

KILLER INSTINCT
GOLD


PROGAMES


e
escala

GAMERS **SÉRIES**

ANO 1 - Nº 02 - R\$ 2,50



**ANIMALIZE COM OS DIVERSOS
COMBOS E SPECIAL MOVES DE
SEUS PERSONAGENS PREFERIDOS**

2 DE 3



EDITORIAL

Killer Instinct Gold foi lançado no final do ano passado e até hoje é um dos jogos mais procurados, além de ser o game de luta com o sistema de combo mais complexo de todos os tempos. Para você não ficar boiando, acompanhe passo-a-passo as explicações da Gamers, deixando aflorar seu "instinto assassino".

Na edição anterior você pode ter uma noção exata do esquema de golpes e uma pequena explicação sobre os combos. Agora você vai aprender o restante da teoria dos combos e no próximo pôster você confere os exemplos de combos, além de dicas realmente alucinantes.

Confira agora algumas manhas de jogo e aprenda os golpes e combos de: Glacius, TJ Combo, Tusk e Jago. Não se esqueça, na dúvida ou para fazer sua crítica e dar suas sugestões escreva para a gente ou mande um e-mail.

Nossos endereços: Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP

E-mail: marcosal@amcham.com.br

Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. O * significa quanta energia na barra de super você deve ter para realizar o golpe (com ***, você deverá 3 blocos de energia na barra de super). Todos os Ultra Combos devem ser feitos com a barra de super completamente cheia e o oponente deve estar com a segunda barra de energia piscando. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à direita da tela, se estiver do lado direito, inverta os comandos.

Legenda de golpes

SR	Soco Rápido
SM	Soco Médio
SF	Soco Forte
CR	Chute Rápido
CM	Chute Médio
CF	Chute Forte

CONTROLE



Manhas de jogo

Vamos enfeitar os combos? Você pode **acelerar seus Linkers ou Enders**, basta você fazer um Auto-Double e imediatamente fazer o movimento do golpe (antes mesmo do seu lutador terminar o Auto-Double). Para fazer **Enders em câmera lenta**, faça o movimento do ender duas vezes ao invés de uma (por exemplo, para fazer um combo e terminar com um Wind Kick lento com Jago, faça o combo e quando terminar, faça duas vezes o movimento do Wind Kick, $\searrow \downarrow \swarrow \searrow \downarrow \swarrow + C$). Você pode aplicar um **Super Move no final de um Ultra Combo**, a sua barra de Super vai esvaziar durante o combo, mas quando você aplicar o Ultra, sua barra vai encher novamente, então espere um pouco (o tempo certo você só saberá com o tempo) e aplique o Super Move para adicionar mais hits ao seu combo. Para fazer um **Shadow Combo**, basta usar um Shadow move como opener e todo o resto do combo será com sombras. Ficou boiando? Não entendeu algum termo ou qualquer outra coisa? Se você perdeu a edição passada, corra atrás, há muitas informações indispensáveis para você entender todos os golpes e combos de KIG e tornar-se um verdadeiro mestre.

Definições para os Combos

Starter: são golpes usados para iniciar um combo. Você pode usar vários golpes diferentes como Starters, veja abaixo:

- Special Moves
- Golpes baixos ($\downarrow$ +SF ou CF)
- Voadoras
- Ataques aéreos
- Overhead attacks ($\leftarrow$ +SF com o oponente abaixado)
- Arremesso
- Counter Moves

AD: são os Auto-Doubles, 2 hits com apenas um botão.

Linkers: são golpes usados para continuar um combo. Você precisa fazer um Linker para seguir com o próximo AD, fazendo assim: AD - Linker - AD e assim por diante.

Shadow Moves: podem ser usados como Linker para adicionar muitos hits ao seu combo. Mas lembre-se que para executar um Shadow move é necessário ter energia na barra de super.

Super Moves: muitos Super Moves também poder ser usados como Linker para adicionar hits, mas, assim como os Shadow Moves, gastam energia da barra de super.

CCA: são golpes usados após o Counter Attack ($\leftarrow$ +SR). Se após realizar um Counter Attack com sucesso, deixando o oponente com a guarda aberta, você seguir com um CCA, seu golpe vai acertar 3 hits ao invés de apenas 1.

Overhead Attack: é um golpe que pega o oponente com a guarda baixa ou apenas abaixado. Chegue perto do oponente enquanto ele estiver abaixado e aperte $\leftarrow$ +SF e você vai conseguir acertá-lo, então siga com um AD ou um Special Move para iniciar um combo.

Arremessos: você pode arremessar o oponente e depois fazer um Air Juggle Combo, acertando o adversário enquanto ele estiver no ar. Você também pode usar um arremesso durante um combo normal para terminar como um Air Juggle Combo.

Voadoras: é possível iniciar um combo usando uma voadora com CF e seguindo com um AD (após CF, aperte SM ou CM), então você pode continuar o seu combo à vontade. Faça assim: Voadora com CF - AD - Special Move...

Ataques Aéreos: pule no oponente enquanto ele estiver no ar e aperte CF para mandá-lo para o alto e siga com golpes que pegam o inimigo no ar para fazer um Air Juggle Combo.

Golpes Baixos: dá para começar um combo com golpes rasteiros também. Aperte $\downarrow$ +SF e siga com um Special Move para continuar um combo ou então comece com $\downarrow$ +CF e siga com um AD e continue com outros golpes.

Combo Ender Factor: é o sistema de hits extras. Se você executar o primeiro Combo Ender, o próximo Ender será de 2 hits ao invés de um e assim por diante. Por exemplo, você faz um combo e termina com o primeiro Combo Ender, que vai acertar 1 vez, em seguida você aplica um outro combo e termina com o segundo Combo Ender, que desta vez vai acertar dois hits, então você inicia mais um combo e finaliza com o terceiro Combo Ender, que vai acertar 3 vezes, aí você faz mais um combo e termina com o quarto Combo Ender, acertando 4 hits. Mas você pode fazer os 4 enders em qualquer ordem, bastando que o próximo seja sempre diferente do anterior. Há ainda o 5 Combo Ender para cada personagem, que só pode ser feito após todos os 4 Enders normais. Digamos que o último Combo Ender aplicado foi o terceiro, então o seu Combo Ender Factor (CEF) é 3. O CEF adiciona hits ao Ultra Combo, o esquema funciona desta maneira:

- CEF = 1 / Ultra = 14 hits
- CEF = 2 / Ultra = 18 hits
- CEF = 3 / Ultra = 22 hits
- CEF = 4 / Ultra = 26 hits
- CEF = 5 / Ultra = 30 hits

Veja um exemplo: seu CEF é 4, você faz um combo de 20 hits e então aplica o Ultra Combo ($20 + 26 = 46$), conseguindo um total de 46 hits, entendeu? Aumente o seu CEF para conseguir Ultra Combos de mais de 70 hits.

Enders: são golpes utilizados para finalizar um combo. Lembre-se, o CEF vai dar hits extras para os seus combos.

Super Moves como Enders: você ainda pode finalizar um combo com um Super Move adicionando de 3 a 5 hits. Mas por quê gastar energia da barra de super e perder a chance de aumentar o CEF? A estratégia é você aumentar o seu CEF durante a luta, enchendo, assim, a sua barra de super e então, no final da luta dar o combo de misericórdia, usando alguns Supers e Shadows como Linkers, aplicando o Ultra (que vai acertar muito mais se você aumentar o CEF) e finalizando com um Super, Agora é só detonar, cara!



EDITORA ESCALA



GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA, Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: (011) 266-3166/265-1127, DIRETOR: Hercílio de Lourenzi, em parceria com a rede PROGAMES - Consultores: Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito, Francisco Motta, Tarcísio Motta, Donizete de Paula - Redatores: Fabio Santana de Souza, Rômulo M. S. Gentil - Jogos: Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Homero Letonai - Direção de Arte e Diagramação: Walquiria Panicacci - Editor de Arte: Fabio Santana de Souza - Revisão: Ivani Battesini - Ilustrações: Rogério Fantin - Bureau: UNIGRAPH - Distribuição: DINAP - ISSN 1413-3652



