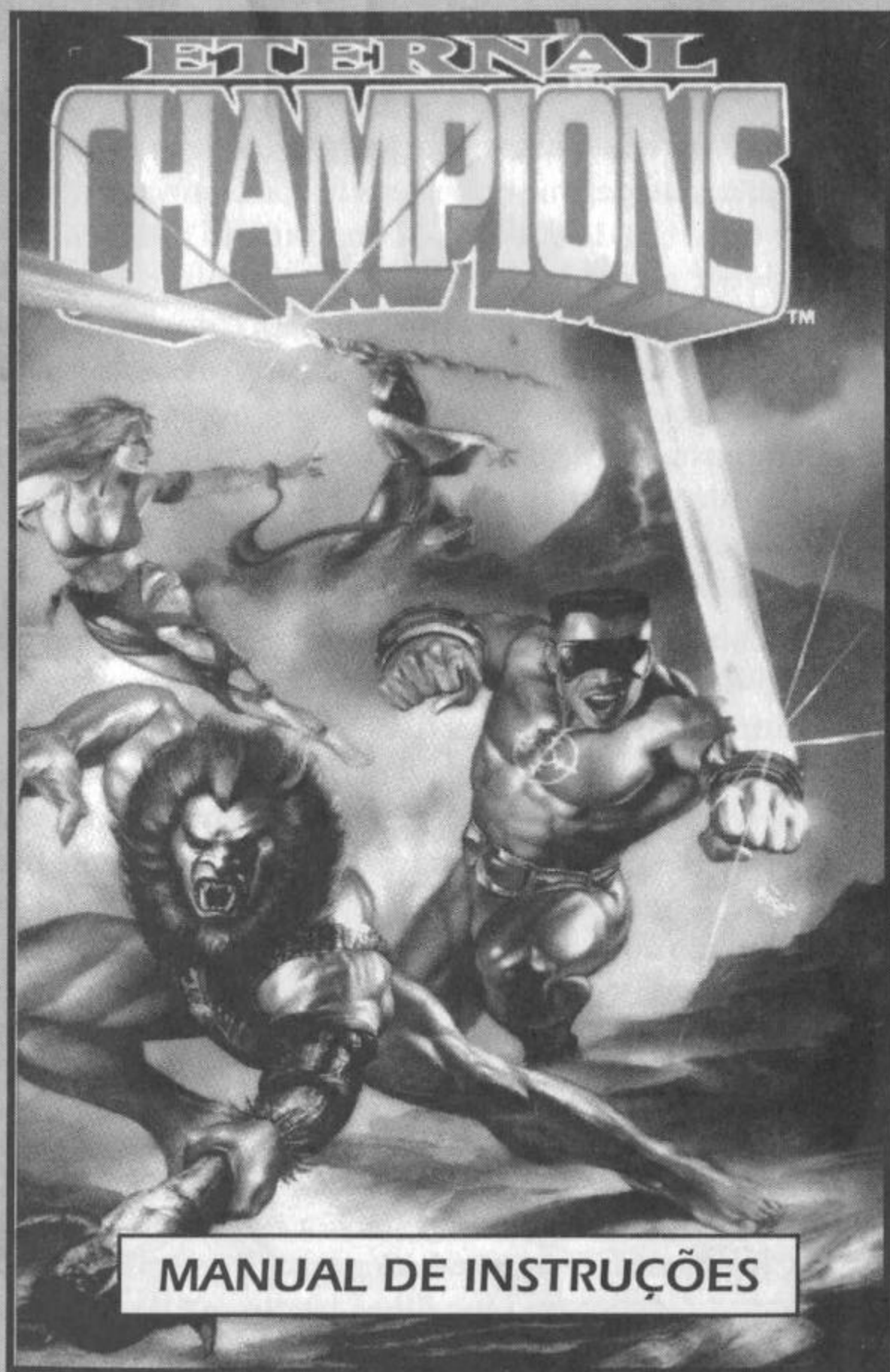


MEGA DRIVE®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de 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).

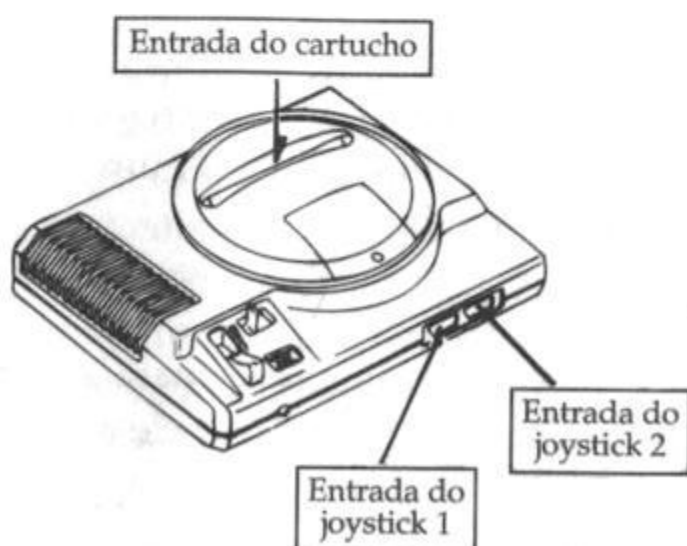
Durante o Jogo:

- 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 o seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para partidas com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho ETERNAL CHAMPIONS™ 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. ETERNAL CHAMPIONS™ é para um ou dois jogadores.

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



O CONFRONTO

S seja bem vindo à minha câmara. Eu sou o Eternal Champion (Campeão Eterno), guardião deste complexo de lutas. Ele se localiza em um espaço e em um tempo corroídos pela falta de uso e pela destruição através dos séculos.

O objetivo, neste jogo, é manter o equilíbrio entre o bem e o mal, a luz e a escuridão, a esperança e o desespero.

Agora este equilíbrio está ameaçado pois todo este aparato que mantém o mundo unido está a ponto de ser destruído.

Seu futuro...meu presente...foram arruinados por um cruel e injusto fato do destino...

Nove pessoas, de várias épocas, foram mortas antes que suas vidas pudessem atingir este lado escuro da existência.

Eu observei cada uma das suas curtas vidas e não tive forças para evitar o caos.

Levei séculos para desenvolver meu poder para este exato momento. Eu sou a pura e intocada energia de todos os grandes mestres de arte marcial que existiram antes de mim. Minhas habilidades, prudência e força interior vêm desses mestres do passado.

Mesmo possuindo todos esses poderes coletivos, eu só posso recompensar um desses indivíduos com o dom da vida. Qualquer um deles pode ter uma grande influência sobre o futuro.

Por essa razão, a luta deve acontecer.

No final, somente um poderá sobreviver. O vitorioso retornará à vida poucos segundos antes da sua morte, permitindo que ele mude o passado com o seu conhecimento do futuro.

Somente um poderá viver para que o equilíbrio seja reestabelecido.

Vamos começar a luta...

A TELA DE OPÇÕES

O Menu Principal leva a todos os outros sub-menus, onde você poderá escolher a sua opção de jogo e começar a partida.

Para usar os Menus:

1. Pressione o **Botão D** para cima e para baixo para selecionar uma opção.
2. Pressione novamente o **Botão D**, agora para a esquerda e para a direita para mudar a colocação das opções.
3. Pressione o **Botão Início** para passar para o próximo Menu, retornar para o Menu anterior, ou começar o jogo.

Opções para um só jogador

Luta

No jogo para um só jogador, você poderá escolher:

- *Practice* (Treino)
- *Enter the Contest* (Entrar na Batalha)
- *Return to the Main Menu* (Voltar ao menu principal)

Apenas na Opção Treino você poderá selecionar e montar as suas batalhas. Suas opções são:

- *Opponent* (Oponente) - Você escolhe o guerreiro contra quem você irá lutar.
- *Background* (Cenário) - Estabelece o cenário da batalha. O combate irá acontecer no período e no local que você selecionar nesta linha. Você pode escolher qualquer cenário para qualquer jogador, ou deixar que o Mega Drive escolha para você.
- *Battle Time* (Tempo de Batalha) - Escolha quanto tempo cada luta vai durar (30 seg., 60 seg., 99 seg., ou por um tempo infinito). Quando o tempo acabar, o lutador que tiver a sua Barra de Vida mais cheia será o vencedor.
- *Match Condition* (Condição de jogo) - Escolha quantas quedas cada jogador pode ter antes de perder o jogo (1 em 1, 2 em 3, 3 em 5, 6 em 11, ou 11 em 21).

- *Speed Setting* (Seletor de velocidade) - Selecione a velocidade da ação entre Devagar (Slow), Normal ou Super-Rápido (Overdrive).
- *Instant Replay* (Replay instantâneo) - Selecione *On*, *Off* ou *Auto* (Esta opção não poderá ser mudada e se definirá como *Off* se você escolher tempo infinito ou velocidade Super Rápida.).
Nota: Auto é o mesmo que *On*.
- *Inner Strength* (Força interior) - Selecione *On* ou *Off*.
- *Player 1 Level* (Níveis do Jogador 1) - Escolha de 1 (menos habilidoso) até 8 (mais habilidoso). Quanto maior o número, mais danos o seu lutador irá provocar com cada golpe.
- *CPU Level* (Nível CPU) - Escolha de 1 a 8.

Nota: As opções que você selecionar do Menu *Practice* afetarão todas as áreas de combate incluindo a sala de Batalha e a competição para dois jogadores. Porém, os ajustes de opção não afetarão a Batalha.

A Sala de Batalhas

Selecione a sua sala de batalha e lute contra seus obstáculos mortais e mais um jogador. (Veja mais adiante no manual).

Modo de treinamento

Aperfeiçoe os seus movimentos de combate ofensivos e defensivos. (Veja as informações mais adiante no manual).

Voltar para o Menu Principal

Retorna ao Menu Principal.

Opções para dois jogadores

Luta

No Menu Luta para dois jogadores, os dois jogadores podem escolher:

- *Fight* (Luta)
- *Options* (Opções)
- *View Stats* (Ver estatísticas)
- *Return to the Main Menu* (Volta para o Menu Principal)

As opções para dois jogadores são as mesmas do Menu *Practice* para um jogador, com adição de:

- *Special Move* (Movimento Especial) - Liga ou desliga o seu movimento especial.

A Sala de Batalhas

Dois jogadores construirão uma sala de batalhas e lutarão contra as suas máquinas letais e um contra o outro. (Ver mais adiante no manual).

Return to Main Menu (Voltar ao Menu Principal)

Retorna ao Menu Principal.

Modo de Torneio

Round-A-Bout (Luta simples)

Dois jogadores competirão em uma série de batalhas, cada uma com nove lutadores. Os competidores serão eliminados quando perderem a batalha. O torneio continuará até que um dos jogadores fique sem lutadores.

Single Elimination (Eliminatórias Simples)

De 3 a 32 jogadores competirão numa série de batalhas. Cada jogador poderá perder apenas uma partida antes de ser eliminado.

Nota: Tanto nas Eliminatórias Simples como nas Duplas, o jogador que está no topo é aquele que tem o joystick 1.

Double Elimination (Eliminatórias Duplas)

As regras são as mesmas das Eliminatórias Simples, mas somente de 3 a 16 jogadores poderão jogar. Cada jogador poderá perder duas lutas antes de ser eliminado.

Return to Main Menu

Volta para o Menu Principal.

Informação

Character Biographies (Biografia dos personagens)

Mostra dados sobre cada personagem.

Storyline (História do Mestre)

Conta a história do Eternal Champion.

Credits (Créditos)

Vista da equipe de responsáveis pelo Eternal Champions.

Return to Main Menu

Volta ao Menu Principal.

Opções

Joystick do jogador 1/Joystick do jogador 2

O Mega Drive seleciona automaticamente o controle correto para cada um dos jogadores.

Nota: o Joystick 6 botões é recomendado para que você jogue melhor este cartucho.

Game Speed Setting (Ajuste da velocidade do jogo)

Escolha *Slow* (Devagar), *Normal* ou *Overdrive* (Super-Rápido).

Teste de Música e Efeitos Sonoros

Escute as melodias do jogo e os efeitos sonoros pressionando qualquer botão de ação.

Controller Configuration (Configuração do Joystick)

Reorganiza as ações dos botões do seu joystick.

Return to Main Menu

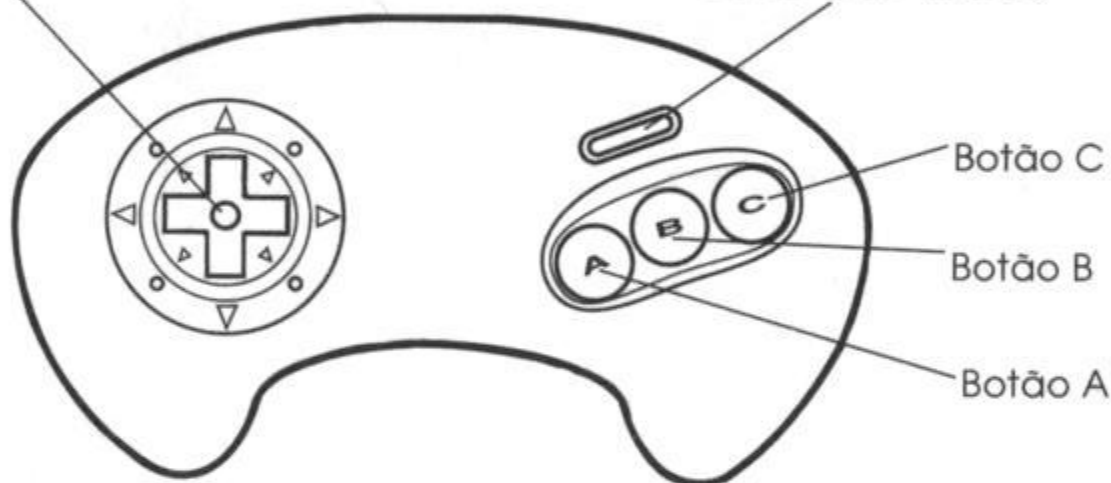
Volta para o Menu Principal

ASSUMA O CONTROLE!

Estes controles são os mesmos para todos os jogadores. Veja mais adiante neste manual os movimentos específicos de cada jogador.

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Joystick 3 Botões

| | Set 1 (Chutes) | Set 2 (Socos) |
|---------|-------------------|-------------------|
| Botão A | Snap (Rápido) | Straight (Direto) |
| Botão B | Thrust (Violento) | Lunge (Cortante) |
| Botão C | Wheel (Dirigido) | Swing (Balanço) |

Botão Início Faz a mudança entre os Sets 1 e 2.

Botão D Para a esquerda e para a direita movimentam o guerreiro para essas direções.

Para baixo faz o guerreiro agachar.

Para cima faz o guerreiro pular.

Botão Início +A + B + C param o jogo.

Botão Início faz um resumo do jogo.

Nota: Você pode particularizar as funções dos Botões usando o Menu de Configuração de Joysticks na Tela de Opções.

Joystick 6 Botões

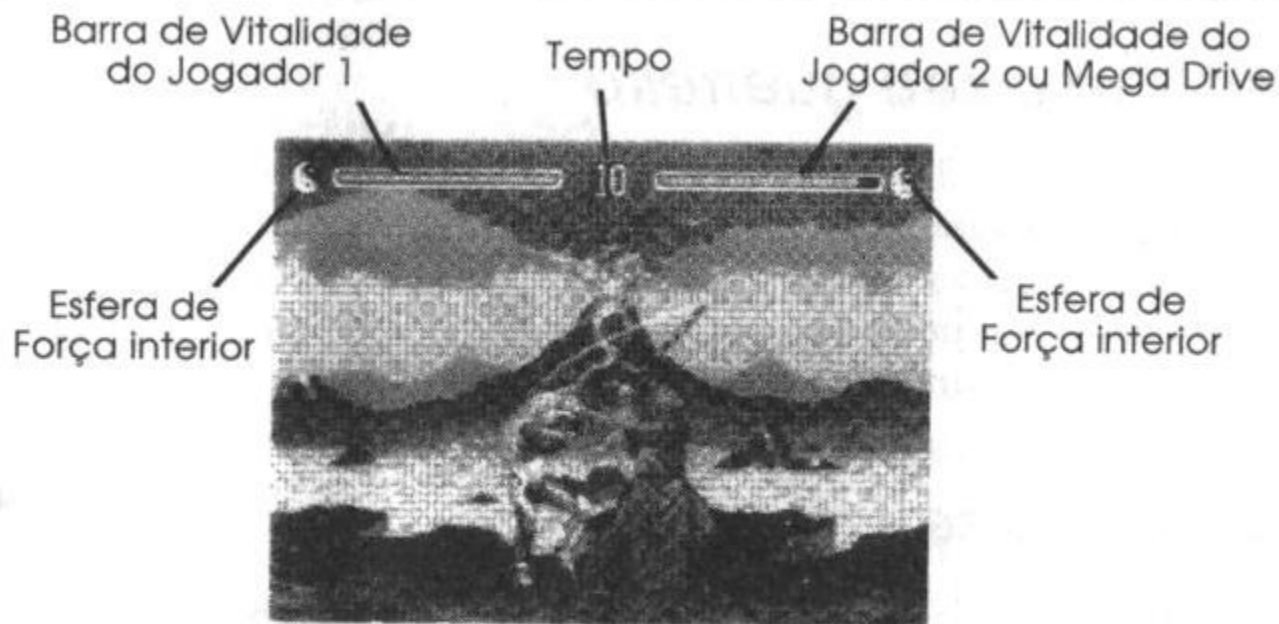
| | Chutes | Socos |
|----------------|-------------------|-------------------|
| Botão A | Snap (Rápido) | |
| Botão B | Thrust (Violento) | |
| Botão C | Wheel (Dirigido) | |
| Botão X | | Straight (Direto) |
| Botão Y | | Lunge (Cortante) |
| Botão Z | | Swing (Balanço) |

Botão D - Mesmas funções do Joystick 3 Botões.

Botão Início - Para e continua o jogo

Nota: Você pode mudar as funções dos botões utilizando o Controller Configuration (Configuração do Joystick) no Menu de Opções.

INDICADORES DO JOGO



Barra de Vitalidade

A sua Barra de Vitalidade diminui toda vez que você é atingido, seja por um golpe do seu adversário ou por alguma arma de energia. Você pode diminuir a Barra de Vitalidade do seu oponente com ataques bem bolados. Quando uma Barra de Vitalidade desaparecer, aquele lutador perderá a batalha. Não há meios de recuperar a sua Barra de Vitalidade, portanto faça com que a Barra de Vitalidade do seu oponente acabe antes da sua.

Nota: O seu lutador poderá ganhar vida em algumas circunstâncias, ou através de um Movimento Especial ou de um combate na Sala de Batalhas (alguns mecanismos transferem a vida de um lutador para o outro).

Esfera de Força Interior

Sua esfera de Força Interior revela quanta força você ainda tem. Quando o índice está cheio, seus poderes estão no máximo e você pode fazer todos os seus Movimentos Especiais. Mas cada ataque consome um pouco da sua força. Conforme o seu índice diminui, também a sua habilidade para usar Movimentos Especiais diminui. Defenda-se com chutes, golpes ou escapes enquanto o índice regenera. O índice pisca quando toda a sua força foi usada. Para ter uma força ilimitada, selecione o índice de Força Interior na posição *Off* no Menu de Treino.

SELECIONANDO O JOGO

Escolha o seu guerreiro

A Tela de Escolha do guerreiro aparece antes de um Treino, Batalha ou Torneio. Pressione o **Botão D** para a esquerda e para a direita para selecionar o personagem que você quer, então pressione o **Botão Início**. Na competição para vários jogadores, dois jogadores deverão escolher um lutador para começar a batalha.

Escolha o seu oponente

Somente nos jogos para um jogador, você poderá escolher seu oponente para um treino ou luta na Sala de Batalhas. Selecione *Opponent* na Tela de Opções. (No Confronto, mesmo no jogo para um jogador você só conhecerá o seu oponente depois de escolher o seu próprio guerreiro.) No jogo para vários jogadores, todos os jogadores escolhem o seu próprio guerreiro.

Mudando os controles

Para trocar as funções dos Botões do seu joystick selecione Controller Configuration (Configuração do Joystick) no Menu de Opções. Uma lista das ações dos Botões irá aparecer. Use o **Botão D** para selecionar uma ação (ela começará a piscar) e, depois pressione o Botão que você quer que corresponda àquela ação. Quando você acabar selecione Return to Options Menu (Retorno ao Menu de Opções).

Selecionando a velocidade do jogo

Para escolher a velocidade com que o seu jogador irá reagir ao controle dos Botões, selecione *Options* (Opções) no Menu Principal. No Menu de Opções Gerais (Global Options Menu), mude a velocidade

do jogo para *Slow* (Devagar), *Normal* ou *Overdrive* (Super-rápida). Você também pode mudar a seleção de velocidade escolhendo *One Player* (1 jogador)/*Fight* (Luta)/ *Practice Menu* (Menu de Treino).

Replay Instantâneo

Você pode rever as suas lutas através dos Replays Instantâneos, para tanto, selecione a opção *Instant Replay* e deixe-a na posição *On* (Ligada) ou *Auto* (Automática), nos Menus para Um Jogador/*Fight* (Luta)/ *Practice* (Treino). O controle dos Replays Instantâneos irá aparecer após cada luta. Pressione os Botões indicados para cada opção.

Nota: Esta opção não poderá ser ajustada e será automaticamente desligada se você escolher Tempo Infinito ou velocidade Super-Rápida.

Manual

Você controla o Replay. Veja a luta quadro a quadro, em câmara lenta, ou em uma velocidade normal. Mantenha pressionado o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para fazer o replay avançar ou voltar.

Auto (Automático)

Veja o replay completo, veja os segundos finais ou veja a luta várias vezes.

Flashes (Highlight)

Veja apenas as partes mais importantes da luta. Você verá os últimos segundos, mais todos os ataques que causaram mais de 13% de danos.

Nota: Pressione o **Botão Início** para passar direto pelo Instant Replay.

TREINANDO

Trabalhe na Sala de Treinos para aperfeiçoar os seus movimentos de ataque e de defesa. Selecione *One Player* (um jogador) / *Training Mode* (Modo de Treino) para que apareça na tela o Menu do Modo de Treino. Depois de escolher uma opção de treino, você escolherá o seu guerreiro e então entrará na Sala de Treinos.

Esfera de destreza

Evite e destrua uma esfera sólida de cromo que ataca cada vez mais rápido conforme os segundos vão passando. Você ganha pontos quando destrói as esferas, mas se alguma delas acertar você, isso custará alguma vida. Quando a sua Barra de Vitalidade acabar a sessão terminará e você receberá a sua pontuação e a sua colocação no ranking. Boa sorte!!

Treinador holográfico

Lute contra uma imagem holográfica para melhorar as suas habilidades de luta. Escolha o seu oponente e as seleções de treinamento. Este modo mostra a você quais são os golpes mais eficientes. Quanto maior o ponto que você receber mais eficiente será o golpe. Durante a sessão, uma esfera flutuante com várias câmeras projeta o holograma. Barras de Vitalidade, Índices de Força Interior, Tempo de Batalha e Condições do jogo aplicam-se à esta opção, além de um score (placar) durante todo o jogo.

Esfera de Treino

Desafie uma esfera flutuante para afiar os seus movimentos combinados. Escolha o seu guerreiro e então, selecione uma das colunas de esferas. Escolha *Jump-Range* (Saltos) ou *Head-Ranges* (Esferas altas) para praticar saltos de ataque e combinados, *Mid-Range* (Fila do Meio) para os combinados múltiplos, *Foot-Range* (Fila do Chão) para treinar golpes na parte inferior do corpo e ataques com pulo, e *Moving-Range* (Em Movimento) para praticar com um alvo em movimento. Pressione o **Botão Início** para voltar para o Menu de Treino.

Nota: Você não poderá usar os Movimentos Especiais com essa esfera.

A SALA DE BATALHAS

Lute num duro combate enquanto mortais projéteis lançados de canhões que se movimentam tentam atingi-lo.

Escolha Opções no Menu da Sala de Batalhas para selecionar os cenários. Então, entre na Sala de Batalhas e escolha o seu guerreiro. Finalmente, escolha uma coleção de estratégias infalíveis do Painel de Controle:

- Pressione o **Botão D** para cima e para baixo para mover a luz amarela de seleção de uma caixa de opção para a próxima.
- Pressione o **Botão A** para escolher uma determinada estratégia. A sua caixa se tornará verde. Você poderá escolher até 5 estratégias. **Nota:** Se todas as 5 estratégias já foram escolhidas e você quiser fazer uma nova seleção, você precisará cancelar uma das escolhidas pressionando o **Botão A**.
- Pressione o **Botão B** para selecionar 5 estratégias ao acaso. Pressione novamente para ver uma seleção diferente.
- Pressione o **Botão C** para tornar todas as luzes vermelhas novamente.
- Pressione o **Botão Início** para começar o jogo.

Durante a competição, Barras de Vitalidade, Esferas de Força Interior, Tempo de Batalha e Condições do jogo são levados em consideração.

Nota: Projéteis laminados só poderão atingir o jogador se ele estiver de pé ou andando. Eles não têm efeito sobre os jogadores que estão pulando.

Os projéteis da Sala de Batalhas

Granada explosiva

Danos: 5%

Duração: Instantânea

Lançado num flash de fogo, esse projétil se abre em duas granadas que explodirão ao contato com qualquer objeto sólido.

Mina Magnética

Danos: Nenhum

Duração: 5 seg.

Um explosivo cujo golpe direto congela o jogador no lugar. Somente um golpe do outro jogador ou outro projétil poderá livrar o jogador da sua prisão magnética.

Bola de Espinhos

Danos: 3%

Duração: 3 impactos

Um projétil metálico rodando com a agudeza de um shuriken (estrela) ninja.

Dardo Paralisante

Danos: Nenhum

Duração: 4 seg.

Uma esfera dourada que congela o jogador quando o atinge por 4 segundos ou até ser atingido pelo oponente ou por um outro projétil.

Dardo de câmara lenta

Danos: Nenhum

Duração: 5 segundos

Uma esfera verde dançante que diminui a velocidade dos movimentos do jogador para a metade da velocidade normal por 5 segundos.

Lâmina teleguiada

Danos: 5%

Duração: 4 impactos

Uma lâmina extremamente afiada que persegue o seu alvo mesmo depois de ter saído das mãos do seu adversário.

Dardo de Drenagem

Danos: Nenhum

Duração: 6 segundos

Uma esfera roxa dançante que drena a força de cada lutador de forma que cada golpe cause apenas a metade dos danos que normalmente causaria no adversário. Os Movimentos Especiais não são afetados.

Carga Sísmica

Danos: Nenhum

Duração: Instantânea

Uma pecinha dançante, que derruba o jogador. Quando o jogador estiver no meio-pulo ele não será afetado quando a carga o atingir.

Mina Inteligente

Danos: 4%

Duração: 6 segundos

Uma esfera sólida de cromo que bate primeiro em um jogador e depois no outro, tentando entrar em sua vítima e explodir.

Mina Térrea de Fogo

Danos: 5% - 10%

Duração: 3 segundos

Uma esfera de vidro, quase cheia de líquido inflamável, que explode com o impacto, espalhando um lago de fogo através do chão ou cobrindo um jogador de chamas quando recebe um golpe direto.

Serra de Vão Rasante

Danos: 6%

Duração: 4 Voltas

Uma serra circular que atravessa o chão rodopiando, mudando de direção quando encontra uma parede.

Dardo Elétrico

Danos: 7%

Duração: 3 segundos

Uma esfera branca e azul que dá um choque em seu alvo com uma carga elétrica massiva. As vítimas eletrocutadas perdem um valioso tempo de luta, uma vez que elas não podem golpear enquanto estiverem deitadas.

Dardo Transportador

Danos: Nenhum

Duração: Instantânea

Uma esfera vermelha e azul flutuante que faz com que os jogadores troquem de lugar instantaneamente, e possivelmente sejam atingidos pelos seus próprios projéteis.

Dardo de Drenagem da Força Interior

Danos: 50% da Força Interior

Duração: Instantânea

Uma esfera preta e branca brilhando e com um anel dourado rodando em volta. Um tiro direto consome 50% da Força Interior de um jogador.

Dardo de Fim de Linha

Danos: 100% da Força Interior

Duração: Fim do jogo

Uma esfera azul e amarela com dois anéis dourados rotatórios, que emite um som antes de atacar. Um golpe direto desta esfera destrói toda a Força Interior do jogador, causando a perda de todos os Movimentos Especiais.

Dardo de Drenagem de Vida

Danos: 10%

Duração: Instantânea

Uma esfera vermelha e branca que drena 10 % da Barra de Vitalidade do seu alvo e adiciona este tanto à barra do outro guerreiro.

Dardo de Controle

Danos: Nenhum

Duração: 6 segundos

Uma esfera caoticamente colorida, piscando de forma selvagem que atrapalha os Botões de Controle no impacto com um jogador. Depois de 6 segundos os controles voltam ao normal.

Incrementador de Vida

Danos: Nenhum

Duração: Instantânea

Uma esfera azul e branca brilhante que adiciona 10% na Barra de Vitalidade do seu alvo, enquanto retira 10% da Barra de Vitalidade do outro jogador.

MODO DE TORNEIO

Round-A-Bout (Luta Simples)

Só funciona no jogo para dois jogadores. Cada jogador começa com nove guerreiros. Selecione os cenários da batalha, os seus desafiantes e comece a competição. Lutadores que perderem serão retirados da equipe do jogador. Quando um jogador ficar sem lutadores, o outro jogador será considerado vencedor.

Eliminatórias Simples

De 3 a 32 jogadores. Selecione o número de jogadores e muitas outras seleções de batalha, então entre no Torneio. (Quando o número de jogadores for ímpar, o Mega Drive irá entrar na competição assumindo os guerreiros que não foram escolhidos.)

Com o joystick 1, use o **Botão D** e os **Botões A e B** para escrever as iniciais de cada jogador. Pressione o **Botão Início** para continuar. Uma escala do Torneio irá mostrar como os jogadores estão emparelhados. Pressione o **Botão D** para a esquerda e para a direita para ver a escala completa.

Dois jogadores de cada vez escolhem os seus guerreiros e competem. Os perdedores são eliminados, enquanto os vencedores avançam para a próxima fase. A competição continua até que haja apenas um vencedor.

Nota: O jogador que aparece no topo é aquele que controla o joystick 1 tanto nas Eliminatórias Simples como nas Duplas.

Eliminatórias Duplas

Uma competição incrível. As regras são as mesmas das Eliminatórias Simples exceto que o número máximo de jogadores é 16 e que cada jogador pode perder 2 vezes antes de ser eliminado.

Nota: As opções para Batalha como Replay Instantâneo que não estão disponíveis neste modo podem ser selecionadas no Menu *Practice* (Treino)/Um jogador/*Fight* (luta).

BLADE

Nome completo: Jonathan Blade
Ocupação: Caçador de Recompensas
Período em que viveu: 2030
Estilo de luta: Kenpo

Biografia

Nascido na Síria e criado na África, o Oficial Blade era um agente extremamente dedicado que trabalhava nas partes pobres de Nova Chicago. Entretanto ele tinha um pequeno defeito: seu temperamento. Depois de quase ter sido morto várias vezes pelo suspeito de um caso que ele investigava Blade ficou cara a cara com o mesmo. Mais uma vez o criminoso tentou acabar com ele, mas desta vez Blade sacou primeiro a sua arma laser e agarrou o bandido. Sendo apenas humano, Blade estava fora de si. Ele espancou o criminoso até deixá-lo quase morto. O suspeito sobreviveu e processou o departamento de polícia. Blade foi demitido para evitar o escândalo. Então Blade voltou para a Síria onde tornou-se um Caçador de Recompensas. O seu último caso foi um cientista que fugiu com armas biológicas do laboratório do governo. Tendo sido afastado das pesquisas, o cientista ameaçava quebrar um vidro contendo um vírus que mataria 95% da população terrestre se o Governo Sírio não parasse com as pesquisas. O Governo contratou Blade para recuperar o vidro com o vírus são e salvo. Blade concordou com uma condição: o Governo não deveria interferir. Eles concordaram. Blade encurralou o cientista em um beco e conseguiu convencê-lo a entregar o vidro pacificamente. Agentes do Governo que o tinham seguido resolveram aparecer neste exato momento. Tiros a laser encheram o beco. A última coisa que Blade viu antes de morrer foi o vidro que antes continha o vírus.



Valores

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 2 |
| Resistência: | 4 |
| Força: | 5 |
| Recuperação: | 3 |
| Defesa: | 3 |
| Equilíbrio: | 4 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo): Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente.
- CD-Charge Down (Carga Baixa): Pressione o **Botão D** para baixo.
- Forward (Avanço): Pressione o **Botão D** na direção do oponente.

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Lança paralisante (Não provoca danos)

CB 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Congelará o oponente por alguns segundos. Enquanto estiver se recuperando o oponente irá movimentar-se lentamente e, depois, voltará à sua velocidade normal quando a paralisia acabar.

Escudo Pessoal (Não provoca Danos)

Straight (X)+ Lunge (Y)+ Swing (Z)

Quando estiver ativado irá absorver 50% de todos os danos que forem impostos a Blade. Seu único defeito é que ele pode sobrecarregar se sofrer muitos ataques e implodir.

Arma Blade (causa 15% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Straight (X)+ Lunge (Y)

Flutua por alguns segundos, e depois ataca automaticamente o seu alvo. Uma vez armada, a Arma Blade corta o oponente antes de explodir.

Direto Blade (causa 15% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Lunge (Y)+ Swing (Z)

Funciona da mesma forma que a Arma Blade, mas apesar de ser

mais rápido não ataca automaticamente o seu alvo.

Campo de Força (Não causa danos)

Snap (A)+ Thrust (B)

Quando estiver ativado irá fazer com que qualquer projétil disparado contra Blade trabalhe com metade da velocidade normal.

Ataque Fúria Selvagem (Até 20% de danos, 2% por golpe)

Snap (A)+ Thrust (B)+ Wheel (C)

Dispara um conjunto de 10 poderosos golpes contra o peito do adversário.

Backfire (fogo de trás -Não causa danos)

Snap (A)+ Wheel (C)

Atira um cursor que acaba com a habilidade do oponente de usar projéteis.

Dreno de Força (Não causa danos)

CB 5 segundos, Avanço + Wheel (C)

Atira uma agulha veloz contra o oponente e transfere a Força Interior daquele guerreiro para Blade.

Insulto (Drena a Força Interior)

Straight (X)+ Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos corporais.

JETTA

Nome completo: Jetta Max

Ocupação: Trapezista

Período em que viveu: 1899

Estilo de luta: *Savate & Pencak Silat*



Biografia

Jetta foi sempre uma rebelde. Quando ela era apenas uma menina, ela mudou o seu nome para Jetta Maxx para parecer-se com uma performista.

Nascida na Rússia e prima do Czar Nicholas II,

Jetta viajou pelo mundo trabalhando como

trapezista num famoso circo internacional. Durante suas viagens, entre elas as visitas à França e à Indonésia, ela aprendeu sobre ginástica e artes marciais. Em 1899, o circo em que ela trabalhava visitou a China. Naquela época a China estava dividida pela Rebelião dos Boxers, onde os chineses tentavam livrar a sua terra dos estrangeiros. Infelizmente, muitos Chineses inocentes estavam morrendo também.

Empurrada pela compaixão, Jetta decidiu ajudar a infiltrar os Yihe Quang, os "Corretos e Harmoniosos mãos fechadas", e persuadi-los a ajudar o pacifismo antes que a maioria das Potências estrangeiras mandassem as suas forças militares para acabar com a rebelião.

Além disso, Jetta previu que o envolvimento da Rússia na rebelião iria prejudicar a estabilidade do seu próprio governo. Antes que Jetta fosse capaz de trazer um final pacífico para a briga e mudar a História da Rússia e da China, ela própria foi vítima de um ato de sabotagem de um radical Yihe Quang. Sua rede de segurança e seu fio de tensão foram cortados, Jetta caiu para a morte durante o grande final do espetáculo encomendado para o Imperador da China.

Valores:

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 5 |
| Resistência: | 2 |
| Força: | 4 |
| Recuperação: | 3 |
| Defesa: | 4 |
| Equilíbrio: | 3 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Anda para trás): **Botão D** afastando-se do oponente
- CD-Charge Down (Carga para baixo): **Botão D** para baixo
- Avanço: **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Colar Chocante Voador (causa 15% de danos)

CB 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Jetta joga o seu bracelete e seu protetor de braço, fazendo com que eles se agarrem ao redor do pescoço do oponente e o puxem para cima, dando choques no oponente a cada puxão.

Fase (Não causa danos)

Pressionados Straight (X)+ Lunge (Y)+ Swing (Z) por 1 segundo Aumentam a velocidade das moléculas do corpo de Jetta, permitindo que ela se mova duas vezes mais rápido. Esse aumento de velocidade poderá durar até 10 segundos ou até Jetta ser atingida.

Ressonância (Não causa danos)

Snap (A) + Wheel (C) por 5 segundos enquanto estiver na Fase Só é possível quando Jetta está no modo Fase. Se Jetta tocar um oponente não bloqueador enquanto estiver Ressonando, ela fará com que esse oponente mexa incontroladamente e não responda bem ao comando do **Botão D**. O efeito dura até que o tempo do ataque acabe.

Ricochete (causa 12% de danos)

CD 1 segundo, para cima + Snap (A): Ricochete esquerdo

CD 1 segundo, para cima + Wheel (C): Ricochete direito

Jetta se "transforma" em uma bola, quica no Chão e então dispara para a esquerda ou para a direita conforme o seu comando.

Laminado (causa 10% de danos)

CB 5 segundos, Avanço + Straight (X): 1 golpe

CB 5 segundos, Avanço + Lunge (Y): 2 golpes

Jetta joga dois tipos diferentes de Laminado, um simples ou um de golpe duplo, dependendo do seu comando.

Pêndulo (Não causa nenhum dano)

CD 1 segundo, para cima + Lunge (Y)

Jetta agarra-se no teto com seus braceletes laminados. Quando ela se solta, ela atira o seu Laminado para vários ataques. Este movimento acaba com o Mergulho para a Morte.

Mergulho para a Morte (causa 20% de danos)

Wheel (C)

Só é possível depois de um pêndulo. Jetta desgruda-se do teto ou quando o tempo do movimento acabar ou quando esse movimento for interrompido. Jetta voa na direção de seu oponente, causando grandes estragos.

Pincel Andante (causa 8% de danos)

Snap (A)+ Thrust (B): Volta à esquerda

Thrust (B)+ Wheel (C): Volta à direita

Jetta roda sobre os seus próprios pés, tanto para a esquerda como para a direita, provocando danos com suas lâminas de mão.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

LARCEN

Nome completo: Larcen Tyler

Ocupação: Ex-assaltante

Período em que viveu: 1920

Estilo de luta: Kung Fu



Biografia

Larcen nasceu em uma época onde imperavam os Chefões do crime e Donos de rua. Ele cresceu idolatrando muitos desses importantes chefões. Quando jovem ele foi trabalhar para o Sr. Tagalini, um dos Chefões mais poderosos. Sob a sua proteção, Larcen tornou-se um dos melhores assaltantes do mundo. Ele fez muitos trabalhos para o Sr. Taglalani, incluindo colocar provas falsas no esconderijo dos outros Chefões. Havia apenas uma coisa que Larcen jamais faria, e isto era matar. Em vez disso, ele usava as artes marciais para parar e derrotar qualquer inimigo que o atacasse. Um dia, Tagalini mandou Larcen levar um pacote para um suposto Chefão que estava se recuperando no hospital. Quando entrou no quarto do hospital, Larcen encontrou o Chefe de Polícia que se recuperava de uma tentativa de assassinato. Todos os Chefões queriam ver o policial morto porque ele era incorruptível e estava a ponto de declarar guerra ao crime organizado. Larcen percebeu que ele fora traído e que o pacote que ele estava carregando continha uma bomba. Neste ponto, Larcen decidiu que ele tinha escolhido o lado errado. Ele tentou jogar a bomba pela janela, mas era muito tarde. A explosão matou não só Larcen e o Chefe de Polícia, mas também a maior parte das pessoas que estavam no hospital.

Valores

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 3 |
| Resistência: | 4 |
| Força: | 4 |
| Recuperação: | 4 |
| Defesa: | 4 |
| Equilíbrio: | 2 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo): Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
- CD-Charge Down (Carga Baixa): Pressione o **Botão D** para baixo
- Forward (Avanço): Pressione o **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Grude no teto (Não causa nenhum dano)

CD 1 segundo, para cima + Wheel (C)

Larcen gruda e se move no teto da Sala com as lâminas de seus pés e suas unhas. Esse movimento acaba numa Caída do Teto.

Caída do Teto (causa 25% de danos)

Para baixo + Lunge (Y) ou Swing (Z)

É a forma como Larcen desce do teto. Ele ataca o seu oponente de algum ângulo tanto com as unhas como com as lâminas dos pés.

Curva Aérea (causa 15% de danos)

Snap (A) + Wheel (C)

Larcen pula para trás e dispara o seu gancho de três pontas na direção do oponente.

Curva à Longa Distância

CB por 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Larcen lança o seu gancho de três pontas em volta da perna do seu oponente para derrubá-lo.

Curva de Força (causa 18% de danos)

Pressione Snap (A) + Lunge (Y) + Wheel (C) por 1,5 segundos
Larcen prega o seu gancho no teto e balança através da parte baixa do cenário.

Refletor de Projéteis (causa danos variáveis)

Pressione o Botão D para trás e Straight (X) antes do projétil atingir
Devolve a maioria dos projéteis numa velocidade duas vezes maior.

Arremesso Sai (causa 11% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Lunge (Y)
Larcen dispara um Sai contra o seu oponente.

Soco do Martelo Dançante (causa 17% de danos)

Straight (X)+ Lunge (Y)+ Swing (Z)
Uma explosão de velocidade permite que Larcen dê vários golpes num curto espaço de tempo.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)
Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

MIDKNIGHT

Nome completo: Mitchell Middleton Knight

Ocupação: Bio-químico

Período em que viveu: 1967

Estilo de luta: *Jeet Kune Do*



Biografia

Nascido em Londres, Mitchell foi um dos melhores cientistas bio-químicos que trabalhou para a inteligência comunitária. Ele fora emprestado à CIA pela Interpol, trabalhando para desenvolver uma arma bio-química que acabaria com a Guerra do Vietnã. Mitchell criou um vírus que enfraqueceria as suas vítimas até a morte; elas permaneceriam neste estado até que o antídoto fosse administrado. O vírus estava pronto para ser posto no suprimento de água do inimigo, mas Mitchell não iria tolerar aquela chacina. Ele roubou a fórmula e fugiu para Londres, onde foi encurralado no aeroporto pelos agentes da Interpol e da CIA. Durante a sua tentativa de fuga, Mitchell caiu num depósito de lixo químico. A força do impacto rompeu o envelope no qual se encontrava o vírus. A mistura do vírus com elementos químicos resultou em algo inesperado: Mitchell transformou-se numa criatura semelhante a um vampiro. Ele usou a sua recém-descoberta Força para fugir para Londres. Mitchell tornou-se conhecido como Midknight e gastou os outros 133 anos procurando uma cura para a sua terrível situação. Seus esforços tornaram-se mais excitantes quando notícias sobre vampiros aparecendo nos países do Terceiro-Mundo começaram a surgir. Seu tempo também estava acabando, pois seu corpo estava começando a apodrecer desde que ele se recusara a matar outra pessoa para poder sobreviver. Midknight estava quase conseguindo fazer o antídoto quando um agente da Interpol o encontrou e enfiou uma estaca de prata em seu coração.

Valores

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 5 |
| Resistência: | 3 |
| Força: | 4 |
| Recuperação: | 2 |
| Defesa: | 4 |
| Equilíbrio: | 3 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo): Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
- CD-Charge Down (Carga Baixa): Pressione o **Botão D** para baixo
- Forward (Avanço): Pressione o **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Dreno de Vida (Drena 1/6 da força Vida do Inimigo)

Avanço + Straight (X) + Lunge (Y) + Swing (Z)

Midknight chupa a preciosa força de vida do seu oponente. Ele deve manter uma certa distância para fazer este movimento.

Estaca de Teto (causa 8% de danos)

Para baixo 5 segundos, para cima + Wheel (C)

Midknight agarra os seus oponentes e atira as suas cabeças no teto. Ele deve manter uma certa distância para poder fazer este movimento.

Raio hipnótico (Não causa nenhum dano)

Straight (X) + Lunge (Y) + Swing (Z)

Dispara um dardo de energia dos olhos de Midknight. Os oponentes que são atingidos por essa energia são obrigados a se aproximarem dele.

Campo de Força (Não causa nenhum dano)

Snap (A) + Thrust (B) + Wheel (C)

Envolve Midknight em um campo de energia. Os oponentes que tocam este campo perdem a sua Força Interior por 40 segundos, fazendo com que eles não sejam capazes de usar os seus Movimentos Especiais.

Ataque a vapor (5% de danos por golpe, podendo chegar até 15%)

Snap (A)+ Wheel (C)

Midknight torna-se um vapor d'água que voa sobre o oponente e ataca com vários golpes sem medo de ser atingido. Ele voltará à forma sólida ou quando o movimento acabar, ou quando ele for bloqueado.

Impressora de Parede (causa 13% de danos)

CB 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Midknight voa através do cenário e provoca dois golpes no adversário: um no impacto com Midknight e outro no impacto do oponente contra a parede.

Soco no Estômago (causa 18% de danos)

Avanço + Snap (A)+ Thrust (B)+ Wheel (C)

Midknight deve manter uma distância suficiente para o arremesso. Midknight segura o oponente sobre a sua cabeça e dá um fortíssimo soco no estômago do adversário que faz com que ele saia voando.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

RAX

Nome Completo: RAX Coswell

Ocupação: Lutador cibernético

Período em que viveu: 2345

Estilo de Luta: *Kickboxing May Thai*



Biografia

RAX (Robô Artificial Xoskeleton) é um ciborg (meio robô, meio humano). Em determinado momento, Coswell foi um dos melhores kickboxers humanos. Mas a competição humana tornou-se cada vez menos popular a partir do momento em que a luta cibernética começou a ganhar força. Multidões passaram a adorar a luta cibernética devido à grande quantidade de estragos que um robô podia suportar antes de "falhar". Como a luta cibernética cresceu em popularidade, as multidões que costumavam assistir às lutas humanas foram definhando até desaparecerem completamente. RAX ainda não se tornara Campeão Mundial quando a competição humana se extinguiu, por isso ele se submeteu à uma dolorosa cirurgia que fez com que ele entrasse para competir no "Novo Esporte" que tomara conta do mundo. Seu objetivo era tornar-se Campeão Mundial, mas, na sua luta mais importante, aquela que valia o título, o empresário de RAX trocou a sua vida por uma aposta. O empresário usou um avançado vírus eletrônico implantado no cérebro de RAX para desligar todos os seus sistemas vitais antes de dar o golpe "fatal" para atingir o seu objetivo.

Valores

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 3 |
| Resistência: | 5 |
| Força: | 4 |
| Recuperação: | 3 |
| Defesa: | 2 |
| Equilíbrio: | 4 |

Movimentos Especiais

- **CB-Charge Back (Carga de Recuo):** Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
- **CD-Charge Down (Carga Baixa):** Pressione o **Botão D** para baixo
- **Forward (Avanço):** Pressione o **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Mira carregada (causa 10% de danos + tontura momentânea)

Snap (A) + Thrust (B)

RAX fixa a sua mira no oponente, e depois dispara um dardo de energia.

Jatos de Ar (Não causa danos, 5% de queimadura)

CD por 5 segundos, para cima + Thrust (B)

RAX liga os jatos de ar sob os seus pés e sai do chão. O efeito dura aproximadamente 5 segundos e pode ser desligado pressionando o Thrust (**Botão B** - Set 1).

Soco cibernético (causa 16% de danos)

Straight (X)+ Lunge (Y)+ Swing (Z)

RAX sobrecarrega o seu braço com o objetivo de dar um soco extremamente poderoso no oponente.

Chute cibernético (causa 18% de danos)

Snap (A)+ Thrust (B)+ Wheel (C)

É um movimento similar ao Soco cibernético. RAX sobrecarrega a sua perna para dar um chute devastador no oponente.

Joelhada esmagadora (causa 15% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Wheel (C)

Rax dispara através do cenário com o joelho esticado prensando o adversário na parede.

Sobrecarga (causa 20% de danos)

Snap (A)+ Wheel (C)

RAX sobrecarrega totalmente o seu sistema e dispara a energia criada contra o seu oponente. A bola de energia voa rapidamente e causa terríveis estragos em qualquer coisa que ela tocar.

Turbina (Não causa nenhum dano)

CB por 5 segundos, Avanço + Snap (A)

Permite que RAX escape de situações apertadas usando os seus jatos para rodar no lugar neutralizando os projéteis e chacoalhando os oponentes que estiverem próximos.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

SHADOW

Nome completo: Shadow

Ocupação: Assassina contratada

Período em que viveu: 1993

Estilo de luta: *Taijutsu & Ninjitsu*

Biografia

Shadow era a melhor assassina da Organização Orquídea Negra. Ela realizou vários trabalhos, desde simples assassinatos até acabar com corporações inteiras. Ela era uma verdadeira estrela dentro do QG da Orquídea Negra. Ela jamais pensara sobre os aspectos morais da sua ocupação, até descobrir que quando um trabalho não era completado satisfatoriamente para a Organização, uma pessoa exatamente como ela viria para eliminá-la. Quando ela percebeu o valor da sua própria mortalidade, ela não foi mais capaz de matar outras pessoas. A Organização não admitia deserções, portanto eles fizeram com que Shadow caísse do centésimo-primeiro andar do prédio da Corporação. Isto fez com que ela parasse de alertar o mundo sobre a Orquídea Negra e outras organizações semelhantes, com seus segredos de espionagem e assassinos contratados.



Valores

Baseado na escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 4 |
| Resistência: | 3 |
| Força: | 3 |
| Recuperação: | 2 |
| Defesa: | 5 |
| Equilíbrio: | 4 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo): Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
- CD-Charge Down (Carga Baixa): Pressione o **Botão D** para baixo
- Forward (Avanço): Pressione o **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Modo Shadow (Não causa nenhum dano)

Pressione Snap (A)+ Thrust (B)+ Wheel (C) por 3 segundos. Shadow torna-se uma sombra e ataca sem medo de ser atingida. Este efeito dura 5 segundos.

Ataque Ventilador (Pode causar até 12% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Snap (A): 1 volta

CB por 5 segundos, Avanço + Thrust (B): 2 voltas

CB por 5 segundos, Avanço + Wheel (C): 3 voltas

Um ataque que termina com um ataque de uma lâmina rotatória. Cada ataque causa 4 pontos de perda a cada rodopio.

Chute Alto (causa 12% de danos)

CD por 5 segundos, para cima + Thrust (B)

Um salto super alto e uma descida para o ataque em um ângulo reto.

Cortina de Fumaça (Não causa danos)

Straight (X)+ Lunge (Y)+ Swing (Z)

Snap (A)+ Thrust (B) = canto esquerdo

Thrust (B)+ Wheel (C) = canto direito

Straight (X)+ Lunge (Y) = canto esquerdo do teto

Lunge (Y) + Swing (Z) = canto direito do teto

Shadow desaparece e reaparece em diferentes áreas do cenário, dependendo das combinações que você fizer. Se nenhuma combinação for usada Shadow irá materializar-se próxima ao seu oponente.

Armas Ninja (causa 11% de danos)

CB. 5 segundos, Avanço + Straight (X) : Shuriken vagaroso

CB. 5 segundos, Avanço + Lunge (Y) : Shuriken rápido

CB. 5 segundos, para cima e Avanço + Straight (X) : Faca vagarosa

CB. 5 segundos, para cima e Avanço + Lunge (Y) : Faca rápida

CB. 5 seg., para baixo e Avanço + Straight (X) : Bomba de fumaça lenta

CB. por 5 seg., para baixo e Avanço + Lunge (Y) : Bomba de fumaça rápida

Shadow possui uma faca, um shuriken e uma bomba de fumaça à sua disposição.

Mina voadora Uzume-Bi (causa 18% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Shadow joga uma mina indestrutível que explode no impacto com o oponente.

Passo Voador Tobi Ashi (causa 8% de danos)

Snap (A)+ Thrust (B) = escorregada curta

Thrust (B)+ Wheel (C) = escorregada média

Snap (A) + Wheel (C) = super escorregada

Shadow escorrega numa super-velocidade

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

SLASH

Nome completo: Slash

Ocupação: Caçador pré-histórico

Período em que viveu: 50.000

Estilo de Luta: Pain

Biografia

Slash foi sempre um homem à frente de seu tempo. Ele era o maior caçador e o melhor guerreiro da sua geração. Essas habilidades não vinham somente da sua imensa força, mas da sua inteligência emergente. Slash usava essa inteligência nas suas lutas, ou seja, ele podia prever os movimentos da maioria dos seus oponentes. Sua inteligência também colocou-o em encrencas. Os anciãos da caverna invejavam a sua inteligência e rejeitavam toda e qualquer idéia que viesse dele, incluindo um projeto de criação agrícola que livraria o clã de continuar a vida como caçadores que sempre viajavam. Os anciãos rejeitaram essa idéia de uma vez, pois eles não viam nenhum valor no tempo livre e adoravam a violência das caçadas. Um dia, quando Slash falava em público contra os anciãos num encontro do clã, ele foi apedrejado até a morte pelo clã quando os anciãos disseram que ele era uma força diabólica.



Valores

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 3 |
| Resistência: | 4 |
| Força: | 5 |
| Recuperação: | 4 |
| Defesa: | 2 |
| Equilíbrio: | 3 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo)= Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
- CD-Charge Down (Carga Baixa)= Pressione o **Botão D** para baixo
- Forward (Avanço)= Pressione o **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Porretada Massiva (causa 6% de danos)

Straight (X)+ Lunge (Y)+ Swing (Z)

Slash dá uma volta de 360 graus e balança o seu porrete duas vezes num arco mortal.

Chute com os 2 pés (causa 14% de danos)

Snap (A)+ Wheel (C)

Slash faz uma flexão de costas, atacando com seus pés a uma grande velocidade.

De-Claw (causa 12% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Slash dispara uma unha afiada de seu porrete contra o oponente.

Terremoto (Causa uma leve tontura)

Lunge (Y)+ Swing (Z)

Slash pula no ar, então bate no chão causando um grande tremor. Os oponentes que estiverem em pé quando Slash bater sentirão o chão sair de seus pés.

Spinal Crush (4% de danos a cada batida, podendo chegar até a 16%)

Avanço + Lunge (Y)

Slash agarra a cintura do oponente com seus pés e bate com o seu porrete na cabeça do inimigo. O movimento dura por vários golpes ou até que o oponente se livre. Slash deve manter uma certa distância para arremesso para fazer este movimento.

Gancho (causa 15% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Wheel (C)

Slash carrega o oponente e dá um gancho em uma super-velocidade.

Refletor de Projéteis (Não causa nenhum dano)

Straight (X)+ Lunge (Y) pouco antes do projétil bater

Slash rebate todos os projéteis que são lançados contra ele.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

TRIDENT

Nome completo: Trident

Ocupação: Gladiador

Período em que viveu: 110 a.C.

Estilo de luta: Capoeira



Biografia

Trident, chamado assim por causa do tridente que substituíra a mão que ele perdera numa batalha com um tubarão, era geneticamente construído para ser um Gladiador. As pessoas de Atlântida em sua época viviam sobre a água. Elas competiam com os Romanos para ver qual das raças dominaria a superfície terrestre do Mundo e qual deveria ir para as profundezas do oceano. Os habitantes de Atlântida desenvolveram a ciência, enquanto os romanos trabalhavam para aperfeiçoar a arte da guerra. Os moradores de Atlântida construíram enormes ambientes fechados que sustentariam a vida nas profundezas do oceano e fizeram um pacto no qual ambas as raças poderiam viver tanto sobre como sob a água. Os Romanos não participariam disso, mas propuseram acabar a disputa com uma única luta. A raça vitoriosa permaneceria em terra e os perdedores deveriam descer às profundezas do oceano. Os habitantes de Atlântida relutaram em concordar com a batalha. Eles criaram Trident para salvá-los de seu terrível destino. Os romanos trapacearam na batalha e esmagaram Trident sob um enorme pilar de pedra. Devido à sua perda, a população de Atlântida não tinha outra escolha a não ser recolher as suas coisas e enfrentar as águas geladas que os esperavam.

Valores

Baseados numa escala de 1 a 5

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 4 |
| Resistência: | 2 |
| Força: | 4 |
| Recuperação: | 3 |
| Defesa: | 3 |
| Equilíbrio: | 5 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo)= Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
- CD-Charge Down (Carga Baixa)= Pressione o **Botão D** para baixo
- Forward (Avanço)= Pressione o **Botão D** na direção do oponente

Nota: Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Campo de Força Profundo (Não causa nenhum dano)

Straight (X) + Lunge (Y)

Envolve Trident em um campo azul. Os oponentes que tocarem este campo serão engolidos por uma gosma azul e irão mover-se como se estivessem debaixo d'água.

Campo de drenagem biológica (Não causa nenhum dano)

Lunge (Y) + Swing (Z)

Envolve Trident em um campo vermelho. Os oponentes que tocam este campo são engolidos por uma gosma vermelha que limita o seu ataque a apenas 50% do estrago normal.

Campo Paralisante (Não causa nenhum dano)

Snap (A) + Thrust (B)

Envolve Trident num campo verde. Os oponentes que tocam este campo são engolidos por uma gosma verde que os paralisa por 4 segundos ou até serem atingidos.

Campo repulsor (Não causa nenhum dano)

Thrust (B) + Wheel (C)

Envolve Trident em um campo amarelo que repele o oponente. Durante os seus 8 segundos de duração é quase impossível atingir Trident.

Rodopio Trident (causa 30% de danos)

Straight (X) + Lunge (Y) + Swing (Z)

Trident estica o seu braço fazendo o tridente rodar e provocando um estrago enorme em qualquer oponente que ele agarre.

Tridente rodopiante escorregadio (causa 11% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Lunge (Y)

Similar ao movimento anterior, o rodopio faz com que Trident se aproxime do seu oponente causando muitos estragos mas, menos que o Rodopio Trident.

Dardo de plasma (causa 15% de danos + tontura)

CB por 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Trident concentra todos os seus poderes num dardo de intensa energia.

Modo Líquido (Não causa nenhum dano)

Snap (A) + Thrust (B) + Wheel (C)

Trident transforma-se em água e passa através de objetos sólidos. Use este movimento para escapar das encurraladas.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

XAVIER

Nome completo: Xavier Pendragon

Ocupação: Bruxo/Alquimista

Período em que viveu: 1692

Estilo de luta: *Hapkido Cane*

Biografia

Xavier sempre fez escolhas pobres de carreira, mas nada o preparou para seu trabalho final. Depois de uma tentativa fracassada de ser ferreiro, durante a qual ele fazia ferraduras para o cavalo premiado do prefeito, ele teve que achar um novo emprego. O único interesse de Xavier era a Ciência, então ele decidiu tentar a alquimia. Seu objetivo era resolver o antigo desafio de transformar ferro em ouro. Depois de muito estudo, Xavier encontrou não a fórmula do ouro, mas uma maneira de criar uma fonte ilimitada de energia pura. A alquimia deu a Xavier um grande poder, mas antes que ele pudesse usá-lo e documentá-lo para futuras gerações, o povo de Salem queimou-o na fogueira como um bruxo. Apesar de alguns poderes de Xavier terem sido confundidos com bruxaria, eles são todos baseados na ciência.



Valores

Baseados em escala de 1 a 5.

| | |
|--------------|---|
| Velocidade: | 3 |
| Resistência: | 3 |
| Poder: | 4 |
| Recuperação: | 2 |
| Defesa: | 5 |
| Equilíbrio: | 4 |

Movimentos Especiais

- CB-Charge Back (Carga de Recuo)= Pressione o **Botão D** para afastar-se do oponente
 - CD-Charge Down (Carga Baixa)= Pressione o **Botão D** para baixo
 - Forward (Avanço)= Pressione o **Botão D** na direção do oponente
- Nota:** Os Botões entre parênteses são controles opcionais.

Armadilha Dragão (causa 15% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Swing (Z)

Xavier liga a sua vara e a joga para atacar os inimigos. A vara espreme e esmaga por vários segundos ou até que se livrem dela.

Estalo traseiro (causa 8% de danos)

CB por 5 segundos, Avanço + Straight (X)

Xavier ataca de uma distância esticando a sua vara até o dobro do seu tamanho.

Mudança de Identidade (Não causa nenhum dano)

Straight (X) + Lunge (Y) + Swing (Z)

Com este movimento, Xavier é capaz de mudar a identidade do oponente. O efeito dura por vários segundos. Se for atingido por uma mudança de identidade refletida, Xavier permanecerá transformado durante toda a partida.

Toque de Midas (Não causa nenhum dano)

CB por 5 segundos, Avanço + Lunge (Y)

Com este movimento Xavier pode transformar o oponente em ouro. O efeito dura 4 segundos ou até o oponente ser atingido.

Atrair e esmagar (12%)

Snap (A)+ Thrust (B) + Wheel (C)

Com este movimento, Xavier é capaz de agarrar um inimigo à distância, então se levanta e esmaga o inimigo na cabeça com a ponta da sua vara. Este movimento torna-se automático assim que é ativado.

Feitiço da Troca (sem danos)

Straight (X) + Lunge (Y)

Com este movimento, Xavier pode trocar de lugar com o seu oponente. Este feitiço pode ser usado para fazer com que um oponente seja atingido pelo seu próprio projétil.

Feitiço da confusão (sem danos)

Snap (A) + Wheel (C)

Com este efeito, Xavier pode confundir os controles do oponente. Enquanto estiver confuso o oponente não irá responder bem ao comando dos Botões durante 5 segundos.

Insulto (Drena Força Interior)

Straight (X) + Swing (Z)

Insulta o oponente com gestos e movimentos de corpo.

ESTILOS DE LUTA

Capoeira

Praticado por Trident, o Gladiador

Esse estilo de luta brasileiro foi fundado a mais de três séculos atrás por escravos africanos. Acredita-se que tenha sido criada por negros angolanos, que faziam os movimentos numa dança religiosa. No século 16, esta "dança" foi adaptada pelos seus praticantes para uma arte de luta, como defesa dos brutais negociadores de escravos.

A Capoeira é muito bonita de se ver, por causa de seus muitos e graciosos giros, paradas de mão, cambalhotas, rasteiras e saltos. É essa graça combinada à força que torna essa arte tão letal.

A maior parte das técnicas de defesa são elusivas e sem movimentos bloqueadores. Os praticantes dessa arte são peritos em ataques de escape e em contra-ataques com as mãos e pés. Os movimentos dos pés envolvem uma série de rasteiras, bloqueios e chutes.

Luta Hapkido

Praticada por Xavier, o Bruxo Alquimista

O Hapkido é uma arte marcial coreana fundada por Yong Shul Choi. Seu estilo é uma combinação seletiva de várias artes marciais: o poder do karate, a agilidade do judô e o ki (espírito) do aikido.

O Hapkido distingue-se por três técnicas essenciais: a passividade ao combater a força, movimentos circulares para ataque e contra-ataque, e penetração total na defesa do adversário. Por exemplo, se a força é grande ela deve ser combinada a uma recepção suave; se a força é pequena, ela deve ser combinada a uma forte recepção. Essa união de técnicas estabelece um ritmo fluido uma mobilidade constante.

Quase todos os golpes e ações defensivas são realizados com o bastão, que é usado no lugar dos braços e das pernas.

Jeet Kune Do

Praticado por Midnight, o Bio Químico

Esse estilo de luta foi criado pelo lendário Bruce Lee em 1967.

Literalmente seu nome significa "o jeito do punho interceptor".

O Jet Kune Do, ao contrário de muitas outras artes marciais, não usa um específico conjunto de regras ou técnicas para estabelecer um método distinto. Ao invés disso, utiliza todos os meios e maneiras para servir ao seu fim, tornando-se portanto livre. Como uma forma de arte marcial, possui tudo, enquanto que em si, não possui nada.

Kenpo

Praticada por Blade, o Caçador de Recompensas

O Kenpo emprega movimentos lineares e circulares, utilizando força intermitente onde e quando for necessário. É intercalado com movimentos maiores e menores, que fluem com continuidade. É flexível em pensamento bem como em ação, permitindo que todos os combates se encontrem.

Os estudantes desse estilo de luta são encorajados a alterar os movimentos, mas não os princípios, para compensar dificuldades ou estruturas corpóreas individuais. Kenpo ensina seus discípulos a manobrar, fazendo com que os oponentes se posicionem distraidamente em posições vulneráveis.

Kickboxing Muay Thai

Praticado por Rax, o Lutador Cibernético

O Kickboxing Muay Thai é um dos esportes mais populares na Tailândia. Entretanto, sua origem provavelmente nunca será conhecida, porque em 1769 os burmésios cercaram a antiga capital de Siam, Ayutthaya, e destruíram os registros históricos. Acredita-se que esta antiga arte tenha surgido antes do século 16 nos exércitos do Rei Naresuen, o Grande.

Muay Thai é uma mistura de chutes fortes e golpes de corpo devastadores. O lutador usa punhos, pés, joelhos e cotovelos para atingir o adversário. Os chutes são usados para dar pancadas massivas nas

pernas, joelhos e coxas do inimigo, o que faz do Muay Thai um dos estilos de luta mais sangrentos utilizados hoje.

Ninjitsu

Praticado por Shadow, a Assassina Contratada

Ninjitsu é uma disciplina feudal japonesa que abrange bushido, espionagem, comandos de guerra, poderes ocultos e outras práticas de artes marciais. Devido a muitas guerras territoriais e religiosas, os místicos das montanhas japonesas foram obrigados a desenvolver essa arte para proteger suas famílias.

O ninja, praticante do Ninjitsu, é o oposto do samurai. O ninja não só domina as armas tradicionais, como também usa punhais, katanas, dardos, shurikens (estrelas voadoras), soco inglês, caltrops (arma de lançamento com pontas de metal), bombas de fumaça e uma variedade de venenos.

Pain

Praticado por Slash, o Caçador Pré Histórico

Este estilo de luta utiliza qualquer movimento ou ataque que cause dor ou fira o adversário. Esses movimentos incluem atingir o olho, estourar os tímpanos, estrangular o pescoço, socar o nariz e puxar o cabelo. Esse estilo também incorpora o uso de todo e qualquer objeto que possa causar dor.

A arma mais comumente utilizada é um grande taco de madeira. Antigos caçadores podiam manusear essa arma muito bem. Uma das técnicas era o massacre de coluna, na qual o atacante pulava sobre o inimigo e usava o taco para massacrar a cabeça do adversário, esmagando-lhe a coluna vertebral. Outra técnica era o chute duplo, na qual o atacante usava o taco como uma vara de impulso para um ataque alto com os dois pés.

Pencak Silat

Praticado por Jetta, a Trapezista de Circo

Pencak Silat, a arte de luta nacional da Indonésia, data do século 6

dC. Por volta do século 14, esse estilo era uma propriedade dos nobres, dos sultões Majapahit e dos membros da corte. Os plebeus eram proibidos de aprenderem suas táticas.

Baru silat, a forma sumatriana do pencak silat, é um estilo evasivo e defensivo, enfatizando ações de bloqueio, desvio e cobertura com as mãos.

Kung Fu

Praticado por Larcen, o ex-Assaltante

Esse estilo sulista de Kung Fu foi criado no século 17 por Wang Lang. O estilo baseia-se em movimentos de agarramento feroz, ataques com garras, chutes e socos para ataque e defesa. Segundo a lenda, Wang Lang uma vez capturou um Louva-a-Deus, levou-o para casa e estudou-o. Então, combinou os movimentos do inseto com o estilo macaco do kung fu para formar um novo estilo.

Savate

Praticado por Jetta, a Trapezista de Circo

Savate é um estilo de luta com os punhos e pés que se originou na França. Sistematizado na França pós-napoleônica, o savate é a única arte marcial nativa da Europa que ainda existe nas formas de combate e esporte. As técnicas de ataque enfatizam os chutes frontais, laterais e giratórios nos joelhos, canelas e pés. As mãos são mantidas abertas e baixas para defender-se dos chutes. Os golpes de calcanhar são usados para atacar o rosto, nariz e olhos.

Durante o século 19, o Savate se popularizou com a aristocracia francesa. Naquela época, Michael Chasseuse era o instrutor mais procurado do país. Muitos lutadores de rua vinham de várias regiões da França para desafiar a maestria de Chasseuse. Devido a isso, o Savate incluiu ambos chutes de nível médio e alto.

Taijutsu

Praticado por Shadow, a Assassina Contratada

Taijutsu é um sistema de combates não-armados similares ao jujutsu, e é uma evolução do judô moderno.

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 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 cartucho 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 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

TELEFONE: (011) 831 2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS