

Publicado por Sega Entertainment. Sega Entertainment é uma marca de SEGA. Windows® 95 é uma marca de Microsoft Corporation. Pentium e MMX são marcas de Intel Corporation. Sound Blaster é uma marca de Creative Labs, Inc. © SEGA. Todos os direitos reservados.

**SEGA**  
*Entertainment*

Windows® 95  
PC CD-ROM

Manual de Instruções

**EG TOY**  
multimedia



## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

### Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize o menor monitor possível para jogar.

### Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do computador. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

# LAST BRONX



Tóquio – O Último Bronx	2
Especificações Técnicas	3
Iniciando	4
Tela de Início	5
Os Movimentos	7
Os Ataques	8
Salve-se	9
Características Especiais	10
Modos de Jogo	11
Jogo em Rede	12
Configurações de Jogo	13
Selecione o Jogador	15
Ringue de Luta do Last Bronx	16
Fim de Jogo/Continue	16
Conheça seus Inimigos	17-32
Resolvendo Problemas	33
Créditos	35



## Conteúdo

# O ÚLTIMO Tóquio BRONX

Tóquio estava no topo da supremacia econômica global quando a bolha explodiu em '91. Então as coisas começaram a mudar. Centenas de bilhões de yens que sustentavam verdadeiros impérios foram cortados pela metade, e os assalariados tiveram que diminuir seus gastos já que os empregos estavam diminuindo. E devagar, o Japão Secreto começou a emergir, rastejando das sombras para as cidades. Gangues de motoqueiros e mafiosos Chineses; especuladores e comerciantes de escravos; cultos sobre o Juízo Final, homens loucos e ladrões.

Era o primeiro dia da Guerra das Ruas de Toda Tóquio — eram grupos jovens que se encontravam e brigavam por todas as ruas, lutando por seu próprio sangue. Então um grupo de incansáveis motoqueiros, apareceu para por um fim à violência e ao derramamento de sangue. Por suas mãos justas, a Gangue do Sul traçou uma saída no futuro dos jovens de Tóquio...

...até que, diante das circunstâncias criadas por dúvidas e acusações, o líder da Gangue do Sul foi brutalmente assassinado. O balanço dessa morte foi que cada gangue de rua, com seu orgulho, sonhos e ambições sentiu o choque dessa queda como um chamado para lutar. A Segunda Guerra das Ruas estava começando.

Em certa altura da guerra, um desafio para as gangues foi posto nas paredes de toda a cidade:

## COMPANHEIROS CIDADÃOS:

Todos nós crescemos em um pequeno pedaço dessa cidade e agora eu os chamo em nome da paz. Vocês todos sabem quão inúteis esses acontecimentos estão sendo. Eu tenho uma modesta solução para esse horrível problema: Eu chamo para um campeonato os líderes escolhidos de cada gangue — Uma Batalha Decisiva que dirá qual dos líderes poderá dar a sua gangue o direito de comandar Tóquio. É claro que as lutas serão realizadas em locais secretos e seus resultados não serão divulgados, pois este será um campeonato pela honra e não pela fama.

Uma última palavra: Eu quero dizer que em nenhuma circunstância uma recusa para uma luta deverá ser aceita. No evento em que qualquer um de vocês não queira participar, eu farei questão de providenciar flores para seus funerais. Portanto, eu faço questão de ver cada um de vocês na data do encontro.

Muitos dos que receberam esse muito peculiar desafio jogaram-no fora achando que fosse uma grande piada, ou pensaram que fosse uma cilada feita por uma gangue rival. Mas quando alguns de seus membros foram achados mortos na Baía de Tóquio, a verdade desse desafio ficou bem clara.

NADA DETERÁ O  
ÚLTIMO BRONX

# Especificações TECNICAS

- Sistema Operacional:** Windows 95
- CD-ROM:** 2x (4x recomendado)
- Tipo Mínimo de CPU:** Processador Pentium, 133 Mhz
- Memória:** 16MB
- Gráficos:** SVGA, com 16 bit high color (256 cores)
- Placa de Som:** Sound Blaster 16 ou compatível
- Outros:** Teclado, Joystick Compatível com Windows 95 ou Game Pad

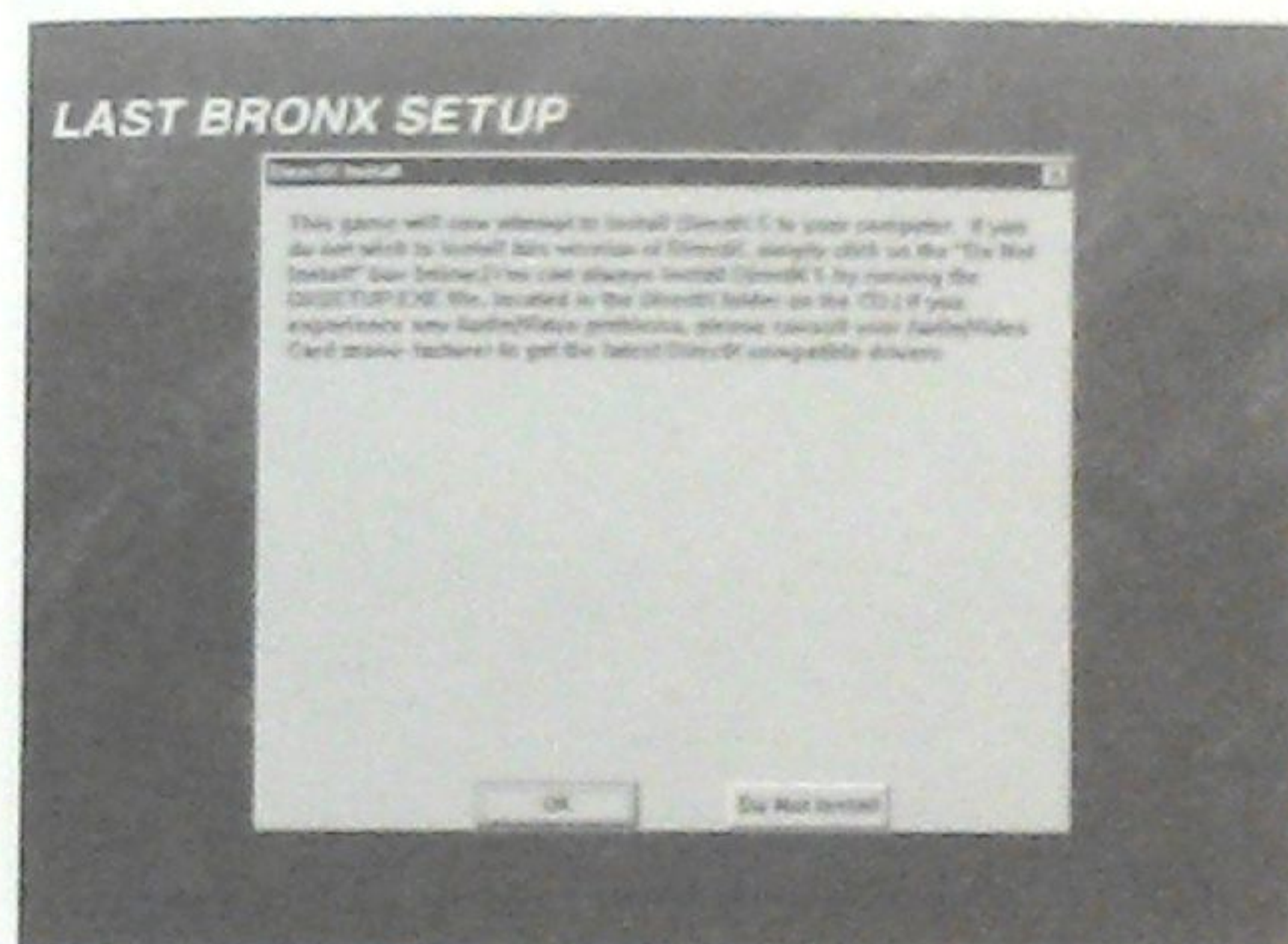
## iniciando

### Last Bronx roda apenas EM WINDOWS 95.

Para jogar Last Bronx em Windows 95, siga os seguintes passos:

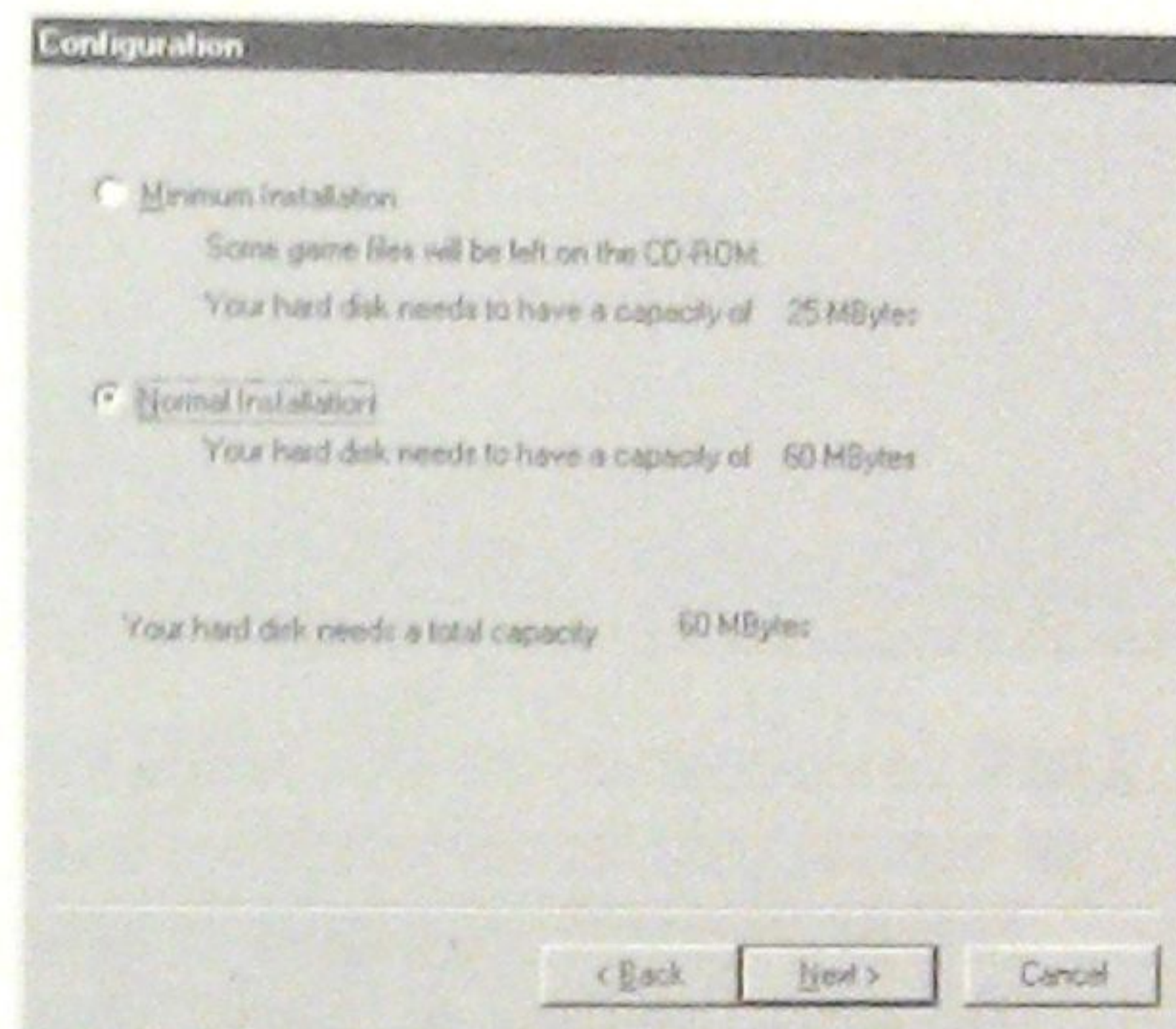
**1. Coloque o CD de LAST BRONX no drive, com a etiqueta virada para cima, feche o drive.**

**2. Após alguns instantes, uma caixa de diálogo aparecerá, dando a você opções de escolha.**



A primeira vez que você insere o CD-ROM de LAST BRONX, a caixa de diálogo dará a você a opção de instalar o jogo ou sair do programa. Selecione **INSTALAR** para começar o processo de instalação. Aqui você pode escolher por fazer o processo 'NORMAL' de instalação (a maioria do programa é colocado em seu disco rígido para uma melhor performance) ou fazer a instalação 'MINIMA' (parte do programa roda de seu disco rígido e o resto roda do CD). Se você não quiser instalar o jogo agora, selecione **CANCELAR**.

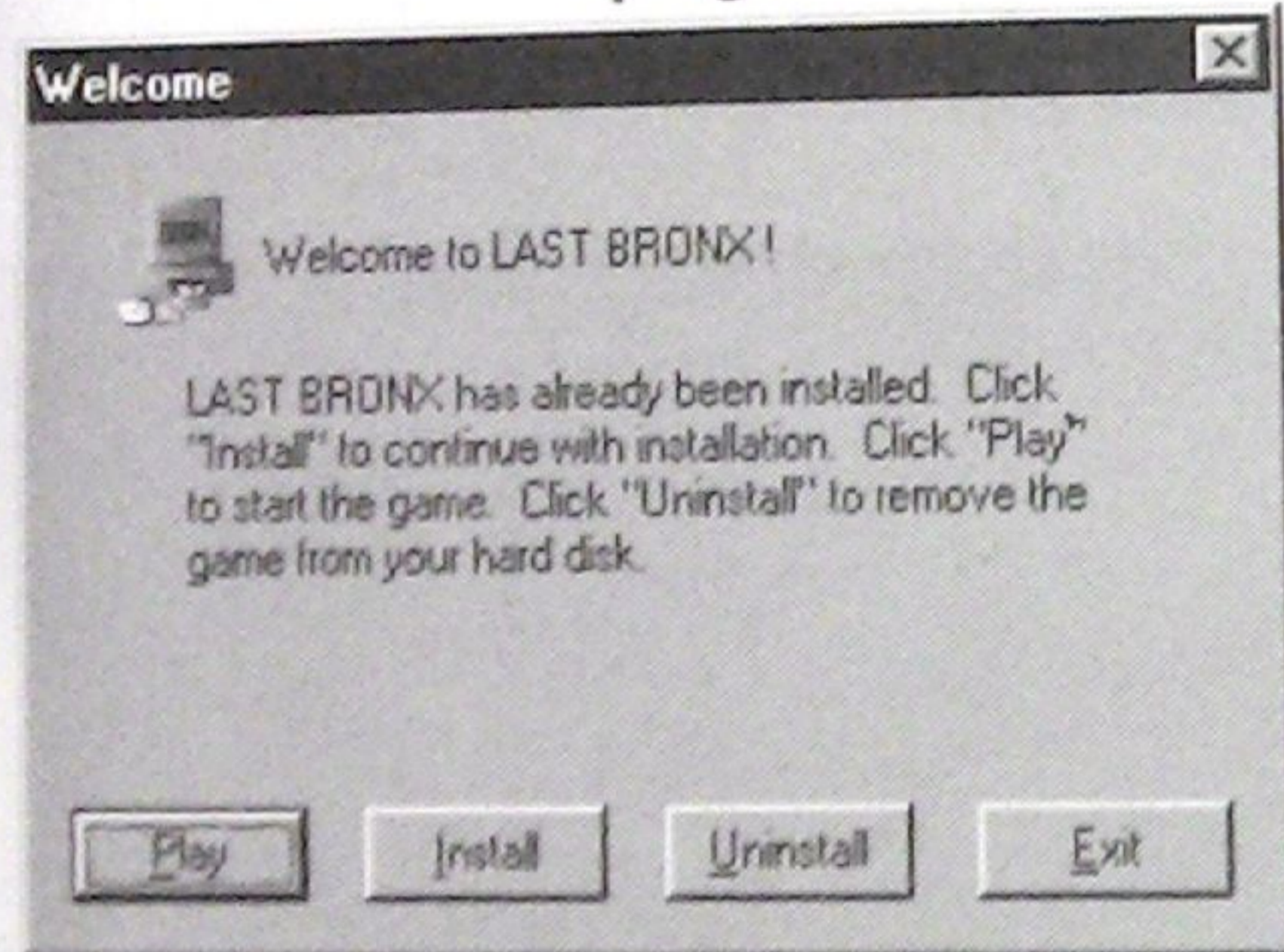
No Windows 95, o procedimento de instalação de LAST BRONX analisa sua configuração de sistema específica e roda os drivers apropriados pra sua placa de som e placa de vídeo. Somado a isso, LAST BRONX criará um novo grupo de programa chamado LAST BRONX e colocará o programa naquele grupo.



Esse programa usa o Direct X5. Se você já tiver o Direct X5 instalado, escolha "Não instalar o Direct X". Se você não tiver o Direct X5 instalado, escolha "instalar o Direct X". O Direct X5 tem sido conhecido por sobrescrever certos drivers de vídeo e som impropriamente. Se você tiver algum problema com LAST BRONX, vá à seção Resolvendo Problemas neste manual na página 33. Se você tiver uma versão anterior do Direct X instalada você irá precisar desta versão do Direct X5.

# Tela de INÍCIO

Aqui você escolhe entre Jogar, (Re)Instalar, Desinstalar, e/ou Sair do programa Last Bronx.

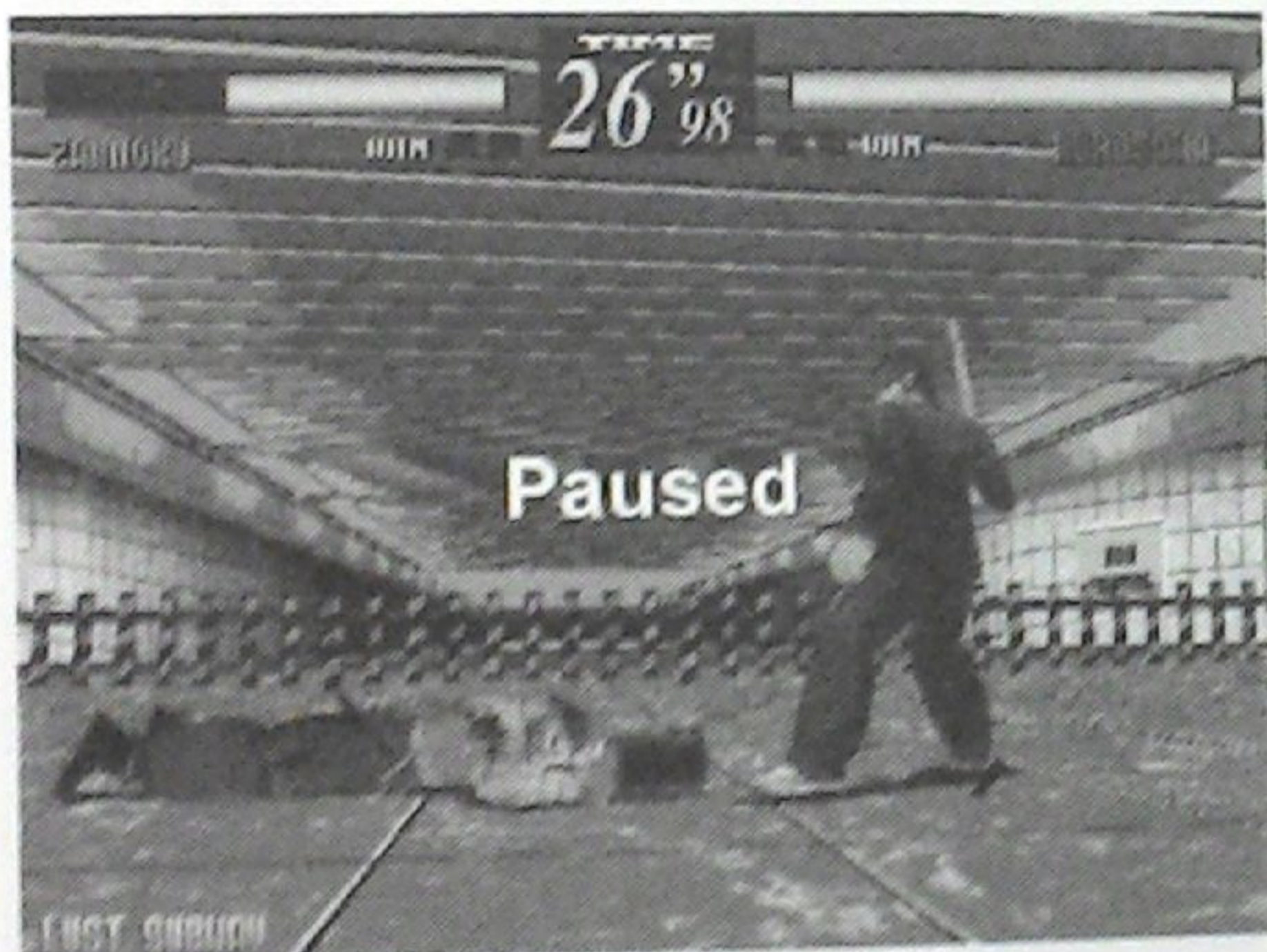


A partir do momento em que LAST BRONX estiver instalado, cada vez que você inserir o CD-ROM no drive, você terá a opção de Jogar, (Re)Instalar, Desinstalar ou Cancelar. Clique Instalar para Reinstalar LAST BRONX; Desinstalar se você quiser remover LAST BRONX de seu sistema, ou CANCELAR para não fazer nada.

1. Configuração: Instalação Mínima, 25 Megabytes; Instalação Normal, 60 Megabytes.
2. Pegar o Arquivo de Instalação: Escolhendo o Diretório onde você quer instalar o jogo.

# Menu principal DE JOGO

Para conseguir a estrutura do menu, primeiro pause o jogo teclando F3, use então o mouse ou o Alt para trazer o menu de Opções.



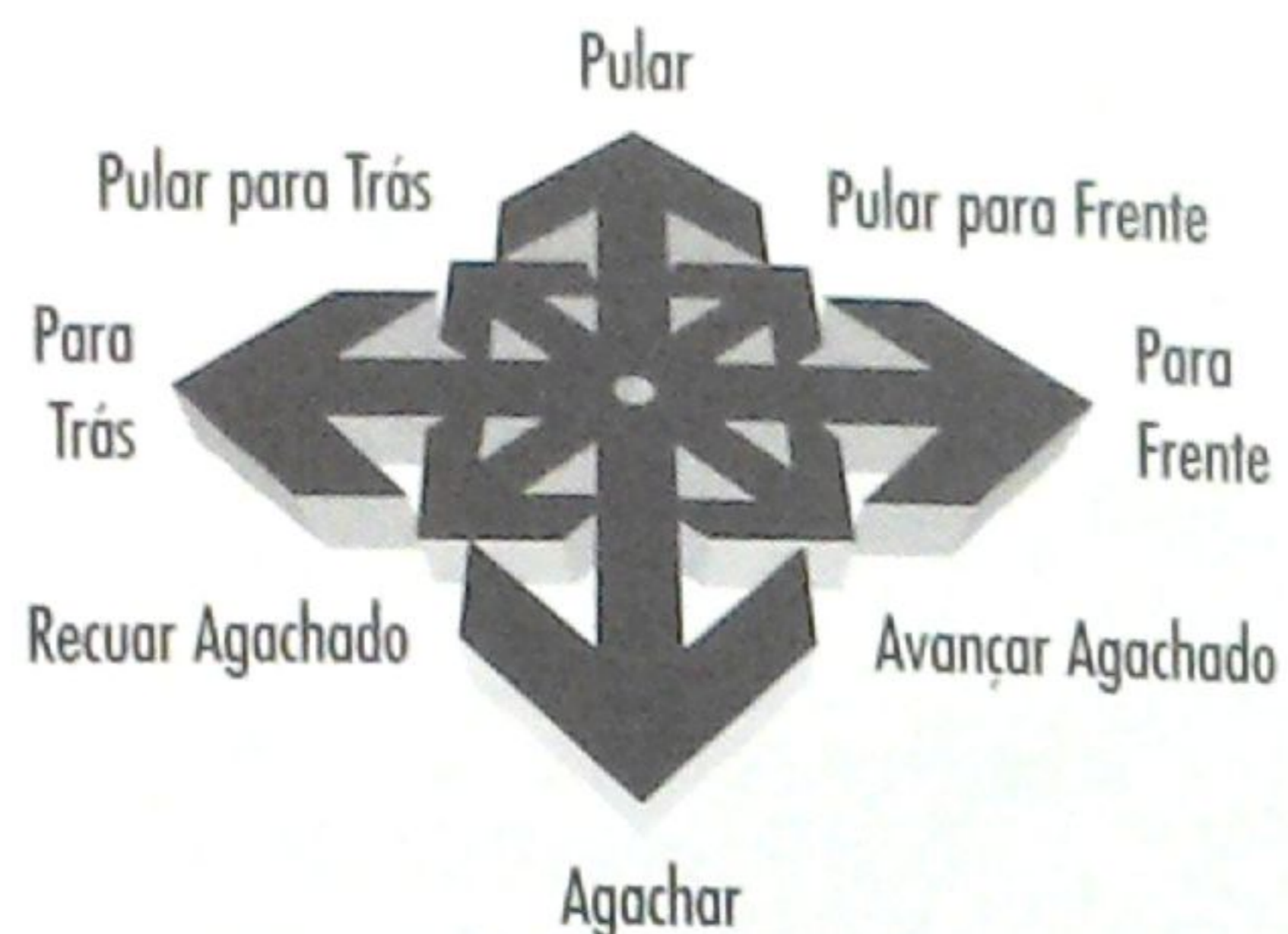
# Teclas DE ATALHO

- Reiniciar (Alt + F2)** Reiniciar o jogo a qualquer hora.
- Pausar (F3)** Pausar o jogo a qualquer hora.
- Configurações de Controle (F5)** Traz as configurações de Teclas a qualquer hora.
- Configurações de Rede (F9)** Traz o Link de opções de jogo.
- Configurações de Tela (F4)** Traz as configurações de Tela.
- Sair (Alt + F4)** Sai do jogo a qualquer momento.

**Nota:** Você pode acessar todas essas opções e mais, teclando F5 ou F4 na tela de seleção de jogador. Para acessar as Configurações de Controle e as Opções de Jogo pressione F5. Para acessar as Opções de Gráficos pressione F4.

# Os Movimentos

Aqui temos os movimentos básicos para o teclado e o Joystick/Gamepad. Todas as instruções são para um lutador da DIREITA. Para o lutador da ESQUERDA, reverta as direções mostradas.



Ação	Controle do Jogador 1	Controle do Jogador 2	Game Pad/Joystick
Esquerda	A	Seta da Esquerda	Esquerda
Direita	D	Seta da Direita	Direita
Cima	W	Seta de Cima	Cima
Baixo	S	Seta de Baixo	Baixo
Bloquear	V	Delete	Botão 1
Soco	G	End	Botão 2
Chute	H	Page Down	Botão 3
Iniciar	Barra de Espaço	Enter	Botão 4/Botão Start

**ANDAR** : Pressione as setas de movimento ou o controle direcional em qualquer direção que você queira que seu lutador vá.

**PASSO RÁPIDO** : ESQUERDA ESQUERDA ou DIREITA DIREITA (Rapidamente).

**COLIDIR/RETIRAR**: ESQUERDAsegurarESQUERDA ou DIREITAssegurarDIREITA.

**PULAR** : para cima

**ESCALAR** : cima e esquerda ou direita (perto de uma parede)

**RASTEJAR** : para baixo

**SE MOVER RASTEJANDO** : baixo e esquerda ou baixo e direita

# Os ATAQUES

Existe um jeito certo e um errado para fazer cada coisa. O esquema abaixo mostra a maneira correta de utilizar armas específicas que os lutadores têm, e ensinam você como utilizar seu teclado ou controle direcional durante o jogo.

**SETAS ESCURAS:**

Pressione e segure a tecla/botão naquela direção.

**SETAS REGULARES:**

Pressione e aponte para essa direção.

**A:** Guarda

**B:** Soco

**C:** Chute

**SOCO**

Pressione B para atacar com as armas de seu lutador ou golpear. Pressione  $\blacktriangledown$ +B para soco baixo.

**CHUTE**

Pressione C para chutar. Pressione  $\blacktriangledown$ +C para dar uma rasteira no seu oponente.

