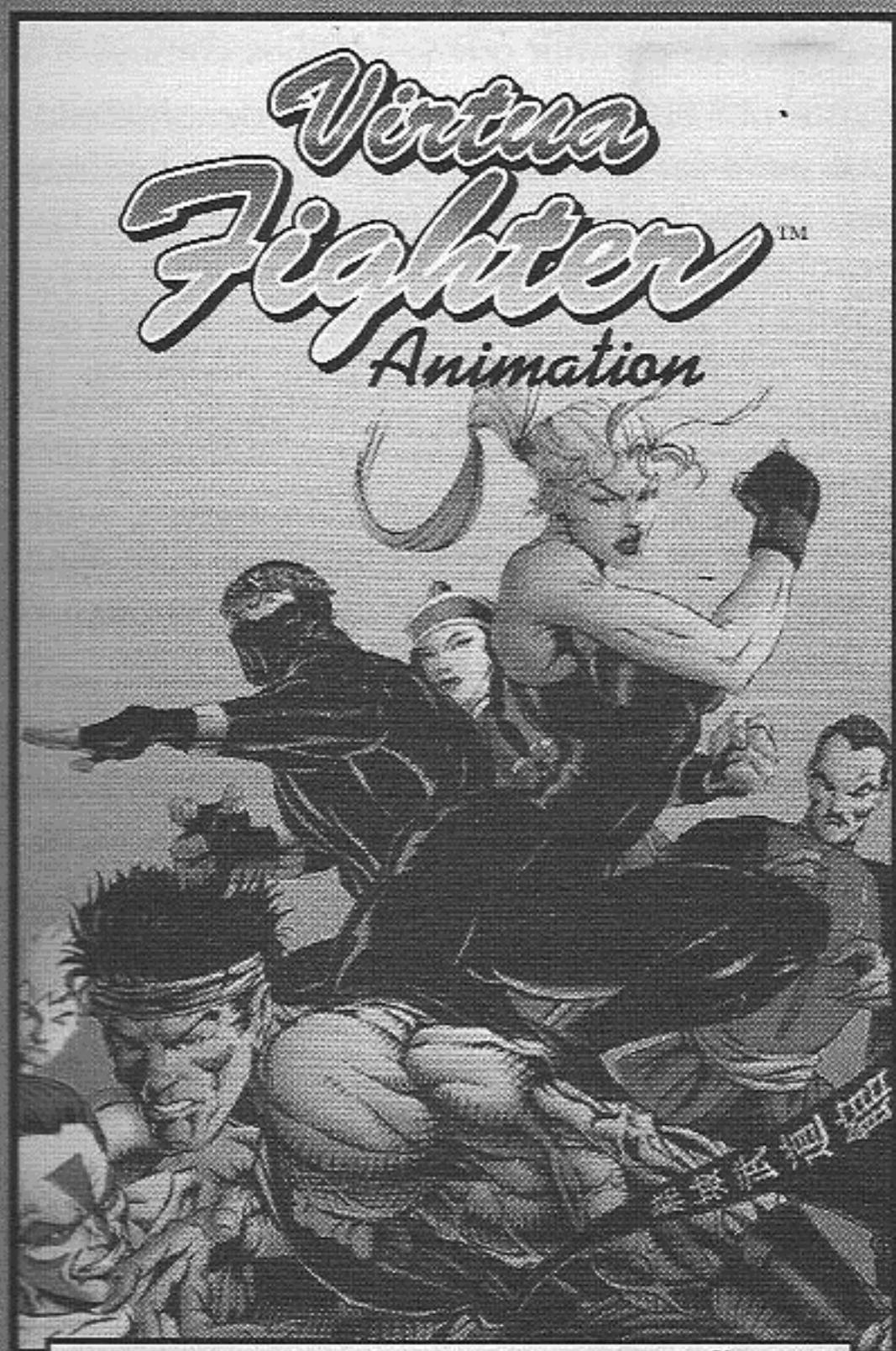


Master System



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

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

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

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

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

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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.

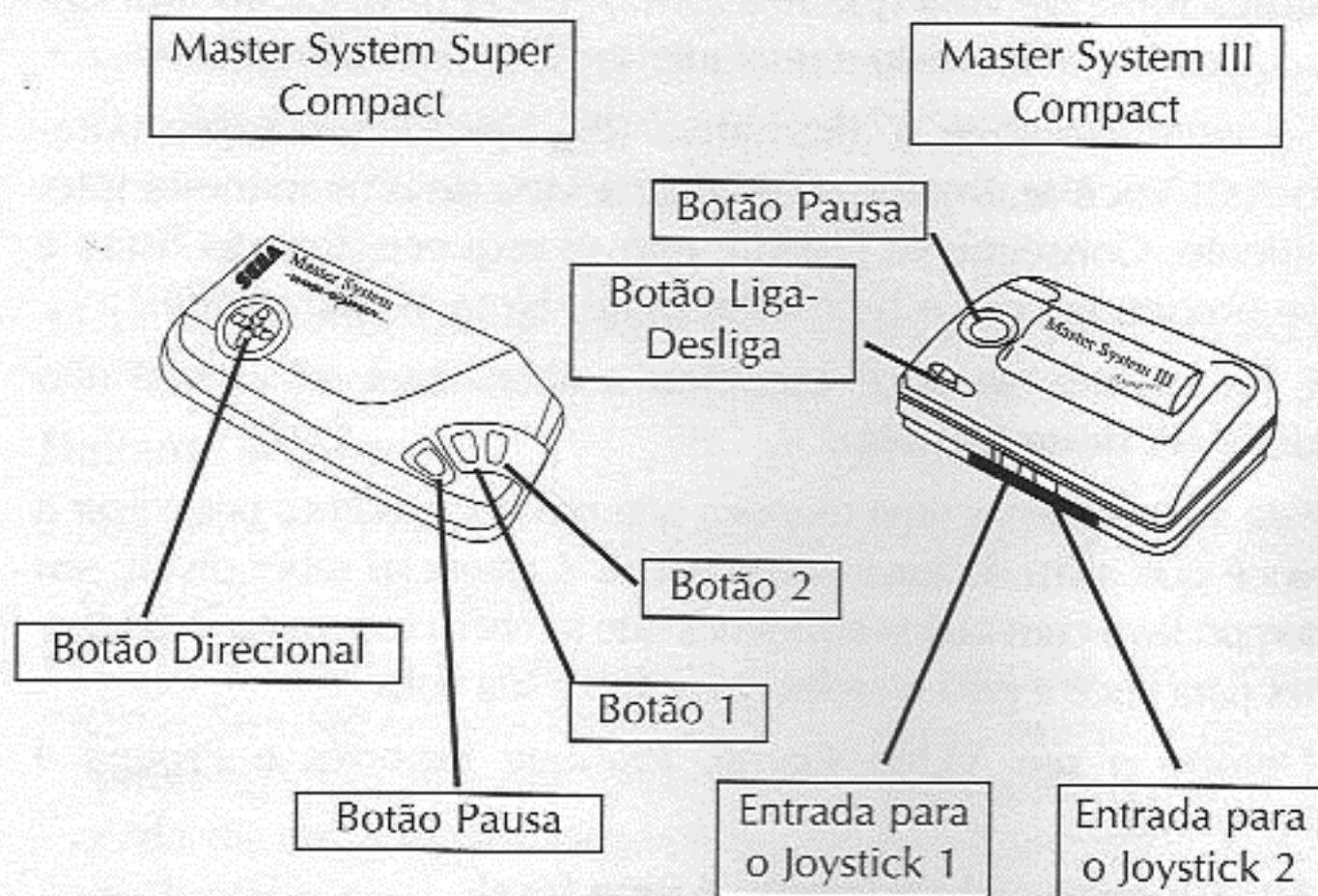
Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o Master System está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho VIRTUA FIGHTER ANIMATION™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. Virtua Fighter Animation™ é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



A AVENTURA DE AKIRA

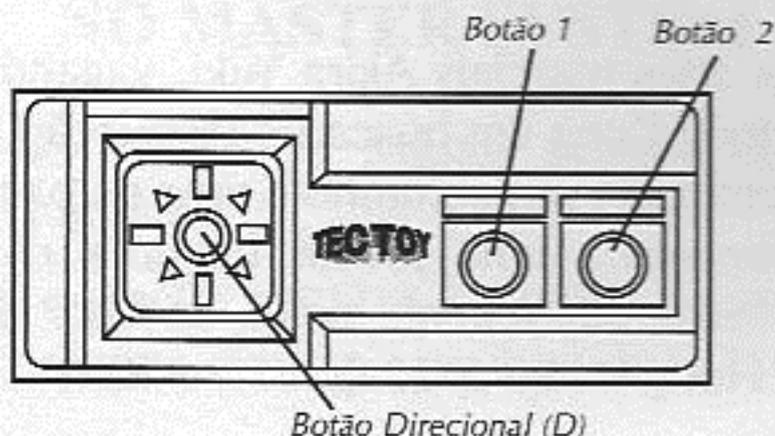
Um mestre nas artes marciais Akira Yuki, vagando longe de casa, rumo a Hong Kong em busca de inspiração e aventura. O que ele encontra em seu caminho é uma dama muito incomum em sofrimento... uma jovem lutadora chamada Pai Chang, que é involuntariamente noiva do líder dos maiores foras-da-lei de Hong Kong: a Gangue Koenkan.

Akira não havia planejado se envolver, mas é que às vezes o destino guarda algumas surpresas. Um por um, Akira encontra outros cinco personagens de destaque: os mestres em Jeet Kune Do, Jacky e Sarah Bryant, o ninja Kagemaru, o invicto em luta livre profissional Wolf Hawkfield e o formidável mestre de Koen-ken Kung-fu, Lau Chan.

Junte-se a Akira enquanto ele faz amigos e rivais e batalha seu caminho por uma aventura animada. Desafie o computador em uma série de combates individuais e veja quem domina o ringue! Use alguns dos movimentos clássicos de Virtua Fighter direto da versão original dos Arcades!

Prepare-se! Lute!

ASSUMA O CONTROLE



Botão Direcional (D):

- Seleciona personagens e opções.
- Direciona o movimento do lutador.

Botão 1

- Confirma opções.
- Faz o jogador socar.
- Pula as telas de história.
- Acelera a Introdução do Jogo.

Botão 2

- Confirma opções.
- Acelera a progressão da história no Modo Story.
- Faz o jogador chutar.

Nota: Você também pode usar esses botões para executar movimentos especiais. Maiores detalhes mais adiante neste manual.

Os botões usados para socar e chutar podem ser mudados na tela de opções.

INICIANDO O JOGO

Quando você ligar seu Master System, o logotipo de Sega aparecerá seguido de uma Introdução do Jogo e da Tela do Título. Aperte o Botão 1 a qualquer momento para ir direto à tela título e depois pressione-o novamente para ver as opções de jogo:



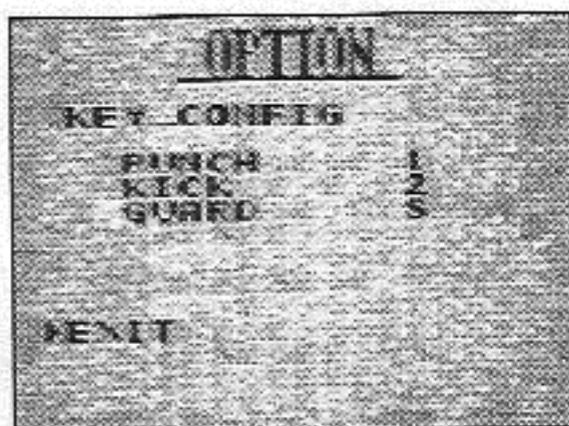
Story: Inicie uma aventura especial como Akira. O computador seleciona seus oponentes.

Vs Com: Selecione um jogador e batalhe contra uma lista de oponentes.

Option: Configure as funções dos botões no seu joystick.

Escolha seus Comandos

No menu de opções, escolha os botões para socar, chutar. Aperte o Botão Direcional para cima ou para baixo para selecionar uma função, e em seguida aperte o botão que você deseja relacionar à esta função. Um botão não pode ser usado para mais de uma função.



Para sair da Tela de Opções, selecione Exit e aperte o Botão 1 ou 2.

MODO HISTÓRIA (STORY)

Quando você escolher esta versão do jogo, você verá a introdução da história seguida de uma tela de Seleção de Lutadores. Adiante a história apertando o Botão 2 ou pule esta sequência apertando o Botão 1. Você inicia a aventura como Akira. O computador escolherá seu oponente.



Seu Personagem

Seu Oponente

Vista

Personagens Disponíveis

A cada luta que você vencer, seu oponente se tornará um aliado. Escolha um aliado na barra de personagens disponíveis nas lutas futuras. Se você perder uma luta, o jogador que você estava usando será tirado da lista de aliados. Mas se você ganhar uma luta com outro jogador, na próxima luta ele voltará para a lista podendo ser usado novamente. O jogo terminará quando você derrotar o último oponente ou quando sua lista de aliados estiver vazia.

MODO VS COMPUTADOR

Selecione o Jogador: Selecione um jogador pressionando o Botão Direcional (D) para esquerda ou para a direita. Em seguida, pressione o Botão 1 ou 2.

O computador seleciona seus oponentes. Se você perder uma luta, o jogo terminará e a tela de Continue aparecerá. Você tem um número ilimitado de continues.

2 Jogadores: Para começar um desafio entre dois lutadores controlados por humanos, é preciso reiniciar o jogo (caso você já esteja jogando), conectar um segundo joystick, ligar o console e iniciar o jogo usando o joystick conectado na entrada 2 do console (à direita). As telas de abertura aparecerão. Pressione o Botão 1 do joystick do jogador 2 para ir direto a tela de Seleção de Lutadores.

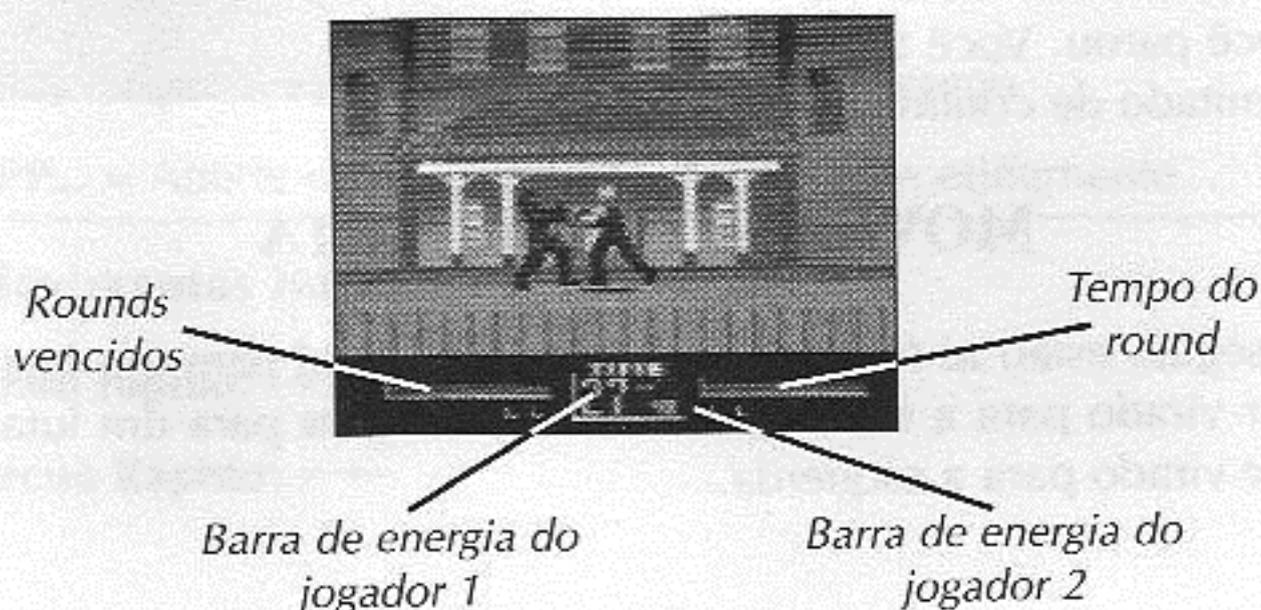
No modo para 2 jogadores, você terá somente 5 personagens disponíveis, pois dois deles (Wolf e Rage) não fazem parte deste modo.

O desafio só terminará quando você decidir: são infinitas lutas até você cansar!

OBS: Se ao ligar o jogo você apertar primeiro o Botão 1, pulará direto para a tela de Seleção de Lutadores. Se apertar o Botão 2, irá para a Tela do Título do jogo.

PREPARADO...LUTE!

Sinais na Tela

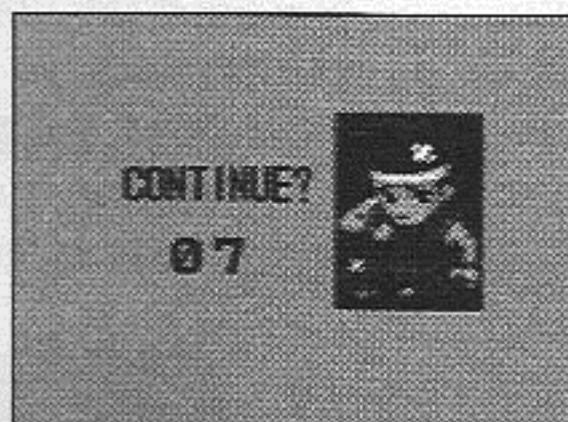


As Regras (para Todos os Modos)

- A barra de energia de um lutador se torna menor cada vez que ele ou ela é atingida. Quando a barra de energia desaparece, o lutador é nocauteado e perde o round.
- Um lutador que cai ou pisa fora do ringue (Ring Out) perde o round.
- Cada Round tem duração de 30 segundos (tempo do computador). Se não houver nocaute até o tempo se esgotar, o lutador com a maior energia restante vencerá o round.
- O primeiro lutador que vencer dois rounds, vencerá a luta.

GAME OVER / CONTINUE (PARA TODOS OS MODOS)

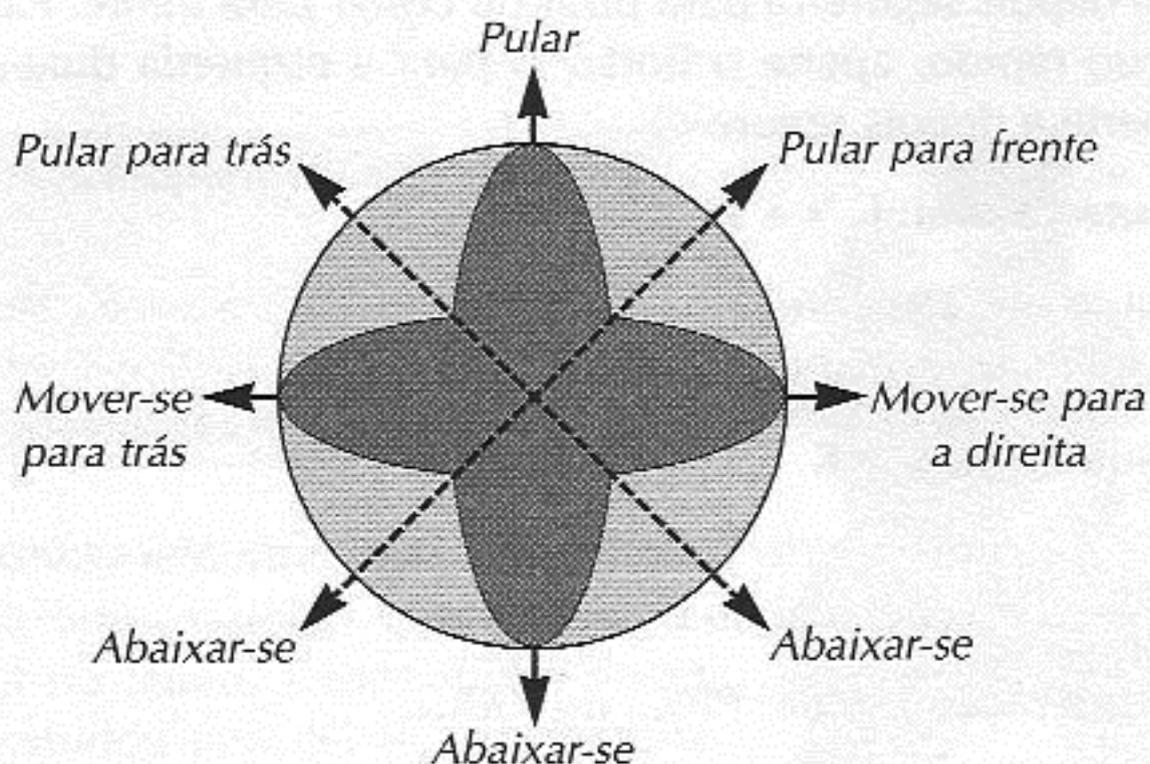
Quando você perder uma luta (modo VS Com) ou perder todos os aliados (Modo História), a tela de Continue aparecerá. Aperte o Botão1 antes que a contagem zere para continuar seu jogo de onde você parou. Você tem um número ilimitado de continues.



MOVIMENTOS DA LUTA

A seguir, estão as funções do Botão Direcional para um lutador virado para a direita. Inverta as instruções para um lutador virado para a esquerda.

Botão Direcional:



Flecha pontilhada (→): Aperte o Botão Direcional na direção mostrada.

Flecha preta (→): Aperte e segure o Botão Direcional na direção mostrada.

P = Soco (Botão1 padrão)

K = Chute (Botão2 padrão)

[+] = Aperte esses comandos ao mesmo tempo

PPP... = Aperte o controle rapidamente e repetidamente.

Movimentos Básicos

Passo rápido: →→

Recuo Rápido: ←←

Pressione o Botão Direcional para a direita duas vezes (aperte e depois segure-o) para pisar ou correr para frente. Para um recuo rápido, aperte o Botão D para a esquerda duas vezes (aperte e depois segure-o).

Chute Lateral: [↘ + K]

Segure o Botão Direcional para baixo e para a direita enquanto apertar o Botão de Chute.

Ataque Baixo: ↑ K

Pule e depois aperte o Botão de Chute para atacar um oponente que você acabou de derrubar.

Recuperação rápida: PPP... ou KKK...

Quando derrubado por um oponente, aperte um desses botões repetida e rapidamente antes que você seja atingido!

A Respeito de Tipos Sangüíneos...

Na Ásia, acredita-se que o tipo sangüíneo de uma pessoa revela sua personalidade. Por exemplo:

Tipo A: Orientada por técnica, porém nervosa; perfeccionista.

Tipo B: Criativa e imprevisível.

Tipo AB: Sensível e aberta; geralmente popular.

Tipo O: Personalidade forte; com muito vigor.

OS LUTADORES

Akira

Nome Completo: Akira Yuki

País: Japão

Dia de Nascimento: 23 de setembro

Tipo Sangüíneo: O

Técnica: Hakkyoku - ken

Akira foi membro de uma famosa escola de artes marciais que data da Era Meiji no Japão. Desde muito jovem, ele estudou uma técnica antiga chamada de Hakkyoku-ken, e é quase um mestre na arte. O avô de Akira mandou-o viajar, esperando que ele aprendesse mais a respeito do mundo e a respeito de si mesmo antes de assumir a direção da escola. Akira logo se envolveu em uma aventura maior do que ele ou seu avô esperavam...



Socos

Chuusui	P
Jouho Chouchuu	→ P
Rimon Chouchuu	→ → P
Hachimon Kaida	PP
Housui	↓ P
Mouko Kouhazan	↓ → P
Hyakko Soushouda	↓ ← → P

Chutes

Shoutai	K
Migi Tankyaku	→ → K K
Sokutai	↘ K
Youzentai	↓ K

Saltos

Toukyaku	↑ K (ao subir)
----------	----------------

Ataques de Solo

Gekihousui	↑ P
Soukahou	↘ P

Ataques Especiais

Kansui Tai	P K
Tetsuzan Kou	← → → [P + K]
Shin Iha (throw)	↘ → P (próximo ao oponente)
Youshi Senrin (throw)	← [P + K] (próximo ao oponente)

Pai

Nome Completo: Pai Chan

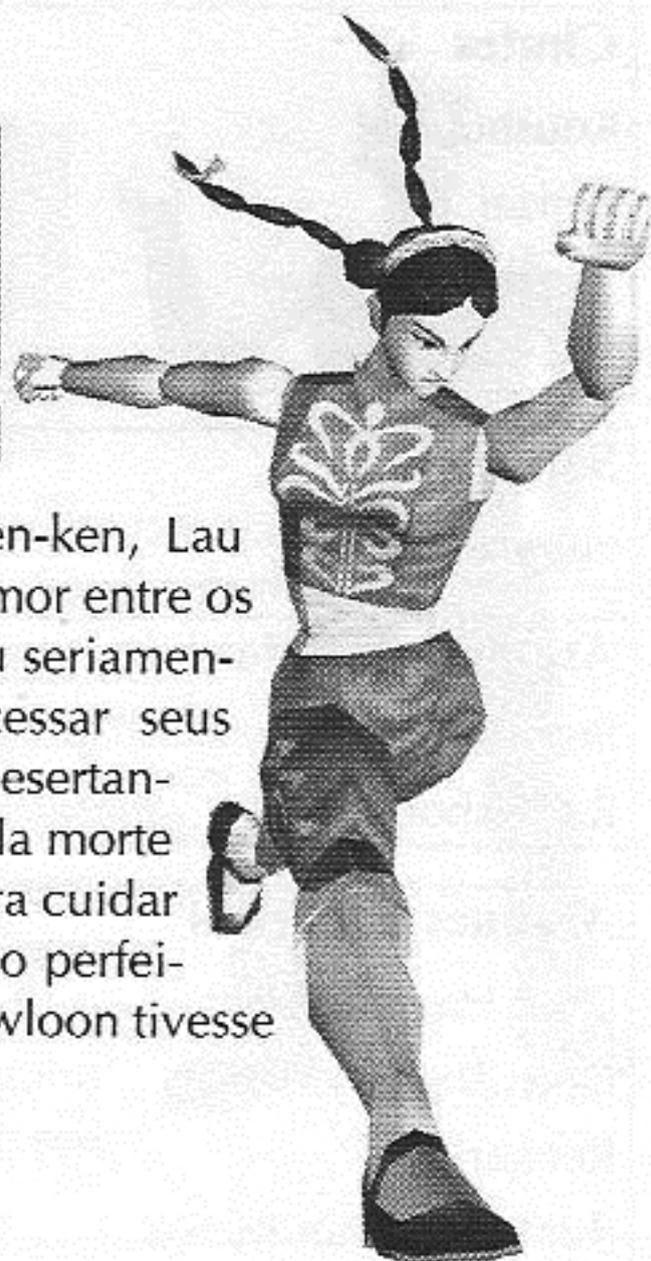
País: Hong Kong

Dia de Nascimento: 17 de Maio

Tipo Sangüíneo: O

Técnica: Ensei ken

Pai é a filha do mestre de Koen-ken, Lau Chan, mas não existe nenhum amor entre os dois. Quando a mãe de Pai ficou seriamente doente, Lau recusou-se a cessar seus estudos para cuidar da esposa, desertando sua família. Culpando Lau pela morte de sua mãe, Pai fugiu de casa para cuidar de sua própria vida. Ela teria sido perfeitamente bem sucedida se Liu Kowloon tivesse apenas deixado em paz...



Socos

Chuu Ken	P
Renshou	P P
Raigeki Shou	P P P
Hachimon Kaida	P P
Souchuu Ken	P

Chutes

Koushuutai	K
Kensai Tai	↓ K
Senchuu Tai	↘ K
Hai Tenkyaku	↗ K

Saltos

Hien Toukyaku	↑ K (ao subir)
---------------	----------------

Ataques de Solo

Enshuu Raigeki	↑ P
Rai'inshouda	↘ P

Ataques Especiais

Ensen Hairyuu (defense)	← P (para conter o soco do adversário)
Rasen Anshou (defense)	← P (para conter o chute do adversário)
Renkan Tai	P K
Renkan Tnshin Kyaku	P P P K
Renkan Tenshin Soukyaku	P P P ↓ K
Renkan Tenshin Soukyaku	P P P ↗ K

Jacky

Nome Completo: Jacky Bryant

País: América

Dia de Nascimento: 28 de Agosto

Tipo Sangüíneo: A

Técnica: Jeet Kune Do



Jacky é o filho mais velho da rica família Bryant. Quando jovem, Jacky foi amplamente influenciado por Bruce Lee e adotou sua técnica, o Jeet Kune Do. Ele rapidamente se tornou um dos mais poderosos mestres de Jeet Kune Do nos Estados Unidos, mas depois saiu de casa para praticar corridas de Fórmula Indy. No momento, Jacky está fazendo trabalhos esporádicos e procurando um patrocinador que o sustente e sustente seu carro de corrida.

Socos

Straight Lead	P
Jab & Straight	P P
Flash Piston Punch	P P P
Spinning Back Knuckle	← P
Double Spin Knuckle	← P P
Jab, Straight, Back Knuckle	P P ← P
Rising Elbow	→ P
Combo Elbow	P P → P
Squatting Straight	↓ P

Chutes

Vertical Hook Kick	K
Middle Kick	↘ K
Low Kick	↓ K
Somersault Kick	↖ K
Double Spinning Kick	K K

Salto

Jump Kick	↑ K (ao subir)
-----------	----------------

Ataques de Solo

Jumping Knee Stomp	↑ P
Soccer Ball Kick	↘ K

Ataques Especiais

Punch & Spin Kick	P K
Punch & High Kick	→ P K
Double Punch & Snap Kick	P P K
Elbow Spin Kick	→ P K
Punch & Low Spin Kick	P ↓ K
Combo Elbow Spin Kick	P P → P K
Neck Breaker (throw)	→ → P (próximo ao adversário)

Sarah

Nome Completo: Sarah Bryant

País: América

Dia de Nascimento: 4 de Julho

Tipo Sangüíneo: AB

Técnica: Jeet Kune Do

Sarah estudou Jeet Kune Do ao lado de seu irmão Jacky. Ela é uma lutadora formidável com técnicas e talento comparáveis aos de seu irmão. Sarah acompanhou Jacky em suas viagens até que foi capturada pela Gangue Koenkan. Agora ela está sendo mantida como refém em troca de Pai Chan... e é o objeto de teste para um cientista louco com planos negros para o seu futuro.



Socos

Straight Lead	P
Jab & Straight	P P
Flash Piston Punch	P P P
Rising Elbow	→ P
Squatting Straight	↓ P

Chutes

Vertical Hook Kick	K
Knee Kick	→ K
Dash Knee	→ → K
Middle Kick	↘ K
Low Kick	↓ K
Illusion Kick	↘ K K
Mirage Kick	↘ K K K
Somersault Kick	↖ K

Saltos

Jump Kick	↑ K (ao subir)
-----------	----------------

Ataques de Solo

Jumping Knee Stomp	↑ P
Soccer Ball Kick	↘ K

Ataques Especiais

Punch & Spin Kick	P K
Double Punch & Snap Kick	→ P K
Punch & Side Kick	P ↓ K
Double Punch & Snap Kick	P P K
Combo Somersault	P P ↖ (or ←) K
Neck Breaker (throw)	→ → P (próximo ao adversário)

Kage

Nome Completo: Kagemaru

País: Japão

Dia de Nascimento: 6 de Junho

Tipo Sangüíneo: B

Técnica: Hagakure-ryu Jujitsu

Kage pertence ao clã Hagakure-ryu, uma família ninja famosa pelos sequestros de pessoas muito importantes. Atualmente o clã trabalha para a Gangue Koenkan, e o próprio Kage foi responsável pelo sequestro de Sarah.



Socos

Danken	P
Resshou	P P
sandan Geki	P P P
Jizuri Dan	↓ P

Chutes

Tsukikaeshi Geri	K
Ryuei Kyaku	→ → K
Naka Geri	↘ K
Surigeri	↓ K
Sempuu Geri	↘ K (ao subir)
Kaiten Jizuri Kyaku	← ↙ ↓ ↘ → K
Kouten Jizuri Kyaku	→ ↘ ↓ ↙ ← K

Saltos

Hijou Geri	↑ K (ao subir)
------------	----------------

Ataques de Solo

Asuka	↑ P
Kakato Otoshi	↘ K

Ataques Especiais

Hagasane	P K
Sandan Fuujin Kyaku	P P P ↘ (ou ←) K
Koenraku (lançamento)	← P (próximo ao oponente)
Senten	← ↙ ↓ ↘ →
Kouten	→ ↘ ↓ ↙ ←

Wolf

Nome Completo: Wolf Hawkfield

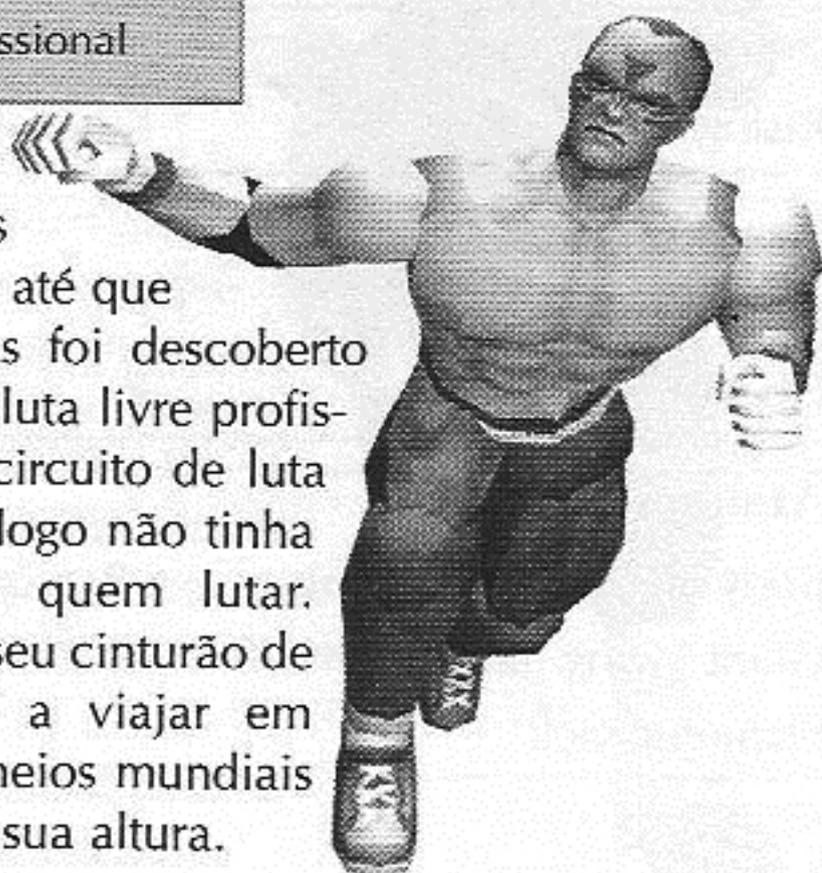
País: Canadá

Dia de Nascimento: 8 de Fevereiro

Tipo Sangüíneo: O

Técnica: Luta Livre Profissional

Wolf trabalhou como caçador e lenhador nas montanhas canadenses até que seu talento para brigas foi descoberto por um observador de luta livre profissional. Wolf lutou no circuito de luta livre profissional, mas logo não tinha mais oponentes com quem lutar. Invicto, ele desistiu de seu cinturão de campeão e começou a viajar em busca de lendários torneios mundiais de luta e de um rival à sua altura.



Socos

Straight Hammer	P
Jab & Straight	P P
One-Two Upper	P P P
Vertical Upper	↘ P
Sonic Upper	↘ P (close to opponent)
Low Hammer	↓ P
Shoulder Attack	← → P

Chutes

High Kick	K
Facelift Kick	↘ K
Low Smash	↓ K

Saltos

Rising Toe	↑ K (ao subir)
------------	----------------

Ataques de Solo

High Elbow	↑ P
Elbow Drop	↘ P

Ataques Especiais

Body Slam (lançamento)	→ P (próximo ao oponente)
Giant Swing (lançamento)	← ↘ ↓ ↙ → P (próximo ao oponente)
Hammer Kick	P K

Lau

Nome Completo: Lau Chan
País: Hong Kong
Dia de Nascimento: 2 de Outubro
Tipo Sangüíneo: B
Técnica: Koen-Ken

Lau é o comandante e chefe da Gangue Keonkan e o pai de Pai. Ele não deseja nada além de aperfeiçoar suas técnicas e espalhar os ensinamentos da poderosa técnica Koen-ken por todo o mundo. Em sua obsessão, Lau permitiu que acontecessem duas coisas imperdoáveis: que sua mulher doente morresse só sem seu suporte, e que sua melhor aluna, a agressiva Liu Kowloon, escapasse pelo mundo.



Socos

Chuuken	P
Renshou	P P
Raigeki Shou	P P P
Shakashou	↓ P
Renshou	↓ P P
Renkan Shou	↓ P P P
Shouchuu Ken	↓ P

Chutes

Katsumen Tai	K
Senchuutai	↘ K
Sensai Tai	↘ K
Kokyaku Haiten	↗ K (ao subir)

Saltos

Hishuutai	↑ K (ao subir)
-----------	----------------

Ataques de Solo

Kosou Raishuu	↑ P
Toushuugeki	↘ K

Ataques Especiais

Renken Tai	P K
Renkan Hai Tenkyaku	P P P ↘ K
Renshou Tenshin Soukyaku	↘ P P P K
Renkan Hai Tenkyaku	↘ P P P ↘ K

Dural

Nome Completo: Dural

País: Desconhecido

Dia de Nascimento: Desconhecida

Tipo Sangüíneo: Não disponível

Técnica: Desconhecida

O mistério de Dural ainda não foi desvendado. Você terá sucesso?

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- b) 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP

CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331

© 1997 Sega

TECTOY

PRODOTTO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIOS E BRANDEIN

SEGA