

SEGA

THE KING OF **FIGHTERS**

MATCH 1999™

DREAM MATCH
MATCH 1999



Dreamcast™

SNK

RECOMENDADO
14
anos
PARA MAIORES DE 18 ANOS

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, devolva imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre V. Sa., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que na qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o adquira, desde que haja concordância expressa com as condições no verso desta embalagem.

1. Concessão de Licença: Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. **2. Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. **3. Restrições de Cópia:** É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. **4. Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alocado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompor, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. **5. Restrições de Transferência:** O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato.

6. Cancelamento: Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. **7. Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento dos CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a repor itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde de que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.

**THE KING OF
FIGHTERS**

DREAM MATCH 1999

ÍNDICE

Operando os Controles.....	4	Modo de Treinamento.....	16
Começando o Jogo.....	6	Comunicação do Neo Geo Pocket.....	17
A Tela do Jogo.....	9	Modo Opção.....	20
Movimentos dos Personagens.....	10	Salvar, Carregar.....	22
Regras da Competição.....	14	Personagens e Movimentos Especiais..	23
Modo de Sobrevivência.....	15		

OPERANDO OS CONTROLES

Botão START

Inicia o Jogo/Jogo Rápido/
Continua/Pausa

Controle Analógico

Sem Função

Botão Direcional

Movimenta o Personagem, Pula, Agacha,
Bloqueia, etc./Modo & Menu de Seleção de Item

Botão X

Soco Fraco

Botão Y

Soco Forte

Botão A

Chute Fraco/Confirma a Seleção

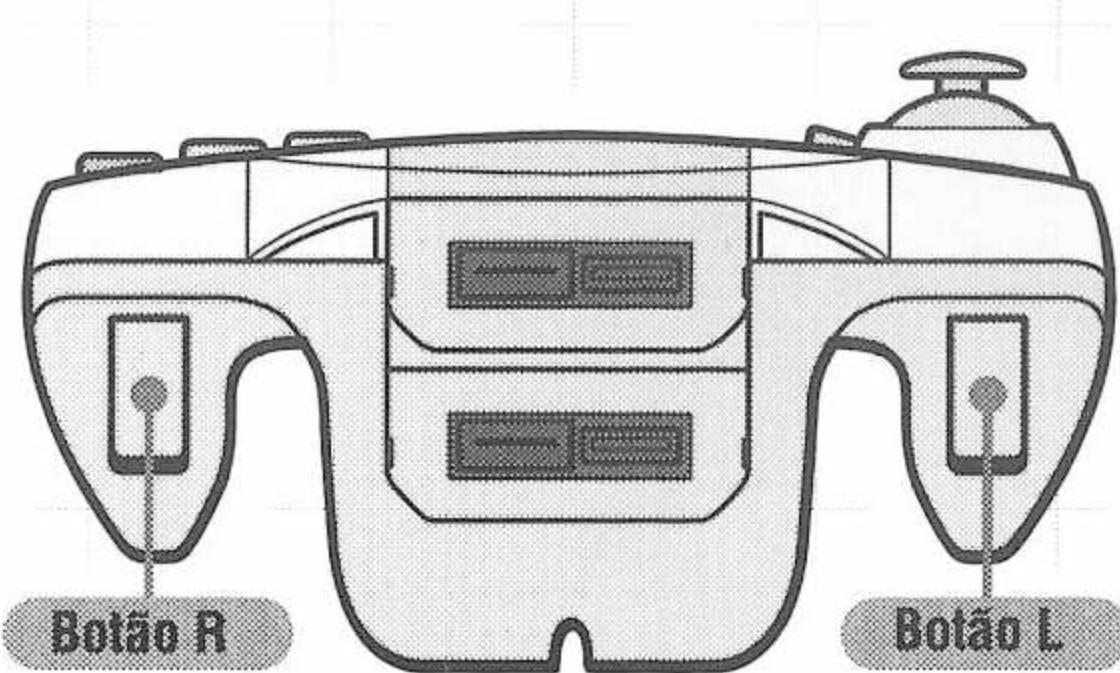
Botão B

Chute Forte

Botão L/Botão R

Movimento de "Atiçar"

