

MEGA DRIVE

# Ventura *Art* Fighter 2



SEGA

## **ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS**

**Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.**

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o seu médico.

## **PRECAUÇÕES DURANTE O USO**

- Não te aproximes demasiado do ecrã. Senta-te a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- Utiliza o jogo numa televisão de pequeno ecrã.
- Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar dispõe de boa iluminação.
- Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

**AVISO:** Para os proprietários de televisões de projecção. As imagens fixas podem danificar irremediavelmente o tubo da imagem ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos.

Evita a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

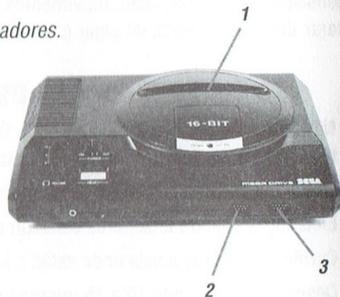
## PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Prepara a tua Mega Drive como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1. Para dois jogadores liga também o Control Pad 2.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Ecrã de Título.
4. Se o Ecrã de Título não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

**IMPORTANTE:** Certifica-te sempre de que a corrente está desligada (OFF) quando inserires ou removeres o teu cartucho.

*Nota:* Este jogo é para um ou dois jogadores.

- 1) Cartucho Sega
- 2) Control Pad 1
- 3) Control Pad 2



## A BATALHA CONTINUA

Um ano passou desde que oito dos mais duros e rápidos lutadores, lutaram entre si, no Torneio Mundial de Luta. Lau Chan pode ter ganho o campeonato, mas os outros participantes ganharam alguma coisa. As virtudes e limites de cada lutador ficaram claros como água. Alguns fizeram novas amizades; outros grandes inimigos. Todos ganharam valiosas experiências de luta antes de abandonarem a arena e seguirem caminhos separados.

Agora voltou a soar a chamada: oito convites cordiais para o segundo Torneio Mundial de Luta. Curiosamente não é necessário responder ao convite - como se alguém fosse tolo para recusar. Será que o sinistro "Judgement 6" está por

trás disto? Sejam qual forem os novos e formidáveis movimentos e técnicas destes excelentes lutadores, todos partilham uma coisa: a suspeita de que desta vez as apostas serão mais altas do que nunca.

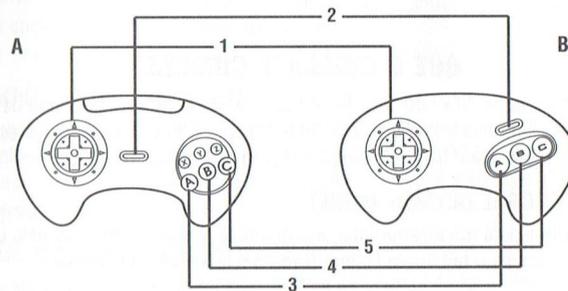
Depois de um ano a treinar Akira Yuki está de volta para tentar os seus novos movimentos e para lutar a decisiva batalha contra o seu novo rival, Wolf Hawfield. A estrela de cinema de Hong Kong, Pai Chan, regressa com o objectivo de derrotar o seu pai, Lau Chan, que está de volta para defender o seu título. O mestre de Pancratium, Jeffrey McWild, luta para preservar a sua vida. O ninja Kagamaru regressa por questões de família e negócios, já que procura romper a trama e descobrir os segredos do misterioso sindicato que puxa os cordões do Torneio Mundial de Luta. Jacky Bryant voltou para salvar a irmã, Sarah, que - ironicamente - foi submetida a uma lavagem cerebral e foi cuidadosamente treinada para o eliminar.

Quem sairá vitorioso desta vez?

## TOMA CONTROLO!

**A:** CONTROL PAD COM 6 BOTÕES

**B:** CONTROL PAD COM 3 BOTÕES



### 1 - BOTÃO D

- Move o cursor nos ecrãs de selecção.
- Move o lutador nos modos de combate.

## 2 - START

- Inicia o jogo.
- Valida uma escolha nos ecrãs de selecção.
- Interrompe o jogo momentaneamente/ reinicia o jogo depois de uma pausa.

## 3 - BOTÃO A

- Valida uma escolha nos ecrãs de selecção.
- Faz com que o lutador se proteja (G) nos modos de combate.

