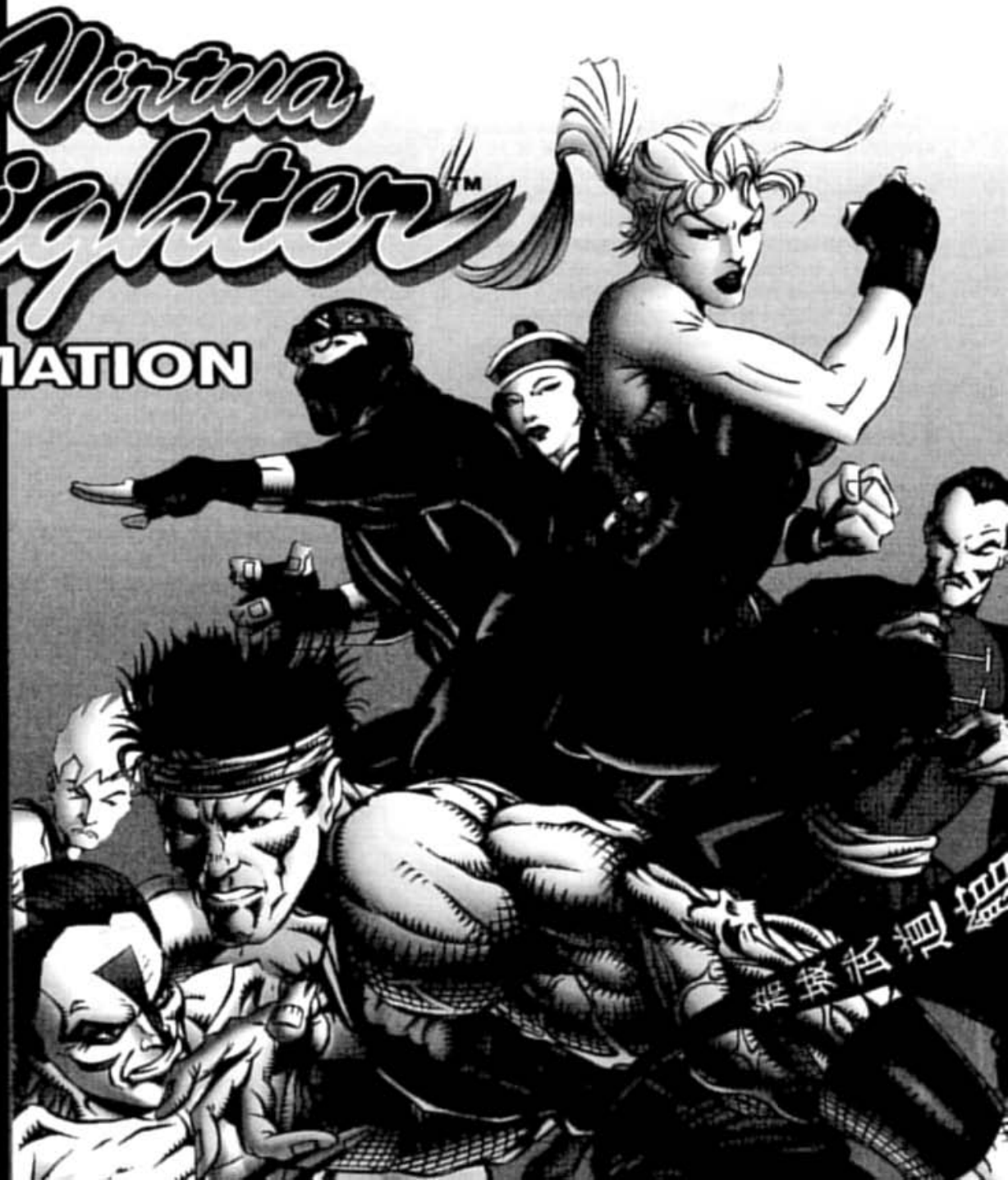
SEGA GAME GEAR

Virtua Fighter™

ANIMATION



EPILEPSY WARNING

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

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

Le Vieux Manuel

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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

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

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

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

EPILEPSIVARNING

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

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

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

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

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

Le Jeux Manuel

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

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

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

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

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

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

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

Le Vinyl Manual

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

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

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

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

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

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

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

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

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

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

Livieux Manuals

STARTING UP

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.

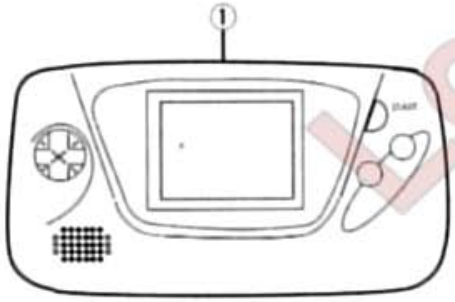
2. Make sure the power switch is OFF, then insert the Virtua Fighter Animation cartridge into the Game Gear unit.

3. Turn the power switch ON, and in a few moments the Sega logo appears.

4. If the Sega logo doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: *Virtua Fighter Animation* is for one player.
① insert Sega Cartridge



VORBEREITUNGEN

1. Stellen Sie Ihr Sega Game Gear-System so ein, wie in der Anleitung beschrieben.

2. Vergewissern Sie sich, daß der Hauptschalter auf OFF steht, bevor Sie die Virtua Fighter Animation-Cartridge in das Game Gear-Gerät einlegen.

3. Stellen Sie den Hauptschalter auf ON; nach kurzer Zeit erscheint das Sega-Logo.

4. Wenn das Sega-Logo nicht erscheinen sollte, stellen Sie den Hauptschalter wieder auf OFF. Vergewissern Sie sich, daß das System wie vorgeschrieben eingestellt und die Cartridge korrekt eingeschoben wurde. Danach schalten Sie den Hauptschalter wieder auf ON.

Wichtiger Hinweis: Stellen Sie unbedingt den Hauptschalter auf OFF, bevor eine Sega-Cartridge eingelegt oder herausgenommen wird.

Hinweis: *Virtua Fighter Animation* ist für einen Teilnehmer geeignet.
① Schieben Sie die Sega-Cartridge ein.

MISE EN ROUTE

1. Installez votre système Sega Game Gear de la manière décrite dans son mode d'emploi.

2. Vérifiez que l'interrupteur marche/arrêt est sur arrêt, puis insérez la cartouche Virtua Fighter Animation dans la manette Game Gear.

3. Mettez sous tension (marche) et attendez quelques instants, que le logo Sega apparaisse.

4. Si le logo Sega n'apparaît pas, éteignez la manette. Vérifiez que votre système est bien installé et que la cartouche est correctement chargée, puis remettez sous tension.

Important : Avant d'insérer ou de retirer la cartouche, assurez-vous que l'interrupteur marche-arrêt est bien sur arrêt.

Note : *Virtua Fighter Animation* se joue à une personne.
① Insérez la cartouche Sega

Le Vieux Manuel

PREPARATIVOS

1. Conecte su sistema Sega Game Gear como se describe en este manual de instrucciones.

2. Cerciórese de que el interruptor de alimentación esté en OFF, y después inserte el cartucho Virtua Fighter Animation en la unidad Game Gear.

3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de algunos segundos aparecerá el logotipo de Sega.

4. Si no aparece el logotipo de Sega, ponga el interruptor de alimentación en OFF. Compruebe si el sistema está correctamente conectado y el cartucho adecuadamente insertado. Después vuelva a poner el interruptor de alimentación en ON.

Importante: Antes de insertar o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que el interruptor de alimentación esté en OFF.

Nota: *Virtua Fighter Animation* es para uno jugador.
① Inserte el cartucho Sega.

PREPARATIVI

1. Montate il vostro sistema SEGA Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.

2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Virtua Fighter Animation nell'unita' Game Gear.

3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparira' lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un giocatore.
① Inserite la cartuccia Sega

GRUNDINSTÄLLNINGAR

1. Ställ iordning ditt Sega Game Gear System enligt beskrivningen i instruktionsmanualen.

2. Se till att strömbrytaren står på OFF, och sätt därefter i spelkassetten för Virtua Fighter Animation i din Game Gear-apparat.

3. Ställ om strömbrytaren till ON. Om ett par ögonblick visas Segas logo på skärmen.

4. Om Segas logo inte dyker upp ställer du om strömbrytaren till OFF. Se till att du ställt iordning ditt system enligt beskrivningen i instruktionsmanualen, och att spelkassetten är ordentligt isatt. Ställ därefter om strömbrytaren till ON igen.

Viktigt: Se alltid till att strömbrytaren står på OFF varje gång du sätter i eller tar ur en av Segas spelkassetter.

Obs: *Virtua Fighter Animation* är avsett för en spelare.
① Skjut in spelkassetten

HET SPEL STARTEN

1. Bouw je Sega Game Gear Systeem op zoals beschreven staat in de gebruiksaanwijzing.

2. Zorg ervoor dat de aan/uit knop op OFF (UIT) staat en steek dan de Virtua Fighter Animation cartridge in je Game Gear.

3. Zet de aan/uit knop op ON (AAN) en binnen een paar seconden verschijnt dan het Sega logo.

4. Als het logo niet verschijnt moet je de aan/uit knop op OFF (UIT) zetten. Ga na of alles op de juiste manier is aangesloten en of de cartridge er op de juiste manier in zit. Zet vervolgens de aan/uit knop weer op ON (AAN).

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de aan/uit knop op OFF (UIT) staat voordat je de Sega cartridge er insteekt of uithaalt.

NB: *Virtua Fighter Animation* is voor één speler.
① Steek de Sega Cartridge er in.

Le vieux Manuel

AKIRA'S ADVENTURE

Martial arts expert Akira Yuki, wandering far from home, walks into Hong Kong in search of enlightenment and adventure. What he finds is a very unlikely damsel in distress... a feisty young fighter named Pai Chan, who is the unwilling bride of the leader of Hong Kong's most formidable outlaws: the Koenkan Gang.

Akira hadn't planned to get involved, but sometimes Fate has other things in store. One by one, Akira encounters five other remarkable characters: Jeet Kune Do experts Jacky and Sarah Bryant, the ninja Kagemaru, the undefeated pro wrestler Wolf Hawkfield, and the formidable master of Koen-ken Kung-fu, Lau Chan.

AKIRA'S ABENTEUER

Der weit entfernt von seiner Heimat umherziehende Kampfsportexperte Akira Yuki kommt auf seiner Suche nach Erleuchtung und Abenteuer nach Hong Kong. Dort findet er eine sehr merkwürdige junge Dame in Not... eine couragierte junge Kämpferin namens Pai Chan, die unfreiwillige Braut des Anführers der berüchtigsten Banditen Hong Kongs: der Koenkan-Bande.

Akira hatte nicht vor, sich einzumischen, aber manchmal hat das Schicksal andere Pläne auf Lager. Akira trifft nacheinander auf fünf bemerkenswerte Persönlichkeiten: die Jeet Kune Do-Experten Jacky und Sarah Bryant, den Ninja Kagemaru, den ungeschlagenen Catcher Wolf Hawkfield und den mächtigen Meister des Koen-ken-Kung-fu, Lau Chan.

L'AVENTURE D'AKIRA

Parti de chez lui à l'aventure, l'expert en arts martiaux Akira Yuki arrive à Hong Kong en quête de sensations. Il y trouve une demoiselle en détresse, la jeune lutteuse Pai Chan que le chef du gang Koenkan, la plus terrible bande de hors-la-loi de Hong Kong, cherche à épouser contre son gré.

Akira n'aime guère se mêler des affaires des autres, mais le destin va lui forcer la main. À Hong Kong, Akira rencontre cinq personnages remarquables : les spécialistes de Jeet Kune Do Jacky et Sarah Bryant, le ninja Kagemaru, le lutteur professionnel Wolf Hawkfield qui ne connaît pas la défaite et l'extraordinaire maître de Koen-ken Kung-fu Lau Chan.





Le Vieux Manu

LAS AVENTURAS DE AKIRA

El experto en artes marciales, Akira Yuki, errante lejos de su hogar, llega a Hong kong en busca de inspiración y aventura. Pero lo que allí encuentra es a una muy desafortunada princesa en apuros... una alegre joven luchadora llamada Pai Chan, la cual es novia obligada del líder de los proscritos más formidables de Hong Kong: la banda Koenkan Gang.

Akira no tenía intención de verse implicado en tal fregado, pero algunas veces el destino nos depara cosas que no esperamos. Uno a uno, Akira se va encontrando con otros cinco extraordinarios personajes: Jacky y Sarah Bryant, los expertos en la técnica Jeet Kune Do; el ninja Kagemaru; Wolf Hawkfield, el luchador de lucha libre invicto; y Lau Chan, el formidable maestro de la escuela Koen-Ken de Kung-Fu.

L'AVVENTURA DI AKIRA

L'esperto di arti marziali Akira Yuki, vagando lontano da casa, arriva a Hong Kong in cerca di illuminazione e di avventura. Ciò che trova è un'improbabile damigella nei guai...una giovane ed aggressiva combattente chiamata Pai Chan, sposa contro la sua volontà del capo dei più potenti fuorilegge di Hong Kong: la banda Koenkan.

Akira non aveva intenzione di essere coinvolto, ma certe volte il destino ha altri piani. Uno alla volta, Akira incontra cinque altri personaggi straordinari: gli esperti di Jeet Kune Do Jacky e Sarah Bryant, il ninja Kagemaru, l'invincibile lottatore di catch Wolf Hawkfield, e il formidabile maestro di Kung-fu Koen-ken Lau Chan.

AKIRAS ÄVENTYR

Stridskonstexperten Akira Yuki som är på vandring långt hemifrån kommer till Hong Kong på jakt efter upplysning och äventyr. Vad han hittar är en ytterst osannolik ung dam i nöd... en kämpaglad ung fighter vid namn Pai Chan som mot sin vilja blivit bortgift med ledaren för Hong Kongs formidablaste förbrytare: Koenkan-ligan.

Akira hade inte tänkt bli inblandad, men ibland vill Ödet annorlunda. I tur och ordning träffar Akira på fem andra anmärkningsvärda figurer: Jeet Kune Do-experterna Jacky och Sarah Bryant, ninjan Kagemaru, den obesegrade proffsbrottaren Wolf Hawkfield, och den formidable mästaren på Koen-ken kung-fu: Lau Chan.

HET AVONTUUR VAN AKIRA

Akira, een expert op het gebied van Oosterse vecht- en verdedigingssporten, is naar het verre Hongkong gereisd om aldaar nieuwe inzichten op te doen en spannende avonturen te beleven. Daar treft hij een wanhopige dame in nood aan... een snel opgewonden, jonge vechtster met de naam Pai Chan, die tegen haar zin is getrouwd met de leider van het meest beruchte misdadigerssyndicaat in Hongkong, de Bende van Koenkan.

Akira had er niet op gerekend dat hij daarbij betrokken zou raken, maar soms beslist het lot nu eenmaal anders. Zo ontmoet Akira achtereenvolgens nog vijf andere opmerkelijke figuren, namelijk de jeet-kune-do-experts Jacky en Sarah Bryant, de ninja Kagemaru, de onovertroffen beroepsworstelaar Wolf Hawkfield, en de formidabele meester in koen-ken-kung-fu, Lau Chan.

Le vieux Grenier

Join Akira as he makes friends and rivals and battles his way through an animated adventure. Challenge the computer to a series of individual matches and see who rules the ring! Use some of the classic Virtua Fighter moves straight from the original Arcade version!

Ready? Fight!

Schließen Sie sich Akira an, gewinnen Sie mit ihm neue Freunde und Gegner, und kämpfen Sie sich mit ihm durch ein Trickbild-Abenteuer. Fordern Sie den Computer zu einer Serie von Einzelkämpfen auf, und finden Sie heraus, wer den Ring beherrscht! Benutzen Sie einige der klassischen Virtua Fighter-Bewegungen direkt von der ursprünglichen Spielhallen-Version!

Fertig? Auf in den Kampf!

Joignez-vous à Akira pour vivre une aventure mouvementée où vous vous ferez de précieux amis et de redoutables ennemis. Ou bien défiez l'ordinateur dans une série de combats individuels et montrez à tous qui est le maître du ring ! Vous pourrez pour cela utiliser les techniques classiques de Virtua Fighter sorties droit de la version d'arcade.

Prêt ? Combattez !



Le Vieux Manuel

Únase a Akira, al ir él haciendo amigos y enemigos, y abriéndose camino luchando a través de una animada aventura. ¡Desafíe al ordenador en una serie de combates individuales y vea quién es el que manda en el cuadrilátero! ¡Utilice algunos de los movimientos clásicos de Virtua Fighter directamente de la versión Arcade!

¿Preparado? ¡Luche!

Unisciti ad Akira mentre incontra amici e nemici e si apre la strada combattendo in un'avventura animata. Sfida il computer in una serie di scontri individuali e vedi un pò chi domina nel ring! Usa alcune delle mosse classiche di Virtua Fighter direttamente dalla versione originale delle sale giochi!

Pronto? All'attacco!

Följ med Akira när han skaffar nya vänner och fiender och kämpar sig fram genom det här tecknade äventyret. Utmana datorn på en serie envigar och se vem som är herre på täppan i ringen! Använd några av de klassiska Virtua Fighter-rörelserna direkt från originalversionen i spelhallen!

Klar? Dags att fajtas!

In de rol van Akira maak je nieuwe vrienden en vijanden. Al vechtende moet je de verschillende animaties van dit spel afwerken. Je kunt de computer uitdagen voor een reeks individuele wedstrijden om te zien, wie de sterkste is! Voor een deel kun je gebruikmaken van dezelfde klassieke Virtua Fighter-bewegingen als in de oorspronkelijke Arcade-versie!

Klaar? Begin dan nu aan het gevecht!

Le Vieux Manuel

TAKE CONTROL!

① **Directional Button (D-Button)**
- Selects characters and options
- Directs character movement (see page 32 for details)

② **Start**
- Chooses options
- Skips past story segments in Story Mode
- Makes character **Guard**

③ **Button 1**
- Chooses options
- Makes character **Punch**

④ **Button 2**
- Chooses options
- Speeds up story progression in Story Mode
- Makes character **Kick**

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

① **Richtungstaste (Steuerkreuz)**
- Dient zur Wahl von Spielfiguren und Optionen.
- Dient zur Steuerung der Spielfiguren-Bewegungen (Einzelheiten auf Seite 32).

② **Start**
- Dient zur Wahl von Optionen.
- Dient zum Überspringen von Handlungsabschnitten im Handlungsmodus (Story).
- Läßt die Spielfigur eine **Deckung** ausführen.

③ **Taste 1**
- Dient zur Wahl von Optionen.
- Läßt die Spielfigur einen **Faustschlag** ausführen.

④ **Taste 2**
- Dient zur Wahl von Optionen.
- Dient zum Beschleunigen des Handlungsablaufs im Handlungsmodus (Story).
- Läßt die Spielfigur einen **Tritt** ausführen.

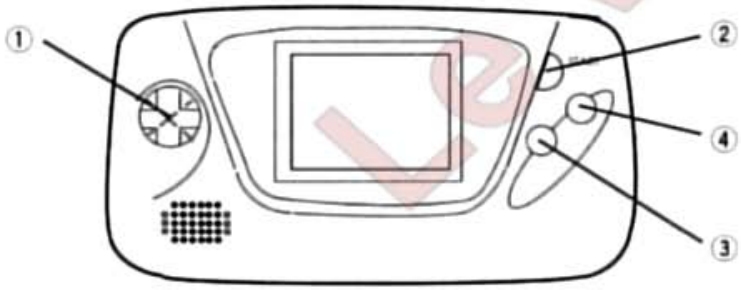
PRENEZ LES COMMANDES !

① **Bouton directionnel (bouton D)**
- Pour sélectionner les personnages et les options
- Pour diriger les mouvements des personnages (pour les détails, voyez page 32)

② **Start**
- Pour valider un choix
- Pour sauter des parties de l'histoire en mode Story
- Pour parer un **coup**

③ **Bouton 1**
- Pour valider un choix
- Pour donner un **coup de poing**

④ **Bouton 2**
- Pour valider un choix
- Pour accélérer le déroulement de l'histoire en mode Story
- Pour donner un **coup de pied**



Le Vieux Manuel

¡TOMA DE CONTROL!

① **Botón direccional (Botón D)**
- Selecciona personajes y opciones
- Dirige el movimiento del personaje (consulte la página 33 para los detalles)

② **Start**
- Elige opciones
- Salta segmentos de la historia en Mode Story (Modo Historia)
- Hace que el luchador se proteja (**Guard**)

③ **Botón 1**
- Elige opciones
- Hace que el luchador dé un puñetazo (**Punch**)

④ **Botón 2**
- Elige opciones
- Acelera el avance de la historia en Mode Story (Modo Historia)
- Hace que el luchador dé una patada (**Kick**)

AI COMANDI!

① **Tasto direzionale**
- Seleziona i personaggi e le opzioni
- Dirige i movimenti dei personaggi (vedi pag. 33 per dettagli)

② **Start**
- Sceglie le opzioni
- Salta oltre i segmenti della storia nella modalità della storia
- Mette il personaggio in guardia

③ **Tasto 1**
- Sceglie le opzioni
- Fa tirare un pugno al personaggio

④ **Tasto 2**
- Sceglie le opzioni
- Accelera il progresso della storia nella modalità della storia
- Fa calciare il personaggio

TA KONTROLL!

① **Riktningsknappen (D-knappen)**
- Används för att välja figurer och rörelser.
- Styr figurernas rörelser (se sidan 33 för närmare detaljer).

② **Start**
- Används för att välja olika inställningsmöjligheter.
- Används för att hoppa över berättelsen i berättelseläget.
- Får figuren att hålla upp sin **Gard**.

③ **Knapp 1**
- Används för att välja olika inställningsmöjligheter.
- Får figuren att slå ett **Knytnävsslag**.

④ **Knapp 2**
- Används för att välja olika inställningsmöjligheter.
- Används för att snabba på berättelsen i berättelseläget.
- Får figuren att **Sparka**.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

① **Richtingstoets (R-toets)**
- Om spelfiguren en opties te kiezen
- Om bewegingen van spelfiguren te kiezen (zie blz. 33 voor nadere bijzonderheden)

② **Start**
- Om opties te kiezen
- Om in de verhaalmodus onderdelen van het verhaal over te slaan
- Om jouw spelfiguur zich te laten **verdedigen**

③ **Toets 1**
- Om opties te kiezen
- Om jouw spelfiguur een **vuistslag** te laten **uitdelen**

④ **Toets 2**
- Om opties te kiezen
- Om in de verhaalmodus sneller het verhaal te doorlopen
- Om jouw spelfiguur te laten **schoppen**

Le Vieux Manuel

Note:
You can also use these buttons to perform special fighting moves. See pages 34–83 for details.

The buttons used to Punch, Kick and Guard can be changed in the Option screen. See pages 16 and 18.

Hinweis:
Sie können diese Tasten auch zur Ausführung spezieller Kampfbewegungen verwenden. Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 34–83.

Die für Faustschlag, Tritt und Deckung verwendeten Tasten können auf dem Optionenbildschirm (Option) geändert werden. Siehe die Seiten 16–18.

Remarque:
Ces boutons vous permettent également d'exécuter certaines techniques spéciales de combat. Pour les détails, voyez pages 34 à 83.

Il est possible de changer les boutons de coup de poing, de coup de pied et de garde. Voyez pages 16 à 18.

Le Vieux Manuel

Nota:
También puede utilizar estos botones para realizar movimientos de lucha especiales. Consulte las páginas 34 a 83 para los detalles.

La configuración de los botones usados para dar puñetazos, patadas y para protegerse puede cambiarse en la pantalla Option (Opción). Consulte las páginas 17 y 19.

Nota:
puoi anche usare questi tasti per effettuare mosse speciali di combattimento. Vedi pag. 34—83 per dettagli.

I tasti usati per pugni, calci e guardia possono essere cambiati nella schermata delle opzioni. Vedi pag 17 e 19.

Observera:
Det går även att använda dessa knappar för att utföra speciella stridsrörelser. Se sidorna 34-83 för närmare detaljer.

Det går att ändra vilka knappar som används för Gard, Knytnävsslag och Sparkar på Options-skärmen. Se sidorna 17, 19.

Opmerking:
Je kunt deze toetsen ook gebruiken om speciale gevechtsbewegingen te verrichten. Zie blz. 34-83 voor nadere bijzonderheden.

Op het optiescherm kunnen de toetsen die worden gebruikt om een vuistslag uit te delen, om te schoppen en om jezelf te verdedigen, eventueel worden gewijzigd. Zie blz. 17 en 19.

Le Vieux Manuel

GETTING STARTED

When you turn ON your Game Gear, the Sega logo appears followed by a game introduction and the Title screen. Press Start at any time to call up the Title screen, then press again to see your game choices:

Story: Begin a special adventure as Akira. The computer selects your opponents. See page 20.

VS Com: Select a character and battle a list of computer opponents. See page 24.

Option: Configure your button controls. See page 18.

Select a mode by pressing the D-Button UP or DOWN, then press Start, Button 1 or Button 2.

SPIELSTART

Wenn Sie Ihr Abspielgerät (Game Gear) einschalten, erscheint zunächst das Sega-Logo, dem eine Spieleinleitung und der Titelbildschirm folgen. Durch Drücken von Start können Sie jederzeit den Titelbildschirm aufrufen. Drücken Sie Start erneut, um das Spielmenü aufzurufen:

Story: Begeben Sie sich als Akira in ein besonderes Abenteuer. Der Computer wählt Ihre Gegner aus. Siehe Seite 20.

VS Com: Wählen Sie eine Spielfigur aus und kämpfen Sie gegen eine Reihe von computergesteuerten Gegnern. Siehe Seite 24.

Option: Konfigurieren Sie Ihre Tastenfunktionen. Siehe Seite 18.

Wählen Sie den gewünschten Modus, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken von Start, Taste 1 oder Taste 2 ein.

MISE EN ROUTE

Lorsque vous allumez votre Game Gear, le logo Sega apparaît, suivi d'une présentation du jeu et de l'écran-titre. Appuyez sur Start à tout moment pour faire apparaître l'écran-titre. Appuyez à nouveau sur Start pour accéder à l'écran de sélection de mode :

Story : Dans ce mode, vous êtes Akira et l'ordinateur choisit vos adversaires. Voyez page 20.

Vs Com : Dans ce mode, vous choisissez un personnage et affrontez une série d'adversaires commandés par l'ordinateur. Voyez page 24.

Option : Ce mode vous permet d'affecter différemment les commandes aux boutons. Voyez page 18.

Choisissez un mode en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis en appuyant sur Start, le bouton 1 ou le bouton 2.



Le Vieux Manuel

PREPARATIVOS

Cuando encienda (ON) su Game Gear (consola), aparecerá el logotipo Sega, y luego le seguirá una introducción del juego y la pantalla del título. Pulse Start en cualquier momento para volver a la pantalla del título, luego pulse de nuevo para ver las opciones que le presenta el juego:

Story (Historia): Le permite iniciar una aventura especial haciendo las veces de Akira. El ordenador seleccionará sus oponentes. Consulte la página 21.

VS Com (Contra el ordenador): Le permite seleccionar un personaje y luchar contra una lista de oponentes del ordenador. Consulte la página 25.

Option (Opción): Le permite configurar los controles de sus botones. Consulte la página 19.

Seleccione un modo pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO, luego pulse Start, el Botón 1 o el Botón 2.

PREPARATIVI

Quando accendi il tuo Game Gear, il logo Sega appare seguito da un'introduzione del gioco e dalla schermata del titolo. Premi Start in qualsiasi momento per far apparire la schermata del titolo, poi premi ancora per vedere le tue scelte di gioco:

Story (storia): inizia un'avventura speciale nei panni di Akira. Il computer sceglie i tuoi avversari. Vedi pag. 21.

VS Com (contro il computer): scegli un personaggio e combatti una lista di avversari computerizzati. Vedi pag. 25.

Option (opzioni): riconfigura i tuoi tasti di controllo. Vedi in pag. 19.

Scegli una modalità premendo il tasto direzionale SU o GIÙ, poi premi Start, il tasto 1 o 2.

INNAN SPELET BÖRJAR

När du slår på (ON) din Game Gear tänds Sega-märket och därefter följer en inledning till spelet och titelskärmen. Tryck på Start när som helst för att hoppa till titelskärmen, och tryck sedan en gång till för att se vilka spelmöjligheter du har att välja mellan:

Story (Berättelse): Börja ett specialäventyr som Akira. Datorn väljer motståndare åt dig. Se sidan 21.

VS Com (Spel mot datorn): Välj en figur och slåss mot en rad datorstyrda motståndare. Se sidan 25.

Option (Olika inställnings-möjligheter): Ändra om vad kontrollknapparna ska styra. Se sidan 19.

Välj ett läge genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT och tryck sedan på Start, Knapp 1 eller Knapp 2.

BEGINNEN

Nadat je jouw spelapparatuur hebt ingeschakeld, verschijnt het logo van Sega, gevolgd door een introductie van het spel en het titelscherm. Druk op elk gewenst ogenblik op Start om het titelscherm te laten verschijnen. Druk vervolgens nogmaals op deze toets om de keuzemogelijkheden van het spel te bekijken:

Story (= Verhaalmodus): Kies deze modus om in de rol van Akira aan een speciaal avontuur te beginnen. De computer kiest jouw tegenstanders. Zie blz. 21.

VS Com (= Computergestuurde tegenstander-modus): Met deze modus kun je een spelfiguur kiezen en tegen een reeks computergestuurde tegenstanders vechten. Zie blz. 25.

Option (= Optiemodus): Kies deze modus om eventueel de toetsfuncties te wijzigen. Zie blz. 19.

Kies de gewenste modus door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken en druk vervolgens op Start, toets 1 of toets 2.

Le vieux manuel

CHOOSE YOUR CONTROLS

In the Option menu, choose the controls to Punch, Kick and Guard. Press the D-Button UP or DOWN to highlight a function, then press the button you want to use for that function. One button cannot be used for two different functions.

To exit the Option screen select Exit and press Button 1, 2 or Start.

WAHL DER TASTENBELEGUNG

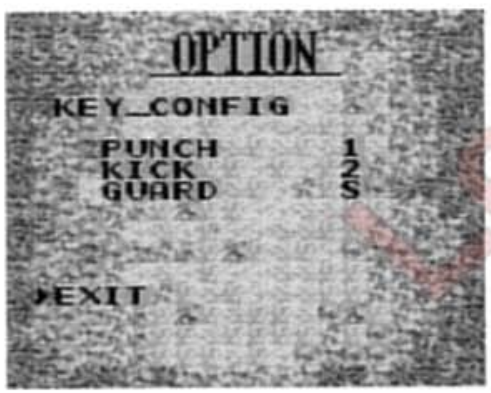
Das Optionenmenü (Option) gibt Ihnen die Möglichkeit, die Tasten zur Ausführung von Faustschlag, Tritt und Deckung zu bestimmen. Heben Sie die gewünschte Funktion durch Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN oder UNTEN hervor, und drücken Sie dann die Taste, die Sie mit dieser Funktion belegen wollen. Eine Taste kann nicht mit zwei verschiedenen Funktionen belegt werden.

Zum Verlassen des Optionenbildschirms (Option) wählen Sie Exit und drücken Taste 1, 2 oder Start.

CHOISISSEZ VOS COMMANDES

Le menu Option vous permet de choisir les boutons avec lesquels vous donnerez un coup de poing (Punch), un coup de pied (Kick) ou vous parerez les coups (Guard). Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une fonction. Appuyez ensuite sur le bouton que vous désirez utiliser pour cette fonction. Vous ne pouvez pas affecter deux fonctions différentes à un même bouton.

Pour quitter l'écran Option, sélectionnez Exit et appuyez sur le bouton 1, 2 ou Start.



Le Vieux Manuel

ELIJA SUS CONTROLES

En el menú Option (Opción), elija los controles para dar puñetazos (Punch), patadas (Kick) o protegerse (Guard). Pulse en Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar una función, luego pulse el botón que quiera utilizar para esa función. Un botón no podrá ser usado para dos funciones diferentes.

Para salir de la pantalla Option (Opción) seleccione Exit (salir) y pulse el Botón 1, 2 o Start.

SCEGLI I TUOI COMANDI

Nel menu delle opzioni, scegli i comandi per i pugni, i calci e la guardia. Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare una funzione, poi premi il tasto che vuoi usare per quella funzione. Un tasto non può essere usato per due funzioni diverse.

Per uscire dalla schermata delle opzioni scegli Exit e premi il tasto 1, 2 o Start.

STÄLL IN DINA KONTROLLER

På Optionsmenyn kan du ställa in vilka knappar som ska användas för Knytnävsslag (Punch), Sparkar (Kick) och Gard (Guard). Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera en funktion med omvänd färg och tryck sedan på den knapp du vill använda för den funktionen. Det går inte att använda samma knapp för två olika funktioner.

Markera Exit när du vill hoppa ifrån Options-skärmen och tryck på Knapp 1, 2 eller Start.

KIES ZELF DE GEWENSTE TOETSEN

In het optiemenu kies je de toetsen die op dat moment worden gebruikt om een vuistslag uit te delen, te schoppen en je te verdedigen. Markeer de gewenste functie door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Druk daarna op de toets die je voor de desbetreffende functie wilt gaan gebruiken. Elke toets kan slechts voor één functie tegelijk worden gebruikt.

Om het optiescherm te verlaten, kies je Exit (= Uit) en druk je op toets 1, 2 of Start.

Le Vieux Manuel

STORY MODE

When you choose this mode, you'll see the story introduction followed by a Player Select screen. Speed up the story by pressing Button 2, or skip the story by pressing Start. You start the adventure as Akira. The computer selects your opponent.

① **Your Character**

② **Your Opponent**

③ **View Mode**

④ **Available Characters**

HANDLUNGSMODUS (STORY)

Wenn Sie diesen Modus wählen, sehen Sie zunächst die Handlungseinleitung, die dann von dem Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select) abgelöst wird. Auf Wunsch können Sie den Handlungsablauf durch Drücken der Taste 2 beschleunigen, oder die Handlung durch Drücken von Start überspringen. Sie beginnen das Abenteuer als Akira. Der Computer weist Ihnen einen Gegner zu.

① **Ihre Spielfigur**

② **Ihr Gegner**

③ **Ansichtsmodus**

④ **Verfügbare Spielfiguren**

LE MODE STORY (HISTOIRE)

Lorsque vous choisissez ce mode, vous voyez une présentation de l'histoire suivie de l'écran Player Select (sélection des personnages). Vous pouvez accélérer le déroulement de l'histoire en appuyant sur le bouton 2 ou sauter l'histoire en appuyant sur Start. Vous commencez l'aventure en étant Akira. L'ordinateur choisit votre adversaire.

① **Votre personnage**

② **Votre adversaire**

③ **Mode de vue**

④ **Personnages disponibles**



Le Vieux Manuel

STORY MODE (MODO HISTORIA)

Cuando elija este modo, verá la introducción de la historia seguida de una pantalla de selección de jugador (Player Select). Acelere el avance de la historia pulsando el Botón 2, o sáltese la historia pulsando Start. Usted comenzará la historia haciendo las veces de Akira. El ordenador seleccionará a su oponente.

① **Su personaje**

② **Su oponente**

③ **Modo de encuadre**

④ **Personajes disponibles**

MODALITÀ DELLA STORIA

Quando scegli questa modalità, vedrai l'introduzione della storia seguita da una schermata di selezione dei giocatori. Accelera la storia premendo il tasto 2, o saltala premendo Start. Inizi l'avventura come Akira. Il computer sceglie il tuo avversario.

① **Il tuo personaggio**

② **Il tuo avversario**

③ **Modalità della vista**

④ **Personaggi disponibili**

BERÄTTELSELÄGET

När du väljer det här läget får du se inledningen till berättelsen och sedan tänds spelarvalsskärmen (Player Select). Du kan snabba på berättelsen genom att trycka på Knapp 2 eller hoppa över berättelsen helt genom att trycka på Start. Du börjar äventyret som Akira. Datorn väljer motståndare åt dig.

① **Din figur**

② **Din motståndare**

③ **Synvinkel**

④ **Figurer att välja mellan**

VERHAALMODUS

Wanneer je deze modus kiest, verschijnt het inleidende verhaal, gevolgd door een spelerkeuzescherm. Om het verhaal sneller te doorlopen, druk je op toets 2. Om het verhaal over te slaan, druk je op Start. In de rol van Akira begin je aan jouw avontuur. De computer kiest jouw tegenstander.

① **Jouw spelfiguur**

② **Jouw tegenstander**

③ **View Mode**

④ **Beschikbare spelfiguren**

Le Vieux Manuel

View Mode: Choose a view by pressing the D-Button UP or DOWN. Press Start and get ready to fight!

❶ **Normal:** View the battle from a distance.
❷ **Large:** View the battle up close.
❸ **Realtime:** This mode changes the view according to how close the characters are to each other.

As you win each match, your opponent becomes an ally. Choose an ally from the **Available Characters** bar in future matches. If you lose a match, the character you were using is taken from the list of allies. The game ends when you defeat the final opponent or when you run out of allies.

Ansichtsmodus: Wählen Sie die gewünschte Ansicht, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Drücken Sie anschließend Start und machen Sie sich kampfbereit!

❶ **Normal:** Liefert eine Kampfansicht aus größerem Abstand.
❷ **Large:** Liefert eine Kampfansicht aus der Nähe.
❸ **Realtime:** In diesem Modus ändert sich die Ansicht je nach dem Abstand, den die Kämpfer voneinander haben.

Wenn Sie einen Zweikampf gewinnen, wird Ihr Gegner zum Verbündeten. Wählen Sie für noch bevorstehende Zweikämpfe einen Verbündeten aus dem Balken der **verfügbaren Spielfiguren** aus. Falls Sie einen Zweikampf verlieren, wird die benutzte Spielfigur aus der Liste der Verbündeten gestrichen. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie den letzten Gegner besiegen, oder wenn Ihnen die Verbündeten ausgehen.

Mode de vue : Choisissez l'un des modes de vue en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Appuyez ensuite sur Start pour valider voter choix.

❶ **Normal :** Vous voyez le combat à distance.
❷ **Large (gros plan) :** Vous voyez le combat en gros plan.
❸ **Realtime (temps réel) :** Le mode de vue change selon que les personnages sont proches ou loins l'un de l'autre.

Lorsque vous gagnez un match, votre adversaire devient votre allié. Lors des combats suivants, vous pouvez le choisir sur la barre **Available characters**. Si vous perdez un match, votre personnage disparaît de la liste des alliés. Le jeu se termine lorsque vous battez votre dernier adversaire ou que vous n'avez plus d'alliés.

❶



❷



Le vieux Hamster

Modo de encuadre: Elija un encuadre pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO. ¡Pulse Start y prepárese para luchar!

❶ **Normal (Normal):** Le permite ver el combate a distancia.
❷ **Large (Ampliado):** Le permite ver el combate de cerca.
❸ **Realtime (Tiempo real):** Este modo cambia el encuadre en función de lo próximo que estén los personajes uno del otro.

A medida que vaya ganando cada combate, su oponente se convertirá en un aliado. Elija a un aliado en la barra de **personajes disponibles** para los combates sucesivos. Si pierde un combate, el personaje que haya estado utilizando será descartado de la lista de aliados. El juego finalizará cuando derrote al oponente final o cuando se quede sin aliados.

Modalità della vista: scegli una vista premendo il tasto direzionale SU o GIÙ. Premi Start e preparati a combattere!

❶ **Normal (normale):** vedi la battaglia da lontano.
❷ **Large (allargata):** vedi la battaglia da vicino.
❸ **Realtime (tempo reale):** questa modalità cambia la vista a seconda di quanto vicini sono i personaggi l'un l'altro.

Quando vinci uno scontro, il tuo avversario diventa un alleato. Scegli un alleato dalla barra dei **personaggi disponibili** nei prossimi scontri. Se perdi uno scontro, il personaggio che stavi usando viene tolto dalla lista degli alleati. La partita finisce quando sconfiggi l'ultimo avversario o quando finisci gli alleati.

Synvinkel: Välj en synvinkel genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT. Tryck på Start och gör dig klar att börja slåss!

❶ **Normal:** Se kampen på avstånd.
❷ **Large (Förstorad):** Se kampen i närbild.
❸ **Realtime (Realtid):** I det här läget ändras synvinkeln efter hur nära varandra figurerna är.

Efter hand som du vinner varje match blir din motståndare din vän. I senare matcher kan du välja en av dina vänner i **figurraden**. Om du förlorar en match försvinner figuren du använde i den matchen från vänraden. Spelet tar slut när du besegrat din sista motståndare eller när du blivit av med alla dina vänner.

View Mode (= Kijkmodus): Kies de gewenste kijkmodus door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Druk op Start en maak je klaar voor het gevecht!

❶ **Normal (Normaal):** Kies deze optie om het gevecht van op een afstand te bekijken.
❷ **Large (Groot):** Kies deze optie om het gevecht van dichtbij te bekijken.
❸ **Realtime (Direct):** Kies deze modus om de kijkmodus te laten bepalen door de onderlinge afstand tussen de spelfiguren.

Elke keer wanneer je een wedstrijd wint, verandert jouw tegenstander in een medestander. Kies een medestander van de balk met **Available Characters (Beschikbare spelfiguren)** voor latere wedstrijden. Wanneer je een wedstrijd verliest, zal de door jouw gebruikte spelfiguur worden verwijderd van de lijst van medestanders. Wanneer je de laatste tegenstander hebt verslagen of wanneer je geen medestanders meer overhebt, is het spel voorbij.

Le vieux manuel

READY... FIGHT!

SCREEN SIGNALS

① Player 1's Strength Gauge

② Round Timer

③ Rounds Won

④ Opponent's Strength Gauge

FERTIG... AUF IN DEN KAMPF!

BILDSCHIRMANZEIGEN

① Kraftanzeige des Spielers 1

② Rundenzeitanzeige

③ Gewonnene Runden

④ Kraftanzeige des Gegners

PRÊT... COMBATTEZ !

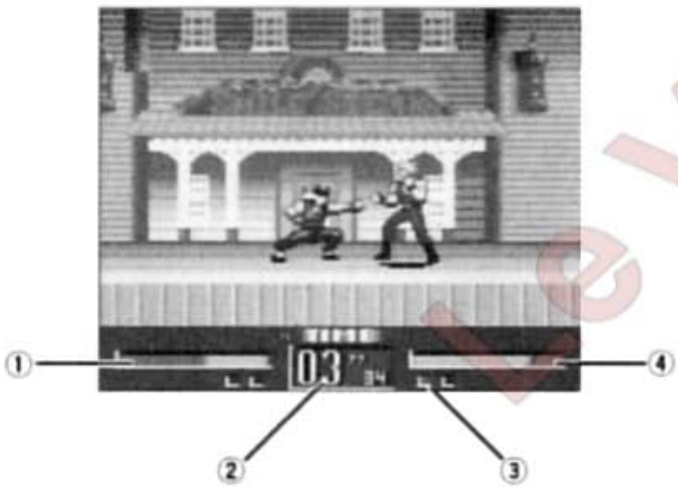
LES INDICATEURS A L'ECRAN

① Compteur d'énergie du joueur 1

② Minuterie de round

③ Nombre de rounds gagnés

④ Compteur d'énergie de l'adversaire



Le Vieux Manuel

¿PREPARADO? ¡LUCHE!

SEÑALES EN LA PANTALLA

① Escala de fuerza del jugador 1

② Temporizador de combate

③ Asaltos ganados

④ Escala de fuerza del oponente

PRONTI... ALL'ATTACCO!

SEGNALI SULLO SCHERMO

① Barra della forza del giocatore 1

② Timer del round

③ Round vinti

④ Barra della forza dell'avversario

FÄRDIGA... SLÅSS!

SYMBOLER PÅ SKÄRMEN

① Styrkemätare för spelare 1

② Rondtimer

③ Vunna ronder

④ Motståndarens styrkemätare

KLAAR? BEGIN DAN NU AAN HET GEVECHT!

AANDUIDINGEN OP HET SCHERM

① Krachtmeter van speler 1

② Tijdklok voor ronde

③ Aantal gewonnen rondes

④ Krachtmeter van tegenstander

Le Vieux Manuel

THE RULES (ALL MODES)

- A character's Strength Gauge becomes smaller every time he or she is hit. When the Strength Gauge disappears, the character is knocked out and loses the round.
- A character who steps or falls out of the ring (Ring Out) loses the round.
- Each round is 30 seconds long (Computer time). If there is no knockout within that time, the character with the most Strength remaining wins the round.
- The first character to win two rounds wins the match.

DIE REGELN (ALLE MODI)

- Die Kraftanzeige einer Spielfigur nimmt mit jedem erlittenen Treffer ab. Wenn die Kraftanzeige verschwindet, ist die Spielfigur geschlagen und verliert die Runde.
- Eine Spielfigur, die aus dem Ring heraustritt oder herausfällt (Verlassen des Rings) verliert die Runde.
- Jede Runde dauert 30 Sekunden (Computerzeit). Falls es innerhalb dieser Zeit keinen Knockout gibt, gewinnt die Spielfigur mit der meisten verbleibenden Kraft die Runde.
- Die Spielfigur, die zuerst zwei Runden gewinnt, ist der Zweikampfsieger.

LES REGLES (TOUS LES MODES)

- La barre d'énergie d'un personnage diminue à chaque coup reçu. Lorsqu'elle disparaît, le personnage est mis K.O. et perd le round.
- Un personnage qui sort ou tombe du ring (Ring Out) perd le round.
- Chaque round dure 30 secondes (temps ordinateur). Si aucun lutteur n'est mis hors combat pendant cette durée, le personnage restant avec le plus d'énergie gagne le round.
- Le premier personnage à gagner deux rounds remporte le match.

Le Vieux Manuel

LAS REGLAS (PARA TODOS LOS MODOS)

- La escala de fuerza del personaje disminuirá cada vez que él o ella sea golpeado. Cuando la escala de fuerza desaparezca, el personaje quedará K.O. y perderá el asalto.
- El personaje que salga o caiga fuera del cuadrilátero (Ring Out) perderá el asalto.
- Cada asalto consta de 30 segundos de duración (tiempo de ordenador). Si no hay K.O. dentro de ese tiempo, el personaje al que le quede más fuerza ganará el asalto.
- El primer personaje que gane dos asaltos ganará el combate.

LE REGOLE (TUTTE LE MODALITÀ)

- La barra della forza di un personaggio diminuisce ogni volta che lui o lei è colpito. Quando la barra della forza sparisce, il personaggio è knockout e perde il round.
- Un personaggio che esce o cade fuori dal ring (Ring Out) perde il round.
- Ogni round dura 30 secondi (tempo del computer). Se un knockout non si verifica entro quel tempo, il personaggio con la maggior forza rimasta vince il round.
- Il primo personaggio a vincere due round vince lo scontro.

REGLER (FÖR ALLA SPELSÄTTEN)

- En figurs styrkemätare krymper varje gång han eller hon blir träffad. När styrkemätaren försvinner är den figuren utslagen och har förlorat ronden.
- En figur som kliver eller faller ut ur ringen (övertramp) har förlorat ronden.
- Varje rond är 30 sekunder lång (datortid). Om ingen av figurerna har hunnit vinna på knockout inom den tiden vinner den av figurerna ronden som har mest styrka kvar.
- Den första figuren som vinner två ronder har vunnit matchen.

DE SPELREGELS (ALLE MODI)

- Elke keer wanneer een spelfiguur wordt geraakt, zal zijn krachtmeter in grootte afnemen. Wanneer de krachtmeter is verdwenen, is de spelfiguur uitgeschakeld en heeft hij die ronde verloren.
- Wanneer een spelfiguur buiten de ring komt te staan of te vallen (buiten spel), heeft hij die ronde verloren.
- Elke ronde duurt 30 seconden (computertijd). Wanneer er binnen die tijd niemand is uitgeschakeld, dan is de spelfiguur die op dat moment de meeste kracht overheeft, de winnaar van de desbetreffende ronde.
- De spelfiguur die als eerste twee rondes heeft gewonnen, is de winnaar van de wedstrijd.

Le Vieux Manuel

GAME OVER/CONTINUE (ALL MODES)

When you lose a match (Vs Com Mode) or run out of characters (Story Mode), the Continue screen appears. Press Start before the timer runs out to continue your game where you left off. You have an unlimited number of Continues.

SPIELENDE/FORTSETZUNG (ALLE MODI)

Wenn Sie einen Zweikampf verlieren (VS Com-Modus), oder wenn Ihnen die Spielfiguren ausgehen (Handlungsmodus), erscheint der Fortsetzungs-Bildschirm (Continue). Drücken Sie Start, bevor die Zeit abläuft, um Ihr Spiel an dem Punkt fortzusetzen, an dem es unterbrochen wurde. Sie haben eine unbegrenzte Anzahl von Fortsetzungen zur Verfügung.

FIN DU JEU/CONTINUER (TOUS LES MODES)

Lorsque vous perdez un match (en mode VS Com) ou que vous n'avez plus de personnages (en mode Story), l'écran Continue apparaît. Appuyez sur Start avant la fin du compte à rebours pour reprendre le jeu là où vous l'avez laissé. Vous disposez d'un nombre illimité de Continues.



Le Vieux Manuel

JUEGO TERMINADO/ CONTINUACIÓN (PARA TODOS LOS MODOS)

Cuando pierda un combate (Modo contra el ordenador) o se quede sin personajes (Modo Historia), aparecerá la pantalla de continuación (Continue). Pulse Start antes de que se agote el tiempo para continuar el juego donde lo dejó. Tendrá un número ilimitado de continuaciones.

FINE PARTITA/ CONTINUAZIONE (TUTTE LE MODALITÀ)

Quando perdi uno scontro (modalità contro il computer) o finisci i personaggi (modalità della storia), appare la schermata di continuazione (Continue). Premi Start prima che il timer raggiunga lo zero per continuare la tua partita da dove l'hai lasciata. Hai un numero illimitato di continuazioni.

SPELET SLUT/ FORTSÄTTNING (FÖR ALLA SPELSÄTTEN)

När du förlorar en match (vid spel mot datorn) eller dina figurer tar slut (i berättelseläget) tänds fortsättningsskärmen (Continue). Tryck på Start innan tiden rinner ut för att fortsätta spela från det ställe du hade kommit till. Du har hur många fortsättningschanser du vill.

SPEL VOORBIJ/ VERDER SPELEN (ALLE MODI)

Wanneer je een wedstrijd hebt verloren (computergestuurde tegenstander-modus) of geen spelfiguren meer overhebt (verhaalmodus), verschijnt het Continue-scherm. Wanneer je op Start drukt voordat de teller op nul is komen te staan, kun je verder spelen vanaf het punt waar je was opgehouden. Je kunt een onbeperkt aantal keren verder spelen.

Le Vieux Manuel

FIGHTING MOVES

Below are the D-Button functions for a character facing RIGHT. Reverse the instructions for a character facing LEFT.

Key:

① **Jump Up**
② **Jump Forward**
③ **Move Forward**
④ **Crouch**
⑤ **Crouch**
⑥ **Crouch**
⑦ **Move Backward**
⑧ **Jump Backward**

KAMPFBEWEGUNGEN

Die unten aufgeführten Steuerkreuzfunktionen gelten für eine nach RECHTS blickende Spielfigur. Für eine nach LINKS blickende Spielfigur müssen die Anweisungen umgekehrt werden.

Schlüssel:

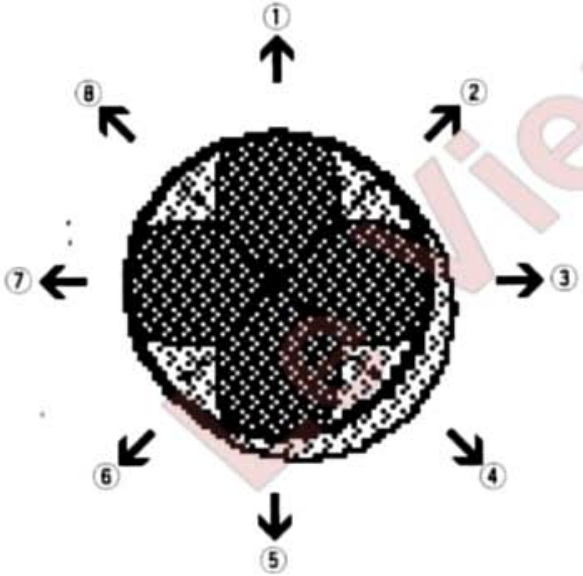
① **Sprung nach oben**
② **Sprung nach vorn**
③ **Bewegung nach vorn**
④ **Hocke**
⑤ **Hocke**
⑥ **Hocke**
⑦ **Bewegung nach hinten**
⑧ **Sprung nach hinten**

LES TECHNIQUES DE COMBAT

Les techniques ci-dessous sont indiquées pour un personnage tourné vers la DROITE. Pour un personnage tourné vers la GAUCHE, inversez les instructions.

Légende :

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



Vieux Manuel

MOVIMIENTOS DE LUCHA

Aquí se muestran las funciones del Botón D para un personaje que mire hacia la DERECHA. Invierta las instrucciones para un personaje que mire hacia la IZQUIERDA.

Tecla:

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

MOSSE DI COMBATTIMENTO

Sotto appaiono le funzioni del tasto direzionale per un carattere rivolto a DESTRA. Riflettile per un personaggio rivolto a SINISTRA.

Legenda:

① **Salto in alto**
② **Salto in avanti**
③ **Muoversi in avanti**
④ **Accucciarsi**
⑤ **Accucciarsi**
⑥ **Accucciarsi**
⑦ **Muoversi indietro**
⑧ **Salto indietro**

STRIDSRÖRELSER

Här nedan visas D-knappens funktioner för en figur som är vänd åt HÖGER. Utför rörelserna spegelvänt för en figur som är vänd åt VÄNSTER.

Nyckel:

① **Hopp uppåt**
② **Hopp framåt**
③ **Rörelse framåt**
④ **Hukning**
⑤ **Hukning**
⑥ **Hukning**
⑦ **Rörelse bakåt**
⑧ **Hopp bakåt**

GEVECHTSBEWEGINGEN

De onderstaande functies van de R-toets hebben betrekking op een spelfiguur die NAAR RECHTS kijkt. Voor een spelfiguur die NAAR LINKS kijkt, moeten de aanwijzingen in omgekeerde zin worden geïnterpreteerd.

Toets:

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

Le Vieux Manuel

White arrow (⇨): Tap the D-Button in the direction shown.

Black arrow (➔): Press and hold the D-Button in the direction shown.

P = Punch (default Button 1)

K = Kick (default Button 2)

G = Guard (default Start)

[+] = Press these controls at the same time.

PPP... = Tap the control quickly and repeatedly.

Weißer Pfeil (⇨): Steuerkreuz in angegebene Richtung drücken.

Schwarzer Pfeil (➔): Steuerkreuz in angegebene Richtung gedrückt halten.

P = Faustschlag (Vorgabe Taste 1)

K = Tritt (Vorgabe Taste 2)

G = Deckung (Vorgabe Start)

[+] = Die angegebenen Tasten gleichzeitig betätigen.

PPP... = Kurzes Antippen der Taste in rascher Folge.

Flèche blanche (⇨) = Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction indiquée.

Flèche noire (➔) = Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction de la flèche et maintenez-la enfoncée.

P = Coup de poing (bouton 1 par défaut)

K = Coup de pied (bouton 2 par défaut)

G = Garde (Start par défaut)

[+] = Appuyez en même temps sur ces commandes.

PPP... Appuyez par brèves pressions répétées.

Le Vieux Manuel

Flecha blanca (⇨): Pulsar el Botón D en la dirección indicada.

Flecha negra (➔): Pulsar el Botón D en la dirección indicada.

P = Puñetazo (Botón 1 por defecto)

K = Patada (Botón 2 por defecto)

G = Protección (Start por defecto)

[+] = Pulsar estos controles al mismo tiempo.

PPP... = Pulsar el control rápida y repetidamente.

Freccia bianca (⇨): Sfiora il tasto direzionale nella direzione indicata.

Freccia nera (➔): Tieni premuto il tasto direzionale nella direzione indicata.

P = Pugno (definizione originale tasto 1)

K = Calcio (definizione originale tasto 2)

G = Guardia (definizione originale Start)

[+] = Premi questi comandi insieme.

PPP... = Sfiora il comando velocemente e ripetutamente.

Vit pil (⇨): Tryck kvickt D-knappen i den visade riktningen.

Svart pil (➔): Tryck D-knappen i den visade riktningen och håll den där.

K = Knytnävsslag (Knapp 1 med standardinställningen)

S = Spark (Knapp 2 med standardinställningen)

G = Gard (Startknappen med standardinställningen)

[+] = Tryck på de här knapparna samtidigt.

KKK... = Tryck snabbt upprepade gånger på knappen.

Wit pijltje (⇨): Tik de R-toets in de aangegeven richting.

Zwart pijltje (➔): Druk de R-toets in de aangegeven richting en houd deze ingedrukt.

P = Vuistslag (standaard toets 1)

K = Schop (standaard toets 2)

G = Verdediging (standaard Start)

[+] = Druk deze toetsen tegelijkertijd in.

PPP... = Tik snel en met herhaling op deze toets.

Le Vieux Manuel

④ **Throw: [P + G]**
Move close to your opponent and press the Punch and Guard buttons simultaneously to throw. Follow up with a Ground Attack for maximum damage!

⑤ **Quick Recovery: PPP... or KKK... or GGG...**
When knocked down by an opponent, tap one of these buttons repeatedly and get up quickly before you get hit! Tap the Punch or Kick button to recover with a counterattack.

④ **Wurf: [P + G]**
Nahe an den Gegner herangehen, dann die Schlag- und Deckungstaste gleichzeitig drücken, um einen Wurf auszuführen. Lassen Sie dem Wurf eine Bodenattacke folgen, um dem Gegner maximalen Schaden zuzufügen!

⑤ **Schnelles Aufstehen: PPP... oder KKK... oder GGG...**
Wenn Sie von einem Gegner zu Boden geschlagen werden, tippen Sie eine dieser Tasten in rascher Folge an, um schnell wieder auf die Beine zu kommen, bevor Sie getroffen werden! Tippen Sie die Schlag- oder Trittaste an, um mit einem Gegenangriff aufzustehen.

④ **Projection [P + G]**
Approchez-vous de votre adversaire et appuyez en même temps sur les boutons coup de poing et coup de pied pour le projeter. Exécutez ensuite une attaque au sol pour lui infliger un maximum de dommages.

⑤ **Rétablissement rapide : PPP... ou KKK... ou GGG...**
Lorsque vous avez été mis à terre, appuyez par brèves pressions répétées sur l'une de ces touches et relevez-vous rapidement avant d'être frappé à nouveau ! Pour exécuter une contre-attaque en vous redressant, appuyez sur le bouton coup de poing ou coup de pied.

④



Le Vieux Manuel

④ **Lanzamiento: [P + G]**
Acérquese a su oponente y pulse los botones de puñetazo y protección simultáneamente para lanzar. ¡Remate el lanzamiento con un ataque en el suelo para infligir el máximo daño!

⑤ **Recuperación rápida: PPP... o KKK... o GGG...**
¡Cuando sea derribado por un oponente, pulse uno de estos botones repetidamente y levántese rápidamente antes de que le golpeen! Pulse el botón de puñetazo o de patada para recuperarse con un contraataque.

④ **Lancio: [P + G]**
Muoviti vicino al tuo avversario e premi i tasti di pugno e guardia insieme per lanciare. Segui con un attacco sul terreno per un danno massimo!

⑤ **Ripresa veloce: PPP... o KKK... o GGG...**
Quando sei stato buttato giù da un avversario, sfiora uno di questi tasti ripetutamente e alzati velocemente prima di essere colpito! Sfiora il tasto di pugno o calcio per riprenderti con un contrattacco.

④ **Kast [K + G]**
Flytta dig nära motståndaren och tryck på Knytnävsslags- och Gardknapparna samtidigt för att kasta honom eller henne. Följ upp med en Markattack för att åstadkomma så svåra skador som möjligt!

⑤ **Snabb återhämtning: KKK... eller SSS... eller GGG...**
Om du blir nedslagen av din motståndare så tryck kvickt upprepade gånger på en av de här knapparna och res dig innan du blir träffad igen! Tryck på Knytnävsslags- eller Sparkknappen för att återhämta dig med ett motanfall.

④ **Worp: [P + G]**
Ga dichtbij jouw tegenstander staan en druk de vuistslag- en verdedigingstoets gelijktijdig in om een worp te doen. Doe vervolgens een grondaanval om zoveel mogelijk schade aan te richten!

⑤ **Jezelf snel herstellen: PPP... of KKK... of GGG...**
Wanneer je door een tegenstander bent gevloerd, tik dan met herhaling op één van deze toetsen en sta snel weer op om te voorkomen dat je wordt geraakt! Om jezelf door middel van een tegenaanval te herstellen, tik je op de vuistslag- of schoptoets.

Le Vieux Manuel

ABOUT BLOOD TYPES...

In Asia, it's believed that a person's blood type reveals his or her personality. For example:

Type A: Technique-oriented but nervous; a perfectionist

Type B: Creative and unpredictable

Type AB: Sensitive and open; usually popular

Type O: Strong-willed, with plenty of stamina

HINWEIS ZU DEN BLUTGRUPPEN...

In Asien glaubt man, daß die Blutgruppe einer Person Rückschlüsse über ihren Charakter gestattet. Zum Beispiel:

Blutgruppe A: Technisch orientiert, aber nervös; ein Perfektionist

Blutgruppe B: Kreativ und unberechenbar

Blutgruppe AB: Sensibel und aufrichtig; gewöhnlich populär

Blutgruppe O: Willensstark, großes Stehvermögen

QUELQUES MOTS SUR LES GROUPES SANGUINS...

En Asie, on pense que le groupe sanguin est révélateur de la personnalité. Par exemple :

Groupe A : Attiré par la technique, mais anxieux ; perfectionniste

Groupe B : Créatif et imprévisible

Groupe AB : Sensible et ouvert ; généralement aimé de tous

Groupe O : Esprit résolu, grande endurance

Le Vieux Manuel

SOBRE LOS TIPOS DE SANGRE...

En Asia, existe la creencia de que el tipo de sangre de una persona revela su personalidad. Por ejemplo:

Tipo A: De orientación técnica, pero nervioso; un perfeccionista

Tipo B: Creativo e impredecible

Tipo AB: Sensible y abierto; popular, generalmente

Tipo O: De voluntad firme, con mucho aguante

CIRCA I GRUPPI SANGUIGNI...

In Asia, si crede che il gruppo sanguigno di una persona riveli la sua personalità. Per esempio:

Tipo A: Tecnico ma nervoso; un perfezionista

Tipo B: Creativo e imprevedibile

Tipo AB: Sensibile ed aperto; di solito popolare

Tipo O: Di forte volontà, grande energia

ANGÅENDE BLODGRUPPER...

I Asien tror man att ens blodgrupp påverkar ens personlighet. Till exempel:

Grupp A: Teknikfixerad men nervös, en perfektionist

Grupp B: Kreativ och oförutsägbar

Grupp AB: Känslig och öppen, oftast populär

Grupp O: Envis och uthållig

BLOEDGROEPEN

In Azië gelooft men dat de bloedgroep iets zegt over iemands persoonlijkheid. Bijvoorbeeld:

Bloedgroep A: technisch georiënteerd, maar zenuwachtig; perfectionistisch

Bloedgroep B: creatief en onvoorspelbaar

Bloedgroep AB: gevoelig en openhartig; doorgaans geliefd

Bloedgroep O: wilskrachtig, met veel uithoudingsvermogen

Le Vieux Manuel

SEGA
GAME GEAR

Virtua and Virtua Fighter are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong
No. 88-4302; Singapore No. 88-155.

©1996 Sega Enterprises, Ltd.

672-3708-50

This product is exempt from classification under UK La
In accordance with The Video Standards Council Code of Prac
considered suitable for viewing by the age range(s) indica