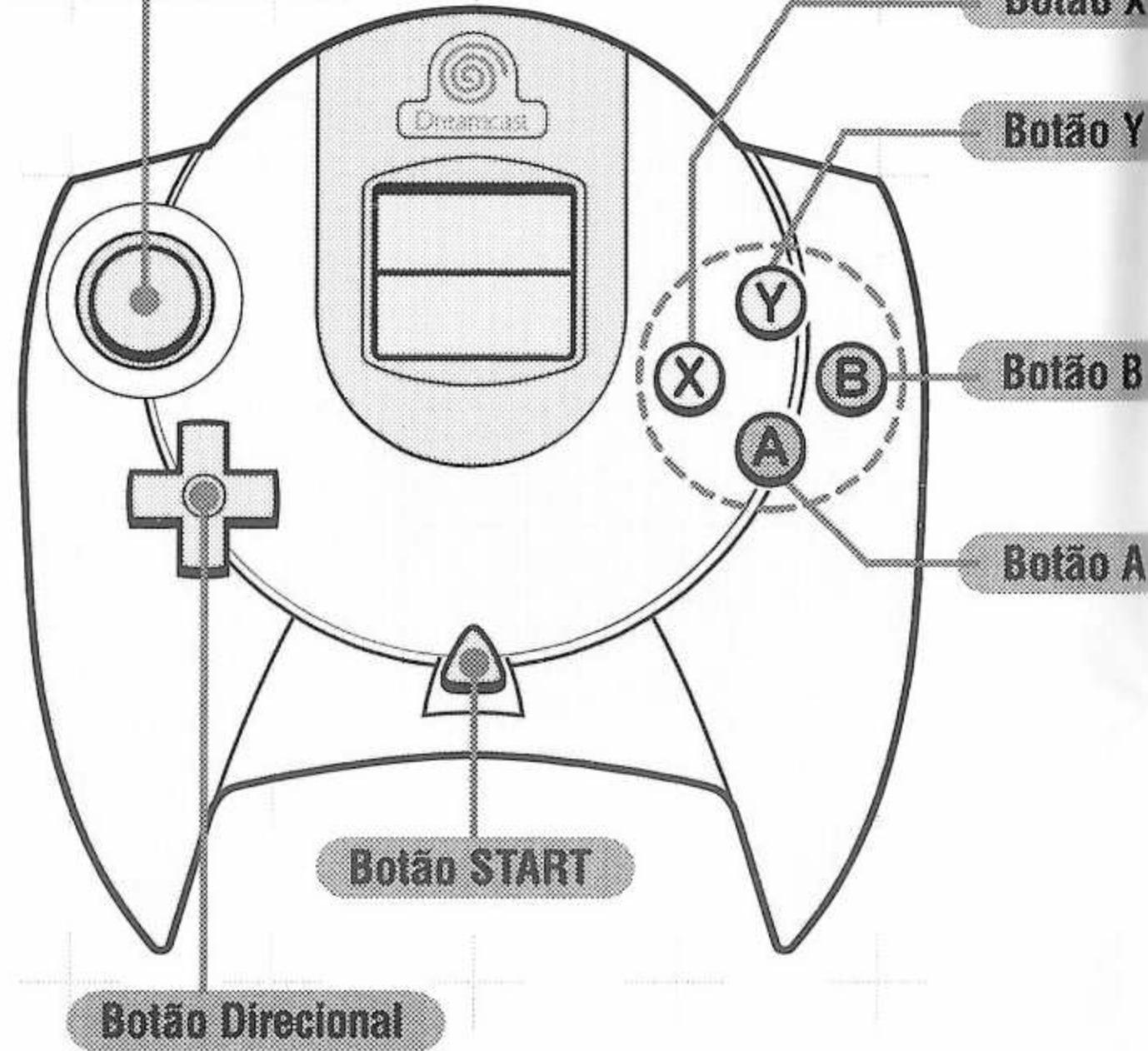
Dreamcast Controller



Botão R

Botão L

Controle Analógico



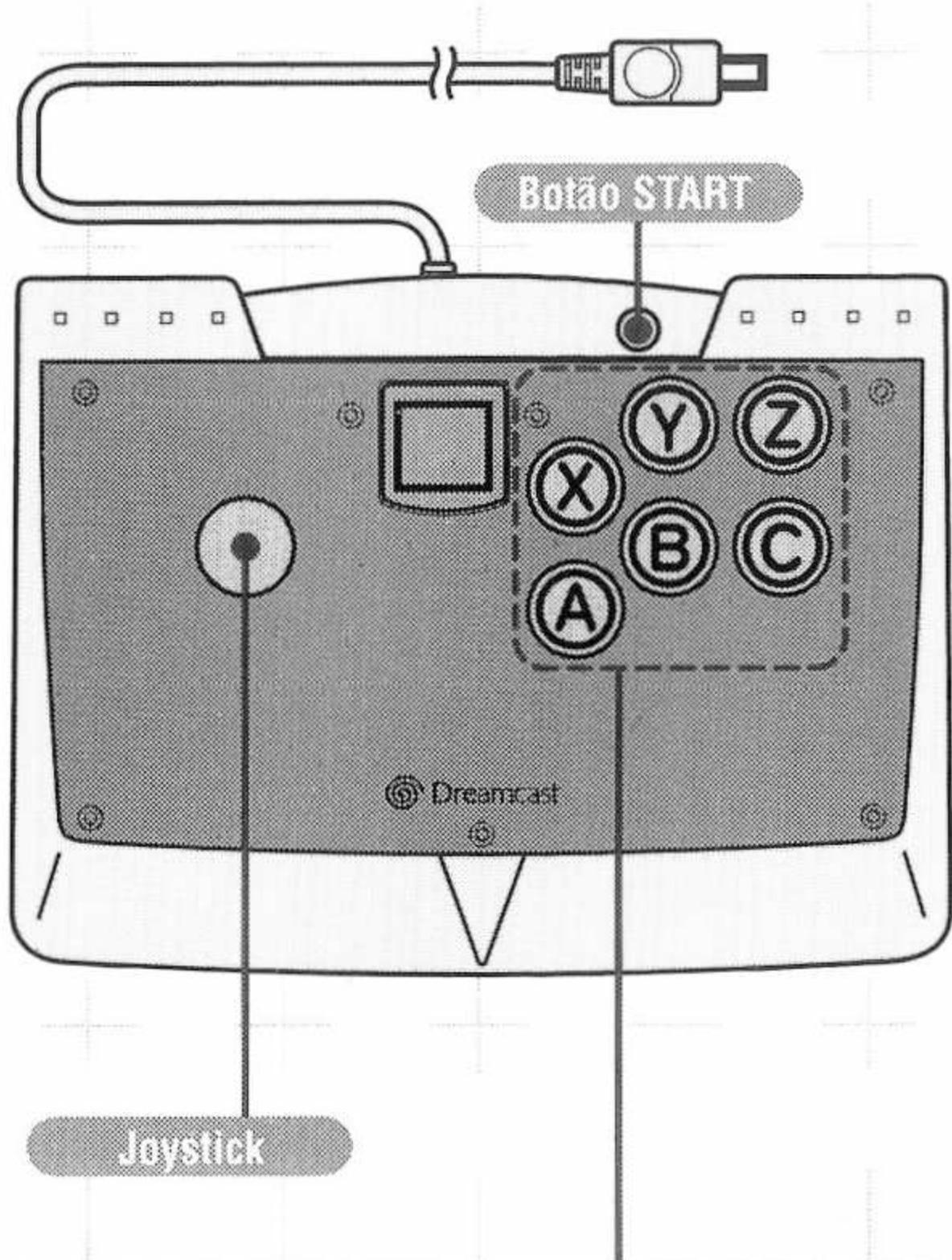
Botão START

Botão Direcional

*Não toque no Botão Analógico ou nos Botões L/R enquanto estiver ligando o Dreamcast. Fazendo isso você interferirá na inicialização do controle, provocando mau funcionamento.

Arcade Stick

Todos os comandos são os mesmos do Dreamcast Controller, exceto "Atiçar" (que é feito com os Botões Z e C).



Botão X, Botão Y, Botão Z, Botão A, Botão B, Botão C

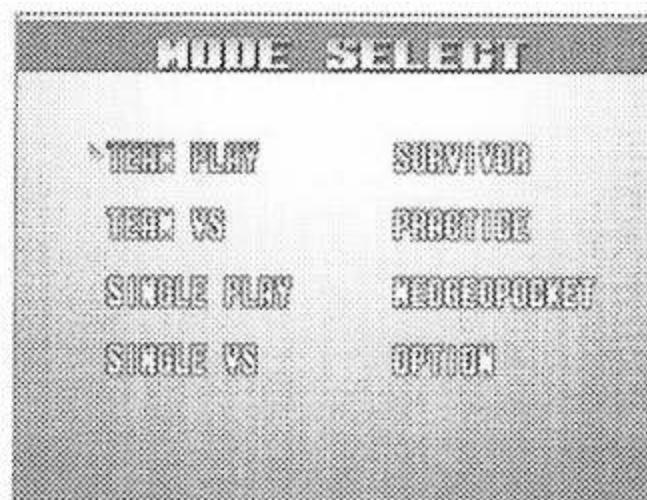
Botão START	Inicia/Jogo Rápido/ Continua/Pausa
Joystick	Movimento do Personagem, Pula, Agacha, Bloqueia, etc./Modo & Menu de Seleção de Item
Botão X	Soco Fraco
Botão Y	Soco Forte
Botão Z	"Atiçar"
Botão A	Chute Fraco/Confirma a Seleção
Botão B	Chute Forte
Botão C	"Atiçar"

- * Este título de software é para um ou dois participantes. Antes de ligar a energia de seu Dreamcast, conecte o controle ou outro equipamento periférico nos portais de controle do Dreamcast. (Utilize somente os portais A e B). Para voltar à tela principal, a qualquer momento durante o jogo, pressione simultaneamente os botões A, B, X, Y e Start. Tal ação fará com que o Dreamcast reinicialize o software e exiba a tela principal.
- * Um segundo controle Dreamcast ou um Arcade Stick (vendido separadamente) poderão ser adquiridos para jogar com dois participantes.
- * Todos os comandos acima listados referem-se às configurações iniciais. Os mesmos poderão ser modificados no Menu de "CONFIGURAÇÃO DE BOTÃO".

COMEÇANDO O JOGO



Pressione o Botão Start assim que a Tela Principal Aparecer



Tela de Seleção de Modo

Selecione um modo de jogo com o botão direcional, e pressione o Botão A para confirmar.

<input type="radio"/> TEAM PLAY <input type="radio"/> TEAM VS <input type="radio"/> SINGLE PLAY <input type="radio"/> SINGLE VS <input type="radio"/> SURVIVOR <input type="radio"/> PRACTICE <input type="radio"/> NEOGEO POCKET <input type="radio"/> OPTION	Batalha do seu time contra o computador. Batalha entre os times de dois jogadores. Batalha de um personagem contra o computador. Batalha entre os personagens de dois jogadores. Todos os personagens em um "time attack". Modo para praticar movimentos do jogo, etc. Modo para comunicar com o NEOGEO Pocket. Muda vários ajustes do jogo.
---	---



Seleção de Modo de Controle

Selecione o modo de controle do seu personagem com o botão direcional e pressione o Botão A.

<input type="radio"/> ADVANCED <input type="radio"/> EXERTA	Modo de controle para jogadores avançados. Modo de controle para iniciantes.
--	---



Seleção de Membros da Equipe

Selecione 3 personagens.

Escolha um personagem de cada vez através do controle direcional e aperte o Botão A para confirmar.
Em batalhas com um personagem, a luta irá começar imediatamente.



Seleção de Ordem de Luta

Decida a ordem dos personagens na batalha.

Selecione a ordem em que os personagens irão aparecer na batalha e aperte o Botão A para confirmar.
A ordem pode ser mudada a cada estágio.



O Combate se Inicia!



Roleta de Editar Equipe

Use a Roleta de Editar Equipe para selecionar aleatoriamente personagens membros da equipe.
 (Tal ação não poderá ser utilizada nos modos Sobrevivente e Treino).

Mova o cursor para o ponto de interrogação [?] da Tela de Seleção de Personagem com a Tecla Direcional, e pressione o Botão A.

Jogo Rápido

Pressione o Botão Start do controle não utilizado durante lutas de 1 jogador vs. computador (exceto nos modos Sobrevivente e Treino), para começar combates rápidos de dois participantes.

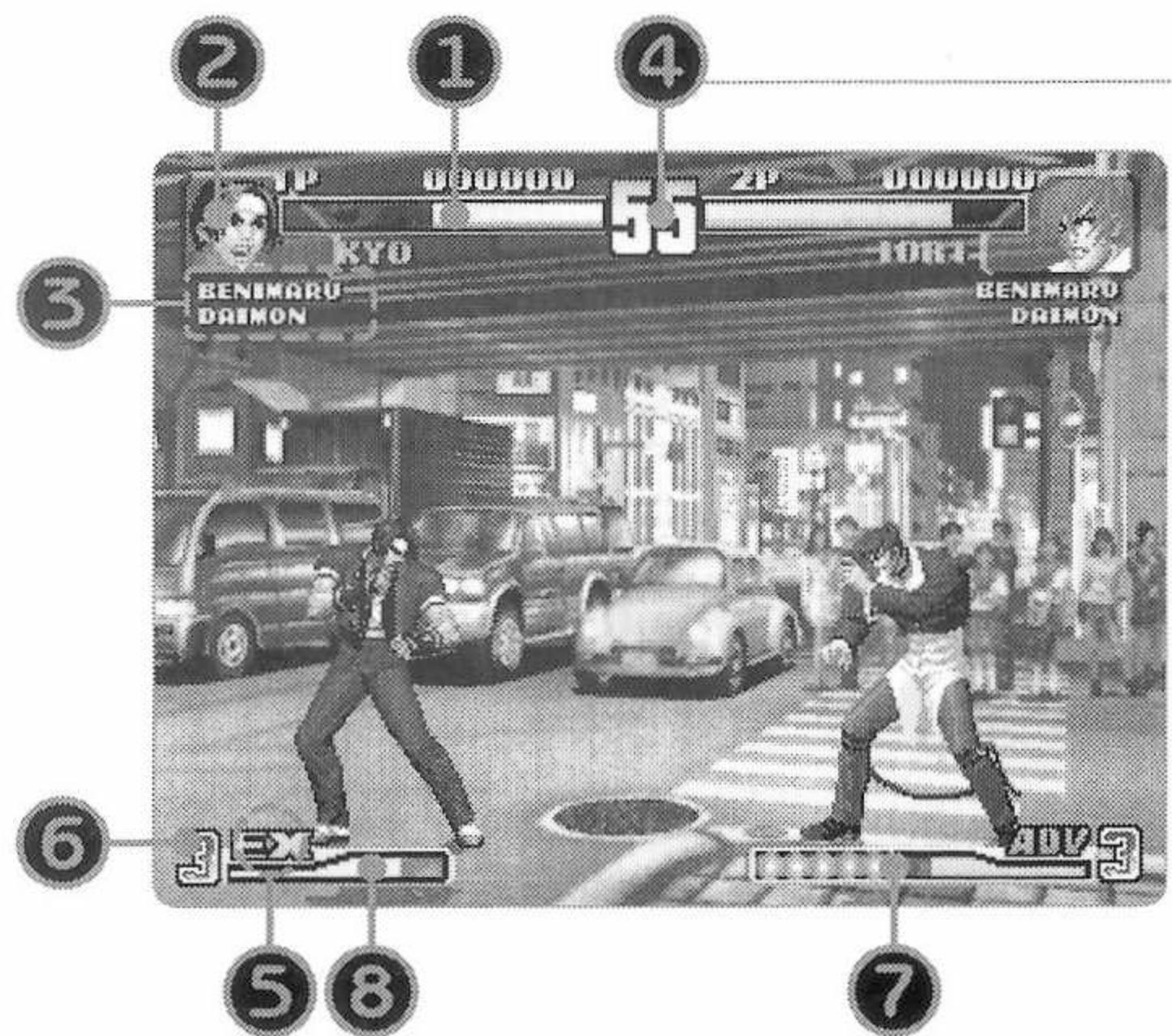
Continuando o Jogo

Após perder uma luta no modo de combate de jogador único vs. computador (excluindo os Modos Sobrevivente e Treino), pressione o Botão Start na Tela de Continuar, antes que a contagem chegue a “0”, para poder ativar a Tela de Roleta de Continuar Jogo. Quando a roda da roleta começar a girar, pressione o Botão A, antes que o tempo acabe, para parar a roleta e selecionar Continuar Jogo (Pressione o Botão B ou deixe o tempo se esgotar para ignorar o Continuar Jogo). Continuar Jogo se aplica apenas à primeira fase depois que o jogo é retomado. (não apenas um único round).

Opções de Continuar

MAX Gauge Start	Começa o jogo com três estoques de energia e o Power Gauge no máximo.
Opponent Power 1/3	Começa o jogo com o personagem do computador com 1/3 de power gauge (Aplica-se para toda o time do computador).
CPU Difficulty Down	Começa o jogo com o personagem do computador em nível de dificuldade 1.
To Next Stage	Começa a ação no próximo estágio.
Attack Power Up!	Aumenta o poder ofensivo do jogador.
No CPU Gauge	O power gauge do personagem é desligado.

A TELA DE JOGO



1 Indicador de Vida

Exibe a força restante do personagem. O indicador verde representa o indicador de energia para o Modo Avançado. O indicador amarelo é para o Modo Extra. Quando a energia restante diminuir no Modo Extra, o indicador irá começar a piscar e irá ativar a utilização dos Movimentos Super Especiais.

2 Personagem na Batalha

Exibe o rosto do personagem em ação.

3 Outros Nomes

Os nomes dos personagens derrotados irão aparecer com letras escurecidas.

4 Tempo Restante

Exibe o tempo que falta no round.
O Indicador de Vida Restante define o vitorioso quando o temporizador chegar a "0".

5 Visualização dos Controles

Exibe o Modo de Controle para o lutador em ação. [ADV: Modo Avançado/ EX: Modo Extra]

6 Visualização da Ordem

Mostra a ordem de luta dos membros da equipe.

7 Indicador de Energia Avançado

Indicador de Energia para Modo Avançado (consultar pág.12).

8 Indicador de Energia Extra

Indicador de Energia para Modo Extra (consultar pág.12)..

MOVIMENTOS DOS PERSONAGENS

Todas as descrições de comandos descrevem as configurações iniciais, com as marcas de setas → significando qual a direção para pressionar as teclas direcionais do controle.

Os símbolos X, Y, A e B são abreviações dos botões.

- Todos os comandos abaixo listados são para utilização do Dreamcast Controller.

Movimentos Avançados

(Personagens com a face para direita.)

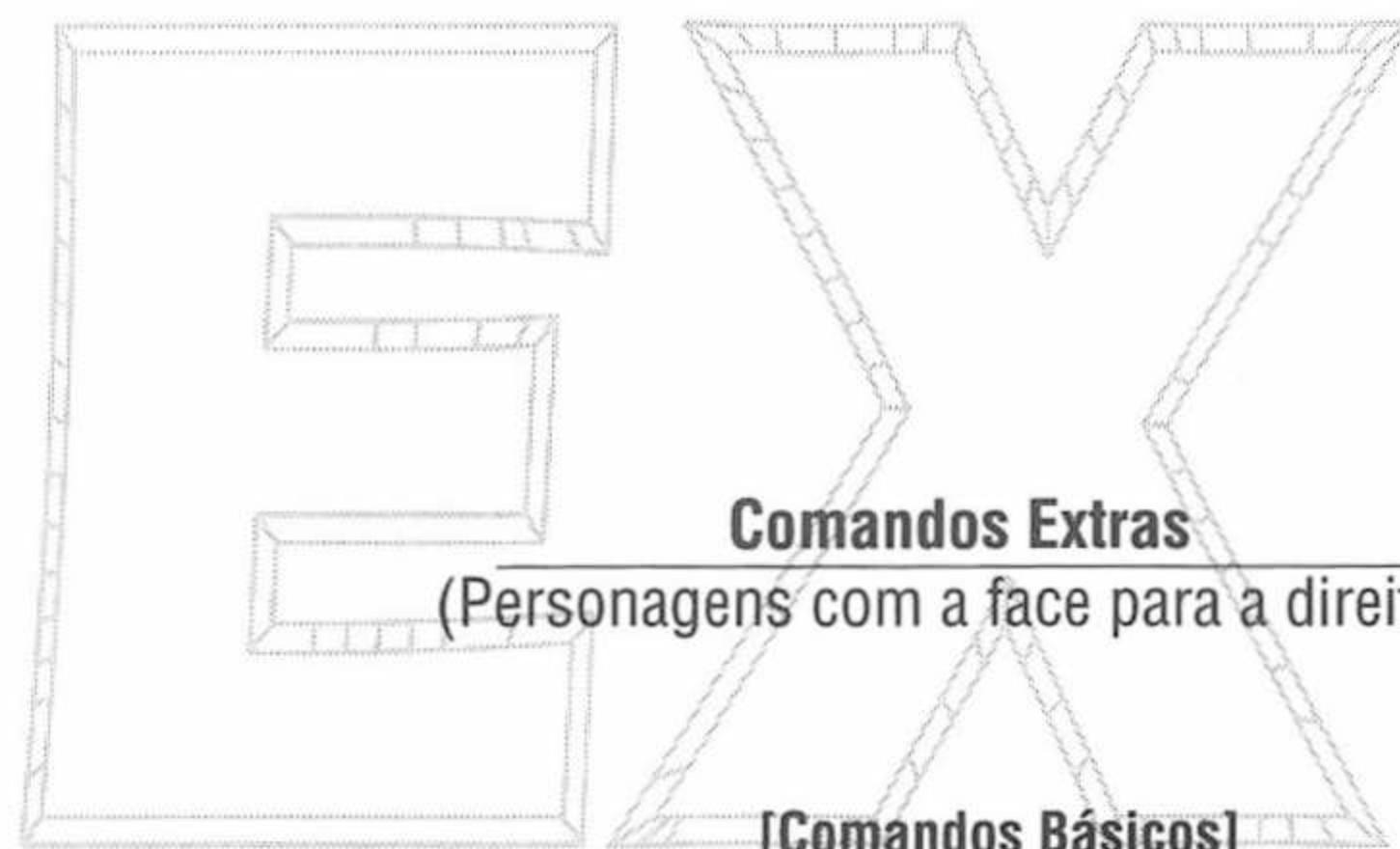
[Comandos Básicos]

Movimento	
Correr	← ou →
Recuar	→ → rapidamente
Pular	← ← rapidamente
Agachar	↖ ou ↑ ou ↗ ↖ ou ↓ ou ↘
Defender	← (defende de pé) ou ↗ (defende abaixado)
Soco	X (Fraco) ou Y (Forte)
Chute	A (Fraco) ou B (Forte)

[Comandos Especiais]

Escape de Emergência (→)	Pressione X, A simultaneamente (ou, → + X, A simultaneamente)
Escape de Emergência (←)	Pressione ← + X, A simultaneamente
Blow-Away Attack	Pressione Y, B simultaneamente
MAX Power Activate	Pressione X, Y, A simultaneamente (somente com estoque de energia)
Knockdown Recovery	Pressione Y, B simultaneamente antes de ser derrubado
Body Throw Breaker	Pressione ← ou → + X, Y, A, ou B quando for agarrado
"The Teaser"	Pressione o Botão L ou R
Forward Guard Cancel Emergency Escape	Pressione X, A simultaneamente (ou, → + X, A simultaneamente) enquanto defende
Backward Guard Cancel Emergency Escape	Pressione ← + X, A simultaneamente enquanto defende
Guard Cancel Blow-Away Attack	Pressione Y, B simultaneamente enquanto defende

**"MAX Power Activate", "Guard Cancel Emergency Escape" e "Guard Cancel Blow-Away Attack" não podem ser usados sem estoque de energia.



Movimento	← ou →
Correr	→ → rapidamente
Recuar	← ← rapidamente
Pular	↗ ou ↑ ou ↘
Agachar	↖ ou ↓ ou ↗
Defender	← (defende de pé) ou ↗ (defende abaixado)
Soco	X (Fraco) ou Y (Forte)
Chute	A (Fraco) ou B (Forte)

[Comandos Especiais]

Incursion Aversion	Pressione X, A simultaneamente
Blow-Away Attack	Pressione Y, B simultaneamente
Power Builder	Pressione X, Y, A simultaneamente (mantenha temporariamente)
Counter Attack	Pressione X, Y, A, B durante um Incursion Aversion Move
Knockdown Recovery	Pressione Y, B simultaneamente antes de ser derrubado
"The Teaser"	Pressione o Botão L ou R
Forward Guard Cancel Emergency Escape	Pressione X, A simultaneamente (ou, → + X, A simultaneamente) enquanto defende
Backward Guard Cancel Emergency Escape	Pressione ← + X, A simultaneamente enquanto defende
Guard Cancel Blow-Away Attack	Pressione Y, B simultaneamente enquanto defende

"Guard Cancel Emergency Escape" e "Guard Cancel Blow-Away Attack" não podem ser usados se o medidor de vida não estiver no máximo.

Indicador de Energia

O sistema de medidor de vida varia do Advanced Mode para o Extra Mode.

Indicador de Energia Avançado

No Modo Avançado, o indicador de energia na metade inferior da tela aumentará a cada Movimento Especial utilizado. Quando se tornar completo, uma luz amarela de Estoque de Energia irá se acender à direita do indicador (um “estoque de energia”), permitindo a utilização dos Movimentos Super Especiais.

Poderão ser mantidos até 3 “estoque de energia”. Pressione os Botões X, Y, A simultaneamente, quando os estoques de energia estiverem iluminados, para aumentar temporariamente a energia de seu personagem até MAX (Máxima Ativação de Energia). Se estiver sobrando mais de um estoque de energia, quando utilizar o Ativar Energia Máxima, utilize o Movimento Super Especial de Energia Máxima.

Indicador de Energia Extra

No Modo Extra, pressione para baixo os botões X, Y, A simultaneamente para aumentar o indicador de energia na metade inferior da tela (Criador de Energia).

Quando o indicador se tornar completo, seu personagem irá entrar automaticamente por algum tempo na Condição de Indicador MÁXIMO, permitindo a utilização de Movimentos Super Especiais. Se o Indicador de Vida também estiver piscando nesta condição, você poderá utilizar os Movimentos Super Especiais de Energia MÁXIMA.

Sistema de Vantagem

Neste jogo, quando um personagem perde no Modo de Jogo de Equipe ou no Modo de Equipe VS, o Sistema de Vantagem oferece uma vantagem sobre os adversários para o segundo e terceiro lutadores.

No Modo Avançado, o número de estoques de energia que poderão ser mantidos irá aumentar para cinco, e se tornará mais fácil utilizar os Movimentos Super Especiais de Energia MÁXIMA.

Além disso, no Modo Extra, o comprimento do indicador de energia será diminuído, tornando mais fácil aumentar a energia.

* Ao modificar configurações no “CONFIGURAÇÕES DE COMBATES” no Menu de Modo de Opção, os jogos poderão ser praticados sem o Sistema de Vantagem (consultar pág.21).

Ataques de Reserva

Quando as condições abaixo descritas forem alcançadas em combates de equipe, pressione os Botões X, Y, A simultaneamente, para que outros membros da equipe se apresentem para um “Ataque de Reserva”.

As chances de receber ajuda, no entanto, irão variar com a compatibilidade entre os outros membros da equipe.

- Quando um personagem for derrubado ou agarrado por um adversário.
- Quando restarem outros companheiros de equipe para lutar.
- Quando os companheiros de equipe esperando para lutar puderem ser vistos na tela.

* Se a compatibilidade entre companheiros de equipe for boa e se as condições acima forem alcançadas, a porcentagem para conseguir um “Ataque de Reserva” será de 100%; de 50% se a compatibilidade for normal; e não existirá se a compatibilidade for má.

REGRAS DA COMPETIÇÃO

TEMA ◆ Batalha 3-a-3

- ① Cada equipe irá começar a lutar em combate de um round.
- ② Quando o primeiro membro for derrotado, o segundo membro entra no combate. O vitorioso continuará a lutar com o mesmo nível de medida de energia marcado no final da luta anterior. (O nível de força do vitorioso será levemente restaurado com um bônus de vitória e um bônus de tempo.)
- ③ A primeira equipe a derrotar todos os adversários irá ganhar e seguirá para o próximo combate.