## 4 - BOTÃO B

- Cancela as selecções nos ecrãs de selecção.
- Faz com que o lutador dê um soco (P) nos modos de combate.

## 5 - BOTÃO C

- Valida uma escolha nos ecrãs de selecção.
- Faz com que o lutador dê um pontapé (K) nos modos de combate.

*NOTA: As funções do Control Pad de 6 Botões podem ser reconfiguradas no ecrã auxiliar de Configuração dos botões.*

## QUE O COMBATE COMECE!

Pressiona o botão Start do ecrã do Título, para entrar no ecrã do Modo de Selecção. Pressiona o Botão D para CIMA ou para BAIXO, para te moveres nos modos e pressiona o Botão A, C ou Start para validares a escolha.

### MODO ARCADE (ARCADE MODE)

Este modo é para um jogador lutar contra um adversário controlado pelo computador. Escolhe o teu Virtua Fighter favorito e luta contra os demais.

### MODO VS (VS MODE)

Este modo permite que tu e outro jogador meçam forças até ao final, num combate para dois jogadores.

## OPÇÕES

Este modo permite-te reconfigurar certos aspectos do jogo, mudar as funções afectas aos botões do Control Pad (apenas para o Control Pad de 6 botões) e fazer prova dos efeitos sonoros de Virtua Fighter 2.

## CONSIDERA AS TUAS OPÇÕES

O ecrã de Opções permite que ajustes o jogo ao teu estilo de habilidade. Pressiona o Botão D para CIMA ou para BAIXO, para destacar uma opção e ESQUERDA ou DIREITA para te moveres no interior dessa opção. Pressiona Start para voltares ao ecrã do Modo de Selecção.

### ESCALA DE VIDA (LIFE GAUGE):

Esta opção permite que modifiques o grau de danos que o teu lutador pode receber de cada golpe. Escolhe desde SMALLEST (Mínimo) (só para pequenas feridas sobre a pele) a LARGEST (Máximo) ( para um lutador que possa absorver alguns dos mais desagradáveis golpes). Ou selecciona NO DAMAGE para fazer com que a pele do teu lutador seja impenetrável. (Não confies demasiado pois apesar de tudo o teu lutador ainda pode ser atirado para fora do ringue).

### NÚMERO DE VITÓRIAS NECESSÁRIAS (MATCH POINT)

Esta opção permite que decidas qual o número de vitórias necessárias para ganhar um combate. Escolhe entre uma, duas ou três vitórias.

### TEMPO LIMITE (TIME LIMIT)

A opção Tempo Limite permite que tu determines a duração de cada round. Escolhe entre 10, 20, 30 ou 60 segundos, ou selecciona NO LIMIT para um combate onde podes usar o tempo que pretenderes para destruíres o teu adversário.

### NÍVEL DO INIMIGO (ENEMY LEVEL)

Esta opção permite que escolhas o nível de dificuldade do jogo. Podes escolher entre FÁCIL, NORMAL e DIFÍCIL para o lutador controlado pelo computador.

### SAÍDA (EXIT)

Pressiona o Botão A, B, C ou Start enquanto estiver destacada SAÍDA para voltares ao Modo Selecção.

## VALORES POR DEFEITO (DEFAULT)

Pressiona o Botão A ou C enquanto estiver destacado DEFAULT para repor todas as opções nos seus valores por defeito.

O ecrã principal de Opções tem dois ecrãs auxiliares - Configuração dos Botões (Key Assign) e Prova de Som (Sound Test). Para aceder a qualquer um destes ecrãs, destaca o nome pressionando o Botão D para CIMA ou para BAIXO e selecciona pressionando o Botão A ou C. Pressiona Start para voltar ao ecrã principal de Opções vindo de um ecrã auxiliar.

## CONFIGURAÇÃO DOS BOTÕES (KEY ASSIGN)

No ecrã de Configuração dos Botões aparecem automaticamente os tipos de Control Pad (pad de 3 botões, pad de 6 botões ou No Conected) ligado em cada porta de comando. Se tiveres um Control Pad de 6 botões ligado, podes seleccionar uma de três configurações para as funções dos botões do Control Pad. Só existe uma configuração para o pad de 3 botões. Os Control Pad de 1 Jogador e 2 Jogadores têm menus de configuração de botões individuais.

