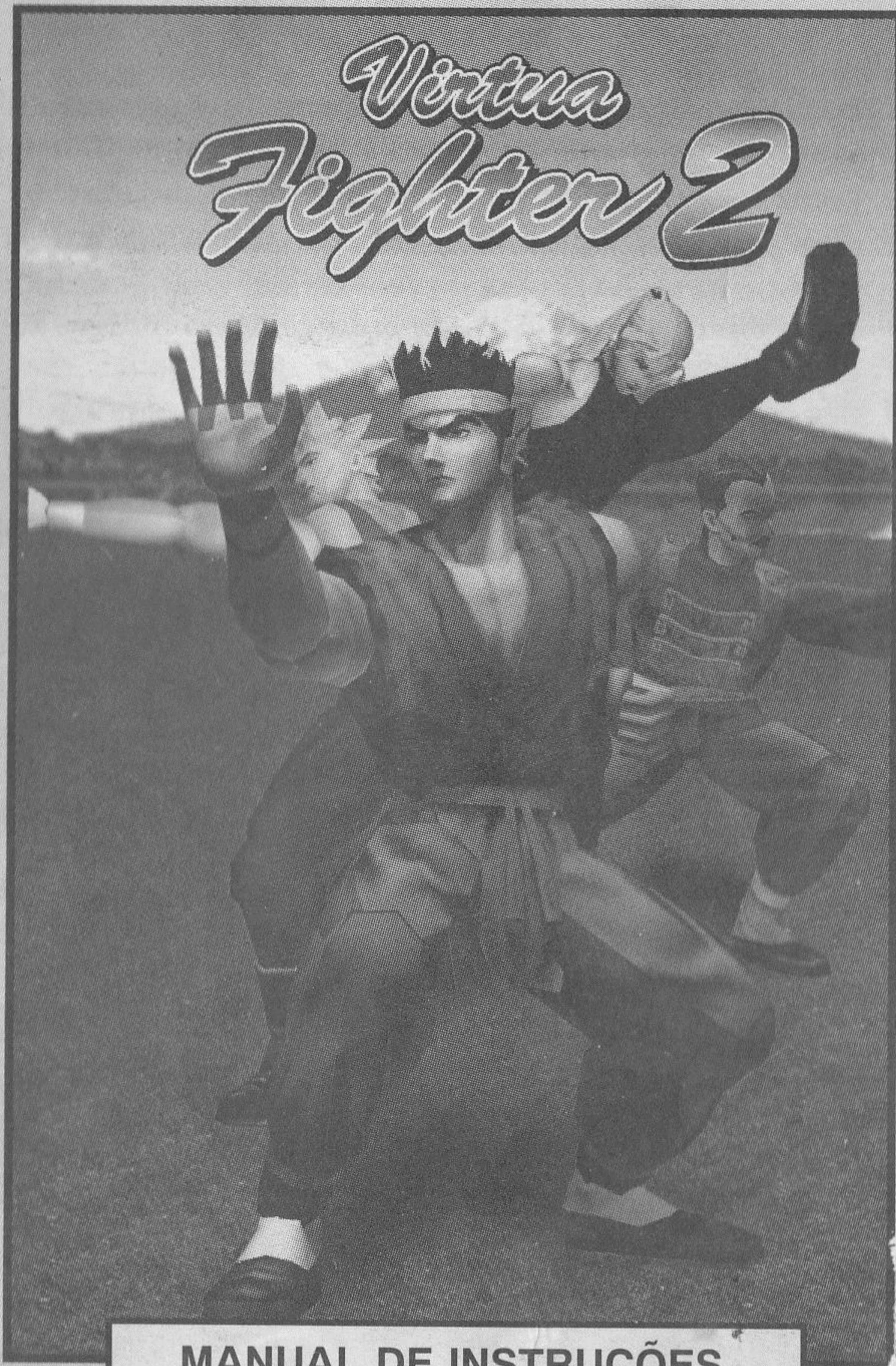


MEGA DRIVE[®]

Ventura
Fighter 2



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMIÇA A AMAZONIA

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video 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 da televisão.
- 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 a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. 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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

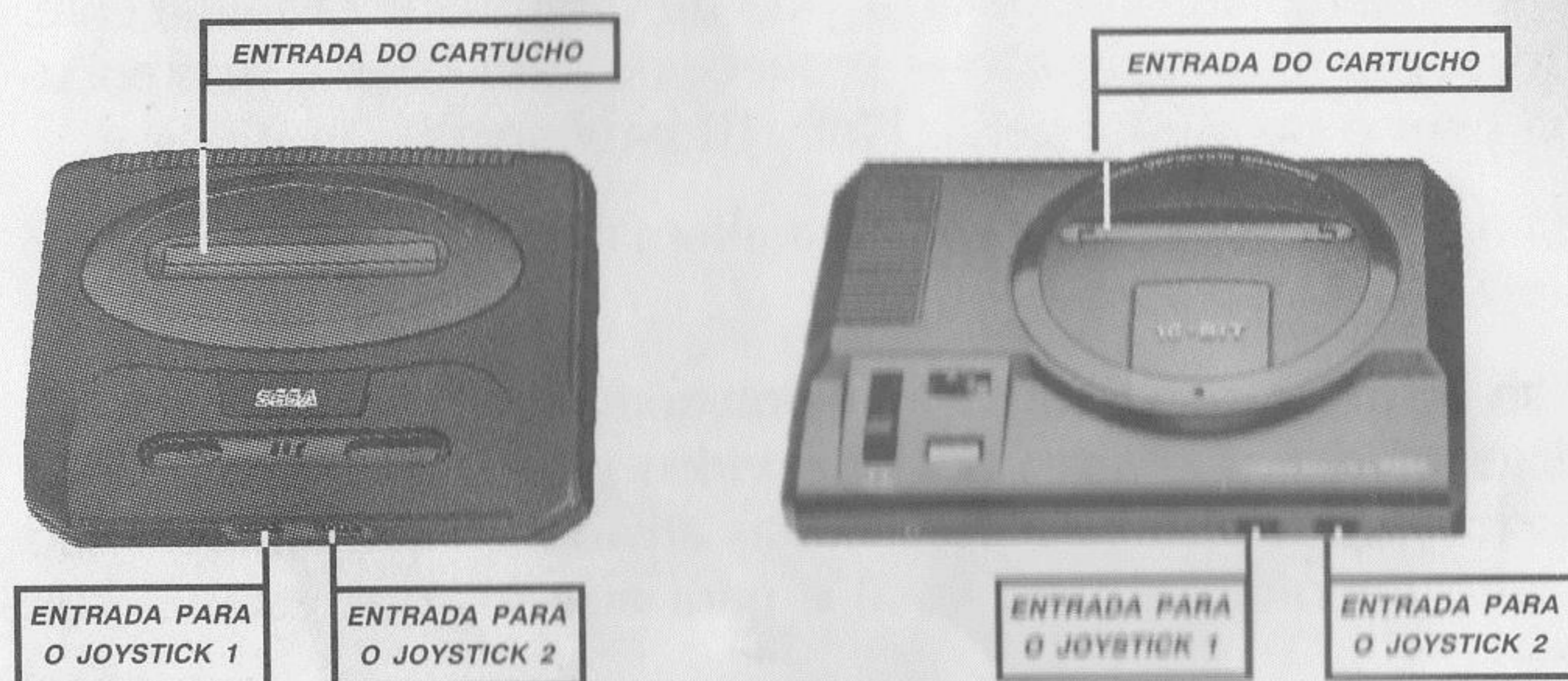
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!
Mostre que você realmente é uma fera!

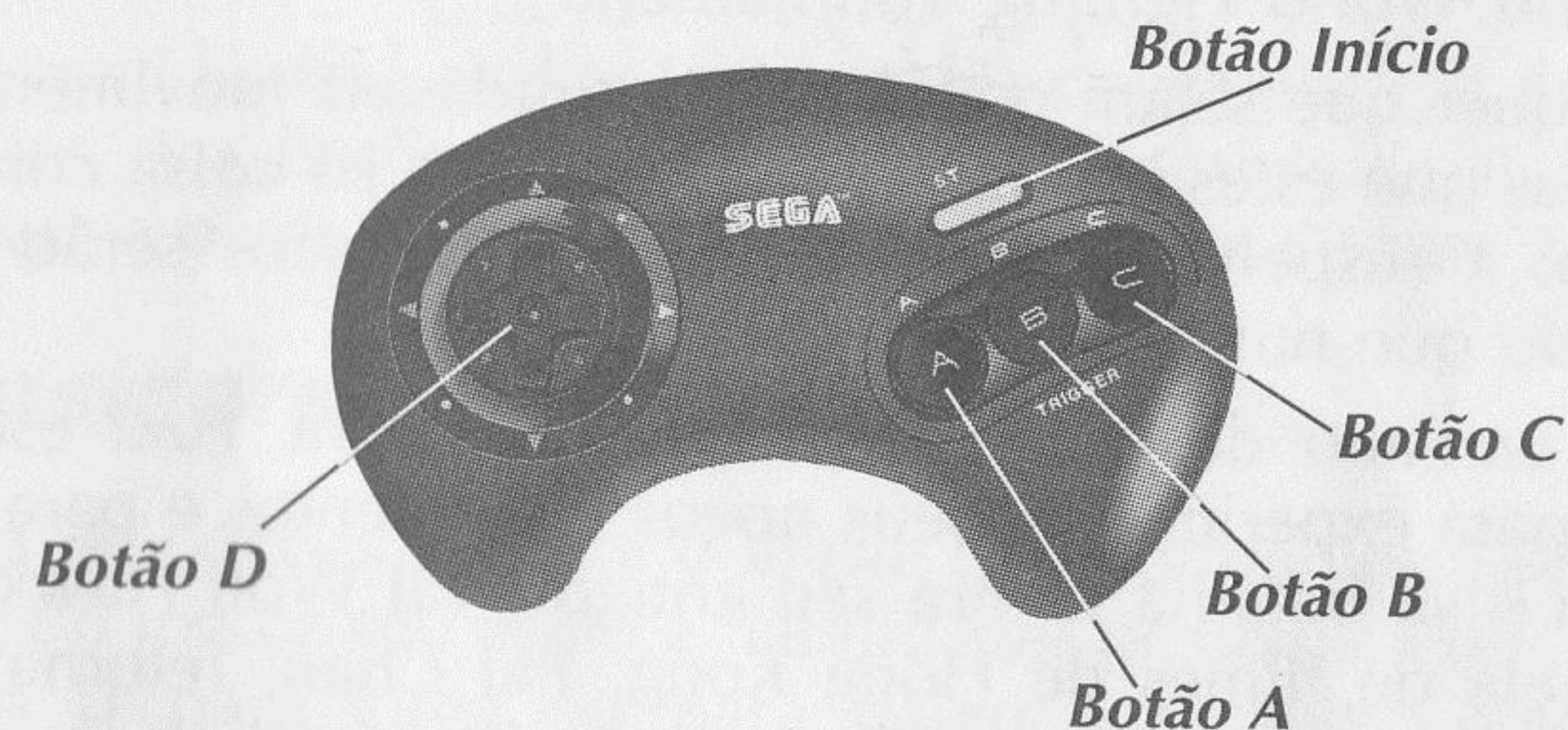
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho VIRTUA FIGHTER 2 no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. VIRTUA FIGHTER 2 pode ser jogado por um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



ASSUMA O CONTROLE



- Botão D**
- Move o cursor nas telas de seleção.
 - Controla o lutador nos modos de luta.
- Botão Início**
- Inicia o jogo.
 - Confirma as seleções nas telas de seleção.
 - Pausa/despausa o jogo.
- Botão A**
- Confirma escolha nas telas de seleção.
 - Faz o lutador se defender.
- Botão B**
- Cancela as seleções.
 - Faz o lutador socar.
- Botão C**
- Confirma escolha nas telas de seleção.
 - Faz o lutador chutar.

Nota: As funções dos botões no joystick de seis botões podem ser alteradas na Tela de Opções.

A BATALHA CONTINUA

Um ano se passou desde o confronto dos oito mais fortes e mais rápidos lutadores do mundo no World Fighting Tournament. Lau Chan pode ter vencido o campeonato, mas todos os outros lutadores saíram de cabeça erguida. Os limites e possibilidades de cada lutador foram testados ao máximo. Alguns desenvolveram grandes amizades, outros, ferozes rivalidades. Todos ganharam a valiosa sabedoria de combate antes de deixarem a arena e tomarem seus próprios caminhos.

Agora há um novo chamado: dez cordiais convites para o segundo World Fighting Tournament.

Quaisquer que sejam os novos e formidáveis movimentos e técnicas que estes lutadores possuam, uma só coisa compartilham: a suspeita de que, desta vez, os riscos serão mais altos do que nunca.

Após um ano de treinamento pesado, Akira Yuki está de volta para experimentar seus novos movimentos e para lutar na decisiva batalha contra seu antigo rival Wolf Hawkfield. A estrela de filmes de Hong Kong, Pai Chan, retorna para mais uma tentativa de derrotar seu pai, Lau Chan, que está de volta para defender seu título. O mestre do Pancratium, Jeffry McWild, luta para preservar sua existência. O ninja Kagemaru retorna de uma missão particular, tentando descobrir os segredos do misterioso sindicato que comanda o World Fighting Tournament. Jacky Bryant veio para resgatar sua irmã, Sarah, que sofreu uma lavagem cerebral e foi treinada para eliminá-lo.

Quem emergirá vitorioso desta vez?

DEIXE A BATALHA COMEÇAR

Pressione o **Botão Início** na tela título para entrar na tela de seleção de modo. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para circular pelos modos, e **Botão A, C** ou **Botão Início** para confirmar.

Arcade Mode

O modo arcade é um desafio contra o Mega Drive. Escolha o seu Virtua Fighter favorito e não perdoe seus oponentes!

VS Mode

O modo VS testa suas habilidades com outro jogador numa batalha entre dois jogadores.

Options

Aqui você poderá ajustar importantes características de jogo, funções dos botões no seu joystick (Joystick de 6 botões apenas) e ouvir os efeitos sonoros de Virtua Fighter 2.

Considere Suas Opções

A tela de opções permite o ajuste de importantes itens para ajustar o jogo à seu estilo e habilidades pessoais. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção, e para a esquerda e para a direita para circular pelas configurações daquela opção. Pressione o **Botão Início** para retornar à tela de seleção de modo.

Life Gauge (Medidor de Vidas) Essa opção permite a mudança na quantidade de danos causados em seu lutador pelos golpes. Escolhe entre Smallest (Menor possível, para sangramentos superficiais), Largest (Maior possível, para lutadores turrões) ou No Damage (Sem danos, para uma pele impenetrável: mas não fique muito alegriinho, mesmo neste modo você ainda pode ser chutado para fora do ringue).

Match Point

Permite a seleção do número de vitórias necessárias para se decidir uma luta. Escolha uma, duas ou três vitórias.

Time Limit (Limite de tempo) Determina a duração dos rounds. Escolha entre 10, 20, 30 ou 60 segundos de luta, ou selecione No Limit, para uma luta sem tempo determinado, vencendo quem nocautear o adversário primeiro.

Enemy Level (Nível do Inimigo) Nesta opção você seleciona o nível de dificuldade do oponente controlado pelo Mega Drive: Easy (fácil), Normal ou Hard (Difícil).

Exit (Saída) Pressione o **Botão A, B, C** ou **Botão Início** enquanto Exit está selecionado para retornar ao modo de seleção.

Default (Padrão) Pressione **Botão A** ou **C** enquanto Default estiver selecionado para voltar todos os padrões de opções.

A tela principal de opções possui duas sub-divisões: Key Assign (função dos Botões) e Sound Test (teste de som). Para acessar qualquer uma dessas telas, selecione-a com o **Botão D** e pressione **A** ou **C**. Pressione o **Botão Início** para retornar à tela principal de opções.

Key Assign (Função dos Botões) Esta tela exibe automaticamente o joystick conectado (3 botões, 6 botões ou não conectado). Se você possui um joystick de 6 botões conectado, poderá selecionar uma das três configurações de função. Os joysticks dos jogadores 1 e 2 possuem telas de função dos botões individuais.

Sound Test (Teste de Som)

Existem três áreas de teste de som: SE (Efeitos Sonoros), Voice Test (Teste de voz) e BGM (Música de Fundo). Use o **Botão D** para cima e para baixo para selecionar uma opção e para a esquerda/direita para circular entre as faixas. Pressione o **Botão A** ou **C** para tocar as faixas. Selecione Default para voltar os valores padrões dos Efeitos Sonoros. Pressione o **Botão Início** para retornar à tela de seleção de modo.

O TORNEIO

Seleção de Jogadores

No início dos modos Arcade e VS, a tela de seleção de jogadores aparecerá. Pressione o **Botão D** para a esquerda e direita para selecionar os lutadores, e o **Botão A, C** ou **Botão Início** para selecioná-los. Existe um timer de 20 segundos na tela de seleção de jogador. Os lutadores selecionados são confirmados automaticamente quando o tempo acaba.

As Regras

Na configuração padrão, existem três rounds por combate. O primeiro lutador a ganhar dois rounds vence. Existem duas maneiras de vencer um round.

1. Reduzir o medidor de vida do seu oponente ao zero.
2. Forçar seu oponente a sair do ringue.

Se nenhum lutador for nocauteado ou atirado para fora do ringue durante o tempo regulamentar, é declarado vencedor aquele com maior energia no medidor de vida. Se os dois lutadores possuírem os medidores de vida iguais, há um desempate. O round especial de desempate, Draw, é decidido por morte súbita.

Entrada de um Segundo Jogador

Um segundo jogador pode se juntar ao jogo pressionando o **Botão Início** no joystick fora de uso. "Challenger Comes" aparecerá na tela, seguido pela tela de seleção de lutador. O vencedor da partida para dois jogadores continua no modo Arcade no início do estágio onde foi interrompido.

Game Over/Continue

No modo arcade, o jogo termina quando seu lutador perde um combate. Você tem a opção do continue após um jogo terminar. Pressione o **Botão Início** antes do tempo terminar para continuar jogando do início da partida que você perdeu.

No modo VS, uma tela de recordes VS aparece após cada partida indicando os recordes de vitória/derrota para cada jogador deste modo. Existem três opções na tela de recordes do modo VS.

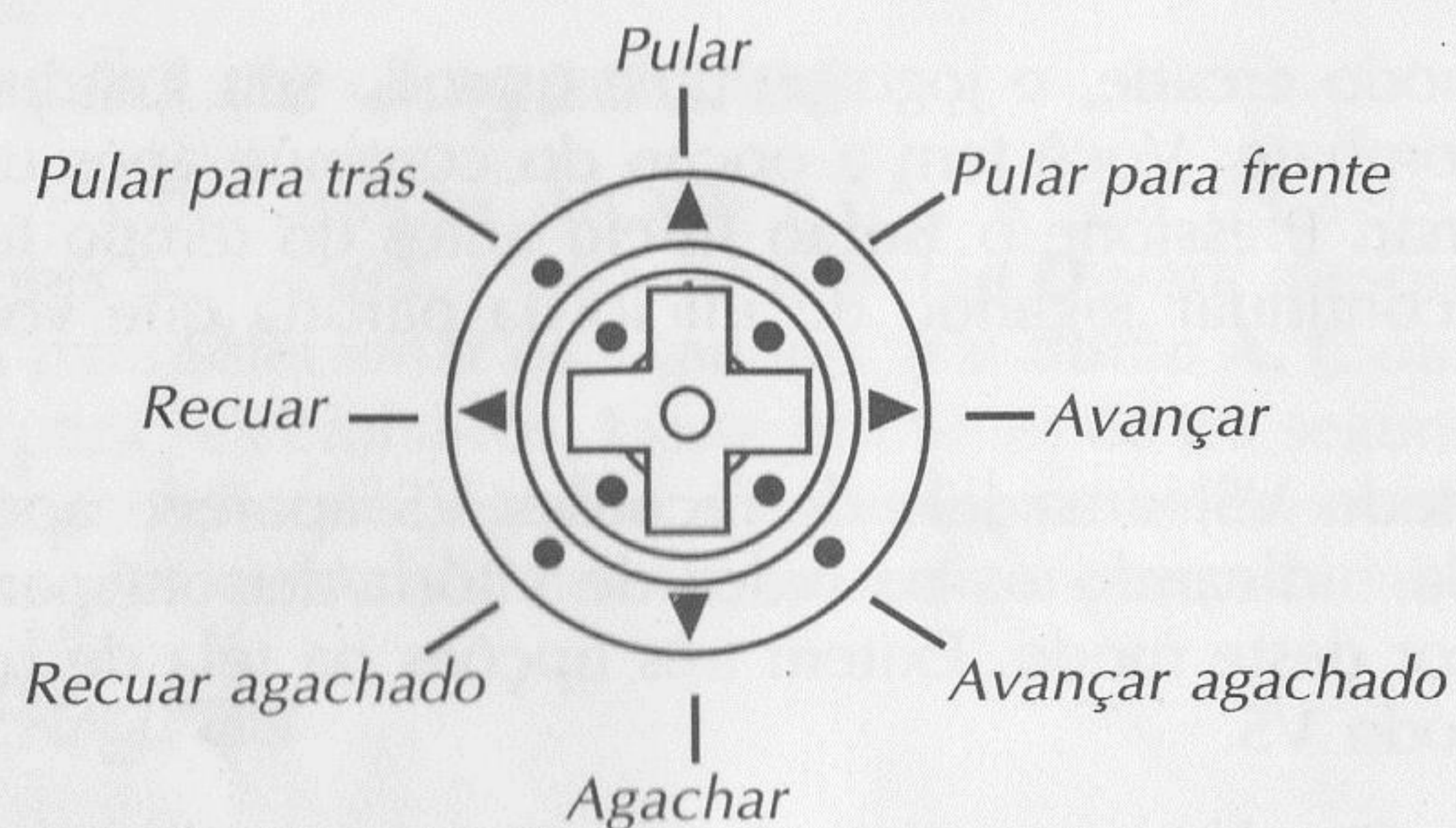
- | | |
|-----------------|--|
| Continue | • Volta à tela de seleção de jogador do modo VS para uma nova partida. |
| Exit | Volta à tela título. |
| Clear | Apaga todos os recordes do modo VS. |

Você pode usar o continue no modo VS ilimitadamente.

Entrada de Nome

Quando você termina todos os estágios do jogo num dos melhores tempos, a tela de entrada de nome aparecerá. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para circular pelos caracteres e pressione o **Botão A, C** ou o **Botão Início** para selecionar. Selecione ← ou B para apagar o caractere anterior. Selecione END ou espere o tempo terminar para entrar o nome.

Os Movimentos



As direções no **Botão D** serão indicadas por setas.

Setas claras (⇨) - Pressione o **Botão D** na direção indicada.

Setas Escuras (➔) - Pressione e segure o **Botão D** na direção indicada.

S Soco (Botão padrão B).

C Chute (Botão padrão C).

D Defesa (Botão padrão A).

[+] Simultaneamente (ex. S + D - pressione os botões de soco e defesa simultaneamente).

CCC... Toques rápidos (ex. pressione o Botão de chute repetidamente o mais rápido possível).

Nota: Lembre-se que certos tipos de ataques só podem ser executados sob certas condições, como enquanto agachado ou contra um oponente caído. Existem vários tipos de ataques a serem executados em diferentes estágios de um pulo:

Pulo grande ↑ ataques podem começar no meio do pulo ou serem determinados para antes da aterrissagem.

Pulo pequeno ↑ ataques devem ser sincronizados com o pulo.

OS LUTADORES

Akira

Nome: Akira Yuki
 País: Japão
 Nascimento: 23/9/1968
 Sexo: Masculino
 Profissão: Professor de Kung Fu
 Tipo Sanguíneo: O
 Hobby: Kung Fu



Já considerado um mestre na arte do Hakkyoku-Ken, Akira passou seu último ano viajando e aperfeiçoando suas técnicas ao limite máximo. Apesar de não ter vencido o primeiro campeonato, ele o considerou uma valiosa experiência. Akira está ancioso para testar suas novas habilidades contra todos que se propuserem a lutar.

Ataques

Chuusui	S
Housui	↓ S
Shoutai	C
Youzentai	↓ C
Sokutai	↘ C
Soukahou	↘ S (contra o oponente caído)
Gekihousui	↑ S (contra o oponente caído)
Toukyaku	↑ C (no ar, pulo grande)

Fujintai	↑ C (antes de aterrissar, pulo grande)
Jouho Chouchuu	⇒ S
Rimon Chouchuu	⇒⇒ S
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒ S
Mouko Kouhosan	⇒ S (quando agachado)
Byakko Koushouda	⇐⇒ S (quando agachado)
Utankyaku	⇒⇒ C
Rentakai	⇒⇒ CC
Tetsuzankou	⇐⇒⇒ S+C
Kansuitai	SC
Hachimon Kaida	SS
Toushin Soutai	S+D
Youshi Senrin	⇐⇒ S+C
Daiden Housui	⇒⇐⇒ S+C
Bouken	S+C+D
Hougeki Unshin Soukoshou	S+C+D ⇐⇒ S + C ⇐ ou ⇒ S
Kaiko	⇒ S+D (contra-ataques altos)
Katsumen Sentai	CCC...
Katsumen Soutai	↓CCC
Rolar para trás, chute médio	D⇐ S
Rolar para trás, chute baixo	D⇐ S
Gaimon Chouchuu	D⇐ S (contra-ataques altos)
Gaimon Chouchuu	D⇐ S (contra-ataque médios)

Souhakushu	D↓S (contra-ataques baixos)
Choushitai	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)
Doppo Choushitsu	C+D, depois D

Pai

Nome:	Pai Chan
País:	Hong Kong
Nascimento:	17/5/75
Sexo:	Feminino
Profissão:	Estrela de filmes de ação
Tipo Sanguíneo:	O
Hobby:	Dançar



Mesmo sendo filha de Lau Chan, Pai não vê amor neste laço paterno. Enquanto Lau alimentava sua obcecada busca pela perfeição, a mãe de Pai suava para sustentar a família, tanto que morreu pelo excesso de trabalho. Pai nunca perdoou Lau pela morte de sua mãe, e jurou que um dia iria derrotar Lau em seu próprio jogo. Não tendo derrotado Lau no último Torneio, Pai desta vez se armou de várias novas técnicas que podem tirar Lau da posição de campeão. E com Lau fora do caminho, os outros cairão como peças de dominó.

Ataques

Chuuken	S
Souchuukun	↓ S
Koushuutai	C
Sensatai	↓ C
Senchuutai	⇐ C
Rai'in Shouda	⇐ S (contra o oponente caído)

Enshuu Raigeki	↑ S (contra o oponente caído)
Enshuu Kouraijeki	↑ S (contra o oponente caído)
Hi'en Toukyaku	↑ C (subindo no pulo grande)
Hishitai	↑ C (antes de aterrisar, pulo grande)
Hi'en Tankyaku	↗ C
Senchuuken	↘ S
Sokuchuukyaku	⇒ C
Taitou Risenkyaku	C (em pé)
Haitenkyaku	↖ C
Sonpuuga	C + D
Ensenchuu	↓ C + D
Renken Senpuuga	S, C + D
Renken Ensechuu	S, ↓ C + D
Renkentai	SC
Renshou	SS
Soukon Senpuutai	SSC
Raigekishou	SSS
Renkan Tenshinkyaku	SSSC
Renkan Tenshin Soukyaku	SSS↓C
Renkan Haitenkyaku	SSS↖C
Tenshin Soutou	S+D
Ensen Hairyuu	↔S, ↗P (contra soco)
Rasen Anshou	↔S (contra chute alto)
Zensentai	CCC...

Zensou Sentai	↓ CCC...
Rolar para trás, chute médio	D↔S
Rolar para trás, chute baixo	D↗S
Hishitai	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)

Lau

Nome:	Lau Chan
País:	China
Nascimento:	2/10/1940
Sexo:	Masculino
Profissão:	Cozinheiro
Tipo Sanguíneo:	B
Hobby:	Poesia chinesa



Lau busca a perfeição em tudo que faz, seja no trabalho como um famoso chef na China ou na conquista do título de mais poderoso lutador do mundo. Apesar de ter sido declarado campeão, Lau ainda não está completamente satisfeito com sua performance. Após o primeiro Torneio, ele rumou para as montanhas, onde passou todo o ano num exaustivo regime de treinamento. Ele espera neste novo combate estar apto para atingir suas expectativas.

Ataques

Chuukun	S
Souchuukun	↓ S
Katsumentai	C
Sensatai	↓ C
Senchuutai	↘ C
Kosou Raishuu	↑ S (contra o oponente caído)

Kosou Renshuu	↑ S (contra o oponente caído)
Toushuugeki	↻ C (contra o oponente caído)
Hishuutai	↑ C (subindo no pulo grande)
Toukuu Senjinkyaku	↑ C (antes de aterrisar, pulo grande)
Hishitai	C (simultaneamente com pulo pequeno)
Chuugeki	⇒ S
Shakashou	↘ S
Shajoushou	↘ S
Junpo Chuushou	↘↘ S
Taitou Risenkyaku	C (em pé)
Kokyaku Haiten	↻ C
Senpuuga	C + D
Ensenshuu	↓ C + D
Renken Senpuuga	S, C + D
Renken Ensenshuu	S, ↓ C + D
Renkentai	SC
Rensheu A	SS
Souken Senpuutai	SSC
Raigekishou	SSS
Renkan Tenshin Kyaku	SSSC
Renkan Tenshin Soukyaku	SSS↓C
Renkan Haitenkyaku	SSS↻C
Renshou B	↘SS

Renshou Senpuutai	↘ SSC
Renkanshou	↘ SSS
Chisoutai	⇒ ↓ C
Kensho Touraku	S+D
Zensentai	CCC...
Zensou Sentai	↓ CCC...
Rolar para trás, chute médio	D ⇐ S
Rolar para trás, chute baixo	D ⇐ S
Rekka Kosenkyaku	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)

Wolf

Nome:	Wolf Hawkfield
País:	Canadá
Nascimento:	8/2/1966
Sexo:	Masculino
Profissão:	Lutador de Luta-Livre
Tipo Sanguíneo:	O
Hobby:	Karaokê



Wolf era lenhador até ser descoberto por um caça-talento, que o encorajou a entrar no circuito profissional de luta livre. Não tardou para ele se tornar invencível neste esporte. Ele entrou no primeiro torneio em busca de um oponente habilidoso o suficiente para ser considerado um "rival". Logo Akira deu a Wolf o que ele estava procurando, e os dois iniciaram uma intensa competição. No final do primeiro Torneio, eles juraram que se encontrariam para um novo combate. É chegada a hora, e Wolf está de olho no título.

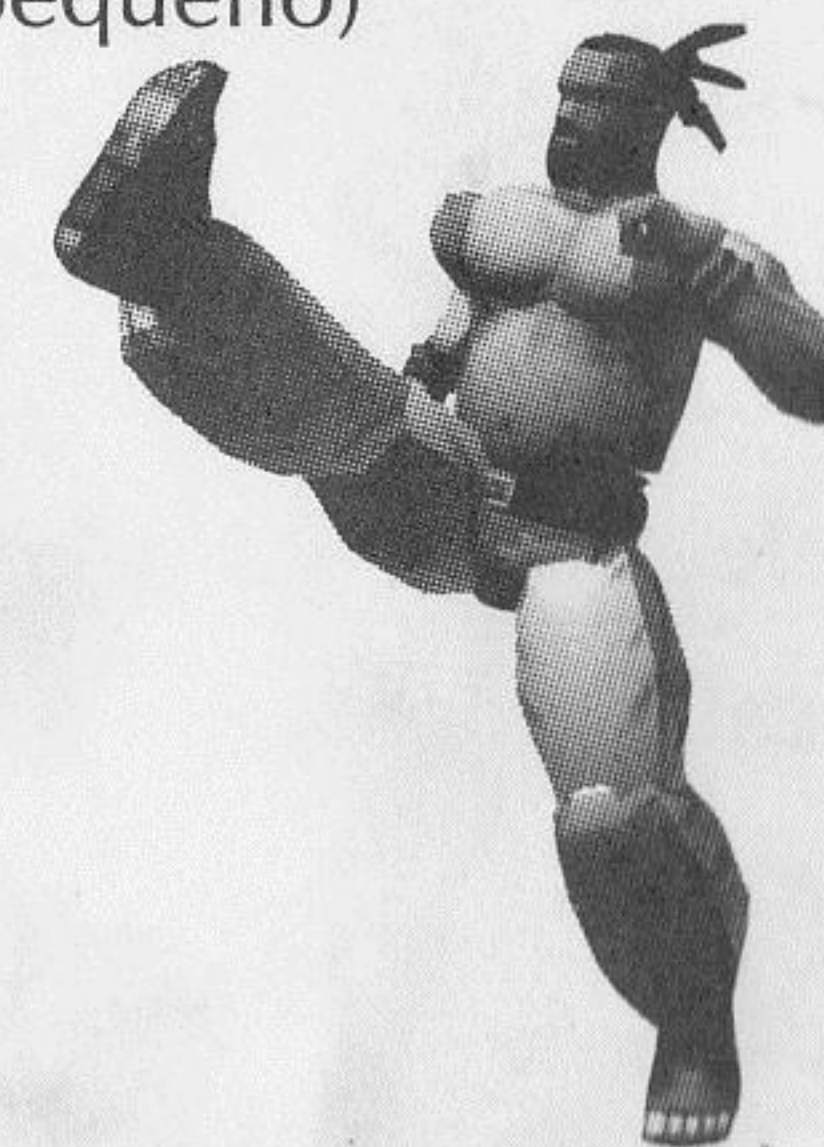
Ataques

Straight Hammer	S
Low Hammer	↓ S
High Kick	C
Low Smash	↓ C
Face Lift Kick	↘ C
Elbow Drop	↘ S (contra o oponente caído)
Elbow	↑ S (contra o oponente caído)
High Elbow	↑ S (contra o oponente caído)
Rising Toe	↑ C (subindo no pulo grande)
Heel Crush	↑ C (antes de aterrissar, pulo grande)
Sonic Upper	↘ S
Vertical Upper	↘ S
Body Blow	⇒ S
Shoulder Attack	⇔⇒ S
Knee Blast	⇒ C
Low Drop Kick	⇒↓ C
Rolling-saw Butt	⇒ C + D
Hammer Kick	SC
Jab Straight	SS
One-two Upper	SSS
Brain Buster	S+D
Giant Swing	⇔↘↓↘⇒S
Tiger Driver	↘S+C+D

Rolling Clear	CCC...
Low Clear	↓ CCC...
Roll backward, middle kick	D⇔S
Roll backward, low kick	D⇔S
Toe Crush	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)

Jeffry

Nome:	Jeffry McWild
País:	Austrália
Nascimento:	20/2/1957
Sexo:	Masculino
Profissão:	Pescador
Tipo Sanguíneo:	A
Hobby:	Reggae



Jeffry usa o dinheiro dos prêmios dos seus torneios de luta para manter seu barco de pesca, seu ganha-pão. Toda sua vida ele caçou um troféu maior do que todos os outros: o legendário e assassino "Tubarão Satã". A última batalha com o tubarão foi a mais feroz já ocorrida, mas ele escapou de Jeffry, reduzindo seu barco pesqueiro à lascas de madeira. Jeffry então aperfeiçoou suas técnicas de luta e voltou a pisar novamente num ringue. Se vencer desta vez, poderá comprar um novo barco e se livrar de seu inimigo de uma vez por todas.

Ataques

Straight Knuckle	S
Low Knuckle	↓ S
Upper Kick	C
Vertical Kick	↓ C
Side Kick	↘ C

Stomping	↘ C (contra o oponente caído)
Flying Body Press	↑ S (contra o oponente caído)
Raiden Drop	↑ S (contra o oponente caído)
Killing Bites	↑ C (subindo no pulo grande)
Heel Stamp	↑ C (antes de aterrisar, pulo grande)
Smash Upper	↘ S
Double Upper	↘ SS
Vertical Upper	↘ S
Elbow Butt	⇒ S
Dash Elbow	⇒⇒ S
Elbow Upper	⇒⇒ SS
Elbow Stamp	⇔⇒ S
Toe Kick	↓ C
Toe Kick Hammer	↓ CS
Knee Attack	⇒ C
kenka kick	⇒CC
Knuckle Kick	SC
Double Kick	SS
One-two Upper	SSS
Power Slam	⇒ S (S+D)
Splash Mountain	↘↘ S+C
Toe Kick Splash	↓↘⇒ S+C+D
Power Bomb	↘ S+C+D

Spinning Up Kick	CCC...
Spinning Low Kick	↓ CCC...
Roll Backward, Middle Kick	D⇔S
Roll Backward, Low Kick	D⇔S
Step Kick	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)
Hip Attack	S+C+D

Kage

Nome:	Kage Maru
País:	Japão
Nascimento:	6/6/1971
Sexo:	Masculino
Profissão:	Ninja
Tipo Sanguíneo:	AB
Hobby:	Mah-Jongg



Pouco pode ser dito sobre o passado de Kage, apenas que ele está a procura da misteriosa organização que assassinou seu pai e sequestrou sua mãe. Sua busca o levou para o primeiro Torneio, em que participou para buscar mais pistas. Apesar de impressionar a todos como lutador, seu objetivo maior não foi atingido: o sindicato continuou oculto... mas Kage recebeu a notícia de que sua mãe ainda pode estar viva. Agora ele pisa na arena novamente, na esperança de que, sendo declarado campeão, descobrirá mais.

Ataques

Danken	S
Juzuridan	↓ S
Tsukikaeshi Keri	C
Surigeri	↓ C
Nakageri	↘ C

Kakato Otoshi	↘ S (contra o oponente caído)
Asuka	↑ S (contra o oponente caído)
Hishou Geri	↑ C (no ar, pulo grande)
Tobikakato Geri	↑ C (antes de aterrissar, pulo grande)
Hiji Uchi	⇒ S
Senpū Geri	↻ C
Ryuuei Kyaku	⇒⇒ C
Hagaryū	⇒⇒ C+D
Rairyū Hishoukyaku	⇒⇒ S+C+D
Tsumuji Geri	↓ C+D
Hagasane	SC
Resshou	SS
Resshou Kyaku	SSC
Sandangeky	SSS
Sandan Urageri	SSSC
Sandan Fuujinkyaku	SSS ↻ C
Zenten	↔↔↓↘⇒
Kouten	⇒↘↓↔↔
Kainten Jizuryaku	↔↔↓↘⇒C
Kouten Jizuryaku	⇒↘↓↔↔C
Taitou	S+D
Koenraku	↔S
Tatsumaki Geri	CCC...
Tatsumaki Surigeri	↓CCC...
Rolar para trás, chute médio	D↔S

Rolar para trás, chute fraco	D↔S
Zenten, Zenten	↔↔↓↘⇒, ↔↔↓↘S
Kouten, Zenten	⇒↘↓↔↔, ↔↔↓↘S
Zenten, Kouten, Jizurikyaku	↔↔↓↘⇒, ⇒↘↓↔S
Zenten, Rairyū Hishoukyaku	↔↔↓↘⇒, ↔↔↓↘⇒ S+C+D
Kouten, Rairyū Hishoukyaku	⇒↘↓↔↔, ↔↔↓↘⇒ S+C+D
Tsukikakato Geri	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)
Suisha Geri	↻ C+D

Sarah

Nome: Sarah Bryant
País: Estados Unidos
Nascimento: 4/7/1973
Sexo: Feminino
Profissão: Estudante Universitária
Tipo Sanguíneo: AB
Hobby: Pára-Quedismo



Sequestrada, após uma lavagem cerebral, Sarah Bryant foi posta à serviço de uma organização do submundo para destruir seu próprio irmão no Torneio. A organização acreditava poder desta forma tirar Jacky de seu caminho, mas não conseguiram controle total sobre Sarah, e ela não conseguiu cumprir suas ordens. Ela passou o último ano sendo recondicionada por um novo grupo de treinadores. Ao pisar novamente numa arena, será a mais avançada máquina de luta existente.

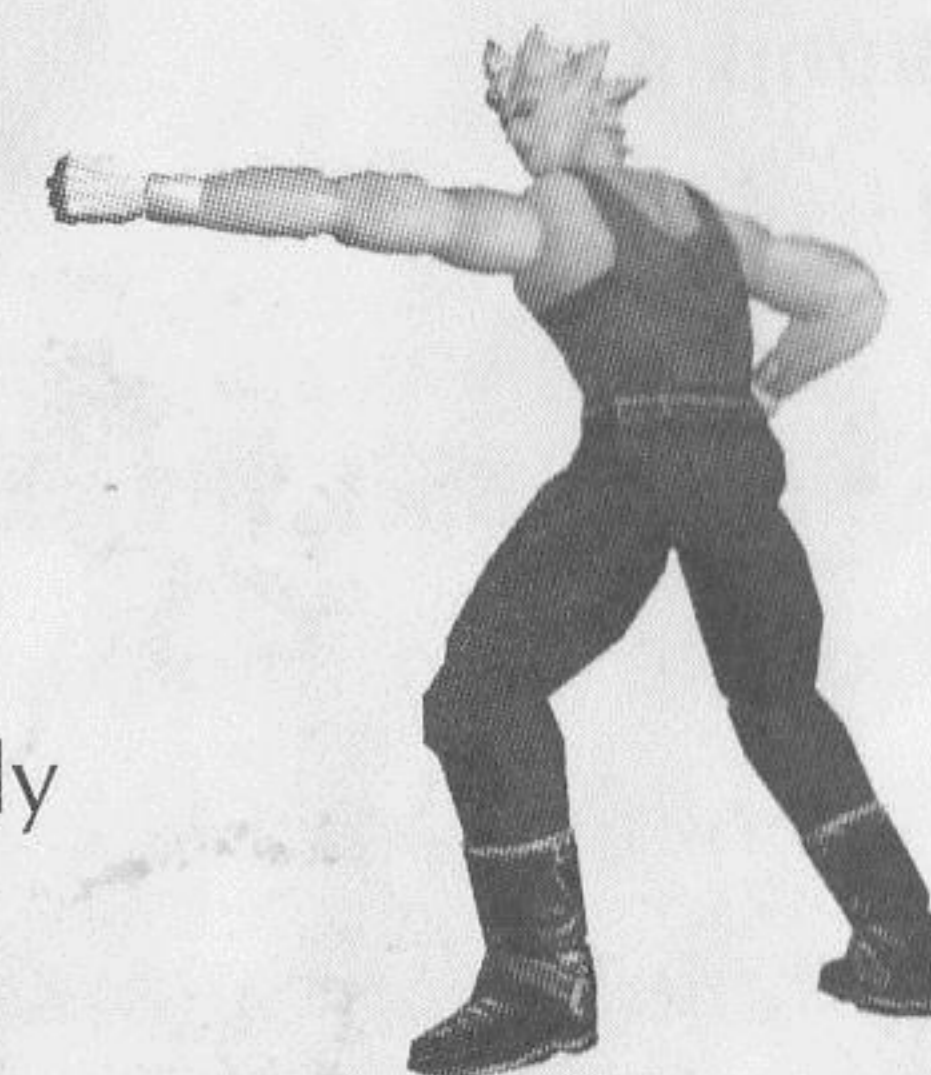
Ataques

Straight Lead	S
Squat Straight	↓ S
Vertical Hook Kick	C
Low Kick	↓ C
Middle Kick	↘ C
Soccerball Kick	↘ C (contra o oponente caído)
Jumping Knee Stamp	↑ S (contra o oponente caído)
High Jump Knee Stamp	↑ S (contra o oponente caído)
Jump Kick	↑ C (subindo no pulo grande)
Heel Kick	↑ C (antes de aterrissar, pulo grande)
Rising Elbow	⇒ S
Double Joint Butt	⇒ SC
Somersault Kick	↻ C
Jackknife Kick	↓ C
Jackknife Kick Side	↓ CC
Knee Kick	⇒ C
Dash Knee	⇒⇒ C
Illusion Kick	↘ CC
Mirage Kick	↘ CCC
Leg Slicer	↓ C+D
Side Hook Kick	↘ C+D

Punch High Kick	SC
Punch Side Kick	S↓C
Jab Straight	SS
Double Punch Snap Kick	SSC
Flash Piston Punch	SSS
Combo Rising Knee	SSSC
Combo Somersault	SSS↔(ou↻)C
Front Suplex	S+D
Neckbreaker Drop	⇒⇒S
Vertical Spin Kick	CCC...
Low Spin Kick	↓CCC...
Roll Backward, Middle Kick	D↔S
Roll Backward, Low Kick	D↗S
Step Hook Kick	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)
High Kick Straight	SC

Jacky

Nome:	Jacky Briant
País:	Estados Unidos
Nascimento:	28/8/1970
Sexo:	Masculino
Profissão:	Piloto de Fórmula Indy
Tipo Sanguíneo:	A
Hobby:	Treinar



Num dia trágico, o grande piloto de corridas e mestre de Jeet Kune Do, Jacky Briant, foi separado de sua irmã, Sarah, sequestrada por um sindicato do submundo. Após anos de busca, ele percebeu que Sarah fora treinada para combatê-lo. Quando o primeiro Torneio Mundial de Luta foi anunciado, Jacky aceitou o desafio na esperança de encon-

trar e resgatar Sarah das garras do sindicato. Mas, assim que foi declarado um vencedor, Sarah desapareceu. Jacky passou o ano seguinte treinando para o combate que, ele sabia que iria acontecer. Agora ele planeja vencer o campeonato e recuperar Sarah de uma vez por todas.

Ataque

Straight Lead	S
Squat Straight	↓ S
Vertical Hook Kick	C
Low Kick	↓ C
Middle Kick	↘ C
Soccerball Kick	↘ C (contra o oponente caído)
Jumping Knee Stamp	↑ S (contra o oponente caído)
High Jump Knee Stamp	↑ S (contra o oponente caído)
Jump Kick	↑ C (subindo no pulo grande)
Heel Kick	↑ C (antes de aterrisar, pulo grande)
Spinning Back Knuckle	↔ S
Double Spin Knuckle	↔ SS
Spinning Slant Back Knuckle	↔ S ↗ S
Spinning Low Spin Kick	↔ S ↓ C
Slant Back Knuckle	↗ S
Slant Low Spin Kick	↗ S ↓ C
Knee Kick	⇒ C
Side Hook Kick	↔ C

Somersault Kick	↻ C
Dash Hammer Kick	⇒⇒ C
Double Spinning Kick	CC
Beat Knuckle	S+C
Punch Side Kick	SC
Punch Low Spin Kick	S↓C
Jab Straight	SS
Flash Piston Punch	SSS
Combo Elbow	SS ⇒ S
Combo Elbow Spin Kick	SS ⇒ SC
Northern Light Bomb	S+D
Neckbreaker Drop	⇒⇒S
Vertical Spin Kick	CCC...
Low Spin Kick	↓CCC...
Roll Backward, Middle Kick	D ⇔ S
Roll Backward, Low Kick	D ↗ S
Punch High Kick	⇒ SC
Step Hook Kick	↑ C (simultaneamente com pulo pequeno)

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

TECTOY

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**.

COD: 901.051.140.811

TEC TOY

NºCQ0341309742

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421