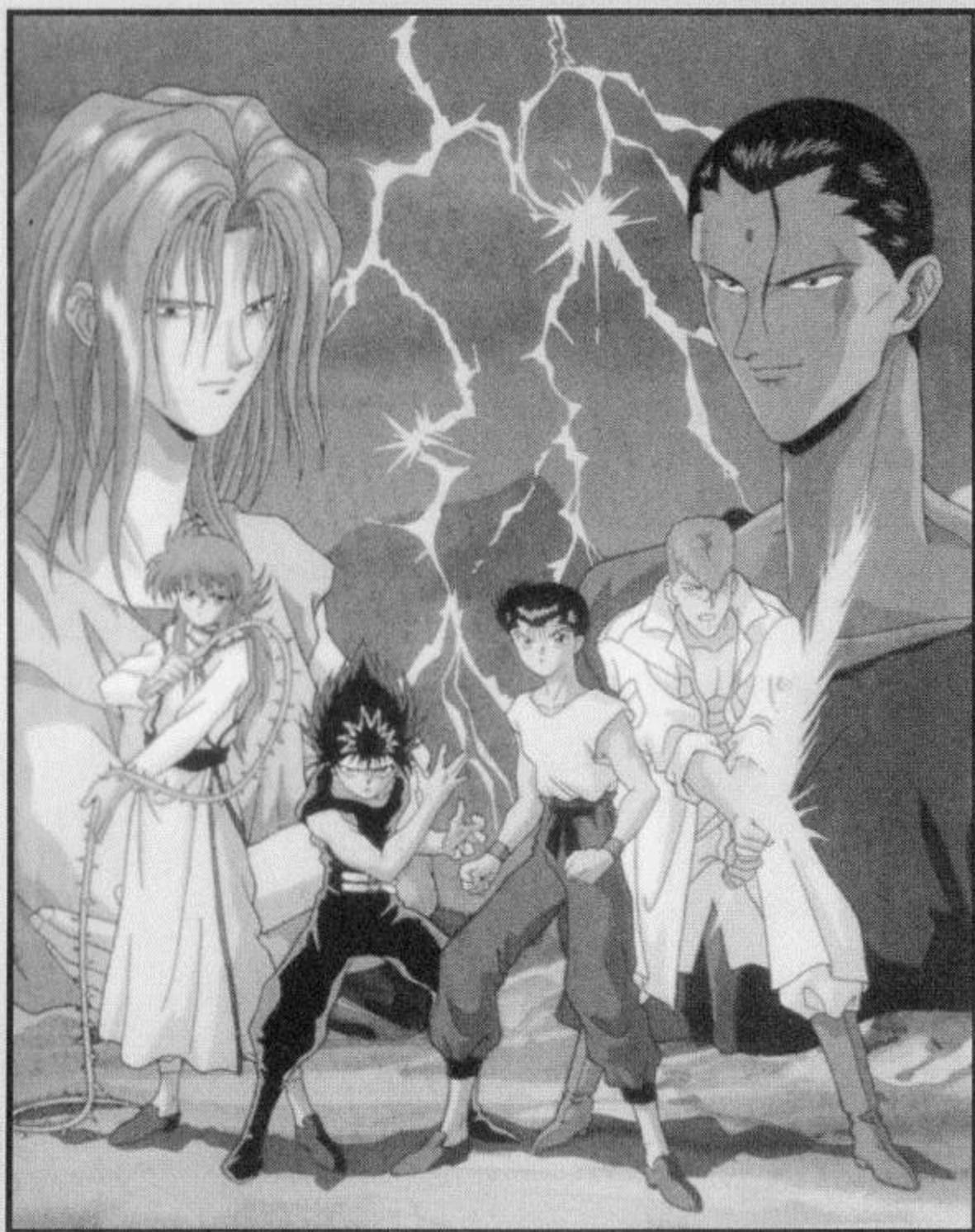


MEGA DRIVE®

YUYU HAKUSHO®
Sunset Fighters



Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

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.

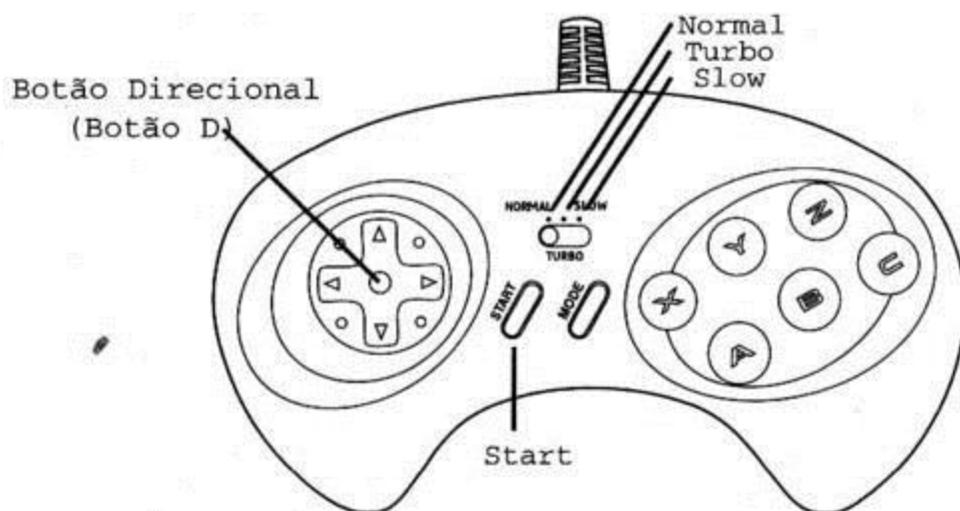
Como Colocar o Cartucho no Mega Drive

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE esteja desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.
2. Coloque o cartucho no console (veja figura abaixo), conforme explica o manual do seu MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.

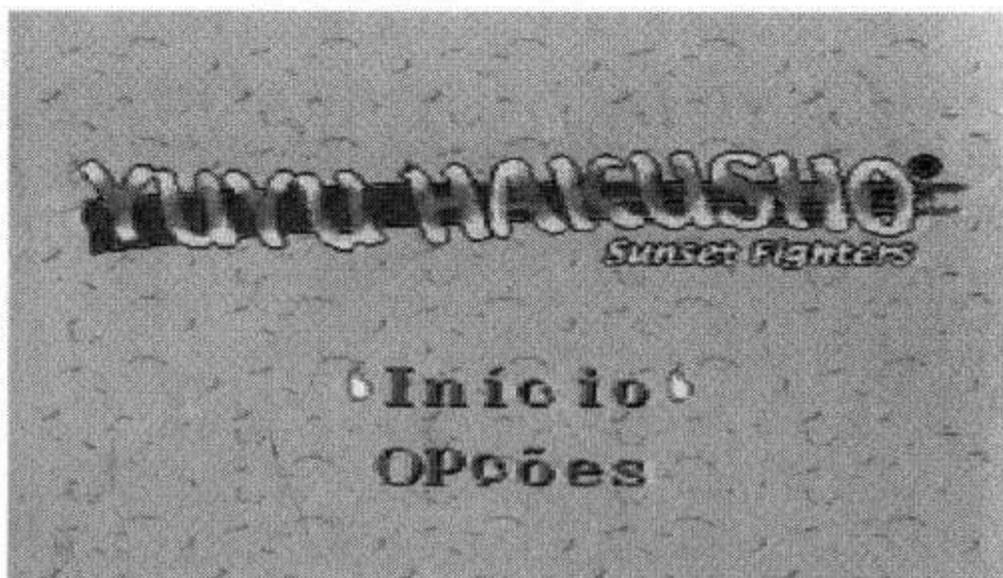
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Usando o seu Joystick



Pressione o botão **Start** para entrar no Menu Principal. Lá você pode fazer duas escolhas **Iniciar** ou **Opções**. Pressione para **Cima** ou para **Baixo** o **Botão D** para selecionar e o botão **Start** para confirmar sua escolha.



Yuyu Hakusho

Sunset Fighters

Urai era um adolescente normal. O estudante de 14 anos tinha vários problemas familiares, principalmente com a sua mãe, uma bêbada, egoísta, que não dava a mínima pro filho. Ele não era chegado as aulas, ao invés assisti-las ele passava o dia arrumando encreca com todo mundo. Graças às suas façanhas com os punhos Urai ganhou vários inimigos, o principal, o Bad Boy, Kuwara, que sempre tentava a qualquer custo achatar a cara de Urai, mas sempre acabava apanhando feio. Com as garotas Urai também não se dava muito bem, a exceção era Keiko. Apaixonada por ele, sempre corria atrás dele para tentar evitar que fizesse alguma besteira.

Odiado pelos professores, temido pelos colegas, o futuro de Urai parecia sombrio. Mas na verdade, Urai era um cara bem legal e provou isso ao se atirar na frente de um carro para salvar a vida de um garotinho. Porém, sua morte não era esperada no mundo espiritual, nem mesmo por Deus. Assim sendo, Urai voltou à vida, passando pelo teste da ressurreição (ele recebeu um ovo espiritual, e então, ele precisa praticar boas ações, pois se praticar ruins, saíra um monstro que irá devorá-lo) como detetive sobrenatural. Sua missão era enfrentar qualquer tipo de entidade maligna que ameaçasse a humanidade. Para tanto, agora ele poderia disparar o Leigan, o tiro espiritual.

Auxiliado pela bela e simpática Botan, Urai recebe sua primeira missão dado por Koema (filho do rei Ema). O detetive sobrenatural teria que recuperar três artefatos roubados do mundo espiritual. Os ladrões eram Hiei, Kurama e Gouko. Urai primeiro detonou o grandalhão Gouko, comedor de espíritos que retomou a bola Gaki. Em seguida, foi a vez do detetive sobrenatural encarar Kurama. Entretanto, o herói acabou ajudando o ladrão que queria apenas salvar sua mãe humana, com o poder do espelho das trevas. Por último, ele acabou com Hiei, que quase transformou Keiko em demônio.

Treinamento da Mestra

Genkai

Urai enfrentaria seu primeiro grande inimigo durante o torneio pela doutrina secreta da mestra Genkai. O Detetive sobrenatural havia sido enviado para participar da competição e evitar que um demônio chamado Landou roubasse a técnica de Genkai.

Kuwara todo metido também resolveu participar do torneio junto com seu antigo rival de escola, de quem agora já era grande amigo. Já no final, Landou revela sua verdadeira identidade, estava disfarçado de um competidor chamado Shorin. Kuwara quase foi morto por ele, mas Urai com um pouco de sorte, conseguiu vencer seu oponente com a própria técnica empregada por Landou. Vencedor do torneio, Urai passaria a ser treinado pela Mestra Genkai. Com ela, o detetive sobrenatural aprimorou sua aura espiritual, o Rei-Ki, desenvolveu mais seu leigan e aprendeu a disparar o shotgun. Com esse golpe ele poderia atingir vários inimigos ao mesmo tempo.

Seu Segundo desafio

Mesmo com seu treinamento incompleto, Urai foi chamado para repelir uma rebelião iniciada pelos monstros da cidade do além. Kuwara, para variar, tentando provar sua coragem resolveu acompanhar Urai na nova missão. À dupla ainda se uniram Kurama e Hiei. Os dois ladrões teriam seus crimes perdoado em troca de uma força para acabar com a revolta. O grupo enfrentou ao todo quatro monstros. O primeiro foi Genbu vencido por Kurama, depois foi a vez de Byakko detonado por Kuwara, e o terceiro Seriou derrotado por Hiei. Suzako o quarto demônio, era o líder da rebelião e o mais forte. Urai sem temer, encarou o inimigo. A cada ataque do inimigo, ficava mais forte, até que conseguiu disparar um poderoso Leigan, que liquidou com Suzako de uma vez por todas.

Conhecendo seu maior inimigo

A cada luta, Urai desenvolvia mais sua aura espiritual. Porém, o detetive espiritual teria que melhorar e muito seu Leigan. O herói conheceria seu maior e mais forte inimigo durante sua quarta missão. Koenma enviou Urai para resgatar Yukina, presa na mansão do comerciante Gonzo Tarukame. Acompanhado de Kuwara e Botan, Urai enfrentou os demônios da organização fantasma até chegar aos irmãos Toguro. O Toguro mais velho, o baixinho com poderes morfadores foi vencido por Kuwara e Yusuke. Entretanto, o Toguro mais novo foi uma dureza só. Mesmo sem usar sua capacidade máxima, o grandalhão com ar de poucos amigos foi derrotado com muito custo pelo Detetive sobrenatural e seu amigo, que na ocasião uniram poderes. Mas os Toguros não haviam morrido. Os irmãos, a mando do milionário Sr. Sakyō, estavam apenas testando o poder dos heróis. Já na cidade, Urai foi procurado pelo Toguro mais novo. O grandalhão de óculos escuros após aplicar uma surra no rapaz, o escalou para participar do torneio das trevas. Toguro também avisou à Kurama e Hiei que ambos fariam parte do time Urameshi. Disposto a acabar com Toguro, Urai volta a procurar Genkai para completar seu treinamento. Kuwabara, por sua vez, recebe um treinamento especial de Kurama e Hiei.

O Torneio das Trevas

No torneio das trevas, quer dizer, no caminho do torneio das trevas, Urai dormiu, por estar tão cansado, e só foi acordar na quarta luta da sua equipe. O adversário de Urai foi o estranho Shaku. Curiosamente Shaku só conseguia usar suas técnicas de lutas, bêbado. Assim, Urai que teve que empregar 95% de sua força total custou a vencer o embriagado Shaku, que usava sua força máxima (100%). Classificados para próxima luta, o Time Urai, preparou-se para encarar a equipe comandada pelo Dr. Itigaki. Yusuke, Kuwara e a mascarada (na verdade Mestra Genkai disfarçada) encaram Ryu e Kai que estavam servindo de cobaias de laboratório para o terrível cientista. Entretanto a mascarada percebeu que o trio não sabia o que estava fazendo e impediu Urai e cia de continuar a briga. Então a mascarada tirou eles do poder de Itigaki. Depois o cientista maluco se transformou em um monstro, mas foi aniquilado pelos heróis. Logo depois as coisas se desenrolam,

só que Genkai passou a bola espiritual para Yusuke, assim ganhando mais poder, e logo depois ela morreria em confronto com Toguro mais novo. A GRANDE final, como era de se esperar ocorre contra os times Urai e Toguro

Modo de Combate

Existem três modo de jogo, usando o botão D para cima e para baixo você pode escolher o modo de jogo



Eliminatória

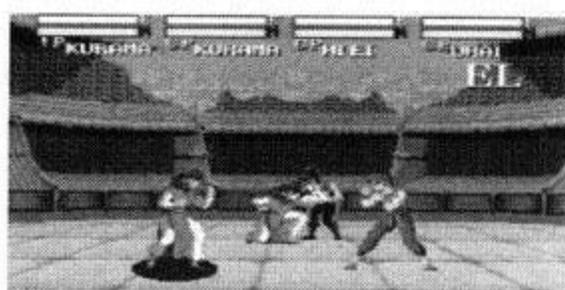
Você deverá escolher um personagem e iniciar o jogo, nesse modo de combate se você perder uma luta estará eliminado da disputa.

Treinamento

Neste modo de combate é onde você aprenderá os golpes.

Competição

No modo de competição você poderá escolher lutar individualmente ou em Dupla.



Resumo do Torneio

O torneio testa, em primeira instância, a habilidade e força de um guerreiro confrontando-o com outros participantes.



Em todas as batalhas do YUYU HAKUSHO SUNSET FIGHTERS, medidores no alto da tela indicam a saúde de cada lutador.

Os medidores de saúde iniciam cada round marcando 100% de integridade do lutador, mas são reduzidos à cada golpe recebido. A taxa de redução depende do tipo de ataque empreendido, se ele foi bloqueado ou não. Quando o medidor de saúde de um lutador acaba, ele é nocauteado e o round vai para o oponente.

O Primeiro lutador que vencer um round leva a partida e passa ao próximo oponente.

Opções

Se você selecionar opções no menu principal, irá para a tela de opções. Aqui será possível alterar alguns recursos do jogo usando o botão D. Use o Botão D para cima, para baixo, para esquerda e para direita para selecionar a configuração que mais lhe agrade.

GRAU: Você escolhe o nível de dificuldade que deseja (Fácil, Normal, Difícil e Muito Difícil).

JOYSTICK: Selecione e pressione qualquer botão (ver próxima página).

CONTROLE: Pressione qualquer botão e veja os movimentos, aperte novamente e veja os golpes especiais, aperte novamente e veja também os Golpes Mortais.

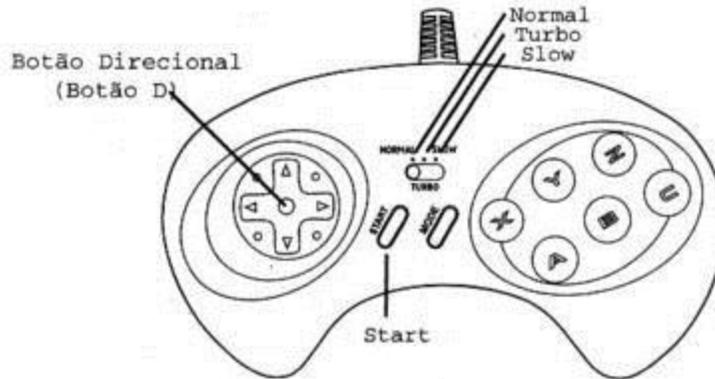
MÚSICA: Sim / Não

PAUSA: Sim / Não

RESET: Sim / Não

Joystick

Os padrões de controle estão indicados abaixo.



Para cima	Pular
Para esquerda e direita	Move o Lutador
Para abaixo	Agachar
Start	Início
A	Golpe forte
B	Golpe fraco
C	Defesa
X	Recua
Y	Desloca na Tela

História dos Lutadores

Urai

O personagem principal da história. É um garoto rebelde, de 14 anos, que após sofrer um acidente imprevisto, acaba voltando a vida para trabalhar como detetive sobrenatural. Urai é forte e tem uma grande energia espiritual. Melhor amigo de Kuwara, Urai faz de tudo para proteger seus amigos, e fica realmente bravo se algo acontece a eles. Bem humorado, Urai solta piadas até na hora da luta.

Hiei A+B (ESP. FOGO)

Um demônio baixinho, forte e muito temperamental. Hiei tem um terceiro olho que lhe dá condições de procurar por sua irmã (Yukina). Hiei é extremamente rápido e pode manipular as chamas do mundo das trevas, usando-as para ataque ou defesa. Hiei também sabe manipular muito bem sua espada, cujo corte rápido normalmente é fatal. Hiei é irmão de Yukina, mas não conta ou permite que contem isso a ela. Hiei se diverte com o declarado amor de Kuwama por Yukina.

Kuwama

Burro, bobo e engraçado. Esse é Kuwama. Kuwama é o melhor amigo de Yusuke. Antigamente eles eram rivais, mas depois da morte de Urai se tornaram muito amigos. Kuwama tem um forte talento espiritual, que permite que ele sinta fenômenos espirituais (essa habilidade é chamada Rei Kan). Esse poder também permite que Kuwama manipule a espada espiritual Rei Ken e a poderosa espada dimensional, Jingen Tou. Kuwama é perdidamente apaixonado por Yukina (ele não sabe que ela é irmã de Hiei, e imagina que a irmã de Hiei seja um demônio destrutivo). Na presença de Yukina, Kuwama fica dez vezes mais bobo.

Kurama

No passado, Kurama era um demônio com corpo de raposa. Essa raposa tinha um grande poder espiritual.

Para, assim, passar o tempo, ele ficava desvendando códigos secretos que levava à tesouros!

Mas, para sua infelicidade um caçador a matou, a exatamente 15 anos. Para não perder seu espírito, ele reencarnou num bebê de uma mulher do Mundo dos Homens. O nome do bebê, era Shuichi.

Mesmo sabendo disso, ele continuou a viver com a mulher e sua família, até readquirir força espiritual e sair da vida da sua família, mas o problema é que ele se apegou a mulher.

Só que sua mãe ficou muito doente. Foi aí que ele roubou o Espelho das Trevas em conjunto com o Hiei, para poder fazer um desejo, o desejo de sua mãe se recuperar. Quem desejasse algo, terá um grande preço a pagar, teria que dar a sua vida, mas como Urai desejou junto, nenhum dos dois morreu e continuaram as aventuras!

Genkai

É a meia irmã mais nova de Hiei. Não se deixe enganar pela carinha bonita e pelo jeito doce e gentil, porque ela é um demônio da neve e do gelo! Sua especialidade é curar ferimentos.

Quando usa muita energia para dar um golpe, ela volta a forma de quando era jovem e bonita. No passado, era amiga de Toguri (um dos mais fortes inimigos de Urai) e lutaram juntos no Torneio das Trevas.

Toguro

É o irmão mais velho de Toguro Ototo. O cara é elástico! Muda a forma de seu corpo a todo minuto! Ou seja, é difícilimo conseguir derrotá-lo, a não ser que alguém consiga atingir seu cérebro ou seu coração, suas únicas partes vitais. Foi derrotado por Kuwama que o fez em milhões de pedacinhos. Mas o cara conseguiu juntar tudo e se juntou a Sensui. Dessa vez o nosso amado e idolatrado Kurama acabou com ele, em definitivo!

Toguri

Ele é o manda chuva do Time Toguro e já tinha participado do Torneio das Trevas 50 anos antes ao lado de Genkai. Se tornou um monstro em troca de nunca envelhecer e de ganhar uma força ilimitada.. Esteve sempre a procura de um carinha que ele pudesse usar 100% de sua força. Aí ele achou o Urai! Foi procurar sarna para se coçar e achou! Acabou sendo morto por ele!

Sensui

Seu nome completo é Shinobu Sensui e é um ex. detetive sobrenatural. Tem grande senso de justiça, mas ao ver homens torturando monstros passou a odiar os homens. Roubou a fita Capítulo Negro do Mundo Espiritual e teve a idéia de ligar os Mundos das Trevas e dos Homens e encontrou 6 aliados para isso. Tem 7 personalidades. Foi derrotado por Raizen que tomou o corpo de Urai emprestado e morreu.

Jyu

Foi derrotado por Sensui quando ele era um detetive sobrenatural, mas poupou sua vida e ele passou a ser seu ajudante, mesmo quando ele se tornou malvado. Ele usou sua energia para abrir o buraco e fazer o túnel entre o Mundo das Trevas e o Mundo dos Homens.

Jin

Um lutador muito divertido que gosta de uma luta de igual para igual. Controla os ventos ao seu favor, com isso pode voar. Jin quase ganha de Urai, mas perde no momento que Urai consegue defender o golpe duplo de Jin seguido de um contra ataque mortal. Jin é arremessado para longe

Shaku

Shaku salvou Rinku de alguns demônios que tentaram matar Rinku. Shaku enfrentou Urai Urameshi no torneio das trevas mas perdeu na hora de usar o Head Butt (quando eles ficaram sem força, Shaku propos uma luta de facas). Shaku treinou com Kurama, e se tornou muito forte com o poder de 122.000 (que Yoda havia medido). Shaku enfrentou muitos demônios no Torneio do Makai, mas perdeu para Natsume pois ele acabou se apaixonando.

Créditos

Design de Manual
Alternativa Laser

Criação de Manual
Flávio Marinho
João Henrique Zachello

Tradução do Jogo
Maurício Antônio Guerra

Agradecimentos Especiais
Eriberto Martinez Manrique
Elinton Donizeti Lomba

TEC TOY

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

Nº CQ 0341 510593

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S. A.

Rua Princesa Isabel, 15 - Crespo

Manaus - AM - CEP 69075-810 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolpho Pinto, 109 - Perdizes

São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (011) 3661-3334

TECTOY

PRODUZIDO NO
PÓLO INDUSTRIAL
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA