

2778/1

AÇÃO
GAMES
ESPECIAL

Edição Especial Nº 2
Maio de 1997
R\$ 9,50

+ 650
GOLPES
DICAS
INÉDITAS

LUTA


EDITORA
AZUL

MK TRILOGY TEKKEN 3 UMK3 & MK3
STREET ALPHA 2 FATAL FURY SPECIAL



SNES MEGA PLAYSTATION SATURNO NINTENDO 64 NEO GEO ARCADES

**Bubbaloo, o chiclé
cheio de sabor, dá para
você Mortal KombatTM
um filme cheio de emoção.**



ART3

Você está recebendo junto com a sua revista Ação Games uma fita de vídeo do filme Mortal KombatTM. É um presente para você, que é vidrado em muita ação, adora games e não pode ficar sem o seu Bubbaloo, o chiclé cheio de sabor.

**AÇÃO
GAMES** REVISTA



EDITORIA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES ESPECIAL

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Bento Abreu
Editora-Assistente de Arte: Leticia A. Alves
Analista de jogos: Ivan Cordon
Coordenadoras de Produção: Érica Luísa A. Câmara

Colaboraram nesta edição: Suzete Stimpel (Coordenação), Mozart Latorre (Edição de Arte), Eduardo Murata, Mitikazu Koga Lisboa (Consultores), Donizeti A. Silva (Ilustração)

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contato Direto: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Assistente de Produto: Alessandra de Araújo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games Especial é uma publicação da Editora Azul S.A. ISSN 1414-3267, edição nº2, Maio de 1997. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486/532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 810-4800, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem. dinap.na@email.abril.com.br

ANER

IVZ

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

START

Hadouken, Finish Him!

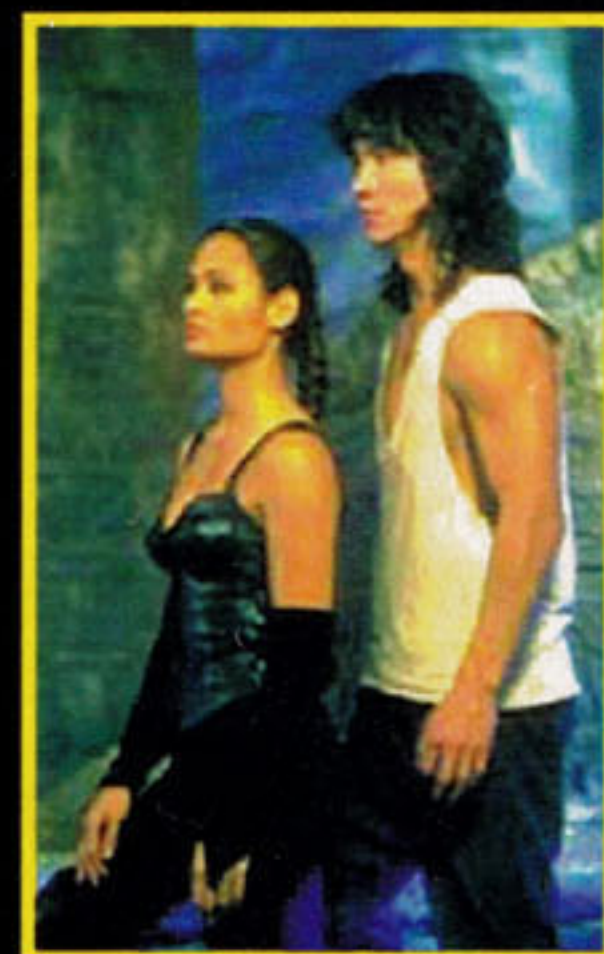
Para quem não é do ramo, essas duas expressões são apenas palavras em inglês e japonês. Mas para você, que curte games de porrada, elas dizem tudo. Elas significam que nesta edição de Ação Games Especial você vai encontrar o maior bife dos jogos de luta do momento: quatro games selecionados para quem está a fim de liberar adrenalina e deixar o adversário em pedaços. Para a galera de Street Fighter, serviço completo da versão Alpha 2, com as esperadas dicas para o cartucho do SNES. Além dele, dicas exclusivas para UMK3 & MK3, um detono de MK Trilogy – a melhor versão do clássico, além de Real Bout Fatal Fury Special (o melhor game da saga do Neo Geo) e Tekken 3, outro jogoço da Namco.

Se você queria mais, aí está: o vídeo com a versão original de Mortal Kombat - O Filme, a melhor fita já feita a partir de um videogame. Esperamos que você curta para valer!

Equipe Ação Games

Mortal Kombat - O Filme

Tudo sobre o *Kombate Mortal* na telona, a história do jogo e um preview exclusivo de Mortal Kombat Annihilation, o filme 2



UMK3 & MK3 Dicas 9

Truques exclusivos e imperdíveis para as versões Mega & SNES

Os leitores que tiveram suas dicas publicadas serão premiados com camisetas exclusivas Ação Games.

**PRA
VIRAR FERA,
SÓ COM
UMA REVISTA
ANIMAL.**

AÇÃO REVISTA
GAMES

TODO MÊS NAS BANCAS.

O ROTEIRO DA PANCADARIA

PST/ NINTENDO 64

MK Trilogy 10

Quem curte
vai babar:
8 páginas com todos os golpes.



ARCADE

Tekken 3 18

A Namco arrasa de novo.
Um jogo, com gráficos
ainda mais animalescos

SNES/ PST & SATURNO

Street Fighter Alpha 2 22

A sétima versão da saga com
todos os golpes, personagens,
combos e dicas



NEO GEO/ARCADE

Fatal Fury Special 26

Um game que já nasce clássico.
Com superdicas!



EDITORIA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo

SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento

CONTIGO: TV, Gente e Atualidades

INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens

AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf

GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude

CARÍCIA: Comportamento Adolescente

BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde

HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia

SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

MORTAL KOMBAT O seu filme



A saga Mortal Kombat conseguiu várias façanhas, mas a principal é a de ser o primeiro grande videogame a virar também um ótimo filme. Até 1993, apenas personagens de gibis viravam filmes e os filmes viravam videogames. A onda de pular da telinha para a telona começou com Super Mario, Tartarugas Ninja e, depois, Double Dragon e Street Fighter. Mas convenhamos, nenhum deles convenceu.



Mortal Kombat tem várias outras primazias: é a primeira grande onda mundial de games que não nasceu em gibis, não nasceu no Japão e – o mais estranho – o jogo jamais foi lançado no Japão. Isso

mesmo: nenhuma versão de MK foi lançada na pátria dos videogames, nem em fliperamas, nem em cartuchos ou CDs para videogames domésticos. Ninguém sabe o porquê.

UM FILME SEM SANGUE

Mortal Kombat – O Filme, ficou de-ma-is!! Feito inicialmente apenas para dar dinheiro (rendeu US\$



73 milhões só nos States) ele acabou se tornando uma aventura

empolgante, cheia de lutas marciais e efeitos especiais. Ele transmite todo o universo do game, com riqueza de detalhes. Quando surgiu, o Arcade Mortal Kombat causou muita polêmica inútil: a imprensa

não entendeu que o jogo é uma grande sátira aos violentos filmes da tevê, para adultos. Por isso mesmo, o filme MK já saiu do forno quase sem sangue nenhum. Fora isso, a história das telas é a mesma do primeiro Arcade, com apenas alguns toques de MK2:



Shang Tsung é jovem, Johnny

Cage já tem sua famosa foto com autógrafo (a dos Friendships) e o imperador Shao Kahn aparece somente no final, lançando um desafio.

A MESMA HISTÓRIA do jogo

O filme tem o mesmo mote do jogo, a lenda de um torneio disputado a

ne!!!

O torneio de Shao Kahn ganhou um show de efeitos especiais e manteve a categoria dos games, mesmo sem o sangue, que é sua marca registrada

Por Suzi Stimpel e Paulo Montoia

**PARA
CURTIR
A SUA
FITA**

cada geração para saber quem terá os domínios de Outworld (um mundo estranho em outra dimensão) e da Terra. O torneio deve ser vencido



dez vezes seguidas. O filme mostra o décimo torneio. O combate teve regras justas até que Kahn usurpou o trono de Outworld e tornou as lutas mortais.

Do lado do bem estão Liu Kang (descendente direto de Kung Lao, que só aparece no segundo game), Sonya, Rayden, e Johnny Cage. Do lado bad da história estão Scorpion, Sub-Zero, Kano, Goro e Shang Tsung. Reptile, que no jogo é secreto, no filme vigia a princesa Kitana, que ajuda o lado dos bons.

PREVIEW

Mortal Kombat Annihilation: o segundo filme

Prometido para estrear em agosto nos States, Mortal Kombat Annihilation (Aniquilação) deve chegar ao Brasil até o final do ano. E pelo que já foi divulgado, deu pra sacar duas coisas: vai estar recheado de efeitos especiais e trará personagens e elementos dos jogos 2, 3 e Ultimate. O pro-

especiais, mais Outworld, mais de tudo", diz ele. As filmagens, que no primeiro filme abusaram de estúdios, neste incluem seqüências na Jordânia, Tailândia, Israel e Londres.

Do primeiro filme, estão confirmados apenas o atores que fazem

atrações, eles prometem uma luta entre Sub-Zero e Scorpion e um Motaro totalmente digital. É claro que Shao Kahn irá dar o ar de sua (des)graça também. Enquanto MKA não pinta nas telonas, você pode curtir o primeiro filme até rasgar a fita.



dutor do filme, Lawrence Kasanoff, pretende arrasar. "Mortal Kombat Annihilation é três vezes mais ambicioso do que MK. Nosso mote para ele é colocar mais lutas, mais efeitos

Liu Kang e Kitana (Robbin Shou e Talisa Soto). Não estão no filme os atores que fizeram Rayden (Christopher Lambert), Sonya e Johnny Cage. Em compensação, teremos personagens novos, como Cyrax e Sektor. Entre as



Imagens do vídeo exclusivo divulgado na Internet. Não está mais disponível

REVOLUCIONÁRIO

UM GAME

Relembrando Mortal Kombat desde o início

Por Paulo Montoia



MK impressionou desde seu lançamento, em 1993, por criar um estilo próprio, diferente do padrão japonês: violência desregrada, golpes simples de executar e truques sem fim. Ed Boon e John Tobias tinham criado, como desenho, uma violência fictícia que o cinema jamais conseguira executar. Fantasia pura. Cada combate reservava, ao perdedor, um final megalomaniaco: engolido num beijo e cuspidor numa chuva de ossos, picado como bife numa cachoeira de sangue, queimado como churrasco até as cinzas ou desmembrado como um frango indonésio, com a coluna vertebral arrancada com cabeça e tudo. Os protagonistas dessa história: Sonya, Rayden, Johnny Cage, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Kano; o chefe Shang Tsung e seu vassalo, Goro, e um personagem secreto, Reptile.

Era uma sátira evidente aos violentos filmes da tevê, com um humor impagável. Tanto que o chefe Shang Tsung, numa tiração de sarro sobre os copiadores piratas de Formosa e Hong Kong, se transforma em qualquer outro personagem do jogo. O jogo explodiu em toda a parte, mas

a imprensa mundial caiu matando, acusando o game de ser violento demais.

MORTAL KOMBAT 2

Em 1994, a Midway lança a versão 2, que chegaria aos videogames apenas em setembro. Todas as imagens foram digitalizadas a partir de lutadores reais, conferindo um super-realismo às lutas. Boon e Tobias deixaram a sátira mais clara, com dois tipos de novos Fatalities: os Friendships e Babalities.

Nessa versão Sonya e Kano aparecem apenas nos cenários, Goro sumiu e os chefes são Shao Kahn e Kintaro. Em combate estão Reptile (que deixa de ser um personagem secreto), Liu Kang, Kung Lao, J. Cage, Sub-Zero, Kitana, Jax Baraka, Scorpion, Mileena e os secretos Jade, Smoke e Noob Saibot, que não podem ser habilitados. A história do torneio continua a mesma.

MK 3, MAIS GAME

Mortal Kombat 3 inaugura, em 1995, uma fase cyber-techno da saga. Os personagens antigos voltam remodelados, há um biônico (Jax) e robôs (Cyrax, Smoke e Sektor). Sonya e Kano voltam de

MK1 e estão presentes Liu Kang, Kabal, Shang Tsung, Motaro, Shao Kahn, Nightwolf, Kung Lao, Stryker, Sindel, Sheeva e Sub-Zero.

A história ganha mais informação: o contato entre as dimensões de Outworld e a Terra é feito por Sindel, noiva de Kahn que vive reencarnada na Terra. Os chefes ficam ainda mais animais: Sheeva tem quatro braços e Motaro é meio homem, meio touro. Os golpes são de cair o queixo: arrancar cabeça, congelar e por aí vai.

ULTIMATE E Trilogy

Em 1996, quando todo mundo esperava a quarta versão, a Midway lança Ultimate MK3, com novos cenários, golpes fatais e outros personagens: Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero. As versões para Mega Drive e SNES são as primeiras a trazer os Brutalities, além de trazer Noob Saibot e Rain.

Logo a seguir, o Saturno ganha a versão arcade exclusiva e saem as versões Trilogy para Playstation e Nintendo 64. Trilogy reúne todas as versões numa só e traz Chameleon/Khameleon. Você confere o jogo Trilogy na íntegra, nesta edição.



Príncipe Goro: brutal



O imperador do mal

MK3 & ULTIMATE

Preparamos uma página muito especial com manhas para você desafiar a galera

UMK3 - SNES & MEGA

Supercombo do Smoke - Faça tudo como na dica anterior, mas escolha Smoke e faça a sequência: ← + LP + ↑ + LP + ↑ + LP. É só fazer repetidas vezes para chegar aos 99 Hits.



Supercombo com Noob Saibot

- Entre no Options e encha o Handcap do segundo controle. Na tela de seleção de personagens, no controle 1, escolha Noob Saibot e, no segundo, qualquer robô (Cyrax, Smoke ou Sektor). Na tela de Vs coloque o Kombat Kode 012012 e fique no meio da tela para fazer a seguinte sequência: HP, HP, LP, HK (Teleport), ↓ ↑, pule para cima do adversário e repita a mesma sequência. Agora, é só repetir sem parar até atingir 99 Hits.

UMK3 - MEGA DRIVE

Fatality pirata de Kabal - Selecione o modo 2 Players. Escolha Kabal e faça o Kombat Code 955-955. Vença o primeiro round e, no final do segundo, quando o oponente estiver apenas com um pouquinho de ener-

gia, dê um gancho e fique segurando Soco Alto. Quando aparecer o Finish Him faça → → ↓ →, perto do rival e só então solte o Soco Alto. Nesse momento, a cabeça de Kabal sairá voando. Fique apertando Soco Alto e Kano vai aparecer para atacar seu rival.

Dicas fantásticas do leitor Roberto B. Silva Filho, de Canoas, RS.

UMK3 - SNES

Fatality pirata da Sonya - No primeiro controle, escolha Sonya e no segundo, Kabal. No round final, deixe a barra de energia de Kabal em danger. Quem estiver controlando Kabal deve fazer ← →, LK e quem estiver com a Sonya deve tirar as correias do Kabal com o Bicycle Kick (← ← ↓, HK). Daí, é só aplicar o Fatality.

Babality colorido - Dica enviada por Joseilson O. Rodrigues e seus amigos, Careca e Hélio, de Jaguaretama, CE. No controle 1, escolha Noob Saibot e no outro qualquer personagem. No round final deixe a barra de energia em danger. Quem estiver com Noob deve fazer um Teleport ↓ ↑ e, rapidamente, com o personagem ainda no ar, apertar ↓ →, LP. Aí, é só aplicar o babality de Noob Saibot → → →, LP. Pronto, você terá um babality colorido.

Stage Fatality de Noob Saibot - Dica radical e fácil. O comando é: → ↓ →, BL.



Supercombo de Sheeva Fantasma

- Dica do esportíssimo Helder Verzeleti, de Pinhão, PR. Na tela de Start/Options, segure L, R e aperte Start para acionar o torneio secreto. Aí, acione o Random Select (↑ + Start) em qualquer controle. Se der certo irá aparecer um E no lugar de um lutador e Sheeva vai aparecer. Agora, para executar o supercombo, dê uma voadora com HK no canto e continue com HK, HK, HK, HK até deixar seu oponente com 99 de Damage.

MK3 / UMK3 - SNES

Combos de 99 Hits - Atenção para para essa manha que dá muito trampo, mas é legal. Dica enviada pelo Diogo Franco Ribeiro, de Brasília, DF. Ela vale para todos os personagens, menos para a Sheeva do UMK3, falou?

Acesse as opções Kool Stuff (no UMK é → ↑ B, B, A, ↓ ↑, B, ↓ ↑, B e no MK3 é ↑ ↑ ↓ ↓ ← →, A, B, A) e Kooler Things (no MK3 é Select, A, B, → ← ↓ ↓ ↑ ↑ e no UMK é ←, B, A, ← ↓, Y).

Em Kool Stuff desligue o

timer e ligue Enable Pause. Em Kooler Things ligue duas vezes Health, Motaro, Enable Power Kode e Health Recover. Agora, inicie o jogo com dois jogadores. A sequência sempre deve ser feita com

seu personagem lutando contra Motaro. Ela pode ser repetida infinitamente, mas seu marcador não passará dos 99 Hits. Veja agora as sequências:



Cyrax - HP, HP, LP ou HK, HK, ← + HK

Shang Tsung - LK, HP, HP, LP, ← + HK

Sindel - HK, HP, HP, LP, ← + HK ou HK, HK, ← + HK

Jax - HK, HK, ↓ + HP, HP, HP, BL, LP, ← + HP ou HK, HK, ← + HK

Sonya - HK, HK, ← + HK

Sektor - HP, HP, HK, ← + HK

Nightwolf - HK, HK, ←, HK

Sheeva - HP, HP, LP, HK, HK, LK, ← + HK ou HK, HK, LK, ← + HK

Kung Lao - HP, LP, HP, LP, LK, LK, ← + HK ou LK, LK, ← + HK

Kabal - LK, LK, HK, ← + HK

TRILOGIA

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Playstation, Nintendo 64, Luta da Midway, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

9,0

Apesar de a versão para PST ser um pouco mais lenta, ela ficou melhor. A jogabilidade de ambas as versões está legal, mas na de N64 ficaram faltando alguns cenários e personagens.



Mortal Kombat Trilogy é um jogo, feito especialmente pela Midway para os fissurados na pancadaria mortal. O jogo traz a união de todos os games da série MK (1, 2, 3 e Ultimate) em um único jogo, mas veio com novidades exclusivas. Ação Games estava devendo um serviço completo de Trilogy, que reservou para esta Edição Especial. Todos os golpes que você tem aqui foram testados e retestados. Eles não dão chabu.

As novidades

Os Brutalities, que nasceram nas versões para Mega e SNES, ganharam um novo pique nas versões Trilogy: ficaram mais sangüinários, com ossos e sangue voando para todos os lados, além de o locutor anunciar "Brutality" em

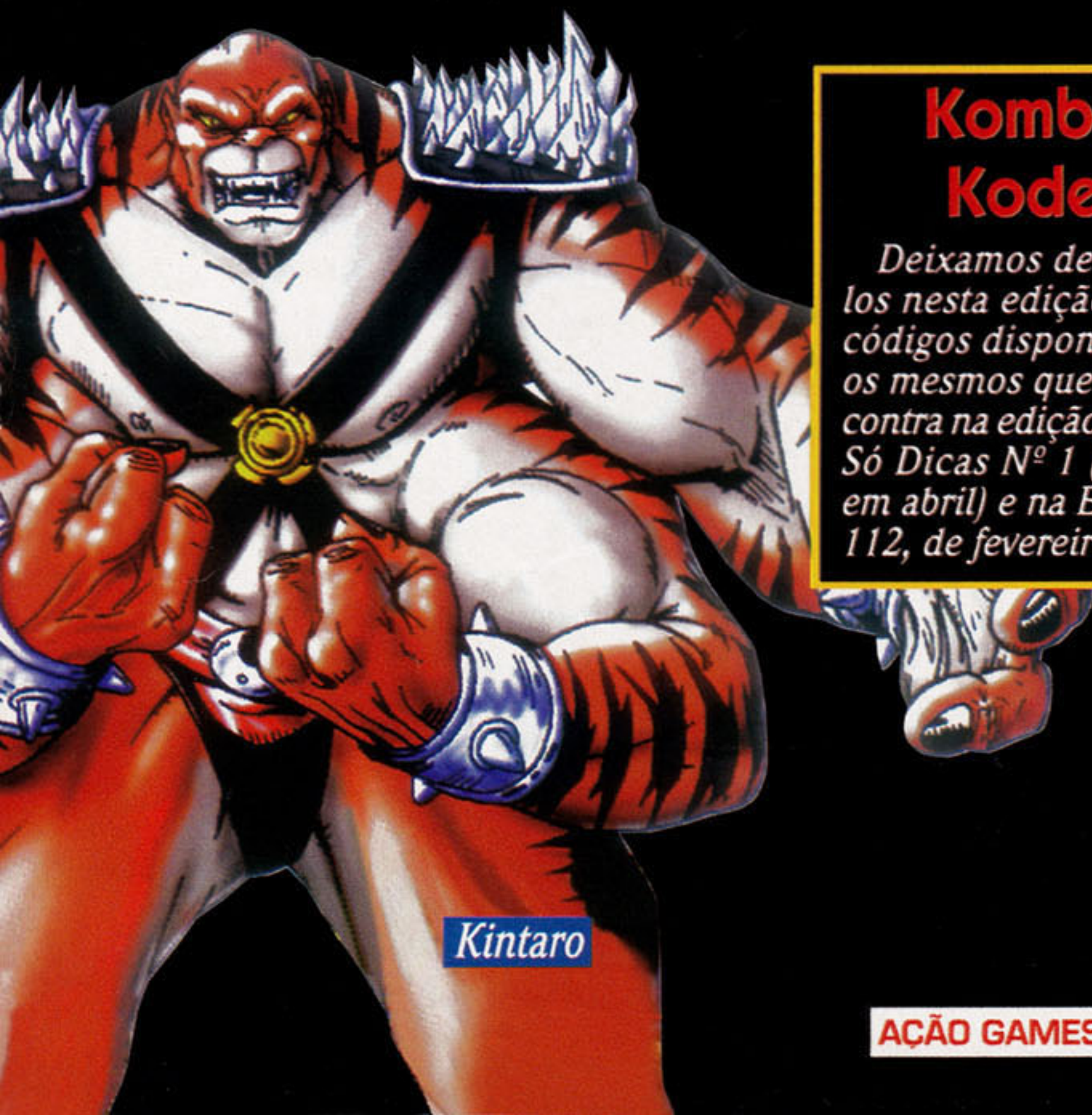


Brutalities ainda mais sangüinários

vez de "Fatality". O visual ficou incrível e o game também ganhou a barra de Aggressor, que torna golpes e combos ainda mais poderosos.

As duas versões

As diferenças do CD para o cartucho não são pequenas. Começando pelas mais simples. Os mestres Motaro e Kahn não têm Fatalities no Playstation, mas têm no Nintendo 64. Além disso, o ninja secreto Kameleon muda de sexo e de nome nas duas versões.



Kintaro

Kombat Kodes

Deixamos de publicá-los nesta edição pois os códigos disponíveis são os mesmos que você encontra na edição Especial Só Dicas Nº 1 (lançado em abril) e na Edição Nº 112, de fevereiro).



Motaro

A Barra de Aggressor

O Aggressor aumenta a força e a velocidade do lutador, principalmente ao executar os Combos. Sua barra de energia fica na parte de baixo da tela e vai se enchendo conforme você bate no rival. Sua barra fica cheia por uns 6 segundos apenas, em média.

MORTAL

*Serviço detalhado
da versão mais
sanguinária e
completa da série*

Por Eduardo Murata e
Ivan Cordon



Agora dá para selecionar Kintaro



Goro Vs. Goro: exclusividade do Playstation

Na versão para Playstation é possível escolher entre 37 personagens. Isso inclui todos os chefes (Goro, Kintaro, Motaro e Shao Kahn), os lutadores clássicos (Rayden e Kano, de MK1; Jax e Kung Lao, de MK 2) e o ninja secreto Chameleon. No Nintendo

64 são apenas 30 lutadores: sumiram os chefes Goro e Kintaro, os quatro personagens clássicos. Também não há o Sub-Zero sem máscara, mas o Classic Sub-Zero ganhou os golpes dele.

Visual e jogabilidade

A qualidade gráfica impressiona nos dois sistemas, mas no N64 os personagens são maiores e têm melhor definição. O grande problema no Trilogy do Playstation é a demora para carregar as batalhas, o chamado loading disc. Isso acontece porque a memória RAM é limitada.

Na versão em cartucho para N64 o acesso é instantâneo e a jogabilidade parece ser mais "atualizada": além dos fatais para os mestres Motaro e Kahn, todos os golpes são mais fáceis de executar e o novo joystick ajuda muito.

O Ninja SECRETO

O ninja secreto é outra exclusividade do Trilogy. No Playstation, ele é homem e se chama Chameleon. No Nintendo 64, ele virou mulher e seu nome se escreve Khameleon. Como é um ser mutante, ele assume as formas dos outros ninjas masculinos, quando homem, (Noob Saibot, Rain, Classic Sub-Zero, Scorpion, Reptile) durante as lutas. É preciso, portanto, usar os golpes desses personagens. Quando mulher, assume as formas das ninjas da série (Kitana, Mileena, Jade etc) e usa os golpes delas.

Confira os Botões

HP - Soco Forte (High Punch)
LP - Soco Fraco (Low Punch)
HK - Chute Forte (High Kick)
LK - Chute Fraco (Low Kick)
Run - Correr
Block - Defesa

Khameleon

Scorpion

Jax



Fatality 1 de Noob Saibot : uma centrífuga



Kitana arrasa no Animality: um coelho carnívoro



Poderoso, Cyrax executa um Fatality

GOLPES COMUNS PARA N64 E PLAYSTATION. SÃO 29 LUTADORES

NOOB SAIBOT

Shadow Block - ↓ → , LP
Shadow Teleport - ↓ ↑
Shadow Throw - → → , HP
Fatality 1 - À distância de um chute, ← ← → → , HK
Fatality 2 - Perto, ↓ ↓ ↑ , Run
Animality - Perto, ← → ← → , HK
Friendship - → → ← , HP
Babality - → → → , LP
Stage - → ← → - Block
Brutality - HP, LK, LP, Block, LK, HK, HP, LP, Block, LK, HK
Combos - LK, LK, LK, LK ou HP, HP, LP, HK

KITANA

Fan Lift - ← ← ← , HP
Fan Throw - → → , HP + LP
Square Wave Punch - ↓ ← , HP
Fatality 1 - Perto, Run, Run, Block, Block, LK
Fatality 2 - Perto, ← ↓ → → , HK
Animality - À distância de um passo, ↓ ↓ ↓ ↓ , Run
Friendship - ↓ ← → → , LP
Babality - → → ↓ → , HK
Stage - → ↓ ↓ , LK
Brutality - HP, HP, Block, HK, Block, LK, Block, HP, Block, HP, Block
Combos - HP, HP, ← + LP, → + HP ou HK, HK, LK, ← + HK

CYRAX

Close Grenade - Segure LK, ← ← , HK
Far Grenade - Segure LK, → → , HK
Energy Web - ← ← , LK
Teleport - Pode ser feito no ar, → ↓ , Block
Air Throw - No ar, ↓ → , Block, LP
Fatality 1 - ↓ ↓ ↑ ↓ , HP
Fatality 2 - Perto, ↓ ↓ → ↑ , Run
Animality - Perto, ↑ ↑ ↓ ↓
Friendship - Run, Run, Run, ↑
Babality - → → ← , HP
Stage - Run, Block, Run
Brutality - HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP
Combos - HP, HP, HK, HP, HK, ← + HK ou HK, HK, ← + HK
Leg Grab - ↓ + LP + Block
Square Wave Punch - → ← , HP
Bicycle Kick - ← ← ↓ , HK
Fatality 1 - À distância de um salto, segure Block + Run, ↑ ↑ ← ↓ , solte Block + Run
Fatality 2 - ← → ↓ ↓ , Run
Animality - Perto, segure LP, ← → ↓ →
Friendship - ← → ← ↓ , Run
Babality - ↓ ↓ → , LK
Stage - → → ↓ , HP
Brutality - HP, LK, Block, HP, LK, Block, HP, LP, Block, HK, LK
Combos - HP, HP, ↑ + LP ou HP, HP, LP, ← + LP

MILEENA

Sai Throw - Segure HP
Teleport Kick - → → , LK
Roll - ← ← ↓ , HK
Fatality 1 - ← ← ← → , LK
Fatality 2 - Perto, ↓ → ↓ → , LP

Animality - Perto, → ↓ ↓ → , HK
Friendship - ↓ ↓ ← → , HP
Babality - ↓ ↓ → → , HP
Stage - ↓ ↓ ↓ , LP
Brutality - HP, LP, LP, HP, Block, HK, LK, LK, HK, Block, HP, ↓ + LP
Combos - HP, HP, HK, HK, ↑ + LK, ↑ + HK ou HP, HP, ↑ + HP, ↓ + LP

RAIN

Paralise Ball - ↓ → , HP
Rain Tempest - ← ← , HP
Super Roundhouse - ← + HK
Fatality 1 - Perto, → → , ↓ + HP
Fatality 2 - À distância de um chute, ↓ ↓ ← → , HK
Animality - Perto, Block, Block, Run, Run, Block
Friendship - ↓ → → → , LP
Babality - → ↓ ↓ , HP
Stage - → ↓ → , LP
Brutality - HP, HP, Block, LK,



Kano



Cyrax



Mileena reduz o inimigo a nada no Animality



Animality de Rain para zoar: elefante-soprador



Friendship do Scorpion: caixa-surpresa macabra

HK, Block, LK, HK, Block, HP, LP

Combos - HP, HP, LP, HP ou HK, HK, LK, HK, ← + HK

SCORPION

Spear - ← ←, LP

Teleport Punch - ↓ ←, HP

Forward Teleport Punch - ↓ →, HP

Throw - No ar, Block

Fatality 1 - À distância de um salto, ↓ ↓ ↑, HK

Fatality 2 - À distância de um chute, → → → ←, LP

Animality - Perto, → ↑ ↑, HK

Friendship - Perto, ← → → ←, LK

Babality - ↓ ← ← →, HP

Stage - → ↑ ↑, LP

Brutality - HP, HP, Block, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP

Combos - HP, HP, HK, ← + HK ou HK, HK, LK, LK

JOHNNY CAGE

High Fireball - → ↓ ←, HP

Low Fireball - ← ↓ →, LP

Shadow Kick 1 - ← →, LK

Shadow Kick 2 - ← ← →, HK

Shadow Uppercut - ← ↓ ←, HP

Fatality 1 - Perto, ↓ ↓ → →, LP

Fatality 2 - Perto, ↓ ↓ → →, LK

Animality - ↓ → →, HK

Friendship - ↓ ↓ ↓, LK

Babality - → ← ←, HK

Stage - ↓ ← → →, Block

Brutality - HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP

Combos - HP, HP, LP, ↓ + LP ou LK, LK, HK, LK, LK

REPTILE

Acid Spit - → →, HP

Ball Slow - ← ←, HP + LP

Ball Fast - → →, HP + LP

Slide - ← + LP + Block + LK

Invisibility - ↑ ↓, HK

Run Past and Elbow - ← →, LK

Fatality 1 - À distância de um salto, ← → ↓, Block

Fatality 2 - À distância de um chute, → → ↑ ↑, HK

Animality - Perto, ↓ ↓ ↓ ↑, HK

Friendship - Perto, ↓ → → ←, HK

Babality - → → ← ↓, LK

Stage - Block, Run, Block, Block

Brutality - HP, Block, HK, HK, Block, HP, LP, LK, LK, Block, HP

Combos - HP, HP, HK, ← + HK ou HK, HK, ← + HK

JAX

1 Missile - ← →, HP

2 Missiles - → → ← ←, HP

Gotcha Grab - → →, LP, aperte LP várias vezes

Backbreaker - No ar, Block

Quad Slam - Faça um agarrão com LP e aperte rapidamente HP

Ground Pound - Segure LK

Dashing Punch - → →, HK

Fatality 1 - Perto, segure Block, ↑ ↓ → ↑

Fatality 2 - Longe, Run, Block, Run, Run, LK

Animality - Perto, segure LP, → → ↓ →

Friendship - LK, Run, Run, LK

Babality - ↓ ↓ ↓, LK

Stage - ↓ → ↓, LP

Brutality - HP, HP, HP, Block, LP, HP, HP, HP, Block, Block, HP

Combos - HK, HK, ↓ + HP, HP, Block, LP, ← + HP ou HP, HP, Block, LP, ← + HP

SEKTOR

Dumb Missile - → →, LP

Smart Missile - → ↓ ←, HP

Double Missile - ← ← →, LP

Teleport Uppercut - Pode ser feito no ar, → →, LK

Fatality 1 - À distância de um chute, LP, Run, Run, Block

Fatality 2 - Longe, → → → ←, Block

Animality - Perto, → → ↓ ↑

Friendship - Longe, Run, Run, Run, Run, ↓

Babality - ← ↓ ↓ ↓, HK

Stage - Run, Run, Run, ↓

Brutality - HP, HP, Block, Block, HK, HK, LK, LK, LP, LP, LP, HP, Block

Combos - HP, HP, HK, HK, ← + HK ou HP, HP, ↓ + HP



Kabal



Kung Lao



Liu Kang



Liu Kang em seu Fatality 1



Jade não deixa por menos e detona um Fatality 2



Fatality 1 da Sheeva: pavor puro

LIU KANG

High Fireball - → → , HP
 Low Fireball - → → , LP
 Flying Kick - → → , HK
 Bicycle Kick 1 - Segure LK por 3 segundos e solte
 Bicycle Kick 2 - Segure LK por 3 segundos, ← → , solte LK
 Fatality 1 - → → ↓ ↓ , LK
 Fatality 2 - ↑ ↓ ↑ ↑ , Block + Run
 Animality - À distância de um chute, ↓ ↓ ↑
 Friendship - Run, Run, Run, ↓ + Run
 Babality - ↓ ↓ ↓ , HK
 Stage - Run, Block, Block, LK
 Brutality - HP, LP, HP, Block, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP
 Combos - HP, HP, Block, LK, LK, HK, LK ou LK, LK, HK, LK

JADE

Boomerang High - ← → , HP
 Boomerang Middle - ← → , LP
 Boomerang Low - ← → , LK
 Returning Low Boomerang - ← ← → , LP
 Projectile Invincibility - ← → , HK
 Glow Kick - ↓ → , LK
 Fatality 1 - Perto, ↑ ↑ ↓ → , HP
 Fatality 2 - Perto, Run, Run, Run, Block, Run
 Animality - Perto, → ↓ → → , LK
 Friendship - ← ↓ ← ← , HK
 Babality - ↓ ↓ → ↓ , HK
 Stage - ← → ↓ , Run
 Brutality - HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, Block, Block, HP, HK

Combos - HP, HP, ↓ + LP, LK, HK, ← + LK, ← + HK ou HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP

SHEEVA

Teleport Stomp - ↓ ↑
 Stomp - ← ↓ ← , HK
 Fireball - ↓ → , HP
 Fatality 1 - Perto, → ↓ ↓ → , LP
 Fatality 2 - Perto, segure HK, ← → →
 Animality - Perto, Run, Block, Block, Block, Block
 Friendship - → → ↓ → , espere um segundo, HP
 Babality - ↓ ↓ ↓ ← , HK
 Stage - ↓ → ↓ → , LP
 Brutality - HP, LP, Block, LK, HK, Block, HK, LK, Block, LP, HP
 Combos - HP, HP, LP, HK, HK, LK, ← + HK ou HP, HP, LP, → + HP

KUNG LAO

Hat Throw - ← → , LP
 Teleport 1 - ↓ ↑
 Teleport 2 - ↓ ↓ ↑
 Flying Kick - No ar, ↑ ↓ , HK
 Spin - → ↓ → , Run
 Fatality 1 - Run, Block, Run, Block, ↓
 Fatality 2 - À distância de um chute, → → ← ↓ , HP
 Animality - Perto, Run, Run, Run, Run, Block
 Friendship - Dois passos, Run, LP, Run, LK
 Babality - ↓ → → , HP
 Stage - ↓ ↓ → → , LK
 Brutality - HP, LP, LK, HK, Block, HP, LP, LK,

HK, Block, HP

Combos - HP, LP, HP, LP, LK, LK, ← + HK ou LK, LK, ← + HK

SMOKE

Spear - ← ← , LP
 Teleport Uppercut - Pode ser feito no ar, → → , LK
 Invisibility - ↑ ↑ , Run
 Throw - No ar, Block
 Fatality 1 - Longe, ↑ ↑ → ↓
 Fatality 2 - À distância de um chute, segure Block + Run, ↓ ↓ → ↑ , solte Block + Run
 Animality - À distância de um chute, ↓ → → , Block
 Friendship - Longe, Run, Run, Run, HK
 Babality - ↓ ↓ ← ← , HK
 Stage - → → ↓ , LK
 Brutality - HP, LK, LK, HK, Block, Block, LP, LP, HP, HP, Block, Block
 Combos - HP, HP, LK, HK, LP ou HP, HP, LP

NIGHTWOLF

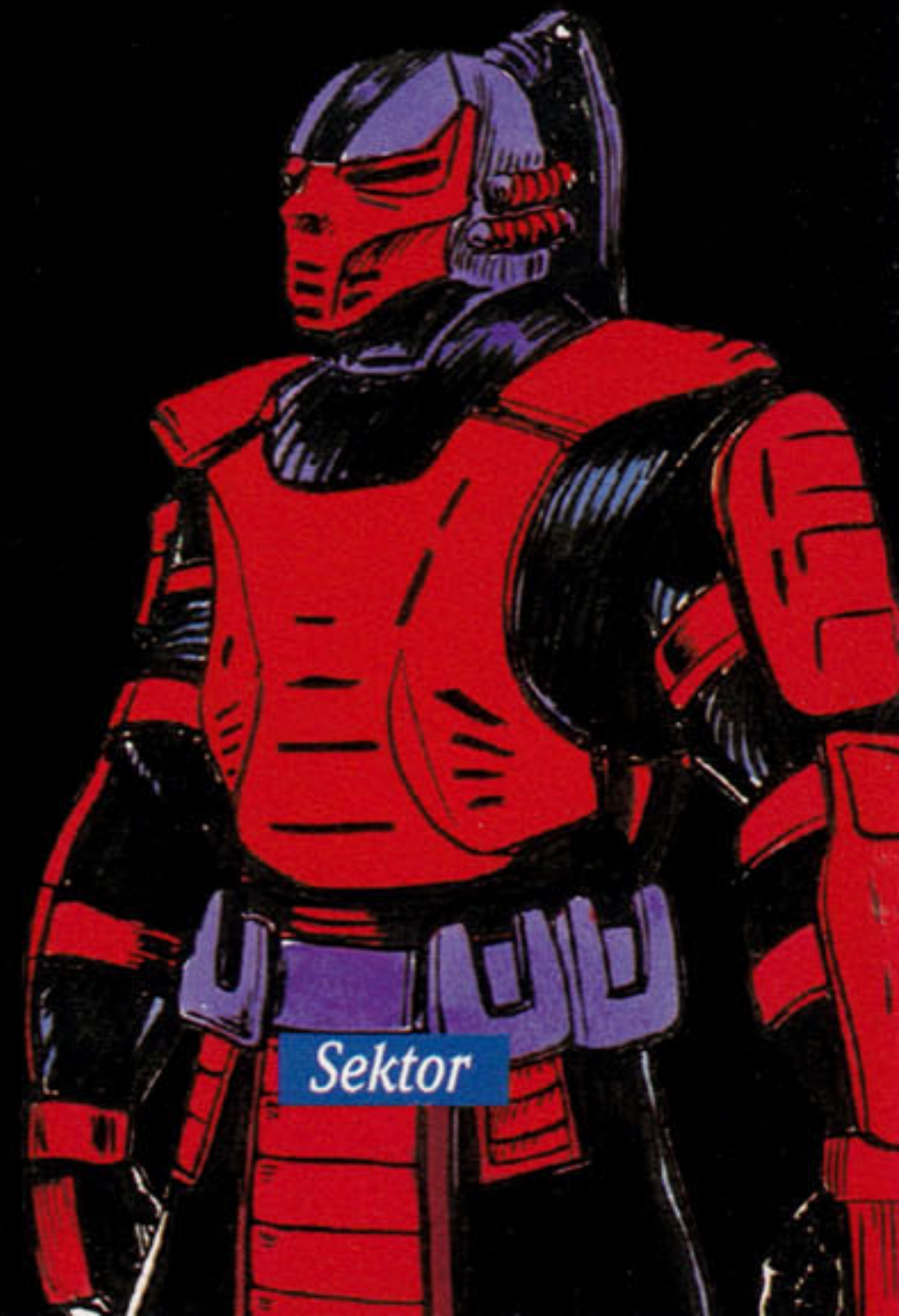
Arrow - ↓ ← , LP
 Hatchet Uppercut - ↓ → , HP
 Shadow Shoulder 1 - → → , LK
 Shadow Shoulder 2 - ← ← → , HK
 Glow - ← ← ← , HK
 Fatality 1 - Perto, ↑ ↑ ← → , Block
 Fatality 2 - Longe, ← ← ↓ , HP
 Animality - Perto, → → ↓ ↓
 Friendship - Longe, Run, Run, Run, ↓
 Babality - → ← → ← , LP
 Stage - Run, Run, Block
 Brutality - HP, HP, HK, LK, LK, Block, Block, LP, LP, HP, HK
 Combos - LK, HP, HP, LP, Hatchet ou LK, HK, ← + HK

SINDEL

Fireball - → → , LP
 Double Fireball - ← ← → , LP
 Fireball - No ar, ↓ → , LK
 Fly - ← ← → , HK
 Scream - → → → , HP



Nightwolf



Sektor



Animality porco-espinho de Human Smoke



O Fatality 2 de Ermac dá arrepios



Fatality 1 de Kabal dispensa comentários

Fatality 1 - À distância de um chute, Run, Run, Block, Run, Block

Fatality 2 - Perto, Run, Block, Block, Run + Block

Animality - → ↑ ↑, HP

Friendship - Run, Run, Run, Run, Run, ↑

Babality - Run, Run, Run, ↑

Stage - ↓ ↓ ↓, LP

Brutality - HP, Block, LK, Block, LK, HK, Block, HK, LK, Block, HK, LK, Block, LP

Combos - HK, HP, HP, LP, HK ou HK, HP, HP, ↓ + HP

ERMAC

Fireball - ↓ →, LP

Exploding Teleport Punch - ↓ ←, HP

Telekinetic Slam - ← ↓ ←, HK

Fatality 1 - Perto, Run, Block, Run, Run, HK

Fatality 2 - À distância de um passo, ↓ ↑ ↓ ↓ ↓, Block

Animality - Perto, → → ← ←, LK

Friendship - → → →, HP

Babality - ↓ ↓ ← ←, HP

Stage - Run, Run, Run, Run, LK

Brutality - HP, HP, LP, Block, HK, LK, Block, HP, LP, LK, HK

Combos - HP, HP, ← + LP, HK, ← + LK ou HK, HK, LK, ← + HK

STRYKER

Shoot Gun - ← →, HP

High Grenade - ↓ ←, HP

Double High Grenade - → ↓ ←, HP

Low Grenade - ↓ ←, LP

Double Low Grenade - → ↓ ←, LP

Baton Trip - → ←, LP

Baton Toss - → →, HK

Fatality 1 - Perto, ↓ → ↓ →, Block

Fatality 2 - Longe, → → →, LK

Animality - À distância de um

chute, Run, Run, Run, Block

Friendship - LP, Run, Run, LP

Babality - ↓ → → ←, HP

Stage - → ↑ ↑, HK

Brutality - HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK

Combos - LK, HP, HP, LP ou HK, HP, HP, ↓ + LP

KABAL

Top Spin - ← →, LK

Eye Spark - Pode ser feito no ar, ← ←, HP

Ground Saw - ← ← ←, Run

Fatality 1 - À distância de dois passos, ↓ ↓ ← →, Block

Fatality 2 - Perto, Run, Block, Block, Block, HK

Animality - Perto, segure HP, → → ↓ →

Friendship - Longe, Run, LK, Run, Run, ↑

Babality - Run, Run, LK

Stage - Block, Block, HK

Brutality - HP, Block, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP

Combos - LK, LK, HP, HP, ↓ + HP ou LK, LK, HK, ← + HK

BARAKA

Spark Shot - ↓ ←, HP

Shredder - ← ← ←, LP

Blade Swipe - ← + HP

Blade Spin - → ↓ →, Block

Fatality 1 - Perto, ← → ↓ →, LP

Fatality 2 - À distância de um chute, ← ← ←, HP

Animality - À distância de um chute, segure HP, → ← ↓ →

Friendship - ↓ ↓ → →, HK

Babality - → → →, HK

Stage - LK, Run, Run, Run, Run

Brutality - HP, HP, HP, LP, LP, Block, HK, HK, LK, LK, Block

KANO

Knife Throw - ↓ ←, HP

Knife Uppercut - ↓ →, HP

Roll - Segure LK e solte

Vertical Roll - → ↓ →, HK

Backwards Roll - → ↓ →, LK

Grab and Shake - ↓ →, LP

Throw - No ar, Block

Fatality 1 - Perto, segure LP, → ↓ ↓ →

Fatality 2 - À um chute de distância, LP, Block, Block, HK

Animality - Perto, segure HP, Block, Block, Block

Friendship - LK, Run, Run, HK

Babality - → → ↓ ↓, LK

Stage - ↑ ↑ ←, LK

Brutality - HP, LP, Block, LP, HP, Block, HK, LK, Block, HK, LK

Combos - HP, HP, HK, ← + HK ou HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP



Shang Tsung



Sheeva



Shang Tsung: Animality maligno é pouco!



Rayden trucidando com um Fatality 2



Fatality 1 de Johnny Cage: adeus cabeça!

SHANG TSUNG

1 Fireball - ← ← , HP
 2 Fireballs - ← ← → , HP
 3 Fireballs - ← ← → → , HP
 Volcanic Eruption - → ← ← , LK
 Fatality 1 - Perto, segure LP, ↓ → → ↓
 Fatality 2 - Perto, segure LP, Run, Block, Run, Block
 Animality - À distância de um chute, segure HP, Run, Run, Run
 Friendship - LK, Run, Run, ↓
 Babality - Run, Run, Run, LK
 Stage - ↑ ↑ ← , LP
 Brutality - HP, Block, Block, Block, LK, HP, LP, LP, Block, Block, Block
 Combos - LK, HP, HP, LP, ← + HK ou HK, HP, HP, LP, ← + HK

Morphs de SHANG TSUNG

Reptile - Run, Block, Block, HK
 Mileena - Run, Block, HK
 Jax - → → ↓ , LP
 Sonya - ↓ + Run + LP + Block
 Ermac - ↓ ↓ ↑
 Smoke - → → , LP
 Kung Lao - Run, Run, Block, Run
 Cyrax - Block, Block, Block
 Classic Sub-Zero - Block, Block, Run, Run
 Jade - → → ↓ , ↓ + Block
 Sheeva - Segure LK, → ↓ → ou → ↓ → , LK, LK
 Johnny Cage - ← ← ↓ , LP
 Sindel - ← ↓ ← , LK

Kitana - → ↓ → , Run
 Raiden - ↓ ← → , LK
 Scorpion - ↓ ↓ → , LP
 Sektor - ↓ → ← , Run
 Noob Saibot - → ↓ ↓ ← , HK
 Sub-Zero - → ↓ → , HP
 Liu Kang - → ↓ ← ↑ →
 Rain - faça rapidamente Run, Block, LK
 Nightwolf - ↑ ↑ ↑
 Kano - ← , → + Block
 Human Smoke - faça rapidamente Block, Run, LK
 Stryker - → → → , HK
 Kabal - faça rapidamente LP, Block, HK
 Baraka - ↓ ↓ , LK
 Shao Kahn - ← ← → , HK
 Motaro - → ↓ ← , HP

RAYDEN

Lightening - ↓ → , LP
 Reverse Lightening - ↓ ← , LP
 Torpedo - Pode ser feito no ar, ← ← →
 Teleport - ↓ ↑
 Electric Grab - Segure HP e solte, válido somente no contra
 Fatality 1 - Perto, segure LK por 3 segundos e solte, aperte rapidamente Block + LK
 Fatality 2 - Perto, segure HP por 3 segundos
 Animality - ↓ → ↓ , HK
 Friendship - ↓ ← → , HK
 Babality - Segure Block, ↓ ↓ ↑ , HK
 Stage - ↓ ↓ ↓ , HP
 Brutality - HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, Block, Block
 Combos - HP, HP, LP, LP ou HK, HK, LK, ← + HK

HUMAN SMOKE

Spear - ← ← , LP
 Teleport Punch - ↓ ← , HP
 Throw - No ar, Block
 Fatality 1 - Um salto de distância, Run, Block, Run, Run, HK
 Fatality 2 - Perto, → → ← , Run
 Animality - Longe, → → → ← , HK
 Friendship - ↓ → → → , Run
 Babality - ← ← → , Run
 Stage - → ↑ ↑ , LP
 Brutality - HP, HP, Block, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK
 Combos - HP, HP, HK, ← + HK ou HK, HK, LK, ← + HK

CLASSIC SUB-ZERO

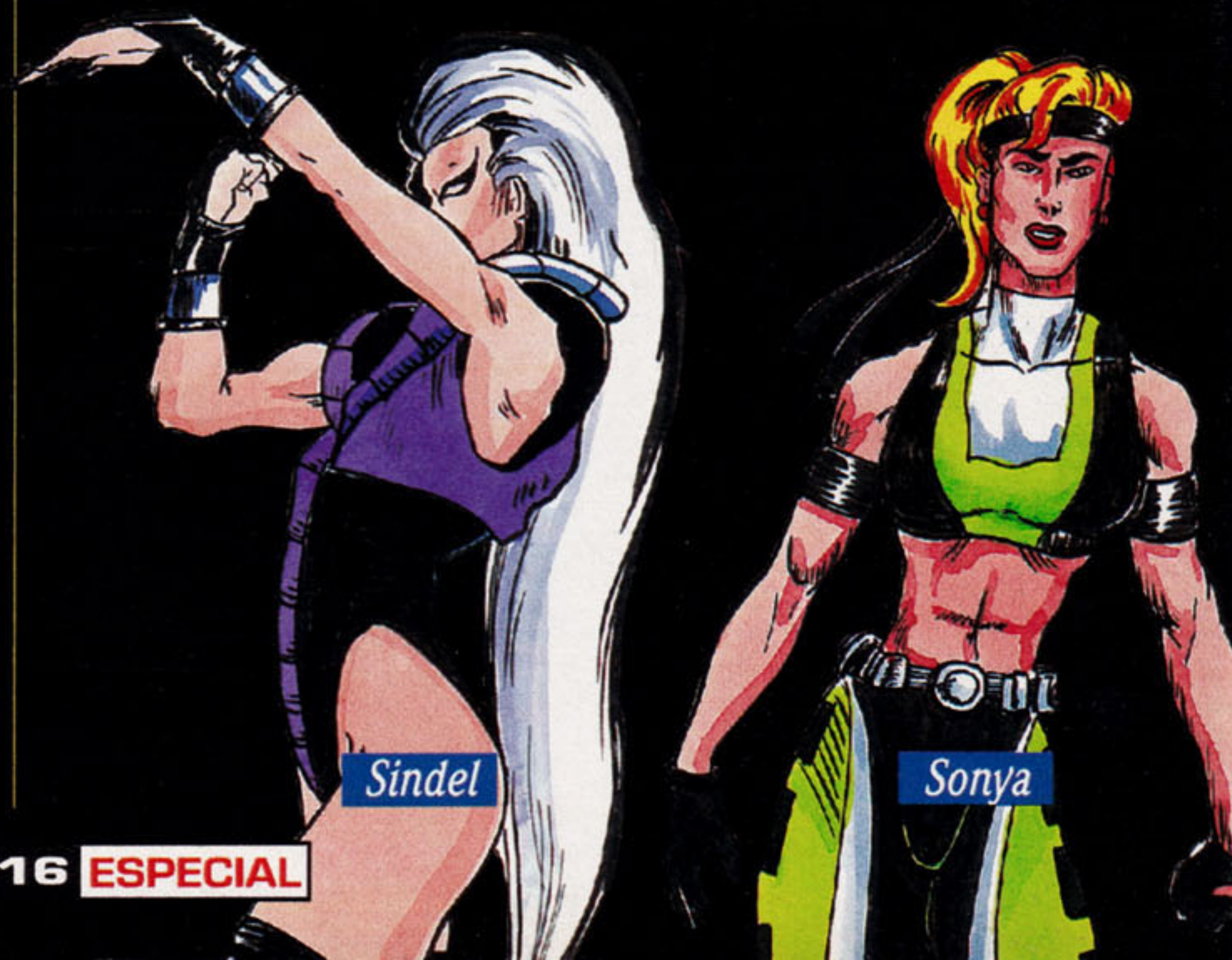
PLAYSTATION

Freeze - ↓ → , LP
 Freeze ground - ↓ ← , LK

Slide - ← + LP + Block + LK
 Fatality 1 - Perto, ↓ ↓ ↓ → , HP
 Fatality 2 - Perto, ↓ → → → , HP
 Animality - Perto, ← ← → ↓ , LP
 Friendship - Perto, ↓ ← ← → , LK
 Babality - ↓ → → , HK
 Stage - → ↓ → → , HP
 Brutality - HP, LP, HP, Block, LK, LK, HK, HK, LP, HP, LP
 Combos - HP, HP, LK, ← + HK, → + LK ou HP, HP, ← + LK, ← + HK, → + HK

NINTENDO 64

Ice Shower - ↓ → , HP
 Front Ice Shower - ↓ → ← , HP
 Behind Ice Shower - ↓ ← → , HP
 Ice Klon - ↓ ← , LP





Reptile: Fatality 2 e já era



Classic Rayden num Fatality 2 fulminante



Classic Sub-Zero tirando uma num Friendship

Golpes diferentes PARA CADA VERSÃO

PLAYSTATION SHAO KAHN

Fireball - ← ← →, LP
Hammer - ← →, HP
Shoulder - ↓ →, LP
Upward Shoulder - ↓ →, HP
Grab and Punch - → →, HP
Taunt - ↓ ↓, LK
Laugh - ↓ ↓, HK

MOTARO

Fireball - → ↓ ←, HP
Teleport - ↓ ↑
Grab and Smash - → →, HP
Tail Trip - ← + LK

NINTENDO 64 SHAO KAHN

Fireball - → ↓ →, LK
Hammer - → ← ←, HP
Shoulder - → →, HP
Upward Shoulder - ↓ ↓ →, HK
Taunt - ↑ ↑, Run
Laugh - ↓ ↓, Run
Fatality - Um salto de distância → →
←, HP

MOTARO

Fireball - Segure LK por 3 segundos e solte
Teleport - ↓ ←, HK
Tail Trip - ← + LK
Fatality - Perto, → → →, HK

7 LUTADORES EXCLUSIVOS DA VERSÃO PLAYSTATION

GORO

Fireball - ← ← ←, LP
Grab and Pound - → →, HP
Taunt - ↓ ↓, LK
Twirl Spin - ← ← →, HK

CLASSIC KANO

Knife - Segure Block, ← →
Roll - Segure Block, → ↓ ← ↑
Knife Spin - ← →, HP
Fatality - Perto, ← ↓ →, LP
Babality - ← ← ↓ ↓, LK
Stage - ← → →, Block
Brutality - HP, HP, Block, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP

KINTARO

Fireball - ← ← →, HP
Grab and Punch - → →, HP
Stomp - ↓ ↑
Taunt - ↓ ↓, LK

CLASSIC RAYDEN

Lightening - ↓ →, LP
Torpedo - Pode ser feito no ar, ← ← →
Teleport - ↓ ↑
Fatality - Perto, → ← ← ←, HP
Brutality - HP, HP, HP, HP, Block, HK, HK, LP, HP, HP, HP
Combos - HP, ↓ + LP, ↓ + LP, ↓ + LP ou HK, ← + HK, ← + HK

CLASSIC KUNG LAO

Hat Throw - ← →, LP
Spinning Shield - ↑ ↑, LK
Teleport - ↓ ↑
Drop Kick - No ar, ↓ + HK
Torpedo Dive - Pode ser feito no ar, ← ← →
Fatality - Longe, segure LP, ← →, solte LP
Friendship - ← ← ← ↓, HK
Babality - → → ← ←, HK
Stage - → → →, HP
Brutality - HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, Block, HP
Combos - HP, ↓ + LP, ↓ + LP, ↓ + LP ou LK, LK, HK, ← + HK, ← + HK

CLASSIC JAX

Energy Wave - → ↓ ←, HK
Air Wave - No ar, →, HK
Gotcha Grab - → →, LP repetidamente
Ground Smash - Segure LK por 3 segundos e solte
Back Breaker - No ar, Block
Body Slams - faça um agarrão com LP e rapidamente acione HP + ↓ + HK
Fatality - Perto, segure LP, → → →
Friendship - ↓ ↓ ↑ ↑, LK
Babality - ↓ ↑ ↓ ↑, LK
Stage - ↑ ↑ ↓, LK
Brutality - HP, HP, Block, HK, LP, LP, HP, Block, HK, LK, HK, HP
Combos - HP, HP, HP, LP, ← + HP ou LK, LK, LK, HK, LK, ← + HK

SUB-ZERO

Ice Blast - ↓ →, LP
Ice Shower - ↓ →, HP
Ice Shower Near - ↓ → ←, HP
Ice Shower Far - ↓ ← →, HP
Ice Klon - ↓ ←, LP
Slide - ← + LP + LK
Fatality 1 - Perto, Block, Block, Run, Block, Run
Fatality 2 - Dois passos, ← ← ↓ ←, Run
Animality - Perto, → ↑ ↑
Friendship - LK, Run, Run, ↑
Babality - ↓ ← ←, HK
Stage - ← ↓ → →, HK
Brutality - HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Combos - HP, HP, LP, LK, HK, ← + HK ou HK, HK, ← + HK



Stryker



Sub-Zero

TEKKEN



Vinte anos depois da versão 2, Tekken continua, com um visual incrível e novos lutadores

Por Mitikazu Koga Lisboa

TEKKEN 3

Arcade, Luta da Namco, 1 ou 2 jogadores. Já lançado.

9,5

Gráficos poligonais com renderização excelente, jogabilidade ótima e bom desafio. Os mestres poderiam ser mais difíceis. Repare que o lutador brasileiro, Eddie, não pára de se mexer e, por isso, tem a pior renderização do game.

Legendas para entender os golpes

SE (Soco Esquerdo) - Botão 1
SD (Soco Direito) - Botão 2
CE (Chute Esquerdo) - Botão 3
CD (Chute Direito) - Botão 4

A Namco como sempre se superou e criou um dos melhores jogos poligonais do momento. As inovações gráficas foram poucas, mas Tekken 3 é o primeiro jogo da série a usar a técnica de "Motion Capture", ou seja, todos os movimentos do jogo foram previamente filmados com lutadores reais e depois editados em computador. Essa tecnologia gera resultados fantásticos, como a movimentação de Eddie (o capoeirista brasileiro) e de Hwoarang (Taekendô). Uma nova opção de movimento, a esquiva, permite que você se movimente em 3D.

Tekken 3 está só nos Arcades, mas rola um boato de que o game deverá sair em CD para o Playstation em setembro. Será?

Por dentro do jogo

A história desta versão se passa vinte anos depois do segundo campeonato, no qual Kazuia foi derrotado. Agora, sob a tutela de Heihachi, Jin Kasama, seu

neto, organizou o terceiro torneio para atrair a atenção do "Deus da Luta". Dos personagens conhecidos da versão anterior, permaneceram em Tekken 3 Lei, Yoshimitsu, Paul e Nina. A gata do game foi a única que não envelheceu: é que na trama ela esteve congelada durante todo esse tempo.

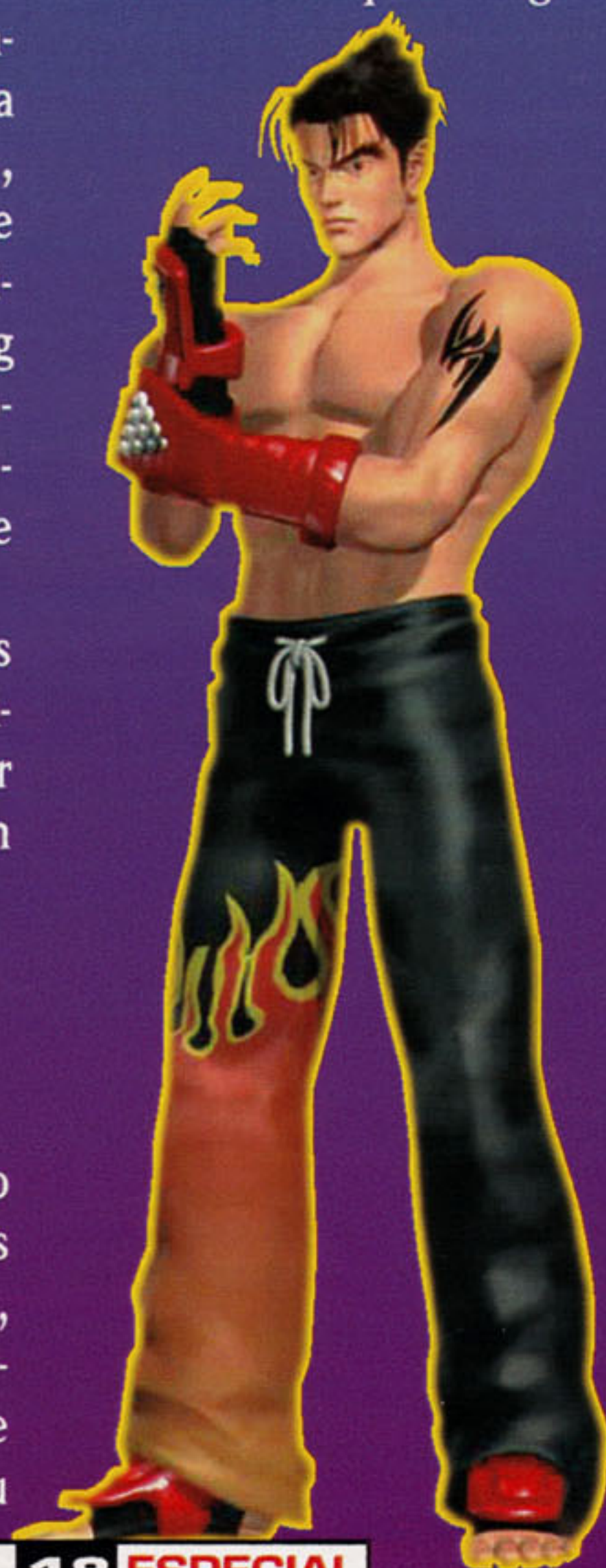
Mas novos personagens

chegaram para a luta: Forrest Law (irmão mais novo de Marshal Law), Jin Kasama (Filho de Jun e Kazuia), Eddie, Hwoarang (um líder de gangues que odeia Jin) e Ling Xiaoyu. Já Heihatchi aparece como subchefe, obedecendo o mestre deste campeonato, Ogre, o Deus da Luta.

Jogo com muito golpes

Os personagens de Tekken 3 não ficam para trás quando o assunto é porrada. Isso porque cada personagem tem cerca de trinta golpes. Desse jeito, se você quiser arrebentar mesmo, deve treinar bastante com um personagem e explorar ao máximo o que ele pode aprontar, para depois escolher outro e se afiar.

Nesta matéria, você vai encontrar o que precisa para detonar Tekken 3. Seleccionamos os Arremessos Especiais, os Indefensáveis (superespeciais) e os 10-Hit Combos. Esses são os movimentos-chave do jogo e já bastam para acabar com a graça do rival.





Os cenários são de arrasar: este é o dos mestres



Este cenário é inspirado no famoso museu Beaubourg, de Paris

AS FERAS DO GRANDE TORNEIO



JIM KASAMA

Arremessos

Arm Break - SD + CD, ←
Headbutt - → → + SE +

SD

Striking Shino-Nage - ↘ + SD + CE

Indefensáveis

Spinning God Fist - ← + SE + CD
Double Spinning God Fist - ← (segura) + SE + CD

10 Hit-Combos

1º - → →, SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, SE, SD, SE
2º - → →, SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, CE, SD, SE



Spinning God Fist de Jim em Paul

HWOARANG

Arremessos

Awbreaker - → → + SD
Boot to the Head - ↓ ↙ ← + CE
Trip Takedown - ↓ ↙ + SE + CE
Low Combo Breaker - (durante um ataque baixo do oponente) ↓ + (SE + CE ou SD + CD)

Indefensáveis

Heel Explosion - ↙ + CE + CD
Power Blast - → + CE, SE + CD



10-Hit Combos

Right Flamingo Stance (→ + CD com a direita na frente) - SE, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CD, CE



Death Fist de Paul: golpe mais forte do game

Left Flamingo Stance (→ + CE com a esquerda na frente) - SD, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CD, CE



PAUL PHOENIX

Arremessos

Stomach Throw - SE + CE, ←
Striking Shino-Nage - ↘ + SE + SD

Shoulder Ram - → → + SE + SD

Indefensáveis

Super Death Fist - ← + SE + SD

10-Hit Combos

1º - SE, SD, CE, SD, SE, SD, SE, CD, SD, SE
2º - SE, SD, CE, SE, CD, SD, SE, CD, SD, SE



Lei pode virar de costas ou deitar



Tela inspirada no famoso Coliseo de Roma



Homenagem aos norte-americanos, com o clima de Las Vegas



NINA WILLIAMS

Arremessos

Overhead Neck Throw - $\rightarrow$ + SE + CE

Embracing Elbow Strike - $\searrow\searrow$ + SE

Indefensáveis

Hunting Swan - $\swarrow$ + SE + SD

10-Hit Combos

1º - (SE ou $\searrow$ + SE), SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD
2º - (SE ou $\searrow$ + SE), SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, CD, CE

FORREST LAW

Arremessos

Dragon Dive - $\rightarrow$ + SE + CE
Chastisement Punch - $\searrow$ + SE + SD
Bulldog - (depois do Chastis-

cement Punch) SE, SD, SE + SD
Dragon Knee - $\rightarrow\rightarrow$ + CE + CD

Indefensável

Dragon Fang - $\swarrow$ + SE + SD

10-Hit Combos

1º - $\searrow$ + SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD
2º - $\searrow$ + SE, SD, SD, SE, CE, CE, CD, CD
3º - CE, $\downarrow$ + CE, $\downarrow$ + CE, (CE ou CD), CD, CD
4º - $\searrow$ + SE, CE, SD, SD, CE, CE, CE, CD, CE, CD



LEI WULONG

Arremesso

Thai Trip - $\rightarrow\rightarrow$ + SE + SD



Indefensáveis

One Leg Stance - $\leftarrow$ + SE, CD
Phoenix Strike - (depois do One Leg Stance) CD

10-Hit Combos

CD, SE, CD, CD
CD, CE + CD, SE, SE, SD

LING XIAOYU

Arremessos

Over the Back - $\rightarrow$ + SE, SD (rapidamente)

Over the Shoulder Toss - $\downarrow\swarrow\leftarrow$ + SD + SE



Sommer Sault Drop é o melhor golpe de Law



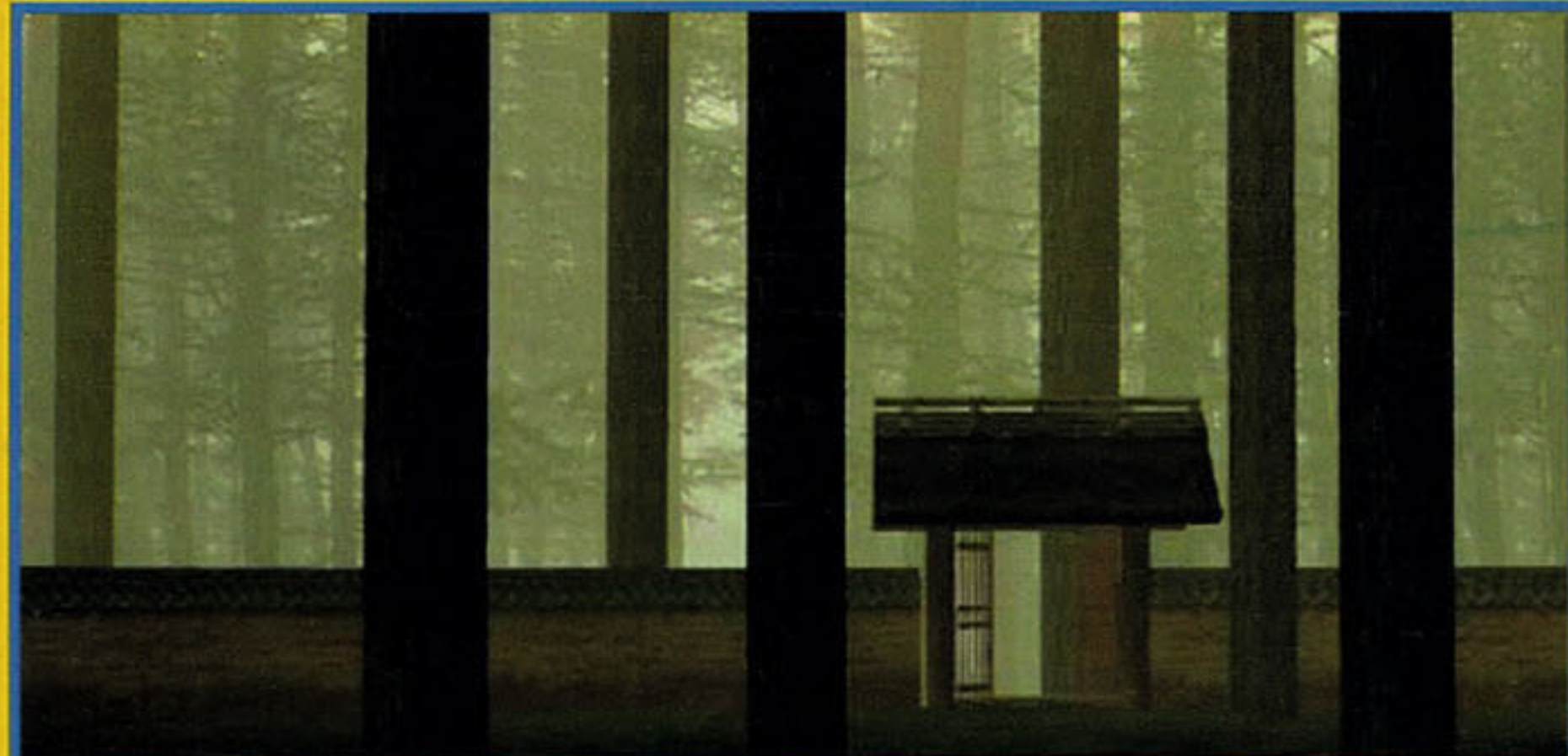
O botão de Chute muda a roupa do personagem



O Combo de King pode detonar: defenda-se



Nina faz pose na área de Jim. Uma das paisagens japonesas do game



Cenários japonês rural, explorando a luz. Olha o efeito!

Indefensável

Phoenix Strike - ← + SE + SD, SE + SD (rapidamente)

10-Hit Combos

1º - ↑ + CD, SE, SD, SE + SD, SE, CE, CD, CD, CD, SE

2º - ↑ + CD, SE, SD, CD, CD, SD, SE + SD, SE, CD, SD

KING

Arremessos

Giant

Swing - ↘

+ SE + CD

Split

Power-

bomb - → ↘ ↓ ↙ ← + SE + SD

Tombstone Pile Diver - ↙, → + SE + SD

Leg Lock - ↙ + SE + SD

Irish Whip - ← + SE + SD

Frankensteiner - ↘ + CE + CD



Indefensáveis

Jaguar Impact - → + SE + SD

Moon Press - → + SE + CD

10-Hit Combos

1º - SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, (SE ou CE)

2º - SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CD, SE, (SE ou CE)

3º - SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CE, SD, SE + SD

EDDIE GOLD

Arremesso

Great

Press - ←

↙ ↓ ↘ → +

SE + SD



Indefensável

Ground Screw Kick - ↙ + CE + CD



Heel Explosion de Hwoarang Rebel



Hwoarang entra no torneio para desafiar Jim

YOSHIMITSU

Arremessos

Double

Vision ou

Flying

Cartwheel

- SE + CE

e, a p ó s

agarrar o

adversá-

rio, SD + CD

Missile Press - ↓ ↙ ← + SE + SD

Flying 69 - de frente para o adversário SE + CE

Spinning Missile Press - por trás de adversário, faça SE + CE



10-Hit Combos

1º - SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SE, SE, SE

2º - SE, SD, SE, CD, SD, SD, SD, CD, SE, SE

3º - CD, CD, SD, SD, CD, CD, SE, SE, SE, SE



Xiaoyu num Fly Kick: bom contra os lentos

FIGHTER ALP

STREET

As três versões deste Arcade em videogame ficaram ótimas e catapultaram o jogo para o topo do nosso Top Ten mensal. O visual das versões em CD impressionam e, mesmo no SNES, onde perdeu parte da qualidade gráfica e ficou um pouco mais lento, trata-se de um jogo digno da saga. A sétima versão do clássico foi saindo aos poucos, ao longo de 1996. Agora, damos o merecido debulho, incluindo os esperados truques para o cart do SNES. Relembrando: a Capcom refez este jogo basicamente para melhorar os cenários, mas ele veio também com personagens e Combos novos.

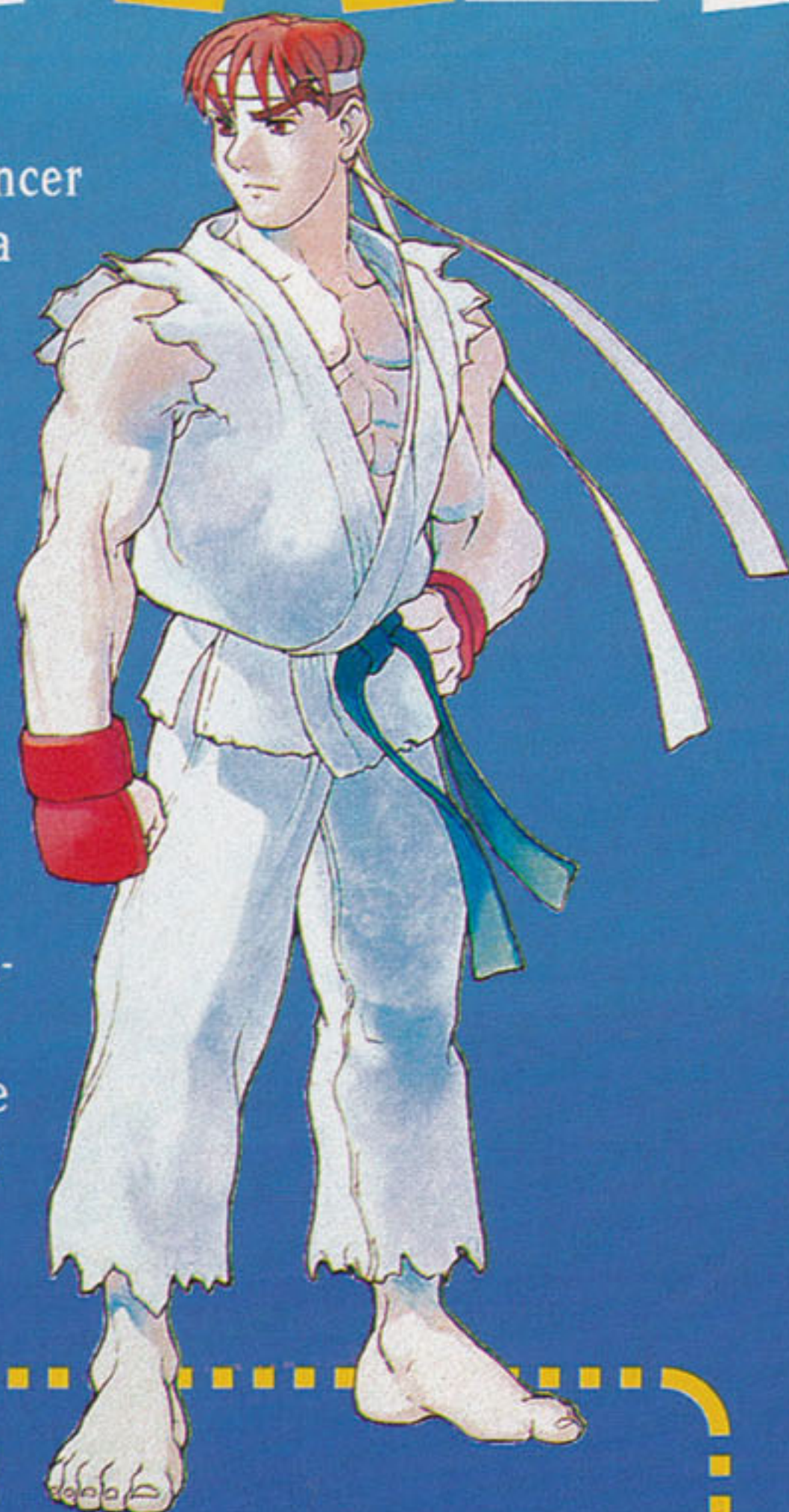
Os NOVOS

Entre os personagens novos estão Sakura, a garota que de tanto amar Ryu decidiu lutar como ele; Rolento, emprestado da série Final Fight para uma participação muito especial e Gen, lutador que, ao que tudo indica, treinou Akuma. Como na maioria dos games de luta, embora cada personagem tenha sua história particular não há uma seqüên-

cia linear. O lance é vencer todos os lutadores para depois encarar os mestres, que são diferentes para cada personagem.

Street Fighter Alpha 2 ganhou nota 9,0 na avaliação de Ação Games. A série Alpha introduziu a novidade Custom Combos, seqüências de movimentos simplesmente esmagadoras.

Confira os golpes e Combos do jogo e saia barbarizando os rivais.



CUSTOM COMBOS

O esquema dos golpes não mudou em SF Alpha 2. Os Supercombos continuam funcionando, mas o legal é que agora você pode esmirilhar com os Custom Combos: seqüências detonantes de 20 a 25 hits! Essas seqüências só funcionam com, pelo menos, um nível cheio na barra de especial. Desse jeito, dá para fazer os Custom Combos em três níveis, bastando entrar com 2 socos + 1 chute ou 2 chutes + 1 soco.

UNIVERSAL MOVES

SF Alpha 2 traz, além dos Custom Combos, os Universal Moves, golpes que servem para provocar, rolar no chão e bloquear ataques.

Provocação - Aperte Select.

Alpha Counter - Quando o adversário atacar com chute, faça ← ↙ ↓ + Soco ou Chute ou vice-versa

Rolar no chão - Depois de cair, ← ↙ ↓ + Soco





Tão completo quanto o Arcade. Um quebra-ossos como todo bom game de luta deve ser

Por Ivan Cordon



DICAS MUITO ESPECIAIS

Lute contra Evil Ryu e Evil Akuma - Este truque a gente agradece a Rafael Umada Cohen, de São Paulo. Para enfrentar essas feras, no Options, habilite lutas no nível 1 de dificuldade e em 3 rounds. Daí, tente chegar a 1.500.000 para lutar contra o Evil Ryu e 1.800.000 para o Evil Akuma. Vai encarar?

Roupas novas para todos no SNES - Essa é de Daniel, Jeferson e Anderson Rodrigues de Sousa, três irmãos paulistas que sabem tuuudo! Na tela de seleção de personagens, com a configuração original, aperte X ou Y para obter uma cor; B ou A para a segunda cor; Y+X para a terceira e R+B para a quarta. Essas combinações originam cores diferentes para cada personagem. Experimente em todos eles!

Estágio secreto - No modo 2 jogadores, entre na tela de seleção dos personagens, aperte e segure Start. Escolha Sagat por cinco segundos e aperte qualquer botão. Daí, prepare-se para jogar no gramado da abertura do desenho Street Fighter Movie.

Chun-Li com roupas originais - Entre na tela de seleção de personagens, segure Start e

coloque o cursor em Chun-Li por 5 segundos. Depois, use um botão de soco ou chute ou os três de soco ou chute.



Chun-Li detona um 41 Hit-Combo

Custom Combos apavorantes!! Colaboração especial do leitor Marcelo Luiz Albano e seus amigos, de Indaiatuba, SP. Cada personagem tem seu próprio Custom Combo. Para fazer o golpe é preciso estar com a barra de super-combo no nível 1. Basta acionar o Custom Combo e entrar com a sequência.

Ryu - Soco forte 2 vezes, Fireball forte 8 vezes, 1 Dragon Punch

Adon - Soco forte 2 vezes, Jaguar Kick fraco 5 vezes e Jaguar Knee forte

Chun-Li - Rasteira forte, Lightning Kick forte 48 vezes (no canto da tela)

Guy - Soco médio, Rushing Rurn com Chute forte 3 vezes e um Leap com Soco forte

Ken - Rasteira forte, Hurricane Kick forte e

Dragon Punch fraco 3 vezes
Dhalsim - Soco forte 2 vezes, Yoga Flame 2 vezes e Yoga Fire 3 vezes

Gen - Rasteira forte e Rapid Punch várias vezes (no canto da tela)

Sakura - Soco forte 8 vezes e Dashing Dragon Punch forte 3 vezes

Rolento - Soco forte 7 vezes e Roll & Flying Staff 3 vezes

Zangief - Soco médio 14 vezes e Spinning Clotheline

Charlie - Soco forte agachado e Flash Kick fraco, Soco forte agachado e Flash Kick forte

Birdie - Soco médio 13 vezes e Bandit New Chain Slan

Rose - Chute forte 3 vezes, Soul Thrust Spiral fraco 4 vezes, Soul Sparke fraco e Soul Throw forte

Katana - Soco médio 11 vezes, Jitte Slice fraco e depois Soco fraco

Sagat - Soco médio 2 vezes, Tiger Crush fraco 3 vezes e Tiger Blow forte

Akuma - Rasteira forte, Dragon Punch fraco 3 vezes, Dragon Punch forte

Bison - Soco forte 8 vezes e Double Knee Press

Dan - Rasteira forte, Fireball forte, Dragon Punch fraco e Gale Kick forte.

RYU

Fireball - ↓ ↘ → + Soco

Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (Também funciona no ar)

Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco

Fake Fireball - ↓ ↘ → + Start

Supercombos

Vaccum Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos

Vaccum Hurricane Kick -

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chutes

DHALSIM

Yoga Fire - ↓ ↘ → + Soco

Yoga Flame - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco

High Yoga Flame - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute

Yoga Teleport - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3

Chutes ou 3 Socos (Também funciona no ar)

Supercombos

Yoga Inferno - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos

Floating Air Throw -

↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chutes

ROLENTO

Staff Spin - ↓ ↘ → + Soco

Roll & Flying Staff - ↓ ↙ ← + Soco, Soco

Wall Spring - ↓ ↙ ← + Chute

Backflip & Roll - 3 Socos, Soco

Knife Throw - → ↓ ↘ + Chute, Chute

Quick Jump - ↓ ↑ Chute

Supercombos

Granade Roll - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Socos

"2ND Super" - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chutes



GUY

Bushido Run - ↓ ↘ → + Chute, Chute
 Rising Spin Kick - ↓ ↙ ← + Chute
 Bushido Leap - ↓ ↘ → + Soco, Soco
 Turn Punch - ↓ ↙ ← + Soco

Supercombos

Bushin Rage - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chutes
 Bushin Eight-Double Fist - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Socos, Soco



CHUN-LI

Fireball - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco ou ← 2s, → + Soco (Quando estiver usando a versão Super Turbo)

Lightning Kick - Aperte chute rapidamente
 Rising Spin Kick - ↓ 2s ↑ + Chute
 Split - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute

Supercombos

Power Storm - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
 Thousand Burst Kick - ← 2s, → ← → + Chutes

Spinning Shadow Kick - ↙ 2s ↘ ↙ ↑ + Chutes

ADON

Jaguar Kick - ↓ ↘ → + Chute
 Jaguar Tooth - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute
 Jaguar Knee - → ↓ ↘ + Chute

Supercombos

Jaguar Assault - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Socos, Soco ou Chute
 Jaguar Revolver - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chutes

KEN

Fireball - ↓ ↘ → + Soco
 Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (Também funciona no ar)
 Dragon Punch - ↓ → ↘ + Soco
 Roll - ↓ ↙ ← + Soco
 Fake Roll - ↓ ↘ → + Start

Supercombos

Rising Dragon Destroyer - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Socos
 God of Dragon Punches - → → ↓ ↘ + Chute, Chute

GEN

MANTIS STYLE - Aperte os três botões de Soco
 Rising Kick - → ↓ ↘ + Chute
 Rapid Punch - Aperte Soco repetidamente

Supercombos

Forward Rush - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
 Slap Barrage - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Socos

CRANE STYLE - Aperte os três botões de Chute
 Roll Attack - ← 2s → + Soco
 Wall Dive - ↓ 2s ↑ + Chute

Supercombos

Air Throw - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
 Wall Dive - Pule ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chutes



Zangief num Spinning Pile Driver. Pobre Ken!

ZANGIEF

Spinning Clothesline - 2 Socos
 Short Clothesline - 2 Chutes
 Banishing Punch - → ↓ ↘ + Soco
 Spinning Pile Driver - 360° + Soco
 Siberian Bear Crusher - 360° + Chute Longe
 Siberian Suplex - Perto, 360° + Chutes

Supercombos

Final Atomic Buster - 720° + Socos
 Aerial Russian Slam - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos

SAKURA

Fireball - ↓ ↘ → + Soco, Soco, Soco
 Dashing Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
 Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute

Supercombos

Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
 Super Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chutes
 Super Slide Kicks - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chutes

CHARLIE

Sonic Boom - ← 2s → + Socos
 Flash Kick - ↓ 2s ↑ + Chutes

Supercombos

Sonic Break - ← 2s, → ← → + Socos, Soco
 Somersault Justice - ↙ 2s ↘ ↙ ↑ + Chutes
 Crossfire Blitz - ← 2s → ← → + Chutes





BIRDIE

Headbutt Rush - ← 2s → + Soco
Turn-Around Headbutt - Segure 2 socos ou 2 Chutes (1s) e solte.
Chain Grab - 360° + Soco
New Chain Slam - 360° + Chute

Supercombos

Flying Chain Grab - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Socos ou Chutes
Mega Headbutt Rush - ← 2s → ← → + Soco



Rose ataca Chun-Li com um Soul Illusion

ROSE

Soul Spark - ↙ ↓ ↘ → + Soco
Soul Reflect - ↓ ↙ ← + Soco
Soul Throw - → ↓ ↘ + Soco
Soul Thrust - ↓ ↘ → + Chute

Supercombos

Aura Soul Spark - ↓ ↙ ← ↓ ← ↙ + Socos
Aura Soul Throw - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Socos
Soul Illusion - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chutes

KATANA (SODOM)

(Sodom é seu nome na versão japonesa)

Jitte Slice - ↓ ↘ → + Soco
New Grab - → ↓ ↘ + Chute
Power Bomb - 360° + Soco
Carpet Bomb - 360° + Chute
Tengu Walk - ↓ ↙ ← + Chute (após ter caído)
Back Roll - → ↘ ↓ + Soco (após ter caído)

Supercombos

Mega Jitte Slice - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
Mega Power Bomb - 720° + Socos

SAGAT

High Tiger Shot - ↓ ↘ → + Soco
Low Tiger Shot - ↓ ↘ → + Chute
Tiger Crush - → ↓ ↘ + Chute
Tiger Blow - → ↓ ↘ + Soco



Sagat num Tiger Raid fulminante

Supercombos

Tiger Cannon - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
Tiger Genocide - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chutes
Tiger Raid - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chutes

AKUMA

Fireball - ↓ ↘ → + Soco
Flaming Fireball - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco
Air Fireball - Pule ↓ ↘ → + Soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (Também funciona no ar)
Ashura Warp - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Socos
Ground Roll - ↓ ↙ ← + Socos
Air Roll Attack - ↓ ↘ → ↗ + Soco, Soco ou Chute

Supercombos

Great Fireball - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + Socos
Great Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Socos
Aerial Fireball - Pule ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos

Raging Demon - SFr Sfr → Cfr SF (Level 3)

M. BISON

Psycho Shot - ← 2s → + Soco
Double Knee Press - ← 2s → + Chute
Demon Stomp - ↓ 2s ↑ + Chute
Somersault Skull Diver - ↓ 2s ↑ + Soco, Soco
Bison Warp - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Socos

Supercombos

Knee Press Nightmare - ← 2s → ← → + Chutes
Psycho Crusher - ← 2s → ← → + Socos

DAN

Fireball - ↓ ↘ → + Soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
Gale Kick - ↓ ↙ ← + Chute
Rolling Taunt - ↓ ↘ → ou ↓ ↙ ← + Start

Supercombos

Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Socos
Super Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chutes
Desperation - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chutes
Super Taunt - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Start



FATAL FURY

REAL BOUT

Lutadores secretos, dicas e novos personagens para completar um game de luta que dispensa apresentações

Por Eduardo Murata

FATAL FURY

Luta, SNK, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras

9,0

Um game quase completo em gráficos, músicas e jogabilidade. O sistema de batalha está superdinâmico e dá vantagem a quem parte para o ataque utilizando o plano lateral.



A maioria dos games de luta nunca se contentou com apenas uma versão. É por isso que os clássicos desse gênero estão cada vez melhores. Fatal Fury, felizmente, está nesse grupo. O sexto jogo da série – Real Bout Fatal Fury Special – está ótimo e resulta em lutas justas. Ao contrário de outros games de luta, onde a esquiva é sempre uma boa alternativa para se safar, para esmerilhar neste Real Bout Special o lance é partir pra cima do rival, bater sem dó e as magias têm um peso menor. Com isso, Special torna-se diferente de Street Fighter 3, por exemplo, onde o esquema de jogo se baseia no tradicional Radouken/Shoryuken de Ryu e Ken.

O game já rola nos principais fliperamas e está disponível em cartucho (importado) e em CD-ROM nacional. Os textos estão em português nas três versões.

NOVIDADES E PERSONAGENS

A grande diferença em relação ao game anterior foi a mudança no sistema dos planos secundários. Agora são apenas dois planos (como na primeira versão) e é permitido jogar normalmente em ambos, inclusive com golpes interplanos (cada jogador em um plano partindo para o ataque).

Agora são 24 personagens para escolher. Além dos quinze antigos, pintam quatro novos: Wolfgang Krauser e Cheng Sinzan (das versões 2 e FF Special), Tung Fu Rue (do 1 e FF Special) e Laurence Blood (do FF Special).

Como novidade, este Real Bout Special traz ainda cinco personagens secretos: Geese Howard, EX Billy Kane, EX Andy Bogard, EX Blue Mary (do jogo F3 e do Real Bout original) e EX Tung Fu Rue (do FF Special).



Y SPECIAL

SUPERDICAS LUTE CONTRA GEESE HOWARD

Geese Howard está morto e aparece em RBFF Special como um demônio. Para lutar contra ele é preciso vencer todas as batalhas contra o computador e alcançar o rank Master Fighter. A dica para jogar com o Geese só vale para as versões cartucho e CD. Faça o seguinte: na tela de rank, gire o direcional 360 graus começando da direita e finalize o movimento segurando para a diagonal inferior direita. Na sequência, acione os botões A, B e C. Se tudo der certo Geese diz "venha".

O movimento detalhado fica assim: → ↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → segure ↘ e aperte A, B, C. Na versão em CD, no modo Versus, este código também aciona os lutadores EX.

ACIONE OS LUTADORES SECRETOS EX

No arcade e na versão cartucho faça o seguinte: na tela de escolha dos personagens, deixe o indicador sobre o lutador normal escolhido, por exemplo em Andy. Segure o Start e faça a combinação de botões: B, B, C, C, segure B, segure C, A ou D. Segure o Start e os botões indicados até o final do código. Na versão CD, o código só é necessário nos modos Arcades e Original e funciona só depois de fazer o código do Geese.

FIQUE ESPERTO COM OS INDICADORES DOS GOLPES

(B) - O golpe pode ser acionado em Guard Cancel, a barra secundária de força deve estar no mínimo em amarelo.

(DM) - O golpe só pode ser acionado quando a barra secundária de força estiver no máximo ou quando a energia estiver no vermelho.

(SDM) - O golpe só pode ser acionado quando a barra secundária de força estiver no máximo e quando a energia estiver no vermelho.

OS GOLPES

LUTADORES NOVOS



Duelo de magias Kaiser Wave do Krauser

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball - ↓ ↓ ←, A ou C

(B) Leg Tomahawk - ↓ ↘ →, B

Deadly Flower Spirit - perto, ← ↘ ↓ ↘ →, A

Lift Up Blow - perto, → ↘ ↓ ↙ ←, B

Phoenix Counter Throw - ← ↙ ↓ ↘ →, C

(DM) Kaiser Wave - segure ← ↗ B + C (Segure B+C para aumentar a força do golpe)

(SDM) Gigantic Cyclone - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓, C

(SDM2) Deadly Rave Spirit - → ↘ ↓ ↙ ← →, A, A, B, C, B, C, A, B, C, 2x → ↘ ↓ ↙ ←, C



Senpu-Gouken de Tung Fu: segura essa!

TUNG FU RUE

Senshipo - ↓ ↘ ←, A ou C

(B) Ressen Kyaku - → ↓ ↘, B

Shouha Spit - ↓ ↘ →, A

Shouha - segure ↙ →, C

(DM) Senpu-Gouken - → ↘ ↓ ↑ C

(SDM) Geki-Hou - → ← ↙ ↓ ↘, C (segure C para aumentar a força do golpe)

CHENG SINZAN

Kirai Ho - ↓ ↘ →, A

Upper Kirai Ho - → ↓ ↘, A

(B) Ha-Gan Geki - segure ← →, A ou C

Dai Taiko Bara - segure ↓ ↑, A

Dai Taiko Bara Counter - → ↘ ↓ ↙ ←, B

(DM) Hyper Kirai Ho - segure ↙ ↓ →, B+C

(SDM) Meteor Attack Spirit - → ↘ ↓ ↙ →, C



Laurence Blood num Blood Flash

LAURENCE BLOOD

Bloody Saber - 3x ↓ ↘ →, A
 (B) Bloody Spin - segure ← →, A ou C
 Ole Dodge - A + B
 Bloody Axel - ↓ ↘ →, A ou C
 Bloody Cutter - depois do Bloody Axel, A ou B ou C
 Bloody Shooter - depois do Bloody Axel, ↓ ↘ ←, A ou B ou C
 Bloody Press - depois do Bloody Axel, perto, ← ou →, C
 (DM) Bloody Flash - ↘ ← ↘ ↘ → ↘ ↘, B+C
 (SDM) Final Death Bloody - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ←, C

LUTADORES SECRETOS

EX TUNG FU RUE

Senshippo - ↓ ↘ ←, A ou C
 Ressen Kyaku - perto, segure ↘ ↗ B
 Gekiho - C rapidamente
 Shouha - segure ↘ →, C
 (DM) Senpu Gouken - → ↘ ↓ ↑, B+C
 (SDM) Wild Thousand Kicks - → ← ↘ ↓ ↘, C



EX ANDY BOGARD

Double Zan Ei Ken - segure ↘ →, A
 Repeated Kick in Darkness - ← ↓ ↘, B
 Powerful Hi Sho Ken - ↓ ↘ ←, C
 (DM) Chou Reppa Dan - segure ↓ ↘ →, B+C
 (SDM) Mega Hi Sho Ken - ↘ ↓ ↘ →, C

EX BILLY KANE

San Setsu Kon Mid Hit - segure ← →, A, ← →, C para queimar
 Stick Twists - A rapidamente
 Dragon Flame - ↓ ↘ ←, B
 Dragon Buster - ↓ ↘ ←, C
 Sparrow Hunt - ↓ ↘ ←, A
 (DM) Ultra Fire Swirl - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ←, B+C
 (SDM) Ko Ren Satsukon - → ↘ ↓, C



Ex Billy Kane, Ren Satsukon: bastão de fogo

EX BLUE MARY

Straight Slicer - segure ← →, B
 M. Snatcher - → ↓ ↘, B
 (DM) M. Typhoon - → ← ↘ ↓ ↘ →, C
 (SDM) M. Diving Smasher - perto, → ← ↘ ↓ ↘ →, C

GEESE HOWARD

Reppu Ken - ↓ ↘ ←, A
 Double Reppu Ken - ↓ ↘ ←, C
 Shippu Ken - no ar, ↓ ↘ ←, A ou C (pode ser feito 2 vezes)
 (B) Evil Spirit Slash - ← →, B ou C (Guard Cancel somente com o botão B)
 Upper Hit - ← ↘ ↓ ↘ →, B
 Mid Hit - ← ↘ ↓ ↘ →, C



Raising Storm do Geese: poderosos espetos

(DM) Raising Storm - ↘ → ↘ ↓ ↘ ← ↘, B+C
 (SDM) Thunder Break - → ↘ ↓, C

LUTADORES ANTIGOS



Terry detona um Segundo Especial

TERRY BOGARD

Burning Knuckle - ↓ ↘ ←, A ou C
 (B) Power Dunk - → ↓ ↘, B
 Power Wave - ↓ ↘ →, A
 Round Wave - ↓ ↘ →, C
 Bashing Sway - ↓ ↘ →, D
 Power Charge - ← → →, A
 Rising Tackle - segure ↓ ↑, A
 (DM) Power Geyser - ↓ ↘ ← ↘ →, B+C
 (SDM) Triple Geyser - ↓ ↘ ← ↘ →, C

ANDY BOGARD

Zan Ei Ken - ↘ →, A ou C
 (B) Ku Ha Dan - ↘ ↓ ↘ →, B
 Shou Ryu Dan - → ↓ ↘, C
 Hi Shou ken - ↓ ↘ ←, A
 Explosion Quake - → ↘ ↓ ↘ ←, C
 (DM) Chou Reppa Dan - segure ↓ ↘ →, B+C
 (SDM) Zanei Reppa - ↘ ↓ ↘ →, C

JOE HIGASHI

Exploding Blast - rapidamente A
 Explosion Finisher - durante o Exploding Blast, ↓ ↘ →, A
 Slash Kick - ↘ →, B ou C
 (B) Tiger Kick - → ↓ →, B

Golden Heel - ↓ ↘ ←, B
 Pressure knee - → ↓ ↘, C
 Hurricane Upper - ↓ ↘ ←, A



Tiger Kick de Joe Higashi

Explosion Hurricane - → ↘ ↓ ↙ ←, C
(DM) Screw Upper - → ← ↙ ↓ ↘, B+C
(SDM) Sliding Screw - → ← ↙ ↓ ↘, C

MAI SHIRANUI

Kasho Sen - ↓ ↘ →, A
Violent Kasho Sen Combo - 4x ↓ ↙ ←, C
(B) Ryu En Bu - ↓ ↙ ←, A
Shin San Flash - segure ↓ ↑, C
Musasabi Mai - no ar, ↓, A+B
Deadly Ninja Bees - ↙ ↓ ↘ →, C
(DM) Super Deadly Ninja Bees - → ↘ →, B+C
(SDM) Shadow Ninja Bees - → ↙ →, C



Mai Shiranui, a musa, num Shin San Flash

SOKAKU MOCHIZUKI

Dance of Demons - rapidamente A
Demon Finisher - durante o Dance of Demons, → + C ou ↘ + C ou ↙ + C ou ↑ + C
Possession Blast - → ← →, C
Makibishi Masher - ↓ ↘ →, A
(B) Wild Monkey Slash - ↓ ↙ ←, A
Secret Power Thunderbolt - → ↓ ↘, B
Ki Mon Jin - perto, 360 graus no direcional, C
Dream Camp - → ↘ ↓ ↙ ←, B
Flames of Doom - ↓ ↙ ←, D
Throw Doom - perto ← + B

Hell Gate - depois do Throw Doom, ← ↙ ↓, C
(DM) Thunder God - → ↘ ↓ ↘ →, B+C
(SDM) Elemental Attack - → ↘ ↓ ↘ →, C



Possession Blast de Sokaku

BOB WILSON

Rolling Turtle - ↓ ↙ ←, B
(B) Monkey Dance - → ↓ ↘, B
New Rolling Turtle - ↓ ↘ ←, C
Bull's Horn - segure ↓ ↑, C
Wild Wolf - segure ← →, B
Hornet Attack - depois do agarrão, ↘ ↘, C
(DM) Dangerous Wolf - → ← ↙ ↓ ↘ →, B+C
(SDM) Mad Spin Wolf - 2x ↓ ↙ ↙ ←, C

HON-FU

Nine Dragons Drubbing - ← ↙ ↓ ↙ →, C
(B) Sky of Fire Noogie - → ↓ ↘, A ou C
(Guard Cancel somente com o botão C)
Heavenly Lighting in the Sky - ↓ ↙ ←, B
Fire Stallion - ↓ ↙ ←, A rapidamente
Confident Counterattack - ↓ ↙ ←, C
Heavenly Lighting in the Earth - segure ↙ →, B, C rapidamente
(DM) Explosive Goro - ↓ ↙ ← ↙ →, B+C
(SDM) Storm in Gadentsa - ↓ ↙ ← ↙ →, C



Segundo Especial de Hon: Storm in Gadentsa



Andy Bogard arrasa um Chou Reppe Dan

RYUJI YAMAZUCHI

Snake Tamer - ↓ ↙ ←, A (cima) ou B (meio) ou C (baixo)
(B) Judging Dagger - → ↓ ↘, A
Sadism/Masochism - ← ↙ ↓ ↘ →, B
Double Return - ↓ ↘ →, segure C
Bear Bomber Spirit - → ← ↓ ↑, C
(DM) Guillotine - → ↘ ↓ ↙ →, B+C
(SDM) Drill - perto, 360 graus no direcional, C rapidamente até 21 hits



Billy Kane: Ultra Fire Swirl

BILLY KANE

San Setsu Kon Mid Hit - segure ← →, A, ← →, C para queimar
Swirl - A rapidamente
(B) Dragon Flame - ↓ ↙ ←, B
Sparrow Hunt - ↓ ↙ ←, A
(DM) Ultra Fire Swirl - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←, B+C
(SDM) Death Tornado - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←, C





Emperor Rojin Slash: magia branca no ar

JIN CHON SHU

Emperor Kick - → →, A
 (B) Emperor Shingan Slash - pode ser feito no ar, → ↘ ↓ ↙ ←, A ou B ou C
 (Guard Cancel somente com o botão C)
 Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘, A ou C
 Emperor Tengan Slash - ↓ ↘ →, A ou C
 Aerial Emperor Tengan Slash - → ↓ ↘, B
 (DM) Emperor Rojin Slash - pode ser feito no ar, ↓ ↙ ← →, B+C
 (SDM) Emperor Doomed Slash - ↓ ↙ ← →, C



Bob Wilson arrebeta com o Mad Spin Wolf

JIN CHON REI

Emperor Kick - → →, A
 Emperor Power Kick - → → →, A
 (B) Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘, A ou C
 (Guard Cancel somente com o botão C)



Emperor Tengan Slash - ↓ ↘ →, A ou C
 Ryu Ten Shin - ↓ ↘ →, B
 Emperor Tashin Slash - ↓ ↙ ←, B
 Emperor Rojin Slash - ↓ ↙ ← →, C
 (DM) Neo Emperor's Fury - → ← ↙ ↓ * ↘, B+C
 (SDM) Emperor's Rage - → ← ↙ ↓ ↘, C



Povocação do EX Tung: coceira nas costas

DUCK KING

Head Spin Attack - ↓ ↘ →, A ou C
 (B) Dancing Dive - ↓ ↙ ←, B
 Flying Spin Attack - no ar, ↓ ↙ ←, A
 Neo Break Storm - → ↓ ↘, B
 Cross Head Spin - ↓ ↙ ←, D
 Duck Fake Air - no ar, ↓ ↓
 Duck Fake Ground - durante a corrida, ↘ + C
 (DM) Break Spiral - perto, ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓, B+C
 (SDM) Duck Dance - ↓ ↓, A+B+C
 Rolling Punisher - depois do SMD, segure ← → ← →, B+C
 Mega Flying Spin Attack - depois do SMD, no ar, 2x ↓ ↘ →, B+C

KIM KAP HWAN

Moon Slash - ↓ ↙ ←, B ou C
 (B) Ku Sa Zin - → ↓ ↘, A
 Hi En Zan - segure ↓ ↑ B
 Hi Sho Kyaku - no ar, ↓ + B, ↘ + A
 Energy Kick - ↓ ↙ ←, A
 (DM) Chinese Phoenix Dance Kick - no ar, ← ↙ ↓ ↘ →, B+C
 (SDM) Chinese Phoenix Kick - ↓ ↙ ← ↘ →, C

FRANCO BASH

Meteo Shot - ↓ ↘ →, A
 (B) Double Kong - ↓ ↙ ←, A
 Waving Blow - ← ↙ ↓ ↘ →, B+C
 Meteo Tackle - segure ↙ →, C



Franco Bash detona um Meteo Shot (Magia)

Power Tiger Spirit - ↓ ↘ → ↗, B
 Barom Punch - A+B
 (DM) Final Omega Screw Upper - ↓ ↙ ← ↙ →, B+C
 (SDM) Doomed Day Buster - → ↘ ↓ ↙ ←, C



Ex Blue Mary num M. Typhoon: rosas

BLUE MARY

Straight Slice - segure ← →, B
 Stun Fang - depois do Straight Slice, ← →, B
 (B) Vertical Arrow - → ↓ ↘, B
 M. Snatcher - no Vertical Arrow, → ↓ ↘, B
 Spin Fall - ↓ ↘ →, A
 Bashoot Elbow - depois do agarrão, → →, C
 Backdrop Real - ↘ ↘, A+B
 M. Head Buster - ↓ ↙ ←, B
 Stun Gun Smasher - ↓ ↙ ←, C
 (DM) Mary Splash Rose - → ← ↙ ↓ ↘ →, B+C
 (SDM) M. Diving Smasher - perto, → ← ↙ ↓ ↘ →, C



CHEGOU

O "GOMO" DE MASCAR

ADAMS®
Gubbaloo®

Tangerina

O chiclé cheio de sabor

ADAMS®



Novas Embalagens

O chiclé cheio de sabor



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