GLACIUS

Special Moves

Cold Shoulder: ↓↘→ + SM
Liquidize: ↓↘→ + CR
Liquidize & Uppercut: ↓↘→ + C
 (pode ser feito no ar se usar CM)
Ice Grip: ↓↘→ + SR
Artic Blast: ↓↘→ + S
Ice Lance: ↓↘→ + SF
Energy Gain: ↓↘→ + CR segurado,
 (quanto mais segurar, mais ganha energia)

Transition Moves

Liquidize to Behind: ↓↘→ + CM
 / →↘↓↘← + CF
Energy Gain to Liquidize: ↓↘→
 + CR segurado / ↓↘→ + CM

Outros Golpes

Combo Breaker: ↓↘→ + S ou C
Ultra Breaker: ←↘↓↘→← + SR
 (*****)
Recovery Move: ↓↘→ + CM ou CF
Air Combo: ↓↘→ + CF
Counter Attack: ← + SR
Arremesso: → + SF
Pressure Move: → + CF
Counter Dizzy: ↓↘→ + SF

Super Moves

Artic Slam: ↘↓↘← + SM (*****)
Artic Breath: →↘↓↘←→ + SF
 (***)
Quad Throw: ←↘↓↘→← + SR
 (*****)
Reverse Uppercut: ↓↘← + CF
 (***)
Super Uppercut : ↘↓↘← + CF
 (***)

Super Liquidize Uppercut:

→↘↓↘← + CF (***)

Super Cold shoulder: ↘↓↘←
 + SM (***)

Finishers

Pseudo Ultra: ↓↘← + CR
Ultra Combo: ↓↘→ + CR
Ultimate (Ice Spear): →↘↓↘←→
 + CM
No Mercy (Ice Crusher):
 ←→↘↓↘← + CR

Combo Starters

1: Icy Grip: ↓↘→ + SR
2: Liquidize: ↓↘→ + CF
3: Cold Shoulder: ↓↘→ + SF
CCA: Liquidize: ↓↘← + SF

Linkers

1: Liquidize: ↓↘→ + CM
2: Cold Shoulder: ↓↘→ + SM
Super: Uppercut Rush: ←↘↓↘
 →← + CF
Super: Artic Slam: ←↘↓↘→←
 + SM

Combo Enders

1: Icy Grip: ↓↘→ + SR
2: Liquidize: ↓↘→ + CF
3: Ice Lance: ↓↘→ + SF
4: Artic Blast: ↓↘← + CR
5: ↓↘→ + CR
Super: ←↘↓↘→← + SM

Auto Combos

4-7 hits: ↓↘→ + SM / SR / ↓↘→
 + SF / qualquer ender
7-10 hits: ↓↘→ + SR / SF / ↓↘→
 + SM / SR / ↓↘→ + SF / qualquer
 ender

Manual Combos

3-6 hits: ↓↘→ + SM / SF / ↓↘→
 + SF / qualquer ender
7-10 hits: ↓↘→ + SM / SF / SM /
 ↓↘→ + CM / CF / CM / ↓↘→ +
 CF / qualquer ender

Auto Combos com

Super Moves

11-14 hits: ↓↘→ + SM / SR /
 ←↘↓↘→← + SM / SR / ↓↘→ +

SR / qualquer ender

9-12 hits: ← + SR (counter) / ↓↘→
 + CM / ←↘↓↘→← + CF / ↓↘→ +
 CF

Kewl Juggle Combo (com cheap juggles acionado)

← + SR (counter) / ↓↘→ + CM /
 SR / SF / SM / ←↘↓↘→← + SM /
 SR / SF / SM / ←↘↓↘→← + SM /
 SR / → + SF (arremesso) /
 ←↘↓↘→ + CM / ←↘↓↘→← + SR

Killer Combos

27 hits: ← + SR (counter) / ↓↘→
 + CM / SR / SF / SM / ←↘↓↘→←
 + CF / CM / SF / SM / ←↘↓↘→←
 + CF / CM / ←↘↓↘→← + SR
31 hits: ← + SR (counter) / ↓↘→
 + CM / SR / SF / SM / ←↘↓↘→←
 + CF / CM / SM / ←↘↓↘→← + CF
 / CM / ← + SF / voadora com CF /
 ↓↘→ + CM / ← + CF / ←↘↓↘→←
 + SR

Damage Combo

72%: CF / CM / ←↘↓↘→← + SM /
 SR / CF / CM / ←↘↓↘→← + SM /
 SR / ←↘↓↘→← + SR
72%: depois de ↓↘→ + SM / SR /
 ↓↘→ + SM / SR / ↓↘→ + SM,
faça: ← + SR (counter) / ↓↘→ +
 CM / SR / SF / SM / ←↘↓↘→← +
 CF / CM / SF / SM / ←↘↓↘→← +
 CF / CM / ↓↘→ + CR
100%: ↓↘→ + SM / ←↘↓↘→← +
 SR / ↓↘→ + CM / SR / ←↘↓↘→←
 + SR / ↓↘→ + CM / ←↘↓↘→← +
 SR / ↓↘→ + CM / CF / ↓↘→ + CF
 (cheap juggle deve estar acionado)

Ultra Combos

40 hits: ↓↘→ + SR / SF / ↓↘→ +
 CM / SR / ↓↘→ / + CR / espere /
 ←↘↓↘→← + SR
51 hits: ↓↘→ + SM / SR /
 ←↘↓↘→← + SM / SR / ←↘↓↘→
 / ← + CF / SM / ↓↘→ + CR / espe-
 re / ←↘↓↘→← + SR
70 hits: ← + SR (counter) / ↓↘→
 + CM / SR / ↓↘→ + SM / SR /
 ←↘↓↘→← + SM / SR / ←↘↓↘→
 + SM / SR / ←↘↓↘→← + SF / →
 + CF / ←↘↓↘→← + SM / → + CF

/ ↓ ↘ → + CR / espere / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR

73 hits: ← + SR (counter) / ↓ ↘ → + CM / SR / SF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / CM / SF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / CM / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / → + CF / ↓ ↘ → + CR / espere / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR



TUSK

Special Moves

Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + C
Back Stab: ← ↙ ↓ ↘ → + SR
Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF (Pressione → + SF para 2 hits extra)
Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CF
Fake Skull Splitter: ↓ ↘ → + CR
The Conqueror: → ↓ ↘ + S
Back Stab: → ↘ ↓ ↙ ← + SR
Hight Sword/Low Sword: → + SF

Transition Moves

Fake Skull Split to Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CR, ↙ ↓ ↘ + CF
Fake Skull Split to Boot Kick: ↙ ↓ ↘ + CR, ↘ ↓ ↙ + C

Outros Golpes

Combo Breaker: → ↓ ↘ + S ou C
Ultra Breaker: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF (*****)
Recovery Move: → ↓ ↘ + S
Air Combo: ↘ ↓ ↙ + C
Arremesso: → + CF
Counter Attack: ← + SR
Pressure Move: → + SF
Air Juggle: ↙ ↓ ↘ + CF
Air Juggle X2: → ↓ ↘ + SR ou ↓ ↘ → + CR
Counter Dizzy: → ↓ ↘ + SR

Super Moves

The Destroyer: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF (*****)
Flame Sword: ← ↙ ↓ ↘ → ← + C (***)
Rushing Kick: ↘ ↓ ↙ → + CF (***, precisa ser feito em um combo)
Rolliyng Claymore: ↓ ↘ → ← + SF (***, precisa ser feito em um combo)
Shadow Move: ↙ ↓ ↘ ← + CF (***)
Super Flaming Sword: ↙ ↓ ↘ ← + CR (***)
Multi Kicks: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM (***)

Finishers

Pseudo Ultra: ← ↙ ↓ ↘ → + SM
Ultra Combo: → ↘ ↓ ↙ ← + SM
Ultimate Dinosaur Attack: → ↓ ↘ + CM
No Mercy Meteor Shower: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + SM

Combo Starters

1: Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + C
2: Back Stab: → ↘ ↓ ↙ ← + SR
3: Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF
4: Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CF
CCA: Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF

Linkers

1: Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF
2: Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + CR ou CM
3: Rushing Kick: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
Shadow: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF

Combo Enders

1: Conqueror: → ↓ ↘ + SF
2: Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + CF
3: Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CF
4: Back Stab: → ↘ ↓ ↙ ← + SR
5: → ↓ ↘ + SR
Super: Destroyer: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Auto Combos

4-7 hits: ↘ ↓ ↙ + CF / CM / ↘ ↓ ↙ + CF / qualquer ender
7-10 hits: ↙ ↓ ↘ + CF / CM / ↘ ↓ ↙ + CR / SF / → ↓ ↘ + SF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ↙ ↓ ↘ + CF / CM / → ↓ ↘ +

SF / qualquer ender

9-12 hits: ↘ ↓ ↙ + CM / SF / SM / ↘ ↓ ↙ + CM / CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← + SR / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ↘ ↓ ↙ + CR / SF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → ↓ ↘ + SF / qualquer ender
18-21 hits: ↘ ↓ ↙ + CF / CM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF / SM / ↙ ↓ ↘ + CF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (com cheap juggles acionado)

← + SR (counter) / ↘ ↓ ↙ + SF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF / SM / → + CF / (arremesso) / ↙ ↓ ↘ + CF / SF / SM / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Killer Combos

26 hits: ← + SR (counter) / ↘ ↓ ↙ + SF / SM / SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / SF / SM / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
28 hits: ← + SR (counter) / ↘ ↓ ↙ + SF / SM / SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → + CF / voadora com CF / ↘ ↓ ↙ + CM / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Damage Combos

59%: SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / SF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
78%: depois de ↘ ↓ ↙ + CR / CF / ↘ ↓ ↙ + CF (4 hit ender),
faça: ← + SR (counter) / SF / ↘ ↓ ↙ + SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← + SM / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Ultra Combos

44 hits: ↘ ↓ ↙ + CM / SR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← + SM / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
51 hits: ↘ ↓ ↙ + CM / CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← + SM / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

53 hits: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + SF / SM / →↘↓↘←→ + CF / CM / →↘↓↘←→ + CF / CM / →↘↓↘←→ + SM / espere / ↓↘←↘↓↘→ + SF
73 hits: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + SF / SM / SF / SM / →↘↓↘←→ + CF / CM / CF / CM / →↘↓↘←→ + CF / CM / CF / CM / →↘↓↘←→ + CF / CF / CM / →↘↓↘←→ + CF / CF / CM / →↘↓↘←→ + SM / espere / ↓↘←↘↓↘→ + SF



JAGO

Special Moves

Windkick: ↘↓↘ + C
Laser Sword: ↘↓↘ + SM ou CF
Tiger Fury: →↓↘ + S
Shindouken: →↓↘ + S
Endouken: ↓↘→ + S
Red Endouken: segure SF, ↓↘→ e solte SF
Fake Endouken: ↓↘→ + CR
Ninja Slide: ↘↓↘ + C

Transition Moves

DP to Windkick: →↓↘ + S, ↘↓↘ + CM ou CF
2 hits to Windkick: →↘↓↘←→ + CF (→ + CF no impacto)

Outros Golpes

Combo Breaker: →↓↘ + S ou C
Ultra Breaker: ↓↘←↘↓↘→ + SF (*****)
Recovery Move: →↓↘ + S
Air Combo: ↘↓↘ + CM
Counter Attack: ← + SR
Arremesso: → + SF
Pressure Move: → + CF
Counter Dizzy: →↓↘ + SR
Air Juggle: ↘↓↘ + CF

Super Moves

Tiger Trash: ↓↘←↘↓↘→ + SF (*****)
Shadow Move: ↘↓↘→ + CM (***)

Multihit Windkick: ↘↓↘← + CM (***)

Multihit Fireball: ↘↓↘ + SR (***)

Slide Kick: ↘↓↘← + CF (***, precisa ser feito em um combo)

Fireball Spray: →↘↓↘← + SR (***)

Super Ninja Slide: ↘↓↘← + CF (***)

Finishers

Pseudo Ultra: ↘↓↘ + CR
Ultra Combo: ↘↓↘ + CR
Ultimate (Laser Sword Stab): →↓↘ + CF
No Mercy (Fireball Scorchers): →↘↓↘←→ + SM

Combo Starters

1: Wind Kick: ↘↓↘ + C
2: Slide Kick: ↘↓↘ + C
3: Laser Sword: ↘↓↘ + SM ou SF
CCA: Wind Kick: ↘↓↘ + CM

Linkers

1: Laser Sword: ↘↓↘ + CM
2: Slide Kick: ↘↓↘ + CR ou CM
3: Wind Kick: ↘↓↘ + CR ou CM
Super: Multihit Windkick: ↘↓↘← + CM
Super: Slide Kick: ↘↓↘← + CF
Shadow Move: ↘↓↘→ + CM

Combo Enders

1: Wind Kick: ↘↓↘ + CF
2: Laser Sword: ↘↓↘ + SF
3: Tiger Fury: →↓↘ + SF
4: Endouken: ↓↘→ + SF
5: →↓↘ + SM
Super: ↓↘←↘↓↘→ + SF

Auto Combos

4-7 hits: ↘↓↘ + CM / SR / → ↓↘ + SF / qualquer ender
7-10 hits: ↘↓↘ + CM / SR / ↘↓↘ + SM / SR / →↓↘ + SF / qualquer ender

Manual Combos

3-6 hits: ↘↓↘ + CF / CF / ↘↓↘ + CF / qualquer ender
5-8 hits: → + CF / ↘↓↘ + CM / SF / SM / →↓↘ + SF / qualquer ender

Auto Combos com Super Moves

11-14 hits: ↘↓↘ + CM / SR /

↘↓↘→ + CM / SR / →↓↘ + SF / qualquer ender

17-20 hits: → + CF / ↘↓↘→ + CM / SR / ↘↓↘→ + CM / CR / →↓↘ + SF / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (precisa estar com cheap juggles ativado)

← + SR (counter) / ↘↓↘ + CM / CR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / → + SF (arremesso) / espere / ↘↓↘ + CM / → + CF / ↓↘←↘↓↘→ + SF

Killer Combos

30 hits: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘→ + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘→ + CM / CR / ↓↘←↘↓↘→ + SF

34 hits: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘→ + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘→ + CM / CR / → + SF / voadora com CF / ↘↓↘ + CM / → + CF / ↓↘←↘↓↘→ + SF

Damage Combos

62%: ← + SR (counter) ↘↓↘ + CM / SR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / ↓↘←↘↓↘→ + SF

63%: CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / ↓↘←↘↓↘→ + SF

73%: depois de ↘↓↘ + CM / SR / SF / SM / SM, faça o combo: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + CM / CR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / CF / CM / ↘↓↘→ + CM / CR / ↘↓↘ + CR

Ultra Combos

40 hits: ↘↓↘ + CM / SR / ↘↓↘ + CM / SR / ↘↓↘ + CR / espere / ↓↘←↘↓↘→ + SF

49 hits: ↘↓↘ CM / SR / ↘↓↘→ + CM / SR / ↘↓↘→ + CM / ↘↓↘ + CR / espere / ↓↘←↘↓↘→ + SF

70 hits: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + CM / SR / ↘↓↘ + SM / SR / ↘↓↘→ + CM / → + CF / ↘↓↘→ + CM / → + CF / ↘↓↘→ + CM / → + CF /

↘↓↘ + CR / espere / ↓↘↘↘↘↘↘ + SF

78 hits: ← + SR (counter) / ↘↓↘ + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘ → + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘ → + CM / SR / SF / SM / SM / ↘↓↘ → + CM / SF / SM / SM / → + CM / SF / SM / SM / ↘↓↘ + CR / espere / ↓↘↘↘↘↘↘ + SF



TJ COMBO

Special Moves

Spinfist: (c) ← → + SR
Double Spinfist: (c) → ← + SR
Double Rollercoaster: (c) ← → + SM
Triple Rollercoaster: ←↘↓↘ → + SM
Powerline: (c) ← → + SF
TJ Tremor: (c) ← → + CM
Skull Crusher: (c) ← → + CF
Cyclone: segure SF, solte SF
Fake Dizzy: →↘↓↘ ← + CR
Sneak Behind: (c) ← → + CR

Transition Moves

Powerline to Spinfist: (c) ← → + SF, ← + SR
Powerline to Roll: (c) ← → + SF, ← + SM
Powerline to Stop: (c) ← → + SF, ← + SF
Powerline to Run Past: (c) ← → + SF, ← + CR
Recovery to Tremor: (c) ← → + C, ←↘↓↘ → + CM

Outros Golpes

Combo Breaker: ← → + S ou C
Retaliation: (c) ← → + C
Air Juggle: (c) ← → + SF
Air Juggle x2: → + CF
Overhead: ← + SM
Arremesso: → + SM
Pressure Move: → + CF
Counter Attack: (c) ← → + SM
Counter Dizzy: (c) → ← + SF
Ultra Combo Breaker: → ↘ ↓ ↘ ← → + SF

Super Moves

Super Flurry: →↘↓↘ ← → + SF (** a *****)
Dizzy Spark: →↘↓↘ ← + CM (***)
Shadow Rollercoaster: → ↘ ↓ ↘ ← → + SM (***)
Super Beating: →↘↓↘ ← → + SR (***)

Finish Moves

Pseudo Ultra: (c) ← → + CF
Ultra Combo: (c) → ← + SF
Ultimate: segure CR (3 segs), solte CR
No Mercy: →↘↓↘ ← → + CF

Linkers

1: SR ou CR depois (c) ← → + SM ou ←↘↓↘ → + SM
2: SM ou CM depois (c) ← → + CF
3: SF ou CF depois (c) → ← + SR
Super Linker 1: →↘↓↘ ← → + SM
Super Linker 2: →↘↓↘ ← → + SR

Combos Enders

1: (c) ← → + SR
2: (c) ← → + SF
3: (c) ← → + CR
4: (c) ← → + CM
5: (c) ← → + CF

Auto Combos

5-8 hits: (c) ← → + SM / (c) ← / SR / → + SR / qualquer ender
10-13 hits: (c) ←, ←↘↓↘ → + SM / (c) → / SR / ← + SR / (c) ← / SF / → + SF / qualquer ender

Auto Combos com

Super Moves

12-15 hits: (c) ← → + SM / SR / →↘↓↘ ← → + SM / (c) ← / SR / → + SR / qualquer ender
19-22 hits: (c) ← → + SM / SR / →↘↓↘ ← → + SR / CF / →↘↓↘ ← → + SM / (c) ← / SR / → + SR / qualquer ender

Kewl Juggle Combo (cheap juggles deve estar acionado)

← + SR (counter) / ←↘↓↘ → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM

/ SR / → + SM (arremesso) / (c) → ← + SM / → + CF / →↘↓↘ ← → + SF

Killer Combos

27 hits: ← + SR (counter) / (c) ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / →↘↓↘ ← → + SF
31 hits: ← + SR (counter) / (c) ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / → + SM / voadora com CF / → ← + CM / → + CF / →↘↓↘ ← → + SF

Damage Combos

62%: ← + SR (counter) / ←↘↓↘ → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / →↘↓↘ ← → + SF
77%: depois de (c) → ← + SR / (c) ← / SF / qualquer ender de 1 hit, faça: ← + SR / (counter) / ←↘↓↘ → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / (c) → / SF / ← + SF (ultra)

Ultra Combos

42 hits: (c) ← → + SM / SR / (c) ← → + SM / (c) → / SR / ← + SF / espere / →↘↓↘ ← → + SF
53 hits: (c) ← → + SM / SR / →↘↓↘ ← → + SM / SR / →↘↓↘ ← → + SM / (c) → / SR / ← + SF / espere / →↘↓↘ ← → + SF
71 hits: ← + SR (counter) / (c) ← → + SM / (c) → / SR / ← + SR / SF / →↘↓↘ ← → + SM / → + CF / →↘↓↘ ← → + SM / → + CF / →↘↓↘ ← → + SM / → + CF / →↘↓↘ ← → + SM / (c) → + CF / ← + SF / espere / →↘↓↘ ← → + SF
73 hits: ← + SR (counter) / ←↘↓↘ → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / SR / SF / SM / →↘↓↘ ← → + SM / → + CF / →↘↓↘ ← → + SM / (c) → / CF / ← + SF / espere / →↘↓↘ ← → + SF



PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também

MAGIC The Gathering* e CD ROM* para PC



Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES.

Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - 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 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311/340-2696

CEARÁ

FORTALEZA
ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHADO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 21

* Não disponível em algumas de nossas lojas





Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: evil_arthas

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br

