

SEGA

MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

L'APPEL DU DESTIN

© BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 1994

BAN
DAI

RESUMEN

| | |
|--|----|
| UTILIZACION DE LOS MANDOS..... | 30 |
| PRESENTACION DE LOS PERSONAJES..... | 31 |
| COMIENZO DEL JUEGO | 33 |
| PANTALLA DUAL DE COMBATE | 39 |
| VENTAJAS DE LA PANTALLA DUAL..... | 39 |
| CONJUNTO FINAL DE LLAVES DE LUCHA..... | 40 |
| NEUTRALIZACION DE LAS LLAVES ENEMIGAS..... | 41 |
| RESUMEN DE LAS FUNCIONES..... | 42 |

Por fin está aquí el juego de acción y de combate que tanto has esperado. La pantalla dual, un sistema totalmente nuevo del que está dotado este juego, da un realismo espectacular tanto a los combates terrestres como a los combates espaciales y los da un ritmo emocionante. Este juego nos invita a un verdadero espectáculo de efectos visuales y sonoros.

USO DE LOS MANDOS

Botón D ▲ Salta ◀▶ / Avanzar - Retroceder
▼ / Posición de agachado
Botón D / En caso de quedarse sin aliento durante el combate, permite recuperar fuerzas.
Presión sobre hacia el adversario / Proyección
Botón D ◀◀ / Desplazamiento rápido hacia la izquierda.
Botón D ▶▶ / Desplazamiento rápido hacia la derecha.

*El desplazamiento se mantiene mientras que se mantiene presionado el botón.

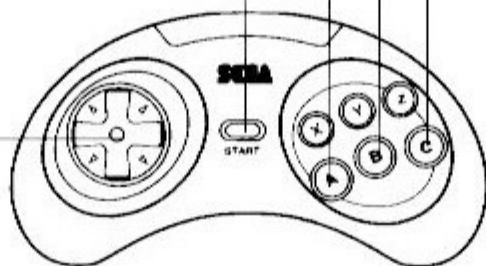
START/ Comienzo del juego, pausa.

BOTON A/ Golpes especiales (Llaves de sorpresa, Bolas de Fuego)

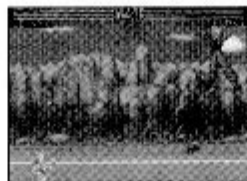
BOTON B/ Patada (Golpe con el pie)

BOTON C/ Salto al aire (Solamente en la pantalla dual).

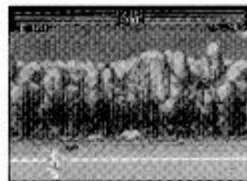
*Una presión simultánea sobre los botones A y B permite acumular energía rápidamente.



• Apoyar hacia atrás para defenderse contra el adversario durante el combate.



Si vas hacia la derecha:
◀+ Mantenerse en pie
▶+ Mantenerse agachado



Si vas hacia la derecha:
◀+ Mantenerse en pie
▶+ Mantenerse agachado

PRESENTACION DE LOS PERSONAJES



SANGOKU SUPER SAIEN

Después de revelar su fuerza secreta, se ha convertido en un luchador excepcional justificando su reputación. Aquí le vemos enfrentándose a nuevos desafíos.



SANGO HAN SUPERSAIEN

Hijo de Goku, padre desde temprana edad, se ha entrenado con Goku, Piccolo, Vègèta. Al final de combates terroríficos contra combatientes formidables, se ha revelado como supersaién. Su fuerza es superior a la de Goku.



PICCOLO

Del planeta Namek donde se encuentran escondidas las bolas de Dragón, es el hijo de Piccolo Grand Satan. Era el espíritu encarnado del mal. Ha evolucionado y se ha sometido a un entrenamiento intensivo para desarrollar su fuerza para poder salvar la tierra.

VEGETA SUPERSAIEN

Príncipe Real del planeta Vegeta. Muy orgulloso, es incapaz de aceptar las ideas de alguien más fuerte que él. Es tan simpático como belicoso. Vegeta también se ha revelado como supersaién.



TRUNKS SUPERSAIEN

Hijo de Vegeta. Posee un sentido extraordinario del combate. Tiene una profunda aversión hacia los androides del Dr. Guem. Al final de un entrenamiento espacial, se ha revelado como supersaién.



KURILIN

Mejor amigo de Goku y discípulo del mismo maestro, Tortuga Genial, Kurilin sabe utilizar muy sabiamente el Karnehaméha y la energía del disco para dispersar a sus adversarios.





LIKUM

Miembro del comando especial de combate de Giniou. Es muy duro y de una resistencia a toda prueba. La pistola "lasertablase" que sale de su boca tiene tal potencia que es capaz de transformarse en estrella.



GINIOU

Carta maestra de Freezer, Giniou es el comandante del comando especial de combate. Utiliza una técnica que le permite invertir su cuerpo y el de su adversario, pero da demasiada importancia a las formas y a las posturas.



FREEZER

Es el verdadero instigador de la destrucción de Vegeta, el planeta natal de Goku y Vegeta. Tiene la esperanza de convertirse en el Maestro del Universo y siembre el terror y la destrucción.

EL No. 18

Androide de un tipo muy nuevo, ideado sobre el modelo humano. Gracias a órganos como la chimenea de energía eterna, está dotado de un cuerpo que no conoce la fatiga.



CELL (PCELL)

Gracias al rápido progreso de la biotecnología, es fruto del montaje de células de distintos guerreros. Absorbe los Androides y ha desarrollado una fuerza inimaginable.



COMIENZO DEL JUEGO

Introduce al cartucho del juego en la consola y pulsa ON. Cuando aparece la Pantalla Inicial, pulsa START para ver la pantalla de selección MODE.



■ ELIGIR EL MODO DE JUEGO

Elige el modo de juego con la ayuda del Botón D y valida con el Botón A (o C, START).

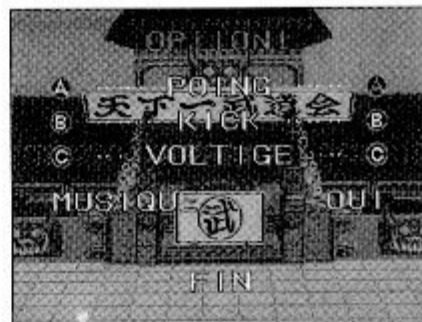


OPCIONES

Elige la opción con la ayuda del Botón D y valida con el Botón a.



■ OPCION 1



- ◆ PUÑO
- ◆ PATADA – Se puede, si se desea, modificar la función de los botones del pad de control.
- ◆ SALTO AL AIRE
- ◆ MUSICA – Permite escuchar música.
- ◆ FIN

■ OPCION 2

Las funciones para definir los títulos de la opción 2 son idénticas a las de la opción 1.



- NIVEL DE JUEGO - Permite elegir el grado de dificultad.
- CONTINUAR- Permite definir el número de juego en curso (Maximo 9 juegos).
- MANDO AYUDA - Permite definir el acceso o no al mando "ayuda" durante el combate.
- MUSICA - Posibilita el escuchar los efectos sonoros.
- AYUDA - Permite visualizar los mandos de las llaves de combate de los personajes.



Desplaza la vigilancia sobre cada personaje con la ayuda del control vertical y coloca los nombres de los personajes en orden con la ayuda del Botón A o C. (El Botón B los modifica en orden inverso).



Luego elige una llave de lucha con la ayuda del del control vertical. El orden se encuentra encima de cada personaje.



■ DEFINIR LES HANDICAPS ET LES CONDITIONS DE COMBAT



Cuando aparece la pantalla de definición de las escenas de combate, selecciona los títulos con el Botón D.



◆ COMIENZO

- ◆ FONDO... Es posible determinar el lugar del combate. Se modifica con A.
- ◆ MUSICA... También puedes escoger la música que prefieras durante el juego. Modifica con A.
- ◆ VIDAS... El número de vidas puede cambiarse. Aumentas el número pulsando A y reduces el número con B. (De 350 a 50).
- ◆ FUERZA... La potencia puede modificarse. Aumentas pulsando A y reduces pulsando B. (De 125 a 0).

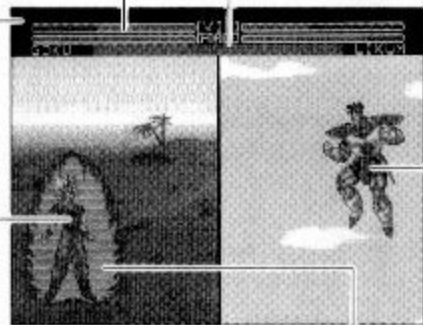
PANTALLA DUAL

Esta es la pantalla dual. Es un sistema inédito que permite reunir en una misma pantalla 2 personajes localizados en lugares muy distantes (la distancia máxima es 6 pantallas laterales x 2 pantallas verticales).

VIDA (NIVEL) Cuando el nivel es 0 pierdes

FUERZA/Fuerza necesaria para atacar

RADAR/Posición del personaje



Personaje enemigo

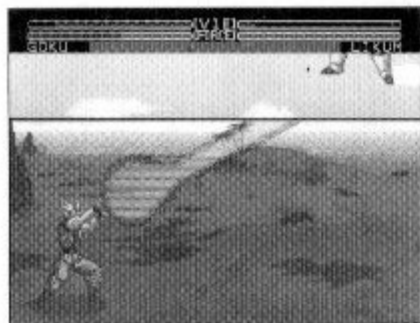
Tu personaje

Super llave de lucha

VENTAJAS DE LA PANTALLA DUAL

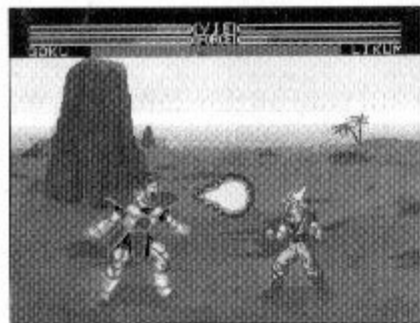
- Visualización de la potencia (POWER) posible aun en caso de distanciamiento.
- Cuando el adversario se acerca y avanza rápidamente, intenta reducir la distancia, rompe su ritmo.
- La línea de división se sitúa de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha y puede hacer un giro completo. Esta movilidad permite alcanzar los efectos garantizados.
- Cuando eres atacado te puedes poner en guardia, desaparecer o contra-atacar.

RESUMEN FINAL



Para utilizar las llaves de lucha (llaves mega), es necesario tener energía. Las bolas de fuego no la consumen.

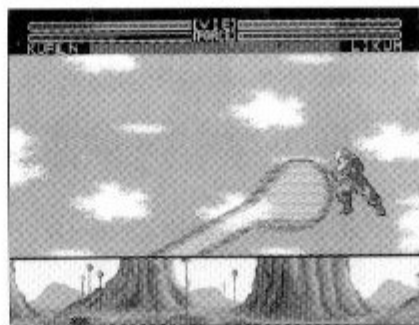
■ LLAVES EFECTUADAS CON FALTA DE ENERGIA



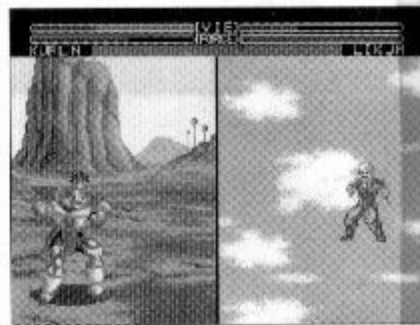
Es posible dar golpes que consumen energía aún sin tener energía. Sin embargo, la energía consumida en realizar la llave no permite combatir mientras que no hayas recobrado tu energía. Presta atención y no estes desarmado en los ataques o en tu defensa.

■ LLAVES SIN LIMITES DE DISTANCIA

Las llaves mega no tienen límite de distancia. Si la distancia es grande, mejor permiten protegerte del enemigo.



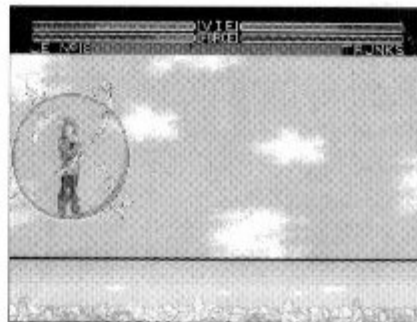
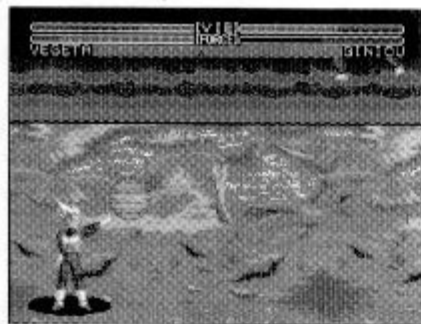
Llave Kamehameha con energía deficiente.



Personaje tambaleante. Con la cruz y una presión continua sobre los botones envíale al otro lado de la

NEUTRALIZA LOS GOLPES DEL ENEMIGO

Los mega-golpes tienen un poder destructivo muy fuerte. Si puedes evitarlos, será una forma muy buena de defensa.



ESQUIVAR

La partida se juega en el momento que tu personaje se agacha. Validar sin perder el tiempo.

- ◆ SUBTERFUGIOS: **+** **+** **(A)**
- ◆ FINTA: **++** **(A)**
- ◆ HUIDA: **+++** **(A)**
- ◆ CONTRA-ATAQUE: **++** **(A)**

“Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha”.

- La validación de la modalidad de pausa es una función de la distancia. Lo más cerca que se está, más rápida es la validación.

RESUMEN DE LAS FUNCIONES

SANGOKU

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|-----------------|
| BALLE DE FEU | ◁++▷+ (A) |
| VOLEE BALLE | + (EN) ◁++ (A) |
| G PRESSION | + (EN) +, + (A) |
| TAIYOKEN | +▷◁++▷+ (A) |
| COUDE POING | ◁++ (A) |
| GENOUX KICK | ++ + (B) |
| DANCING KICK | ◁++ (B) |
| KAMEHAMEHA | ◁++ (A) |
| MEGAHAMEHA | ◁++▷+ (A) |

SANGOHAN

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|-----------------------------|
| BALLE DE FEU | ◁++▷+ (A) |
| G PRESSION | + (EN) +, + (A) |
| CHOC VAGUE | +▷◁++▷+ (A) |
| MULTIPOINGS | ◁++ (A) |
| ENERGIE POING | + + (A) |
| MULTIKICK | ◁++ (B) |
| LEVITATION KICK | (en cours de saut) +▷++ (B) |
| KAMEHAMEHA | ◁++▷+ (A) |
| MASENCO | ◁++▷+ (A) |

Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha.

VEGETA

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|--------------|
| BALLE DE FEU | <++>+ (A) |
| VOLEE BALLE | + (EN) + (A) |
| DISQUE | + (EN) + (A) |
| COUP DE GRISOU | + + (A) |
| SUPER KICK | + + (B) |
| COUDE SAIEN | + + (A) |
| DEMON ATTAQUE | + + (B) |
| ECLAIR DEMON | + <++> (A) |
| RAYON VEGETA | + + + (A) |

TRUNKS

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|------------------------------|
| G CANON | <++>+ (A) |
| ENERGIE LAME | + (EN) + (A) |
| FISSION BALLE | + > <++>+ (A) |
| COUP DE GRISOU | + + (A) |
| TRUNKS KICK | (en cours de saut) + + + (B) |
| VOLEE KICK | + > <++>+ (B) |
| MULTIPOINGS | + + (A) |
| RAYON TRUNKS | + + >+ (A) |
| RAYON FINAL | + <++> (A) |

Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha.

PICCOLO

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|--------------------------------|
| RAYON MIRACLE | < ++ > + (A) |
| WATTS MIRACLE | ⌘ + (A) |
| CHOC VAGUE | + > < ++ > + (A) |
| COUDE POING | ⌘ + (A) |
| PICCOLO KICK | ⌘ + (B) |
| SONIC KICK | + > < ++ > + (B) |
| LEVITATION KICK | (en cours de saut) + > ⌘ + (B) |
| MAKANKO | ⌘ ++ > + (A) |
| GEKI | ⌘ + (A) |

CELL

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|-------------------------------|
| RAYON MIRACLE | < ++ > + (A) |
| VOLEE BALLE | ⌘ (EN) ⌘ + (A) |
| G PRESSION | ⌘ (EN) ⌘ + (A) |
| COUP DE GRISOU | (en cours de saut) + > ++ (A) |
| ATTAQUE ACCELEREE | ⌘ + (B) |
| TETE POING | ⌘ + (A) |
| CELL KICK | ⌘ + (A) |
| MAKANKO | ⌘ ++ > + (A) |
| KAMEHAMEHA | ⌘ + (A) |

Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha.

KURILIN

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|------------------------------|
| BALLE DE FEU | <+ + + (A) |
| VOLEE BALLE | + (EN) + + (A) |
| DISQUE | + (EN) + + (A) |
| TAIYOKEN | + < + + + (A) |
| MULTIKICK | + + (B) |
| MEGAHAMEATTAQUE | (en cours de saut) + + + (A) |
| KAMEHAMEATTAQUE | + + (A) |
| MEGA PRESSION | + + (A) |
| KAMEHAMEHA | + + + + (A) |

N°18

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|------------------------------|
| RAYON No.18 | < + + + (A) |
| VOLEE BALLE | + (EN) + + (A) |
| BALLE DE FEU | + < + + + (A) |
| PAPILLON BALLE | + + (A) |
| DANCING ATTACK | (en cours de saut) + + + (B) |
| COUDE POING | + + (A) |
| SUPER ATTAQUE | + + (A) |
| ENERGIE VAGUE | + + (A) |
| ENERGIE CANON | + + + + (A) |

*Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha".

FREEZER

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|-----------------|
| RAYON FREEZER | <+ +>+ (A) |
| COUP DE GRISOU | + (EN) +, + (A) |
| DISQUE | +><+ +>+ (A) |
| CHOC VAGUE | + , + (A) |
| COUTEAU DEMON | +><+ +>+ (B) |
| TETE DEMON | + + (A) |
| COUDE POING | + + (A) |
| MEGA BUSTER | + +>+ (A) |
| BALLE DU DEMON | + , <+ + (A) |

GINIOU

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|-----------------|
| BALLE DE FEU | <+ +>+ (A) |
| G CANON | + (EN) +, + (A) |
| CHOC VAGUE | +><+ +>+ (A) |
| COUP DE GRISOU | + , + (A) |
| SUPER KICK | +><+ +>+ (B) |
| COUDE POING | + + (A) |
| POING DYNAMITE | + , + (A) |
| GINIOU SMASH | + +>+ (A) |

Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha.

LIKUM

| NOMBRE DE LAS LLAVES DE LUCHA | FUNCIONES |
|-------------------------------|-----------------|
| BALLE DE FEU | <++>+ (A) |
| VOLEE BALLE | + (EN) <+>+ (A) |
| SUPER PROTECTION | +><+++>+ (A) |
| LIKUM ATTAQUE | +>+ (A) |
| BOMBE LIKUM | <+>+ (A) |
| SUPER KICK | +>+ (B) |
| KICK LIKUM | <+>+ (B) |
| ENERGIE CANON | <+>+ (A) |
| BALLE DEMON | <+++>+ (A) |

Todas las funciones de los botones están previstas para un adversario localizado a la derecha.