

GAMERS

Ano 1 - Nº 03 - R\$ 2,90

GOOLPES



PLAYSTATION



**JOQUE COM GON E
DOCTOR BOSKONOVITCH**

ARCADE



**CONFIRA TODOS OS TRUQUES
DE MARVEL VS. CAPCOM**

NEO GEO CD



DETONE COM GEESE HOWARD



7 897763 563001 >

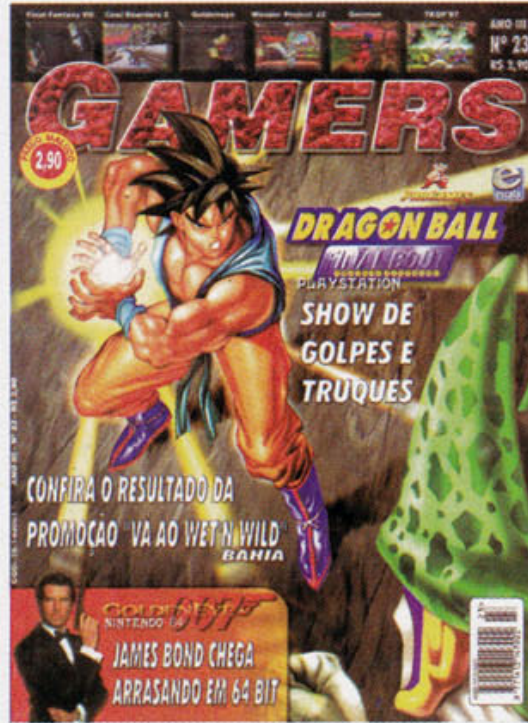
ESCALA GAMES

GAMERS

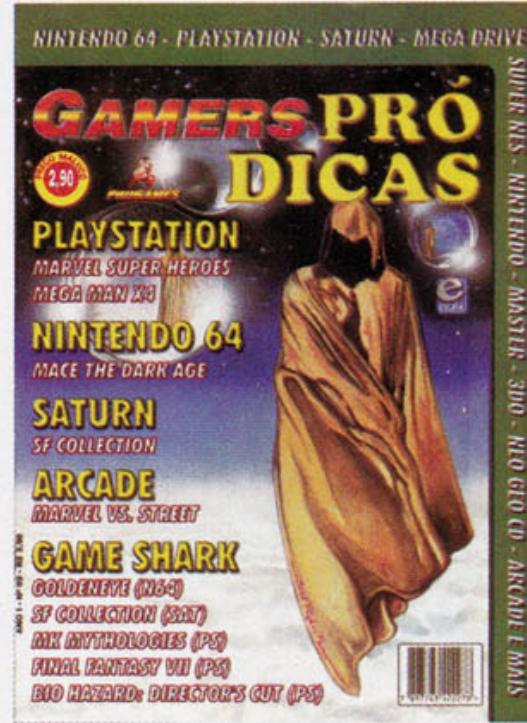
Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!!



Cód. FEV-18 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-19 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-20 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-21 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-22 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-23 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-24 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-25 R\$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.18 () Cód. FEV.22 ()
Cód. FEV.19 () Cód. FEV.23 ()
Cód. FEV.20 () Cód. FEV.24 ()
Cód. FEV.21 () Cód. FEV.25 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade2 _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS GOLPES

É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE

Hercílio de Lourenzi

GERENTE ADMINISTRATIVO

Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO

Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA

Vera Lucia P. de Moraes, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz E. S. Marcelino

ATENDIMENTO AO LEITOR

Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge

GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO

E PROMOÇÃO

Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:



PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini

Francisco Motta

Diretor Executivo

Ivan Battesini

Redator Chefe

Fabio Santana de Souza

Direção Geral

Leandro Gusmão Siman

Jogos, Redação e

Diagramação

Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento

Revisão

José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza Ivani Battesini

Publicidade

(011) 3641-0444

Ilustração de Capa

Opera Graphica

Colaboradores

Tarcísio Motta

Walquiria Panicacci

Bureau - N. D. R.

Distribuição - DINAP

GAMERS GOLPES

Editora Escala Ltda.:

Rua Estela Borges Morato,
573 Bairro do Limão - São
Paulo - SP CEP 02722-000

Fone: (011) 266-3166

ISSN 1413-1471

ANER

EDITORIAL

Começamos a Gamers Golpes falando de Tekken 3, da sua variedade de combos que já faz parte da história da evolução do video game. Já havia sido lançado para arcade há exatamente um ano atrás e a grande expectativa era o seu lançamento para o Playstation. Passaram-se três meses e o game foi lançado para o console da Sony superando em qualidade a versão do arcade. Para essa conversão a Namco se utilizou da nova placa System 13 e incluiu 2 personagens novos (secretos): Gon e Doctor Boskonovitch. Além disso, agora todos os personagens tem seu final em CG e há também dois novos modos de jogo: Tekken Force Mode e Tekken Ball. Simplesmente imperdível.



Mas a grande parte dos gamemaníacos só quer saber é de Mortal Kombat, que também comentamos na primeira edição. Para essa, trouxemos Mortal Kombat Trilogy, a coletânea de Mortal Kombat 1, 2 e 3, que fez muito sucesso no Playstation, Nintendo 64 e Saturn.

Bushido Blade e seus códigos de honra você já curtiu na edição de estréia e agora a Square capricha e traz Bushido Blade 2 com mais personagens e cenários que o primeiro.

Quando todos pensavam que Geese Howard havia morrido, Real Bout Fatal Fury Special trouxe o vilão de volta e causou fila nos arcades, até ser lançado para o console caseiro da Neo Geo, onde você podia jogar com ele fazendo o truque. Finalmente foi lançado para o Saturn com várias novidades, entre elas, poder jogar com Geese diretamente.

Um dos maiores sucessos do arcade no momento, Marvel Vs. Capcom, traz a feliz união de personagens de Street Fighters, da Marvel Comics e outros.

Atendendo a pedidos, agora quando houver personagem secreto no jogo, daremos também o truque para selecioná-lo. Até a próxima!



Real Bout Fatal Fury Special (Arc - Neo Geo CD - Sat)	04
MK Trilogy (N64 - Sat - PS)	10
Bushido Blade 2 (PS)	16
Marvel Vs. Capcom (Arc)	21
Tekken 3 (Arc - PS)	29
Truques	46

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

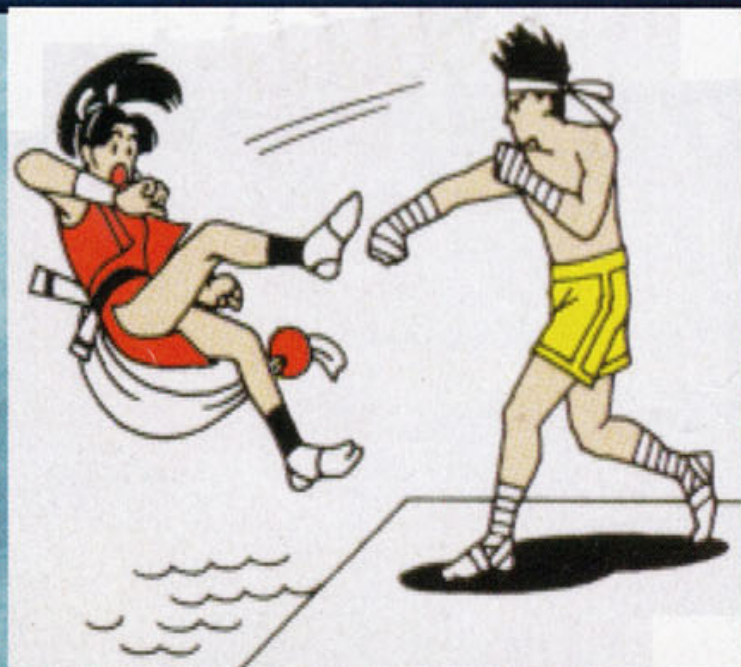
COMANDOS

A.....Soco
B.....Chute
C.....Golpe
Forte
D.....Mudar de plano
D no ar.....Mudar de direção
→ + C de perto.....Arremesso
→→.....Corrida
←←.....Esquiva para trás

ESTANDO EM OUTRO PLANO

A.....Atacar com Soco
B.....Atacar com Chute
C.....Atacar puxando oponente
D.....Mudar de plano
→→.....Corrida
←←.....Esquiva para trás

Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Os golpes com (Breakshot) servem como Guard Cancel (use-os imediatamente após o golpe do oponente acertar a sua defesa, com a barra de Power em H.Power). Os golpes marcados com [p] mandam o oponente para o outro plano, os que têm um [o/head] são golpes altos (devem ser defendidos em cima). O {...AB} indica que o comando para ameaçar este golpe é a direção indicada mais AB. Para ameaçar os DM ou SDM, basta apertar ↓+BC. Após cada golpe, seu nome em japonês é indicado entre parênteses. Os golpes marcados com * são os Special e devem ser feitos com a barra de Power cheia **OU** a barra de energia piscando. Os golpes marcados com ** são os Power Special e devem ser feitos com a barra de Power cheia **E** a barra de energia piscando. Todos os golpes são válidos com seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, inverta os comandos



RYUJI YAMAZAKI

ARREMESSOS

Reverse Toss: ← ou → + C

Head Butt: →←↓↑ + C

OUTROS

Double Punch: → + A

Uppercut: ↘ + A [anti-aéreo]

GOLPES ESPECIAIS

Snake Tamer: ↓↘← + A/B/C (Hebi Tsukai)

A - alto

B - médio

C - baixo

Double Return: ↓↘→ + C (Bei Gaeshi)

Judging Dagger: →↘→ + A (Breakshot) (Sabaki no Aikuchi)

Sadism/Masochism: ←↘↓↘→ + B (SadoMaso)

S.POWER (Danger Move)

*La Guillotine: →↘↓↘→ + BC

P.POWER (Super Danger Move)

**La Drill: 360 + C repetidamente (de perto), continue apertando C rapidamente para 4 diferentes níveis de força

Level 1 - Combo A

Level 2 - Combo B

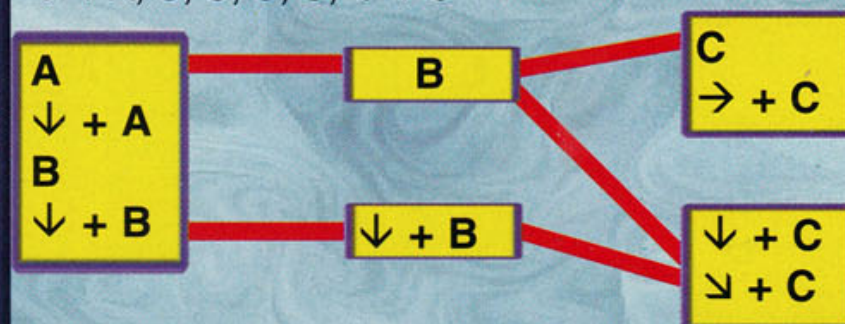
Level 3 - 8 cabeçadas diretas

Level 4 - 21 Killer Snake Arms + cabeçadas

COMBOS

A, C

→ + A, C, C, C, C, ← + C



FRANCO BASH

ARREMESSOS

Gut Punch: ← ou → + C

OUTROS

Roundhouse Kick: → + B [p]

Big Punch: AB

GOLPES ESPECIAIS

Double Kong: ↓↘← + A (Breakshot)

Power Stomp: ↓↘→↘ + B

Meteo Shot: ↓↘→ + A {↓+AB}

Meteo Back Blow: faça o mesmo movimento novamente

Waving Blow: ←↘↓↘→ + D

S.POWER (Danger Move)

Final Omega Shot: ↓↘←↘→ + BC

P.POWER (Super Danger Move)

Harmagedon Buster: →↘↓↘← + C (de perto)

1) A repetidamente - low punches

2) B repetidamente - knee thrusts

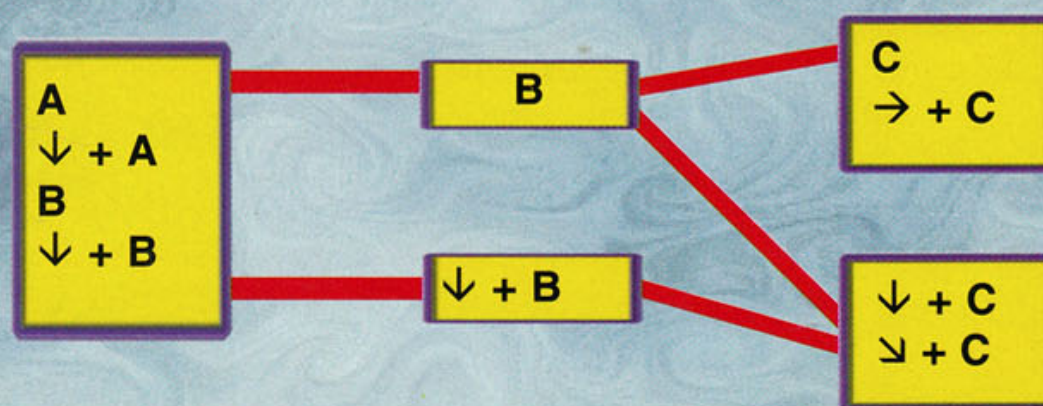
3) C repetidamente - gut punch combos

Pode-se combinar os botões

COMBOS

A, C

C (1º hit), C, C, C, → + C



BOB WILSON

ARREMESSOS

Falcon: ← ou → + C (siga com Hornet Attack)

OUTROS

Thrust Kick: ↘ + A [anti-aéreo]

Double Kick: no ar ↓ + B (deve ser um pulo alto)

GOLPES ESPECIAIS

Rolling Turtle: ↓↘ + B

Sidewinder: ↓↘ + C

Shoulder Charge: →→ + A

Bison Horn: (c) ↓↑ + C

Wild Wolf: (c) ←→ + B

Monkey Dance: →↓↘ + B (Breakshot)

S.POWER (Danger Move)

Dangerous Wolf: →↘↘↘ + BC

P.POWER (Super Danger Move)

Mad Spin Wolf: ↓↘↘↘ + C

Wolf Fang: Aperte C repetidamente após o Mad Spin Wolf

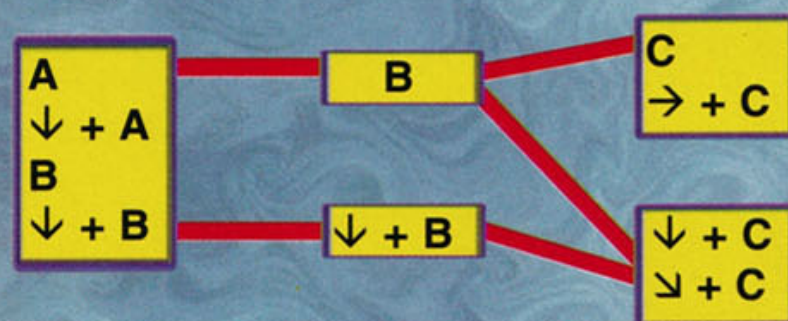
COMBOS

C (1º hit), C, ↑ + C

C (1º hit), C, C, ↑ + C

C (1º hit), C, C, C, → + C

↘ + A, ↓ + B, ↓ + C



DUCK KING

ARREMESSOS

Slam Dunk: ← ou → + C

Air Throw: ↓ + C

OUTROS

Double hit: ← + A [o/head]

Slide Kick: ↘ + B

GOLPES ESPECIAIS

Head Spin Attack: ↓↘ + A/C

Dancing Dive: ↓↘ + B (Breakshot)

Cross Head Spin: ↓↘ + D

Neo Break Storm: →↓↘ + B

Flying Spin Attack: no ar ↓↘ + A

Duck Fake Air: no ar ↓↓

Duck Fake Ground: corrida, ↘ + C

S.POWER (Danger Move)

Break Spiral: ←↘↘↘ + BC (de perto)

P.POWER (Super Danger Move)

Duck Dance: ↓↓ + ABC

Após o Duck Dance, você pode fazer:

1) **Break Spiral:** ←↘↘↘ + BC (de perto)

2) **Break Hurricane:** ↓↘↘↘ + BC

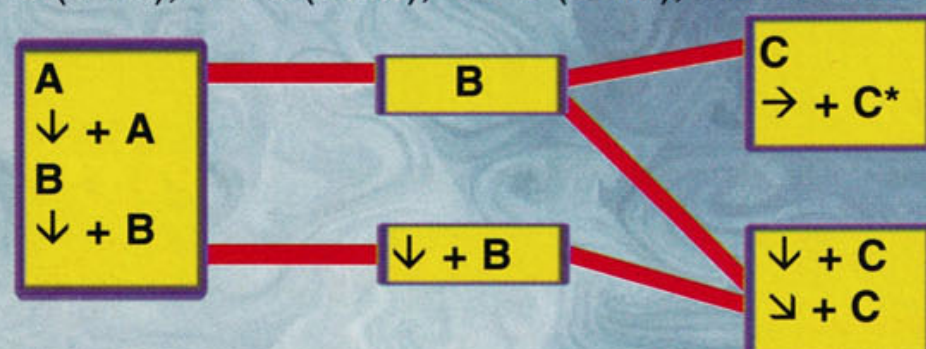
3) **Dancing Calibre:** ↓↘↘↘ + BC

4) **Rolling Banisher:** (c) ←→ + BC

5) **Diving Banisher:** no ar, →↓↘ + BC

COMBOS

C (1º hit), ↓ + C (2 hits), ↓ + C (2 hits), ↓↘ + B



WOLFGANG KRAUSER

ARREMESSOS

Knee Thrust: ← ou → + C

Liftup Blow: →↘↘ + B

OUTROS

Double Punch: → + BC [o/head]

Stomach Splash: no ar ↓ + C (no pulo alto)

GOLPES ESPECIAIS

Blitz Ball (high): ↓↘ + A

Blitz Ball (low): ↓↘ + C

Leg Tomahawk: ↓↘ + B (Breakshot)

Dangerous Thrust: ←↘↘ + A (de perto)

Pheonix Thrust: ←↘↘ + C

S.POWER (Danger Move)

Kaiser Wave: (c) ← + BC

P.POWER (Super Danger Move)

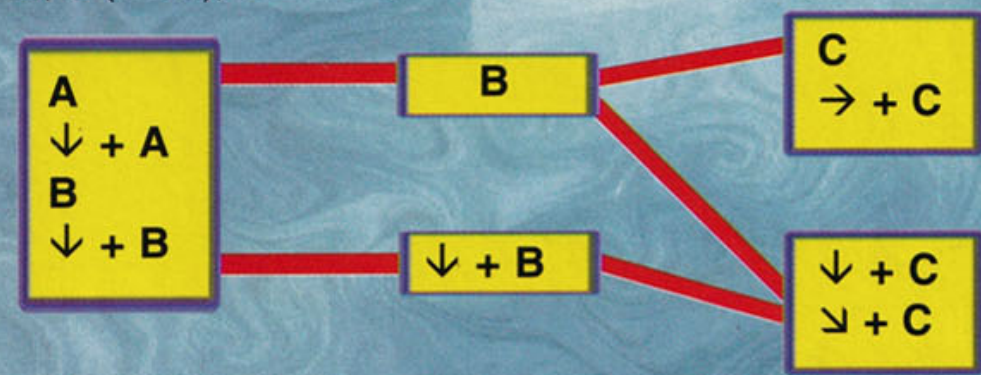
1) **Gigantic Cyclone:** →↘↘↘ + C

2) **Deadly Rave:** →↘↘↘ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ... então um dos 3 diferentes finalizadores; C, C ou ↓↘ + AC ou →↘↘↘ + C

COMBOS

A, C

C, C (1º hit), ↓↘ + C



SOKAKU MOCHIZUKI

ARREMESSOS

Reverse Slam: → + C

Air Throw: ↓ + C

Shoulder Toss: ← + C (depois ←↘ + C para Face Bash)

Demon's Gate Camp: 360° + C (Kimon Jin)

OUTROS

Staff Thrust: ↘ + A [anti-aéreo]

GOLPES ESPECIAIS

Makibishi Masher: ↓↘ + A {↓ + AB} (Makibishi)

Wild Monkey Hunt: ↓↘ + A (Breakshot) (Nozaru Gari)

Possession Blast: →↘ + C (Hyo Dan)

Secret Power Thunderbolt: →↓↘ + B (Higi Kaminari Otoshi)

Evil Staff Dance: aperte A repetidamente (JaKon Bu)

Heaven Break: ↘ + C [mid]: → + C (Ten Ha) (toppa)

Swipe Break [low]: ↘ + C (Fu Ha)

Lower: ↘ + C (Kou Ha)

Fell Break: D [p] (Tou Ha)

Evil God Staff: →↘↘ + B (Jashin Kon)

Flames Of Doom: ↓↘ + D (Hametsu no Honou)

S.POWER (Danger Move)

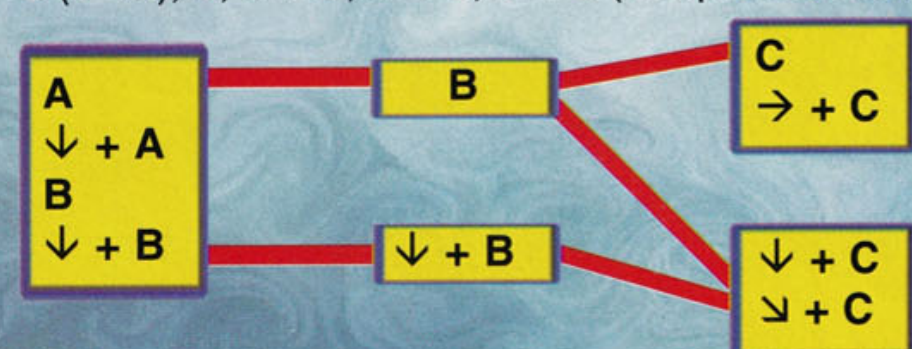
Thunder: →↘↘ + BC (Ikazuchi)

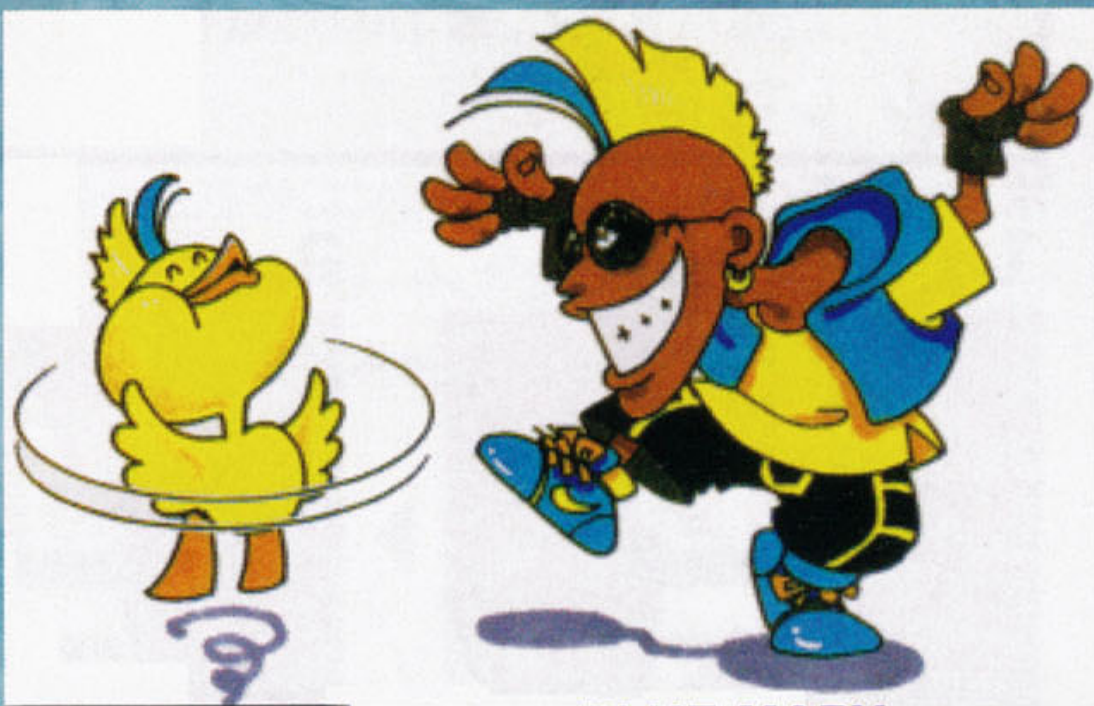
P.POWER (Super Danger Move)

Thunder God Blast: →↘↘ + C (Raijin no Ibuki)

COMBOS

C (1º hit), C, ↓ + C, ↓ + C, ↓ + C (não precisa acertar 2º golpe)





BLUE MARY

ARREMESSOS

Knee-in-the-back: ← ou → + C (depois ← → + C para Elbow Bash)

Back Drop: ↘ + AB

OUTROS

Spin Kick, low kick: ← + B

GOLPES ESPECIAIS

Spin Fall: ↓ ↘ → + A

Straight Slice: (c) ← → + B

Stun Slice: ← → + B (após o Straight Slice)

Vertical Arrow: → ↓ ↘ + B (Breakshot)

M. Snatcher: → ↓ ↘ + B (após o Vertical Arrow)

M. Head Buster: ↓ ↘ ← + B (pode seguir com Vertical Arrow então M. Snatcher)

Stun Gun Smasher: ↓ ↘ ← + C

S.POWER (Danger Move)

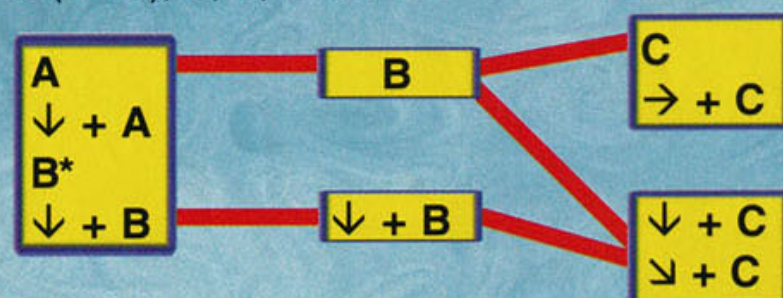
M. Typhoon: → ← ↘ ↓ ↘ → + BC

P.POWER (Super Danger Move)

M. Driving Smasher: → ← ↘ ↓ ↘ → + C (de perto)

COMBOS

A, C
C (1º hit), C, C, ← → + B



JIN CHONSHU

ARREMESSOS

Energy Burst: ← ou → + C

OUTROS

Spinning Backhand: ← + A

Ground Roll Attack: ↘ + C

GOLPES ESPECIAIS

Emperor God's Foot: → → + A (Teio JinSoku Ken)

Emperor Heaven Eye: ↓ ↘ → + A/C (Teio Tengan Ken)

Emperor Heaven Ear: → ↓ ↘ + A/C (Teio Tenji Ken)

Emperor God's Eye: → ↘ ↓ ↘ ← + A/B/C (Teio ShiGan Ken) (Breakshot)

Emperor God's Eye Steel Drop: aperte A/B/C (após o Emperor God's Eye) (Tei ShiGan KouRaku)

Air Gods' Eye: no ar → ↘ ↓ + B (Teio ShiGan Ken)

S.POWER (Danger Move)

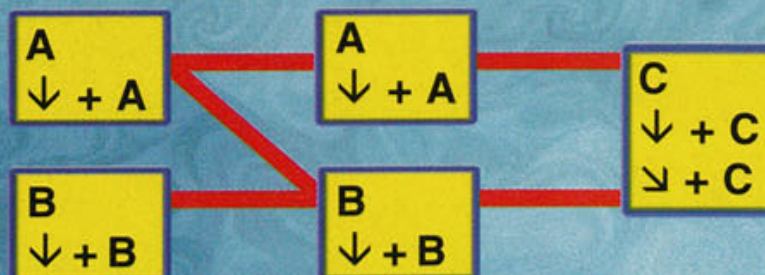
Emperor Leak Out Slash: ↓ ↘ ← → + BC (Teio Rojin Ken)

P.POWER (Super Danger Move)

Emperor Destiny Slash: ↓ ↘ ← → + C (Teio SyukuKyo Ken)

COMBOS

C (1º hit), C, C, → ← + C



TERRY BOGARD

ARREMESSOS

Buster Throw: ← ou → + C

OUTROS

UpperCut: ↘ + A [anti-aéreo]

Spinning Kick: → + B [p]

Charging Kick: Corrida, → + C

GOLPES ESPECIAIS

Burn Knuckle: ↓ ↘ ← + A/C {→ + AB}

Power Wave: ↓ ↘ → + A

Round Wave: ↓ ↘ → + C

Power Dunk: → ↓ ↘ + B (Breakshot)

Power Charge: ← → → + A

Crack Shoot: ↓ ↘ ← + B

Rising Tackle: (c) ↓ ↑ + A

Passing Sway: ↓ ↘ → + D

S.POWER (Danger Move)

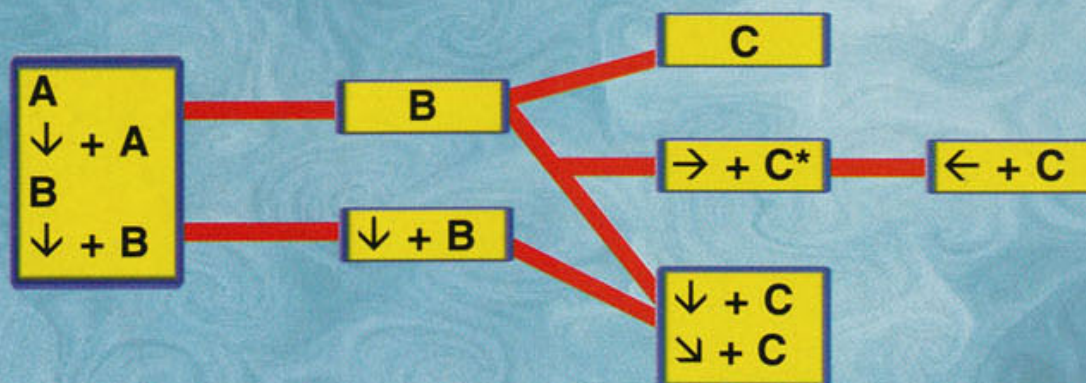
Power Geyzer: ↓ ↘ ← ↘ → + BC

P.POWER (Super Danger Move)

Triple Geyzer: ↓ ↘ ← ↘ → + C

COMBOS

A, C
↘ + A, C, C, C, → + C
↓ + A, → + C



CHENG CHINZAN

ARREMESSOS

Body Toss: ← ou → + C

Head Butt: ↘ + C

OUTROS

Energy Ball: AB [p]

Energy Balls: → + A [o/head]

GOLPES ESPECIAIS

Fireball: ↓ ↘ → + A {↓ + AB}

Anti-air Fireball: → ↓ ↘ + A {↓ + AB}

Ground Roll: (c) ← → + A/C {→ + AB} (Breakshot)

Belly Blast: (c) ↓ ↑ + A

Belly Counter: → ↘ ↓ ↘ ← + B

S.POWER (Danger Move)

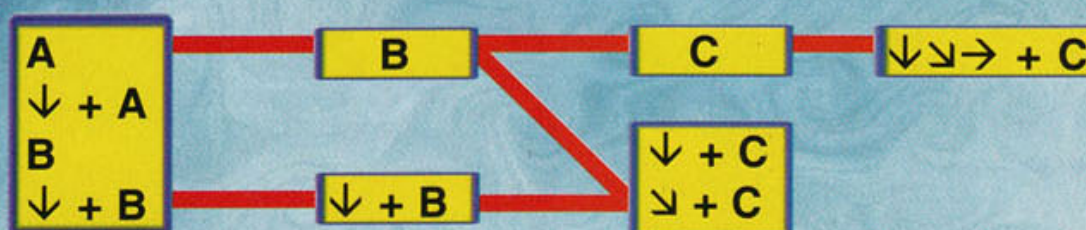
Bursting Heavens: (c) ↘ ↓ ↘ + BC

P.POWER (Super Danger Move)

Collapse of Creation: → ↘ ↓ ↘ ← + C

COMBOS

A, C
C (1º hit), C, → + C, ← → + C



ANDY BOGARD

ARREMESSOS

Shoulder Throw: ← ou → + C

OUTROS

Upper Palm: ↘ + A [anti-aéreo]

Rolling Kick: → + B

GOLPES ESPECIAIS

Shadow Slash: ↘ → + A/C {→ + AB} (ZanEi Ken)

Gale Back Punch: ↘ → + C (após o Shadow Slash) (Shippuu Uraken)

Dragon Blast: → ↓ ↘ + C (Sho Ryu Dan)

Grab Explosion: → ↘ ↓ ↘ + C

Sky Breaking Blast: ↘ ↓ ↘ → + B (Breakshot) (KuHa Dan)

Flying Fist: ↓ ↘ ← + A {↓ + AB} (Hisyo Ken)

S.POWER (Danger Move)

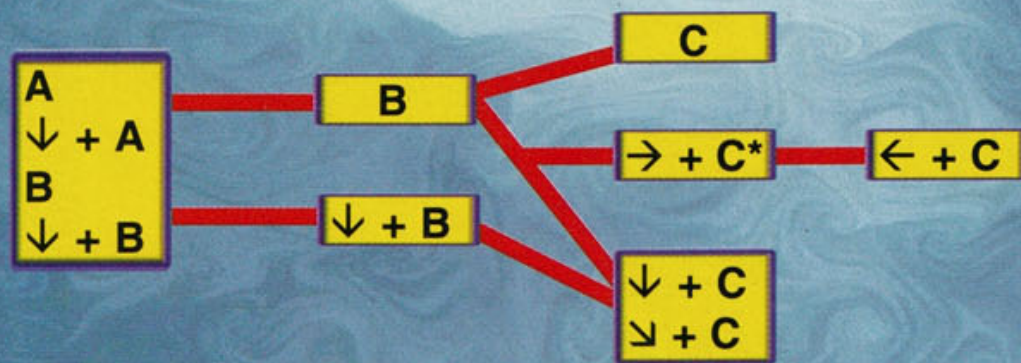
Ultra Break Blast: (c) ↓ ↘ → + BC (Cho Reppa Dan)

P.POWER (Super Danger Move)

Shadow Slash Break: ↘ ↓ ↘ → + C (ZanEi Reppa)

COMBOS

↘ + A, C, C, C, → + C



KIM KAPHWAN

ARREMESSOS

Shoulder Throw: ← ou → + C

OUTROS

Axe Kick: → + B [o/head]

GOLPES ESPECIAIS

Flying Swallow Slash: (c) ↓ ↑ + B (Hi En Zan), depois: ↓ + B

Half Moon Slash: ↓ ↘ ← + B/C {→ + AB} (HanGetsu Zan)

Energy Kick: ↓ ↘ ← + A

Flying Kick: no ar ↓ + B (Hisyo Kyaku)

Slide Kick: ↘ + B (após o Flying Kick)

Air Dust: → ↓ ↘ + A (Breakshot) (Ku Sajin)

S.POWER (Danger Move)

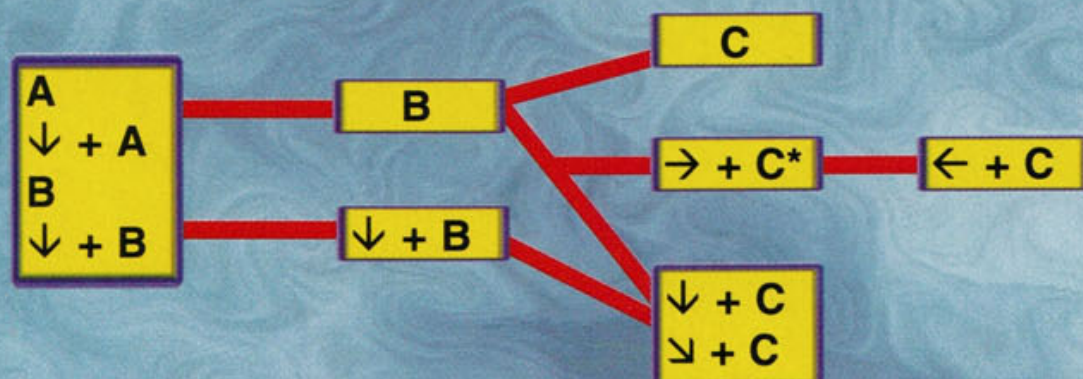
Air Dance Kick: no ar ← ↘ ↓ ↘ → + BC (Hoh-Oh TenBu Kyaku)

P.POWER (Super Danger Move)

Chinese Phoenix Kick: ↓ ↘ ← ↘ → + C (Hoh-Oh Kyaku)

COMBOS

C (1º hit), C, → + C, → ↓ ↘ + A



LAURENCE BLOOD

ARREMESSOS

Saber Stab: ← ou → + C

Air Throw: ↓ + C

OUTROS

Spin Kick: → + B [p]

Saber Poke: no ar ↓ + A

GOLPES ESPECIAIS



Bloody Saber: ↓ ↘ → + A (pode ser feito até 3 vezes seguidas)

Bloody Spin: (c) ← → + A ou C (Breakshot com C)

Bloody Axel: ↓ ↘ → + A ou C

Bloody Cutter: A, B ou C (após o Bloody Axel)

Bloody Press: ← ou → + C (perto do oponente, após o Bloody Axel)

Bloody Shooter: ↓ ↘ ← + A, B ou C (após o Bloody Axel)

S.POWER (Danger Move)

*Bloody Flash: ↘ ← ↘ ↓ ↘ → ↘ + BC

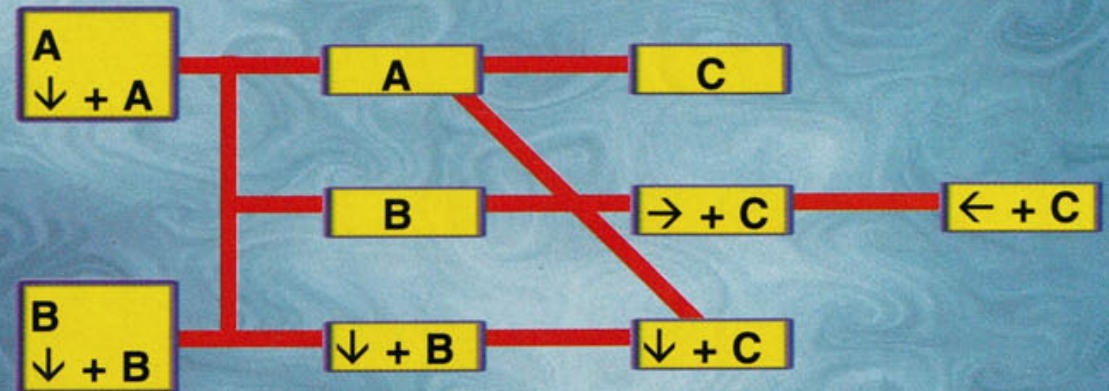
P.POWER (Super Danger Move)

**Final Death Bloody: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + C

COMBOS

A, C

C (1º hit), C, C, C, → + C



MAI SHIRANUI

ARREMESSOS

Leg Flip: ← ou → + C

Air Throw: ↓ + C

OUTROS

Cape Flick: ← + A [p]

GOLPES ESPECIAIS

Flower Butterfly Fan: ↓ ↘ → + A {↓ + AB} (KaCho Sen)

Violent Flower Butterfly: ↓ ↘ ← + C (x5) (Midare KaCho Sen)

Dragon Flame Dance: ↓ ↘ ← + A (Breakshot) (Ryu En Bu)

Heat Haze Dance: (c) ↓ ↑ + C (Kagero no Mai)

Deadly Ninja Bees: ← ↘ ↓ ↘ → + C (Hissatsu Shinobi Bachi)

Squirrel Dance: no ar, ↓ + AB (Mussasabi no Mai)

S.POWER (Danger Move)

Super Deadly Ninja Bees: → ↘ → + BC (Cho Hissatsu Shinobi Bachi)

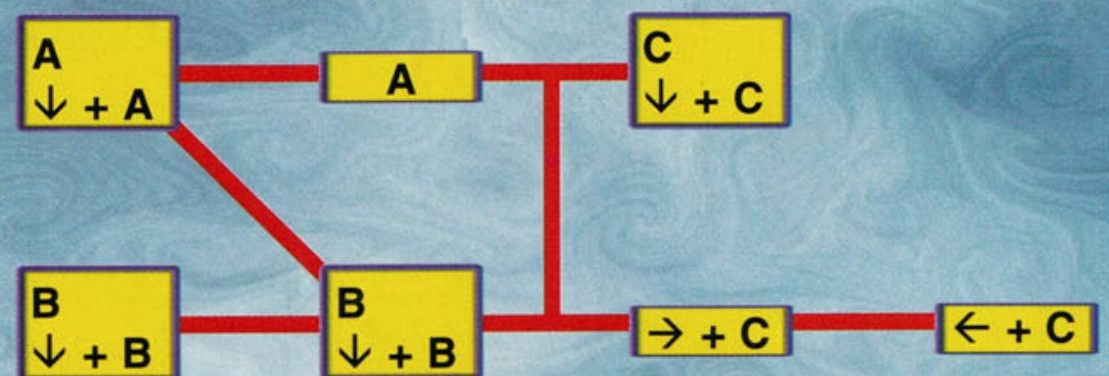
P.POWER (Super Danger Move)

Leotard Ninja Bees: → ↘ → + C (Leotard Shinobi Bachi)

COMBOS

↓ + A, ↓ + C

C, C, C, ↓ + C (não precisa acertar 1º golpe)



JOE HIGASHI

ARREMESSOS

Knee-kick combo: ← ou → + C

Knee Bash: ↘ + C

OUTROS

High Elbow: ↘ + A [anti-aéreo]

Slide Kick: ↘ + B

Uppercut: ← + A

Roundhouse: ← + B [p]

GOLPES ESPECIAIS

Slash Kick: ↘ → + B/C

Golden Heel: ↓ ↘ ← + B (Ougon no Kakato)

Tiger Kick: → ↓ ↘ + B {← + AB} (Breakshot)



Pressure Knee: →↓↘ + C

Exploding Blast: (BakuRetsu Ken) Aperte A repetidamente

Exploding Hook: ↓↘→ + A (após o Exploding Blast)

Exploding Hurricane: →↘↓↘← + A/C {↓+AB} (BakuRetsu Hurricane)

S.POWER (Danger Move)

Screw Upper: →←↘↓↘ + BC

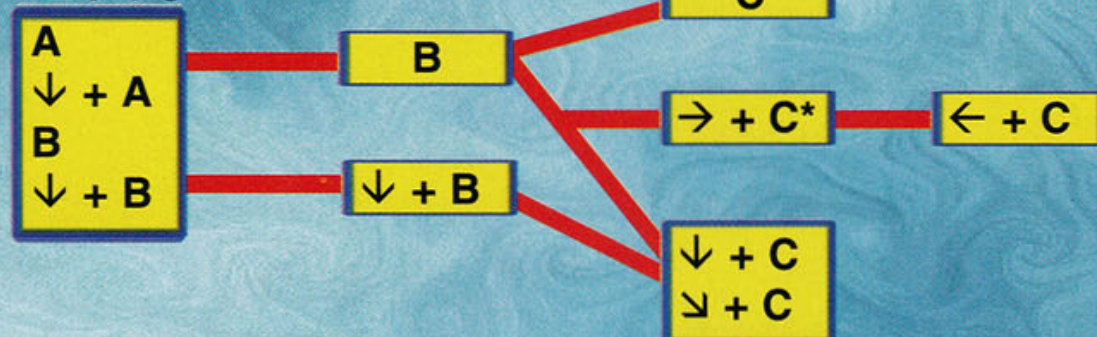
P.POWER (Super Danger Move)

Slide Screw: →←↘↓↘ + C

COMBOS

A, C

← + A, C, C, C, → + C (não precisa acertar 1º golpe) B, C, C, ↓↘→ + C



JIN CHONREI

ARREMESSOS

Energy Burst: ← ou → + C

OUTROS

Axe Kick: → + B [o/head]

Energy Ball: no ar, C

GOLPES ESPECIAIS

Emperor God's Foot: →→ ou →→→ + A (Teio JinSoku Ken)

Emperor Heaven Eye: ↓↘→ + C (Teio Tengan Ken)

Emperor Heaven Ear: →↓↘ + A/C (Teio Tenji Ken) (Breakshot)

Emperor Leak Out Slash: ↓↘←→ + C (Teio Rojin Ken)

Emperor Heart Slash: ↓↘← + B (Teio Tashin Ken)

Dragon Turn Over: ↓↘→ + B (Ryu TenShin)

S.POWER (Danger Move)

Emperor Destiny Slash: →←↘↓↘ + BC (Teio SyukMyo Ken)

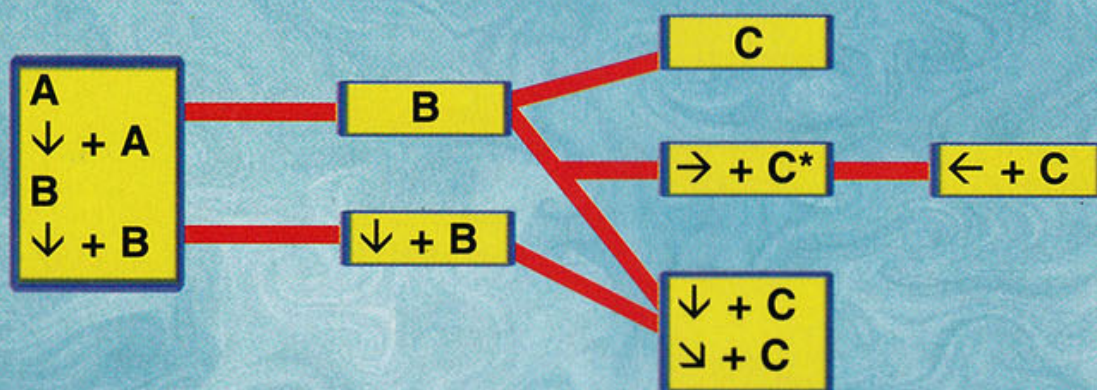
P.POWER (Super Danger Move)

Emperor Dragon Voice: →←↘↓↘ + C Slash (Teio RyuSei Ken)

COMBOS

A, C

C (1º hit), C, ↓ + C, ↓↘→ + C



BILLY KANE

ARREMESSOS

Pole Throw: ← ou → + C

Pole Spin: → + B

OUTROS

Pursue: ↓ + C

GOLPES ESPECIAIS

SanSetsuKon Mid Hit: (c) ←→ + A (SanSetsuKon ChuDan Uchi)

Flame SanSetsuKon Mid Poke: ←→ + C (após o SanSetsuKon Mid Hit) (Kaen SanSetsuKon ChuDan Tsuki)

Sparrow Drop: ↓↘← + A (Suzume Otoshi)

Whirlwind Pole: Aperte A repetidamente (Senpu Kon)

Assault Flying Pole: ↘↓↘→ + B {←+AB} (KyoSyu Hisho Kon)

Fire Dragon Pursue: ↓↘← + B (Breakshot) (KaRyu TsuiGeki

Kon)

S.POWER (Danger Move)

Ultra FlameWhirlwind Pole: ↓↘→↘↓↘← + BC (Cho Kaen Senpu Kon)

P.POWER (Super Danger Move)

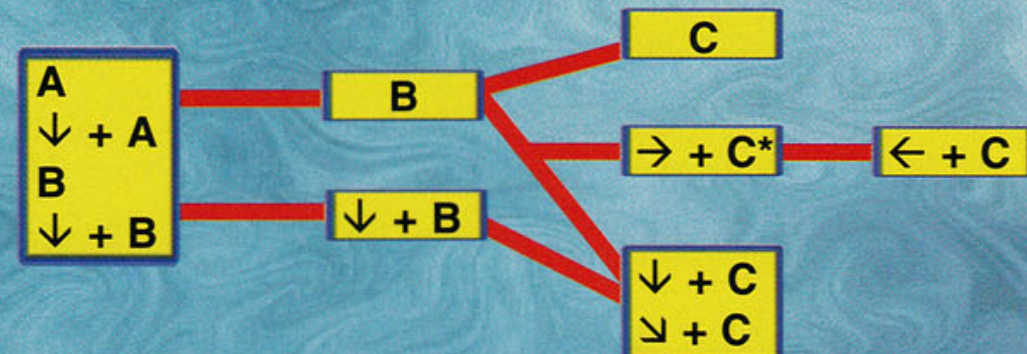
Blaze Death Pole: ↓↘→↘↓↘← + C (Guren Sakkon)

COMBOS

A, C

↓ + A, C

↓ + C (1º hit), C, ↓↘→ + C



TUNG FU RUE

ARREMESSOS

Energy Blast: ← ou → + C

OUTROS

Upper Fist: ↘ + A [anti-aéreo]

GOLPES ESPECIAIS

Spit Fireball: ↓↘→ + A {↓+AB}

Thousand Kicks: →↓↘ + B (Breakshot)

Power Wave: (c) ↘→ + C

Step Fist: ↓↘← + A/C

Super Taunt: Aperte C repetidamente durante a provocação

S.POWER (Danger Move)

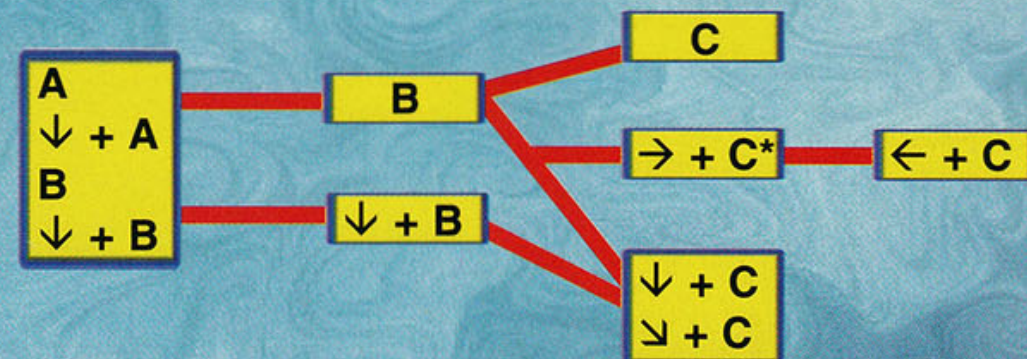
Iron Hurricane: →↘↓↘ + BC

P.POWER (Super Danger Move)

Outrageous Man: →←↘↓↘ + C

COMBOS

↘ + A, C, → + C



HON FU

ARREMESSOS

Leg Flip: ← ou → + C

Face Bash: ↘ + C

OUTROS

High NC hit: ↘ + A [anti-aéreo]

Spinning Head Kick: → + B

GOLPES ESPECIAIS

Nine Dragon Foresight: ←↘↓↘→ + C (KuuRon no Yomi)

Black Dragon: (quando usado comoum anti-aéreo) (KokuRyu)

Lightning Speed Earth: (c) ↘→ + B (Denkousekka no Chi)

Lightning Pachiki: B (após o Lightning Speed Earth) (Denkou Pachiki)

Lightning Speed Heaven: ↓↘← + B (Denkousekka no Ten)

Victory Counter Attack: ↓↘← + C (Hissho Kyakushu Kyaku)

Mastery of Air Intense: →↓↘ + A/C {←+AB} (Breakshot) (Seikuu Rekka Kon)

Fire Stallion: ↓↘← + A, então A repetidamente (Honou no Taneuma)

S.POWER (Danger Move)

Explosive Goro: ↓↘←↘→ + BC (Bakuhatsu Goro)

P.POWER (Super Danger Move)



MORTAL KOMBAT TRILOGY



LEGENDA DE GOLPES

SB.....Soco Baixo
SA.....Soco Alto
CB.....Chute Baixo
CA.....Chute Alto
BL.....Bloqueio (Defesa)
RN.....Run (Corrida)

COMANDOS ORIGINAIS

X.....Soco Baixo
□.....Soco Alto
○.....Chute Baixo
▲.....Chute Alto
L1 ou R1.....Defesa
L2 ou R2.....Corrida

CYRAX

Golpes Especiais

Grenade Close: segure CB e aperte ←←+CA

Grenade Far: segure CB e aperte →→+CA

Net: ←←+CB

Teleport: →↓+BL (pode ser feito no ar)

Air Throw: ↓→+BL e aperte SB

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓↑↓+SA (de qualquer distância)

Fatality 2: ↓↓→↑+RN (de perto)

Animality: ↑↑↓↓ (de perto)

Friendship: RN, RN, RN, ↑

Babality: →→←+SA

Stage Fatality: RN, BL, RN

Brutality: SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB

Combos

1: SA, SA, CA, SA, CA, ←+CA

2: CA, CA, ←+CA

3: SA, SA, SB

JADE

Golpes Especiais

High Boomerang: ←→+SA

Middle Boomerang: ←→+SB

Low Boomerang: ←→+CB



Returning Boomerang: ←←→+SB

Projectile Shield: ←→+CA

Glow Kick: ↓→+CB

Finish Moves

Fatality 1: RN, RN, RN, BL, RN, (de perto)

Fatality 2: ↑↑↓→+SA (de perto)

Animality: →↓→→+CB (de perto)

Friendship: ←↓←←+CA (de qualquer distância)

Babality: ↓↓→↓+CA

Stage Fatality: ←→↓+RN

Brutality: SA, CB, SA, SB, CA, CA, CB, BL, BL, SA, CA

Combos

1: SA, SA, ↓+SB, ↓+SA

2: CA, CA, CB, ←+CA

3: SA, SA, ↓+SB, CB, CA, ←+CB, ←+CA

MK2 JAK

Golpes Especiais

Energy Wave: →↓←+CA

Golcha Grab: →→+SB repetidamente

Air Energy Wave: →↓+CA (no ar)

Earthquake: segure CB por 3 seg.

Quad-Slam: arremesse com SB e aperte SA repetidamente

Backbreaker: BL (no ar, de perto)

Finish Moves

Fatality 1: segure SB, aperte →→→ e solte SB (de perto)

Friendship: ↓↓↑↑+CB

Babality: ↓↑↓↑+CB

Stage: ↑↑↓+CB

Brutality: SA, SA, BL, CA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CA, SA

Combos

1: SA, SA, SA, SB, ←+SA

2: CB, CB, CB, CA, CB, ←+CA

KINTARO

Golpes Especiais

Grab & Smack: →→+SA

Teleport Stomp: ↓↑

Fireball: ←←→+SA

Taunt: ↓↓+CB



Throw: →+SB (de perto)

Uppercut: ↓+SA

KANO

Golpes Especiais

Psycho Roll: →↓→+CB

Knife Throw: ↓←+SA

Knife Uppercut: ↓→+SA

Cannon Ball: segure CB por 3 seg.

Diagonal Cannon Ball: →↓→+CA

Grab and Shake: ↓→+SB

Air Throw: BL (no ar)

Finish Moves

Fatality 1: SB, BL, BL, CA (de média distância)

Fatality 2: segure SB, aperte →↓↓→ e solte SB (de perto)

Animality: segure SA, aperte BL, BL, BL, e solte SA (de perto)

Friendship: CB, RN, RN, CA

Babality: →→↓↓+CB

Stage Fatality: ↑↑←+CB

Brutality: SA, SB, BL, SB, SA, BL, CA, CB, BL, CA, CB

Combos

1: SA, SA, CA, CB, ←+CA

2: CA, CA, CB, ←+CA

3: SA, SA, ↓+SB, ↓+SA

Baraka

Golpes Especiais

Eye Spark: ↓←+SA

Shredder: ←←←+SB

Blade Spin: →↓→+BL repetidamente

Blade Swipe: ←+SA

Finish Moves

Fatality 1: ←→↓→+SB (de perto)

Fatality 2: ←←←←+SA (de perto)

Friendship: ↓↓→→+CA

Animality: segure SA, aperte →←↓→ e solte SA (de média distância)

Babality: →→→+CA

Stage Fatality: CB, RN, RN, RN, RN

Brutality: SA, SA, SA, SB, SB, BL, CA, CA, CB, CB, BL

Combos

- 1: SA, SA, ←+SA, →+SA
- 2: CA, CA, ←+SA, →+SA
- 3: CA, CA, CB, ←+CA

SHANG TSUNG

Golpes Especiais

- 1 Fireball: ←←+SA
- 2 Fireballs: ←←→+SA
- 3 Fireballs: ←←→→+SA
- Volcanic Eruption: →←←+CB

Morphs

- Shao Kahn: ←←→+CA
- MK2 Kung Lao: ←↓←+CA
- Motaro: →↓←+SA
- Goro: ←←←+CB
- Baraka: ↓↓+CB
- MK2 Jax: ↓→←+CA
- Rayden: ↓→←+CB
- MK1 Kano: 360° no sentido anti-horário
- Kintaro: segure SB por 3 seg. e solte
- MK 1 Raiden: ←←→+RN
- Johnny Cage: ←←↓+SB
- Noob Saibot: →↓↓←+CA
- Smoke Robótico: →→+SB
- Classic Sub-Zero: BL, BL, RN, RN
- Cyrax: BL, BL, BL
- Ermac: ↓↓↑
- Jade: →→↓↓+BL
- Jax: →→↓+SB
- Kabal: SB, BL, CA
- Kano: ←→+BL
- Kitana: →↓→+RN
- Kung Lao: RN, RN, BL, RN
- Liu Kang: 360° no sentido horário
- Mileena: RN, BL, CA
- Nightwolf: ↑↑↑
- Rain: RN, BL, CB
- Reptile: RN, BL, BL, CA
- Sektor: ↓→←+RN
- Scorpion: ↓↓→+SB
- Sheeva: segure CB, aperte →↓→ e solte CB
- Sindel: ←↓←+CB
- Sonya: ↓+RN+SB+BL
- Striker: →→→+CA
- Sub Zero: →↓→+SA

Finish Moves

- Fatality 1: segure SB, aperte ↓→→↓ e solte SB (de perto)
- Fatality 2: segure SB, aperte RN, BL, RN, BL e solte SB (de perto)
- Animality: segure SA, aperte RN, RN, RN e solte SA (de média distância)
- Friendship: CB, RN, RN, ↓
- Babality: RN, RN, RN, CB
- Stage Fatality: ↑↑←+SB
- Brutality: SA, BL, BL, BL, CB, SA, SB, SB, BL, BL, BL

Combos

- 1: CB, SA, SA, SB, ←+CA
- 2: CA, SA, SA, SB, ←+CA
- 3: CA, CA, ←+CA

HUMAN SMOKE

Golpes Especiais

- Spear: ←←+SB
- Teleport Punch: ↓←+SA

Air Throw: BL (no ar)

Finish Moves

- Fatality 1: →→←+RN (distância de um pulo)
- Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CA (1/2 tela de distância)
- Friendship: ↓→→→
- Animality: →→→←+CA (de média distância)
- Babality: ↓←←→+SA
- Stage Fatality: →↑↑+SB
- Brutality: SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL

Combos

- 1: SA, SA, CA, ←+CA
- 2: CB, SB
- 3: SA, SA, CA, ↑+SA
- 4: CA, CA, CB, ←+CA

NIGHTWOLF

Golpes Especiais

- Red Shadow Shoulder: ←←→+CA
- Arrow: ↓←+SA
- Hatchet Uppercut: ↓→+SA
- Shadow Shoulder: →→+CB
- Refect Glow: ←←←+CA

Finish Moves

- Fatality 1: ↑↑←→+BL (de perto)
- Fatality 2: ←←↓+SA (de longe)
- Animality: →→↓↓ (de perto)
- Friendship: RN, RN, RN, ↓ (de média distância)
- Babality: →←→←+SB
- Stage Fatality: RN, RN, BL
- Brutality: SA, SA, CA, CB, CB, BL, BL, SB, SB, SA, CA

Combos

- 1: CB, SA, SA, SB, Hatched, Hatched
- 2: CA, CA, ←+CA
- 3: CA, SA, SA, SB, CA

NOOB SAIBOT

Golpes Especiais

- Projectile: →↓+SB
- Shadow Toss: →→+SA
- Teleport Slam: ↓↑

Finish Moves

- Fatality 1: ←←→→+CA (de média distância)
- Fatality 2: ↓↓↑+RN (de perto)
- Animality: ←←←→+CA (de perto)
- Babality: →→→+SB
- Friendship: →→←+SA
- Stage Fatality: →↓→+BL
- Brutality: SA, CB, SB, BL, CB, CA, SA, SB, BL, CB, CA

Combos

- 1: SA, SA, SB, CA
- 2: CA, CA, SB, SA
- 3: CA, CA, CB, CA, ←+CA

CLASSIC SUB ZERO

Golpes Especiais

- Freeze: ↓→+SB
- Freeze Ground: ↓←+CB
- Slide: ←+SB+BL+CB

Finish Moves

- Fatality 1: ↓↓↓→+SA (de perto)

Fatality 2: ↓→→→+SA (de perto)

Stage Fatality: →↓→→+SA

Babality: ↓→→+CA

Brutality: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB

Combos

- 1: SA, SA, CB, ←+CA, →+CB
- 2: ←+CB, ←+CA, →+CA
- 3: SA, SA, ←+CB, ←+CA, →+CA
- 4: SA, SA, ↓+SB, ↓+SA

SHAO KAHN

Golpes Especiais

- Hammer: ←→+SA
- Fireball: ←←→+SB
- Pick Up and Slam: →+SB (de perto)
- Grab and Punch: →→+SA
- Charge: ↓→+SB
- Upwards Charge: ↓→+SA
- Taunt: ↓↓+SB
- Laugh: ↓↓+CA
- Throw: →→+SB
- Insult: ↓↓+CR

RAIN

Golpes Especiais

- Fireball Control: ↓→+SA
- Lightning Lift: ←←+SA
- Super Roundhouse: ←+CA

Finish Moves

- Fatality 1: →→↓+SA (de perto)
- Fatality 2: ↓↓←→+CA (de média distância)
- Animality: BL, BL, RN, RN, BL (de curta distância)
- Friendship: ↓→→→+SB
- Babality: →←←+SA
- Brutality: SA, SA, BL, CB, CA, BL, CB, CA, BL, SA, SB

Combos

- 1: SA, SA, SB, SA
- 2: CA, CA, SB, SA
- 3: CA, CA, CB, CA, ←+CA





KUNG LAO

Golpes Especiais

Double Teleport: ↓↓↑ + (depois segure ou dê um toque para ↑)

Hat Throw: ←→ + SB

Teleport: ↓↑

Flying Kick: ↓ + CA (no ar)

Spin: →↓→ + RN repetidamente

Finish Moves

Fatality 1: →→←↓ + SA (de curta distância)

Fatality 2: RN, BL, RN, BL, ↓ (de qualquer distância)

Animality: RN, RN, RN, RN, BL (de perto)

Friendship: RN, SB, RN, CB (de longe)

Babality: ↓→→ + SA

Stage Fatality: ↓↓→→ + CB

Brutality: SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA

Combos

1: SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA

2: CB, CB, ← + CA

KABAL

Golpes Especiais

Top Spin: ←→ + CB

Eye Spark: ←← + SA (pode ser feito no ar)

Ground Saw: ←←← + RN

Finish Moves

Fatality 1: RN, BL, RN, RN, CA (de perto)

Fatality 2: ↓↓←→ + BL (de média distância)

Animality: segure SA, aperte →→↓→ e solte SA (de perto)

Friendship: RN, CB, RN, RN, ↑

Babality: RN, RN, CB

Stage Fatality: BL, BL, CA

Brutality: SA, BL, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, SA, SB

Combos

1: CB, CB, SA, SA, ↓+SA

2: CB, CB, SA, SA, ↓+SB, ↓+SA

3: CB, CB, SA, SA, CA, ←+CA

4: CA, CA, CA, ←+CA

RAYDEN

Golpes Especiais

Lightning: ↓→ + SB

Reverse Lightning: ↓← + SB

Torpedo: ←←→ (pode ser feito no ar)

Teleport: ↓↑

Shocker: segure por 3 seg. e solte (de perto)

Golpes Especiais

Fatality 1: segure SA por 8 seg. e solte (de perto)

Fatality 2: segure CB por 3 seg. solte CB e aperte BL + CB rapidamente (de perto)

Animality: ↓→↓ + CA (de média distância)