**GUARDA**

Pressione e segure o A para assumir uma posição de defesa contra Uppercuts e socos médios. Pressione  $\blacktriangledown$ +A para a defesa contra ataques baixos.

**ATAQUE DE CHÃO**


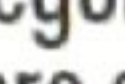

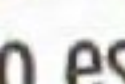

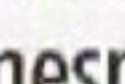
Pressione  $\blacktriangle$ +B para pular no ar e cair com tudo em cima do seu oponente caído. Pressione  $\blacktriangle$ +B em pequena distância para atacar de uma posição de espera. Alguns personagens têm ataques de chão adicionais. (Veja a lista de movimentos para cada personagem nas páginas 17 a 32).

**ARREMESSAR**

Pressione B+A quando estiver em curta distância para arremessar seu oponente, ou  $\blacktriangledown$ +B+A para arremessar um oponente abaixado.

(Alguns personagens podem fazer uma variedade de arremessos. Veja nas páginas 17 a 32)

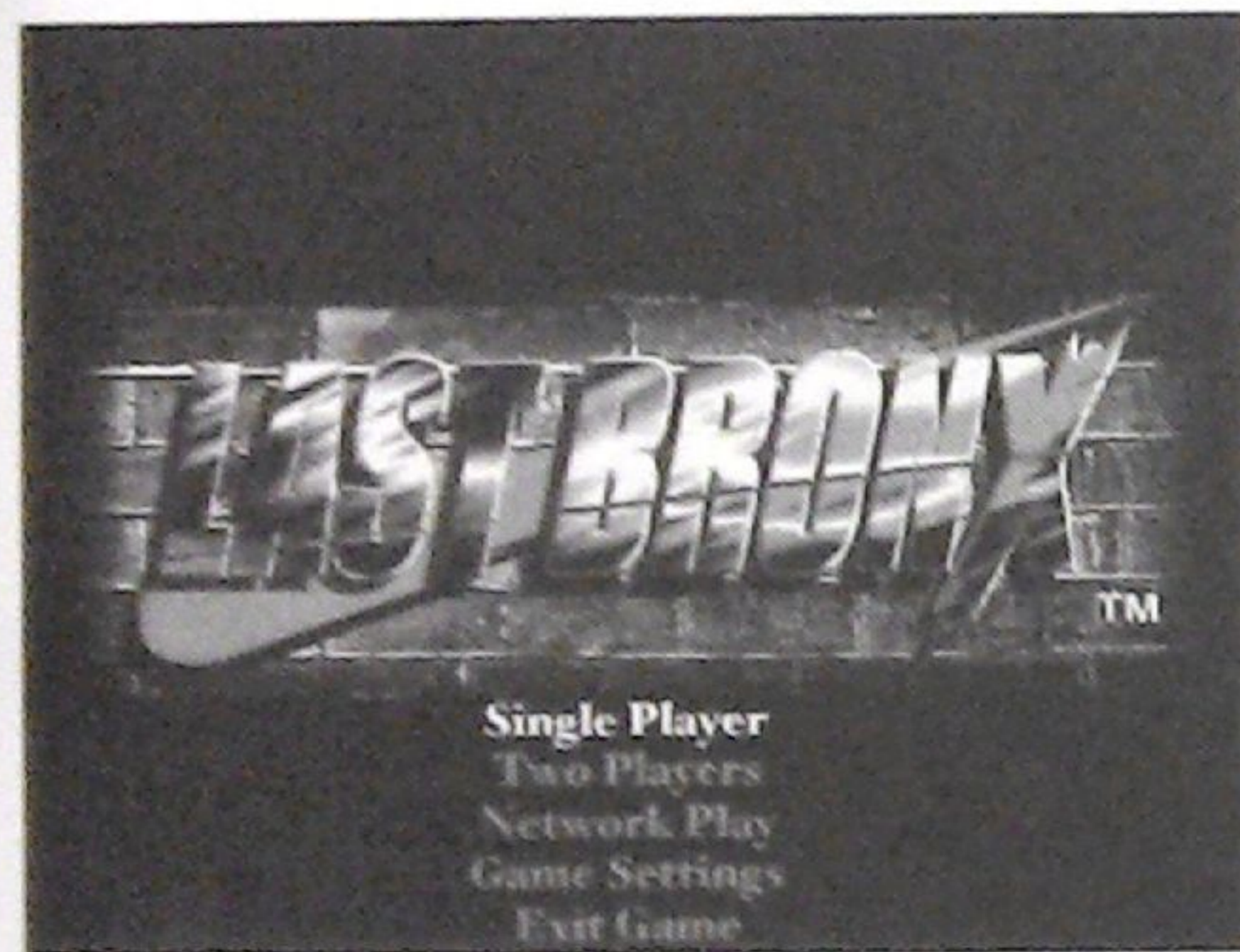
## Salve-se

- Escapar** Pressione B+A para escapar do arremesso de seu oponente.
- Levantar** Pressione qualquer tecla repetidamente para levantar rapidamente quando você estiver jogado no chão.
- Rolar para o Lado** Quando você estiver abaixado, pressione A repetidamente enquanto estiver segurando  ou  para rolar sobre seu oponente para o outro lado.
- Rolar para Longe** Pressione  quando você estiver abaixado para rolar para longe de seu oponente. Pressione A repetidamente enquanto estiver segurando  para rolar para longe daquele lado.
- Levantar Pulando** Pressione  repetidamente quando caído para levantar pulando do chão.
- Levantar Chutando** Pressione C repetidamente para levantar-se do chão dando um chute alto. Faça o mesmo segurando  para se levantar dando uma rasteira.

## Características ESPECIAIS

- Cancelamento de Ataque** Pressione A durante um ataque para cancelar a sua manobra na metade. Essa característica permite a você brevar um consumo de tempo da sequência de ataque para bloquear ou fazer um movimento rápido.
- Rolada de Combate** Pressione Guarda+Soco+Chute para rolar contra o seu oponente. A Rolada de Combate é uma boa maneira de dar uppers e ataques de meio-corpo enquanto você reduz a distância entre você e seu adversário.
- Combo Aéreo** Ataque seu oponente pelo ar com um golpe poderoso, e tenha então a oportunidade de familiarizar-se com técnicas de múltiplo ataque de seu lutador.
- Insulto** Pressione Guarda repetidamente para ridicularizar seu oponente. A perda de controle resultante desse nervosismo do adversário pode ser uma vantagem para você.

## Modos DE JOGO



Pressione as teclas de movimento ou os botões direcionais para cima e baixo para escolher o nome de um modo, e ENTER para escolher o modo selecionado. Os seguintes modos estão avaliados:

### MODO DE 1 JOGADOR

#### Modo Arcade:

Todas as ações do jogo Arcade sem esperar na linha.

#### Modo de Sobrevivência:

Um round por oponente. Sem aquecimento, sem perdão, somente lutas.

#### Modo Batalha de Times:

Ataque o Computador com dois times de 3 ou 5 lutadores.

### MODO DE 2 JOGADORES

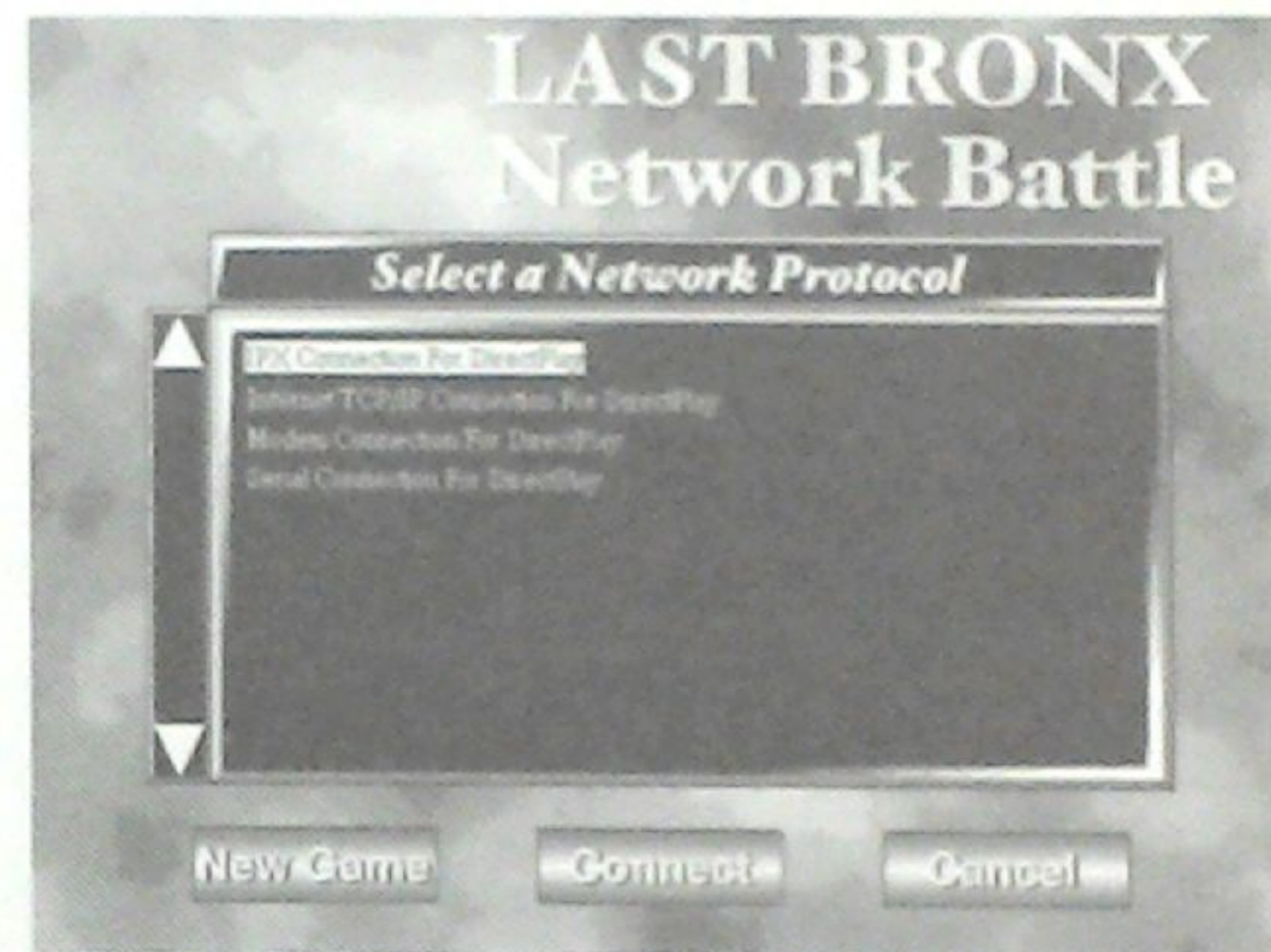
#### Modo VS:

Você e um amigo escolhem seus personagens favoritos e jogam head-to-head até o fim. Nota: Um jogo VS pode ser cancelado durante o jogo segurando para BAIXO, GUARDA, SOCO, CHUTE, e as teclas/botões de Início simultaneamente ou pressionando o Soco na Tela de Seleção de Personagem.

#### Modo de Batalha de 2 Times de Jogadores:

Permite a você organizar uma batalha entre dois times de 3 ou 5 lutadores com seus amigos ou fazer um campeonato com mais de 9 pessoas.

## JOGO EM Rede



#### Modo VS para Combates de Múltiplo Jogadores:

Permite a você jogar head-to-head via IPX/LAN, TCP/IP, modem ou link serial.

#### Modo de Batalha de Times para Múltiplo Jogadores:

Permite a você organizar um confronto entre 2 times de 3 ou 5 lutadores por IPX/LAN, TCP/IP, link serial ou modem.

#### IPX:

Junte-se a um amigo por uma rede local.

#### TCP/IP:

Jogue contra qualquer um pela internet ou numa área de rede local. Entre seu endereço IP da sessão de Host que você queira desafiar ou para ver uma lista de qualquer um que esteja procurando por um desafio. Rode o "winipcfg" para obter seu endereço IP. (Nota: Você deve ter o protocolo TCP/IP instalado para o Windows 95 (dentro das Propriedades de Rede) para ter o winipcfg instalado).

#### Link Serial:

Jogue head-to-head via cabos de link entre 2 portas de comunicação.

