

# Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters FAQ/Move List (Portuguese)

by Ash\_Riot

Updated to v1.0 on Sep 6, 2011

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS

FAQ/LISTA DE GOLPES

## LEGENDA

S - Soco

C - Chute

(A) - Pode ou deve ser feito durante o pulo

(P) - Deve ser executado de perto

## Ultimate Attack

Quando a barra de especial (a barra verde abaixo da barra de life) estiver cheia, o Ultimate Attack pode ser executado apertando-se os botões Soco Forte + Chute Forte ao mesmo tempo, para enchê-la, você deve simplesmente atacar o oponente, se ficar algum tempo sem acertá-lo a barra diminui, quando a barra de life estiver piscando a barra de especial se enche mais rápido.

---

## MODOS DE JOGO

Tournament - Neste modo você escolhe um personagem para lutar no torneio, cada personagem tem um final próprio, mas você só poderá vê-lo se jogar na dificuldade 3 pelo menos.

Versus - Aqui você jogar contra um amigo.

Story Mode - Aqui você escolhe uma das quatro Tartarugas Ninja e deverá lutar contra os vilões que sequestraram April O'Neal e o Mestre Splinter, nesse modo você não pode usar Ultimate Attack e o final é o mesmo para os quatro, para ver uma cena extra no final, você deve zerar na dificuldade 7.

Watch - Aqui você escolhe dois personagens e assistem eles lutarem.

Options - Altera algumas configurações do jogo.

---

## LISTA DE GOLPES

Nome: Leonardo (Leo)

Arma: Katanas

Estágio: Black Alley

Passatempo: Meditação e Yoga

Objetivo no Torneio: Provar que é o melhor lutador.

## Shinning Cutter

| \ -> + S

v °

## Rotor Cutter

-> | \ + S  
v °

Endless Screw

| / <- + S  
v °

Ultimate Attack: Millenium Wave

Leonardo lança uma saraivada de projéteis em forma de socos (só faltou gritar METEORO DE PÉGASO :D), que tiram uma quantidade absurda de life se acertar em cheio.

-----  
Nome: Raphael (Rap)

Arma: Sais

Estágio: Cafeteria

Passatempo: Solidão; Piadas sarcásticas com os amigos.

Objetivo no torneio: Ele quer o dinheiro para comprar presentes para os seus amigos.

Jamboree

<- / | \ -> + S  
° v °

Power Drill

<- Carrega 2s -> + S

Chest Buster

<- Carrega 2s -> + C

Final Attack: Energy Spray

Raphael pula e lança várias bolas de fogo no oponente, se estiver a uma distância média, é impossível escapar, mas se estiver bem perto, é só ir para debaixo de Raphael no momento em que ele pular.

-----  
Nome: Donatello (Don)

Arma: Bo

Estágio: Scrapyard

Passatempo: Inventar dispositivos mecânicos e eletrônicos

Objetivo no torneio: Ele quer o dinheiro para completar sua última invenção.

Bo Thrusts

Soco repetidamente

Ground Claw

| \ -> + S  
v °

Spinning Head

| / <- + C  
v °

Ultimate Attack: Fire Dragon

Donatello lança um dragão de energia no oponente, eu considero esse o melhor Ultimate Attack, pois é impossível escapar dele e mesmo se for defendido causa um dano bem alto.

-----  
Nome: Michelangelo (Mike)  
Arma: Nunchaku  
Estágio: Sky Palace  
Passatempo: Surfar e andar de skate  
Objetivo no torneio: Usar o dinheiro do prêmio para tirar umas longas férias.

Rising Thunder  
^  
| carrega 2s | + S  
v

Dragon Breath  
<- / | \ -> + S  
° v °

Dinamyte Bomber  
<- Carrega 2s -> + S

Ultimate Attack: Dance of Fury  
Michelangelo corre contra o oponente o acerta várias vezes finalizando com um Rising Thunder, se acertar em cheio esse ataque pode levar embora mais da metade do life e mesmo se defendido, o dano causado é considerável.

-----  
Nome: Cyber Shredder (Destruidor)  
Arma: Armadura de Batalha  
Estágio: Metal Works  
Passatempo: Planejar a conquista do mundo  
Objetivo no torneio: Ganhar o controle da cidade de Nova York

Aura Shocker  
<- carrega 2s -> + S

Aura Knee  
<- carrega 2s -> + C

Aura Reflect  
Soco Fraco + Chute Fraco

Ultimate Attack: Lightning Crusher  
Destruidor ergue seu punho e atrai um raio que o deixa todo eletrificado, em seguida ele lança um raio pelo chão a uma distancia média, durante todo esse processo o Destruidor é invencível.

-----  
Nome: Aska  
Arma: Kunai  
Estágio: Noh Stage  
Passatempo: Disciplinar seu corpo e mente  
Objetivo no torneio: Ela quer o dinheiro para abrir um Dojo e treinar outras pessoas nas artes ninja.

Butterfly Edge

-> | \ + S

v °

Spinning Slice

| / <- + C

v °

Final Attack: Kamikaze

Aska lança uma tromba d'água no oponente, causa dano razoável, mas é possível escapar pulando por cima.

-----  
Nome: Chrome Dome

Arma: Manoplas Elétricas

Estágio: Art Museum

Passatempo: Cultivar magnólias de aço (?)

Objetivo no torneio: Remover o programa guerreiro da sua memória.

Ground Spark

| \ -> + S

v °

Chrome Kick (A)

| + Chute Forte

v

Electric Slam (P)

^

| | + Soco Forte + Chute Forte

v

Ultimate Attack: Self Destruct

Chrome Dome se explode causando um alto dano no oponente se ele estiver perto, mas de longe esse ataque é inútil.

-----  
Nome: Wingnut

Arma: Asas Energizadas com Plasma

Estágio: Thunder Dome

Passatempo: Jogar Castlevania 2095 (?)

Objetivo no torneio: Para ele o torneio é apenas um passatempo.

Moon Buster (A)

| \ -> + S

v °

Wing Attack (A)

| + C

v

Dash Punch

Soco Fraco + Chute Fraco

Plane (A)

Soco Fraco + Chute Fraco

Ultimate Attack: Mad Specter

Wingnut lança diversas explosões sônicas por todos o cenário, é praticamente impossível sair ileso desse ataque, mas por incrível que pareça, ele é mais eficiente se for defendido.

---

Nome: War

Arma: Garras enormes

Estágio: Mt. Olympus

Passatempo: Qualquer coisa maligna

Objetivo no torneio: Destruição

Dashing Claw

<- carrega 2s -> + S

Death From Above

^

| carrega 2s | + C

v

Headbutt - A headbutt attack

Soco fraco + Chute fraco

Final Attack: War Dynamic

War se envolve em uma esfera de energia e fica ricocheteando pelo cenário, quase impossível de escapar, mas dificilmente você acertará o oponente mais de uma vez.

---

Nome: Armaggon

Armas: Barbatanas e dentes afiados

Estágio: Pirate Ship

Passatempo: Catar lixo

Objetivo no torneio: Dar o primeiro passo para a conquista da Terra.

Spiral Blast

<- carrega 2s -> + S

Body Blow

^

| carrega 2s | + C

v

Plane Attack (A)

| + Soco Forte

v

Ultimate Attack: Tsunami

Armaggon lança uma grande onda no oponente, é quase impossível escapar (com exceção de Wingnut usando Plane), mas não tira tanto life quanto deveria.

---

CÓDIGOS:

USAR ULTIMATE ATTACK NO STORY MODE

Na tela principal com o controle 2 aperte "Cima, Esquerda, Baixo,

Direita, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X", se fizer corretamente ouvirá um som.

JOGUE COM RATKING E KARAI (Apenas no modo Versus)

Na tela principal aperte com o controle 2, "X, Cima, Y, esquerda, B, Baixo, A, Direita, X, Cima", se fizer corretamente deverá ouvir Aska gritar "Yatame", agora entre no modo Versus e aperte o direcional para a Esquerda para selecioná-los, abaixo segue a lista de golpes deles:

-----  
Nome: Ratking

Armas: Nenhuma

Estágio: Studio 6

Passatempo: Brincar com seus amigos (leia-se súditos) ratos.

Objetivo no Torneio: Defender seu título de campeão.

Super Drop Kick (A)

| + Chute Forte

v

Rat Bomber (P)

<- / | \ -> + S

o v o

Ultimate Attack: Shock Sphere

Ratking se envolve em uma bola de energia e fica invencível neste momento, similar ao do Destruidor.

-----  
Nome: Karai

Armas: Nenhuma

Estágio: Metro Train

Passatempo: ?????

Objetivo no torneio: Derrotar o campeão e inciar sua dominação mundial.

Lightning Fists

Soco Forte + Chute Forte (Quando a barra de especial não estiver cheia)

Hover Slam

Soco Fraco + Chute Fraco

Air Throw (A)

Soco Fraco + Chute Fraco

Ultimate Attack: Dark Thunder

Praticamente idêntico ao do Destruidor e Ratking, com excessão do visual, então sem mais detalhes.

-----  
Esse detonado é de autoria de José Ricardo Fortes da Sila (Ash Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, mas eu gostaria de ser avisado e de receber os devidos créditos.

E-mail de Contato: rcrdfrts@hotmail.com

This document is copyright Ash\_Riot and hosted by VGM with permission.