

MEGA

32X

MANUAL DE  
INSTRUÇÕES

# Virtua Fighter



SEGA

TEC TOY

## 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.

## IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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 video 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.

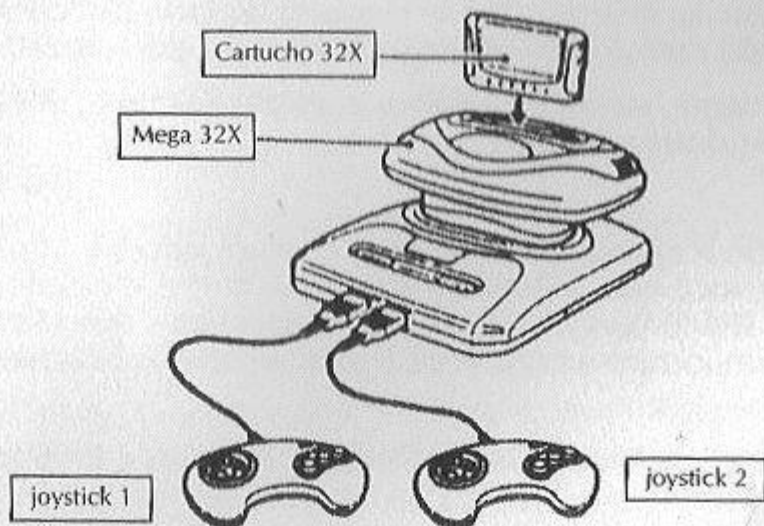
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

**Mostre que você realmente é uma fera!**

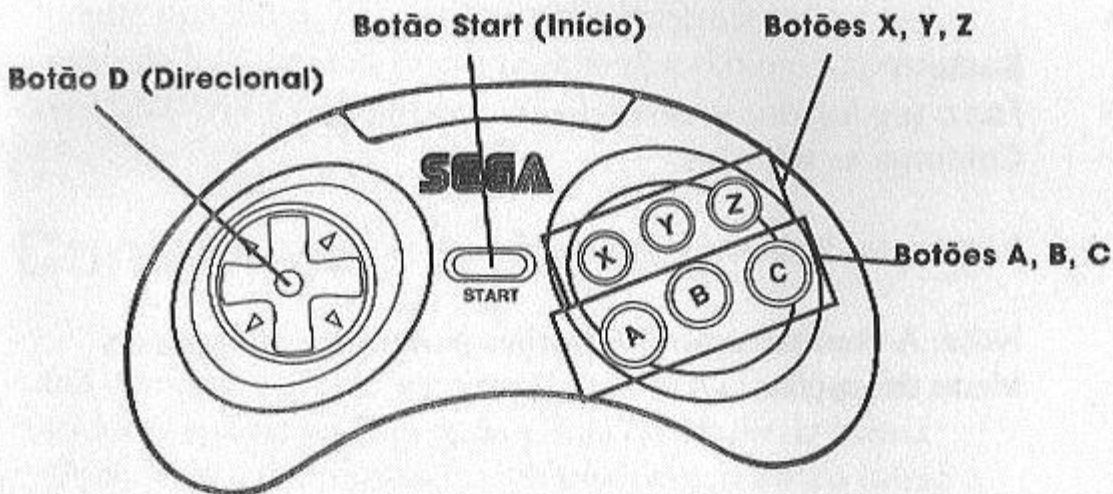
# COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA 32X

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogar com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
3. Coloque o cartucho Virtua Fighter no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA 32X.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
5. Virtua Fighter é para um ou dois jogadores.

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



# ASSUMA O CONTROLE!



## **Botão Direcional (Botão D)\***

Faz as seleções nas telas do menu.  
Direciona o seu lutador durante o jogo.

## **Botão Início**

Começa o jogo.  
Seleciona um item na tela do Menu Principal.  
Pausa o jogo; continua um jogo pausado.  
Sai do Replay Instantâneo depois de uma partida.

## **Botões X, Y e Z\***

Não são usados na configuração padrão.

## **Botão C\***

Faz o seu lutador chutar.  
Confirma as seleções.

### **Botão B\***

Faz o seu lutador dar um soco.  
Cancela as seleções

### **Botão A\***

Faz o seu lutador se defender de um ataque.  
Confirma as seleções

\* Use estes Botões para efetuar ataques especiais.

**Nota: A configuração dos Botões poderá ser alterada no Menu de opções.**

## **Oito Lutadores, Oito Técnicas...**

Na China Antiga, uma técnica poderosa do Kung Fu, conhecida por Hakkyoku ken, foi desenvolvida pela Guarda Imperial. Esta técnica adquiriu muitos admiradores e seguidores. Por volta da Segunda Guerra Mundial, o exército japonês desenvolveu suas próprias técnicas do Hakkyoku ken para criar a mais poderosa força de luta.

Anos depois, o único mestre ativo do Hakkyoku ken - o jovem Akira Yuki - iniciou uma viagem à procura de oponentes à sua altura. E os encontrou no Torneio Mundial de Luta, onde os mais fortes lutadores se juntaram para determinar quem é o melhor na arte do combate mano-a-mano. Toda e qualquer técnica é permitida desde que os combatentes não usem nenhum tipo de arma.

Os sete finalistas deste torneio são: Sarah Bryant e seu irmão Jacky, ambos dominadores do Sekken Do; Lau Chan e sua filha Pai, especialistas em Kung Fu; Jeffry McWild, mestre da violenta luta grega, conhecida como Pancratiun; o cruel mestre de luta romana Wolf Hawkfield; e o ninja Kagemaru com sua técnica misteriosa.

## Começando o Jogo

Uma demonstração do jogo e a lista com a classificação dos jogadores aparecerá logo após a Tela do Título de Virtua Fighter. Veja a demonstração, ou pressione o **Botão Início** a qualquer momento, para voltar para a Tela do Título. Pressione novamente o **Botão Início** para ir para o Menu do Jogo.

Na opção **Arcade** você poderá selecionar um personagem e enfrentar todos os outros desafiantes.



**Nota:** Um segundo jogador poderá interromper um jogo, no modo Arcade, pressionando o Botão Início no Joystick 2, a Tela de Seleção do Jogador aparecerá. Depois que ambos os jogadores tiverem selecionado o seu lutador, a partida começará. Assim que a partida terminar e se nenhum dos jogadores escolher Continue, o modo Arcade voltará para o mesmo nível de quando o desafiante entrou no jogo.

**No Modo VS (Versus)**, você e um amigo poderão escolher um personagem e se enfrentar. Um jogo no Modo VS poderá ser cancelado durante a partida, para isto basta pressionar os **Botões A, B e C** simultaneamente e pressionar o **Botão Início**. O jogo voltará para a Tela do Título.

**O Modo Ranking (de Classificação)** é um jogo para um jogador, similar ao Modo Arcade. Quando o jogo terminar, aparecerá uma tela mostrando a sua performance em geral.

**Tournament (Torneio):** Esta opção especial do Mega 32X permite que você e um amigo selecionem os participantes para um torneio montado por vocês mesmos.

Selecionando **Options (Opções)** você irá para a Tela de Opções.

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar a opção desejada, depois pressione o **Botão A** ou **C**, ou o **Botão Início**.

## A Tela de Opções

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção. Pressione-o para a esquerda ou para a direita para fazer as escolhas nesta opção.



## Life Gauge (Medidor de

**Vida):** Altere o tamanho do Medidor de Vida do seu jogador. Escolha entre cinco tipos. Quanto maior for o seu Medidor de Vida, menos danos o seu lutador sofrerá por golpe.



**Match Point (Partida):** Selecione o número de rodadas que você quer usar para decidir a luta. Escolha de uma a cinco partidas.

**Time Limit (Limite de Tempo):** Escolha quanto tempo você quer que dure a sua partida: 10, 20, 30 ou 60 segundos. Escolha NO LIMIT (Sem Limite) para desligar o cronômetro da partida.

**Enemy Level (Nível do Inimigo - apenas no modo Arcade):** Escolha o nível de dificuldade de seu adversário. Escolha desde EASY (Fácil) até EXPERT (Experiente).

**Stage Size (Tamanho do Palco):** Mude o tamanho da arena para um desafio ainda maior. Escolha entre 4, 8, 14, 20 ou 24 metros.

**Display (Mostrador):** Escolha entre Normal ou Squeeze (Espremido).

**Câmera:** Use esta característica para ajustar a câmera durante o Replay Instantâneo. Escolha entre as seguintes vistas: Normal, Quarter (15 graus), Three Quarter (45 graus), High Angle (Ângulo Alto) e SkyCAM (vista aérea).

**Nota:** Você poderá mudar o ângulo da câmera durante uma partida. Pressione o **Botão Início** para pausar o jogo, depois pressione:

- o **Botão D** para cima para mudar para a vista aérea;
- o **Botão D** para baixo para ver o jogo de um ângulo alto;
- o **Botão D** para a esquerda para ver o jogo de um ângulo de 15 graus;
- o **Botão D** para a direita para ver o jogo de um ângulo de 45 graus;
- os **Botões A + B + C**: para ver o jogo do ângulo normal da câmera.

## Pad Control (Configuração do Joystick):

Use esta opção para configurar os Botões do seu joystick. Selecione esta opção e pressione o **Botão A** ou **C** para ir para a Tela de Configuração do Joystick. Há três opções disponíveis. Cada jogador selecionará a opção desejada pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Pressione o **Botão Início** para voltar para a Tela de Opções.



## Sound Test (Teste de Som):

Selecione esta opção e pressione o **Botão A** ou **C** para ir para a Tela de Teste do Som e ouvir os efeitos sonoros, vozes e músicas usadas no jogo.



Faça as seleções do mesmo modo que na Tela de Opções e pressione o **Botão A** ou **C** para tocar a faixa. Pressione o **Botão B** para interromper a música de fundo.

## Escolha um jogador

Depois que você escolher o modo de jogo, a Tela de Seleção do Jogador aparecerá. Selecione o lutador com o qual você quer jogar pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita e confirme a sua escolha pressionando o **Botão A, B** ou **C**. Você terá 20 segundos para selecionar um lutador. Quando o tempo acabar, o lutador selecionado será automaticamente escolhido.

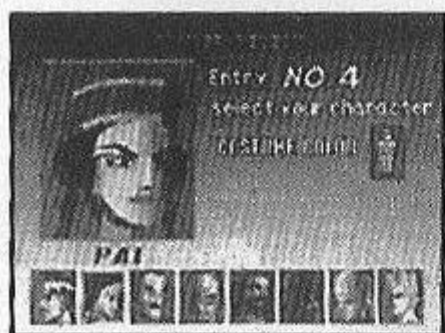


**Nota: Em um jogo no Modo VS, ambos os jogadores poderão escolher o mesmo lutador se quiserem.**

## Modo de Torneio

Crie o seu próprio torneio entre os lutadores que você escolher. Os jogadores serão classificados em 8 posições e jogarão através de partidas preliminares, semifinais e finais até que um vencedor seja declarado.





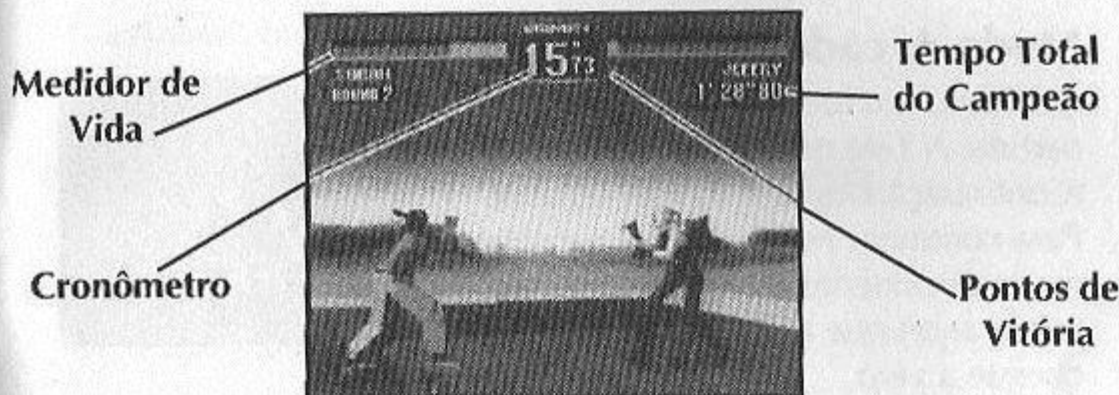
Depois de selecionar **TOURNAMENT (TORNEIO)** no Menu de Jogo, a Tela de Seleção do Jogador aparecerá. O joystick 1 será usado para fazer as seleções para até oito jogadores. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar um

lutador e pressione-o para a esquerda ou para a direita para mudar a cor da roupa do lutador escolhido. Pressione o **Botão A** ou **C** para confirmar a sua escolha. Pressione o **Botão A** ou **C** novamente e, depois, faça uma nova escolha. Para cancelar uma escolha pressione o **Botão B**. Para sair da Tela de Seleção do Jogador e começar o torneio, pressione o **Botão Início**.

Você poderá escolher até oito participantes. Se você escolher menos de oito, o Mega 32X irá escolher os outros. Todos os personagens que você escolher serão controlados pelos Joysticks 1 e 2; aqueles escolhidos pelo Mega 32X serão controlados por ele. Você poderá escolher o mesmo personagem mais de uma vez. As cores das roupas irão variar para personagens idênticos.

A Tela com a Tabela do Torneio aparecerá primeiro. Pressione o **Botão A** ou **C** para começar a ação. Para pular um jogo de dois personagens controlados pelo Mega 32X, pressione o **Botão Início** logo após a Tela com a Tabela do Torneio.

# A Arena



**Medidor de Vida:** A barra verde neste medidor fica menor cada vez que o lutador é atingido. O lutador cujo Medidor de Vida desaparecer completamente será nocauteado e perderá a luta.

**Cronômetro:** Aqui você poderá ver quanto tempo falta para a luta acabar. Quando o cronômetro chegar a zero, o lutador com menos vitalidade na barra do seu Medidor de Vida perderá a luta. O cronômetro poderá ser ajustado ou desligado na Tela de Opções.

**Pontos de Vitória:** Aqui você verá o total de rodadas ganhas por cada lutador. No jogo normal, o primeiro lutador que ganhar duas rodadas é declarado o vencedor. O número de rodadas também poderá ser determinado na Tela de Opções.

**Tempo Total do Campeão:** Aqui você verá há quanto tempo o campeão está na arena lutando contra os seus oponentes. Esta característica não estará disponível no Modo de Torneio.

# Fim de Jogo/ Continuação

**Modo Arcade:** O jogo terminará quando o seu lutador perder uma partida. A Tela de Continue (Continuação) aparecerá em seguida. Para continuar no nível atual e com o mesmo oponente, pressione o **Botão Início** antes que a contagem regressiva chegue a zero.



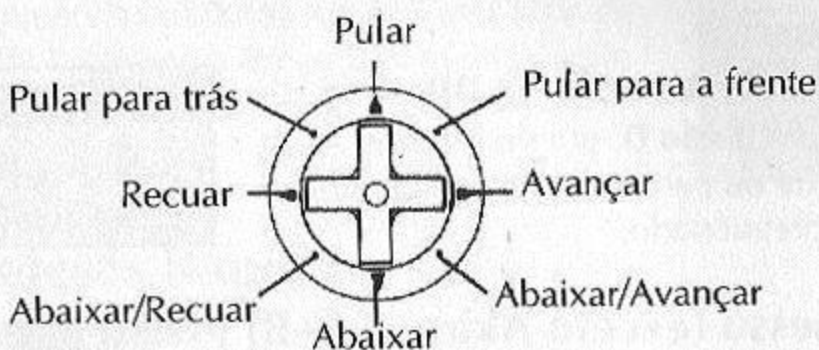
A Tela de Seleção do Jogador aparecerá em seguida. Escolha o seu lutador, depois pressione o **Botão C** para ir para a primeira rodada contra o mesmo oponente para o qual você perdeu no último jogo. Você terá um número ilimitado de Continues.

**Modo VS:** Quando o jogo terminar, uma tela com os recordes de todos os lutadores aparecerá. Na parte inferior da tela aparecerão quatro opções. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar a função e pressione o **Botão Início**. A opção CONTINUE permite que você continue jogando (você terá um número ilimitado de Continues). A opção EXIT (SAÍDA) o levará de volta para a Tela com o logotipo da Sega. A opção REPLAY permite que você veja toda a partida novamente. A opção RESET (APAGAR) apagará a Tela dos recordes do Modo VS.

**Ranking Mode (Modo de Classificação):** O jogo terminará quando o seu lutador perder uma partida. A Tela de Classificação aparecerá mostrando o seu progresso. Não há opção de Continue (Continuação) neste modo.

**Modo de Torneio:** O jogo continuará até que o Torneio termine e um vencedor seja declarado. Não há opção de Continue (Continuação) para este modo.

## Os Movimentos Básicos



Estes são os movimentos básicos para o **Botão D**. Todas as instruções nas páginas seguintes são para um lutador virado para a direita. Inverta as direções no **Botão D** se o seu lutador estiver virado para a esquerda.

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

Setas brancas ( $\Rightarrow$ ) = Pressione o **Botão D** na direção indicada

Setas pretas ( $\blackrightarrow$ ) = Pressione e mantenha pressionado o **Botão D** na direção indicada.

**Botão A** = Defesa

**Botão B** = Soco

**Botão C** = Chute

[ + ] = Simultaneamente (ex. [A+C] significa "Pressione simultaneamente os **Botões A e C**".)

**BBB...** = Toques rápidos (ex. Pressione várias vezes o **Botão B** o mais rápido possível)

# OS Movimentos Principais

## Passo Rápido: ← ← ou → →

Pressione rapidamente o **Botão D**, por duas vezes, para a esquerda ou para a direita para dar um passo rápido em uma dessas direções.



## Desviar/ Recuar: → → ou ← ←

Pressione o **Botão D**, por duas vezes, para a esquerda ou para a direita e mantenha o mesmo pressionado.



## Arremesso (exceto Akira): [A+B]

Se você estiver próximo o suficiente para agarrar o seu oponente, pressione os **Botões A e B** simultaneamente e para arremessá-lo. Os arremessos variam de acordo com o lutador.



## Chute a Meia-altura: ↘ C

Rapidamente, pressione o **Botão D** para a diagonal inferior direita e pressione o **Botão C**. Este chute irá acertar um oponente que estiver abaixado em posição de defesa.





## Pisada Rápida: ↑ B

Pressione rapidamente o **Botão D** para cima, depois pressione o **Botão B** para pular ou pisar em um oponente que estiver no chão.



## Ataque de Costas: B ou C

Surpreenda um oponente que está atrás de você. Pressione o **Botão B** para um ataque com o punho ou o **Botão C** para dar um chute.



## Defesas Rápidas

Quando você for derrubado, irá levantar-se automaticamente depois de alguns segundos, mas, durante este tempo, o seu oponente poderá tentar pisar em você. Use estes movimentos para defender-se:



## Recuperação:

Levantar-se Rapidamente: ⇄ (Pressione rapidamente o **Botão D** para a esquerda / direita)

Rolar para longe do oponente: ←

Rolar para o lado: AAA...

Levantar: ↑

## Recuperação de chute:

Com um Chute Alto ou Vertical: CCC...

Com uma Rasteira: ↓ CCC...

Rolar para o lado + Rasteira: Pressione o **Botão A**, depois o **Botão C** (Espere até estar completamente no chão antes de começar este movimento).

## Os Virtua Fighters

### Akira

**Nome Completo:** Akira Yuki

**Nacionalidade:** Japonês

**Data de Nascimento:** 28 de Setembro de 1968

**Altura:** 1,76m

**Peso:** 76 Kg

**Ocupação:** Instrutor de Kung Fu

**Hobby:** Kung Fu

**Especialidade:** Socos e golpes com a mão



Akira é um personagem difícil de ser bem utilizado, pois a maioria de seus movimentos poderosos requer uma vasta combinação de muitos Botões enquanto ele fica a uma curta distância do oponente. Entretanto, o seu Mouko Koahzan e o Renkan Tai são formidáveis ataques a distância. Aprenda alguns dos seus mais cruéis movimentos como o Tousein Sohtai e o Youshi Senrin - só as animações já valem a pena!

## Ataques Regulares:

Chuusui: B

Housui: [↓ +B]

Shiyoutai: C

Youzentai: [↓ +C]

Sokutai: ↓ C

## Ataques com pequenos saltos

Rakuho Sousui: B (Quando estiver subindo)

Rakuho Sui: B (Quando estiver descendo)

Choushitai: C (Quando estiver subindo)

Shitai: C (logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Rakugeki Sousui: → B (Quando estiver subindo)

Toukyku: C (Simultaneamente com o pulo)

Hidantai: → C (Quando estiver subindo)

Rakuho Tai: C (Quando estiver subindo)

Fujintai: C (Quando estiver descendo)

Fuumon Toukai: ← C (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Gekihousui: ↑ B

## Movimentos Especiais

Hachimon Kaida: BB

Kansui Tai: BC

Renkan Tai: ⇒ ⇒ CC

Rimon Chouchuu: ⇒ ⇒ B

Mouko Kohazan: ↓ ⇒ B

Toushin Sohtai: ← B (Quando estiver próximo ao oponente)

Shin'iha: ↙ ⇒ B (ou ⇒ ↘ B)

Youshi Senrin: ← ↘ [B+C]

# Pai

**Nome Completo:** Pai Chan

**Nacionalidade:** Chinesa (Hong Kong)

**Data de Nascimento:** 17 de Maio de 1975

**Altura:** 1,66m

**Peso:** 49 Kg

**Ocupação:** Atriz de filmes de ação

**Hobby:** Dança

**Técnica:** Ensei ken

**Especialidade:** Interceptar o estilo de luta



Ao contrário de seu pai, Pai aprendeu que a melhor defesa é o ataque. Ela pode agarrar seus oponentes e arremessá-los no chão. Além disso, o seu Ataque com Pisão tem uma probabilidade de sucesso considerável. Para tornar a disputa mais intensa, tente jogar sem os seus movimentos de soco rápido e concentre-se nos arremessos!

## Ataques Regulares

Chuu Ken: **B**

Souchuu Ken: [ ↓ +**B**]

Sentai: **C**

Sensai Tai: [ ↓ +**C**]

Senchuu Tai: ↘ **C**

## Ataques com pequenos saltos

Toukuu Soushou: **B** (Quando estiver subindo)

Toudan Kensui: **B** (Quando estiver descendo)

Hishitai: **C** (Quando estiver subindo)

Skushuu Tai: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Rakugeki Soutai: → B (Quando estiver subindo)

Hien Toukyaku: C (Simultaneamente com o pulo)

Hien Youshuui: → C (Quando estiver subindo)

Hien Kaikyaku: C (Quando estiver subindo)

Enshou Fujinkyaku: C (Logo antes de aterrissar)

Enhaishou: ← C (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Enshuu Raigeki: ↑ B

Enshuu Kourageki: ↑ B (ou ↑ BBB...)

Rai'inshouda: ↘ B (poderá ser repetido indefinidamente, mas você deverá esperar um pouco entre os golpes)

## Movimentos Especiais

Renkentai: BC

Renshou: BB

Soukensenpuutai: BBC

Raigekishou: BBB

Reken Hai Tenkyaku: BBB, ↘ C

Senpuuga: [A+C]

Renkan Tenshin Kyaku: BBBC

Renkan Tenshin Soukyaku: BBB ↓ C

Ensen Hairyuu: ⇐ B (use-o para contra-atacar um soco de cima)

Tenchi Tohraku: ⇒ ↓ B (Quando estiver próximo ao oponente)

Senpue Enjin: ⇐ ⇒ B (Quando estiver próximo ao oponente)

# Lau

**Nome Completo:** Lau Chan

**Nacionalidade:** Chinês

**Data de Nascimento:** 2 de Outubro de 1940

**Altura:** 1,69m

**Peso:** 76 Kg

**Ocupação:** Cozinheiro

**Hobby:** Poesia Chinesa

**Técnica:** Koen ken

**Especialidade:** Socos e golpes com a mão aberta



Lau tem um incrível arsenal de movimentos. Como a sua filha, Pai, ele é um dos lutadores mais rápidos do jogo e os seus arremessos provocam danos enormes em seus adversários. Use o seu Renkan Tenshin Kyaku para surpreender a distraída vítima.

## Ataques Regulares

Chuu Ken: **B**

Souchuu Ken: [ ↓ +B]

Katsumentai: **C**

Sensai Tai: [ ↓ +C]

Senchuu Tai: ↘ **C**

## Ataques com pequenos saltos

Toukuu Soushou: **B** (Quando estiver subindo)

Toukuu Chuuken: **B** (Quando estiver descendo)

Hishitai: **C** (Quando estiver subindo)

Toukuu Soku Inkyaku: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Touraku Sousuishou: ➔ **B** (Quando estiver subindo)

Hishuutai: **C** (simultaneamente com o pulo)

Toukuu Soutai: ➔ **C** (Quando estiver subindo)

Toukuu Tankyaku: **C** (Quando estiver subindo)

Toukuu Fujinkyaku: **C** (Logo antes de aterrissar)

Kokyaku Haishou: ← **C** (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Kousou Raishuu: ↑ **B** (Pisão Simples)

Kousou Renshuu: ↑ **B** (Pisão Duplo)

## Movimentos Especiais

Renkentai: **BC**

Renshou: **BB**

Chuugeki: ⇒ **B**

Taitouri Senkyaku: **C** (Quando estiver saindo de uma posição abaixada)

Rekkako Senkyaku: ↗ **C**

Senpuuga: **[A+C]**

Renkan Tenshin Kyaku: **BBBC**

Renkan Tenshin Soukyaku: **BBB** ↓ **C**

Tenshin Hainshou: ⇐ ⇒ **B** (próximo ao oponente)

Shakashou: ↘ **B**

Shajoshou: ↙ **B**

# Wolf

**Nome Completo:** Wolf Hawkfield

**Nacionalidade:** Canadense

**Data de Nascimento:** 8 de Outubro de 1966

**Altura:** 1,80m

**Peso:** 100 Kg

**Ocupação:** Lutador profissional

**Hobby:** Karaoke

**Técnica:** Luta Romana Profissional

**Especialidade:** Cargas e Arremessos de Corpo



Uma jamanta humana, Wolf é um jogador poderoso. Graças ao seu preparo da luta romana, Wolf move-se lentamente mas com uma inegável brutalidade. Use os seus movimentos rápidos (o Machado e a Ombrada) com cuidado - se o oponente bloquear embaixo, você poderá voar para fora dos limites do ringue! O Balanço Gigante de Wolf, apesar de ser difícil de se executar, é uma maravilha quando se consegue fazer. Use-o quando estiver perto (mas de costas) da beira do ringue para fazer o seu oponente dar um passeio!!

## Ataques Regulares

Martelo Direto: **B**

Martelo Baixo: [ ↓ +B]

Chute Alto: **C**

Esmagar Baixo: [ ↓ +C]

Chute no rosto: ↘ **C**



## Ataques com pequenos saltos

Passo Martelo: **B** (Quando estiver subindo)

Soco Rocha: **B** (Quando estiver descendo)

Dedão Esmagador: **C** (Quando estiver subindo)

Lâmina do Martelo: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Machado Saltitante:  $\rightarrow$  **B** (Quando estiver subindo)

Dedão levantando: **C** (Simultaneamente com o pulo)

Chute Largado:  $\rightarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

Chute Martelo: **C** (Quando estiver subindo)

Direção Esmagadora: **C** (Logo antes de aterrissar)

Chute para trás:  $\leftarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Cotovelada:  $\uparrow\uparrow$  **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

Cotovelada Alta:  $\uparrow$  **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

## Movimentos Especiais

Chute Martelo: **BC**

Jab + Direto: **BB**

Machado:  $\Rightarrow \Rightarrow$  **B**

Empurrão:  $\Rightarrow$  **B** (Quanto estiver próximo ao oponente)

Ataque com os Dois Braços:  $\searrow \searrow$  **[A+B+C]** (próximo ao oponente em posição abaixada)

Gancho Sônico:  $\searrow$  **B**

Ombrada:  $\leftarrow \Rightarrow$  **B**

Balanço Gigante:  $\leftarrow \searrow \downarrow \searrow \Rightarrow$  **B** (Quando estiver próximo ao oponente)

Ataque Alemão: **[B+A]** (Quando estiver de pé, bem atrás do oponente)

# Jeffry

**Nome Completo:** Jeffry  
McWild

**Nacionalidade:** Australiano

**Data de Nascimento:** 20 de  
Fevereiro de 1957

**Altura:** 1,83 m

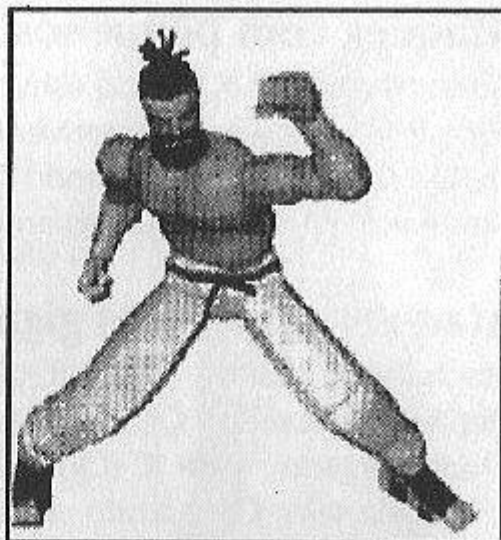
**Peso:** 111 Kg

**Ocupação:** Pescador

**Hobby:** Reggae

**Técnica:** Pancratiun

**Especialidade:** Arremessos



O que falta a Jeffry em velocidade, sobra em força; traduzida em movimentos simples que tiram um quarto ou mais da saúde de seus adversários! Este guerreiro é imperdoável para aqueles que cometem erros, e irá tirar vantagem disto sempre que puder. Jeffry é também o orgulhoso criador de uma série de combinações devastadoras, ainda mais surpreendentes pela sua aparente lentidão. É um dos favoritos nos arcades!

## Ataques Regulares

Golpe Estreito: : **B**

Golpe Baixo: [ ↓ +**B**]

Chute com Gancho: **C**

Chute Vertical: [ ↓ +**C**]

Chute Lateral: ↘ **C**

## Ataques com pequenos saltos

- Martelo para baixo: **B** (Quando estiver subindo)  
Passo com Golpe: **B** (Quando estiver descendo)  
Chute com Passo: **C** (Quando estiver subindo)  
Chute Empurrão: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

- Martelo da Manhã:  $\rightarrow$  **B** (Quando estiver subindo)  
Mordidas Mortais: **C** (Simultaneamente com o pulo)  
Pisão com Pulo:  $\rightarrow$  **C** (Quando estiver subindo)  
Voadora Baixa: **C** (Quando estiver descendo)  
Direção Esmagadora: **C** (Logo antes de aterrissar)  
Chute para trás:  $\leftarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

- Prensa com o Corpo:  $\uparrow$  **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)  
Largada Raiden:  $\uparrow$  **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

## Movimentos Especiais

- Golpe Duplo: **BB**  
Chute : **BC**  
Levantamento de Corpo:  $\leftarrow$   $\leftarrow$  **B**  
Mergulho Montanha:  $\searrow$   $\searrow$  **[B+C]**  
Joelhada Metralhadora:  $\downarrow$   $\Rightarrow$  **C** (Quando estiver próximo ao oponente abaixado)  
Cotovelada Alta:  $\Rightarrow$   $\Rightarrow$  **BB**  
Batida de Força:  $\Rightarrow$  **B** (Quando estiver próximo ao oponente)  
Bomba de Força:  $\searrow$  **[A+B+C]** (próximo ao oponente abaixado)  
Chute Martelo com a ponta dos pés:  $\downarrow$  **CB**  
Garra de Aço:  $\downarrow$  **B** (próximo ao oponente)

# Kage

**Nome completo:** Kagemaru

**Nacionalidade:** Japonês

**Data de Nascimento:** 6 de Junho de 1971

**Altura:** 1,73m

**Peso:** 64 Kg

**Ocupação:** Ninja

**Hobby:** Mah-jongg

**Técnica:** Hagakure-ryu Jujutsu

**Especialidade:** Arremessos, Ataques Distantes



Kage é, provavelmente, o mais ágil de todos os lutadores e é um terror quando bem dominado pelo jogador que o escolheu. Os seus chutes rolantes combinam defesa com ataques surpreendentes, e os seus ataques com cambalhota transformam-no em uma ameaça à distância. Tome cuidado porém, pois abusar do seu movimento Rairyuu Hishou Kyaku poderá fazê-lo sair do ringue! Apesar do seu Ataque com Pisão sempre chegar tarde para causar algum dano, ele permite que Kage fique atrás do seu adversário para um potente Arremesso Haura Gasumi.

## Ataques Regulares

Danken: **B**

Jizuri Dan: [ ↓ +B ]

Tsukikaeshikeri: **C**

Surigeri: [ ↓ +C ]

Naka Geri: ↘ **C**

## Ataques com pequenos saltos

Shutou: **B** (Quando estiver subindo)

Tobi Seiken: **B** (Quando estiver descendo)

Tobi Kakato Otoshi: **C** (Quando estiver subindo)

Tsuki Kakato Geri: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Rakuyou:  $\Rightarrow$  **B** (Quando estiver subindo)

Hishougeri: **C** (Simultaneamente com o Pulo)

Kuuhadan:  $\Rightarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

Marutageri: **C** (Quando estiver subindo)

Tobi Kakato Geri: **C** (Logo antes de aterrissar)

Kaiten Enzui Geri:  $\leftarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Hiendan (próximo ao oponente), Asuka (a média distância),

Hishougeki (longe):  $\uparrow\uparrow$  **B** (ou  $\uparrow\uparrow$  **BBB...**)

## Movimentos Especiais

Hagasane: **BC**

Resshou: **BB**

Resshoukyaku: **BBC**

Katana Gasumi: **[A+B+C]**

Ryuuei Kyaku:  $\Rightarrow\Rightarrow$  **C**

Kagegasumi:  $\leftarrow\Rightarrow$  **B** (Quando estiver próximo ao oponente)

Koenkaru:  $\leftarrow$  **B** (Quando estiver próximo ao oponente)

Suishageri:  $\nwarrow$  **C**

Kaiten Jizurikyaku:  $\leftarrow$   $\nearrow$   $\downarrow$   $\searrow$   $\Rightarrow$  **C**

Haura Gasumi: **[B+A]** (bem atrás do oponente)

Rairyuu Hishou Kyaku:  $\Rightarrow\Rightarrow$  **[A+B+C]**

# Sarah

**Nome Completo:** Sarah Bryant

**Nacionalidade:** Americana

**Data de Nascimento:** 4 de Julho de 1973

**Altura:** 1,68m

**Peso:** 54 Kg

**Ocupação:** Estudante

**Hobby:** Pára-quedismo

**Técnica:** Sekken Do

**Especialidade:** Golpes com o cotovelo e com o joelho, ataques com barreira



Apesar de ser mais fraca que o seu irmão, Sarah se iguala a Jacky em agilidade e velocidade. Os seus ataques com o joelho são formidáveis, mas a deixam vulnerável quando erra. Use a sua Joelhada Dupla para derrotar os adversários que gostam de se movimentar nos "erros" de ataque.

## Ataques Regulares

Direto de Chumbo: **B**

Direto Curto: [ ↓ + **B** ]

Chute Gancho Vertical: **C**

Chute Baixo: [ ↓ + **C** ]

Chute Médio: ↘ **C**

## Ataques com pequenos saltos

Cotovelada: **B** (Quando estiver subindo)

Passo Curto: **B** (Quando estiver descendo)

Chute Gancho Vertical com Passo: **C** (Quando estiver subindo)

Chute Curvo com Passo: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Salto e Gancho com Nó:  $\rightarrow$  **B** (Quando estiver subindo)

Chute com Salto: **C** (Simultaneamente com o pulo)

Chute Dragão:  $\rightarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

Pisada Curva: **C** (Logo antes de aterrissar)

Chute Salto:  $\leftarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Joelhada Saltitante:  $\uparrow\uparrow$  + **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

Joelhada Gigante:  $\uparrow$  + **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

## Movimentos Especiais:

Soco + Chute Alto: **BC**

Soco + Chute Lateral: **B**  $\downarrow$  **C**

Jab + Soco Direto: **BB**

Soco Duplo + Chute Rápido: **BBC**

Largada para trás: [**B+A**] (quando estiver em pé, bem atrás do adversário)

Chute Ilusório:  $\searrow$  **CC**

Bloqueio Junta Dupla:  $\Rightarrow$  **BC**

Joelhada Alta Combinada: **BBBC**

Quebra-Pescoço:  $\Rightarrow$   $\Rightarrow$  **B** (próximo ao oponente)

Chute cambalhota:  $\searrow$  **C**

Joelhada Dupla:  $\Rightarrow$  **C**  $\searrow$  **C**

# Jacky

**Nome Completo:** Jacky Bryant  
**Nacionalidade:** Americano  
**Data de Nascimento:** 28 de Agosto de 1970  
**Altura:** 1,77 m  
**Peso:** 72 Kg  
**Ocupação:** Piloto de Fórmula Indy  
**Hobby:** Treino  
**Técnica:** Sekken Do  
**Especialidade:** Chutes giratórios, ataques bruscos



Jacky é, provavelmente, o melhor dos lutadores, com boas notas em velocidade, agilidade e força, além de uma incrível variedade de poderosas combinações. Ele também possui um dos mais brutais movimentos de recuperação, que farão os seus adversários pensarem duas vezes antes de atacá-lo no chão ou ficarem atrás dele. O seu Ataque com Pisão é praticamente impossível de ser evitado. Outro personagem favorito dos arcades!

## Ataques Regulares

Direto de Chumbo: **B**  
Direto Curto: [ ↓ +**B**]  
Chute Gancho Vertical: **C**  
Chute Baixo: [ ↓ +**C**]  
Chute Médio: ↘ **C**



## Ataques com pequenos saltos

Cotovelada: **B** (Quando estiver subindo)

Passo Curto: **B** (Quando estiver descendo)

Chute Gancho Vertical com Passo: **C** (Quando estiver subindo)

Chute Curvo com Passo: **C** (Logo antes de aterrissar)

## Ataques com saltos gigantes

Salto e Gancho com Nó:  $\rightarrow$  **B** (Quando estiver subindo)

Chute com Salto: **C** (Simultaneamente com o pulo)

Chute Largado:  $\rightarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

Chute Médio: **C** (Quando estiver subindo)

Pisada Curva: **C** (Logo antes de aterrissar)

Chute Salto:  $\leftarrow$  **C** (Quando estiver subindo)

## Ataques com Pisão

Joelhada Saltitante:  $\uparrow$  + **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

Joelhada Gigante:  $\uparrow$  + **B** (ou  $\uparrow$  **BBB...**)

## Movimentos Especiais:

Jab + Soco Direto: **BB**

Soco + Chute Lateral: **BC**

Bomba: [**B+A**]

Rasgador de Face: [**B+A**] (quando estiver de pé, bem atrás do oponente)

Nó Giratório para trás:  $\leftarrow$  **B**

Cotovelada Giratória:  $\Rightarrow$  **BC**

Chute com braços giratório:  $\leftarrow$  **BC**

Quebra-Pescoço:  $\Rightarrow$   $\Rightarrow$  **B**

Chute Cambalhota:  $\curvearrowright$  **C**

## CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- . Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- . Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor.
- . Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega 32X possam descansar.

Virtua Fighter é marca registrada de SEGA © 1995 . Todos os direitos reservados.

# 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

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA