

GAMERS



GOLPES

Ano 1 - Nº 01 - R\$ 2,90



ARCADE
MARVEL SUPER HEROES

PLAYSTATION
BUSHIDO BLADE

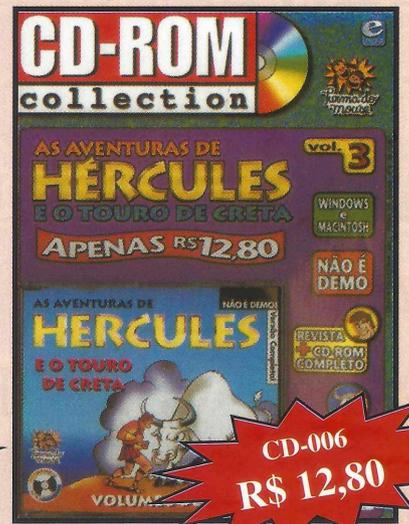
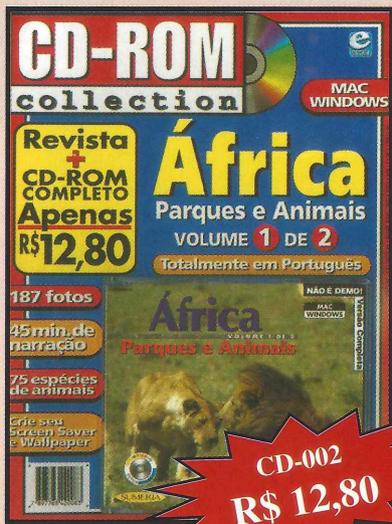
SATURN
X-MEN VS. STREET

SNES
DRAGON BALL Z
HYPER DIMENSION

CONFIRA OS MELHORES
COMBOS E GOLPES DO
SEU GAME FAVORITO



TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!



**Peça já sem
sair de casa!**

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

**Revista + CD
só R\$ 12,80**

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME _____
ENDEREÇO _____
CEP _____
CIDADE _____ ESTADO _____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

CD-001() CD-004()
CD-002() CD-005()
CD-003() CD-006()

**PREÇO UNITÁRIO
REVISTA + CD=R\$ 12,80**

GAMERS GOLPES

É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE

Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL

Alvaro Mattar

GERENTE ADMINISTRATIVO

Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO

Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA

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

Em parceria com a Rede:



PROGAMES CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta
Nagato Hara

Diretor Executivo

Ivan Battesini

Redator Chefe

Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e

Diagramação

Leandro Gusmão Siman,
Fábio Santana de Souza,
Homero Letonai, Rômulo M.
S. Gentil, Eric Araki, Gilsomar
P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral

José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza

Ivani Battesini

Publicidade

☎ (011) 3641-0444

Assinatura

☎ (011) 858-8867

Ilustração de Capa

Héctor Gomez

Colaboradores

Tarcísio Motta, Walquiria
Panicacci, Willian da Costa,
Paulo José S. Misteroni

Bureau - N. D. R.

Distribuição - DINAP

Impresso na Plural Editora e Gráfica

GAMERS GOLPES

Editora Escala Ltda.:

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

Fone: (011) 266-3166

ISSN 1413-1471

EDITORIAL

A arte de vencer a si mesmo

À primeira vista, os jogos de luta parecem monótonos, basta apertar um botão e acertar o adversário. Mas não é bem assim...

Com a evolução do video game, os jogos no geral tornaram-se mais complexos e interessantes e, os de luta, foram ganhando infinitas combinações que só com muita paciência e persistência é possível executá-las.

Desde Art of Fighting II (onde, apesar de não aparecer os hits na tela, já existiam combos, que são as combinações de golpes) e Super Street Fighter II as combinações foram aumentando até chegar a Killer Instinct II com mais de um milhão de combos.

Em Mortal Kombat não basta vencer, é preciso arrasar com o oponente, dando-lhe um Babality, ou um Animality, ou ultimamente, um Brutality.

Tekken 3 evoluiu muito na área de combos e é preciso queimar os neurônios para fazê-los.

Mas tudo isso foi para dizer que estamos lançando uma nova revista, na sua forma básica, cuja cara você é quem vai dar...

X- Men vs. Street Fighter com seus combos infinitos vem sendo a sensação nos Arcades e Saturn e muito esperado no Playstation. Confira nesta edição todos os golpes e variações de combos para este tremendo sucesso da Capcom, como também Marvel Super Heroes e SF Collection.

Em Bushido Blade você deve ser um verdadeiro Samurai e seguir um rigoroso código de honra.

Tome muito cuidado em Dead or Alive e divirta-se com Dragon Ball Z - HD e Darkstalkers Revenge.

Não se esqueça de mandar sua crítica, dúvida ou sugestão para a Gamers Golpes: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.

ÍNDICE

JOGOS

<i>Dragon Ball Z Hyper Dimension (SNES)</i>	06
<i>X-Men Vs. Street Fighter (Arc - Sat)</i>	08
<i>Street Fighter Collection (PS - Sat)</i>	23
<i>Darkstalkers Revenge (Sat - Arc)</i>	30
<i>Dead or Alive (Sat)</i>	32
<i>Bushido Blade (PS)</i>	36
<i>Marvel Super Heroes (Arc - PS - Sat)</i>	40

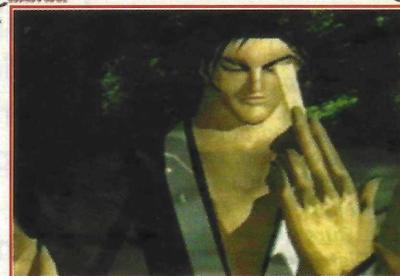
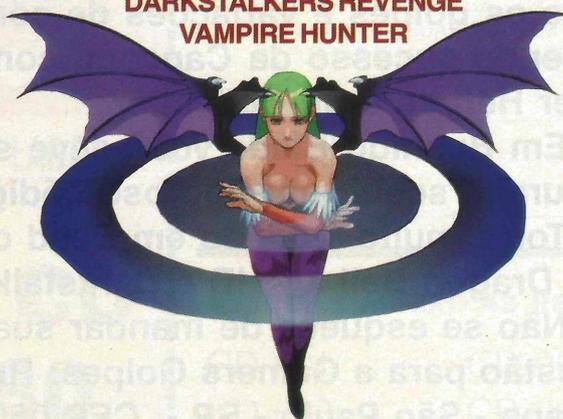


X-MEN VS. STREET FIGHTER



DEAD OR ALIVE

**DARKSTALKERS REVENGE
VAMPIRE HUNTER**



BUSHIDO BLADE

DRAGONBALL. HYPER DIMENSION

Comandos

- A.....Magia Simples
 B.....Chute
 X.....Anula Magia Simples
 Y.....Soco
 Y+B.....Recarregar Energia
 →+X.....Arremesso
 L ou R segurado + ← ou →.....Correr

- Renzoku Energy Dan ↓↘→ + A
 Renzoku Shine Shine Missile ↓↘→↓↘→ + A
 Kantsuu Energy Dan →←→ + A (no ar)
 Kikou Ha ←↙↓↘→ + A
 Super Ghost Kamikaze Attack ↓↙←→ + A
 *Renzoku Super Donuts →←↙↓↘→ + Y

PICCOLO

- Mystic Attack →↓↘ + Y ou B
 Mystic Blow ←↙↓↘→ + Y
 Bukuukyaku →↓ + B (no ar)
 Sonic Kick L + R + B
 Yuudoo Energy Dan →↓↘ + A
 Kaikou Ha ←↙↘ + A
 Gekiretsukoudan ←↙↓↘→ + A
 Makankousappo ↓↙←→ + A
 *Cho Bakuretsu Ken →←↓↑ + Y (de perto)



BOO

- Kouchuufuyuu →↘↓↙← + Y (no ar)
 Rolling Tackle ←↙↓↘→ + Y
 Downward Ki Breath →↓ + B (no ar)
 Foot Shoot ↓↙← + Y ou B ou A
 Forward Ki Breath →↓ + Y (no ar)
 Whip Attack ↓↘→ + Y
 Stretch Punch → + Y
 Metamorph Boo Attack L + R

- + Y
 Kantsuu Energy Attack →←→ + A
 Boo Ban ←↙↓↘→ + A
 Power Ball ↓↙←→ + A
 *Boo Smasher ←→↓↑ + Y



FREEZA

- Kishin Ha →↓↘ + Y
 Evil Energy ↓↙← + B (no ar)
 Freeza Cutter ↓↙← + Y
 Bomb Grip →↘↓↙← + Y (de perto)
 Jyasekou →↓ + B (no ar)
 Double Leg Kick L + R + B
 Yuudou Kienzan →↓↘ + A
 Ground Fireball ←↙↘ + A
 Death Ball ←↙↓↘→ + A
 Jyubaku Ha ↓↙←→ + A
 *Freeza Rush ↓↙← + Y + B



Obs.: Os golpes marcados com * são os Meteor Attacks e só podem ser feitos com a energia vermelha. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

GOTENKS

- Head Sliding ↘ + Y
 Omae nanka "The End" →↘↓↙← + Y (após acertar o Head Sliding)
 Rolling Thunder Uppercut ←↙↓↘→ + Y
 Inoshishi Attack ↓↘→ + Y
 Diving Head Butt →↓ + Y (no ar)
 Ultra Head Butt L + R + Y



VEGETA

- Super Dash ↓↘→ + B (até 4 vezes)
- Dashing Bomb ←↙↓↘→ + Y
- Knee Attack →↓↘ + B
- Jumping Bomb ↙↗ + Y
- Bakuhatsu Ha ↓↑ + Y
- Ki Release ↓↙← + Y (no ar)
- Driving Elbow L + R + Y
- Renzoku Energy Dan ↓↘→ + A
- Air Renzoku Energy Dan ↓↙← + A (no ar)
- Big Bang Attack ←↙↓↘→ + A
- Final Flash ↓↙←→ + A
- *Gyarric Gun Fire ↑↓ + Y (de perto)

SON GOKOU

- Jump Knee Lift →↓↘ + B
- Gekiretsurenkyaku ←↙↓↘→ + B
- Double Kick → + B
- Dash Punch ↓↘→ + Y
- Shunkanidou ←↙↘ + Y ou B
- Abisegeri ↓↙← + B
- Slash Down Kick →↓ + B (no ar)
- Side Slash L + R + B
- Dantsuu Energy Dan →←→ + A
- Kamehame Ha ←↙↓↘→ + A
- Cho Kamehame Ha ↓↙←→ + A
- *Level 3 Meteo Smash ←↙↓↘→↗ + Y

MR. BOO

- Hip Press ↓ + B (no ar)
- Planet Attack (c) ←→ + Y
- Hip Flip ↓↘→ + Y (durante o Planet Attack)
- Power Salute (c) ↓↑ + Y
- Tornado Hip (c) ←→ + B
- Become Candy (c) ↓↑ + B
- Flying Bomber L + R + B
- Kakusan Energy Dan ↓↙← + A
- Boo Bomb ←↙↓↘→ + A
- Mightness Bomber ↓↙←→ + A
- *Boo Buster ↓↘→ + Y + B

VEGETTO

- Heel Shoot → + B
- Vegetto Combo →↘↓↙← + B
- Dash Elbow ↓↘→ + Y
- Double Slash Down Kick →↓ + B (no ar)
- Juggling Kick L + R + B
- Kakusan Energy Dan ↓↙← + A
- Big Bang Attack ←↙↓↘→ + A
- Kamehame Ha ↓↙←→ + A
- *Gyarric Meteo ↓↙←↙↓↘→ + Y



SON GOHAN

- Knee Slasher (c) ←→ + B
- Zankuukyaku (c) ↓↑ + B
- Dash Uppercut → + Y
- Bakuretsu Punch (c) ←→ + Y
- Bukuukyaku →↓ + B (no ar)
- Triangle Illusion L + R + B

- Renzoku Energy Dan ↓↘→ + A
- Masenkou ←↙↓↘→ + A
- Kamehame Ha ↓↙←→ + A
- *Bakuretsu Rush →↘↓↙←→ + B



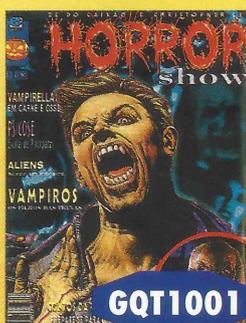
CELL

- Power Attack ←↙↓↘→ + Y
- Cell Jr. Attack →↑→ + B
- Cell Combo ↓↘→ + Y
- Levitation Slicer →↘↓↙← + Y
- Negative Arrow →↓ + Y (no ar)
- Energy Release →↘↓↙← + B
- Giga Shoulder L + R + Y
- Katsuu Energy Dan →←→ + A
- Kamehame Ha ←↙↓↘→ + A
- Cho Kamehame Ha ↓↙←→ + A
- *Giga Cell Combination →←→←→ + Y
- *Giga Burn ↓↙←↙↓↘→ + Y



GAME, QUADRINHOS E TERROR

**QUALQUER
REVISTA
R\$ 2,90**



GQT1001



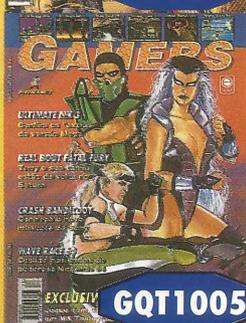
GQT1002



GQT1003



GQT1004



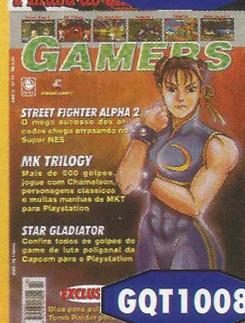
GQT1005



GQT1006



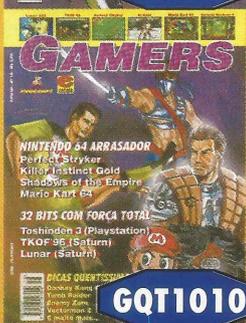
GQT1007



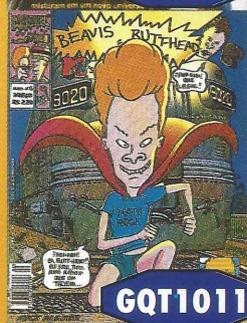
GQT1008



GQT1009



GQT1010



GQT1011



GQT1012



GQT1013



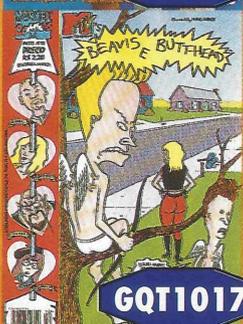
GQT1014



GQT1015



GQT1016



GQT1017



GQT1018



GQT1019

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Cód. GQT1001 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1011 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1002 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1012 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1003 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1013 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1004 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1014 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1005 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1015 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1006 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1016 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1007 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1017 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1008 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1018 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1009 ()	Qtde. ()	Cód. GQT1019 ()	Qtde. ()
Cód. GQT1010 ()	Qtde. ()		

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

CEP: _____

CIDADE: _____

EST.: _____

Mande cheque nominal ou vale postal do seu pedido para:
Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.



Sua melhor opção!

X-MEN VS. STREET FIGHTER

LEGENDA DE GOLPES

Geral

SR: Soco Rápido

SM: Soco Médio

SF: Soco Forte

S: Qualquer botão de soco

SS: Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo

SSS: Os três botões de soco ao mesmo tempo

CR: Chute Rápido

CM: Chute Médio

CF: Chute Forte

C: Qualquer botão de chute

CC: Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo

CCC: Os três botões de chute ao mesmo tempo

(c): Carregar o comando seguinte por dois segundos

Combos

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

ZigZag- seqüência que incorpora todos os seis botões:

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

Stronger- seqüência que permite ir a qualquer ataque mais forte:

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

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

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

Strikes: são os golpes que derrubam o oponente, mas não alto o bastante para um Air Combo e também não deruba o oponente no chão.

Knock-Downs: são os golpes que derubam o oponente no chão

Launchers: são os golpes que mandam o oponente para o ar

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

Convenções para os Combos

-> significa usar o Chain Combo para emendar o próximo golpe

XX indica cancelamento em golpe especial

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

V indica que você aterrissa após o golpe anterior e continua no chão, indica que não é necessário nenhum méto-

do especial entre os dois golpes

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

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

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

(CoAe) Indica para você fazer uma Corrida Aérea antes de fazer o golpe seguinte (apenas para Rogue e Chun Li)

(Vo) indica que você deve fazer o golpe Voando (apenas para Storm, Magneto e Vega)

(CoVo) indica para você fazer uma corrida durante o vôo antes de fazer o golpe seguinte (apenas para Storm e Magneto)

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

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

OBSERVAÇÃO

Vamos explicar melhor o sistema de combos adotado por nós para que você não se confunda. Exemplo:

SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) \vee CF agachado (OPC)

No exemplo, você deverá fazer um SF agachado, que no caso é o Launcher, que vai mandar o oponente para o ar e você deverá seguir com Super Pulo, isso está indicado pelo \wedge . Então você deverá fazer a seqüência SR, CR, SM, CM e SF tudo no mesmo Super Pulo (não fazer um Super Pulo, aplicar um SR, cair, fazer outro Super Pulo, aplicar um CR e assim por diante). O último golpe do Super Pulo, o SF, vai ativar a Tela Acelerada, indicado pelo (TA), então você vai cair, indicado pelo \vee , e poderá fazer um CF agachado, que vai acertar o oponente caído, indicado pelo (OPC). Entendeu?

COMANDOS

A: Chute Rápido

B: Chute Médio

C: Chute Forte

X: Soco Rápido

Y: Soco Médio

Z: Soco Forte

L: CCC

R: SSS

GOLPES COMUNS

SF+CF: Trocar de personagem

$\rightarrow\rightarrow$ ou SSS: Correr para frente

$\leftarrow\leftarrow$ ou \leftarrow +SSS: Correr para trás

$\downarrow\uparrow$ ou CCC: Super Pulo

$\leftarrow\leftarrow\downarrow$ +S ao tocar o chão: Rolar

$\leftarrow\leftarrow\downarrow$ +SF+CF durante a defesa: Team Counter

$\downarrow\downarrow\rightarrow$ +SF+CF: Team Super Move

\rightarrow + SF ou CF imediatamente após ser arremessado: cair em pé

SSS durante a defesa: empurrar adversário

OS COMPONENTES BÁSICOS DE UM COMBO

Golpes Multi Hits:

Uma maneira bem simples de se fazer um combo é com golpes comuns que acertam mais de uma vez. O \rightarrow +SM de Ryu é um deles, se acertar pega duas vezes. Não fazem muitos hits mas contam como combos mesmo assim.

Golpes Especiais/Super Moves:

Também são golpes fáceis de executar e adicionam bastante hits aos seus combos. Há os golpes especiais que variam muito em número de hits e tiram pouca energia geralmente, como o Yoga Flame de Dhalsim. Os Super Moves já tiram bastante energia e costumam acertar várias vezes, como o Spin Dive Smasher de Cammy.

Emendando Golpes Especiais:

O elemento principal e pai de todos os combos continua presente em X-Men Vs. Street Fighter. Este método permite que você faça um golpe comum e emende um golpe especial, cancelando a animação do golpe comum e iniciando o golpe especial imediatamente, antes que o oponente tenha tempo de se defender novamente. O velho conhecido \downarrow +CM, $\downarrow\downarrow\rightarrow$ +S de Ryu e Ken (e agora de outros personagens) é um bom exemplo, você faz uma rasteira média e emenda um Hadouken. Mas ficou bem mais fácil emendar golpes em XMvsSF, pois você pode emendar o golpe especial em qualquer momento do golpe normal. Em outros games só pode emendar apenas em alguns golpes, em certos momentos do golpe e apenas se acertar o oponente, agora você pode emendar até se o golpe inicial não acertar o inimigo.

Os Chain Combos, que surgiram em Darkstalkers e tornaram-se um padrão, estão de volta. Um Chain Combo é uma seqüência de golpes normais aplicadas ritmadamente no oponente. Cada personagem tem regras diferentes para Chain Combos e elas podem variar para Chain Combos no Chão, durante o Pulo ou durante o Super Pulo. A regra básica é que cada golpe deve fazer contato com o oponente (não importando se ele vai defender ou se será acertado) para que a seqüência tenha continuidade. Se um Chain Combo é composto por mais de dois botões, você pode pular os botões do meio e ir direto do primeiro para o último botão. Se a seqüência for SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF, você poderá fazer SR -> SM -> CM -> CF, pulando o CR e SF. É impossível fazer o contrário, ou seja, ir do último para o primeiro botão.

TIPOS DE COMBOS

Combos Comuns (Qualquer lugar para Qualquer lugar)

O primeiro tipo de combo possível é o combo normal usando qualquer dos quatro componentes básicos. Um bom exemplo é um Chain Combo básico com Ryu: CR agachado, CM agachado, CF agachado. Outro exemplo é o esquema de emendar golpes especiais, com Gambit por exemplo: um CF parado cancelado em um Cajun Slash. Outro exemplo é fazer um pulo com SF e emendar um Aerial Cannon Drill com Cammy. Os combos comuns podem ser feitos em qualquer lugar.

Combos com Corrida (Chão para Chão)

A melhor maneira de se fazer um combo no chão é usando a corrida. Fazendo uma corrida antes de aplicar o golpe, fará com que o seu personagem tome um impulso para frente, evitando que ele seja mandado para trás ao acertar o adversário. Por exemplo, quando Chun Li luta contra Ken, ela pode fazer um CR em pé correndo e emendar um CF em pé. Se você fizer exatamente o mesmo combo sem correr, o CR vai afastar Chun Li, fazendo com que o CF não acerte. Fazendo corridas você pode obter mais hits do que com um combo normal.

Combos Pulando (Ar para Chão)

Este tipo de combo usa o Chain Combo para dar mais hits quando iniciar um

combo pulando em direção ao adversário. Por exemplo, se você estiver usando a Cammy e pular em direção ao Magneto, você pode fazer um CF pulando, cair e fazer um CR agachado -> CF agachado. Para melhorar este combo, você pode se utilizar de um Chain Combo aéreo antes de cair e fazer os dois hits, ou seja, SR pulando -> CR pulando -> SM pulando -> SF pulando, cair e fazer o CR agachado -> CF agachado. Mas há uma condição para que isso aconteça: você deve iniciar o Chain Combo aéreo quando estiver bem alto no pulo. No combo de Cammy em Magneto, você deve apertar o SR quando estiver começando a cair ou não haverá tempo para conseguir os quatro golpes no ar.

Combos Mandando o Oponente para o Ar (Chão para Ar)

Este tipo de combo consiste em acertar o oponente no ar enquanto o seu personagem está no chão. Por exemplo, quando o inimigo pula no canto, Wolverine pode acertá-lo com um SM baixo e emendar um CM em pé seguindo com um SF em pé, todos os golpes vão acertar o oponente enquanto ele está no ar e você está no chão. É possível também fazer isso com golpes especiais, acertando o Yoga Flame de Dhalsim enquanto o inimigo está caindo, por exemplo, fará com que o golpe acerte o primeiro hit e mande o personagem para cima novamente, então ele cai e bate no golpe mais algumas vezes.

Combo com o Oponente Caído e Rolando (Qualquer lugar para Chão)

Este é um combo em que você derruba o inimigo com um Knock-Down Move (qualquer golpe que faça com que o inimigo caia no chão e fique parado lá) e então faz aplica um combo nele enquanto ele ainda está no chão. Quando um inimigo está no chão, ele pode ser acertado por golpes que acertam baixo o bastante (rasteiras, socos para baixo, etc.). Quando acertado por estes golpes, o inimigo irá levantar do chão apenas uma pequena distância e então cairá rapidamente. Durante o tempo após ser acertado e antes de cair, ele não pode bloquear nada e você poderá acertá-lo neste período de tempo com qualquer golpe que o alcance. Com Magneto, por exemplo, fazendo um Magnetic Tempest e acertando o oponente

bem de perto, fará com que ele seja mandado para o chão após o final do golpe. Magneto se recupera rapidamente a tempo de acertar um CR agachado no inimigo ainda caído e emendar um SF agachado, que vai mandá-lo para o ar, deixando-o aberto para um Air Combo. É necessário ter um bom timing para fazer este tipo de combo. O oponente ainda pode evitar isso rolando, assim você não poderá acertá-lo no chão, já que ele rolou ao tocar o chão.

Combos com Tela Acelerada

A Tela Acelerada é um sistema já usado em Marvel Super Heroes e agora em XMvsSF. Tela Acelerada é o sistema que faz com que a tela se mova muito rapidamente após um personagem ser acertado por certo golpe em certas situações. A visão do jogo segue o personagem que foi acertado e o personagem que bateu fica fora de visão rapidamente. Quando a tela pára de se mover, o personagem acertado ficará parado e o outro personagem virá na tela rapidamente pelo lado. O Berserker Barrage de Wolverine é um golpe que ativa a Tela Acelerada. Se você fizer este golpe próximo ao adversário e acertar todos os hits, o oponente voará para longe enquanto Wolverine some da tela e a visão do jogo segue o personagem caindo. Além de alguns golpes, todos os Air Combo Finishers ativam a Tela Acelerada. Quando um personagem é acertado e a Tela Acelerada é ativada, este personagem não pode rolar ao tocar o chão. Se você fizer um golpe que ative a Tela Acelerada enquanto estiver encostado no oponente no canto, o efeito será ativado, mas como você não estará fora da tela, poderá acertar o oponente antes ou depois que ele tocar o chão e ele não poderá rolar de nenhum de seus ataques.

Air Combos (Ar para Ar)

São os combos aéreos. Um Air Combo é uma seqüência de golpes aplicados num oponente que está no ar enquanto você também está no ar. Há dois tipos de Air Combo: com pulo comum e com Super Pulos. Para fazer um Air Combo e um Super Pulo você deve acertar o oponente com um Launcher, um golpe que o mandará para cima, bem longe do chão, e cancelar o Launcher em um Super Pulo (não é necessário fazer ↓↑ ou CCC, basta apertar ↑ após o Launcher e ele será cancelado em um Su-

per Pulo) e então fazer um Chain Combo no Super Pulo, ou então Golpes Especiais ou Super Moves, ou todos combinados. É possível também fazer o Super Pulo e começar um Air Combo no oponente que já está no ar (por um Super Pulo, Voando ou apenas com Pulo normal). O Air Combo durante o pulo normal também é eficiente, você pode fazer um pulo normal enquanto o inimigo estiver no ar e aplicar um Air Combo nele. Para obter um Air Combo Finisher durante um Air Combo com pulo normal você deve obter no mínimo três hits, então você fará um Finisher e a Tela Acelerada será ativada.

Combos com Troca de Personagem

Taí um tipo de combo pouco eficiente. Ele consiste em acertar o oponente e trocar de personagem para obter o último acerto, já que o personagem que entra na batalha aplica um golpe. Isso é muito arriscado pois quando você troca os personagens, aquele que entra na batalha faz uma pose e fica vulnerável durante um tempo, se o seu golpe não acertar o oponente você será uma vítima perfeita para um combo. A maneira mais fácil de se fazer um Combo com Troca de Personagem é fazendo um Knockdown e trocando o personagem imediatamente (já que a troca cancela um golpe como qualquer outro especial) para que ele acerte o oponente ainda caído, mas se ele rolar, já viu!

WOLVERINE

Golpes Especiais

Drill Claw:

SM+CR (pode ser feito no ar)

Tornado Claw:

→↓↘+S

Berserker Barrage:

↓↘→+S

Dart Kick:

↓+CM (no ar)

Slide:

↘+SF

Super Moves

Berserker Barrage X:

↓↘→+SSS

Weapon X:

→↓↘+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SM agachado, SF em pé, CF

agachado

Knock-Downs: CM agachado, SF agachado ofensivamente

Launchers: CF em pé

Air Combo Finishers: SF, CF, Drill Claw

Combos Iniciantes

1) (Co)SR em pé -> CR em pé -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé

2) (Pu)SF ∨ SM em pé XX Berserker Barrage X (TA)

3) (Pu)CF ∨ CR agachado -> CM agachado XX Berserker Barrage (OPC) (TA)

4) (Pu)SM -> (Pu)SM ∨ CR em pé -> CM em pé -> SF em pé

5) (Pu)↓+CF XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para baixo/frente)

Combos Intermediários

1) (Pu)SF -> (Pu)CF ∨ SM agachado -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

2) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA)

3) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> SM em pé -> CF agachado XX Tornado Claw

4) (SuPu)↓+CM -> (SuPu)CF ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé XX Berserker Barrage X

5) (Pu)SF -> (Pu)CF ∨ (Co)SR em pé -> CR agachado -> SM agachado -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF ∨ CR agachado (OPC) -> SM em pé -> SM em pé -> SF em pé

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM agachado -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA), (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CF ∨ CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CF em pé

2) Com o inimigo no canto - (Pu)SR

-> (Pu)CR -> (Pu)SM ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM agachado -> SF agachado ofensivamente (OPC) -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA), (SuPu)CF, (SuPu)CF ∨ (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM -> (Pu)SF

3) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé XX Berserker Barrage X (TA), (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF ∨ CR agachado (OPC) -> SM em pé -> SM em pé -> SF em pé

Combo Infinito

1) Há duas maneiras de se fazer o Combo Infinito. Aí vai a primeira: Com o inimigo perto do canto - <qualquer combo que leva a um Launcher> ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Drill Claw (direcionado diagonalmente para cima) (TA), (SuPu)CF, (SuPu)CF Após o Drill Claw, acerte imediatamente com um CF. Então, quando estiver indo para o chão, o inimigo vai cair por você novamente. Faça o (SuPu)CF antes que ele acerte o chão para mantê-lo no ar. Agora, imediatamente pule com esta seqüência (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF

Após o (Pu)CF, você cairá primeiro. Pule novamente e repita. Faça a seqüência de quatro em um ritmo ajustável. Faça lentamente se o inimigo estiver perto do chão para mantê-lo alto ao acertar o (Pu)CF. Se ele já estiver alto, emende do (Pu)SM para o (Pu)CF bem rápido para que ele não fique muito alto quando o CF acertar.

2) A segunda maneira é bem mais fácil. Faça qualquer coisa que termine em um Berserker Barrage X no canto. Após o Barrage, pule e faça a seqüência infinita acima. Uma seqüência infinita alternativa é (Pu)CR -> (Pu)CF -> (Pu)CF

CYCLOPS

Golpes Especiais

Optic Blast:

↓↘→+S (pode ser feito no ar)

Ground Blast:

→↘↓↙←+S

Gene Splice:

→↓↘+S

LegTackle:

corrida, SF+CF

Hook Kick:

↓↙←+C

Multi-Attacks:

corrida, SR+CR, S repetidamente

Super Moves

Mega Optic Blast:

↓↘→+SSS

Guidable Optic Beam:

→↘↓↙←+SSS (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo:

ZigZag

Strikes: Não possui

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SM em pé, CM agachado

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciais

1) (Pu)↓+CF V CR agachado -> CF agachado XX Hook Kick (OPC)

2) (Pu)↓+CF V CM em pé XX Optic Blast com SR

3) CF agachado XX Mega Optic Blast (OPC)

4) Leg Tackle, Optic Sweep (OPC)

5) Leg Tackle, Guidable Optic Beam

Combos Intermediários

1) (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> SM em pé ^ (SpPu.)SR -> (SpPu.)CR -> (SpPu.)SM -> (SpPu.)CM -> (SpPu.)SF (TA) -> (SpPu.)CF

2) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF agachado XX Optic Sweep (OPC)

3) Com o inimigo perto do canto - Leg Tackle, antes que o inimigo caia, SM em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Guidable Optic Beam

**Nota: Mire o Guidable Optic Beam para ↘ imediatamente ou ele vai errar. Então, lentamente rotacione-o lentamente para cima para pegar o inimigo enquanto ele sobe levemente.

4) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CM agachado XX Gene Splice

com SM

5) (Pu)↓+SF -> (Pu)↓+CF V (Co)SR em pé -> SR em pé -> CR em pé -> CR em pé -> CF em pé XX Mega Optic Blast

6) Jogue o inimigo com SF no canto, antes que o inimigo caia, CF em pé -> CF em pé XX Mega Optic Blast, (Pu)SR -> (Pu)CF

**Nota: Os dois últimos hits só podem acertar personagens mais pesados

7) (Pu)↓+SF -> (Pu)↓+CF XX Guidable Optic Beam V CF em pé XX Mega Optic Blast

8) Com o inimigo perto do canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Multi-Attacks (apenas 5 hits), Gene Splice com SF

9) Apenas contra inimigos grandes, pegue-os no canto e fique encostado deles - Mega Optic Blast, CF em pé XX Mega Optic Blast, CF em pé XX Mega Optic Blast

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Multi-Attacks (apenas 5 hits), SM em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)SF ^ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)CM -> (PuDu)SF, (PuDu)SF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CF em pé -> CF em pé

Combo Infinito

1) Lance o inimigo quando ele estiver perto do canto. Isso pode ser feito com um Arremesso com SF no canto, um Leg Tackle no canto, um Combo pulando seguido de Combo correndo ou mesmo apenas lançando-o com um CM agachado no canto.

<Qualquer recurso para lançar ao ar> / \ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA), (SuPu)SF ^ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)CM -> (PuDu)SF, (PuDu)SF

Após o segundo SF do Pulo Duplo, você vai cair. Logo que tocar o chão, pule imediatamente com esta seqüência:

(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF ^ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)SF

Faça as ligações no ar com um ritmo uniforme... faça uma pequena pausa após o CR mas não pause entre o SM e o SF. Não faça os Air Combos o mais rápido possível. Após o SF no Pulo Duplo, você cairá primeiro. Pule direto e repita a seqüência novamente.

STORM

Golpes Especiais

Typhoon:

↓↘→+S (pode ser feito no ar)

Tornado Column:

↓↙←+S (pode ser feito no ar)

Lightning Ball:

SM, controle a direção com o joystick (no ar)

Lightning Attack:

SM +CR (pode ser feito no ar)

Flying:

↓↙←+CCC (pode ser feito no ar)

Super Moves

Lightning Storm:

↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)

Hail Storm:

↓↙←+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

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

Knock-Downs: CM agachado

Launchers: SF agachado, CF em pé

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciais

1) Tornado Column com SF, Hail Storm

2) Tornado Column, Lightning Storm

3) (Pu)SF V CR agachado -> CM agachado -> CF agachado (OPC)

4) Jogue o inimigo com SF no canto - Lightning Storm

Combos Intermediários

1) (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

2) Tornado Column, (SuPu)SR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

3) (Vo)Tornado Column, (Vo)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SF

4) Jogue o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> CF em pé ^

(SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

5) Jogue o inimigo com SF no canto - Pule e jogue-o ainda caindo. Faça um Lightning Storm direto para que seu corpo caia em você. Há grande possibilidade de que o inimigo fique tonto depois destes três hits. Se ele não tonteou, faça outro Lightning Attack direto. O segundo hit vai tonteá-lo com certeza. Agora faça qualquer combo que você quiser. Este combo é fácil de encaixar se feito contra personagens médios, mas difícil contra oponentes leves.

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé XX Lightning Attack (3 hits) V SF agachado ^ (SuPu)CR XX Lightning Attack (3 hits) V Lightning Storm (OPC)

**Nota: O primeiro Lightning Attack deve ser feito para frente... na direção em que você está olhando. Depois de acertar, mude sua direção para que ele vá diagonalmente para cima/frente. Ative o segundo Lightning Attack indo direto para cima. Depois que este acertar, atrase meio segundo e faça com que o terceiro Lightning Attack vá para baixo. O inimigo vai cair nele e subirá novamente. Você terá caído e quando o inimigo começar a cair, mande-o de volta para o ar com um SF agachado. Faça o Super Pulo e siga com (SuPu)CR emendando um Lightning Attack em seguida. O primeiro Lightning Attack precisa ir direto para frente na direção em que seu personagem estava olhando quando começou o combo. Depois de acertar, mude diagonalmente para baixo/frente por meio segundo para chegar mais perto do chão (mas não muito perto pois você irá aterrissar) e então faça o segundo indo diretamente para frente acima do chão. O inimigo virá de volta para baixo e vai subir ao acertar novamente. Rapidamente mude a direção para baixo frente e aterrisse. Faça o Lightning Storm imediatamente ao aterrissar e ele vai acertar o oponente caído.

2) Com o inimigo no canto - (Vo)CM XX Lightning Attack (3 hits) V SF agachado ^ (SuPu)CR XX Lightning Attack (3 hits) V Lightning Storm (OPC)

**Nota: O mesmo do anterior, mas ini-

cia-se voando. Basicamente, acerte o inimigo com CM enquanto voa, mas você não pode estar muito perto do chão. Se você estiver, o Lightning Attack não sairá. Emende um Lightning Attack na diagonal baixo/frente e direcione-o para frente. Faça o próximo Lightning Attack para cima/frente e direcione-o para cima. Então, mude para baixo como antes, após o segundo acertar. Então repita o resto do combo.

3) Com o inimigo no canto - (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR, (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF, (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)SF -> (SuPu)CF, <Repita até que você quase aterrisse> V CR agachado (OPC) -> SM em pé -> CF em pé
**Nota: Após o (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF no primeiro Air Combo, segure diagonalmente cima/trás. Isto vai fazer com que Storm comece a flutuar no ar. Mas como ela ainda tem muito que ir para frente com o Super Pulo, você deve segurar cima/trás para prevenir que ela flutue além do inimigo. Enquanto você acerta continuamente o adversário com (SuPu)SF -> (SuPu)CF, comece a mudar o direcional de cima/trás para apenas cima ou você começará a flutuar para longe do canto.

Combo Infinito

1) Lance o inimigo quando ele estiver perto do canto. Isso pode ser feito com um Arremesso com SF no canto, um Leg Tackle no canto, um Combo pulando seguido de Combo correndo ou mesmo apenas lançando-o com um CM agachado no canto.

<Qualquer recurso para lançar ao ar> / \ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA), (SuPu)SF ^ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)CM -> (PuDu)SF, (PuDu)SF

Após o segundo SF do Pulo Duplo, você vai cair. Logo que tocar o chão, pule imediatamente com esta seqüência:

(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF ^ (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)SF

Faça as ligações no ar com um ritmo uniforme... faça uma pequena pausa após o CR mas não pause entre o SM

e o SF. Não faça os Air Combos o mais rápido possível. Após o SF no Pulo Duplo, você cairá primeiro. Pule direto e repita a seqüência novamente.

JUGGERNAUT

Golpes Especiais

Juggernaut Punch:

↓↘→+S

Earthquake:

→↓↘+S

Body Splash:

←↙↓↘→+C (pode ser feito no ar)

Pound Into The Ground:

↓↙←+C

Power Up:

→↓↘+SSS

Double Fist:

→+SF

Super Moves

Juggernaut Headcrush:

↓↘→+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não Possui
Chain Combo no Pulo: Não Possui
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não Possui

Knock-Downs: CM agachado

Launchers: →+SF, SF agachado

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V CM agachado XX Juggernaut Punch com SM (OPC)

2) Fierce Throw, Juggernaut Headcrush

**Nota: O tempo em que você ativa o Juggernaut Headcrush varia muito de acordo com o peso do oponente e a distância.

3) Com o inimigo no canto - Pound Into The Ground, SM em pé XX Juggernaut Headcrush

4) (Pu)SF V SF em pé XX Juggernaut Headcrush

5) Com o inimigo no canto - (Pu)SF V SF em pé XX Juggernaut Punch com SR (TA), CR agachado (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)SF V SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA)

2) Com o inimigo no canto - SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX Body Splash com CR

3) Arremesse o inimigo com SF no canto - SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SF V SM em pé (OPC)

4) Com o inimigo no canto - (Pu)SF V Earthquake com SR, SM em pé XX Juggernaut Headcrush

5) Com o inimigo no canto e encostado nele - SF em pé XX Earthquake com SR, →+SF ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) V CM em pé (OPC)

6) Em qualquer lugar exceto no canto - (Pu)SF V Earthquake com SM, Juggernaut Headcrush

Combos Experts

Juggernaut não possui Combos Experts

Combo Infinito

1) Qualquer coisa que mande o inimigo para o ar perto do canto pode ser usado como iniciador. Um bom air combo que termine em (SuPu)SF pode servir. Jogar o inimigo com SF no canto também funciona. O timing para o infinito é diferente para os diversos tipos de oponentes (altura, largura e peso), mas basicamente é isto:

(Pu)SF

Uau!! Que Infinito. Basicamente, acertar o inimigo com (Pu)SF no canto enquanto ele está no ar. Você cai rápido o bastante para acertá-lo com outro (Pu)SF antes que ele caia no chão. Repita isto até que ele esteja morto. Para facilitar, pule para frente com um (Pu)SF então pule para trás com outro (Pu)SF, pule para frente e repita. Os pulos para frente e para trás de Juggernaut são mais baixos que o pulo para cima, então ele cai mais rápido e dá mais tempo.

Este combo não funciona contra oponentes mais pesados. Você pode usar repetidamente o (Pu)CF para o Infinito ao invés do SF.

SABRETHOOT

Golpes Especiais

Berserker Claw:

↓↘→+S

HeadToss:

→↘↓↙←+S

Birdie Call:

→↘↓↙←+C

Super Moves

Berserker Claw X:

↓↘→+SSS

Weapon X:

→↓↘+SSS

Bullet Spray:

→↘↓↙←+CCC

Combos Info

Chain Combo no Ar: Weak Start

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: CM agachado

Knock-Downs: SM em pé, CM em pé, CF agachado

Launchers: SF em pé (2º Hit), SF agachado

Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CR agachado -> CF em pé XX Berserker Claw com SF

2) (Pu)CF V CR agachado -> CF em pé XX Berserker Claw X

3) Com o inimigo no canto - HeadToss, CR agachado (OPC) XX Berserker Claw X

4) (Pu)SF V CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CF (TA)

Combos Intermediários

1) Com seu personagem no canto - Arremesso com SF, CR agachado (OPC) -> SF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)

2) (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)

**Nota: Você deve acertar o inimigo com o (Pu)SF quando estiver subindo no pulo. Se apertar depois, você não terá tempo para acertar o (Pu)CF

3) Bullet Spray, Berserker Claw X

**Nota: Este é só para enfeitar. O último Super Move não causa nadinha de dano.

4) Use Sabretooth com um Team Counter Attack, CR agachado -> SF em pé XX Berserker Claw X

5) Com o inimigo no canto, bem perto dele - Bullet Spray, Weapon X, CR agachado (OPC) XX Berserker Claw X

**Nota: Novamente, o Berserker Claw X não causa dano algum, mas fazer os três Super Moves em um combo é realmente detonante.

6) Com o inimigo no canto, bem perto dele - Bullet Spray, Weapon X, CR aga-

chado (OPC) -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)

**Nota: O mesmo do último combo, mas o Air Combo causa dano.

7) (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso aéreo com SM V Berserker Claw X

**Nota: Este combo machuca. O Arremesso aéreo com SM nem sempre conta como parte do combo, mas mesmo ele não conte, o resto do combo continuará conectando. É possível fazer com que o Arremesso aéreo conte como parte do combo, mas é necessário um timing exato. Além disso, é necessário um timing diferente para emendar o Berserker Claw X em cada adversário. Para personagens mais leves, você deve esperar um segundo antes de executá-lo. Para os mais pesados, você deve fazê-lo logo ao cair.

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com SM V Weapon X, Weapon X, Weapon X, SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)

**Nota: Que pena, não é possível fazer este combo inteiro. O oponente morre antes de terminar o combo, já que três Weapon Xs causam 100% de dano. Na verdade este combo é baseado em possibilidades. É possível fazer um Weapon X e emendar outro na seqüência e também dá para fazer um Launcher após um Weapon X e seguir com um Air Combo. Este Combo pode não funcionar contra personagens mais pesados, já que eles caem antes que você possa emendar outro Weapon X.

2) Com o seu parceiro no canto - Use Sabretooth com um Team Counter Attack, CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com SM, Weapon X, Weapon X

**Nota: Um combo de 100% com um Team Counter Attack, é simplesmente excelente.

Combo Infinito

1) Este só funciona contra personagens largos - (Pu)SF -> (Pu)CF V (Pu)SF ->

(Pu)CF V (Pu)SF -> (Pu)CF <repita>
Acerte o SF quando estiver subindo,
emende o CF o mais atrasado possí-
vel e repita. Exige muita habilidade.

GAMBIT

Golpes Especiais

Kinetic Card:

↓↘→+S (pode ser feito no ar)

Trick Card:

↓↙←+S

Staff Strike:

(c) ↓↑+S, S ou C

Cajun Strike:

(c) ↓↑+C

Cajun Slash:

→↓↘+S

Super Moves

Royal Flush:

↓↘→+SSS

Combos Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF de pé

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V CF em pé XX Cajun Slash com SR

2) CF agachado XX Royal Flush (OPC)

3) SR agachado -> CR agachado -> CM agachado -> CF em pé XX Cajun Slash com SR

4) (Pu)SF -> (Pu) CF V Cajun Slash com SR

5) Arremesso com SF, Royal Flush (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> CF em pé XX Cajun Slash com SM

2) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF agachado XX Cajun Slash com SM (OPC)

3) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

4) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado XX Royal Flush

5) Jogue o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> SF agachado / \ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

6) Encostado no inimigo - Kinetic Card, CR em pé -> SF agachado XX Royal Flush

7) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, Cajun Slash com SR

**Nota: Se você não correr para perto o bastante, o Kinetic Card nunca conectará. Você deve estar bem perto para o CF em pé XX Kinetic Card com SR conectar. O Cajun Slash com SR vai acertar o oponente antes mesmo dele cair no chão.

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

Combo Expert

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, (Co)CR em pé (OPC) -> CM em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, (Co)CR em pé -> SF agachado XX Royal Flush

Combo Infinito

1) O Combo Infinito de Gambit é parecido com o seu Expert, mas ele não pára. Para iniciar, você pode tanto arremessar o inimigo no canto com SF ou apenas acertar o inimigo com um Kinetic Card para derrubá-lo no canto. No exato momento em que ele cair no chão, faça esta seqüência:

(Co)CR em pé (OPC) -> CM em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR (A)

Depois que a carta acertar, corra para frente com esta seqüência:

(Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR (B)

O (Co)CR em pé tem que acertar o inimigo antes que ele caia no chão após ser acertado pelo Kinetic Card. Repita a seqüência (B) para o Infinito.

Mas pode ser diferente para oponentes diferenciados. Contra os Shotokans (Ryu, Ken e Gouki), é melhor que após a primeira seqüência correndo, você faça apenas:

CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR (C)

Então, siga com a versão com corrida e alterne entre correndo e não correndo. Basicamente, faça (A) (B) (C) (B) (C) (B) (C)...

Para tornar as coisas ainda mais confusas, contra personagens como Cyclops e Wolverine, é melhor que, após a seqüência inicial (OPC), você tome meio passo de distância e faça (C). Então alterne entre (B) e (C). Resumindo, faça (A) (C) (B) (C) (B) (C)... mas antes de cada (C), tome meio passo de distância.

Este infinito não funciona contra personagens muito leves ou muito pesados.

MAGNETO

Golpes Especiais

EM Disrupter:

←↙↓↘→+S (pode ser feito no ar)

Hyper Grav:

→↘↓↙←+C (pode ser feito no ar)

Magnetic Pulse:

↑↗→+S (no ar)

Flying:

↓↙←+CCC (pode ser feito no ar)

Force Field:

←↙↓↘→+C

Super Moves

Shockwave:

↓↘→+SSS

Magnetic Tempest:

↓↘→+CCC (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SM em pé, SM agachado, SF em pé, CF em pé (1º hit)

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado, CF em pé (2º hit)

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CF em pé (1 hit) XX EM Disruptor com SR

2) Hyper Grav, Shockwave

3) Hyper Grav, Magnetic Tempest

4) CF agachado XX Shockwave

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

2) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -

> CF agachado XX Shockwave (OPC)

3) Hyper Grav de uma tela de distância, Magnetic Tempest, (Co)CR agachado (OPC) -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX EM Disruptor com SR
**Nota: O Magnetic Tempest deve ser feito imediatamente quando o Hyper Grav tocar o adversário ou ele vai escapar do golpe quando o Magnetic Tempest for ativado.

4) Hyper Grav de uma tela de distância, Magnetic Tempest, Shockwave (OPC)

5) (CoVo)(Vo)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM -> (Vo)CM ->(Vo)SF -> (Vo)CF XX EM Disruptor com SR

**Nota: Quando você fizer a CorridaVo-ando, corra diagonalmente para baixo/frente

6) (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado XX Shockwave

Combo Expert

1) Com o inimigo no canto - (SuPu)(CoAe)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM V (Co)CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso aéreo com SM (arremessa o inimigo para cima), Hyper Grav V Magnetic Tempest, CR agachado (OPC) -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX EM Disruptor com SR
**Nota: Para arremessar o inimigo para cima, segure ↑ imediatamente quando arremessa-lo.

Combos Infinitos

1) Não funciona contra personagens mais pesados. Acerto o oponente com um Hyper Grav. Então, faça esta sequência até você cansar:

CF em pé (1hit) XX Hyper Grav

É só isso!!!

2) Outro Infinito! Com o inimigo no canto. Faça:

<Qualquer combo que termina em um Launcher> ^ (SuPu)SR -> (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR -> (SuPu)CM V CF em pé (2 hits) ^ (SuPu)SR -> (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR,

(SuPu)↓ +CR -> (SuPu)CM V CF em pé (2 hits) ^ ...

Você deve calcular certo o tempo entre cada (SuPu)+CR para mantê-los conectando no mesmo combo. Depois de lançar o inimigo para cima, faça o Super Pulo um pouco depois dele antes de acertar o (SuPu)SR. Tente atrasar o (SuPu)CM após os (SuPu)+CR o máximo possível. Este combo leva um bom tempo praticando para funcionar certinho. O infinito anterior é infinitamente mais fácil.

ROGUE

Golpes Especiais

Rushing Punches:

↓↘→+S (pode ser feito no ar)

Upward Rushing Punches:

→↓↘+S

Diving Punch:

→↓↘+C

Power Steal (roubar poder):

→↘↓↙←+C (pode ser feito no ar)

Power Use (usar poder roubado):

↓↘→+C

Poderes Roubados

Ryu: Hadouken

Ken: Shouryuken

Nash: Sonic Boom

Zangief: Spinning Pile Driver

Chun Li: Kikoken

Cammy: Cannon Drill

Dhalsim: Yoga Flame

Vega: Psycho Shot

Wolverine: Berserker Barrage

Cyclops: Optic Blast

Gambit: Kinetic Card

Rogue: Nenhum

Sabretooth: Berserker Claw

Storm: Typhoon

Juggernaut: Earthquake

Magneto: Hyper Grav

Gouki: Air Gouhadouken e Raging Demon

Super Moves

Super Rushing Punches:

↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)

Raging Demon:

SR, SR, →, CR, SF (após beijar Gouki)

Combos Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé, Provocação (!)

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado, CF em pé

Air Combo Finishers: SF, CF, Rushing Punches

Combos Iniciantes

1) (Pu)↓+CF V CF agachado XX Super Rushing Punches (OPC)

2) No canto - Power Steal, Super Rushing Punches

3) CR agachado -> SM agachado XX Rushing Punches

4) No canto - Super Rushing Punches V Super Rushing Punches (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CM agachado -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

2) (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)CR em pé -> SM agachado XX Super Rushing Punches

3) No canto - Power Steal, SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)SM XX Rushing Punches (TA)

4) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SM agachado -> CF em pé ^ (SuPu) -> (SuPu)SM XX Rushing Punches

5) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Power Steal

Combo Expert

1) Pegue o inimigo perto do canto, aproximadamente uma tela inteira de distância - (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SM agachado -> CF em pé ^ (do outro lado do inimigo) (SuPu)CR -> (SuPu)CM XX Power Steal V Super Rushing Punches (OPC)

**Nota: Para este combo funcionar, ao lançar o inimigo para o ar com o Launcher, certifique-se de que ele esteja um pouco longe do canto. Então, para subir, faça um Super Pulo diagonalmente para frente e termine do outro lado do inimigo. Faça o Air Combo e o Power Steal vai joga-lo para o canto, aí é só fazer o Super Rushing Punches para pega-lo no chão.

Combos com Poderes Roubados

A maioria dos poderes roubados não proporcionam combos interessantes. Muitos deles se baseiam no básico (Dragon Punche de Ken após um CF em pé, um Berserker Barrage após um SM agachado, etc.). Há apenas alguns combos particularmente destrutivos:

Roubado do Dhalsim:

1) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé XXYoga Flame com SM, CF em pé \wedge <Qualquer Air Combo>

2) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé XXYoga Flame com SM, Super Rushing Punches

Roubado de Nash

1) (Co)SR em pé -> SM em pé XX Sonic Boom, Sonic Boom, Sonic Boom...

**Nota: Sim, este é um Combo Infinito. A qualquer ponto, você pode mudar para um combo correndo após um Sonic Boom ou um Super Rushing Punches após um Sonic Boom.

Roubado de Chun Li

1) De uma tela de distância - Faça um Kikoken. Siga-o e faça o seu combo favorito.

Roubado de Juggernaut

1) (Co)SR em pé -> SM em pé XX Earthquake com CR, Earthquake com CR, Earthquake com CR...

***Nota: Parece familiar? Este é como o infinito com Sonic Boom, novamente, você pode fazer um combo correndo ou Super Rushing Punches após um Earthquake.

Roubado de Gouki

1) Raging Demon, CR agachado (OPC) XX Super Rushing Punches

2) Raging Demon, CR agachado (OPC) -> CF em pé \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Power Steal

Combo Infinito

1) Este infinito necessita de grande destreza e prática. Simplesmente pule e imediatamente faça uma Corrida Aérea para frente com:

(CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu) CF

Ao cair, pule para frente e novamente faça uma Corrida Aérea imediatamente e repita. O esquema é o seguinte: você precisa fazer a Corrida Aérea usando o método de apertar os três botões de soco ao invés de dar dois toques rapidamente no direcional. Esta é a única maneira de fazer uma Corrida Aérea imediatamente após o pulo. Basicamente, segure \nearrow e aperte, na ordem: SSS, CR, SM, CF, SSS, CR, SM, CF, SSS... Pegue o timing certo e você faz um Combo Infinito.

RYU

Golpes Especiais

Hadouken:

$\downarrow\rightarrow+S$ (pode ser feito no ar)

TatsuMakiSenpuuKyaku:

$\downarrow\leftarrow+C$ (pode ser feito no ar)

Shouryuken:

$\rightarrow\downarrow+S$

Collarbone Breaker:

$\rightarrow+SM$

Hop Kick:

$\rightarrow+CM$

Jumping Side Kick:

$\uparrow+CF$ (no ar)

Super Moves

Shinkuu Hadouken:

$\downarrow\rightarrow+SSS$ (pode ser feito no ar)

ShinkuuTatsuMakiSenpuuKyaku:

$\downarrow\leftarrow+CCC$

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não Possui

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado

Air Combo Finishers: SF, CF, Hadouken, AirTatsuMakiSenpuuKyaku

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CM agachado XX HaDouKen

2) CR agachado -> CF agachado XX ShinKuuTatsuMakiSenPuuKyaku

3) (Pu)SF V SF em pé XX ShinKuu HaDouKen

4) Com o inimigo no canto, encostado nele:

ShinKuu TatsuMakiSenPuuKyaku, CF agachado (OPC) XX ShinKuu

TatsuMakiSenPuuKyaku

5) (Pu)CM -> (Pu)CF XX ShinKuu HaDouKen

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu) \uparrow +CM XX HaDouKen (TA)

2) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku com CM (TA)

3) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> SF em pé XX ShinKuu HaDouKen

4) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX ShinKuu HaDouKen

5) Com o inimigo no canto - (Pu)CF XX

AirTatsuMakiSenPuuKyaku V SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX ShinKuu HaDouKen

6) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu) \uparrow +CM -> (SuPu) \uparrow +CF (TA), (SuPu) \uparrow +CF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé -> CF em pé

**Nota: Geralmente, todos os hits após o CR agachado (OPC) só pegam contra os Shotokans (Ryu, Ken ou Gouki). Uma seqüência segura é CR agachado (OPC) -> CM em pé -> CF em pé

Combos Experts

1) (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu) \uparrow +CM, Arremesso Aéreo com SM, ShinKuu HaDouKen

2) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado \wedge AirTatsuMakiSenPuuKyaku com CF (TA) V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé -> CF em pé

**Nota: Após lançar o oponente, dê o Super Pulo e faça imediatamente o Air TatsuMakiSenPuuKyaku. Ele irá acertar três vezes na sua subida e já que o golpe é um Air Combo Finisher, todos os três hits causarão grande dano. O (OPC) só irá acertar se o inimigo estiver próximo do canto.

Combo Infinito

1) Este infinito funciona apenas contra oponentes médios. Ele falha em inimigos menores e os mais pesados caem rápido demais.

<Qualquer combo que leve a um Launcher perto do canto> \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu) \uparrow +CM \wedge (SuPu) \uparrow +CF (TA), (SuPu) \uparrow +CF

Você vai cair antes do inimigo se você acertá-lo com o segundo (SuPu) \uparrow +CF quando ele estiver passando por você no ar após o primeiro (SuPu) \uparrow +CF. Pule para cima imediatamente e faça a seguinte seqüência.

(Pu)CR -> (Pu) \uparrow CM -> (Pu) \uparrow CF

Você irá novamente cair antes do oponente, então pule para cima e repita. O (Pu)CR é muito difícil de acertar oponentes caindo, você pode substituí-lo por (Pu)SR ou (Pu)SM.

KEN

Golpes Especiais

Hadouken:

↓↘→+S (pode ser feito no ar)

TatsuMakiSenpuukyaku:

↓↙←+C (pode ser feito no ar)

Shouryuken:

→↓↘+S (pode ser feito no ar)

Crazy Kick:

→+CM

Jumping Side Kick:

↑+CF (no ar)

Super Moves

Shouryreppa:

↓↘→+SSS

Shinryuken:

↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: CF em pé

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado

Air Combo Finishers: SF, CF, Air HaDouKen

Combos Iniciantes

1) CR agachado -> CM em pé (2 hits) -> CF em pé

2) (Pu)SF ∨ CR agachado -> CM agachado XX ShouRyuReppa

3) (Pu)CF ∨ CM agachado XX TatsuMaki-SenPuuKyaku com CF

Combos Intermediários

1) (Pu)CF ∨ SF agachado ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)↑+CM XX ShouRyuKen

2) (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku ∨ CM agachado -> SF agachado ∧ (SuPu)SR XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku com CF

3) (Pu)CF ∨ CR agachado XX TatsuMaki-SenPuuKyaku com CF, ShouRyuKen com SF (OPC)

4) (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku ∨ CM agachado -> SF agachado XX ShinRyuKen (TA)

5) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku ∨ SR agachado -> CR agachado XX TatsuMakiSenPuuKyaku com CM, CR agachado (OPC) -> SF agachado ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF (TA),

(SuPu)↑+CF

6) Com o inimigo no canto - (Pu)CF XX AirTatsuMakiSenPuuKyaku ∨ CM agachado -> SF agachado XX ShinRyuKen (TA), (Pu)CR -> (Pu)↑+CF ∨ CR agachado (OPC) -> CM em pé (2 hits)

Combos Experts

1) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF XX AirTatsuMakiSenPuuKyaku ∨ CR agachado -> SF agachado ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC) -> SF agachado XX ShinRyuKen (TA), (Pu)CR -> (Pu)↑+CM -> (Pu)↑+CF

2) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF XX AirTatsuMakiSenPuuKyaku ∨ CR agachado -> SF agachado ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC) -> SF agachado ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF, (SuPu)↑+CF ∨ (Pu)CR -> (Pu)↑+CM -> (Pu)↑+CF

Combo Infinito

1) Este infinito funciona apenas contra oponentes médios. Ele falha em inimigos menores e os mais pesados caem rápido demais.

<Qualquer combo que leve a um Launcher perto do canto> ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM ∧ (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF

Você vai cair antes do inimigo se você acertá-lo com o segundo (SuPu)↑+CF quando ele estiver passando por você no ar após o primeiro (SuPu)↑+CF. Pule para cima imediatamente e faça a seguinte seqüência.

(Pu)CR -> (Pu)↑CM -> (Pu)↑CF

Você irá novamente cair antes do oponente então pule para cima e repita. O (Pu)CR é muito difícil de acertar oponentes caindo, você pode substituí-lo por (Pu)SR ou (Pu)SM.

CHUN LI

Golpes Especiais

Kikoken:

←↙↓↘→+S

Lightning Kick:

C repetidamente (pode ser feito no ar)

TenShouKyaku:

(c) ↓↑+C

Axe Kick:

↓↙←+C

Head Stomp:

↓+CM (no ar)

Neck Breaker:

↘+CF

Super Moves

KikoShou:

↓↘→+SSS

SenRetsuKyaku:

↓↘→+CCC

HazanTenShouKyaku:

↓↙←+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Provocação

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: CF em pé

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) CR agachado -> CF agachado XX Lightning Kick com CF

2) CR agachado -> CF agachado XX KikoShou

3) (Pu)SF ∨ CR agachado XX TenShouKyaku

4) (Pu)CF XX Lightning Kick com CF

Combos Intermediários

1) (Pu)SF ∨ (Co)SR em pé -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Lightning Kick com CM

2) (Pu)SF ∨ (Co)SM em pé -> CF em pé XX HazanTenShouKyaku

3) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM ∨ (Co)SR em pé -> CR em pé -> SR em pé -> SF em pé XX SenRetsuKyaku

4) Com o inimigo no canto - KikoShou, CR agachado (OPC) XX SenRetsuKyaku

5) Com o inimigo no canto - KikoShou, CR agachado (OPC) -> CF em pé ∧ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Lightning Kick com CM

6) Arremesse o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> CF em pé XX HazanTenShouKyaku

7) Funciona apenas contra oponentes largos - (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM ∨ (Co)SR em pé -> CM em pé,

SR em pé -> CR em pé -> SM agachado -> CM agachado XX SenRetsuKyaku

8) Com o inimigo no canto - Pule para o lado do inimigo e imediatamente faça (Pu)↓CM, (Pu)↓CM, (Pu)↓CM XX Lightning Kick com CM

**Nota: Este combo acerta inimigos que estão agachados, é uma boa idéia pegar bloqueadores agachados no canto. Basicamente, pule e imediatamente segure ↓ e aperte CM o mais rápido possível.

Combos Experts

1) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM ->(Pu)CM V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku, CR agachado (OPC) ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu) →+CF, (SuPu)→+CF

2) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku, CR agachado (OPC) XX SenRetsuKyaku

3) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku, CR agachado (OPC) -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku
**Nota: A razão por estes 3 combos serem listados como Experts é, principalmente, pelo fato de que o Hazan TenShouKyaku deve ter o último hit possível conectado ou o combo falha. O inimigo não chegará ao chão após o Hazan TenShouKyaku se o último hit possível do golpe não acertar. Além disso, para certificar-se de que o último hit acerte vai depender de quem você está batendo. Em personagens menores, é melhor fazer o (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku. Isto geralmente faz com que o último hit do Super Combo conecte. Contra personagens mais pesados, mais altos, é melhor pular o CF em pé e fazer apenas o (Co)CR em pé XX Hazan TenShouKyaku. Isso ajuda a fazer com que o último hit do Super Combo acerte.

Combos Infinitos

1) Este infinito é como o da Rogue, mas um pouco mais fácil. Apenas pule, imediatamente corra no ar e faça:

(CoAe)(Pu)CF V (CoAe)(Pu)CF V (CoAe)(Pu)CF V <repetir>

Cada (CoAe)(Pu)CF vai acertar duas vezes. Para fazer este combo, mantenha pressionado ↗ e alternadamente aperte SSS (para correr no ar imediatamente ao pular) e apertando CF.

2) Este também é um Combo Infinito, mas é muito, muito difícil de se realizar. Ele só funciona em personagens de peso médio. Comece com qualquer combo que deixe o inimigo no chão no canto (Arremesso com SF, Kikoshou no inimigo no canto ou Hazan TenShouKyaku no inimigo no canto) é então:

CR agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu) →+CF, (SuPu)→+CF

Agora você irá cair primeiro. Pule em direção ao inimigo e imediatamente vá para esta seqüência:

(Pu)SR -> (Pu)SR -> (Pu)SM -> (Pu)SF -> (Pu)→+CF

Novamente, você irá cair primeiro, mas o inimigo estará muito perto do chão. Pule e imediatamente inicie a seqüência novamente. O timing da seqüência de 5 hits deve ser preciso... lento o suficiente para mantê-lo alto no ar e rápido o suficiente para conectar todos os hits.

Para fazer a primeira seqüência aérea funcionar, você precisa atrasar o (SuPu)SR um pouco. Você deve esperar até estar diretamente em frente ao inimigo para iniciar o Air Combo. Se você começar muito antes, você perderá os dois últimos hits do Air Combo.

Você também pode iniciar este Infinito apenas lançando o inimigo para o ar no canto com CF em pé.

NASH

Golpes Especiais

Sonic Boom:

(c) ←→+S

Razor Kick:

(c) ↓↑+C

Air Razor Kick:

↑↗→+C (no ar)

Super Moves

Sonic Blade:

↓↘→+SSS

Somersault Justice:

↓↙←+CCC

Crossfire Blitz:

↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não Possui

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V SM agachado XX Razor Kick

2) CF agachado XX Somersault Justice
**Nota: Se você fizer o Somersault Justice muito rápido, o primeiro Razor Kick não vai pegar, apenas os outros dois. Então atrase um pouco para acertar os três.

3) De uma tela de distância - Sonic Boom com SR, Sonic Blade, Sonic Blade, Sonic Blade

4) Com o inimigo no canto - (Pu)CF V CM agachado XX Sonic Blade, Somersault Justice

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Crossfire Blitz

2) Jogue o inimigo com SF no canto - Sonic Blade, SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF

3) (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Air Razor Kick

4) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CM agachado -> CF agachado XX Sonic Blade (OPC)

5) (Pu)SR -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé XX Sonic Blade, (Co)CM agachado XX Sonic Blade, CM agachado XX Somersault Justice
**Nota: Você não precisa estar no canto para acertar em alguns personagens. Quando os Sonic Blades começarem a conectar, continue apertando os socos para arremessar todos os Sonic Blades possíveis. Então siga as magias logo que possível correndo para frente repetida-

mente. Quando o último Sonic Blade acertar, você deverá estar perto o suficiente do oponente para fazer o CM agachado emendando mais Sonic Blades. Contra alguns personagens que podem bloquear os Sonic Blades fora do canto, faça este combo no canto e, assim, você não precisa fazer um (Co)CM agachado após o primeiro Sonic Blade... apenas um CM agachado.

6) (Pu)SF -> (Pu)CF V CM agachado XX Sonic Blade, CM agachado XX Sonic Blade, CM agachado XX Sonic Blade

**Nota: Este combo vai tontear o inimigo durante o terceiro Sonic Blade

7) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado ^ (SuPu)CR -> (SuPu)SM, AirThrow com SM V CR agachado (OPC) -> Sf agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF, (SuPu)CF

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> CM agachado XX Sonic Blade, CM agachado XX Sonic Blade, SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Air Razor Kick, (SuPu)CF (OPC) V SM agachado XX Sonic Blade, SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)SM -> (Pu)SF -> (Pu)CF V SR em pé -> SF em pé

**Nota: Ao fazer este combo, dê meio passo de distância após o Sonic Blade antes de acertar o SF agachado para o Launcher para certificar que ele conecte. Após o (SuPu)CF no segundo Air Combo, atrase por cerca de meio segundo antes de acertar o CF novamente pois você deve acertar o segundo (SuPu)CF o mais baixo possível do chão.

Combo Infinito

Não Possui

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire:

↓↘→+S (pode ser feito no ar)

Yoga Flame:

→↘↓↙←+S

Yoga Blast:

→↘↓↙←+C

Yoga Teleport:

→↓↘ ou ←↓↙+CCC ou SSS (pode ser feito no ar)

Yoga Spear:

↓+C (no ar)

Yoga Torpedo:

↓+SF (no ar)

Super Moves

Yoga Inferno:

↓↘→+SSS

Yoga Strike:

↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: CF em pé (de longe)

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SM em pé (de perto)

Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciantes

1) Jogue o inimigo com SF no canto - Yoga Inferno

2) Com o inimigo no canto - Arremesso com SM, Yoga Strike

3) CF agachado XX Yoga Inferno (OPC)

4) CF - acerte o inimigo no ar com um Yoga Blast, Yoga Inferno

5) Jogue o inimigo com SM, CF em pé
**Nota: Isto pode ser feito fora do canto

6) Yoga Fire com SR - Quando o inimigo pular sobre a magia, acerte-o no ar com (Pu)CF e ele vai cair sobre o Yoga Fire para um combo de dois hit.

Combos Intermediários

1) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+SF XX Yoga Fire

2) Com o inimigo no canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)CF V SM em pé (de perto) ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)↓+CF XX Yoga Teleport

**Nota: O teleport não é necessário, mas ele deixa você longe do oponente. Se você não fizer o teleport, o inimigo pode acertá-lo antes de você se recuperar do Drill.

3) (Pu)↓ +CR -> (Pu)↓ +CM -> (Pu)↓+SF V CR agachado XX Yoga Inferno

4) (Pu)SR -> (Pu)↓+CM -> (Pu)↓+SF V CM agachado XX Yoga Inferno

**Nota: Este é efetivo principalmente por causa do (Pu)SR que acerta personagens grandes agachados, agindo como um Overhead, o resto conecta.

Combos Experts

1) Pegue o inimigo bem no canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)CM -> (Pu)CF V SM em pé (de perto) ^ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA), (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF V (Pu)CR -> (Pu)CM -> (Pu)CF V CR agachado (OPC)

**Nota: Este combo é difícil de fazer. Primeiramente, o (Pu)↓+CR precisa ser feito bem acima da cabeça do inimigo, de forma que, quando o (Pu)CM -> (Pu)CF conecte, você caia encostado do inimigo para que o SM em pé saia como o Launcher de perto e não o golpe comum de longe. Depois de lançar o inimigo, faça o Super Pulo para trás para que o primeiro CR no pulo pegue de perto, o resto do Air Combo será feito com ataques de longe... os (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF serão todos ataques de longa distância. Então, comece a mudar a direção do seu pulo para começar a flutuar em direção ao inimigo. Quando o inimigo cair aproximadamente a um corpo abaixo de você, faça a seqüência (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF. Você vai cair, então pule imediatamente com (Pu)CR ou então o inimigo vai cair no chão e você vai perdê-lo. Finalize o Air Combo e então acerte mais um hit no final.

Combo Infinito

Não possui

ZANGIEF

Golpes Especiais

Punch Lariat:

SSS (pode ser feito no ar)

Kick Lariat:

CCC (pode ser feito no ar)

Spinning Pile Driver (SPD):

360°+S (pode ser feito no ar)

Running Bear Grab (RBG):

360°+C

German Suplex:

360°+C (de perto)

Jumping Air Throw:

→↘↓↙←+C

Banishing Punch:

→↓↘+S

Elbow Slam:

→+SM

Elbow Drop:

↓+SM (no ar)

Body Splash:

↓+SF (no ar)

Super Moves

Final Atomic Buster (FAB):

360°+SSS

Leaping Death Snatch:

↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui

Chain Combo no Pulo: Não possui

Chain Combo no Super Pulo: Stronger

Strikes: CF em pé

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SM agachado, Arremesso com SM

Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciais

1) SF agachado XX Banishing Punch com SF

2) (Pu)CF V CF agachado

3) SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF

Combos Intermediários

1) Pule sobre o inimigo - (Pu)↓+SF V CF em pé (2 hits) XX Arremesso Aéreo no pulo com CR

2) (Pu)SF V SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX SPD

**Nota: O timing do SPD é muito difícil.

3) (Pu)SF V SM agachado -> (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V CF em pé (2 hits) XX Arremesso Aéreo no pulo com CR

**Nota: Geralmente, o Arremesso Aéreo no pulo não contará como parte do combo, mas é possível que ele conecte.

4) (Pu)↓+CM V SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V Kick Lariat

5) (Pu)SF V SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V CR agachado (OPC) XX Kick Lariat

Combos Experts

1) (Pu)SF V SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V CF em pé (2 hits) XX Banishing Punch com SR, FAB

**Nota: Se você calcular bem, após o inimigo ser acertado pelo Banishing Punch, você iniciará o FAB antes mesmo dele cair no chão. Então, após o início do Super Combo (quando a tela escurece), o inimigo vai cair em suas mãos sem escapatória. Apenas um Reversal Attack calculado perfeitamente poderá salvá-lo.

Acertando SPDs

1) (Pu)↓+CM, RBG/SPD/FAB

2) (Pu)↓+CM V CR agachado, SPD. Calcule o SPD para que ele saia quando o inimigo estiver acabando de ser acertado pelo golpe anterior.

3) Pule sobre o inimigo - (Pu)↓+SF V SF agachado XX RBG

4) Pule sem fazer nada - RBG/SPD/FAB ao cair.

5) Bloqueie uma troca de personagem - RBG/SPD/FAB.

6) Após derrotar um dos dois integrantes da dupla inimiga, espere até que o próximo pule na tela e, no exato momento em que ele aparecer na tela, faça um RBG ou um FAB para que ele pule em suas mãos.

7) Se o inimigo errar um Uppercut, um Razor Kick, etc. e ficar vulnerável em sua descida, faça um SF agachado XX FAB. O SF agachado fixa Zangief no chão e já que você pode cancelar golpes comuns em qualquer ponto com golpes especiais, você certifica que não fará o Super Pulo acidentalmente ao tentar fazer o FAB, bastando fazer o SF agachado. Então o seu inimigo vai cair direto no FAB.

8) Arremesse o inimigo com SM para o ar. Em sua queda, faça um RBG ou SR em pé XX FAB. Ele vai cair em suas mãos em ambos (o SR em pé serve para fixar Zangief no chão para fazer FAB, mas você precisa fazê-lo rápido antes que o SR em pé termine). Mesmo o inimigo se recuperando durante a queda, acertando você do ar não será suficiente para parar seu golpe (especialmente o FAB. SF ou CF no ar podem parar o RBG mas não o FAB). A única maneira do inimigo escapar é fazer um golpe no ar que o fará flutuar (HaDouKen, Kinetic Card ou EM Disruptor por exemplo) ou acertar um SF ou CF.

9) Use Zangief como um Team Counter Attack. Ele faz o RBG e é completamente invencível por um longo tempo, podendo passar por Super Combos e outros golpes.

10) Faça um RBG, SPD ou FAB no final do Combo Iniciante Nº 1 ou dos Combos Intermediários Nºs 4 e 5. Geralmente, após acertar um Kick Lariat, você pode fazer um SPD quando o inimigo cair.

11) Ao invés de cancelar o CF em pé com Lariats ou Arremessos Aéreos pulando com CR, cancele-o com RBG ou FAB. Se o inimigo não acertar você na descida, ele será pego. Cancele o CF

em pé um pouco atrasado.

12) Após um FAB, SPD ou RBG, se o inimigo rolar, faça o RBG ou o FAB novamente e o inimigo vai rolar direto para suas mãos. Ele pode escapar o FAB mais facilmente pois a parada inicial do Super Combo vai alertá-lo, então ele poderá pular por cima e escapar. O RBG é mais seguro porque o inimigo não pode ver o golpe saindo tão fácil e ele requer menos timing. O SPD é com certeza o melhor, causando dano considerável e dificilmente é percebido a tempo pelo inimigo, mas este requer um timing perfeito.

Combo Infinito

1) Faça qualquer coisa que resulte em um SM agachado.

SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V SM agachado ^ <repita>

Faça o Super Pulo para frente após o SM agachado. Quando fizer o Kick Lariat, segure para trás e você cairá um pouco afastado, caindo a uma boa distância para o próximo SM agachado conectar.

CAMMY

Golpes Especiais

Cannon Drill:

↓↘→+C (pode ser feito no ar)

Cannon Spike:

→↓↘+C

Spinning Knuckle:

↓↘→+S

Dive Kick:

↓↙←+C (no ar)

Cannonball Throw:

↓↙←+C

C'mon! EatTHIS!!!:

↓↙←+S

Super Moves

Spin Dive Smasher:

↓↘→+CCC

Lock On:

↓↙←+CCC (no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não Possui

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: CF em pé (de perto)

Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciais

1) CR agachado -> CF agachado XX Cannon Drill (OPC)

2) (Pu)SF V SF em pé XX Spin Dive Smasher

3) Com o inimigo no canto - (Co)CR em pé -> CF em pé XX Cannon Spike com CF

4) Lock On V CM agachado (OPC) XX Cannon Drill

5) Lock On, Spin Dive Smasher (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)SR -> (Pu)SF V CR agachado -> CM agachado XX Spin Dive Smasher

2) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Cannon Drill com CF

3) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SF XX Cannon Drill

4) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR XX Cannon Drill com CR V CR agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF XX Cannon Drill

5) Com o inimigo perto do canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Spin Dive Smasher, CR agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF XX Cannon Drill

**Nota: Você precisa fazer o CR agachado (OPC) no instante em que o inimigo acertar o chão. Um pouco mais tarde ou cedo fará você errar.

6) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM XX Cannon Drill com CR V CR agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF XX Cannon Drill

**Nota: Basicamente, você conecta dois pulos juntos no início. O segundo, você deve acertar o inimigo quando sua personagem estiver subindo no pulo. Entre os pulos você deve tomar meio passo de distância e então pular imediatamente com um SR.

Combos Experts

1) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Spin Dive Smasher, CR agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR ->

(SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF -> (Pu)CF V SR em pé -> CF em pé

2) Contra os três personagens pesados: (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Cannon Drill

**Nota: Contra Sabretooth, e apenas contra ele, algumas vezes você pode cair rápido o bastante após o Cannon Drill para fazer um CR agachado (OPC) se você cair no canto. Se você conseguir, faça mais um Air Combo!!!!

3) Apenas contra os três personagens mais leves - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé / \ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM / \ (PuDu)SR -> (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)SF -> (PuDu)CF (TA)

**Nota: Você deve fazer o (PuDu)SR imediatamente após fazer o Pulo Duplo. O timing para conseguir o Pulo Duplo após o (SuPu)SM e ainda conectar o (PuDu)SR é bem difícil, mas não impossível.

4) Contra personagens de tamanho médio - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (AT), (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM -> (Pu)CF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CF em pé

**Nota: Este combo é realmente difícil porque é complicado acertar o (SuPu)SR após o (SuPu)SM. Você deve deixar o inimigo subir bastante para conectar com mais facilidade.

Combo Infinito

1) Este infinito funciona apenas contra os três personagens mais leves. Basicamente, ele é como o Combo Expert Nº 4, mas você repete o último Air Combo pulando sempre.

(Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA), (SuPu)CF

Você vai cair e então você poderá pular novamente e repetir esta seqüência sempre:

(Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM -> (Pu) CF

Mas lembre-se, a seqüência funciona apenas com Chun Li, Cammy e Wolverine.

VEGA

Golpes Especiais

Psycho Shot:

←↓↘↘→+S

Scissor Kick:

↓↘←+C (pode ser feito no ar)

Head Stomp:

(c) ↓↑+C, S

Flying Hand:

(c) ↓↑+S, S

Psycho Ball:

→↘↓↘←+S

Flying:

↓↘←+CCC (pode ser feito no ar)

Teleport:

→↓↘ ou ←↓↘+qualquer botão (pode ser feito no ar)

Super Moves

Psycho Crusher:

↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)

Twin Bison Knee Press Nightmare:

↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: Stronger

Strikes: Não Possui

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF em pé

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciais

1) SR em pé -> CF em pé XX Scissor Kick

2) CR agachado -> CF agachado XX Psycho Crusher

3) Psycho Ball, Psycho Crusher

4) Psycho Ball com SF, Twin Bison Knee Press Nightmare

Combos Intermediários

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

2) Psycho Ball, (Co)SF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Psycho Crusher

3) (CoVo)(Vo)CR -> (Vo)CM -> (Vo)CF XX Psycho Crusher

**Nota: Quando fizer a Corrida Voando, corra diagonalmente ↘.

4) (Pu)CR -> (Pu)CF XX Psycho Crusher

5) (Pu)CR -> (Pu)CF V (Pu)CF XX Scissor Kick

6) (Pu)CR -> (Pu)CF V SR em pé -> CF em pé (2 hits) XX Scissor Kick

7) Jogue o inimigo no canto - CM agachado (OPC), Psycho Crusher

8) Tome aproximadamente meia tela de distância do inimigo no canto - Psycho Ball com SF, Psycho Shot com SM, (Co)SF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Psycho Crusher

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF agachado XX Psycho Shot com SF, CR em pé -> SF em pé ^ (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Psycho Crusher, (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Psycho Crusher

**Nota: Quando fizer o primeiro Psycho Crusher, segure para baixo no direcional e você vai avançar para baixo devagar. Então, em seguida, espere que o inimigo caia um pouco e faça os três últimos golpes.

2) (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR agachado -> CM agachado, SR em pé -> CF em pé XX Scissor Kick

3) (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR agachado -> CM agachado, SR em pé -> CF agachado XX Psycho Shot com SF, CR em pé -> CF em pé XX Psycho Crusher

4) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF em pé XX Flying, (Vo)CR -> (Vo)CM, (Vo)CR -> (Vo)CM, (Vo)CR -> (Vo)CM, (Vo)CR -> (Vo)CM, ..., (Vo)CR -> (Vo)CM, até que o Flying acabe

Antes que ele acabe, você pode flutuar para frente, fazer um Arremesso Aéreo no inimigo (não vai contar como parte do combo) e então (Vo)CF (OPC) XX Psycho Crusher no chão.

Combo Infinito

Com exceção do Combo Voador no Combo Expert Nº 4, Vega não possui verdadeiros Infinitos

GOUKI

Golpes Especiais

GouHadouken:

↓↘→+S

Air GouHadouken:

↓↘→+S (no ar)

GouTatsuMakiZankuKyaku:

↓↙←+C (pode ser feito no ar)

GouShouryuken:

→↓↘+S (pode ser feito no ar)

Teleport:

→↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC

Dive Kick:

↓↘→+C (no ar)

Overhead Chop:

→+SM

Hop Kick:

→+CM

Jumping Side Kick:

↑+CF (no ar)

Super Moves

Messatsu GouHadouken:

↓↙←+SSS (pode ser feito no ar)

Messatsu GouShouryuken:

↓↘→+SSS

Messatsu GouHadouken Rain:

↓↘→+SSS (no ar)

Raging Demon:

SR, SR, →, CR, SF

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não Possui

Knock-Downs: CF agachado

Launchers: SF agachado

Air Combo Finishers: SF, CF, Air GouHaDouKen

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CM agachado XX GouTatsuMakiSenPuuKyaku

2) (Pu)CF V SF em pé XX Messatsu GouHaDouKen

3) Raging Demon, CM agachado (OPC) XX GouTatsuMakiSenPuuKyaku

Combos Intermediários

1) (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Air GouTatsuMakiSenPuuKyaku

2) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CM agachado XX Messatsu GouShouRyuKen

3) Raging Demon, CR agachado (OPC) -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Air GouTatsuMaki-SenPuuKyaku

4) (Pu)CF XX Air GouTatsuMakiSenPuuKyaku V CR agachado -> SF em pé XX Messatsu GouHaDouKen

5) (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CR agachado -> CM agachado XX GouTatsuMakiSenPuuKyaku com CM, CM agachado (OPC) XX GouTatsuMaki-SenPuuKyaku com CF

6) Com o inimigo no canto - (Pu)CF XX Air GouTatsuMakiSenPuuKyaku V CR agachado -> CM agachado XX GouTatsuMakiSenPuuKyaku com CM, CR agachado (OPC) -> SF agachado / \ (SuPu)SR XX GouTatsuMakiSenPuuKyaku com CF

7) Com o inimigo no canto - (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé -> CF em pé

**Nota: Para que todos os golpes após o CR agachado (OPC) conectem, você deve estar lutando contra outro Shotokan. Se você estiver lutando com qualquer outro, pule alguns golpes da seqüência. Uma seqüência segura é, geralmente, CR agachado (OPC) -> CM em pé -> CF em pé.

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC) -> SF agachado ^ GouTatsuMakiSenPuuKyaku com CF

Combo Infinito

1) Este infinito funciona apenas contra oponentes médios. Ele falha em inimigos menores e os mais pesados caem rápido demais.

<Qualquer combo que leve a um Launcher perto do canto> ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM ^ (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF

Você vai cair antes do inimigo se você acertá-lo com o segundo (SuPu)↑+CF quando ele estiver passando por você no ar após o primeiro (SuPu)↑+CF. Pule para cima imediatamente e faça a seguinte seqüência.

(Pu)CR -> (Pu)↑CM -> (Pu)↑CF

Você irá novamente cair antes do oponente então pule para cima e repita. O (Pu)CR é muito difícil de acertar oponentes caindo, você pode substituí-lo por (Pu)SR ou (Pu)SM.

STREET FIGHTER COLLECTION



SUPER STREET FIGHTER 2 X OU TURBO

Comandos

X.....	Soco Fraco
Y.....	Soco Médio
Z.....	Soco Forte
A.....	Chute Fraco
B.....	Chute Médio
C.....	Chute Forte

Legenda de Golpes

SR - Soco rápido (fraco)
SM - Soco médio
SF - Soco forte
CR - Chute rápido (fraco)
CM - Chute médio
CF - Chute forte
SS - Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS - Os três botões de soco ao mesmo tempo
CC - Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC - Os três botões de chute ao mesmo tempo
(c) - Significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos

OBSERVAÇÕES

Todos os personagens estão com seus respectivos nomes da versão japonesa e aqueles que têm seus nomes diferentes na versão americana, têm o seu nome japonês seguido pelo americano entre parênteses. Por

exemplo, o famoso boxeador Balrog é conhecido como M. Bison no Japão, então seu nome está "M. Bison (Balrog)". Os Super Combos só podem ser realizados com a barra de Super cheia. Os golpes publicados podem ser usados tanto para Super Street Fighter 2 quanto para Super Street Fighter 2 X, mas os golpes indicados com um * só podem ser utilizados em SSF2X. Gouki (Akuma) só pode ser usado em SSF2X. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

Enchendo a Barra de Super

A barra de Super Combo é composta por 48 "pontos". Você pode encher a sua barra de Super desferindo golpes comuns no adversário ou aplicando golpes especiais (acertando ou não). Confira agora quanto cada golpe enche a sua barra de Super.

Geral:

Soco/Chute Fraco defendido:	1 ponto
Soco/Chute Fraco acertado:	2 pontos
Soco/Chute Médio defendido:	3 pontos
Soco/Chute Médio acertado:	4 pontos
Soco/Chute Forte defendido:	4 pontos
Soco/Chute Forte acertado:	5 pontos

Ryu:

Hadouken:	2 pontos
Shoryuken:	7 pontos
Tatsumaki Senpukyaku:	6 pontos

Ken:

Hadouken:	2 pontos
Shoryuken:	8 pontos
Tatsumaki Senpukyaku:	6 pontos
New Kicks:	6 pontos

E. Honda:

100 Hand Slap:	6 pontos
Sumo Head Butt:	9 pontos
Butt Slam:	9 pontos
Ohicho Throw:	12 pontos

Chun Li:

Lightning Kick:	4 pontos
Kikouken:	5 pontos
Jumping Lightning Kick:	8 pontos
Spinning Bird Kick:	8 pontos

Blanka:

Electricity:	5 pontos
Sliding Punch:	5 pontos
Cannon Ball:	7 pontos
Vertical Cannon Ball:	7 pontos
Back Step Rolling:	7 pontos

Zangief:

Pile Driver:	5 pontos
Tornado:	6 pontos
Vanishing Flat:	7 pontos
Siberian Bear Crusher:	12 pontos
Pile Driver:	20 pontos
Siberian Suplex:	24 pontos

Guile:

Sonic Boom:	7 pontos
Flash Kick:	8 pontos

Dhalsim:

Yoga Fire:	3 pontos
Yoga Flame:	8 pontos
High Yoga Flame:	7 pontos
Yoga Teleport:	7 pontos

T. Hawk:

Thunder Strike:	6 pontos
The Hawk:	8 pontos
Storm Hammer:	20 pontos

Cammy:

Thrust Kick:	6 pontos
Cannon Drill:	7 pontos
Spinning Knuckle:	4 pontos
Cannonball Jump:	4 pontos (perdido)
	9 pontos (arremesso)
	9 pontos (Chute)

Fei Long:

Rekka ken:	6 pontos
Rising Dragon Kick:	8 pontos
Triple Axe Jump:	7 pontos

Dee Jay:

Max Out:	4 pontos
Jack Knife:	9 pontos
Double Dread Kick:	8 pontos
Machine Gun Upper:	7 pontos

M. Bison (Balrog):

Dashing Punch:	6 pontos
Dashing Uppercut:	5 pontos
Dashing Low Punch:	6 pontos
Turn Punch:	7 pontos
Shoulder Butt:	5 pontos

Balrog (Vega):

Flying Slash:	5 pontos
Rolling Dodge:	10 pontos
Claw Thrust:	8 pontos
Forward Flip:	10 pontos
Flying Throw:	10 pontos

Sagat:

Tiger Upper/Lower:	3 pontos
Tiger Uppercut:	7 pontos
Tiger Knee:	6 pontos

Vega (M. Bison):

Flaming Torpedo:	6 pontos
Scissor Kick:	6 pontos
Head Stomp:	8 pontos
Flying Psycho Fist:	8 pontos

ANULAR ARREMESSOS

Se você for arremessado, você pode reduzir o dano pela metade ou menos e cair de pé, pronto para contra-atacar. Para isso, você deve apertar Soco ou Chute Forte no exato momento em que o oponente arremessar o seu personagem (só funciona com arremessos comuns, não especiais como o Pile Driver de Zangief). Mas esta manha só funciona se você estiver jogando com um personagem Super Turbo, se você fizer a manha para pegar um personagem "Super", não será possível anular arremessos.

LUTE CONTRA GOUKI (AKUMA)

Para encontrar Gouki (Akuma), você deve chegar em Vega (M. Bison) com 1.6000.000 pontos, não importa se você perdeu rounds, pegou continúes ou se você enfrentou batalhas contra outro jogador, basta fazer a pontuação necessária e você vai lutar contra Gouki (Akuma) ao invés de Vega (Bison). Uma maneira mais fácil é segurar os três botões de soco juntos ao derrotar Sagat, mantenha segurado até o início da luta contra Vega (Bison) e Gouki (Akuma) virá para enfrentar você.

SUPER COMBOS ATRASADOS

Chun Li e E. Honda podem usar uma manha especial para atrasar o Super Combo. Faça o seguinte: encha a barra de Super Combo (logicamente), faça o comando do SC [(c) ←→←→] e fique segurando o último comando, se você soltar o comando não vai funcionar a manha, então quando você apertar o botão correspondente ao Super Combo (chute para Chun Li ou soco para E. Honda) ele será desferido.

USANDO A VERSÃO "SUPER" DE SEU PERSONAGEM EM SSF2X

Você pode jogar com a versão "Super" de um personagem, ao invés de jogar com a versão Super Turbo. Isso não dá uma réplica exata dos personagens de SSF2, eles apenas têm alterações para deixá-los mais parecidos com a versão anterior do game. Há duas grandes desvantagens nos personagens "Super", eles não podem usar Super Combos e também não podem anular arremessos. Para compensar, os personagens Super tiram mais energia e possuem alguns movimentos que foram retirados na versão Super Turbo. Para escolher um personagem em versão "Super", escolha o lutador com qualquer botão, então faça uma das seguintes seqüências e aperte Soco Fraco.

Ryu - →→→←

Ken - ←←←→

E. Honda - ↑↑↑↓

Chun Li - ↓↓↓↑

Blanka - ←→→→

Zangief - →←←←

Guile - ↑↓↓↓

Dhalsim - ↓↑↑↑

T. Hawk - →→←←

Cammy - ↑↑↓↓

Dee Jay - ↓↓↑↑

Fei Long - ←←→→

M. Bison (Balrog) - →←←←

Balrog (Vega) - ←→→←

Sagat - ↑↓↓↑

Vega (M. Bison) - ↓↑↑↓

Se o truque entrar corretamente, você ouvirá a voz de seu personagem e ele vai ficar com a cor de roupa original de SSF2. Se você quiser escolher Ken "Super", por exemplo, coloque o cursor sobre ele, escolha-o normalmente com qualquer botão, então aperte rapidamente ←←←→ e finalize com Soco Fraco.

KEN

***New Roundhouse Kick 1:**

↓↘→ + chute

***New Roundhouse Kick 2:**

→↘↓ + chute

***New Roundhouse Kick 3:**

←↙↓↘→ + chute

***New Axe Kick 1:**

↓↘→ + segure chute

***New Axe Kick 2:**

→↘↓ + segure chute

***New Axe Kick 3:**

←↙↓↘→ + segure chute

Air Throw:

→ ou ← + CM ou CF (próximo ao inimigo no ar)

Knee Bash:

→ ou ← + CF (de perto)

Hadouken:

↓↘→ + soco

Tatsumaki Senpukyaku:

↓↙← + chute

Aerial Tatsumaki Senpukyaku:

↓↙← + chute (no ar)

Shoryuken:

→↘↘ + soco

***Super Combo (Shoryureppa):**

→↘↘→↘↘ + soco

ZANGIEF

***Hopping Gut Crunch:**

← ou → + SM ou SF

Tornado:

SS ou CC (pode andar durante o golpe)

Pile Driver:

360° + soco (de perto)

Siberian Suplex:

360° + chute (de perto)

Siberian Bear Crusher:

360° + chute

***Vanishing Flat:**

→↘↓ + soco

***Super Combo (Final Atomic Buster):**

720° + soco (de perto)

***GOUKI (AKUMA)**

Fireball:

↓↘↘ + soco

Air Fireball:

↓↘↘ + soco (no ar)

Red Multi-hit Fireball:

←↙↓↘↘ + soco

Hurricane Kick:

↓↙← + chute

Uppercut:

→↘↘ + soco

Gliding Teleport:

→↘↘ ou ←↙↙ + SS ou CC

Super Combo:

Não Possui

BLANKA

***Sliding Punch:**

↘ + SF

***Hop:**

← ou → + CCC

Cannon Ball:

(c) ←→ + soco

Electricity:

soco repetidamente

Vertical Cannon Ball:

(c) ↓↑ + chute

Back Step Rolling:

(c) ←→ + chute

***Super Combo (Grand Shave Roll):**

(c) ←→←→ + soco

T. HAWK

Storm Hammer:

360° + soco (de perto)

The Hawk:

SS (no ar)

Thunder Strike:

→↘↘ + soco

***Super Combo (Double MexicanTyphoon):**

720° + soco (de perto)

DEE JAY

Max Out:

(c) ←→ + soco

Double Dread Kick:

(c) ←→ + chute

Machine Gun Upper:

(c) ↓↑ + soco repetidamente

***Jack Knife:**

(c) ↓↑ + chute

***Super Combo (Carnival Hook Kick):**

(c) ←→←→ + chute





BALROG (VEGA)

Flying Slash:
(c) ↓↑ + chute, soco
Flying Throw:
(c) ↓↑ + chute, soco próximo ao adversário
Rolling Dodge:
(c) ←→ + SOCO
Claw Thrust:
(c) ↓↑ + SOCO
***Forward Flip:**
(c) ↵→ + chute
***Super Combo (Rolling Izuna Backdrop):**
(c) ↵↵↵↵↵ + chute, soco próximo ao adversário

FEI LONG

***New Forward Kick:**
→ + CF
Rising Dragon Kick:
←↵↵ + chute
Rekka Ken:
↓↵→ + soco
***Triple Axe Jump:**
↵↵↵→↵ + chute
***Super Combo (Rekkuukyaku):**
↓↵→↓↵→ + soco

E. HONDA

100 Hand Slap:
soco repetidamente
Sumo Head Butt:
(c) ←→ + soco
Butt Slam:
(c) ↓↑ + chute
***Ohicho Throw:**
→↵↓↵← + SF (de perto)
***Super Combo (Super Killer Head Ram):**
(c) ←→←→ + soco

SAGAT

Tiger Upper:
↓↵→ + SOCO
Tiger Lower:
↓↵→ + chute
Tiger Uppercut:
→↓↵ + SOCO
Tiger Knee:
↵↓↵→↵ + chute
***Super Combo (Tiger Genocide):**
→↓↵→↓↵ + soco

DHALSIM

Yoga Fire:
↓↵→ + soco
Yoga Flame:
←↵↓↵→ + soco
***High Yoga Flame:**
←↵↓↵→ + chute
Yoga Teleport:
→↓↵ ou ←↵↵ + SS ou CC
***Super Combo (Yoga Inferno):**
←↵↓↵→←↵↓↵→ + soco

CAMMY

Air Throw:
CF ou SF (próximo ao inimigo no ar)
Cannon Drill:
↓↵→ + chute
Thrust Kick:
→↓↵ + chute
Spinning Knuckle:
←↵↵ + soco
Cannonball Jump:
↵↓↵→↵ + soco ou chute
***Super Combo (Spin Dive Smasher):**
↓↵→↓↵ + chute

RYU

***Rushing Punch 1:**
→ + SM
***Rushing Punch 2:**
→ + SF
***2-Hit Air Punch:**
SM (durante o pulo para trás ou para frente)
Hadouken:
↓↵→ + soco
Fire Hadouken:
←↵↓↵→ + soco
Tatsumaki Senpukyaku:
↓↵← + chute
Aerial Tatsumaki Senpukyaku:
↓↵← + chute (no ar)
Shoryuken:
→↓↵ + soco
***Super Combo (Shinkuu Hadouken):**
↓↵→↓↵→ + soco

VEGA (M. BISON)

Flaming Torpedo:
(c) ←→ + soco
Scissor Kick:
(c) ←→ + chute
Head Stomp:
(c) ↓↑ + chute, soco
Flying Psycho Fist:
(c) ↓↑ + soco, soco
***Super Combo (Knee Press Nightmare):**
(c) ←→←→ + chute

CHUN LI

***Neck Flip:**
↵ + CM
***Back Flip:**
↵ + CF
***Head Stomp:**
↓ + CM (no ar)
Air Throw:
SM ou SF (próximo ao inimigo no ar)
Lightning Kick:
chute repetidamente
***Spinning Bird Kick:**
(c) ←→ + chute (pode ser feito no ar)
***Jumping Lightning Kick:**
(c) ↓↑ + chute
Kikouken:
(c) ←→ + soco
***Super Combo (Lightning Strike):**
(c) ←→←→ + chute

GUILE

***New Forward Kick:**
← ou → + chute forte
***Old Knee Hop:**
← ou → + CR
***Old Backfist:**
→ + SF
Sonic Boom:
(c) ←→ + soco
Flash Kick:
(c) ↓↑ + chute
***Super Combo (Double Flash Kick):**
(c) ↵↵↵↵↵ + chute

M. BISON (BALROG)

Dashing Punch:
(c) ←→ + soco
Dashing Uppercut:
(c) ←→ + chute
***Dashing Low Punch:**
(c) ←↵ + SOCO
Shoulder Butt:
(c) ↓↑ + soco
Turn Punch:
(c) SSS ou CCC e solte (a força do golpe varia de acordo com o tempo carregado, o mínimo é 1 segundo e o máximo é 50 segundos)
***Super Combo (Dashing Upper Cuts):**
(c) ←→←→ + soco

STREET FIGHTER ZERO 2 GOLD OU ALPHA 2 DASH

Comandos

X.....	Soco Fraco
Y.....	Soco Médio
Z.....	Soco Forte
L.....	SSS
A.....	Chute Fraco
B.....	Chute Médio
C.....	Chute Forte
R.....	CCC
L + R.....	Provocação

Legenda de Golpes

SR - Soco rápido (fraco)
SM - Soco médio
SF - Soco forte
CR - Chute rápido (fraco)
CM - Chute médio
CF - Chute forte
SS - Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS - Os três botões de soco ao mesmo tempo
CC - Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC - Os três botões de chute ao mesmo tempo
(c) - Significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos

Observações

Assim como nos golpes para SSF2X e SSF2 e como o game é japonês, todos os personagens estão com seus respectivos nomes da versão japonesa e aqueles que têm seus nomes diferentes na versão americana, têm o seu nome japonês seguido pelo americano entre parênteses. Os Super Combos só podem ser realizados com no mínimo um nível na barra de Super. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

Provocações

A provocação é uma maneira de intimidar ou humilhar o oponente. Basta apertar L + R (ou configurar um botão com o comando Chohatsu e apertá-lo). Não tem jeito de interromper uma provocação e ela só pode ser usada uma vez por round, com exceção de Dan, que pode provocar quantas vezes quiser: Chun Li, Sakura e Sodom podem causar dano a um oponente quando eles provocam.

Arremessos e Anular Arremessos

Se você estiver bem perto do oponente, você pode arremessar ou agarrá-lo (dependendo de seu personagem) apertando → ou ← + SM, SF, CM ou CF. O oponente também pode fazer o mesmo com você, e é possível evitar apertando-se SM, SF, CM ou CF no exato momento em que o inimigo for arremessar o seu personagem, mas não dá para evitar arremessos especiais.

Zero Counters

Um Zero Counter é uma maneira de escapar de ataques facilmente. Quando você bloqueia um ataque do oponente, é possível contra-atacar fazendo um Zero Counter. Basta apertar ←↓ + soco ou chute no exato momento em que o ataque do oponente acertar a sua defesa e o seu personagem vai cancelar a defesa e atacar o oponente. Usando soco o contra-ataque é alto e com chute o contra-ataque é baixo. O Zero Counter gasta um nível da barra de Super.

Rolar

Rolar é uma maneira de evitar a queda e contra-atacar rapidamente. Ao ser derrubado, enquanto você ainda está no ar, aperte ←↓ + soco e o seu personagem vai rolar, evitando a queda. O soco

usado determina a distância que seu personagem vai rolar.

Defesa Aérea

É a habilidade de bloquear no ar. Nem todos os golpes podem ser bloqueados no ar. Você pode bloquear no ar qualquer ataque aéreo, golpe especial aéreo e qualquer tipo de magia. Você não pode bloquear no ar ataques de chão, golpes especiais de chão e Super Combos (exceto o Sonic Break de Nash).

Barra de Super e Super Combos

A barra de Super é uma barra que fica na parte de baixo da tela, ela mede a energia chi acumulada pelo personagem. Esta energia é usada para fazer Super Combos, Custom Combos e Zero Counters. A barra de Super enche um pouco a cada vez que você acerta ou é acertado pelo oponente e também quando você utiliza golpes especiais. O Super Combo é uma série de ataques poderosos que são acompanhados por sombras e tiram uma boa quantidade de energia do oponente. Há três níveis na barra de Super, permitindo que se use Super Combos com três níveis de força diferentes. Com um botão você faz o Super Combo no nível 1, com dois botões você faz o nível 2 e com 3 botões ao mesmo tempo você faz o Super Combo no nível 3. Zero Counters usam um nível da barra de Super e os Custom Combos vão gastando a barra conforme o tempo gasto para executá-los.

Custom Combo

O Custom Combo é similar ao Super Combo, pois também é uma série de golpes com sombras que formam um combo. Mas no Custom Combo é você que escolhe os ataques que serão feitos. O Custom Combo é iniciado apertando SF + CF (ou configurar um botão com o comando Oricom e apertá-lo) com pelo menos um nível na barra de Super, assim a barra de Super enche uma barra de tempo que indica quanto tempo você tem para fazer o Custom Combo. Apenas golpes comuns e especiais são permitidos no Custom Combo.

CHUN LI

Golpes Especiais

Kikoken: ←↓ + soco ou (c) ←→ + soco para a versão SSF2

Hyakuretsu Kyaku: chute repetidamente

Tensho Kyaku: (c) ↓↑ + chute

Sen'en Shuu: →↓ + chute

Super Combos

KIKOSHO: ↓↓ + soco

SENRETSU KYAKU: (c) ←← + chute

HAZAN TENSHOKYAKU: (c) ↓↓ + chute

DAN HIRAIKI

Golpes Especiais

Gadoken: ↓↓ + soco

Koryuken: →↓ + soco

Dankuukyaku: ↓← + chute

Rolling Taunt: ↓↓ ou ↓← + provocação

Super Combos

SHINKUU GADOKEN: ↓↓ + soco

SUPER SHINY DRAGON: ↓↓ + chute

HISSHO MURAI KEN: ↓← + chute

SUPER TAUNT: ↓↓ + provocação

KEN

Golpes Especiais

Hadoken: ↓↓ + soco

Tatsumakisempuukyaku: ↓← + chute (pode ser feito no ar)

Shoryuken: →↓ + soco

Roll: ↓← + soco

Fake Roll: ↓↓ + provocação

Super Combos

SHORYU REPPA: ↓↓ + soco

SHINRYUKEN: ↓↓ + chute, chute repetidamente

GUU

Golpes Especiais

Kage Sukui + Hayagake: ↓↓ + chute, chute

Bushin Sempu Kyaku: ↓← + chute

Bushin Izuna Otoshi: ↓↓ + soco, soco

Turn Punch: ↓← + soco

Super Combos

BUSHIN GORAI KYAKU: ↓↓ + chute

BUSHIN HASSO KEN: ↓↓ + soco, soco repetidamente

BUSHIN RAGE: →↓ + soco (Level 3)

GOUKU (ARUMI)

Golpes Especiais

Dive Kick: ↓ + CM (no ar)

Go Hadoken: ↓↓ + soco

Shakunetsu Hadoken: →↓ + soco

Kuchu Hadoken: ↓↓ + soco (no ar)

Go Shoryuken: →↓ + soco

Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓← + chute (pode ser feito no ar)

Ashura Senkuu: ←↓ ou →↓ + CCC ou SSS

Roll: ↓← + soco

Hyaku Ki Go Zan: ↓↓ + soco, soco ou chute

Super Combos

MESSATSU GO HADO: →↓ + soco

MESSATSU GO SHORYU: ↓↓ + soco

TENMA GOZANKUU: ↓↓ + soco (no ar)

INSTANT HELL MURDER: SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

EVIL RYU

Golpes Especiais

Hadoken: ↓↓ + soco

Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓← + chute (pode ser feito no ar)

Go Shoryuken: →↓ + soco

Ashura Senkuu: ←↓ ou →↓ + CCC ou SSS

Fake Fireball: ↓↓ + provocação

Super Combos

SHINKUU HADOKEN: ↓↓ + soco

SHINKUU TATSUMAKISEMPUUKYAKU: ↓← + chute

MESSATSU GO SHORYU: ↓↓ + soco

INSTANT HELL MURDER: SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

ROSE

Golpes Especiais

Soul Spark: $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Soul Reflect: $\downarrow \leftarrow + \text{soco}$
 Soul Throw: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$
 Soul Spiral: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$

Super Combos

AURA SOUL SPARK: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$
 AURA SOUL THROW: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$
 SOUL ILLUSION: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$

WASH (CHARME)

Golpes Especiais

Handspring: CCC
 Sonic Boom: (c) $\leftarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Somersault Shell: (c) $\downarrow \uparrow + \text{chute}$

Super Combos

SONIC BREAK: (c) $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{soco, soco}$ repetidamente
 SOMERSAULT JUSTICE: (c) $\leftarrow \downarrow \leftarrow \uparrow + \text{chute}$
 CROSSFIRE BLITZ: (c) $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{chute}$

ROLENTO

Golpes Especiais

Patriot Circle: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$ (até 3 vezes seguidas)
 Mekong Delta Attack: $\downarrow \leftarrow + \text{soco, soco}$
 Mekong Delta Escape: $\downarrow \leftarrow + \text{chute, chute}$
 Mekong Delta Air Raid: SSS, soco
 Stinger: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute, soco ou chute}$
 Quick Jump: $\downarrow \uparrow$
 Safe Landing: CCC (após pular, perto do chão)

Super Combos

MINE SWEEPER: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$
 TAKE NO PRISONERS: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$

RYU

Golpes Especiais

Hadoken: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Tatsumakisempuukyaku: $\downarrow \leftarrow + \text{chute}$ (pode ser feito no ar)
 Shoryuken: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$
 Fake Fireball: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{provocação}$

Super Combos

SHINKUU HADOKEN: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 SHINKUU
 TATSUMAKISEMPUUKYAKU: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$

CANNON

Golpes Especiais

Cannon Drill: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
 Thrust Kick: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$
 Spinning Knuckle: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$
 Cannonball Jump: $\downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow + \text{soco, soco ou chute}$

Super Combos

SUPER SPIN DIVE SMASHER:

$\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$

BISON CRUSHER: (c) $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{soco}$

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Yoga Flame: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$
 High Yoga Flame: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$
 Yoga Teleport: $\leftarrow \downarrow \leftarrow$ ou $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{CCC}$ ou SSS

Super Combos

YOGA INFERNO: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 YOGA STRIKE: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
 YOGA REVENGE: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$

SAGAT

Golpes Especiais

High Tiger Shot: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Low Tiger Shot: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
 Tiger Crush: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$
 Tiger Blow: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$

Super Combos

TIGER CANNON: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 TIGER GENOCIDE: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$
 TIGER RAID: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$
 TAUNT: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{provocação}$

ZANGIEF

Golpes Especiais

Spinning Clothesline: SS
 Short Clothesline: CC
 Banishing Punch: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$
 Spinning Pile Driver: 360° + soco
 Siberian Bear Crusher: 360° + chute (de longe)
 Siberian Suplex: 360° + chute (de perto)

Super Combos

FINAL ATOMIC BUSTER: 720° + soco
 AERIAL RUSSIAN SLAM: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$

SODOM

Golpes Especiais

Jigoku Scrape: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Shiraha Catch: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$
 Butsumetsu Buster: 360° + soco
 Daikyo Burning: 360° + chute
 Tengu Walk: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$ (ao cair, ainda no ar)
 Super Roll: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$ (ao cair, ainda no ar)

Super Combos

MEIDO NO MIYAGE: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 TENSUUSATSU: 720° + soco

BIRDIE

Golpes Especiais

Bull Head: (c) $\leftarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Bull Horn: (c) SS ou CC, solte
 Murderer Chain: 360° + soco
 Bandit Chain: 360° + chute

Super Combos

BULL REVENGER: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco ou chute}$
 THE BIRDIE: (c) $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{soco}$

ADON

Golpes Especiais

Jaguar Kick: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
 Jaguar Tooth: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$
 Rising Jaguar: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute}$

Super Combos

JAGUAR ASSAULT: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco, soco}$ ou chute repetidamente
 JAGUAR REVOLVER: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$

SAKURA

Golpes Especiais

Hadoken: $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco, soco, soco}$
 Shoken: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$
 Senpuukyaku: $\downarrow \leftarrow + \text{chute}$
 Rising Attack: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute, soco}$

Super Combos

SHINKUU HADOKEN: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 SHORYUREPPA: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
 SPINNING LOW KICKS: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$

GEN

Golpes Especiais (Mantis)

Estilo Mantis: SSS
 Reverse Dragon: $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{chute, chute}$ repetidamente
 Hundred Punch: soco repetidamente

Golpes Especiais (Crane)

Estilo Crane: CCC
 Snake Through: (c) $\leftarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Craze Tooth: (c) $\downarrow \uparrow + \text{chute}$

Super Combos (Mantis)

TERRIBLE SHADOW: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
 DEATH CURSE: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$

Super Combos (Crane)

SNAKE BITE: $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
 MAD TOOTH: $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$ (no ar)

VEGA (M. BISON)

Golpes Especiais

Psycho Shot: (c) $\leftarrow \rightarrow + \text{soco}$
 Double Knee Press: (c) $\leftarrow \rightarrow + \text{chute}$
 Head Press: (c) $\downarrow \uparrow + \text{chute, soco}$
 Somersault Skull Diver: (c) $\downarrow \uparrow + \text{soco, soco}$
 Bison Warp: $\leftarrow \downarrow \leftarrow$ ou $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{CCC or SSS}$
 Psycho Air Throw: \leftarrow ou $\rightarrow + \text{SM}$ (no ar)

Super Combos

KNEE PRESS NIGHTMARE: (c) $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{chute}$
 PSYCHO CRUSHER: (c) $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{soco}$

Pra você que é jovem

Os produtos que são a sua cara!



Cód. JJ01
R\$ 2,50



Cód. JJ02
R\$ 3,90



Cód. JJ03
R\$ 3,80



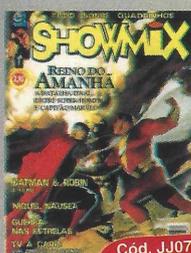
Cód. JJ04
R\$ 2,90



Cód. JJ05
R\$ 2,90



Cód. JJ06
R\$ 3,90



Cód. JJ07
R\$ 2,90



Cód. JJ08
R\$ 2,90



Cód. JJ09
R\$ 3,90



Cód. JJ10
R\$ 2,90



Cód. JJ11
R\$ 2,90



Cód. JJ12
R\$ 2,20



Cód. JJ13
R\$ 2,20



Cód. JJ14
R\$ 2,20



Cód. JJ15
R\$ 2,20



Cód. JJ16
R\$ 2,90



Cód. JJ17
R\$ 2,90



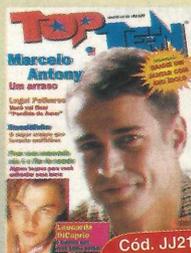
Cód. JJ18
R\$ 4,50



Cód. JJ19
R\$ 4,50



Cód. JJ20
R\$ 4,50



Cód. JJ21
R\$ 3,20



Cód. JJ22
R\$ 2,20



Cód. JJ23
R\$ 2,20



Cód. JJ24
R\$ 2,20

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| Cód. JJ01 () Qtde. () | Cód. JJ13 () Qtde. () |
| Cód. JJ02 () Qtde. () | Cód. JJ14 () Qtde. () |
| Cód. JJ03 () Qtde. () | Cód. JJ15 () Qtde. () |
| Cód. JJ04 () Qtde. () | Cód. JJ16 () Qtde. () |
| Cód. JJ05 () Qtde. () | Cód. JJ17 () Qtde. () |
| Cód. JJ06 () Qtde. () | Cód. JJ18 () Qtde. () |
| Cód. JJ07 () Qtde. () | Cód. JJ19 () Qtde. () |
| Cód. JJ08 () Qtde. () | Cód. JJ20 () Qtde. () |
| Cód. JJ09 () Qtde. () | Cód. JJ21 () Qtde. () |
| Cód. JJ10 () Qtde. () | Cód. JJ22 () Qtde. () |
| Cód. JJ11 () Qtde. () | Cód. JJ23 () Qtde. () |
| Cód. JJ12 () Qtde. () | Cód. JJ24 () Qtde. () |

NOME.....
 ENDEREÇO.....
 CEP.....
 CIDADE..... EST.....

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para:
Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - CEP 02597-970 - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.



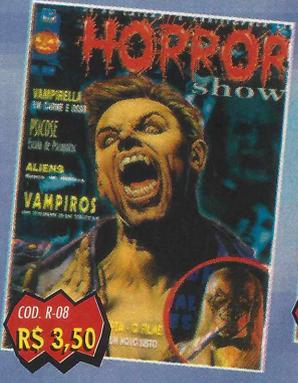
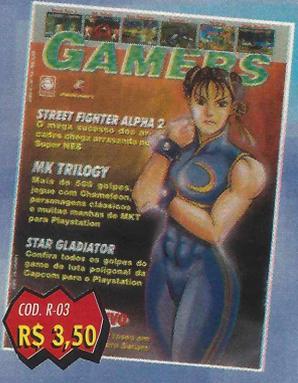
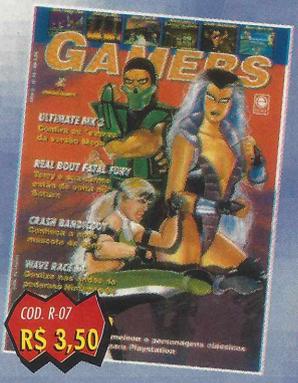
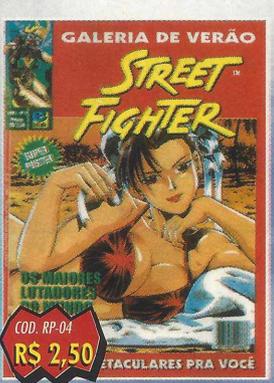
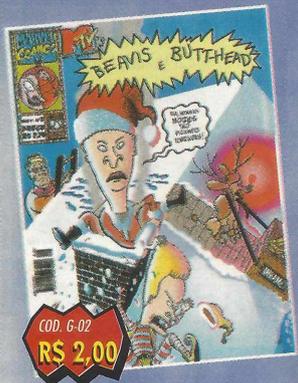
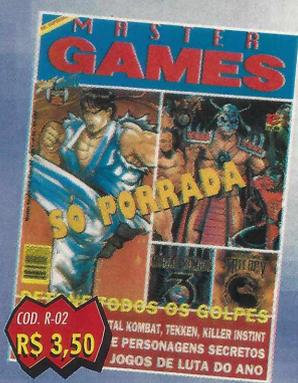
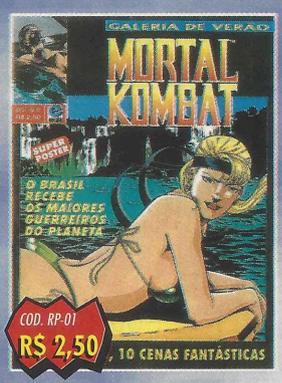
Sua melhor opção

PREÇOS INCRÍVEIS!
Confira!

HUMOR, GAME E TERROR!

OBS: COD R=Revista, RP=Pôster e G=Gibi

Colecione já!



ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

cód. R-01() Qtde.() cód. R-02() Qtde.()
 cód. R-03() Qtde.() cód. R-04() Qtde.()
 cód. R-05() Qtde.() cód. R-06() Qtde.()
 cód. R-07() Qtde.() cód. R-08() Qtde.()
 cód. RP-01() Qtde.() cód. RP-02() Qtde.()
 cód. RP-03() Qtde.() cód. RP-04() Qtde.()
 cód. RP-05() Qtde.() cód. RP-06() Qtde.()
 cód. G-01() Qtde.() cód. G-02() Qtde.()
 cód. G-03() Qtde.()

NOME _____

ENDEREÇO _____

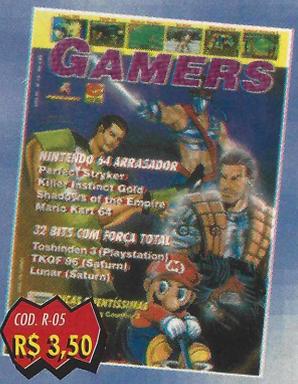
CEP _____

CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para:
 Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.



Sua melhor opção!



DARKSTALKERS REVENGE

VAMPIRE HUNTER



OBSERVAÇÕES

Os golpes como o A. Vision de Morrigan (SR, SR, → + SM, SF) devem ser feitos rapidamente e distante do oponente.

Os golpes de Bishamon com > devem ser feitos após o Snap Sword.

AULBATH

Sonic Wave: ↓↘→ + soco

Poison Breath: ↓↘→ + chute

Trick Fish: ←← + chute

Screw Jet: ←→ + soco

*S. N.: →↘↓↙← + soco/chute

**Aqua Spread: →↘↓ + SS/CC

**Water Jail: →↓↘ + SS

**Sea Rage: ←↙↓↘→ + SS

DONOVAN

Killshred (finçar): soco + chute

Killshred (jogar): soco + chute

Efreet Sword: →↓↘ + soco

Blizzard Sword: ←↙↓↘→ + soco

Lightning Sword: ←↓↙ + soco

*S. Grapple: →↘↓↙← + soco

**P. of Death: ←↙↓↘→ + chute

**C. Immortal: SM, SR, ← + CR, CM

PYRON

Soul Smasher: ↓↘→ + soco

Soul Smasher (no ar): ↑↗→ + soco

Zodiac Fire: →↓↘ + soco

Orbital Blaze: ↓↙← + chute (no ar)

Galaxy Trip: ←↓↙ + soco/chute

*Planet Burning: →↘↓↙← + soco

**Cosmo Displaption: ←↙↓↘→ + SS/CC

COMANDOS

A.....Soco fraco

B.....Soco médio

C.....Soco forte

X.....Chute fraco

Y.....Chute médio

Z.....Chute forte

L.....Três botões de chute

R.....Três botões de soco

→→ ou ←←.....correr

LEGENDA DE GOLPES

SR.....Soco rápido (fraco)

SM.....Soco médio

SF.....Soco forte

CR.....Chute rápido (fraco)

CM.....Chute médio

CF.....Chute forte

CC.....dois botões de chute simultaneamente

*- Arremesso

** - Ex Special

(c) - carregar por 1 segundo



ANAKARIS

Coffin Dance: soco + chute

R. J. Day: ↓↘→ + soco (no ar)

Echo Back (pegar): ↓↙← + soco

Echo Back (jogar): ↓↘→ + soco

Cobra Blow: ←→ + soco

*Mummy Drop: ↓↘→ + soco

**P. Magic: CM, SR, ↓ + CR, SM

**Eternal Fall: ←↙↓↘→ + CC

**P. Split: SR, SR, ↓ + CM, CF

BISHAMON

Q. Slash: (c) ←→ + soco/chute

Snap Sword: ←↙↓↘→ + soco

> Storm Wind: ↓↘→ + soco

> Retriever: ← + soco

Seal of Death: ↓↘→ + soco (no ar)

Kienzan: →↓↘ + soco (Reversal)

*Slash Out: 360° + soco

**Bushido Crush: →↘↓↙← + SS

**Combo Slash: ←↙↓↘→ + CC



GALLON

Beast Cannon H.: ↓↘→ + soco
 Beast Cannon D.: →↓↘ + soco
 Beast Cannon Air.: ↗→↘ + soco
 Climb Laser: ↓↑ + chute
 Million Flicker: ←↓↘ + soco
 *Wild Circular: →↘↓↘← + chute
 **D. Cannon: →↘↓↘← + SS
 **Mirage Body: ←↘↓↘→ + CC

LEI-LEI

Dark Weapon: ↓↘→ + soco
 Bloody Dance: →↓↘ + soco
 Reflector: ↓↘← + soco
 *Death Mixer: →↘↓↘← + soco
 **Earth Sword: ←↘↓↘→ + CC
 **Wrath of Above: CR, CF, SM, SM, ↑



PHOBOS

Plasma Beam: ↓↘→ + soco
 Might Launcher: ↓↘→ + chute
 Genocide Vulcan: ←↓↘ + soco
 Reflect Wall: →↓↘ + soco (Guard Reversal)
 *C. Scrapper: →↘↓↘← + soco
 **Confusioner: →↓↘ + CC
 **F. Guardian: →↘↓↘← + CC

MORRIGAN

Soul Fist: ↓↘→ + soco
 Soul Fist (no ar): ↑↗→ + soco
 Shadow Blade: →↓↘ + soco
 *Vector Drain: →↘↓↘← + soco
 **V. Turn: →↘↓↘← + chute
 **A. Vision: SR, SR, → + SM, SF
 **Darkness Illusion: SR, SR, → + CR, SF

VICTOR

Giga Hammer: (c) ←→ + soco
 Giga Buster: (c) ←→ + chute
 Gyro Crush: ↓↘← + soco
 Giga Burn: ↓↘← + chute
 *Mega Spike: 360° + soco
 **Thunder Break: (c) ↓↑ + SS
 **Great Gerderheim: ←↘↓↘→ + CC (soco para arremessar)

FELICIA

Rolling Buckler: ↓↘→ + soco
 Rolling Scratch: ↓↘← + soco
 Delta Kick: ←↓↘ + chute
 Sand Splash: ↓↘→ + chute
 *Hell Cat: →↘↓↘← + chute
 **Dancing Thrash: →↓↘ + SS
 **Please Help Me: ←↘↓↘→ + CC

DEMITRI

Chaos Flare: ↓↘→ + soco
 Demon Cradle: →↓↘ + soco
 Bat Spin: ↓↘← + chute
 *Negative Stolen: 360° + soco
 **Midnight Pleasure: ↓→↘ + SS
 **Demon Blast: ↓→↘ + CC

SASQUATCH

Big Snow: ↓↘→ + soco
 Big Towers: ↓↓ + soco
 Big Cyclon: ↓↘← + chute
 Big Typhoon: →↓↘ + chute
 *Big Brunch: →↘↓↘← + soco
 *Big Swing: 360° + chute
 **Big Freezer: ←↘↓↘→ + SS
 **Big Ice Bang: ←↘↓↘→ + CC

ZABEL

Death Hurricane: ↓↘← + chute
 Hell's Gate: ←↘↓↘→ + chute
 Skull Sting: ↓↑ + chute
 *Skull Punish: →↘↓↘← + soco
 **Evil Scream: →← + SS
 **Death Voltage: →↘↓↘← + CC
 **Hell Dunk: →↓↘ + SS



DEAD OR ALIVE

JANN LEE

Golpes Comuns

Lead Jab: S (a)
 Lead Upper: ↘,S (m)
 Low Knuckle: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
 High Kick: C (aC)
 Side Kick: ↘ ou ↘,C (m)
 Low Kick: ↙ ou ↓ ou ↘,C (b)

Golpes Especiais

Dragon Blow: ↓,↘,→,S (a,C)
 Chastisement Chop: ←,S (m)
 * Flash Hook: →,→,S (a)
 - Flash Spin Kick: →,→,S,C (amC)
 - Flash Low Spin Kick: →,→,S,↓,C (amC)
 Knuckle Upper: ↗,S (a)
 Vertical Upper: ↑,S (a)
 Rear High Kick: ↑,C (aC)
 High Shin Knee Kick: ↖,C (aC)
 * Sway Jab: ↖,S (a)

* Lead Jab: S (a)
 * Turn Jab (back turned): S (a)
 - Jab High Kick: C (aaL)
 - Sonic Hook: →,S (aa)
 - Sonic Spin Kick: →,S,C (aamC)
 - Sonic Low Spin Kick: →,S,↓,C (aabC)
 - Lead Hook: S (aa)
 - Back Knuckle: S,S (aaa)
 - Dragon Rush: S,S,C (aaaaC)
 - Dragon Cannon: S,S,↓,C (aaamC)
 - Combo High Kick: S,C (aaaL)

* Body Blow: →,S (m)
 - Body Upper: →,S,S (mm)
 Shin Knee Kick: A+C (mC)
 * Middle Hook Kick: ←,C (m)
 - Double Hook Kick: ←,C,C (maC)
 * Thrust Kick: ↘,C (b)
 - Thrust Middle Kick: ↘,C,→,C (bmC)
 - Thrust Spin Kick: ↘,C,↓,C (bbC)
 * Side Kick: ↘,C (m)
 - Middle Spin Kick: ↘,C,→,C (m)
 Dragon Kick: ↓,↘,→,C (acerto muito rápido) (a)
 * Kick Upper: ↗,C (mC)
 - Double Kick: ↗,C,C (maC)
 Snap Kick: →,C (m)
 - Snap Spin Kick: →,C,→,C (mmC)
 Low Spin Kick: ↓,A+C (bC)
 Dragon Elbow: S+C (mC)
 Dragon Knuckle: ↓,←,→,S (mC)
 Flash Turn: ←,←,S (a)

Ataques de Costas

Turn Jab: S (a)
 Turn Body Blow: ↓,S (m)
 Turn Low Knuckle: ↓,S (b)
 Turn High Kick: C (aC)
 Turn Side Kick: ↓,C (m)
 Turn Spin Kick: ↓ ou ↙,C (bL)
 Blind Knuckle: ↙,S (aC)
 Blind Elbow: S+C (mC)

Ataques no Ar

Front Jump Knuckle: pulo para frente, S (mL)
 Jump Knuckle: pulo para cima, S (mL)
 Front Jump Side Kick: pulo para frente, C (mC)
 Jump Side Kick: pulo para cima, C (mC)
 Front Jump Spin Knuckle: caindo do pulo para frente, S (aC)
 Jump Spin Knuckle: caindo do pulo para cima, S (aC)
 Back Jump Spin Knuckle: caindo pulo para trás, S (aC)
 Front Jump Spin Kick: caindo do pulo para frente, C (bC)
 Jump Spin Kick: caindo do pulo para cima, C

(bC)

Back Jump Spin Kick: caindo do pulo para trás, C (bC)

Golpes Variados

Homing Stomp: ↑,C (apenas com o oponente caído)
 Enter The Dragon: ↑,A+S+C (apenas com o oponente caído)
 Snap Kick: ↘,S (apenas com o oponente caído)
 Shout: →,←,→,A+S+C (provocação)
 Shout: ←,→,←,A+S+C (provocação)

Arremessos

Hell Drive (A+S): A+S (a)
 Side Buster: ←,A+S+C (a)
 Shoulder Carry: ↓,↙,←,S (a)
 Hell crush: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

Front Facelock: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
 * Headlock: ↓,↘,→,A (a)
 - Bull Docking Headlock (A+S+C): .←,←,A
 Chastisement Punch: [↓,↘,→] ou →,A (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

Counter Rear Punch: A a ou (Soco médio)
 Counter Stomp: A a ou (Chute médio)
 Rapsao: ↓,A (Soco baixo)
 Kaosao: ↓,A (Chute baixo)

LEI-FANG

Golpes Comuns

Tanben: S (a)
 RanzatsuTsui: ↘,S (m)
 KaseiTanben: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
 ShuuKyaku: C (aC)
 TouKyaku: ↘ ou ↘,C (m)
 KatouKyaku: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

Souan: →,→,S (mC)
 SoufuuKanji: →,←,S (aL)
 ShichiSunKou: ←,→,S (mC)
 KinkeiDokuritsu: S+C (mC)
 ToutouHou: ↓,→,S (m)
 Tessa: ↓,↓,C (b)
 ShaHichuuGeki: ↑ ou ↗,S (a)
 HonshinTanpen: ↖,S (m)
 Tenshin HairenKyaku: ↖,C (aC)
 * TanKyaku: ↑ ou ↗,C (mC)
 - Double Kick: ↑ ou ↗,C,C (maC)
 HoukoKizan: A+S+C (aC)
 ChuuGeki: →,S (m)
 * HoutouSuizan: ←,S (m)
 - Zenshou: ←,S,S (mmC)
 * ShuuChiRyuu: ↙,S (m)
 - JouHoShichiSei: ↙,S,S (mmC)
 * KamenKyaku: ←,C (aC)
 - SenKyuTai: ←,C,C (amC)
 - SenKyuRentai: ←,C,C,↓,C (ambC)
 * Tanben: S (a)
 - KouTanma: .S,S (aa)
 - GyokujouSensa: S,S,→,S (aamC)
 - SeiRyuuShussui: S,↘,S (am)

Ataques de Costas

Tenshin Tanben: S (a)
 SentsuuHai: ↓,S (m)
 Tenshin KaseiTanben: ↓ ou ↙,S (b)
 Tenshin ShuuKyaku: C (aC)
 Tenshin TouKyaku: ↓,C (m)
 Tenshin KatouKyaku: ↓ ou ↙,C (bL)

Ataques no Ar

Hishou Suigeki: pulo para frente, S (mL)
 Hijou Suigeki: pulo para cima, S (mL)

Hishou Toukyaku: pulo para frente, C (mC)
 Hijou Toukyaku: pulo para cima, C (mC)
 Hishou Souan: caindo do pulo para frente, S (aC)
 Hijou Souan: caindo do pulo para cima, S (aC)
 Taishin Souan: caindo do pulo para trás, S (aC)
 Hishou Tessa: caindo do pulo para frente, C (bC)
 Hijou Tessa: caindo do pulo para cima, C (bC)
 Taishin SenkyuuTai: caindo do pulo para trás, C (mC)

Golpes Variados

RakusouSuigeki: ↑,S (apenas com o oponente caído)
 ShinKyaku: ↘,C (apenas com o oponente caído)

Arremessos

Toudenkou (A+S): A+S (a)
 Yababunsou: ←,A+S+C (a)
 Rineihisui: ↓,↙,←,S (a)
 Seishinsui: ↓,←,S (a)
 Takuchuuhaitsu: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

SanneiHisui: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
 * Choushuudakyou: ↓,↘,→,A (a)
 - Taikouchougyo (A+S+C): ↘,↓,↙,←,A+S
 - Ren-Taikouchougyo: →,→,A+S+C
 Roushitsuyouho: →,→,A (a)

Kinkeidokuritsu: ↘,A (apenas com o oponente agachado) (b)

Kinkeidokuritsu: ↑ ou → (caindo do pulo), ↓,A (b)
 JouhoKou: → ou [↓,↘,→] ou [-→,→],A (por trás do oponente) (a)

Teishujousei: ↘,A (por trás, com o oponente agachado) (b)

Agarrões Defensivos

Sairetsu: A a ou (Soco médio)
 Housei: A a ou (Chute médio)
 Risei: ↓,A (Soco baixo)
 Kasui: ↓,A (Chute baixo)
 Kaisei: ↓,↙,←,A (Chute médio)

TINA

Golpes Comuns

Jab: S (a)
 Upper: ↘,S (m)
 Low Knuckle: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
 High Kick: C (aC)
 Middle Kick: ↘ ou ↘,C (m)
 Low Kick: ↙ ou ↓ ou ↘,C (b)

Golpes Especiais

* Dash Upper: →,→,S (m)
 - Double Upper: .→,→,S,S (mm)
 Low Spin Knuckle: ↙,S (b)
 Tina Special: A+S+C (aC)
 * Vertical Back Chop: ↘,S (m)
 - Vertical Hammer: ↘,S,←,S (mmC)
 Double Hammer: ←,S (mC)
 Back Brain Kick: ↑,C (aC)
 Elbow Smash: ↑,S (mC)
 Knuckle Arrow: ↖,S (aC)
 * Back Chop: ↗,S (m)
 - Back Chop Hammer: ↗,S,←,S (mmC)
 Fighting Kick: →,→,C (mC)
 Low Spin Kick: ↓,A+C (bC)
 Shoulder Tackle: ←,→,S (mC)
 Short Range Lariat: →,A+S (aC)
 Rolling Sobat: A+C (aC)
 * Jumping Kee Pad: →,C (mC)
 - Knee Hammer: →,C,←,S (mmC)
 * Jab: S (a)

- Jab, High Kick: S,C (aaL)
- Jab, Straight: S,S (aa)
- Machine Gun Rush: S,S,S (aamC)
- * Elbow: →,S (m)
- Elbow, back Knuckle: →,S,S (mm)
- Ultimate Combo: →,S,S,C (mmmC)

Ataques de Costas

- Turn Spin Knuckle: S (a)
- Turn Middle Knuckle: ↓,S (m)
- Turn Low Knuckle: ↓ ou ↙,S (b)
- Turn Spin Kick: C (aC)
- Turn Side Kick: ↓,C (m)
- Turn Low Kick: ↓ ou ↙,C (bL)
- Turn Sobat: A+C (mC)

Ataques no Ar

- Front Fist Drop: pulo para frente, S (mL)
- Flying Fist Drop: pulo para cima,S (mL)
- Drop kick: pulo para frente,C (mC)
- Blinding Kick: pulo para cima,C (mC)
- Front Step Chop: caindo do pulo para frente,S (mC)
- Step Chop: caindo do pulo para cima, S (mC)
- Backstep Hammer: caindo do pulo para trás, S (mC)
- Kangaroo Knee Kick: caindo do pulo para frente, C (mC)
- Kangaroo Stomp: caindo do pulo para cima,C (mC)
- Backstep Low Spin: caindo do pulo para trás,C (bC)

Golpes variados

- Hip Drop: ↑,S (apenas com o oponente caído)
- Moonsault Press: ↑,A+S+C (apenas com o oponente caído)
- Elbow Drop: ↘,S (apenas com o oponente caído)

Arremessos

- Death volley bomb (A+S): A+S (a)
- Frankensteiner: ↓,↘,→,A+C (a)
- Fishermans Suplex: ←↙↘↘,S (a)
- J.O.Cyclone: ↓,→,S+C (a)
- * Flying Meiya: ↓,↙,←,S+C (a)
- Surfboard Lock (A+S+C): ←,→,A+S
- J.O.S. (A+S+C): ↓,↑,A+S
- Body slam: A+S+C (a)
- Bass Bomb: ↓,A+S (com o oponente agachado) (b)
- Japanese Ocean Bomb: ↘,A+S+C (com o oponente agachado) (b)
- German Suplex: A+S (por trás do adversário) (a)
- Nageppanashi German Suplex: A+S+C (por trás do adversário) (a)

Agarrões Ofensivos

- * Hammer Throw: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
- J.O.S.: ↓,↑,A+S
- * GyakushoGatame: ↓,↘,→,A (a)
- Rodeo Hold (A+S+C): spin-stick,A
- * Tackle: →,↘,↓,A (a)
- Giant Swing (A+S+C): ←,↙,↓,↘,→,A
- Full Nelson: *→ou[↓,↘,→],A (por trás do adversário) (a)
- * Full Nelson: [→,↘,↓],A (por trás do oponente) (a)
- Dragon Suplex (A+S+C): →,↑,↑,↙,←,A+S

Agarrões Defensivos

- Strike Elbow Smash: A (Soco médio ou alto)
- Strike Elbow Pad: A (Chute médio ou alto)
- Double Slap: ↓,A (Soco baixo)
- Bear Slap: ↓,A (Chute baixo)
- Nageppanashi German Suplex: ↓,↙,←,A (Chute médio)

RYU HAYABUSA

Golpes Comuns

- High Straight Fist: S (a)
- ShouSenTou: ↘,S (m)
- Low Straight Fist: ↘ ou ↓ ou ↘,S (b)
- High Kick: C (aC)
- SokuTouGeru: ↘ ou ↘,C (m)
- Low Kick: ↙ou↓ou↓,C (b)

Golpes Especiais

- Hatotsu: →,S (m)
- RaijinGeki: →,→,S (mC)
- Amatsuki: ↗,S (a)
- Nichirinkyaku: ↗,C (mC)
- HagenShuu: ↑,C (aC)
- GetsurinKyaku: ↖,C (mC)
- Kamitsuki: ↑,S (a)
- SouKuuZanTou: S+C (a)
- * High Straight Fist: S (a)
- Reverse Backfist: S (de costas) (a)
- * RyuuieiTou: ↖,S (a)
- RenDan: S (aa)
- RenTougeki: S,→,S (aam)
- ShuuRendan: S,C (aamC)
- Straight, High Kick: C (aaL)
- * SokutouGeki: ↘,C (m)
- HamayariKeri: ↘,C,↘,C (mb)
- * KuuSentou: ←,S (m)
- HayouNagiGeru: ←,S,C (mmC)
- ChisenTou: ↙,S (b)
- HajaHizaGeru: →,C (mC)
- Shizuberu: →,→,C (bC)
- ChiShouKyaku: →,↘,↓,C (mC)
- ChiSouKyaku: ↙,↙,C (bC)
- RieiShuusenKyaku: →,←,C (b)

Ataques de Costas

- Reverse Backfist: S (a)
- Reverse Mid Knife Hand: ↓,S (m)
- Reverse Low Knife Hand: ↓,S (b)
- Reverse High Kick: C (aC)
- Reverse Mid Kick: ↓,C (m)
- Reverse Low Kick: ↓,C (bL)

Ataques no Ar

- ShinkuuShou: pulo para frente, S (mL)
- RyuukuuShou: pulo para cima, S (mL)
- ShinkuuShuu: pulo para frente, C (mC)
- RyuukuuShuu: pulo para cima, C (mC)
- ShinGekiShou: pulo para frente, S (mC)
- RyuueiShou: caindo do pulo para cima, S (mC)
- TaiGekiShou: caindo do pulo para trás, S (mC)
- ShinShiShuu: caindo do pulo para frente, C (mC)
- RyuuShiShuu: caindo do pulo para cima, C (mC)
- TaiShiShuu: caindo do pulo para trás, C (mC)

Golpes variados

- NarakuTsuki: ↑,S (apenas com o oponente caído)
- KogaSoudan: ↘,S (apenas com o oponente caído)

Arremessos

- JuujiGarami (E+S): A+S (a)
- ShihoNage: →,→,←,S+C (a)
- KyokouhouDanra: ←,A+S+C (a)
- Rakuraishou: ↓,↙,←,S+C (a)
- KubikiriNage: ↓,↘,→,S (a)
- * ShouraiShou: ←↙↘↘→,A+S+C (a)
- KamuiTachi: ↓,↘,→,↑,↑,A+S
- IjinaOsothi: ←↖↑↑↘↘→,A+C
- ZanShusen: ↓,A+S (apenas com o oponente agachado) (b)
- UraNage: A+S (por trás do oponente) (a)
- RakuRyuushou: A+S+C (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

- SoueiShu: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
- Genei: →,→,A (a)
- UralkazuchiNagi: → ou [→,→],A (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

- RyuuSenShou: A (Soco médio ou alto)

- RyuuSenTou: A (Chute médio ou alto)
- Chiryuu KobushiMai: ↓,A (Soco baixo)
- Chiryuu Ashi-no Mai: ↓,A (Chute baixo)
- ShuugekiKakutou: ↓,↙,←,A (Chute médio)

RAIDO

Golpes Especiais

- * Body Blow (bayman): →,S (m)
- Stomach Crush (bayman): →,S,S (mm)
- Double Hammer (tina): →,S (mC)
- ChisenTou (hayabusa): ↙,S (b)
- Smash (bayman): ↘,S (mC)
- Amatsuki (hayabusa): ↗,S (a)
- * Kick Upper (jann-lee): ↗,C (mC)
- Double Kick (jann-lee): ↗,C,C (maC)
- Kamitsuki (hayabusa): ↑,S (a)
- HagenShuu (hayabusa): ↑,C (aC)
- RyuuieiTou (hayabusa): ↗,S (a)
- GetsurinKyaku (hayabusa): ↖,C (mC)
- Raishingeki (hayabusa): →,→,S (mC)
- UgyuuHaitou (gen-fu): ↙,→,S (mC)
- * Swing Double Hammer (bayman): →,←,S (m)
- Reverse Double Hammer (bayman): →,←,S,S (mmC)
- * Zansui (gen-fu): ↓,S+C (mC)
- YoushiZanKen (gen-fu): ↓,S+C,←,→,S (mmC)
- Fighting Kick (tina): →,→,C (mC)
- * Ti Kau Tron (zack): →,C (m)
- Knee Spin Kick (zack): →,C,C (mmC)
- * SokutouGeki (hayabusa): ↘,C (m)
- HamayariGeru (hayabusa): ↘,C,↘,C (mb)
- Leg Spike (bayman): ↙,C (b)
- Heel Hammer (bayman): ←,C (mC)
- * High Fist Thrust (kasumi?): S (a)
- Fist Thrust, High Kick (kasumi?): S,C (aaL)
- Strike Series (kasumi?): S,S (aa)
- Rising Strike Series (kasumi?): S,S,C (aaa)
- ZanTsukiSai (kasumi?): S,S,↖,C (aam)
- Triple Strike (kasumi?): S,S,S (aaa)

Golpes variados

- NarakuTsuki (hayabusa): ↑,S (apenas com o oponente caído)
- Stomping (bayman): ↘,C (apenas com o oponente caído)

Arremessos

- TensouGoraiSho: ↓,↘,→,←,→,S+C
- JujiKarami (hayabusa): A+S (a)
- Neck throw (hayabusa): ↓,↘,→,S (a)
- Shoulder carry (jann-lee): ↓,↙,←,S (a)
- ShihoNage (hayabusa): →,→,←,S+C (a)
- Neck Hanging (bayman): ←,A+S (a)
- KoukaiSanouSa (gen-fu): ←,↓,↙,S (a)
- Windmill Backbreaker (bayman): ←,↙,↓,↘,→,S (a)
- Zanshusen (hayabusa): ↓,A+S (com o oponente agachado) (b)
- Japanese Ocean Bomb (tina): ↘,↘,A+S+C (apenas com o oponente agachado) (b)
- Reverse Throw (hayabusa): A+S (por trás do oponente) (a)
- RakuRyuushou (hayabusa): A+S+C (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

- * Headlock (jann-lee): ↓,↘,→,A (a)
- Bull Docking Headlock (jann-lee): ←,←,A
- * Tackle (tina): →,↘,→,A (a)
- Giant Swing (tina): ←,↙,↓,↘,→,A
- Choke Slam (bayman): ← ou ↑ ou → caindo do pulo) ou →,A (a)
- Genei (hayabusa): →,→,A (a)
- RekkuuJinraiSatsu: →,↘,↓,↙,←,A
- UralkazuchiNagi (hayabusa): →,A (por trás do oponente) a

Agarrões Defensivos

- A (Soco médio ou alto)
- A (Chute médio ou alto)
- ↓,A (Soco baixo)
- ↓,A (Chute baixo)
- ShuugekiKakutou (hayabusa): ↓,↙,←,A (Agarrão médio)

BAYMAN

Golpes Comuns

- Jab:** S (a)
- Palm Stamp:** ↘, S (m)
- Low Knuckle:** ⊥ ou ↓ ou ↘, S (b)
- High Kick:** C (aC)
- Middle Side Kick:** ↘ ou ↘, C (m)
- Low Kick:** ⊥ ou ↓ ou ↘, C (b)

Golpes Especiais

- Front Kick:** →, C (mC)
- Shoulder Tackle:** ←, →, S (mC)
- Spinning Back Knuckle:** ←, S (m)
- Smash:** ↘, S (mC)
- Sliding:** ↓, A+C (b)
- Rolling Sobat:** A+C (aC)
- Leg Spike:** ⊥, C (b)
- Heel Hammer:** ←, C (mC)
- Palm Upper:** ↑ ou ↗, S (aC)
- Drop Kick:** ↗, C (aC)
- Javelin Kick:** ↑, C (aC)
- Palm Arrow:** ↖, S (mC)
- * **Body Blow:** →, S (m)
- **Stomach Crush:** →, S, S (mm)
- * **Jab:** S (a)
- **Jab, Body Blow:** S, →, S (am)
- **Storm Body Blow:** S, →, S, S (amm)
- **Jab, High Kick:** S, C (amL)
- **Jab, Straight:** S, S (aa)
- **Storm Palm Stamp:** S, S, ↘, S (aamC)
- **Storm Back Knuckle:** S, S, ←, S (aam)
- **Storm Rolling Sobat:** S, S, C (aaaC)
- Headbutt:** S+C (mC)
- * **Sting Double Hammer:** →, ←, S (m)
- **Reverse Double Hammer:** →, ←, S, S (mmC)

Ataques de Costas

- Turn Back Knuckle:** S (a)
- Turn Body Blow:** ↓, S (m)
- Turn Low Spin Knuckle:** ↓ ou ⊥, S (b)
- Turn Spin Kick:** C (aC)
- Turn Side Kick:** ↓, C (m)
- Turn Low Spin Kick:** ↓ ou ⊥, C (bL)

Ataques no Ar

- Assault Down Palm:** pulo para frente, S (mL)
- Air Down Palm:** pulo para cima, S (mL)
- Assault Front Kick:** pulo para frente, C (mC)
- Air Front Kick:** pulo para cima, C (mC)
- Assault Palm Upper:** caindo do pulo para frente, S (aC)
- Step Palm Upper:** caindo do pulo para cima, S (aC)
- Drop Palm Upper:** caindo do pulo para trás, S (aC)
- Assault Leg Spike:** caindo do pulo para frente, C (bC)
- Step Leg Spike:** caindo do pulo para cima, C (bC)
- Drop Leg Spike:** caindo do pulo para trás, C (bC)

Golpes variados

- Knee Drop:** ↑, C (apenas com o oponente caído)
- Stomping:** ↘, C (apenas com o oponente

caído)

Arremessos

- Front Suplex (A+S):** A+S (a)
- Neck Hanging Tsuru:** ←, A+S (a)
- Windmill Backbreaker:** ←, ⊥, ↓, ↘, →, S (a)
- HizaJujigatame:** ↓, ↘, →, A+C (a)
- UdehishigiGyakuJujigatame:** A+S (por trás do adversário) (a)

Agarrões Ofensivos

- UdeGatame:** →, ↘, ↓, A (a)
- * **Standing Armlock:** →, →, A (a)
- **KubiKiwameUdeManji (A+S+C):** →, ↘, ↓, ⊥, ←, A
- **DDT (A+S+C):** ↓, ⊥, ←, A
- * **Jiku Ashibara:** ↓, ↘, →, A (a)
- **Standing Achilles (A+S+C):** →, ↘, ↓, ⊥, ←, A
- **GyakugataEbiGatame (A+S+C):** ←, ⊥, ↓, C
- Wakigatame:** ↘, A (com o oponente agachado) (b)
- Wakigatame:** ↑ ou → caindo do pulo, ↓, A (b)
- * **Sleeper Hold:** → ou [→, ↘, ↓], A (por trás do oponente) (a)
- * **Sleeper Hold (por trás do oponente):** [↓, ↘, →] ou [→, →], A (a)
- **Swing Sleeper Chokehold (A+S+C):** →, ↘, ↓, ⊥, ←, A
- Choke Slam:** ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →, A (a)
- UshiroWakiGatame:** ↘, A (por trás, com o oponente agachado) (b)

Agarrões Defensivos

- Counter Standing Armlock:** A (Soco médio ou alto)
- Counter Upper:** A (Chute médio ou alto)
- Counter Arm Lock:** ↓, A (Soco baixo)
- Counter Low Upper:** ↓, A (Chute baixo)
- TobitsukiHizajugiGatame:** ↓, ⊥, ←, A (Chute médio)

ZACK

Golpes Normais

- Jab:** S (a)
- Upper:** ↘, S (m)
- Low Knuckle:** ⊥ ou ↓ ou ↘, S (b)
- High Kick:** C (aC)
- Middle Kick:** ↘ ou ↘, C (m)
- Low Kick:** ⊥ ou ↓ ou ↘, C (b)

Golpes Especiais

- Sok Club:** ↓, ↘, →, S (aC)
- * **TiSokTron:** →, S (m)
- **Double Sok:** ←, S (mmC)
- **Elbow, Heel Kick:** C (maC)
- Ti Sok Ran:** →, →, S (mC)
- Ti Sok Bon:** ←, S (mC)
- * **Ti KauTron:** →, C (m)
- **Knee Spin Kick:** →, C, C (mmC)
- Te Ran:** ⊥, C (b)
- Spinning Hel Kick:** ↓, ↘, →, C (mC)
- Spinning Middle Kick:** A+C (mC)
- Twister Upper:** ↓, ↘, →, A+S+C (mC)
- Kau Roi:** →, →, C (mC)
- Hell Needle:** ↑ ou ↗, S (m)
- * **Sway Blow:** ↖, S (a)

* **Jab:** S (a)

- * **Turn Knuckle:** S (de costas) (a)
- **Jab, High Kick:** C (aaL)
- **Jab, Straight:** S (aa)
- **Vulcan Rising Knee:** S, C (aaaC)
- **Vulcan Knee Kick:** S, →, C (aam)
- **Dancing Crush:** S, →, C, C (aammC)
- **Vulcan Elbow:** S, S (aaal)
- **Vulcan Edge:** S, →, S (aam)
- **Genocide Rush:** S, →, S, C (aamaC)
- **Devil's Rush:** S, →, S, ←, S (aammC)
- **Bloody Rush:** S, S, →, S, S (aamaL)
- Rising Heel Kick:** ↑, C (aC)
- * **Upper:** ↘, S (m)
- **Hell Smash:** ↘, S, →, S (mm)
- **Heaven Smash:** ↘, S, →, S, S (mmmC)
- Flying Knee Kick:** →, →, S+C (aC)

Ataques de Costas

- Turn Knuckle:** S (a)
- Turn Elbow:** ↓, S (m)
- Turn Low Knuckle:** ↓ ou ⊥, S (b)
- Turn Heel Kick:** C (aC)
- Turn Upper Kick:** ↓, C (m)
- Turn Low Spin Kick:** ↓ ou ⊥, C (bL)

Ataques no Ar

- Leap Turn Blow:** pulo para frente, S (mL)
- Air Side Kick:** pulo para cima, S (mL)
- Leap Turn Blow:** pulo para frente, C (mC)
- Air Side Kick:** pulo para cima, C (mC)
- Forward Step Elbow:** caindo do pulo para frente, S (mC)
- Step Elbow:** caindo do pulo para cima, S (mC)
- Feint Elbow:** caindo do pulo para trás, S (aC)
- Forward Knee:** caindo do pulo para frente, C (mC)
- Step Knee Kick:** caindo do pulo para cima, C (mC)
- Feint Middle Spin:** caindo do pulo para trás, C (mC)

Golpes variados

- Foot Stomp:** ↑, C (apenas com o oponente caído)
- Wild Heel:** ↘, C (apenas com o oponente caído)
- Fake Roll:** ↓, ↘, →, A

Arremessos

- Wild Throw (A+S):** A+S (a)
- Go ko ti kau:** →, ←, S+C (a)
- Beast Fang:** ↘, ↘, S+C (a)
- Neck Hanging:** A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

- Ti kau kon:** ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →, A (a)
- Forward Trap:** →, ←, A (a)
- Reverse Trap:** →, ↘, ↓, A (a)
- Head Crush:** [→, ↘, ↓] ou [→, →] ou →, A (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

- Elbow Counter:** A (Soco médio ou alto)
- Knee Counter:** A (Chute médio ou alto)
- Punch through:** ↓, A (Soco baixo)
- Kick through:** ↓, A (Chute baixo)

GEN-FU

Golpes Normais

JuuHosui: S (a)
Tanhouchouyou: ↘,S (m)
Housui: ⊥ ou ↓ ou ↘,S (b)
KouDantai: C (aC)
Dantai: ↘ ou ↘,C (m)
Fujinkyaku: ⊥ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

* **JuuHosui:** S (a)
 - **Rensui:** .S,S (aa)
 * **Tanhouchouyou:** ↘,S (m)
 - **KoSonzan:** .↘,S,↘,S (mm)
KoHoutou: ↗,S (aC)
Soushou: ↑,S (a)
Banchou: →,S (m)
KaihouGanseki: ←,S (m)
ChouRyou: ↘,S (mC)
Tanpa: →,→,S (m)
KoSonZan: ↘,↘,S (m)
SenShippo: →,→,A,S (mC)
KoBokuha: S+C (mC)
Yousokuha: →,←,S (mC)
UgyuuHaitou: ⊥,→,S (mC)
Souha: →,→,S+C (mC)
 * **Zansui:** ↓,S+C (mC)
 - **YoushiZanKen:** ↓,S+C,←,→,S (mmC)
Touha: A+S+C (aC)
 * **Dantai:** ↘,C (m)
 - **JashutsuDou:** ↘,C,S (mmC)
HanSenpuu: ↗,C (aC)
Senpuukayku: ↑,C (aC)
TenshinKouShuutai: ⊥,C (mC)
SokudanKyaku: →,→,C (aC)
SouhiHyaku: A + C (aC)
Zensoutai: ↓,A+C (bC)

Ataques de Costas

Tenshin Housui: S (a)
Tenshin Chouryou: ↓,S (m)
Tenshin KaHosui: ↓ ou ⊥,S (b)
Tenshin Shuutai: C (aC)
KouShuutai: ↓,C (m)
Tenshin KaToukyaku: ↓ ou ⊥,C (bL)

Ataques no Ar

Chuukuu JoHosui: pulo para frente, S (mL)
Chuukuu JunHosui: pulo para cima, S (mL)
Chuukuu Toukyaku: pulo para frente, C (mC)
Chuukuu RakuToukyaku: pulo para cima, C (mC)
Hiyaku Touha: caindo do pulo para frente, S (aC)
Chouyaku Touha: caindo do pulo para cima, S (aC)
Taishin Touha: caindo do pulo para trás, S (aC)
Hiyaku Soutai: caindo do pulo para frente, C (bC)
Chouyaku Soutai: caindo do pulo para cima, C (bC)
Taishin Soutai: caindo do pulo para trás, C (bC)

Golpes variados

RakuChiToushou: ↑,S (apenas com o oponente caído)
ChiToushou: ↓,S (apenas com o

opponente caído)

Backflip: ⊥,S (movimento especial)
Quickstep: →,→,A (movimento especial)

Arremessos

Juujikaou (A+S): A+S (a)
UnpeiNichiGetsuha: ↓,→, A+S+C (a)
KoukaiSanousa: ←,↓,⊥,S (a)
Shinllha: ←,A+S (a)
Kohaibi: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

Asshuu: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
Shuutai: →,←,A (a)
Asshuu: [→,→] ou →,A (por trás do adversário) (a)

Agarrões Defensivos

Saishu: A (Soco médio ou alto)
Toushu: A (Chute médio ou alto)
Kashu: ↓,A (Soco baixo)
Kouka: ↓,A (Chute baixo)
RyuuChouBou: ↓,⊥,←,A (Chute médio)

KASUMI

Golpes Comuns

Tenjin: S (a)
KiriKatana: ↘,S (m)
Chijin: ⊥ ou ↓ ou ↘,S (b)
SentenKyaku: C (aC)
SenjinKyaku: ↓ ou ↘,C (m)
SenchiKyaku: ⊥ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

SenkouDan: →,S (m)
MueiTou: →,→,S (m)
JinsouKyaku: ↓,↘,→,C (mC)
HienShouKyaku: →,→,S+C (mC)
ReppuuKyaku: ↘,A+C (mC)
JouzanPu: ↗,S (m)
TenshuuKyaku: ↑,C (mC)
HiryuuKyaku: ↗,C (aC)
GetsurinKyaku: ⊥,C (mC)
 * **FuTenjin:** ↑,S (a)
 * **HiTenjin:** ←,S (a)
 * **Tenjin:** S (a)

* **UraTenjin:** S (de costas) (a)
 - **SenRenShuu:** C (aaL)
 - **NirenZuki:** S (aa)
 - **SanrenZuki:** S,S (aaa)
 - **ren Tsumuji:** S,S,→,S (aaaaL)
 - **RentenShuu:** S,S,→,C (aaamC)
 - **RenchiShuu:** S,S,↓,C (aaabC)
 - **RengetsuSai:** S,⊥,C (aam)
 - **ren Hayate:** S,C (aaa)
 - **ren ShippuuKyaku:** S,C,C (aaamC)
 * **SenTenKyaku:** C (a)
 - **RentenKyaku:** C,C (aaC)
 - **RenjinKyaku:** C,↘,C (amC)
 - **RenchiKyaku:** C,↓,C (abC)
Rouga: →,→,C (bC)
Tsumuji: S+C (aC)
 * **Hayate:** A+C (aC)
 - **ShippuuKyaku:** A+C,A+C (amC)
KageHayate: ↓,A+C (b)
sen Kasumigiri: A+S+C (m)
RieiShusenKyaku: →,←,C (b)
 * **KiriKatana:** ↘,S (m)
 - **Shiragiri:** .↘,S,S (mm)

Ataques de Costas

UraTenjin: S (a)
YamiKatana: ↓,S (m)
UraChijin: ↓ ou ⊥,S (b)
UraTenKyaku: C (aC)
UraJinKyaku: ↓,C (m)
UraChiKayku: ↓ ou ⊥,C (bL)
GetsuEiKyaku: ↑,C (mC)

Ataques no Ar

Zenten KoKuuZan: pulo para frente,S (mL)
KoKuuZan: pulo para cima,S (mL)
Zenten SenKuuKyaku: pulo para frente,C (mC)
SenKuuKyaku: pulo para cima,C (mC)
Zenten JiTsumuji: caindo do pulo para frente,S (aC)
JiTsumuji: caindo do pulo para cima,S (aC)
Kouten JiTsumuhi: caindo do pulo para trás,S (aC)
Zenten SenchiKyaku: caindo do pulo para frente,C (bC)
SenchiKyaku: caindo do pulo para cima,C (bC)

Kouten SenchiKyaku: caindo do pulo para trás,C (bC)

Arremessos

Nijikake (A+S): A+S (a)
MeidoMikoshi: ←,S (a)
RougaKushuu: ↓,⊥,←,A+C (a)
Oboro: ↘,↘,S+C (a)
KegonEnbu: ↓,↘,→,S (a)
UraTsubame: →,A+S+C (com o oponente agachado) (b)
TsubasaGari: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

KasumiGaeshi: (caindo do pulo para trás ou para cima ou para frente) →,A (a)
 * **Hien:** →,→,A+C (a)
 - **Hien SakaOtohi:** ←,A
 * **Kagerou:** →,→,A (a)
 - **IbaraOtohi:** ↓,C
YumeSasoi: → ou →,→,A (por trás do oponente) (a)
UraHien: →,→,A+C (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

Kodama-1: A (Soco alto ou médio)
Kodama-2: A (Chute alto ou médio)
TsumaBarai: ↓,A (Soco baixo)
RyuuJin: ↓,A (Chute baixo)

LEGENDA

A= Agarrão (botão A)

S= Soco (botão B)

C= Chute (botão C)

Obs.: as letras indicadas após o nome de cada golpe significa a altura em que este mesmo golpe acerta o adversário, sendo a=alto, m=médio, b=baixo, C=caído e L=opponente de lado. Os golpes que iniciam com um " * " iniciam um combo que pode ser completado com os golpes marcados com " - " que se seguem.

BUSHIDO BLADE

GOLPES DE MESTRE

Golpes Comuns

- L1:** Correr
R1: Levantar Posição da arma
R2: Baixar Posição da arma
▲: Ataque Alto
○: Ataque Médio
X: Ataque Baixo
□: Defesa
Start: Pausa
↑↑ ou ↓↓: Dar um passo para cima ou para baixo
←→+X: Avançar sobre o oponente
R1 (perto de qualquer plataforma): Escalar
R2 (depois de bloquear ou ser acertado): Rolar para trás
→+R2: Corrida agachado para frente ou pegar Arma Secundária
→+R2, R1: Pular para frente
▲, ○ ou X (após o salto): Salto com ataque
→+R2, ○: Jogar Arma Secundária
→+R2, R2: Jogar sujeira, água ou neve no seu oponente (apenas em áreas com areia, grama, neve, etc. no chão)

Durante a corrida

- ▲:** Ataque Vertical
○: Ataque Horizontal
X: Ataque Giratório
De Joelhos (com a perna ferida)
Select: Conceder a vitória ao oponente
→+R2: Jogar sujeira, água ou neve no oponente
→+○: Jogar Arma Secundária
→+○, ▲: Jogar Arma Secun-

dária, depois aplicar ataque caindo

→→+▲: Ataque alto

R2: Deitar-se

Com seu personagem deitado no chão

←+○: Ataque levantando

▲ ou ○ ou X: Ataque

□: Defesa

Movimentos comuns com algumas exceções

→+R2, ▲: Avançar agachado para frente e dar ataque alto

→+R2, X: Desvio para trás ou ataque de cima para baixo

→+R2, R1, X: Ataque subindo

Tradução da tela de seleção de personagens

Hotaburi Tatsumi Mikado
Kokuren Utsusemi Kanuki +
Velocidade + Força

Tradução da tela de Options (da esquerda para a direita):

Dificuldade (Easy/Hard)
Collision Detection (High/Low)
Music (On/Off)
Color (On/Off)
Continue (On/Off)
Background (Dark/Bright)
Memory Card (Save/Load)
Auto-Save (On/Off)

Tradução da tela de menu principal (da primeira opção para baixo):

Story Mode

VS Mode
Chambara Mode
Practice Mode
On View Mode
Movie
Option

Tradução da tela de seleção de armas (da primeira opção para a direita):

Katana
Rapier
Naginata
Hammer
Nodachi
Long Sword
Saber
Broad Sword

Obs.: os golpes de Bushido Blade não dependem dos personagens como nos outros games do gênero, mas sim da arma que você escolhe. Os golpes para cada arma estão divididos em golpes especiais, combos e golpes específicos. Para cada arma, há os golpes com a arma empunhada na posição alta, média e baixa (muda-se a empunhadura com R1 e R2). Os golpes específicos funcionam só para os personagens indicados e podem ser feitos com qualquer empunhadura. Os golpes marcados com * têm exceções ou efeitos especiais para alguns personagens. Nos combos, quando houver duas vírgulas (,,) significa que você deve esperar um pequeno momento

antes de seguir com o próximo golpe. Após os golpes para as armas, vêm os golpes específicos para cada um dos 6 personagens, indicando a arma usada, o empunhamento da arma e o comando.

KATANA

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+▲	←+X
←+○	←+○	↑+X
↑+○*	↑+○	↓+X
↓+○*	↓+○	→→+X
→→+○	→→+▲	←→+▲
→→+X	→→+○	←→+○
←→+○	←→+X	
	←→+▲	
	←→+○	

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ○	○, ○,, →+○	X, ○
←, ▲, ▲	○, →+○, ▲	○, ○
○, ▲	▲, ○, ○	▲, X
X, ▲	▲, ○, ▲	
	←→+○, ○	
	←+▲, ▲	
	○, ○	

Golpes Específicos

→+R2, X (todos)
 →+R2, R1, X (Hotarubi, Kokuren, Utsusemi)
 →+R2, ▲ (Mikado, Kokuren, Utsusemi)
 →+R2, X, ▲ (Kokuren, Utsusemi)

BROAD SWORD

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	○*
↑+○	↑+○	←+○
↓+○	↓+○	←+X
→→+▲	→→+▲	↑+○
→→+○	→→+○	↓+○
→→+X	←→+X	→→+○
←→+▲	←→+○	←→+▲
←→+○		←→+○

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
○, ○	○, ○	▲, ▲
X, X		

Golpes Específicos

→+R2, ▲ (Kokuren, Kanuki)
 →+R2, R1, X (Kokuren, Kanuki)

HAMMER

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+X
↑+○	↑+○	↑+○
↓+○	↓+○	↓+○
→→+▲	→→+▲	←→+○*
→→+○	→→+○	
→→+X*	←→+▲	
←→+▲	←→+○	
←→+○		

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ▲,, ▲, ▲	○, ▲	X, ▲

Golpes Específicos

→ + R2, ▲ (Kanuki)
 → + R2, X (Utsusemi, Kanuki)

NAGINATA

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
→+X	→+X	→+X
←+▲	←+○	←+○
↑+○	↑+○	←+X
↓+○	↓+○	↑+○
→→+○	→+○	↓+○
←→+▲	→→+○	←→+▲
←→+○	←→+▲	
→→+▲		

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ▲,, ▲	▲, ○	←→+▲, ○, X X, ○

Golpes Específicos

Não Possui

LONG SWORD

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+○
↑+▲	↑+○	←+X
↓+▲	↓+○	↑+○
←→+▲	←→+▲	↓+○
←→+○	→+○	→→+○
		←→+▲

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
○, ○	▲, ○	X, ▲,, ▲

Golpes Específicos

→+R2, R1, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado)

RAPIER

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+○
←+X	↑+▲	←+X
↑+○	↓+▲	↑+○
↓+○	→→+▲	↓+○
→→+▲	→→+○	→→+▲*
→→+○	←→+▲*	→→+○
←→+▲	←→+○	→→+X
		←→+○
		←→+▲*

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ○	▲, X,, ▲,, ○,*○	▲, ▲

Golpes Específicos

→+R2, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren)
 →+R2, R1, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren)

NODACHI

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	→+X	←+X
→+X	←+○	→+X
↑+○	↑+○	↑+○
↓+○	↓+○	↓+○
←→+▲	→→+○	→→+○
←→+○	←→+▲	→→+X
	←→+○	←→+▲
		←→+○

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ▲,, →+▲, X, ▲	○, ○,, →+▲	X, ▲

Golpes Específicos

→ + R2, ▲ (Mikado, Utsusemi)

SABER

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+○
↑+○	↑+○	←+X
↓+○	↓+○	→+X
→→+▲	→→+○	↑+○
→→+X	←→+○	↓+○
←→+▲		→→+X
←→+○		←→+▲
		←→+○

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ○	X, ▲, ○	▲, ▲
	○, ○,, ▲	

Golpes Específicos

→+R2, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren)

DICAS

Para enfrentar o último chefe e ver o final em CG de seu personagem, você deverá vencer todas as lutas respeitando o código de honra Bushido, com ou sem Continues e em qualquer nível de dificuldade. Se você lutar sem honra, apenas verá uma tela preta com texto (que é um pedaço da poesia tradicional japonesa). O código de honra ainda não está totalmente definido, mas estas são as condições prováveis que você deve seguir:

O que é desonroso:

- Acertar o oponente enquanto ele está falando no início da batalha (não pode nem encostar ou atirar armas secundárias);
- Acertar um oponente já derrotado no chão;
- Usar pulo com ataque;
- Matar o oponente que está no chão;
- Matar o oponente enquanto ele está correndo de você.

O que não é desonroso:

- Usar armas secundárias;

- Ataques pelas costas;
- Correr do oponente.

Além do último chefe e do primeiro final em CG, ainda tem o **chefe extra e o segundo final em CG** para cada personagem. Novamente, as condições são incertas, mas se você seguir as instruções, provavelmente conseguirá. Primeiramente, o nível de dificuldade não importa, pode ser Easy ou Hard; agora, no início do game, você deve correr para as rodas no pátio da construção (aquele que você vê seu personagem pulando dentro, jogando o game normalmente), chegando lá, você deve ferir a perna do seu adversário e depois pular na roda. Depois disso você deve apenas terminar o game normalmente, usando honra nas lutas, e chegar ao final sem um arranhão. Após o último chefe que você enfrenta normalmente, você encontrará o chefe extra, derrotando-o, você verá o segundo final em CG.

KANUKI		
Arma	Postura	Comando
Hammer	Em Baixo	←→+○, ▲ ○, ○,, ○,, ○
Broad Sword	No Alto	→→+X →→+▲ ←→+▲ ▲, ▲,, ▲
	No Meio	→→+X ○, ○,, ▲

TATSUMI		
Arma	Postura	Comando
Rapier	No Alto	←→+○
Naginata	No Centro	→→+▲
Hammer	No Alto	→→+▲
	Em Baixo	←→+○
Saber	Todas	→+R2, ▲
	No Alto	←→+○, ○, ○, ○, ○
	No Meio	○, ○, ▲,, X
	Em Baixo	X, ▲

KOKUREN		
Arma	Postura	Comando
Katana	No Alto	→→+○ →→+X →→+▲, ▲,, ○
Rapier	No Alto	→→+X ←→+○
	No Meio	←→+○
Long Sword	Em Baixo	→→+▲, ○, X,, ○, ○
	Saber	No Alto
Broad Sword	No Meio	○, ○, ▲,, X
	Em Baixo	X, ▲ X, ▲,, ○

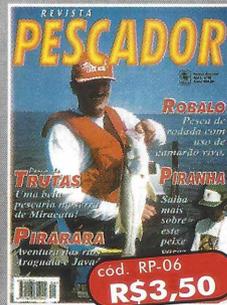
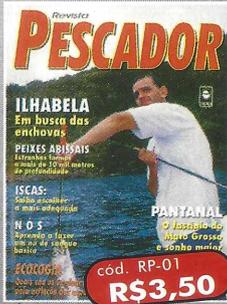
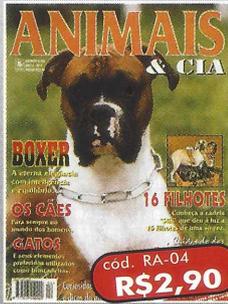
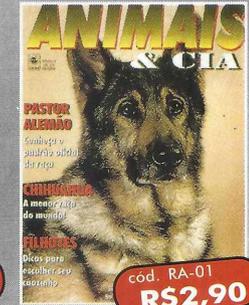
HOTARUBI		
Arma	Postura	Comando
Rapier	No Alto	←→+○
Long Sword	No Centro	←→+○ →→+X →+▲
	Saber	No Alto
	No Centro	○, ○, ▲,, X

UTSUSEMI		
Arma	Postura	Comando
Katana	No Alto	←→+▲ →→+▲
	Em Baixo	→→+X
Naginata	Em Baixo	←→+○
	Nodachi	No Alto
	No Meio	←→+○ ←→+○, ○
	Em Baixo	←→+○ ←→+▲ (4x)

MIKADO		
Arma	Postura	Comando
Katana	No Alto	→→+▲, ▲, ○
Rapier	No Alto	←→+○
Naginata	No Alto	▲, ▲,, ○
	No Centro	→→+▲ ←→+○ →+○, ○, ○ ←→+▲, X,, R1, X
Nodachi	Em Baixo	←→+○ ←→+▲, ○, X, ○
	No Alto	→→+▲
Saber	No Meio	←→+○ ←→+○, ○
	Em Baixo	X, X
Broad Sword	No Alto	→→→+○
	No Meio	○, ○, ▲,, X
	No Alto	←→+▲

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PEÇA JÁ!



ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| Cód. PF-01 () Qtde. () | Cód. RA-08 () Qtde. () |
| Cód. PF-02 () Qtde. () | Cód. RP-01 () Qtde. () |
| Cód. PA-01 () Qtde. () | Cód. RP-02 () Qtde. () |
| Cód. PA-02 () Qtde. () | Cód. RP-03 () Qtde. () |
| Cód. PA-03 () Qtde. () | Cód. RP-04 () Qtde. () |
| Cód. RA-01 () Qtde. () | Cód. RP-05 () Qtde. () |
| Cód. RA-02 () Qtde. () | Cód. RP-06 () Qtde. () |
| Cód. RA-03 () Qtde. () | Cód. RP-07 () Qtde. () |
| Cód. RA-04 () Qtde. () | Cód. RP-08 () Qtde. () |
| Cód. RA-05 () Qtde. () | Cód. RP-09 () Qtde. () |
| Cód. RA-06 () Qtde. () | Cód. RP-10 () Qtde. () |
| Cód. RA-07 () Qtde. () | Cód. RP-11 () Qtde. () |

NOME _____
ENDEREÇO _____

CIDADE _____

CEP _____

EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para: Editora Escala Ltda.
Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.



Sua melhor opção!

MARVEL SUPER HEROES

GOLPES COMUNS

→→ ou SSS: Correr para frente
←← ou ←+SSS: Correr para trás
↓↑ ou CCC: Super Pulo
←↓+S ao tocar o chão: Rolar
←↓+SSS durante a defesa: Infinity Counter
↓←+SSS: Usar Infinity Gem
SM/CM/SF/CF imediatamente após ser arremessado: anular arremesso (Tech Hit)

LEGENDA DE GOLPES

Geral

SR: Soco Rápido
SM: Soco Médio
SF: Soco Forte
S: Qualquer botão de soco
SS: Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS: Os três botões de soco ao mesmo tempo
CR: Chute Rápido
CM: Chute Médio
CF: Chute Forte
C: Qualquer botão de chute
CC: Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC: Os três botões de chute ao mesmo tempo
(c): Carregar o comando seguinte por dois segundos

Combos

Chain Combos - São três tipos de Chain Combos usados por cada personagem: no Chão, no Pulo e no Super Pulo. No Combo Info de cada um deles, você confere o tipo de Chain Combo usado no Chão e no Pulo (que também serve para Super Pulo). No Chain Combo de Pulo, o número após o tipo de combo indica quantos acertos você pode obter, no máximo, fazendo um Chain Combo com Pulo no inimigo. Confira agora os tipos de Chain Combo.

ZigZag- seqüência que incorpora todos os seis botões:

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

Punch to Kick- pode cancelar qualquer soco com qualquer chute:

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

Kick to Punch- pode cancelar qualquer chute com qualquer soco:

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

Stronger- seqüência que permite ir a qualquer ataque mais forte:

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

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

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

Launchers: são os golpes que mandam o oponente para o alto no ar, não importando onde ele esteja

Small Launchers: são os golpes que mandam o oponente um pouco para o alto no ar

Air Launchers: são os golpes que mandam o oponente o alto no ar apenas se acertar o oponente já no ar

Strikés: são os golpes que derrubam o oponente, mas não alto o bastante para um Air Combo e também não derruba o oponente no chão.

Knock-Downs: são os golpes que derrubam o oponente no chão

Chain Combo Aéreo Seguro: já que cada personagem possui Air Combos diferenciados, você pode não estar acostumado com alguns e pode não acertar o oponente. Aqui é listado o Air Combo mais seguro, que acertará todos os hits em qualquer personagem

Combos de Chão Seguros: se o inimigo defender quando você tenta fazer alguns combos de chão, você ficará vulnerável no final do combo e ele poderá contra-atacar causando bastante dano. Por isso listamos o combo de chão mais seguro para cada personagem. São dois combos: o primeiro você deve fazer se você perceber que o inimigo não defendeu o primeiro acerto (e portanto vai acertar todos os outros hits), já o segundo você deve usar quando você perceber que o inimigo defendeu o primeiro acerto (e por isso os outros golpes não vão acertar, mas a seqüência o deixará a uma distância segura do oponente).

Convenções para os Combos

-> significa usar o Chain Combo para emendar o próximo golpe

XX indica cancelamento em golpe especial
Λ indica que você emenda um Super Pulo ou faz um Pulo Duplo após o golpe anterior

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

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

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

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

(CoAe) Indica para você fazer uma Corrida Aérea antes de fazer o golpe seguinte (apenas para Magneto e Ironman)

(Vo) indica que você deve fazer o golpe Voando (apenas para Magneto e Ironman)

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

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

OS COMPONENTES BÁSICOS DE UM COMBO

Golpes Multi Hits:

Uma maneira bem simples de se fazer um combo é com golpes comuns que acertam mais de uma vez. O CF em pé de Shuma Gorath é um deles, se acertar, pega duas vezes. Não fazem muitos hits mas contam como combos mesmo assim.

Golpes Especiais/Infinity Special:

Também são golpes fáceis de executar e adicionam bastante hits aos seus combos. Há os golpes especiais que variam muito em número de hits e tiram pouca energia geralmente, como o UniBeam de Ironman. Os Super Moves já tiram bastante energia e costumam acertar várias vezes, como o Hearth of Darkness de Blackherth.

Emendando Golpes Especiais:

Marvel Super Heroes não perdeu o jeito mais clássico de fazer combos: emendar golpes especiais em golpes comuns. Este método permite que você faça um golpe comum e emende um golpe especial, cancelando a animação do golpe comum e iniciando o golpe especial imediatamente, antes que o oponente tenha tempo de se defender novamente. Só para citar um exemplo, você pode fazer ↓+CM, ↓↘→+SF com Captain America; ele faz um chute médio agachado e cancela o mesmo com um Shield Slash forte. Mas ficou bem mais fácil emendar golpes em MSH, pois você pode emendar o golpe especial em qualquer momento do golpe normal. Em outros games só pode emendar apenas em alguns golpes, em certos momentos do golpe e apenas se acertar o oponente, agora você pode emendar até se o golpe inicial não acertar o inimigo.

Chain Combos:

Os Chain Combos, que surgiram em Darkstalkers e tornaram-se um padrão, estão de volta. Um Chain Combo é uma seqüência de golpes normais aplicadas ritmadamente no oponente. Cada personagem tem regras diferentes para Chain Combos e elas podem variar para Chain Combos no Chão, durante o Pulo ou durante o Super Pulo. A regra básica é que cada golpe deve fazer contato com o oponente (não importando se ele vai defender ou se será acertado) para que a seqüência tenha continuidade. Se um Chain Combo é composto por mais de dois botões, você pode pular os botões do meio e ir direto do primeiro para o último botão. Se a seqüência for SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF, você poderá fazer SR -> SM -> CM -> CF, pulando o CR e SF. É impossível fazer o contrário, ou seja, ir do último para o primeiro botão.

OBSERVAÇÃO

Vamos explicar melhor o sistema de combos adotado por nós para que você não se confunda. Exemplo: SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) V CF agachado (OPC)

No exemplo, você deverá fazer um SF agachado, que no caso é o Launcher, que vai mandar o oponente para o ar e você deverá seguir com Super Pulo, isso está indicado pelo Λ. Então você deverá fazer a seqüência SR, CR, SM, CM e SF tudo no mesmo Super Pulo (não

fazer um Super Pulo, aplicar um SR, cair, fazer outro Super Pulo, aplicar um CR e assim por diante). O último golpe do Super Pulo, o SF, vai ativar a Tela Acelerada, indicado pelo (TA), então você vai cair, indicado pelo V, e poderá fazer um CF agachado, que vai acertar o oponente caído, indicado pelo (OPC). Entendeu?

HULK

Golpes Especiais

Gamma Charge: (c) ←→+C
Rising Gamma Charge: (c) ↓↑+C
Gamma Slam: ←↙↘↓→+S
Gamma Throw: →↘↙↘←+S (de perto)
Ground Toss: ↓↓+SSS ou CCC, S ou C

Infinity Special

GAMMA CRUSH: ↓↘→+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start
Chain Combo no Pulo: Weak Start (2)
Launchers: SF agachado
Small Launchers: Não Possui
Air Launchers: CF em pé
Strikes: SF em pé
Knock-Downs: Não Possui
Chain Combo Aéreo Seguro: SR → SM → CM → SF (Nada)

Combo Iniciante

1) (Pu)CF V SR em pé → SF em pé

Combos Intermediários

2) (Pu)CR → (Pu)SM V SM em pé XX Gamma Charge XX Gamma Charge
 **Nota: Guie o segundo Gamma Charge na direção do inimigo.

3) (Pu)CR → (Pu)CF V (Co)CR em pé → SM em pé XX Gamma Throw (TA)

4) Esteja no canto - (Co)SR em pé → SM em pé XX Gamma Throw com SF(TA), CR em pé (OPC) → SF em pé

5) (Pu)CF V (Co)CR em pé → SF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)SM → (SuPu)CM → (SuPu)SF

6) (Pu)CR → (Pu)SM V CR em pé → SM em pé XX Gamma Charge com CR, SF agachado (OPC) Λ (SuPu)SR → (SuPu)SM → (SuPu)CM → (SuPu)SF

7) (Pu)CR → (Pu)SM V (Co)SF agachado XX Gamma Crush (2º hit é OPC)

Combos Experts

8) Com o inimigo no caído - (Pu)CR → (Pu)SM V SF agachado XX Gamma Charge para cima XX Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) Λ (SuPu)SR → (SuPu)SM → (SuPu)CM → (SuPu)SF

**Nota: Pode não funcionar com personagens pequenos, como Psylocke, Spiderman ou Wolverine. Além disso, quando for executar os dois Gamma Charges para cima, faça o segundo deles o mais cedo possível ou isso nunca ligará com o SF. De resto, proceda normalmente.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)CR em pé → SF agachado Λ Air Combo de sua escolha
 2) (Co)CR em pé → SF agachado XX Ground Throw

WOLVERINE

Golpes Especiais

Drill Claw: Direcional+S+C de mesma força (pode ser feito no ar)
Tornado Claw: →↘↓+S
Berserker Barrage: ↓↘↓+S

Infinity Special

WEAPON X: →↘↓+SSS
BERSERKER BARRAGE X: ↓↘↓+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag (4)
Launchers: CF em pé
Small Launchers: SM agachado
Air Launchers: Não possui
Strikes: SF em pé, SF agachado ofensivamente
Knock-Down: CM agachado
Chain Combo Aéreo Seguro: SR → CR → SM → CM → SF/CF (Drill Claw)

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V CR em pé → SF em pé
 2) (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé → CM em pé → SF em pé

Combos Intermediários

3) Com o inimigo no canto - (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé XX Berserker Barrage com SF (fique apertando SF até que todos os hits conectem) (TA), CR agachado (OPC) → SM agachado → CF em pé

4) (Co)CR em pé → CF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)CR → (SuPu)SM → (SuPu)CM → (SuPu)SF (TA) ou (SuPu)CF (TA) ou Drill Claw

5) (Pu)SR → (Pu)SM, (Co)SR em pé → CR em pé → SM agachado XX Tornado Claw com SF

6) (Pu)SF → (Pu)CF V (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé → CM agachado XX Berserker Barrage (OPC) (TA)

7) (Pu)SR → (Pu)CR → (Pu)SF V (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé → CM em pé → CM em pé → CF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)CR → (SuPu)SM → (SuPu)SM → (SuPu)SM → (SuPu)CM XX Drill Claw

**Nota: Você pode fazer até três SM e conectar os três. Certifique-se que você direcione o Drill Claw diagonalmente para cima após acertar o inimigo com CM. Contra inimigos maiores, pule alguns golpes do combo correndo.

8) Com o inimigo no canto - (Pu)SR → (Pu)CR → (Pu)SM → (Pu)CM V (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé → CM em pé XX Berserker Barrage X (TA), CR agachado (OPC) → SM agachado → CF em pé

9) (Pu)SF → (Pu)CF V (Co)SM em pé → SM em pé → CM em pé → CM em pé → CF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)CR → (SuPu)SM → (SuPu)SM → (SuPu)CF (TA)

Combos Experts

10) Com o inimigo no canto - (Pu)SR → (Pu)CR → (Pu)SM → (Pu)CM V (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé → CM agachado, (Co)SR em pé (OPC) → SM agachado → CF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)CR → (SuPu)SM → (SuPu)SM → (SuPu)CM XX Drill Claw com SF+CF direcionado diagonalmente para cima, (SuPu)SR → (SuPu)SF (TA)

11) Com o inimigo no canto - (Pu)SR → (Pu)CR

→ (Pu)SM → (Pu)CM V (Co)SR em pé → CR em pé → SM agachado → CF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)CR → (SuPu)SM → (SuPu)SM → (SuPu)CM XX Drill Claw com SF+CF direcionado diagonalmente para cima, (SuPu)SR → (SuPu)CF (TA), (SuPu)CR (OPC) V SM agachado → CF em pé

**Nota: aqui cabe uma pequena explicação. Depois do Drill Claw diagonalmente para cima, Wolverine acertará o inimigo e saltará para trás. Dessa forma ele estará pronto para novos golpes. Nesse momento você deverá executar um (suPu)SR → (SuPu)SF / CF em ambos os combos. Você deve fazer logo após o Drill Claw para conectar o mais rápido possível. O timing deve ser mais que perfeito. No segundo combo para se conseguir os três acertos, será REALMENTE difícil acertar o Timing. Após atingir o inimigo com um (Pu)CF depois o Drill Claw, ambos devem cair exatamente ao mesmo tempo. Pode-se também cair um pouco depois, contanto que seu timing seja perfeito, atingindo um CR abaixado. Contudo, muitas vezes você não cairá rápido o bastante para atingir o CR agachado antes que o oponente se levante, fazendo com que o OPC falhe. Se você achar que não cairá rápido o bastante, troque o CR agachado por um (SuPu)CR. Apenas pressione CR um pouco antes de cair e, do ar, você pode chutá-lo e continuar com um SM agachado → CF em pé. Contudo, por esse método é melhor usar um SM agachado → SF em pé pois você pode estar longe do canto.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé XX Berserker Barrage com SF
 2) (Co)SR em pé → CR em pé → SM em pé → SM em pé → CM em pé → CM em pé → SF em pé

SPIDERMAN

Golpes Especiais

Web Ball: ↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Web Throw: →↘↙↘←+S
Web Swing: ↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Spider Sting: →↘↓+S, S

Infinity Special

MAXIMUM SPIDER: ↓↘→+SSS (pode ser feito no ar), direcional

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: ZigZag (4)
Launchers: SM em pé
Small Launchers: CM agachado
Air Launchers: CF em pé
Strikes: SF em pé
Knock-Downs: CF agachado
Chain Combo Aéreo Seguro: CR → SM → CM → SF/CF (Web Ball com SR, Web Swing)

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CR em pé → CM em pé → CF em pé
 2) (Pu)CR → (Pu)CF V SM em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)SM → (SuPu)SF (TA)
 3) Bem perto do inimigo - CF em pé XX Web Ball com SR. Então tente fazer um combo antes dele sair da teia.

Combos Intermediários

4) (Co)CR agachado → CM agachado → CF em pé Λ (SuPu)SR → (SuPu)CR → (SuPu)SM → (SuPu)CF XX Web Swing com CR

5) (Pu)SR → (Pu)CR → (Pu)SF V (Co)CR em pé → CF agachado XX Spider Sting com SF

XX Spider Sting (2º hit)

6) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CM agachado -> CF em pé / \ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

7) Contra oponentes grandes - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF V (Co)SM em pé XX Web Throw com SF (TA)

Combo Expert

8) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> CM agachado -> CF em pé XX Spider Sting com SM (1 hit), SM em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Web Ball com SR, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SF (TA), SM agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF

**Nota: Primeiro comece com os ataques normais no pulo, acertando 3 vezes para personagens pequenos, 4 para caras grandes e 2 para minúsculos: (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF. Agora, quando você cair, faça uma corrida em pé com um CR, um CM abaixado e um CF agachado, terminando com um Spidey Sting médio. Faça estes quatro últimos MUITO rápido. Mas agora tome cuidado: deve-se apertar o botão de SM apenas uma vez para o Spider Sting. Do contrário, Spidey atingirá os dois hits do Spider Sting fazendo-o dar uma pausa muito longa para ligar o resto do combo. Então o inimigo será jogado para o alto e começará a cair sem o direito de bloquear. Caso o Spidey Sting tenha acertado somente uma vez, Spidey já terá caído e livre para se mover novamente. Então, enquanto o inimigo estiver caindo, acerte um SM em pé, mandando-o novamente para cima. Tome cuidado para não desferir o SM muito cedo. Então, voltando um pouco, quando fazer o Spider Sting, acerte o SM somente uma vez, espere até que o oponente comece a cair e acerte um SM. Do contrário você pode acidentalmente acertar o segundo hit do Spider Sting. E não se esqueça de segurar para frente durante o Spider Sting, deixando Spiderman a meio passo de distância do oponente. Agora faça um super pulo. Fazendo isso no canto, tenha certeza de fazer um SALTO PARA O ALTO, e não uma cambalhota no ar para frente. Um salto para a frente fará com que você saia atrás do inimigo, fazendo perder todos os hits aéreos. Se não estiver no canto, faça o Super-pulo, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Web Ball com SR. Esses acertos devem ser feitos MUITO rapidamente. Ainda se não estiver no canto, faça um SuPu para frente, mas apenas para inimigos pequenos (como Spiderman, Wolverine e Psylocke). Agora, tão rápido quanto possível, acerte um SR. Você deve acertar enquanto ambos estiverem caindo e antes do casulo de teia se formar. Do contrário, o oponente poderá bloquear e seu combo já era. Esta é a parte mais difícil de se ligar. Em 99% das vezes você poderá falhar, mas ainda assim funciona. Assim que o SR atingir, acerte um (SuPu)CR e logo depois um (SuPu) SF para três acertos no ar. Assim temos (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SF. Seu SF deve atingir seu inimigo antes dos dois tocarem o solo. Depois de se derrubar seu oponente, Spiderman cairá perto do oponente. Faça agora um SM agachado -> CF em pé. O SF no ar previne que o oponente role graças à tela acelerada. O

SM abaixado vai levantar o oponente e o CF em pé vai levá-lo a um outro Air Combo. Dê um SuPu após o Launcher e faça (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF como Air Combo finish! Mas você deve, sempre, ser MUITO MUITO rápido nos Chain Combos no ar. E decore o combo. Não haverá sequer um segundo para se lembrar dos golpes a serem encaixados.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)CR agachado -> CM agachado -> CF em pé ^ Air Combo de sua escolha
2) (Co)CR agachado -> CM agachado -> CF em pé XX Web Ball

MAGNETO

Golpes Especiais

EM Disrupter: <L<V>+S (pode ser feito no ar)

Hyper Grav: ->V<L<+C (pode ser feito no ar)

Magnetic Blast: ^>+S (no ar)

Flying: <L<+CCC

Infinity Special

SHOCKWAVE: <V>+SSS

MAGNETIC TEMPEST: <V>+CCC (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: ZigZag (3)

Launchers: SM em pé, SF agachado, CF em pé (2º Hit)

*Nota: O launcher CF em pé funciona apenas no canto ou em inimigos grandes. Você deve acertá-lo com o segundo chute (os dois chutes fazem um combo); mas ele lança o inimigo um pouco para trás e para cima, então fica um pouco mais difícil de pegá-lo.

Small Launchers: Não Possui

Air Launchers: Não Possui

Strikes: SM agachado, SF em pé

Knock-Downs: CF agachado

Chain Combo Aéreo Seguro: SR -> CR -> SM -> CM -> SF/CF (EM Disrupter com SR / Magnetic Tempest)

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CR agachado -> SM agachado

2) (Co)CR em pé -> CF em pé XX EM Disrupter com SR

**Nota: Deixe apenas o primeiro hit do CF em pé pegar.

Combos Intermediários

3) (Co)SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

4) Hyper Grav, SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX EM Disrupter com SR

5) Hyper Grav, Shockwave (TA)

6) CF agachado XX Shockwave (OPC)

7) (Pu)SM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Magnetic Tempest

8) Comece voando e corra no ar diagonalmente para baixo/frente - (Vo)(CoAe)SR -> VoCR -> (Vo)SM -> (Vo)CM -> (Vo)SF -> (Vo)CF XX EM Disrupter com SR

Combos Experts

9) Funciona apenas contra Blackheart - (Pu)SR -> (Pu)SM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé

-> CF agachado XX Hyper Grav com CF (OPC), SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Magnetic Tempest

Combos de Chão Seguros

Não Possui

*Nota: Magneto não possui especiais nem golpes que o deixem em posições realmente seguras, o que impede a formação de longos Chain Combos, pois logo o inimigo encontrará uma brecha para escapar ou contra-atacar.

JUGGERNAUT

Golpes Especiais

Earthquake: ->V<+S

Juggernaut Punch: <L<V>+S

Juggernaut Splash: <L<V>+C (pode ser feito no ar)

Citorak Power Up: ->V<+SSS

Object Toss: <V>+SSS (sobre um objeto jogável), S

Infinity Special

JUGGERNAUT HEADCRUSH: <V>+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: Weak Start (2)

Launchers: ->+SF, SF agachado

Small Launchers: Não Possui

Air Launchers: SF em pé, CF em pé, CF agachado

Strikes: Não Possui (!)

Knock-Downs: CM agachado

Chain Combo Aéreo Seguro: SR -> CR -> SM -> SF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SM V CR em pé -> ->+SF em pé

2) (Pu)SM, SF em pé XX Juggernaut Punch com SR/SM

**Nota: O SR é um ataque de "sempre-acerto", mas não tem um alcance bom. Se você atingir o oponente de muito longe com o SF o SR não funcionará. O SM não errará, mas algumas vezes não é rápido o bastante, o que significa que não se conectará a nenhum outro golpe. De qualquer forma, o SM é recomendado, mas apenas se você tiver um ótimo timing.

Combos Intermediários

3) (Pu)SM V SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF

4) (Pu)SM, CR agachado -> CM agachado XX Juggernaut Splash com CM/CF (OPC)/Juggernaut Punch (OPC)/Earthquake (OPC)/Juggernaut Headcrush (OPC)

**Nota: O Splash funciona muito mal, não sendo recomendado. Headcrush causa bastante dano de longe, além de ser ótimo caso seu oponente não role.

5) (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)CR em pé -> SF em pé XX Juggernaut Headcrush

6) (Co)SR em pé -> ->+SF em pé XX Juggernaut Splash com CF

**Nota: Você precisa estar bem perto do oponente para executar este combo.

7) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)SR em pé -> SF agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF, CR agachado (OPC) -> CF em pé

Combos Experts

8) Este combo funciona apenas nos personagens menores (Psylocke, Spiderman, Wolve-

rines são mais fáceis; Ironman, Shuma Gorath, Captain America e Magneto são mais difíceis e Hulk, Blackheart e Juggernaut são impossíveis).

(Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)CR em pé -> SF em pé XX Juggernaut Headcrush, Juggernaut Headcrush, (Co)CR agachado (OPC) -> →+SF em pé

****Nota:** Não há muito o que dizer sobre este combo. Basicamente a única coisa que necessita de um comentário é sobre a execução do segundo Headcrush. Depois do primeiro, Juggernaut pausa por um instante e o oponente começa a rodar no ar. Neste momento a câmera estará no corpo do oponente, impedindo-o de ver a recuperação de Juggernaut. Acione, neste momento, antes mesmo do gigante aparecer na tela, o segundo Headcrush. Depois disso, do segundo Headcrush você terá de iniciar sua corrida para pegar o oponente caído com o CR agachado. É virtualmente impossível usar este combo contra inimigos maiores, pois quando Juggernaut se recuperar, o oponente já estará no chão, sendo atropelado pelo Headcrush.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)CR em pé -> SM em pé XX Earthquake
2) (Co)CR em pé -> SM em pé XX Earthquake

****Nota:** O oponente pode ter sorte e saltar entre o SM e o cancelamento por Earthquake.

IRONMAN

Golpes Especiais

UniBeam: ←↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Smart Bomb: S+C de mesma força (pode ser feito no ar)

Repulsor Blast: →↘↓↙←+S

Flying: ↓↙←+CCC

Infinity Special

PROTON CANNON: ↓↘→+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: ZigZag (2,2)

Launchers: SM agachado, CF em pé

Small launchers: Não possui

Air Launchers: SM em pé

Strikes: SF em pé, CF agachado

Knock-Downs: CM agachado

Chain Combo Aéreo Seguro: SR -> SM -> SM -> →+SF (UniBeam com SR)

****Nota:** mire para frente quando você fizer o SF no final. Infelizmente, Ironman não possui Air Combo Finishers, já que o SF e o CF não iniciam a Tela Acelerada. Por isso o UniBeam com SR pode ser feito após o SF.

Combos Iniciantes

1) (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé

****Nota:** Faça um UniBeam no final deste combo sempre. Mesmo o inimigo podendo bloquear, ele não pode escapar e é forçado, no mínimo, a tomar o dano pelo bloqueio do UniBeam. Se ele estiver perto de morrer, você pode ainda fazer um Proton Cannon para acabar com ele.

2) (Pu)↓+SF V CR em pé -> CM em pé XX Repulsor Blast com SR

3) (Pu)CR -> (Pu)CF, CR agachado -> SM em pé -> CF agachado

Combos Intermediários

4) (Co)CR agachado -> SM agachado ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)→+SF

****Nota:** Ao invés do SF, você pode fazer o Arremesso. Este combo deixa um distância perfeita para o Arremesso Aéreo, mas o inimigo

pode fazer um Tech Hit e minimizar os danos.

5) Arremesse o inimigo com SF no canto - (Co)CR agachado (OPC) -> CF agachado XX UniBeam com SR

6) (Pu)CR -> (Pu)↓+SF V (Co)CR em pé -> CM em pé XX Repulsor Blast com SR, (Co)CR agachado (OPC) -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)→+SF

Combos Experts

7) Comece voando perto do canto, logo acima do inimigo. Smart Bomb. Após a Smart Bomb, corra no ar diagonalmente para baixo/frente. (Vo)(CoAe)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM -> (Vo)CM -> (Vo)↓+SF XX Flying (para voltar ao chão), CR em pé -> CM em pé XX Repulsor Blast com SR, (Co)CR agachado -> CF em pé ^ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)↑+SF XX Flying (para voar), (Vo)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM -> (Vo)→+SF XX UniBeam com SR. Corra no ar diagonalmente para cima/frente. (Vo)(CoAe)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM

****Nota:** Este combo funciona melhor contra Hulk. Dessa forma, comece quando você estiver no canto e o oponente quase próximo do canto. Comece voando para o local próprio para se iniciar o combo. Em outros personagens isso também funciona, mas deve-se pular algumas partes pois elas começam a errar, perdendo os hits desejados. Se quiser pode-se também pular o Smart Bomb, mas você perderá 1 hit. Avance voando diagonalmente para baixo (dois toques podem falhar. Prefira segurar as diagonais inferiores e apertar SSS) e, enquanto estiver correndo, aperte SR, CR, SM, CM, SF MUITO rápido. Mas realmente RÁPIDO. Do contrário, os acertos nunca se conectarão. Aqui começa a complicar. Após o SF atingir, imediatamente cancele o SF com o comando de voo para voltar ao chão e desfira um CR logo em seguida. NÃO deve haver pausa entre os três comandos, ou então tudo vai por água abaixo. A velocidade é realmente importante. Esses três comandos ((CoAe)SF, Flying e o CR em pé) devem ser feitos em mais ou menos um segundo! O comando deve ser rápido, ou nunca o SF da corrida aérea conectará com o CR no solo. Depois, faça um CM em pé, cancelando com Repulsor Blast com SR. Contra personagens pequenos, este último comando jamais acertará, a não ser que vários dos comandos sejam pulados. Então, contra personagens pequenos, corra para baixo com (Vo)(CoAe)SR, (Vo)SM, (Vo)SF XX Flying (para pousar), CR em pé, CM em pé XX Repulsor Blast com SR. Mas com Hulk, Juggernaut e Blackheart, vá em frente com os comandos normais. Depois do Repulsor Blast, o oponente cairá atrás de você. Rapidamente corra para cima dele com CR agachado, tirando-o do solo, saltando logo em seguida um CF em pé (contra personagens grandes como Hulk a corrida inicial é desnecessária). Isso funcionará como um Launcher, permitindo a você executar um Air Combo. Mas tome cuidado pois, o oponente tem tempo para rolar, fazendo com que todo o combo se acabe. Caso isso não tenha acontecido, dê um SuPu e MUITO rapidamente faça (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)↑+SF. Você deve fazer rápido o bastante para que os três primeiros acertem e o quarto acerte o oponente ainda acima de você. Se estiver muito baixo, o SF falhará ou o resto do combo falhará. Ago-

ra vem a segunda parte complicada: três comandos em seqüência MUITO rápidos... (SuPu)↑+SF, Flying (para começar a voar), (Vo)SR. Estes devem ser feitos tão rapidamente quanto na parte do pouso, ou seja, em menos de 1 segundo. Você começará a voar e o (Vo)SR pegará por pouco, antes que o oponente comece a cair. Agora complete com CR, SM e SF (ou seja, após o Flying, acerte (Vo)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM -> (Vo)SF). Você não pode pular nenhum desses botões pois cada acerto irá elevar pouco a pouco o inimigo em relação a você. Se os quatro não atingirem, o UniBeam com SR jamais atingirá. Cancele o SF com um UniBeam com SR. O UniBeam fará com que o inimigo seja jogado para cima. Então você pode novamente correr em sua direção (segure para diagonal superior frente e aperte SSS) e rapidamente acerte um (Vo)(CoAe)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM. Claro, pode-se emendar mais comandos, mas será difícil pois ambos, tanto você quanto o oponente estarão FORA da tela, impedindo que se veja o que ocorre. Uma boa idéia seria emendar um (Vo)SF XX UniBeam com SR. Mas tenha em mente que você passará a depender somente da sorte para isso. Mas você deve ter começado o combo no canto, com VOCÊ no canto, o que significa que o oponente estará sendo pensado neste momento. O número de Hits deste combo varia, mas o mais comum é 27, pois algumas vezes o UniBeam pega menos vezes ou então você consegue mais hits fora da tela. Aqui vão algumas dicas que podem ajudar na execução deste combo:

1) Quando tiver de executar o comando de voo para pousar e decolar, deve ser feito MUITO, mas MUITO rápido mesmo. Velocidade é tudo neste combo.

2) Tenha em mente todos os movimentos que você quer executar. Não haverá tempo para tentar se lembrar do próximo comando. Portanto, decore este combo.

3) Pratique muito. Faça este combo até que os comandos saiam quase que por instinto. Seus oponentes não serão páreo para ele.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX UniBeam

2) (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX UniBeam

PSYLOCKE

Golpes Especiais

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

PsiBlade: ↓↘→+C (pode ser feito no ar)

Ninjitsu: →↘↓↙←+C ou S (pode ser feito no ar), Direcional + C ou S

Infinity Special

KOCHOU GAKURE: ↓↙←+CCC (pode ser feito no ar)

PSI-THRUST: ↓↘→+SSS (pode ser feito no ar), Direcional + C ou S

PSI-MAELSTROM: ↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: ZigZag (3)

Launchers: SF agachado

Small launchers: CM agachado

Air Launchers: Não possui

Strikes: SF em pé

Knock-Down: CF agachado

Chain Combo Aéreo Seguro: SR -> CR -> CM -> SF/CF (PsiBlade (3 vezes) ou Kochou Gakure)

Combos Iniciais

1) (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé -> SF em pé

****Nota:** Certifique-se que você mova o direcional de volta para a posição neutra após acertar o SR pois se você segurar para frente quando apertar o CM, Psylocke fará um chute lento que não vai conectar.

2) (Co)CR agachado -> SM agachado -> CF agachado XX PsiBlast com SR (OPC)

Combos Intermediários

3) (Co)CR agachado -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM XX PsiBlade com CR XX PsiBlade com CM XX PsiBlade com CF

****Nota:** os três PsiBlades podem ser emendados juntos. Para fazer isso, simplesmente faça o movimento para o PsiBlade com CR e então aperte CM depois CF em seguida, sem a necessidade de repetir o movimento com o direcional. Isso faz com que os PsiBlades com CM e CF saiam automaticamente.

4) (Co)CR agachado -> SF agachado XX PsiMaelstrom (TA)

5) (Pu)SF \vee (Co)CR agachado -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> Kochou Gakure

6) (Pu)SF -> (Pu)CF \vee (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM XX PsiBlade com CR XX PsiBlade com CM XX PsiBlade com CF

****Nota:** Em oponentes menores, pule a quantidade necessária de golpes de chão no combo correndo.

7) Jogue o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

8) Ative a Time Gem - \rightarrow +CF em pé, \rightarrow +CF em pé... até que a Time Gem acabe

****Nota:** segurando \rightarrow no direcional quando apertar CF faz com que Psylocke avance para cima do inimigo fazendo um chute e acabando atrás do dele. Então você deve basicamente trocar as direções que você está segurando no direcional para passar de um lado para o outro do oponente, chutando ele sem parar.

Combos Experts

9) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CM \vee (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu) \uparrow +CF (TA).

Enquanto o inimigo começa a cair e passa por você (você estará no mesmo Super Pulo), (SuPu)CR -> (SuPu) \uparrow +CF. Quando o inimigo começar a cair, pule e encontre-o no ar com (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CM -> (Pu) \uparrow +CF

10) Com o inimigo no canto - PsiThrust (apenas a primeira metade), CR agachado (OPC) -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM XX Kochou Gakure

****Nota:** O primeiro combo é bem básico até o primeiro (SuPu)CF. Depois de executá-lo, o ini-

migo começará a cair. Espere até que ele passe por você e acerte (SuPu)CR. Depois do segundo (SuPu)CF, ele será jogado de volta para cima e você cairá primeiro. Pule novamente e encontre-o novamente executando os movimentos necessários. Na parte onde deve-se correr, elimine alguns movimentos contra inimigos menores. Uma variação desse combo foi criada, mas funciona somente em Wolverine e, mesmo nele, algumas vezes falha. No lugar de pular e encontrar o oponente, você pode esperar pelo oponente e apenas acertar para derrubá-lo e, então tirá-lo do solo e acertá-lo. Contra Wolverine pode-se acertá-lo com SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé -> SF em pé. Contudo, nem sempre funciona. O método anterior é mais garantido, mas o segundo é mais fácil de combinar. O segundo combo listado você precisa fazer um PsiThrust pela metade e o inimigo deve estar no canto. O PsiThrust irá derrubá-lo e posicionar você para executar um combo de OPC. Contudo, o OPC é muito difícil, pois se seu timer não for perfeito, qualquer botão acionará o segundo pedaço do PsiThrust, o que levaria ao fim de seu combo. Então você deve esperar pelo final da primeira metade do PsiThrust para começar o CR abaixado.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)SR em pé -> CR em pé -> SF agachado \wedge Air Combo de sua escolha

2) (Co)SR em pé -> CR em pé -> SF agachado XX Psi Blast com SR

CAPTAIN AMERICA

Golpes Especiais

Shield Slash: $\downarrow\downarrow\rightarrow+S$ (pode ser feito no ar)

Stars and Stripes: $\rightarrow\downarrow\downarrow+S$

Charging Stars: $\leftarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+C$

Sommersault: $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow\leftarrow+S$

Infinity Special

FINAL JUSTICE: $\downarrow\downarrow\rightarrow+SSS$

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger

Chain Combo no Pulo: ZigZag (3)

Launchers: SM em pé, SF agachado

Small Launchers: Não possui

Air Launchers: Não Possui

Strikes: SF em pé

Knock-Downs: CF agachado

Chain Combo Aéreo Seguro: CR -> CM -> SF (Shield Slash)

Combos Iniciais

1) (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF em pé XX Shield Slash com SR

2) (Pu)SF \vee CR agachado -> CF agachado XX Shield Slash com SR (OPC)

Combos Intermediários

3) (Co)CR agachado -> SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

4) (Co)CR agachado -> SM em pé \wedge (SuPu)CF XX Shield Slash

5) Arremesse o inimigo com CM, Final Justice antes que ele caia.

****Nota:** muito difícil de se fazer em inimigos mais pesados pois eles caem rápido demais

6) Arremesse o inimigo com CM, SF agachado \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF

7) Stars and Stripes com SR mandando o ini-

migo para o ar, (Co)CR agachado (OPC) -> SF agachado \wedge (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF

8) Sem o seu escudo - (Pu)CF \vee (Co)CR em pé XX Stars and Stripes com SF

****Nota:** Se você estiver sem o seu escudo, o Stars and Stripes com SF faz 7 hits

9) (Pu)SF -> (Pu)CF \vee (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF em pé XX Final Justice

10) (Pu)SF -> (Pu)CF \vee (Co)CR em pé -> CM em pé -> CM em pé -> CF em pé XX Shield Slash com SR

Combo Expert

11) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF \vee (Co)CR em pé -> CM em pé -> SF agachado XX Stars and Stripes com SM, CR agachado (OPC) -> SM em pé \wedge (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA). Enquanto o inimigo começa a cair e passe por você no ar (você estará no mesmo Super Pulo), (SuPu)SF. Quando o inimigo começar a cair novamente, pule e encontre ele no ar com (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SF

****Nota:** Contra lutadores menores, mude os três primeiros hits para apenas dois com (Pu)SF -> (Pu)CF. E na parte do combo correndo, pule o CM em pé para os inimigos menores. Após lançar o inimigo para fora do chão com o CR agachado -> SM em pé, é difícil conectar todos os quatro hits no Super Pulo. Algumas vezes, o primeiro hit simplesmente não pega, especialmente contra Ironman. Pode ser mais seguro fazer um (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF e então o resto e pular o (SuPu)SR. Depois de completar o Air Combo [(SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF], o inimigo será mandado para cima e você ainda estará no ar. O inimigo começará a cair de volta para baixo e vai cair mais rápido que você. Aperte SF novamente no momento em que ele passa por você. Você o acertará no ar enquanto ambos estão descendo e você cairá no chão. O inimigo, após ser mandado de volta para cima, começará a cair novamente. Pule na direção dele e encontre-o no ar com os últimos três hits. Após o último hit, ele estará livre para bloquear novamente. Uma variável deste combo que não deixa o inimigo rolar é pulando a parte Stars and Stripes com SM, CR agachado (OPC) -> SM em pé. Vá direto do SF agachado para a parte (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF. Então, no final do combo, ao invés de pular novamente para encontrar o inimigo no ar, você pode apenas esperar até que ele caia e então fazer um simples CR em pé (OPC) -> CM em pé -> CF em pé, que o tira do chão não deixando-o rolar.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)CR agachado -> CM agachado -> CF em pé XX Final Justice/Charging Stars

2) (Co)CR agachado -> CM agachado -> CF em pé XX Shield Slash

SHUMA GORATH

Golpes Especiais

Mystic Stare: (c) $\leftarrow\rightarrow+S$

Mystic Smash: (c) $\leftarrow\rightarrow+C$

Devitalization: $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow\leftarrow+C$ (de perto)

Infinity Special

CHAOS DIMENSION: $\downarrow\downarrow\rightarrow+SSS$, SM/CM/SF/CF (de perto)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Punch To Kick

Chain Combo no Pulo: Punch To Kick (2)

Launchers: CM em pé

Small Launchers: Não Possui

Air Launchers: Não Possui

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

Chain Combo Aéreo Seguro: CR -> SM -> CM -> ↑+SF (Mystic Smash)

****Nota:** O Mystic Smash é realmente REALMENTE difícil de se encaixar.

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V SR agachado -> CF agachado

2) (Pu)SM V CM em pé XX Mystic Smash com CF

Combos Intermediários

3) (Co)SM em pé -> CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF (TA)

4) (Pu)SM -> (Pu)CF V Mystic Stare

5) Com o inimigo no canto - (Pu)SM -> (Pu)CF V SR agachado -> CM agachado XX Mystic Stare

6) Com o inimigo no canto - (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF (TA). Enquanto o inimigo começa a cair e passa por você (você ainda estará no mesmo Super Pulo), (SuPu)SM -> (SuPu)↓+CM

7) Com o inimigo no canto - CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF (TA). Enquanto o inimigo começa a cair e passa por você (você ainda estará no mesmo Super Pulo), (SuPu)↑+SF, SR agachado (OPC) -> CF agachado

****Nota:** Para fazer isso você precisa dar um Super Pulo para cima, e não em qualquer outra direção. Caso contrário, deve-se imediatamente pressionar para trás para tentar colocá-lo na posição necessária. O motivo para se fazer isso é que se você estiver muito próximo do canto, o segundo (SuPu)↑+SF não acertará.

8) Agarre com CF, CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF mirado para cima

****Nota:** Ótimo para recuperar energia. Contra personagens pequenos, a não ser que você esteja no canto, você terá de correr logo depois que terminar seu arremesso, acertar o inimigo com o (Co)CM em pé pois o CM comum não acertaria a ele.

9) Variável do Combo N°8 - Agarre com CF, CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com CF, Mystic Smash com CF ****Nota:** O oponente pode obter um Tech Hit durante o segundo arremesso, mas se você conseguir evitar isso, você conseguirá muita energia de volta.

10) (Pu)SM -> (Pu)CF XX Mystic Smash com CF V SR agachado (OPC) CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF

11) Ative a Time Gem - Acerte o inimigo com a ativação do Chaos Dimension (o que o transformará em pedra), então aperte SM/CM/SF/CF imediatamente para agarrar.

Combos Experts

12) Agarre com o Chaos Dimension, (Pu)SM V

CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF (TA)

13) Comece com o inimigo no canto - (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)CM em pé XX Ativação do Chaos Dimension, (Pu)SM/(Pu)CM/(Pu)SF/(Pu)CF para agarrar o inimigo, (Pu)SM V CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF (TA)

14) Ative o Chaos Dimension (não precisa acertar). Ative a Mind Gem. Depois que a Mind Gem encher a sua barra novamente, agarre com o Chaos Dimension, (Pu)SM V CM em pé XX Ativação do Chaos Dimension, (Pu)SM/(Pu)CM/(Pu)SF/(Pu)CF para agarrar, (Pu)SM V CM em pé Λ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)↑+SF (TA)

****Nota:** Depois de agarrar com o Chaos Dimension, isso jogará o oponente no chão e Shuma cairá de um portal logo depois, acima do inimigo. Agora, nesse período em que Shuma cai do portal, você ainda pode executar alguns movimentos. Então, enquanto estiver caindo, faça o (Pu)SM no oponente caído logo abaixo de você. Após cair, faça rapidamente um CM em pé para lançar o oponente para mais um Air Combo. É praticamente um combo de Chaos Dimension. Se você acertar o inimigo com o Chaos Dimension, você pode saltar e agarrar o oponente antes que ele se recupere. Você pode também executar um CM em pé para lançá-lo para cima e então fazer o Chaos Dimension. Depois salte e agarre-o. Ou então você poderia saltar e fazer um (Pu)SM -> (Pu)CF -> (Co)CM em pé XX pelo Chaos Dimension. O Chaos Dimension acertará e você poderá agarrá-lo novamente. Contra inimigos grandes você não precisa estar nos cantos para que isso funcione, mas contra menores você terá. No último combo listado, você pode até ter dois Chaos Dimensions em um único combo. Se você acionar a Mind Gem, seu medidor continuará a subir, o que permitirá a você usar outro Chaos Dimension. Faça os dois e espere até que a barra novamente se encha. Depois de feito isso, você ainda terá tempo para correr e agarrá-lo antes que o efeito do golpe se dissipe. Agarre-o novamente e então o Chaos Dimension começará. Depois de sair do portal, faça um (Pu)SM antes que você caia, fazendo com que o oponente seja retirado do chão. Então faça um CM em pé e cancele com um Chaos Dimension (faça rapidamente para que a ativação do Chaos Dimension acerte o inimigo). Então pule e agarre-o como no combo n° 13. Você não será capaz de acertá-lo novamente após o Chaos Dimension pois há apenas um OPC por combo. Mas neste ponto o oponente já deve estar à beira da morte.

Combos de Chão Seguros

1) (Co)SM em pé -> CF em pé XX Mystic Stare

2) (Co)SM em pé -> CF em pé XX Mystic Stare ****Nota:** Quando você acertar o SM, comece imediatamente a carregar para o Mystic Stare. Deixe o CF atingindo algumas vezes antes de cancelá-lo. O inimigo pode ser capaz de pular depois de bloquear o CF. Shuma não tem nenhum combo seguro para se tentar contra inimigos grandes.

BLACKHEARTH

Golpes Especiais

Dark Thunder: <↳↓↳>+S

Inferno: →↓↳<←+S

Infinity Special

ARMAGEDDON: ↓↳>+SSS

HEART OF DARKNESS: ↓↳>+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Kick To Punch

Chain Combo no Pulo: Kick To Punch (2)

Launchers: SM em pé

Small Launchers: Não Possui

Air Launchers: Não Possui

Strikes: Não Possui (Os demônios com SF empurraram o inimigo um pouco, mas não muito)

Knock-Downs: Não Possui

Chain Combo Aéreo Seguro: (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM

****Nota:** O CM de Blackheart é seu Air Combo Finisher. SF e CF não podem ser emendados em combos aéreos.

Combos Iniciantes

1) (Pu)CM V CR agachado -> SM agachado

2) Demônios com CF em pé, Inferno com SF enquanto o inimigo ainda está paralisado.

3) Inferno, Inferno (OPC)

Combos Intermediários

4) Mande o inimigo para o ar com um Inferno, Heart of Darkness.

****Nota:** Você pode fazer isso se você acertou o inimigo no chão com o Inferno, mas eles podem rolar do Heart Of Darkness.

5) Com o inimigo perto de você (no ar ou no chão) - Inferno, SM em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM

6) (Pu)SM -> (Pu)CM V CM agachado -> SM em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM (TA)

7) (Pu)CM -> SM em pé XX Armageddon

****Nota:** Você precisa estar MUITO próximo ao oponente para quando você acertar o SM ou todos os meteoros irão errar. Além disso, você deve cancelar o SM imediatamente depois de acertá-lo, ou será muito tarde.

Combos Experts

8) Com o inimigo no canto - SM em pé XX Inferno com SF, SM em pé XX Inferno com CF, SM em pé XX Inferno com SF...

****Nota:** Este realmente é um Combo infinito. Apenas acerte repetidamente o oponente no ar com SM em pé cancelado pelo Inferno e espere até que o inimigo caia novamente, acerte-o no ar com um SM e repita o Inferno. Você deve cancelar o SM o mais rápido e cedo possível, ou o Inferno não será rápido o suficiente. Quando se cansar, faça um Heart Of Darkness após o Inferno. Então use o SM e em seguida continue o procedimento. Se você fizer este combo, provavelmente o oponente ficará tonto. Se fizer isso enquanto ele estiver tonto, muito provavelmente ele não mais ficará tonto e você o matará. Não funciona contra o computador, pois a máquina, de alguma forma, consegue bloquear após o segundo SM. Mas contra outros jogadores é infalível. Apenas tenha em mente que são raras as vezes que você realmente terá a chance de executar este combo, pois é mais possível que você seja arremessado ao se aproximar ou algo assim.

Combos de Chão Seguros

Não Possui

****Nota:** Ele não tem combos com corrida ou de perto. Assim, ele não tem um combo de Chão Seguro para iniciar ataques.

Galera, meu nome é Alexandro, e gosto, adoro, amo e prezo muito jogos de luta. Joguei toda série KOF, Street Fighter (do 1 até os de hoje), Virtua Fighter (todos), e falaria de mais um monte, incluindo jogos do SNES, MEGA, SEGA SATURN, PLAYSTATION, N64. Vocês não poderiam fazer uma revista mostrando apenas golpes, não que eu menospreze as estratégias dos games. Adoro jogos de RPG e adorei o detonado FF7. Pô, é possível vocês lançarem uma revista só com golpes? Eu até já inventei um par de nome: Daytona Gamers, Gamers Golpes, Gamers em Ação, Gamers Punch, Gamers Especial Edition, Gamers Explosão de Golpes, Gamers Socos e Chutes, Gamers Break, Gamers o escambal dos jogos de luta, e uma porrada de nomes que não ia caber na minha carta. Sem mais, obrigado pela atenção e todo dia eu vou passar na banca para confirmar se sai ou não.

Alexandro N. Savatele
Salvador - BH

Gostaria que vocês republicassem os golpes de Dragon Ball Z Hyper Dimension ou se possível, me indicar a revista na qual saíram os golpes deste game. Grato pela atenção e continue assim.

Hikaro S. Gentil
São Paulo - SP

Aí gente, tô muito chateada com vocês. Nas outras revistas vejo pilhas e pilhas de golpes e combos. E vocês não publicam tantos golpes em uma única revista. O bom de vocês é o preço e as matérias debulhantes que vocês fazem. Mas não consigo achar uma revista só de golpes. Por favor, façam algo em relação a isso! Grata pela atenção.

Kenya T. Hizaro
Itabirito - MG

Oi gente, estou escrevendo para vocês para dizer que adoro a revista de vocês, o único erro que vejo é que vocês não publicam golpes dos jogos de luta com muita frequência. Estou pensando para jogar Darkstalkers Revenge, não estou conseguindo acompanhar nas outras revistas. HELP!!

Alberto T. Aparecido
Brasília - DF

E aí pessoal da Gamers, tudo bem? Espero que sim e aproveitando os compromimentos, vou mandar uma proposta. Por que vocês não fazem uma espécie de manual de luta sobre combos e macetes (alguns exemplos como Mortal Kombat 4, Bushido Blade, X-Men vs Street Fighter) dos jogos de luta? Vou aguardar a resposta; obrigado pela atenção.

Josué F. H. Josias
São Paulo - SP

Oi galera! Estive pensando. Por que vocês não fazem uma revista com todos os golpes dos jogos de luta que vocês puderem. É muito chato ter que comprar uma revista com golpes de um jogo, aí sai um outro jogo de luta que eu acabo gostando e uma outra revista dá todos os golpes. Mas o ruim é que os preços das revistas são muito variados. Pô, não há bolso que agüente!

Fabiano A. P. dos Santos
Barra Mansa - RJ

Estou de prontidão. É isso mesmo, já vi um monte de revistas falando só de dicas e coisa e tal. Pô, muitos amigos meus ficam me tirando no game X-Men vs Street Fighter, por favor escrevam como faço bons combos dos personagens Black Hart e Akuma.

Fabricio de Karan
Belo Horizonte - MG

Oi galera, quando vou ver uma revista de vocês só de golpes, já disseram que vai sair uma só de estratégias, que é a tal de "Gamers Book", além disso quando sai esta revista?

Romoaldo C. Bastos
Mauá - SP

ATENDENDO A PEDIDOS

Uma porrada de cartas surgiram com muitos pedidos de manhas e combos, mas nós damos tudo que encontramos relacionado a games de luta. Então compreendemos que o leitor está querendo uma revista que seja barata e traga tudo isso. Muitos acham que uma revista individual seria o melhor a ser feito, principalmente com as muitas cartas dos leitores que gostam apenas de games de luta (bem, gosto não se discute) e compram revistas caras apenas para saber alguns combos e golpes (apesar que a revista comprada é 80% informação de games de estratégia, enquanto os 20% são apenas alguns golpes). Acreditamos que todas as revistas de games que se encontram no mercado, informem algumas manhas completas para alguns games de pancadaria, mas outras colocam apenas o básico. Um exemplo, você compra e acha muito caro; uma outra fala de Street Fighter III por exemplo, você compra e acha muito caro; uma outra fala de Virtua Fighter III, um outro game que você gosta e o preço é bom para você poder comprar todo mês! Você então gostaria que todo tipo de games de luta que você gosta estivessem numa única revista. Agora você confirma isso! E uma revista falando de golpes, está em suas mãos. Nas cartas que recebemos, o jogo mais pedido foi X-Men vs Street, e não podíamos deixar passar em branco. Então colocamos aqui tudo que é game de luta que encontramos (bem... nem tudo). Agora é aproveitar e estraçalhar no arcade e no vídeo game.

FUTEBOL É NA BAND FM 96,1

A GRANDE SENSAÇÃO

BATE

BATE

CORAÇÃO!

A EMOÇÃO

ESTÁ NA

BAND FM

O CORAÇÃO DA EQUIPE

BATE FORTE , A EMOÇÃO TOMA

CONTA DO PEITO E A

TRANSMISSÃO AO VIVO SE

ENCHE DE HUMOR E ALEGRIA

NO MAIS PURO SOM DA FM.

ASSIM SÃO OS PROFISSIONAIS

DA BAND FM: FORTES DE CORAÇÃO.

HENRIQUE GUILHERME • REINALDO PORTO
ANTONIO EDSON • MÁRIO SÉRGIO
CANDIDO GARCIA • MARCOS LUIZ
THOMAZ RAFAEL • ROBERTO CARMONA
TONY JOSÉ • WALMIR JORGE
ANDRÉ HENNING • NICOLA FILHO
GAVIÃO • CIRO JATENE
NO COMANDO: ÉDER LUIZ

SUNDOWN BIKE
AFERIDAS BIKES

Tubos e Conexões
Fortilit
Feitos para durar

Ford Souza Ramos

Tintas
Ypiranga

Éternit
Qualidade lá em cima.

Bisuisan
O antiácido que resolve

Continental

BRABUS
MITSUBISHI MOTORS

EXCEL
ECONOMICO

ANTARCTICA
CERVEJA

BAND FM
A mais completa cobertura do
Mundial da França 98

COMERCIALIZAÇÃO:

Mídia Mix

Fones: (011) 852-0757
(011) 282-9311

PROGAMES

Aqui é o melhor lugar para você passar suas férias. Na Progames você encontra os últimos lançamentos em video game para todos os sistemas. E você encontra também **MAGIC The Gathering*** e CD ROM* para PC.



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

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

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO:
BELA VISTA - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
MUNHOZ JÚNIOR - Rua Palestina, 1650 - Tel.: (011) 706-1594
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA

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

BRASÍLIA

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

CEARÁ

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

MATO GROSSO

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

MINAS GERAIS

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

PARAÍBA

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

PARANÁ

CURITIBA

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

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

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

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS

TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ

SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699



* Não disponível em algumas de nossas lojas