

GRAMMERS

ANO I - Nº 07 - R\$ 3,50



GOLPES

SOUL CALIBUR

**OS GOLPES PARA
ARRASAR COM OS
10 PERSONAGENS
PRINCIPAIS**

THE KING OF FIGHTERS '98 THE SLUGGEST

**GOLPES E COMBOS
PARA TODOS OS
LUTADORES**

NINTENDO⁶⁴



PlayStation

WAR ZONE

**TODOS OS GOLPES,
MANHAS E TRUQUES**





**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME**

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

**CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.**

**CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.**

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

**DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).**

**PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.**

**TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO
RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000**

GAMERS GOLPES
É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:



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, José Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
Impressão e Acabamento:
CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda.

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Fone: (011) 266-3166 Fax.:
(011) 857-9643 - Caixa Postal
16.381 CEP 02599-970 - São
Paulo - SP

EDITORIAL

King '98, até que enfim!



Adiamos mais de uma vez os golpes e combos da mais recente versão de The King of Fighters devido à enorme quantidade de personagens que fazem parte do jogo. The King of Fighters '98 contém 51 personagens (38 básicos, onde

13 deles possuem a versão alternativa).

Além de TKOF98, não poderíamos deixar de fora a continuação de Soul Blade (ou Soul Edge no Japão) que agora vem como Soul Calibur e é a nova onda nos arcades e o primeiro a usar a placa System 23. O game possui 10 personagens normais (Voldo, Sophitia, Mitsurugi e Taki da versão anterior e 6 inéditos) e não se sabe ainda quantos personagens secretos existem, pois, como Tekken 3, vão sendo liberados com o tempo. Acompanhe quais são eles nas próximas edições.

E para não ficar só no arcade, você confere também um dos melhores games de luta-livre, WWF War Zone, para Playstation e Nintendo 64, com muitos golpes e truques para debulhar.



ÍNDICE

The King of Fighters '98	04
Soul Calibur	24
WWF War Zone	34



(gastando um bolinha na barra ou sua energia MAX na barra de Power) e agarrar o "nada". Este sistema deixa o jogo ainda mais equilibrado, removendo ações de arremesso (era ridículo você pular sobre um inimigo e sempre tomar um agarrão).

- A quantidade de dano provocada por golpe foi diminuída, principalmente nos DMs. Isso valoriza mais a luta, deixando-as mais intensas, duradouras e competitivas, mas também significa a extinção dos combos de 100% (pelo menos por enquanto nenhum foi descoberto), o que é bom e ruim ao mesmo tempo. Bom porque torna as lutas mais justas e ruim porque a galera adorava descobrir e realizar estes combos (só não gostava quem tomava). Todos os combos infinitos existentes também foram retirados (mas há rumores de um combo infinito com Kyo no modo Extra, fazendo →→+C repetidamente, contra o computador de preferência, ainda não confirmado).

- O sistema de Counter, Critical e Guard Crush permaneceu inalterado. Para fazer um Counter, basta aplicar um golpe contra um outro golpe do oponente (tanto golpe comum quanto especial para ambos), então, se o seu golpe cancelar o do oponente, ele causará um Counter. Um golpe feito em Counter inflige mais dano que o normal. O Critical é um golpe que, além de causar mais dano, ainda abre possibilidades para combos antes impossíveis. Se você acertar um golpe no oponente e aparecer a indicação Critical Hit na tela, a tela vai tremer e o oponente poderá ser acertado por outros golpes normalmente não aplicáveis. O Guard Crush ocorre quando um lutador aplica muitos golpes em sequência sobre um lutador que fica apenas defendendo, então aparece na tela a indicação Guard Crush, a defesa do personagem é quebrada e ele fica vulnerável por um curto período de tempo.

- Como na '97, há dois modos de jogo para se escolher: o Advanced e o Extra. Basicamente, estes modos ainda são os mesmos, Advanced baseado na '96 com barra de energia verde e Extra baseado na '95 com barra de energia amarela, mas ambos sofreram pequenas alterações. O modo Extra foi o mais modificado, talvez por ser pouco usado na '97 e considerado desequilibrado. Agora você tem as mesmas variações de pulo do modo Advanced, o que traz mais técnica, e agora a esquiva é baseada na '95, ou seja, você pode cancelar a esquiva com um golpe (e ainda pode usar

JAPAN TEAM

Kyo Kusanagi

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:

↓ + C (no ar)

Foreign Style: Thunder Axe Positive:

→ + B

Style No. 88:

↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 104: Wild Bite:

↓↘→+A

Style No. 128: Nine Wounds:

↓↘→ + A/C (após o Wild Bite)

Self (Taught) Style No. 127: Eight Tarnish:

→↘↓↘← + A/C (após o Wild Bite)

Self (Taught) Style No. 125: Seven Chance:

B/D (após o Nine Wounds ou Eight Tarnish)

Foreign Style: Time Drill:

A/C (após o Nine Wounds ou Eight Tarnish)

Style No. 105: Poison Bite:

↓↘→ + C

Style No. 401: Guilt Compose:

→↘↓↘← + C

Style No. 402: Punishment Compose:

→ + C

Style No. 100: Demon Scorcher:

→↓↘ + A/C

Style No. 902: Clipping Chimera:

↓↘← + A/C

COMANDOS

A: Soco Rápido

B: Chute Rápido

C: Soco Forte

D: Chute Forte

LEGENDA

(C) - combos que funcionam apenas com o oponente no canto da tela

(DM) - combos que utilizam os DM (Danger Moves), necessitam estar com bolinha na barra de power (Advanced) ou com energia piscando ou barra de power cheia (Extra)

(HD) - combos que causam um dano muito alto, cerca de 3/4 da energia do oponente

(XX) - combos extremamente difíceis de se fazer, que exigem muita habilidade e precisão

(INF) - combos infinitos, que podem ser feitos repetidamente resultando em um combo contínuo

(MAX) - necessita ser feito no modo MAX, ou seja, com barra de Time ativa

este golpe para fazer um combo, pois ele é cancelável). O modo Advanced apenas recebeu uma alteração que o Extra também recebeu. Esta nova alteração torna o famoso "3 com 1" (derrotar os três lutadores do adversário com um seu) mais difícil. O próximo lutador de seu time sempre ganha uma vantagem: no Advanced cada lutador pode acumular uma bolinha a mais na barra (ficando o terceiro com até 5), e no Extra cada um tem a barra de Pow menor, ou seja, mais rápida para carregar. Isso dá vantagens progressivas para seus personagens, tornando-os mais efetivos a medida que você os vai perdendo. O sistema de relacionamento ainda está presente (segurando Start na tela de escolha da ordem, Order Select), mas ainda não sabemos ao certo

Style No. 202: Koto Moon Positive:

→↘↓↘← + B/D

Style No. 75: Modified:

↓↘→ + BB ou DD

R.E.D. Kick:

←↘↘ + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great Serpent Mow:

↓↘←↘↘↓↘→ + A/C

Final Deciding Battle Secret: "No Style":

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A

2: ↓ B, ↓ B

3: ↓ B, A em pé

4: ↓ B, B em pé

5: ↓ B, ↓ A, ↓ A

6: ↓ B, ↓ B, ↓ A

7: ↓ B, ↓ A, A em pé

8: ↓ B, ↓ B, A em pé

9: ↓ B, A em pé, ↓ A

10: ↓ B, B em pé, ↓ A

11: ↓ B, A em pé, A em pé

12: ↓ B, B em pé, A em pé

13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D

14: ↓ B, A em pé, ↘ + D

15: ↓ B, B em pé, ↘ + D

16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D

17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D

18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D

19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D

20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D

vada e bolinha na barra de power (Advanced) ou com a energia piscando e barra de power cheia (Extra)

(DIZ) - combos que tonteiam o adversário

(BUG) - combos que funcionam apenas por causa de um bug do jogo, por uma falha na programação do game

(CSP) - combos que iniciam com um Crossup, ou seja, uma voadora que pega nas costas do adversário

(2nd) - combos que necessitam mais que 3 bolinhas na barra de power (no modo Advanced), ou seja, do 2º personagem de seu time em diante

(*) - combos inéditos (que surgiram na '98)

(+) - combos que utilizam Chain Combos

(++) - Chain Combos ou Combos Gerais que podem ser realizados mas não conectam (podem ser cancelados mas não contam hit)

(+++) - vide descrição do combo

se teve alterações neste sistema. Veja os comandos de ambos os modos no tópico "ADVANCED vs EXTRA".

- Ainda há os famosos personagens (não tão) secretos. Basta segurar Start para selecionar a versão alternativa de Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert, Yuri, Yashiro, Shermie, Chris, Mai ou Billy. Além disso você pode selecionar entre 4 cores para cada personagem (com os botões A, B, C ou D) e também escolher a pose de vitória (segurando um dos botões).

- Para chegar ao final do game, agora você precisa passar apenas 6 times, depois Shingo sozinho e finalmente o último chefe, Rugal (o ferradão, não o mocinha). Mas como não há storyline, nada de final, apenas algumas ilustrações enquanto passam os créditos.

21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D

22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D

23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D

24 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

25 (++) : ↓ B, A em pé, → + B

26 (++) : ↓ B, B em pé, → + B

27 (++) : ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B

28 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B

29 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B

30 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B

31 (++) : ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B

32 (++) : ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B

33 (++) : ↓ B, A em pé, A em pé, → + B

34 (++) : ↓ B, B em pé, A em pé, → + B

35: ↓ B, C em pé

36: ↓ B, C em pé, → + B

37: ↓ B, C em pé, ↘ + D

38: C em pé, → + B

39: C em pé, ↘ + D

40: D em pé, → + B

41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:

C/D em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: soco ou chute forte em pé cancelado com →↓↘ + A/C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A, ↓↘→ + A/C, B/D ou A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + A, ↓↘→ + A, então aperte B/D ou A/C (5 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↘↘ + C, → + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + C, →↘↓↘↘ + C, então aperte → + C (5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘↘ + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↘↓↘ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + D, D e então termine com →↘↓↘ + C (5 hits)

(C) Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D, →↘↓↘ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D e então pegue o oponente ainda no ar com ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D e termine com →↘↓↘ + C

Nota: Na segunda seqüência de Modify Kicks (↓↘→ + chute), o primeiro movimento é com B, seguido por B ou D então termine com →↘↓↘ + C (7 hits)

(CSP,+) Combo 7:

voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘→ + C, →↘↓↘↘ + C, → + C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↘↘ + C, → + C (7 hits)

(CSP,+) Combo 8:

voadora nas costas com C, ↓+B, C em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↘↘ + C, → + C ou →↘↓↘↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ + B, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↘↘ + C, então aperte → + C ou →↘↓↘↘ + B ou D (6 hits) (→↘↓↘↘ + B/D - 5 hits)

Combo 9:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(DM,+) Combo 10:

B em pé/agachado, ↓+A, ↓↘→↓↘→ + A ou C

Descrição: chute rápido em pé ou agachado, A agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(* , CSP, DM,+) Combo 11:

voadora nas costas com C, ↓ + B, C em pé, ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↘↘↘↘↘↘ + A ou C (4 hits)

(CSP, DM,+) Combo 12:

voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 13:

pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C (5 hits)

Kyo Kusanagi '95

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:

↓ + C (no ar)

Foreign Style: Thunder Axe Positive:

→ + B

Style No. 88:

↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 180: Darkness Sweep:

↓↘→ + A/C

Style No. 100: Demon Scorcher:

→↘↓↘ + A/C

Style No 101: IndistinctWheel:

←↘↘ + B/D

Style No. 75: Modified:

↓↘→ + BB ou DD

Style No. 202: Koto Moon Positive:

→↘↓↘↘ + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great Serpent Mow:

↓↘↘↘↘↘↘ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ B, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ B
- 3: ↓ B, A em pé
- 4: ↓ B, B em pé
- 5: ↓ B, ↓ A, ↓ A
- 6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
- 7: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 9: ↓ B, A em pé, ↓ A
- 10: ↓ B, B em pé, ↓ A
- 11: ↓ B, A em pé, A em pé
- 12: ↓ B, B em pé, A em pé
- 13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D
- 14: ↓ B, A em pé, ↘ + D
- 15: ↓ B, B em pé, ↘ + D
- 16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D
- 17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D
- 18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D
- 19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D
- 20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D
- 21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D
- 22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D
- 23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D
- 24 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B
- 25 (++) : ↓ B, A em pé, → + B
- 26 (++) : ↓ B, B em pé, → + B
- 27 (++) : ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
- 28 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
- 29 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
- 30 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
- 31 (++) : ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B
- 32 (++) : ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B
- 33 (++) : ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
- 34 (++) : ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
- 35: ↓ B, C em pé
- 36: ↓ B, C em pé, → + B
- 37: ↓ B, C em pé, ↘ + D
- 38: C em pé, → + B
- 39: C em pé, ↘ + D
- 40: D em pé, → + B
- 41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘ + A ou C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↘ + B ou D (5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘↘ + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↘↓↘ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com →↘↓↘ + C (5 hits)

(C) Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ←↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então pegue o oponente no ar com ←↘↘ + B/D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP,+) Combo 7:

voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (4 hits)

(CSP,+) Combo 8:

voadora nas costas com C, ↓ B, ↓ A, ←↘↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em ←↘↘ + B/D (B - 4 hits) (D - 6 hits)

(CSP,+) Combo 9:

voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ←↘↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + chute rápido cancelado em ←↘↘ + B/D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP,+) Combo 10:

voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, →↘↓↘↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, soco forte em pé cancelado em →↘↓↘↘ + B ou D (5 hits)

(CSP, DM,+) Combo 11:

voadora com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé ou chute, combo-ed com → chute rápido em ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 12:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D então termine com ↓↘↘↘↘↘↘ + A/C (5 hits)

BENIMARU NIKAIIDO

Golpes de Comando

Flying Drill:

↓ + D (no ar)

Jackknife Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Quivering Lightning Fist:

↓↘→ + A/C (A reto, C para cima)

Air Quivering Lightning Fist:

↓↘→ + A/C (no ar)

Vacuum One-HandTop:

↓↘↘ + A/C

Super Lightning Flash Kick:

→↘↓↘ + B/D

Sword-Drawing Kick:

↓↘→ + B/D

Reactionary Three Step Kick:

→↘↓↘↘ + B/D

Benimaru Coleda:

→↘↓↘↘ + A/C (de perto)

Danger Moves

Lightning Glean Fist:

↓↘→↓↘→ + A/C

Elec-Trigger:

→↘↓↘↘↘↘↘↘ + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ B

- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ B, B em pé
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, ↓ B, B em pé
- 6: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
- 8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
- 9 (++): C em pé, → + B
- 10 (++): D em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓ ↓ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓ ↓ → + A ou C (5 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓ ↓ ← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓ ↓ ← + A ou C (A - 5 hits) (C - 9 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓ ↓ → + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓ ↓ → + B ou D (3 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, → ↓ ↓ ↓ ← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em → ↓ ↓ ↓ ← + B/D (5 hits)

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, → ↓ ↓ ↓ ← → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em → ↓ ↓ ↓ ← → + A ou C (2 hits)



GORO DAIMON

Golpes de Comando

Treasure Smash:

↓ + C

Overhead Sweep:

→ + A

Golpes Especiais

Mine Quake:

→ ↓ ↓ + A/C (C é um falso movimento)

Super Great Outside Cut:

→ ↓ ↓ + B/D (de perto)

Cloud Grabbing Throw:

← ↓ ↓ ↓ → + A

Sliced Stump Return:

← ↓ ↓ ↓ → + C

Heaven and Hell Return:

→ ↓ ↓ ↓ ← → + A/C (de perto)

Reverse Throw:

→ ↓ ↓ ↓ ← → + B/D

Root Smash:

↓ ↓ → + B/D

Super Tumble:

↓ ↓ ← + B/D

Danger Moves

Hell Paradise Drop:

→ ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← + A/C

Root Puller:

← ↓ ↓ ↓ → ← ↓ ↓ ↓ → + B/D

Continued Sliced Stump Return:

← ↓ ↓ ↓ → + B/D (após o Root Puller)

Root Puller Reverse Throw:

→ ↓ ↓ + B/D (após o Continued Sliced Stump Return)

Chain Combos

- 1: A em pé, ↓ A
- 2: A em pé, ↓ B
- 3 (++): ↓ A, → + A
- 4 (++): B em pé, → + A
- 5 (++): A em pé, ↓ A, → + A
- 6 (++): A em pé, → + A
- 7 (++): C em pé, → + A
- 8 (++): D em pé, → + A
- 9: ↓ A, ↓ + C
- 10: A em pé, ↓ + C
- 11: B em pé, ↓ + C
- 12: A em pé, ↓ A, ↓ + C
- 13: A em pé, ↓ + C
- 14: C em pé, ↓ + C
- 15: D em pé, ↓ + C

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, → ↓ ↓ ↓ ← → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em → ↓ ↓ ↓ ← → + A/C (? hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ← ↓ ↓ ↓ → + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ← ↓ ↓ ↓ → + C (? hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓ + C, ← ↓ ↓ ↓ → + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓ soco forte em ← ↓ ↓ ↓ → + C (4 hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, → ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← + A/C ou ← ↓ ↓ ↓ → ← ↓ ↓ ↓ → + B/D, ← ↓ ↓ ↓ → + B, → ↓ ↓ + B ou ← ↓ ↓ ↓ → + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em → ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← + A ou C, ou cancelado em ← ↓ ↓ ↓ → ← ↓ ↓ ↓ → + B ou D, seguido por ← ↓ ↓ ↓ → + B ou D, então termine com → ↓ ↓ + B/D ou ← ↓ ↓ ↓ → + C (? hits)

(BUG) Combo 5:

Pulo com C/D, ↓ D, ↓ ↓ ← + B, → ↓ ↓ + A, ← ↓ ↓ ↓ → + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute forte cancelado em ↓ ↓ ← + B (não faz combo), então execute → ↓ ↓ + A, o contador de combo vai aumentar em 3 hits, então ← ↓ ↓ ↓ → + C para agarrar o oponente caído

Nota: Este combo é um Bug do jogo. Funciona em todos os personagens e causa muito dano. (4 hits)

(BUG, MID) Combo 6:

↓ + C, ↓ ↓ ← + B, ↓ + C, ↓ ↓ ← + B, → ↓ ↓ + A, ← ↓ ↓ ↓ → + C

Descrição: execute o anti-aéreo ↓ + C, cancele em ↓ ↓ ← + B, então execute um anti-aéreo ↓ + C, cancelado em ↓ ↓ ← + B, imediatamente execute → ↓ ↓ + A, então agarre o oponente após ter caído com ← ↓ ↓ ↓ → + C

Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↓ + C é executado com o oponente atacando no ar

Notas: O BUG acontece após ↓ + C em ↓ ↓ ← + B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva. (4 hits) [40% de dano (não-max), 65% do dano (max)]

(C, BUG, MID, MAX) Combo 7:

↓ + C, ↓ ↓ ← + B, ↓ + C [lento], ↓ + C [rápido], ↓ ↓ ← + B, → ↓ ↓ + A, ← ↓ ↓ ↓ → + C

Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↓ + C é executado com o oponente atacando no ar

Obs.: É necessário estar com a barra de power no máximo para fazer ↓ + C acertar 3 vezes

Descrição: execute um anti-aéreo ↓ + C, cancelado em ↓ ↓ ← + B, então execute um anti-aéreo ↓ + C, seguindo por outro anti-aéreo ↓ + C cancelado em ↓ ↓ ← + B, então execute imediatamente um → ↓ ↓ + A, e em ← ↓ ↓ ↓ → + C para agarrar o oponente quando estiver no chão

Notas: O BUG acontece após ↓ + C em ↓ ↓ ← + B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva.

Nota 2: Há 3 ↓ + Cs no combo acima (4 hits) (65% de dano)

FATAL FURY TEAM



TERRY BOGARD

Golpes de Comando

Back Knuckle:

→ + A

Rising Upper:

↓ + C

Golpes Especiais

Power Wave:

↓ ↓ → + A/C

Burn Knuckle:

↓ ↓ ← + A/C

Crack Shoot:

↓ ↓ ← + B/D

Rising Tackle:

→ ↓ ↓ + A/C

Power Dunk:

→ ↓ ↓ + B/D

Power Charge:

← ↓ ↓ ↓ → + B/D

Danger Moves

Power Geyser:

↓ ↓ ← → + A/C

High Angle Geyser:

↓ ↓ → ↓ ↓ → + B/D

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ B, ↓ B
- 4: A em pé, A em pé
- 5: A em pé, B em pé

- 6: B em pé, A em pé
- 7: B em pé, B em pé
- 8: ↓ A, ↓ A, ↓ A
- 9: ↓ B, ↓ A, ↓ A
- 10: ↓ B, ↓ B, ↓ A
- 11: A em pé, A em pé, ↓ A
- 12: A em pé, B em pé, ↓ A
- 13: B em pé, A em pé, ↓ A
- 14: B em pé, B em pé, ↓ A
- 15: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 16: ↓ A, ↓ A, B em pé
- 17: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 18: ↓ B, ↓ A, B em pé
- 19: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 20: ↓ B, ↓ B, B em pé
- 21: ↓ A, ↓ A, ↘ + C
- 22: ↓ B, ↓ A, ↘ + C
- 23: ↓ B, ↓ B, ↘ + C
- 24: A em pé, A em pé, ↘ + C
- 25: A em pé, B em pé, ↘ + C
- 26: B em pé, A em pé, ↘ + C
- 27: B em pé, B em pé, ↘ + C
- 28: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
- 29: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
- 30: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + C
- 31: A em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
- 32: A em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
- 33: B em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
- 34: B em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
- 35: ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + C
- 36: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + C
- 37: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + C
- 38 (++) : ↓ A, ↓ A, → + A
- 39 (++) : ↓ B, ↓ A, → + A
- 40 (++) : ↓ B, ↓ B, → + A
- 41 (++) : A em pé, A em pé, → + A
- 42 (++) : A em pé, B em pé, → + A
- 43 (++) : B em pé, A em pé, → + A
- 44 (++) : B em pé, B em pé, → + A
- 45 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
- 46 (++) : ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
- 47 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
- 48 (++) : A em pé, A em pé, ↓ A, → + A
- 49 (++) : A em pé, B em pé, ↓ A, → + A
- 50 (++) : B em pé, A em pé, ↓ A, → + A
- 51 (++) : B em pé, B em pé, ↓ A, → + A
- 52 (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- 53 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- 54 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
- 55: C em pé (2 hits), ↘ + C
- 56: C em pé (2 hits), → + A
- 57: D em pé, ↘ + C
- 58: D em pé, → + A
- 59: ↓ C, ↘ + C
- 60: ↓ C, → + A
- 61 (++) : ↓ D, → + A
- 62 (++) : ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ → + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘ → + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ ← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘ ← + B ou D
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 6 hits, D - 7 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ ← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘ ← + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘ ↓↘ → + B/D, → ↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘ ↓↘ → + B ou D então execute imediatamente um → ↓↘ + A ou C quando fizer o ←↘ ↓↘ → + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, → ↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em → ↓↘ + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - ? hits) (com chain combos - ? hits)

Combo 6:
Pulo com C/D, C/D em pé, → ↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em → ↓↘ + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 4 hits) [com chain combos - 7 hits (no máximo)]

(CSP, DM, +) Combo 7:
voadora nas costas com C, ↓ AAA, ↓↘ → ↓↘ → + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido, soco rápido, soco rápido agachado cancelado então com ↓↘ → ↓↘ → + B ou D
Nota: ↓ AAA pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem tanto com A em pé ou ↓ A apenas (? hits)

(CSP, DM, +) Combo 8:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↘ ← ↘ → + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↘ ← ↘ → + A ou C (4 hits)

(CSP, DM, +) Combo 9:
voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↓↘ → ↓↘ → + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↓↘ → ↓↘ → + B ou D (? hits)

TERRY BOGARD (RB2) Golpes de Comando

Back Knuckle:
→ + A
Rising Upper:
↘ + C

Golpes Especiais

PowerWave:
↓↘ → + A/C
Burn Knuckle:
↓↘ ← + A/C
Crack Shoot:
↓↘ ← + B/D
Rising Tackle:
→ ↓↘ + A/C
Fire Kick:
↓↘ → + B/D

Danger Moves

Power Geysers:
↓↘ ← ↘ → + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ B, ↓ B
- 4: A em pé, A em pé
- 5: A em pé, B em pé
- 6: B em pé, A em pé
- 7: B em pé, B em pé
- 8: ↓ A, ↓ A, ↓ A
- 9: ↓ B, ↓ A, ↓ A
- 10: ↓ B, ↓ B, ↓ A
- 11: A em pé, A em pé, ↓ A
- 12: A em pé, B em pé, ↓ A
- 13: B em pé, A em pé, ↓ A
- 14: B em pé, B em pé, ↓ A
- 15: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 16: ↓ A, ↓ A, B em pé
- 17: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 18: ↓ B, ↓ A, B em pé
- 19: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 20: ↓ B, ↓ B, B em pé
- 21: ↓ A, ↓ A, ↘ + C
- 22: ↓ B, ↓ A, ↘ + C
- 23: ↓ B, ↓ B, ↘ + C
- 24: A em pé, A em pé, ↘ + C
- 25: A em pé, B em pé, ↘ + C
- 26: B em pé, A em pé, ↘ + C
- 27: B em pé, B em pé, ↘ + C
- 28: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
- 29: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + C
- 30: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + C
- 31: A em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
- 32: A em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
- 33: B em pé, A em pé, ↓ A, ↘ + C
- 34: B em pé, B em pé, ↓ A, ↘ + C
- 35: ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + C
- 36: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + C
- 37: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + C
- 38 (++) : ↓ A, ↓ A, → + A
- 39 (++) : ↓ B, ↓ A, → + A
- 40 (++) : ↓ B, ↓ B, → + A
- 41 (++) : A em pé, A em pé, → + A
- 42 (++) : A em pé, B em pé, → + A
- 43 (++) : B em pé, A em pé, → + A
- 44 (++) : B em pé, B em pé, → + A
- 45 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
- 46 (++) : ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
- 47 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
- 48 (++) : A em pé, A em pé, ↓ A, → + A
- 49 (++) : A em pé, B em pé, ↓ A, → + A
- 50 (++) : B em pé, A em pé, ↓ A, → + A
- 51 (++) : B em pé, B em pé, ↓ A, → + A
- 52 (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- 53 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- 54 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
- 55: C em pé (2 hits), ↘ + C
- 56: C em pé (2 hits), → + A
- 57: D em pé, ↘ + C
- 58: D em pé, → + A
- 59: ↓ C, ↘ + C
- 60: ↓ C, → + A
- 61 (++) : ↓ D, → + A
- 62 (++) : ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ → + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘ → + A ou C
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ ← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘ ← + B ou D
Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos

chain combos anteriores que terminem com $\downarrow + C$ ou chain combos que comecem sem ++ então $\rightarrow + A$. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 6 hits, D - 7 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, $\downarrow \leftarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em $\downarrow \leftarrow + A$ ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com $\downarrow + C$ ou chain combos que comecem sem ++ então $\rightarrow + A$. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, $\downarrow \rightarrow + B/D$, pulo com A ou D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em $\downarrow \rightarrow + B$ ou D então pule e aperte A ou D para acertar o oponente no ar

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com $\downarrow + C$ ou chain combos que comecem sem ++ então $\rightarrow + A$. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 5 hits) [com chain combos - 8 hits (no máximo)]

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, $\rightarrow \downarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em $\rightarrow \downarrow + A$ ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com $\downarrow + C$ ou chain combos que comecem sem ++ então $\rightarrow + A$. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - ? hits) (com chain combos - ? hits)

(CSP, DM, +) Combo 6:

voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), $\downarrow + C$, $\downarrow \leftarrow \leftarrow + A/C$

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, $\downarrow +$ soco forte cancelado em $\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$ ou C (4 hits)

ANDY BOGARD

Golpes de Comando

Upper Jaw:

$\rightarrow + B$

Upper Fist:

$\downarrow + A$

Golpes Especiais

Flying Fist:

$\downarrow \leftarrow + A/C$

Rising Dragon Bullet:

$\rightarrow \downarrow + A/C$

Quicksilver Elbow:

$\leftarrow + A/C$

Elbow Finisher:

$\downarrow \rightarrow + A/C$ (após o Quicksilver Elbow)

Sky Ripping Bullet:

$\leftarrow \leftarrow \downarrow + B/D$

Shiranui Illusion:

$\downarrow \rightarrow + B/D$ (no ar)

Illusion Finisher:

$\rightarrow + A/C$ ou B/D (após o Shiranui Illusion)

Dam-Attacking Palm:

$\leftarrow \leftarrow \downarrow + A/C$ (de perto)

Danger Moves

Flying Meteor Fist:

$\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A/C$

Super Violent Ripping Bullet:

$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow + A/C$

Chain Combos

1: $\downarrow A, \downarrow A$

2: $\downarrow B, \downarrow A$

3: $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow + A$

4: $\downarrow B, \downarrow A, \downarrow + A$

5 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \rightarrow + B$

6 (++): $\downarrow B, \downarrow A, \rightarrow + B$

7 (++): C em pé (2 hits), $\rightarrow + B$

8 (++): $\downarrow C, \rightarrow + B$

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), $\downarrow \leftarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em pé em $\downarrow \leftarrow + A$ ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (4 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), $\rightarrow \downarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\rightarrow \downarrow + A$ ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), $\leftarrow \rightarrow + A/C$, $\downarrow \rightarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\leftarrow \rightarrow + A$ ou C e termine com $\downarrow \rightarrow + A$ ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow + C$, $\leftarrow \leftarrow \downarrow + B/D$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\leftarrow \leftarrow \downarrow + C$, então termine com $\leftarrow \leftarrow \downarrow + B$ ou D

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (B - ? hits) (D - ? hits)

(* , C) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow + C$, $\rightarrow \downarrow + A/C$ ou $\leftarrow \leftarrow \downarrow + B/D$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\leftarrow \leftarrow \downarrow + C$, então termine com $\rightarrow \downarrow + A/C$ ou $\leftarrow \leftarrow \downarrow + B/D$

Note: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (hits variáveis)

ANDY BOGARD (RB2)

Golpes de Comando

Upper Jaw:

$\rightarrow + B$

Upper Fist:

$\downarrow + A$

Golpes Especiais

Flying Fist:

$\downarrow \leftarrow + A/C$

Rising Dragon Bullet:

$\rightarrow \downarrow + A/C$

Quicksilver Elbow:

$\leftarrow + A/C$

Sky Ripping Bullet:

$\leftarrow \leftarrow \downarrow + B/D$

Danger Moves

Dan Da Dan:

$\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A/C$, A/C repetidamente

Super Violent Ripping Bullet:

$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow + A/C$

Chain Combos

1: $\downarrow A, \downarrow A$

2: $\downarrow B, \downarrow A$

3: $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow + A$

4: $\downarrow B, \downarrow A, \downarrow + A$

5 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \rightarrow + B$

6 (++): $\downarrow B, \downarrow A, \rightarrow + B$

7 (++): C em pé (2 hits), $\rightarrow + B$

8 (++): $\downarrow C, \rightarrow + B$

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), $\downarrow \leftarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em pé em $\downarrow \leftarrow + A$ ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (4 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), $\rightarrow \downarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\rightarrow \downarrow + A$ ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), $\leftarrow \rightarrow + A/C$, $\downarrow \rightarrow + A/C$

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\leftarrow \rightarrow + A$ ou C e termine com $\downarrow \rightarrow + A$ ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (5 hits)

(DM, *, +) Combo 4:

$\downarrow A/B, \downarrow + A$ (2 hits), $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A/C$, A/C repetidamente

Descrição: \downarrow soco ou chute rápido, $\downarrow +$ soco rápido (2 hits) cancelado em $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A/C$ então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits

(DM) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé (1 hit), $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A/C$, A/C repetidamente

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A$ ou C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits

Nota: C em pé pode ser substituído por $\downarrow C$ (? hits)

JOE HIGASHI

Golpes de Comando

Sliding:

$\downarrow + B$

Low Kick:

$\rightarrow + B$

Golpes Especiais

Hurricane Upper:

$\leftarrow \leftarrow \downarrow + A/C$

Exploding Fist:

A/C repetidamente

Exploding Fist Finisher:

$\downarrow \rightarrow + A/C$ (durante o Exploding Fist)

Tiger Kick:

$\rightarrow \downarrow + B/D$

Slash Kick:

$\leftarrow \leftarrow \downarrow + B/D$

Golden Heel:

$\downarrow \leftarrow + B/D$

Danger Moves

Screw Upper:

$\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + A/C$

Exploding Hurricane Tiger Heel:

$\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow + A/C$

Chain Combos

1: $\downarrow A, \downarrow A$

2: $\downarrow B, \downarrow A$

3: $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow + A$

4: $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow B$

5: $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow B$

6: $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow A$

7: $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow A$, A em pé

8: $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow A$, A em pé

9: $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow B$, A em pé

10: $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow B$, A em pé

11 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow + B$

12 (++): $\downarrow B, \downarrow A, \downarrow + B$

13 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow A, \downarrow + B$

14 (++): $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow A, \downarrow + B$

15 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow A$, A em pé, $\downarrow + B$

16 (++): $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow A$, A em pé, $\downarrow + B$

17 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow B$, A em pé, $\downarrow + B$

18 (++): $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow B$, A em pé, $\downarrow + B$

19 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \rightarrow + B$

20 (++): $\downarrow B, \downarrow A, \rightarrow + B$

21 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow A, \rightarrow + B$

22 (++): $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow A, \rightarrow + B$

23 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow A$, A em pé, $\rightarrow + B$

24 (++): $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow A$, A em pé, $\rightarrow + B$

25 (++): $\downarrow A, \downarrow A, \downarrow B$, A em pé, $\rightarrow + B$

26 (++): $\downarrow B, \downarrow B, \downarrow B$, A em pé, $\rightarrow + B$

- 27: C em pé, ↘ + B
- 28: ↓ C, ↘ + B
- 29: C em pé, → + B
- 30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ←↘↘↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↘↘ → + A ou C

Nota: ←↘↘↘ → + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↘↘ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↘ + B

Nota: →↘↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termine com ↓↘ → + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↘↘↘ → + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↘↘↘ → + B

Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

(MID) Combo 5:

↓↘ ← + B, ←↘↘↘ → + B

Descrição: ↓↘ ← + B acertando o oponente no ar, então termine com ←↘↘↘ → + B (4-5 hits)

(DM, +) Combo 6:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, ↓↘ → ↘ ↘ ↘ ← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ↓↘ → ↘ ↘ ↘ ← + A ou C (? hits)

JOE HIGASHI '95

Golpes de Comando

Sliding:

↘ + B

Low Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:

←↘↘↘ → + A/C

Exploding Fist:

A/C repetidamente

Exploding Fist Finisher:

↓↘ → + A/C (durante o Exploding Fist)

Tiger Kick:

→↘ ↘ + B/D

Slash Kick:

←↘↘↘ → + B/D

Danger Moves

Screw Upper:

↓↘ → ↘ ↘ → + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
- 4: ↓ A, ↓ A, ↓ B
- 5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
- 7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé
- 9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé
- 10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé
- 11 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 12 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 13 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 14 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 15 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B
- 16 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B

- 17 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 18 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 19 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
- 20 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
- 21 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
- 22 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
- 23 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
- 24 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
- 25 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
- 26 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
- 27: C em pé, ↘ + B
- 28: ↓ C, ↘ + B
- 29: C em pé, → + B
- 30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ←↘↘↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↘↘ → + A ou C

Nota: ←↘↘↘ → + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↘↘ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↘ + B

Nota: →↘↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termine com ↓↘ → + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↘↘↘ → + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↘↘↘ → + B

Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

ART OF FIGHTING TEAM



RYO SAKAZAKI

Golpes de Comando

Ice Pillar Split:

→ + A

Golpes Especiais

Tiger Gloom Fist:

↓↘ → + A/C

Tiger Cannon:

→↘ ↘ + A/C (pode ser feito depois de ↓↘ ← + A/C)

Wild Tiger Thunder:

↓↘ → + A/C

God's Strength Wild Tiger Thunder:

↓↘ → + B/D

God's Temple Flying Swallow Gale Leg:

→↘ ↘ ← + B/D

Kyokugen Style:

←↘↘↘ → + A/C (de perto)

Danger Moves

Rapid Fist Dance Supreme King Flying:

→←↘↘↘ → + A/C

Roaring Fist Tiger Boisterous Dance:

↓↘ → ↘ ↘ ← + A/C

Heaven and Earth Supreme Gleaming Fist:

↓↘ → ↘ ↘ → + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A

- 3: ↓ B, ↓ B
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, B em pé
- 6: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 7: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 10: ↓ B, A em pé, A em pé
- 11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
- 13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
- 14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
- 15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
- 16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
- 17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
- 18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- 19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- 20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
- 21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
- 22: C em pé, → + A
- 23: D em pé, → + A
- 24: ↓ C, → + A
- 25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘ → + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘ ↘ ↘ ← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘ ↘ ↘ ← + B ou D (B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ ← + A/C, →↘ ↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘ ← + A ou C, imediatamente cancelado em →↘ ↘ + A ou C (? hits)

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↘↘ → + A/C, →↘ ↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↘↘ → + A ou C, então →↘ ↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↘ ↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)

(DM, DIZ) Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ → ↘ ↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘ → ↘ ↘ → + A ou C (3 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 7:

Pulo com C/D, C/D em pé, →←↘↘↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↘↘↘ → + A ou C **Nota:** com a barra de power no máximo causa muito dano. Se não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(DM) Combo 8:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘ → ↘ ↘ ↘ ← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘ → ↘ ↘ ↘ ← + A ou C

(CSP, DM) Combo 9:

voadora nas costas com C/D, ↓ B, ↓ C, cancelado em +++

Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco forte cancelado em:

- ↓↘ → + A
- →↘ ↘ ↘ ← + B ou D
- →↘ ↘ + A ou C
- ↓↘ ← + A ou C, →↘ ↘ + A ou C
- ←↘↘↘ → + A ou C, →↘ ↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD

- ↓↘→↓↘→ + A ou C
- →↘↘↓↘→ + A ou C

(DM) Combo 10:

↓ B, B em pé ou AA em pé em +++

Descrição: ↓ chute rápido, chute ou soco rápido em pé cancelado em +++

- →↘↘↘↘↘ + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↘↘↓↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- ↓↘→↓↘→ + A ou C

RYO SAKAZAKI '95 **Golpes de Comando**

Ice Pillar Split:

→ + A

Golpes Especiais

Tiger Projectile:

↓↘→ + A/C

Aerial Tiger Projectile:

↓↘→ + A/C (no ar)

Build Power:

→↓↘ + A/C

Illusion Punch:

→←→ + A/C

Flying Swallow Gale Leg:

→↘↘↘↘ + B/D

Kyokugen Style Rapid Fist Dance:

←↘↘↘→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:

→←↘↘↘→ + A/C

Tiger Boisterous Dance:

↓↘→←↘↘↘→ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ B, ↓ B
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, B em pé
- 6: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 7: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 10: ↓ B, A em pé, A em pé
- 11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
- 13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
- 14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
- 15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
- 16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
- 17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
- 18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- 19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- 20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
- 21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
- 22: C em pé, → + A
- 23: D em pé, → + A
- 24: ↓ C, → + A
- 25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘↘↘ + B ou D (B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↘↘→ + A/C, →↓↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↘↘→ + A ou C, então →↓↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↓↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)

(DM, HD, MAX) Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, →←↘↘↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↘↘↘→ + A ou C
Nota: com a barra de power no máximo causa muito dano. Se não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(CSP, DM) Combo 6:

voadora nas costas com C/D, ↓ B, ↓ C, cancelado em +++

Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco forte cancelado em:

- ↓↘→ + A
- →↘↘↘↘ + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↘↘↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- →←↘↘↘→ + A ou C

Combo 7:

↓ B, B em pé ou AA em pé em +++

Descrição: ↓ chute rápido, chute ou soco rápido em pé cancelado em +++

- →↘↘↘↘ + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↘↘↘→ + A ou C, →↓↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD

(DM) Combo 8:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↘↘↘↘ + A ou C

ROBERT GARCIA '95 **Golpes de Comando**

Dragon Flip Kick:

→ + B

Dragon Bash Fist:

→ + A

Golpes Especiais

Attacking Dragon Fist:

↓↘→ + A/C

Dragon Fang:

→↓↘ + A/C

Dragon Slice Flight:

→↓↘ + B/D

Flying Swallow Whirlwind Leg:

→↘↘↘↘ + B/D

Flying Swallow Dragon God Leg:

↓↘← + B/D (no ar)

Kyokugen Style Rapid Leg Dance:

←↘↘↘→ + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:

→←↘↘↘→ + A/C

Dragon Boisterous Dance:

↓↘→←↘↘↘→ + A/C

Shadowless Gale Heavy Step Leg:

↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ A, ↓ B
- 3: ↓ B, ↓ A
- 4: ↓ B, ↓ B
- 5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
- 6 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
- 7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
- 8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
- 9: C em pé, → + B
- 10: ↓ C, → + B
- 11 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte ou chute, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé, →↘↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↘↘↘ + B ou D (B - ? hits) (D - ? hits)

(* , +) Combo 4:

Pulo com C/D, ↓ B, B em pé, →↘↘↘↘ + D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↘↘↘↘ + D

Nota: com B não parece emendar em combo (6 hits)

(C) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé, ←↘↘↘→ + B/D, →↓↘ + B/D ou →↓↘ + A/C ou pulo com A - D, CD

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↘↘→ + B ou D então faça →↓↘ + B ou D, ou →↓↘ + A ou C, ou pulo com A - D ou CD (? hits)

ROBERT GARCIA '95 **Golpes de Comando**

Dragon Flip Kick:

→ + B

Dragon Bash Fist:

→ + A

Golpes Especiais

Dragon Projectile:

↓↘→ + A/C

Dragon Fang:

→↓↘ + A/C

Dragon Slice Flight:

→↓↘ + B/D

Flying Swallow Whirlwind Leg:

→↘↘↘↘ + B/D

Flying Swallow Dragon God Leg:

↓↘← + B/D (no ar)

Illusion Kick:

→←→ + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:

→←↘↘↘→ + A/C

Dragon Boisterous Dance:

↓↘→←↘↘↘→ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ A, ↓ B
- 3: ↓ B, ↓ A
- 4: ↓ B, ↓ B
- 5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
- 6 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
- 7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
- 8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
- 9: C em pé, → + B
- 10: ↓ C, → + B
- 11 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte ou chute, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, →↘↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em → + B e cancelado com →↘↘↘↘ + B ou D (B - ? hits) (D - ? hits)

YURI SAKAZAKI

Golpes de Comando

Swallow Wing:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Gleam Fist:
↓↘→ + A/C

Lightning Gleam Fist:
↓↘→ + B/D

Yuri Super Upper:
→↓↘ + A/C

Yuri Super Upper Finisher:
→↓↘ + C (após Yuri Super Upper com C)

Yuri Super Knuckle:
↓↘← + A/C

Yuri Super Revolving Leg:
↓↘← + B/D

Hundred Violent Slaps:
→↘↓↘← + A/C

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↘↓↘→ + A/C

Flying Swallow Phoenix Leg:
↓↘→↘↓↘← + B/D

Flying Swallow Violent Pierce:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

- ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A
- ↓ A, ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ B, ↓ A
- ↓ B, ↓ B, ↓ B
- ↓ A, A em pé, A em pé
- ↓ B, A em pé, A em pé
- (++) ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ A, → + B
- (++) ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
- ↓ B, ↓ C
- C em pé, → + B
- ↓ C, → + B
- ↓ B, ↓ C, → + B
- (++) ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A
Nota: ↓↘→ + C não emenda combo. C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘→ + A (3 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, →↓↘ + C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em →↓↘ + C, então termine com →↓↘ + C (7 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓↘← + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘← + B
Nota: ↓↘← + D não emenda em combo. ↓ B, ↓ A, ↓ A pode ser substituído por ↓ C em pé (? hits)

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓↘→↓↘→ + soco
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

YURI SAKAZAKI '95

Golpes de Comando

Swallow Wing:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C

Reverse Gleam Fist:
↓↘← + A/C

Lightning Gleam Fist:
↓↘→ + B/D

Hundred Violent Slaps:
→↘↓↘← + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↘↓↘→ + A/C

Flying Swallow Phoenix Leg:
↓↘→↘↓↘← + B/D

Flying Swallow Violent Pierce:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

- ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A
- ↓ A, ↓ A, ↓ A
- ↓ 1B, ↓ B, ↓ A
- ↓ B, ↓ B, ↓ B
- (++) ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ A, → + B
- (++) ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
- ↓ B, ↓ C
- C em pé, → + B
- ↓ C, → + B
- ↓ B, ↓ C, → + B
- (++) ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A
Nota: ↓↘→ + C não emenda combo. C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘→ + A (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘← + A ou C
Nota: ↓↘→ + C não emenda em combo. O C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘← + A ou C (3 hits)

(DM +) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ou C em pé/agachado, ↓↘→↓↘→ + soco
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido ou soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

NEW IKARI TEAM



LEONA

Golpes de Comando

Strike Arc:
→ + B (overhead)

Golpes Especiais

Moon Slasher:
(c) ↓↑ + A/C

X Caliber:
(c) ↓↑ + B/D

Baltic Launcher:
(c) ←→ + A/C

Ground Saber:
(c) ←→ + B/D

Sonic Kick:
→ + D (após o Ground Saber com D)

Eye Slasher:

↓↘← + A/C

Earring Bomb:
↓↘← + B/D

Danger Moves

V Slasher:
↓↘→↘↓↘← + A/C (no ar)

Gravity Storm:
↓↘→↓↘→ + A/C

Rebel Spark:
↓↘←↘↓↘→ + B/D

Chain Combos

- ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A
- ↓ B, ↓ B
- ↓ A, ↓ A, ↓ A
- ↓ A, ↓ A, ↓ B
- ↓ B, ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A, ↓ B
- ↓ B, ↓ B, ↓ A
- ↓ B, ↓ B, ↓ B
- ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↓ B
- ↓ A, ↓ A, ↓ B, ↓ B
- ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓ B
- ↓ B, ↓ A, ↓ B, ↓ B
- ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
- (++) ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ A, → + B
- (++) ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
- C em pé (1 hit), → + B
- ↓ C, → + B
- D em pé (1 hit), → + B
- D em pé (2 hits), → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (1 hit) ou agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 2:
Voadora com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em (c) ↓↑ + A ou C
Nota: ↓ B, ↓ A, ↓ A pode ser substituído por qualquer chain combos que termine com ↓ A (5 hits)

Combo 3:
(c) ←→ + A, pulo, A - D ou CD
Descrição: execute Baltic Launcher, enquanto o oponente estiver no ar, pule e aperte A/B/C/D ou CD (6 hits)

(C) Combo 4:
(c) ←→ + B, C/D em pé ou (c) ↓↑ + A/C
Descrição: quando o oponente estiver no canto, execute (c) ←→ + B, então pegue o oponente ainda no ar com soco ou chute forte em pé ou termine com (c) ↓↑ + A ou C (2 hits)

(DM) Combo 5:
(c) ←→ + A, pulo com, ↓↘→↘↓↘← + A/C
Descrição: execute o Baltic Launcher, enquanto o oponente estiver no ar, pule e execute ↓↘→↘↓↘← + A/C
Nota: o timing deve ser mais rápido que em KOF'97, assim como em KOF'96 (6 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 6:
Voadora com C/D, D em pé (2 hits), ↓↘←↘↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘←↘↓↘→ + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé/agachado (D em pé - 4 hits) (C em pé/agachado - 3 hits) (45% de dano)

(DM, +) Combo 7:
Voadora com C/D, D em pé (2 hits), → + B, ↓↘→↓↘← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé (2 hits), → chute rápido cancelado em

↓↘→↘↓↘← + A ou C (5 hits) (25% de dano)

RALF JONES

Golpes de Comando

Não Possui

Golpes Especiais

Vulcan Punch:

A/C rapidamente

Gatling Attack:

(c) ←→ + A/C

Diving Bomb Punch:

(c) ↓↑ + A/C

Aerial Diving Bomb Punch:

↓↘→ + A/C (no ar)

Ralf Kick:

(c) ←→ + B/D

Super Argentine Backbreaker:

←↘↓↘→ + B/D (de perto)

Danger Moves

Blazing Vulcan Punch:

↓↘→↘↓↘← + A/C

Horse-Mounted Vulcan Punch:

↓↘←↘↓↘→ + B/D

Galactica Phantom:

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ A, ↓ A, ↓ A

4: ↓ B, ↓ A, ↓ A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé/agachado, (c) ←→ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em (c) ←→ + C (5 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé/agachado, A/C repetidamente

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em A/C repetidamente (3 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé/agachado, ←↘↓↘→ + D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ←↘↓↘→ + D (2 + hits)

(CSP) Combo 4:

voadora nas costas com C, ↓ A, ←↘↓↘→ + D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido agachado cancelado em ←↘↓↘→ + D (3+ hits)

(DM) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé/agachado, ↓↘→↘↓↘← + A

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↘→↘↓↘← + A (? hits)

(DM) Combo 6:

Pulo com C/D, C em pé/agachado, ↓↘←↘↓↘→ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↘←↘↓↘→ + B (? hits)

CLARK STEEL

Golpes de Comando

Stomping:

→ + B

Golpes Especiais

Napalm Stretch:

→↓↘ + A/C

Frankensteiner:

→↓↘ + B/D

Rolling Cradle:

←↘↓↘→ + C

Argentine Back Breaker:

←↘↓↘→ + D (de perto)

Flashing Elbow:

↓↘→ + A/C (após um arremesso de comando)

Vulcan Punch:

A/C rapidamente

Danger Moves

Ultra Argentine Backbreaker:

→↘↓↘←→↘↓↘← + A/C (de perto)

Running Spree:

←↘↓↘→←↘↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, ↓ B

4: C em pé (1 hit), → + B

5 (++) : ↓ D, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:

↓ B, ↓ A, ←↘↓↘→ + D, ↓↘→ + A/C

Descrição: chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em ←↘↓↘→ + D, e termine com ↓↘→ + A/C (3+ hits)

Combo 2:

Pulo com D, C em pé (1 hit), ←↘↓↘→ + D, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé (1 hit) cancelado em ←↘↓↘→ + D, e termine com ↓↘→ + soco (3+ hits)

Combo 3:

Pulo com D, C em pé (1 hit), C repetidamente

Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé cancelado com C repetidamente (? hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com D, C em pé (1 hit), →↘↓↘←→↘↓↘← + soco

Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↘←→↘↓↘← + soco (? hits)

PSYCHO SOLDIER TEAM



ATHENA ASAMIYA

Golpes de Comando

ChainThigh:

→ + B

Phoenix Bomb:

↓ + B (no ar)

Golpes Especiais

Psycho Ball Attack:

↓↘← + A/C

Psycho Sword:

→↓↘ + A/C

Aerial Psycho Sword:

→↓↘ + A/C (no ar)

Phoenix Arrow:

↓↘← + A/C (no ar)

PsychicTeleport:

↓↘→ + B/D

Classic Psycho Reflector:

→↘↓↘← + B

Neo Psycho Reflector:

→↘↓↘← + D

Danger Moves

Shining Crystal Bit:

→↘↓↘←→↘↓↘← + A/C (pode ser feito no ar)

Crystal Bit Shoot:

↓↘← + A/C (durante o Shining Crystal Bit)

Phoenix Fang Arrow:

↓↘→↓↘→ + B/D (no ar)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, ↓ B

4: ↓ A, → + B

5 (++) : ↓ A, ↓ A, → + B

6 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

7: C em pé, → + B

8: D em pé, → + B

9 (++) : ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

C em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A/C (A - 4 hits) (C - 7 hits)

Combo 2:

Pulo com C, ↓↘← + A/C

Descrição: pulo com soco forte cancelado em ↓↘← + A ou C enquanto estiver no ar (A - 4 hits) (C - 6 hits)

Combo 3:

Pulo com C, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco forte cancelada em →↓↘ + A ou C enquanto estiver no ar (A - 4 hits) (C - 7 hits)

SIE KENSOU

Golpes de Comando

Drunken Hand Slap:

→ + A

Backwards RevolvingThigh:

→ + B

Golpes Especiais

Super Ball Bullet:

↓↘← + A/C

DragonTalon Attack:

↓↘← + A/C (no ar)

Rapid Dragon Fang: Earth Dragon:

←↘↓↘→ + A

Rapid Dragon Fang: Heaven Dragon:

←↘↓↘→ + C

Dragon Barrage:

→↓↘ + A/C

Dragon Jaw Smash:

←↘↘ + B/D

Danger Moves

Bun to Eat:

↓↘←↘↘← + A/C

Dragon Swifter:

↓↘→↘↓↘← + B

Dragon Raiser:

↓↘→↘↓↘← + D

Hermit Mind Strong Discharge:

↓↘→↓↘→ + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ A, ↓ A, ↓ A

3: C em pé (2 hits), → + B

4: C em pé (2 hits), → + B

5: ↓ C, → + B

6: ↓ C, → + A

7 (++) : ↓ + D, → + B

8 (++) : ↓ + D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, D em pé, ←↘↓↘→ + A

Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ←↘↓↘→ + A (5 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, D em pé, ←↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ←↘↘ + B ou D (B - 4 hits) (D - 6 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, A em pé, →↓↘ + A/C, pulo com A - D ou

CD

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco rápido em pé cancelado em →↓↘ + A ou C, então pule e aperte A/B/C/D ou CD (? hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

CHIN GENTSAI

Golpes de Comando

DrunkenWalk Gourd-Basket Attack:

→ + A

Golpes Especiais

Gourd-Basket Attack:

↓↘← + A/C

Willow Phosphorous Sagebrush Pigweed:

→↓↘ + A/C

Coiled Pipe Drunken Snoop:

↓↘ + A/C

Full Moon Drunken Snoop:

↓↘ + B/D

Rotary Sky Piercing Fist:

←↘↓↘→ + B/D (após qualquer Drunken Snoop)

Butterfly Attack Fist:

→ + A/C (após ↓↘ + A/C)

Dragon Snake Anti Strike:

↑ + B (após ↓↘ + B/D)

Danger Moves

Roaring Flame Blaze Burn:

↓↘→↓↘→ + A/C

Roaring Flame Invitation:

↓↘→↓↘← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, ↓ B

4: ↓ A, A em pé

5: ↓ B, A em pé

6: ↓ B, B em pé

7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A

8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A

9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A

10 (++): ↓ A, A em pé, → + A

11 (++): ↓ B, A em pé, → + A

12 (++): ↓ B, B em pé, → + A

13 (++): C em pé, → + A

14 (++): D em pé (2 hits), → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C, C em pé, ↓↘← + C

Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘← + C (5 hits)

(+) Combo 2:

Pulo com C, ↓ B, B em pé, →↓↘ + C

Descrição: voadora com soco forte, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + C (? hits)

Combo 3:

Pulo com C, C em pé, ↓↘ + A/C, → + A/C

Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘ + A e seguido por → + A/C (4 hits)

NEO GIRLS TEAM

CHIZURU KAGURA

Golpes de Comando

HandLash:

→ + A

Hop Kick:

→ + B

Slider Kick:

↘ + B

Golpes Especiais

Heavenly Force:

→↓↘ + A/C

Heavenly Slash:

→↓↘↘← + A-D

Heavenly Edge:

↓↘← + A-D (após o Heavenly Slash)

Ancient Echo:

↓↘→ + A/C

Needle Stinger:

↓↘ + A-D

Danger Moves

Ancient Seal:

↓↘←↘↓↘→ + A/C

Heavenly Replication:

↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, ↓ B

4: ↓ A, ↓ A, A em pé

5: ↓ B, ↓ A, A em pé

6: ↓ B, ↓ B, A em pé

7: ↓ A, ↓ A, → + A

8: ↓ B, ↓ A, → + A

9: ↓ B, ↓ B, → + A

10: ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A

11: ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A

12: ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A

13 (++): ↓ A, ↓ A, → + B

14 (++): ↓ B, ↓ A, → + B

15 (++): ↓ B, ↓ B, → + B

16 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B

17 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B

18 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B

19 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B

20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B

21 (++): 1 ↓ B, ↓ B, ↘ + B

22 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B

23 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B

24 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B

25: C em pé, → + A

26: C em pé, → + B

27: C em pé, ↘ + B

28: ↓ C, → + A

29: ↓ C, → + B

30: ↓ C, ↘ + B

31: D em pé (de perto), → + A

32: D em pé (de perto), → + B

33: D em pé (de perto), ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé, →↓↘↘← + A-D, ↓↘← + A-D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘↘← + A-D e então termine com ↓↘← + A-D (4 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘ + A

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘ + A

Nota: as versões com B ou C ou D do ↓↘ A não emendam em combo

(* , +) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↓↘↘← + A-D, ↓↘← + A-D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘↘← + A-D e então termine com ↓↘← + A-D (? hits)

(DM, +) Combo 6:

Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓↘→↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou

D (? hits)



MAI SHIRANUI

Golpes de Comando

Wheel Drop:

↓ + A (no ar)

BlackBird:

→ + B

Scarlet Crane:

↘ + B

Golpes Especiais

Butterfly Fan:

↓↘→ + A/C

Dragon's Flame Tail:

↓↘← + A/C

AnkleTackle:

←↘↓↘→ + B/D

Dance of Fury:

→↓↘ + A/C

Tornado Flame:

→↓↘ + B/D

Musasabi Attack:

↓↘← + A/C (no ar) ou (c) ↓↑ + A/C

Danger Moves

Phoenix Meteor:

↓↘←↘↘← + A/C

Super AnkleTackle:

↓↘←↘↓↘→ + B/D

Fan Fury:

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ A, A em pé

4: ↓ B, A em pé

5: ↓ A, ↓ A, A em pé

6: ↓ B, ↓ A, A em pé

7 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B

8 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B

9 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B

10 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B

11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B

12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B

13 (++): ↓ A, A em pé, → + B

14 (++): ↓ B, A em pé, → + B

- 15: C em pé, ↘ + B
- 16: ↓ C, ↘ + B
- 17 (++) : C em pé, → + B
- 18 (++) : ↓ C, → + B
- 19: D em pé, ↘ + B
- 20 (++) : ↓ D, ↘ + B
- 21 (++) : D em pé, → + B
- 22 (++) : ↓ D, ↘ + B

Combos Gerais

(*) Combo 1:

→ + B, ↓↘↙ + A/C

Descrição: → chute rápido cancelado em ↓↘↙ + A ou C (2 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘↙ + A ou C (3 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↘↘ + B ou D (4 hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘↙↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘↙↘↘ + B/D (?) (hits)

MAI SHIRANUI (RB2)

Golpes de Comando

Wheel Drop:

↓ + A (no ar)

BlackBird:

→ + B

Scarlet Crane:

↘ + B

Golpes Especiais

Butterfly Fan:

↓↘↘ + A/C

Dragon's FlameTail:

↓↘↙ + A/C

AnkleTackle:

←↘↘↘ + B/D

Night Bird:

↓↘↙ + B/D

Musasabi Attack:

↓↘↙ + A/C (no ar) ou (c) ↓↑ + A/C

Danger Moves

Super AnkleTackle:

↓↘↙↘↘ + B/D

Flower Hurricane:

↓↘↘↘↘ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ A, A em pé
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 6: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 7 (++) : ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 8 (++) : ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 9 (++) : ↓ A, A em pé, ↘ + B
- 10 (++) : ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 11 (++) : ↓ A, ↓ A, → + B
- 12 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B
- 13 (++) : ↓ A, A em pé, → + B
- 14 (++) : ↓ B, A em pé, → + B
- 15: C em pé, ↘ + B
- 16: ↓ C, ↘ + B
- 17 (++) : C em pé, → + B
- 18 (++) : ↓ C, → + B
- 19: D em pé, ↘ + B
- 20 (++) : ↓ D, ↘ + B
- 21 (++) : D em pé, → + B
- 22 (++) : ↓ D, ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:

→ + B, ↓↘↙ + A/C

Descrição: → chute rápido cancelado em ↓↘↙ + A ou C (2 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘↙ + A ou C (3 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↘↘ + B ou D (4 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘↙ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘↙ + B ou D (3 hits)

(DM) Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘↙↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘↙↘↘ + B/D (?) (hits)

KING

Golpes de Comando

Sliding Kick:

↘ + D

Golpes Especiais

Venom Strike:

↓↘↘ + B/D

Double Strike:

↓↘↘↘↘ + B/D

Tornado Kick:

→↘↘↙ + B/D

Mirage Kick:

→↘↘↙ + A/C

Suprise Rose:

→↘↘ + A/C

Trap Shot:

→↘↘ + B/D

Danger Moves

Illusion Dance:

↓↘↘↘↘ + B/D

Silent Flash:

↓↘↙↘↙ + B/D

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ A, A em pé
- 3: ↓ A, ↓ B
- 4: ↓ A, B em pé
- 5: ↓ B, B em pé
- 6: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 7: ↓ A, A em pé, A em pé
- 8: ↓ A, ↓ B, A em pé
- 9: ↓ A, B em pé, A em pé
- 10 (++) : ↓ A, ↓ A, ↘ + D
- 11 (++) : ↓ A, A em pé, ↘ + D
- 12 (++) : ↓ A, ↓ B, ↘ + D
- 13 (++) : ↓ A, B em pé, ↘ + D
- 14 (++) : ↓ B, B em pé, ↘ + D

Combos Gerais

(+) Combo 1:

↓ A, A em pé ou ↓ B, B em pé ou ↓ B, A em pé, →↘↘↙ + B/D ou →↘↘ + B/D

Descrição: após um dos chain combos mencionados, cancele em →↘↘↙ + B/D ou →↘↘ + B/D (hits variáveis)

Combo 2:

Pulo com B, D em pé (2 hits), ↓↘↘ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘↘ + B ou D (4 hits)

Combo 3:

Pulo com B, D em pé (2 hits), ↓↘↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘↘↘↘ + B ou D (5 hits)

Combo 4:

Pulo com B, D em pé (2 hits), →↘↘↙ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em →↘↘↙ + B ou D (9 hits)

Combo 5:

Pulo com B, D em pé (1 hit), →↘↘ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↘↘ + B ou D (14 hits)

(CSP, +) Combo 6:

voadora nas costas com B, ↓ B, B em pé, →↘↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↘↘ + B ou D (15 hits)

Combo 7:

Pulo com B, D em pé (2 hits), →↘↘↙ + A/C

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em →↘↘↙ + B ou D (7 hits)

Combo 8:

Pulo com B, D em pé (1 hit), →↘↘ + A/C, →↘↘↙ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↘↘ + A ou C e então termine com →↘↘↙ + B ou D (11+ hits)

(DM, HD) Combo 9:

Pulo com B, D em pé (1 hit), ↓↘↙↘↙ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé cancelado em ↓↘↙↘↙ + B ou D

Notas: é melhor começar os combos usando voadora com chute rápido. Voadora com C ou D empurra o oponente muito longe para continuar o combo

KIM TEAM



KIM KAPHWAN

Golpes de Comando

Turning Kick:
→ + A
Descending Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Somersault Slash:
(c) ↓↑ + B/D
Sand Sweep:
(c) ↓↑ + A/C
Comet Crush:
(c) ←→ + B/D
Crecent Kick:
↓↘↙ + B/D
Triple Slash:
↓↘↙ + A ou C (até 3 vezes)
Air Stomp:
↓↘→ + B/D (no ar)
Ground Eraser:
↓↘ + B/D (para magias de solo)

Danger Moves

Phoenix Combo:
↓↘→↓↘↙↙ + B/D (pode ser feito no ar)
Phoenix Rage:
↓↘↙↙ + B/D (no ar)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3: ↓ B, ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A
6 (++) : ↓ B, ↓ A, → + A
7 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
8 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B
10 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
11 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
12: C em pé (1 hit), → + A
13 (++) : C em pé (1 hit), → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↘↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙ + B ou D (B - 4 hits) (D - 5 hits)
Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), (c) ←→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ←→ + B ou D (4 hits)
Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↘↙ + A ou C 3 vezes
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙ + A ou C 3 vezes (A - 6 hits) (C - 5 hits)

(CSP, +) Combo 4:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + D, ↓ + D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + D e então aperte ↓ + D para acertar mais uma vez (7+ hits)

(CSP, +) Combo 5:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (A - 6 hits) (C - 8 hits)

(CSP, +) Combo 6:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (A - 6 hits) (C - 8 hits)

(CSP, DM, +) Combo 7:
voadora nas costas com A/D, C em pé, → + A, ↓↘↙↙ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘↙↙ + B ou D (? hits)

(CSP) Combo 7:
voadora nas costas com A/D, C em pé, ↓↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘ + B ou D (3 hits)

CHANG KOEHAN Golpes de Comando

Pull Escape:
↘ + A

Golpes Especiais

Iron Ball Smash:
(c) ←→ + soco
Somersault Crush:
(c) ↓↑ + chute
Iron Ball Swing:
A/C rapidamente
Great Destruction Throw:
→↘↓↘↙↙ + C

Danger Moves

Pressure Of Death:
↓↘→↓↘→ + A/C
Iron Ball Frenzy:
↓↘→↓↘↙↙ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, B em pé
3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A
4: ↓ A, B em pé, ↘ + A
5: C em pé, ↘ + A
6: D em pé, ↘ + A

Combos Gerais

Combo 1:
↓ B, →↘↓↘↙↙ + A/C
Descrição: ↓ chute rápido cancelado em →↘↓↘↙↙ + A ou C

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘↙↙ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘↙↙ + C (? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ A, ↓ A, A/C rapidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em A ou C rapidamente (4 hits)

CHOI BOUNGE Golpes de Comando

Two Step Slash:
→ + A
Phantom Killer Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Tornado Gale Slash:
(c) ↓↑ + A/C
Dashing Slash:
(c) ←→ + A/C
Air Stomp:
↓↘→ + B/D (no ar)
Monkey Swing Kick:
↓↘↙ + A/C
Aerial Flying Slash:
(c) ↓↑ + B/D (segure o botão)
Monkey Flying Slash:
(c) ←→ + B/D
Spin Slash:
qualquer direção + A/B/C/D (após o Aerial/Monkey Flying Slash)

Danger Moves

SuperTornado Swing:
→↘↓↘↙↙→↘↓↘↙↙ + A/C
Phoenix Combo:
↓↘↙↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ A, ↓ B
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5: ↓ A, A em pé
6: ↓ B, A em pé
7: ↓ B, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ A, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, A em pé
12: ↓ A, A em pé, A em pé
13: ↓ B, A em pé, A em pé
14: ↓ B, B em pé, A em pé
15: ↓ A, ↓ A, B em pé
16: ↓ A, ↓ B, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, B em pé
18: ↓ B, ↓ B, B em pé
19: ↓ A, A em pé, B em pé
20: ↓ B, A em pé, B em pé
21: ↓ B, B em pé, B em pé
22 (++) : ↓ A, ↓ A, → + A
23 (++) : ↓ A, ↓ B, → + A
24 (++) : ↓ B, ↓ A, → + A
25 (++) : ↓ B, ↓ B, → + A
26 (++) : ↓ A, A em pé, → + A
27 (++) : ↓ B, A em pé, → + A
28 (++) : ↓ B, B em pé, → + A
29 (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
30 (++) : ↓ A, ↓ B, A em pé, → + A
31 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
32 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
33 (++) : ↓ A, A em pé, A em pé, → + A
34 (++) : ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
35 (++) : ↓ B, B em pé, A em pé, → + A
36 (++) : ↓ A, ↓ A, B em pé, → + A
37 (++) : ↓ A, ↓ B, B em pé, → + A
38 (++) : ↓ B, ↓ A, B em pé, → + A
39 (++) : ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
40 (++) : ↓ A, A em pé, B em pé, → + A
41 (++) : ↓ B, A em pé, B em pé, → + A
42 (++) : ↓ B, B em pé, B em pé, → + A
43 (++) : ↓ A, ↓ A, → + B
44 (++) : ↓ A, ↓ B, → + B
45 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B
46 (++) : ↓ B, ↓ B, → + B
47 (++) : ↓ A, A em pé, → + B
48 (++) : ↓ B, A em pé, → + B
49 (++) : ↓ B, B em pé, → + B
50 (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
51 (++) : ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
52 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
53 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
54 (++) : ↓ A, A em pé, A em pé, → + B
55 (++) : ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
56 (++) : ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
57 (++) : ↓ A, ↓ A, B em pé, → + B
58 (++) : ↓ A, ↓ B, B em pé, → + B
59 (++) : ↓ B, ↓ A, B em pé, → + B
60 (++) : ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
61 (++) : ↓ A, A em pé, B em pé, → + B
62 (++) : ↓ B, A em pé, B em pé, → + B
63 (++) : ↓ B, B em pé, B em pé, → + B
64 (++) : C em pé, → + A
65 (++) : ↓ C, → + A
66: C em pé, → + B
67: ↓ C, → + B
68: C em pé, → + B, A em pé
69: ↓ C, → + B, A em pé

Combos Gerais

Combo 1:
↓ B, ↓ A ou ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: após um dos chain combos mencionados, cancelar com (c) ↓↑ + A ou C (hits variáveis)

(MID) Combo 2:
(c) ↓↑ + B/D ou (c) ←→ + B/D, → + A/B/C/D, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: quando o oponente estiver no ar, execute (c) ↓↑ + B/D ou (c) ←→ + B/D e então pegue o inimigo ainda no ar com → + A/B/C/D, depois termine com (c) ↓↑ + A ou C (hits variáveis)

(DM, +) Combo 3:
qualquer chain combo sem ++, ↓↘↙↙↓↘→ + B/D
Descrição: qualquer dos chain combos sem ++ listados

cancelado em ↓↘↙↘↘↘ + B/D (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 4:

voadora nas costas com C, qualquer chain combo sem ++, ↓↘↙↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, qualquer dos chain combos sem ++ listados cancelado em ↓↘↙↘↘↘ + B/D (? hits)

NEW FACES TEAM



YASHIRO NANAKASE

Golpes de Comando

Step Side Kick:
→ + B

Regret Bash:
→ + A

Golpes Especiais

Upper Duel:
→↘ + A/C

Sledgehammer:
↓↘↙ + A/C

Missile Might Bash:
→↘↘↙↙ + A/C

Jet Counter:
↙↘↘↘ + A/C

Jet Counter Stale:
↓↘ + A/C (após o Jet Counter)

Danger Moves

Final Impact:
↓↘→↘↘ + A/C (segure o botão para carregar)

Million Bash Stream:
↓↘↙↘↘↘ + A/C (A/C rapidamente)

Chain Combos

- ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A
- ↓ A, ↓ A, A em pé
- ↓ B, ↓ A, A em pé
- ↓ A, ↓ A, A em pé, B em pé
- ↓ B, ↓ A, A em pé, B em pé
- (++) : ↓ A, ↓ A, → + A

- (++) : ↓ B, ↓ A, → + A
- (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- (++) : ↓ A, ↓ A, → + B
- (++) : ↓ B, ↓ A, → + B
- (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
- (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
- C em pé, → + A
- ↓ C, → + A
- D em pé, → + A
- (++) : ↓ D, → + A
- C em pé, → + B
- ↓ C, → + B
- D em pé, → + B
- (++) : ↓ D, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, →↘↘↙↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em →↘↘↙↙ + A ou C (6+ hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↙↘↘↘ + A/C, ↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↙↘↘↘ + A ou C e então termine com ↓↘ + A ou C (5 hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↓↘↙↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘↙↘↘ + A ou C

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↓↘→↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↘↘ + A ou C

YASHIRO NANAKASE

(OROCHI)

Golpes de Comando

Scorn:

→ + B

Regret Bash:

→ + A

Golpes Especiais

Dancing Land:

↙↘↘↘ + B/D

Broken Land:

↓↘↙ + A/C

Suffering Land:

↙↘↘↘ + A/C (de perto)

Dry Land:

→↘↘↙↙ + A/C (de perto)

Danger Moves

Rage of the Land:

↙↘↘↘↙↙↙↙ + A/C (de perto)

Flip-around Hell:

→↘↘↙↙↙↙↙↙ + A/C (de perto)

Roar of the Land:

↓↘→↘↘ + A/C (segure para carregar)

Chain Combos

- ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A
- ↓ A, ↓ A, A em pé
- ↓ B, ↓ A, A em pé
- ↓ A, ↓ A, A em pé, B em pé
- ↓ B, ↓ A, A em pé, B em pé
- (++) : ↓ A, ↓ A, → + A
- (++) : ↓ B, ↓ A, → + A
- (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- (++) : ↓ A, ↓ A, → + B

- (++) : ↓ B, ↓ A, → + B
- (++) : ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
- (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
- C em pé, → + A
- ↓ C, → + A
- D em pé, → + A
- (++) : ↓ D, → + A
- C em pé, → + B
- ↓ C, → + B
- D em pé, → + B
- (++) : ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↙↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↙↘↘↘ + A ou C (3+ hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘↙↙ + A/C, CD em pé ou pulo com A-D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘↙↙ + A ou C e então CD em pé ou pule e aperte A ou B ou C ou D quando o oponente estiver caindo (4+ hits)

(DM, +) Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↙↘↘↘↙↙↙↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → chute rápido ou soco rápido cancelado em ↙↘↘↘↙↙↙↙ + A ou C

(DM, +) Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, →↘↘↙↙↙↙↙↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → chute rápido ou soco rápido cancelado em →↘↘↙↙↙↙↙↙ + A ou C

SHERMIE

Golpes de Comando

Shermie Stand:

→ + B

Golpes Especiais

Shermie Spiral:

↙↘↘↘ + A/C (de perto)

Shermie Shoot:

↙↘↘↘ + B/D

Axel Spin-Kick:

↓↘↙ + B/D

Shermie Clutch:

→↘ + B/D

Shermie Whip:

↓↘↙ + soco (de perto)

Shermie Finisher:

↓↘ + B/D (após o Shermie Spiral, Shermie Clutch, Shermie Whip)

Danger Moves

Shermie Flash:

→↘↘↙↙↙↙↙↙ + A/C (de perto)

Shermie Carnival:

↙↘↘↘↙↙↙↙ + A/C (de perto)

Chain Combos

- ↓ A, ↓ A
- ↓ B, ↓ A
- A em pé, A em pé
- A em pé, B em pé
- ↓ A, ↓ A, → + B
- ↓ B, ↓ A, → + B
- A em pé, A em pé, → + B
- A em pé, B em pé, → + B
- C em pé, → + B
- ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ↙↘↘↘ + A/C, ↓↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↙↘↘↘ + A/C, então termine com ↓↘ + B ou D (3+ hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘↙ + A/C, ↓↘↙ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙ + A ou C, então termine com ↓↘↙ + B ou D (3+ hits)

(CSP, +) Combo 3:

Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, →↓↘ + B/D, ↓↘↙ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D, então termine com ↓↘↙ + B ou D (4+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 4:

Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, ←↙↘↙↘↙↘↙ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em ←↙↘↙↘↙↘↙ + A/C (3+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 5:

Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, →↘↙↘↙↘↙↘↙ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em →↘↙↘↙↘↙↘↙ + A/C (3+ hits)

SHERMIE (OROCHI)

Golpes de Comando

Lightning Ray:

→ + B

Golpes Especiais

MoonlessThunder Cloud:

←↙↘↙↘↙ + A/B/C/D

Yata Mowing Whip:

↓↘↙ + A/C

Dance of Realism:

↓↘↙ + B/D

Cane of Lightning God:

↓↘↙ + B/D (no ar)

Danger Moves

Darkness Lightning Glean Fist:

↓↘↙↘↙ + A/C

Destiny Illusion Sincerity:

↓↘↙↘↙↘↙ + B/D

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: A em pé, A em pé
- 4: A em pé, B em pé
- 5: ↓ A, ↓ A, → + B
- 6: ↓ B, ↓ A, → + B
- 7: A em pé, A em pé, → + B
- 8: A em pé, B em pé, → + B
- 9: C em pé, → + B
- 10: ↓ C, → + B

Chain Combos

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙ + A ou C (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:

Voadora nas costas com C, C em pé, → + B, →↘↙↘↙ + A/C

Descrição: crossup com pulo com soco forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em →↘↙↘↙ + A ou C (6 hits)

(DM) Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘↙↘↙ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙↘↙ + A ou C

CHRIS

Golpes de Comando

Spinning Array:

→ + A

Reverse Anchor Kick:

→ + B

Carryoff Kick:

↘ + B

Golpes Especiais

Hunting Air:

→↓↘ + B/D

Twisting Air:

→↓↘ + A/C

SlidingTouch:

↓↘↙ + A/C

SlidingTouch Finisher:

→↘↙↘↙ + A/B/C/D (após o Sliding Touch)

Shooting DancerThrust:

→↘↙↘↙ + A/C

Shooting Dancer Step:

→↘↙↘↙ + B/D

Scramble Dash:

↓↘↙ + B/D

Danger Moves

Twister Drive:

↓↘↙↘↙ + B/D

Chain SlideTouch:

↓↘↙↘↙ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ A, A em pé
- 3: ↓ B, ↓ A
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, ↓ B
- 6: ↓ B, B em pé
- 7: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 8: ↓ A, ↓ A, → + A
- 9: ↓ A, A em pé, → + A
- 10: ↓ B, ↓ A, → + A
- 11: ↓ B, A em pé, → + A
- 12: ↓ B, B em pé, → + A
- 13: ↓ A, ↓ A, → + B
- 14: ↓ A, A em pé, → + B
- 15: ↓ B, ↓ A, → + B
- 16: ↓ B, A em pé, → + B
- 17: ↓ B, B em pé, → + B
- 18 (++) : ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 19 (++) : ↓ A, A em pé, ↘ + B
- 20 (++) : ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 21 (++) : ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 22 (++) : ↓ B, B em pé, ↘ + B
- 23: ↓ A, ↓ C, → + A
- 24: ↓ A, ↓ C, → + B
- 25: ↓ A, ↓ C, ↘ + B
- 26: C em pé, → + A
- 27: C em pé, → + B
- 28: C em pé, ↘ + B
- 29: ↓ C, → + A
- 30: ↓ C, → + B
- 31: ↓ C, ↘ + B
- 32: D em pé, → + A
- 33: D em pé, → + B
- 34: D em pé, ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, →↓↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘ + B ou D (3+ hits)

(CSP, +) Combo 2:

Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termine com → + A, ↓↘↙ + A/C, →↘↙↘↙ + A/B/C/D

Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qualquer chain combo terminado com → soco rápido cancelado em ↓↘↙ + A ou C, →↘↙↘↙ + A ou B ou C ou D
Notas: após terminar uma das versões do finisher, ainda dá para executar ↓↘↙ + B ou D quando Chris é lançada no ar (hits variados)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, ↓↘↙ + A/C, →↘↙↘↙ + A/B/C/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘↙

+ A ou C, →↘↙↘↙ + A ou B ou C ou D

Notas: após terminar uma das versões do finisher, ainda dá para executar ↓↘↙ + B ou D quando Chris é lançada no ar (hits variados)

(DM, +) Combo 4:

→↓↘ + A/C, C em pé, → + A, ↓↘↙↘↙ + B/D ou ↓↘↙↘↙ + A/C

Descrição: execute o Twisting Air, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘↙↘↙ + B/D ou ↓↘↙↘↙ + A/C (? hits)

CHRIS (OROCHI)

Golpes de Comando

Spinning Array:

→ + A

Reverse Anchor Kick:

→ + B

Carryoff Kick:

↘ + B

Golpes Especiais

Sun Killer:

↓↘↙ + A/C

Moon Killer:

→↓↘ + A/C

Mirror Killer:

↓↘↙ + A/C

Decision Killer:

←↙↘↙ + B/D (de perto)

Danger Moves

Flames of Darkness:

↓↘↙↘↙ + A/C

Dark Orochinagi:

↓↘↙↘↙ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ A, A em pé
- 3: ↓ B, ↓ A
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, ↓ B
- 6: ↓ B, B em pé
- 7: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 8: ↓ A, ↓ A, → + A
- 9: ↓ A, A em pé, → + A
- 10: ↓ B, ↓ A, → + A
- 11: ↓ B, A em pé, → + A
- 12: ↓ B, B em pé, → + A
- 13: ↓ A, ↓ A, → + B
- 14: ↓ A, A em pé, → + B
- 15: ↓ B, ↓ A, → + B
- 16: ↓ B, A em pé, → + B
- 17: ↓ B, B em pé, → + B
- 18 (++) : ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 19 (++) : ↓ A, A em pé, ↘ + B
- 20 (++) : ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 21 (++) : ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 22 (++) : ↓ B, B em pé, ↘ + B
- 23: ↓ A, ↓ C, → + A
- 24: ↓ A, ↓ C, → + B
- 25: ↓ A, ↓ C, ↘ + B
- 26: C em pé, → + A
- 27: C em pé, → + B
- 28: C em pé, ↘ + B
- 29: ↓ C, → + A
- 30: ↓ C, → + B
- 31: ↓ C, ↘ + B
- 32: D em pé, → + A
- 33: D em pé, → + B
- 34: D em pé, ↘ + B

Combos Gerais

(* , +) Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, ↓↘↙ + A

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘↙ + A

Nota: ↓↘↙ + C não emenda combo (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:

Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termina com → + A, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qual-

BILLY KANE (RB2)

Golpes de Comando

Great Revolving Kick:

→ + A

PoleVault Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Whirlwind Cane:

A rapidamente

Three Part Cane:

←↘↘→ + A/C

Middle Grade Strike Flaming Three Part Cane:

↘↘→ + A/C (após o ←↘↘→ + A/C)

Middle Grade Thrust Strong Attack Flying Cane:

→↘↘ + B/D

Sparrow Killer:

↘↘← + A/C

Danger Moves

Flaming Stick Spin:

↘↘→↘↘↘← + A/C

Salamander Stream:

↘↘→↘↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↘ B, A em pé

2: ↘ B, B em pé

3: ↘ B, ↘ B

4: ↘ B, ↘ B, B em pé

5: ↘ B, A em pé, → + A

6: ↘ B, B em pé, → + A

7: ↘ B, ↘ B, B em pé, → + A

8: ↘ B, A em pé, → + B

9: ↘ B, B em pé, → + B

10: ↘ B, ↘ B, B em pé, → + B

11: C em pé, → + A

12: C em pé, → + B

13: ↘ C, → + A

14: ↘ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C agachado/em pé, ←↘↘↘→ + A/C, ↘↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ←↘↘↘→ + A ou C, então termine com ↘↘→ + A ou C (4 hits)

(DM) Combo 2:

Pulo com C/D, C agachado/em pé, ↘↘→↘↘→ + A ou C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ↘↘→↘↘→ + A/C (3+ hits)

ASSASSINS TEAM

IORIYAGAMI

Golpes de Comando

Lily Break:

← + B (no ar)

Foreign Style:

→ + B

Thunder Axe Negative "Death God" Foreign Style:

Dream Bullet:

→ + A, A

Golpes Especiais

Style No. 180: Darkness Sweep:

↘↘→ + A/C

Style No. 100: Demon Scorcher:

→↘↘ + A/C

Style No. 127: Hollyhock Flower:

↘↘← + A ou C (pode ser feito até três vezes seguidas)

Style No. 202: Koto Moon Negative:

→↘↘↘← + B/D

Scum Gale:

→↘↘↘←→ + A/C

Nail Gale:

→↘↘ + B/D

Danger Moves

Forbidden Style No. 1201:

↘↘→↘↘↘← + A/C

Eight Maidens Reverse Style No.180: Eight Wine

Glasses:

↘↘←↘↘↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↘ A, ↘ A

2: ↘ B, ↘ A

3: ↘ B, ↘ B

4: ↘ A, A em pé

5: ↘ A, B em pé

6: ↘ B, A em pé

7: ↘ B, B em pé

8: A em pé, A em pé

9: A em pé, B em pé

10: ↘ A, ↘ A, → + A

11: ↘ B, ↘ A, → + A

12: ↘ B, ↘ B, → + A

13: ↘ A, A em pé, → + A

14: ↘ A, B em pé, → + A

15: ↘ B, A em pé, → + A

16: ↘ B, B em pé, → + A

17: A em pé, A em pé, → + A

18: A em pé, B em pé, → + A

19: ↘ A, → + A, A

20: A em pé, → + A, A

21: ↘ A, A em pé, → + A, A

22: A em pé, A em pé, → + A, A

23: B em pé, → + A, A

24 (++) : ↘ A, ↘ A, → + B

25 (++) : ↘ B, ↘ A, → + B

26 (++) : ↘ B, ↘ B, → + B

27 (++) : ↘ A, A em pé, → + B

28 (++) : ↘ A, B em pé, → + B

29 (++) : ↘ B, A em pé, → + B

30 (++) : ↘ B, B em pé, → + B

31 (++) : A em pé, A em pé, → + B

32 (++) : A em pé, B em pé, → + B

33: C em pé, → + A

34: ↘ C, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

→↘↘↘←→ + A/C, corra, C em pé, →↘↘↘← + B/D ou ↘↘→ + A/C

Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé cancelado em →↘↘↘← + B/D ou ↘↘→ + A/C (hits variáveis)

(* , +) Combo 2:

→↘↘↘←→ + A/C, corra, C em pé, → + A, ↘↘← + C (3x)

Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↘↘← + C (3x)

Nota: ↘↘← + A não emenda todos os hits (5 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé, ↘↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↘↘→ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 4:

Pulo com C/D, ↘ B, ↘ A, ↘↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↘ chute rápido, ↘ soco rápido cancelado em ↘↘→ + A ou C (4 hits)

Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 5 hits)

Combo 6:

Pulo com C/D, C em pé, →↘↘↘← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↘↘← + B ou D

(+) Combo 7:

Pulo com C/D, C em pé, → + A, ↘↘← + A/C (3x)

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↘↘← + A ou C (3x) (6 hits)

(+) Combo 8:

Pulo com C/D, ↘ B, ↘ B, ↘ A, ↘↘← + A/C (3x)

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↘ chute rápido, ↘ chute rápido cancelado em ↘↘← + A ou C (3x) (7 hits)

(++) Combo 9:

Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↘↘ + B/D, ↘↘← + A/C (3x)

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → + A cancelado em →↘↘ + B/D, e então cancele o golpe anterior com ↘↘← + A/C (3x)

Nota: este não é um combo que emenda inteiramente. É mais usado para causar um "Guard Crush". (7 hits na defesa)

(* , DM, +) Combo 10:

→↘↘↘←→ + A/C, corra, C em pé, → + A, ↘↘→↘↘↘← + A/C

Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↘↘→↘↘↘← + A/C (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 11:

Voadora nas costas com C ou ← + B, qualquer chain combo que termine com → + A, ↘↘← + C (3x) ou ↘↘→↘↘↘← + A/C

Descrição: voadora nas costas com C ou ← + B, qualquer chain combo que termine com → + A cancelado em ↘↘← + C (3x) ou ↘↘→↘↘↘← + A/C (hits variáveis)

(DM) Combo 12:

→↘↘↘←→ + A/C, C em pé, ↘↘← + A/C (3x) ou ↘↘→↘↘↘← + A/C

Descrição: execute "Scum Gale", soco forte em pé (de longe) cancelado em, ↘↘← + A ou C (3x) ou ↘↘→↘↘↘← + A/C



MATURE

Golpes de Comando

Crimatory:

→ + B

Golpes Especiais

Death Claws:

↘↘← + A ou C (pode ser feito até três vezes seguidas)

De Side:

←↘↘↘→ + B/D

Metal Massacre:

↓↘↙ + B/D

Despair:

↓↘→ + A/C

Sacrilege:

→↓↘ + A/C

Danger Moves

Ebony Tears:

↓↘→↓↘↙ + A/C

Nocturnal Lights:

↓↘→↓↘→ + A/C

Heaven's Gate:

↓↘↙↘↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, A em pé

4: ↓ B, B em pé

5: ↓ A, ↓ A, → + B

6: ↓ B, ↓ A, → + B

7: ↓ B, A em pé, → + B

8: ↓ B, B em pé, → + B

9: C em pé, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:

Pulo com B, ↓ B, B em pé (2 hits), ↓↘↙ + A/C (3x)

Descrição: voadora com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em ↓↘↙ + A ou C (3x)

Nota: É preferível voadora com B. Pulo com C ou D empurra o oponente para longe (14 hits)

Combo 2:

Pulo com B, C em pé, ↓↘↙ + B/D

Descrição: voadora com chute rápido, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙ + B ou D

Nota: É preferível voadora com B. Pulo com C ou D empurra o oponente para longe (? hits)

(DM, +) Combo 3:

Pulo com B, ↓ B, B em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘↙↘↓↘→ + A ou C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘↙↘↓↘→ + A ou C (? hits)

VICE

Golpes de Comando

Monstrosity:

→ + A

Golpes Especiais

Outrage:

↓↘↙ + B/D

Leivnas:

↓↘↙ + B/D (pode ser feito no ar)

Gore Fest:

→↓↘↙↙↙ + A/C (de perto)

De Side:

↙↘↓↘→ + B/D

Black End:

↙↘↓↘→ + A/C (de perto)

Mayhem:

→↓↘↙↙ + A/C

Mithen's Robe:

↓↘→ + A/C (após o Mayhem ou Black End)

Danger Moves

Withering Surface:

↓↘→↓↘→ + A/C

Negative Gain:

→↓↘↙↙↙↙↙↙ + B/D (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, ↓ B

4: ↓ A, ↓ A, B em pé

5: ↓ B, ↓ A, B em pé

6: ↓ B, ↓ B, B em pé

7 (+): ↓ A, ↓ A, → + A

8 (+): ↓ B, ↓ A, → + A

9 (+): ↓ B, ↓ B, → + A

10 (+): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + A

11 (+): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + A

12 (+): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A

13: C em pé, → + A

14: D em pé (2 hits), → + A

Combos Gerais

(+) Combo 1:

Pulo com C/D, D em pé (2 hits), → + A, ↙↘↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↙↘↓↘→ + B ou D

Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé (5 hits)

(+) Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↓↘↙↙ + A/C, ↓↘→ + A/C ou pulo com D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘↙↙ + A ou C então termine com ↓↘→ + A ou C ou pulo com D (5 hits)

(+) Combo 3:

↓ B, ↓ B, B em pé, →↓↘↙↙ + A/C, ↓↘→ + A/C ou pulo com D

Descrição: ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↓↘↙↙ + A ou C então termine com ↓↘→ + A ou C ou pulo com D (5 hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, D em pé (2 hits), →↓↘↙↙↙↙↙↙ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em →↓↘↙↙↙↙↙↙ + B ou D

Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé (3+ hits)

SENIORS TEAM



HEIDERN

Golpes de Comando

Schneider Gale:

→ + B

Golpes Especiais

Cross Cutter:

(c) ↙↘ + A/C

Moon Slasher:

(c) ↓↑ + A/C

Neck Roller:

(c) ↓↑ + B/D

Storm Bringer:

→↓↘↙↙ + A/C (de perto)

Killing Bringer:

→↓↘↙↙ + B/D

Danger Moves

Final Bringer:

↓↘→↓↘→ + A/C

Heidern's End:

↓↘↙↙↙↙↙↙ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, ↓ B

4: ↓ C, → + B

5: C em pé (2 hits), → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:

Pulo com C/D, ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em (c) ↓↑ + C (4 hits)

(CSP) Combo 2:

Voadora nas costas com C/D, B em pé, →↓↘↙↙ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, chute rápido em pé cancelado em →↓↘↙↙ + A ou C (2+ hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, ↓ C, (c) ↓↑ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco forte cancelado em (c) ↓↑ + C (3 hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘↙↙↙↙↙↙ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → chute rápido (1 hit) cancelado em ↓↘↙↙↙↙↙↙ + B ou D (5 hits)

TAKUMA SAKAZAKI

Golpes de Comando

Hot Axe Punch:

→ + A

Hot Axe Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Tiger Projectile:

↓↘→ + A/C

Illusion Punches:

→↙↘ + A/C

Dashing Knee:

→↓↘↙↙ + B/D

Flying Double Kick:

(c) ↙↘ + B/D

Guard Shot:

↓↘↙ + A/C

Supreme King:

→↙↘↓↘→ + A/C (pode ser carregado)

Danger Moves

Flying Roaring Fist Demon's Death Shot:

↓↘→↓↘→ + A/C

Dragon's Dance:

↓↘→↓↘↙↙ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ A, A em pé

3: ↓ B, ↓ A

4: ↓ B, B em pé

5: A em pé, A em pé

6: ↓ A, ↓ A, → + A

7: ↓ A, A em pé, → + A

8: ↓ B, ↓ A, → + A

9: ↓ B, B em pé, → + A

10: A em pé, A em pé, → + A

11: ↓ A, ↓ A, → + B

12: ↓ A, A em pé, → + B

13: ↓ B, ↓ A, → + B

14: ↓ B, B em pé, → + B

15: A em pé, A em pé, → + B

16: C em pé, → + A

17: ↓ C, → + A

18: C em pé, → + B

19: ↓ C, → + B

20 (+): ↓ D, → + A

21 (+): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↙↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco

forte em pé cancelado em →←→ + A ou C (7+ hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, →↓↘↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em →↓↘↙← + B ou D (3+ hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, (c) ↘→ + D, ↓↘→ + A/C ou ↓↙← + A/C ou →←→ + A/C ou pulo com CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ↘→ + D, então termine com ↓↘→ + A/C ou ↓↙← + A/C ou →←→ + A/C ou pulo com CD (hits variáveis)

(DM, +) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (5+ hits)

(DM, +) Combo 6:

Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, ↓↘→↓↘↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘↙← + A ou C (11+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 7:

Voadora nas costas com C/D, ↓ B, A ou B em pé, → + A ou B, ↓↘→↓↘↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco ou chute rápido em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘↙← + A ou C (13+ hits)

SAISYU KUSANAGI

Golpes de Comando

Demon'sWheel:

→ + A

Brick Crusher:

→ + B

Golpes Especiais

Darkness Sweeper:

↓↘→ + A/C

Flaming Uppercut:

→↓↘ + A/C

God's Flair:

→↓↘↙← + B/D

BrokenWheels:

→↓↘ + B/D

Overflame:

↓↙← + A ou C (pode ser feito até duas vezes seguidas)

Danger Moves

Orochinagi:

↓↙←↘↓↘→ + A/C

Combo Flamer:

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ B, B em pé
- 4: C em pé, → + A
- 5: ↓ C, → + A
- 6: C em pé, → + B
- 7: ↓ C, → + B
- 8: ↓ B, C em pé, → + A
- 9: ↓ B, ↓ C, → + A
- 10: ↓ B, C em pé, → + B
- 11: ↓ B, ↓ C, → + B
- 12: → + B, ↓ B

Combos Gerais

(+) Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(+) Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em →↓↘ + B/D (B - 6 hits) (D - 7 hits)

(C) Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↙← + C (2x), →↓↘ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (2x), seguido com →↓↘ + A (7 hits)

(CSP, +) Combo 4:

Voadora nas costas com C/D, ↓ B, B em pé, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(DM, +) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↓↘↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘↙← + A ou C (5 hits)

(CSP, +) Combo 6:

Voadora nas costas com C/D, ↓ B, C agachado/em pé, → + A, ↓↙← + C (2x), →↓↘ + A
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco forte agachado ou em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (2x), então →↓↘ + A (7 hits)

(DM, +) Combo 7:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 8:

Voadora nas costas com C/D, ↓ B, C agachado/em pé, → + A, ↓↘→↓↘↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco forte agachado ou em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘↙← + A ou C (5 hits)

U.S.A. TEAM



HEAVY D!

Golpes de Comando

Rock Crush:

→ + A

Golpes Especiais

R.S.D:

↓↘→ + A/C

Blast Uppercut:

↓↘→ + B/D

Soul Flower:

↓↙← + B/D

Shadow:

↓↘ + A/C

Dancing Beat:

→↓↘ + A/C

Ducking Combination:

↓↙← + A ou C (pode ser feito até duas vezes seguidas)

Danger Moves

Crazy DI:

↓↙←↘↓↘→ + A/C

D.Magnum:

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ A, A em pé
- 3: ↓ B, ↓ A
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, ↓ B
- 6: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 7: ↓ A, A em pé, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 9: ↓ B, A em pé, A em pé
- 10: ↓ A, ↓ A, → + A
- 11: ↓ A, A em pé, → + A
- 12: ↓ B, ↓ A, → + A
- 13: ↓ B, A em pé, → + A
- 14: ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
- 15: ↓ A, A em pé, A em pé, → + A
- 16: ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
- 17: ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
- 18: C em pé, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C (2 hits), C em pé, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D (4 hits)

(+) Combo 2:

Pulo com C (2 hits), qualquer chain combo terminado com → + A, ↓↘→ + A/C ou ↓↘→+B/D
Descrição: voadora com soco forte, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em ↓↘→ + A/C ou ↓↘→ + B ou D (hits variáveis)

(DM, CSP, +) Combo 3:

Voadora nas costas com C (2 hits), qualquer chain combo terminado com → + A, ↓↘→↓↘↙← + A/C ou ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em ↓↘→↓↘↙← + A/C ou ↓↘→↓↘→ + A/C

LUCKY GLAUBER

Golpes de Comando

Lucky Kick:

→ + B

Dunk Double Hammer:

↓ + A (no ar)

Golpes Especiais

Death Bound:

↓↘→ + A/C

Cyclone Break:

↓↙← + B/D

Death Dunk:

↓↙← + A/C

Death Shoot:

↓↘ + A/B/C/D

Death Heel:

→↓↘ + B/D

LuckyVision:

↓↘→ + B/D

Danger Moves

Hell Bound:

↓↘→↓↘→ + A/C

Lucky Driver:

↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

- 1: C em pé, → + B

Combos Gerais

(DM, +) Combo 1:

Pulo com C/D, C agachado/em pé, → + B, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé, → chute rápido cancelado em

↓↘→↓↘→ + A ou C

BRIAN BATTLER Golpes de Comando

BusterTomahawk:

↓ + C (no ar)

Golpes Especiais

BryanTornado:

←↘↓↘→ + A/C

Screw Body Press:

↓↘→ + A/C (no ar)

RocketTackle:

→↓↘ + B/D

Bryan Hammer:

↓↘← + A/C

Double Hammer:

↓↘← + A/C (após o Bryan Hammer)

DDT:

↓↘← + A/C (após o Double Hammer)

Tiger Driver:

←↘↓↘→ + A/C (após o Bryan Hammer)

Samurai Bomb:

↓↘ + A/C (após o Tiger Driver)

Shoulder Backbreaker:

↓↘↓ + B/D (após o Tiger Driver)

Buster & Bomb:

↓↑ + A/C (após o Shoulder Backbreaker)

Danger Moves

Big BangTackle:

↓↘→↓↘→ + A/C

American Super Nova:

↓↘→↓↘→ + B/D (com oponente no ar)

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé

2: ↓ B, B em pé

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ←↘↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em ←↘↓↘→ + A/C (A - 5 hits) (C - 7 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em →↓↘ + B ou D (4 hits)

(DM) Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(HD, XX, CSP) Combo 4:

Voadora nas costas com ↓↘→ + C, C em pé (1 hit), ↓↘← + A/C, ←↘↓↘→ + A/C, ↓↘↓ + B/D, (c) ↓↑ + A/C

Descrição: pule com ↓↘→ + A ou C para acertar o oponente nas costas, soco forte em pé (1 hit) cancelado em ↓↘← + A/C, seguido por ←↘↓↘→ + A/C, depois ↓↘↓ + B/D e termine com (c) ↓↑ + A/C

Nota: é difícil de fazer inteiro e causa muito dano (hits variáveis)

(DM, CSP) Combo 5:

Voadora nas costas com ↓↘→ + C, C em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C

Descrição: pule com ↓↘→ + A ou C para acertar o oponente nas costas, , soco forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C (? hits)

SOLO ENTRIES

RUGAL BERNSTEIN Golpes de Comando

DoubleTomahawk:

→ + B

Golpes Especiais

Reppuken:

↓↘→ + A/C

KaiserWave:

→←↘↓↘→ + A/C (pode ser carregado)

Dark Barrier:

↓↘→ + B/D

Genocide Cutter:

→↓↘ + B/D

God Press:

→↘↓↘← + A/C

Danger Moves

Gigatec Pressure:

↓↘→↓↘→ + B/D

Dead End Screamer:

↓↘←↘↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ A, A em pé

4: ↓ B, A em pé

5: ↓ A, ↓ A, → + B

6: ↓ B, ↓ A, → + B

7: ↓ A, A em pé, → + B

8: ↓ B, A em pé, → + B

9: C em pé (2 hits), → + B

10: D em pé, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), →↘↓↘← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em →↘↓↘← + A/C (5 hits)

(+) Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em ↓↘→ + B/D (5 hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), →↓↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(* , CSP, +) Combo 4:

Voadora nas costas com D, ↓ B, A em pé, → + B, →↘↓↘← + A/C

Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido em pé, → chute rápido cancelado em →↘↓↘← + A ou C (5 hits)

(CSP, +) Combo 5:

Voadora nas costas com D, ↓ B, A em pé, → + B, →↓↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido em pé, → chute rápido cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(DM, +) Combo 6:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘→↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (5+ hits)



SHINGOYABUKI Golpes de Comando

Foreign Style:Thunder Axe Only in

Looks:

→ + B

Golpes Especiais

Style No. 104: IncompleteWild Bite:

↓↘→ + A

Style No. 105: Incomplete Poison Bite:

↓↘→ + C

Style No. 100: Incomplete Demon Scorchers:

→↓↘ + A/C

Style No 101: Incomplete IndistinctWheel:

↓↘← + B/D

Shingo Kick:

←↘↓↘→ + B/D

ShingoThrow:

→↓↘ + B/D

Unperfected Elbow Blow:

↓↘← + A/C

Danger Moves

Foreign Style: Phosphorous Driving Phoenix:

↓↘→↓↘→ + A/C

Burning Shingo:

↓↘←↘↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ A, A em pé

4: ↓ B, A em pé

5: ↓ B, B em pé

6: B em pé, A em pé

7: B em pé, B em pé

8: ↓ B, C em pé

9: C em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + C (4 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘← + B ou D (? hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + B/D, →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + B ou D e então termine com →↓↘ + A ou C (? hits)

(* , CSP, +) Combo 6:

Voadora nas costas com C, ↓ B, ↓ A, ↓↘→ + A

Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→ + A

(DM) Combo 7:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (3 hits)

(DM) Combo 8:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘←↘↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘←↘↓↘→ + A ou C (3 hits)

SOUL CALIBUR

LEGENDAS

Botões/Direções

G: guarda (defesa)

A: Golpe Horizontal

B: Golpe Vertical

C: Chute

← / ↙ / ↓ / ↘ / → / ↗ / ↑ / ↖: pressionar o direcional numa das 8 direções indicadas

n: neutro (nenhuma direção pressionada no direcional)

e: andando para o lado esquerdo de seu personagem

d: andando para o lado direito de seu personagem

Altura dos Golpes

AR: arremesso que pega o oponente no ar (evita-se peganecendo no chão)

A: ataque alto (bloqueado em pé ou evitado agachando)

M: ataque médio (bloqueado em pé)

EM: especial médio (bloqueado baixo ou médio)

B: ataque baixo (bloqueio baixo ou evitado pulando)

:: ataque que pega também oponente caído

Tipos de Movimentos

[x]: segurar botão/direção "x"

x+y: apertar "x" e "y" ao mesmo tempo

x, y: apertar "x" depois "y"

x/y: apertar "x" OU "y"

x~y: apertar y imediatamente após apertar x, mas não ao mesmo tempo

Golpes Básicos

[G], ↑: pulo

[↓]: agachar

G+A: arremesso comum (evitado com A)

G+B: arremesso comum (evitado com B)

A+B+C: Soul Charge (vide o tópico "Sistema")

A+B+C,G: Spirit Charge (vide o tópico "Sistema")

Notas/Condições/Posições

==: o golpe com esta indicação deve ser feito após o golpe anterior

[LE]: levantando-se (quando seu personagem está se levantando da posição "agachado")

[AG]: agachado (com seu personagem totalmente agachado)

[CA]: caído (com seu personagem deitado no chão)

[RB]: caído, com rosto para baixo (com seu personagem deitado no chão e com o rosto virado para o chão)

[RC]: caído, com rosto para cima (com seu personagem deitado no chão e com o rosto virado para o céu)

[CO]: costas (com seu personagem de costas para o oponente)

[AD]: Auto-Desvio [o movimento causa um desvio (vide o tópico "Impacto da Defesa") em "Sistema") automático]

arremesso: qualquer arremesso (G+A ou G+B, por exemplo)

{CB}: golpe faz o oponente cambalear se bloqueado (opponente perde a defesa por alguns instantes e dá alguns passos em falso para trás)

{CL}: golpe faz o oponente cambalear para o lado se bloqueado (opponente perde a defesa por alguns instantes e dá alguns passos em falso para o lado)

{OC}: golpe deixa o oponente de costas (o inimigo ficará de costas para o seu personagem se for acertado pelo golpe)

{B*}: Fall Back Stun em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Fall Back Stun no oponente)

{C*}: Crumple em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Crumple no oponente)

{D*}: Double Over em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Double Over no oponente)

{d*}: Fall Down Stun em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um Fall

Down Stun no oponente)

{A*}: Arremesso em Counter Hit (se o golpe pegar em Counter, causará um arremesso no oponente)

!: Imbloqueável (o golpe não pode ser bloqueado de nenhuma maneira pelo oponente)

{CT}: o golpe necessita de Cálculo de Tempo (por exemplo: após um pulo, você deve calcular o momento de apertar o botão para realizar o golpe quando estiver caindo, não a qualquer momento do pulo)

OBS.: além destas notas, alguns personagens ainda têm notas/condições/posições especiais para realizar seus golpes. Quando for este o caso, estas serão indicadas com seus respectivos códigos na legenda particular (chamada "Anotações", antes dos golpes) deste personagem.

SISTEMA

Controle Aéreo: segure qualquer direção quando seu personagem for atirado para o ar (após ter tomado qualquer golpe).

- Uma excelente maneira de evitar juggle combos (combos que acertam o adversário enquanto ele está no ar). Este movimento permite que você evite tomar um juggle combo enquanto está no ar, ou evita que você seja pisoteado ao cair no chão. Para usá-lo, segure a direção para a qual você quer cair. Mas fique atento: o uso impróprio pode causar combos muito mais longos ou até um indesejável Ring Out no seu próprio personagem.

Tech Roll/Stun Recover: apertar rapidamente o direcional duas vezes em qualquer direção/G no momento da queda.

- Alguns golpes fazem com que seu personagem caia ou fique "tonteado". Após tomar um golpe destes você pode evitar a queda fazendo um Tech Roll (se for derrubado) ou um Stun Recover (se for tonteado). Você pode rolar para qualquer direção e evitar mais golpes que o oponente venha a fazer.

Recuperação Aérea: segure G e qualquer direção quando for mandado para o ar.

- Bem parecido com o Tech Roll, mas funciona quando seu personagem está ainda no ar. Permite que seu personagem caia de pé na direção desejada.

Evitar Arremessos: aperte o botão correto para escapar do arremesso imediatamente antes do arremesso.

- É possível evitar quase todos os arremessos do jogo apertando A ou B. Mas isso requer um pouco de adivinhação. Com reações rápidas e um bom ouvido você pode apertar o botão certo para evitar o arremesso. Cada arremesso faz um som diferente um momento antes dele ser executado. Assim você pode reconhecer o tipo de arremesso pelo som e conseguir evitá-lo. Mas você deverá saber qual botão apertar para cada tipo de arremesso.

Shift Step: aperte qualquer direção, neutro

- Similar ao Side Step de Tekken. A grande diferença é que agora você pode fazê-lo em qualquer direção, incluindo diagonais. Pode ser usado para evitar ataques (dando passos para o lado ou nas diagonais contra um ataque vertical) ou confundir o oponente, podendo até passar para as costas dele enquanto ele realiza um golpe.

8-Way Run (8WR/ARS): aperte qualquer direção, neutro, então segure qualquer direção.

- O 8WR é um novo sistema dos jogos de luta da Namco. É algo como Tobal ou Erheiz, mas se você não jogou nenhum dos dois, basicamente significa que, ao invés de pular ou abaixar quando você apertar para cima ou para baixo (ou diagonais), ao invés de pular ou abaixar, você vai andar na direção pressionada (para frente ou ao fundo da tela). Isto é ótimo, pois você pode se movimentar exatamente para o local que quiser. O sistema torna-se ainda mais útil contra combos longos, pois você pode correr para fora do alcance do oponente e depois atacá-lo enquanto ele está "travado" no golpe.

Proteção da Defesa: segure G, faça o movimento, solte G, aperte os botões.

- a proteção da defesa é um sistema útil para evitar que o oponente saiba que movimento você vai realizar. Para fazer o golpe, você segura G, faz o movimento necessário, solta defesa e então aperta os botões para realizar o golpe. Apesar de não parecer tão útil, imagine você fazendo um golpe como →, →, A. Quando você faz →, →, seu personagem normalmente dá um passo longo para frente e, se o oponente for esperto, ele irá prever que você fará tal golpe. Já se você usar a proteção da defesa, fazendo [G], →, →, [G], A, não só estará defendido enquanto estiver fazendo o movimento, como também não dará o passo longo para frente, evitando dar esta "brecha" para o oponente.

Cancelando em Defesa: aperte G durante um golpe

- Quase todos os golpes feitos da posição neutra e a maioria dos imbloqueáveis podem ser cancelados enquanto estiverem no meio do golpe. Isto é ótimo para confundir o oponente quando ele está esperando que você faça um golpe, então você cancela na metade e pode até seguir com um outro golpe.

Impacto da Defesa:

====1. Desvio:

→+G - desvia ataques altos e médios

↘+G - desvia ataques médios e baixos

- Desvios são movimentos que mandam o oponente para trás quando ele tenta atacar. São usados mais eficientemente contra ataques fracos e quando você quer ganhar distância entre seu personagem e o oponente. Apesar de um Desvio baixo funcionar contra ataques médios, é preferível, neste caso, usar um Desvio alto.



====2. Aparar:

←+G - apara ataques altos e médios

↙+G - apara ataques médios e baixos

- Aparos são movimentos que forçam o seu oponente a balançar para um lado de seu personagem, puxando-o em sua direção. São usados mais eficientemente contra ataques fortes e quando você quer se aproximar do oponente. Após um aparo há um breve momento para você realizar um ataque, mas este ataque pode ser desviado ou aparado pelo oponente. Apesar de um Aparo baixo funcionar contra ataques médios, é preferível, neste caso, usar um Aparo alto.

Despojamento de Arma: varia

- O Despojamento de Arma é similar aos movimentos de Impacto da Defesa e são usados de uma maneira bem parecida. Basicamente, é quando você acerta a arma do oponente, tirando-a do caminho e deixando o oponente aberto para um ataque. A vantagem é que o oponente não pode se recuperar a tempo de bloquear e você ganha um hit livre. O Despojamento de Arma funciona melhor contra um oponente que esteja realizando um ataque e é feito acertando a arma do oponente com a sua de forma que você tire a dele do caminho.

Spirit Charge: A+B+C, G

- O Spirit Charge faz seu personagem brilhar em amarelo por um curto período de tempo. Durante este tempo, alguns de seus golpes ficarão mais fortes e poderão se tornar imbloqueáveis. Se você apertar G enquanto seu personagem estiver brilhando, você perderá o Spirit Charge.

Soul Charge: A+B+C

- O Soul Charge é equivalente ao Agression Charge de Tekken. Ele fará com que as propriedades de seus golpes mudem para como se eles tivessem causado um Counter Hit. É um movimento muito útil, já que permite a você tontear seus oponente e fazer alguns combos antes impossíveis. Mas é melhor evitar usá-lo contra jogadores experientes, já que o Soul Charge demora um pouco para carregar e seus golpes ainda podem ser bloqueados. Apesar que compensa, se você calcular o momento certo para usá-lo. Se você apertar G enquanto seu personagem estiver com o Soul Charge, fará com que ele perca seu efeito.



Calisto Rush: [CR]

Blind Stance: [BS]

Mantis Claw: [MC]

Rat Chaser: [RC]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Spinning Umbrella:	G+A	A	
Centipede Nightmare:	G+B	B	
Bloody Drill:	G+C	A	
Life Sucker:	[CR], G+A	A	
Blind Ownership:	[BS], G+B	B	
Fools Inquest:	pela esquerda, arremesso	A/B	
BushWacker:	pela direita, arremesso	A/B	
Sadistic Spider:	por trás, arremesso	A/B	

ATAQUES

Nome	Comando	Altura	Nota
Scissor Claw:	A,A	A,A	
Dark Shredder:	A,B,A	A,M,M	
=Blind Stance:	=[←]		[BS]
Side Claw Kick:	A,C	A,M	
Jolly Ripper:	→,A	A	
Elegant Claw:	→,[→]+A	A	{CB}
Blind Blade:	↘,A	M	{CB}
Rat Chase:	↓,A,C	B,A,M	
Rat Cheeze:	↓,A,A,A,C	B,B,B,A,M	
Mouse Cutter:	↙,A	EM	[AG]
Blind Spin:	←,A,A	A,A	{CB} [BS]

Lunatic Doll:	←,[←]+A	M	
Suspended Gears:	G+↑,A	B	(CT)
Brain Robber:	↑+A	A	
Scorpion Claw:	[LE],A	M	{CB} {D*}

Stampede Shredder:	B,B	M,M	
Full Stampede Shredder:	[CT],B,B,B	M,M,M	
Grave Digger:	B-A	B,B,B	
Blade Nail:	→,B	A	{B*}
Demol Elbow:	→,[→]+B	M	{CB}
Guillotine:	↘,B/↘,B	M,M	
=Power Slave:	=B	M,M	{CB}
=Blind Stance:	=[←]		[BS]
Asylum Dance:	↙,B,C	M,M	[MC]
Asylum Dance:	↙,B,C,C	M,M,A	{CB}
Hell Chop to Blind Claw:	←,B,A	M,M	{CB}
Hell Digger:	←,[B]	M	!
Suspended Pendulum:	G+↑,B	M	(CT)
Floral Callus:	↑,B	M	
BatTaste:	[LE],B,B	M,M	
BatTaste:	[LE],[B],B	M,M	[MC]
Rat Drill:	[AG],↘,B	M	{CB}

Bowing Lunatic Flip:	→,[→],C	M	{CB} [BS]
-----------------------------	---------	---	--------------

Mute Mid Kick:	↘,C	M	
Rat Kick:	↓,C	B	
ScorpionTail:	↙,C	B	
=End Facing:	=[→]		
Lunatic Flip:	←,[B],C	M	
Rat Slaughter Kick:	G+↑,C	B	(CT)
Rat Drop Kick:	↑,C	A	
Lunatic Spin:	[LE],C	M	[BS]
=End Facing:	=[→]		
Insane Freak:	→,[→],G+A+B,C	M,A	{CB}
Praying Mantis:	A+B	M	{CB}
Katar Gore:	→,A+B	M	{CB} [BS]

Gate Opener:	→,[→],A+B	M,M	
Gate Pryer:	→,[→],A+B	M,M	{CB}
Evil Bow:	↓,A+B	B	[AG]
Guillotine Scissor Alt:	←,A+B	M	
Blind Dive:	[AG],↘,A+B	A	{CB}
Blind Dive:	[AG],↘,[A+B]	A	!
Death Rose:	A+C	M,M	
Death Rose:	[A+C]	M,M	!
Mantis Crawl:	↘,A+C	M	[MC→]
Mantis Crawl:	↓,A+C	M	[MC←]
Web Weaver:	←,A+C	A	!
=Cancel:	=G		
Mantis Crawl:	[CA],A+C		[MC]
Super Freak:	B+C		[EV]
Super Freak Inner:	↓,B+C		[EV]
Super Freak Outer:	↑,B+C		[EV]
Rat Bounce:	[AG],B+C	M	[AG]
Calistro Rush:	↓,↘,→		[CR]
Rat Chaser:	[AG],↘,↓,↙		[RC]
Blind Stance:	↓,↙,←		[BS]

CALISTO RUSH

Nome	Comando	Altura	Nota
Katar Slap:	A,A	A,M	{D*}
Slap Behind Claw:	A,↘,A	A,M	{CB}
Blind Slap:	A,←,A	A,M	{CB} [BS]
Mad Shredder:	B,B,B	M,M,M	{CB}
Rat Slaughter Kick:	C	B	[RB]
Snake Eater:	A+B	B	[AG]
Lunging Rat Bounce:	B+C	M	[AG]

BLIND STANCE

Nome	Comando	Altura	Nota
Blind Claw:	A	A	
Madness Spin:	→,A	M	{CB}
LunaticWheel:	→,[→],A	M	{CB}
Mute Elbow Rush:	←,A,B	A,M	[BS]
Shredder:	B	M	
Rat Straight:	→,B	A	{CB} {B*}
Red Stitch:	→,[→],B	M	{CB} {B*}
Scarecrow:	→,[→],B-A	M	{D*}
Death Ensnare:	←,B,B	M,M	
Mute Blade Rush:	[←],B,B	M,M	{CB}
Blind Kick:	C	A	
ScorpionTail:	↙,C	M	
Mute Kick:	←,C	A	

Blind Drop Kick:	↓,C	B	[RB]	Immortal Gale:	[B]	M,M	{CB}
Freak Roll:	A+B	M,M		Squires Bow:	B, →,B	M,A	
=Spasm:	=[↓]	B		Squires Bow to Whip:	B, →, [B]	M,A	[WP]
=Freak to Matis Crawl:	=[G]	M	[MC]	Ivy Thrust:	→,B	M	
Reverse Evil Bow:	[↓],A+B	B	[BS]	Ivy Lash:	→, [B]	M	
Death Rose:	A+C	M,M		Ivy Lick:	→, [B], ↑, C	A,B	{CB}
Mantis Crawl:	↓,A+C	M	[MC]	Biting Ivy:	→, [B], n, [↓]/[↑]	M,M	
	MANTIS CRAWL			Serpent's Breath:	→, [→], B	M	{CB}
Nome	Comando	Altura	Nota	Cursed Heavens:	↓,B	M	{CB}
Twisted Salute (perto):	A	M	[BS]	Poison Ivy:	↓,B	B	
Twisted Salute (longe):	A	M		Extended Poison Ivy:	↓, [B]	B,SM	{CB}
Asylum Breakout (perto):	B	B	{CB}	Ivy Bite:	←, B	A	
		[BS]		Spiral Punishment:	←, B-A, B	M,M,M,M	{AD}
Asylum Breakout (longe):	B	M	{CB}				{CB}
Scorpion Kick (perto):	C	A	{CB}	Darkside:	←, [←], B	M	{CB}
Bowing Lunatic Kick (longe):	C	M	[BS]	Venom Lash:	↓, ↓, ←, B	M,M	{CB}
Mantis Fire Dance:	→, [→]	B	[MC]	Fear's Lash:	[G], ↑~B	EM	
Mantis Walk:	[→]			Falling Sparrow:	[G], ↑, B	M	{CT}

RAT CHASER

Nome	Comando	Altura	Nota	Pride:	[AG], ↓, B	M	
Scorpion Kick:	C	A		Raven Knee:	→, C	M	{CB}
Rat Retreat:	[←]			Mind Shatter:	→, [→], C	A	{CB}
	8WAY RUN (ARS)			Foul Kick:	↓, C	M	
Nome	Comando	Altura	Nota	Delayed Foul Kick:	↓, [C]	M	{CB}
Elegant Claw:	→, A	A	{CB}	Evil Sparrow:	↓, C	M	{C*}
Silent Embrace:	↓/↑, A	A	{CB}				
Blind Blade:	↓/↑, A	M	{CB}	Raven Catcher:	←, C	M	
Lunatic Doll:	↓/←/↖, A	M		Diving Raven:	←, [←], C	M	{CB}
Demon Elbow:	↓/→/↑, B	M	{CB}	Night Sparrow:	[G], ↑, C	A	{CB}
Despair:	↓/↑, B	M,M		Rambler Sobat:	↑, C	M	{CB}
Madness Scissors:	↓/↖, B	M		Rising Cross:	[LE], C	M	
Delayed Madness Scissor:	↓/↖, [B]	M,M,M		Nail Cross:	[AG], ↓, C	M	
Hell Digger:	←, [B]	M	!	Freeze Gale:	→, A+B	M,M	
Hell Chop to Blind Claw:	←, B, A	M,M	{CB}	Insanity Light:	→, [→], A, B	M	
			[BS]	Throw:	= [B]		{A*}
Slide:	→, C	B		Eye of Madness:	↓, A+B	B	
Demon Tail:	↓/↑, C	A	{CB}	Eye of Madness Charge:	↓, [A+B]	B,EM	!
Mute Low Kick:	↓/↑, C	B		Cancel:	= ←		
Scorpion Tail:	↓/↖, C	M	[BS]	Dominance:	↓, A+B	M	{CB}
=End Facing:	=[→]						{B*}
Lunatic Flip:	←, C	M	[RB]	Razor's Bite:	↓, A+B	B	
Gate Opener:	↓/↓/→/↑/↑, A+B	M,M		Crucifixion:	←, [←], A+B	M	{MS}
Gate Pryer:	↓/↓/→/↑/↑, A+B, C	M,M	{CB}	Delay Crucifixion:	←, [←], [A+B]	M	!
Calistro Rush:	B+C			God Whisper:	↑, A+B, A	M,B	



IVY
ANOTAÇÕES

Arma é Whip: [WP]
Arma é Sword: [SW]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar		Nome	Comando	Altura	Nota
Primal Dominance:	G+A	A		Raven's Egg:	→, A	A	{CB}
Dominion Throw:	G+B	B		Wolf Lash:	↓/↑, A	A	{CB}
Summon Suffering:	↓, ↖, →, ↓, ↓, A+B	B		Insanity Light:	↓/↑, A	M	{CB}
Guiding Huntress:	pela esquerda, arremesso	A/B		Ancient Wheel:	↓/↖, A	B	[SW]
Sunset Cradle:	pela direita, arremesso	A/B		Raven Claw:	←, A	A	
Sweet Dominance:	por trás, arremesso	A/B		Serpent's Breath:	→, B	M	{CB}

ATAQUES

Nome	Comando	Altura	Nota	Nome	Comando	Altura	Nota
Ravens Beak:	A, A	A, A		Poison Ivy:	↓/↑, B	B	
Biting Raven:	[A]	A, A	[WP]	Extended Poison Ivy:	↓/↑, [B]	B,EM	{CB}
Ravens Butt:	→, A	M	[D*]	Drowning Madness:	↓/↑, B	M	{CB}
Ravens Egg:	→, [→], A	A	{CB}	Darkside:	↓/←/↖, B	M	{CB}
Cross Madness:	↓, A	M		Slide:	→, C	B	
Menace Slice:	←, A	A		Evil Sparrow:	↓/↑, C	M	{CB}
Singing Sparrow:	[G], ↑, A	B	{CT}	Royal Huntress:	↓/↑, C	B	[AG]
Wing Blade:	↑, A	M		Rambler Sobat:	↓/↖, C	M	{CB}
Menace:	[LE], A	M		Diving Raven:	←, C	M	{CB}
Immortal Wind:	B, B	M, M		Embrace of Lust:	→, B+C	M	

=Throw: = [B+C]
 Exile: ← B+C M
 Exile Charge: ← [B+C] SM
 =Cancel: = ← B



SOPHITIA

Nome	Comando	Escapar	Nota
Widow Maker:	G+A	A	
Heaven:	G+B	B	
Heaven to Hell:	G+B, ↓, B	B	
Heaven's Writing:	→, [→], G+A	A+B	
Round Kicker:	pela esquerda, arremesso	A/B	
Broken Promise:	pela direita, arremesso	A/B	
Bottoms Up:	por trás, arremesso	A/B	

Nome	Comando	Altura	Nota
Second Strike:	A, A	A, A	
Slide Tornado:	A, C	A, B	
Slide Flow:	→, A, B	A, M	
Silent Cross:	→, [→], A	M	{CB}
Angel Punisher:	↘, A	M	{CB}
Underside Blade:	↓, A	EM	[AG]
Iron Butterfly:	↙, A, A	B, M	
Cutlass Europa:	←, A, A, A	A, B, M	
Delay Europa:	←, [A], A, A	A, B, M	{CB}
Cutlass Titan:	←, A, B	A, M	
Delayed Titan:	←, [A], B	A, M	{CB}
Reverse Mirage:	←, [←], A	M, (M*)	
Angel Satellite:	↓, ↘, →, A, A	M, B	
Angel Satellite Beta:	↓, ↘, →, ↓, n, A, A	M, B	
Goddess Salute:	[LE], A	M	
Under Stream:	[G], ↑, A	B	
Air Side Spin:	↑, A	A	
Nasty Impale:	B~A, A, A, A	BBBB	
Twin Flow:	B, B	M, M	
Angel Flow:	B, C	M, A	{CB}
Quick Strike:	→, B	M	{CB}
Olympus Cannon:	→, [→], B	M	{CB}
Grace Heaven:	↘, B	M	
Guardian Strike:	↓, B, B	M, M	
Guardian Strike:	[AG], ↘, B, B	M, M	
Guardian Judgement:	↓, B, B~A, A, A, C	M, M, M, M	{CB}
Guardian Judgement:	[AG], ↘, B, B~A, A, A, C	M, M, M, M	{CB}
Under Splash:	↙, B	M	[AG]
Sword Shower:	←, B	M	{CB}
Gaurdian Upper:	←, [←], B	M	{CB}
Heaven's Gate:	←, [←], B~A	M	!
=Cancel:	= G		
Angel's Strike:	↓, ↘, →, B	M	
Heaven's Strike:	↓, ↘, →, ↓, ↘, →, B	M	{CB}
Heaven's Judgement:	↓, ↘, →, B~A, A, A, C	M, M, M	{CB}
Jet Stream Rush:	↓, ↘, →, ↓, n, B, A, B	M, A, M	{CB}
Jet Stream Rush:	→, [→], B+C, A, B	M, A, M	{CB}
Flare Upper:	[G], ↑, B	M	(CT)
Diving Splash:	↑, B	M	
Exile:	[LE], B	M	
Kick Duo:	C, C	A, M	
Plasma Blade:	→, [→], C	M	
Angel Side Kick:	↘, C	M	
Spring Under Kick:	↓, C	B	[AG]
Low Tornado Kick:	↙, C	B	
Gaea Kick:	←, [←], C	M	
Angel Spiral Alpha:	↗, C, A, B	M, B, M	{CB}
Angel Fall:	↗, C, B	M, M	{CB}
Angel's Salute:	↗, C, C	M, M	

Angel's Spring:	[LE], C	M	{CB}
Holy Crest Kick:	↓, ↘, →, ↓, n, C	M	{CB}
Moon Mirage Kick:	[G], ↑, C	M	
Holy Crest Kick:	G, ↑, C	M	
Angel's Spiral:	↘, A+B	M	{CB}
Gaea Temor:	↑, A+B	M	{SG}
Gaea Quake:	↑, [A+B]	M	!
Mirage Satellite:	[LE], A+B	M	
High Tornado Kick:	A+C	A	{SG}
Tornado Feint:	A+C, C	M	
Temperance Strike:	B+C, B	EM, M	{SG}
Temperance Judgement:	B+C, B~A, A, A, C	EM, M, M, M	{SG}
Olympus Shower:	←, [←], B+C	M	{SG}
Tower Upper:	[LE], B+C	M	
Angel Step:	↓, ↘, →		
Twin Angel Step:	↓, ↘, →, ↓, ↘, →		
Angel Step Cancel:	↓, ↘, →, ↓, n		
Twin Angel Step Cancel:	↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ↓, n		
Twin Angel Step Alpha:	↓, ↘, →, ↓, [↘]		[AG]

8WAY RUN (ARS)

Nome	Comando	Altura	Nota
Silent Cross:	↘/→/↗, A	M	{CB}
Shield Rush:	↓/↑, A	A	{CB}
Silent Stream:	↙/↘, A, A	B, M	{CB}
Heavenly Stream:	↙/↘, A, [A]	B, M	!
Reverse Mirage:	←, A	M, (M)	
Olympus Cannon:	→, B	M	{CB}
Ascension:	↘/↗, B	M	{CB}
Shield Smash:	↓/↑, B	M	{CB}
Tower Upper:	↙/←/↑, B	M	{CB}
Slide:	→, C	B	
Plasma Blade:	↘/↗, C	M	
Angel Side Kick:	↓/↑, C	M	
High Tornado Kick:	↙/↘, C	A	{CB}
Tornado Feint:	↙/↘, C, C	M	
Gaea Kick:	←, C	M	
Spiral Upper:	A+B	M	{CB}
High Tornado Kick:	A+C	A	{CB}
Tornado Feint:	A+C, C	M	
Jet Stream Rush:	→, B+C, A, B	M, A, M	{CB}
Olympus Shower:	↘/↓/↙/←/↘/↑/↗, B+C	M	{CB}



MITSURUGI

ANOTAÇÕES

Mist: [MT]
 Relic: [RL]

Nome	Comando	Escapar	Altura
Sea of Madness:	G+A	A	
Pulling Ivy:	G+B	B	
Gate of Hell:	pela esquerda, arremesso	A/B	
8th Bill of Punishment:	pela direita, arremesso	A/B	
Divine Gift:	por trás, arremesso	A/B	

Nome	Comando	Altura	Nota
Samurai Slashes:	A, A	A, A	
Calm Breeze:	→, A	A	
Sudden Gale:	→, [→], A	M	{CB}
Splitting Gold:	↘, A	M	{D*}
Knee Slice:	↓, A	EM	[AG]
Shin Slicer:	↙, A	B	
=Delay Shin Slicer:	= [A]	B	
=Shin Slicer Feint Upper M:	= B		
=Shin Slicer Feint Upper M:	= B		
Drawn Breath:	←, A	M	

=Mist:	=[→]		[MT]
Vacuum:	←,[←],A	M	{CL}
=Relic:	=[A]		[RL]
Stump Banish:	[G],↑,A	B	(CT)
Stump Cross:	↑,A	A	
Silent Step Slash:	[LE],A	M	
Forced Prayer:	B,B	M,M	
=Mist:	=[→]		
Mountain Divide:	B~A	M	{CB}
Mask:	B,→	A	{CB}
Wind Hole:	→,B	M	
Low Wind Hole:	→,B,↓	B	(CT)
High Wind Hole:	→,B,↑	A	
Heaven Dance:	→,[→],B,B	M,M	{ST}
Heaven Dance to Relic:	→,[→],[B],B	M,M	{ST}
Heaven Cannon:	↘,B	M	
Cloud Divide:	↙,B	M	
Wind Hole Vortex:	←,B	M	{CB}
=Mist:	=[→]		
Forced God:	←,[←],B,B	M,M	{CB}
Samurai Thrust:	↓,↘,→,B	M	{CB}
Samurai Thrust Delay:	↓,↘,→,[B]	M	{CB}
Dragon Fly Slash:	[G],↑,B	M	[AG]
Stalk Cutter:	↑,B	M	{CB}
Pocket Pick:	[LE],B	M	
Time Hole:	[AG],↘,B	M	
Cloud Divide to Cold Stitch:	[AG],↙,B,B	M,M	{CB}
Obedience:	C~B	M,M	{CB}
Wheel Kick:	→,C	A	
Front Kick:	↘,C	M	
Rising Knee:	→,[→],C	M	{CB}
Stalk Shaver:	↓,C,B	B,M	
=Mist:	=[→]		
Hem Stitch:	↙,C	B	
Bullet Cutter:	←,C,B	M,M	{CB}
Front Kick:	[LE],C	M	
Outer Snap:	[G],↑,C	B	
Shadow Kick:	↑,C	M	
Steel Slicer:	A~B	M,M	{CB}
Phoenix Tail:	→,[→],A~B	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Cold Stitch:	↓,A~B	M	
Wheel Slash:	↑,A~B	M	
Shin Banish:	[AG],↙,A~B	B	
Dividing Thrust:	A~C	M	{A*}
Variant Thrust:	A~C,[→]	M	{A*}
Autumn Requiem:	B~C	M	{SG}
Driving Stitch:	↘,B~C	M	[AG]
Parting Thrust:	←,B~C	A	{CB}
Relic:	←,A~B		{CB}
Mist:	→,A~B		[RL]
Half Moon Death:	→,↘,↓,↙,←,A		[MT]
=Half Moon Slice:	=A	M	!
Full Moon Death:	→,↘,↓,↙,←,B		
=Full Moon Slash:	=B	M	!
Fake Moon Death:	→,↘,↓,↙,←,[A]	A	
Silent Step:	↓,↘,→		
	MIST		
Nome	Comando	Altura	Nota
Mist Stab:	A	A	[MT]
Mist Stab Fury:	A,A,A	A,A,A	
Dividing Thrust:	B	M	{CB}
Variant Thrust:	B,[→]	M	{T*}
Water Mist Kick:	C	B	[AG]
Divide:	A~B	M	{CB}
Mist Walk:	[→]/[←]		[AD]
Mist Dash:	→/←,n		
Mist Hop:	[↻]/[↑]/[↻]		
Relic:	B~C		[RL]
	RELIC		
Nome	Comando	Altura	Nota
False Purification:	G	G,M,M,M	[RL]
False Purification:	[G]	G,M,M,M	
Cross Sword Steal:	A	A	[RL]
Cross Sword Steal:	[A]	A	
Slash Sword Steal:	B	M	[RL]
Slash Sword Steal:	[B]	M	
Low Relic Kick:	C	B	[RL]
Low Relic Kick:	[C]	B	
Bill of Fire:	[A~B]	A	!(CT)

Ticket to Hades:	[A~B]	M	!(CT)
Path of Damnation:	[A~B]	B,B	!(CT)
Mist:	B~C		[MT]
Relic Walk:	[→]/[←]		
Relic Dash:	→/←,n		
	8 WAY RUN (ARS)		
Nome	Comando	Altura	Nota
Sudden Gale:	↘/→/↻,A	M	{CB}
Drawn Breath:	e/←,A	A	
=Mist:	=[→]		[MT]
Vacuum:	↓,A	M	{CL}
=Relic:	=[A]		[RL]
True Vacuum:	↙/↻,A	B	[AG]
Heaven Dance:	↘/→/↻,B,B	M,M	{CB}
=Relic:	=[B]		[RL]
Hell Flash:	↓/↑,B	M	{CB}
Peak of Flames:	↙/↻,B,A,B	M,A,M	{CB}
=Cancel 3rd Hit:	=G		
Forced God:	←,B,B	M,M	{CB}
Rising Knee:	↘/→/↻,C	M	{CB}
Wheel Kick:	↓/↑,C	A	
Bullet Cutter:	↙/←/←,↻,C,B	M,M	{CB}
Phoenix Tail:	A~B	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Trooper Roll:	B~C	M	{CB}
Mist:	A~B		[MT]
Relic:	B~A		[RL]



KILIK

ANOTAÇÕES

Monument: [MN]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Heavens Monument:	G+A	A	
Light Breeze:	G+B	B	
Cutting Sadness:	pela esquerda, arremesso	A/B	
Summer Gale:	pela direita, arremesso	A/B	
Phoenix Pounce:	por trás, arremesso	A/B	

ATAQUES

Nome	Comando	Altura	Nota
Bo Rush Combo:	A,A,B	A,A,M	{CB}
Bo Rush Feint:	A,A,↑/↓	A,A	
Twin Phoenix:	A~A,B	A,A,M	{CB}
Phoenix Feint:	A~B	M	
Raging Phoenix:	→,A,A,A	A,A,A	{CB}
Cross Bow:	→,[→],A	A,A	{CB}
Advancing Ling Su:	↘,A,A	M,A	{CB}
Inner Peace:	↓,A	B	
Low Bow Slice:	↙,A	B	
Escaping Bo:	←,A	A	{CB}
Cross Tide:	←,[←],A	M,B	
Quake Wave Divide:	[G],↑,A	B	
Sky Divide:	↑,A	M	
Ling Sheung Slash:	[LE],A	M	
Rushing Waterfall:	B,B	M,M	
Sheung Mirage Kick:	B~C	A,M	
BoThrust:	→,B	M	{CB}
Feint BoThrust:	→,B,↓	B	{CB}
Heavy Bo:	→,[→],B	M	{CB}
Twin Bo Upper:	↘,B,B	M,M	{CB}
Waterfall:	↓,B	M	[AG]
Advancing Bo:	↙,B	M	{CB}
PhoenixThrust:	←,B	M	
Heavy PhoenixThrust:	←,[B]	M	{CB}
SteamThrust:	←,[←],B	B	{CB}
Midnight Sun:	[G],↑~B	M	{CB}
Raven Slaughter:	[G],↑,B	M	{CB}
Yang Falling:	↑,B	M	{CB}

Yin andYang:	↓,↙,←,B	M	I
Ling Sheung Slash:	[LE],B	M	{CB}
RiverThrust:	[AG],↙,B	B	{CB}
Bridge:	I,B	A	{CB}
Sheung Front Kick:	C	A	
Sheung Illusion Kick:	C-B	A,B	
Sheung Lunge Kick:	→,C	M	
Sheung Lunge Combo:	→,C~B	M,A	{CB}
Rising Phoenix:	→,[→],C,C,B	M,M,M,M	{CB}
Sheung Side Kick:	↘,C	M	
Sheugn Su Low Kick:	↓,C	B	[AG]
Sheung Su Sweep:	↙,C	B	[AG]
Biting Kick:	←,C	M	[AD]
Biting Heaven:	←,C~B	M,M	{CB}
Cloud Kick:	←,[←],C	M	{CB}
Sheung Su Jumping Sweep:	[G],↑,C	B	[AG]
Lian Hua Jump Kick:	↑,C	A	{CB}
Phoenix Hop Kick:	[LE],C,B	M,M	{CB}
RetreatingThrust:	G+C	A	
Phoenix Roar:	A+B	M,M,M,M,M	{CB}
Biting Phoenix:	→,A+B	M,M,M,M,M	
Phoenix Flare:	←,A+B	M,M,M,M	
Flare to Slaughter:	←,A+B,B,B	M,M,M,M,M,M	{CB}
Tricky Bo:	↘,A+B	B,arrem	
Lower Bo Smack Down:	↓,A+B	B,B,B,B	
Dirty Bow:	↙,A+B	B,arrem	
Pounding Stones:	[AG],A+B	M,M,M	{CB}
Heaven's Monument:	[CA],A+B	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Phoenix Cross:	A+C	M,A	{CB}
Bo Smack Down:	→,A+C	A,A,A,A,A,A	
Phoenix Claw:	↘,A+C	B	{CB}
Wave Divide:	↓,A+C	B	{CB}
PhoenixTail:	↙,A+C	B,B	{CB}
Rising Flare:	[CA],A+C	B	{CB}
Feint Upper Bo:	B+C	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Yin Rising:	→,B+C	M,M	{CB}
Playful Phoenix:	↙,B+C	M	
=End laying on back:	=[↓]		
=End laying on face:	=[↑]		
Feint Lower Bo:	←,B+C	B	
Monument:	↓,↘,→		[AD] [MN]

MONUMENT

Nome	Comando	Altura	Nota
Inner Peace:	A	B	
Advancing Bo:	B	M	{CB}
Scythe:	C	A,A	{CB}
Heavens Monument:	A+B	M	{CB}
=Cancel:	=G		
Wave Divide:	A+C	B	{CB}
Feint Upper Bo:	B+C	M	{CB}
=Cancel:	=G		
False Statue:	↓/↑,n		

8WAY RUN (ARS)

Nome	Comando	Altura	Nota
Cross Bo:	→,A	A,A	{CB}
Gale Divide:	↘/↗,A,A	M,M	{CB}
Wind Divide:	↓/↑,A,A	M,B	{CB}
Mountain Carve:	↘/↑,A,B	M,A	{CB}
Ling Sheung Slice:	↙/↘,A	B	
CrossTide:	←,A,A	M,B	
Heavy Bo:	↘/→/↗,B	M	{CB}
Raven Slaughter:	↓/↑,B	M	{CB}
PhoenixThrust:	↙/↘,B	M	{CB}
StreamThrust:	←,B	B	{CB}
Rising Phoenix:	↘/→/↗,C,C,B	M,M,M,M	{CB}
Moutain Breaker:	↓/↑,C~A	B,A	
Sheng Heh Kick:	↙/←/↘,C	M	{CB}

XIANG HUA

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Yuen Chuei Shaur:	G+A	A	
Long Ling Sheang:	G+B	B	
Tien E Sheang:	pela esquerda, arremesso	A/B	
Yng DyiYann:	pela direita, arremesso	A/B	

Yuh Luen Shaur:	por trás, arremesso	A/B	
ATAQUES			
Nome	Comando	Altura	Nota
Beautiful Rhythm:	A,A,B	A,A,M	
Tzau Lan Hua Rhythm:	A,A,←,B,B	A,A,M,M,M	
=Cancel 4th Hit:	=G		
FalseTzay Lan Hua:	A,A,←,B,B,B	A,A,M,M,A	{CB}
False Rhythm:	A,A,↓/↑	A,A	
Lian HuaTwist Left:	A-B	M	
FeungYun Feint:	A-C,B	M,M,B	{CB}
Doubt FeungYun:	A-C,C	M,M,M	{CB}
Cross Lian Hua:	→,A	A	
Striking Lian Hua:	→,[→],A	A	{CB}
Shui Shian Strike:	↘,A	B	[AG]
Rhythm Halt:	↓,A	EM	[AG]
Chia Hua:	↙,A	B	[AG]
Storming Lian Hua:	←,A	M	
Lan Hua Slice:	←,[←],A	M	
Lan Hua:	←,[←],[A]	M,M	
Falling Chia Hua:	[G],↑,A	B	
Yann Slice:	↑,A	M	
Muu Jiann Rhythm:	[LE],A,A	M,M	
Elegant Rhythm:	B,B	M,M	
Lian HuaTwist Right:	B-A	M	[AD]
Mei Hua Circle:	B-C	M,M	{CB}
Advancing Rhythm:	→,B,A	H,M	
Deadly Rhythm:	→,B,B	H,B	{CB}
Playful Rhythm:	→,[→],B,B	M,M	{CB}
=Laughing Bea Her Hua:	=[←]		[AD]
Lian Hua Upper:	↘,B	M	
Rhythm Break:	←,B	M	[AG]
Shan Ji:	↙,B,A	M,B	{CB}
Tzao Lan Hua:	←,B,B	M,M	
=Cancel 2nd hit:	=G		
Tzao Lan Hua Feint:	←,B,B,B	M,M,A	{CB}
Vengeful Lian Hua:	←,[←],B	M	
=Laughing Bea Her Hua:	=[←]		[AD]
Shiang Ryh Kwei:	[G],↑,B	M,M	{CB}
Yann Slash:	←,B	M	{CB}
Shaing Ryh Kwei:	[LE],B	M,M	{CB}
Shaing Ryh Kwei Feint:	[LE],B~C	B	
Mei Guei Hua:	[AG],↘,B	M	{CB}
Mei Guei Hua Feint:	[AG],↘,B,B	B	
Yuen Kick:	C	A	
Outer Heh Kick:	C-B,B	M,M	{CB}
Heh Kick:	→,C	A	
Woan Shyong Swing:	→,[→],C	M	{CB}
Sheau Shan Kick:	↘,C	M	
Woan Shyong Nibble:	↓,C	B	[AG]
Circle Breaker:	↙,C	B	
Circle Breaker Feint:	↙,C~A,A,B	M,M,M,B	
Circle Feint to FeugYun:	↙,C~A,A,C	M,M,M,M	
Shan Kick:	←,C	A	
Ta:	←,[←],C	M	
Lian Hua Sweep:	[G],↑,C	B	{CB}
Inner Heh Kick:	↑,C	M	{CB}
Rising Shui Shuian:	[LE],C	M	
Muu Jiann:	A+B	M,M	{CB}
Muu Jiann Advantage:	→,A+B	M,M	
Great Wall:	→,[→],A+B	M	{CB}
Lian Hua Cannon:	↘,A+B	M	{CB}
Yann Dive:	↓,A+B	B	[AG]
Muu Jiann Retreat:	←,A+B	M,M	{CB}
Mei Hua Divide:	[LE],A+B,B	B,A,A	{CB}
Mei Hua Carve:	[LE],A+B,↓,B	B,A,B	{CB}
Guei:	[RB],A+B	B	[FD]
Hou Lee:	A+C		[AG]
=Lower GreatWall:	=B+C	M	{CB}
Lian Hua Sweep:	↓,A+C,C	B,B	
Advancing Bea Her Hua:	→,[→],B+C	M	[AD]
Lower GreatWall:	↘,B+C	M	{CB}
Quake Step:	↓,B+C	EM	{CB}
Hwu Dye:	↙,B+C	M	
Muu Ling:	←,B+C	M	
=Cancel:	=G		!
Retreating Bea Her Hua:	←,[←],B+C	M	[AD]

8WAY RUN (ARS)

Nome	Comando	Altura	Nota
Striking Lian Hua:	→,A	A	{CB}
LI:	↘/↗,A	M	{CB}
Spinning Lian Hua:	↓/↑,A	M,M	[AG]
Ing Hua:	↙/↘,A	A	
Lan Hua Slice:	←,A	M	
Lan Hua:	←,[A]	M,M	
Playful Rhythm:	→,B,B	A,M	{CB}

=Laughing Bea Her Hua:	=[<]		[AD]
San Jann:	↘/↗,B	M,M,M	{CB}
Playful Slice:	↓/↑,B	M	
Vengeful Lian Hua:	↙/↘/↖,B	M	{CB}
=Laughing Bea Her Hua:	=[<]		[AD]
Slide:	→,C	B	
Circle Breaker:	↘/↗,C	B	
Circle Breaker Feint:	↘/↗,C~A,A,B	M,M,M,B	
Circle Feint to FeugYun:	↘/↗,C~A,A,C	M,M,M,M	
Outer Heh Kick:	↓/↘/↖/↑,C	M	{CB}
Ta:	←,C	M	
Great Wall:	→,A+B	M	{CB}
Ma Chiueh:	↘/↓/↘/↖/↑/↗,A+B	A	
Hou Lee:	A+C		[AG]
=Lower GreatWall:	=B+C	M	{CB}
Advancing Bea Her Hua:	→,B+C	M	[AD]
Bea Her Hua:	↘/↓/↘/↖/↑/↗,B+C	M	[AD]
Retreating Bea Her Hua:	←,B+C	M	[AD]

=To Pure Soul:	=~B		[LO]
Branding Nanchaku:	→,B,[<]	M,M,M,M,M	{CB}
			[LI]
=Cancel:	=G		
Serpent's Desire:	→,B~A,A,B	M,M,M	{CB}
Return of Fear:	→,[>],B	M	{CB}
			[BL]
			[RC]
=Cancel:	=G		
Biting Upper:	↘,B	M	
Falling Fang:	↓,B	M	[AG]
Inner Biting Upper:	↙,B	M	{CB}
Snake Kiss:	←,B	M	[LO]
Venom Fang:	[G],↑,B	M	{CB}
			[LO]
Nanchaku Lick:	[G],↑,B	B	{CT}
			[RO]
			{CB}
Dragon's Judgement:	↑,B	M	
Rolling Biting Upper:	[LE],B	M	[LI]
Falling Dragon:	C~B,A	M,B	[AG]
Dragon Pounce:	C~B,C	M,M	{CB}
Left Roundhouse:	→,C	A	{CB}
Dragon Roar:	→,[>],C	A	{CB}
Snap Kick:	↘,C	M	
Illusion Kick:	↓,C,B	B,M	[RO]
Illusion Low Kicks:	↓,C,C	B,B	[AG]
Quick Slice:	↙,C	B	[AG]
Right Roundhouse:	←,C	A	{CB}
Rolling Sobat:	←,[<],C	A	{CB}
Stone Kick:	[G],↑,C	M	{CT}
			{CB}
Dive Kick:	↑,C	M	
Hurricane:	↓,↘,→,C	M,M,M,M	{CB}
=Cancel:	=qualquer direção		
Dragon Scream:	[LE],C,C	M,A	{CB}
Serpent's Pleasure:	A+B	M,M	{CB}
Serpent's Soul:	A+B,[↓]	M	[RC]
Rage of Pleasure:	←,A+B	M,M	{CB}
Dragon's Brand:	[LE],A+B	M	[RC]
Dragon's Brand:	[AG],A+B	M	[RC]
Guillotine Dance:	↘,A+C	B,A	
Fury:	B+C,B,B,B	M,M,M,M,M,M,M,M	{CB}
			[RO]
			{CB}
Dragon Cannon:	→,[>],B+C	M	
Nunchaku Lick:	↘,B+C	B	
=To Pure Soul:	=~B		[RO]
Tiger Slaughter:	↓,B+C,B	B,B	
Twisted Loop:	←,B+C	M	!
=Cancel:	=G		
SideWinder:	A+C		[LI]



MAXI

ANOTAÇÕES

- Pure Soul Right Outer: [RO]
- Pure Soul Behind Lower: [BL]
- Pure Soul Right Cross: [RC]
- Pure Soul Left Outer: [LO]
- Pure Soul Left Inner: [LI]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Falling Heaven Dragon:	G+A	A	
Lynching:	G+B	B	
Dragon Destroyer:	pela esquerda, arremesso	A/B	
Leaving the Dragon Nest:	pela direita, arremesso	A/B	
Parting the Waves:	por trás, arremesso	A/B	

ATAQUES

Nome	Comando	Altura	Nota
Twin Snakes:	A,A	A,A	[RC]
Stonewall:	A~C	A,M	{CB}
			[LO]
			{CB}
Stone Kick:	A~C,[<]	M	
Lunging Snake:	→,A	A	[RO]
Striking Snake:	→,[>],A	A	{CB}
Lotus:	↘,A	M	{D'}
Tongue:	↓,↓,A	EM	[AG]
Snake Scythe:	↙,A	B	{CB}
			[AG]
Nunchaku Slap:	←,A	A	{CB}
			[LO]
Nanchaku Slap to Dragon:	←,A,B	A,A	{CB}
=Steel Loop:	=~B		[LO]
Nanchaku Slap to Brand:	←,A,B,[<]	A,M,M,M,M,M	{CB}
			[LI]
=Cancel:	=G		
Serpent's Bane:	←,A,B~A,A,B	A,M,M,M	{CB}
Wave Slice:	←,[<],A	B	[AG]
Dandy Suprise:	↓,↘,→,A	B,B,B,B,B	[BL]
Snake Scythe to Soul:	[G],↑,A	B	{CT}
			[RC]
SnakeWing:	↑,A	A	
Nunchaku Cross:	[LE],A	M	
Rope Dancer:	[AG],↘,A,A,A	B,B,B	{CB}
			[RO]
Snake Bite:	B	M	[RO]
Steel Dragon:	→,B	A	{CB}

LOOPS

Nome	Comando	Loop Infinito
Pure Soul Loop 1:	[>]	Behind Lower, Right Cross, Right Outer
Pure Soul Loop 2:	[<]	Right Cross, Behind Lower, Right Outer
Pure Soul Loop 3:	A+C	Right Outer, Left Outer

Nota: estas são apenas as partes infinitas do loop. Você terá outras posições (stances) precedendo o loop dependendo da sua posição final.

PURE SOUL RIGHT OUTER

Nome	Comando	Altura	Nota
Bite:	A	A	[BL]
Dragon Bite:	A,C	A,M	
DragonWing:	B,B	M,M	[RC]
Falling Dragon:	C,A	M,B	[AG]
Dragon Pounce:	C,C	M,M	{CB}

PURE SOUL BEHIND LOWER

Nome	Comando	Altura	Nota
Inverted Moon:	A	A	
Lunging Biting Upper:	B	M	{CB}
			[SL]
			{CB}

PURE SOUL RIGHT CROSS

Nome	Comando	Altura	Nota
Tiger Pounce:	A	M,M	{CB}
			[AG]
Mark of the Beast:	B	M,M,M,M	
Water Slice:	C,C	B,M	{CB}

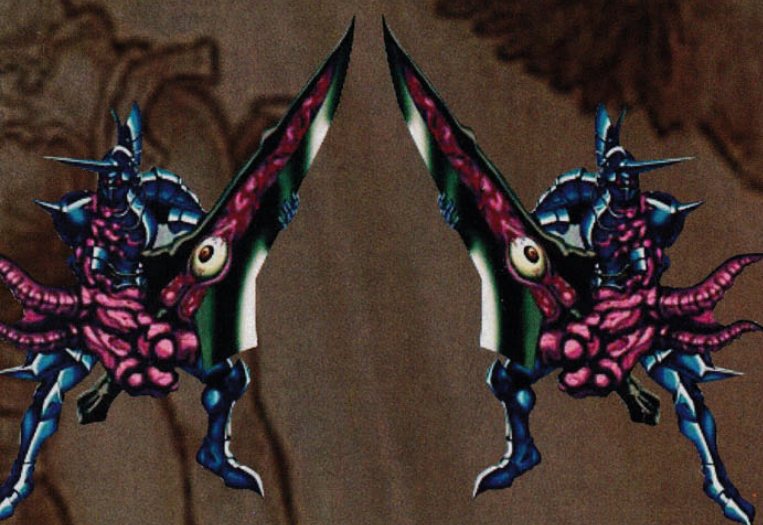
PURE SOUL LEFT OUTER

Nome	Comando	Altura	Nota
Bloody Cross:	A,C	B,M	{CB}
			[AG]
Wing Sobat:	B,C	M,A	{CB}
			[RC]
Circle Kick:	C	B	[AG]

PURE SOUL LEFT INNER

Nome	Comando	Altura	Nota
------	---------	--------	------

Purity Cross:	A	A	{CB}	Leg Slasher:	↓,A	B	[AG]
Purity Cross Loop:	A~A	A	{CB}	Shadow Slicer:	↙,A	B	
			[RC]	Delay Slicer:	↙,[A]	B	
Wheel Kick:	C	M	{CB}	Backspin Slash:	←,A	B	[AG]
			{*C}	Diving Leg Slash:	[G],↑,A	B	{CT}
				Jumping Backspin Slash:	↑,A	B	{CB}
				Maelstrom:	[LE],A,A	EM,B	{CB}
				=Cancel 2nd Hit:	=[↓]		[AG]
				Sword Buster:	B	M	
				=Night Lower Stance:	=[B]		[NL]
				Gun Turret Buster:	B,→	M	
				Rampart Buster:	B,←	M	[AG]
				Helm Divider:	B~G,B	M,B	{CB}
				=Night Behind Stance:	=[B]		[NB]
				Break Kick:	B~G,C	M,M	
				Mail Splitter:	B,B	M,M	{CB}
				Buster Grounder:	B,↓,A	M,B	{CB}
				=Cancel to Night Behind Stance:	=[←]		[NB]
				Delayed Buster Grounder:	B,↓,[A]	M,B	{CB}
				=Cancel to Night Behind Stance:	=[←]		[NB]
				Piercing Strike:	→,B	M	{CB}
				Lock Splitter:	→,[→],B	M	{CB}
							[AG]
				Cannonball Splitter:	→,[→],B~A	M,M	{CB}
							[AG]
				Sky Splitter:	↘,B	M	
				=Night Behind Stance:	=[B]		[NB]
				Shadow Buster:	↓,B	EM	
				=Night Lower Stance:	=[B]		[NL]
				Drilling Thrust:	↙,B	M/arremesso	{CB}
				Double Headbutt:	←,B,B	M,M	{CB}
				Fatal Dive:	←,[←],B,B	M,B	{CB}
				Fatal Dive:	←,[←],[B],B	M,B	{CB}
							[CB]
				Earth Divide:	↓,↘,→,B	M	!
				=Cancel:	=G		
				Diving Cannonball Lift:	[G],↑,B	M	{CT}
				=Night Behind Stance:	=[B]		[NB]
				Fatal Buster:	↑,B	A	{CB}
				Cannonball Lift:	[LE],B	M	
				=Night Behind Stance:	=[B]		[NB]
				Splitter Buster:	[AG],B	EM	[AG]
				=Night Lower Stance:	=[B]		[NL]
				Jade Crusher:	→,C	A	{CB}
				Shoulder Rush:	→,[→],C	M	{CB}
				Accel Headbutt:	↘,C,C,B	M,B,M	
				Stomping:	↓,↘,→,C,C,C,C,C,C	B,B,B,B,B,B	
				Stamp Through the Earth:	↓,↘,→,[C]	B	
				Diving Accel Kick:	[G],↑,C	B	
				Rolling Sobat:	↑,C	M	{CB}
				Rising Night Kicks:	[LE],C	M,M	
				Flying Edge:	→,[→],A+B	M	{CB}
				=End Laying Down:	=[↓]		[RB]
				Dark Soul Impact:	↘,A+B	B	{CB}
				Spin Kick to Slash:	A+C,A	A,A	
				=Night Side Stance:	=[A]		[NS]
				Spin Kick to Slash Cross:	A+C,A,A,B	A,A,A,M	
				=Night Lower Stance:	=[B]		[NL]
				Spin Kick to Grounder:	A+C,A,A,↓,A	A,A,B,B	{CB}
				Spin Kick Combo:	A+C,C	A,M	
				Drop Kick:	→,[→],B+C	A	{CB}
				Night Behind Stance:	B+C		[NB]
				Night Lower Stance:	→,B+C		[NL]
				Night Side Stance:	←,B+C		[NS]



NIGHTMARE

ANOTAÇÕES

Night Behind Stance: [NB]
 Night Lower Stance: [NL]
 Night Side Stance: [NS]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Hilt Impact:	G+A	A	
Nightmare Slasher:	G+B	B	
Flap Jack:	[AG],G+A/G+B	A+B	
Downed Flap Jack:	(OD),[AG],G+A/G+B		
Calamity Fall:	pela esquerda, arremesso	A/B	
Unholy Terror:	pela direita, arremesso	A/B	
Witch Hunt:	por trás, arremesso	A/B	

ATAQUES

Nome	Comando	Altura	Nota
Slash:	A	A	
=Night Side Stance:	=[A]		[NS]
Slash Cross:	A,A,B	A,A,M	{CB}
Double Grounder:	A,↓,A,A	A,B,B	{CB}
Quick Spin Slash:	→,A	A	
=Night Side Stance:	=[A]		[NS]
Right Slasher:	→,[→],A	M	{CB}
Armet Crusher:	↘,A	M	{CB}

NIGHT BEHIND STANCE

Nome	Comando	Altura	Nota
Side Spin:	↓/↑,B+C		[NB]
Night Annihilation:	A	A,M	
Night Shift:	[A]	A	[NS]
Terran Stomper:	B	M	{CB}
Night Knee Rush:	C,C	M,A	
Night Lower Stance:	→,B+C		[NL]
Night Side Stance:	←,B+C		[NS]

NIGHT LOWER STANCE

Nome	Comando	Altura	Nota
Leg Hacker:	A	B	{CB}
Leg Shift:	[A]	B	[NS]
Citadel Lift:	B	B	{CB}
Citadel Shift:	[B]	B	[NS]
Cannonball Splitter:	B~A	M,M	{CB}
Night Salute:	C	M	{CB}
Lock Splitter Alternative:	A+B	M	{CB}
Night Behind Stance:	B+C		[NB]
Night Side Stance:	←,B+C		[NS]

NIGHT SIDE STANCE

Nome	Comando	Altura	Nota
------	---------	--------	------

Cross Grounder:	A,A	B,A	{CB}
Double Grounder Alpha:	A,↓,A	B,B	{CB}
Cannonball Lift:	B	M	
Cannonball Shift:	[B]	M	[NB]
Foist Cannonball:	B-A	EM	{CB}
Night Front Kick:	C	A	{D*}
Night Behind Stance:	B+C		[NB]
Night Lower Stance:	→,B+C		[NL]
8WAY RUN (ARS)			
Nome	Comando	Altura	Nota
Brutal Cross:	→,A	A	{CB}
Right Slasher:	↘/↗,A	M	{CB}
Alternate Cross:	↓/↑,A	M	{CB}
Quick Back Spin Slash:	↙/↘,A	A	{CB}
Back Spin Slash:	←,A	A	{CB}
Lock Splitter:	→,B	M	{CB}[AG]
Cannonball Splitter:	→,B-A	M,M	{CB}
Sky Splitter:	↘/↗,B	M	
=Night Behind Stance:	= [B]		[NB]
Sword Buster:	↓/↑,B	M	
=Night Lower Stance:	= [B]		[NL]
Helm Divider:	↓/↑,B-G,B	M,B	{CB}
=Night Behind Stance:	= [B]		[NB]
Break Kick:	↓/↑,B-G,C	M,M	
Armour Breaker:	↓/↑,B,B,B	M,M,B	{CB}
=Night Behind Stance:	= [B]		[NB]
Extended Break Kick:	↓/↑,B,B,C	M,M,M	{CB}
Buster Grounder:	↓/↑,B,↓,A	M,B	{CB}
=Cancel to Night Behind Stance:	= [←]		[NB]
Delayed Buster Grounder:	↓/↑,B,↓,[A]	M,B	{CB}
=Cancel to Night Behind Stance:	= [←]		[NB]
Shadow Impact:	↙/↘,B	B	
Fatal Dive:	←,B,B	M,B	{CB}
=Night Lower Stance:	= [B]		[NL]
Slide:	→,C	B	
Shoulder Rush:	↘/↗,C	M	{CB}
Spin Kick to Slash:	↓/↑,C,A	A,A	
=Night Side Stance:	= [A]		[NS]
Spin Kick to Slash Cross:	↓/↑,C,A,A,B	A,A,A,M	
=Night Lower Stance:	= [B]		[NL]
Spin Kick to Grounder:	↓/↑,C,A,A,↓,A	A,A,B,B	{CB}
Spin Kick Combo:	↓/↑,C,C	AR,M	
Rolling Sobat:	↙/←/↘,C	M	{CB}
Drop Kick:	→,B+C	A	{CB}
Night Behind Stance Spin:	↘/↙/↘/↗/↑/↗,B+C		[NB]
=Gun Turret Buster:	= →,B	M	
Night Side Stance:	←,B+C		[NS]



TAKI

ANOTAÇÕES

Wind Roll: [WR]
Possession: [PS]

ARREMESSOS

Nome	Comando	Escapar	Altura
Return of the Sun:	G+A	A	A
Departure in Fire:	G+B	B	A
Crossing the Cliff:	→,[→],G+B	B	A
Cellar Drop:	pela esquerda, arremesso	A/B	A
Jute Burial:	pela direita, arremesso	A/B	A
Dropping the Bottle:	por trás, arremesso	A/B	A

ATAQUES

Nome	Comando	Altura	Nota
Shadow Shrine:	A,→	M,M	
Shadow Ripper:	A,A,A	A,A,M	
Silent Shadow:	A,A,→,A	A,A,M	
Darkness Illusion:	A,B,B	A,M,M	
=Shift to Possession:	= [↙]		[PS]
Shadow Rush:	A,B,C	A,M,A	
Shadow Cannon:	A,B,←,B+C	A,M,B	
=Cancel to Mekki-Maruk:	= A	A	

False Shadow:	→,A	A	
Possessed Misery:	→,[→],A,[↙]	A	[PS]
Burning Misery:	→,[→],A,B,B,B	A,M,M,M	
Shadow Split:	↘,A	EM	[AG]
Earth Scroll:	↓,A,C	B,B	[AG]
Reaping Hook:	↙,A	B	[AG]
Curse:	←,A	B	[PS]
Bamboo Cutter:	←,[←],A	A	
Hanging Phantom:	[G],↑,A	B	(CT)
Air Phantom:	↑,A	M	
Shadow Claw:	[LE],A,A,A	M,A,M	{CB}
Shadow to Possession:	B,A,[↙]	M,A	[PS]
Shadow Scroll:	B,A,A	M,A,B	
Shadow Banishment:	B,A,C	M,A,A	
Heavy Banishment:	B,A,[C]	M,A,A	{CB}
Shadow Banishment:	B,B,→,C	M,A,M	{CB}
Shadow to Stalker:	B,A,A+B	M,A	
Shadow to Stalker:	B,A,↓,A+B	M,A	
Shadow to Stalker:	B,A,↑,A+B	M,A	
Lightning Strike:	B,B,B	M,M,M	
=Shift to Possession:	= [↙]		[PS]
Blood Scroll:	B,C,A	M,A,A	
Heavy Scroll:	B,[C],A	M,A,A	{CB}
Silence:	→,B	M	
Assasin's Strike:	→,[→],B	M	{CB}
Assasin's Feather:	↘,B	M	
Mekki-Maruk's Darkness:	↓,B,A	M,A	
=Cancel:	= A		
Free Shadow:	↙,B	M	[AG]
Darkness to Possession:	←,B	M	[PS]
Seal:	←,[←],B	M	{CB}
Darkness Banishment:	[G],↑,B,B	M,B	{CB}
Air Calm:	↑,B	M	{CB}
Seal of the Fire Dragon:	←,↙,↓,↘,→,B	M	!
=Cancel:	= G		
Darkness Banishment:	[LE],B,B	M,B	{CB}
Banishment to Stalker:	[LE],B,A+B	M	{CB}
Banishment to Stalker:	[LE],B,↓,A+B	M	{CB}
Banishment to Stalker:	[LE],B,↑,A+B	M	{CB}
Darkness to Stalker:	[LE],B,A+B	M	
Haste:	C,C,C	A,A,A	
Water Haste:	C,C,↓,C	A,A,B	[AG]
Divine Punishment:	→,C,A	M,A	
Hurricane Punishment:	→,[→],C	EM,EM	
Rapid Destruction:	↘,C,C,C	M,M,M	
=Cancel to Wind Roll Front:	= B+C		[WR]
=Cancel to Wind Roll Lower:	= ↓,B+C		[WR]
=Cancel to Wind Roll Upper:	= ↑,B+C		[WR]
Punishing Strike:	↓,C,C	B,M	
Sealing Punishment:	↙,C	B	
Water Kick:	←,C,C	A,B	[AG]
Mat:	←,[←],C,C	M,M	{CB}
Alt Rapid Destruction:	[G],↑,C,C,C	M,M,M	(CT)
=Cancel to Wind Roll Front:	= B+C		[WR]
=Cancel to Wind Roll Lower:	= ↓,B+C		[WR]
=Cancel to Wind Roll Upper:	= ↑,B+C		[WR]
Hades Alternate:	[G],C,C,C	A,B,A	
Divine Cannon:	[LE],C	M	{C*}
Punishment to Possession:	[AG],↘,C,[↙]	B	[PS]
Stalker:	A+B		
Stalker Lower:	↓,A+B		
Stalker Upper:	↑,A+B		
Poison Dart:	[AG],↙,A+B	EM	
Advancing Cloud Scroll:	A+C	M,M	{CB}
Hurricane Punishment:	→/←,A+C	EM,EM	
Storm Cloud Scroll:	↓/↑,n,A+C,A	A,A,M	{CB}
=Cancel to Wind Roll Front:	= B+C		[WR]
=Cancel to Wind Roll Lower:	= ↓,B+C		[WR]
=Cancel to Wind Roll Upper:	= ↑,B+C		[WR]
Fog Blanket:	↓,A+C	M	{CB}
Divine Cannon Combo:	[AG],A+C,C	B,M	{CB}
Fog Blanket:	[AG],↓,A+C	M	{CB}
Ninja Cannon:	←,B+C	B	
=Cancel to Mekki Maru:	= A	A	
Wind Roll Front:	B+C		[WR]
Wind Roll Lower:	↓,B+C		[WR]
Wind Roll Upper:	↑,B+C		[WR]
Heavy Burden:	[LE],B+C	M	{CB}

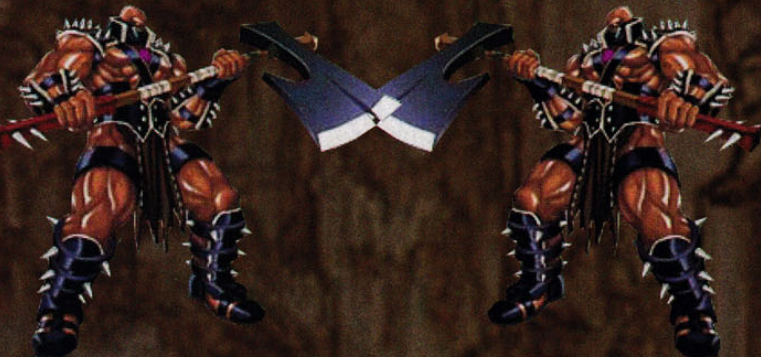
WIND ROLL FRONT

Nome	Comando	Altura	Nota
Mekki Maru Wind:	A	A	
Divine Wind:	B	M	{CB}
Wind Death Sault:	B,B,B	M,M,M	{CB}
Wind Death Rush:	B,C,B	M,M,M	{CB}

WIND ROLL LOWER / UPPER

<u>Nome</u>	<u>Comando</u>	<u>Altura</u>	<u>Nota</u>
Side Breeze:	A	A	
POSESSION OU POSSESSION RUSH			
<u>Nome</u>	<u>Comando</u>	<u>Altura</u>	<u>Nota</u>
Possession Rush:	→		
Storm Scroll:	A	M	{CB}
Mekki MeruWind:	←,A	A	
Dream Scroll:	B	M	{CB}
DragonWheel:	C	A	
Vacuum Drop Kick:	↓,C	A	
Awakening Rush:	↖,↑,↗,C,A	M,M,M	{CB}
Exorcism:	A+B	M	!

8WAY RUN (ARS)			
<u>Nome</u>	<u>Comando</u>	<u>Altura</u>	<u>Nota</u>
Possessed Misery:	↘/↓/↗,A,[↘]	A	[PS]
Buring Misery:	↘/→/↗,A,B,B,B	A,M,M,M	
Wind Scroll:	↓/↑,A	M	{D*}
Shadow Linker:	↘/↖,A	A	
=Qualquer movimento que comece com A			
Bamboo Cutter:	←,A	A	
Assasin's Strike:	↘/→/↗,B	M	{CB}
Illusion Scroll:	↓/↑,B	M	{CB}
Scroll of Darkness:	↓/↑,B-A	M	{CB}
Darkness Linker:	↘/↖,B	M	
=Qualquer movimento que comece com B			
Seal:	←,B	M	{CB}
Slide:	→,C	B	
Heavy Burden:	↘/↗,C	M	{CB}
Cloud Scroll:	↓/↑,C	A,A	
=Cancel to Wind Roll Front: =B+C			
=Cancel to Wind Roll Lower: =↓,B+C			
=Cancel to Wind Roll Upper: =↑,B+C			
Storm Cloud Scroll:	↓/↑,C,A	A,A,M	{CB}
Water Kick:	↘/↖,C,C	A,B	[AG]
Mat:	←,C,C	M,M	{CB}
Stalker:	A+B		
Possession:	A+C		[PS]
Wind Roll:	B+C		[WR]



ASTAROTH

ARREMESSOS

<u>Nome</u>	<u>Comando</u>	<u>Escapar</u>	<u>Altura</u>
Malestrom Drive:	G+A	A	A
Colossus:	G+B	B	A
Titan Bomb:	G+B,[→]	A	A
Flight of the Wicked:	G+B,[←]	B	A
PosedionTide:	↓,↘,←,A	A	A
Wrath of Damned:	G+B	B	AR
Drop of Lava:	↓,G+A	A	B
Burial:	↓,A+B	A	
Burial:	↓,B+C	B	
Beat Down:	pela esquerda, arremesso	A/B	A
On SilentWings:	pela direita, arremesso	A/B	A
The Rack:	por trás, arremesso	A/B	A

ATAQUES

<u>Nome</u>	<u>Comando</u>	<u>Altura</u>	<u>Nota</u>
Annihilation:	A,A	A,A	
Delay Annihilation:	[A],[A]	A,A	!/{CB}
Destruction:	A,B	A,M	{CB}
Grip Shot to Ax Volcano:	→,A,B	A,M	
=Delay Second Hit: =[B]			
Tornado Spike:	→,[→],A,B	M,M	{CB}
Vicious Circle:	↘,A	A	{CB}
Violent Circle:	↘,[A]	A	!
Hades Break:	↓,A	B	[AG]
Discus:	↘,A	B	[AG]
Delay Discus:	↘,[A]	B	{CB}
			[AG]
Hades Control:	←,A	A	

Hades Divide:	←,[←],A	A	
Hades Divide Extra:	←,[←],[A]	A	{CB}
PosedionTide:	↓,↘,←,A,A,A,A,A	M,M,M,M,M	
Jumping Hades Break:	[G],↑,A	B	[AG]
Decapitator:	↑,A	A	{CB}
Reverse Spiral Axe:	[LE],A	A	{CB}
BearTamer:	B,A	M,M	{CB}
Late Bear:	[B],A	M,M	{CB}
BearTamer Alternate:	B,←,A	M,M	{CB}
Late Bear Alternate:	[B],←,A	M,M	{CB}
Great Divide:	B/[B],B/[B]	M,M	{CB}
Axe Side Divide:	B/[B],B,→	M,M	{CB}

Axe Butt:	B/[B],→	M	{D*}
Axe Side Cannon:	→,B	M	{CB}
			{D*}
Axe Crash:	→,[→],B	M	{CB}
Axe Volcano:	↘,B	M	{CB}
Axe Eruption:	↘,[B]	M	!
Hades:	↓,B	EM	{CB}
Hades Opening:	↓,[B]	M	!
Axe Grave:	↘,B	B	[AG]
Bear Fang:	←,B	M	
Delayed Bear Fang:	[←],B	M	{CB}
Canyon Creation:	←,[←],B	M	{CB}
Delayed Canyon:	←,[←],[B]	M	!
Falling Divide:	[G],↑,B	M	{CB}

Jumping Divide:	↑,B	M	{CB}
Hades Rising:	[LE],B	M	{CB}
Bull Kick:	C	A	
=Delayed Kick: =[C]			
Hades Knee:	→,C	M	
Bull Rush:	→,[→],C	M	
Bull Charge:	→,[→],[C]	M	{CB}
DarkTamer:	↘,C,A	M,A	
Alternate DarkTamer:	↘,[C],[A]	M,M	{CB}
Bull Low Kick:	↓,C	B	[AG]
Hades Sweep:	↘,C	B	[AG]
Command Kick:	←,C	M	[AG]
Lower Command Kick:	←,[←],C	M	
Base Command Kick:	[G],↑,C	B	
Dive Kick:	↑,C	M	
Rising Cyclone:	[LE],C,A	M,B	{CB}
Titan Axe:	A+B	M	{CB}
Titan Swing Right:	↘,A+B	A	
Titan Swing Right Extra:	↘,[A+B]	A	!
TidalWave:	←,A+B	M	
TidalThrow:	←,[A+B]	arremesso	!
Gaurd Crusher:	B+C	A	{CB}
			[OC]

Body Splash:	→,B+C	A	
Power Splash:	→,[B+C]	A	
Axe Lower Cannon:	↘,B+C	B	{CB}
Demented Moon:	↓,↘,→,B+C	M	!
=Cancel: =G			
Tide Divide:	[CO],B+C	M	{CB}
			{D*}

8WAY RUN (ARS)

<u>Nome</u>	<u>Comando</u>	<u>Altura</u>	<u>Nota</u>
Tornado Spike Feint:	↘/→/↗,A	M	
Tornado Spike:	↘/→/↗,A	M,M	{CB}
Poseidon Crest:	↓/↑,A,A	M,M	{CB}
Discus:	↘/↖,A	B	[AG]
Delay Discus:	↘,[A]	B	{CB}
			[AG]

Hades Divide:	←,A	M	
Hades Divide Extra:	←,[A]	M	{CB}
Axe Crash:	→,B	A	{CB}
Axe Volcano:	↘/↗,B	M	
Axe Eruption:	↘/↗,B	M	!
Hades Cannon:	↓/↑,B	M	{CB}
Canyon Creation:	↘/←/↖,B	M	{CB}
Delayed Canyon:	↘/←/↖,[B]	M	!
Slide:	→,C	B	
Bull Rush:	↘/↗,C	M	
Bull Charge:	↘/↗,[C]	M	{CB}
Stamp of Hades:	↓/↑,C	M	
Stamp of Hell:	↓/↑,[C]	M	{CB}
Lower Command Kick:	↘/←/↖,C	M	
Titan Swing Right:	↖/↑/↗,A+B	A	
Titan Swing Right Extra:	↖/↑/↗,[A+B]	A	!
Titan Swing Left:	↙/↓/↘,A+B	A	
Titan Swing Left Extra:	↙/↓/↘,[A+B]	A	!



COMANDOS

PlayStation

- L1=Esquiva para esquerda
- R1=Esquiva para direita
- L2=Escalar
- R2=Correr
- ▲=Soco
- =Chute
- =Agarrar
- X=Bloqueio

Nintendo 64

- L=Esquiva para esquerda
- R=Esquiva para direita
- C▲=Escalar
- C▶=Correr
- B=Soco
- A=Chute
- C◀=Agarrar
- C▼=Bloqueio

SISTEMA DE JOGO

Barra de Power

Sua barra de power começa verde. Quando ela acabar você ficará tonto até que a barra de stun acabe, então sua nova barra de power ficará de uma cor verde mais amarelada. Assim vai progressivamente deixando sua barra de power amarela, laranja e finalmente vermelha, quando o lutador está no ponto mais fraco.

Barra de Stun (Recuperação)

Quando uma de suas barras de power acabar, você ficará tonto. Sua barra de Stun vai começar a diminuir. Neste estado, você não tem controle de seu personagem até que a barra de stun se acabe. Aperte rápida e repetidamente os botões para se recuperar mais rápido. Se o seu oponente estiver tonto, use stomps, elbows ou quaisquer outros golpes de seu personagem contra oponentes caídos.

Barra de Hold (Rest Holds)

Quando um lutador está em um agarrão normal, a barra de power será substituída para uma barra de Hold vermelha com a palavra "HOLD" nela. Enquanto ela vai diminuindo, o lutador que faz o agarrão aperta rápida e repetidamente os botões para causar mais dano, enquanto o que está sendo agarrado deve fazer o mesmo para tentar escapar mais rápido. Quanto mais exausto você

estiver, mais vai demorar para você escapar de um agarrão.

Barra de Pain (Submission Holds)

Quando um lutador é pego em um submission hold com sua barra de power vermelha, a barra de power é substituída pela barra de Pain com a palavra "PAIN" nela. Ela começa a se esvaziar lentamente, mas também enche se o lutador que está fazendo o submission hold aplicar mais pressão. O lutador que faz o agarrão aperta rápida e repetidamente os botões para aplicar mais pressão, seu oponente deve fazer o mesmo para tentar escapar. Se a barra de Pain encher completamente, o lutador que está sendo agarrado vai desistir.

Barra de Pin

Quando um lutador está sendo segurado (o adversário pula por cima dele enquanto ele está caído e o segura), a barra de power é substituída pela barra vermelha de Pin. Ela vai se esvaziando lentamente, e o lutador que está sendo segurado pode apertar os botões rápida e repetidamente para esvaziá-la mais rápido. Quando ela estiver totalmente vazia, o lutador sendo segurado vai chutar o que está segurando e escapará. Isso deve acontecer antes de o juiz contar até 3, ou o lutador segurado perderá a luta.

Barra de Dano do Golpe (Move Damage)

A pequena barra abaixo da sua barra de power é a barra de dano do golpe. Ela mostra quanto dano está sendo causado pelo golpe que você está fazendo.

O sistema de Agarrões

Depois de agarrar o adversário, seu lutador tem uma porção de opções para golpeá-lo, e o adversário também tem estas opções. Há um sistema complicado mas eficiente para definir qual lutador tem a prioridade do golpe. Após agarrar, você pode apertar Bloqueio para fazer um Irish Whip (jogar o oponente contra as cordas). Cada lutador tem 9 movimentos possíveis (sem contar o Irish Whip) de fazer após agarrar. Veja abaixo:

DANO

1	Chute
2	Soco
3	Agarrar

COMANDO

4	Uma direção, Chute
5	Uma direção, Soco
6	Uma direção, Agarrar
7	Duas direções, Chute
8	Duas direções, Soco
9	Duas direções, Agarrar

As direções usadas para 7, 8 e 9 são diferentes para cada lutador.

Como uma regra básica: qualquer um que tente o golpe mais fraco ganha o agarrão. Apesar disso, você pode tentar um golpe que causa mais dano que o de seu oponente ganhando uma Vantagem de Agarrão (TieUp Advantage). Funciona da seguinte maneira: o nome de cada lutador aparece em branco inicialmente, fazendo golpes comuns (não agarrões) o nome vai ficando com tons mais escuros, e com isso o lutador ganha a vantagem para um agarrão. Quanto mais escuro o tom, maior é a vantagem. Confira abaixo a tabela com as vantagens:

COR DO NOME VANTAGEM

Branco	0
Azul Claro	1-3
Azul (médio)	4-6
Azul Escuro	7-9

Você pode ganhar um agarrão se o seu Dano do Golpe menos a Vantagem for menor que o Dano do Golpe de seu oponente menos a Vantagem dele. Por exemplo: em um agarrão, você realiza uma direção e chute (Dano=4) e o nome do seu lutador está azul claro (Vantagem=2), então o seu total é 2 pois 4-2=2 (Dano-Vantagem). Seu oponente usa um agarrão (Dano=3) e o nome dele ainda está em branco (Vantagem=0), o total dele então é 3 pois 3-0=3. Você ganha o agarrão mesmo o seu golpe sendo mais forte, porque o seu total é menor que o do oponente (2 seu contra 3 dele).

Para complicar ainda mais as coisas, aqui vai a maneira de evitar jogadores espertinhos que sempre tentam os golpes de baixo dano:

-Os movimentos 6 e 9 sempre vencem o movimento 1.

-Os movimentos 5 e 8 sempre vencem o movimento 2.

-Os movimentos 4 e 7 sempre vencem o movimento 3.

MOVIMENTOS BÁSICOS

-Quando seu oponente está em pé na borda do ringue do lado de fora e virado para o ringue, você pode puxá-lo para dentro do ringue com um Agarrão, ou chutar ou socá-lo para fora do ringue com Chute ou Soco respectivamente.

-Quando seu oponente está em pé dentro do ringue perto das cordas e você está na borda do lado de fora, você pode puxá-lo para fora do ringue com Agarrão ou socar usando Soco ou Chute (você não pode chutar desta posição, o botão de Chute apenas soca).

-Quando seu oponente está fora do ringue e você está dentro, você pode fazer um ataque para fora do ringue com o seu personagem em pé perto das cordas, usando Chute ou Soco (o golpe pode ser um Slingshot Dropkick, Flying Clothesline, etc. dependendo do personagem que você está usando).

-Quando seu personagem está fora do ringue e você está dentro, você pode fazer um golpe correndo para fora direto para as cordas na direção do seu oponente e apertando Soco (geralmente um Slingshot Cross Body Block), Chute (geralmente um Slingshot Diving Dropkick), ou Agarrar imediatamente antes de bater nas cordas.

-Quando seu oponente está dentro do ringue perto das cordas ou na borda, e você está do lado de fora do ringue, você pode puxá-lo para

fora com Soco, Chute ou Agarrar (mas você não pode usar Chute se ele estiver na borda do ringue).

-Quando seu oponente está enganchado num canto, use Soco, Chute ou Agarrar para bater sua cabeça no corner. Use →-Agarrar ou ←-Agarrar para fazer um Belly-to-Back Suplex.

WEAPONS MATCH

-Para pegar uma arma em uma Weapons Match, aperte Agarrar quando você estiver parado sobre ela (quando ela estiver brilhando em branco).

-Use a arma que você está segurando com Soco ou Chute, aperte Agarrar novamente para dispensá-la.

STEEL CAGE MATCH

-Quando você estiver no topo da gaiola em uma Cage Match, aperte ↓ para escalar para fora (você só vai cair de volta para dentro se a barra de power de seu oponente ainda não estiver vermelha), ou Soco, Chute ou Agarrar para mergulhar em seu oponente (um golpe diferente dependendo do seu adversário estar em pé ou deitado).

-Quando seu oponente está no topo da gaiola, você pode balançar a parede da gaiola com Agarrar para fazê-lo cair (a não ser que ele já tenha escalado para o lado de fora).

-Quando você estiver entre seu oponente e a parede da gaiola em uma Steel Cage Match, aperte →-Soco ou ←-Soco para bater a cabeça dele na gaiola.

TAG TEAM MATCH

-Para mudar sua atenção para o outro oponente em uma Tag Match, aperte o botão Escalar.

-Para chamar seu parceiro em uma Tag Match, segure o direcional na direção do seu parceiro quando você estiver perto dele.

ROYAL RUMBLE (APENAS NO N64)

-Para jogar um oponente sobre a corda superior, empurre-o para o canto do ringue até ele tocar as cordas (se ele já não estiver lá) quando ele está tonteado (em pé). Agora aperte →-Bloqueio ou ←-Bloqueio (o mesmo que o Irish Whip para todos). Geralmente funciona melhor se você alinhar seu personagem de forma que você esteja de frente para as cordas e o seu oponente esteja de costas para elas.

PROVOCAÇÕES E POSES

Todo lutador pode provocar seu oponente ou se mostrar para o público durante uma luta. Estas combinações funcionam para todos:

Provocação: aperte Soco + Bloqueio

Pose: aperte Agarrar + Chute

Nota: se você fizer isto perto das cordas com Shawn Michaels, ele se inclina para trás sobre as cordas ao invés de fazer sua pose normal)

Flexionar: aperte Soco + Bloqueio no topo do corner

DICAS

-Para entreter o público, além de fazer poses, você deve tentar não usar o mesmo movimento repetidas vezes. Varie ou você não ganha aplausos.

-Você pode reverter um golpe do oponente aper-

tando Bloqueio no momento exato. Calcular o tempo é muito importante, apertar o botão repetidamente não funciona.

NOTA EM TODOS OS GOLPES

O sistema direcional de War Zone não é como na maioria dos jogos de luta. Aqui, quando você ver direita (→) listado, será sempre para a direita. Quando você ver esquerda (←) listado, será sempre para a esquerda. As direções não são relativas à sua posição na tela (elas não são "para frente" ou "para trás").

NOTA PARA FINISHERS E "HIDDEN MOVES"

Finishers e "Hidden Moves" não podem ser feitos no Training Mode. Estes são golpes não listados nos menus do jogo. Golpes não listados não são necessariamente "hidden moves", apenas aqueles que não podem ser feitos no Training Mode. "Hidden Moves" (e a maioria dos Finishers) geralmente envolvem comandos com três direções. Os Finishers só podem ser feitos quando seu adversário estiver com a barra de power vermelha.

LEGENDA PARA A LISTA DE GOLPES

(P) Pin (ativa a barra de PIN)

(H) Rest Hold (ativa a barra de HOLD)

(S) Submission Hold (ativa a barra de PAIN)

TRUQUES DA VERSÃO PLAYSTATION

Código para FMV

Na versão Playstation, você pode fazer o seguinte código na tela título ("Press Start") para ver todas as seqüências em FMV do jogo:

1) ↑+▲, →+○, ↓+X, ←+□, nesta exata ordem 4 vezes;

2) R1 + L1, R2 + L2, duas vezes nesta ordem.

Você verá "Movie 1" na tela. Aperte ↑ ou ↓ para alterar o movie e aperte X para ver o escolhido.

Seleção Aleatória

Para que o computador escolha um lutador para você aleatoriamente, aperte ↑+Bloqueio na tela de seleção de personagens.

Escolhendo sua Roupa

A maioria dos lutadores tem duas roupas, Austin e Goldust têm quatro. Para sua primeira roupa, você pode segurar L1 ao escolher ou apenas selecioná-lo normalmente. Para a segunda roupa do lutador, segure L2 enquanto você o seleciona. Para a terceira roupa de Austin ou Goldust, segure R1 ao selecionar ou então R2 para a quarta roupa de um dos dois.

Chamar para uma Ajuda

Para chamar um lutador durante uma luta, segure L1+L2+R1+R2 e aperte uma direção + um botão. Cada combinação de uma direção e um botão corresponde a um dos 16 lutadores do jogo. A luta torna-se uma batalha desigual de seu personagem e quem você chamou contra o seu adversário. Mas independente do que acontecer, seu oponente vencerá por desqualificação. Este truque só pode ser feito em batalhas 1-contra-1 (tanto Vs quanto Challenge Mode). Confira as combinações correspondentes a cada lutador

chamado:

Combinação

Lutador

L1+L2+R1+R2+↑+Chute	Steve Austin
L1+L2+R1+R2+↑+Soco	Farooq
L1+L2+R1+R2+↑+Agarrar	Mankind
L1+L2+R1+R2+↑+Bloqueio	Ahmed Johnson
L1+L2+R1+R2+↓+Chute	Ken Shamrock
L1+L2+R1+R2+↓+Soco	Kane
L1+L2+R1+R2+↓+Agarrar	Thrasher
L1+L2+R1+R2+↓+Bloqueio	Mosh
L1+L2+R1+R2+←+Chute	The British Bulldog
L1+L2+R1+R2+←+Soco	Shawn Michaels
L1+L2+R1+R2+←+Agarrar	Bret Hart
L1+L2+R1+R2+←+Bloqueio	Owen Hart
L1+L2+R1+R2+→+Chute	The Rock
L1+L2+R1+R2+→+Soco	Goldust
L1+L2+R1+R2+→+Agarrar	Triple H
L1+L2+R1+R2+→+Bloqueio	The Undertaker

The Basement

Para acessar o Basement, aperte L1 e depois R1 no elevador (Menu Principal). Ele é um menu com Características (FEATURES) e Modos (MODES). Vencer o título da WWF no Challenge Mode na dificuldade Medium ou Hard com certo lutador vai lhe dar um Feature ou Mode novo no menu de Basement.

Note: você precisa permanecer em Medium ou Hard no Challenge. Se você mudar a dificuldade (começar em Hard e muda para Medium no meio do jogo, ou vice-versa) não vai funcionar.

Confira abaixo a lista de Features e Modos ganhos com cada personagem:

FEATURE: Vencer Com Descrição:

CACTUS AND DUDE: Mankind
Descrição: Libera Cactus Jack e Dude Love como personagens secretos.

LADIES NIGHT: Shawn Michaels ou Triple H

Descrição: Libera o tipo de corpo feminino para usar no Creation Mode.

SUE: Bret Hart ou Owen Hart
Descrição: Libera Sue, a garota do ringue, como uma personagem secreta na opção Custom. Ela usa os golpes de Bret.

TRAINER: N/A (Apenas acesse o Training Mode)

Descrição: Libera o Treinador (Jeff Robinson, um game tester) como um personagem secreto na opção Custom. Ele usa os golpes do Bulldog.

NEW DUDS: Kane
Descrição: Adiciona mais camisetas, jaquetas, etc. para usar no Creation Mode.

EXTRA GOLD: Goldust
Descrição: Libera a 3ª (DustyDust) e 4ª (MarilynDust) roupas de Goldust (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

EXTRA COLD: Steve Austin
Descrição: Libera a 3ª (Jeans & Black Vest) e 4ª (Jeans e a camiseta 3:16 AUSTIN) roupas de Austin (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

RATTLESNAKE: Qualquer lutador "Custom"
Descrição: Libera RattleSnake (um Steve Austin melhorado) como um personagem secreto na opção Custom.

MODE: Vencer Com
Descrição:

BEANS: Qualquer um dos Headbangers
Descrição: Faz os lutadores arrotarem e peidarem durante as lutas quando ativado.

BIG HEAD: Bulldog e The Rock
Descrição: Aumenta o tamanho da cabeça dos lutadores.

EGO: Ahmed Johnson
Descrição: Faz a cabeça do lutador aumentar quando ele é aplaudido e encolher quando é vaiado.

NO METERS: Undertaker
Descrição: Remove todos os marcadores de power.

NOWIMPS: Ken Shamrock ou Faarooq
Descrição: Desativa os bloqueios.

TRUQUES DA VERSÃO NINTENDO 64

Seleção Aleatória

Para que o computador escolha um lutador para você aleatoriamente, segure ↑ e aperte Chute na tela de seleção de personagens.

Escolhendo sua Roupa

A maioria dos lutadores tem duas roupas, Austin e Goldust têm quatro. Para sua primeira roupa, você pode segurar C▼ ao escolher ou apenas selecioná-lo normalmente. Para a segunda roupa do lutador, segure C► enquanto você o seleciona. Para a terceira roupa de Austin ou Goldust, segure R ao selecionar ou então C▲ para a quarta roupa de um dos dois.

Chamar para uma Ajuda

Para chamar um lutador durante uma luta, segure L+R+Z e aperte uma direção + um botão. Há 16 combinações de direção + botão, cada uma correspondente a um dos 16 lutadores do jogo. A luta torna-se uma batalha desigual de seu personagem e quem você chamou contra o seu adversário. Mas independente do que acontecer, seu oponente vencerá por desqualificação. Este truque só pode ser feito em batalhas 1-contra-1 (tanto Vs quanto Challenge Mode). Confira as combinações correspondentes a cada lutador chamado:

Combinação Lutador

L1+L2+R1+R2+↑+Chute Steve Austin
L1+L2+R1+R2+↑+Soco Faarooq
L1+L2+R1+R2+↑+Agarrar Mankind
L1+L2+R1+R2+↑+Bloqueio Ahmed Johnson
L1+L2+R1+R2+↓+Chute Ken Shamrock
L1+L2+R1+R2+↓+Soco Kane
L1+L2+R1+R2+↓+Agarrar Thrasher
L1+L2+R1+R2+↓+Bloqueio Mosh
L1+L2+R1+R2+←+Chute The British Bulldog
L1+L2+R1+R2+←+Soco Shawn Michaels
L1+L2+R1+R2+←+Agarrar Bret Hart
L1+L2+R1+R2+←+Bloqueio Owen Hart
L1+L2+R1+R2+→+Chute The Rock
L1+L2+R1+R2+→+Soco Goldust
L1+L2+R1+R2+→+Agarrar Triple H
L1+L2+R1+R2+→+Bloqueio The Undertaker

The Basement

Para acessar o Basement, aperte L e depois R no elevador (Menu Principal). Ele é um menu com Características (FEATURES) e Modos (MODES). Vencer o título da WWF no Challenge Mode na dificuldade Medium ou Hard com certo lutador vai lhe dar um Feature ou Mode novo no menu de Basement.

Note: você precisa permanecer em Medium ou Hard no Challenge. Se você mudar a dificuldade (começar em Hard e muda para Medium no meio do jogo, ou vice-versa) não vai funcionar. Confira abaixo a lista de Features e Modos ganhos com cada personagem:

FEATURE: Vencer Com
Descrição:

CACTUS AND DUDE: Mankind
Descrição: Libera Cactus Jack e Dude Love como personagens secretos.

LADIES NIGHT: Shawn Michaels ou Triple H
Descrição: Libera o tipo de corpo feminino para usar no Creation Mode.

SUE: Bret Hart ou Owen Hart
Descrição: Libera Sue, a garota do ringue, como uma personagem secreta na opção Custom. Ela usa os golpes de Bret.

PAMELA: ??
Descrição: Libera Pamela (membro do time da Iguana) como uma personagem secreta na opção Custom. Ela usa os golpes de Triple H.

TRAINER: N/A (Apenas acesse o Training Mode)
Descrição: Libera o Treinador (Jeff Robinson, um game tester) como um personagem secreto na opção Custom. Ele usa os golpes do Bulldog.

NEW DUDS: Kane
Descrição: Adiciona mais camisetas, jaquetas, etc. para usar no Creation Mode.

TUROC: ??
Descrição: Libera Turok the Dinosaur Hunter como um personagem secreto na opção Custom. Ela usa os golpes de Rock.

EXTRA GOLD: Goldust
Descrição: Libera a 3ª (DustyDust) e 4ª (MarilynDust) roupas de Goldust (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

EXTRA COLD: Steve Austin
Descrição: Libera a 3ª (Jeans & Black Vest) e 4ª (Jeans e a camiseta 3:16 AUSTIN) roupas de Austin (confira no tópico "Escolhendo sua Roupa").

RATTLESNAKE: Qualquer lutador "Custom"
Descrição: Libera RattleSnake (um Steve Austin melhorado) como um personagem secreto na opção Custom.

NOTA: Para ganhar RattleSnake na versão N64, você precisa primeiro terminar os modos VS, Tag, Cage e Weapons no Hard com seu lutador criado antes de vencer o título WWF no Challenge com ele.

PASTA: ??
Descrição: Libera cabelos longos para usar no Creation Mode.

MODE: Vencer Com

Descrição:

BEANS: Qualquer um dos Headbangers
Descrição: Faz os lutadores arrotarem e peidarem durante as lutas quando ativado.

SHORTY: ??
Descrição: Diminui o tamanho dos lutadores.

BIG HEAD: Bulldog e The Rock
Descrição: Aumenta o tamanho da cabeça dos lutadores.

SQUEAKY: ??
Descrição: As vozes de Vince McMahon e Jim Ross ficam rechinantes.

BIGFOOT: ??
Descrição: Aumenta o tamanho dos pés dos lutadores.

GIANT: ??
Descrição: Deixa os lutadores gigantes.

EGO: Ahmed Johnson
Descrição: Faz a cabeça do lutador aumentar quando ele é aplaudido e encolher quando é vaiado.

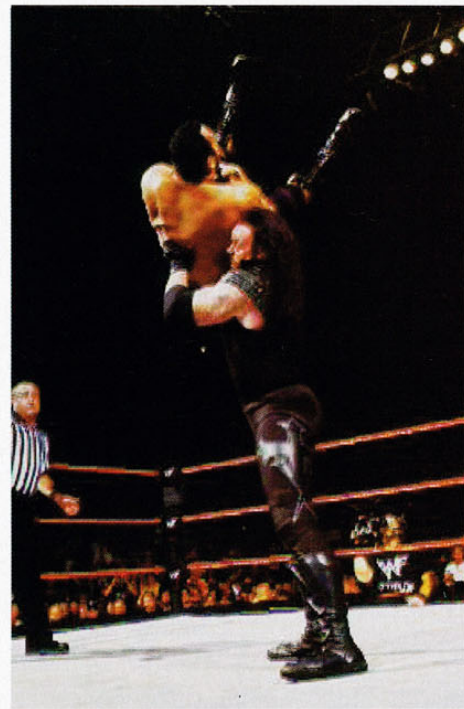
HEADLESS: ??
Descrição: Deixa os lutadores sem cabeça.

HANGMEN: ??
Descrição: Deixa os lutadores altos e magros.

NO METERS: Undertaker
Descrição: Remove todos os marcadores de power.

NOWIMPS: Ken Shamrock ou Faarooq
Descrição: Desativa os bloqueios.

POLISHED: Qualquer um
Descrição: Deixa o chão e os cantos do ringue brilhantes.



SHAWN MICHAELS

Ambos em Pé

FINISHER - Sweet Chin Music:

→ ↓ ↑, chute+bloqueio ou

← ↓ ↑, chute+bloqueio

Hurricanrana: →←↑, chute ou ←→↑, chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←, soco ou ←→, soco
Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou ←←, bloqueio
Arm Drag: ↑↑, soco
Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco
Body Slam: →↓, soco ou ←↓, soco
Crucifix (P): →→, chute ou ←←, chute
DDT: →↓, chute ou ←↓, chute
Flying Head Scissors: ↑↑, chute
Drop Toe Hold: ↓↓, chute
Headlock Takedown: →↓, agarrar ou ←↓, agarrar
Japanese Arm Drag: ↓↓, soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →↑, agarrar ou ←↑, agarrar
Single Arm DDT: →↑, chute ou ←↑, chute
Small Package (P): ↓↓, agarrar
Discus Punch: ↑, soco ou ↓, soco
Inside Forearm: →, soco ou ←, soco
Drop Kick: ↑, chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Standing Moonsault (P): ↓, soco
Knee Drop: ↓, chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute

Running Elbow Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco
Reverse Chinlock (H): →←, soco ou ←→, soco
Leg Lock Chokehold (H): ↓↑, soco ou ↑↓, soco

Knee Drop: ↓, chute

Elbow Drop: soco

Stomp: chute

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Figure Four Leglock (S):

→↑→, chute ou ←↑←, chute

Knee to Inside Leg (H): →→, chute ou

←←, chute

Step Over Toe Hold (H): →←, chute ou

←→, chute

Elbow to Groin: ↓↑, chute ou ↑↓, chute

Knee Drop: ↓, chute

Elbow Drop: soco

Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Moonsault (P): segure bloqueio ainda olhando para trás

Shooting Star Press: ↑↑, chute+bloqueio

Fist Drop: chute+bloqueio

Splash: soco+agarrar

Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑, chute+agarrar ou

←↑, chute+agarrar

Moonsault: segure bloqueio ainda olhando para trás

Sunset Flip (P): chute+bloqueio

Bionic Elbow: soco+agarrar

Drop Kick: soco

Agarrado

Double Underhook Suplex: →←, chute ou

←→, chute

Brainbuster: ↓↑, soco ou ↑↓, soco

Piledriver: →↓, agarrar ou ←↑, agarrar

Northern Lights Suplex: →, chute ou ←, chute

Samoan Drop: →, soco ou ←, soco

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, agarrar ou ←, agarrar

Arm Drag: chute

Side Belly-to-Belly Suplex: soco

DDT: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

German Suplex: →→↑, agarrar ou

←←↑, agarrar

Pump Handle Slam: →→, chute ou ←←, chute

Victory Roll (P): →→, soco ou ←←, soco

Abdominal Stretch (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↑↓↑, agarrar

Top Rope Hurricanrana: →←↑, chute ou

←→↑, chute

Flying Head Scissors: →→, chute ou

←←, chute

Monkey Flip: →→, soco ou ←←, soco

Swinging DDT: →→, agarrar ou ←←, agarrar

Chest Chop: chute

Climb and Pummel: soco

Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑, chute

Dropkick Against Running Opponent: chute

Back Body Drop: soco

Arm Drag: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: soco+agarrar

Cross Body Block: chute

Flying Clothesline: soco

Crucifix (P): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Wild Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar

STEVE AUSTIN

Ambos em Pé

FINISHER - Stone Cold Stunner (WITH Setup Kick):

→→↑, agarrar+bloqueio ou ←←↑, agarrar+bloqueio

Vertical Suplex: ↓↑, agarrar ou ↑↓, agarrar

Belly-to-Belly Suplex: →←, agarrar ou ←→, agarrar

Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou

←←, bloqueio

Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco

Knee Slam: →↓, soco ou ←↓, soco

Clothesline: ↓↓, soco ou ↑↑, soco

Cobra Clutch (S): →↑, agarrar ou ←↑, agarrar

DDT: →↓, chute ou ←↓, chute

Front Backbreaker (Pendulum): →↓, agarrar ou

←↓, agarrar

Gutwrench Powerbomb: →←, soco ou ←→, soco

Hammerlock (H): →→, agarrar ou ←←, agarrar

Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↓, chute ou ↑↑, chute

Samoan Drop: →↑, soco ou ←↑, soco

Short Arm Clothesline: →→, chute ou ←←, chute

Single Arm DDT: →↑, chute ou ←↑, chute

Spinebuster: ↓↑, chute ou ↑↓, chute

Inside Forearm: →, soco ou ←, soco

Haymaker: ↓, soco ou ↑, soco

Kick (to Stomach): ↓, chute ou ↑, chute ou →, chute

ou ←, chute

Punch: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente Caído

Driving Elbow Smash: ↓, soco

Falling Headbutt: ↓, chute

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute

Driving Elbow: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Painkiller (S): →↑↓, soco ou ←↑↓, soco

Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco

Rear Chinlock (H): →←, soco ou ←→, soco

Reverse Chinlock (H): ↓↑, soco ou ↑↓, soco

Driving Elbow Smash: ↓, soco

Falling Headbutt: ↓, chute

Fist Drop: soco

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

STF (Stepover Toehold Facelock) (S): ↓↑↓, chute ou

↑↓↑, chute

Step Over Toe Hold (H): →→, chute ou ←←, chute

Half Crab (H): →←, chute ou ←→, chute

Texas Cloverleaf (S): ↓↑, chute ou ↑↓, chute

Driving Elbow Smash: ↓, soco

Knee Drop: ↓, chute

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →→, soco+chute ou ←←, soco+chute

Double Foot Stomp: chute+bloqueio

Driving Elbow: soco+agarrar

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑, agarrar+bloqueio ou

←↑, agarrar+bloqueio

Forearm Smash: chute+bloqueio

Clothesline Off the Turnbuckle: soco+agarrar

Bionic Elbow: soco

Agarrado

FINISHER - Stone Cold Stunner (Without Setup

Kick): →→, agarrar ou ←←, agarrar

Vertical Suplex: →↑, chute ou ←↑, chute

Brainbuster: →←, soco ou ←→, soco

Powerbomb: →↑, agarrar ou ←↑, agarrar

Inverted Atomic Drop: →, chute ou ←, chute

DDT: →, soco ou ←, soco

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, agarrar ou

←, agarrar

Hammerlock (H): chute

Backbreaker: soco

Backbreaker: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Reverse DDT: →←↓, agarrar ou ←→↓, agarrar

Pump Handle Slam: →→, chute ou ←←, chute

Side Slam: →→, soco ou ←←, soco

Cobra Clutch (S): soco

Oponente Enganchado no Corner

Belly-to-Belly Suplex: →→, soco ou ←←, soco

Top Rope SuperPlex: →→, agarrar ou ←←, agarrar

Kick in Corner: chute

Climb and Pummel: soco

Repeated Elbows: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑, agarrar

Back Body Drop: chute

Clothesline: soco

Arm Drag: agarrar

Correndo

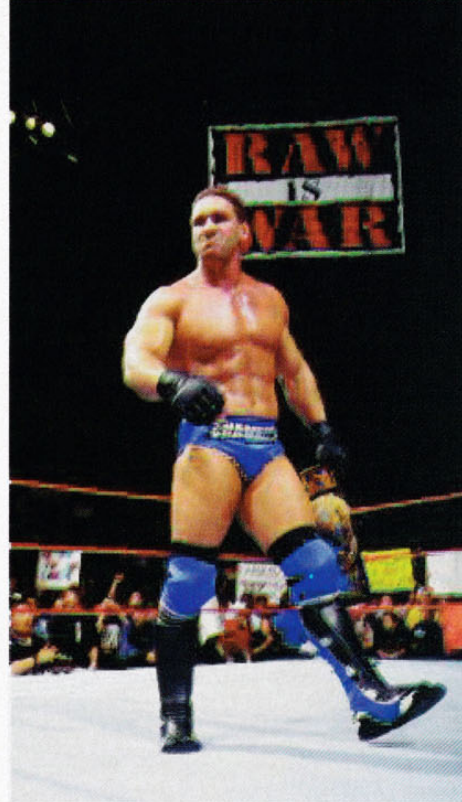
Running Clothesline: chute

LouThesz Press with Punches (H): soco

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar



BRITISH BULLDOG

Ambos em Pé

FINISHER: Running Power Slam with Pin:

↓↑↓,soco+agarrar ou ↑↓↑,soco+agarrar

Hanging Vertical Suplex: ↓↑↑,soco

Overhead Face Press: ↓↓↑,agarrar

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou

←→,agarrar

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Arm Drag: ↓↓,soco

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Bearhug: ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Body Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

Cricifix (P): →↑,chute ou ←↑,chute

Fireman's Carry: ↓↓,chute

Hip Toss: ↑↑,chute

Samoa Drop: →↑,soco ou ←↑,soco

Small Package (P): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar

Snapmare: →↓,chute ou ←↓,chute

European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco

Forearm: →,soco ou ←,soco

Dropkick: ↑,chute

Punch: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Double Foot Stomp: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Stomp: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Elbow Drop: soco

Running Knee Drop: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Camel Clutch (S): →↑←,soco ou ←↑→,soco

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco

Stump Puller (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Double Foot Stomp: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Stomp: chute

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Boston Crab (S): →↓←,chute ou ←↓→,chute

Texas Cloverleaf (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Spinning Toe Hold (H): →→,chute ou ←←,chute

Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute

Double Foot Stomp: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute

Splash: chute+bloqueio

Kamikaze Headbutt: soco+agarrar

Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Clothesline: →←,agarrar+bloqueio ou

←→,agarrar+bloqueio

Body Press: chute+bloqueio

Sunset Flip (P): soco+agarrar

Torpedo Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER: Running Power Slam (P): ↑↓,agarrar ou

↓↑,agarrar

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,chute ou

←→,chute

Double Underhook Suplex: →↓,soco ou ←↓,soco

Hanging Vertical Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

Fisherman's Suplex: →,chute ou ←,chute

Gut Wrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco

Samoa Drop: →,agarrar ou ←,agarrar

Hip Toss: chute

Top Wristlock (H): soco

Chest Breaker: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou

←↑→,agarrar

Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar

Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco

Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↓↑→,chute ou ↑↓←,chute

Oklahoma Stampede: →→,chute ou ←←,chute

Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco

Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Kick to Ribs: chute

Climb and Pummel: soco

Slap Face: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Drop Kick Against Running Opponent: chute

Clothesline: soco

Arm Drag: agarrar

Correndo

Crucifix (P): soco+agarrar

Flying Shoulder Tackle: chute

Running Clothesline: soco

Swinging Neckbreaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar

FAAROOQ

Ambos em Pé

FINISHER - The Dominator:

↑↑↑,agarrar+bloqueio

Overhead Gorilla Press Slam: ↓↓→,agarrar

ou ↓↓←,agarrar

Choke Slam: →→↑,soco ou ←←↑,soco

Vertical Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Bearhug: →↓,soco ou ←↓,soco

Hip Toss: ↑↑,chute

Japanese Arm Drag: ↓↓,soco

Knee to Face: →↓,chute ou ←↓,chute

Side Belly-to-Belly Suplex: →↑,chute ou

←↑,chute

Short Arm Clothesline: ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Shoulder Breaker: →←,soco ou ←→,soco

Sidewalk Slam: →←,chute ou ←→,chute

Spinebuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Swinging Neck Breaker: →←,agarrar ou

←→,agarrar

Choke: ↓,soco ou ↑,soco

Forearm: →,soco ou ←,soco

Kick: ←,chute ou →,chute

Punch: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente caído

Falling Headbutt: ↓,chute

Axe Handle Smash: soco

Stomp: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute

Fist Drop: soco

Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Camel Clutch (S): →↑←,soco ou ←↑→,soco

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco

Blatant Choke (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Falling Headbutt: ↓,chute

Axe Handle Smash: soco

Stomp: chute

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Boston Crab (S): →↓←,chute ou ←↓→,chute

Inverted STF (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou

←←,chute

Elbow to Groin: →←,chute ou ←→,chute

Falling Headbutt: ↓,chute

Axe Handle Smash: soco

Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Double Foot Stomp: ↑→,soco+chute ou

↑←,soco+chute

Knee Drop: chute+bloqueio

Driving Elbow: soco+agarrar

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑,agarrar+bloqueio ou

←↑,agarrar+bloqueio

Forearm Smash: chute+bloqueio

Clothesline: soco+agarrar

Axe Handle Smash: soco

Agarrado

Sidewalk Slam: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco

Powerbomb: ↓→,agarrar ou ↑←,agarrar

Gut Wrench Power Bomb: →,chute ou ←,chute

Side Belly-to-Belly Suplex: →,soco ou ←,soco

Northern Lights Suplex: →,agarrar ou

←,agarrar

Hip Toss: chute

Chest Breaker: soco

Side Slam: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou

←↑→,agarrar

Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco

Full Nelson (S): soco

Oponente Enganchado no Corner

Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute

Super Plex: →→,soco ou ←←,soco

Top Rope Super Plex: →→,agarrar ou

←←,agarrar

Choke With Boot: chute

Charging Shoulder: soco

Parado, Oponente Correndo

Sidewalk Slam: →,soco ou ←,soco

Boot to Face: chute

Clothesline: soco

Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Shoulder Tackle: chute

Running Clothesline: soco

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar



GOLDUST

Ambos em Pé

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Vertical Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar

Abdominal Stretch (H): →←,agarrar ou

←→,agarrar

Body Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

DDT: →↓,chute ou ←↓,chute

Gut Wrench Powerbomb: →←,soco ou

←→,soco

Hip Toss: ↓↓,chute

Japanese Arm Drag: ↓↓,soco

Knee Breaker: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco

Samoa Drop: →↑,soco ou ←↑,soco

Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute

Sleeper (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Snapmare: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco

Punch: →,soco ou ←,soco

Kick: →,chute ou ←,chute

Slap: soco

Knee (de perto) ou Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Double Foot Stomp: ↓,chute

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute

Fist Drop: soco

Butt Drop: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco

Stump Puller (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Double Foot Stomp: ↓,chute

Fist Drop: soco

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Headbutt to Groin: →↑←,chute ou

←↑→,chute

Elbow Drop Onto Leg: →→,chute ou

←←,chute

Knee to Inside Leg (H): →←,chute ou

←→,chute

Spinning Toehold (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Double Foot Stomp: ↓,chute

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute

Butt Drop: chute+bloqueio

Fist Drop: soco+agarrar

Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑,agarrar+bloqueio ou

←↑,agarrar+bloqueio

Forearm Smash: chute+bloqueio

Flying Butt Bump: soco+agarrar

Bionic Elbow: soco

Agarrado

Brainbuster: →↓,chute ou ←↓,chute

Bulldog: →↑,soco ou ←↑,soco

Piledriver: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar

DDT: →,chute ou ←,chute

Vertical Suplex: →,soco ou ←,soco

Samoa Drop: →,agarrar ou ←,agarrar

Hip Toss: chute

Atomic Drop: soco

Inverted Atomic Drop: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

FINISHER - Curtain Call: →↓↓, agarrar+bloqueio

ou ←↓↓, agarrar+bloqueio

Reverse DDT: ←→↓,agarrar

Atomic Drop: →→,soco ou ←←,soco

Abdominal Stretch (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: →→,soco ou ←←,soco

Top Rope Superplex: →→,agarrar ou

←←,agarrar

Kick in Corner: chute

Chest Drop: soco

Repeated Elbows: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Back Body Drop: ↑,soco

Dropkick: chute

Clothesline: soco

Power Slam: agarrar

Correndo

Running Dropkick: chute

Flying Clothesline: soco

Uppercut From Knees: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar

TRIPLE H

Ambos em Pé

FINISHER: The Pedigree: →↓←,soco+agarrar

ou ←↓→,soco+agarrar

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar

ou ←→,agarrar

Vertical Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Clothesline: →↓,soco ou ←↓,soco

DDT: →↓,chute ou ←↓,chute

Drop Toe Hold: ↓↓,chute

Hammerlock (H): ↑↑,soco

Japanese Arm Drag: ↓↓,soco

Knee Breaker: →↑,chute ou ←↑,chute

Knee to Face: →→,chute ou ←←,chute

Neck Breaker: →↑,soco ou ←↑,soco

Fisherman's Suplex: →↑,agarrar ou

←↑,agarrar

Sleeper (S): →→,agarrar ou ←←,agarrar

Inside Forearm: ↓,soco ou ↑,soco

Punch: →,soco ou ←,soco

Kick: ↓,chute ou ↑,chute

Wild Punch: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente caído

Falling Headbutt: ↓,chute

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Fist Drop: chute

Knee Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Blatant Choke (H): →↓←,soco ou ←↓→,soco

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco

Knee to Back (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Falling Headbutt: ↓,chute

Fist Drop: soco

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Figure Four Leglock (S): →↑→,chute ou

←↑←,chute

Texas Cloverleaf (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Stepover Toe Hold (H): →→,chute ou

←←,chute

Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute

Falling Headbutt: ↓,chute

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute

Double Foot Stomp: chute+bloqueio

Driving Elbow Drop: soco+agarrar

Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Cross Body Press: →↑,agarrar+bloqueio ou

↑←,agarrar+bloqueio

Diving Clothesline: chute+bloqueio

Shoulder Tackle: soco+agarrar

Axhandle Smash: soco

Agarrado

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,chute ou

←↑,chute

Double Underhook Suplex: ↓↑,soco ou

↑↓,soco

Power Bomb: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

Fisherman's Suplex: →,chute ou ←,chute

Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco

Northern Lights Suplex: →,agarrar ou

←,agarrar

Hammerlock (H): chute

Neck Breaker: soco

Shoulder Breaker: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Shoulder Neckbreaker: →↑↑,agarrar ou

←↑↑,agarrar

Atomic Drop: →→,chute ou ←←,chute

Pump Handle Slam: →→,soco ou ←←,soco

Cobra Clutch (S): soco

Oponente Enganchado no Corner

Belly-to-Belly Suplex: →→,chute ou

←←,chute

Top Rope Double Underhook Suplex:

→→,soco ou ←←,soco

Top Rope Superplex: →→,agarrar ou

←←,agarrar

Choke with Boot: chute

Chest Chop: soco

Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar

Drop Toe Hold: chute

Back Body Drop: soco

Clothesline: agarrar

Correndo

Running Drop Kick: chute

Running Clothesline: soco

Cross Body Block: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar



MANKIND

Ambos em pé

FINISHER -The Mandible Claw (S): →←↑,

agarrar+bloqueio

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco

Cobra Clutch (S): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar

DDT: →↓,chute ou ←↓,chute

Front Backbreaker (Pendulum): →←,agarrar ou

←→,agarrar

Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco

Hip Toss: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Knee Breaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

Leg Drag: ↓↓,chute ou ↑↑,chute

Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco

Samoa Drop: →↑,soco ou ←↑,soco

Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar ou

↑↓,agarrar

Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute

Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco

Kick: →,chute ou ←,chute

Punch: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre o Oponente caído

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute

Fist Drop: soco

Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

FINISHER: The Mandible Claw (S):

→←↑,agarrar+bloqueio

Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute

Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute

Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute

Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute

Splash: soco+agarrar

Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: ↑↑,agarrar+bloqueio

Bionic Elbow: chute+bloqueio

Diving Clothesline: soco+agarrar

Axhandle Smash: soco

Agarrado

FINISHER: Mandible Claw (S): →←,agarrar ou

←→,agarrar

Brainbuster: →←,chute ou ←→,chute

Power Bomb: →↓,soco ou ←↓,soco

Piledriver: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar

Samoan Drop: →,chute ou ←,chute

Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco

Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar

HipToss: chute

DDT: soco

Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar

Crossface Chikenwing (H): →→,chute ou ←←,chute

Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco

Nerve Hold (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute

Tree of Woe: →→,soco ou ←←,soco

Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Kick in Corner: chute

Forearm Smashes: soco

Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar

Drop Toe Hold: chute

Back Body Drop: soco

Arm Drag: agarrar

Correndo

Swinging Neck Breaker: chute

Running Clothesline: soco

Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar

THE ROCK

Ambos em Pé

FINISHER: The Rock Bottom: →→↑,soco+agarrar ou

←←↑,soco+agarrar

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute

Maivía Hurricane: →←↑,soco ou ←→↑,soco

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,agarrar ou

←↑,agarrar

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco

Arm Drag: ↑↑,soco

Drop Toe Hold: ↓↓,chute

Headlock Takedown: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Japanese Armdrag: ↓↓,soco

Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco

Side Belly-to-Belly Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute

Short Arm Clothesline: ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar

Shoulder Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco

Spinebuster: ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Discus Punch: →,soco ou ←,soco

Standing Dropkick: ↑,chute

Punch: soco

Standing Jump Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Falling Headbutt: ↓,chute

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute

Running Knee Drop: soco

Splash: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Reverse Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco

Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Falling Headbutt: ↓,chute

Fist Drop: soco

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

STF (Stepover Toehold Facelock) (S): ↓↑↓,chute ou

↑↓↑,chute

Inverted STF (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute

Spinning Toe Hold (H): →←,chute ou ←→,chute

Falling Headbutt: ↓,chute

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →→,soco+chute ou ←←,soco+chute

Knee Drop: chute+bloqueio

Fist Drop: soco+agarrar

Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Cross Body Press: ↑↑,agarrar+bloqueio ou

↑←,bloqueio+bloqueio

Diving Clothesline: chute+bloqueio

Shoulder Tackle: soco+agarrar

Dropkick: soco

Agarrado

Double Underhook Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute

Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco

Piledriver: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar

Side Belly-to-Belly Suplex: →,chute ou ←,chute

Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco

Sidewalk Slam: →,agarrar ou ←,agarrar

Arm Drag: chute

Shoulder Breaker: soco

DDT: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou

←↑→,agarrar

Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute

Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar

Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco

Crossface Chikenwing: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Hurricanrana: →←↑,chute ou

←→↑,chute

Top Rope Super Plex: →↑←,soco ou ←↑→,soco

Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute

Swinging DDT: →→,soco ou ←←,soco

Belly-to-Belly Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Choke with Boot: chute

Climb and Pummel: soco

Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute

Standing Dropkick: chute

Back Body Drop: soco

Power Slam: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: soco+agarrar

Running Dropkick: chute

Flying Clothesline: soco

Crucifix (P): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar



AHMED JOHNSON

Ambos em Pé

FINISHER - Pearl River Plunge:

→←↑,chute+bloqueio ou

←→↑,chute+bloqueio

Choke Slam: →→↑,soco ou ←←↑,soco

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar

ou ←→,agarrar

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←→,bloqueio

Bearhug: ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco

Gut Wrench Power Bomb: →←,soco ou

←→,soco

Hip Toss: ↑↑,chute

Kneebreaker: →↑,chute ou ←↑,chute

Short Arm Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco

Sidewalk Slam: →↓,chute ou ←↓,chute

Snapmare: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

Spinebuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Torture Rack (S): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

Discus Punch: →,soco ou ←,soco

Inside Forearm: ↓,soco ou ↑,soco

Standing Jump Kick: ↓,chute ou ↑,chute

Punch: soco

Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute

Splash: ↓,soco

Axe Handle Smash: soco

Stomp (Can be Tripled): chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute

Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Leg Lock (S): →←→,chute ou ←→←,chute

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Head Crunch (H): →←,soco ou ←→,soco

Rear Chinlock (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Knee Drop: ↓,chute

Splash: ↓,soco

Axe Handle Smash: soco

Stomp: chute

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou

←←,chute

Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute

Wishbone Leg Splitter: ↓↑,chute ou

↑↓,chute

Knee Drop: ↓,chute

Splash: ↓,soco

Axe Handle Smash: soco

Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Kamikaze Headbutt: →←,soco+chute ou

←→,soco+chute

Double Foot Stomp: chute+bloqueio

Driving Elbow: soco+agarrar

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: →↑,agarrar+bloqueio ou

←↑,agarrar+bloqueio

Forearm Smash: chute+bloqueio

Diving Clothesline: soco+agarrar

Bionic Elbow: soco

Agarrado

Side Slam: →↑,chute ou ←↑,chute

Brainbuster: →←,soco ou ←→,soco

Power Bomb: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

Samoan Drop: →,chute ou ←,chute

Bulldog: →,soco ou ←,soco

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou

←,agarrar

Backbreaker: chute

Atomic Drop: soco

Gutwrench Powerbomb: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Pump Handle Slam: →→,agarrar ou

←←,agarrar

Side Slam: →→,soco ou ←←,soco

Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Guillotine Whip: →→, chute ou ←←, chute
Choke With Boot: chute
Backhand Chop: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Spinebuster: →, agarrar ou ←, agarrar
Sidewalk Slam: chute
Back Body Drop: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Shoulder Tackle: chute
Double Leg Takedown with Punches (H): soco
Running Clothesline: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

BRET "HITMAN" HART

Ambos em Pé

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →→, soco ou ←←, soco
Vertical Suplex: ↓↑, soco ou ↑↓, soco
Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou ←←, bloqueio
Body Slam: →↓, agarrar ou ←↓, agarrar
Clothesline: →↑, chute ou ←↑, chute
Crucifix (P): →→, chute ou ←←, chute
Fireman's Carry: ↓↓, chute
Drop Toe Hold: ↓↓, soco
Hip Toss: ↑↑, chute
Knee Breaker: →←, agarrar ou ←→, agarrar
Leg Drag: →↓, chute ou ←↓, chute
Samoan Drop: →↑, soco ou ←↑, soco
Small Package (P): ↓↓, agarrar
Spinebuster: ↓↑, agarrar ou ↑↓, agarrar
Inside Forearm: →, soco ou ←, soco
Haymaker: ↓, soco ou ↑, soco
Dropkick: ↑, chute
Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓, chute
Driving Elbow Smash: ↓, soco
Fist Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Fist Drop: soco
Splash: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Painkiller (S): →↓↑, soco ou ←↓↑, soco
Leglock Chokehold (H): →→, soco ou ←←, soco
Rear Chinlock (H): →←, soco ou ←→, soco
Short Arm Scissors (H): ↓↑, soco ou ↑↓, soco
Knee Drop: ↓, chute
Driving Elbow Smash: ↓, soco
Fist Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

FINISHER: The Sharpshooter (S): →→↑, chute+bloqueio ou ←←↑, chute+bloqueio
Elbow Drop onto Leg: →→, chute ou ←←, chute
Half Crab (H): →←, chute ou ←→, chute
Headbutt to Groin: ↓↑, chute ou ↑↓, chute
Knee Drop: ↓, chute
Driving Elbow Smash: ↓, soco
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Kamikaze Headbutt: →←, soco+chute ou ←→, soco+chute
Driving Elbow: chute+bloqueio
Elbow Drop: soco+agarrar
Knee Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Cross Body Press: ↑→, agarrar+bloqueio ou ↑←, agarrar+bloqueio
Bionic Elbow: chute+bloqueio
Sunset Flip (P): soco+agarrar

Dropkick: soco

Agarrado

Samoan Drop: →←, chute ou ←→, chute
Piledriver: →↓, soco ou ←↑, soco
Side Backbreaker (Pendulum): →→, agarrar ou ←←, agarrar
Neck Breaker: →, chute ou ←, chute
Inverted Atomic Drop: →, soco ou ←, soco
Northern Lights Suplex: →, agarrar ou ←, agarrar
Hip Toss: chute
Top Wristlock (H): soco
Atomic Drop: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

German Suplex: →↑↑, agarrar ou ←←↑, agarrar
Russian Leg Sweep: →→, chute ou ←←, chute
Atomic Drop: →→, soco ou ←←, soco
Crossface Chikenwing (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Super Plex: →←→, chute ou ←→←, chute
Monkey Flip: →→, chute ou ←←, chute
Swinging DDT: →→, soco ou ←←, soco
Belly-to-Belly Suplex: →→, agarrar ou ←←, agarrar
Forearm Smashes: chute
Climb and Pummel: soco

Parado, Oponente Correndo

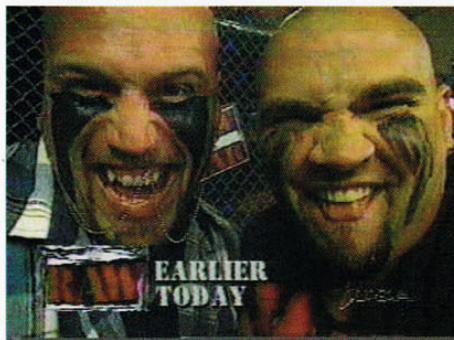
Power Slam: ↓, agarrar
Dropkick: chute
Drop Toe Hold: soco
Back Body Drop: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: ↓, agarrar ou ↑, agarrar
Crucifix (P): soco+agarrar
Running Dropkick: chute
Hart Attack (Dropping Clothesline): soco
Swinging Neck Breaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar



"THE BLACK HART" OWEN HART

Ambos em Pé

Hurricanrana: →←↑, chute ou ←→↑, chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →→, agarrar ou ←←, agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou ←←, bloqueio
Abdominal Stretch (H): →↓, soco ou ←↓, soco
Arm Drag: ↑↑, soco
Double Underhook Suplex: ↓↓, agarrar
Flying Head Scissors: →→, chute ou ←←, chute
Drop Toe Hold: ↓↓, chute
Gut Wrench Powerbomb: →←, soco ou ←→, soco
Japanese Arm Drag: ↓↓, soco
Fisherman's Suplex: ↑↑, agarrar
Side Belly-to-Belly Suplex: →↑, soco ou ←↑, soco
Small Package (P): →↑, agarrar ou ←↑, agarrar
Snapmare: →↓, chute ou ←↓, chute

Inside Forearm: ↓, soco ou ↑, soco
Punch: →, soco ou ←, soco
Standing Dropkick: ↓, chute ou ↑, chute
Wild Punch: soco
Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Falling Headbutt: ↓, chute
Splash: ↓, soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Running Knee Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco
Rear Chinlock (H): →←, soco ou ←→, soco
Leglock Chokehold (H): ↓↑, soco ou ↑↓, soco
Falling Headbutt: ↓, chute
Splash: ↓, soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

FINISHER: The Sharpshooter (S): →→↑, chute+bloqueio ou ←←↑, chute+bloqueio
Reverse Indian Deathlock (S): →←↑, chute ou ←→↑, chute
Inverted STF (S): ↑←↑, chute ou ↑→↑, chute
Surfboard (H): →→, chute ou ←←, chute
Leg Grapevine (H): →←, chute ou ←→, chute
Wishbone Leg Splitter: ↓↑, chute ou ↑↓, chute
Falling Headbutt: ↓, chute
Splash: ↓, soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Moonsault Press (P): bloqueio quando estiver fora
Shooting Star Press: ↑↑, chute+agarrar
Somersault Senton Splash: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Kamikaze Headbutt: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Spinning Heel Kick: →→, chute+agarrar ou ←←, chute+agarrar
Sunset Flip (P): soco+chute+agarrar
Hurricanrana: chute+bloqueio
Missle Dropkick: soco+agarrar
Forearm Smash: soco

Agarrado

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓, chute ou ←↑, chute
Piledriver: ↓↑, soco ou ↑↓, soco
Double Underhook Suplex: ↓↑, agarrar ou ↑↓, agarrar
Gutwrench Powerbomb: →, chute ou ←, chute
Samoan Drop: →, soco ou ←, soco
Vertical Suplex: →, agarrar ou ←, agarrar
Arm Drag: chute
Neck Breaker: soco
Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

German Suplex: →↑↑, agarrar ou ←←↑, agarrar
Atomic Drop: →→, chute ou ←←, chute
Victory Roll (P): →→, agarrar ou ←←, agarrar
Belly-to-Back Suplex: →→, soco ou ←←, soco
Crossface Chikenwing (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: ↑←↓, soco ou ↑→↓, soco
Corner Hurricanrana: →←↑, chute ou ←→↑, chute
Flying Head Scissors: →→, chute ou ←←, chute
Monkey Flip: →→, soco ou ←←, soco
Swinging DDT: →→, agarrar ou ←←, agarrar
Kick to Ribs: chute
Climb and Pummel: soco

Splash in Corner: agarrar
Parado, Oponente Correndo
Hurriscanrana: ↑, chute
Standing Dropkick: chute
Back Body Drop: soco
Running Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Correndo
Running Hurriscanrana: chute+bloqueio
Spinning Heel Kick: chute
Flying Clothesline: soco
Flying Forearm: agarrar
Parado, Oponente Sobre o Corner
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar



The Undertaker

Ambos em Pé

FINISHER: Tombstone Piledriver (P): ↓↓↓, soco+agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓, agarrar ou ←↓, agarrar
Vertical Suplex: →←, chute ou ←→, chute
Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou ←←, bloqueio
Ace Crusher: →→, agarrar ou ←←, agarrar
Choke Slam: ↓↓, soco
DDT: →↓, chute ou ←↓, chute
Gut Wrench Powerbomb: →←, soco ou ←→, soco
Shoulder Neck Breaker: →↓, soco ou ←↓, soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →←, agarrar ou ←→, agarrar
Short Arm Clothesline: →↑, agarrar ou ←↑, agarrar
Single Arm DDT: →↑, chute ou ←↑, chute
Snapmare: →↑, soco ou ←↑, soco
Throat Toss: ↓↑, agarrar
Choke (H): ↓, soco ou ↑, soco
Haymaker: →, soco ou ←, soco
Kick: →, chute ou ←, chute
Thrust to Throat: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓, chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Fist Drop: chute ou soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco
Head Crunch (H): →←, soco ou ←→, soco
Painkiller (S): ↓↑, soco ou ↑↓, soco
Knee Drop: ↓, chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído
Leg Lock (S): →←→, chute ou ←→←, chute
Elbow Drop onto Leg: →→, chute ou ←←, chute
Half Crab (H): →←, chute ou ←→, chute
Surfboard (H): ↓↑, chute ou ↑↓, chute
Knee Drop: ↓, chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Driving Elbow Smash: →←, chute+agarrar ou ←→, chute+agarrar
Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: →←, chute+agarrar ou ←→, chute+agarrar
Axhandle Smash: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER: Tombstone Piledriver (P): ↓↑, agarrar ou ↑↓, agarrar
Vertical Suplex: →↓, chute ou ←↓, chute
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑, soco ou ←↑, soco
Chokeslam: →←, agarrar ou ←→, agarrar
Northern Lights Suplex: →, chute ou ←, chute
DDT: →, soco ou ←, soco
Gutwrench Powerbomb: →, agarrar ou ←, agarrar
Back Breaker: chute
Atomic Drop: soco
Sidewalk Slam: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑, agarrar ou ←←↑, agarrar
Reverse DDT: →→, chute ou ←←, chute
Reverse DDT: →→, soco ou ←←, soco
Shoulder Neck Breaker: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↓↓↑, chute
Guillotine Whip: →→, chute ou ←←, chute
Belly-to-Belly Suplex: →→, soco ou ←←, soco
Top Rope Double Underhook Suplex: →→, agarrar ou ←←, agarrar
Choke with Boot: chute
Climb and Pummel: soco

Parado, Oponente Correndo

Spinebuster: →, agarrar ou ←, agarrar
Boot to Face: chute
Clothesline: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Clothesline: soco
Swinging Neck Breaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Choke Slam: ↑↑, agarrar
Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar



Ken Shamrock

Ambos em Pé

Hurriscanrana: →←↑, chute ou ←→↑, chute
Whip (Throw to Ropes): →→, bloqueio ou ←←, bloqueio

Ace Crusher: →←, soco ou ←→, soco
Arm Wrench (H): →→, soco ou ←←, soco
Crucifix (P): →←, chute ou ←→, chute
Japanese Arm Drag: ↓↓, soco
Kneebreaker: →↓, chute ou ←↓, chute
Leg Drag: →→, chute ou ←←, chute
Reverse Painkiller (H): →↓, soco ou ←↓, soco
Samoan Drop: →↑, soco ou ←↑, soco
Short Arm Clothesline: ↑↑, soco
Sidewalk Slam: →↓, agarrar ou ←↓, agarrar
Single Arm DDT: →↑, chute ou ←↑, chute
Small Package (P): ↓↑, agarrar ou ↑↓, agarrar
Swinging Neckbreaker: →→, agarrar ou ←←, agarrar
Discus Punch: ↓, soco ou ↑, soco
Forearm: →, soco ou ←, soco
Standing Dropkick: ↑, chute
Wild Punch: soco
Kick to Thighs: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Falling Headbutt: ↓, chute
Standing Moonsault (P): ↓, soco
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Fist Drop: chute
Front Elbow: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Painkiller (S): →↑↓, soco ou ←↑↓, soco
Fuji Arm Bar (S): ↑↑↑, soco ou ↑↑↑, soco
Leglock Chokehold (H): →→, soco ou ←←, soco
Reverse Chinlock (H): →←, soco ou ←→, soco
Short Arm Scissor (H): ↓↑, soco ou ↑↓, soco
Falling Headbutt: ↓, chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

FINISHER: Ankle Lock Submission (S): →←↑, chute+agarrar ou ←→↑, chute+agarrar
Reverse Fuji Leg Bar (S): →↑←, chute
Leg Grapevine (H): →→, chute ou ←←, chute
Texas Cloverleaf (S): →←, chute ou ←→, chute
STF (Stepover Toehold Facelock) (S): ↓↑, chute ou ↑↓, chute
Falling Headbutt: ↓, chute
Elbow Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →→, soco+chute ou ←←, soco+chute
Moonsault Press (P): bloqueio quando estiver fora

Double Foot Stomp: chute+bloqueio
Kamikaze Headbutt: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurriscanrana: →↑, chute+agarrar ou ←↑, chute+agarrar
Cross Body Press: chute+bloqueio
Shoulder Tackle: soco+agarrar
Drop Kick: soco

Agarrado

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑, chute ou ←↑, chute
Double Underhook Suplex: →←, soco ou →←, soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →↓, agarrar ou ←↓, agarrar
Northern Lights Suplex: →, chute ou ←, chute
Gutwrench Powerbomb: →, soco ou ←, soco
Vertical Suplex: →, agarrar ou ←, agarrar
Hip Toss: chute
Top Wristlock (H): soco
Sidewalk Slam: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio
Por Trás do Oponente
Belly-to-Back Suplex: →↑←, agarrar ou ←↑→, agarrar
Pump Handle Slam: →→, chute ou ←←, chute
Victory Roll (P): →→, agarrar ou ←←, agarrar

Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Flying Head Scissors: →→,chute ou ←←,chute

Hurricanrana: →→,soco ou ←←,soco

Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Chest Chop: chute

Climb and Pummel: soco

Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute

Drop Toe Hold: chute

Clothesline: soco

Running Belly-to-Belly Suplex: agarrar

Correndo

Running Hurricanrana: soco+agarrar

Double Leg Takedown with Punches (H): chute

Running Clothesline: soco

Cross Body Block: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar



Kane

Ambos em Pé

FINISHER: Tombstone Piledriver (P):

↓↓↓,soco+agarrar

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,agarrar

ou ←↓,agarrar

Vertical Suplex: →←,chute ou ←→,chute

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Ace Crusher: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Choke Slam: ↓↓,soco

DDT: →↓,chute ou ←↓,chute

Gut Wrench Powerbomb: →←,soco ou

←→,soco

Shoulder Neck Breaker: →↓,soco ou

←↓,soco

Side Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou

←→,agarrar

Short Arm Clothesline: →↑,agarrar ou

←↑,agarrar

Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute

Snapmare: →↑,soco ou ←↑,soco

Throat Toss: ↓↑,agarrar

Choke (H): ↓,soco ou ↑,soco

Haymaker: →,soco ou ←,soco

Kick: →,chute ou ←,chute

Thrust to Throat: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Fist Drop: chute ou soco

Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Head Crunch (H): →←,soco ou ←→,soco

Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Leg Lock (S): →←→,chute ou ←→←,chute

Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou

←←,chute

Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute

Surfboard (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Elbow Smash: →←,chute+agarrar ou

←→,Driving chute+agarrar

Double Foot Stomp: chute+bloqueio

Frog Splash: soco+agarrar

Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: →←,chute+agarrar ou

←→,chute+agarrar

Axhandle Smash: chute+bloqueio

Diving Clothesline: soco+agarrar

Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER: Tombstone Piledriver (P):

↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar

Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute

Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,soco ou

←↑,soco

Chokeslam: →←,agarrar ou ←→,agarrar

Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute

DDT: →,soco ou ←,soco

Gutwrench Powerbomb: →,agarrar ou

←,agarrar

Back Breaker: chute

Atomic Drop: soco

Sidewalk Slam: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar

Reverse DDT: →→,chute ou ←←,chute

Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco

Shoulder Neck Breaker: soco

Oponente Enganchado no Corner

Top Rope Superplex: ↓↓↑,chute

Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute

Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco

Top Rope Double Underhook Suplex:

→→,agarrar ou ←←,agarrar

Choke with Boot: chute

Climb and Pummel: soco

Parado, Oponente Correndo

Spinebuster: →,agarrar ou ←,agarrar

Boot to Face: chute

Clothesline: soco

Power Slam: agarrar

Correndo

Flying Clothesline: soco

Swinging Neck Breaker: agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Choke Slam: ↑↑,agarrar

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar

HEADBANGER THRASHER

Ambos em Pé

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute

Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou

←←,bloqueio

Overhead Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar

Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco

Arm Wrench (H): →↑,soco ou ←↑,soco

Crucifix (P): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar

Drop Toe Hold: ↓↓,chute

Fireman's Carry: →←,chute ou ←→,chute

Headlock Takedown: →↓,soco ou ←↓,soco

Japanese Arm Drag: ↓↓,soco

Reverse Painkiller (H): →↓,chute ou

←↓,chute

Sidewalk Slam: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar

Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute

Spinebuster: →←,agarrar ou ←→,agarrar

Inside Forearm: →,soco ou ←,soco

Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco

Dropkick: ↑,chute

Wild Punch: soco

Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Standing Moonsault (P): ↓,soco

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute

Running Elbow Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco

Leglock Chokehold (H): →←,soco ou

←→,soco

Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Knee Drop: ↓,soco

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Boston Crab (S): →↓←,chute ou ←↓→,chute

Elbow to Groin: →→,chute ou ←←,chute

Reverse Indian Deathlock (S): →←,chute ou

←→,chute

STF (Stepover Toehold Facelock) (S):

↓↑,chute ou ↑↓,chute

Knee Drop: ↓,soco

Fist Drop: soco

Leg Drop: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

FINISHER - Stage Dive: →↑↑,soco+chute ou

←↑↑,soco+chute

Shooting Star Press: ↑↑,chute+agarrar

Leg Drop: chute+bloqueio

Somersault Senton Splash: soco+agarrar

Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑,chute+agarrar ou

←↑,chute+agarrar

Cross Body Press: chute+bloqueio

Sunset Flip (P): soco+agarrar

Axhandle Smash: soco

Agarrado

Northern Lights Suplex: →↓,chute ou

←↓,chute

Sidewalk Slam: →↓,soco ou ←↑,soco

Brainbuster: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar

Fisherman's Suplex: →,chute ou ←,chute

Side Slam: →,soco ou ←,soco

Samoan Drop: →,agarrar ou ←,agarrar

Hip Toss: chute

Neck Breaker: soco

Inverted Atomic Drop: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →↑←,agarrar ou

←↑→,agarrar

Shoulder Neckbreaker: →→,chute ou

←←,chute

Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco

Side Slam: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Russian Leg Sweep: soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: →↓→,soco ou ←↓←,soco

Flying Head Scissors: →→,chute ou

←←,chute

Hurricanrana: →→,soco ou ←←,soco

Swinging DDT: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Chest Chop: soco

Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Hurricanrana: ↑,chute

Standing Dropkick: chute

Power Slam: soco

Spinebuster: agarrar

Correndo

Flying Forearm: chute
 Flying Clothesline: soco
 Swinging Neckbreaker: agarrar
Parado, Oponente Sobre o Corner
 Punch: soco
 Pull Opponent Off: agarrar

HEADBANGER MOSH

Ambos em Pé

Vertical Suplex: →→,soco ou ←←,soco
 Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
 Ace Crusher: →←,soco ou ←→,soco
 Arm Drag: ↑↑,soco
 Crucifix (P): →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
 Double Underhook Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
 Flying Head Scissors: →↑,chute ou ←↑,chute
 Drop Toe Hold: ↓↓,chute
 Gutwrench Powerbomb: →↑,soco ou ←↑,soco
 Hip Toss: ↑↓,agarrar
 Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
 Knee to Face: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
 Kneebreaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
 Leg Drag: →→,chute ou ←←,chute
 Neck Breaker: ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
 Reverse Painkiller (H): →↓,chute ou ←↓,chute
 Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
 Punch: →,soco ou ←,soco
 Standing Dropkick: ↑,chute
 Wild Punch: soco
 Kick: chute
 TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
 Standing Moonsault (P): ↓,soco
 Elbow Drop: soco
 Stomp: chute
 Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
 Fist Drop: soco
 Splash: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Rear Chinlock (H): →→,soco ou ←←,soco
 Leglock Chokehold (H): →←,soco ou ←→,soco

Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
 Knee Drop: ↓,chute
 Elbow Drop: soco
 Stomp: chute
 Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Wishbone Leg Splitter: →↑↓,chute ou ←↑↓,chute
 Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
 Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
 Elbow to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
 Knee Drop: ↓,chute
 Elbow Drop: soco
 Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
 Driving Elbow: chute+bloqueio
 Frog Splash: soco+agarrar
 Kamikaze Headbutt: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

FINISHER - Mosh Pit (P): →←↑,agarrar+bloqueio ou ←→↑,agarrar+bloqueio
 Hurricanrana: →←,chute+agarrar ou ←→,chute+agarrar
 Moonsault: bloqueio quando estiver fora
 Cross Body Press: chute+bloqueio
 Shoulder Tackle: soco+agarrar
 Drop Kick: soco

Agarrado

Brainbuster: →↑,chute ou ←↑,chute
 Double Underhook Suplex: →←,soco ou ←→,soco

←→,soco

Power Bomb: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
 Sidewalk Slam: →,chute ou ←,chute
 Samoan Drop: →,soco ou ←,soco
 Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
 Hip Toss: chute
 Shoulder Neck Breaker: soco
 Gut Wrench Powerbomb: agarrar
 Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

German Suplex: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
 Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
 Victory Roll (P): →→,agarrar ou ←←,agarrar
 Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
 Shoulder Neckbreaker: soco

Oponente Enganchado no Corner

Hurricanrana: →←↓,chute ou ←→↓,chute
 Monkey Flip: →→,chute ou ←←,chute
 Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
 Top Rope Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
 Chest Chop: soco
 Splash in Corner: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Sidewalk Slam: →,soco ou ←,soco
 Dropkick: chute
 Back Body Drop: soco
 Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
 Running Clothesline: soco
 Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
 Pull Opponent Off: agarrar

DUDE LOVE

Ambos em Pé

FINISHER - Double Arm DDT: →←↑,agarrar+bloqueio
 Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
 Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
 Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco
 Cobra Clutch (S): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
 DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
 Front Backbreaker (Pendulum): →←,agarrar ou ←→,agarrar
 Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
 Hip Toss: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
 Knee Breaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
 Leg Drag: ↓↓,chute ou ↑↑,chute
 Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
 Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
 Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
 Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
 Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
 Kick: →,chute ou ←,chute
 Punch: soco
 Quick Kick: chute
 TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
 Elbow Drop: soco
 Leg Drop: chute
 Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
 Fist Drop: soco
 Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

FINISHER - The Mandible Claw (S): →←↑,agarrar+bloqueio
 Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
 Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco
 Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
 Knee Drop: ↓,chute
 Elbow Drop: soco
 Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute
 Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute

Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
 Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
 Knee Drop: ↓,chute
 Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
 Splash: soco+agarrar
 Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: ↑↑,agarrar+bloqueio
 Bionic Elbow: chute+bloqueio
 Diving Clothesline: soco+agarrar
 Axhandle Smash: soco

Agarrado

FINISHER - Mandible Claw (S): →←,agarrar ou ←→,agarrar

Brainbuster: →←,chute ou ←→,chute
 Power Bomb: →↓,soco ou ←↓,soco
 Piledriver: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
 Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
 Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
 Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
 Hip Toss: chute
 DDT: soco

Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
 Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
 Crossface Chikenwing (H): →→,chute ou ←←,chute
 Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
 Nerve Hold (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
 Tree of Woe: →→,soco ou ←←,soco
 Top Rope Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
 Kick in Corner: chute
 Forearm Smashes: soco
 Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar
 Drop Toe Hold: chute
 Back Body Drop: soco
 Arm Drag: agarrar

Correndo

Swinging Neck Breaker: chute
 Running Clothesline: soco
 Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
 Pull Opponent Off: agarrar



CACTUS JACK

Ambos em Pé

FINISHER - Double Arm DDT: →←↑,agarrar+bloqueio
 Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
 Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
 Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco

Cobra Clutch (S): ↓↓,agarrar ou ↑↑,agarrar
DDT: →↓,chute ou ←↓,chute
Front Backbreaker (Pendulum): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Gutwrench Powerbomb: →←,soco ou ←→,soco
Hip Toss: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Breaker: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Leg Drag: ↓↓,chute ou ↑↑,chute
Neck Breaker: →↓,soco ou ←↓,soco
Samoan Drop: →↑,soco ou ←↑,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Single Arm DDT: →↑,chute ou ←↑,chute
Haymaker: ↓,soco ou ↑,soco
Kick: →,chute ou ←,chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Leg Drop: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Leg Drop: chute
Fist Drop: soco
Falling Headbutt: agarrar

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

FINISHER - The Mandible Claw (S): →←↑,agarrar+bloqueio
Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Knee to Back (H): →←,soco ou ←→,soco
Painkiller (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Indian Deathlock (S): →←↑,chute ou ←→↑,chute
Elbow Drop onto Leg: →→,chute ou ←←,chute
Leg Grapevine (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente Caído

Somersault Senton: ↑↑,soco+chute
Splash: soco+agarrar
Elbow Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Forearm Smash: ↑↑,agarrar+bloqueio
Bionic Elbow: chute+bloqueio
Diving Clothesline: soco+agarrar
Axhandle Smash: soco

Agarrado

FINISHER - Mandible Claw (S): →←,agarrar ou ←→,agarrar
Brainbuster: →←,chute ou ←→,chute
Power Bomb: →↓,soco ou ←↓,soco
Piledriver: →↓,agarrar ou ←↑,agarrar
Samoan Drop: →,chute ou ←,chute
Inverted Atomic Drop: →,soco ou ←,soco
Vertical Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Hip Toss: chute
DDT: soco
Side Belly-to-Belly Suplex: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→↑,agarrar ou ←←↑,agarrar
Crossface Chikenwing (H): →→,chute ou ←←,chute
Reverse DDT: →→,soco ou ←←,soco
Nerve Hold (H): soco

Oponente Enganchado no Corner

Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Tree of Woe: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Superplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick in Corner: chute
Forearm Smashes: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Power Slam: ↑,agarrar
Drop Toe Hold: chute
Back Body Drop: soco
Arm Drag: agarrar

Correndo

Swinging Neck Breaker: chute
Running Clothesline: soco
Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

CHEESEMEISTER MOVE SET

Ambos em Pé

FINISHER - Running Power Slam (Without Pin): →→↑,soco+agarrar ou ←←↑,soco+agarrar
Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Hanging Vertical Suplex: →↓↑,soco ou ←↓↑,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Arm Drag: →→,soco ou ←←,soco
Arm Wrench (H): →→,agarrar ou ←←,agarrar
Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco
Crucifix (P): →→,chute ou ←←,chute
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Fireman's Carry: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Headlock Takedown: →↑,chute ou ←↑,chute
Hip Toss: ↑↑,soco
Japanese Arm Drag: ↓↓,soco
Small Package (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Spinebuster: →↓,chute ou ←↓,chute
Snapmare: →,soco ou ←,soco
Standing Dropkick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Leg Lock Choke Hold (H): →→,soco ou ←←,soco
Painkiller (S): →←,soco ou ←→,soco
Camel Clutch (S): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Leg Grapevine (H): →→,chute ou ←←,chute
Texas Cloverleaf (S): →←,chute ou ←→,chute
Boston Crab (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Frog Splash: →←,soco+chute ou ←→,soco+chute
Diving Knee Drop: chute+bloqueio
Diving Fist Drop: soco+agarrar
Double Foot Stomp: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Hurricanrana: →↑,soco+chute ou ←↑,soco+chute
Shoulder Tackle: chute+bloqueio
Missile Dropkick: soco

Agarrado

FINISHER - Running Power Slam (P): →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: ↓→,chute ou ↓←,chute
Brainbuster: →↑,soco ou ←↑,soco
Hanging Vertical Suplex: ↓↑,agarrar
Northern Lights Suplex: →,chute ou ←,chute
Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Side Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar
Arm Drag: chute
Hip Toss: soco
DDT: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Belly-to-Back Suplex: →→,chute ou ←←,chute
Side Slam: →→,soco ou ←←,soco

Russian Leg Sweep:

Oponente Enganchado no Corner

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick in Corner: chute
Chest Chop: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
Drop Toe Hold: soco
Drop Toe Hold: agarrar

Correndo

Swinging Neck Breaker: chute
Running Clothesline: soco
Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

PIT SCORPION MOVE SET

Ambos em Pé

Hurricanrana: →←↑,chute ou ←→↑,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
Vertical Suplex: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Fireman's Carry: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Leg Drag: →↓,chute ou ←↓,chute
Headlock Takedown: →↑,soco ou ←↑,soco
Small Package (P): ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Snapmare: →↓,soco ou ←↓,soco
Drop Toe Hold: ↓↓,chute
Knee Breaker: ↑↑,chute
Neck Breaker: →←,agarrar ou ←→,agarrar
DDT: →←,chute ou ←→,chute
Crucifix (P): ↑↑,agarrar
Body Slam: →↑,agarrar ou ←↑,agarrar
Samoan Drop: →←,soco ou ←→,soco
Dropkick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Short Arm Scissor (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

FINISHER - Scorpion Deathlock (S): →→↑,chute+bloqueio ou ←←↑,chute+bloqueio
Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Half Crab (H): →←,chute ou ←→,chute
Headbutt to Groin: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Diving Knee Drop: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Diving Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Sunset Flip (P): ↑↑,agarrar
Missile Dropkick: chute+bloqueio
Cross Body Press: soco+agarrar
Bionic Elbow: soco

Agarrado

Side Belly-to-Belly Suplex: →←,chute ou ←→,chute

Double Underhook Suplex: →↓,soco ou ←↓,soco
Piledriver: ↓↑,agarrar ou ↑↓,agarrar
Inverted Atomic Drop: →,chute ou ←,chute
Neck Breaker: →,soco ou ←,soco
DDT: →,agarrar ou ←,agarrar
HipToss: chute
Top Wristlock (H): soco
Atomic Drop: agarrar
Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Scorpion Deathdrop (Reverse DDT): ↑↓↑,agarrar
Pump Handle Slam: →→,chute ou ←←,chute
Side Slam: →→,soco ou ←←,soco
Atomic Drop: soco

Oponente Enganchado no Corner

Stinger Splash (Splash in Corner): →←↑,agarrar ou ←→↑,agarrar
Swinging DDT: →→,chute ou ←←,chute
Monkey Flip: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Super Plex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
Kick on Corner: chute
Forearm Smashes: soco
Charging Shoulder: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
Drop Toe Hold: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar

COLOSSUS MOVE SET

Ambos em Pé

FINISHER - Choke Slam: ↓↑↓,soco+agarrar ou ↑↓↑,soco+agarrar
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →↓,soco ou ←↓,soco
Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio
ThroatToss: ↓↑,agarrar
GutWrench Powerbomb: →↑,soco ou ←↑,soco
Short Arm Clothesline: ↑↓,agarrar
Side Belly-to-Belly Suplex: →←,soco ou ←→,soco
Neck Breaker: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Body Slam: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
HipToss: ↓↓,soco
Snapmare: →↑,chute ou ←↑,chute
Arm Drag: ↓↓,chute
Knee Breaker: ↑↑,chute
Standing Dropkick: ↑,chute
European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco
Haymaker: →,soco ou ←,soco
Kick: chute
Punch: soco
Quick Kick: chute
TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute
Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Arm Wrench (H): →→,soco ou ←←,soco
Rear Chinlock (H): →←,soco ou ←→,soco
Head Crunch (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco
Fist Drop: soco
Stomp: chute
Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Knee to Inside Leg (H): →→,chute ou ←←,chute
Surfboard (H): →←,chute ou ←→,chute
Leg Lock (S): ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Knee Drop: ↓,chute
Elbow Drop: ↓,soco

Fist Drop: soco
Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Knee Drop: chute+bloqueio
Frog Splash: soco+agarrar
Diving Fist Drop: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Axhandle Smash: chute+bloqueio
Bionic Elbow: soco

Agarrado

Vertical Suplex: ↓↑,chute ou ↑↓,chute
Piledriver: →↑,soco ou ←↑,soco
Power Bomb: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
Sidewalk Slam: →,chute ou ←,chute
Gutwrench Powerbomb: →,soco ou ←,soco
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →,agarrar ou ←,agarrar

HipToss: chute

Atomic Drop: soco

Back Breaker: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Reverse DDT: →→,chute ou ←←,chute
Shoulder Neckbreaker: →→,soco ou ←←,soco
Atomic Drop: soco

Oponente Enganchado no Corner

Guillotine Whip: ↓↑,agarrar
Splash in Corner: →→,chute ou ←←,chute
Belly-to-Belly Suplex: →→,soco ou ←←,soco
Top Rope Double Underhook Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar
ChokeWith Boot: chute
Charging Shoulder: soco

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute
Drop Toe Hold: soco
Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute
Running Clothesline: soco
Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco
Pull Opponent Off: agarrar



TWIST MOVE SET

Ambos em Pé

FINISHER - Torture Rack (S): →←↑,soco+bloqueio ou ←→↑,soco+bloqueio
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →←,agarrar ou ←→,agarrar
Vertical Suplex: →↓,chute ou ←↓,chute
Whip (Throw to Ropes): →→,bloqueio ou ←←,bloqueio

Bearhug: ↓↑,soco ou ↑↓,soco
Sidewalk Slam: →↓,chute ou ←↓,chute
Knee Breaker: →↑,chute ou ←↑,chute
GutWrench Power Bomb: →↑,soco ou ←→,soco
Snapmare: →↓,agarrar ou ←↓,agarrar
DDT: ↓↓,soco

HipToss: ↑↑,chute

Body Slam: →↓,soco ou ←↓,soco

Neck Breaker: ←←,agarrar

Samoa Drop: →←,soco ou ←→,soco

Short Arm Clothesline: ↓↓,soco ou ↑↑,soco

Drop Kick: ↑,chute

European Uppercut: ↓,soco ou ↑,soco

Haymaker: →,soco ou ←,soco

Kick: chute

Punch: soco

Quick Kick: chute

TieUp: agarrar

Parado Sobre Oponente Caído

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: ↓,soco

Fist Drop: soco

Stomp: chute

Pin: agarrar

Correndo na Direção do Oponente Caído

Running Knee Drop: chute

Fist Drop: soco

Parado sobre a Cabeça do Oponente Caído

Rear Chinlock (H): →→,soco ou ←←,soco

Leg Lock Chokehold (H): →←,soco ou ←→,soco

Head Crunch (H): ↓↑,soco ou ↑↓,soco

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: ↓,soco

Fist Drop: soco

Stomp: chute

Pickup By Head: agarrar

Parado sobre os Pés do Oponente Caído

Wishbone Leg Splitter: →→,chute ou ←←,chute

Elbow Drop Onto Leg: →←,chute ou ←→,chute

Half Crab (H): ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Knee Drop: ↓,chute

Elbow Drop: ↓,soco

Fist Drop: soco

Stomp: chute

Sobre o Corner, Oponente Caído

Diving Knee Drop: chute+bloqueio

Frog Splash: soco+agarrar

Driving Elbow Smash: soco

Sobre o Corner, Oponente em Pé

Shoulder Tackle: chute+bloqueio

Axhandle Smash: soco+agarrar

Flying Clothesline: soco

Agarrado

Brainbuster: ↓↑,chute ou ↑↓,chute

Piledriver: →↑,soco ou ←↑,soco

Power Bomb: →←,agarrar ou ←→,agarrar

Samoa Drop: →,chute ou ←,chute

Bulldog: →,soco ou ←,soco

DDT: →,agarrar ou ←,agarrar

Arm Drag: chute

HipToss: soco

Back Breaker: agarrar

Whip (Throw to Ropes): bloqueio

Por Trás do Oponente

Side Slam: →→,chute ou ←←,chute

Belly-to-Back Suplex: →→,soco ou ←←,soco

Pump Handle Slam: soco

Oponente Enganchado no Corner

Super Plex: ↑↓↑,soco

Guillotine Whip: →→,chute ou ←←,chute

Swinging DDT: →→,soco ou ←←,soco

Belly-to-Belly Suplex: →→,agarrar ou ←←,agarrar

Choke with Boot: chute

Climb and Pummel: soco

Backhand Chop: agarrar

Parado, Oponente Correndo

Standing Dropkick: chute

Drop Toe Hold: soco

Power Slam: agarrar

Correndo

Swinging Neckbreaker: chute

Running Clothesline: soco

Double Leg Takedown with Punches (H): agarrar

Parado, Oponente Sobre o Corner

Punch: soco

Pull Opponent Off: agarrar



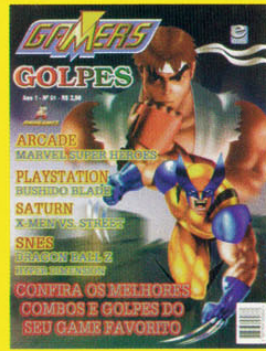
Cód. GE-25 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GE-26 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GE-27 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-01 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-02 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-03 - CADA - R\$ 3,50



Cód. PD-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-07 - CADA - R\$ 2,50



Cód. GG-08 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-09 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R\$ 2,50



Cód. RG-25 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-26 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-27 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-28 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-29 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-30 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-31 - CADA - R\$ 3,90

- Assinale abaixo as referências que deseja receber.**
- Cód. GE-25 ()
 - Cód. GE-26 ()
 - Cód. GE-27 ()
 - Cód. GG-01 ()
 - Cód. GG-02 ()
 - Cód. GG-03 ()
 - Cód. PD-04 ()
 - Cód. PD-05 ()
 - Cód. PD-06 ()
 - Cód. PD-07 ()
 - Cód. PD-08 ()
 - Cód. PD-09 ()
 - Cód. PD-10 ()
 - Cód. RG-25 ()
 - Cód. RG-26 ()
 - Cód. RG-27 ()
 - Cód. RG-28 ()
 - Cód. RG-29 ()
 - Cód. RG-30 ()
 - Cód. RG-31 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
 C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - 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 - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador d'Ávila, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
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) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do 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. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

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

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)

MINAS GERAIS

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

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 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 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

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. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Símplicio A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

RETRO

www.progames.com.br

RETRO

AVENGERS

Informações sobre Franchising

AVENGERS

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