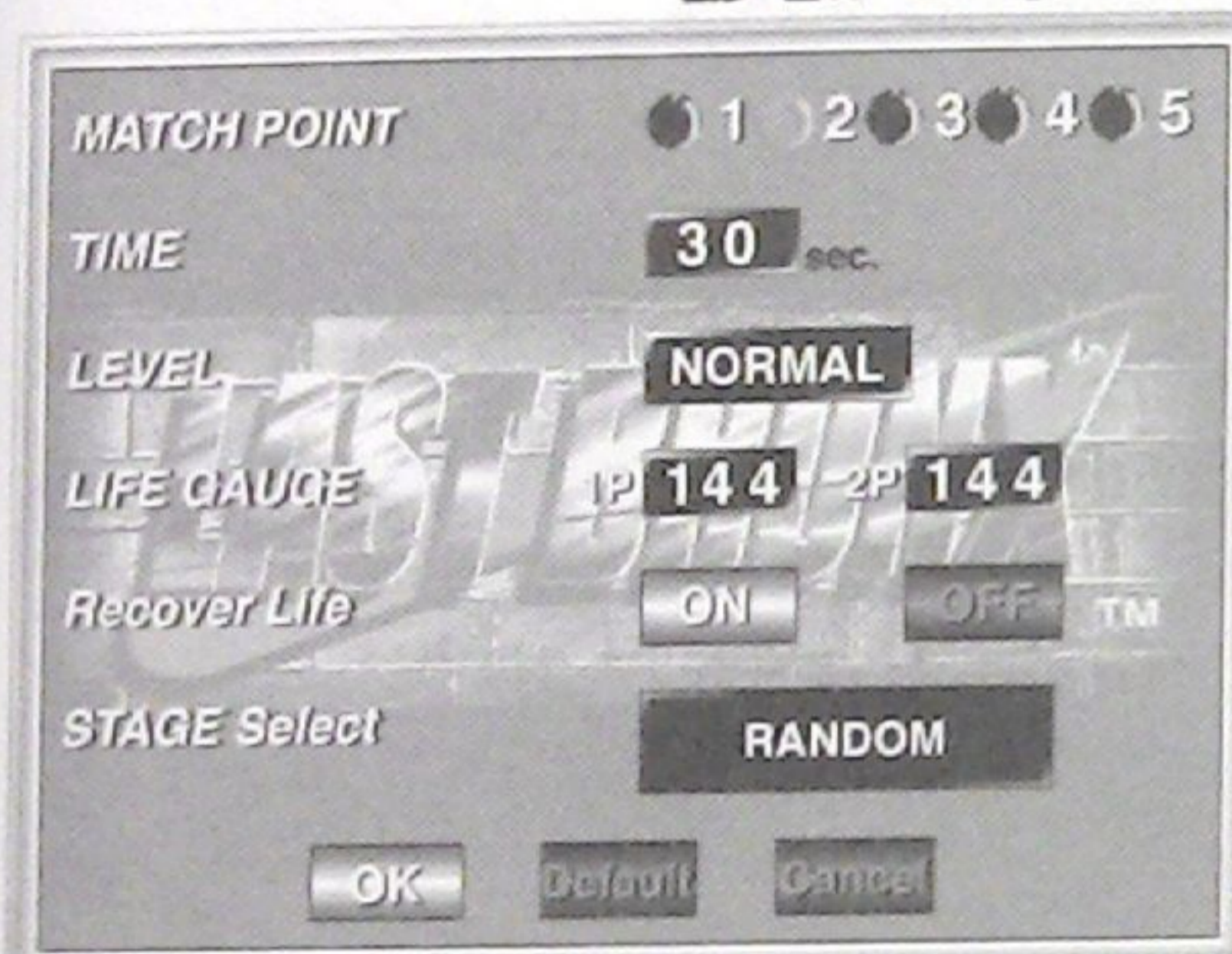
#### Modem:

Jogue contra um amigo por linhas de telefone. Nós recomendamos um modem de no mínimo 14.4K para jogos via modem.

Você pode acessar qualquer uma dessas opções e mais, teclando F5 ou F6 a qualquer hora. Para acessar as Configurações de Controle e Opções de Jogo pressione F5. Para acessar as Opções de Gráfico pressione F6.



# Configurações DE JOGO



## Pontos de Confronto:

Selecione o número de rounds que você quer usar para decidir a vitória de um lutador. Escolha entre 1 e 5 pontos.

## Limite de Tempo:

Escolha quanto tempo você quer que sua luta dure. 30, 45 ou 60 segundos. Selecione SEM LIMITE para que a luta não tenha um limite de tempo.

## Nível do Inimigo:

(Somente para Modo Arcade) Qual a experiência que você quer que seu inimigo tenha? Escolha desde Fácil até Expert.

## Medidor de Vida:

Altera o medidor de Vida de seu Lutador. Quando maior a capacidade de Vida, menos danos seu lutador sofrerá quando receber um golpe.

## Recuperar Vida:

Escolha se o vencedor recuperará níveis de vida após vencer uma luta.

## Seleção de Estágio:

Qualquer um ou Estágio Específico.

# CONFIGURAÇÃO de Teclas

Use essas características para configurar os botões em seu teclado. Selecione essa opção e pressione as teclas/botões ENTER, Guarda, ou Chute para a Tela de Rearranjo de Botões. Existem três diferentes configurações avaliadas, ou você pode personalizar seus Controles com características diferentes de Edição. Cada jogador seleciona as suas configurações desejadas pressionando as teclas ESQUERDA ou DIREITA. Pressione Guarda, Chute, ou ENTER para entrar com as configurações desejadas ou Soco para Cancelar, pressione então ENTER para retornar ao Menu de Opções.

## Para Personalizar seus Controles:

Pressione ESQUERDA ou DIREITA enquanto a tela de EDIÇÃO aparecer, pressione então Guarda, Chute ou ENTER. A primeira função (Botão A: Guarda) começará a piscar. Pressione então a tecla da ESQUERDA ou DIREITA para ir em cada função existente. Para selecionar uma função e ir para o próximo controle, pressione o botão que você queira configurar. Repita os passos acima. Pressione ENTER para Sair das Características de Edição e retornar ao Menu de Opções.

## Record VS:

Mostra o número de vitórias e derrotas de cada lutador.

## Ranking de Record:

Mostra a performance no modo de cada lutador. Padrão: Selecione Default e pressione Guarda, Chute ou ENTER para retornar as suas opções para as configurações padrão.

# CONFIGURAÇÃO de Tela

## Interlaçado

DESLIGADO/LIGADO

## Controle de Frames

Escolha entre "Nenhum" para animações suaves, "Automático" para animações rápidas, e "Sem Frames" para ficar entre as duas anteriores.

## Modos de Tela

Pressione F4 para retornar ao modo Windows. Escolha entre baixa resolução de 320x240 com 8bits de cores (256cores) e alta resolução de 640x480 com 16bits (mais de 65000 cores).

## Zoom

Selecione o tamanho da janela para velocidades melhores (10% - 100%)

## Tipo de Modo

Modos de Personagens Saturn ou Modelo 2.

## B.G. (Fundo de Tela)

Qualidade de Estágio/Quanto menor o nível B.G, mais rápida será a performance do jogo. Escolha entre Rico Fundo de Tela, Fundo de Tela Normal, ou Sem Fundo de Tela.

## Modo de Textura

Escolha entre Plano de Polígono Sombreado e Polígono Texturizado para os lutadores de Last Bronx.

## Inimigos Bônus

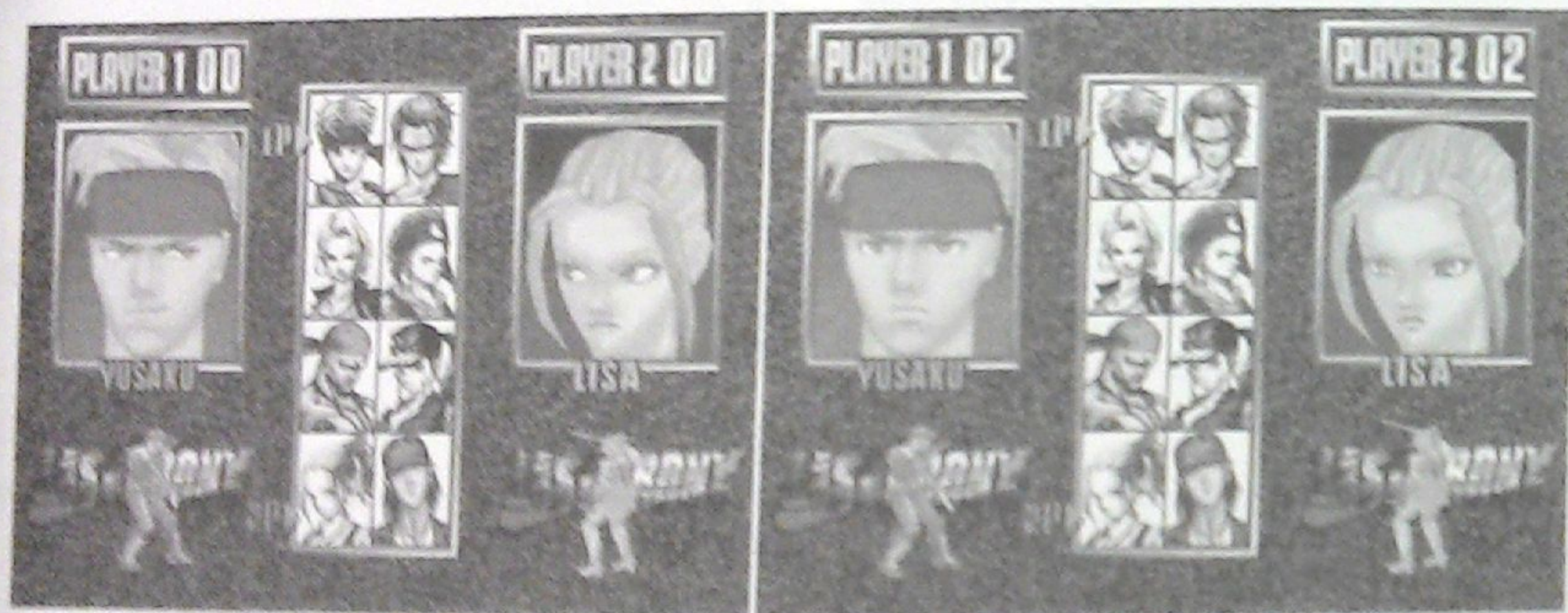
Escolha entre 2 oponentes finais bônus — Gray ou Metal.

## Teste Som

Teste de Som, Teste de Voz, Teste de Música: Ouça à música, vozes, e efeitos de som usados no jogo.

Quando você seleciona um modo de jogo, a tela de seleção de jogador aparece em seguida. Selecione o jogador desejado pressionando as teclas ESQUERDA ou DIREITA, e escolha o jogador pressionando as teclas/botões de Guarda, Soco ou Chute. Você tem 20 segundos para selecionar um lutador. Quando o contador de tempo acabar, o jogador selecionado é automaticamente escolhido. Pressione Soco para sair da Tela de Seleção de Jogador sem escolher um lutador.

## Selecione O JOGADOR



Nota: No Jogo VS, Os dois jogadores podem selecionar o mesmo lutador, se quiserem.

## Ringue de Luta DE LAST BRONX



### Tempo Restante

Esta opção mostra o tanto de tempo na luta. Quando o contador chegar a zero, o lutador com a menor quantidade de vida restante em seu contador de vida perde a batalha. O contador pode ser ajustado ou desligado no Menu de Opções de Jogo.

### Medidor de Vida

A barra verde neste medidor fica menor cada vez que seu lutador recebe um golpe. O lutador cujo medidor de vida se esvaziar completamente é nocauteado e perde a luta.

### Vitórias

Esta opção mostra o número total de rounds vencidos por cada lutador.

### Estágio

Conheça os marcos de Tóquio e sua geografia nos vários estágios.

## Fim de Jogo CONTINUE

O jogo termina quando seu jogador perder um combate. A tela de Continue aparecerá. Para continuar no mesmo nível e com o mesmo oponente, pressione a Barra de Espaço para o Jogador 1 e ENTER para o Jogador 2 antes do tempo acabar. A Tela de Seleção de Jogador aparecerá em seguida. Selecione o lutador, pressione então o Z ou ENTER para mover-se no seu primeiro round contra o oponente que você perdeu em seu último jogo. Você tem um número ilimitado de Continues tanto no Modo Arcade quanto no Modo VS.

"A vida era mais fácil nos velhos tempos – A gangue do Sul ditava as regras nas ruas, e ninguém nos dava trabalho. Mas desde que nosso líder foi vencido, nós tivemos que prestar muita atenção à nossa volta. Agora eu sou o chefe do Neo Soul, mas eu tenho que lutar para adquirir respeito. Joe saiu para fazer seus próprios negócios, e Zaimoku voltou para casa para trabalhar para seu pai. Agora cada punk na rua quer me desafiar para ter a chance de ser o novo número 1. Mas eu tenho 3 grandes vantagens que dizem porque estou aqui".

**ATAQUE**

- Soco Rápido
- Soco Rápido em Baixo
- Chute Alto
- Rasteira
- Chute Inclinado

**COMANDO**

- Soco
- ↓+Soco
- Chute
- ↓+Chute
- ◁+Chute

**ATAQUES**

- Aterrissagem Forte
- Ataque de Duas Rodas

**NO CHÃO**

- ◁+Soco
- ◁+Soco

**ARREMESSOS**

- Destruidor de Cérebro
- Arremesso de Manivela
- Golpe em V
- Golpe Completo

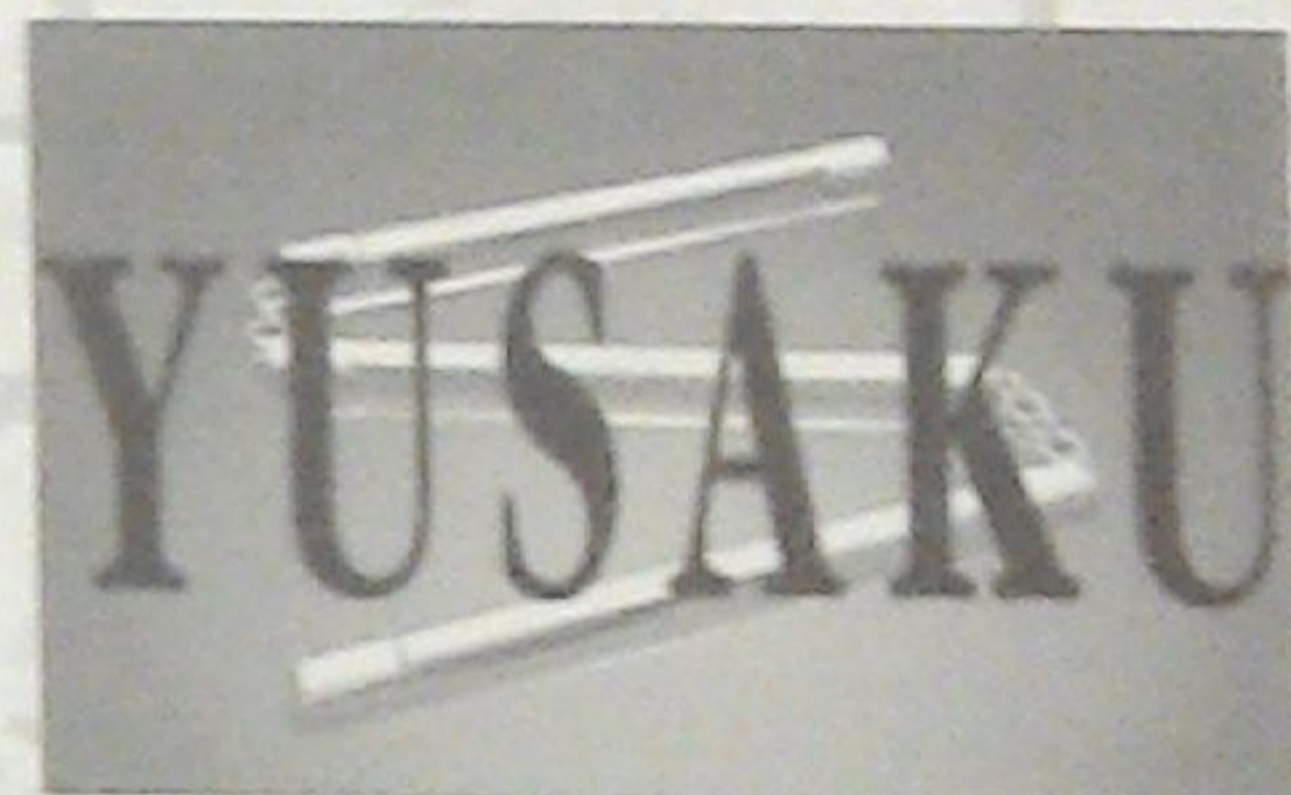
- Soco+Guarda
- ◁◁◁+Soco
- ◁◁+Soco
- ◁◁◁+Soco+Chute



**SPECIAL ATTACKS**

- Zona Amarela
- Zona Vermelha
- RPM Completo
- Velocidade Máxima
- Combo para o Topo
- Combo Roda Abaixo
- Combo Chute Abaixo
- Ataque ao Ombro
- Cobra sobre o Tráfico
- Quebra de Perna
- Ataque Duplo
- Ataque Violento
- Chute na Cabeça
- Chute Rodado
- Chute Rodado com Duplo R
- Estrada Movimentada
- Volta Acelerada
- Sonic Elbow
- Open Throttle
- Pedale para a Medalha
- Tornado Iniciador
- Tornado Vermelho
- Uppercut Swing
- Looping de Força
- Chute Baixo de Virada
- Neo Soul Swing
- Soul Swing Duplo
- Burning Soul
- Chute de Roda Voadora

- Soco Chute
- Soco Soco
- Soco Soco Chute
- Soco Soco Soco
- Soco Soco ◁+Soco
- Soco Soco Soco Chute
- Soco Soco Soco ↓+Chute
- ◁◁◁+Soco+Chute
- ◁◁+Soco
- ◁◁+Soco+Chute
- ◁+Soco+Chute
- ◁◁◁+Soco+Chute
- ◁+Chute
- Chute+Guarda
- Chute+Guarda Chute
- ◁◁◁+Soco
- ◁◁+Soco
- ◁◁+Soco
- ◁+Soco
- ◁+Soco Chute
- ◁+Soco
- ◁+Soco Soco
- ◁+Soco
- ◁+Chute+Guarda
- ◁+Soco
- ◁+Soco Soco
- ◁+Soco Soco Soco
- ◁◁+Chute



ATAQUES ESPECIAIS



“Yusaku é uma boa criança – talvez um pouco chorona – mas ele estará bem. Eu poderia tomar a liderança do Soul Crew após todos os problemas, mas esse não é o meu jeito. Então eu disse a Yusaku que era hora de ele crescer e virar homem. E eu saí do grupo.

Me dê simplesmente algumas ruas limpas e lugares para pilotar que você não ouvirá nenhuma reclamação sobre mim. Isso foi porque eu comecei o Shinjuku Mad. Nós estamos nas mesmas coisas: Motos, rixas e atitudes ruins. Não é que nós saímos para criar confusões, elas simplesmente aparecem. E sempre a mesma coisa. Simplesmente algumas pernas e joelhos quebrados.

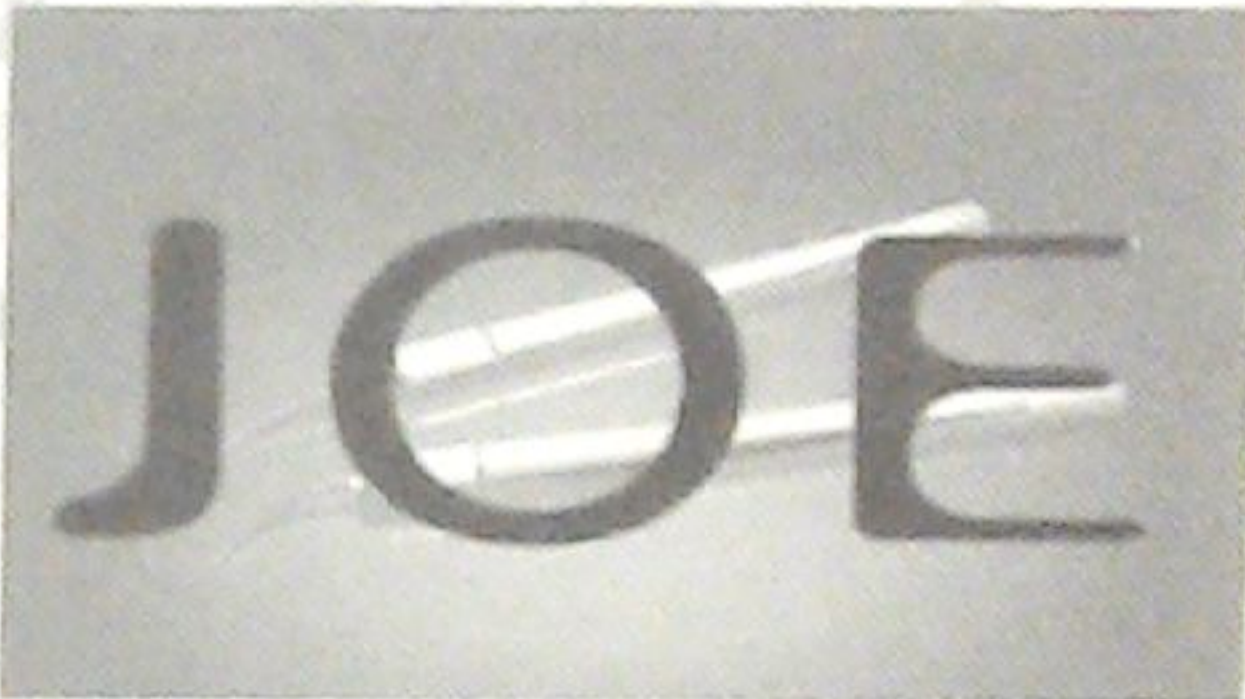
De qualquer modo, essa é a minha história. Eu não estou tão interessado em todo esse campeonato de lutas, mas eu terei tempo para matar. E alguém tem que mostrar a Redrum o que significa realmente ser mau.

<b>ATAQUE</b>	<b>COMANDO</b>
Swing Líder	Soco
Swing Baixo	↓+Soco
Chute Alto	Chute
Rasteira	↓+Chute
Chute de Riff Médio	◻+Chute
<b>ATAQUES NO CHÃO</b>	
Megulho After Dark	◻+Soco
Swing Sundown	◻+Soco
<b>ARREMESSOS</b>	
Arremesso de Ombro	Soco+Guarda
Fangs da Besta	◻+Soco+Guarda
Esmagamento da Cabeça	◻◻+Soco+Chute
Gallons Pole	◻◻◻◻◻+Soco+Chute

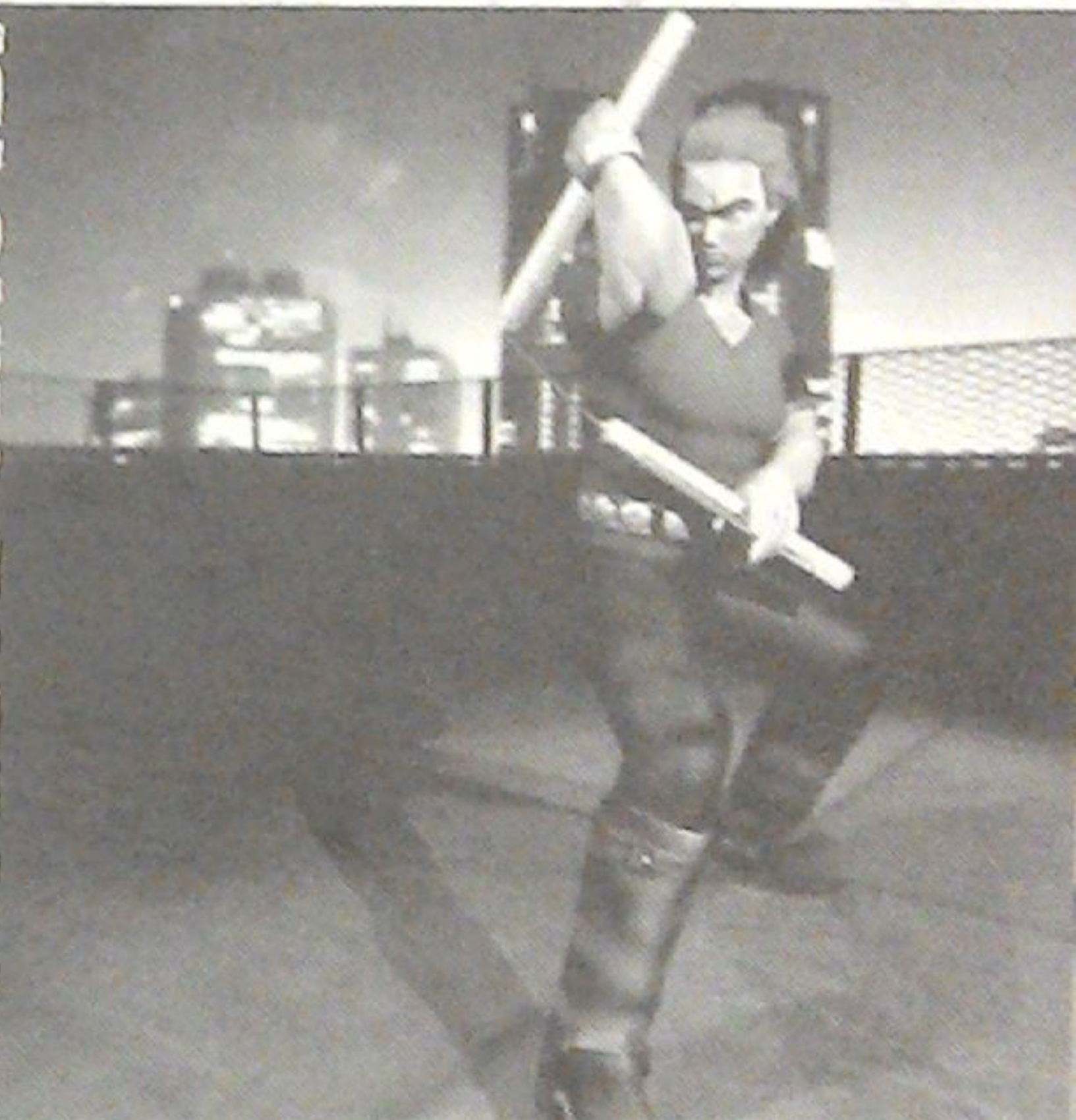


**ATAQUES ESPECIAIS**

Swing Alto	Soco Chute
Polegada Dupla	Soco Soco
Swing Triplo	Soco Soco Soco
Duplo Swing Frontal	Soco Soco Chute
Triplo Swing – Alta Rotação	Soco Soco Soco Chute
Quatro Combos Swing	Soco Soco Soco Soco
Tiro Alto	◻◻+Soco+Chute
Tiro de Chegada	◻+Soco+Chute
Bombardeiro Cauteloso	◻◻+Soco+Chute
Rotação Traseira sem Luzes	Chute+Guarda
Problemas à Meia-Noite	↓◻+Soco
Tornado Negro	◻◻+Soco
Ataque Lateral	◻◻+Soco
Golpe de Eixo	◻◻+Soco+Chute
Retalhação Baixa	◻◻+Soco
Golpe de Furacão	◻◻+Soco
Furacão Duplo	◻◻+Soco Soco
Hey Moe	◻◻+Soco
Costelas Quebradas	◻+Soco
Clavicula Quebrada	◻+Soco Soco
Fratura Múltipla	◻+Soco Soco Soco
Cotovelo Cortado	◻+Soco
Rotação Cortada	◻+Soco Chute
Estrondo Forte no Ombro	Soco+Chute
Alto Forte no Ombro	Soco+Chute Chute
Arrepio Forte no Ombro	Soco+Chute ◻+Chute
Uppercut Selvagem	◻+Soco
Chute de Riff Médio	◻◻+Chute
Chute Parado	Chute (ao aterrizar)



ATAQUES ESPECIAIS



“Meu avô Kusanami está OK, eu espero ... Ele me ensinou tudo que eu sei sobre o uso de meus bastões. Mas eu gostaria que ele não fosse tão antiquado sobre alguns assuntos. Ele não entende que uma garota universitária gosta de ter um tempo livre para diversão também. Ele está sempre resmungando que eu devo gastar mais tempo no dojo e menos tempo com os Orchids. Eu simplesmente o deixo falar, então eu vou e faço o que quero. Depois disso, minha mãe foi para a América com aquele advogado. Eu sou toda família que ele tem. O que ele irá fazer – me deserdar?”

<b>ATAQUE</b>	<b>COMANDO</b>
Batida da Bateria	Soco
Batida de Sentar	↓+Soco
Chute de Ação de Hip	Chute
Rasteira	↓+Chute
Chute de Pivô	◁+Chute
<b>ATAQUES NO CHÃO</b>	
Showstopper	◁+Soco
Ataque G Clef	◁+Soco
Chute de Looping	◁+Chute

<b>ARREMESSOS</b>	
Arremesso por cima	Soco+Guarda
Vôo Alto Rotacional	◁◁+Chute+Guarda
Chute Baixo	◁◁+Soco+Chute
Twist	◁◁+Chute+Guarda



**ATAQUES ESPECIAIS**

Batida Alta de Bongo Rotacional	Soco Chute
Quaver	Soco Soco
Hemiquaver	Soco Soco Soco
Hemisemiquaver	Soco Soco Soco Soco
Hemisemidemi-quaver	Soco Soco Soco Soco Soco
Onda Sonica	◁◁+Soco+Chute
Golpe de Bateria de Armadilha	◁◁+Soco+Chute
Tom-Tom Rush	◁◁+Soco+Chute
Golpe de Chapéu Alto	◁+Soco+Chute
Armadilha Alta de Chapéu	◁+Soco+Chute Soco
Tributo à Buddy Rich	◁+Soco+Chute Soco Soco
Baton Twirl	Soco+Chute
Baton Twirl Extra	Soco+Chute Soco
Swing Baixo	◁◁+Soco+Chute
Chute Dentro Alto	Chute+Guarda
Golpe de Percussão	◁◁+Soco
Explosão no Timpano	◁+Soco
Rolagem no Timpano	◁+Soco
Cortador Orchidea	◁◁+Soco
Batida de Costas	◁+Soco
Batida Dupla de Costas	◁+Soco Soco
Batida de Costas Inclinada	◁+Soco ◁+Soco
Batida Baixa de Costas	◁+Soco
Batida de Costas	◁+Soco ◁+Soco
Cotovelo Rápido	◁+Soco
Rolagem de Bateria Pedida	◁+Soco
Rolagem de Bateria - Chute de Mula	◁+Soco Chute
Chute Oscilante	◁+Chute



ATAQUES ESPECIAIS



"Destruindo as ruas de L.A., rasgando as ladeiras no Vale, apimentando de volta para casa em Osaka. Yeah, você pode dizer 'Eu estive lá e fiz aquilo'. Eu não pedi muito da vida. Somente ter uma boa vida toda vida. Mas isso não significa que eu não posso ser sério quando deva. O velho Kusanami me alertou disso, sobre achar um centro e acreditar em mim mesmo. Como usar meu bastão.

Eu aprendi muito sobre o Kusanami-dojo. E eu encontrei Lisa lá. Cara, essa garota é quente ou o que? Mas ela olha para mim como se eu fosse um Homem Invisível. Você consegue acreditar nisso?

Então, eu deixei o dojo e levei comigo muitos caras para o Helter Skelter para arassar as ruas de Tóquio e literalmente tomá-las. E quando eu vencer esse campeonato, eu acredito que Lisa saberá o que ela e eu significamos ser".

**ATAQUE**

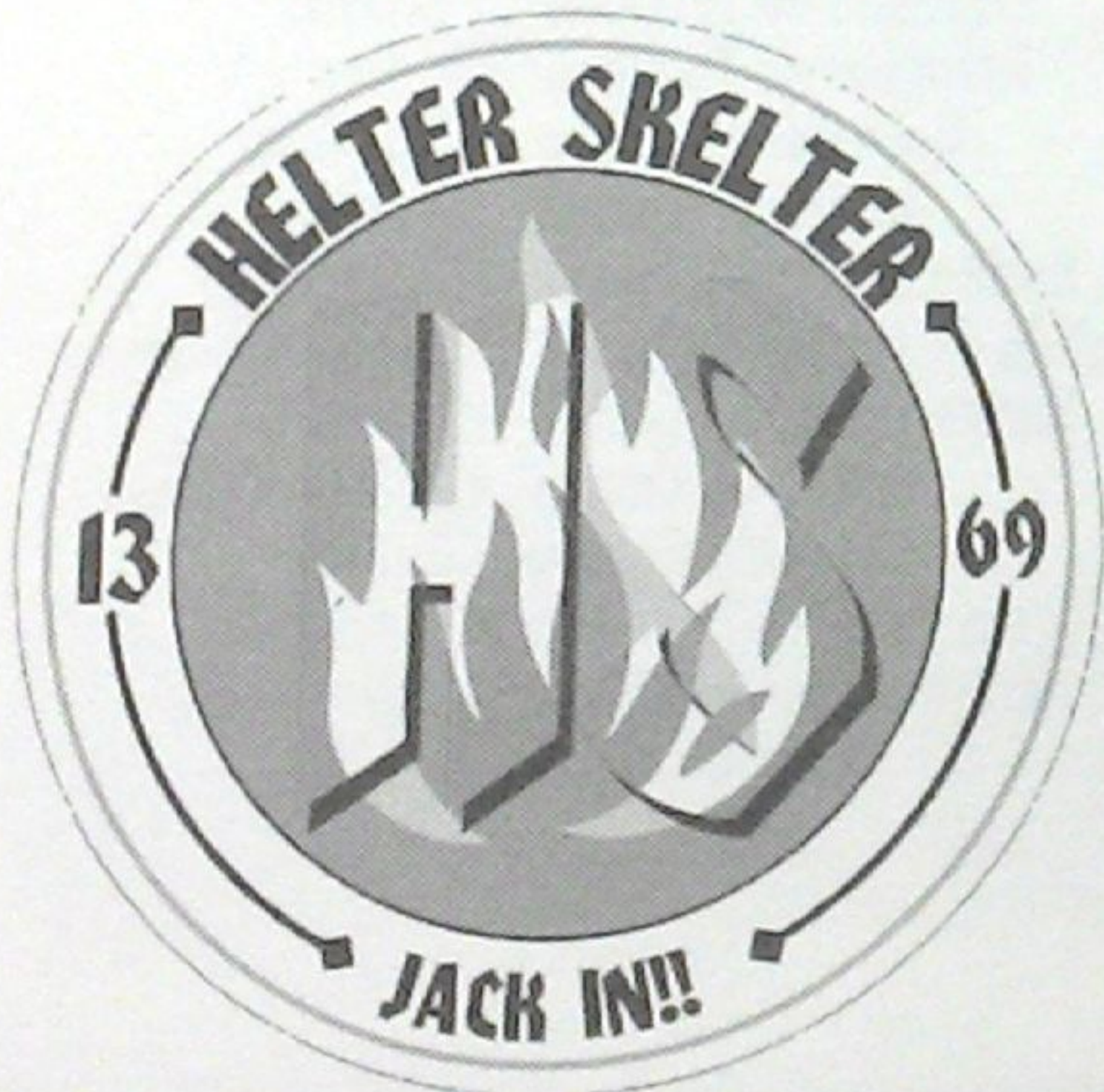
- Staff Trilhado
- Trilha Baixa
- Chute Alto
- Rasteira
- Chute Médio

**ATAQUES NO CHÃO**

- Smash Skay-Bo
- Jab de Primeiro
- Whirl Down

**ARREMESSOS**

- Muito Fácil
- Muito Forte
- Trilha de Empurrão
- Volta ao Mundo

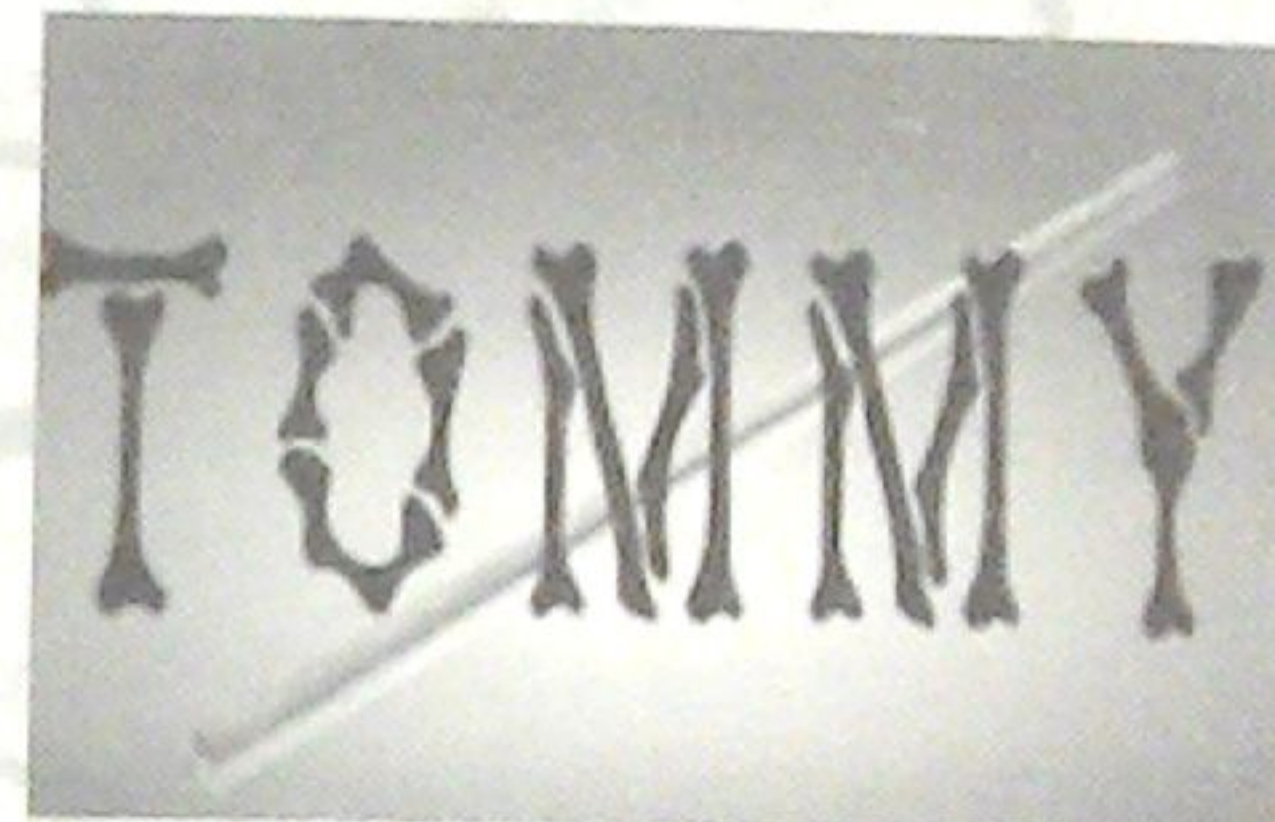


**COMANDO**

- Soco
- ↓+Soco
- Chute
- ↓+Chute
- ◁+Chute

**ATAQUES ESPECIAIS**

- Batida na Cabeça
- Slash de Batida na Cabeça
- Batida na Cabeça
- Estocada Deseja de Ossos
- Wishbone Lunge
- Jab Rápido
- Zumbido de Pássaro
- Zumbido de Pássaro Especial
- Chute Angular
- Golpe Extremo de Costas
- Tomando Ar
- Ar com Vingança
- Um Grande Bastão
- 360
- 360 - Esmagamento
- Arrojador Radical
- Quebrador de Tornozelo
- Quebrador de Tornozelo Duplo
- Trilha das Costas da Mão
- Trilha da Parte da Frente da Mão
- Trilha AC-DC
- Roda de Cart AC-DC
- Bastão de Torsão
- Golpe Alto
- Golpe Alto Duplo
- Smack
- Smack-Crack
- Smack-Crack-Whack
- Punhalada Abaixada de Skatista
- Chute de Roda de Cart



"Quando meu irmão e eu começamos o G-TROOPS, tudo o que nós precisávamos fazer era praticar nossas técnicas, combate mão-a-mão, algumas técnicas de comando de armas. Mas a coisa toda era treinamento. Ninguém queria se machucar.

Mas eu creio que a palavra G-TROOPS foi jogada fora com os melhores. Então meu irmão, recebeu aquele 'convite' da gangue REDRUM, e quando nós nos recusamos, eles o machucaram bastante. Eu não o vejo desde essa época. Então, agora não existe ninguém melhor para tomar o seu lugar do que eu.

Eu já estive em algumas encenacas antes, mas nada como esta. Os outros caras desse campeonato parecem muito malvados, e eles aprenderam tudo nas ruas. Mas eu não ligo para nada disso - eles podem manter esse estúpido campeonato. Tudo que eu preciso é ter minhas mãos em Redeye para devolver o que ele fez ao meu irmão".



### ATAQUE COMANDO

- Golpe de Lider Soco
- Esquadrão Direto ↘+Soco
- Chute Alto Chute
- Rasteira ↘+Chute
- Chute Upper Médio ◁+Chute

### ATAQUES NO CHÃO

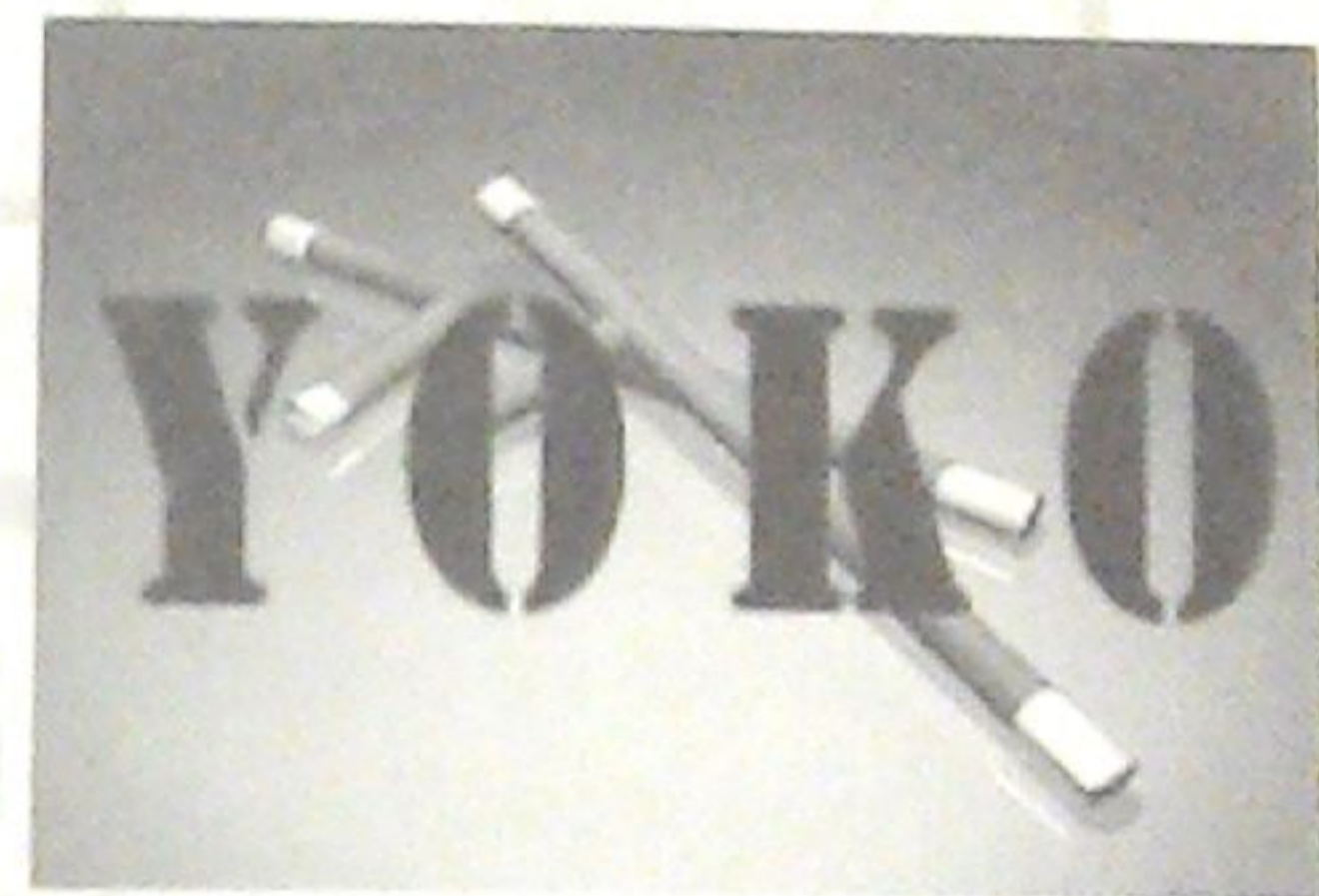
- Ataque Paratrooper ◁+Soco
- Swing Circular ◁+Soco

### ARREMESSOS

- Golpe Iluminado Soco+Guard
- Continue no Chão! ◁+Soco+Guard
- Golpe Gerônimo ◁◁+Soco+Guard
- Rolada Forte ◁◁↘◁◁+Soco

### ATAQUES ESPECIAIS

- Golpe de Chute Alto Soco Chute
- Golpe Duplo Soco Soco
- Golpe Duplo-Chute de Gancho Soco Soco Chute
- Combo-Duplo Alto Soco Soco Chute Chute
- Combo-Chute de Busca Soco Soco Chute ↘+Chute
- Golpe Triplo Soco Soco Soco
- Combo-Chute Rotacional Soco Soco Soco Chute
- Combo-Rotaciona Baixo Soco Soco Soco ◁+Chute
- Combo-Correria no Ar Soco Soco Soco ◁+Chute
- Martelo Duplo Soco+Chute
- Chute de entrada em ponto Chute+Guarda
- Chute de ponto alto Chute+Guarda Chute
- Chute de ponto baixo Chute+Guarda ↘ Chute
- Chute Rotacional Baixo ↘+Chute+Guard
- Direto no Meio ◁◁+Soco
- Martelo Vertical ◁◁+Soco
- Vertical Um, Dois ◁◁+Soco Soco
- Quebrar Cotovelo ◁+Soco
- Soco de Trás ◁+Soco
- Costas Duplas ◁+Soco Soco
- Rotacional BB ◁+Soco Chute
- Arranhão de Martelo ◁+Soco
- Arranhão Lateral ◁+Soco Chute
- Golpe Twist ◁+Soco
- Armadilha de Corrida de Calcanhar ◁◁+Chute
- Chute de Correria no Ar ◁+Chute
- Chute Toe ↘+Chute
- Ataque ao Joelho ◁+Chute



ATAQUES ESPECIAIS







"Somente porque eu sou a única filha da família de um diretor zaibatsu não significa que eu deva ser humilhada ... mas eu acabo sendo. Eu formei o DOGMA CREW com uma única regra - 'Não são permitidos rapazes'. Eu não odeio os homens, eu só espero que eles sejam meus servos. E, se porcos como Kurosawa não entenderem isso, eles podem ter certeza que será o fim de seus empreendimentos. Aquela moleca, Yoko, no entanto é bem-vinda para se juntar a nós quando quiser".

**ATAQUE**

Golpe de Líder  
Esquadrão Direto

**COMANDO**

Soco

↓+Soco

Chute

↓+Chute

Chute Upper Médio

◁+Chute

**ATAQUES**

**NO CHÃO**

Punhalada

⬆+Soco

Estalo Duplo para Baixo

◁+Soco

Para Cima e para Fora

⬆+Chute

**ARREMESSOS**

Rainha do Gelo

Soco+Guarda

Pata de Caranguejo

◁◁+Chute+Guarda

Tesoura de Cabeça

◁◁↓◁◁+Soco+Chute



**ATAQUES ESPECIAIS**

Chute de Estalo no Alto Soco Chute

Snap-Knock Soco Soco

Volta Snap-Knock Soco Soco Soco

Chute Rotacional Alto Soco Soco Soco Chute

Traumatismo Craniano Soco Soco Soco Chute Chute

Head Trauma ◁+Soco+Chute

Força Indecente ◁◁+Soco+Chute

Salto de Bad Girl Chute+Guarda

BGJ-Chute Rotacional Chute+Guarda ◁+Chute+Guarda

Chute Rotacional Baixo ◁◁+Chute+Guarda

Chute Rotacional Duplo ◁◁+Chute+Guarda Chute

Chute Rotacional Triplo ◁◁+Chute+Guarda Chute Chute

Chute Rotacional Histérico ◁◁+Chute+Guarda Chute Chute ◁+Chute

Corte Cruzado ◁◁+Soco

Desafio de Duas Mãos ◁◁+Soco

Esmagamento de Duas Mãos ◁◁+Soco Soco

Estalo de Ossos Duros ◁◁+Soco

Punhalada Central ◁◁+Soco

Punhalada Central Lateral ◁◁+Soco Chute

Golpe Central ◁+Soco

Golpe Apressado ◁+Soco Soco

Apressadissimo ◁+Soco Soco Chute

Body Piercing Apressado ◁+Soco Soco Soco

Corte de Meia-Lua ◁◁+Soco

Peda de Estrela em Meia-Lua ◁◁+Soco Soco

Upper de Corte de Garganta ◁+Soco

Twist de Corpo Duro ◁+Soco

Cambalhota pra Trás ◁+Chute

Estilete do Calcanhar ◁◁+Chute

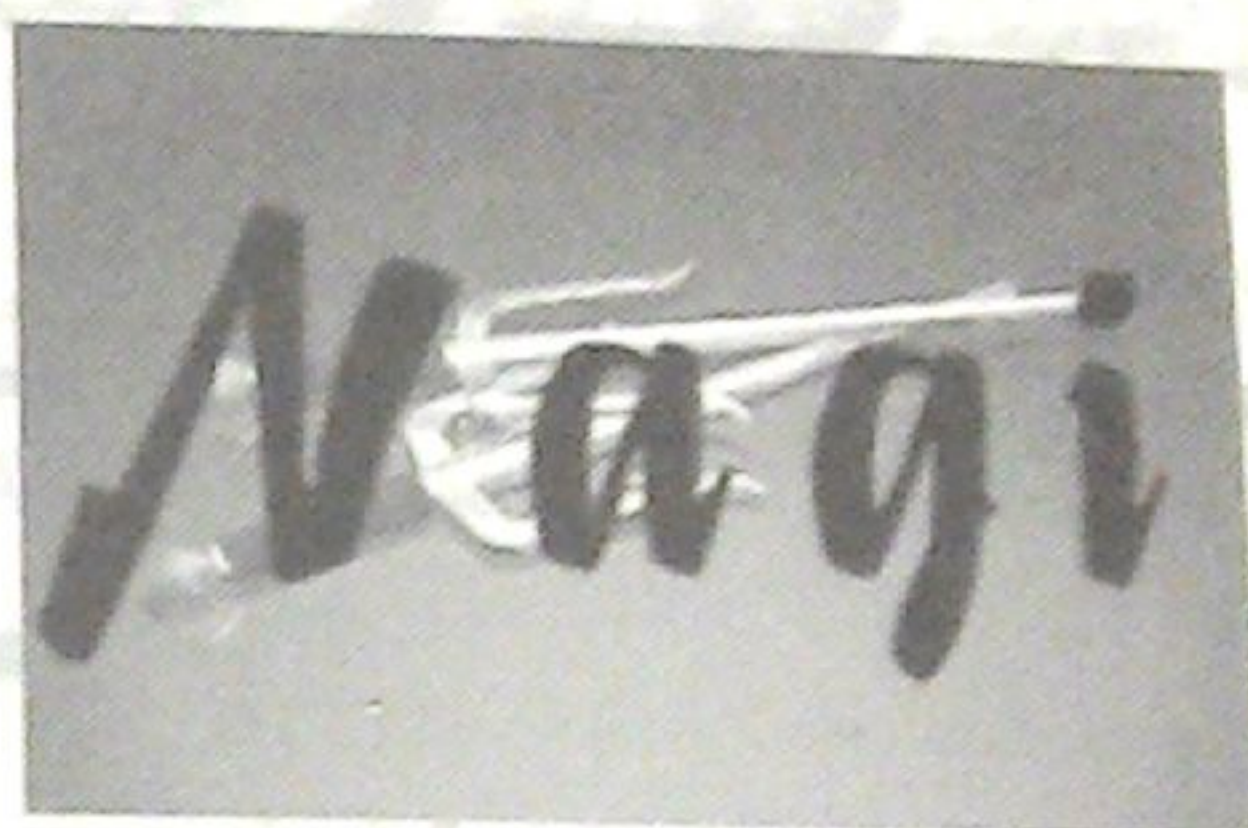
Chute de Gancho ◁+Chute

Chute Nascente ◁+Chute

Chute de Gancho Médio ◁+Chute Chute

Parar no Fundo ◁+Chute

Chute de Parafuso ◁+Chute+Guarda



ALBA GEMMA FSI NEGUMI



"Bem-Vindo à Rappongi ... agora, saia. Esse é o meu lugar, minha casa. Você quer andar nas minhas ruas, então você terá que pagar o preço. Esse sou eu. E eu estou aprontando uma grande confusão, se você entende o que eu quero dizer. Todo esse campeonato de lutas é uma piada. Ninguém consegue vencer Kurosawa. Yusaku, Joe, Zaimoku – todos eles – eles estão querendo uma brincadeira de criança, para saber quem é o Rei da Colina. Da última vez eu me lembro estava escrito. 'Rapongin Hardcore Boys detonam'. Se toda a cidade quer lutar pra saber quem é o melhor, Eu irei fazer seu jogo. Não ande para longe de alguém quando você pode andar por sobre todos eles. É isso é ser radical. Redeye precisa de uma lição – bem, vamos ver como ele se sente lambendo um metro de madeira pesada sem dentes".

**ATAQUE COMANDO**

- Corte Soco
- Soco nas Tripas ↘+Soco
- Chute Rappongi Chute
- Chute Bola Baixa ↘+Chute
- Chute nas Tripas ◻+Chute

**ATAQUES NO CHÃO**

- Queda Forte ◻+Soco
- Sr. BomRapaz ◻+Soco
- Bastão Pungee ◻+Chute

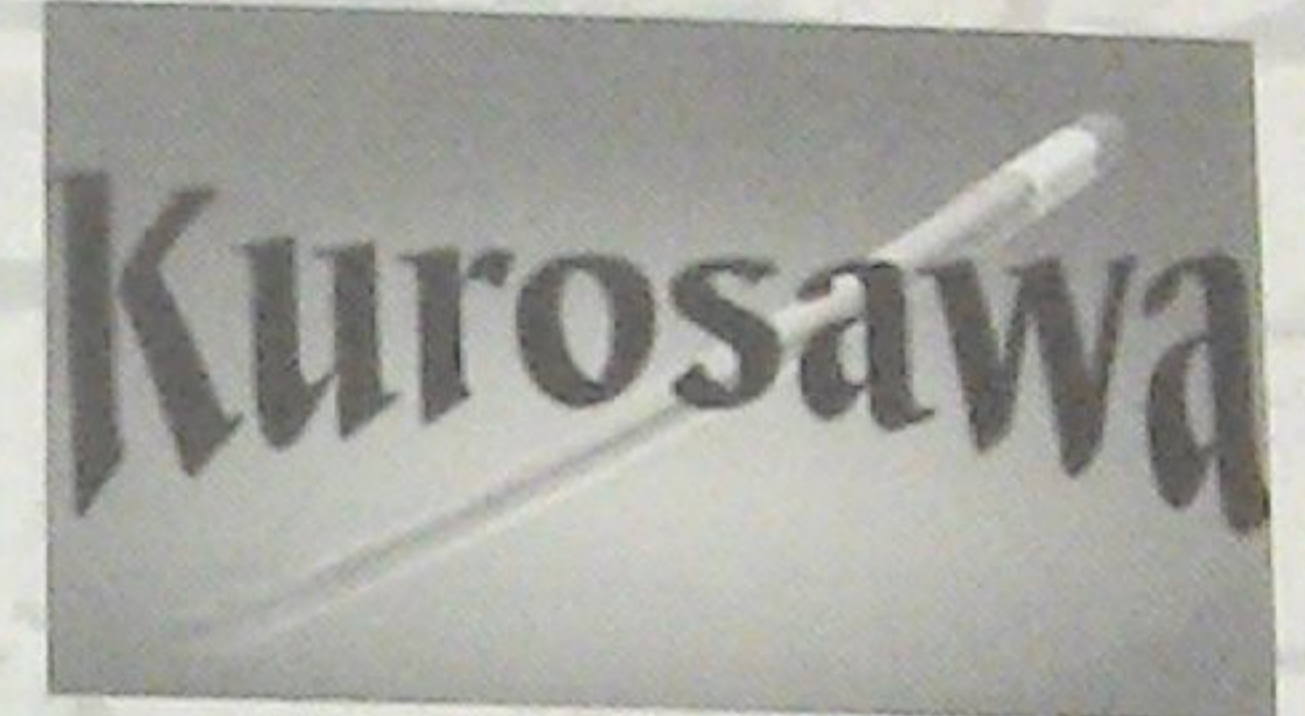
**ARREMESSOS**

- Rosto, conheça o Chão Soco+Guarda
- Lobotomia ◻◻◻+Soco+Chute
- Desculpe, sou Demoniaco ◻◻+Chute+Guarda
- Deixando Marcas ◻◻◻+Soco+Guarda
- Ira de Kurosawa ◻◻◻◻◻+Soco+Chute

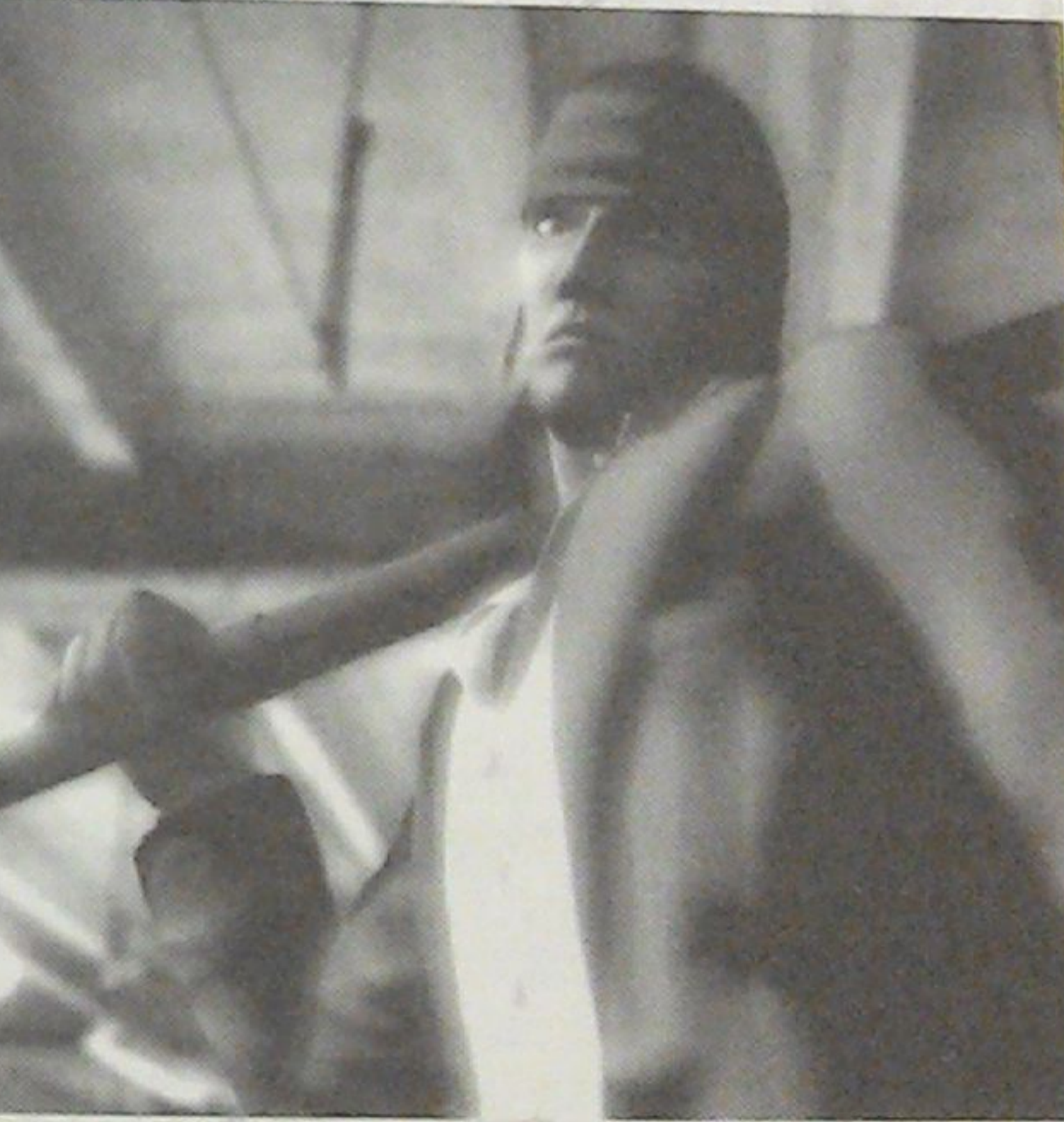


**ATAQUES ESPECIAIS**

- Corte-Chute Soco Chute
- Corte-Corte Soco Soco
- Corte Violentamente Soco Soco Soco
- Beijo Roppongi ◻◻+Soco+Chute
- Frente Encantadora ◻+Soco+Chute
- Mais Rápido que a Luz Soco+Chute
- Pompa Encantadora ◻+Soco+Chute
- Hey, Você! ◻+Soco+Chute
- Onde Está Meu Dinheiro? ◻+Soco+Chute Soco
- Bravo Rapaz ◻◻+Soco
- Cuspa suas Tripas ◻◻+Soco
- Tome Isso ◻◻◻+Soco
- Quebrador de Joelhos Yakuza ◻◻+Soco
- Saudações de Tóquio ◻+Soco
- Escola de Crianças ◻+Soco
- Cabulando Aulas ◻+Soco Soco
- Expressando minha Hostilidade ◻◻+Soco
- Ataque sem Educação ◻+Soco
- Ataque Maldoso ◻+Soco Soco
- Ataque com Intenção ◻+Soco Soco Soco
- Acabar com o Coral ◻◻+Chute
- Sou Apenas um Punk ◻+Chute



ATAQUES ESPECIAIS



# Resolvendo PROBLEMAS

## PERGUNTA #1:

**Last Bronx necessita de um processador MMX, ou roda num Pentium comum?**

Resposta:  
"LAST BRONX" rodará tanto com o processador MMX quanto num Pentium anterior que não seja MMX.

## PERGUNTA #2:

**Após ter instalado o jogo, eu estou tendo problemas de vídeo. O que pode ter causado isso e como poderia arrumar?**

Resposta:  
O que mais frequentemente acontece é o Microsoft Direct X sobrescrever seus drivers de vídeo. Desde que Last Bronx instalou o Direct X5, seus drivers anteriores são backupeados quando ele instala novos drivers. Uma maneira de restaurar os drivers é:  
1) Duplo Clique no ícone "Meu Computador".  
2) Duplo Clique no ícone "Painel de Controle".  
3) Duplo Clique no ícone "Adicionar/Remover Programas".  
4) Escolha os Drivers do Direct X e então clique no botão Adicionar/Remover.  
5) Clique no Botão "Restaurar Drivers de Vídeo".

Se isso não acertar suas configurações de vídeo, você deve buscar as últimas versões de Direct X compatíveis com sua placa de vídeo no web site do fabricante.

Aqui temos uma lista de certas placas de vídeo que requerem drivers Direct X especiais que devem ser baixados do web site do fabricante:

1. Algumas placas ATI ([www.atitech.com](http://www.atitech.com)).
2. Chips and Technologies ([www.chips.com](http://www.chips.com)).
3. Diamond Multimedia ([www.diamondmm.com](http://www.diamondmm.com)).
4. Matrox ([www.matrox.com](http://www.matrox.com)).
5. Simply the Best ([www.stb.com](http://www.stb.com)).

6. Silicon Integrated Systems "SiS" ([www.sis.com.tw](http://www.sis.com.tw)).

7. Tseng Labs ([www.tseng.com](http://www.tseng.com)).

8. Number 9 ([www.nine.com](http://www.nine.com)).

Se você tiver problemas para achar os drivers Direct X, você pode pegar os drivers em [www.drivershq.com](http://www.drivershq.com) ou [www.windows95.com](http://www.windows95.com).

## PERGUNTA #3:

**Eu ouço alguns efeitos de som, mas não existe música durante o jogo?**

**Como posso consertá-lo?**

Resposta:

A música em Last Bronx é CD Áudio. Você pode tentar tocar da faixa 2 para frente no CD-ROM de Last Bronx para ver se o seu CD Áudio está propriamente instalado. Se você não consegue escutar o CD Áudio dentro do CD Player do Windows95 (Botão Iniciar - Programas - Acessórios - Multimídia - CD Player), você precisará:

1. Ter certeza que o volume do CD Áudio não está mudo (dentro do Controle de Volume do Windows95).
2. Ter certeza que o seu drive de CD-ROM está conectado na sua placa de som.

## PERGUNTA #4:

**Durante o jogo, eu tenho o CD Áudio, mas não os Efeitos de Som. Como posso arrumá-lo?**

Resposta:

1. Tenha certeza que o volume dos Efeitos de Som não esteja no mudo (dentro do Controle de Volume do Windows95).
2. O Direct X pode ter sobrescrevido seus dispositivos de Som. Desde que o Last Bronx usa o Direct X5, seus drivers de som anteriores som backupeados quando ele instala os novos drivers. Você pode restaurá-los de uma maneira:  
1. Duplo Clique no ícone "Meu Computador".  
2. Duplo Clique no ícone "Painel de Controle".  
3. Duplo Clique no ícone "Adicionar/Remover Programas".  
4. Escolha o Direct X e então clique no botão Adicionar/Remover Programas.  
5. Clique no botão "Restaurar Dispositivos de Áudio".  
Se isso não arrumar o seu som, você pode fazer um download dos últi-

mos drivers compatíveis com o Direct X do site do fabricante da sua placa de som. Aqui temos uma lista de certas placas de som que requerem um Direct X especial para ser buscado do site do fabricante da sua placa de som:

1. Aztech Labs — existente em vários computadores Packard Bell ([www.aztecha.com](http://www.aztecha.com)).
  2. Crystal Semicondutores ([www.crystal.com](http://www.crystal.com)).
  3. MWAVE (<http://watson.mmb.sfu.ca/new.html>).
  4. OPTi ([www.opti.com](http://www.opti.com)) ou (<ftp://ftp.opti.com/pub/multimed/>).
  5. Sound Blaster 64 AWE ou Sound Blaster 32 AWE ([www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com)).
- Se você encontrar problemas em achar os drivers Direct X, você pode também buscar os drivers em [www.drivershq.com](http://www.drivershq.com) ou [www.windows95.com](http://www.windows95.com).

## PERGUNTA #5:

**Eu quero jogar uma partida Head-to-Head em rede usando o protocolo TCP/IP, mas eu não sei meu endereço IP. Como posso achá-lo?**

Resposta:

Se você tem o TCP/IP instalado dentro das propriedades de Rede, o Windows95 terá um comando chamado "winipcfg". Vá ao botão Iniciar, selecione "Executar" e então digite "winipcfg" e uma caixa de diálogo aparecerá com seu endereço IP. A pessoa que cria um novo jogo pode entrar no endereço IP dos seus computadores e uma pessoa que estiver entrando num jogo deve entrar o endereço IP do computador onde o jogo foi criado.

## PERGUNTA #6:

**Eu inseri o CD de Last Bronx no drive e estou tendo uma mensagem: "Linha 253 = COMMON..." e o jogo não irá instalar — o que devo fazer?**

Resposta:

A solução é buscar os drivers do CD-ROM do Windows95 do seu drive de CD-ROM ou dos fabricantes do seu CD-ROM ou do [www.windows95.com](http://www.windows95.com).

## PERGUNTA #7:

**Como eu posso otimizar Last Bronx para rodá-lo mais rápido em meu PC?**

Resposta:

Nós incluímos várias opções de especificações de PC para conseguir a melhor performance possível no PC. Algumas maneiras de fazer Last Bronx rodar mais rápido são:

1. Ter certeza que você está com os drivers de vídeo do Direct X corretos — Essa é a primeira causa de ele demorar. (Veja a resposta da segunda pergunta).
2. Tenha certeza que todos os outros programas estejam fechados ou desabilitados.
3. Tente jogar com poucos detalhes de textura (dentro da Configuração do jogo).
4. Tente jogar no modo entrelaçado (dentro da Configuração do jogo).
5. Tente jogar em baixa resolução ou 256 cores.

## PERGUNTA #8:

**Estou tendo problemas com meu gamepad/joystick. O que devo fazer?**

Resposta:

Last Bronx usa Direct Input, portanto tudo que você deve fazer é configurar corretamente além de calibrar seu joystick/gamepad no ícone do Joystick no Painel de Controle do Windows95. Uma vez feito isso, inicie Last Bronx, vá ao Menu de Opções na barra de Menu e escolha "Configurações de Dispositivos". Escolha o método de input que você quer usar "Teclado, Joystick, Gamepad, Direção, Microsoft SideWinder (tanto Jogador 1 quanto Jogador 2 podem jogar entre si com os gamepads SideWinder), etc. Se você tem uma direção tenha certeza que essa direção esteja corretamente configurada no caixa de diálogo das Configurações de Dispositivos.

# Créditos da SEGA SEGA DO JAPÃO

## Créditos da SEGA ENTERTAINMENT

Produtor Executivo  
**Matt Wolf**

Produtor  
**Scott Hawkins**

Gerente de Produto  
**Kristi Walker**

Copywriter  
**Josh Braff**

Ilustração de Embalagem  
**Masud Husain**

Design do Manual  
**Brian Camarao**

Serviços Criativos  
**Eric Smith**

Agradecimentos Especiais  
**Shinobu Toyoda, Bernie Stolar, Greg Suarez, Jill Braff, Sue Price, Marc Hamel, Mike Lopez, John Goodale, Jadelyn Chang, John Cheng, Karin Reid, Dan Stevens, Marci Ditter, Angela Edwards and Andrew Stein.**

Diretor  
**Akinobu Abe**

Programadores  
**Seiji Fujiwara  
Hirofumi Okamoto  
Mitsuyoshi Ono  
Bungo Ishida**

Desenhistas  
**Seiichi Yamagata  
Kiyohiko Yamashita  
Masaki Takahashi  
Minori Hisamatsu  
Sayaka Ishiyama**

Design dos Personagens  
**Yoshitsugu Sato**

Desenho CG  
**Koji Ono**

Som  
**Tomoyuki Kawamura**

Coordenação  
**Noriaki Yatsuzuka  
Nobuhiko Shimizu**

Produtor Executivo  
**Hisao Oguchi**

Produtor  
**Akinobu Abe**

## Créditos EDIÇÃO PC

Programadores  
**Tatsuya Satoh (HIC)  
Takashi Yonemori (HIC)  
Tensei Ueda (HIC)  
Hiroki Kawashima (HIC)**

Desenhistas Gráficos  
**Katsufumi Yoshimori  
Takeo Kimata  
Ryuhei Arai (HIC)**

Produtor  
**Toshinori Asai**

Produtor Assistente  
**Shun Arai**

Diretor  
**Tadashi Kuroi**

Agradecimentos Especiais  
**Original LAST BRONX  
Staff  
AM#2 Dept. Sound Team  
SEGA Digital media  
Studio**

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

**TEC TOY**

NºCO 325 377955

**TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 – Jardim Três Montanhas  
Osasco - SP – CEP 06276-000 – Indústria Brasileira

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 – Lapa  
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Tel. (011) 861-5421

[cdsuporte@tectoy.com.br](mailto:cdsuporte@tectoy.com.br)