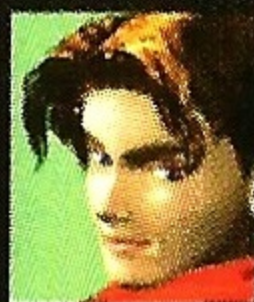


Ventura Fighter 2



TEC TOY
multimedia

Manual de Instruções

SEGA

ATENÇÃO

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

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

Antes de Usar:

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

Durante o Jogo:

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

CONTEÚDO

E ENTÃO HAVIAM 1002
INICIANDO03
TELA DE ABERTURA04
USANDO OS MENUS05
O BÁSICO08
MOVIMENTOS PRINCIPAIS09
RECUPERAÇÃO RÁPIDA10
MODOS DE JOGO10
MENÚ DE OPÇÕES12
SELECIONANDO UM JOGADOR15
GAME OVER / CONTINUE16
Os Virtua Fighters17
AKIRA17
PAI20
LAU23
WOLF26
JEFFRY29
KAGE32
SARAH35
SHUN38
JACKY41
LION44
RESOLVENDO PROBLEMAS (TROUBLESHOOTING)47
CRÉDITOS51

E ENTÃO HAVIAM 10...



Um ano se passou desde que oito dos mais valentes e rápidos lutadores do mundo se desafiaram no World Fighting Tournament. Lau Chan pode ter vencido o torneio, mas todos os outros lutadores ganharam algo. Os limites e pontos fracos de cada lutador ficaram claros como cristal. Alguns fizeram amigos; outros criaram intensas rivalidades. Todos adquiriram valiosa experiência de combate antes de deixarem a arena e seguirem seus diferentes caminhos.

Agora, um ano depois, a chamada foi feita novamente: dez cordiais convites para o segundo World Fighting Tournament. Obviamente, não são necessárias confirmações – como se alguém fosse tolo o suficiente para recusar. Poderia o sinistro cartel Judgement 6 estar por trás

disso? Qualquer que sejam os formidáveis novos golpes e técnicas que esses lutadores possam ter, eles todos dividem uma coisa: a suspeita de que o risco será mais alto que nunca.

Após um ano de intenso treinamento, Akira Yuki está de volta para experimentar seus novos golpes e lutar a luta decisiva contra seu novo rival Wolf Hawkfield. Estrela de filmes de Hong Kong, Pai Chan retorna para ter uma nova chance de derrotar seu pai Lau Chan, que voltou para defender seu título. O mestre em Pancratium Jeffrey McWild luta para ganhar a vida. O ninja Kage-maru volta tanto por interesse familiar como oficial, ao passo que ele procura desvendar os segredos do misterioso sindicato que organiza os World Fighting Tournament. Jackie Bryant veio para resgatar sua irmã, Sarah, que ironicamente recebeu uma lavagem cerebral e foi cuidadosamente treinada para eliminá-lo. O mestre do estilo Drunken de kung fu, Shundi, chega para testar suas técnicas contra os lutadores jovens mais talentosos do mundo, enquanto o especialista em Tourou-ken Lion Rafale luta pela sua liberdade.

Quem emergirá vitorioso desta vez?

Especificações Técnicas

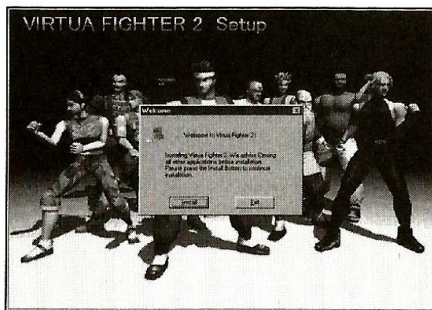
Sistema Operacional:	Windows® 95
CD-ROM:	2X (4X recomendado)
Tipo de CPU mínimo:	Processador Pentium, 90 Mhz
Memória:	16MB
Gráficos:	SVGA, suporta 16 bits high color (necessita 256 cores)
Placa de Som:	Sound Blaster 16 ou compatível
Outros:	Teclado, Joystick compatível a Windows 95 ou Game Pad

INICIANDO

Virtua Fighter 2 roda apenas dentro de Windows 95.

Para jogar Virtua Fighter 2 siga estes passos:

- 1) Introduza o CD de Virtua Fighter 2 no drive de CD-ROM com a ilustração para cima.
- 2) Após alguns momentos, uma caixa de diálogo aparecerá.

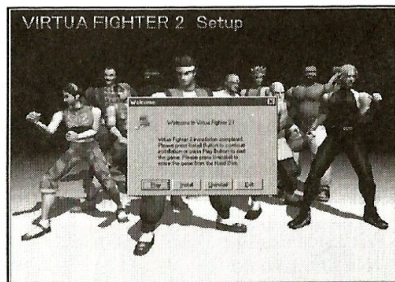


A primeira vez que você introduzir o CD-ROM de Virtua Fighter 2, você receberá a opção de instalar o jogo ou sair do programa. Selecione INSTALL para iniciar o processo de instalação. Aqui você poderá escolher se deseja uma instalação "Full" (a maioria do programa será instalada em seu disco rígido para uma melhor performance) ou uma instalação "Minimum" (parte do programa rodará do disco rígido e a outra parte do CD). Caso você não queira instalar Virtua Fighter 2 neste momento, selecione CANCEL.

Dentro de Windows 95, o procedimento de instalação de Virtua Fighter 2 analisa suas configurações específicas do sistema e carrega os drivers apropriados para sua placa de som e de vídeo. Além disso, Virtua Fighter 2 criará um novo grupo de programas chamado Virtua Fighter 2 e colocará o programa de Virtua Fighter neste grupo.

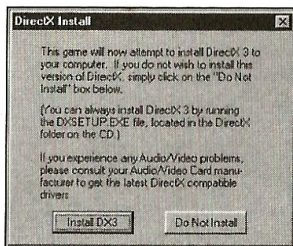
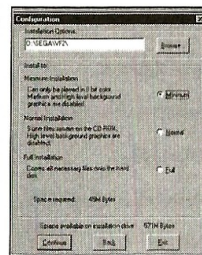
TELA DE ABERTURA

Aqui você escolhe se vai jogar (Play), reinstalar (Install), desinstalar (Uninstall) ou sair (Exit) do programa de Virtua Fighter 2.



Uma vez que Virtua Fighter 2 estiver instalado, a qualquer hora que você inserir o CD-ROM no drive, você receberá as opções de Play, Install, Uninstall ou Cancel. Clique em Install para reinstalar Virtua Fighter 2, selecione Uninstall para remover Virtua Fighter 2 de seu sistema, ou Cancel para não tomar nenhuma atitude. Veja "Usando os Menus" a seguir para mais informações a respeito de iniciar e recuperar jogos.

1. Configuration (Configuração): Instalação mínima, 45 Megabytes; Instalação média, 295 Megabytes; Instalação completa, 370 Megabytes.
2. Get Destination Path: Escolhendo o diretório onde você quer instalar o jogo.



3. Este programa usa Direct X3. Se você já tiver Direct X3 instalado, não o instale. Direct X é conhecido por configurar certas placas de vídeo e de som apropriadamente. Caso você já tenha Direct X3 instalado, escolha "Do not install Direct X". Se você não tiver Direct X3 instalado, escolha "Install Direct X". Caso você venha a ter qualquer problema de vídeo ou de som com Virtua Fighter 2, vá para a sessão resolvendo problemas neste manual. Mesmo que você tenha uma versão mais nova de Direct X, você deve instalar Direct X3.

USANDO MENUS

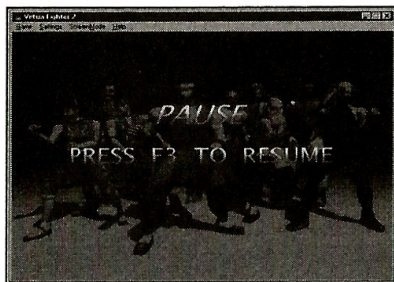
Quando jogar Virtua Fighter 2 em uma janela pequena, você poderá acessar os itens dos menus a qualquer hora. Jogando com a tela inteira, você poderá abrir o menu apertando F3, o que pausará o jogo. Para acessar o menu, leve o cursor até o título do menu no topo da tela e então aperte o botão esquerdo do mouse. Para selecionar um item do menu, selecione os itens com o cursor e aperte o botão esquerdo para escolher. Cada menu e suas opções estão descritos nas próximas páginas.

Menu Principal do Jogo

Para entrar na estrutura do menu, primeiro pause o jogo apertando F3 e em seguida use o mouse ou aperte Alt para abrir as opções de menus.

Game (Jogo)

Save Replays	Use para salvar os replays para o modo de playback
Restart (Alt + F2)	Recomece o jogo a qualquer momento
Pause (F3)	Pause o jogo a qualquer momento
Network Setting (F9)	Abre as opções de jogos em rede
Exit (Alt + F4)	Sai do jogo a qualquer momento



Graphic Settings (Ajustes Gráficos)

Interlace	OFF (Desligado) ON (Ligado)
Screen Mode (Modo de Tela)	Resolução / Intensidade da cor

Vá da janela para tela inteira. Aperte F6 para retornar à janela novamente. Escolha entre resolução baixa 320X240 com 256 cores até alta resolução 640X480 com 16 bit de cores (mais de 65.000 cores).

Screen Size (Tamanho da tela)

Full Screen Jogue Virtua Fighter 2 com a tela inteira.

Quarter Um modo de tela inteira, onde apenas um quarto da tela é usado para maximizar a velocidade.

Model 2 Jogue no modo de vídeo baseado no modelo 2 dos arcades.

Background Stage Quality (Qualidade do Cenário de Fundo)

Quanto mais baixa for a qualidade do cenário de fundo, mais rápido será o jogo.

High Level B.G. Você terá dois níveis de posições relativas no fundo e muitos detalhes.

Mid Level B.G. O fundo terá um nível de posição relativa.

Low Level B.G. Não há posições relativas no fundo, mas ainda haverá muitos detalhes.

Simple Level B.G. Esta configuração otimiza a velocidade do jogo.

Stage Quality (Qualidade do Cenário de Estágio)

Determina a textura dos ringues.

High (Alta) Um ringue muito detalhado

Low (Baixa) Uma textura de ringue com menos detalhes que a anterior

Simple (Simples) Um ringue sem sombreamento e com uma cor.

Stage Select (Escolha de Estágios)

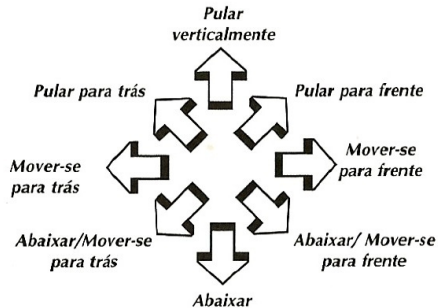
Escolha diferentes ringues.

Existem 13 diferentes ringues para se escolher e cada personagem possui um diferente ringue.

NOTA: Você pode acessar todas estas opções apertando F5 ou F6 na tela de seleção do personagem. Para acessar a configuração dos controles e as opções do jogo aperte F5. Para acessar as opções gráficas aperte F6.

O BÁSICO

Aqui estão os movimentos básicos para o teclado e para o joystick/gamepad. Toas as instruções são para um lutador virado para a direita. Inverta as instruções para um lutador virado para a esquerda.



Matriz

Ação	Teclado do jogador 1	Teclado do jogador 2	Gamepad/Joystick
esquerda	A	flecha esquerda	Esquerda
direita	D	flecha direita	Direita
para cima	W	para cima	para cima
para baixo	S	para baixo	para baixo
defender	A	Delete	Botão 1
socar	B	End	Botão 2
chutar	C	Page Down	Botão 3
início	Z	Enter	Botão 4 /Botão Start

Para trocar seu controle para joystick, certifique-se de que seu gamepad/joystick esteja propriamente configurado e calibrado no painel de controles do Windows 95. Aperte então F5 na tela de seleção do personagem.

Tecla

Use as seguintes teclas para ver as funções de cada controle nos movimentos principais e nas sessões de Virtua Fighter. (consulte a Matriz para as funções correspondentes à tecla/botão em seu controle).

Flechas Escuras	Aperte e segure o botão naquela direção
Flechas normais	Aperte e solte naquela direção
A: Defende	B: Soca C: Chuta
[+]:	Simultaneamente (por exemplo, "[A+C]" significa aperte defesa e chute ao mesmo tempo)
Socar Socar Socar...	Apertar rapidamente (por exemplo, aperte repetidamente o soco o mais rápido possível)

MOVIMENTOS PRINCIPAIS

Avanço Rápido: Esquerda Esquerda ou Direita Direita

Aperte rapidamente duas vezes para a esquerda ou para a direita para um avanço rápido.

Corrida curta e rápida/ Retroceder: Esquerda segurar para a esquerda ou direita segurar para a direita.

Aperte duas vezes para a direita ou duas vezes para a esquerda.

Jogar (todos os personagens): [defesa + soco]

Se você estiver perto o suficiente para agarrar seu oponente, aperte defesa e soco simultaneamente para jogar seu oponente. Esses variam de acordo com o lutador.

Chute à meia altura: Direita/Baixo chute

Rapidamente aperte direita/baixo, e então aperte chute. Esse chute pode atingir um oponente que está abaixado defendendo-se.

Cair Sobre ou Pular Sobre: Cima + soco ou segurar cima + soco soco soco...

Aperte cima e soco simultaneamente para pular ou cair sobre um adversário já no chão.

RECUPERAÇÃO RÁPIDA

Quando você for derrubado, você se levantará em alguns segundos, mas durante esse tempo seu adversário pode tentar pular ou cair sobre você. Use esses movimentos para se salvar.

Recuperação

Levantar rapidamente para cima:	Direita e Esquerda (rapidamente alterne direita esquerda)
Rolar para trás:	Segure para a esquerda
Rolar para o lado:	Defesa, defesa, defesa...
Impulso para cima:	Segure para cima

Recuperação com Chute

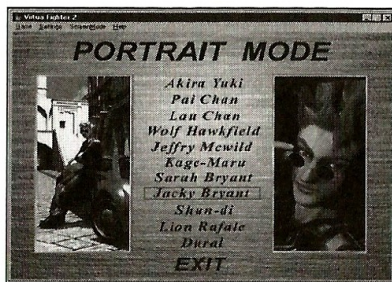
Recuperar-se com chute alto ou vertical:	Chute chute chute...
Recuperar-se com chute rasteiro:	Segure para baixo chute chute chute...
Rolar para o lado + chute rasteiro:	Defesa, chute, defesa, chute, defesa, chute...

MODOS DE JOGO

Arcade Mode:	Selecione uma personagem e enfrente todos os adversários.
VS Mode:	Você e seu companheiro escolhem seus personagens favoritos e lutam frente-a-frente até o fim. Nota: Um jogo VS pode ser cancelado a qualquer momento apertando simultaneamente baixo, defesa, soco, chute e Start ou apertando o soco na tela de seleção dos personagens.

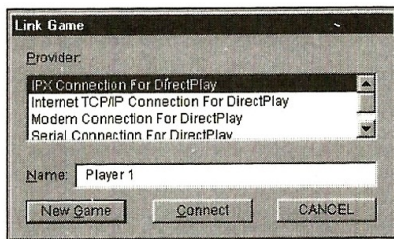


- Expert Mode:** Modo de um jogador contra o computador que permite que ele use todos os truques e seqüências que ele aprendeu enquanto joga com você.
- Ranking Mode:** Modo de um jogador onde você joga até perder e em seguida recebe pontuações pela sua técnica e estilo.
- Team Battle Mode:** Permite que você organize um jogo entre dois times de três ou cinco jogadores. Jogue contra o computador ou arme um torneio com até nove jogadores.
- Watch Mode:** Permite que você assista oponentes aleatoriamente escolhidos em lutas para que você aprenda a respeito de seus estilos de luta. Este modo é para assistir apenas.
- Option:** Permite que você configure partes de seu jogo, veja o status dos lutadores ou ouça os efeitos sonoros e músicas do jogo.
- Playback Mode:** Permite que você assista aos replays que você salvou.



- Portrait Mode:** Veja as descrições dos personagens.
- VS Mode for Multiplayer Matches:** Permite que você lute via rede IPX/LAN, TPC/IP, modem ou cabo serial.

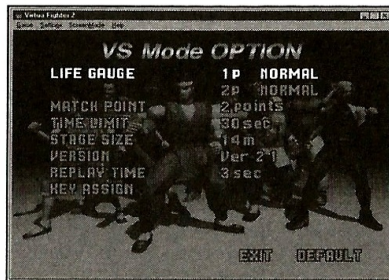




- IPX:** Conecte-se com um amigo dentro da rede local.
- TCP/IP:** Jogue contra qualquer um na Internet ou na rede local. Entre com o endereço IP da sessão que você deseja desafiar ou veja uma lista de qualquer um esperando para jogar. Rode "winipcfg" para pegar seu endereço IP. (Nota: você deve ter um protocolo TCP/IP instalado para Windows 95 (sob as propriedades da rede) para ter winipcfg instalado).
- Serial Link:** Enfrente um oponente via uma ligação usando cabo serial.
- Modem:** Jogue contra um amigo via linha telefônica. Nós recomendamos um Modem de pelo menos 14.4K para o jogo no modem.

MENU DE OPÇÕES

- Life Gauge:** Altere a duração da vida de seu personagem. Quanto maior a vida, menos estrago seu lutador recebe quando for atingido.
- Match Point:** Selecione o número de rounds você quer usar para decidir a vitória de um lutador. Escolha entre um e cinco.
- Time Limit:** Escolha quanto tempo você quer que seu combate dure. 10, 20, 30 ou 60 segundos. Escolha NO LIMIT para desativar o cronômetro.
- Enemy Level: (Modo Arcade somente):** Escolha o nível de dificuldade de seu oponente. Escolha entre EASY(fácil) até HARD (difícil).



Continue: Ative esta opção para um desafio contínuo. Desative a opção para voltar à tela título após o final do combate.

Teste de Som,

Teste de Voz, Teste de Música: Escute as músicas, as vozes, e os efeitos usados no jogo.

Record: Exibe a tela de desempenhos onde você pode visualizar as informações de todos os lutadores do jogo.

Version: Escolha a versão Virtua Fighter 2.0 e Virtua Fighter 2.1.



Button Reassignment: Use esta opção para configurar os botões em seu teclado. Selecione esta opção e aperte o botão de defesa, soco ou chute para abrir a tela de configuração do botão. Existem três configurações diferentes, ou você pode configurar seu controle com o Edit. Cada jogador seleciona a configuração desejada apertando esquerda ou direita. Aperte defesa, chute ou Start para entrar com a configuração desejada ou aperte soco para cancelar, e depois aperte Start para voltar ao menu de opções.

Para configurar os botões ao seu gosto, aperte esquerda ou direita até que a tela EDIT apareça, e em seguida aperte defesa, chute ou Start. A primeira função (Botão A: Defesa) começará a piscar. Aperte as flechas para a esquerda ou para a direita para rodar pelas opções disponíveis. Para selecionar uma função e passar para o próximo comando, aperte o botão que você deseja configurar em seguida. Repita os passos acima. Aperte Start para sair da tela EDIT e voltar ao menu de opções.

Backup Data: Acesse esta opção para ver informações de todos os lutadores do jogo. Escolha um desempenho do menu apertando a flecha para cima ou para baixo, e então aperte defesa, chute ou Start. Para retornar ao menu aperte soco. Aperte novamente para voltar ao menu de opções. Para apagar um desempenho aperte Control e D ao mesmo tempo.

VS Record: Mostra o número de vitórias e derrotas de cada lutador.

Time Record: Mostra o tempo necessário para cada vitória no modo Arcade.

Ranking Record: Mostra a performance de cada lutador no modo Ranking.

Learning Data: Para apagar o que o computador aprendeu a respeito de suas habilidades. Para o modo Expert apenas.

Default: Selecione Default e aperte defesa, chute ou Start para retornar suas opções à configuração padrão.

NOTA: Você pode acessar todas essas opções e mais apertando F5 ou F6 na tela de seleção do personagem. Para acessar a configuração de comandos e opções do jogo aperte F5. Para acessar opções gráficas aperte F6.

SELECIONANDO UM JOGADOR

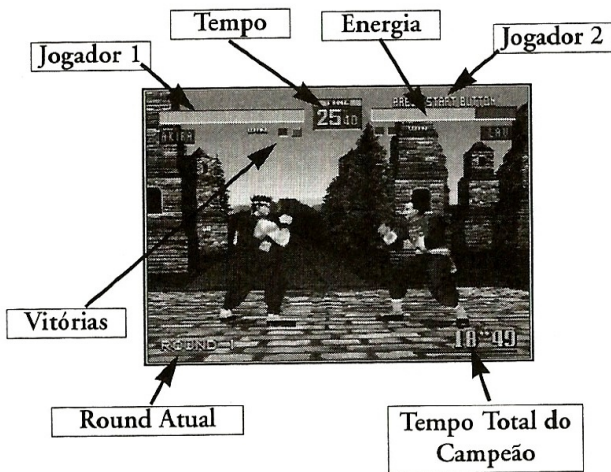


Quando você escolhe um modo de jogo, a seleção de jogadores aparece em seguida. Selecione o jogador desejado apertando as flechas para a esquerda ou para a direita, e confirme sua escolha apertando o botão de defesa, soco ou chute. Você tem vinte segundos para selecionar um lutador. Quando o tempo terminar, o jogador que estiver na tela será o escolhido.

NOTA: No modo VS, ambos os jogadores podem selecionar o mesmo lutador, se desejarem.

Progresso da Luta / Indicadores

- Energia:** A barra verde torna-se mais curta cada vez que seu jogador for atingido. O lutador cuja barra verde terminar estará nocauteado e perderá a luta.
- Cronômetro:** Isto mostra o tempo restante de luta. Quando o cronômetro chegar a zero, o jogador com menos energia perde a luta. O cronômetro pode ser alterado ou desativado no menu de opções.
- Vitória:** Mostra o número de rounds ganhos por cada jogador. No modo padrão, o jogador que primeiro vencer dois rounds vence o combate. O número de rounds pode também ser ajustado no menu de opções.
- Tempo Total do Campeão:** No modo Arcade apenas. Isto mostra o total de tempo que o atual campeão durou na arena contra seus oponentes.



GAME OVER / CONTINUE

O jogo termina assim que seu lutador perder um combate. A tela de Continue aparece em seguida. Para continuar com seu atual nível e oponente, aperte Z para o jogador 1 e Enter para o jogador 2 antes que a contagem chegue a zero.

A tela de seleção de personagem aparece em seguida. Selecione seu lutador e aperte Z ou Enter para ir para o primeiro round contra o oponente de quem você perdeu no último jogo.

Você tem um número ilimitado de Continues tanto no modo Arcade quanto em VS.

Modo Ranking:

O jogo termina assim que seu jogador perder um combate. A tela de pontuação aparece em seguida, mostrando seu progresso. Não há opção de continue para este modo.

OS VIRTUA FIGHTERS

Akira



Nome Completo: Akira Yuki

Nacionalidade: Japonesa

Data de Nascimento: 23 de Setembro de 1968

Profissão: Professor de Kung Fu

Hobby: Kung Fu

Estilo: Hakkyoku-ken

Já um consagrado mestre na arte de Hakkyoku-ken, Akira passou o último ano viajando e aperfeiçoando suas técnicas. Apesar de não ter vencido o primeiro torneio, ele o considerou uma experiência de aprendizado e já está ansioso para testar seus novos movimentos contra todos os adversários.

Ataques Normais

Chuusui:	Soco
Housui:	Soco (enquanto abaixado)
Shoutai:	Chute
Youzentai:	Chute (enquanto abaixado)
Sokutai:	↘ Chute

Ataques de Pulo Pequeno

Rakuhou Sousui:	Soco (durante o pulo)
Rakuhosui:	Soco (durante a subida)
Choushitai:	Chute (durante a subida)
Shitai:	Chute (antes de cair)

Ataques de Pulo Grande

Rakugeki Sousui:	[→ + soco] (durante a subida)
Toukyaku:	Chute (durante o pulo)
Hidantai:	[→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)
Rakuho Tai:	Chute (durante a subida)
Fujintai:	Chute (logo depois do ápice)
Fuumon Toukai:	[← + chute] (durante a subida, pega o oponente pelas costas)

Movimentos Especiais & Combos

Renkantai:	→ → Chute Chute
Jyoho Chouchuu:	→ Soco
Rimon Chouchuu:	→ → Soco
Yakuho Chouchuu:	→ → → Soco
Mouko Kouhazan:	↓ → Soco
Youhou:	↘ ↘ soco
Tetsuzan Kou:	← → → [soco + chute]
Soukahou:	↘ soco (em oponente no chão)

Shin Iha:	✓ → soco (perto do oponente)
Youshi Senrin:	← ↘ [soco + chute] (perto do oponente)
Daiden Housui:	→ [soco + chute] (perto do oponente)
Junho Honko:	← ↓ [soco + defesa] (perto do oponente)
Kaiko:	→ [soco + defesa] perto do oponente)
Honko:	← [soco + defesa] (perto do oponente)
Gehiko Honko:	↓ [soco + defesa] (perto do oponente)
Shinpo Riko:	✓ [soco + defesa] (perto do oponente)
Gaimon Chouchuu:	defesa [← + soco] (contra soco no alto)
Tai Atari:	defesa [✓ + soco] (contra chute à meia altura)
Toukoubu Naguri:	defesa [↓ + soco] (contra soco baixo)
Rimon:	defesa [✓ + soco] (contra cotovelada)
Hougeki Unshin Soukoshou:	(perto do oponente) [soco + chute + defesa] (seguido de:) ← ↘ [soco + chute] (seguido de:) ↓ ← soco ou ↓ → soco

Pai



Nome Completo: Pai Chan

Nacionalidade: Chinesa (Hong Kong)

Data de Nascimento: 17 de Maio de 1975

Profissão: Estrela de filmes de ação

Hobby: Dança

Estilo: Ensei-ken

Mesmo sendo filha de Lau, existe pouco amor entre os dois – enquanto Lau fazia sua busca pela perfeição, a mãe de Pai trabalhava tão arduamente para sustentar a família que ela morreu de desgaste. Pai nunca perdoou seu pai pela morte de sua mãe, e jurou que algum dia derrotaria Lau em seu próprio jogo. Apesar de não ter o que seria necessário para derrotá-lo no primeiro torneio, desta vez ela está armada com algumas novas técnicas que podem derrubar Lau da posição de campeão. E com Lau fora do caminho, os outros cairiam como dominó.

Ataques Normais

Chuu:	Soco
Souchuu Ken:	Soco (enquanto abaixada)
Koushuutai:	Chute
Sensai Tai:	Chute (enquanto abaixada)
Senchuu Tai:	↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

Toukuu Soushou:	Soco (simultâneo ao pulo)
Toudan Kensui:	Soco (durante a subida)
Hishitai:	Chute (durante a subida)
Sokushuu Tai:	Chute (antes de cair)

Ataques de Pulo Grande

Rakugeki Souken:	[→ + soco] (durante a subida)
Hien Toukyaku:	Chute (simultâneo ao pulo)
Hien Youshuu:	[→ + chute] (durante a subida, de frente para o oponente)
Hien Kaikyaku:	Chute (durante a subida)
Enshou Fujinkyaku:	Chute (logo depois do ápice)
Enhaishou:	[← + chute] (durante a subida, atinge o oponente pelas costas)

Movimentos Especiais & Combos

Senpuuga:	[chute + defesa]
Enjim Senpuukyaku:	← [chute + defesa]
Renkan Tenshin Kyaku:	Soco soco soco chute
Ensen Shuu:	[chute + defesa] (enquanto abaixada)
Renkan Tenshin Soukyaku:	Soco soco soco ↓ chute

Renken Senpuuga:	Soco [chute + defesa] (depois que o oponente socar)
Renken Ensenshuu:	Soco ↓ [chute + defesa] (depois que o adversário socar)
Hai Tentai:	↖ chute
Renkan Haitenkyaku:	Soco soco soco ↖ chute
Taitou Risenkyaku:	Chute (enquanto estiver se levantando da posição abaixada)
Koutan Kyaku:	→ [→ + chute]
Hien Rekkkyaku:	[↗ + chute] chute
Senchuu Ken:	↘ soco
Rikensui:	← [← + soco]
Raifin Shouda:	↘ soco (sobre oponente caído)
Sokushin Inshou:	→ → [soco + chute] (perto do oponente)
Senpuu Enjim:	← → soco (perto do oponente)
Tenchi Touraku:	→ ↓ soco (perto do oponente)
Seien Katou:	← ↓ [soco + defesa] (perto do oponente)
Ensen Hairyuu:	← soco (use como contragolpe de soco)
Rasen Anshou:	← soco (use como contragolpe de chute)
Kakyaku Senten:	↙ soco (contragolpe de chute à meia altura)
Enfuu Rinshou:	→ [chute + soco + defesa] (sobre oponente abaixado)

Lau



Nome Completo: Lau Chan

Nacionalidade: Chinesa

Data de Nascimento: 2 de Outubro de 1940

Profissão: Cozinheiro

Hobby: Poesia Chinesa

Estilo: Koen-ken

Lau busca a perfeição em qualquer coisa que ele faz, seja trabalhando como um famoso Chef na China ou adquirindo o título de lutador mais poderoso do mundo. Apesar de ter sido declarado o campeão, Lau esteve longe de ficar satisfeito com sua performance, portanto após o torneio, ele foi para as montanhas para um regime de um ano de treinamento. Ele espera que para o próximo campeonato ele possa lutar de acordo com seus próprios padrões.

Ataques Normais

Chuu Ken:	Soco
Souchuu Ken:	[↓ + soco]
Katsumentai:	Chute
Sensai Tai:	[↓ + chute]
Senchuu Tai:	↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

Toukuu Shashou:	Soco (simultâneo ao pulo)
Toukuu Chuuken:	Soco (durante a subida)
Hishitai:	Chute (simultâneo ao pulo)
Tenshin Soutai:	Chute (antes de aterrisar)

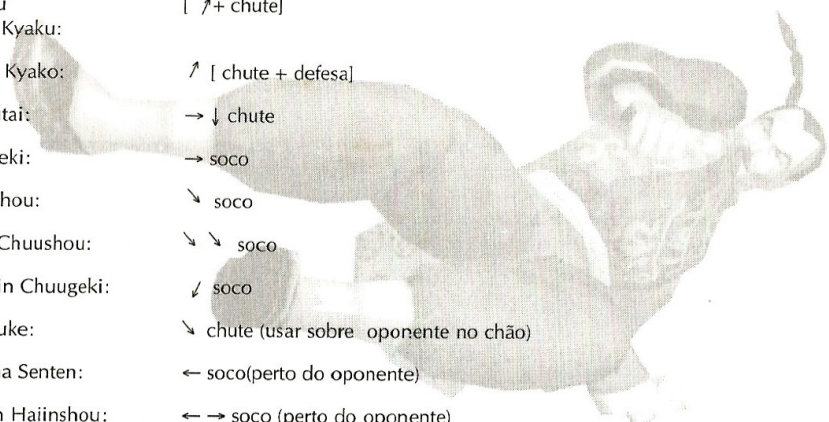
Ataques de Pulo Grande

Touraku Sousuishou:	[→ + soco] (durante a subida)
Hishuutai:	Chute (simultâneo ao pulo)
Toukuu Soutai:	[→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)
Toukuu Tankyaku:	Chute (durante a subida)
Toukuu Fujinkyaku:	Chute (logo após o ápice)
Kokyaku Haishou:	[← + chute] (atinge o oponente por trás)

Movimentos Especiais & Combos

Senpuuga:	[chute + defesa]
Ensen Shuu:	[chute + defesa] (enquanto abaixado)
Renkan Tenshinkyaku:	Soco soco soco chute
Renkan Tenshin Soukyaku:	Soco soco soco ↓ chute
Renken Sepuuga:	Soco [chute + defesa] (após o oponente socar)
Renken Enshenshuu:	Soco ↓ [chute + defesa] (após o oponente socar)
Renshou Senpuuga:	↘ soco [chute + defesa] (após o oponente socar)

Renshou Ensenshuu:	↘ soco ↓ [chute + defesa] (após o oponente socar)
Souken Senpuutai:	Soco soco chute
Kokyaku Haiten:	↖ chute
Renkan Haitenkyaku:	Soco soco soco ↗ chute
Taitouri Senkyaku:	Chute (quando estiver se levantando da posição abaixada)
Toukuu	[↗+ chute]
Kosen Kyaku:	
Kuuko Kyako:	↗ [chute + defesa]
Chisoutai:	→ ↓ chute
Chuugeki:	→ soco
Shakashou:	↘ soco
Junpo Chuushou:	↘ ↘ soco
Honshin Chuugeki:	↘ soco
Fumitsuke:	↘ chute (usar sobre oponente no chão)
Ryuusha Senten:	← soco (perto do oponente)
Tenshin Haiinshou:	← → soco (perto do oponente)
Ryuushu Katou:	← ↓ [soco + defesa] (perto do oponente)



Wolf



Nome Completo: Wolf Hawkfield

Nacionalidade: Canadense

Data de Nascimento: 8 de Fevereiro de 1966

Profissão: Lutador profissional

Hobby: Karaoke

Estilo: Luta Livre

Wolf trabalhava como lenhador até ser encontrado por um olheiro e ser encorajado a entrar no circuito de luta livre profissional. Não demorou muito para que ele se tornasse invencível no esporte. Ele entrou no World Fighting Tournament para encontrar um adversário com técnica o suficiente para competir com ele. Logo após Akira mostrar-lhe o que ele estava procurando, os dois começaram uma rivalidade amigável mas intensa. Ao final do primeiro torneio, ambos juraram que lutariam novamente. Agora a chance surgiu novamente, e Wolf está de olho no título.

Ataques Normais

Straight Hammer:	Soco
Low Hammer:	[↓ + soco]
High Kick:	Chute
Low Smash:	[↓ + chute]
Face-lift Kick:	↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

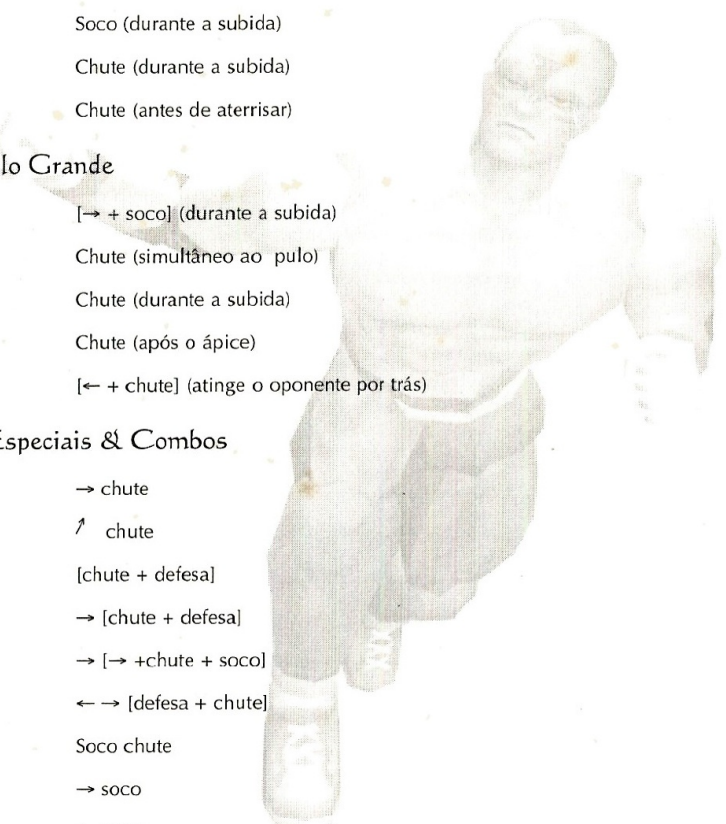
Step Hammer:	Soco (simultâneo ao pulo)
Rock Punch:	Soco (durante a subida)
Toe Crush:	Chute (durante a subida)
Hammer Edge:	Chute (antes de aterrisar)

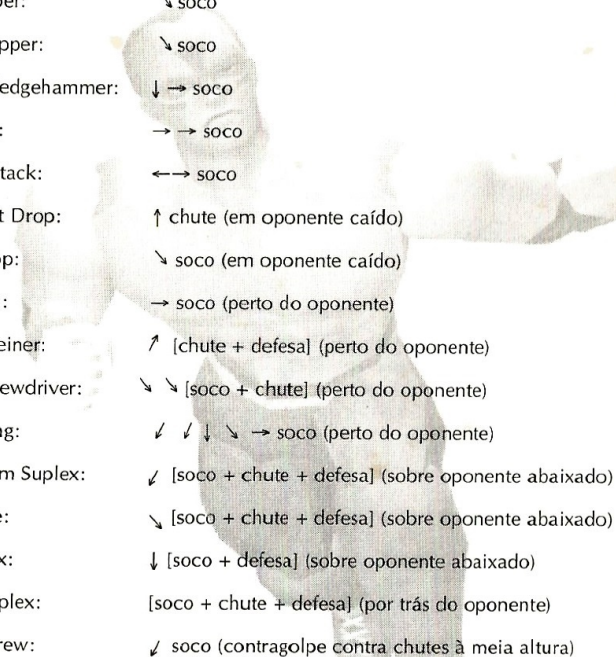
Ataques de Pulo Grande

Jumping Lariat:	[→ + soco] (durante a subida)
Rising Toe:	Chute (simultâneo ao pulo)
Hammer Kick:	Chute (durante a subida)
Heel Crush:	Chute (após o ápice)
Back Side Kick:	[← + chute] (atinge o oponente por trás)

Movimentos Especiais & Combos

Knee Blast:	→ chute
Drop Kick:	↗ chute
Neck Cut Kick:	[chute + defesa]
Rolling Saw Butt:	→ [chute + defesa]
Flying Kneel Kick:	→ [→ + chute + soco]
Front Roll Kick:	← → [defesa + chute]
Hammer Kick:	Soco chute
Body Blow:	→ soco
Level Back Chop:	← soco



- 
- Elbow Butt: ← [soco + chute]
- Elbow Smash: Soco soco [→ + soco]
- Sonic Upper: ↘ soco
- Vertical Upper: ↘ soco
- Reverse Sledgehammer: ↓ → soco
- Axe Lariat: → → soco
- Sholder Attack: ← → soco
- Somersault Drop: ↑ chute (em oponente caído)
- Elbow Drop: ↘ soco (em oponente caído)
- Body Slam: → soco (perto do oponente)
- Frankeinsteiner: ↗ [chute + defesa] (perto do oponente)
- Steiner Screwdriver: ↘ ↘ [soco + chute] (perto do oponente)
- Giant Swing: ↙ ↘ ↓ ↘ → soco (perto do oponente)
- Double-Arm Suplex: ✓ [soco + chute + defesa] (sobre oponente abaixado)
- Tiger Drive: ↘ [soco + chute + defesa] (sobre oponente abaixado)
- Side Suplex: ↓ [soco + defesa] (sobre oponente abaixado)
- Dragon Suplex: [soco + chute + defesa] (por trás do oponente)
- Dragon Screw: ✓ soco (contragolpe contra chutes à meia altura)

Jeffry



Nome Completo: Jeffry McWield

Nacionalidade: Australiana

Data de Nascimento: 20 de Fevereiro de 1957

Profissão: Pescador

Hobby: Reggae

Estilo: Pancratium

Jeffry usa o dinheiro que ele ganha em torneios de luta para manter seu barco de pesca, sua principal fonte de renda. Por toda sua vida, ele esperou por um troféu maior que os outros: o legendário, comedor de homens "Devil Shark (tubarão)". Sua última batalha foi a mais feroz de todas, mas o tubarão fugiu sem deixar nada do barco de Jeffry. Então, Jeffry aperfeiçoou suas técnicas e está pisando novamente no ringue. Se ele vencer dessa vez, ele poderá comprar um novo barco e vingar-se de uma vez por todas.

Ataques Normais

Straight Knuckle:	soco
Low Knuckle:	[↓ + soco]
Upper Kick:	Chute
Vertical Kick:	[↓ + chute]
Side Kick:	↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

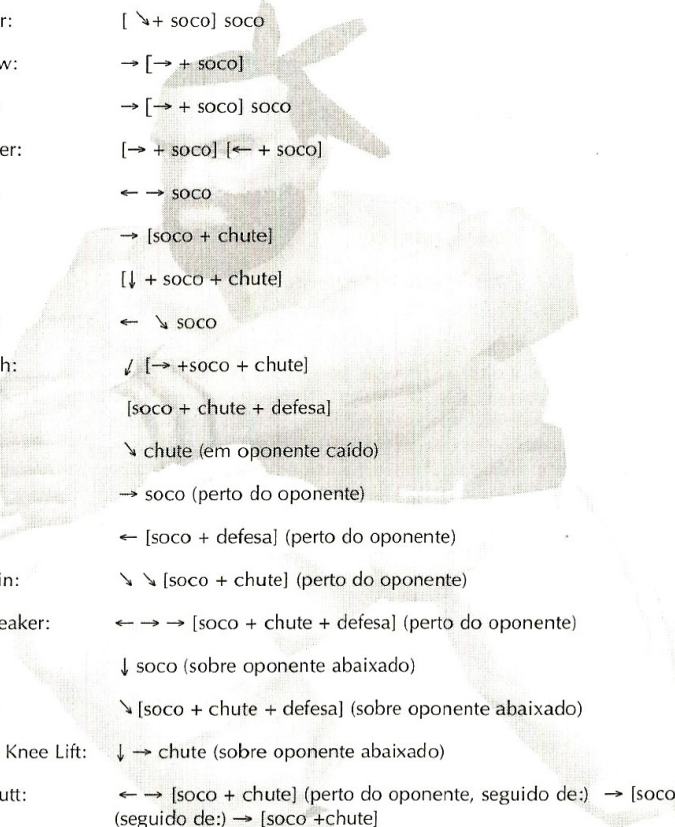
Hammer Down:	Soco (simultâneo ao pulo)
Step Knuckle:	Soco (durante a subida)
Step Kick:	Chute (durante a subida)
Pushing Kick:	Chute (antes de aterrisar)

Ataques de Pulo Grande

Rising Sun Hammer:	[→ + soco] (durante a subida)
Killing Bites:	Chute (simultâneo ao pulo)
Jumping Foot Stomp:	[→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)
Flying Low Kick:	Chute (logo após o ápice)
Heel Stomp:	Chute (logo após o ápice)
Rear Kick:	[← + chute] (atinge o oponente por trás)

Movimentos Especiais & Combos

Knuckle Kick:	Soco Chute
Knee Attack:	[→ + chute]
Toe Kick:	[↓ + chute]
Toe Kick Hammer:	[↓ + chute] soco
Kenka Kick:	→ [→ + chute]
Heel Attack:	→ [↓ + chute]
Vertical Upper:	↘ soco



Double Upper:	[↘ + soco] soco
Dashing Elbow:	→ [→ + soco]
Elbow Upper:	→ [→ + soco] soco
Elbow Hammer:	[→ + soco] [← + soco]
Elbow Stamp:	← → soco
Head Attack:	→ [soco + chute]
Hell Stab:	[↓ + soco + chute]
Elbow Attack:	← ↘ soco
Stomach Crush:	↙ [→ + soco + chute]
Hip Attack:	[soco + chute + defesa]
Stomping:	↘ chute (em oponente caído)
Power Slam:	→ soco (perto do oponente)
Body Lift:	← [soco + defesa] (perto do oponente)
Splash Montain:	↘ ↘ [soco + chute] (perto do oponente)
Front Back Breaker:	← → → [soco + chute + defesa] (perto do oponente)
Iron Claw:	↓ soco (sobre oponente abaixado)
Power Bomb:	↘ [soco + chute + defesa] (sobre oponente abaixado)
Machine Gun Knee Lift:	↓ → chute (sobre oponente abaixado)
Triple Head Butt:	← → [soco + chute] (perto do oponente, seguido de:) → [soco + chute] (seguido de:) → [soco + chute]

Kage



Nome Completo: Kage-maru

Nacionalidade: Japonesa

Data de Nascimento: 6 de Junho de 1971

Profissão: Ninja

Hobby: Mah-jongg

Estilo: Hagakure-ryu Jujutsu

Não há muito o que possa ser dito a respeito de Kage, apenas que ele está procurando a misteriosa organização que matou seu pai e sequestrou sua mãe. Sua busca o levou ao primeiro torneio, no qual ele entrou para procurar pistas. Apesar de ter feito uma impressionante apresentação como lutador, ele foi incapaz de trazer o sindicato à tona...mas, ele ouviu boatos de que sua mãe ainda pudesse estar viva. Ele entrará na arena com a esperança de que quando for declarado campeão, ele conseguirá descobrir algo mais.

Ataques Normais

Danken:	Soco
Jizuri Dan:	[soco + ↓]
Tsukikaeshikeri:	Chute
Surigeri:	[↓ + chute]
NaKa Geri:	↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

Shutou:	Soco
Tobi Seiken:	Soco (durante a subida)
Tobi Maegeri:	Chute (simultâneo com o pulo)
Jitsumuji:	Chute (antes de aterrissar)

Ataques de Pulo Grande

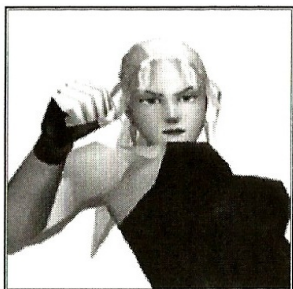
Rakuyou:	[→ + soco] (durante a subida)
Hishougeri:	Chute (simultâneo ao pulo)
Kuuhadan:	[→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)
Marutageri:	Chute (durante a subida)
Tobi Kakato Geri:	Chute (logo após o ápice)
Kaiten Enzui Geri:	[← + chute] (atinge o oponente por trás)

Movimentos Especiais & Combos

Hagasane:	Soco chute
Resshou Kyaku:	Soco soco chute
Sandan Urageri:	Soco soco soco chute
Senpuu Geri:	↘ chute
Sandan Fuujin Kyaku:	soco soco soco ↘ chute
Suicha Geri:	↘ [chute + defesa]
Genyou:	← [chute +defesa]

Tsumuji Geri:	[chute + defesa] (levantando da posição abaixada)
Fushin Hiza Geri:	↓ → chute
Ryuuiei Kyaku:	→ [→ + chute]
Hagaryuu:	→ → [chute + defesa]
Rairyuu Hishoukyaku:	→ → [soco + chute + defesa]
Jibashiri:	← ↙ ↓ chute
Kaiten Jizuri Kyaku:	← ↙ ↓ ↘ → chute
Kouten Jiruzi Kyaku:	→ ↘ ↓ ↙ ← chute
Renkan Zenten:	← ↙ ↓ → soco (após a rolada para a frente) ← ↙ ↓ ↘ → chute (após a rolada para a frente) ← ↙ ↓ ↘ → [soco + chute + defesa] (após a rolada para a frente)
Fuusenjin:	↓ [soco + chute] [soco + chute]
Risenjin:	↓ → [soco + chute] [soco + chute]
Hiji Uchi:	→ soco
Kakato Otoshi:	↘ chute (em oponente caído)
Katana Gasumi:	[soco + chute + defesa] (perto do oponente)
Koenraku:	← soco (perto do oponente)
Kagegasumi:	← → soco (perto do oponente)
Kote Gaeshi:	↓ soco (contragolpe contra soco alto)
Side Roll:	Defesa ←

Sarah



Nome Completo: Sarah Bryant

Nacionalidade: Americana

Data de Nascimento: 4 de Julho de 1973

Profissão: Estudante de terceiro grau

Hobby: Paraquedismo

Estilo: Jeet Kune Do

Seqüestrada, sofreu lavagem cerebral e foi treinada para o combate por uma organização do submundo. Sarah foi escalada para lutar contra seu irmão no primeiro torneio. A organização esperava eliminar Jacky dessa forma, mas como eles não conseguiram controlar Sarah completamente, ela falhou em cumprir suas ordens. Ela passou o ano passado sendo retreinada por um novo grupo de treinadores. Quando pisar novamente na arena, ela será uma máquina mortal de combate.

Ataques Normais

Straigh Lead:	Soco
Squat Straight:	Soco (enquanto abaixada)
Vertical Hook Kick:	Chute
Low Kick:	Chute (enquanto abaixada)
Middle Kick:	↳ chute

Ataques de Pulo Pequeno

Elbow:	Soco (simultâneo ao chute)
Step Straight:	Soco (durante a subida)
Step Hook Kick:	Chute (durante a subida)
Step Heel Kick:	Chute (antes de aterrissar)

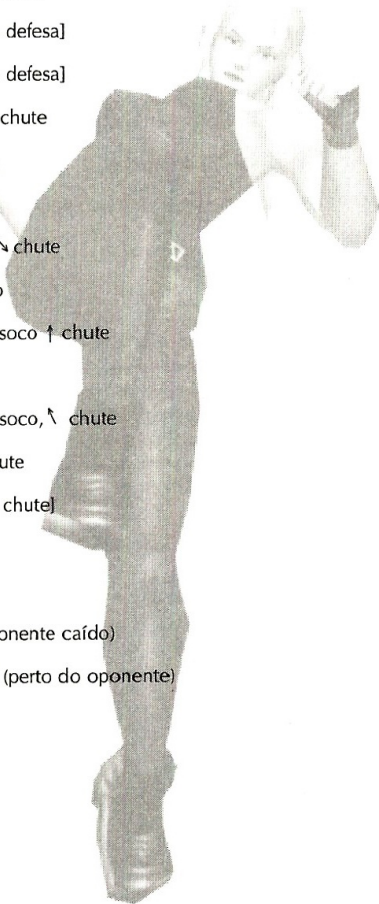
Ataques de Pulo Grande

Jumping Hook Knuckles:	[→ + soco] (durante a subida)
Jump Kick:	Chute (simultâneo ao pulo)
Dragon Kick:	[→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)
Middle Kick:	Chute (durante a subida)
Heel Kick:	Chute (logo após o ápice)
Jump Over Kick:	[← + chute] (atinge o oponente por trás)

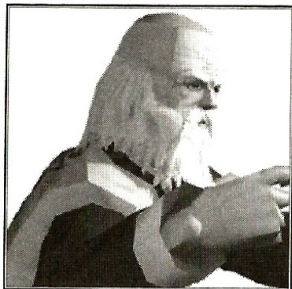
Movimentos Especiais & Combos

Leg Slicer:	[chute + defesa] (enquanto abaixada)
Illusion Kick:	↘ chute chute
Mirage Kick:	↘ chute chute chute
Double Kick:	← chute
Jackknife Kick:	↓ chute
Jackknife Kick + Slide:	↓ chute chute
Round Kick:	↑ chute
Step Round Kick:	↗ chute

Spinning Kick:	[chute + defesa]
Side Hook Kick:	↙ [chute + defesa]
Tornado Kick:	↗ [chute + defesa]
Double Spin Kick:	↓ ← chute chute
Dashing Knee:	→ → chute
Rising Knee:	↓ → chute
Double Step Knee:	→ chute, ↘ chute
High Kick & Straight:	Chute Soco
Rising Knee Combo:	Soco soco soco ↑ chute
Somersault Kick:	↖ chute
Somersault Combo:	Soco soco soco, ↖ chute
Double Joint Butt:	→ soco chute
Punch & side Kick:	Soco [↓ + chute]
Snap Back Knuckle:	↘ soco
Sway Smash:	↙ soco
Soccer Ball Kick:	↘ (em oponente caído)
Neck Breaker Drop:	→ → soco (perto do oponente)



Shun



Nome Completo: Shun-di

Nacionalidade:Chinesa

Data de Nascimento: 2 de janeiro de 1912

Profissão: Homeopata

Hobby: Colecionar ervas medicinais

Estilo: Drunken Kung fu

Sob o aspecto de um heremita morando no meio das montanhas ao norte da China, Shun passou seus dias ensinando à jovens alunos várias artes esotéricas e mortais. Um dia, enquanto bebia com dois velhos amigos (que eram grandes mestres nas artes de Hakyokku-ken e Hissou-ken), Shun ficou sabendo que seus contemporâneos tinham alunos que se deram bem no primeiro World Fighting Tournament, e estavam planejando voltar para o próximo. Isso pareceu intrigante e Shun decidiu entrar para o próximo também. Seus amigos tentaram de tudo para desencorajá-lo – o que poderia fazer um homem velho contra oponentes jovens tão poderosos? Mas Shun estava decidido. Chegou a hora de mostrar a esses garotos um truque ou outro...

Ataques Normais

Chougeki:	soco
Fuku Chougeki:	[↓ + soco]
Koushuu Tai:	Chute
Gyousen Tai:	[↓ + chute]
Sokuten Kyaku:	↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

Touchihan Soushou: Soco (simultâneo ao pulo)

Rakuho Chuugeki: Soco (durante a subida)

Ryuubi Kyaku: Chute (simultâneo ao pulo)

Saika Tai: Chute (durante a subida)

Jigen Tai: Chute (durante a subida)

Ataques de Pulo Grande

Soushou Touraku Geki: → soco (durante a subida)

Touku Kyaku: Chute (simultâneo ao pulo)

Soutai Rakushuu: [→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)

Kuuhi Tankyaku: Chute (durante a subida)

Rakuhi Shoutai: Chute (logo após o ápice)

Hai Soutai Rakushuu: [← + chute] (atinge o oponente por trás)

Movimentos Especiais & Combos

Gyoushin Toutai: ← chute

Senshi: ↗ chute

Haitourensen Kyaku: ↙ ↘ chute

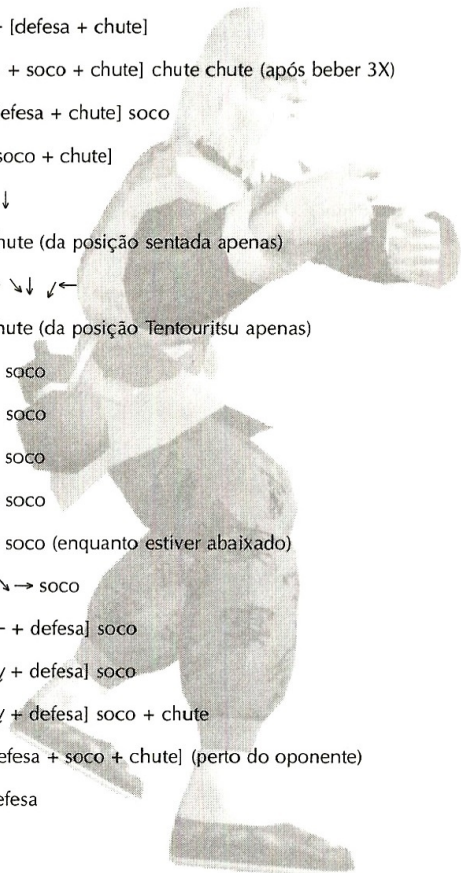
Goshuu Rentai: [↙ + chute] chute defesa

Chuubu Souten Kyaku: → [→ + chute]

Kousoku Kouhi Fushi: [defesa + chute]

Senpuu Soutai: [defesa + chute] (enquanto estiver abaixado)

Toukyaku:	↓ [defesa + chute]
Honshin Rensen Kyaku:	← [defesa + chute]
Renpuu Soutai:	[↓ + soco + chute] chute chute (após beber 3X)
Ousoushu:	[defesa + chute] soco
Tenshin Souchuushou:	[soco + chute]
Zabantetsu:	↓↓
Saikei Kyaku:	Chute (da posição sentada apenas)
Tentouritsu:	→ ↘ ↓ ↙ ←
Toshinren Kyaku:	Chute (da posição Tentouritsu apenas)
Haisenchuu:	↙ soco
Ousogeki:	← soco
Hiten Hougeki:	↗ soco
Rensai Gakushu:	→ soco
Getsuya Saigeki:	→ soco (enquanto estiver abaixado)
Chouwan Ryouken:	↓ ↘ → soco
Koushin Hifushutsu:	[← + defesa] soco
Tanhi Chougeki:	[↙ + defesa] soco
Kousoku Hifushutsu:	[↙ + defesa] soco + chute
Toushin Chuugeki:	[defesa + soco + chute] (perto do oponente)
Kousoku Zenhi:	Defesa



Jacky



Nome Completo: Jacky Bryant

Nacionalidade: Americana

Data de Nascimento: 28 de Agosto de 1970

Profissão: Corredor de Fórmula Indy

Hobby: Treinar

Estilo: Jeet Kune Do

Um belo dia, o corredor de fórmula Indy e mestre em Jeet Kune Do, Jacky Bryant, foi separado de sua irmã Sarah, quando ela foi sequestrada por uma organização do submundo. Após anos de procura, ele descobriu que Sarah estava sendo treinada para combate e que era uma das melhores do mundo na arte de Jeet Kune Do. Quando o primeiro World Fighting Tournament foi anunciado, Jacky aceitou o desafio para tentar encontrar e salvar sua irmã. Mas assim que o vencedor foi anunciado, Sarah desapareceu. Jacky passou o ano passado treinando com a certeza de que haveria outro torneio. Desta vez ele planeja vencer o torneio e levar Sarah de volta.

Ataques Normais

Straight Lead:	Soco
Squatting Straight:	Soco (enquanto estiver abaixado)
Vertical Hook Kick:	Chute
Low Kick:	Chute (enquanto estiver abaixado)
Middle Kick:	↘ Chute

Ataques de Pulo Pequeno

Elbow:	Soco (simultâneo ao pulo)
Step Straight:	Soco (durante a subida)
Step Hook Kick:	Chute (durante a subida)
Step Heel Kick:	Chute (antes de aterrissar)

Ataques de Pulo Grande

Jumping Hook Knuckle:	[→ + soco] (durante a subida)
Jump Kick:	Chute (simultâneo ao pulo)
Drop Kick:	[→ + chute] (durante a subida, com o oponente à frente)
Middle Kick:	Chute (durante a subida)
Heel Kick:	Chute (antes de aterrissar)
Jump Over Kick:	[← + chute] (atinge o oponente pelas costas)

Movimentos Especiais & Combos

Side Hook Kick:	← chute
Toe Kick:	↓ chute
Knee Kick:	→ chute
Dashing Hammer Kick:	→ → chute
Somersault Kick:	↖ chute
Leg Slicer:	[chute + defesa] (enquanto abaixado)
Spinning Kick:	[chute + defesa]
Middle Spin Kick:	← → [chute + defesa]

Lightning Kick: ↓ [soco + chute] chute chute chute...

Double Spinning Kick: Chute chute

Punch & Spin Kick: Soco Chute

Punch & Low Spin Kick: Soco ↓ Chute

Double Punch &
Snap Kick: Soco soco chute

Spinning Back Knuckle: ← soco

Spinning Low Spin Kick: ← soco ↓ chute

Double Spin Knuckle: ← soco soco

Spinning Slant
Back Knuckle: ← soco ↙ soco

Jab, Straight &
Back Knuckle: Soco soco ← soco

Rising Elbow: → soco

Elbow Spin Kick: → soco chute

Elbow Combo: soco soco → soco

Elbow & Spin
Kick Combo: soco soco → soco chute

Smash Hook: ↘ soco

Slant Back Knuckle: ↙ soco

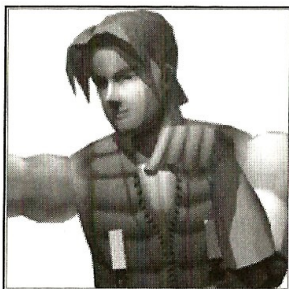
Slant Low Spin Kick: ↙ soco, ↓ chute

Beat Knuckle: [soco + chute]



- Soccer Ball Kick: ↘ chute (em oponente caído)
- Neck Breaker Drop: → → soco (perto do oponente)
- Knee Strike: → ← [soco + chute] (perto do oponente)

Lion



Nome Completo: Lion Rafale

Nacionalidade: Francesa

Data de Nascimento: 4 de Dezembro de 1979

Profissão: Estudante do segundo grau

Hobby: Andar de skate

Estilo: Tourou-ken

Uma rica e famosa família francesa, os Rafales, foram primeiramente conhecidos pelo seu sucesso na pesquisa e desenvolvimento aeronáutica, mas esse negócio era apenas a parte da frente de um contrabando de armas. Lion Rafale cresceu com a melhor educação possível, e foi treinado por toda a vida para seguir os passos de seu pai, mas quando ele descobriu que seu pai era um “comerciante da morte”, Lion se recusou a ter qualquer relação com o negócio da família. Seu pai lhe impôs um ultimato: se ele não quiser manter as tradições da família, Lion terá que provar que terá sucesso suficiente em o que quer que seja para honrar o nome Rafale. Em outras palavras, se Lion vencer o World Fighting Tournament, seu pai o irá livrar das obrigações da família.

Ataques Normais

- Tousui: Soco
- Katousui: [↓ + soco]
- Senshin Tai: Chute
- Atsu Tai: [↓ + chute]
- Dantai: ↘ chute

Ataques de Pulo Pequeno

- Tou Kuugeki Shou: Soco (durante a subida)
Senpuu Tai: Chute (simultâneo ao pulo)
Toukuu Shoukyaku: Chute (durante a subida)
Chisou Shoukyaku: Chute (antes de aterrissar)

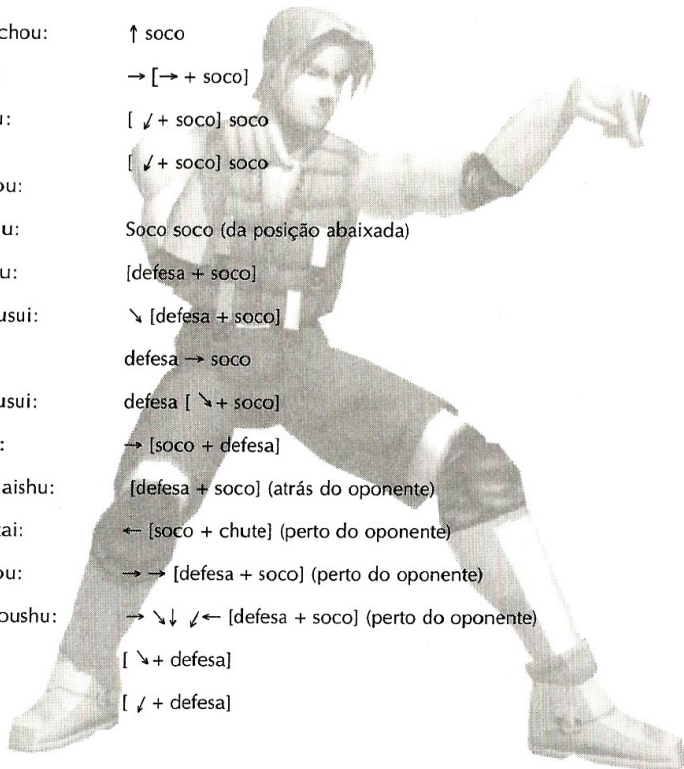
Ataques de Pulo Grande

- Toukuuraku Sousui: → soco (durante a subida)
Chou Hidantai: Chute (simultâneo ao pulo)
Toukuuraku Soutai: [→ + chute] (durante a subida)
Hichuu Sentai: Chute (durante a subida)
Rakufu Jintai: Chute (logo após o ápice)
Roukuuraku Haitai: [← + chute] (atinge o oponente por trás)

Movimentos Especiais & Combos

- Koushu Teishitsu: → chute
Sentenkuu Kyaku: ↗ chute
Zensoutai: [↓ + chute] chute
Katoutai: ↑ chute chute
Senkyuutai: ↓↓ chute
Kousoutai: ↓ [defesa + chute]
Shitsu Chisoutai: ↘ [defesa + chute]
Tenshin Ryouin Kyaku: →→ [defesa + chute]

Zensoutai, Katoutai:	[↓ + chute] [chute + defesa]
Taizon Soukoushu:	← soco
Juuchou Senchou:	↑ soco
Senhitsupo:	→ [→ + soco]
Tougeki Shou:	[↙ + soco] soco
Senin Shou, Rakugeki Shou:	[↘ + soco] soco
Resoukoushu:	Soco soco (da posição abaixada)
Touho Souchu:	[defesa + soco]
Touho Haisousui:	↘ [defesa + soco]
Mabanshu:	defesa → soco
Shaho Shasousui:	defesa [↘ + soco]
Souji Senpuu:	→ [soco + defesa]
Renkoushu Haishu:	[defesa + soco] (atrás do oponente)
Fuushu Shuutai:	← [soco + chute] (perto do oponente)
Saishu Houkou:	→ → [defesa + soco] (perto do oponente)
Tenshin Soukoushu:	→ ↘ ↓ ↙ ← [defesa + soco] (perto do oponente)
Shazen Ho:	[↘ + defesa]
Shakou Ho:	[↙ + defesa]



RESOLVENDO PROBLEMAS (TROUBLESHOOTING)

Questão 1: O Virtua Fighter 2 necessita de um processador MMX, ou ele funcionará em um processador Pentium?

Resposta: Virtua Fighter 2 funcionará em um processador MMX ou em um Pentium sem MMX.

Questão 2: Após instalar o jogo, eu estou tendo problemas com o vídeo. O que pode estar causando isso e como eu posso consertar?

Resposta: O que provavelmente aconteceu, foi que o Microsoft Direct X configurou de modo errado seus drivers de vídeo. Um dos modos que você pode restaurar os drivers é:

- 1) Clique no ícone Meu Computador.
- 2) Clique no ícone Painel de Controle.
- 3) Clique no ícone Adicionar/Remover Programas.
- 4) Escolha os drivers Direct X e então aperte o botão de Adicionar/Remover Programas
- 5) Clique no botão de Restaurar os Drivers.

Se isso não consertar seu problema com o vídeo, você deve fazer o download do último driver de vídeo compatível a Direct X no site do fabricante da sua placa de vídeo.

Aqui está uma lista de certas placas de vídeo que necessitam que drivers especiais de Direct X sejam trazidos por download do site do fabricante de sua placa de vídeo.

1. Algumas placas da marca ATI (www.atitech.com)
2. Chips and Technologies (www.chips.com)
3. Diamond Multimedia (www.diamondmm.com)
4. Matrox (www.matrox.com)
5. Number 9 (www.nine.com)

6. Simply the Best (www.stb.com)
7. Silicon Integrated Systems (www.sis.com)
8. Tseng Labs (www.tseng.com)

Se você tiver dificuldades para encontrar drivers de Direct X, você pode também obter drivers em www.drivershq.com ou www.windows95.com.

Questão 3: Eu ouço efeitos sonoros mas não a música durante o jogo. Como posso consertar isso?

Resposta: A música em Virtua Fighter 2 está no CD. Você deveria experimentar tocar a faixa 2 ou outra posterior no CD de Virtua Fighter 2 para ver se o seu áudio de CD está propriamente ajustado. Se você não puder ouvir o som do CD dentro do CD Player do Windows 95 (botão Iniciar - Programas - Acessórios - Multimídia - CD Player), você precisa:

- 1) Certificar-se de que o volume do áudio do CD não está mudo (sob o comando de volume do Windows 95)
- 2) Certificar-se de que seu drive de CD-ROM está conectado à sua placa de som.

Questão 4: Durante o jogo eu ouço a música mas não aos efeitos sonoros. Como eu posso consertar isso?

Resposta:

- 1) Certifique-se de que o volume dos efeitos sonoros não está mudo.(sob o controle de volume do Windows 95)
- 2) Direct X pode ter configurado de forma errada sua placa de som. Uma maneira de você restaurar os drivers é fazer o seguinte:
 - 1) Clique no ícone Meu Computador.
 - 2) Clique no ícone Painel de Controle.
 - 3) Clique no ícone Adicionar/Remover Programas.
 - 4) Escolha Direct X e aperte o botão de Adicionar/Retirar Programas.
 - 5) Clique em Restaurar Drivers de Áudio.

Se isso não melhorar seu problema, você deve fazer o download dos últimos drivers de som compatíveis a Direct X do site da rede de seu fabricante de placas de som. A seguir está uma lista de algumas placas de som que devem ser trazidas por download do site de seu fabricante de placas de som:

- 1) Aztech Labs – padrão na maioria dos computadores Packard Bell (www.aztechca.com)
- 2) Crystal Semiconductor (www.crystal.com)
- 3) MWAVE (<http://watson.mmb.sfu.ca/new.html>)
- 4) OPTi (www.opti.com) ou (<ftp://ftp.opti.com/pub/multimed/>)
- 5) Sound Blaster 64 AWE ou Sound Blaster 32 AWE (www.soundblaster.com)

Se você tiver problemas para encontrar drivers de Direct X, você pode também encontrar drivers em www.drivershq.com ou www.windows95.com.

Questão 5: Eu quero jogar um jogo na rede usando o protocolo TCP/IP, mas eu não tenho meu endereço IP. Como eu faço para descobrir meu endereço?

Resposta: Se você tiver um TCP/IP instalado sob as propriedades da rede, Windows 95 possui um comando chamado "winipcfg". Vá para o botão Início, escolha Executar e digite "winipcfg" e seu endereço IP aparecerá. A pessoa que criar um novo jogo deve entrar com o endereço IP de seu computador, e a pessoa que vai se juntar ao jogo deve entrar com o endereço do computador onde o jogo foi criado.

Questão 6: Eu introduzi o CD de Virtua Fighter 2 no drive e estou recebendo a seguinte mensagem: "Line 253 = COMMON..." e o jogo não se instala. O que devo fazer?

Resposta: A solução é fazer o download dos drivers de CD-ROM de Windows 95 de seu drive de CD ou do fabricante de seu CD-ROM ou de www.windows95.com.

Questão 7: Como posso otimizar Virtua Fighter 2 para rodar mais rápido em meu computador?

Resposta: Nós incluímos várias opções específicas de PC para permitir que você tenha a melhor performance possível no PC. Algumas maneiras de fazer com que Virtua Fighter 2 rode mais rápido são:

- 1) Certifique-se de que você tem os drivers de vídeo de Direct X apropriados – está é a principal razão para fazer o jogo mais lento. (Veja resposta da questão 2)
- 2) Certifique-se de que todos os outros programas estão fechados ou desativados.
- 3) Tente jogar com o fundo com poucos detalhes e baixa textura do ringue.
- 4) Tente jogar no modo de quarto de tela.
- 5) Tente jogar em baixa resolução ou 256 cores.

Questão 8: Eu estou tendo problemas para conectar meu Gamepad/Joystick. O que é necessário fazer?

Resposta: Virtua Fighter 2 usa Direct Input, portanto tudo o que você precisa fazer é configurar e calibrar seu controle dentro do ícone Joystick no Painel de Controle do Windows 95. Quando tiver feito isso, inicie Virtua Fighter 2, vá ao menu de opções na barra de menu e escolha Device Settings. Escolha o método que você quer usar e assim por diante.

CRÉDITOS

SEGA Entertainment

Produtor Executivo

Matt Wolf

Produtor

Scott Hawkins

Gerente de Produto

Kristi Walker

Copywriter

Josh Braff

Design

Cody Gates

Ilustração da Embalagem

Masud Husain

Serviços Criativos

Eileen Sacman, Arvin Carlson, Scot Allen

Agradecimentos Especiais

Shinobu Toyoda, Bernie Stolar, Greg Suarez, Jill Braff, Sue Price e John Goodale

SEGA do Japão

Diretor

Tadashi Ihori

Produtor

Toshinori Asai

Assistente de Produção

Shun Arai

Supervisor

Yu Suzuki

Programador Principal

Koue Tsukuda

Programadores

Masato Hagishita, Yasuhiro Suzuki, Hajime Sawada, Yoshihiko Toyoshima, Takashi Atsu, Toshinori Suzuki, Kasuhiza Hasuoka, Tomonobu Takahashi

Design Gráfico

Hisato Fukumoto, Tomoharu Tanaka, Katsufumi Yoshimori, Yumi Morikawa

Design de Som

Takenobu Mitsuyoshi



SEGA do Japão - Divisão PC (Marketing)

Gerente Geral do Grupo

Shinji Fujiwara

Gerentes

Chie Tokoro, Yasuo Koike

Equipe

Ryousuke Kaji, Junko Yasui, Yoshirou Tateyama, Satomi Kawasaki, Takeshi Tsugane, Toshiro Nakayama, Yasuhide Nagasawa, Shinya Itoh, Shozu Hirano

Editores de Ajuda

Tadashi Ihoroi, Takako Higuchi

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY
multimedia

Publicado por Sega Entertainment. Distribuído por Sega of America. Sega é uma marca registrada no US Patent e Trademark Office. Sega Entertainment e Virtua Fighter são marcas de SEGA. Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation.

Pentium é marca registrada e MMX é marca de Intel Corporation.

Sound Blaster é uma marca de Creative Labs, Inc. © 1997 SEGA.

Todos os direitos reservados.