SINGL ◆ Batalha 1-a-1

O primeiro personagem a ganhar dois ou três rounds vencerá o combate. Durante as lutas, os níveis de energia de ambos participantes será restaurado sempre que algum round for decidido, e a ação continuará para o próximo round. O número de rounds necessários para se ganhar um combate poderá ser modificado com a “CONFIGURAÇÃO DE COMBATES” no Menu de Modo de Opção (consultar pág.21).



MODO SOBREVIVENTE

Modo Sobrevivente é um combate de computador de modo “Ataque de Tempo”.

Selecione um personagem, e enfrente os outros personagens com um Indicador de Vida que não pode ser restabelecido.

Venha competir para ver quanto tempo será necessário (Tempo Esgotado) para derrotar todos os adversários.

Iniciando o Modo de Sobrevivência

Após selecionar “SOBREVIVENTE” na Tela de Seleção de Modo e pressionar o botão A, selecione um Modo de Comando e um personagem com o Botão Direcional, e aperte o Botão A para iniciar o jogo.

Regras do Modo de Sobrevivência

Todos os combates são de um round. Quando você vencer um combate, a energia do Indicador de Vida será levemente restaurada, e o próximo adversário irá aparecer. Durante um combate, se o Indicador de Vida se esgotar, você irá perder, e a Tela de Continuar irá aparecer. Pressione o Botão START para continuar o jogo.

Salvar Dados de Superação

Após derrotar todos os adversários para superar o jogo, os resultados poderão ser salvos na placa de memória (dispositivo de Unidade de Memória Virtual VMU [vendida separadamente]) (consultar pág.22).

◆ UPLOAD

CHARACTER	DC PTS	DGP PTS	PTS
KEN	100 100	100 100	100 100
SETHORI	100 100	100 100	100 100
ARTHUR	100 100	100 100	100 100
TERRY	100 100	100 100	100 100
ONIY	100 100	100 100	100 100

Selecione “CARREGAR” na Tela de Modo do NEOGEO Pocket e pressione o Botão A para seguir até a Tela de Carregar.

Movimente o Botão Direcional para cima e para baixo, a fim de selecionar Informações de Pontos do Personagem, e à direita ou esquerda para selecionar menus. Pressione o Botão A para confirmar seleções.

[MENUS DE UPLOAD]

POINT PLUS	Acrescente “Conseguir Pontos” aos Pontos do Personagem e salve os dados.
UPLOAD	Carregue “HABILIDADES” adquiridas no “DREAM MATCH” .
EXIT	Volte à tela anterior.

ATENÇÃO: Relações entre “Pontos de Personagem” e “HABILIDADES”.

No “Dream Match 1999”, os personagens recebem “Conseguir Pontos” sempre que vencerem um combate, e o total dos mesmos se tornam os Pontos do Personagem. Personagens que receberem um certo número destes pontos irão ganhar uma “HABILIDADE”. Tais “HABILIDADE’s são Movimentos Especiais que os personagens poderão receber no “Modo de Fazer” do “R-2”.

◆ DOWNLOAD

Selecione “DOWNLOAD” na Tela de Modo do NEOGEO Pocket e pressione o Botão A para seguir até a Tela de Descarregar. Selecione um menu com o Botão Direcional e pressione o Botão A para confirmar as seleções.

DESCARREGAR	DC POINTS	DGP POINTS	PTS
VISUAL	200 200	200 200	200 200
DOWNLOAD	400 400	400 400	400 400
EXTRA	600 600	600 600	600 600
ALL	800 800	800 800	800 800

VISUAL Veja imagens escondidas quando alcançar certas condições.

DOWNLOAD Receba dados de resultados de lutas dos “R-2” e converta para Pontos NGP.

EXIT Volte à tela anterior.

ATENÇÃO: Condições Para Ver Imagens Escondidas

Ao descarregar dados dos resultados das lutas a partir do “R-2”, será possível ver imagens escondidas, a partir do Menu “VISUAL”, sempre que o total de pontos exceder ou for igual a um certo valor determinado.

OPERAÇÕES DO NEOGEO POCKET

Tela DC Communication

Selecione “COMUNICAÇÕES DC” na tela de Menu Principal do “R-2”, e pressione o Botão A para seguir até a tela de Comunicações DC. Selecione qualquer um dos menus abaixo citados, e pressione o Botão A.



- | | |
|--------------------|---------------------------------------|
| Send Fight Results | Carregue dados no “Dream Match 1999”. |
| Get Skill | Receba dados do “Dream Match 1999”. |

Enviar Resultados de Luta

Selecione este menu e pressione o Botão A para enviar Dados de Resultado de Luta do “R-2” para o “Dream Match 1999”. Quando terminar de carregar, a mensagem de “Final de Transmissão” irá aparecer.

Conseguir Habilidade

Selecione este menu e pressione o Botão A para descarregar “HABILIDADES” adquiridas durante o jogo de “Dream Match 1999”. Selecione os dados a serem enviados utilizando o software “Dream Match 1999”, e pressione o Botão A. Quando terminar de descarregar, a mensagem “Final de Transmissão” irá aparecer e a tela Conseguir Habilidade irá aparecer. Escolha se irá querer manter ou deletar as “HABILIDADES” descarregadas.

MODO DE OPÇÃO



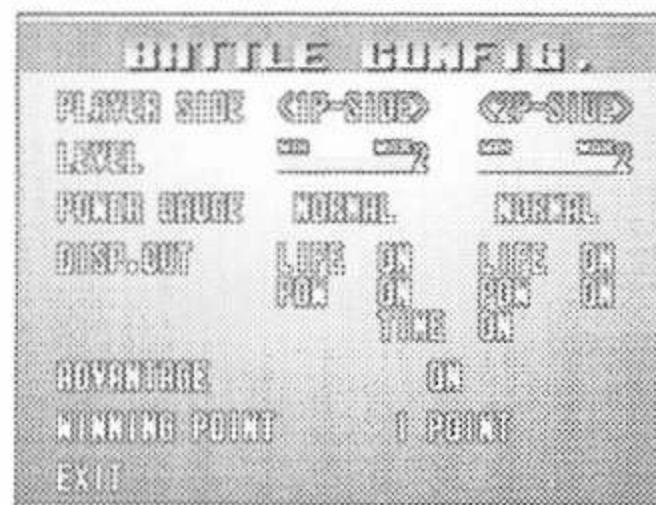
Selecione Opção na Tela de Seleção de Modo, e pressione o Botão A para seguir até a Tela de Modo de Opção. Movimente o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar itens, e à direita e esquerda para modificar configurações. Pressione o Botão A para confirmar mudanças de configurações.

DIFFICULTY	Configura os níveis de dificuldade de combate do computador de 1 a 8.
PLAY TIME	Configura o tempo do round em NORMAL ou SEM LIMITE.
LANGUAGE	Seleciona 1 entre os 4 idiomas para exibição de mensagens do jogo.
STAGE SELECT	Determina se a Tela de Seleção de Fase será exibida para combates de dois lutadores. (LIGADA: Seleciona fases antes das lutas / DESLIGADA: Sem seleção).
BATTLE CONFIG.	Selecione e Pressione o Botão A para ativar a Tela de CONFIGURAÇÃO DE COMBATE (consultar pág. 21).
BUTTON CONFIG.	Selecione e pressione o Botão A para ativar a Tela de CONFIGURAÇÃO DE BOTÃO (consultar pág. 21).
SAVE	Selecione e pressione o Botão A para ativar a Tela de Salvar e salve.
Option Settings	Configurações na placa de memória (consultar pág. 22).
EXIT	Selecione e pressione o Botão A para voltar à Tela de Seleção de Modo.

BATTLE CONFIG.

Este menu irá permitir que você altere o sistema do jogo.

Movimente o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar itens, e à direita e esquerda para modificar configurações.



PLAYER SIDE	Selecione o Jogador 1 (1P) ou Jogador 2 (2P)
LEVEL	Modifique o valor do nível de defesa do personagem entre as 8 configurações (1 a 8).
POWER GAUGE	Modifique a condição do indicador de energia durante o jogo.
DISP. OUT	Ligue ou Desligue a exibição do Indicador de Vida, do Indicador de Energia e do tempo restante.
ADVANTAGE	Configura o Sistema de Vantagem (ON – liga o sistema / OFF – desliga o sistema)
WINNING POINT	Estabelece os pontos de vitória de um combate de lutador único entre 1 e 5.
EXIT	Retorna ao MODO DE OPÇÃO.

BUTTON CONFIG.

Configure as configurações de comando de controle aqui.

Movimente o Botão Direcional para cima e para baixo para selecionar itens que você irá querer modificar, e pressione o botão que irá querer utilizar. Ao terminar de modificar as configurações de botão, selecione “SAIR” e pressione o Botão “A” para voltar à Tela de Opções.



SALVAR, CARREGAR

Utilize uma placa de memória para obter uma cópia reserva de várias informações.

Salvando, Carregando

“SALVAR”: Selecione “YES(SIM)” na Tela de Seleção de Salvamento que irá aparecer quando um jogo terminar, e pressione o Botão A para salvar dados.

“CARREGAR”: A Progressão de Dados Salvos será automaticamente carregadas antes que um jogo seja iniciado, então, após selecionar um modo, selecione “CONTINUAR” e pressione o Botão A para retomar o jogo.

Salvando Dados do Modo de Sobrevivência

Após superar o MODO SOBREVIVENTE, selecione “YES” e pressione o Botão A quando o Indicador de Salvar seleção aparecer.

Salvar Opções de Configurações

Siga da Tela de Opção para a Tela de Salvar (consultar pág.20). Selecione “YES” e pressione o Botão A.

Tal ação irá salvar as configurações modificadas nos Menus de CONFIGURAÇÃO DE COMBATE e de CONFIGURAÇÃO DE BOTÕES.

* É necessário uma placa de memória (unidade de salvamento de dados de Sistema de Memória Virtual [vendida separadamente]) para salvar vários tipos de dados.

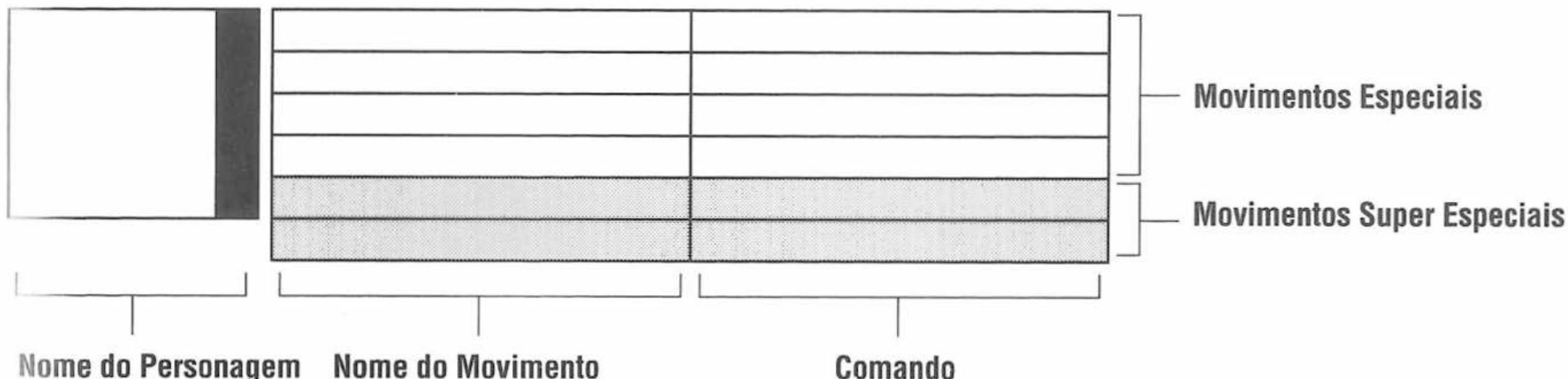
* É necessário uma placa de memória com capacidade de armazenamento de 7 blocos para salvar todos os dados. (Progressão de Dados, dados de superação, dados de opção de configurações, dados de comunicação NEOGEO Pocket, todos os dados poderão ser salvos.)

* Não desligue a energia da unidade principal nem remova a placa de memória, ou quaisquer outras unidades periféricas nem controles, enquanto estiver salvando dados.



PERSONAGENS E MOVIMENTOS ESPECIAIS

Entendendo os Gráficos



Significado dos Símbolos



**Direção para Pressionar
(Personagens com a face
para direita)**



Abreviações dos Botões



**Movimentos Super
Especiais**

* Todos os botões de comando, na tabela de comando, referem-se às configurações iniciais.

* Existem outros Movimentos Especiais e Movimentos Super Especiais, além daqueles aqui apresentados. Utilize suas habilidades para descobri-los!





KYO KUSANAGI

FIRE BALL	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
WICKED CHEW	$\downarrow \searrow \rightarrow + X$
R.E.D. KICK	$\leftarrow \downarrow \searrow + A \text{ ou } B$
POISON GNAWFEST	$\downarrow \searrow \rightarrow + Y$
*MAJOR SERPENT WAVE	$\downarrow \nwarrow \downarrow \searrow \downarrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*FINAL SHOWDOWN	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$



BENIMARU NIKAIKO

LIGHTNING FIST	$\downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
SHINKU KATATEGOMA	$\downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
BENIMARU BLAST	Perto do oponente, $\rightarrow \downarrow \searrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
3 LEVEL REFLEX BOOT	$\rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
*HEAVEN BLAST FLASH	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*ELECTRIGGER	Perto do oponente, $(\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow) \times 2 + X \text{ or } Y$



GORO DATMON

MINELAYER	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ or } Y$
EARTH MOVER	Perto do oponente, $\rightarrow \downarrow \searrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
REVERSE DROP	$\rightarrow \downarrow \searrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
GIGANTIC MOWER	Perto do oponente, $\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ or } B$
*HEAVEN TO HELL DROP	Perto do oponente, $(\rightarrow \downarrow \searrow \downarrow \searrow \leftarrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$
*STORMY MOUNT	Perto do oponente, $(\leftarrow \downarrow \searrow \downarrow \searrow \rightarrow) \times 2 + A \text{ ou } B$



TERRY BOGARD

BURNING KNUCKLES	$\downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
POWER WAVE	$\downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
RISING TACKLE	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
POWER DUNK	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ ou } B$
*POWER GEYSER	$\downarrow \searrow \leftarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*HIGH ANGLE GEYSER	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$



ANDY BOGARD

ZAN EI KEN	$\rightarrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
HISHO KEN	$\downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
WATER BLASTER BOP	Perto do oponente, $\leftarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
SHO RYU DAN	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
*SUPER SHELL BURST	$\downarrow \searrow \leftarrow \searrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
*FLYING COMET PUNCH	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$



JOE HIGASHI

HURRICANE UPPER	$\leftarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
TIGER KICK	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ ou } B$
GOLDEN HEEL HURTER	$\downarrow \searrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
EXPLODING FIST	X ou Y pressione repetidamente
*SCREW UPPER	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*EXPLODING HURRICANE TIGER HEEL	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$



RYO SAKAZAKI

TIGER FLAME PUNCH	↓↘↗ + X ou Y
KOHO	→↓↘ + X ou Y
LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK	→↘↓↙← + A ou B
KYOKUGEN FIST FLASH	Perto do oponente, ←↘↓↗ + X ou Y
*RYUKO RANBU	↓↘↗↘↓↙← + X ou Y
*DESTROYER BLAST	→↖↘↓↗ + X ou Y



ROBERT GARCIA

DRAGON BLAST PUNCH	↓↘↗ + X ou Y
SHOOTING STEAM STRIKE	→↓↘↙← + A ou B
FLYING DRAGON SLICE	→↓↘ + A ou B
KYOKUGEN KICK DANCE	Perto do oponente, ←↘↓↗ + A ou B
*RYUKO RANBU	↓↘↗↘↓↙← + X ou Y
*DESTROYER BLAST	→↖↘↓↗ + X ou Y



YURI SAKAZAKI

TIGER FLAME PUNCH	↓↘↗ + X ou Y
RAI OH KEN	↓↘↗ + A ou B
YURI SUPER KNUCKLES	↓↖← + X ou Y
YURI SUPER SPIN KICK	↓↖← + A ou B
*SHOOTING STEAM STRIKE	↓↘↗↘↓↙← + A ou B
*DESTROYER BLAST	→↖↘↓↗ + X ou Y



LEONA

MOON SLASHER	↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y
GRAND SABRE	← por pouco tempo, então → + A ou B
X-CALIBER	↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B
BALTIC LAUNCHER	← por pouco tempo, então → + X ou Y
*V-SLASHER	Pulando, ↓↘↗↘↓↙← + X ou Y
*RYBO SPARK	↓↖←↖↓↗ + A ou B



RALF

GATLING ATTACK	← por pouco tempo, então → + X ou Y
SUDDEN DROP SLAM	↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	Perto do oponente, ←↘↓↗ + A ou B
RALF KICK	← por pouco tempo, então → + A ou B
*SUPER VULCAN PUNCH	↓↖←↖↓↗ + A ou B
*HORSEPOWER VULCAN PUNCH	↓↖←↖↓↗ + A ou B



CLARK

NAPALM STRETCH	→↓↘ + X ou Y
ROLLING CRADLER	←↖↓↗ + Y
FRANKENSTEINER	→↓↘ + A ou B
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	Perto do oponente, ←↘↓↗ + A ou B
*ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	Perto do oponente, (→↘↓↙←) x 2 + X ou Y
*RUNNING THREE	(←↖↓↗) x 2 + A ou B



ATHENA ASAMIYA

PSYCHO BALL ATTACK	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
PHOENIX ARROW	Pulando, $\downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
PSYCHO SWORD	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
SUPER PSYCHIC THRUST	Perto do oponente, $\leftarrow \downarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*SHINING CRYSTAL BIT	$(\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$
*PHOENIX FANG ARROW	Pulando, $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$



SIE KENSOU

SUPER BULLER ATTACK	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
DRAGON UPPERCUT	$\leftarrow \downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$
DRAGON TALON TROUNCE	Pulando, $\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
DRAGON DRUBBING	Perto do oponente, $\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$ (Y pressione repetidamente)
*DRAGON GOD LIGHTNING KICK	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow + A$
*DRAGON GOD HEAVEN HOOLAH	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow + B$



CHIN GENSAI

GOULD ATTACK	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
BURNING SAKE BELCH	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
TWISTING SONIC BOOM	$\leftarrow \downarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
MOCHIZUKI INTOXICATOR	$\downarrow \downarrow + A \text{ ou } B$
*THUNDER BLAST	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*THUNDERING SUMMONS	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$



CHIZURU KAGURA

HEAVEN'S WAY	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
ORACLE'S DECREE	$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + X, Y, A, \text{ ou } B$
ECHOING HARP	$\downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
PIERCING PEAK PUNCH	$\downarrow \downarrow + X, Y, A, \text{ ou } B$
*RULES OF ZEN	$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
*PIPER'S LEGION	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$



MAI SHIRANUI

FLYING FAN SMACK	$\downarrow \searrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
DRAGON FLAME FANDANGO	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
FLYING SQUIRREL BOOGIE	\downarrow por pouco tempo, então $\uparrow + X \text{ ou } Y$ (mantenha)
SNOW HERON DANCE	$\rightarrow \downarrow \searrow + A \text{ ou } B$
*SUPER DEADLY NINJA BEES	$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
*PHOENIX FANDANGO	$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$



KING

VENOM STRIKE	$\downarrow \searrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
TORNADO KICK	$\rightarrow \downarrow \downarrow \searrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
MIRAGE KICK	$\rightarrow \downarrow \downarrow \searrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
SURPRISE ROSE	$\rightarrow \downarrow \searrow + X \text{ ou } Y$
*ILLUSION DANCE	$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
*SILENT FLASH	$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \searrow \leftarrow + A \text{ ou } B$



KIM KAPHWAN

FLYING SLICE	↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B
CRESCENT MOON SLASH	↓ ↙ ↖ + A ou B
SANDBLASTER	↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y
TRIPLE CRUNCH	↓ ↙ ↖ + X ou Y (3 vezes)
*PHOENIX FLAIL	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ + A ou B
*HEAVENLY FIREBIRD KICK	During jump, ↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + A ou B



CHANG KOEHAN

BREAKING IRON BALL	↙ por pouco tempo, então → + X ou Y
FLYING BALL BREAKER	↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B
BIG DESTROYER TOSS	Perto do oponente, → ↙ ↖ ↗ ↘ + X ou Y
SPINNING IRON BALL	X ou Y repetidamente
*BERSERK BALL	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + X ou Y
*IRON SPHERE SMASHER	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + X ou Y



CHOT BOUNCE

HURRICANE CUTTER	↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y
BANSHEE SLICER	↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B (segure)
FULL-SPEED DICER	↙ por pouco tempo, então → + X ou Y
SPINNING MONKEY SLASH	↓ ↙ ↖ + X ou Y
*TORNADO RIPPER	(→ ↙ ↖ ↙ ↖) x 2 + X ou Y
*PHOENIX TALONS	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + A ou B



RYUJI YAMAZAKI

SERPENT CHARMER (HIGH, MID, LOW)	↓ ↙ ↖ + X ou A ou Y (segure)
SADOMASO	↖ ↙ ↖ ↗ + A ou B
JUDGMENT DAGGER	→ ↙ + X ou Y
EXPLODING BURST	Perto do oponente, → ↙ ↖ ↗ ↘ + X ou Y
GUILLOTINE	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ + X ou Y
*THE DRILL	Perto do oponente, (→ ↙ ↖ ↙ ↖) x 2 + X ou Y repetidamente



BLUE MARY

M. SPIDER	↓ ↙ + X ou Y
STRAIGHT SLICER	↙ por pouco tempo, então → + A ou B
VERTICAL ARROW	→ ↙ + A ou B
BACKDROP REALITY	Perto do oponente, → ↙ ↖ ↗ ↘ + X ou Y
*M. TYPHOON	Perto do oponente, (→ ↙ ↖ ↙ ↖) x 2 + A ou B
*M. SPLASH ROSE	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + X ou Y



BILLY KANE

MIDSECTION CLUB CRUNCHER	↖ ↙ ↖ ↗ + X ou Y
SOARING CRACKDOWN CANE	→ ↙ + A ou B
SLICING SPIRAL CANE	→ ↙ + X ou Y
DRAGON PURSUIT CLUB	↓ ↙ ↖ + A
*SUPER FIRE WHEEL	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + X ou Y
*SUPER WHIRLWIND	↓ ↙ ↖ ↗ ↘ ↙ ↖ + X ou Y



YASHIRO NANAKASE

MIGHTY MISSILE BASH	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
SLEDGEHAMMER	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
JET COUNTER	$\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
DUAL UPPER	$\rightarrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$
*MILLION BASH STREAM	$\downarrow \leftarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ repetidamente
*FINAL IMPACT	$\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$ (segure)



SHERMIE

SHERMIE'S WHIP	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
AXLE SPIN KICK	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
SHERMIE SPIRAL	Perto do oponente, $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
SHERMIE SHOOT	$\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
*SHERMIE FLASH	Perto do oponente, $(\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$
*SHERMIE CARNIVAL	Perto do oponente, $(\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow) \times 2 + X \text{ ou } Y$



CHRIS

SLIDING TOUCH	$\downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
HUNTING AIR BLAST	$\rightarrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$
SHOOTING DANCER THRUST	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
SHOOTING DANCER STEP	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
*TWISTER DRIVE	$\downarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
*CHAIN SLIDING TOUCH	$\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$



IORI YAGAMI

FIRE BALL	$\rightarrow \downarrow \uparrow + X \text{ ou } Y$
DARK THRUST	$\downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
CRESCENT MOON SHADE	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
301 SLASH TALON COMB	$\rightarrow \downarrow \uparrow + A \text{ ou } B$
*MAIDEN MASHER	$\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
*DRUNKEN GRAIL GASHER	$\downarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$



MATURE

METAL MASSACRE	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
DESPAIR	$\downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
DAYSIDE	$\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
EBONY TEARS	$\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
*HEAVEN'S GATES	$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + A \text{ ou } B$
*NOCTURNAL RITES	$\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$



VICE

OUTRAGE	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ ou } B$
GORE FEST	Perto do oponente, $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
BLACKENER	Perto do oponente, $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$
MAYHEM	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X \text{ ou } Y$
*NEGATIVE GAIN	Perto do oponente, $(\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow) \times 2 + A \text{ ou } B$
*WITHERING SURFACE	$\downarrow \uparrow \rightarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + X \text{ ou } Y$



HEIDERN

CROSS CUTTER	← por pouco tempo, então → + X ou Y
MOON SLASHER	↓ por pouco tempo, então ↑ + X ou Y
NECK ROLLER	↓ por pouco tempo, então ↑ + A ou B
STORM BRINGER	Perto do oponente, ➡️ ↴ ↳ ↲ + X ou Y
*FINAL BRINGER	⬇️ ↴ ➡️ ⬇️ ↴ ➡️ + X ou Y
*HEIDERN END	⬇️ ↴ ↳ ↲ ↴ ➡️ + A ou B



TAKUMA SAKAZAKI

TIGER FLAME PUNCH	 + X ou Y
ZAN RETSU KEN	 + X ou Y
SHORAN KYAKU	 + X ou Y
HAOH SHO KOH KEN	 + X ou Y
*RYU KOH RANBU	 + X ou Y
*NEO DEMON-GOD ATTACK	Perto do oponente,  + X ou Y



SAISHU KUSANAGI

EXORCISM OF 108 BLOWS	↓ ↘ ➡ + X ou Y
FIRE BALL	➡ ↓ ↗ + X ou Y
HEAVENLY GIFT OF 401 & 7 BLOWS	➡ ↘ ↓ ↙ ← + A ou B
720 FLAME PAGODA	↓ ↗ ← + X ou Y (2 vezes)
*REVERSE 108 BLOWS	↓ ↗ ← ↗ ↖ ↗ ↘ ➡ + X ou Y
*CITY LEVELER	↓ ↘ ➡ ↓ ↗ ➡ + X ou Y



HEAVY D.

R.S.D.	 + X ou Y
BLAST UPPER	 + A ou B
SOUL FLOWER	 + A ou B
DUCKING COMBINATION	 + X ou Y (2 vezes)
*D. CRAZY	 + X ou Y
*D. MAGNUM	 + X ou Y



LUCKY GLAUBER

DEATHBOUND	↓ ↗ ➡ + X ou Y
LUCKY VISION	↓ ↗ ➡ + A ou B
CYCLONE BREAK	↓ ↘ ♂ + A ou B
DEATH HEEL	➡ ↓ ↗ + A ou B
*HELL BOUND	↓ ↗ ➡ ↓ ↗ ➡ + X ou Y
*LUCKY DRIVER	↓ ↗ ➡ ↓ ↗ ➡ + A ou B



BRIAN BATTLER

BRIAN TORNADO	← ↘ ↓ ↗ → + X ou Y
HYPER TACKLE	← ↘ ↓ ↗ → + A ou B
BRIAN HAMMER	↓ ↙ ← + X ou Y
ROCKET TACKLE	→ ↓ ↗ + A ou B
*BIG BANG TACKLE	↓ ↗ → ↓ ↗ → + A ou B
*AMERICAN SUPER NOVA	↓ ↗ → ↓ ↗ → + X ou Y



RUGAL

KAISER WAVE	→←↓↘↑↗ + X ou Y
GENOCIDE CUTTER	→↓↘ + A ou B
DARK BARRIER	↓↘↗ + A ou B
GOD PRESS	→↘↓↙← + X ou Y
*GIGANTIC PRESSURE	↓↘→↘↓↙← + X ou Y
*DEAD END SCREAMER	↓↙→↘↓↘↗ + A ou B



SHINGO YABUKI

UNFINISHED FIRE BALL	→↓↘ + X ou Y
UNFINISHED WICKED CHEW	↓↘↗ + X
OLAY! CRESCENT ELBOW	↓↖← + X ou Y
OLAY! FORGER	Perto do oponente, →↓↘ + A ou B
*PHOENIX PHLASH	↓↘→↘↓↙↗ + X ou Y
*BURNING SHINGO	↓↖←↖↓↙↗ + X ou Y

MATCH

9

KYO KUSANAGI
MOMIJI NIKAI
OGO DAIMON
TERRY BOGARD
ANDY BOGARD
JOE HIGASHI
RYO SAKAZAKI
ROBERT GARCIA
TURI SAKAZAKI
LEONA
SAI
CLARK
KING
MAY BYTRAND
CHIZUKI KAGURA
CHIN GENGAI
ATHENA ASAMIYA
SIE RENSA
RYUJI YAMAZAKI
BLITZ MARY
BILLY KANE
YASHIRO KANAKASE
GERMIE
CHRIS
KIM KAPHWA
CHANG KORHAN
CHOI BOONG
HEIDEN
TAKUMA SAKAZAKI
SATSUMI KUSANAGI
JURI YAGAMI
MATURE
VICE
HEAVY D
LUCKY GLAUDES
BRIAN RATTIPR
SHINGO YABUKI
RUGAL

THE KING OF
FIGHTERS DREAM MATCH 1999

DREAM
MATCH
1999



CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) 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 reparos gratuitos 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 e 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 da 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 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.

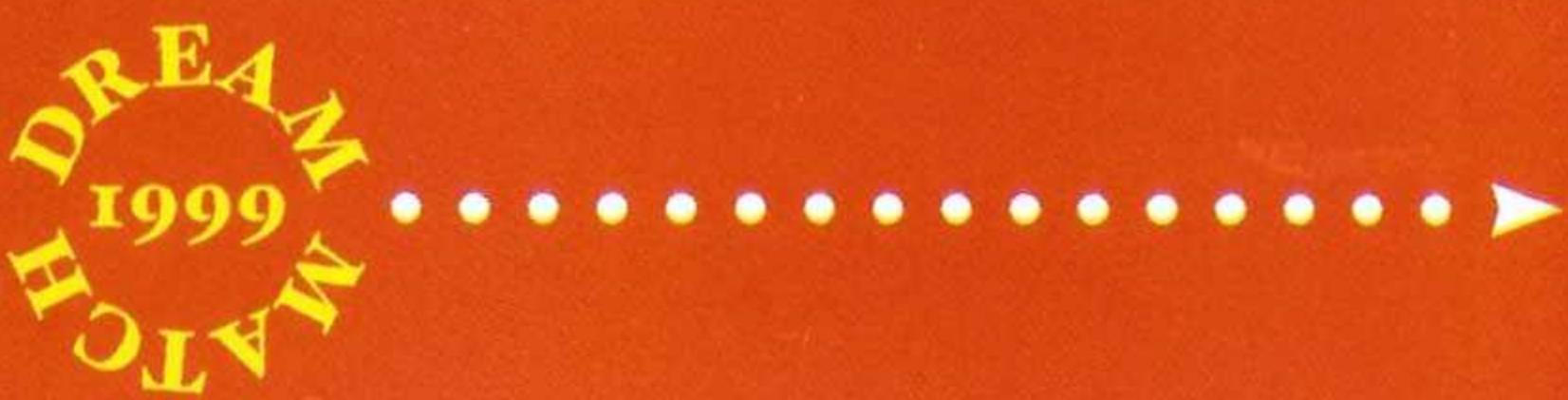
TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – 3º andar - Cj. 3
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – Perdizes
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (11) 3661-3334
cdsuporte@tectoy.com.br





SNK

© SNK Corporation of America 1999

<http://www.neogeo.co.jp/>

© Copyright SNK Corporation of America 1999. Todos os direitos reservados. SNK Corporation of America, 17 Great Oaks Blvd., San Jose, CA 95119 © SNK 1999. The King of Fighters Dream Match 1999, NEOGEO Pocket e os respectivos logos são marcas e/ou marcas registradas de SNK Corporation of America. SNK ® é uma marca registrada de SNK Corporation of America. Todos os direitos reservados.

Sega é registrada no US Patent and Trademark Office. Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Programado no Japão. Distribuído por Tec Toy Indústria Brasileira.

T-3101M