## TESTE DE SOM (SOUND TEST)

Existem três áreas para testes de som -SE (Sound Effects - Efeitos Sonoros), Teste, Teste de Voz e Teste BGM (Background Music - Música de Fundo).

Pressiona o Botão D para CIMA ou para BAIXO para destacar um tipo de teste e ESQUERDA ou DIREITA para te moveres no interior do tipo de teste escolhido. Pressiona o Botão A ou C para ouvires o tipo escolhido. Selecciona DEFAULT para os Efeitos Audio voltarem aos seus valores por defeito. Selecciona EXIT para voltares ao ecrã principal de Opções.

## O TORNEIO VIRTUA

### ESCOLHA DOS JOGADORES

No início do modo Arcade e do modo VS, aparece o ecrã de Escolha do Jogador. Pressiona o Botão D para a ESQUERDA ou para a DIREITA para destacar os lutadores, e Botão A, C ou Start para escolher um lutador destacado. Tens 20 segundos para escolheres o teu Jogador. Os lutadores destacados são automaticamente seleccionados quando o tempo termina.

### AS REGRAS

O combate comporta por defeito três rounds. O primeiro lutador que ganhar

dois rounds é o vencedor do combate (vê Opções para alterares o número de vitórias que decide um combate). Existem duas maneiras de ganhar um round:

- 1) Reduzires a Barra de Vida do teu adversário a zero.
- 2) Fazeres o teu adversário sair do ringue.

Se nenhum dos lutadores estiver KO ou for derrubado para fora do ringue, vence o round o lutador que no fim do tempo tiver uma Barra de Vida maior. Se ambos os lutadores tiverem as barras de vida iguais no final do round, é declarado um EMPATE (DRAW), e há um round especial de morte súbita para decidir o vencedor do combate.

## O RINGUE

### 1 - BARRA DE VIDA

Mostra a quantidade de vida restante do lutador por cada assalto.

### 2 - NÚMERO DE ROUNDS

Mostra o número de rounds do combate actual.

### 3 - CRONÓMETRO

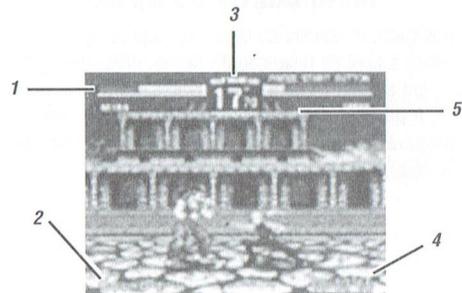
Mostra o tempo restante do round actual.

### 4 - TEMPO TOTAL

Mostra quanto tempo estiveram a lutar no campeonato actual.

### 5 - VITÓRIAS

Mostra o número de vitórias de cada lutador no combate actual.



## ENTRADA DE UM SEGUNDO JOGADOR

Um segundo jogador pode juntar-se ao jogo no Modo Arcade, pressionando Start no Control Pad que não estiver a ser utilizado. "Challenger Comes" aparece no ecrã, seguido do ecrã de Escolha do Jogador, permitindo que o novo jogador escolha o seu lutador. O vencedor deste combate a dois jogadores continua no Modo Arcade desde o início, na fase em que o jogo foi interrompido.

## FIM DO JOGO/CONTINUAR (GAME OVER/CONTINUE)

No Modo Arcade o jogo acaba quando o teu lutador perder um combate. Tens a opção de poder continuar depois do jogo acabar. Pressiona Start antes de expirar o tempo para continuares a jogar do início do jogo que acabas de perder. O jogo também acaba quando passares todos os níveis e ganhares um combate.

No Modo VS, depois de cada combate aparece o ecrã dos Recordes do Modo VS mostrando o número de Vitórias/Derrotas de cada lutador no Modo VS. Existem três opções na parte inferior do ecrã de recordes do Modo VS.

CONTINUAR: para voltar ao ecrã de Selecção do Jogador no Modo VS para um novo combate

SAÍDA: para voltar ao ecrã do Título

ANULAR: para apagar todos os recordes do Modo VS

Podes continuar a jogar no Modo VS um número ilimitado de vezes.

## INTRODUÇÃO DO NOME

Quando passares todas as etapas do jogo e se obteres um dos melhores resultados, aparece o ecrã de Inscrição do Nome. Pressiona o Botão D para ESQUERDA ou para a DIREITA para te moveres entre os caracteres e pressiona o Botão A, C ou Start para seleccionares. Selecciona ← ou pressiona o Botão B para apagares o caractere anterior. Selecciona END ou deixa terminar o tempo para introduzir o nome.

## OS MOVIMENTOS

- 1 - SALTO
- 2 - SALTO PARA A FRENTE
- 3 - AVANÇAR
- 4 - AVANÇAR BAIXANDO-SE
- 5 - BAIXAR-SE
- 6 - RECUAR BAIXANDO-SE
- 7 - RECUAR
- 8 - SALTO PARA TRÁS

## BOTÃO

As direcções aparecem no Botão D indicadas por setas.

Setas claras (⇒) = Pressiona o Botão D na direcção mostrada.

Setas escuras (→) = Pressiona e fixa o Botão D na direcção indicada.

P = (P) Soco (Botão B por defeito)

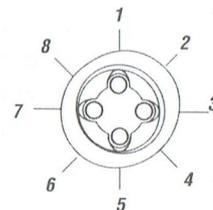
K = (K) Pontapé (Botão C por defeito)

G = (G) Defesa (Botão A por defeito)

(+) = Simultaneamente (e.g. P+G = Pressiona os botões de Soco e Defesa simultaneamente).

KKK... = Pressionar rapidamente (e.g. pressiona o Botão do Pontapé repetidamente e o mais rápido possível).

*NOTA: Lembra-te de que alguns tipos de ataque só podem ser executados em determinadas condições, tais como estando em baixo ou contra um adversário caído. Existem vários tipos de ataques que podem ser executados em diferentes níveis de um salto:*



## GRANDE SALTO ( ↑ )

Os ataques podem começar no ar, ou podem sincronizar-se para serem executados antes de aterrizar.

## SALTO PEQUENO ( ↑ )

Os ataques devem ser sincronizados sempre simultaneamente com o salto.

## AKIRA

NOME: Akira Yuki

PAIS: Japão

DATA DE NASCIMENTO: 23-09-1968

SEXO: Masculino

PROFISSÃO: Professor de Kung Fu

TIPO DE SANGUE: O

PASSATEMPO: Kung Fu

Mestre já lendário da arte de Hakkyoku-ken, Akira passou o ano anterior a viajar e a afinar as suas técnicas até atingir a perfeição. Apesar de não ter ganho o primeiro torneio, ele considerou-o como uma experiência de aprendizagem e espera com paciência o torneio para experimentar os seus movimentos contra todos os outros lutadores.

## ATAQUES

Chuusui	P
Housui	↓ P
Shoutai	K
Youzentai	↓ K
Sokutai	↘ K
Soukahou	↘ P (contra um adversário caído)
Gekihousui	↑ P (contra um adversário caído)
Toukyaku	↑ K (no ar, grande salto)
Fujintai	↑ K (antes de aterrizar, grande salto)
Jouho Chouchoo	⇒ P

Rimon Chouchoo

⇒ ⇒ P

Yakuho Chouchoo

⇒ ⇒ ⇒ P

Mouko Kouhazan

⇒ P (estando em baixo)

Byakko Koushouda

⇐ ⇒ P (estando em baixo)

Utankyaku

⇒ ⇒ K

Renkantai

⇒ ⇒ KK

Tetsuzankou

⇐ ⇒ ⇒ P+K

Kansuitai

PK

Hachimon Kaida

PP

Toushin Soutai

P+G

Youshi Senrin

⇐ ↘ P+K

Daiden Housui

⇒ ⇐ ⇒ P+K

Bouken

P+K+G

Hougeki Unshin Soukoshou

P+K+G

⇐ ↘ P+K

⇐ ou ⇒ P

⇒ P+G (contra um ataque alto)

Kaiko

KKK...

Katsumen Sentai

↓ KKK

Katsumen Soutai

⇐ KKK

Roll backward, middle kick

↘ KKK

Roll backward, low kick

Gaimon Chouchuu

G ⇐ P (contra ataques altos)

Gaimon Chouchuu

G ↘ P (contra ataques médios)

Souhachushu

G ↓ P (contra ataques baixos)

Choushitai

↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)

Dopp Choushitsu

K+G depois G

## PAI

NOME: Pai Chan

PAIS: Hong Kong

DATA DE NASCIMENTO: 17-05-1975

SEXO: Feminino

PROFISSÃO: Estrela de cinema

TIPO DE SANGUE: O

PASSATEMPO: Dançar

Apesar de Pai ser filha de Lau, existe muito pouco amor entre eles - enquanto Lau se dedica à sua obsessiva busca da perfeição, a mãe de Pai trabalhava tão arduamente para manter a família que morreu por excesso de trabalho. Pai nunca perdoou Lau pela morte da sua mãe e jurou que um dia chegaria a vencer Lau no seu próprio jogo. Apesar de no último torneio ainda não ter capacidades suficientes que lhe permitissem vencer, desta vez ela está armada com novas técnicas que poderão retirar Lau da sua posição no campeonato. E com Lau fora do caminho, os outros cairão como peças de dominó.

### ATAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	↓ P
Koushuutai	K
Sensaitai	↓ K
Senchuutai	↘ K
Rai'in Shouda	↘ P (contra um adversário caído)
Enshuu Raigeki	↑ P (contra um adversário caído)
Enshuu Kourai geki	↑ P (contra um adversário caído)
Hi'en Toukyaku	↑ K (levantando-se para um salto grande)
Hishitai	↑ K (antes de aterrar, salto grande)
Hi'en Tankyaku	↘ K
Senchuuken	↘ P
Sokuchuukyaku	⇒ K

Taitou Risenkyaku

Haitenkyaku

Senpuuga

Ensenshuu

Renken Senpuuga

Renken Ensenshuu

Renkentai

Renshou

Souken Senpuutai

Raigekishou

Renkan Tenshinkyaku

Renkan Tenshin Soukyaku

Renkan Haitenkyaku

Tenshin Soutou

Ensen Hairyuu

Rasen Anshou

Zensentai

Zensou Sentai

Roll backward, middle kick

Roll backward, low kick

Hishitai

K (enquanto se levanta)

↖ K

K+G

↓ K+G

P, K+G

P, ↓ K+G

PK

PP

PPK

PPP

PPPK

PPP ↓ K

PPP ↖ K

P+G

↔ P, ↗ P (contra ataca um soco)

↔ P (contra ataca um pontapé alto)

KKK...

↓ KKK...

↔ KKK

↗ KKK

↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)

## LAU

NOME: Lau Chan

PAIS: China

DATA DE NASCIMENTO: 10-02-1940

SEXO: Masculino

PROFISSÃO: Cozinheiro

TIPO DE SANGUE: B

PASSATEMPO: Poesia Chinesa

Lau luta para alcançar a perfeição em tudo o que faz, seja a trabalhar como um famoso chefe de cozinha da China ou a adquirir o título do mais poderoso lutador do mundo. Apesar de ter sido declarado campeão, Lau estava longe de estar satisfeito com a sua performance, por isso depois do primeiro torneio, ele dirigiu-se para as montanhas para um treino severo ao longo do passado ano. Ele espera que neste torneio consiga actuar de acordo com as exigências fixadas.

### ATAQUES

Chuukun	P
Souchuukun	↓ P
Katsumentai	K
Sensaitai	↓ K
Senchuutai	↘ K
Kosou Raishuu	↑ P (contra um adversário caído)
Kosou Renshuu	↑ P (contra um adversário caído)
Toushuugeki	↖ K (contra um adversário caído)
Hishuutai	↑ K (enquanto se levanta para um salto grande)
Toukuu Senjinkyaku	↑ K (antes de aterrar, salto grande)
Hishitai	K (simultaneamente com um salto pequeno)
Chuugeki	⇒ P
Shakashou	↘ P
Shajoushou	↙ P

Junpo Chuushou

Taitou Resenkyaku

Kokyaku Haiten

Senpuuga

Ensenshuu

Renken Senpuuga

Renken Ensenshuu

Renkentai

Renshou A

Souken Senpuutai

Raigenkishou

Renkan Tenshin Kyaku

Renkan Tenshin Soukyaku

Renkan Haitenkyaku

Renshou B

Renshou Senpuutai

Renkanshou

Chisoutai

Kensha Touraku

Zensentai

Zensou Sentai

Roll backward, middle kick

Roll backward, low kick

Rekka Kosenkyaku

↘ ↘ P

K ( enquanto se levanta)

↖ K

K+G

↓ K+G

P, K+G

P, ↓ K+G

PK

PP

PPK

PPP

PPPK

PPP ↓ K

PPP ↖ K

↘ PP

↘ PPK

↘ PPP

⇒ ↓ K

P+G

KKK...

↓ KKK...

← KKK

↖ KKK

↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)

## WOLF

NOME: Wolf Hawkfield

PAIS: Canadá

DATA DE NASCIMENTO: 08-02-1966

SEXO: Masculino

PROFISSÃO: Lutador Profissional

TIPO DE SANGUE: O

PASSATEMPO: Karaoke

Wolf trabalhou como lenhador até ser descoberto por um caça talentos que o encorajou a tornar-se profissional de luta livre. Não demorou muito até se tornar invencível neste desporto. Ele entrou no primeiro torneio para tentar encontrar um adversário à sua altura. Não demorou muito até que Akira lhe desse o que ele estava à procura e os dois envolveram-se numa intensa competição. No final do primeiro torneio ambos juraram que voltariam a lutar novamente. Agora essa oportunidade chegou e Wolf tem os olhos postos no campeonato.

### ATAQUES

Straight Hammer

Low Hammer

High Kick

Low Smash

Face Lift Kick

Elbow Drop

Elbow

High Elbow

Rising Toe

Heel Crush

Sonic Upper

Vertical Upper

Boby Blow

P

↓ P

K

↓ K

↘ K

↙ P (contra um adversário caído)

↖ P (contra um adversário caído)

↑ P (contra um adversário caído)

↑ K (enquanto se levanta para um salto grande)

↑ K (antes de aterrar, salto grande)

↙ P

↘ P

→ P

Shoulder Attack

Knee Blast

Low Drop Kick

Rolling-saw Butt

Hammer Kick

Jab Straight

One-two Upper

Brian Buster

Giant Swing

Tiger Driver

Rolling Clear

Low Clear

Roll backward, middle kick

Roll backward, low kick

Toe Crush

↔ ⇒ P

⇒ K

⇒ ↓ K

⇒ K+G

PK

PP

PPP

P+G

↔ ↙ ↓ ↘ ⇒ P

↘ P+K+G

KKK...

↓ KKK...

↔ KKK

↙ KKK

↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)

## JEFFRY

NOME: Jeffry McWild

PAIS: Austrália

DATA DE NASCIMENTO: 20-02-1957

SEXO: Masculino

PROFISSÃO: Pescador

TIPO DE SANGUE: A

PASSATEMPO: Música Reggae

Jeffry usa os prêmios em dinheiro que ganha nos torneios para manter um barco de pesca, a sua maior fonte de rendimentos. Toda a sua vida, ambicionou um prêmio mais que qualquer outro: o lendário come homens "Tubarão Satã". A sua última batalha contra o tubarão foi a mais feroz alguma vez vista, mas o tubarão escapou deixando-lhe como recordação o barco destruído. Depois Jeffry aperfeiçoou as suas técnicas de luta e vai saltar de novo para o ringue. Se ganhar desta vez poderá comprar um barco novo e fazer justiça de uma vez por todas.

### ATAQUES

Straight Knuckle	P
Low Knuckle	↓ P
Upper Kick	K
Vertical Kick	↓ K
Side Kick	↘ K
Stomping	↘ K (contra um adversário caído)
Flying Body Press	↑ P (contra um adversário caído)
Raiden Drop	↑ P (contra um adversário caído)
Killing Bites	↑ K (enquanto se levanta para um salto grande)
Heel Stamp	↑ K (antes de aterrar, salto grande)
Smash Upper	↘ P
Double Upper	↘ PP
Vertical Upper	↘ P

Elbow Butt	⇒ P
Dash Elbow	⇒ ⇒ P
Elbow Upper	⇒ ⇒ PP
Elbow Stamp	⇐ ⇒ P
Toe Kick	↓ K
Toe Kick Hammer	↓ KP
Knee Attack	⇒ K
Kenya Kick	⇒ KK
Knuckle Kick	PK
Double Kick	PP
One-two Upper	PPP
Power Slam	⇒ P (P+G)
Splash Mountain	↘ ↘ P+K
Toe Kick Splash	↓ ↘ ⇒ P+K+G
Power Bomb	↘ P+K+G
Spinning Up Kick	KKK...
Spinning Low Kick	↓ KKK...
Roll backward, middle kick	⇐ KKK
Roll backward, low kick	⇐ KKK
Step Kick	↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)
Hip Attack	P+K+G

## KAGE

NOME: Kage-maru

PAIS: Japão

DATA DE NASCIMENTO: 06-06-1971

SEXO: Masculino

PROFISSÃO: Ninja

TIPO DE SANGUE: AB

PASSATEMPO: Mah-jongg

Não há muito para dizer sobre o passado de Kage; só que anda à procura de uma misteriosa organização que matou o seu pai e que raptou a sua mãe. A sua busca levou-o ao primeiro torneio, no qual entrou para procurar pistas. Apesar de ter feito sensação com as suas técnicas de luta, não conseguiu descobrir o Sindicato... mas ouviu dizer que a sua mãe ainda poderia estar viva. Entrou na arena na esperança de que se fosse declarado campeão pudesse descobrir mais alguma coisa.

### ATAQUES

Danken

P

Jurizuridan

↓ P

Tsukikaeshi Keri

K

Surigeri

↓ K

Nakageri

↘ K

Kakato Otoshi

↘ P (contra um adversário caído)

Asuka

↑ P (contra um adversário caído)

Hishou Geri

↑ K (contra um adversário caído)

Tobikakato Geri

↑ K (enquanto se levanta para um salto grande)

Hiji Uchi

⇒ P

Senpuu Geri

↖ K

Ryuuei Kyaku

⇒ ⇒ K

Hagaryuu

⇒ ⇒ K+G

Rairyuu Hishoukyaku

⇒ ⇒ P+K+G

Tsumuji Geri

↓ K+G

Hagasane

PK

Resshou

PP

Resshou Kyaku

PPK

Sandangeki

PPP

Sandan Urageri

PPPK

Sandan Fuujinkyaku

PPP ↖ K

Zenten

← ↘ ↓ ↘ ⇒

Kouten

⇒ ↘ ↓ ↘ ←

Kaiten Jizurikyaku

← ↘ ↓ ↘ ⇒ K

Kouten JizuriKyaku

⇒ ↘ ↓ ↘ ← K

Taitou

P+G

Koenraku

← P

Tatsumaki Geri

KKK...

Tatsumaki Surigeri

↓ KKK...

Roll backward, middle kick

← KKK

Roll backward, low kick

↘ KKK

Zenten, Zenten

← ↘ ↓ ↘ ⇒, ← ↘ ↓ ↘ P

Kouten, Zenten

⇒ ↘ ↓ ↘ ←, ← ↘ ↓ ↘ P

Zenten, Kouten,

← ↘ ↓ ↘ ⇒, ⇒ ↘ ↓ ↘ P

Jizurikyaku

Zenten, Rairyuu

← ↘ ↓ ↘ ⇒, ← ↘ ↓ ↘

Hishoukyaku

P+K+G

Kouten, Rairyuu

⇒ ↘ ↓ ↘ ←, ← ↘ ↓ ↘

Hishoukyaku

P+K+G

Tsukikakato Geri

↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)

Suisha Geri

↖ K+G

## SARAH

NOME: Sarah Bryant

PAIS: USA

DATA DE NASCIMENTO: 04-07-1973

SEXO: Feminino

PROFISSÃO: Estudante

TIPO DE SANGUE: AB

PASSATEMPO: Queda Livre

Raptada, submetida a uma lavagem cerebral e treinada para combater pela organização clandestina, Sarah Bryant combateu contra o seu irmão no primeiro torneio. A organização esperava assim poder eliminar Jacky, mas como eles não conseguiram controlar completamente Sarah, ela não conseguiu cumprir as suas ordens. Sarah passou o última ano a ser reprogramada por um novo conjunto de professores. Assim que ela entrar novamente na arena, será uma verdadeira máquina de combate.

### ATAQUES

Straight Lead

P

Squat Straight

↓ P

Vertical Hook Kick

K

Low Kick

↓ K

Middle Kick

↘ K

Soccerball Kick

↘ K (contra um adversário caído)

Jumping Knee Stamp

↗ P (contra um adversário caído)

High Jump Knee Stamp

↑ P (contra um adversário caído)

Jump Kick

↑ K (enquanto se levanta para um salto grande)

Heel Kick

↑ K (antes de aterrar, salto grande)

Rising Elbow

⇒ P

Double Joint Butt

⇒ PK

Somersault Kick

↻ K

Jackknife Kick

↓ K

Jackknife Kick Side

↓ KK

Knee Kick

⇒ K

Dash Knee

⇒ ⇒ K

Illusion Kick

↘ KK

Mirage Kick

↘ KKK

Leg Slicer

↓ K+G

Side Hook Kick

↘ K+G

Punch High Kick

PK

Punch Side Kick

P ↓ K

Jab Straight

PP

Double Punch Snap Kick

PPK

Flash Piston Punch

PPP

Combo Rising Knee

PPPK

Combo Somersault

PPP ⇐ (ou ↻) K

Front Suplex

P+G

Neckbreaker Drop

⇒ ⇒ P

Vertical Spin Kick

KKK...

Low Spin Kick

↓ KKK...

Roll backward, middle kick

⇐ KKK

Roll backward, low kick

↘ KKK

Step Hook Kick

↑ K (simultaneamente com um salto pequeno)

High Kick Straight

PK

## JACKY

NOME: Jacky Bryant

PAIS: USA

DATA DE NASCIMENTO: 28-08-1970

SEXO: Masculino

PROFISSÃO: Corredor automobilístico

TIPO DE SANGUE: A

PASSATEMPO: Treino

Num dia fatídico, um corredor automobilístico e mestre de Jeet Kune Do, Jacky Bryant fica sem a sua irmã, quando esta foi raptada por um sindicato clandestino. Depois de anos à procura, soube que a sua irmã se tornou numa das melhores lutadoras de Jeet Kune Do. Quando o primeiro Torneio Mundial de Luta foi anunciado, Jacky aceitou o desafio pensando que assim poderia encontrar e salvar a sua irmã Sarah do sindicato. Mas assim que o vencedor foi anunciado Sarah desapareceu. Jacky passou o último ano a treinar-se para o próximo torneio. Desta vez ele planeia, não só ganhar o torneio, como também trazer Sarah de volta.

### ATAQUES

Straight Lead	P
Squat Straight	↓ P
Vertical Hook Kick	K
Low Kick	↓ K
Middle Kick	↘ K
Soccerball Kick	↘ K (contra um adversário caído)
Jumping Knee Stamp	↗ P (contra um adversário caído)
High Jump Knee Stamp	↑ P (contra um adversário caído)
Jump Kick	↑ K (enquanto se levanta para um salto grande)
Heel Kick	↑ K (antes de aterrar, salto grande)
Spinning Back Knuckle	↶ P
Double Spin Knuckle	↶ PP

Spinning Slant Back Knuckle	↶ P ↗ P
Spinning Low Spin Kick	↗ P ↓ K
Slant Back Knuckle	↗ P
Slant Low Spin Kick	↗ P ↓ K
Knee Kick	⇒ K
Side Hook Kick	↶ K
Somersault Kick	↻ K
Dash Hammer Kick	⇒ ⇒ K
Double Spinning Kick	KK
Beat Knuckle	P+K
Punch Side Kick	PK
Punch Low Spin Kick	P ↓ K
Jab Straight	PP
Flash Piston Punch	PPP
Combo Elbow	PP ⇒ P
Combo Elbow Spin Kick	PP ⇒ PK
Northern Light Bomb	P+G
Neckbreaker Drop	⇒ ⇒ P
Vertical Spin Kick	KKK...
Low Spin Kick	↓ KKK...
Roll Backward, Middle Kick	↶ KKK
Roll Backward, Low Kick	↗ KKK
Punch High Kick	⇒ PK
Step Hook Kick	↑ K (simultaneamente com uma salto pequeno)

## GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, **acompanhados da respectiva prova de compra.**

## UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

Este cartucho foi concebido exclusivamente para a **Mega Drive** da Sega.



**Não molhar.**



**Não danificar.**



**Não dobrar.**



**Não aproximar de uma fonte de calor.**



**Não submeter a choques violentos.**



**Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.**



**Não expor ao sol.**

## PARA UMA UTILIZAÇÃO ADEQUADA

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se estiver sujo, limpa-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

C "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

**SEGA**™

Distribuidor Oficial



**ECOFILMES**

São João da Madeira