Friendship: ↓←→ + CA

Babality: ↓↓↑ + CA

Stage Fatality: ↓↓↓ + SA

Brutality: SA, SA, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, BL, BL

Golpes Especiais

1: SA, SA, SB, SB

2: CA, CA, CB, ← + CA

3: SA, SA, SB, → + SA

SINDEL

Golpes Especiais

Fireball: →→ + SB

Double Fireball: ←←→ + SB

Air Fireball: ↓→ + CB (no ar)

Fly: ←←→ + CA

Scream: →→→ + SA

Finish Moves

Fatality 1: RN, RN, BL, RN, BL (de curta distância)

Fatality 2: RN, BL, BL, RN + BL (de perto)

Animality: →↑↑ + SA (de perto)

Friendship: RN, RN, RN, RN, RN, ↑

Babality: RN, RN, RN, ↑

Stage Fatality: ↓↓↓ + SB

Brutality: SA, BL, CB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, CA, CB, BL, SB

Combos

1: CA, SA, SA, SB, CA

2: CA, SA, SA ↓ + SA

3: CA, SA, ← + CA



SEKTOR

Golpes Especiais

Missile: →→+SB

Double Missile: ←←→+SB

Homing Missile: →↓←

Teleport Uppercut: →→+CB (pode ser feito no ar)

Finish Moves

Fatality 1: SB, RN, RN, BL (de média distância)

Fatality 2: →→→←+BL (distância de um pulo)

Animality: →→↓↑ (de perto)

Friendship: RN, RN, RN, RN, ↓ (meia tela)

Babality: ←↓↓↓+CA

Stage Fatality: RN, RN, RN, ↓

Brutality: SA, SA, BL, BL, CA, CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL

Combos

1: SA, SA, CA, CA, ←+CA

2: SA, SA, ↓+SA

3: CA, CA

ERMAC

Golpes Especiais

Fireball: ↓←+SB

Exploding Teleport Punch: ↓←+SA

Telekinetic Slam: ←↓←+CA

Finish Moves

Fatality 1: ↓↑↓↓↓+BL (de média distância)

Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CA (de perto)

Animality: →↓→→+CB

Friendship: ↓↓←←+SA

Stage Fatality: RN, RN, RN, RN, CB

Brutality: SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA

Combos

1: SA, SA, ←+SB, ←+CA, ←+CB

2: CB, SB

3: CA, CA, CB, ←+CA

MK2 KUNG LAO

Golpes Especiais

HatToss: ←→+SB (+ ↓ ou ↑ para direcionar o chapéu)

Shield: ↑↑+CB repetidamente

Teleport: ↓↑

Dive Kick: ↓+CA (no ar)

Super Dive: ←←→ (pode ser feito no ar)

Finish Moves

Fatality 1: segure SB, aperte ←→, solte SB e dê um toque para ↑ (tela inteira)

Friendship: ←←←↓+CA

Babality: ↑↑↓+CA

Stage: →→→+SA

Brutality: SA, SB, CA, CA, SB, SB, SB, CB, CB, BL, SA

Combos

1: SA, ↓+SB, ↓+SB, ↓+SB

2: CB, CB, CA, ←+CA, ←+CA

JAX

Golpes especiais

1: Missile: ←→+SA

2: Missiles: →→←←+SA

Gotcha Grab: →→+SB repetidamente

Backbreaker: BL (no ar)
Quad Slam: arremesse com SB e aperte SA repetidamente
 Ground Pound: segure CB por 3 seg.
 Dashing Punch: →→+CA

Finish Moves

Fatality 1: segure BL, aperte ↑↑↓→↑, solte e aperte BL novamente (de perto)
Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CB (de longe)
Animality: segure SB, aperte →→↓→ e solte SB (de perto)
Friendship: CB, RN, RN, CB
Babality: ↓↓↓+CB
Stage Fatality: ↓→↓+CB
Brutality: SA, SA, SA, BL, SB, SA, SA, SA, BL, BL, SA

Combos

1: CA, CA, ↓+SA, SA, BL, SB, ←+SA
 2: SA, SA, BL, SB, ←+SA
 3: CA, CA, ←+CA



SMOKE

Golpes Especiais

Harpoon: ←←+SB
Teleport Uppercut: →→+CB (pode ser feito no ar)
Invisibility: ↑↑+RN (repita para reaparecer)
Air Throw: BL (no ar)

Finish Moves

Fatality 1: ↑↑→↓ (de longe)
Fatality 2: segure RN+BL, aperte ↓↓→↑ e solte RN+BL (média distância)
Animality: ↓→→+BL (de média distância)
Friendship: RN, RN, RN, CA (de longe)
Babality: ↓↓←←+CA
Stage Fatality: →→↓+CB
Brutality: SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

Combos

1: SA, SA, CB, CA, SB
 2: SA, SA, SB

MK1 KANO

Golpes Especiais

Knife Toss: segure BL e aperte ←→

Knife Spin: ←→ + SA repetidamente
Roll: segure BL, 360° no sentido horário e solte BL

Finish Moves

Fatality 1: ←↓→ + SB (de perto)
Babality: ←←↓↓+CB
Stage Fatality: ←→→ + BL
Brutality: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

Combos

1: SA, SA, SA, SA,
 2: CB, CB, CA, → + CA

GORO

Golpes Especiais

Grab & Smack: →→ + SA
Twiri Spin: ←← + SA
Taunt: ↓↓ + CB
Fireball: ←←← + SB
Uppercut: ↓ + SA
Throw: → + SB (de perto)
Spin: ←←→ + CA

SHEEVA

Golpes Especiais

Teleport Stomp: ↓↑
Stomp: ←↓← + CA
Fireball: ↓→ + SA

Finish Moves

Fatality 1: segure CA, aperte ←→→ e solte CA (de perto)
Fatality 2: →↓↓→ + SB (de perto)
Animality: RN, BL, BL, BL, BL (de perto)
Friendship: →→↓→, espere, SA
Babality: ↓↓↓← + CA
Stage Fatality: ↓→↓→ + SB
Brutality: SA, SB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB, SA

Combos

1: SA, SA, SB, CA, CA, CB, ← + CA
 2: SA, SA, SB, →+SA
 3: CA, CA, CB, ←+CA

MILEENA

Golpes Especiais

Sai Throw: segure SA por 2 seg. e solte (pode ser feito no ar)
Warp Kick: →→ + CB
Roll: ←←↓ + CA

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓→↓ + SB (de perto)
Fatality 2: ←←←→ + CB (de longe)
Animality: →↓↓→ + CA (de perto)
Friendship: ↓↓←→ + SA
Babality: ↓↓→→ + SA
Stage Fatality: ↓↓↓↓ + SB
Brutality: SA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CB, CA, BL, SA, ↓ + SB

Combos

1: SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA
 2: SA, SA, ↑ + SA, ↓ + SB
 3: CA, CA, CB, ← + CA

MK1 RAYDEN

Golpes Especiais

Lightning: ↓→ + SB
Torpedo: ←←→ (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓↑

Finish Moves

Fatality 1: →←←← + SA (de média distância)
Brutality: SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, CA, BL, SB, SA, SA
Babality: ↑↑↓ + CA
Stage Fatality: ↓↓→ + CA

Combos

1: SA, ↓ + SB, ↓ + SB, ↓ + SB
 2: CA, ← + CA, ← + CA

JOHNY CAGE

Golpes Especiais

High Fireball: →↓← + SA
Low Fireball: ←↓→ + SB
Green Shadow Kick: ←→ + CB
Red Shadow Kick: ←←→ + CA
Shadow Uppercut: ←↓← + SA

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓→→ + SB (de perto)
Fatality 2: ↓↓→→ + CB (de perto)
Animality: ↓→→ + CA (de média distância)
Friendship: ↓↓↓ + CB
Friendship: ↓↓↓↓ + CA
Babality: →←← + CA
Stage Fatality: ↓←→→ + CA
Brutality: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

Combos

1: SA, SA, SB, ↓ + SB
 2: CB, CB, CA, CB, CB



SCORPION

Golpes Especiais

Forward Teleport: ↓→+SA
Spear: ←←+SB
Teleport Punch: ↓←+SA
Air Throw: BL (no ar)

Finish Moves

Fatality 1: →→→←+SB (média distância)
Fatality 2: ↓↓↑+CA (distância de um pulo)
Animality: →↑↑+CA (de perto)
Friendship: ←→→←+CB (de perto)
Babality: ↓←←→+SA
Stage Fatality: →↑↑+SB
Brutality: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

Combos

- 1: SA, SA, CA, ←+CA
 2: SA, SA, ↑+SB
 3: CA, CA, CB, CB



KITANA

Golpes Especiais

Fan Lift: ←←← + SA
Fan Throw: →→ + SA + SB (pode ser feito no ar)
Square Wave Punch: ↓← + SA

Finish Moves

Fatality 1: RN, RN, BL, BL, CB (de perto)
Fatality 2: ←↓→→ + CA (de perto)
Animality: ↓↓↓ + RN (de curta distância)
Friendship: ↓←→→ + SB
Babality: →→↓→ + CA
Stage Fatality: →↓↓ + CB
Brutality: SA, SA, BL, CA, BL, CB, BL, SA, BL, SA, BL

Combos

- 1: SA, SA, ←+SB, → + SA
 2: SA, SA, ←+SA, → + SA
 3: CA, CA, CB, ← + CA

SUB ZERO

Golpes Especiais

Freeze: ↓→ + SB
Ice Shower (médio): ↓→ + SA
Ice Shower (curto): ↓→← + SA
Ice Shower (longo): ↓←→ + SA
Ice Statue: ↓← + SB
Slide: ← + SB + BL + CB

Finish Moves

Fatality 1: ←←↓← + RN (de média distância)
Animality: →↑↑ (de perto)
Friendship: CB, RN, RN, ↑
Babality: ↓←← + CA
Stage Fatality: ←↓→→ + CA
Brutality: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

Combos

- 1: SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA
 2: CA, CA, ← + CA
 3: SA, SA, CB, CA, ← + CA

SONYA

Golpes Especiais

Energy Rings: ↓→+SB
Leg Grab: ↓+SB+BL
Square Wave Punch: →←+SA
Bicycle Kick: ←←↓+CA

Finish Moves

Fatality 1: ←→↓↓+RN (de qualquer distância)
Fatality 2: segure BL+RN, aperte ↑↑←↓ e solte BL+RN (de longe)
Animality: segure SB, aperte ←→↓→ e solte SB (de perto)
Friendship: ←→←↓+RN
Babality: ↓↓→+SB
Stage Fatality: →→↓+SA
Brutality: SA, CB, BL, SA, CB, BL, SA, SB, BL, CA, CB

Combos

- 1: SA, SA, ↑+SB
 2: SA, SA, SB, ←+SB
 3: CA, CA, ← + CA
 4: CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA

STRIKER

Golpes Especiais

Double High Grenade: ←↓→ + SA
Double Low Grenade: ←↓→ + SB
Machine Gun: ←→ + SA
Grenade High: ↓← + SA
Grenade Low: ↓← + SB
Baton Trip: →← + SB
Baton Toss: →→ + CA

Finish Moves

Fatality 1: ↓↓→↓ + BL (de perto)
Fatality 2: →→→ + CB (de longe)
Animality: RN, RN, RN, BL (de média distância)
Friendship: SB, RN, RN, SB
Babality: ↓→→← + SA
Stage Fatality: →↑↑ + CA
Brutality: SA, SB, CA, CB, SA, SB, CB, CA, SA, SB, SB

Combos

- 1: CB, SA, SA, SB
 2: CA, SA, SA, ↓ + SB
 3: CA, CA, ← + CA



MOTARO

Golpes Especiais

Grab & Smack: →→ + SA
Fireball: →↓← + SA
Teleport: ↓↑
Sweep: ← + CB
Toss: → + SB (de perto)



LIU KANG

Golpes Especiais

Bicycle Kick: segure CB por 5 seg. e solte
Red Bicycle Kick: segure CB por 5 seg. aperte ←→ e solte CB
Fireball High: →→ + SA
Fireball Low: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA

Finish Moves

Fatality 1: →→↓↓ + CB (de qualquer distância)
Fatality 2: ↑↓↑↑ + BL + RN (de qualquer distância)
Animality: ↓↓↑ (de curta distância)
Friendship: RN, RN, RN, ↓ + RN
Babality: ↓↓↓ + CA
Stage Fatality: RN, BL, BL, CB
Brutality: SA, SB, SA, BL, CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA

Combos

- 1: SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
 2: CB, CB, CA, CB
 3: SA, SA, ← + SB

REPTILE

Golpes Especiais

Acid Spit: →→ + SA
Force Ball Slow: ←← + SA + SB
Force Ball Fast: →→ + SA + SB
Slide: ← + SB + BL + CB
Invisibility: ↑↓ + CA
Run Past and Elbow: ←→ + CB

Finish Moves

Fatality 1: →→↑↑ + CA (de curta distância)
Fatality 2: ←→↓ + BL (distância de um pulo)
Animality: ↓↓↓↑ + CA (de perto)
Friendship: ↓→→← + CA (de perto)
Babality: →→←↓ + CB
Stage Fatality: BL, RN, BL, BL
Brutality: SA, BL, CA, CA, BL, SA, SB, CB, CB, BL, SA

Combos

- 1: SA, SA, CA, ← + CA
 2: CA, CA, ← + CA
 3: SA, SA, ↓ + SB

ESCALA INFORMÁTICA

GUIA FÁCIL

Passo-a-passo, dicas, atalho de teclado e muitas ilustrações. Com esses manuais você vai aprender como otimizar o uso de seu computador!



Cód. FEV-91

R\$ 2,80 - CADA



Cód. FEV-92

R\$ 2,80 - CADA



Cód. FEV-93

R\$ 2,80 - CADA



Cód. FEV-94

R\$ 2,80 - CADA



Cód. FEV-95

R\$ 2,80 - CADA



Cód. FEV-96

R\$ 2,80 - CADA



Cód. FEV-97

R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-98

R\$ 2,50 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.91 ()

Cód. FEV.95 ()

Cód. FEV.92 ()

Cód. FEV.96 ()

Cód. FEV.93 ()

Cód. FEV.97 ()

Cód. FEV.94 ()

Cód. FEV.98 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Bushido Blade 2



Golpes Comuns

Arremesso: ←+X (de perto)
 Escapar de Arremesso: ○ repetidamente
 Golpe Frontal: ○
 Golpe Lateral: X
 Bloquear Golpe Frontal: X
 Bloquear Golpe Lateral: ○
 Pequeno pulo para trás: ←←
 Pequeno pulo para frente: →→
 Agachar: R2
 Pular: R1, R2
 Pular e atacar: R1, R2, ○ ou X
 Usar arma secundária: R2, ○
 Jogar areia ou água: R2, X
 Pegar arma (do inimigo e sua): R2
 Pular no inimigo caído: R1
 Subir em muros/paredes: R1 (perto do lugar)
 Subir e golpear baixo: R1, X
 Subir e golpear médio: R1, ○
 Esquiva para baixo: ↓↓
 Esquiva para cima: ↑↑
 Correr: L1
 Mudar posição da arma: □
 Render-se: Select (qualquer momento)

Com seu lutador no chão

Rolar para cima: ↑
 Rolar para baixo: ↓
 Levantar-se para frente: →



Ataque levantando-se para frente: →+X ou →+○
 Levantar-se para trás: ←
 Ataque levantando-se para trás: ←+X ou ←+○

Golpes das Armas

1. NAGINATA

(apenas para o clã Meikyo)

Alcance: longo

Velocidade: lenta

Poder: médio

Posição frontal (lâmina para a frente)

Two Leg Slash: X, X
 Dodging Body Slash: ↑ ou ↓+X
 4 Front Stabs: ○, ○, ○, →+○
 3 Front Stabs Move Forward Fake: ○, ○, ○, →
 Spin Stab: →→+○
 Overhead Slash: →+○
 Leg Slash, Overhead: →→+ X, ○
 Million Spin Slash Rush: X, →+○, X

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

2 Body Spin: X, ○, X
 Overhead and Two Front Stabs: ○, ○, →+○
 Overhead and Spin Fake: ○, ○, →
 Overhead Spin Overhead: ○, →+○
 Stomach Stab: →→+○
 3 Spin Slashes: →→+X
 Low Slash: →+X
 Powerful Overhead: →+○
 Dodging Leg Slash: ↑ ou ↓+X

Posição atrás (lâmina atrás de seu lutador)

2 Body Slashes Back Up Slash: X, X, ←+X
 2 Body Back Up Fake: X, X, ←
 Dodging Body Slash: ↑ ou ↓+X
 2 Body Move Forward Slash: X, X, →+X
 2 Body Move Forward Fake: X, X, →
 Body, Overhead: X, ○
 Body Hit, Leg Slash: ○, X
 Body Hit, Overhead: ○, ○
 Body Bang: →+○
 Leg Slash: →+X

Durante a corrida

Lunge Stab: X
 Overhead: ○

Qualquer posição

Million Spins Overhead: R2+→, X
 Stab and Pull Up: R2+→, ○

2. BROAD SWORD

Alcance: longo

Velocidade: lenta

Poder: forte

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

Body, Overhead: X, ○
 Over, Over, Lunge: ○, ○, →+○
 Two Overhead, Then Homerun: ○, ○, X
 Overhead, Upper Slash, Overhead: ○, X, ○

Spin Slash: →+X

Fast Overhead: →+X

Posição Frontal (lâmina na frente)

Two head, stab: X, X, →+○
 Two head spin fake: X, X, →
 Overhead, upper, head: ○, X, X
 Over, upper, over: ○, X, ○
 Lunging stab: →+○
 Leg slash: →+X

Posição atrás (lâmina para trás)

2 body, overhead: X, X, ○
 Fast overhead: →+○
 2 body spin body slash: X, X, →+X
 2 body spin spin fake: X, X, →
 Over, upper, over: ○, X, ○

Durante a corrida

Lunge stab: X
 Leg slash lunge: ○

Qualquer posição

Stomach stab: R2 + →, ○
 Leg slash combo: R2 + →, X, ○

3. KATANA

Alcance: médio

Velocidade: médio

Poder: médio

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

2 body shots overhead slash: X, X, ○
 Over, upper, lower slash: ○, X, X
 Lunging body slash: →+X
 Lunging overhead: →+○
 Lunging head tap: →, →+○
 Lunging opposite body slash: →, →+X

Posição frontal (lâmina na frente)

3 mid slashes: X, X, X
 Over, body, over: ○, X, ○
 Lunging stab: →, →+○
 Lunging leg stab: →, →+X
 Hit away slash: →+X
 Lunging head tap: →+○

Posição lateral (lâmina ao lado)

Two lower, over: X, X, ○
 Lower, two over: X, ○, ○
 Lower, over, lower: X, ○, X
 Fast overhead: ○
 Down the middle over hand: →+○
 Fast lower: →+X
 Lunge lower: →, →+X

Posição na bainha (lâmina na bainha)

Quick body: X
 Quick over: ○
 Leg lunge slash, change stance: →+X
 Upper slash, change stance: →+○
 Lunging upper: →, →+○
 Lunging stab: →, →+X
 Ducking leg slash: ←+X
 *Spin slash: enquanto fora da bainha →+X
 *Upper slashes: enquanto fora da bainha ←+X

*Os golpes podem ser altos ou baixos, dependendo de sua posição.

Posição de duas espadas

Two body lunges, over: X, X, ○
Upper, lower, lunge stab: ○, X, X
Body lunge, 2 uppers: X, ○, X
Stab lunge, upper, stab lunge: X, ○, ○

Durante a corrida

Lunge stab: X
Overhead: ○

Qualquer posição

Duck, lunge stab: R2 + →, ○
Leg slash combo: R2 + →, X, ○

4.Nodachi

Alcance: Longo
Velocidade: Médio
Poder: Médio

Posição alta (lâmina sobre as costas)

Over, body, over: ○, ○, X
Body, over: X, ○
Over, body, over: ○, X, ○
2 over, head lunge: ○, ○, ← + ○
Overhead: → + ○
Spin slash: → + X

Posição frontal (lâmina na frente)

2 head, spin lunge: X, X, → + ○
2 head, spin fake: X, X, →
Over, upper, slash: ○, X, X
Over, upper, over: ○, X, ○
Head, upper: X, ○
Leg slash: → + X
Lunge stab: → + ○

Posição atrás (lâmina para trás)

Upper, under, leg lunge: X, ○, ← + X
Upper, under, back up: X, ○, ←
Upper, lower, jumping upper: X, ○, → + X
Powerful upper: ○
Jumping upper: → + X
Lunging overhead: → + ○

Durante a corrida

Lunge stab: X
Overhead: ○

Qualquer posição

Leg slash combo: R2 + →, X, ○
Lunge stab: R2 + →, ○



5.Long Sword

Alcance: curto
Velocidade: rápida
Poder: fraco

Posição alta (lâmina sobre a cabeça)

2 body, over: X, X, ○
Body, stab, over: X, ○, ○
Over, upper, over: ○, X, → + ○
Over, upper, fake: ○, X, →
Over, upper, twisting over: ○, X, ← + ○
Over, upper, twisting fake: ○, X, ←
Lunge to body: → + X
Overhead: → + ○
Opposite lunge to body: →, → + X
Lunging head tap: →, → + ○

Posição sobre dos ombros (lâmina sobre dos ombros)

2 uppers, over: X, X, → + ○
2 uppers, fake: X, X, →
2 uppers, lunging over: X, X, ← + ○
2 uppers, back up fake: X, X, ←
Overhead: ○
Lunging upper: → + X
Lunging over: → + ○

Posição lateral (lâmina ao lado)

Head, upper, head: X, X, X
Over, upper, lunge: ○, X, → + ○
Head tap: → + ○
Slash away: → + X
Lunge stab: →, → + ○
Leg slash: →, → + X

Durante a corrida

Lunge stab: X
Overhead: ○

Qualquer posição

Leg slash combo: R2 + →, X, ○
Lunge stab: R2 + →, ○

6.Yari

(apenas para o clã Shainto)

Alcance: longo
Velocidade: lenta
Poder: médio

Posição alta (apontando para o alto)

Body, legs, overhead: X, X, ○
2 head slashes, leg poke, head: ○, ○, → + ○, ○
2 head, body: ○, ○, ← + ○
Body, legs, body: ○, X, ○
Head poke: → + ○
2 swings: → + X
3 swings: →, → + X
Million pokes: →, → + ○

Posição média (apontando para o oponente)

2 body, head: ○, ○, → + ○
2 body, fake: ○, ○, →
2 body, feet, swing: ○, ○, ← + ○
2 body, back up fake: ○, ○, ←
3 body slashes: ○, ○, X
Head, body, head: X, ○, ○
3 swings: →, → + X
Lunge stab: →, → + ○

Posição baixa (apontando para o solo)

pokin around: →, → + ○
2 body, head: ○, ○, ← + ○
2 body, head (longe): ○, ○, → + ○
Swing, 2 overhead: X, ○, ○
2 legs, body: ○, X, ○
Leg, body, head: ○, ○, X
Head, upper slash: →, → + ○

Million spinning slashes: X, X, → + X
2 spins and a fake: X, X, → + ○

Durante a corrida

Lunge stab: X
Angled lunge stab: ○

Qualquer posição

Swing above head: R2 + →, X
Lunge stab and pull up: R2 + →, ○



Movimentos Específicos de Cada Personagem

Clã Meikyou (à esquerda)

Kannuki	Matsumushi
Mikado	Suminagashi
Tatsumi	Night Stalker
Utsusuemi	Sazanka
Hotarubi	Metralhadora

Pressione para a esquerda em Kannuki para poder escolher o Guerreiro de Branco (também somente no Vs.)

Kannuki

Habilidade: Alta força e resistência
Melhor arma: Nodachi
Arremessos: Ele pode usar arremessos com qualquer arma
Arma secundária: Leque de ferro (dano médio)

Personagens secundários

1. Hotarubi
2. Matsumushi

Posições

-Katana: Alta, Frontal, Lateral
-Long Sword: Alta, Lateral, Sobre os ombros
-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
-Naginata: Alta, Atrás, Frontal
-Broad sword: Alta, Frontal, Atrás

Mikado

Melhor arma: Naginata
Throws: Pode usar arremessos somente com a Naginata
Arma secundária: Duas facas (dano baixo)

Personagens secundários

1. Suminagashi
2. Sazanka

Posições

-Katana: Lateral, Alta, Duas espadas

- Long Sword: Lateral, Alta
- Nodachi: Atrás, Altas, Frontal
- Naginata: Frontal, Alta, Atrás
- Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos Especiais

Naginata: Posição alta

-Diving leg slash: ←, → + X

Long Sword: Qualquer posição

-Rising slash: R2 + →, X



Tatsumi

Habilidades: Pode usar a Posição de duas espadas

Melhor Arma: Katana

Arremessos: Não possui

Arma Secundária: Katana (Fatal)

Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários

1. Night Stalker
2. Utsusemi

Posições

- Katana: Alta, Lateral, Duas espadas
- Long Sword: Lateral, Sobre os ombros, Alta
- Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
- Naginata: Atrás, Frontal, Alta
- Broad sword: Frontal, Atrás, alta

Movimentos Especiais

Qualquer arma:

-Throw weapon and attack: R2 + ○, ○

Katana: Posições lateral e alta

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X

-Lunge and overhead: R2 + →, ○

-Rising slash: R2 + →, X

Broad sword: Posição alta

-Lunge slash: →, ← + X

-Spin combo: ←, → + ○, X, X, X, X

Nodachi: Posição alta

-Spin combo: ←, → + ○, X, X, X, X

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, 2 slashes: →, ← + ○, X

Long Sword: Qualquer posição

-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X

-Fake, 2 slashes: →, ← + ○, X

Utsusemi

Habilidades: Pode usar a posição de duas espadas

Melhor arma: Katana

Arremessos: Somente com a Katana

Arma secundária: Katana (Fatal)

Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários

1. Nenhum
2. Tatsumi

Posições

- Katana: Lateral, Duas espadas, Alta
- Long Sword: Lateral, Sobre os ombros, Alta
- Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
- Naginata: Atrás, frontal, Alta
- Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos especiais

Katana: Posições lateral e alta

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X

Katana-Posição de duas espadas

-Million stabs: ← + X, ○

Nodachi: Posição alta

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X

Matsumushi

Habilidades: Pode usar a Posição de duas espadas

Melhor Arma: Katana

Arremessos: Não possui

Arma secundária: Katana (Fatal)

Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários

1. Suminagasi
2. Kannuki

Posições

- Katana: Frontal, Duas espadas, Alta
- Long Sword: Lateral, Sobre os ombros, Alta
- Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
- Naginata: Alta, Atrás, Frontal
- Broad Sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos especiais

Qualquer Arma

-Throw and attack: R2 + ○, X

Katana: Posição alta

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

-Spin combo: ←, → + ○, ○, X, ○, X

Nodachi: Posição alta

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

Suminagashi

Habilidades: Nenhuma

Arremessos: Somente com a Naginata, Broad Sword, Nodachi ou Long Sword

Arma secundária: Bomba (dano baixo)

Personagens secundários

1. Matsumushi
2. Mikado

Posições

- Katana: Alta, Frontal, Lateral
- Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os om-

bros

-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal

-Naginata: Atrás, Frontal, Alta

-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Night Stalker

Habilidades: Alta velocidade de recuperação

Melhor arma: Nodachi

Arremessos: Somente usando a Nodachi
Arma Secundária: Shurikens (6 unidades, dano baixo)

Personagens secundários

1. Tatsumi
2. Hotarubi

Posições

- Katana: Lateral, Alta, Frontal
- Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Lateral
- Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
- Naginata: Frontal, Alta, Atrás
- Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos Especiais

Qualquer arma: Durante a corrida

-Fast lunge slash: X

Katana: Posição lateral

-Diving leg slash: ←, → + X

Katana: Qualquer posição

-Rising slash: R2 + →, X

Long sword: Qualquer posição

-Diving leg slash: ←, → + X



Sazanka

Habilidades: Nenhuma

Arremessos: Somente com a Naginata, Broad Sword, Nodachi ou Long Sword

Arma Secundária: Faca (Dano baixo)

Personagens secundários

1. Nulo
2. Mikado

Posições

- Katana: Lateral, Alta, Frontal
- Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Frontal
- Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
- Naginata: Atrás, Frontal, Alta
- Broad Sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos especiais

Nodachi: Durante a corrida

-Fast lunge slash: X

Garota da Metralhadora

Habilidades: Ataques de longa distância

Arremessos: Não possui

Arma secundária: Não possui

Movimentos Especiais

Parado

-Recarregar: □

-Kneel and shoot 3 times: ○, ○, ○

-Shoot standing: X

-Provocação: R1

Durante a corrida

-Stop and fire: X

-Keep running shooting: ○

Guerreiro de Branco

Habilidades: Teletransporte

Melhor arma: Nulo

Arremessos: Não tem

Arma secundária: Não tem

Posições

-Katana: Frontal, Lateral, Alta

-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros

-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás

-Naginata: Alta, Atrás, Frontal

-Broad Sword: Atrás, Alta, Frontal

Clã Shainto (à direita)

Gengoro

Utamaru

Kaun

Hongou

Jou

Tony Umeda

Chihiro

Highwayman

Isohachi

Katze

Pressione para a direita em Utamaru para poder escolher o Pai de Tatsumi (também somente no Vs.)

Gengoro

Habilidade: Pode usar a Posição da espada na bainha

Melhor arma: Katana

Arremessos: Somente com a Katana, Yari ou Nodachi

Arma Secundária: Adagas (dano baixo)

Personagens Secundários

1. Isohachi

2. Chihiro

Posições

-Katana: Alta, Frontal, Na bainha

-Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros

-Nodachi: Alta, Frontal, Atrás

-Yari: Média, Alta, Baixa

-Broad sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos especiais

Katana: Posição alta

-Back up: ← + ○

-Back up and slash: ← + ○, X

-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○

-2 spin slash: →, ← + X

-Million slashes: ← + X, ○

-Knock away slash: ← + X

Nodachi: Posição Alta ou Katana: Posição frontal

-Back up: ← + ○

-Back up and slash: ← + ○, X

-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○

-2 spin slash: →, ← + ○

-2 spin slash (Rápido): →, ← + X

-Million slashes: ← + X, ○

-Knock away slash: ← + X



Hotarubi

Ability: Pode usar a Posição de duas espadas

note: Como a Posição de duas espadas da Katana

Throws: Somente com a Broad Sword

Melhor arma: Broad sword

Arma Secundária: Broad Sword (Fatal)

Nota: Se arremessar a arma secundária, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens Secundários

1. Kunnuki

2. Night Stalker

Posições

-Katana: Frontal, Lateral, Alta

-Long Sword: Sobre os ombros, Duas espadas, Lateral

-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta

-Naginata: Alta, Alta, Frontal

-Broad Sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos Especiais

Qualquer Arma

-Throw and attack: R2 + ○, ○

Qualquer arma: Durante a corrida

-Fast lunge slash: X

Broad sword: Posição alta

-Rising slash: R2 + →, X

-Diving leg slash: ←, → + X

-Lunge slash: →, ← + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○, X

Long Sword: Posições Sobre os ombros e lateral

-Diving leg slash: ←, → + X

-Fake, two slashes: →, ← + ○

-Rising slash: R2 + →, X

-Duck and overhead: R2 + →, ○

Kaun

Habilidade: Pode usar a Posição da espada na bainha

Melhor Arma: Katana

Arremessos: Pode arremessar somente com a Yari

Arma Secundária: Adaga de duas lâminas (dano pesado / fatal)

Personagens Secundários

1. Highwayman

2. Utamaru

Posições

-Katana: Frontal, Lateral, Bainha

-Long Sword: Frontal, Sobre os ombros, Alta

-Nodachi: Frontal, Atrás, Alta

-Yari: Alta, Baixa, Média

-Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos especiais

Qualquer arma

-Throw element, attack: R2 + X, ○

Katana: Posição frontal

-Back up: ← + ○

-Back up and slash: ← + ○, X

-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○

-2 spin slash: →, ← + X

-Rolling lunge: ←, → + ○

Katana: Posição lateral

-Back flip: R2 + →, X

Yari: Média

-Overhead and spin: →, ← + ○

-Three stab lunges: ←, → + ○

Nodachi: Posição alta

-Rolling lunge stab: ←, → + ○

Jou

Habilidades: Comemora como Cloud Strife (!?)

Melhor Arma: Long Sword

Arremessos: Não tem

Arma secundária: Sai (dano médio)

Personagens secundários

1. Tony Umeda

2. Hongou

Posições

-Katana: Lateral, Alta, Frontal

-Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Frontal

-Nodachi: Atrás, Alta, Frontal

-Yari: Baixa, Média, Alta

-Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos Especiais

Qualquer Arma

-Throw element, attack: R2 + X, ○

Katana: Posição lateral

-2 spin slash: →, ← + X

-Back up: ← + B

-Back up and slash: ← + B, X

-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○

Katana: Qualquer Posição

-Back flip slash: R2 + ○, X

Long sword: Qualquer posição

-Roll lunge stab: ←, → + ○

-Back up: ← + ○

-Back up and slash: ← + ○, X

-Back up and 2 slashes: ← + ○, ○

-Back flip slash: R2 + →, X

-Rush slash and retreat: ←, → + X

Chihiro

Habilidades: ? (sapinho?)

Arremessos: Não tem

Arma secundária: Sapo (Paraliza)

Personagens secundários

1. Nulo

2. Gengoro

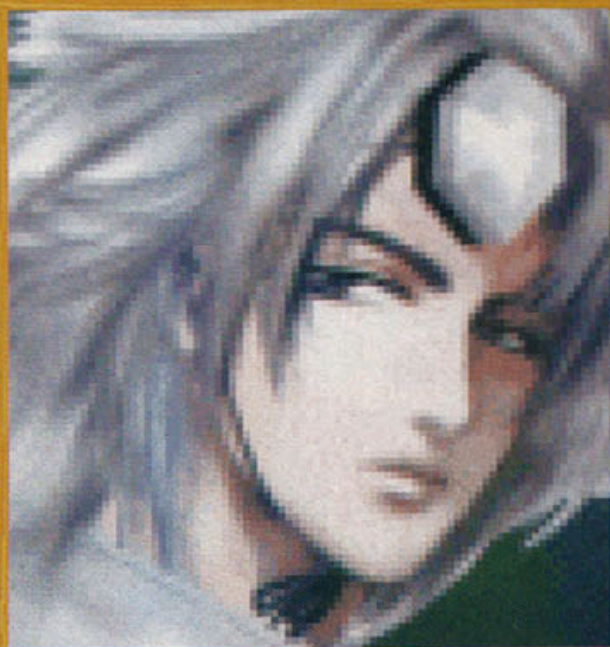
Posições

- Katana: Lateral, Alta, Frontal
- Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
- Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
- Yari: Baixa, Média, Alta
- Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos especiais

Qualquer arma

- Throw element and attack: R2 + X, ○



Isohachi

Habilidades: Nenhuma

Melhor Arma: Nodachi

Arremessos: Somente com Broad Sword, Yari ou Long Sword

Arma secundária: Paraliza com um pisão

Nota: Se usar muitas vezes, ele fica vulnerável (tossindo ou sei-lá...)

Personagens Secundários

1. Hongou
2. Gengoro

Posições

- Katana: Frontal, Lateral, Alta
- Long Sword: Frontal, Sobre os ombros, Alta
- Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
- Yari: Baixa, Média, Alta
- Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos especiais

Qualquer arma

- Throw element and attack: R2 + X, ○
- Yell to stun then attack: R2 + ○, ○
- Nodachi: Posição Alta
- Spin slash: →, ← + ○
- Spin slash (Rápido): →, ← + X
- Knock away slash: ← + X
- Million slashes: ← + X, ○

Utamaru

Habilidades: Pode usar a posição de espada na bainha com a Long Sword

Nota: Como na espada na bainha da Katana

Melhor Arma: Long sword

Arremessos: Somente com a Long Sword

Arma Secundária: ??? (dano baixo)

Personagens secundários

1. Nulo
2. Kaun

Posições

- Katana: Alta, Frontal, Lateral
- Long Sword: Alta, Frontal, na Bainha
- Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
- Yari: Alta, Baixa, Média
- Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Movimentos Especiais

Qualquer arma

- Throw element and attack: R2 + X, ○
- Long Sword: Posição alta e média
- Rush slash retreat: ←, → + X
- Back flip: R2 + →, X
- Spin slash: →, ← + X
- Long Sword: na Bainha
- Slashes the lunges: Antes de voltar para a bainha + X

Hongou

Habilidades: Nenhuma

Arremessos: Pode arremessar com todas

Armas Secundárias: Machado (Fatal)

Personagens Secundários

1. Isohachi
2. Jou

Posições

- Katana: Frontal, Lateral, Alta
- Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
- Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
- Yari: Alta, Baixa, Média
- Broad sword: Atrás, Alta, Frontal

Tony-Umeda

Habilidade: Pode usar a Posição da espada na bainha

Arremessos: Não possui

Arma Secundária: boomerang (dano médio)

Nota: Se errar, ele volta para você

Personagens secundários

1. Jou
2. Highwayman

Posições

- Katana: Frontal, na Bainha, Alta
- Long Sword: Sobre os ombros, Alta, Frontal
- Nodachi: Frontal, Atrás, Alta
- Yari: Baixa, Média, Alta
- Broad sword: Alta, Frontal, Atrás

Movimentos especiais

Qualquer arma

- Throw element, attack: R2 + X, ○
- Qualquer arma: Correndo
- Fast lunge slash: X
- Katana: Posição alta
- Roll lunge stab: ←, → + ○
- Rush slash and retreat: ←, → + X
- 2 spin slash: →, ← + X
- Nodachi: Posição alta
- Roll lunge stab: ←, → + ○
- Back up: ← + ○
- Back up and slash: ← + ○, X
- Back up and 2 slashes: ← + ○, ○
- Back flip slash: R2 + →, X
- Rush slash and retreat: ←, → + X
- Long sword: Qualquer posição
- Back flip: R2 + →, X
- Spin slashes: →, ← + X
- Rolling lunge stab: ←, → + ○

Highwayman

Habilidades: Pode usar a Rapier caso esteja empunhando a Long Sword

Nota: Os movimentos são como as da posição de duas espadas da Katana

Melhor Arma: Long sword

Arremessos: Não tem

Arma Secundária: Rapier (Fatal)

Nota: se você atacar a Rapier, você não poderá usar a posição de duas espadas

Personagens secundários

1. Kaun
2. Tony Umeda

Posições

- Katana: Alta, Frontal, Lateral
- Long Sword: Frontal, Duas espadas, Alta
- Nodachi: Atrás, Alta, Frontal
- Yari: Média, Alta, Baixa
- Broad sword: Frontal, Atrás, Alta

Movimentos especiais

Yari: Posição média

- Overhead and spin: →, ← + ○

Broad sword: Posição alta

- Spin slash: →, ← + ○
- Spin slash (faster): →, ← + X

Long sword: Posições média e alta

- Knock away slash: ← + X
- Million slashes: ← + X, ○
- Fast spin slashes: →, ← + ○

Long Sword: posição de duas espadas

- Million stabs: ← + X, ○

Katze

Habilidades: Ataques à longa distância

Arremessos: Não possui

Arma secundário: Não possui

Movimentos especiais

Parado

- Recarregar: □
- Kneel and shoot 3 times: ○, ○, ○
- Shoot standing: X
- Provocação: R1
- Back flip: ←, ←
- Double back flip: ←, ←, ←
- Durante a corrida
- Stop and fire: X
- Keep running shooting: ○

Pai de Tatsumi

Habilidades: Vulnerável somente nas costas

Arremessos: Não tem

Arma secundária: Não tem

Posições

- Katana: Frontal, Lateral, Alta
- Long Sword: Alta, Frontal, Sobre os ombros
- Nodachi: Alta, Frontal, Atrás
- Yari: Alta, Baixa, Média
- Broad sword: Atrás, Alta, Frontal





GOLPES COMUNS

SF+CF: Trocar de personagem
 SM+CM: Special Partner
 Start: Provocação
 →→ ou SSS: Correr para frente
 ←← ou ←+SSS: Correr para trás
 ↓↑ ou CCC: Super Pulo
 ←↓+S ao ser derrubado: Rolar
 ←↓+SF+CF durante a defesa: Team Counter (Level 1)
 ↓↘→+SF+CF: Team Super Move (Level 2)
 ↓↘←+SF+CF: Duo Team Attack (Level 2)
 →+ SF ou CF imediatamente após ser arremessado: cair em pé
 SSS durante a defesa: empurrar adversário

Geral

SR: Soco Rápido
SM: Soco Médio
SF: Soco Forte
S: Qualquer botão de soco
SS: Dois botões de soco quaisquer ao

mesmo tempo

SSS: Os três botões de soco ao mesmo tempo

CR: Chute Rápido

CM: Chute Médio

CF: Chute Forte

C: Qualquer botão de chute

CC: Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo

CCC: Os três botões de chute ao mesmo tempo

(c): Carregar o comando seguinte por dois segundos

Combos

Para cada uma das três categorias de Chain Combo, há três diferentes tipos de seqüências e cada personagem usa um deles.

ZigZag- seqüência que incorpora todos os seis botões:

SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF

Stronger- seqüência que permite ir a

no ar)

Tatsumaki-Zankukyaku: ↓↘← + C

(pode ser feito no ar)

Ashura Senku: →↓↘ + SSS / CCC ou
 ←↓↘ + SSS / CCC

ZenpoTenshin: ↓↘← + S

Tenma Kujinkyaku: ↓↘→ + C

SUPER MOVES

TODOS

Shotokan Switch: →↓↘↘← + S (Level 1), sendo SR para Ryu, SM para Ken e SF para Akuma

RYU

Shinkuu Hadoken: ↓↘→ + SS (Level 1)

ShinkuTatsumaki Senpukyaku: ↓↘← + CC (Level 1)

Shin Shoryuken: →↓↘ + SS (Level 1)

KEN

Shoryureppa: →↓↘ + SS (Level 1)

Shinryuken: →↓↘ + CC (Level 1)

Shippu Jinraiakyaku: ↓↘← + CC (Level 1)

AKUMA

Messatsu Go Hado: ↓↘→ + SS (Level 1)

Messatsu Go Shoryu: →↓↘ + SS (Level 1)

qualquer ataque mais forte:

SR/CR -> SM/CM -> SF/CF

Weak Start- inicia com SR ou CR e termina em qualquer um dos outros 4 ataques

SR/CR -> SM/CM/SF/CF

Air Launchers: são os golpes que mandam o oponente para o ar, podendo iniciar Air Combos a partir deles

AC (Air Combo) Finishers: são os golpes que finalizam um Air Combo, ativando a Tela Acelerada

Convenções para os Combos

--> indica cancelamento em golpe especial

Λ indica que você emenda um Super Pulo ou faz um Pulo Duplo após o golpe anterior

V indica que você aterrissa após o golpe anterior e continua no chão, indica que não é necessário nenhum método especial entre os dois golpes

(Pu) indica que você deve fazer o golpe durante um Pulo Comum

(SuPu) indica que você deve fazer o golpe durante um Super Pulo

(Co) indica para você correr antes de fazer o golpe seguinte

(CoAe) Indica para você fazer uma Corrida Aérea antes de fazer o golpe seguinte

(Vo) indica que você deve fazer o golpe Voando

(OPC) significa que o golpe vai acertar o oponente caído

(TA) significa que o golpe vai iniciar a Tela Acelerada

Tenma Go Zanku: no ar, ↓↘→ + SS (Level 1)

Shun Goku Satsu (Raging Demon): SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

TEAM COUNTER

Hadoken: ←↘↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Shinkuu Hadoken: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão:

Stronger

Chain Combo no

Pulo: Stronger

Chain Combo no

Super Pulo:

ZigZag

Strikes: Não

possui

Knockdowns: CF

agachado

Air Launchers: SF

agachado

AC Finishers: SF,

CF, Hadoken,

Hurricane Kick,

Arremesso



RYU

SPECIAL MOVES

RYU

Hadoken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)

Hado no Kamae:

↓↘→ + Start

Shoryuken: →↓↘ + S

Tatsumaki-Senpuukyaku: ↓↘← + C (pode ser feito no ar)

Overhead Punch: →+SM

Spin Kick: →+CM

KEN

Hadoken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)

Shoryuken: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)

Tatsumaki-Senpuukyaku: ↓↘← + C (pode ser feito no ar)

ZenpoTenshin: ↓↘← + S

ZenTo: ↓↘→ + Start

AKUMA

Go Hadoken: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)

Go Shoryuken: →↓↘ + S (pode ser feito



aéreo com SM, Shinkuu Hadoken (Ryu), Dragon Punch (Ken), Tenma Gou Zanku (Akuma)

COMBOS TODOS

- 1) (Co) CR agachado --> Hadoken
- 2) (Co) SF agachado --> Shoryuken
- 3) (Co) CR agachado --> Tatsumaki-Senpukyaku
- 4) (Co) CR em pé, SF em pé --> Hadoken
- 4) (Pu) CF V CR agachado, CM agachado --> Hadoken
- 5) (Co) CR em pé, CM em pé, CF em pé
- 6) (Pu) CF V SF agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) ↑ CM, (SuPu) SM --> AC Finisher

RYU COMBOS

- 1) (Co) CR agachado, CF agachado --> Shinkuu Tatsumaki-Senpukyaku (OPC)
- 2) (Co) CR em pé, SF em pé --> Shinkuu Hadoken ou Team Super
- 3) Special Partner --> Shinkuu Hadoken ou Team Super
- 3) (Co) CR agachado, SF agachado --> Shin Shoryuken
- 4) No canto: (Co) CR agachado, SF agachado --> Shin Shoryuken V SF agachado --> Shin Shoryuken V Shinkuu Tatsumaki-Senpukyaku

KEN COMBOS

- 1) (Pu) CR, (Pu) CM V CR agachado, CM agachado --> Shoryureppa ou Team Super
- 2) (Pu) CR V (Co) CR agachado, SF agachado --> Shinryuken
- 3) (Pu) CF V CF agachado --> Shoryureppa ou Team Super
- 4) (Pu) CF --> Tatsumaki-Senpukyaku (no ar) V CM agachado, SF agachado --> Shinryuken (TA)
- 5) (Co) CR em pé, SF em pé --> Shippu Jinraikyaku

AKUMA COMBOS

- 1) Tatsumaki-Senpukyaku com CF, CR agachado (OPC) --> Tatsumaki-Senpukyaku com CF
- 2) (Co) CR em pé, SF em pé --> Messatsu Gou Hado ou Team Super
- 3) (Pu)CR, (Pu)CM V (Co)CR agachado, CM agachado --> Messatsu Go Shoryu
- 4) (Pu)SM V (Co)SR em pé, SR em pé, →, CR em pé, SF em pé
- 5) CF agachado, Raging Demon

SHADOW LADY

SPECIAL MOVES (Não, eles não são "sem nome")

- Stomp Kick:** ↓ + CM (no ar)
Neck Breaker: ↘ + CF
Shadow Drill: ↓↘→ + S
Electro Shock: →↓↘ + S
Missile Shot: ↓↘→ + C
Lightning Legs: C (rapidamente)

SUPER MOVES

- Big Bang Laser:** ↓↘→ + SS (Level 1)
Galaxy Missile: ↓↘→ + CC (Level 1)
Final Mission Charge: ←→←→ + CC

(Level 3)

TEAM COUNTER

Shadow Drill: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Big Bang Laser: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: SF, CF, Lightning Legs, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

- 1) CR agachado, CF agachado --> Lightning Kick (OPC)
- 2) (Pu) CF --> Lightning Kick
- 3) (Co) SR em pé, SM em pé, SF em pé --> Shadow Drill

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu) SF V (Co) SR em pé, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 2) Pule na direção do canto: (Pu) ↓ CM, (Pu) ↓ CM, (Pu) ↓ CM --> AC Finisher
- 3) (Pu) CF V CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) ↓ CM, (SuPu) ↓ CM --> Lightning Legs



STRIDER

SPECIAL MOVES

Ame No Murakamo: ↓↘→ + S
Air Ame No

Murakamo: ↓↘→ + S ou C (no ar)
Ghram: →↓↘ + S ou C
Bomb Drop: ←→ + C
Satellite Orbit: ←→ + S
Wall Cling: ↓↙← + S
Vagula: ↓↘→ + C
Formation A: →↘↓↙← + C
Teleport: ←↙↙ + qualquer botão

SUPER MOVES

Ouroburos: ↓↘→ + SS (Level 1)
Legion: ↓↘→ + CC (Level 1)
Ragnarok: →↓↘ + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Ame No Murakamo: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Legion: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Zigzag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Ame No Murakamo, Ghram, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

- 1) CM agachado --> Ame No Murakamo
- 2) (Co) CR em pé, CM em pé, CF agachado --> Ghram com CR
- 3) (Co) SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF em pé --> Ghram ou Ame No Murakamo

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu) CF V (Co) CR agachado, CM agachado, SF agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 2) Oroboros Activation, (Pu) SF, (Pu) CF V CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Ragnarok



SPIDERMAN

SPECIAL MOVES

Web Ball: ↓↘→ + S
Spider Sting: →↓↘ + S
Web Swing: ↓↙← + C

Web Throw: →↘↓↙← + S

SUPER MOVES

Maximum Spider: ↓↘→ + SS (Level 1)
Crawler Assault: ↓↘→ + CC (Level 1)
Ultimate Web Throw: ↓↙← + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Spider Sting: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Crawler Assault: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SM em pé, CF em pé (após CM agachado)
AC Finishers: SF, CF, Web Swing, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Pu) CF V CR em pé, CM em pé, CF em pé
- 2) (Pu) CR, (Pu) CF V SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SM, (SuPu) SF (TA)
- 3) CF em pé --> Web Ball com SR
- 4) (Co) SR em pé, SM em pé --> Web Throw com SM
- 5) CF agachado --> Web Swing



(OPC)

6) Web Ball no ar com SF, Maximum Spider

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Swing com CR

2) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) CR em pé, CM agachado --> Spider Sting com SF

3) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) CR em pé, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Ball com SR

4) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) SM em pé --> Web Throw com SF (TA)

5) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Swing com CR

6) SR em pé, SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF agachado --> Crawler Assault (OPC)

7) SM em pé --> Spider Sting com SR, SM em pé --> Spider Sting com SR...etc.



VENOM

SPECIAL MOVES

Lunge Bite: → + SF

Venom Fang: ↓↘→ + S

Venom Rush:

↓↘→ + C

Web Throw: →↘↓↙← + S

SUPER MOVES

Venom Web: ↓↘→ + SS (Level 1)

Death Bite: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Venom Fang: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Death Bite: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger/Punch to Kick

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: → + SF em pé

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SM em pé

AC Finishers: SF, CF, Venom Fang,

Arremesso

aéreo com

SM

COMBOS

COMBOS

FÁCEIS

1) SM agachado --> Venom Fang

2) CF agachado --> Venom Fang

3) (Pu) SF V CF em pé --> Death Bite ou Team Super

4) (Co) SM agachado, CM agachado --> Death Bite ou Team Super



5) (Pu) CF V CF em pé --> CR - Venom Rush

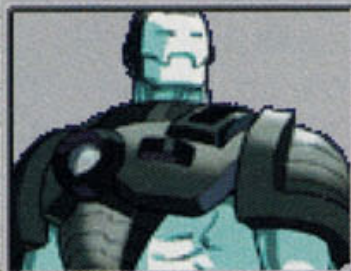
6) (Co) SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SM --> Venom Fang

COMBOS DIFÍCEIS

1) Arremesso com SF, SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM --> Arremesso aéreo com SM

2) (Pu) CF V (Co) SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher

3) No canto: (Pu) CF V (Co) SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Arremesso aéreo com SM V Death Bite ou Team Super



WAR MACHINE

SPECIAL MOVES

Knee Stomp: ↓ +

CM (no ar)

Missile Shot: ↓ +

SF

Shoulder Cannon: ↓↘→ + S

Low Shoulder Cannon: ↓↘→ + C

Repulsor Blast: →↘↓↙← + S

Smart Bomb: SR + CM

Flight: ↓↙← + CCC

SUPER MOVES

Proton Cannon: ↓↘→ + SS (Level 1)

War Destroyer: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Repulsor Blast: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Proton Cannon: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no

Chão: Zigzag

Chain Combo no

Pulo: Stronger

Chain Combo

no Super Pulo:

ZigZag

Strikes: SF em

pé, CF em pé

Knockdowns: CM

agachado

Air Launchers: CF

em pé

AC Finishers: (SuPu)

↓ SF, Arremesso

aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) (Co) CR agachado, CF agachado

2) SF agachado --> Shoulder Cannon

3) (Co) CR em pé, CF em pé --> War Destroyer

4) (Co) SR em pé, CR em pé, SF em pé --> Shoulder Cannon

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon com SR

3) (Co) CR agachado, CF em pé --> War



Destroyer, CR agachado(OPC), CF agachado

4) Arremesso com SF no canto, (Co)CR agachado, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)↑+SF --> AC Finisher

5) Smart Bomb no ar --> Knee Stomp, (Pu) ↓ SF V (Co) CR agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon

ZANGIEF

SPECIAL MOVES

Elbow Drop: → +

SM

Siberian Splash: ↓

+ SF

Double Knee Drop: ↓ + CR ou + CM

Spinning Clothesline: SSS

Spinning Lariat: CCC

Green Hand: →↓↘ + S

Air Grab: →↓↘ + C

Spinning Piledriver: →↘↓↙←↖↑↗→ + S

Running Bear Grab: ←↙↓↘→ + C

SUPER MOVES

Final Atomic Buster: →↘↓↙←↖↑↗→

+ SS (Level 1)

Ultra Final Atomic Buster:

→↘↓↙←↖↑↗→ + CC (Level 3)

Iron Body: ←↙↓ + C (Level 1)

TEAM COUNTER

Running Bear Grab: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Super Spinning Clothesline: ↓↘→ + SF

+ CF (Level 2)

Double Final Atomic Buster: ↓↘→ + SF

+ CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Não possui

Chain Combo no Pulo: Não possui

Super Jump Magic: Stronger

Strikes: Não possui

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SM agachado

AC Finishers: SF, CF, SPD, Lariat,

Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) SF agachado, Green

Hand com SF

2) (Pu) CF V CF

agachado -->

RBG

3) SM aga-

chado ^

(SuPu) SR,

(SuPu) CM, (SuPu)

CF

COMBOS DIFÍ-

CEIS

1) Pule sobre o inimigo - (Pu) ↓ SF V CF em pé --> Arremesso aéreo com CR



- 2) SM agachado ^ (SuPu) SR --> Spinning Piledriver
- 3) (Pu) SF V SM agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> Kick Lariat V CF em pé ^ Arremesso aéreo com CR
- 4) (Pu) ↓ CM V SM agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> Kick Lariat V CF em pé --> RGB, FAB ou SPD
- 5) (Pu) CF V SF agachado, Double Final Atomic Buster
- 6) (Pu) SF V SM agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> Kick Lariat V CF em pé --> Green Hand com SR, FAB
- 7) (Pu) SF V SM agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CM --> SPD no ar

COMBOS COM ARREMESSOS ESPECIAIS

- 1) (Pu) ↓ CM, Qualquer arremesso especial
- 2) (Pu) ↓ CM V CR agachado, Qualquer arremesso especial
- 3) Pule sobre o oponente (Pu) ↓ SF V SF agachado --> Running Bear Grab
- 4) Pule parado, Qualquer arremesso especial antes de cair
- 5) Bloqueie um Partner Switch, qualquer arremesso especial (nossa... Esse vai mudar a sua vida...)
- 6) Espere que o oponente use algum especial que coloque-o no ar (Shoryuken, Spider Sting, etc, etc) e coloque-se embaixo dele. Então use SF agachado --> Qualquer arremesso especial
- 7) Arremesso que coloque o oponente no ar e, antes dele cair, Running Bear Grab ou SR em pé --> Qualquer arremesso especial
- 8) Depois de um Final Atomic Buster ou Spinning Pile Driver ou Running Bear Grab, se o oponente rolar, execute novamente o Running Bear Grab ou o Final Atomic Buster e ele rolará para seus braços

ROLL

SPECIAL MOVES (eles também têm nome...)

Mega Buster: ↓↘→ + S

Exploding Bouquet: ↓↙← + S

Item/Weapon

Change: ↓↙← + C

Item/Weapon Use: ↓↘→ + C

Dependendo da intensidade do chute usado, ela poderá usar três armas diferentes:

Rockball (CR)- Uma bola é solta no chão, podendo ser chutada (se seu oponente for Rock ou Roll, eles também podem chutá-la). A bola desaparecerá após atingir o oponente ou quicar na parede algumas vezes.

Tornado Hold (CM)- É o item com que ela começa. Ao usado, cria um pilar de

vento que mantém o oponente longe. Dependendo da intensidade do soco usado, ele terá uma distância. Tornado Hold também tem o poder de acertar em OPC, mas seu tempo de recuperação é lento.

Leaf Shield (CF)- Quando ativado, cria um escudo de folhas (arma de Woodman), que pode protegê-la de um único ataque normal. Se o comando de uso for repetido, as folhas que a rodeiam serão um projétil que passa qualquer outro projétil normal (Hadoken, Kinetic Card...) e serve como Air combo Finisher. O tempo em que ele fica acionado é de aproximadamente sete segundos. Após esse tempo (ou após ser atingido pelo oponente), o escudo desaparecerá.

SUPER MOVES

Hyper Roll: ↓↘→ + SS (Level 1)

Rush Drill: ↓↘→ + CC (Level 1)

Beat Plane: ↓↙← + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Mega Buster?: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Hyper Roll: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: Zigzag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não possui

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: CF em pé

AC Finishers: CF, Mega Buster, Leaf Shield

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Pu) SR V (Co) CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Tornado Hold com SR (OPC) ou Mega Buster
- 2) (Co) CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Rush Drill (OPC)
- 3) Flower Bouquet, CF agachado --> Rush Drill (OPC)

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 2) Ative o Leaf Shield, (Co) CR em pé, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> solte o Leaf Shield
- 3) (Co) CR em pé, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SM --> Hyper Roll
- 4) No canto: Tornado Hold, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher



WOLVERINE

SPECIAL MOVES

Berserker Barrage: ↓↘→ + S

Tornado Claw:

→↓↘ + S

Drill Claw: direcional + SR + CM

Berserker Slash: ↓↙← + S

SUPER MOVES

Berserker Barrage

X: ↓↘→ + SS (Level 1)

Weapon X: →↓↘ + SS (Level 1)

Fatal Claw:

→↓↘ + CC

(Level 1)

Berserker

Rage:

↓↙← + SS

(Level 1)

TEAM COUNTER

Berserker Barrage: ←↙↓ +

SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Berserker Barrage X: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chain: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé

Knockdowns: Não possui

Air Launchers: CF em pé

AC Finishers: SF, CF, Drill Claw, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Co) SR em pé, CM em pé, CM em pé, SF em pé
- 2) (Pu) SF V CR --> Berserker Barrage X
- 3) (Pu) CF V CR agachado, CM agachado --> Berserker Barrage
- 4) (Pu) SM, (Pu) SM V CR em pé, CM em pé, SF em pé
- 5) (Co) SR em pé, CR em pé, CM em pé, CM em pé, SF agachado --> Berserker Barrage X
- 6) No canto: Arremesso com SM, SM em pé --> Fatal Claw

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu) SF V (Co) SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 2) (Pu) SR, (Pu) SM V (Co) SR em pé, SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 3) (Pu) SR, (Pu) SM V (Co) SR em pé, CR em pé, SM em pé, SM em pé, CF agachado --> Tornado Claw
- 4) (Co) SR em pé, CM agachado, SF agachado, CF agachado --> Fatal Claw
- 5) Berserker Rage, (Co) CR agachado, SF agachado, SF agachado, SF agachado...etc.

CAPTAIN AMERICA

SPECIAL MOVES

Shield Slash: ↓↘→

+ S (pode ser feito no ar)

Stars n' Stripes:

→↓↘ + S





Charging Stars: ←↘↓↘→ + C

Cartwheel: →↘↓↘← + S

SUPER MOVES

Final Justice:

↓↘→ + SS

(Level 1)

Hyper

Charging

Stars: ↓↘→ +

CC (Level 1)

Hyper Stars and

Stripes: →↓↘ +

SS (Level 1)

TEAM

COUNTER

Stars and

Stripes: ←↘↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Hyper Charging Stars ou Hyper Stars and Stripes: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SF agachado, SM de pé (com oponente no ar)

AC Finishers: SF, CF, Shield Slash, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu)SF V (Co)CR em pé, CM em pé, SF em pé

2) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé --> qualquer special ou super move

3) (Pu)SF V CR agachado, CF agachado --> Shield Slash com SR (OPC)

4) (Pu)CF --> Shield Slash com SR (no ar)

5) No canto: SF em pé --> Shield Slash com SR

6) CF agachado --> Charging Star (OPC)

7) Special Partner, Final Justice

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)SF V (Co)SR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

2) (Pu)SF V (Co)SR em pé, CR agachado, CM em pé, CM em pé, SF em pé --> Shield Slash com SR

3) (Pu)SF V (Co)CR em pé, CM em pé --> Hyper Stars and Stripes ou Team Super

4) (Pu)SF V (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Hyper Stars & Stripes (OPC)



CHUN-LI

SPECIAL MOVES

Stomp Kick: ↓ +

CM (no ar)

Neck Breaker: ↘ + CF

Mini-Kikosho: → + S

Rising Bird Kick: →↓↘ + C

Kikoken: ←↘↓↘→ + S

Axe Kick: →↘↓↘← + C

Lightning Legs: C (repetidamente)

SUPER MOVES

Kikosho: ↓↘→ + SS (Level 1)

Senretsui Kyaku: ↓↘→ + CC (Level 1)

Hazan Tenshou Kyaku: →↓↘ + CC (Level 1)

Shichisei Senkuu Kyaku: ↓↘→ + CC

(Level 1, no ar)

TEAM COUNTER

Kikoken: ←↘↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Kikosho ou Senretsui Kyaku: ↓↘→ +

SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Air Launchers: CF em pé

AC Finishers: SF, CF, Lightning Legs, Shichisei Senkuu Kyaku, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) CR agachado, CF agachado --> Lightning Legs (OPC)

2) CR agachado, CF agachado --> Kikosho (OPC)

3) (Pu)SF V CR agachado --> Rising Bird Kick

4) (Pu)CF --> Lightning Kick (no ar)

5) CM agachado, SF agachado --> Senretsui Kyaku

6) (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshou Kyaku

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)SF V (Co)SR em pé, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

2) (Pu)SF V (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshou Kyaku

3) (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM V (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, SF em pé --> Senretsui Kyaku

4) Pule no inimigo no canto: (Pu)↓+CM, (Pu)↓+CM, (Pu)↓+CM --> AC Finisher

5) (Pu)SF V (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Senretsui Kyaku

6) (Pu)CF V CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)↓+CM, (SuPu)↓+CM --> Lightning Legs (no ar)

7) (Pu)SM, (Pu)SF V (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Senretsui Kyaku (OPC)

8) No canto: CR agachado, CM agachado --> Hazan Tenshou Kyaku V Kikosho

9) No canto: (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM V (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshou Kyaku, CR agachado (OPC), CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher



MEGA WAR MACHINE

SPECIAL MOVES

Knee Stomp: ↓ +

CM (no ar)

Short Beam: ↓ +

SF

Shoulder

Cannon: ↓↘→

+ S

Low Shoulder

Cannon: ↓↘→ + C

Smart Bomb: SR +

CM

SUPER MOVES

Proton Cannon:

↓↘→ + SS (Level

1)

War Destroyer: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

? ←↘↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Proton Cannon: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé, CF agachado

Knockdowns: CM agachado

Air Launchers: CF em pé

AC Finishers: (SuPu) ↓ SF, Arremesso aéreo com SM

COMBOS

COMBOS FÁCEIS

1) (Co) CR agachado, CF agachado

2) (Co) CR em pé, CF em pé --> War Destroyer

3) (Co) SR em pé, CR em pé, SF em pé --> Shoulder Cannon

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon com SR

2) (Co) CR agachado, CF em pé --> War Destroyer, CR (OPC), CF agachado

3) Arremesso com SF no canto, (Co) CR agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> AC Finisher

4) Smart Bomb no ar --> Knee Stomp, (Pu) ↓ SF V (Co) CR agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ SF --> Shoulder Cannon

CAPTAIN

COMMANDO

SPECIAL MOVES

Captain Fire: ↓↘→

+ S (pode ser feito no ar)

Captain Corridor: ↓↘← + S

Captain Kick: ↓↘← + C

Commando Strike: ↓↘→ + C

SUPER MOVES

Captain Sword: ↓↘→ + SS (Level 1)

Captain Storm: ↓↘→ + CC (Level 1)



TEAM COUNTER

Captain Corridor: ←↙↓ + SF + CF
(Level 1)

TEAM SUPER

Captain Sword: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SM agachado, CF em pé

AC Finishers: SF, CF, Captain Fire, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) CF em pé --> Captain Corridor

2) (Co)CR em pé, CF em pé --> Captain Sword

3) (Co)SR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Fire, Captain Corridor ou Captain Storm

4) Special Partner, Captain Fire ou Captain Storm

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co)SR em pé, SR em pé, CR agachado, CF em pé --> Captain Corridor

2) (Co)SR em pé, SR em pé, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> AC Finisher

3) (Pu)CR, (Pu)CF V (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Captain Corridor com SF (OPC)

4) (Co)SR agachado, CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Commando Strike com CR

5) (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Storm

6) (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Storm, CR agachado (OPC), CF em pé --> Captain Sword

7) No canto: (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Storm, CR agachado (OPC), CF em pé --> Captain Sword, CR agachado (OPC), CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> AC Finisher



Cajun Slash: →↓↘ + S
Cajun Strike: ↓↑ + S ou C

SUPER MOVES

Royal Flush: ↓↘→ + SS (Level 1)

Cajun Explosion:

↓↘→ ou ↓↙← + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Cajun Slash: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Royal Flush: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo

no Chão: Zigzag

Chain Combo no

Pulo: Zigzag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SF agachado

AC Finishers: SF, CF, Arremesso Aéreo com CM

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)CR em pé, CF em pé --> Kinetic Card com SR

2) CF agachado --> Cajun Slash com SF ou Royal Flush (OPC)

3) (Pu)SF V CF em pé --> Cajun Slash com SR

4) (Pu)SF, (Pu)CF V Cajun Slash com SR

5) Special Partner, Royal Flush

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)SF, (Pu)CF V (Co)CR em pé, CF em pé --> Kinetic Card com SR

2) (Co)SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF em pé --> Cajun Slash com SR

3) (Pu)SF, (Pu)CF V (Co)CR em pé, CF agachado --> Cajun Slash com SF (OPC)

4) (Pu)SF V (Co)SR agachado, CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

5) (Pu)SF V (Co)CR agachado, SM agachado, CF agachado --> Royal Flush (OPC)

6) No canto: Arremesso com SF, CR agachado (OPC), SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

7) (Pu)SF, (Pu)CF V (Co)CR em pé, SF agachado --> Royal Flush

8) (Pu)CR, (Pu)CM, (Pu)SF V (Co)CR em pé, CF em pé --> Kinetic Card com SR, (Co)CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher



perto)

HULK

SPECIAL MOVES

Ground Wave:

↓↘→ + S

Gamma Tornado:

→↘↓↙← + S (de

Gamma Charge: (c)←→ + C ou (c)↓↑ + C

SUPER MOVES

Gamma Wave: ↓↘→ + SS (Level 1)

Gamma Crush: ↓↙← + SS (Level 1)

Gamma Quake: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Gamma Charge: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Gamma Wave: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo:

ZigZag

Strikes: SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF agachado

Knockdowns: Não possui

Air Launchers: SF agachado, CF em pé

AC Finishers: SM, SF, CF, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) CR em pé, SF em pé --> Ground Wave

2) SF agachado --> Gamma Tornado com SR

3) (Pu)CF V Gamma Quake

4) CR agachado, CM agachado --> Gamma Quake

5) (Pu)CR V SF agachado --> Gamma Crush

6) (Co)CR agachado, SF agachado (1 hit) --> Ground Wave ou Gamma Wave

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CR, V CR agachado, CM agachado --> Gamma Charge --> Gamma Charge

2) (Pu)CF V CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)SM, (SuPu)CF

3) (Pu)CR V CR agachado, SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Throw

4) (Pu)CR, (Pu)SM V SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Wave

5) No canto: CR agachado --> Gamma Quake, SF agachado --> Gamma Tornado



RED VENOM SPECIAL MOVES

Lunge Bite: ↓↘→ + S
Diving Bite: ↓↘→ + S
(no ar)

Symbiote Shield:
↓↘→ + C repetidamente

Web Slam:
→↘↓↙← + S
repetidamente

SUPER MOVES

Venom Web:
↓↘→ +
SS (Level 1)
Death Bite: ↓↘→
+ CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Lunge Bite: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Death Bite: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SF em pé
AC Finishers: SF, CF, Diving Bite,
Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Co)SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF em pé --> Death Bite ou Team Super
- 2) (Co)SM agachado, CM agachado --> Death Bite ou Team Super
- 3) (Pu)CF V CF em pé --> Symbiote Shield com CR
- 4) Special Partner, Venom Web

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) Arremesso com SF, SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Pu)SR, (Pu)CR, (Pu)SM V (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 3) No canto: (Pu)CF V (Co)SM em pé, SF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Arremesso Aéreo com SM V Death Bite ou Team Super



JIN SPECIAL MOVES

Flaming Punch: SM

Screaming Punch: SF

Flaming Double Kick: CM

Tornado Drill: CF

Air Tornado Drill: ↓ + CF (no ar)

Saotome Dynamite: (c)↓↑ + S

Saotome Typhoon: (c)←→ + S

Saotome Crush: →↘↓↙← + C (de

perto)

Saotome Fire: Segure Start --> soco repetidamente

SUPER MOVES

Blodia Punch: ↓↘→ + SS (Level 1)

Great Cyclone: ↓↘→ + CC (Level 1)

Blodia Vulcan: ↓↙← + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Saotome Dynamite: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Blodia Punch: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Weak Start
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé, SF agachado, CF em pé
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SM em pé
AC Finishers: SM, CM, SF, CF (2º hit), Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Pu)SF V SF agachado
- 2) (Co)SR em pé, SR em pé, CM em pé
- 3) Tornado Drill --> Saotome Dynamite
- 4) (Co)SR agachado, SM agachado --> Saotome Dynamite ou Saotome Typhoon
- 5) (Co)SR agachado, SM agachado --> Blodia Punch ou Team Super

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) No canto: (Co)SR agachado, SM agachado --> Blodia Punch, CF agachado --> Saotome Dynamite
- 2) (Pu)CF V CM em pé, ↓+CF em pé (OPC)
- 3) (Pu)SF V SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR --> AC Finisher
- 4) Meia tela do canto: (Pu)SF V (Co)CR em pé, SF em pé --> Blodia Vulcan
- 5) (Pu)SR, (Pu)SF V SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CF (1 hit) --> Air Tornado Drill



- 6) No canto: (Pu)SF V SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CF (1hit) --> Air Tornado Drill --> Saotome Dynamite



LILITH SPECIAL MOVES

Shell Kick: ↓+CM (no ar)

Shell Pierce:

↓+CF (no ar)

Soul Flash: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)

Shadow Blade: →↓↘ + S

Vector Drain: →↘↓↙← + S (de perto)

SUPER MOVES

Brilliant Shower: ↓↘→ + SS (Level 1)

Splendor Love: →↓↘ + SS (Level 1)

Darkness Illusion: ↓↘→ + CC (Level 1, pode ser feito no ar)

TEAM COUNTER

Soul Flash: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Brilliant Shower: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag
Chain Combo no Pulo: Zigzag
Chain Combo no Super Pulo: Zigzag
Strikes: Não possui
Knockdowns: CF agachado
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Soul Flash, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé
- 2) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF em pé
- 3) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé --> Shadow Blade

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SR, (Pu)CR V (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Co)CR agachado, SM agachado, CM agachado, CF agachado --> Darkness Illusion (OPC)
- 3) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé --> Darkness Illusion
- 4) Special Partner --> Brilliant Shower





MEGAMAN

SPECIAL MOVES

Mega Buster: SF (carregue para maior poder, pode ser feito no ar)
Mega Upper: →↓↘

+ S

Item/Weapon Change: ↓↙← + C

(Megaball com CR, Tornado Hold com CM ou Leaf Shield com CF)

Item/Weapon Use: ↓↘→ + S (Megaball, Tornado Hold ou Leaf Shield)

SUPER MOVES

Hyper Megaman: ↓↘→ + SS (Level 1)

Rush Drill: ↓↘→ + CC (Level 1)

Beat Plane: ↓↙← + CC, S ou C repetidamente (Level 1, pode ser feito no ar)

TEAM COUNTER

Mega Upper: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Hyper Megaman: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: Zigzag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não possui

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: CF em pé

AC Finishers: CF, Mega Buster

COMBOS FÁCEIS

1) Carregar Mega Buster, (Pu)SR V (Co)CR agachado, CM agachado --> Mega Buster carregado

2) (Pu)SR V (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Tornado Hold com SR (OPC)

3) Carregar Mega Buster, CF agachado --> Mega Buster carregado agachado (OPC)

4) (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Rush Drill (OPC)

5) Ativar Leaf Shield, (Co)CR em pé, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Leaf Shield

6) (Co)CR em pé, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)SM --> Hyper Megaman

COMBOS DIFÍCEIS

1) Carregar Mega Buster, (Co)CR em pé, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CM --> Mega Buster carregado --> Beat Plane

2) Carregar Mega Buster, Tornado Hold com SR --> Mega Buster carregado --> Hyper Megaman

3) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher



4) No canto: Tornado Hold, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

5) Carregar Mega Buster, Ativar Leaf Shield, (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Leaf Shield --> Mega Buster carregado --> Mega Buster ou Hyper Megaman



MORRIGAN

SPECIAL MOVES

Shell Kick:

↓+CM (no ar)

Shell Pierce:

↓+CF (no ar)

Soul Fist: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)

Shadow Blade: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)

Vector Drain: →↘↓↙← + S (de perto)

SUPER MOVES

Soul Eraser: ↓↘→ + SS (Level 1)

Silhouette Blade: →↓↘ + SS (Level 1)

Darkness Illusion: ↓↘→ + CC (Level 1, pode ser feito no ar)

Eternal Slumber: SR, CM, ←, SM, CF (Level 3)

TEAM COUNTER

Soul Fist: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Soul Eraser: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag

Chain Combo no Pulo: Zigzag

Chain Combo no Super Pulo: Zigzag

Strikes: Não possui

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SF agachado

AC Finishers: SF, CF, Soul Fist, Shadow Blade, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé

2) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF em pé

3) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé --> Shadow Blade

4) (Co)CR agachado, CM agachado --> Silhouette Blade

5) CF agachado --> Silhouette Blade (OPC)

6) Mate o primeiro adversário, Eternal Slumber

7) Special Partner --> Soul Eraser

8) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé --> Darkness Illusion

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)SR, (Pu)CR V



(Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

2) (Co)CR agachado, SM agachado, CM agachado, CF agachado --> Darkness Illusion (OPC)



HULK LARANJA

SPECIAL MOVES

Ground Wave:

↓↘→ + S

Gamma

Tornado:

→↘↓↙← + S

(de perto)

Gamma Charge:

(c)↔ + C ou (c)↓↑ + C

SUPER MOVES

Gamma Wave:

↓↘→ + SS (Level 1)

Gamma Crush: ↓↙← + SS (Level 1)

Gamma Quake: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Gamma Charge: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Gamma Wave: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé, CF agachado

Knockdowns: Não possui

Air Launchers: SF agachado, CF em pé

AC Finishers: SF, CF, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) CR em pé, SF em pé --> Ground Wave

2) SF agachado --> Gamma Tornado com SR

3) (Pu)CF V Gamma Quake

4) CR agachado, CM agachado --> Gamma Quake

5) (Pu)CR V (Co)CR agachado, SF agachado --> Gamma Crush

6) (Co)CR agachado, SF agachado (1 hit) --> Ground Wave ou Gamma Wave

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CR, V CR agachado, CM agachado --> Gamma Charge --> Gamma Charge

2) (Pu)CF V (Co)CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)CF

3) (Pu)CR V CR agachado, SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Throw

4) (Pu)CR, (Pu)SM V SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Wave

5) No canto: CR agachado --> Gamma Quake, SF agachado --> Gamma Tornado



TEKKEN 3



Legenda de Golpes

→ = direcionar na direção indicada
 → = segurar o direcional na direção indicada
SE = Soco Esquerdo
SD = Soco Direito
CE = Chute Esquerdo
CD = Chute Direito
a (após o comando) = indica que é um golpe alto
m (após o comando) = indica que é um golpe médio
b (após o comando) = indica que é um golpe baixo
A (após o comando) = indica que é um golpe alto e acerta o inimigo caído
M (após o comando) = indica que é um golpe médio e acerta o inimigo caído
B (após o comando) = indica que é um golpe baixo e acerta o inimigo caído
! (após o comando) = indica que é um golpe indefensável
! (após o comando) = indica que é um golpe indefensável e acerta o inimigo caído
N = o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
EL = Esquiva Lateral
CT (após o nome do golpe) = o golpe deve ser executado com o seu personagem de costas para o inimigo
F (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com o oponente de frente para o seu personagem
T (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com o oponente de costas para o seu personagem
C (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com o oponente no chão
A (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado enquanto o oponente está agachado
D (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado direito do oponente
E (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado esquerdo do oponente
link (após o comando de um arremesso) = indica que o arremesso faz parte de um combo, ou seja, deve ser feito após um outro arremesso que inicia a sequência
%XX% (após o comando de um arremesso) = indica o comando para escapar do arremesso

Comandos Gerais

↖ ou ↑ ou ↗: pulo baixo
 ↖ ou ↑ ou ↗: pulo alto
SE ou CE ou CD (após o pulo alto): ataque aéreo
 →→: avanço rápido para frente
 →→ (**perto do oponente**): empurrão
 ←←: avanço rápido pra trás

←←←**N**: esquiva para trás
 →→→: corrida
SE+SD (durante a corrida): cabeçada
CE (durante a corrida): voadora
CD (durante a corrida): carrinho
 ← (**durante a corrida**): parar de correr
 ↓↓ ou ↓↑: Esquiva Lateral (para baixo ou para o fundo)
 ↘+**SE**: Uppercut
 ↘+**SD**: Juggling Uppercut (manda o oponente para o ar)
 ↘+**CE**: chute lateral
 ↘+**CD**: chute frontal

Com o seu personagem no chão

↓+**SE**: rolar para plano de frente
SE: rolar para o plano de fundo
CE: levantar com esquiva
CD: levantar com chute lateral
 ↓+**CD**: chute com o tornozelo
 ←: rolar para trás
 →: rolar para frente

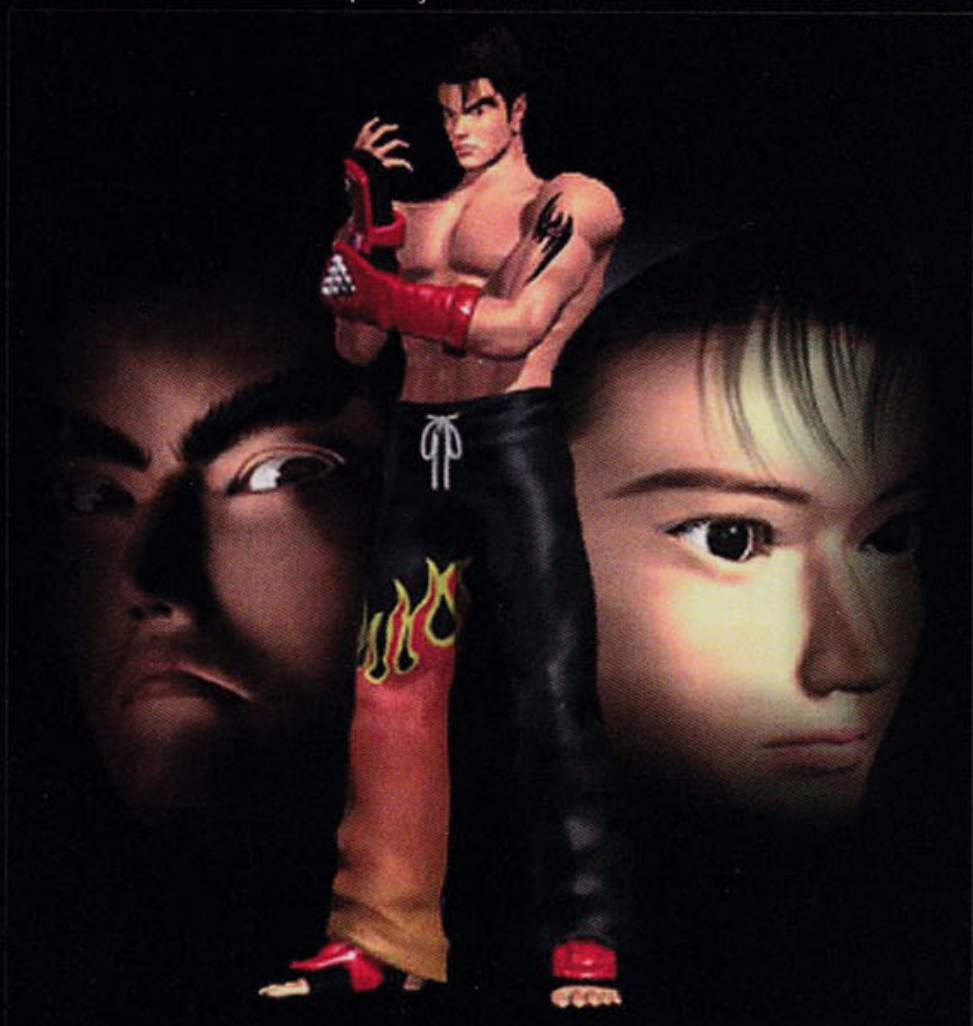
Entenda Melhor os Golpes

As indicações "a", "b", "M", etc. servem para mostrar em qual altura o golpe vai pegar; sendo assim, se houver um (aabMb!) significa que os dois primeiros golpes são altos, o terceiro é baixo, o quarto é médio e acerta o inimigo se estiver caído, o quinto golpe é baixo e o último é indefensável. Isso é útil, pois você saberá exatamente como defender um golpe do inimigo; para os golpes altos e médios use a defesa alta (↖) e para os golpes baixos use a baixa (↘). Há alguns golpes que devem ser usados como combos, ou seja, em sequência; por exemplo: o Backhand de King está indicando que deve ser feito após o Uppercut, sendo assim, você deve fazer o Uppercut e logo em seguida aplicar o Backhand. Há sequências que não têm vírgula separando os comandos, como é o caso do Mini Backhands de Yoshimitsu (←←+SE SE SE), isso indica que os botões devem ser apertados bem rápido, em sequência, ao contrário das sequências comuns em que você apenas deve apertar os botões seguidamente em um ritmo normal. Você também pode fazer combos de arremessos (King que o diga!). Os arremessos que devem ser "linkados" para fazer o combo estão indicados com (link) e também qual o movimento que antecede o arremesso. Exemplificando: se você fizer o arremesso Reverse Arm Clutch 2 de King, poderá optar por se-

guir a sequência com um Backdrop; após o Backdrop você pode optar por fazer um German Suplex ou uma Cannonball; se fizer o German Suplex, poderá seguir com uma Powerbomb e após a Power Bomb, poderá finalizar o combo com um Giant Swing ou um T-Bone Powerbomb. Também dá para escapar de arremessos, isso é indicado pelo %XX% após o arremesso. Para escapar de um Ultimate Tackle de Paul Phoenix, por exemplo, basta apertar SD+CD no momento em que ele fizer o arremesso, pois está indicado (%SD+CD%) após o golpe; se você não conseguir escapar e Paul tentar emendar um Ultimate Punch-Arm Bar, você pode tentar escapar do segundo arremesso apertando SE+SD. Para não ter erro, não esqueça de observar as condições necessárias para executar cada golpe, tipo "durante a corrida" ou "levantando-se" e também as posições dos arremessos, se deve ser feito com o oponente de frente, de costas, etc.

O ESQUEMA DOS GOLPES

Agora que você já entende como os golpes de Tekken 3 funcionam e já está acostumado com nosso sistema de golpes, há mais um detalhe que trazemos para aprofundar ainda mais a sua técnica em Tekken 3. Hwoarang por exemplo, luta em posições diferentes e tem golpes diferentes para cada posição. Com SE+SD ele muda a posição dos ombros, com CE+CD ele muda a posição dos pés. Por isso fizemos legendas especiais para facilitar sua vida. Lei Wulong também tem várias posições diferentes e ainda tem golpes especiais no chão. Então, onde está Posição com o pé direito à frente, nos golpes de Hwoarang por exemplo, são os golpes que você deve fazer apenas se o personagem estiver nesta posição indicada.





KING

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE, SD (aa)

1-2 Punches-Uppercut: SE, SD, SE (aam)

Jab-Uppercut: SD, SE (am)

Uppercut (CT): SE+SD (a)

Backhand (após o Uppercut): SE (m)

Stun Elbow: ↘+SE (m)

Mid Elbow Swipe: ↘+SD (m)

Convict Kick: →→+CD (m)

Delayed Drop Kick: CE+CD (m)

Drop Kick: →→+CE+CD (m)

Satellite Drop Kick: durante a corrida, CE+CD (m)

Turnaround Kick (CT): ←+CD (m)

Straight Arrow: EL+SD (a)

Flying Cross Kick: EL+CE+CD (a)

High/Mid Kick Reversal: ←+SE+CE ou ←+SD+CD

Low Kick Attack Halt: ↓+SE+CD ou ↓+SD+CE ou agachado, SE+CD ou SD+CE

Knuckle Bomb: ↗+SE+SD (m)

Elbow Drop: ↗, SD+CD (M)

Knee Drop: ↗, CE+CD (M)

Middle Smash: →→+SD (m)

Rising Uppercut: levantando-se, SD (m)

Dynamite Upper: agachado, ↘+SD (m)

Ankle Smash: agachado, ↘+SE (B)

Low Left-Uppercut: ↓+SE, N+SD (mm)

Flying Cross Chop: →→+SE+SD (M)

Ali Kick: ↓+CE+CD ou agachado, ↘+CD (B)

Ali Kick-Middle Smash (após o Ali Kick): SD (m)

Ali Kicks-Middle Smash (após o Ali Kick): CD, CD (BB)

Ali Kicks to Smash (após o Ali Kick): CD, CD, SD (BBm)

5 Ali Kicks (após o Ali Kick): CD, CD, CD, CD (BBBB)

Elbow Sting: ↓+SE+SD (M)

Frankensteiner Flip: ↘+CE+CD (M)

Shoulder Smash: →+SD+CE (m)

Double Bash: →, N, ↓↘+SE+SD (m)

Offensive Push: →→, N+SE+SD

Medium Jaguar Lariat (CT): SE+SD (!)

Moonsault Body Press (CT): SE+CD (!)

Moonsault Body Press: SE+CD (!)

Jaguar Impact: →+SE+SD (!)

Arremessos

Knee Bash: SE+CE (F)

Suplex: SD+CD (F)

Frankensteiner-Throw: ↘+CE+CD (de perto) (F)

Figure-4 Leg Lock: ↙+SE+SD (F) (%SE+SD%)

DDT: ↙↙+SE+SD (F) (%SE+SD%)

Giant Swing: →←↙↘↘+SE (F) (%SE%)

Tombstone Piledriver: ↙→+SE+SD (F) (%SD%)

Powerbomb: ↓+SE+CE (A) (%SE+SD%)

Coconut Crush: ↘+SD+CE (F) (%SD%)

T-Bone Powerbomb: ↓↙←+SE+SD (F) (%SE+SD%)

UltimateTackle: agachado, SE+SD (F) (%SD+CD%)

Face Punches (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SD, SE (link) (%SE+SD%)

Face Punches-Breaks (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SE+SD, CE+CD (link) (%SE+SD%)

Super Breaks (após o Ultimate Tackle): CE+CD, SE+SD (link)

Grand Smash: →→, N+SD (B)

Backbreaker (após o Grand Smash): SE+SD (link) (%CE+CD%)

Powerbomb (após o Grand Smash): SE+SD, ↑↓, N, CE+CD (link) (%CE+CD%)

Jaguar Driver: ↓↘→+SE (F) (%CE+CD%)

Face Buster (após o Jaguar Driver): SE+SD (link)

Boston Crab (após o Jaguar Driver): SE+SD, CE, CD, SE+SD (link)

Reverse Arm Clutch: →, ↘+SE+CE (F) (%SE%)

Reverse Arm Clutch 2: →, ↘+SD+CD (F) (%SD%)

Backdrop (após o Reverse Arm Clutch 2): SD, SE, SE+SD (link) (%SE%)

German Suplex (após o Backdrop): CE+CD, SE+SD (link) (%SE%)

Powerbomb (após o German Suplex): SE, SD, CE+CD (link) (%SE%)

Giant Swing (após o Powerbomb): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)

T-Bone Powerbomb (após o Powerbomb): CE, SE, SD, CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)

Cannonball (após o Backdrop): SD, SD, SE+SD (link) (%SD%)

Manhattan Drop (após o Cannonball): CE+CD, SE+SD, SE+SD+CD (link) (%SD%)

Super Freak (após o Manhattan Drop): SE, SD, CE+CD, SE+SD (link)

Giant Swing (após o Super Freak): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)

T-Bone Powerbomb (após o Super Freak): CE, SE, SD, CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)

Standing Achilles Hold: →, ↘+SD+CE (F) (%SD%)

S.T.F. (após o Standing Achilles Hold): SE, SD, CE, SE+SD (link) (%SE%)

Scorpion Death Lock (após o Standing Achilles Hold): SE+SD, CE, SE, SE+CE (link) (%SD%)

Indian Death Lock (após o Standing Achilles Hold): SE + SD, SE, CE, SE+SD (link) (%SE+SD%)

Romero Special (após o Indian Death Lock): SE, CE, CD, SE+SD, CE+CD (link)

Arm Hyperextension: →, N, ↓↘+SE+CD (F) (%SE%)

Double Arm Break (após o Arm Hyperextension): SE+SD, SE+SD (link) (%SE%)

ChickenWing Face Lock (após o Arm Hyperextension): SD, SE, SE+SD+CE (link) (%SE+SD%)

Dragon Sleeper (após o ChickenWing Face Lock): SD, SE, CE, SE+SD+CD, SE+SD+CD (link) (%SE%)

Rolling Death Cradle (após o ChickenWing Face Lock): SE+CE, CE+CD, SD+CD, SE+SD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)

Reverse DDT (após o Arm Hyperextension): SE+SD, CD, SD+CD (link) (%SD%)

Arm Crucifixion (após o Reverse DDT): CD, CE, CD,



CE+CD, SE+SD (link)

Reverse Full Nelson: ↘+SE+SD (F) (%SE+SD%)

Reverse Full Nelson: ↘↘+SD+CD (A) (%SD%)

Reverse Full Nelson: EL+SD+CD (F) (%SE+SD%)

Cannonball (após o Reverse Full Nelson): SD, SD, SE+SD (link) (%SD%)

German Suplex (após o Cannonball): CE+CD, SE+SD (link) (%SE%)

Powerbomb (após o German Suplex): SE, SD, CE+CD (link) (%SE%)

Giant Swing (após o Powerbomb): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)

T-Bone Powerbomb (após o Powerbomb): CE, SE, SD, CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)

Manhattan Drop (após o Cannonball): CE+CD, SE+SD, SE+SD+CD (link) (%SD%)

Super Freak (após o Manhattan Drop): SE, SD, CE+CD, SE+SD (link)

Giant Swing (após o Super Freak): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)

T-Bone Powerbomb (após o Super Freak): CE, SE, SD, CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)

Irish Whip: ←+SE+SD (F)

Spin-Let Go (após o Irish Whip): SE+CE (link) (%SE%)

Quick Slam (após o Irish Whip): SD+CD (link) (%SD%)

Turn Around-Let Go (após o Irish Whip): SE+SD (link) (%SE+SD%)

Spinning Ground Smash (após o Irish Whip): CE+CD (link) (%CE+CD%)

Half Boston Crab: SE+CE (T)

Cobra Twist: SD+CD (T)

Atomic Drop: SE+CE ou SD+CD (D)

Power Backbreaker: SE+CE ou SD+CD (E)

Arremesso de chão (inimigo com barriga para cima e com os pés para o seu lado):

Mini Swing: ↙+SE+CE (C) (%SE%)

Crotch Headbutt: ↙+SD+CD (C) (%SD%)

Figure Four: ↙+SD+CD (C) (%SE+SD%)

Arremesso de chão (inimigo com barriga para baixo e com os pés para o seu lado):

Camel Clutch: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (C)

Arremesso de chão (inimigo com barriga para cima e com os pés para o outro lado):

Chicken Wing: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (C)

Arremesso de chão (inimigo com barriga para cima e de lado para você):

Flip Over: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (C)

Mini Romero Special: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (pela esquerda) (C) (%SE%)

Strangle: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (pela direita) (C) (%SD%)

Combos

10 hits: SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, CE (aammmbBBaa)

10 hits: SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CD, SE, CE (aammmbBaa)

10 hits: SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, SE (aammmbBBaM)

10 hits: SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CD, SE, SE (aammmbBaM)

10 hits: SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CE, SD, SE+SD

(aammamBBM!)



FORREST LAW

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE, SD (aa)

Rapid Left Punches: SE, SE, SE, SE, SE (aaaaa)

Double Knuckle (após o Rapid Left Punches): SD, SD (aa)

Dragon Knuckle Combo (após o Rapid Left Punches): SD, →+SD, SD (ama)

Dragon Low: agachado, CE (B)

Step- In Middle Kick: ↘+CE (m)

Multi Kick Starter: CE, CE (aa)

Finish High Kick (após o Multi Kick Starter): CE (a)

Flip Kick Finish (após o Finish High Kick): CD (a)

Feint Middle Kick (após o Multi Kick Starter): →+CE (m)

Roundhouse Finish (após o Multi Kick Starter): CD (a)

Low Kick-High Kick: ↓+CE, CE (ba)

Flip Kick Finish (após o Low Kick-High Kick): CD (a)

Side Kick (após o Low Kick-High Kick): CE (a)

Flip Kick Finish 1 (após o Side Kick): CD (a)

Side Kick 1 (após o Side Kick): CE (a)

Flip Kick Finish (após o Side Kick 1): CD (a)

Dragon Knuckle Combo: SD, →+SD, SD (ama)

Double Knuckle: SD, SD (aa)

Dragon Slide: agachado, ↘↘+CE (B)

Dragon Slash: durante a corrida, CE (m)

Spinning Kick Combo: CD, CE, CD (aaa)

High Flip Kick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD (m)

Low Flip Kick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD (m)

Somersault Drop: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CE+CD (M)

Roundhouse-Flip Kick: CD, ↑+CE (am)

Low Kick-Flip Kick: agachado, CE, CD (bm)

Side Kick-Flip Kick: ↓+CD, CE ou agachado, CD, CE (bm)

Frontkick-Flip Kick: ↘+CD, CE (mm)

Twist Kick-Flip Kick: levantando-se, CE, CD (am)

Frontkick-Flip Kick: levantando-se, CD, CE (mm)

Low Punch-Flip Kick: ↓+SD, CE ou agachado, SD, CE (bm)

Highkick-Flip Kick: CE, CD (am)

Jump Side-Flip Kick: ↖ ou ↑ ou ↗+CE, CD (am)

Quick Flip Kick: CE+CD (m)

Quick Double Flip Kick (após o Quick Flip Kick): CE (m)

Dragon Tail: ↙+CD (b)

Backflip Rush: ↓+CE+CD

Backflip Rush-Pop-Up: ↓+CE+CD

Rave Forward Rush: ←+SD, CE, CD (mbm)

Fists of Fury: ←+SE, SD, SE (mmm)

Dragon Palms: →+SD SE

Backhand-Backflip: ↙+SD, CD (mM)

Turn Around Punch (CT): SE ou SD (m)

Double Dragon Kicks: EL+CE+CD (ba)



Front Flip-Front Kick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD
High Punch Reversal: ←+SE+SD (contra socos altos)
Turn Around Punch (após High Punch Reversal): SE (m)
Bruce Lee Stance: ←+SE+SD
Fatal Backhand (após o Bruce Lee Stance): SE (m)
High Attack Halt: ←+SE+CE ou ←+SD + CD
Low Attack Halt: agachado ou ↓+SE+CE ou ↓+SD+CD
Low Attack Halt: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD
Dragon Fang: ↙ +SE+SD (!)
Dragon Cancel (após o Dragon Fang): ↑↑

Arremessos

Leg GrabTakedown: SE+CE (F)
Crazy Bruce Lee Punch: SD+CD (F)
Dragon Dive: →+SD+CE (F) (%SE%)
Chastisement Punch: ↘+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Bulldog (após o Chastisement Punch): SE, SD, SE+SD (link)
Dragon Knee: →→+CE+CD (F) (%SE+SD%)
Throat Punch: SE+CE ou SD+CD (T)
Dragon Crotch Punch: SE+CE ou SD+CD (D)
Headlock-Head Kick: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

10 hits: ↘+SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD (maaambmaam)
10 hits: ↘+SE, CE, SD, SD, CE, ↓+CE, CE, CD, CE, CD (mbmambmaam)
10 hits: ↘+SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CD, CD (maaambmaam)
10 hits: ↘+SE, CE, SD, SD, CE, ↓+CE, CE, CD, CD, CD (mbmambmaam)
10 hits: ↘+SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CE, CD, CD (maaambmabm)
10 hits: ↘+SE, CE, SD, SD, CE, ↓+CE, CE, CE, CD, CD (maaambmabm)



HWOARANG

Mudar posição dos ombros: SE+SD

Mudar posição dos pés: CE+CD

Observação:

RFS - Posição com pé direito à frente
LFS - Posição com pé esquerdo à frente
RFL - Ombro direito à frente
LFL - Ombro esquerdo à frente

Golpes Especiais

Qualquer postura:

1-2 Punches: SE, SD (aa)
Crouch Dash: →, N, ↓, ↘
Pseudo Wind Godfist (após o Crouch Dash): SD (m)
LFL (após o Crouch Dash): CE
Stabbing Side Kick (após o Crouch Dash): CECE (m)
Wing Blade (após o Crouch Dash): CD (m)
Shin Kick: ↓+CE (b)
Bird Hunter: ↓+CD, CD (ba)
Body Blow: ↘+SE+SD (m)
Double Sidekicks: ↘+CE, CD (mm)
Toe Kick: ↘+CD (m)



Trip Up Kick: ↙+CD (B)

Crushing Axe Kick (após o Trip Up Kick): CD (m)

Hopping Sidekick: ↑ ou ↖+CE (a)

Hunting Hawk: ↗+CE, CD, CE (mma)

Rising Crescent: levantando-se, CE (a)

Toe Kick: levantando-se, CD (m)

Stomping Axe Kick: levantando-se, CDCD (mM)

Hunting Heel: ↙+CE+CD (!)

Heel Cancel (após o Hunting Heel): ←

Low Attack Counter: [agachado ou ↓+] [SE+CE ou SD+CD]

Low Attack Counter: ↙+[SE+CE ou SD+CD]

Posição com o pé esquerdo à frente

1-2 Punch to Side Kick: SE, SD, CE (aam)

1-2 Punch to Jump Kick: SE, SD, CD (aam)

Flying Eagle: CECD (am)

High Kick-Roundhouse: CD, CE (am)

2-Punch-2-Kick Combo: SE, SE, CE, CE (aaba)

Cross-Side Kick: SD, CE (am)

Cross-Jump Kick: SD, CD (am)

Left Kicks: CE, CE (am)

Many Kicks Starter (após o Left Kicks): CE (m)

Machine Gun Kicks (após o Many Kicks Starter): CE (a)

RFL (após o Many Kicks Starter): CD (a)

Butterfly Combo (após o Many Kicks Starter): CD, CD (am)

Spin Kick-RFL (após o Left Kicks): CD (a)

Spin Kicks-RFS: (após o Left Kicks): CD, CD (am)

Low Kick (após o Left Kicks): ↓+CE (b)

Right Kick-RFL (após o Low Kick): CD (a)

Right Kicks (após o Low Kick): CD, CD (am)

Right Hook Kicks-RFS: CD, CD → (aa)

Hot Feet: CD, CD, CD (aaa)

Low Kick (após o Hot Feet): CE (b)

Hot Foot High Kick (após o Hot Feet): CD (a)

RFL (após o Hot Feet): ←

Right Spinfist-RFS: →+SD (m)

LFS (após o Right Spinfist-RFS): →

LFL: →+CE

Stabbing Side Kick (após o LFL): CE (m)

Crecent Kick-RFS: →, →+CE (a)

Super Kick-(CT)+RFS: →, →+CD (a)

Sky Blade: CE durante a corrida (m)

Backfist: ←+SD (a)

High Kick-RFS: ←+CD (a)

Posição com o pé direito à frente

Left Jabs: SE, SE (aa)

Teaser Combo: CE, CE (ba)

High Roundhouse: CECD (a)

Chainsaw Kick: CD, CE (aM)

Double Hook Kicks: CD, CD (aa)

Left Hook Kick-LFL: →+CE (a)

Axe Kick-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): →+CE (m)

Machine Gun Kicks-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): CE, CE, CE (mma)

Kicks-Spin Kick-RFL (após o Left Hook Kick-LFL): CE, CE, CD (mma)



Left Kicks-Changeup (após o Left Hook Kick-LFL): CE, CE, CD, CD (mmam)

Side Roundhouse-LFS (após o Left Hook Kick-LFL):

←+CE (a)

Shin Kick-LFS (após o Left Hook Kick-LFL): ↓+CE (b)

Bad Dancer (após o Left Hook Kick-LFL): CD (b)

RFL: →+CD

Lifting Leg (após o RFL): CD (a)

Jump Left Roundhouse: →, →+CE (ma)

Screw Kick: →, →+CD, CE (ma)

High Kick-RFS: ←+CE (a)

Right Step Roundhouse: ←+CD (a)

Ombro esquerdo à frente

Left Jab: SE (a)

Spinfist, Right Jab: SD, SD (ma)

Lefty Kicks: CE, CE (mm)

Machine Gun Kicks (após o Lefty Kicks): CE (a)

Spin Kick-RFL: (após o Lefty Kicks): CD (a)

Changeup Combo-RFS: (após o Lefty Kicks): CD, CD (am)

Spin Kick-RFL: CD (a)

Axe Kick-RFS: →+CE (m)

Left Step Roundhouse: ←+CE (a)

Shin Kick: ↓+CE (b)

Right Leg Sweep: ↓+CD (b)

Power Blast: SE+CD (!)

Cancel (após o Power Blast): ←, ←

Ombro direito à frente

Left Spinfist-LFS: SE (m)

Jab-RFS: SD (a)

Spin Kick-LFS: CE (a)

Side Kick-RFS: CD (m)

Axe Kick: →+CD (m)

Left Leg Sweep-LFS: ↓+CE (b)

Low Kick: ↓+CD (b)

Arremessos

?: SE+CE (F)

?: SD+CD (F)

Jaw Breaker: →, →+SD (F) (%SD%)

BootTo Head: ↓↙←+CE (F) (%SE%)

TripTakedown: ↓, ↙+SE+CE (F) (%SE+SD%)

Reverse Jumping Death: SE+CE ou SD+CD (T)

Foot In Face: SE+CE ou SD+CD (D)

5-Strike Combo: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

Posição com o pé esquerdo à frente

10 hits: →+CE, SD, SD, CE, CE, CD, CD, CD, CD, CE

10 hits: →+CE, SD, SD, CE, CE, CD, CD, CD, CD, CE

Com o ombro esquerdo à frente

10 hits: SD, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CD, CE (maabmmbama)

Com o ombro direito à frente

10 hits: SE, SD, CE, CD, CE, CD, CD, CD, CD, CE



LING XIAOYU



Observação:

AOP - Art Of Phoenix

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE,SD (aa)

Jab-Turn Punch-(CT): SD,SE (am)

Jab-Turn Punch: SD, ↘+SE (am)

Jab-Uppercut: SE, ↓+SD (am)

Sweep kick: ↓+CE (B)

Left Roundhouse: →+CE (a)

Boot Kick: ↘+CE (m)

Hook Kick-(CT): →, →+CE (M)

Stomp Kick: ↙+CD (B)

Toe Kick: ↘+CD (b)

Leaping Hook Kick: [↗ ou ↗]+CD (m)

Leaping Front Kick: →, →+CD (m)

Spinning Sweeps: agachado, ↘+CD, CD (BB)

Verticle Kick: levantando-se, CD (m)

Spinning Dodge: CE+CD

Spinning Dodge: ↓+(CE+CD)

Dive Roll: →+(CE+CD) (M)

Overhead Flip: →, →+(CE+CD) (M)

Dark Leg: ↙+CE (m)

(BK): ←+(CE+CD)

4-hit String: agachado, CE, SD, SE, CD (BaaM)

Left Knifehand Block: ←+SE (m)

Right Knifehand Block: ←+SD (m)

High Combo Breaker: SE+CD

Low Combo Breaker: ↓+SE+CD

Turn Palm Strike: ↘+SE (m)

Turn Palm Strike-(CT): ↘+SE (m)

Lunge Palm Strike: ↙+SE (m)

Upper Palm Strike-(CT): ↑+SE (m)

Upper Palm Strike: ↑+SE (m)

Windmill Slaps: ↓+SE (mb)

Windmill Slaps-(AOP): ↓+SE (mb)

Knock-back Uppercut: ↘+SD (m)

Rising Uppercut-(CT): levantando-se, SD (m)

Low Spin Punch-(CT): agachado, ↘+SD (m)
Low Spin Punch: agachado, ↘+SD (m)
2nd Spin Punch (após o Low Spin Punch): SE (m)
Upward Spin Strike: →, →+(SE+SD) (m)
Down Spin Strike (após o Upward Spin Strike): (SE+SD) (m)
Cartwheel: →+(SE+SD)
Overhead Punches: ↑+(SE+SD) (m)
Quick Recovery: (após o Overhead Punches) CE+CD
Mid Hit-Palm Strike: (após Overhead Punches), SD, SE (mm)
Circle Evasion: ←+(SE+SD)
Hard strike (após o Circle Evasion): SD (m)
Phoenix Strike (após o Circle Evasion): SE+SD (!)

De costas para o oponente (CT):

Turn-Towards Punch: SE (m)
Reverse Slap-(CT): SD (a)
Turn-Towards Kick: CE (a)
Reverse Low Kick-(CT): ↓+CE (b)
Reverse Low Kick: ↓+CE (b)
Reverse Punt Kick: CD (M)
Reverse 3-hit String: SD, SE, CD (aaM)
Roll Towards Enemy: →+CE+CD
Kangaroo Kick-(CT) (após o Roll Towards Enemy): CE+CD (m)
Backflip: →, →+CE+CD (M)
Reverse Low Hop Kick: →, →+CE (b)
High Combo Breaker: SE+CD
Low Combo Breaker: ↓+SE+CD
Spinning Dodge: CE+CD
Spinning Dodge: ↑+CE+CD
Spinning Dodge: ↓+CE+CD
Crouch Turn-AOP: ↓+SE+SD

Art Of Phoenix [AOP]:

Duck: ↓
Left Stomach Strike: SE (m)
Right Stomach Strike: SD (m)
Low kick: CE (B)
Mid Kick: CD (m)
Mid Kick-(CT): CD ←(m)
Two-Forearm Bash: SE+SD (m)
Super Forearm Bash: ↓+SE+SD (m)
Rise-Turn Around: →+(SE+SD)
Forward Roll: →+(CE+CD)
Spinning Sweeps: ↘+CD, CD (BB)
Hop Kicks: [↑ ou ↖ ou ↗]+CE, CE (ma)
Double Front Kicks: [↑ ou ↗ ou ↖]+CE, CD (mm)
Turn Around Kick: [↑ ou ↗ ou ↖], CE (m)
Cartwheel Hop Kicks: ↑+CD, CD (mm)
Cartwheel Kick-(CT): ↑+CD (m)
Hopping Low Kick: [↑ ou ↗ ou ↖] espere por 1 segundo, CE (B)
Hopping Side Kick: [↑ ou ↗ ou ↖], CD (m)
Fan Sweep: CDCE (B)
Fan Sweep-Roll: CDCE, ↑ (B)
Fan Sweep-Roll: CDCE, ↓ (B)

Arremessos

Rolling Body Break: SE+CE (F)
Quick Flip Takedown: SD+CD (F)
Arm Twist Takedown: ↓↙←+SD (F) (%SD%)

Run Over Back: →+SDSE (F) (%SE+SD%)
Head Ride: (CT) →, →+CE+CD (F)
Reverse Grab: (CT) [SE+CE ou SD+CD] (F)
Dodge Roll-Throw: [AOP] SE+CE (F) (%SE%)
Dodge Roll-Throw: [AOP] SD+CD (F) (%SD%)
Super Arm Takedown: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Cartwheel Throw: [SE+CE ou SD+CD] (D)
Takedown Punishment: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

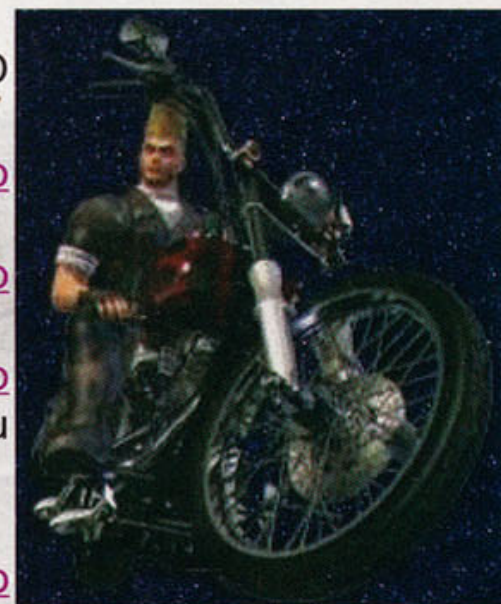
10 hits: ↑ + CD, SE, SD, CD, CD, SD, SE + SD, SE, CD, SD (maaBBmamBm)
10 hits: ↑ + CD, SE, SD, SE + SD, SE, CE, CD, CD, CD, SE (maammBBBmm)



PAUL PHOENIX

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE, SD (aa)
P-K Combo: SD, CE (aa)
P-DK combo: SD, ↓+CE (aB)
Reverse P-DK combo: SE, ↓+CD (ab)
Quick PK combo: →+SD, CE (aa)
Overhead Shot: →+SE+SD (m)
Sidestep-Shoulder Ram: →+SE+CD (m)
Double Hop Kick: ↗+CE, CD (mm)
Sweep-Elbow: ↓+CD, SD (bm)
Death Fist: ↓↘→+SD (m)
Crouching Elbow Dash: ↓↘→+SE (a)
Tile Splitter: ↓+SE (m)
Death Fist (após o Tile Splitter): SD (m)
Sweep-Deathfist (Após o Tile Splitter): CD, SD (bm)
Ground Punch: ↓+SD (no oponente caído) (B)
Roll Kick: →→+CD (M)
Flash Elbow: →→+SD (m)
Stone Elbow: agachado, ↘+SD (m)
Hazakura Ponken (após o Stone Elbow): SE (m)
Hazakura Tekki (após o Stone Elbow): SD (B)
Back Step: ↓↙←, N
Super Tile Splitter (após o Back Step): SE (m)
Super Hammer Palm (após o Back Step): SD (m)
Low Kick-Stone Elbow (após o Back Step): CE, SD (Bm)
Hazakura Ponken Follow (após o Low Kick-Stone Elbow): SE (m)
Hazakura Tekki Follow (após o Low Kick-Stone Elbow): SD (B)
Double Hop Kick: →→+CE, CD (mm)
Hop Kick Finish High (após o Double Hop Kick): CD (a)
Hop Kick Finish Mid (após o Double Hop Kick): ↘+CD (m)
Hop Kick Finish Low (após o Double Hop Kick): ↓+CD ou ↙+CD (b)
Taunt: ↓ por 3 segundos
Flubbed Flip Kick (após o



Taunt: ↑+SD+CE+CD

Burning Fist: ←+SE+SD (!)

Arremessos

Shoulder Throw: SE+CE (F)

Arm Throw: SD+CD (F)

Foot Launch: ←+SD+CE (F) (%SD%)

Shoulder Ram: →→+SE+SD (F) (%SE+SD%)

Face Smash: ↘+SE+SD (F) (%SE+SD%)

Ultimate Tackle: ↙+SE+SD (F) (%SD+CD%)

Arm Bar (após o Ultimate Tackle): SE+SD (link)

Ultimate Punch-Arm Bar (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SE+SD (link) (%SE+SD%)

Ultimate Punches (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SD, SE (link) (%SE+SD%)

Ultimate Choke (após o Ultimate Tackle): ↓+SD, SE, SE, N+CD, SE, SE+SD (link)

Hip Toss: SE+CE ou SD+CD (T)

Trip, Shoulder Toss: SE+CE ou SD+CD (D)

???: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

10 hits: SE, SD, CE, SD, SE, SD, SE, CD, SD, SE (aamamaabmm)

10 hits: SE, SD, CE, SE, CD, SD, SE, CD, SD, SE (aammbmamBm)

5 hits: SE, SD, CE, SE, SD (aammm)



NINA WILLIAMS

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE,SD (aa)

Punch-Kick: SD,CE (aa)

Punch-Low Kick: SD,↓+CE (aB)

Uppercut (após o Punch-Low Kick): SD (m)

Low Kick (após o Punch-Low Kick): ↓+CD (b)

Highkick (após o Punch-Low Kick): CD (a)

Double Smash: SD,CD (aa)

Delayed Blonde Bomb: →+SE+SD (m)

Blonde Bomb: →, →+SE+SD (m)

Triple smash: [↘]SESDCD [m] (aaa)

Upper, Straight: ↘+SE,SD (ma)

Killing Blade: ←+SE (a)

Double Bitch Slaps: ←+SD,SD (aa)

Mid Punch-Front Kick: [agachado ou ↓+]SDCD (mm)

Low Kick-Backhand Chop: [agachado ou ↓+]CD,SE (ba)

Left Kick-Roundhouse: CE,CD (aa)

Low Kick-Roundhouse: agachado, CE, N+CD (Ba)

Mid Kick-Roundhouse: ↘+CE,CD (ma)

Flip Kick: [↓↘→ ou →, →] +CD (M)

Double Low Kicks: [agachado ou ↓+]CE,CD (Bb)

Hunting Kicks: ↗+CD,CE,CD (aBa)

Rave Kick Attack: levantando-se, SE,CD (bm)

Rengeki Soushouha 1: [↘+]SE,SD,SE,SD,→+SE+SD [m] (aaam)

Rengeki Soushouha 2: [↘+]SE,SD,→+SE+SD [m] (aam)

Neel Edge Attack 1: [↘+]SE,SD,↑+CE [m] (aam)

Neel Edge Attack 2: [↘+]SE,↑+CE [m] (am)

Jail Crash: [↘+]SE,SD,↓,CE,CD [m] (aaba)

Cemetery Crash: [↘+]SE,SD,↓,CE,SD [m] (aabm)

Flash String: ↘+CE,SE,SD (maa)

Edge String: ↘+CE,SD,↑+CE (mam)

Divine Cannon: [↓,↙+CE ou ↙+CE+CD] (m)

Slicer: ↙+CD (B)

Slicer-Divine Cannon: ↙+CD,CE (Bm)

Spike String High Kick: CE,CE,CD (aBa)

Spike String-Uppercut: CE,CE,SD (aBm)

Spike String-Low Kick: CE,CE,↓+CD (aBb)

Assault String: ↘+CE,SE,SD,→+SE+SD (maam)

Spark String: [↘+]SE,SD,SE,CD [m] (aaab)

Fury String-Uppercut: CD,CE,SD (aBm)

Fury String-Low Kick: CD,CE,↓+CD (aBb)

Fury String-Roundhouse: CD,CE,CD (aBa)

Fast Attack: ↘+CE,SD,SE,CD (maaB)

Fast Attack-Low Kick: ↘+CE,SD,↓+CE (maB)

High Kick Finish (após o Fast Attack-Low Kick): CD (m)

Low Kick Finish (após o Fast Attack-Low Kick): ↓+CD (b)

Uppercut Finish (após o Fast Attack-Low Kick): SD (m)

Fast Attack-Side Kick: ↘+CE,SD,CE (maa)

Fast Attack-Roundhouse: ↘+CE,SD,CD (maa)

Rapid Kicks-Low Kick: ↘+CE,CE,CE,CE (maab)

Rapid Kicks-High Kick: ↘+CE,CE,CE,CD (maaa)

Rapid Kicks-Palm Hit: ↘+CE[CE,CE] SE,SD,SE+SD {ma[aa]am}

Side Stepping Palm: EL+SE+SD (m)

Face Plink: EL+SE (m)

Evade-Uppercut: EL+SD (m)

Evade-Spinning Sweep: EL+CD (B)

Heel Smash: ↓+CE+CD (oponente caído) (B)

Ball Kick: [↓↘→ ou →, →]+CE (m)

Sliding Sweep: agachado, ↘+CD (B)

Turn Around Slap: →, →+SE (m)

Face Poke: →, →+SD (m)

Stun Breath: ↓↘→,↙+SD+CE (!)

Hunting Swan: ↙+SE+SD (!)

Swan Cancel (após o Hunting Swan): ↑,↑

Arremessos

Arm Turn: SE+CE (F)

Lifting Toss: SD+CD (F)

Falling Elbow (após o Lifting Toss): SE,SD,SE (link)

Arm Lock (após o Falling Elbow): SD,SE,CE (link)

Neck Throw: ↗+SE+SD (F) (%SE+SD%)

Embracing Elbow Smash: ↘,↘+SE (F) (%SE+SD%)

Bone Cutter: durante a corrida, CE (F) (%SE%)

Knee Cross Lock (após o Bone Cutter):

CE,SE,CD,SD+CD (link) (%SE%)

Rolling Tendon Lock (após o Bone Cutter):

SE,CE,SD+CD,CE+CD,SE+SD (link) (%SE+SD%)

Palm Grab: ↓↘→+SE+SD (F) (%SD%)

Arm Bar (após o Palm Grab): CE,CD,CE,SE+SD (link) (%SE%)

S.R.A.L. (após o Palm Grab): SE,CE,SD,SE (link)

Rear G-tech Squeeze (após o S.R.A.L.):

CE,SE,CD,SE+SD,SE+SD (link) (%SE+SD%)

Falling R.A.L. (após o S.R.A.L.): SD,SE,CE,CD,SE+SD (link) (%SE%)

Knee Bash-Neck Snap (após o Palm Grab):

SD,CE,CD,SD,SD (link) (%SD%)

Falling Neck Snap (após o Knee Bash-Neck Snap):

SE,CE+CD,SE,SD,SE+SD (link) (%SE%)

Galtech Ground Stretch (após o Knee Bash-Neck Snap):

SE,SD,CD,CE,SE+SD+CE (link) (%SE+SD%)

Crab Claw: ↓↘→+CE+CD (F) (%SE%)

Arm Bar (após o Crab Claw): CE+CD,CE,CD,SE+SD (link) (%SE+SD%)

Achilles Tendon Lock (após o Crab Claw):

CE+CD,CD,SD,SE+SD (link) (%SD%)

Knee Cross Lock (após Achilles Tendon Lock):

CE,SE,CD,SD+CD (link) (%SE%)

Rolling Tendon Lock (após o Achilles Tendon Lock):

SE,CE,SD+CD,CE+CD,SE+SD (link) (%SE+SD%)

Shin Kick: ↓↙←+SE+CD (F)

Twisting Arm Lock (após o Shin Kick):

SD,SE,SE+SD,SE+SD+CE (link) (%SD%)

Galtech Ground Stretch (após o Twisting Arms Lock):

SE,SD,CD,CE,SE+SD+CE (link) (%SE+SD%)

Falling Neck Snap (após o Twisting Arms Lock):

SE,CE+CD,SE,SD,SE+SD (link) (%SE%)

S.R.A.L. (após o Shin Kick): SE,CE,SD,SE (link)

Rear G-Tech Squeeze (após o S.R.A.L.):

CE,SE,CD,SE+SD,SE+SD (link) (%SE+SD%)

Falling R.A.L. (após o S.R.A.L.): SD,SE,CE,CD,SE+SD (link) (%SE%)

3-Limb Break: [SE+CE ou SD+CD] (T)

Coconut Crusher: [SE+CE ou SD+CD] (D)

Super Backbreaker: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

10 hits: SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,SD,CD (aaaambaaam)

10 hits: ↘+SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,SD,CD (maaambaaam)

10 hits: SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,CD,CE (aaaambaabm)

10 hits: ↘+SE,SD,SE,SD,CE,CE,SD,SE,CD,CE (maaambaabm)

10 hits: SE,SD,SE,SD,CD,CE,CD,SD,CD,CE (aaaaaBbmBm)

10 hits: ↘+SE,SD,SE,SD,CD,CE,CD,SD,CD,CE (aaaaaBbmBm)



GUN JACK

Golpes Especiais

Hammer Combo: SE,SE,SE

Punch-Elbow-UpperCut: SD,SE,SD

Hammer-Double UpperCut: SE+SD, SE+SD

Violent UpperCut: SE levantando-se

Double UpperCut-Hammer: levantando, SE+SD,SE+SD

Scissors: →→+SE+SD

Low Scissors (após Scissors): SE+SD

MegaTon Punch (após Scissors): ↘+SD

Palm Lift: agachado,SE+SD

Low Scissors: agachado,↘+SE+SD

Wild Swing-Backfist: agachado,↘+ SE, SD,SE,SE



Short Hammer Rush: agachado,↘+SD

Low Strike (após Short Hammer Rush):

↓+SE

Mid Strike (após Short Hammer Rush):

↘+SE

High Strike (após Short Hammer Rush): →+SE

Hammer Rush 1: agachado,↘+SD, SE,SD

Hammer Rush 2: agachado,↘+SE,SD

Low Strike (após Hammer Rush 2):

↓+SE

Mid Strike (após Hammer Rush 2):

↘+SE

High Strike (após Hammer Rush 2): →+SE

Hammer Rush 3: agachado, SE, SE, SE,SD

Low Strike (após Hammer Rush 3): ↓+SE

Mid Strike (após Hammer Rush 3): ↘+SE

High Strike (após Hammer Rush 3): →+SE

Megaton Strike: agachado,SESD

Uppercut Rush 1: ↘+SD,SE,SD

Low Strike (após Uppercut Rush 1): ↓+SE

Mid Strike (após Uppercut Rush 1): ↘+SE

High Strike (após Uppercut Rush 1): →+SE

Uppercut Rush 2: ↘+SE,SD,SE,SD

Bravo Knuckle: ↓+SE+SD

Megaton Sweep: ←↙↓↘+SE

Megaton Knuckle: ←↙↓↘+SD

Uppercut Rush: ↘+SE, SD, SE, SD

Downward Palm Strike: ↘+SD+CE

Earthquake Kick: ↓+CD

Super Machine Attack: ↙+SE, SE, SE, SE,SE,SD

Cossack Kicks: ↙+CE, CD, CE, CD, CE,CD

Hip Press: ↗+CE+CD

Head Slide: →+CE+CD

Sit Down: ↓+CE+CD

Hop Forward-Hip Press: CE+CD

Roll Back or Forward: [← ou →]

Sitting Punches: [SE, SD, SE, SD ou SD,SE,SD,SE]

Dark Cutter: →+CDSE

Dive Bomber: CE+CD (!)

Extended Dive Bomber (após Dive Bomber): CE+CD,CE+CD (!)

Gigaton Punch: 360x3 (!)

Arremessos

Body Slam: SE+CE (F) (%SE%)

Gorilla Press: SD+CD (F) (%SD%)

Punishment Drop (após Gorilla Press): ↗+SE+SD (link)

Gigaton Punishment (após Gorilla Press): ←↙↓↘+SD (link)

Backbreaker: ↓↙←+SD (F)

Pyramid Driver: ↓↘→+SE (F)

Piledriver: ↙→+SE+SD (F)

Face InThe Dirt: ↙+SD+CE (F)

Jaw Breaker: →→+SD+CE (F)

Catapult: ↘+SD+CD (F)

Modified Catapult: ↘↘+SD+CD (F)

Death Shot: [SE+CE ou SD+CD] (T)

Flipping Choke Slam: [SE+CE ou SD+CD] (E)

?????: [SE+CE ou SD+CD] (D)

BRIAN FURY

Golpes Especiais

Gatling Combo: CE,SD,SE,CD
4-Punch Combo: SE,SD,SE,SD
3-Punch-Low Kick: SE,SD,SE,CD
Spinning Elbow: →+SE+SD
Right Punch: EL+SD
Left Punch: EL+SE
Straight Punch: →→+SD
Running Spin Kick: →→+CE
3 Spinning Punches: ←+SD,SE,SD
2 Punches-Spinkick: ←+SD,SE,CD
Spinkick: ↘+CD
Uppercut: ↓↘→+SE
Gutpunch: ↓↘→+SD
Knee: ↓↘→+CE
Knee: ←+CD

Arremessos

??? : SE+CE (F)
 ??? : SD+CD (F)
 ??? : [SE+CE ou SD+CD] (T)
 ??? : [SE+CE ou SD+CD] (E)
 ??? : [SE+CE ou SD+CD] (D)



YOSHIMITSU

Golpes Especiais

Backhand: →+SD (a)
Uppercut-Backhand: ↘+SE, SD (ma)
Stone Backhand Follow (após o Uppercut-Backhand):
 ↘+SD, SD, SD, SD, SD, SD, SD (mmmmmm)
PK-Combo: SD, CE (aa)
PK-Low-Combo: SD, ↓+CE (aB)
Zig Zag: CE, CD (am)
Sword RunThrough: →→+SD (m)
Quick Elbows: ↘+SE, SE, SE, SE (mmmm)
Stone Fists: ←+SE, SE, SE, SE, SE, SE (aaaaaa)
Stone Backhands: ↘+SD, SD, SD, SD, SD, SD, SD (mmmmmm)
Spinning Low Kicks: ↘+CE, CE, CE, CE, CE (bbbbbb)
Front Kick (após o Spinning Low Kicks): →+CD (m)
Shark Attack: →→+CE+CD (m)
Dive Bomb (após o Shark Attack) (CT): SE+SD (m)
Launch Kick (após o Dive Bomb): CE+CD (m)
Dive Bomb (CT): →→+SE+SD (m)
Turnaround (CT): EL+CE+CD
Lunging Knee: →→+CD (m)
Triple Roundhouses: CD, CD, CD (aaa)
Lunging Sweep: agachado, ↘+CE (B)
PoisonWind: ↗+CE+CD (M)
Mini Backhands (após o Poison Wind): ←←+SE SE SE (aaa)
PoisonWind (após o Mini Backhands): ↗+CE+CD (M)
Flip Kick-Delay Sword (após o Mini Backhands): CD, ↘ (m)
Launch Kick: CD CE (m)
Sit: ↓+CE+CD



Teleport (após o Sit): → ou ←
Launch Kick (após o Sit): CD (m)
Stone Backhands (após o Sit): SD (m)
Sit w/ No Health Gain (após o Sit): ↓
Quick Side Step: ←+CE+CD
Sword Slice: ↘+SE (!)
Delay (após o Sword Slice): N, ↘
Sword Slice (após o Delay): N (!)
Sword Impale: ←←, SE (!)
Spinning Death Sword (após o Sword Impale): SE (!)
Cancel Spin Sword (Após o Spinning Death Sword): ←←
Sword Sweep: agachado, ↘←+SE (!)
Helicopter Leap: ↗+SE+SD (!)
Helicopter Down Slash (após o Helicopter Leap): ↓ (!)
Behind Heli Down-Slash: ↗+SE+SD, ← (!)
Standing Suicide: ↓+SE+CD (!)
Spinning Suicide (após o Standing Suicide): ←+SE, SE, SE... (!)
Fake Suicide: →→+SE+CD, N
Turning Suicide: →→+SE+CD (!)
Second Stab (após o Turning Suicide): →→ (!)
Pogo Sword Ride: ↑+SE+SD (!)
Pogo Bounce (após o Pogo Sword Ride): ↑ ou ↗ (!)
Pogo Rush (após o Pogo Sword Ride): →→ (!)
Kangaroo Kick (após o Pogo Sword Ride): CD (m)
Death Pose: ←+SE+SD
Death Breath (após o Death Pose): SE+SD (!)
Lunge Kick/Sword Slash: →→+CE, SE (m) (!)
Double Front Slice: ↓↘→+SE (!) (!)

Arremessos

Jumping Body Slam: SE+CE (F)
Jaw Smash: SD+CD (F)
Jumping Body Press: ↓↘←+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Life Siphon (CT): SE+CD ou SD+CE (F)
Live Give (após o Life Siphon): →
Spinning Missile Press: SE+CE ou SD+CD (T)
Clonimitsu: SE+CE ou SD+CD (D)
Flying Cartwheel: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

5 hits: CD, CD, SD, SD, SE (aama!)
8 hits: SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, CE+CD (aamambbm)
8 hits: CD, CD, SD, SD, CD, CD, SE, CE+CD (aamaabbm)
10 hits: CD, CD, SD, SD, CD, CD, SE, SE, SE, SE (aamaabb!!!)
10 hits: SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SE, SE, SE (aamambb!!!)
10 hits: SE, SD, SE, CD, SD, SD, SD, CD, SE, SE (aamammmm!!!)

KUMA/PANDA

Golpes Especiais

Master's Uppercut: →→+SD (M)
Panda Crush: ↗+CE+CD (M)
Bloody Claws (depois de Panda Crush): SE,SD,SE,SD (bbbb)
Uppercut-Terrible Claw: SE,SD levantando-se (mm)
Punch-Elbow-Uppercut: SD,SE,SD (hmm)
Megaton Claw: ←↙↓↘+SD (m)
Lunging Side Kick: CE durante a corrida (m)
Uppercut Rush: ↘+SE,SD,SE,SD (mmmm)
Bear Rush: ↘+SE,SD (mm)
Uppercut Finish: (depois de Bear Rush): SE (m)
High Finish (depois de Bear Rush): →+SE (h)
Low Finish (depois de Bear Rush): ↓+SE (B)
Bear Scissors: →→+SE+SD (a)
Knuckle, Uppercut: SE+SD,SE+SD (Mm)
Uppercut, Knuckle: levantando-se, SE + SD, SE + SD (mM)
Sit Down: ↓+CE+CD
Bloody Claws (depois de Sit Down): SE,SD,SE,SD (bbbb)
Punch Combo: SE,SE,SE (hmm)
Heaven Cannon Combo: →+ SE, SE, SE (mMM)
Low Rush Combo: agachado, ↓+SE, SE,SE,SD,SE (BBmmB)
Wild Swing: agachado, ↘+SE,SD,SE, SD (mmmh)
Dancing Taunt: SE+CE+CD
Terrible Claws: ←+SE+SD (!)
Rolling Bear (após Terrible Claws): 360° (M)
Bear Gas: ←←+SD+CE+CD (!)

Arremessos

Rabid Bear: SE+CE (F)
Double Backbreaker: SD+CD (F)
Stoneheas: →→+SE+CD (F)
Circus Roll: →↘↓↙←→+SE+SD (F)
Mauling Bear: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Swinging Punishment: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Big Bear Drop: [SE+CE ou SD+CD] (D)



LEI WULONG

Observação:

PLD - Play Dead (no chão, rosto para cima, cabeça para o lado do oponente)
SLD - Slide (no chão, rosto para baixo, cabeça para o lado do oponente)
FCD - Face Down (no chão, rosto para baixo, pés para o lado do oponente)
KND - Knockdown (no chão, rosto para cima, pés para o lado do oponente)
CRS - Crane Stance
TGS - Tiger Stance
PNS - Panther Stance
DRG - Dragon Stance
DRS - Drunken Stance

SNS - Snake Stance
PHS - Phoenix Stance

Golpes Especiais

Crecent-Low Kick-(CT): CE,CE (aB)
Tri-Crecent Kicks-(CT): CECD↑ (mmm)
KND (após o Tri-Crecent Kicks-(CT): ↓ (M)
FlyingWheel Kick-FCD: CDCE (m)
Low Sweep-SNS: ↙+CD[↑ ou ↓] (B)
Rave Spin Kicks: ↙+CD,CD (Ba)
PLD: ↓+CE+CD
SLD: ↓+SE+SD
Ankle Drop(s)-KND: CDCD,CE (BB)
Rolling Kicks: CDCD,CE,CE (BBm)
Drunken Headbutt: ←+SE+SD (m)
Turning Punch-(CT): SE+SD (a)
SecondTurn Punch-(CT) (após o Turning Punch-(BK): SE (a)
Uppercut (após o Turning Punch-(CT): SD (m)
4-hit Rush Starter: →+CD,SD,SE,SD (ammm)
Low Kick (após o 4-hit Rush Starter): CE (b)
Mid Kick (após o 4-hit Rush Starter): CD (m)
CRS (após o Mid Kick): ↑ ou ↓
Delayed Rush Combo: →,N,CD,SE,SD,CE (amma)
Mid Kick (após o Delayed Rush Combo): CD (m)
Low Knockdown Kick (após o Delayed Rush Combo): ↓+CD (B)
High Crecent: →,N,CE (a)
Mid Kick (após o High Crecent): CD (m)
Low Knockdown Kick (após o High Crecent): ↓+CD (b)
1-Rush-SNS: →,N,SE,[↓ ou ↑] (m)
2-Rushes-DRG: →,N,SE,SD,[↓ ou ↑] (mm)
3-Rushes-PNS: →,N,SE,SD,SE,[↑ ou ↓] (mmm)
4-Rushes-TGS: →,N,SE,SD,SE,SD,[↓ ou ↑] (mmm)
Rushing Punches: →,N,SE,SD,SE,SD (mmm)
Low Kick (após o Rushing Punches): CE (b)
Mid Kick (após o Rushing Punches): CD (m)
CRS (após o Mid Kick): ↓
Elbow Drop-PLD: [↗ ou ↘]+SD (M)
Guard Melting Punches: →,N,SD,SE,SD,SE (ammm)
 (se o primeiro acerto é bloqueado)

SNS: EL+[SD+CE ou SE+CD]
DRS: →+CE+CD
SNS: →+SD+CE
PHS: ←+SE+CD

H/M Attack Counter: →+CE+CD
Low Attack Counter: [↓ ou ↙]+[SE+CE ou SD+CD]

De costas para o oponente (CT):

Backhand-(CT): SE (a)
Low Backhand-(CT): ↓+SE (b)
Spinning Back Uppercut: SD (m)
Back Middle Kick: CD (m)
Low Sweep-SNS: ↓+CD[↑ ou ↓] (B)
Rave Spin Kicks: ↓+CD,CD (Ba)
Triple Backflips-(CT): CE+CD,CE+CD,CE+CD



(MMM)

Elbow Drop-PLD: [↗ ou ↘]+SD (M)

Snake Stance [SNS]:

Hopping Punches: SE,SE,SE,SE,SE,SE (aaaaa)

SNS (após o Hopping Punches): →

Stabbing Punch-DRG: SD→ (m)

Stabbing Punches-DRG: SD,SD→ (mm)

Stabbing Punches: SD,SD,SD (mmb)

PNS (após o Stabbing Punches): →

Falldown Kick-FCD: CE (m)

Low Jab Kick-SNS: CD (b)

DRG-Throw Attempt: SE+CE

DRG: ↑ (do lado do jogador 1)

PNS: ↓ (do lado do jogador 1)

PNS: ↑ (do lado do jogador 2)

DRG: ↓ (do lado do jogador 2)

Dragon Stance [DRG]:

Spin-Throw Attempt: SE

Uppercut: SD (m)

TGS (após o Uppercut): →

Double Arm Strike: SE+SD (bm)

TGS (após o Double Arm Strike): →

Crecent-Low Kick-(CT): CE,CE (aB)

Delayed Rush Combo: CD,SE,SD,CE (amma)

Mid Kick (após o Delayed Rush Combo): CD (m)

Low Knockdown Kick (após o Delayed Rush Combo):

↓+CD (B)

TGS: ↑ (do lado do jogador 1)

SNS: ↓ (do lado do jogador 1)

SNS: ↑ (do lado do jogador 2)

TGS: ↓ (do lado do jogador 2)

Tiger Stance [TGS]:

Overhead Smash: [SE ou SD] (m)

Quick Low Sweep: CD (B)

High Crecent: CE (a)

Punch Rush (após o High Crecent): SE,SD,SE,SD (mmmm)

Low Kick (após o Punch Rush): CE (b)

Mid Kick (após o Punch Rush): CD (m)

SNS: ↑ (do lado do jogador 1)

DRG: ↓ (do lado do jogador 1)

DRG: ↑ (do lado do jogador 2)

SNS: ↓ (do lado do jogador 2)

Panther Stance [PNS]:

Double Low Punches: SE,SD (bm)

Rising Uppercut: SD (m)

Guard Melting Punches: SD,SE,SD,SE (ammm)

(se o primeiro acerto é bloqueado)

Sweep: CE (B)

PHS (após o Sweep): ←

4-hit Rush Starter: CD,SD,SE,SD (ammm)

Low Kick (após o 4-hit Rush Starter): CE (b)

Mid Kick (após o 4-hit Rush Starter): CD (m)

CRS: ↓ (do lado do jogador 1)

SNS: ↑ (do lado do jogador 1)

SNS: ↓ (do lado do jogador 2)

CRS: ↑ (do lado do jogador 2)

Crane Stance [CRS]:

Melt Punch: SE (m)

(CT) (se o soco é bloqueado)



Backfist-(CT): SD (m)

(deixa o oponente de costas se acertar)

Lunge Low Kick: CD (B)

4-hit Crane Attack:

CE,CD,SD,CE (mbmM)

SNS: ↓ (do lado do jogador 1)

PNS: ↑ (do lado do jogador 1)

PNS: ↓ (do lado do jogador 2)

SNS: ↑ (do lado do jogador 2)

Drunken Stance [DRS]:

Saki Punch: SE (m)

Double Low Kick-FCD:

CE+CD (B)

H/M Attack Counter: N

(só acontece algumas vezes)

Phoenix Stance [PHS]:

Hopping Sidekicks: CE,CE,CE... (mmm...)

Phoenix Kick: (após o Hopping Sidekicks) (a qualquer momento) (!)

Phoenix Kick: CD (!)

Play Dead [PLD]:

Rave Spin Kicks: CE,CD (Ba)

Rising Middle Kick: CD (m)

Pop-up Kick: CE+CD (m)

SLD: ↓+SE

Roll-Rave Spin Kicks: [→ ou ←] CE,CD (Ba)

Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)

Stand: ↑

Slide [SLD]:

Super Cop Slide-PLD: CDCE (B)

Sweep: [CE ou CD] (B)

PLD: SE

Roll-Sweep: [→ ou ←] CE (B)

Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)

Stand: ↑

Face Down [FCD]:

FlyingWheel Kick-FCD: CDCE (m)

Sweep: CE (B)

Sweep-PLD: CECD (B)

Rave Spin Kicks: CECD,CD (Ba)

Rising Mid-Kick: CD (m)

KND: SE

Roll-Rave Spin Kicks: [→ ou ←] CE,CD (Ba)

Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)

Stand: ↑

Knockdown [KND]:

Sweep: CE (B)

Rising Middle Kick: CD (m)

Spring Up: CE+CD (m)

FCD: ↓+SE

Roll-Sweep: [→ ou ←] CE (B)

Roll-Rising Mid-Kick: [→ ou ←] CD (m)

Arremessos

Jumping Bird: SE+CE (F)

Neck Break: SD+CD (F)

Drunken Throw: [DRG] SE (F) (%SE%)

Life Gain-DRS (após o Drunken Throw): SE+SD (link)

Side Trip Takedown: →, →+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Trip-Elbow: ↗+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Alley-Oop Back Punch: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Punches-Crecent Kick: [SE+CE ou SD+CD] (D)
??DunnoYet???: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

9 hits: SE, SD, SE, CE+CD, CE+CD, CE+CD, SE, SE, SD
(aabMMMbbm)

10 hits: SE, SD, SE, CE+CD, SD, SE, CD, SE, CD, CD
(aabMmmamBa)

10 hits: SE, SD, SE, CE+CD, SD, SE, CD, SE, SD, CE
(aabMmmamma)



JULIA CHANG

Golpes Especiais

Catapult Attack: SESE,SE
Punch-Deathpunch: SESD
Heaven Cannon (após Punch-Deathpunch): SE
Low Kick Finish (após Punch-Deathpunch): CE
High Kick Finish: (após Punch-Deathpunch): CD
Double Strike: SE+SD
Slice Uppercut: [levantando-se, SD ou CESD]
Elbow (após Slice Uppercut): SD
Catapult Attack (após Slice Uppercut): SE,SE
Clb Fist-Sweep-Bow Leg (após Slice Uppercut): SE,CD,CE
Sweep (após Slice Uppercut): CD
Highkick (após Sweep): N+CD
Fankick (após Sweep): ↓+CD
Uppercut (após Sweep): SE
Dashing Punch-Elbow: durante a corrida ou agachado, ↘+SE,SD
Dashing Elbow: agachado, ↘+SD
Death Push: ↘+SD
Lowkick (após Death Push): CE
High Kick (após Death Push): CD
Death Push-Uppercut: ↘+SD,SE
Punch-Spin Behind: SD←

Palm Attack: →+SESD

Club Fist-Sweep-Bowleg: SE+CD,CE

Spinsweep: ↓+CD

Uppercut (após Spinsweep): SE

Sweep (após Spinsweep): CD

Sidestep Spin: CE+CD

Spin-Highkick-Legsweep: CE+CD,CD,CD

High Kick (após Spin-Highkick-Legsweep): CD

Low Kick (após Spin-Highkick-Legsweep): ↓+CD

Uppercut (após Spin-Highkick-Legsweep): SE

Earthquake Stomp: ↗+CE+CD

Low Attack Halt: ↙+[SE+CE ou SD+CD]

Heaven Cannon: →+SE+CD (!)

Arremessos

Death Valley Bomb: SE+CE (F)



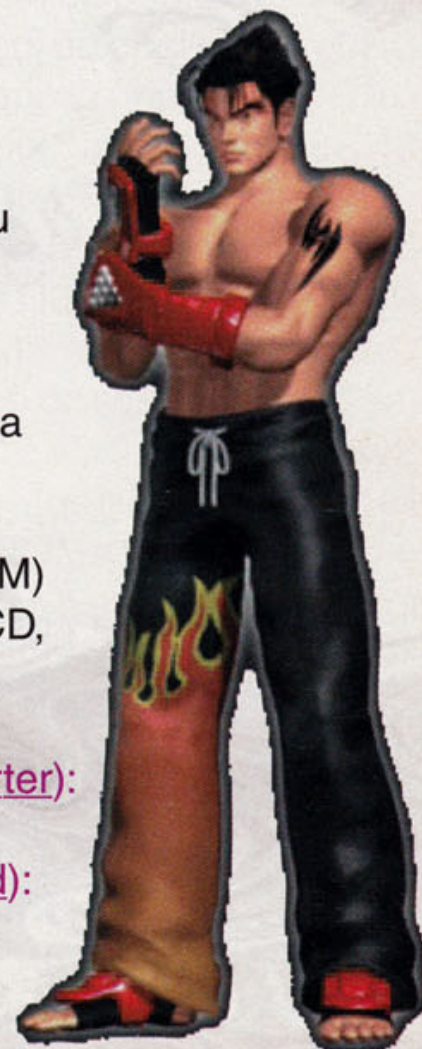
Fisherman Suplex: SD+CD (F)
Front Suplex: ↓↘+SE+CE (F)
Cyclone Suplex: ↙↙+SE+SD (F)
Armlock Suplex: ↘+SE+SD (F)
Triple Threat: ↓↙←→+SE+SD (F)
Spinning Air Neckbreak: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Running Bulldog: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Super Frankenstein: [SE+CE ou SD+CD] (D)



JIN KAZAMA

Golpes Especiais

1-2 Jabs: SE, SD (aa)
ShootTheWorks: SE, SD, CE (aam)
Standing Axe Kick (após o ShootTheWorks): CD (m)
Rising Front Kick (após o ShootTheWorks): →+CD (m)
Overhead Shot: →+SD (m)
Side-Step Roundhouse: →+CE (a)
Low Jab, Overhead Shot: ↘+SE, SD (mm)
Shining Fists: SE, SE, SD (aam)
Devil Fists: SE, SD, SD (aaa)
Twin Pistons: SE levantando-se, SD (mm)
Stomach Rush: →, →+SD (m)
Tooth Fairy: EL+SD (m)
Crouch Dash: →, N, ↓, ↘
Thunder Godfist-Kick (após o Crouch Dash): SE, CE (mm)
Thunder Godfist-Sweep (após o Crouch Dash): SE, CD (mB)
Wind Godfist: (após o Crouch Dash): SD (a)
Hell Sweep, Roundhouse: (após o Crouch Dash): CD, CD (Bm)
Rising Swipe Stun: ←, →+SD (m)
Elbow, Uppercut: (após o Rising Swipe Stun): SE, ↓+SD
Elbow, Stomach Rush (após o Crouch Dash): SE, SD (mm)
Knee: →+CD (m)
Arching Roundhouse: ←+CD (a)
Axe Heel Kick: →, →+CE (m)
Double Axe Kick: [levantando-se ou ↘+] CD, CD (mm)
Can Can Kicks: ↓+CE+CD (m)
Reversal: ←+[SE+CE ou SD+CD]
Sky Foot Slice: CE durante a corrida (m)
Crushing Kick: CDCE (M)
Bounce Back Pounce: ↗+SD+CD (M)
Jumping Kick Combo: [↑ ou ↗]+CD, CD, CD, CD (mBBm)
White Heron Starter: SE+CD (ba)
Backhand (após o White Heron Starter): SD (a)
High Kick Finish (após o Backhand): CD (m)
Sweep Finish (após o Backhand): ↓+CD (B)



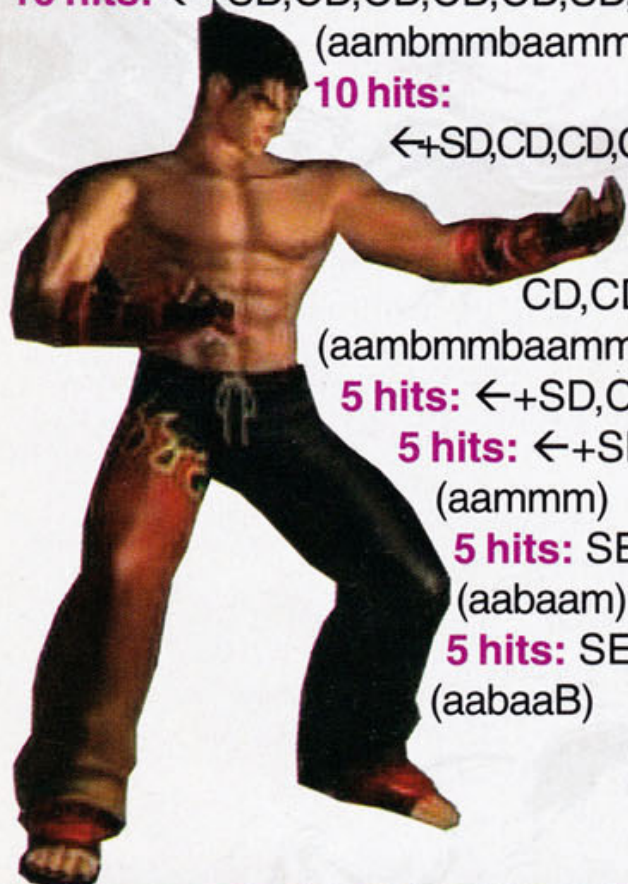
Power Uppercut: ←+SE+CD (!)
Super Power Uppercut: ←+SE+CD (!)

Arremessos

Holding Kicks: SE+CE (F)
Arm Breaking HipToss: SD+CD (F)
WristTakedown: ↓↘←+SE+CE (F) (%SD%)
Stonehead: →, →+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Strike of Mother: ↘+SD+CE (F) (%SD%)
UltimateTackle: [agachado ou ↘+] SE+SD (F)
Arm Bar (após o UltimateTackle): SE+SD (link)
Face Punches (após o UltimateTackle): [SESDSESDSE ou SDESDESSED] (link) (9%SE+SD%)
Punches-Arm Bar (após o UltimateTackle)
 SE,SD,SE,SE+SD (link) (%SE+SD%)
Spinning Arm Breaker: SE+CE ou SD+CD (T)
Arm Break-Toss: SE+CE ou SD+CD (D)
???: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

10 hits: →, →, N, SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, SE, SD, SE
 (aaaaambamb)
10 hits: →, →, N, SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, CE, SD, SE
 (aaaaambbm!)
9 hits: →, →, N, SD, SE, CD, CD, SD, CD, CE, SD, SE
 (aammmmbm!)
9 hits: CE, SD, CD, CE, SE+CD, SD, SD, SE, SD
 (aamabaamm)
8 hits: CE, SD, CD, CE, SE+CD, SD, SE, CE
 (aamabaamm)
8 hits: CE, SD, CD, CE, SE+CD, SD, SE, CD
 (aamabaamb)
10 hits: ←+SD, CD, CD, CD, CD, SD, SE+CD, SD, SE, CE
 (aambmmbaamm)
10 hits:
 ←+SD, CD, CD, CD, CD, SD, SE+CD, SD, SE, CD
 (aambmmbaamb)
9 hits: ←+SD, CD, CD,
 CD, CD, SD, SE+CD, SD, CE+CD
 (aambmmbaamm)
5 hits: ←+SD, CD, SD, SE, SD (aammm)
5 hits: ←+SD, CD, SD, SE, ↓+SD
 (aammm)
5 hits: SE, SD, SE+CD, SD, CD
 (aabaam)
5 hits: SE, SD, SE+CD, SD, ↓+CD
 (aabaab)



EDDY GORDO

Observação:

RW - Rewinder
HSP - Handstand Position
OBP - On Back Position

Golpes Especiais



1-2 Punches:
 SE,SD (aa)
Jab-Cross-Kick:
 →+SD,SE,CD
 (aam)
Stun Elbow:
 ↘+[SE ou SD] (m)
Knee: ←+CE (m)
Reaching Kick-
HSP: ↘+CE (b)
Shin Kick: ↘+CD

(b)
BarbedWire: ↘+CD,CD,CD... (infinito) (a)
HSP (após o BarbedWire): ←
Jumping Overhead Kick: →, →+CE+CD (M)
Jumping Backflip: →, →+CD
Super Shin Kick (após o Jumping Backflip): CE (b)
Super Face Kick (após o Jumping Backflip): CD (a)
Double Foot Face Kick: ↗+CE+CD (m)
OBP (após o Double Foot Face Kick): ←
Jumping Roundkick: ↗+CD (m)
Sattelite Moon: CDCE (m)
Ground Slide Kick-OBP (após o Sattelite Moon): CE (B)
HSP (após o Groun Slide Kick-OBP): ←
Bazooka Kick (após o Sattelite Moon): CD (m)
Flare-OBP: CECD (Bb)
HSP (após o Flare-OBP): ←
Ground Kicks (após o Flare-OBP): CD,CD (BB)
Cartwheel Pop-Up Kick: ↘+CE+CD (m)
Front Roll Kick-HSP: →+CE (m)
Monkey Trick: →+CD (m)
Flare-OBP (após o Monkey Trick): CECD (Bb)
HSP (após o Flare-OBP): ←
Ground Kicks (após o Flare-OBP): CD,CD (BB)
Lunging Front Kick: →, →+CE (m)
HSP (após o Lunging Front Kick): ←
Arching Crecent Kick: ←+CD (a)
Low Sweeps (após o Arching Crecent Kick): CE,CE (BM)
HSP (após o Low Sweeps): ←
Infinite Kicks (após o Arching Crecent Kick): CE, espere 1 segundo,CD,CE, espere 1 segundo,CD,CE...
Flip Over String (depois de Arching Crecent Kick): CD,CE+CD (MM)
Crying Needle: ↓+SE+SD (a)
Screaming Needle (após o Crying Needle): SE+SD (m)
Outside Crecent Kick: levantando-se, CD (m)
Flip Pounce: levantando-se, CE+CD (M)
Front Back-Handspring: CE+CD (M)
HSP (após o Front Back-Handspring): ←
Low Sweeping Kick: ↘+CE (B)
Low Sweep Follow-Up (após o Low Sweeping Kick): CE (M)
HSP (após o Low Sweep Follow-Up): ←
Infinite Kicks (após o Low Sweep



Follow-Up): espere 1 segundo,CD,CE,espere 1 segundo,CD,CE...

Rewinder [RW]: EL

Rewinder [RW]: SE+SD

OBP: →+SE+SD

Handstand Position [HSP]:

Walk Forwards: →

Handstand Dodge 1: ↑N

Handstand Dodge 2: ↓N

Low Bend Crouch: ↓

Super Roo Kick-HSP: ↓+CE+CD (m)

Split Kick-OBP: CE (B)

Helicopter-HSP: CD (m)

Foot To The Head: ↓+[CE ou CD] (M)

HSP (após o Foot To The Head): ←

Left Roll Out Punch: SE (m)

Ground Sweeps (após o Left Roll Out Punch): CECE (BM)

Low Kicks-Needle (após Left Roll Out Punch):

CE,CD,SE+SD (BBm)

Ground Fury Attack (após o Left Roll Out Punch):

CE,CD,CD,CD (AAAA)

Right Roll Out Punch: SD (m)

Low Sweep-Spin Sweep (após Right Roll Out Punch):

CD,CE (BB)

HSP (após o Low Sweep-Spin Sweep): ←

On Back Position [OBP]:

HSP: ←

Flip Up Kick: CECD (M)

Mid Kick-Handspring: CD,CE+CD (mM)

Rising Needle: SE+SD,SE+SD (mm)

Mid Kick-Jumping Kick: CE,CD (mm)

Rewinder [RW]:

Downward Super Strike: SD (m)

Backhand-Pop-Up Kick: SE+SD,CE (am)

2 Slaps-Mid Kick-HSP: SE+SD,espere 1 segundo,CE

Ground Slide Kick-OBP: CE (m)

HSP (após o Ground Slide Kick-OBP): ←

1 Handed Sweep: CD (B)

1 Handed Finish Sweep (após o 1 Handed Sweep): CD (B)

Back Handspring: (após o 1 Handed Sweep):CE+CD (M)

Triple Flip Action: CE+CD,CE+CD,CE+CD (mMM)

Skull Kick: ↑+CE (M)

Pop-Up Kick (após o Skull Kick): CE (m)

Forward Roundhouse (após o Pop-Up Kick): ↑+CD (m)

Kick-Out (após o Skull Kick): CE+CD (b)

1 Handed Sweep (após o Skull Kick): ↓+CE (B)

Arremessos

Handstand LegToss: SE+CE (F)

180 Degree SpinToss: SD+CD (F)

Spinning HipToss: ←↘↓↘→+SE+SD (F) (%SE+SD%)

Overhead Monkey Flip: [SE+CE ou SD+CD] (T)

Spinning Neck Kick: [SE+CE ou SD+CD] (D)

Side Pop Flip: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Combos

10 hits: CDCE,CD,SD,CD,SD,CD,CD,

CE+CD,CE+CD,CE+CD

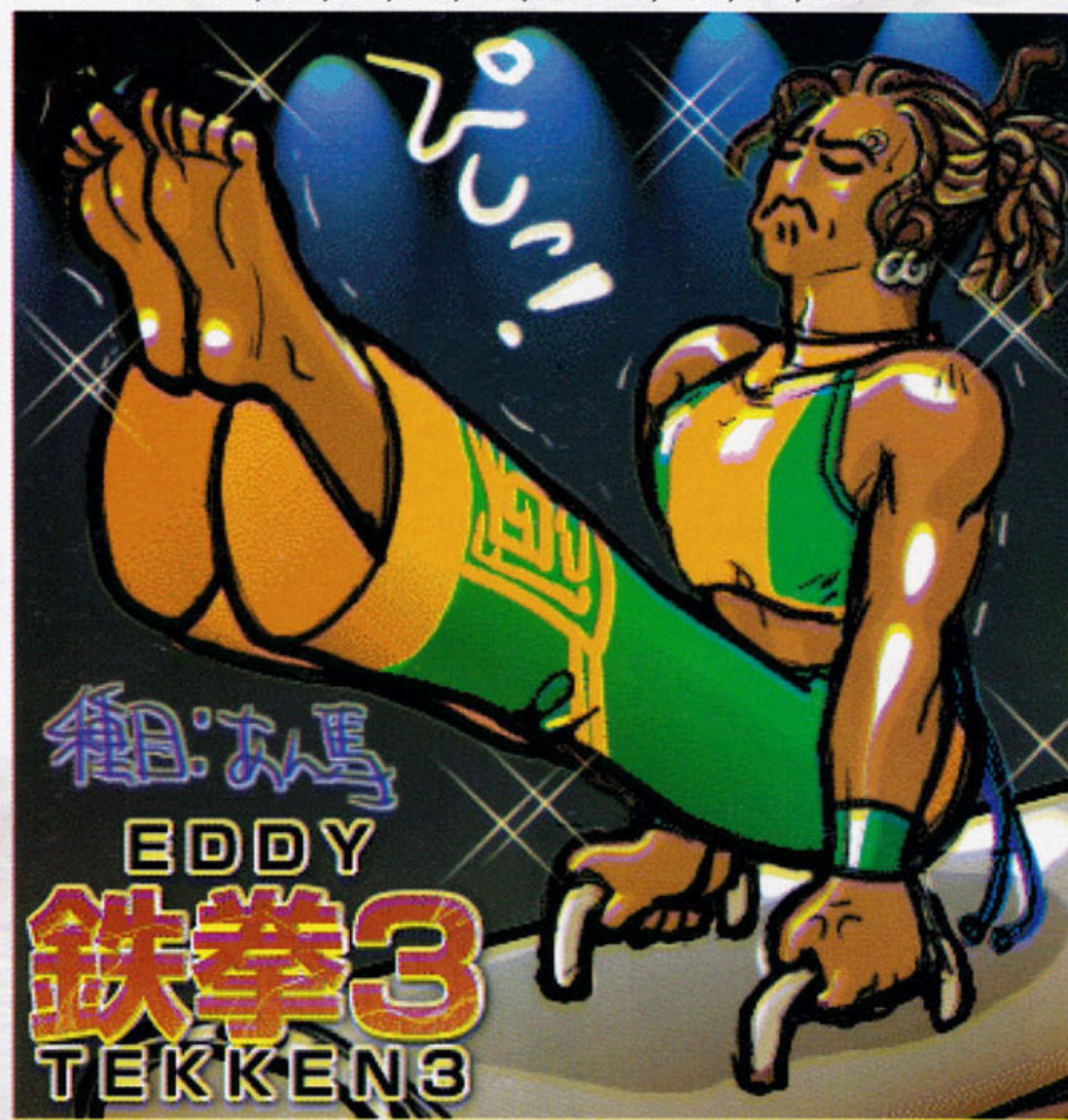
9 hits: CDCE,CD,SD,CD,CD,CE+CD, CE+CD,CD,CE+CD

8 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,CD, CD,CD

6 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,CE

8 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,CD, SE+SD,SE+SD

9 hits: CDCE,CD,SD,CD,CE,←+CD, CE,CD,CE+CD



HEIHACHI

Golpes Especiais

Shining Fists: SE,SE,SD

2 Punches-Backfist: SE,SD,SD

Punch-Gut Punch-TGF: →+SE,←+SD,→+SE

Chi Palm: SE+SD

2 Punches-Chi Palm: SE,SD,SE+SD

Twin Pistons: ↘+SE+SD

Deathfist: ↓↘→+SD

Tile Splitter: levantando-se, SE

Splitter-Deathfist: ↓+SE,SD

Demon Godfist (DGF): →→+SD

Thunder Godfist (TGF): →,N,↓↘+SE

Wind Godfist (WGF): →,N,↓↘+SD

Slice Kick: →,N,↓↘+CE,N

Low Slice Kick: →,N,↓↘+CE

Hell Sweep: →,N,↓↘+CD

Second Sweep-Axe Kick (após Hell Sweep): CD,N+CD,CD

Double Sweep-Axe Kick (após Hell Sweep): CD,CD,N+CD,CD

Left Axe Kick: →→+CE

Sky Foot Slice: →→→+CE

Screw Blade Leg Attack: ↗+CE,CD

Corpse Splitter: ↗+SD+CD

Right Axe Kick: →+CD

Aerial Kick-Low Sweep: ↗+CD,CD

Double Axe Kick: levantando-se,CD,CD

Flipkick: CDCE



ANNA WILLIAMS

Golpes Especiais

Demon Stomp: ↓+CD
Shadow Foot Sidestep: ←←,N+CE+CD
Demon Tile Splitter: ↓+SE+CD (!)
Arremessos
Neck Breaker: SE+CE (F) (%SE%)
Powerbomb: SD+CD (F) (%SD%)
Headbutt: →→+SE+SD (F)
Knee Backbreaker: [SE+CE ou SD+CD] (T)
???: [SE+CE ou SD+CD] (E)
???: [SE+CE ou SD+CD] (D)
Cross Cut Saw: ←+SE,SE,SE
Highpunch, Lowkick: SE,CD
3 Punches,Lowkick: SE ou ↘+SE,SD,SE,↓+CD
3 Punches, Highkick, Backhand: SE ou ↘+SE,SD,SE,CD,SD
Sidestep Cancel (após o 3 Punches, Highkick, Backhand): ↑ ou ↓
Midkick ou Lowkick ou Bonecutter (após o 3 Punches, Highkick, Backhand): CE ou CD ou ↗+CE)
Midpunch, Quickkick: agachado SD ou ↓+SE ou ↓+SD, N+CD
Offensive Push: →+SE+SD
Double Palm: levantando-se ou →→, SE+SD
Cat Thrust: agachado,→+SE
Spinning Slap, Uppercut: EL+SE+SD
Punch, Doublepalm: SD,→+SE+SD
2 Punches, Lowkick: SD,SE,CD
Bitchslaps: ←+SD,SD
Palm Uppercut: levantando-se,SD ou ↓↘→+SD
Leg Blade: EL+SD
Spinning Layout Slap: →→+SD
Cold Blade: agachado,↘+SD
Highpunch, Highkick ou Lowkick ou Roundhouse: SD,CE ou ↓+CE ou CD
2 Highkicks: CE,CD
Groundstomp: ↓+CE+CD
Lowkick, Highkick ou Uppercut: ↓+CE,CD ou SD
Sidekick, Punch, Kick, Backhand: ↘+CE,SE,CD,SD
Sidestep Cancel (após o Sidekick, Punch, Kick, Backhand): ↑ ou ↓
Midkick ou Lowkick ou Bone Cutter (após o Sidekick, Punch, Kick, Backhand): CE ou CD ou ↗+CE
Sidekick, Punches, Lowkick: ↘+CE,SD,SE,CD
Sidekick, Punch, Highkick ou Lowkick ou Roundhouse: ↘+CE,SD,CE ou ↓+CE ou CD
Sidekick[s], Highkick, 2 Punches: ↘+CE,[CE,CE],CD ou SE,SD
Bonecutter: ↗+CE ou →→→+CE
Highkick, Lowkick: CD,CE
Catstance: ←+CD
Thrust Kick (após o Catstance): CD
Low Flipkick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD

Low Flipkick: ↖ ou ↑ ou ↗+CD
High Flipkick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD
Jumpkick, Lowkick, Highkick: ↗+CD,CE,CD
Kneeling Flipkick: →→+CD
Lowkick ou Midkick, Spinchop, [Sidestep Cancel]: agachado, CD ou ↓+CD, N+SE, [↑ ou ↓]
Lowkick ou Midkick, Offensive Push: agachado, CD ou ↓+CD, N+SE SD
Backflip: ↑ ↖ ou ↖+CE+CD
Attack Reversal: ←+SE+CE ou ←+SD+CD
Mystic Booty Taunt: SE+SD+CE
Bloody Scissors: ↓+SE+SD (!)
Hunting Swan: ↙+SE+SD (!)

Arremessos

Arm Turn: SE+CE (F)
Lifting Toss: SD+CD (F)
Overhead Neck Throw: ↗+SE+SD (F)
Embracing Elbow Strike: ↘,↘+SE (F)
Palm Grab: ↓↘→+SE+SD (F)
Reaping Arm Bar (após o Palm Grab): CE,CD,CE,SE+SD (link)
Standing Reverse Arm Lock (após o Palm Grab): SE,CE,SD,SE (link)
Falling Reverse Arm Lock (após o Standing Reverse Arm Lock): SD,SE,CE,CD,SE+SD (link)
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze (após o Standing Reverse Arm Lock): CE,SE,CD,SE+SD,SE+SD (link)
Gatelatch Throw (após o Standing Reverse Arm Lock): SD,CE,SE+SD,CE+CD,SE+SD (link)
Arm Sprain, Standing Cross Lock (após o Palm Grab): SE+CE,CD,SE+SD (link)
Inverted Crucifix (após o Arm Sprain, Standing Cross Lock): CD,CE,CD,CE+CD,SE+SD (link)
Arm Break, Rear Cross Lock (após o Arm Sprain, Standing Cross Lock): SE+SD,CD,CE,SE+SD,SE+SD,SE+SD (link)
Embracing Throat Strike: SE+CE ou SD+CD (E)
Neck Snake Choke: SE+CE ou SD+CD (D)
Neck Snake Choke: SE+CE ou SD+CD (T)

Combos

10 hits: SE ou ↘+SE ou levantando-se, SE SD SE SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD

GON

Golpes Especiais

Advancing Punches: SE,SE,SE,SE...
Roger Punch: ←+SE
Demon Gonfist: ↖ ou ↑ ou ↗+SE
Uppercut: levantando-se, SE ou SD
Rushing Headbutts: →→+SE+SD, SE+SD, SE+SD
Rolling Sawblade, Sky Headbutt: →→+SE+SD, SE+SD
FACE UP/HEAD TOWARDS: ↓ ou ↙+SE+SD
Sideroll, Get Up (após o FACE UP/HEAD TOWARDS): SE
Get Up (após o FACE UP/HEAD TOWARDS): ↑
Roll Forward ou Backward (após o FACE UP/HEAD TOWARDS): → ou ←
Tailsmack (após o FACE UP/HEAD TOWARDS): CE ou CD
FACE DOWN/HEAD TOWARDS (após o FACE UP/HEAD TOWARDS): ↓+SE
Ankle Kickout (após o FACE DOWN/HEAD TOWARDS): CE ou CD
Roll Forward, Bootkick (após o Ankle Kickout): →,CE ou CD
Roll Backward, Rollback Roo Kick (após o Ankle Kickout):

←,CE ou CD

Backdrop: ↖ ou ↑ ou ↗+SE+SD

Bellyflop, Face Down/Head Towards: ↗,SE+SD

Foot Tossover: ←+SE+SD

Offensive Push: ↘+SE+SD

Shoulder Uppercut: →,N,↓↘+SE+SD

Helicopter: →+SD+CE

Double Lowtail Swipes: →+CE, CE

Dropkick: →+CE+CD

Mid Headbutt: CE+CD

Sidestep Shuffle[s]: ←+CE+CD[,←,←,←,←..]

Frankensteiner, FACE UP/FEET TOWARDS: ↘+CE+CD

Medium Kickup (após o Frankensteiner, FACE UP/FEET TOWARDS): CE ou CD

FACE DOWN/FEET TOWARDS (após o Frankensteiner, FACE UP/FEET TOWARDS): ↓+SE

Stomachslide Kickback (após o FACE DOWN/FEET TOWARDS): CE ou CD

Roll Forward, Backward (após o FACE DOWN/FEET TOWARDS): → ou ←

Sit Down: ↙+CE+CD

Roll Forward, Bootkick (após o Sit Down): →,CE ou CD

Roll Backward, Rollback Roo Kick (após o Sit Down): ←,CE ou CD

Somersault Headbutt: durante a corrida ou →, →+CE+CD

Helicopter Tailspin: ↑+CE+CD

Jumping Hopkick: ↗+CE ou CD

Helicopter Tailspin: ↖ ou ↗, CE+CD

Flipstomp, Buttflop: ↖ ou ↗+CE+CD

Helicopter Tailspin: ↗,CE+CD

Buttflop: ↗,CE ou CD

Buttflop: ↑+CD

Rollback Roo Kick: levantando-se, ↙+CE+CD

Low Shin Charge: levantando-se, ↘+CE+CD

Tailspins, Mid Fire: CD, CD, CD, CD, CD, CE+CD

Tailsmack: ↓+CD

Forward Fire: SE+SD (!)

Electric Guard: SE+SD SE ou SD (!)

2nd Shock, Face Down/Head Towards (após o Electric Guard): SD (!)

Dino Fart: ←+CD (!)

Small Headbutt: →→ (de longe) (!)

Super Somersault Headbutt: SE+CD (!)

Arremessos

Bite Toss: SE+CE ou SD+CD (F)

Multi-Slam: SE+CE ou SD+CD (E)

Giant Swing: SE+CE ou SD+CD (D)

Tackle Backstomp: SE+SD ou SD+CD (T)

Combos

2 hits: ↗+SE, (CT), ↗+SE

2 hits: ↗+SE (CT), CD

3 hits: ↑+SE, SE+SD SE

3 hits: ↗+CD, ↗+CD, ↗+CE+CD

2 hits: agachado, ↙+CE+CD, (CT), CD

Dr. Boskonovitch

Observação:

GS: O golpe causa Guard Stun

DS: Double-Over Stun

FB: Fall Back (Doctor B. vai cair para trás após o golpe)

EFB: Electric Fall Back (Doctor B. vai brilhar, então vai cair para trás após o golpe)

c: Representa um counterhit

←: Significa que o próximo golpe pode ser atrasado

~: Faça o golpe seguinte imediatamente

KND: Knockdown Position (olhando para cima, pés para frente)

PLD: Play Dead Position (olhando para cima, pés para o outro lado)

SLD: Slide Position (olhando para baixo, pés para o outro lado)

FCD: Face Down Position (olhando para baixo, pés para frente)
Durante o FB, aperte SD para acelerar a queda. Aperte SE durante a aceleração da queda para ir direto ao Panic Doctor. A qualquer momento durante o FB, aperte CE+CD para fazer um Flip Flop. Durante a animação inicial do FB ou EFB, aperte → para se recuperar. A qualquer momento durante o FB ou EFB, aperte ↑ para um Doctor Bounce.

Golpes Especiais

One-Two Punches: SE,SD (mm)

Bad Stomach-(#3): SE+CD

Panic Doctor-(FB): SD SE

Left Lk-Right LK: CE, CD (bb)

Thunder Oldfist-(EFB): ↗+SE (m)

Wind Oldfist-(FB): ↗+SD (a)

Trip Slide: →+CE+CD (M)

Crouch Dash: →→

Jam Combo-(EFB): →→+SE<CD<CE<SD<SE (mBBmm)

Jam Combo Extention-(EFB): →→+SE<CD<CE,CE,CE,SD<SE (mBBBBmm)

Jack Tamer-(DSc GS): →→+SD (m)

Slash Kick-(GS): →→+CE (m)

Whiff Frankensteiner: →→+CD (M)

Steel Dive: →→+SE+SD (M)

Head Dive: →→+CE+CD (M)

Elbow Rush-(FB): →→,N+SD (m)

Elbow Warp: →→,N+SD (CH) (m)

Laughing Doctor (após Elbow Warp): →→

Mind Warp (após Laughing Doctor)-(PLD): SE+SD (M)

Hopping Back Kick (após Laughing Doctor)-(FB): CE (M)

Panicsmoka: →→,N+CE (M)

Twin Pistons-(FB): ↘+SE,SD (mm)

Slicer-(FCD): ↓+CD (B)

Dr. Kossak Kicks-(FB): ↙+CE,CD,CE,CD,CE,CD (BBBBBB)

Guard Break-(KND): ←+SE+CD (m)

Banik Charge: CE+CD

Banik Oldfist Chain (após Banik Charge)-(FB): ↗+SE, CE,CE,CE,CE (mmmmmm)

Super Panic Chain... (após Banik Charge): ↗+SE,CE, CE,... (mmmm...)

...Super Panic Chain (após Super Panic Chain)-(FB):

...→+CE, CE, CE, CE, CE, CE (mammmmb)

Shadow Legs Front (após Banik Charge): ←

Overhead Crescent (após Shadow Legs Front)-(FB): CE (a)

Prison Break (após Shadow Legs Front)-(FB GS): CD (m)

Panik Reverse Charge: ←+CE+CD

Super Doctor (após Panic Reverse Charge): ↑ (!)

Shadow Legs Back (após Panic Reverse Charge): ← ou →

Summer Kick (após Shadow Legs Back)-(FB): CE (m)

Winter Kick (após Shadow Legs Back)-(FB): CD (m)

Gut Stun-(FB DSc): EL+SD (m)

Thunder Oldfist (após Gut Stun)-(FB): SE (m)

Doctor Scoot: KND, → ou ←

Doctor Roll-(FB): KND, →→ ou ←←



Rolling Kick (após Doctor Roll)-(GS): CD (M)
Flying Cross Chop (após Doctor Roll)-(GS): →+SE+SD (M)
Flip Flop (após Doctor Roll)-(KND): CE+CD (M)
Doctor Breath: KND, SE ou SD (!)
Hop Up: KND CE+CD (m)
Rolling Kicks: KND CE<CE (bm)
Roger Kicks-(#3): KND CD, CE, CD, CE, CD (!mmmmmm)
Trick Roger Kicks-(#3): KND CD, CD, CE, CD, CE, CD (!mmmmmm)
Chi Charge: KND SE+SD+CE+CD
Doctor Scoot Away: PLD, → ou ←
Doctor Roll-(FB): PLD, →→ ou ←←
Flying Cross Chop (após Doctor Roll)-(GS): →+SE+SD (M)
Flip Flop (após Doctor Roll)-(PLD): CE+CD (M)
Roo Kick-(EFB): PLD CE+CD (m)
Chi Charge: PLD SE+SD+CE+CD
Lying Trip Slide: SLD CE+CD (B)
Spinning Crescent Lunge-(FCD): FCD CD (m)
Doctor Roll-(FB): FCD ←←
Rolling Roo Kick (após Doctor Roll)-(EFB): CE+CD (m)
Mind Blast: CT SE+SD (M)
Mind Blast Away: CT ←+SE+SD (M)
Panic Charge Reverse: CT CE+CD
Shadow Legs Back (após Panic Charge Reverse): ← ou →
Summer Kick (após Shadow Legs Back)-(FB): CE (m)
Winter Kick (após Shadow Legs Back)-(FB): CD (m)
High/Mid Punch Parry-(#1): SE+SD
Low Parry: ↓+SE+SD
Bio Reactor-(#2): ←+SE+SD (!)
Resting Doctor: ↓+CE+CD
Skidding Doctor (após Resting Doctor): CE ou CD...
#1: pode emendar direto um Irish Whip
#2: evadido com CE+CD, vai continuamente causar dano até escapar
#3: após qualquer CD na sequência, segurar ← fará Dr. B. rolar para trás.

Arremessos

BDS (necessário fazer um Bad Stomach antes)
Irish Whip: BDS, SE+SD (F) (%SE+SD%)
Elbow Drop (após Irish Whip): SD, SD, SE+SD (link)
Kingstep (após Elbow Drop): SE+CD (link)
Running Bulldog (após Kingstep): SD, SE, CE, CD (link)
Cartwheel (após Elbow Drop): SE+SD (link)
Taunting Doctor (após Cartwheel): CE+CD (link)
Shoulder Ram (após Cartwheel): SE+SD (link)
Flying Cross Chop (após Elbow Drop): CE+CD (link)
Arm Takedown: BDS, SE+SD (E)
Trip Up: BDS, SE+SD (D)
Atomic Drop: BDS, SE+SD (T)
Rolling Powerbomb: SE+SD (desvia), CE+CD (E)
Dr. Frankensteiner: →→+CD (F)
Stone Head: KND, →→ ou ←←, ←+SE+SD (F)



OGRE I

Golpes Especiais

Telekinetic Slam: (pelas costas) SE+CE
Shining Fists Combo: SE, SE, SD
Demon Slayer: SE, SD, SD
Twin Pistons: ↘+SE, SD
Step-In Punch: →+SD
Backflip -> Tooth Fairy: ↖+CE, SD
Running Exploder: →→→, CE+CD
Hop -> Slide Kick: →→, N, CE+CD
Bazooka Leg: →→, N, CD
Hopkick (NJ): ↗+CD
Hunting Hawk: ↗+CE, CD, CE
Thrust Kick: ↓↘+CD
Triple Low Kicks: ↓+CE, CE, CE
Double Low Kicks -> Rocket Kick (NJ): ↓+CE, CE, N, CE
Axe Kick: →→+CE
Axe Heel Crush: →→+CD
Standing Tsunami Kick: →+CD
Tsunami Kick: (levantando-se) CD, CD
Infinity Kicks: (levantando-se) CE, CE, ↓+CE, CE, CE...
Demon Godfist: (levantando-se) SD
Crotch Chop: (levantando-se) →+SE
Clapper Attack: ↘+SE+SD
Backwards Slap Sweep: ↓, ↘+SD
Downward Arm Strike: ↓→+SD
Shin Kick -> High Kick: ↓+SD, CD
Triple Shin Kick -> High Kick: ↓+CD, CD, CD, CD
Black Shoulder: →+SE+CD
Flaming Knuckle Bomb: ↑↓+SE +SD (!)
Bloody Scissors: ↘+SE+SD (!)
Serpent Thrust: →→+SD (!)
Kunai Advance: →→, N, SD (!)
Kunai Blow: ←+SD (!)
Sidewinder: ←+SD+CE (!)
Juggle (NJ): SE, →+SD

Arremessos

??? : SE+CE (F)
 ??? : SD+CD (F)
 ??? : SE+CE (E)
 ??? : SE+CE (D)

OGRE 2

Golpes Especiais

Black Shoulder: →+SE+CD
Shining Fists: SE, SE, SD
2 Punches-Backfist: SE, SD, SD
Flipkick: CDCE
Cold Blade: agachado, ↘+SD
Arm Squeeze: →→+SD
Infinite Kick Combo: levantando se, CE, CE, ↓+CE, CE, CE, CE..
Alternating Kick (após Infinite Kick Combo): [↓ ou → or ↑]
Ground Fire: ↓+SE+SD (!)
Air Fire: EL+SE+SD (!)
Kunai Stab: ←+SD (!)
Kunai Advance: →→, N+SD (!)

Arremessos

Rabid Bear: SE+CE (F) (%SE%)
Bear Hug: SD+CD (F) (%SD%)
Waning Moon: ↘↘+SD+CD (F)
Chew Toy: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Multi-Slam: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Big Bear Drop: [SE+CE ou SD+CD] (D)

TRUQUES

TEKKEN 3

Playstation

Personagens secretos: Para conseguir estes personagens no Playstation, você deve terminar o game com os personagens normais, algo parecido com o sistema usado em Tekken 1 e 2, mas com algumas diferenças. Nos dois primeiros da série, cada personagem normal tinha um subchefe que ficaria disponível caso você terminasse o jogo com ele (o personagem normal). Em Tekken 3 as coisas mudam um pouco: os 10 lutadores normais não possuem um subchefe, mas cada vez que você termina com um deles, um lutador secreto é liberado. Mas como isso? É simples, cada vez que você termina o jogo com um personagem normal diferente, um lutador secreto é habilitado. Vamos exemplificar para simplificar. Digamos que você escolha terminar o jogo pela primeira vez com Eddy Gordo, ao fazer isso você habilita o primeiro lutador secreto. Agora você deverá lutar até o final com um outro personagem comum para disponibilizar o próximo personagem secreto, ou seja, nada de terminar com Eddy novamente. Suponhamos então que você opte por terminar com Jin Kazama desta vez, assim o próximo lutador secreto ficaria à sua disposição. Agora, para liberar mais um, você não pode terminar nem com Eddy e nem com Jin, apenas com outro lutador comum é que o próximo secreto será liberado. E assim você deve seguir até habilitar todos os personagens secretos. Lembre-se que você só deve usar lutadores comuns para disponibilizar os secretos, se você usar um secreto não vai habilitar outro. E aí você se pergunta: "Mas como eu vou saber qual personagem será habilitado?" A resposta é simples: há uma sequência predeterminada em que os lutadores secretos são habilitados. A sequência é a seguinte: **Kuma/Panda, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Brian, Heihachi, Ogre e True Ogre**. Assim, a primeira vez que você terminar o game com um personagem normal, Kuma/Panda será liberado; ao terminar mais uma vez com outro personagem comum, Julia Chang será disponibilizada, o próximo é Gun Jack e assim por diante, até que, finalmente, você libere True Ogre. Se você não quer ter muito trabalho, vá para o menu de opções e coloque a dificuldade no Easy, o tempo no 20, o número de rounds no 1, habilite dano na defesa (Guard Damage) e parta para cima dos adversários com combos, isso vai acelerar bastante as coisas. Mas, se mesmo assim você não quiser ter o trabalho de terminar o game, o computador vai cuidar deste problema e agir assim como no arcade, ou seja, vai liberar os secretos com o tempo. Não em semanas, mas sim a cada 1 ou 2 horas de jogo.

RBFF SPECIAL

ARCADE

Jogue com os personagens EX

Você pode escolher a versão EX de alguns lutadores, deixando o lutador com uma personalidade má e mudando um pouco seu estilo de luta, mas por enquanto só conseguimos fazer o truque com Andy Bogard, Billy Kane, Blue Mary e Tung Fu Rue. O truque é o seguinte: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um dos quatro lutadores, segure Start então aperte B, B, C, C aperte e segure B e não solte mais (assim como o Start), espere por meio segundo e segure o botão C não soltando mais (assim como o Start), finalmente, aperte A ou D, dependendo da cor que você quiser, agora você já pode soltar os 3 botões.

NEO GEO CD

Na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor sobre Andy Bogard, Blue Mary, Tung Fu Rue ou Billy Kane, então aperte e segure Start; em seguida, ainda segurando Start, aperte 2 vezes B e segure na segunda vez; agora com Start e B segurados, espere meio segundo, aperte 2 vezes C e segure na segunda vez, aí é só apertar A ou D. Resumindo, a sequência é Start (segure), B, B (segure) C, C (segure), A ou D.

Jogue com Geese

Na tela de seleção de Ranking (escolha a opção Title Demo e espere até aparecer a tela de Ranking), faça a sequência → ↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + A, B, C. Esta sequência deve ser feita em um movimento só, como se estivesse executando um golpe, faça o 360° no sentido anti-horário começando da direita e termine com o direcional na diagonal inferior direita mais o botão A, então aperte rapidamente B e em seguida C, se

funcionar corretamente você vai ouvir Geese falando C'mon. Se você for para a tela de seleção de lutadores, Geese estará selecionável ao lado de Wolfgang Krauser.

SATURN

Andy Bogard, Billy Kane, Blue Mary e Tung Fu Rue. Para isso, basta colocar o cursor sobre um deles, segurar BC e então apertar A ou Z para selecionar, de acordo com a cor desejada, o personagem em versão EX, tanto no arcade quanto no versus ou no Practice.

MKTRILOGY

Playstation

Personagens secretos: Human Smoke: Selecione o Smoke robótico e faça os comandos: **Jogador 1** - segure ← + SA + CA + BL + RN. **Jogador 2** - segure → + SA + CA + BL + RN.

Shao Kahn: segure ↓ + SA + SB antes do Rooftop stage.

Motaro: segure ← + CA + CB antes do Desert stage.

Saturn

Chameleon - Escolha qualquer ninja masculino. Depois segure ← (para P1) ou → (para P2) + Corrida + Defesa + Soco alto + Chute alto (X + Y + Z + B). Quando a luta começar seu personagem se transformará em Chameleon.

Jogar com personagens antigos: Para jogar com Jax e Kung Lao de Mortal Kombat II ou Rayden e Kano de Mortal Kombat, ponha o cursor sobre um deles na tela de seleção de personagens e aperte Start.

Nintendo 64

Jogue contra Khameleon: No cenário The Star Bridge, aperte B+Start quando ouvir a expressão "Toasty!"

MARVEL VS. CAPCON

Jogue com RedVenom (como Carnage):

Na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre Chun Li. Mova para as seguintes direções nesta ordem: →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑. O box de RedVenom irá aparecer sobre o de Chun Li.

Jogue com Shadow Lady

Shadow Lady é uma espécie de sombra de Chun-Li, como os mesmos golpes e características. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens ponha o cursor sobre Morrigan. Mova para as seguintes direções nesta ordem: ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. O box de Shadow Lady irá aparecer abaixo de Gambit.

Jogue com Lilith

A irmã de Morrigan, Lilith, também é selecionável. Seus golpes são os mesmos de Darkstalkers 3. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e faça a seguinte sequência: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓. O box de Lilith aparecerá sob o de War Machine.

Jogue com Hulk laranja

Hulk laranja é outra versão do Hulk original. A principal diferença é que este move-se mais rápido e encaixa combos muito mais rapidamente. Todavia, a força é um pouco reduzida Hulk. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Morrigan. Mova para as seguintes direções, na ordem: →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑. O box de Hulk laranja irá aparecer sobre o de Ryu.

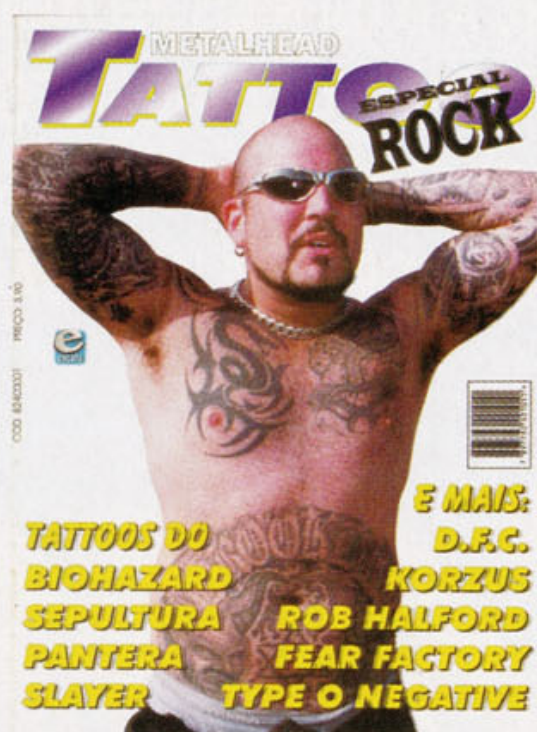
Jogue com Roll

A irmãzinha robótica de Rock, Roll, também pode ser controlada. Ela é quase uma espécie de Rockman + Rush. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens ponha o cursor sobre Zangief. Mova para as seguintes direções nesta ordem: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →. O box de Roll irá aparecer à direita da de Megaman.

Jogue com GoldWar Machine

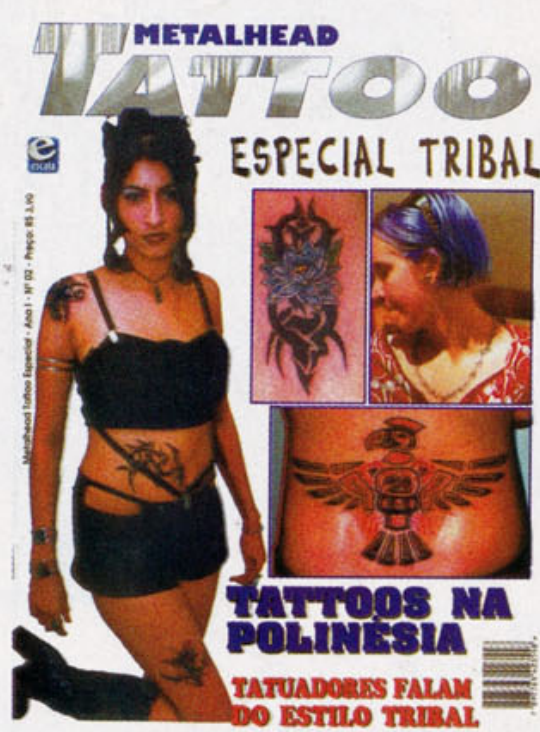
O War Machine Dourado (que mais parece o Ironman) possui a habilidade Super Armor, ou seja, assim como Mega Zangief, ele não pode bloquear normalmente. Para jogar com ele, coloque o cursor sobre Zangief e faça a sequência: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. O box de Gold War Machine aparecerá sobre o de Zangief.

COMPLETE A SUA COLEÇÃO!!!



Cód. FEV-26

R\$ 3,90 - CADA



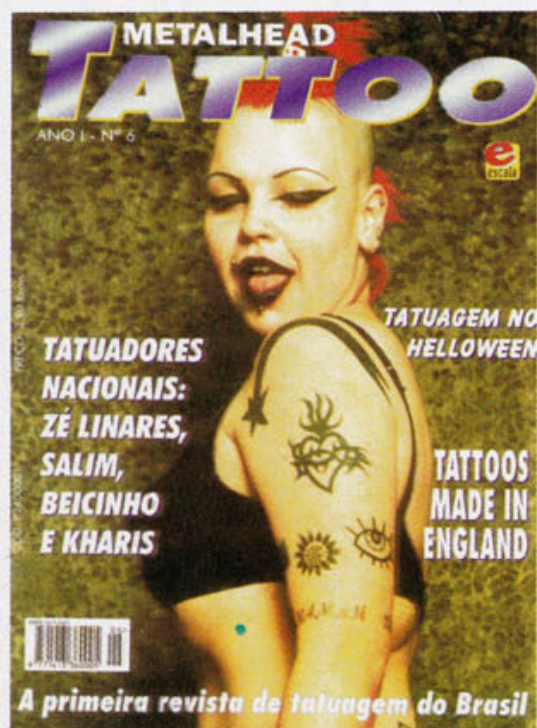
Cód. FEV-27

R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-28

R\$ 3,90 - CADA



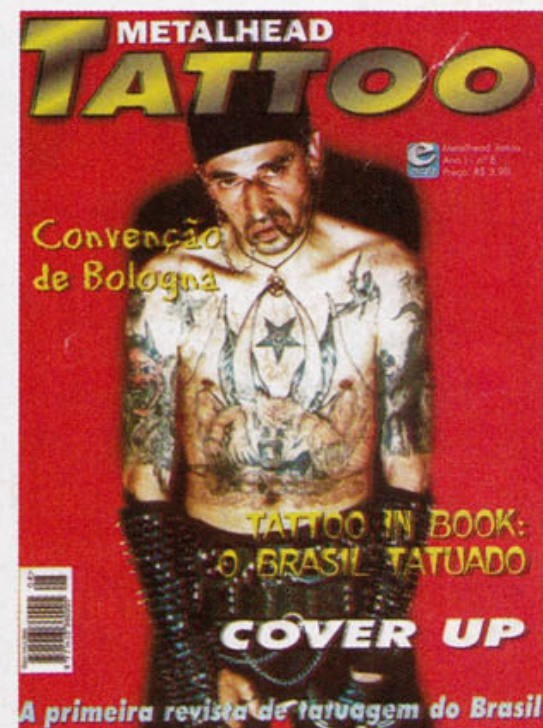
Cód. FEV-29

R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-30

R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-31

R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-32

R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-33

R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-34

R\$ 3,90 - CADA

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.26 ()

Cód. FEV.31 ()

Cód. FEV.27 ()

Cód. FEV.32 ()

Cód. FEV.28 ()

Cód. FEV.33 ()

Cód. FEV.29 ()

Cód. FEV.34 ()

Cód. FEV.30 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C. P. 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Maiores informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS



SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (BELA VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112 - (MUNHOZ JÚNIOR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapiru, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (F)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E - Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 L. 15

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 S. 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÉ)

CURITIBA - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - Rua do Catête, 311 L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra de Copacabana, 680 / 2ª SS L. B - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 - (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA DA TIJUCA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01- Shop. Millenium

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. João Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 - (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 - (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJU - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 - (SÃO JOSÉ)

<http://www.progames.com.br>

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Iapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444

RETRO AVENGERS VALENGERS

Em Prol da Cultura Gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer por meio da disponibilização digital de 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **anderbass**
Roni Sérgio Sartor

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

www.retroavengers.com.br
retroavengers@gmail.com
[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

