

# GAMERS

Ano 1 - Nº 05 - R\$ 2,90

# GOLPES



SATURN

BIO  
FREAKS  
NINTENDO 64

RB2  
THE NEWCOMERS  
REAL BOUT 蘇我伝説 2  
ARCADE



MORTAL KOMBAT  
PLAYSTATION





# GAMERS

## É FERA, É RADICAL!!!



Cód. PD-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-28 - CADA - R\$ 3,40



Cód. GG-01 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-02 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-03 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-11 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-07 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-08 - CADA - R\$ 2,50



Cód. GB-01 - CADA - R\$ 5,90



Cód. GE-25 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-26 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-27 - CADA - R\$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| Cód. PD-04 ( ) | Cód. PD-05 ( ) |
| Cód. GE-28 ( ) | Cód. PD-06 ( ) |
| Cód. GG-01 ( ) | Cód. PD-07 ( ) |
| Cód. GG-02 ( ) | Cód. PD-08 ( ) |
| Cód. GG-03 ( ) | Cód. GB-01 ( ) |
| Cód. GG-04 ( ) | Cód. GE-25 ( ) |
| Cód. PD-11 ( ) | Cód. GE-26 ( ) |
| Cód. PD-10 ( ) | Cód. GE-27 ( ) |

Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_ Cep \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.  
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



## GAMERS GOLPES

É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi

Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa

Gerente de Serviços: Jamil de Almeida

Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti

Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino

Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge

Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio

Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:



CONSELHO EDITORIAL: Ivan Battesini, Francisco Motta

Diretor Executivo: Ivan Battesini

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza

Direção Geral: Leandro Gusmão Siman

Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini

Revisão: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro

Publicidade: ☎ (011) 3641-0444

Números Atrasados: (011) 266-3166

Ilustração de Capa: Opera Graphica

Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci

Bureau: N. D. R.

Distribuição: DINAP

Editora Escala Ltda

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde

CEP 02512-010 São Paulo - SP

Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011)

857-9643 - Caixa Postal 16.381

CEP 02599-970 - São Paulo - SP

ISSN 1413-1471

C.L. Artes Gráficas-7897-6556



# EDITORIAL

Acabou a espera! Não é mais necessário gastar horrores nos arcades para jogar Mortal Kombat 4, pois o game já foi lançado para Nintendo 64 e Playstation e é o game do momento para a galera ligada neste que é um dos mais famosos jogos de luta. Confira os golpes especiais, fatalities e combos dos personagens já conhecidos e dos inéditos Kai, Jarek e Reiko.

Mas não pense que você vai ficar sossegado em casa, Star Gladiator é imperdível e, sem previsão de lançamento para consoles domésticos, o jeito é começar tudo de novo...

Nesta edição trouxemos ainda o excelente Guilt Gear, com seus combos aéreos, e Street Fighter EX Plus Alpha para Playstation; também todo o horror de Bio Freaks, se você é ligado no gênero, para o Nintendo 64.

E o destaque mesmo da edição fica por conta de Pocket Fighter que, depois de arrasar nos arcades, vem agora com praticamente a mesma qualidade para Playstation e Saturn.

**Fique Ligado!** A partir de agora, no site da Progames, existe um Fórum somente para tirar as dúvidas dos usuários de video game. Para que você possa descolar os melhores combos, aprender a executar os comandos ou mesmo mandar uma dica que julgue ser útil aos outros usuários, é só acessar o endereço:

[www.progames.com.br](http://www.progames.com.br) e depois de entrar na página principal, escolher a opção fórum. Para uma melhor organização, dividimos o fórum por categorias. Se os seus jogos preferidos são os de luta, então clique em luta e boas dicas !!!!!



# ÍNDICE

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>MORTAL KOMBAT 4</b>              | <b>04</b> |
| <b>GUILTY GEAR</b>                  | <b>12</b> |
| <b>BIO FREAKS</b>                   | <b>14</b> |
| <b>RB2: THE NEWCOMERS</b>           | <b>18</b> |
| <b>STAR GLADIATOR 2</b>             | <b>28</b> |
| <b>POCKET FIGHTER</b>               | <b>34</b> |
| <b>CLAY FIGHTER 63 1/3</b>          | <b>40</b> |
| <b>STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA</b> | <b>42</b> |

Garmers Golpes: Rua Pio XI, 230 CEP 05060 000 São Paulo - SP

E-mail: gamers@edescala



# MORTAL KOMBAT 4

## NOTAS

- Todos os Finish Moves (Fatalities 1 e 2 e os dois Stage Fatalities) devem ser feitos após derrotar o oponente, no momento em que aparece a mensagem Finish Him/Her;
- Cada personagem possui dois Fatalities e dois Stage Fatalities (com exceção de Goro);
- O Stage Fatality Prison Fan só pode ser feito no estágio Prison (aquele em que há uma hélice girando no fundo da tela) e o Stage Fatality Goro's Lair Ceiling Spikes só pode ser feito no estágio Goro's Lair (aquele mesmo estágio de Goro de MK1 e 2);
- Observe sempre a distância em que você deve realizar o movimento para fazer o Finish Move;
- Nos movimentos em que você

deve apertar ↑, segure BL para que o seu personagem não pule (esta já é uma manha conhecida em MK que continua muito útil);

- Os golpes básicos e kombos básicos podem ser usados por qualquer personagem, são comandos universais;
- Cada personagem tem um total de três roupas. Para escolher a primeira, basta selecionar o personagem normalmente com qualquer botão. Para escolher a segunda, você deve rotacionar o seu cursor uma vez na tela de seleção (segure Start e aperte qualquer botão). Já para escolher a terceira cor, você deve rotacionar o cursor 2 vezes. Mas há exceções:

-Os ícones de Johnny Cage, Sonya, Kai, Tanya e Noob Saibot precisam ser rotacionados TRÊS vezes para obter suas terceiras roupas, rotacionar duas vezes vai apenas selecionar a sua primeira roupa;

-Shinnok, Reiko, Jarek, Fujin e Quan Chi não têm terceira roupa. Rotacionar duas vezes vai escolher

a primeira e três vezes dá a segunda roupa;

-Rotacionar o cursor em um personagem afeta todos. Se você rotacionar o cursor em Scorpion duas vezes, por exemplo, e depois escolher Jax, você estará com Jax em sua terceira roupa;

• Na hora de escolher o seu caminho (na tela Choose Your Destiny, após iniciar o jogo), você pode rotacionar a torre para alternar os adversários que você vai enfrentar, basta apertar o botão Start;

• Para jogar com Goro, Noob Saibot e Meat, confira o truque na seção Pró-Dicas desta mesma edição, que contém ainda outras manhas e também os Kombat Kodes para usar na tela de VS.;

• Apesar de só constar o truque para jogar com Meat no Playstation (na seção Pró-Dicas), também é possível jogar com ele no N64, o truque é o mesmo;

• Todos os golpes são válidos com o seu lutador a esquerda da tela, se estiver do lado direito, apenas inverta os comandos.



## KOMANDOS

### NINTENDO 64

|   |       |                   |
|---|-------|-------------------|
| B | ..... | Soco Alto         |
| A | ..... | Soco Baixo        |
| C | ..... | Bloqueio          |
| C | ◀     | Corrida           |
| C | ▲     | Chute Alto        |
| C | ▶     | Chute Baixo       |
| R | ..... | Sidestep (fundo)  |
| L | ..... | Sidestep (frente) |

### PLAYSTATION

|    |       |                   |
|----|-------|-------------------|
| □  | ..... | Soco Alto         |
| X  | ..... | Soco Baixo        |
| R1 | ..... | Bloqueio          |
| L1 | ..... | Corrida           |
| ▲  | ..... | Chute Alto        |
| ○  | ..... | Chute Baixo       |
| R2 | ..... | Sidestep (fundo)  |
| L2 | ..... | Sidestep (frente) |

## LEGENDA

|    |       |            |
|----|-------|------------|
| SA | ..... | Soco Alto  |
| SB | ..... | Soco Baixo |



|    |       |                   |
|----|-------|-------------------|
| CA | ..... | Chute Alto        |
| CB | ..... | Chute Baixo       |
| RN | ..... | Corrida (Run)     |
| BL | ..... | Bloqueio (Defesa) |

## GOLPES BÁSICOS

Sidestep (para o fundo da tela): RN, RN  
 Sidestep (para frente da tela): ↓ + RN, RN  
 Pegar arma ou objeto no chão: ↓ + RN (com o seu personagem sobre o objeto)  
 Chute giratório: ← + CA  
 Rasteira: ← + CB  
 Uppercut (Gancho): ↓ + SA  
 Soco agachado: ↓ + SB  
 Chute alto agachado: ↓ + CA  
 Ankle Kick: ↓ + CB  
 Face Smash: SA (de perto)  
 Arremesso: SB (de perto)  
 Knee Smash: CA (de perto)  
 Bone Breaker: CB (de perto)  
 Heavy Hit: SA (de perto, com o oponente no ar)

## KOMBOS BÁSICOS

4-Hit Pop-up: SA, SA, CA, ↓ + SA  
 3-Hit Pop-up: SA, SA, ↓ + SA  
 3-Hit Pop-up: CA, CA, ↓ + CA



3-Hit Pop-up: SA, CA, ↓ + CA  
 3-Hit Basic: CA, ← + SB, SB

### Dica

#### Jogue com Noob Saibot

Primeiro complete o jogo com Reiko. Então entre com o seguinte Kombat Code na tela de versus **012 012**. Saia e entre na tela de seleção de personagens, selecione o ícone invisível ao fundo da tela de seleção de personagens e aperte dois para cima e um a esquerda, para o ícone de Shinnok e aperte Run + Blok.

#### Jogue com Goro

Termine uma vez com Shinnok, coloque o cursor sobre Hidden no canto de baixo da tela, mova três para cima e um para o lado (em Shinnok). Então aperte Block + Run juntos.

#### Jogue com Meat

Entre no "Goro Mode" e vença todas as quinze partidas. Depois disso, selecione qualquer personagem e comece uma partida. Seu personagem será Meat, com todos os movimentos do personagem que foi selecionado.







# KAI

### GOLPES ESPECIAIS

- Empunhar Arma:** ↓← + SB
- Falling Fireball from Above:** ←← + SA
- Rising Fireball from Below:** →→ + SB (pode ser feito no ar)
- Air Fist:** ↓→ + SA
- Super Roundhouse Kick:** ←↓→ + CB
- Hand Stand:** BL + CB
- Siga com:**

Segure SB para girar;  
BL ou Pulo para voltar ao normal;  
CA para chutar (derruba oponente);  
CB para chutar (não derruba oponente)

### COMBOS

**8-Hit MAX:** SA, CA, ↓+SA, Fireball from Below, SA, SA, voadora com CA, Air Fist

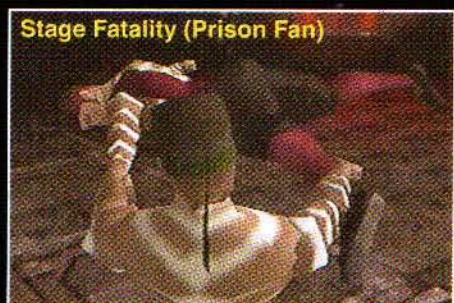
**5-Hit MAX:** No canto - Fireball from Below, Super Roundhouse Kick, SB, Fireball from Below, Super Roundhouse Kick

# FATALITY

- Fatality 1 (Overhead Rip):** ↑→↑← + CA (de perto)
- Fatality 2 (Head Explosion):** ↑↑↑↓ + BL (de média distância)
- Stage Fatality (Prison Fan):** →→↓ + BL (de perto)
- Stage Fatality (Goro's Lair)**



**Ceiling Spikes:** ←→↓ + CA (de perto)



# REIKO

### GOLPES ESPECIAIS

- Empunhar Arma:** ↓← + SA
- Teleport:** ↓↑
- Siga com:** BL para arremessar (de perto)
- Spin Around Opponent:** ←→ + CB
- Flip Kick:** ←↓→ + CA
- Shurikens:** ↓→ + SB

### COMBOS

**10-Hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + CA, Flip Kick, Corra, SA, SA, voadora com CA, Teleport, SA, Teleport com arremesso

**8-Hit MAX:** SA, CA, CA, Flip Kick, Corra, SA, SA, voadora com CA, Teleport, CB

**8-Hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens

**8-Hit MAX (VS. CPU):** Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens

**7-Hit MAX:** Segurando arma - voadora com CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, CA, Flip Kick, voadora com SA,



Teleport, SB  
**7-Hit MAX:** voadora com SA, SA, CA, CA, Corra, Bone Breaker

# FATALITY

- Fatality 1 (Torso Kick):** →↓→ + SB + BL + CA + CB (de perto)
- Fatality 2 (Shuriken):** ←←↓↓ + CA (de média distância)
- Stage Fatality (Prison Fan):** ↓↓← + SB (de perto)
- Stage Fatality (Goro's Lair)**
- Ceiling Spikes:** →→↓ + CB (de perto)



# SHINNOK

### GOLPES ESPECIAIS

- Empunhar Arma:** ←→ + SB
- PERSONIFICAÇÕES**
- Kai:** →→→ + CB
- Raiden:** ↓→→ + SA
- Liu Kang:** ←←→ + CA
- Reptile:** ←←→ + BL
- Scorpion:** →← + SB
- Jax:** →↓→ + CA
- Reiko:** ←←← + BL
- Cage:** ↓↓ + SA
- Jarek:** ←←← + CB







Tanya: ←→↓ + BL  
 Fujin: →→← + CA  
 Sub-Zero: ↓← + SB  
 Quan Chi: ←→←→ + CB  
 Sonya: →↓→ + SA

# FATALITY

**Fatality 1 (Hand of Hell):**  
 ↓←→↓ + RN (de perto)  
**Fatality 2 (Two Hand Smash):**  
 ↓↑↑↓ + BL (de perto)  
**Stage Fatality (Prison Fan):**  
 ↓↓→ + CA (de perto)  
**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):**  
 ↓→← + SA (de perto)



## GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** ←← + CB  
**Acid Spit:** ↓→ + SA  
**Dashing Punch:** ←→ + SB  
**Invisibility:** BL + CA  
**Super Krawl:** ←→ + CB

## COMBOS

**8-Hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + CA, Super Krawl, SB, Dashing Punch  
**6-Hit 39%:** SA, CA, ↓ + SA,



Corra, ↓ + CA, Super Krawl, Dashing Punch

# FATALITY

**Fatality 1 (Face Chew):** Segure SA + SB + CA + CB, ↑ (de perto)  
**Fatality 2 (Acid Puke):** ↑↓↓↓ + SA (de média distância)  
**Stage Fatality (Prison Fan):**  
 ↓→→ + SB (de perto)  
**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):**  
 ↓↓→ + CA (de perto)



## GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** →→ + CA  
**Spear:** ←← + SB  
**Teleport Punch:** ↓← + SA (pode ser feito no ar)  
**Air Throw:** BL (próximo ao inimigo no ar)  
**Breathe Fire:** ↓→ + SB

## COMBOS

**11-Hit MAX:** No ar - SA, CA, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Air Throw  
**11-Hit MAX:** SA, CA, CA, Spear,



SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA

**11-Hit MAX:** SA (com o oponente no ar), Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB, SB, Air Throw

**11-Hit MAX:** SA, CA, ↓ + CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA

**10-Hit MAX:** SA (com o oponente no ar), Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB, Breathe Fire

**9-Hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, SA, Corra, Breathe Fire

**9-Hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, voadora com CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA

**9-Hit MAX:** SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, CA, empunhar arma

**8-Hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, CA, empunhar arma

**8-Hit MAX:** SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, ← + CA

**8-Hit MAX:** CA, CA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire

**8-Hit MAX:** voadora com CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire

**6-Hit MAX:** SA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA

**6-Hit MAX:** Segurando a arma, no canto - pulo vertical com CA, pulo vertical com CA, arremesso, Spear, CA, SA

**6-Hit MAX:** Segurando a arma - SA (no ar), Teleport Punch, Spear, CA, CA







**6-Hit MAX:** Segurando a arma - SA (no ar), Teleport Punch, Spear, CA, → + SB

**8-Hit MAX:** SA (com o oponente no ar), Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire

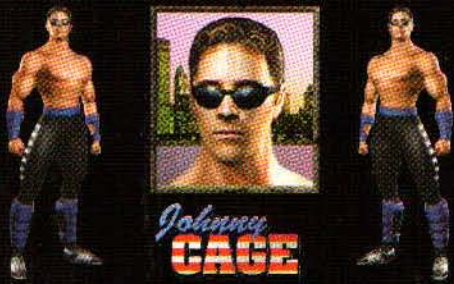
## FATALITY

**Fatality 1 (Fire Breath):** ← → → ← + BL (de média distância)

**Fatality 2 (The Sting):** ← → ↓ ↑ + SA (de perto)

**Stage Fatality (Prison Fan):** → ↓ ↓ + CB (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** ← → → + CB (de perto)



### GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** → ↓ → + CB

**Shadow Kick:** ← → + CB

**Shadow Uppercut:** ← ↓ ← + SA

**High Fireball:** ↓ → + SA

**Low Fireball:** ↓ ← + SB

**Split Punch:** BL + SB

### COMBOS



**9-Hit MAX:** voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Shadow Kick

**9-Hit MAX:** pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, pulo vertical com CA, Shadow Kick

**6-Hit 36%:** SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, pulo vertical com CA, Shadow Kick

## FATALITY

**Fatality 1 (Torso Rip):** → ← ↓ ↓ + CA (de perto)

**Fatality 2 (Decapitation):** ↓ ↓ → ↓ + BL (de perto)

**Stage Fatality (Prison Fan):** ↓ → → + CA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** ← → → + CB (de perto)



### GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** → → + SA

**Cannonball Roll:** ← → + CB

**Ground Shaker:** ← ↓ ← + CA

**Tri-Blade:** ↓ ← + SB



**Vertical Cannonball Roll:** → ↓ → + SA

### COMBOS

**9-Hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Vertical Cannonball Roll (não acerta), SB, voadora com CA, Fallback Slam

**5-Hit MAX:** Segurando a arma - SA (com o oponente no ar), Corra, SA, Corra, SA, Corra, SB, Fallback Slam

## FATALITY

**Fatality 1 (Heart Rip):** → ← → → + CB (de perto)

**Fatality 2 (Eye Laser):** ↑ ↑ → → + BL (de média distância)

**Stage Fatality (Prison Fan):** → ↓ → + CA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** ← → → + SB (de perto)



### GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** ↓ → + SA

**Ground Wave:** → → ↓ + CB

**Dash Punch:** ↓ ← + SB







**Backbreaker:** BL (próximo ao oponente no ar)

**Fist Fireball:** ↓→ + SB

**MultiSlam (5 passos):**

1º Slam - SB (de perto)

2º Slam - segure RN + BL + CA

3º Slam - segure SA + SB + CB

4º Slam - segure SA + BL + CB

5º Slam - segure SA + SB + CA + CB

### COMBOS

**11-Hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Backbreaker, Corra, MultiSlam

## FATALITY

**Fatality 1 (Arm Rip):** segure CB por 5 segundos, →→↓→ + solte CB (de perto)

**Fatality 2 (Head Clap):** ←→→↓ + BL (de perto)

**Stage Fatality (Prison Fan):** →→← + CB (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** →→← + SA (de perto)



### GOLPES ESPECIAIS



**Empunhar Arma:** →→ + CA

**Fireball:** ↓→ + SA

**Downward Air Fireball:** ↓← + SB (no ar)

**Split Kick:** →↓← + CB

**Corkscrew Kick:** →→ + CB

### COMBOS

**8-Hit MAX:** voadora com SA, SA, CA, ↓+SA, Corra, SA, Corkscrew Kick, voadora com CA, Fireball

**7-Hit MAX:** Oponente pulando em você - CA, Corkscrew Kick, SA, voadora com CA, Corkscrew Kick, SB, Split Kick

**6-Hit 38%:** SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB atrasado, Corkscrew Kick, Uppercut

**5-Hit ??%:** CA, CA, Corkscrew Kick, SA, Split Kick

## FATALITY

**Fatality 1 (Twisted Kiss):** ↓↓↑↓ + SA + BL (de perto)

**Fatality 2 (Neck Break):** ↓→↓→ + CA (de perto)

**Stage Fatality (Prison Fan):** ←→↓ + SA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** →→→ + SB (de perto)



### GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** ←← + SB

**Whirlwind Spin Throw:** →↓ + segure SB

**Dive Kick:** ↓ + CB (no ar)

**Tornado Lift:** →↓→ + SA

**Siga com:** ←→↓ + CB para um Slam (arremesso)

**Rising Knee:** ↓→ + CA

### COMBOS

**7-Hit ??%:** SA, CA, ↓ + SA, Tornado Lift, deixe o inimigo cair, SA, Rising Knee

**6-Hit ??%:** Tornado Lift, deixe o inimigo cair, Tornado Lift, deixe o inimigo cair, SA, Rising Knee

**5-Hit ??%:** Tornado Lift, Slam, SA, pulo vertical com CA, Dive Kick (erre de propósito), ↓ + SA

**5-Hit MAX:** Whirlwind Spin Throw, Dive Kick, Tornado Lift, empunhar arma, Slam, arremessar arma

**4-Hit MAX:** Dive Kick, Tornado Lift, Slam, CA, Rising Knee

**3-Hit MAX:** Segurando a arma - Tornado Lift, voadora com SA (atrasada), Tornado Lift, Slam, arremesse arma

## FATALITY

**Fatality 1 (Crossbow Explosion):** aperte RN + BL cinco vezes (de média distância)

**Fatality 2 (Wind Skinner):** ↓→→↑ + BL (de média distância)

**Stage Fatality (Prison Fan):** ↓↓↓ + CA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** ←→← + SA (de perto)







# SUB-ZERO

## GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** ↓ → + CA

**Ice Blast:** ↓ → + SB

**Ice Clone:** ↓ ← + SB (pode ser feito no ar)

**Slide:** SB + BL + CB

## COMBOS

**13-Hit MAX:** Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Slide, SA, voadora com CA, Slide

**11-Hit MAX:** pulo vertical com CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Slide

**11-Hit MAX:** CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Slide

**10-Hit MAX:** CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA

**9-Hit MAX:** Ice Blast, CA, Ice Blast, SA, CA, ↓ + CA, Corra, SA, pulo vertical com CA, Slide

**8-Hit MAX:** Ice Blast, pulo vertical com CA, Ice Blast, pulo vertical com CA, SA, CA, ↓ + SA, ← + CA

**7-Hit MAX:** Ice Blast, CA, CA, empunhar arma, ← + SB, Slide, → + SB

**6-Hit MAX:** CA, CA, Ice Blast, CA, CA, empunhar arma



**5-Hit MAX:** Ice Blast (com o inimigo no ar), voadora com CA (de perto), Ice Blast, pulo vertical com CA, ↓ + SA

**Dica:** Após fazer qualquer combo que termine em um Slide, faça o Ice Clone para congelar o oponente enquanto ele estiver se levantando, deixando-o vulnerável para outro combo

# FATALITY

**Fatality 1 (Spine Rip):** → ← → ↓ + SA + BL + RN (de perto)

**Fatality 2 (Deep Freeze):** ← ← ↓ ← + SA (de média distância)

**Stage Fatality (Prison Fan):** ↑ ↑ ↑ + CA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** ↓ ↓ ↓ + CB (de perto)



# RAIDEN

## GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** → ← + SA

**Torpedo Dive:** → → + CB (pode ser feito no ar)

**Teleport:** ↓ ↑



**Lightning Bolt:** ↓ ← + SB

## COMBOS

**10-Hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Teleport, SB, voadora com SB, CA, Torpedo Dive

**8-Hit MAX:** pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Torpedo Dive

**8-Hit MAX:** voadora com SA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA, Torpedo Dive

**8-Hit MAX:** pulo vertical com CA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA, Torpedo Dive

# FATALITY

**Fatality 1 (Overhead Electrocutation):** → ← ↑ ↑ + CA (de perto)

**Fatality 2 (Impalement Electrocutation):** ↓ ↑ ↑ ↑ + SA (de perto)

**Stage Fatality (Prison Fan):** ↓ → ← + BL (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** → → ↓ + SB (de perto)



Fatality 1 (Overhead Electrocutation)



# QUEEN CHI

## GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** ↓ ← + CA







**Air Throw:** BL (próximo ao oponente no ar)

**Overhead Tele-Stomp:** →↓ + CB

**Flying Skull:** →→ + SB

**Slide Kick:** →→ + CA

**Weapon Steal:** →← + SA (rouba a arma do oponente)

### COMBOS

**8-Hit MAX:** pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Overhead Tele-Stomp

**7-Hit MAX:** pulo vertical com CA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA

**5-Hit MAX:** No canto - pulo vertical com CA, pulo vertical com CA, voadora com SA, SB, Air Throw

**4-Hit XX%:** SA, SA, CA, Weapon Steal, usar arma (o dano depende da arma roubada)

## FATALITY

**Fatality 1 (Leg Rip):** segure CB por 5 segundos, ↓→↓→ + solte CB (de perto)

**Fatality 2 (Second Fatality Mimic):** ↑↑↓↓ + SB (de média distância)

**Stage Fatality (Prison Fan):** →→↓ + SA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** →→← + CB (de perto)



Fatality 1 (Leg Rip)



## SONYA GOLPES ESPECIAIS

**Empunhar Arma:** →→ + CB

**Energy Ring Blast:** ↓→ + SB

**Leg Grab:** ↓ + SB + BL

**SquareWave Punch:** →← + SA

**Vertical Bicycle Kick:** ←←↓ + CA

**Air Throw:** BL (próximo ao inimigo no ar)

**Cartwheel:** ←↓→ + CB

### COMBOS

**9-Hit MAX:** SA, SA, CA, CA, Cartwheel, SB, Cartwheel, voadora com CA, Air Throw

**8-Hit MAX:** SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, SquareWave Punch

**8-Hit MAX:** SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, voadora com CA

**8-Hit MAX:** SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Air Throw

**8-Hit MAX:** CA, CA, Cartwheel, CA, Cartwheel, Square Wave Punch

**7-Hit 38%:** SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Cartwheel, pulo vertical com CA, Air Throw

**6-Hit MAX:** Perto do canto - CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Vertical Bicycle Kick

**6-Hit MAX:** CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Energy Ring Blast

**6-Hit ??%:** SA, CA, CA, Cartwheel, pulo vertical com CA, Air Throw

**5-Hit ??%:** CA, CA, Cartwheel, voadora com SA, Air Throw



## FATALITY

**Fatality 1 (Exploding Kiss):** ↓↓↓↑ + RN (de média distância)

**Fatality 2 (Leg Grab Body Split):** ↑↓↓↑ + CA (de média distância)

**Stage Fatality (Prison Fan):** ↓←← + CA (de perto)

**Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** →↓→ + SA (de perto)



SONYA WINS



## GORO

### GOLPES ESPECIAIS

**Fireball:** →← + SA

**Tele-Stomp:** →→← + CA

**Ground Shaker Stomp:** ←→↓↓ + CA

**Two Hand Swipe:** →→ + SA

**Super Uppercut:** ↓↓ + SA

**Lunge Kick:** ←← + CA

## FATALITY







Goro não possui nenhum Finish Move

**Notas:** Goro não pode ser arremessado no ar (com algum Air Throw). Ele recebe apenas 1/3 do dano de um personagem comum. Combos que podem ser feitos repetidamente, que normalmente são cortados pelo Maximum Damage, podem ser feitos até três vezes em Goro, mas o dano infringido no final é o mesmo.



## LIU KANG

### GOLPES ESPECIAIS

- Empunhar Arma:** ←→ + CB
- High Fireball:** →→ + SA (pode ser feito no ar)
- Low Fireball:** →→ + SB
- Flying Kick:** →→ + CA
- Bicycle Kick:** segure CB por 3 segundos, solte CB

### COMBOS

- 10-Hit MAX:** SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Bicycle Kick, SB, voadora com CA, High Fireball (no ar)
- 9-Hit MAX:** voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Bicycle Kick, Flying Kick
- 7-Hit MAX:** No canto - voadora com CA, voadora com CA, SA, Bicycle Kick, SB, Flying Kick, Flying Kick
- 6-Hit 39%:** SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Bicycle Kick, Flying Kick
- 4-Hit 30%:** CA, → + SB, SA,



Flying Kick

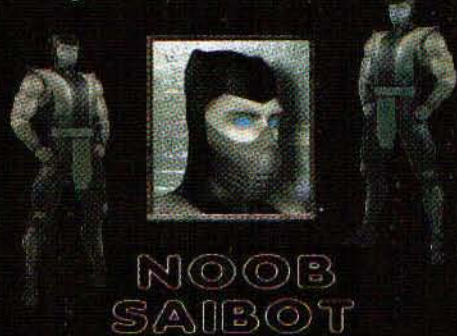
## FATALITY

- Fatality 1 (Dragon Swing):** →→→↓ + CA + CB + BL (média distância)
- Fatality 2 (Throw and Fireball):** →↓↓↑ + SA (de perto)
- Stage Fatality (Prison Fan):** →→← + SB (de perto)
- Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** →→← + CA (de perto)



## MEAT

**Notas:** Meat é um esqueleto coberto de sangue e músculos. Ele age como o personagem que você escolheu, assim, ele possui todos os golpes, combos e Finish Moves deste



## NOOB SAIBOT

### GOLPES ESPECIAIS

- Empunhar Arma:** →→ + CA
- Fireball:** ↓→ + SB (pode ser feito no ar)
- Air Throw:** BL (próximo ao inimigo no ar)
- Teleport:** ↓↑
- Siga com:**

- BL para arremessar;
- SA ou SB para socar;
- CA ou CB para chutar;

### COMBOS

- 5-Hit 23%:** voadora com SA, CA, ↓ + SA, Fireball
- 4-Hit 16%:** SA, CA, ↓ + SA, Fireball

## FATALITY

- Fatality 1 (Torso Rip):** ?? (de perto)
- Fatality 2 (Deep Freeze):** ?? (de média distância)
- Stage Fatality (Prison Fan):** ↓←← + CA (de perto)
- Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes):** →↓→ + CA (de perto)







# GUILTY GEAR

ギルティギア

| LEGENDA |   |
|---------|---|
| □       | Soco                                      |
| X       | Chute                                     |
| ▲       | Slash                                     |
| O       | H   |
| Slash   |   |
| L1      | Provocação (Chohatsu)                     |
| R1      | Provocação (Keii)                         |
| ▲ + O   | Lançar para o alto (para um combo)        |
| ↓, ↑    | Super pulo                                |
| ←, ←    | Corrida para trás (pode se feito no ar)   |
| →, →    | Corrida para frente (pode se feito no ar) |

## DESTROYER

Aperte □ + X (perto do inimigo) e quando a tela ficar vermelha aperte ↓↘ + □ ou X.



### SOL BADGUY

#### Gun Frame

↓↘ + Slash

#### Volcanic Viper

→↓↘ + Slash

#### Bandit Revolver

↓↘ + Chute

#### Bandit Shotgun

↓↙ + Chute

#### Flame Vortex

↓↙↙↙ + H.Slash

#### Dragon Install

↓↙↙↙ + Slash



### Dr. BALDHEAD

#### Souten Enshin

↓↘ + Soco, ← ou →

#### Mettagiri

→↓↘ + Slash

#### Going My Way

↓↙ + Slash

#### Rerere No Tsuki

←↙↘ + H.Slash, ←←

#### Crazy Beat

→↓↘ + Slash

#### Psycho Operation

↓↘↘↙↙ + H.Slash



### ZATO

#### Dranker Shade

↓↙ + Soco

#### Climb Darness

←↙↘ + H.Slash

#### Invite Hell

↓↓ + Slash

#### Break The Law

→↘↙↙ + Slash

#### Yami Kakato

→ + Chute

#### Hell Demon

→↘↙↙↙↙↙ + H.Slash

### CHIPP ZANUFF

#### A.Blade

↓↘ + Soco

#### B.Blade

→↓↘ + Soco

#### Y.Blade

←↙↘ + H.Slash

#### Ten'l

↓↘ + Slash

#### Meisai

↓↙ + Chute

#### Z.Blade

↓↘↘↘ + Chute

### JUSTICE

#### S. B. T.

←↙ + Chute

#### Imperial Ray

→←↙↘ + Slash

#### Valkyrie Arc

↓↘ + Soco

#### Michael Sword

←↙↘ + Slash



### KLIFF UNDERSN

#### Houkou Gaeshi

↓↘ + Soco

#### Zugaisai

↓↙ + Slash

#### Kubinatagi

↓↙ + Chute

#### Urokohagashi

Slash rapidamente

#### Bakamonoda

L1

#### Dragon's Teeth

←↙↘↙↙↙↙ + H.Slash





### POTEMKIN

**P. Buster**  
→↓↘↙←→ + Chute (de perto)

**Nitro Hook**  
←↙↓↘→ + Chute

**Mega Fist**  
↓↘→ + Soco

**Graviton Stomp**  
→↓↘ + Chute

**Vulcan Straight**  
→↓↘↙←→ + H.Slash



### MAY

**Aqua Rolling**  
↓↘→ + Slash

**Restive Rolling**  
→↓↘ + Slash

**Mist Finer**  
↓↙← + Slash

**Overhead Kiss**  
←↙↓↘→ + Chute



### KY KISKE

**Stun Edge**  
↓↘→ + Slash

**Vapor Thrust**  
→↓↘ + Slash

**Stun Dipper**  
↓↘→ + Chute

**Holy Thrust**  
←↙↓↘→←↙↓↘→ + H.Slash

**Needle Spike**  
→↓↘↙← + Chute



### MILLIA RAGE

**Living Lancer**  
↓↘→ + Slash

**Living Lancer II**  
↓↙← + Slash

**Condemn Top**  
→↓↘ + Slash

**Lust Shaker**  
Slash rapidamente

**Zenten**  
↓↙← + Chute

**Living Lancer III**  
↓↘→↓↘→ + H.Slash



### AXL ION

**Rensen Geki**  
←, → + Soco

**Benten Gaki**  
→↓↘ + Slash

**Raiei Sangeki**  
←↙↓↘→ + Chute

**Tenhou Seki**  
↓↙← + Soco

**Metal Massacre**  
→↓↘↙← + Chute

**Kusari Atsui**  
↓↘→↓↘↙← + H.Slash



### TESTAMENT

**Exe Beast**  
←↙↓↘→ + H.Slash

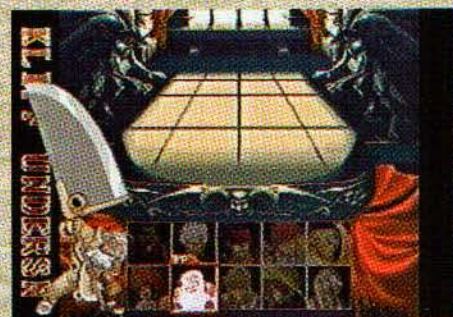
**Phantom Soul**  
↓↘→ + Soco

**Grave Digger**  
↓↘→ + Slash

**Panzer Centipede**  
→↓↘ + Slash

**Scythe Grip**  
↓↙← + Chute

**Summon Soul**  
↓↘→↓↘→ + H.Slash





# BIO FREAKS

## BULLZEYE

### Ground Moves

- Dive, Roll & Shoot:  $\leftarrow\rightarrow+FR$
- Skull Bomb: rolar para trás, CD
- Left Grenade:  $\leftarrow+SE$
- Right Grenade:  $\leftarrow+SD$
- Shoulder Charge:  $\leftarrow\rightarrow+SE$
- Plasma Storm:  $\downarrow\uparrow+SD+SE$
- Triple Grenade: rolar para trás+SE+CE
- Dance Freak Dance:  $\rightarrow\leftarrow+CE$
- Energy Drain:  $\rightarrow\leftarrow+SE$
- Rocket Climb: rolar para frente+FR
- Hi-Low Attack: rolar para frente+SD+SE
- Plasma Rain:  $SD+SE+\uparrow$
- Charge Forward & Shoot:  $\leftarrow\rightarrow, SD+SE$
- Slide Away & Shoot:  $\leftarrow\leftarrow+SD+SE$
- Air Chop Gun Attack:  $\downarrow\uparrow+CD+CE$
- Nuke Bomb:  $\rightarrow$ , rolar para frente+SD
- Foot Stomp: rolar para frente+CD
- Left Shoot:  $\downarrow\downarrow+FR$
- Right Shoot:  $\downarrow\uparrow+FR$
- Jump Back & Shoot:  $\leftarrow\leftarrow+FR$

### Aerial Attacks

- Left Aerial Grenade:  $\leftarrow+SE$
- Right Aerial Grenade:  $\leftarrow+SD$



Aerial Skull Bomb:  $\leftarrow+CE+SE$

### Mutilations

Forearm Slam: rolar para frente+SE

Double-Arm Chop:  $\leftarrow\leftarrow\rightarrow+SD+SE$

Decapitation:  $\rightarrow\leftarrow+SD$

### Combos

- 3-Hit: SE, SE, SD
- 3-Hit: SE, CD, CD
- 3-Hit: SD, SD, CD
- 3-Hit: CD, CD, SE
- 3-Hit: SD, SE, SD
- 3-Hit: CE, CE, CD
- 6-Hit: CD, CD, SD, SE, SD, CD
- 6-Hit: SD, SE, SD, SD, SD+SE
- Chain: SD, SE, SD -- SD+SE
- Chain: SD, SE, SD -- SE, SD

### Juggle Combo

$\downarrow\downarrow+SD$  -- CD, SE, SD



## DELTA

### Ground Moves

- Razor Spin: rolar para trás+SE
- Rising Turbo Top:  $\leftarrow\rightarrow+CD$
- Sword Spout: rolar para frente+FR
- Energy Demon:  $\leftarrow\leftarrow+CD+SD$
- Energy Stab:  $\leftarrow\rightarrow+SD+SE$
- Scissor Sword:  $\leftarrow\rightarrow+SE, SD$
- Turbo Top II:  $\leftarrow\rightarrow+SD$
- Plasma Dome:  $SD+SE+\downarrow$
- Spirit Fire:  $\rightarrow\leftarrow\rightarrow+SE$
- Raised Sword Attack:  $\leftarrow\rightarrow+FR$
- Fly By Wing Attack:  $\leftarrow\leftarrow+SD+SE$
- Spin Strike:  $\leftarrow\leftarrow+CD+CE$
- Laser Swipe:  $\leftarrow\rightarrow\leftarrow+SE$
- Mystic Rumble: rolar para frente+CE+SE
- Planted Pounce:  $CD+CE+\downarrow$
- Back Strike:  $\downarrow\rightarrow+CD+SD$
- Life Stealer:  $\leftarrow\leftarrow+CE+SE$
- Laser Spin: rolar para frente+CD+SE

### Aerial Moves

Hover Track Shot:  $\leftarrow+CD+CE, FR$

### Mutilations

Death Web:  $\leftarrow\leftarrow+SD$

Torso Chop:  $\rightarrow\leftarrow+CE$

### Combos

- 3-Hit: SD, SD, SE
- 3-Hit: CE, SD, CD
- 4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
- 5-Hit: SE, SE, SD, CD,  $\uparrow+SE$
- 5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
- 6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD
- 6-Hit:  $\rightarrow$ , rolar para frente+SD

### Juggle Combo

$\downarrow\downarrow+SD$  -- SE, SE, SD, CD, SE, SD



## LEGENDA

- A FR (Fire)
- B Ficar no ar
- ▲ SD (soco direito)
- ◀ SE (soco esquerdo)
- ▼ CE (chute esquerdo)
- ▶ CD (chute direito)
- L evasão para a esquerda
- R evasão para a direita



## MINATEK

### Ground Moves

Jet Uppercut: ←→+SE  
Mouth Cannon Barrage: CE+SD+SE  
Guided Salvo: ←, rolar para trás+SE  
Spinning Hammer: rolar para trás+SD  
Rocket Salvo: SD+SE+↓  
Single Guided Missile: rolar para frente+FR  
Rocket Slide Attack Left: ↓↑+FR  
Wrecking Ball: →←+SD  
Ram 'N Slide: ←→+FR  
Triple Shot Battle Cannon: rolar para frente+CE  
M. R. V.: CD+CE+↓  
Ground Shockwave: rolar para frente+SD  
Nuke Canister: →, rolar para frente+FR  
Mace Cannon: ←→+SD  
Chain Sweep: ←←→→+SD  
Gas Breath: ←→+SD+SE  
Charge 'N Ram: →, rolar para frente+SE  
Target 'N Fire: →, rolar para frente+CD, FR  
Bull Bellow: ←→+CD+SD  
Spinning Shockwave: ←→+CD+CE  
Rocket Slide Attack Right:  
↓↓+FR

### Aerial Moves

Aerial Ground Shockwave:  
←+SD+SE

### Mutilations

Lunging Bite: ←←+SE  
Meat Spike: ←+SE+CE

### Combos

3-Hit: CE, CE, SD  
3-Hit: SD, SD, CE  
5-Hit: CD, SE, SD, SD, SD  
5-Hit: CD, SE, SE, SD, FR  
5-Hit: CD, SE, SE, CD, SE  
5-Hit: ↓+CD, SE, SD, CD, SE

### Juggle Combo

↓↓+SD -- CE, SD



Boomerang Shield: rolar para frente+SE  
Hammer Throw: ←→+SD  
Golf Swing: →←+CE  
Dyno Balloons: →←+CD

### Aerial Moves

Aerial Shield Throw: ←→+SE  
Balloon Mines: ←+SD+SE

### Mutilations

Zorro Cut: rolar para trás+SD  
Buzz Cut: →←+SE+CE

### Combos

3-Hit: SD, SD, SE  
3-Hit: CE, SD, CD  
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE  
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE  
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE  
5-Hit: SD, SD, CD, CE, SD  
5-Hit: SE, CE, CD, SE, CE+SD  
5-Hit: CD, SE, CD, CE, SD  
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD

### Juggle Combo

→, rolar para frente+SD -- CE, CE, SD

## PURGE

### Ground Moves

Flame Pillars: ←→+SE  
Phoenix Attack: rolar para frente+SD+SE  
Blender: CD+CE+↓  
Fire Ring: FR+↑  
Burning Top: ←→+FR  
Flame Blast: rolar para frente+FR  
Fan Deflect: →←+CD+SD  
Cutting Top: rolar para trás+SD  
Multi-Fireballs: ←+CE+SE  
Fan Stumble: ←+SD+SE  
Napalm Canister: ←→+SD+SE  
Fan Charge: →←+SE  
Fanning Flames: ←→+CD  
Lawn Mower: ←→+CE  
Hand Fan: ←←+SE  
Ground !??: rolar para frente+CD  
Hi-Lo Burn: ↓↑+FR

### Aerial Moves

Carpet Bombing: SD+SE

### Mutilations

Helicopter Attack: rolar para trás+CD  
Meat Blender: ←→+SD+CD

### Combos

3-Hit: SE, SE, CE  
3-Hit: SD, SD, SE  
3-Hit: CE, SE, CD  
3-Hit: CD, CE, ↓+CD  
5-Hit: SE, SD, SD, SE, SD+SE

### Juggle Combo

↓↓+SE -- CD, CE, SD



## PSYCLOWN

### Ground Moves

Bouncing Ball: rolar para frente+SD  
Shield Skip: →←+SE  
Head Tracker-Crouched: SD+SE+↓, FR  
Hammer Uppercut: ↓↑+SD  
Zorrocut: rolar para trás+SD  
Sliding Flea Trail: ←→+CD+CE  
Big Wheel Slide: ←+CD+CE  
Foot Smash: ↓↓+SD  
Hammer Glove: CD+SD+SE  
Shield Throw: ←→+SE  
Chattering Teeth: ↓↑+SE  
Flea Attack: rolar para trás+SE





**ZIPPERHEAD**  
**Ground Moves**

Tornado Vortex: →←+CE  
Triple Buzzsaw: ↓↓+FR  
Gunfighter: ↓↑+FR  
Boot Leg: →+CD+CE  
Buzz Strafe: ←→+CD  
Mitt Shockwave: CE+SD+SE  
Dive, Slide, & Shoot: CD+CE  
Double Whammy: ←+CD+SD  
Ram & Slam: ←→←+SE  
Running Clothesline: rolar para frente+SD  
Twist Again: ←+CE+SD  
Foot Hurricane: →+CD  
Tumble & Slam: rolar para frente+SE  
Spike Grenade: ←→+FR  
Maul Attacker: →←+CD  
Spinning Top: ←→+CE  
Arm Chop: ←→+SD+SE



**Aerial Moves**

Air Triple Grenade:  
←→+FR  
Aerial Stunt:  
CD+CE

**Mutilations**

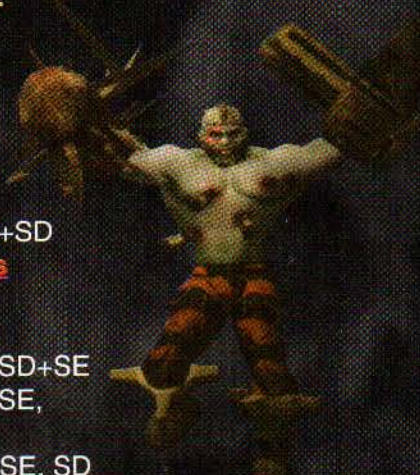
Arm Chop:  
←→+SD+SE  
Spike Punch: →←+SD

**Combos**

3-Hit: SD, SD, SE  
3-Hit: CE, SD, CD  
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE  
5-Hit: CE, SD, SE, SE,  
SD+SE  
5-Hit: CD, CE, SD, SE, SD  
5-Hit: CE, CD, CD, SE, SD  
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD  
6-Hit: SE, SE, SD, CD ↑+SE

**Juggle Combo**

↓↓+SD -- SD, SE, SD



Foot Shockwave: rolar para frente+CE  
Crippling Harpoon: →←+SD  
Bouncing Ball: rolar para frente+CD

**Aerial Moves**

Aerial Harpoon: ←+SD+SE  
Aerial Puke Fireball: CD+CE

**Mutilations**

Harpoon Chain: →←+SE  
Head Chomp: →←+SD+CD

**Combos**

3-Hit: SE, SE, CD  
3-Hit: SD, SD, SE  
3-Hit: CE, CE, SD  
5-Hit: SE, SD, SD, SE, SD+SE  
5-Hit: CE, CD, SD, CD, SD

**Juggle Combo**

↓↓+SE -- SD, SE, SE



**SABOTAGE**

**Ground Moves**

Tazer Shot: rolar para trás+SD  
Teleport: CD+CE+↓  
Dodge Left N' Shoot: ↓↑+FR  
Dodge Right N' Shoot: ↓↓+FR  
Javelin Toss: ←→+SD  
3 Javelin Toss: →, rolar para  
frente+SD

Spinning Bola Shot:  
→←+SD+SE

Back Defense: FR  
Floating Mines: ←+CD+SD  
Poison Dart: rolar para trás, →+SE  
Blind Slug: ←→+FR  
Flame Ammo Change: rolar para frente+FR  
Short Circuit: ←→←+SE  
Shield Breaker Ammo Change: ↓↑+SD+SE

**Aerial Moves**

Air Homing Mine: ←+SD+SE  
Aerial Electric Snare: ←+CD+CE  
Aerial Javelin: ←→+SD

**Mutilations**

Exploding Javelin: →←+SD  
Head Spike: ←←+SD+CD

**Combos**

3-Hit: SD, SD, SE  
3-Hit: CE, SD, CD  
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE  
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE  
5-Hit: CE, SD, SE, CE, SD+SE  
5-Hit: SD, SD, CD, CE, SD  
5-Hit: SE, CE, CD, SE, CE+SD  
5-Hit: CD, SE, CD, CE, SD  
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD

**Juggle Combo**

→, rolar para frente+SD -- CE, CE, SD



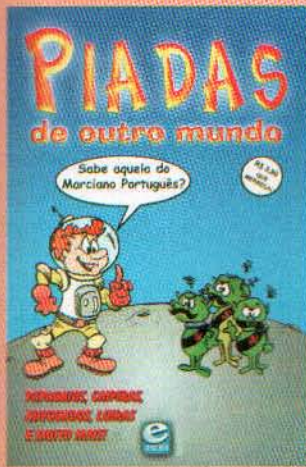
**SSAPO**  
**Ground Moves**

Gas Bubble: ←←+CE+SE  
Swamp Attack: ↓↑+FR  
Swamp Teleport: ↓↑+SE  
Stink Attack: CE+SD+↓  
J.A.W.S.: ←→+SD  
Energy Spread: →←+CE  
Puke Fireball: rolar para frente+FR  
Fire Blast: ←→+FR  
Bad Breath Attack: ←→+CD  
Triple Shockwave: CD+CE+SE  
Electrical Shockwave: CE+SD+SE  
Cannon Puke Fireball: rolar para trás+CD  
Maul Attack: ←→+SD+SE  
Sinister Stomp: CD+CE+↓





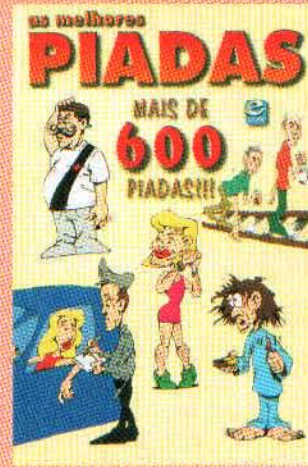
# VIVA COM ALEGRIA E BOM HUMOR!



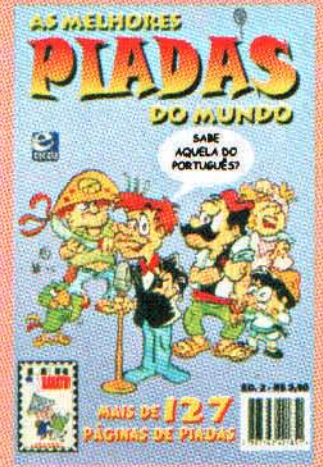
Cód. OM-01 - CADA - R\$ 3,90



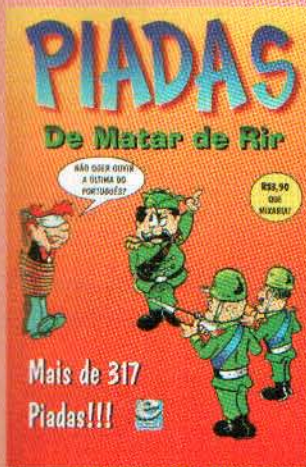
Cód. MP-01 - CADA - R\$ 3,90



Cód. MP-02 - CADA - R\$ 3,90



Cód. MM-02 - CADA - R\$ 2,80



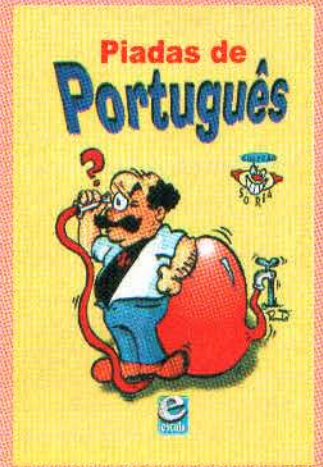
Cód. MR-01 - CADA - R\$ 3,90



Cód. FF-01 - CADA - R\$ 2,50



Cód. SR-07 - CADA - R\$ 2,50



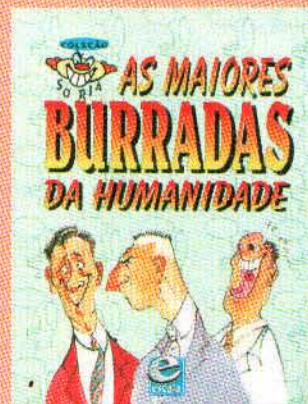
Cód. SR-06 - CADA - R\$ 2,50



Cód. SR-03 - CADA - R\$ 2,50



Cód. SR-02 - CADA - R\$ 2,50



Cód. SR-05 - CADA - R\$ 2,50



Cód. SR-01 - CADA - R\$ 2,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| Cód. OM-01 ( ) | Cód. SR-01 ( ) |
| Cód. MP-01 ( ) | Cód. SR-06 ( ) |
| Cód. MP-02 ( ) | Cód. SR-03 ( ) |
| Cód. MM-02 ( ) | Cód. SR-02 ( ) |
| Cód. MR-01 ( ) | Cód. SR-05 ( ) |
| Cód. FF-01 ( ) | Cód. SR-01 ( ) |

Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_ Cep \_\_\_\_\_

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



# RB2

## THE NEWCOMERS

REAL BOUT 餓狼伝説 2



### COMANDOS

- A ----- Soco
- B ----- Chute
- C ----- Golpe Forte
- D ----- Mudar de Plano
- D no ar ----- Mudar de Direção
- AB ----- Esquiva
- + C de perto ----- Arremesso
- ↑ + D ----- Line Roll (escapa para o outro plano quando seu personagem estiver caído no chão; não funciona se for derrubado por um arremesso/Breakshot/P.Power/H.Power)
- ↙/↓/↘ + D ----- Quick Recover (levanta-se rapidamente quando seu personagem estiver caído no chão; não funciona se for derrubado por um arremesso/Breakshot/P.Power/H.Power)
- ----- Corrida
- ←← ----- Esquiva para trás

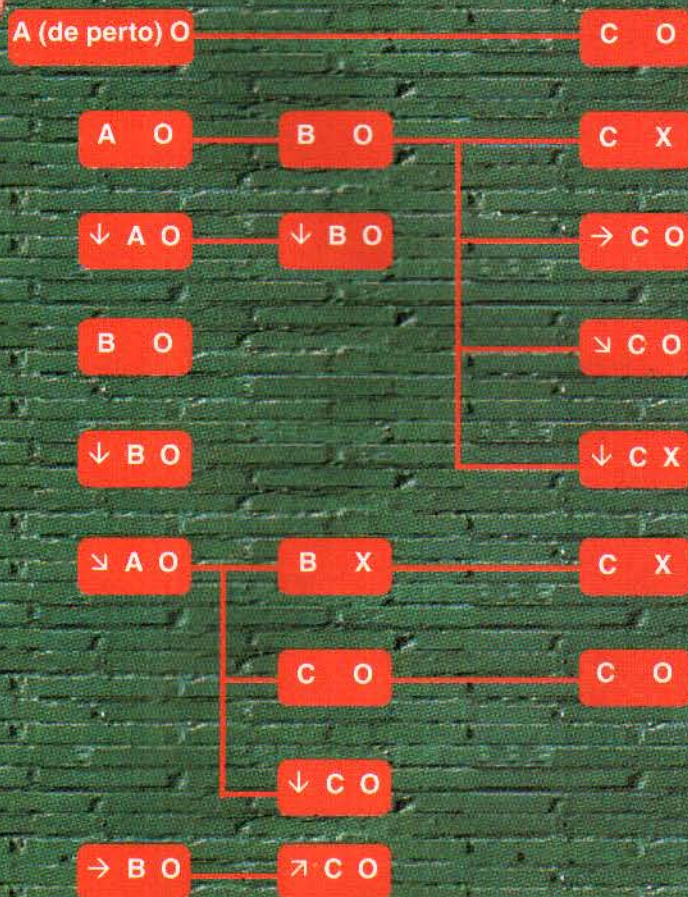
### LEGENDA

- (c) ----- Carregar por 1 segundo
- BreakShot ----- Servem como Guard Cancel (use-os imediatamente após o golpe do oponente acertar a sua defesa, com a barra de Power em H.Power)
- Plane Hit ----- Golpe que acerta o oponente no outro plano
- Plane Shifter ----- Golpe que faz seu personagem ir para o outro plano
- H-Power ----- Barra de Power amarela. Permite o uso de Break Shots e Line Rolls (cada um gasta um pouco da barra).
- S-Power ----- Barra de Power cheia e energia a amarela ou apenas energia piscando vermelha. Permite o uso de golpes do tipo S Power
- P-Power ----- Barra de Power cheia e energia piscando vermelha. Permite o uso de golpes do tipo PPower

### ANDY BOGARD

- Special Combo:** ↘ + A, C, C
- Flip Kick:** → + B, ↗ + C
- Zanei Ken:** ↙ → + A ou C
- Shippu Uraken (após o Zanei Ken com C):** ↙ → + C
- Ku-ha-dan (Breakshot):** ↙ ↓ ↘ → + B
- Sho-ryu-dan (Breakshot):** → ↓ ↘ + C
- Hi Sho Ken (Breakshot):** ↓ ↙ ← + A
- Geki Hi Sho Ken (Breakshot):** ↓ ↙ ← + C
- Genji Shiranui:** Pulo ↓ ↙ ← + D
- Cho-reppa dan (S.Power):** ↓ ↙ ← ↙ → + BC
- Dan da Dan (P.Power, Breakshot):** ↓ ↙ ← ↙ → + C então aperte C

### COMBO



### TUNG FU RUE

- Uppercut:** ↘ + A
- Shou-Ha (Breakshot):** ↓ ↘ → + A
- Shin Shippu (Breakshot):** ↓ ↙ ← + A ou C
- Geki-Ha:** ↓ ↘ → + C (segure para power up)
- Thousand Kicks (Breakshot):** → ↓ ↘ + B
- Meditation:** CD, CD ou CD, CD, CD
- Super Shin Shippu:** Após o Meditation com C
- Super Thousand Kicks:** Após o Meditation com B

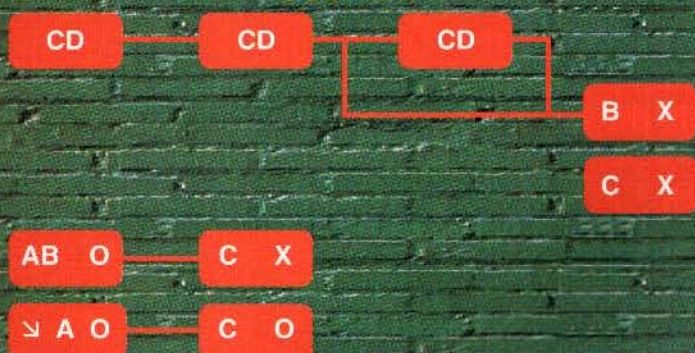


**Senpu Gouken (S.Power, Plane Hit):**

→←↙↓↘ + BC

**Super Geki-Ha (P.Power):** →←↙↓↘ + C

### COMBO



### FRANCO BASH

**Wake Up Upper:** Aperte C quando estiver caído

**Barom Punch:** BC

**Line Push Kick:** → + B

**Zapper (Breakshot):** ↓↘→ + A

**Double Kong (Breakshot):** ↓↙← + A

**Waving Blow:** ↓↘→ + D

**Golden Bomber (Breakshot):** ↙, (c) → + C

**Guts Dunk (Breakshot):** ↓↘→↗ + B

**Megaton Scruncher (S.Power):** →↘↓↙← + BC

**Final Omega Blast (S.Power, Breakshot):**

→←↙↓↘ + BC

**Armageddon Buster (P.Power):** →←↙↓↘ + C

### COMBO



### GEESE HOWARD

**Special Combo:** ↘ + A, C, ↓ + C

**Rolling Kick, Plane Sweep:** ← + B, D ou ↓ + D

**Low Buzzsaw, Punch, Shinkuu Nage:** → + A, C, 360° + A

**Lift and Slam (Pursuit):** ↓ + C, perto do oponente

**Clamp of the Tiger:** De perto ↘ + C

**Mauling Tiger Crunch:** De perto → ou ← + C

**Fatal Blow Bopper:** →↘↓ + C durante o Mauling Tiger Crunch

**Shinkuu Nage:** 360° + A perto do oponente

**Reppu Ken (Breakshot):** ↓↙← + A

**Double Reppu Ken (Breakshot):** ↓↙← + C

**Dragon Throw (special):** ←↙↓↘→ + B

**Dragon Throw (Normal):** ←↙↓↘→ + C

**Dragon Throw (alcance):** ←↙↓↘→ + A

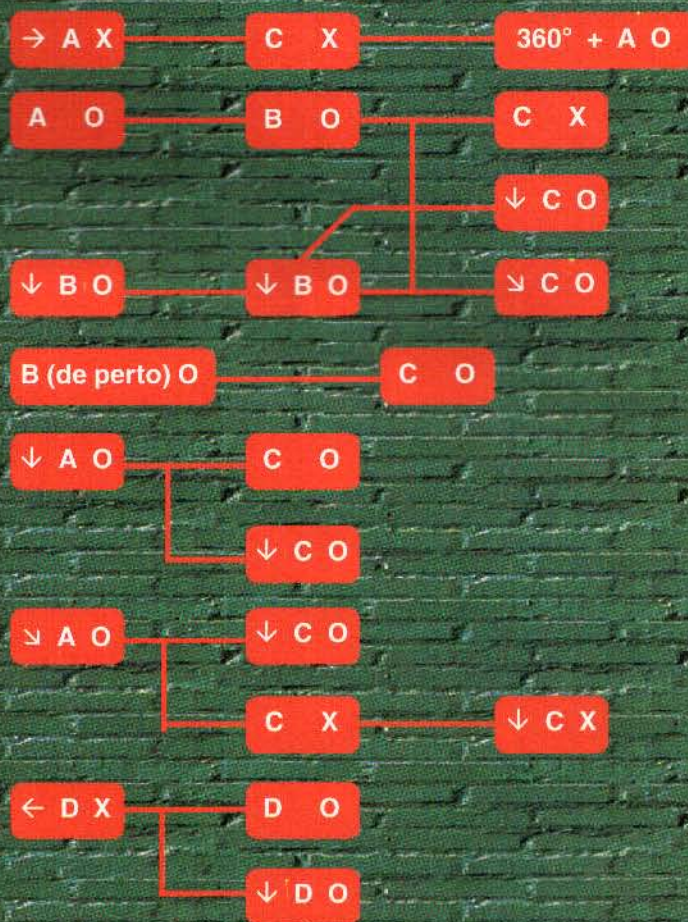
**Raging Storm (S.Power):** →←↙↓↘ + BC

**Rashoumon (P.Power):** 360° + C perto do oponente

**Deadly Rave (P.Power, Breakshot):**

→↘↓↙←↔ + A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙← + C

### COMBO



### RYUJIYAMAZAKI

**Special Combo:** ↘ + A, C, C

**Short Uppercut:** BC no ar

**Uppercut:** ↘ + A

**Sand Shower Surprise:** Aperte C quando estiver caído

**Tripple stomp (pursuit):** ↓↓ + C

**Overhead Punch, backhand combo:** → + A, C

**Snake Tamer (Up, Mid, Low) (Breakshot):**

↓↙← + A ou B ou C



**Multi-directional Snake Tamer:** Segure o botão em Snake Tamer por 4 segundos

**Judgment Dagger (Breakshot):** →↓↘ + A

**SadoMasou:** ←↙↓↘ + B

**Double Return:** ↓↘→ + C, (c) C para refletir, solte C para absover

**Explosion Headbutt:** De perto →←↓↑ + C

**Guillotine (S.Power):** →←↙↓↘ + BC

**Drill (P.Power):** 360° + C perto do oponente aperte C para ganhar nível

**Level 1: Short Combo:** 1-4 golpes com botão C

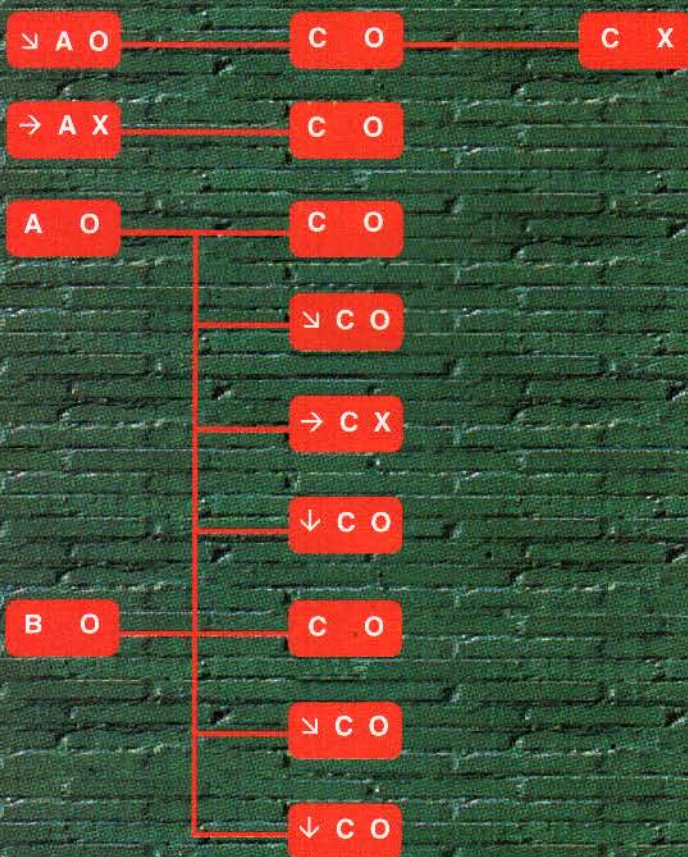
**Level 2: Kicks & Stomps:** 5-8 golpes com botão C

**Level 3: 10 HeadButts:** 9-12 golpes com botão C

**Level 4: 21 Snake Arms:** 13 + golpes com botão C

**Level 5: 8 Double returns:** 13 Golpes com botão C então ABC

## COMBO



## WOLFGANG KRAUSER

**Special Combo:** C (1 hit), C, ↓↘→ + C

**Big Splash:** ↓ + C no ar

**Elbow Drop (pursuit):** ↓ + C

**Overhead Punch:** → + A

**Biltz Ball (Alto / Baixo) (Breakshot):** ↓↙← + A ou C

**Leg Tomahawk (Breakshot):** ↓↘→ + B

**Phoenix Thrust (specials):** ←↙↓↘→ + C

**Scum Gale:** De perto ←↙↓↘→ + A, então →→ + C

**Kaiser Claw:** →↓↘ + C

**To the Moon Blow:** De perto →↘↓↙← + B

**Kaiser Wave (S.Power, Breakshot):** ←, (c) ↑, + BC

**Segure BC para carregar Kaiser Wave**

**Level 1:** Normal Wave

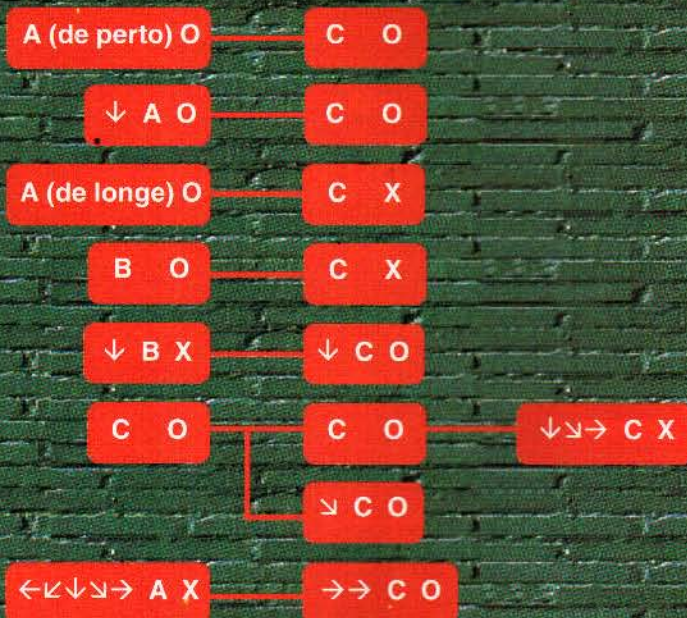
**Level 2:** Stronger Wave

**Level 3:** Plane-hit Wave

**Gigatec Cyclone (P.Power):** De perto 360° + C

**Deadly Rave (P.Power):** →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ←↙↘ + AC ou →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, C

## COMBO



## KIM KAPHWAN

**Special Combo:** A, A, B, C

**Nericage:** → + B

**Crescent Moon Slash (Breakshot):** ↓↙← + B ou C

**Ku Sa Zan:** ↓, (c) ↑ + A, ↓ + A

**Hien Zan (Breakshot):** ↓, (c) ↑ + B

**Hi Sho Kyaku:** Pulo ↓ + B

**Judgment Kick:** ↘ + B após o Hi Sho Kyaku

**Hakikyaku (Breakshot):** ↓↓ + B

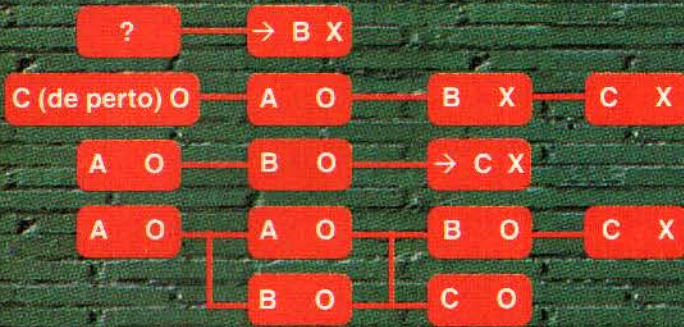
**Heavenly Phoenix Kick Dance (S.Power):**

Pulo ←↙↓↘→ + BC

**Phoenix Flattner (P.Power):** ↓↙←↙→ + C



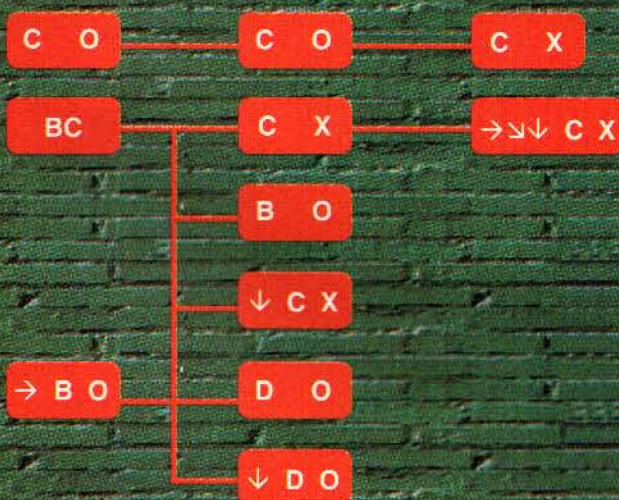
## COMBO



### LAURENCE BLOOD

- Special Combo:** BC, C, →↘↓ + C
- Special Combo:** C (1 hit), C, C
- Aerial Throw:** ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente, no ar
- Line Push Kick:** → + B, D ou ↓ + D
- Bloody Saber:** ←, (c) → + C
- Bloody Spin (Breakshot):** →↘↓↙← + A ou C
- Ole Dodge:** BC
- Bloody Mixer:** Aperte A
- Bloody Cutter (Breakshot):** ↓, (c) ↑ + C
- Bloody Slash (S.Power):** →←↙↓↘ + BC
- Bloody Shadow (P.Power):** →←↙↓↘ + C

## COMBO



### DUCK KING

- Special Combo:** ↓ + C (1 hit), C (3 hits), ↓↘→↗ + B
- Ground spin (pursuit):** ↓ + C com o oponente caído
- Air Slam:** ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente no ar
- Slide Kick:** ↘ + B
- Overhead Axe Handle:** → + A
- Head Spin Attack (Breakshot):** ↓↘→ + A ou C
- Kick Away Finish:** C durante o Head Spin

Attack com C

**Dancing Dive (Breakshot):** ↓↙← + B, (↓↘→ + B)

**Flying Spin Attack:** Pulo então ↓↙← + A seguindo com Duck Fake Air

**Break Storm:** →↓↘ + B então aperte B

**Cross Head Spin (Plane Shifter):** ↑↓ + D (no plano de trás)

**Duck Fake Air:** Pulo então ↓↘

**Duck Fake Ground:** Corra então ↘ + C

**Break Storm BR (S.Power):** ←↙↓↘→ + BC durante o Break Storm

**Break Spiral (S.Power):** 360° + BC perto do oponente

**Break Spiral BR (S.Power):** ←↙↓↘→ + BC perto do oponente, no ar

**Duck Dance (P.Power):** →←↙↓↘ + C aperte C após o Duck Dance

**(DM#1) - Air Cannonball -** no ar ↓↙← + BC

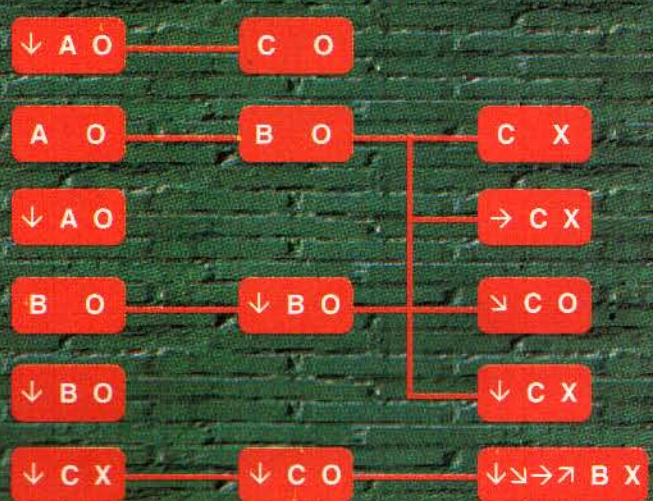
**(DM#2) - Cannonball -** ↓↘→ + BC

**(DM#3) - Dance Kick -** ↓↙← + BC

**(DM#3) - Heaven's Knee -** →↓↘ + BC

**(DM#4) - Duck Rave -** →↘↓↙← + C

## COMBO



### LI XIANGFEI

- Ri mon Chou Chu:** → + A
- ???:** ← + B, C
- Nanpa (Breakshot):** ↓↘→ + A ou C
- Zen Chu-oh:** ↓↘→ + B
- Kanku:** ↓↘→ + B após o Zen Chu-oh
- Shin Saiha:** ↓↙← + B após o Zen Chu-oh
- Ten Poh Zan (Breakshot):** →↓↘ + B
- Counter (alto) (Breakshot):** quando estiver sendo atacado A então ↑
- Counter (médio) (Breakshot):** quando estiver sendo atacado A então →



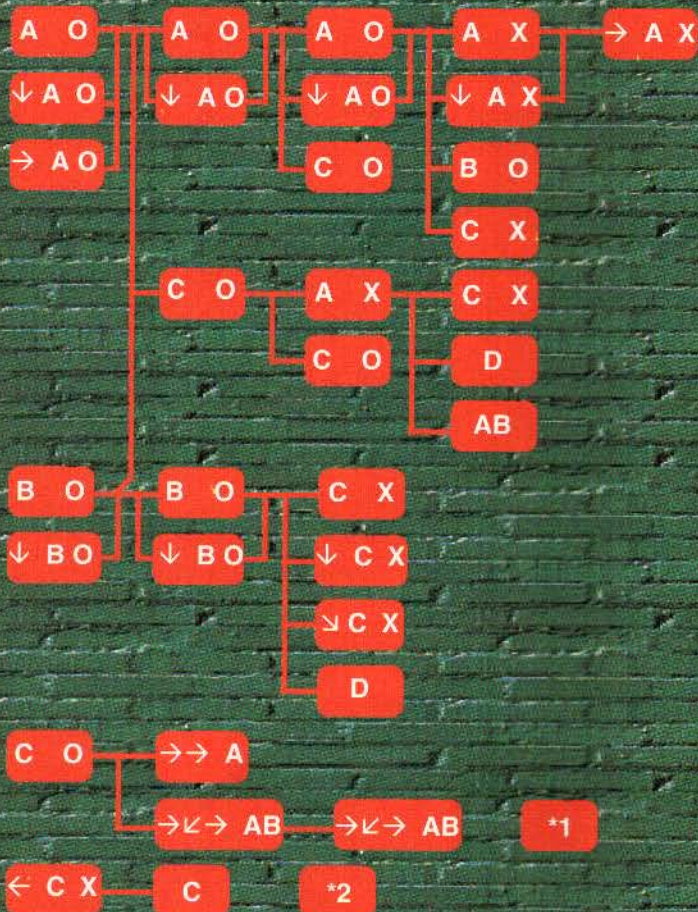
**Counter (baixo) (Breakshot):** quando estiver sendo atacado A então ↓

**Taitetsujin (S.Power, Breakshot):** →←↓↓

**Chou Païron (S.Power):** C, →←→ + AB, →←→ + AB

**Majinga (P.Power):** 360° + C perto do oponente

## COMBO



## BLUE MARY

**Special Combo:** C (2 hits), C, C

**Tomi Nage:** De perto → ou ← + C

**Achilles Hold:** →↓↓ + C durante o Tomi Nage

**Step Roller, combo:** ← + B, ↓ + C

**Heel Follow:** → + B

**Leg Press (pursuit):** ↓ + B

**Mary's Spider:** Pulo ↓↓→ + C

**Mary Crab Clutch:** ←, (c) → + B

**Mary's Snatcher (Breakshot):** →↓↓ + B

**Mary Dodge:** ↓← + A

**Good Night Backbreaker:** C durante o Mary Dodge perto do oponente

**Young Dive:** ↓ (c) ↑ + C

**Reverse Kick:** após o Flying Leg Drop ← + B

**Dangerous Spider:** após o Flying Leg Drop ↓↓→ + C

**Spin Fall (Breakshot):** ↓↓→ + C durante o

Mary's Escalation

**Double Spider:** ↓↓→ + C durante o Spin Fall

**Vertical Arrow (Breakshot):** →↓↓ + A durante o Mary's Escalation

**Mary Snatchbreaker:** →↓↓ + B durante o Vertical Arrow

**Straight Slicer (Breakshot):** ← (c) → + A durante o Mary's Escalation

**Double Crunch:** ←→ + B durante o Straight Slicer

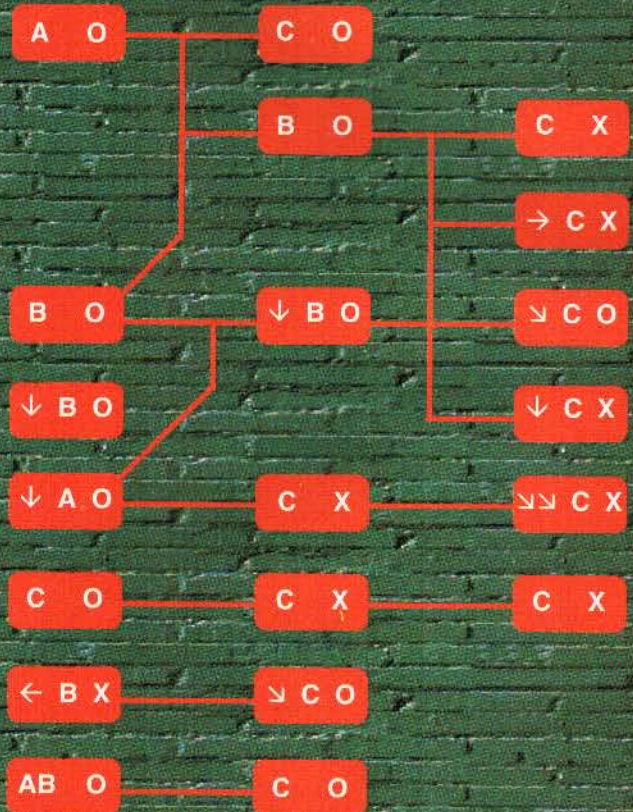
**Mary Dynamite Swing (pursuit):** ↓ + C durante o Double Spider ou Mary Snatchbreaker ou Double Crunch

**Mary Double Swing (pursuit):** ↓ + C durante o Mary's Escalation

**Mary's Typhoon (S.Power):** →←↓↓ + BC

**Mary's Escalation (P.Power):** →←↓↓ + C

## COMBO



## CHENG SINZAN

**Special Combo:** no plano de trás, C, C, C, C, ←← + B

**Headbutt Hold:** De perto ↓ + C

**Line Push Attack:** ← + A, D

**Overhead Punch:** → + A

**Kiten Hinzan (Ground, Breakshot):** ↓↓→ + A

**Kiten Hinzan (no ar, Breakshot):** →↓↓ + A

**Avalanche Crunch (Breakshot):** ←, (c) → + B ou C



**Belly Drum Blast:** ↓, (c) ↑ + A aperte A para flutuar

**Flexible Geezer:** ↓↙← + B (c) B para soltar o power up

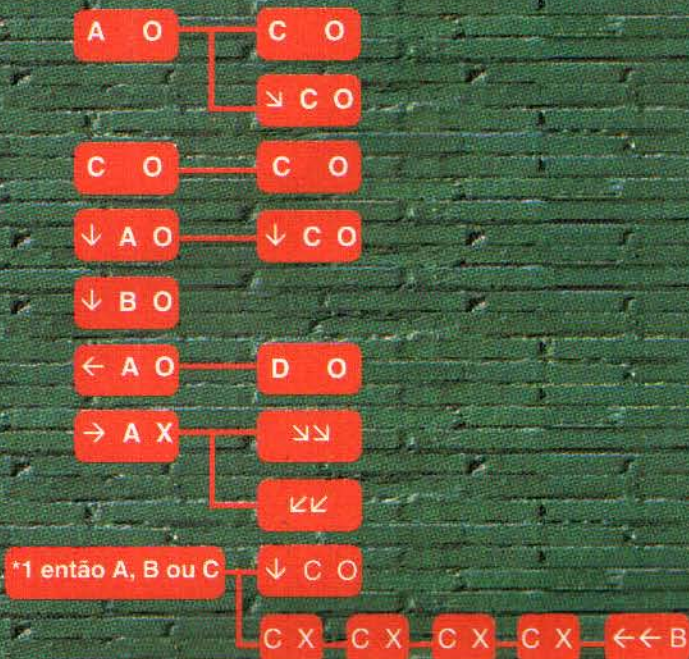
**Fatty Bazooka:** ↓↙← + C

**Bursting Heavens Bopper (S.Power, Breakshot):** ↙, (c) ↓→ + BC

**Collapse of Creation Burst (P.Power):** Pulo ←↙↘→ + C

## COMBO

\*1 = From Back plane



## BOB WILSON

**Special Combo:** C, C, ↑ + C

**Special Combo:** C, C, → + C

**Special Combo:** ↘ + A, ↓ + B, ↓ + C

**Elephant Tusk:** ↘ + A

**Eagle Step:** Pulo então ↓ + B

**Dashing Headbutt:** → + C durante a Corrida

**Flip Leg Drop (Pursuit):** ↑ + C com o oponente caído

**Flying Fish:** Aperte C quando estive caído

**Aerial Throw:** ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente no ar

**Falcon:** De perto → ou ← + C

**Hornet Attack:** ↘↘ + C após o Falcon

**Frog Hunting:** ←→→ + BC após o Hornet Attack

**Rolling Turtle (Breakshot):** ↓↙← + B

**Sidewinder (Breakshot):** ↓↙← + C

**Monkey Dance (Breakshot):** →↘↘ + B

**Bison Horns (Breakshot):** ↓, (c) ↑ + C

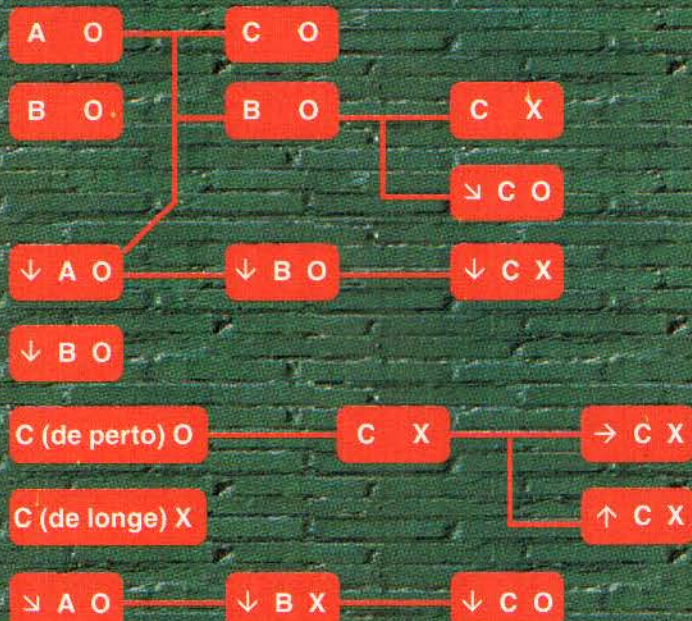
**Wild Wolf (Breakshot):** ←, (c) → + B

**Frog Hunting:** ←→→ + BC

**Dangerous Wolf (S.Power):** →←↙↘↘ + BC

**Dancing Bison (P.Power):** →←↙↘↘ + C

## COMBO



## BILLY KANE

**Special Combo:** ↓ + C (1 hit), C, ↓↘→ + C

**Pole lift and Throttle:** De perto ↘ + C

**San setsu kon:** ←, (c) → + A

**Flame san setsu kon:** ←→ + C após o San setsu kon

**Whirlwind Wail:** Aperte A

**Dragon Flame (Breakshot):** ↓↙← + B

**Sparrow Hunt (Breakshot):** ↓↙← + A

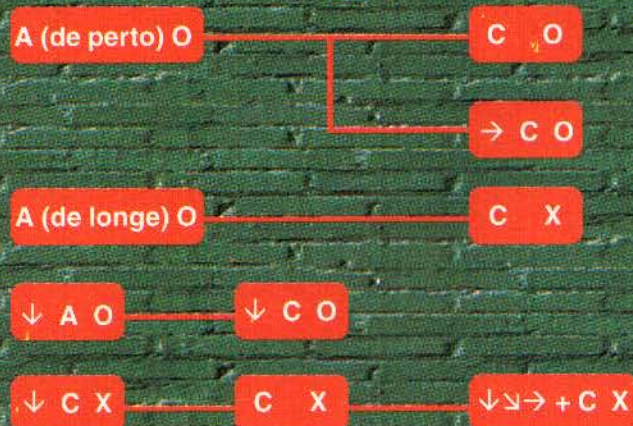
**Power Hi Sho Bonk (Breakshot):** ↙↘↘→ + B

**Super Fire Wheel (S.Power):** →←↙↘↘ + BC

**Scarlet Uppercut (S.Power):** →↘↘ + C

**Salamander Stream (P.Power):** →←↙↘↘ + C

## COMBO



## JIN CHON REI

**Step Kick:** → + B

**Emperor God Bop:** →→ + A



**Extended Emperor God Bop:** →→→ + A

**Powered Eyes of Emperor Crunch**

**(Breakshot):** →↓↘ + C

**Emperor's Eye (Breakshot):** ↓↘→ + A ou C

**Dragon Transformation;** ↓↘→ + B (c) C para alcançar

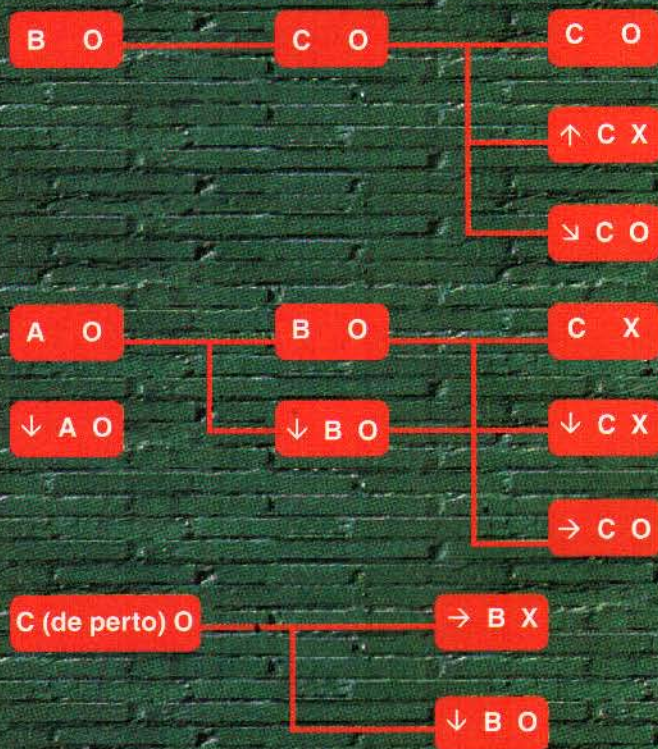
**Imperial Disembodied Thrash:** ↓↙← + B

**Emperor Blast (Breakshot):** ↓↙←→ + C

**Empire Destiny Blow (S.Power):** →←↙↓↘ + BC ou aperte C

**Emperor Roar Destroyer (P.Power):** →←↙↓↘ + C

### COMBO



### JIN CHON SHU

**Special Combo:** C (1 hit), C, C, →← + C

**Overhead Attack:** → + A

**Emperor God Bop:** →→ + A

**Eyes of the Emperor (Breakshot):** →↘↓↙← + A ou B ou C

**Empire Heaven Smash (Breakshot):** →↓↘ + A ou C

**Sight of Heaven Whop (Breakshot):** ↓↘→ + A ou C

**Dragon's Light:** ↓↘→ + B, então Eyes of the Emperor

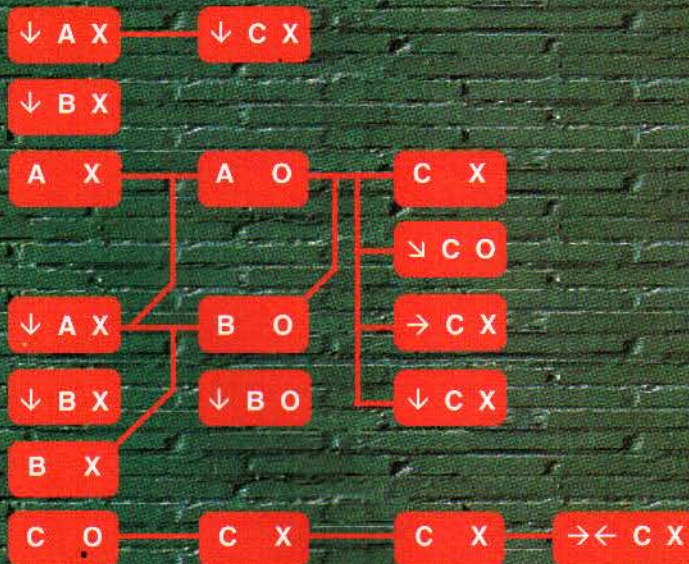
**Imperial Exterminator:** Pulo ↓↙← + B

**Emporer Drain (S.Power, Breakshot):** →←↙↓↘ + BC

**Emporer Drain Air (S.Power):** ↓↙←→ + BC

**Leviathan's Strain (P.Power):** →←↙↓↘ + C

### COMBO



### JOE HIGASHI

**Special Combo:** B, C, ↓↘→ + C

**Multiple Knees:** De perto ↘ + C

**Pursuit Taunt:** ↓ + C

**Slide Kick:** ↘ + B

**Roundhouse Kick:** ← + B

**TNT Punch (Breakshot):** Aperte A rapidamente

**TNT Finisher (após o TNT Punch):** ↓↘→ + A ou C

**Slash Kick:** ↙→ + B ou C

**Tiger Kick (Breakshot):** →↓↘ + B

**Golden Heel (Breakshot):** ↓↙← + B

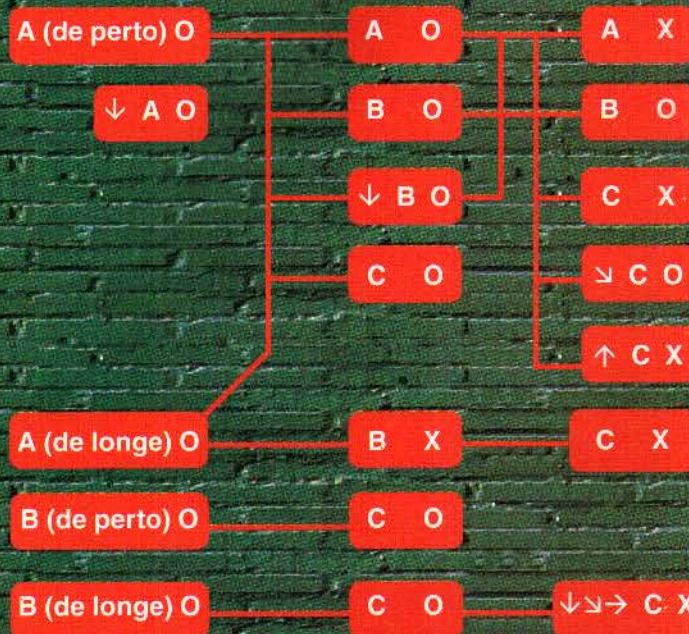
**Hurricane Upper (Breakshot):** ←↙↓↘→ + A

**Exploding Hurricane (Breakshot):** ←↙↓↘→ + C

**Screw Uppercut (S.Power):** →←↙↓↘ + BC

**Thunder Fire (P.Power):** →←↙↓↘ + C ou D

### COMBO





## HON-FU

**Special Combo:** ↘ + A, C, C

**Roundhouse Kick:** → + B

**Nunchaku Bop (Pursuit):** ↓ + C

**Uppercut:** ↘ + A

**Buddhist Bopper:** De perto ↘ + C

**Kaoloon's Prediction:** ←↘↓↘ + C

**Sky of Fire Noogie (Breakshot):** →↓↘ + A ou

C

**Heavenly Lightning in the Sky (Breakshot):**

↓↘← + B

**Fire Stallion:** ↓↘← + A aperte A

**Confident Counterattack:** ↓↘← + C

**Heavenly Lightning on Earth (Breakshot):** ↘,

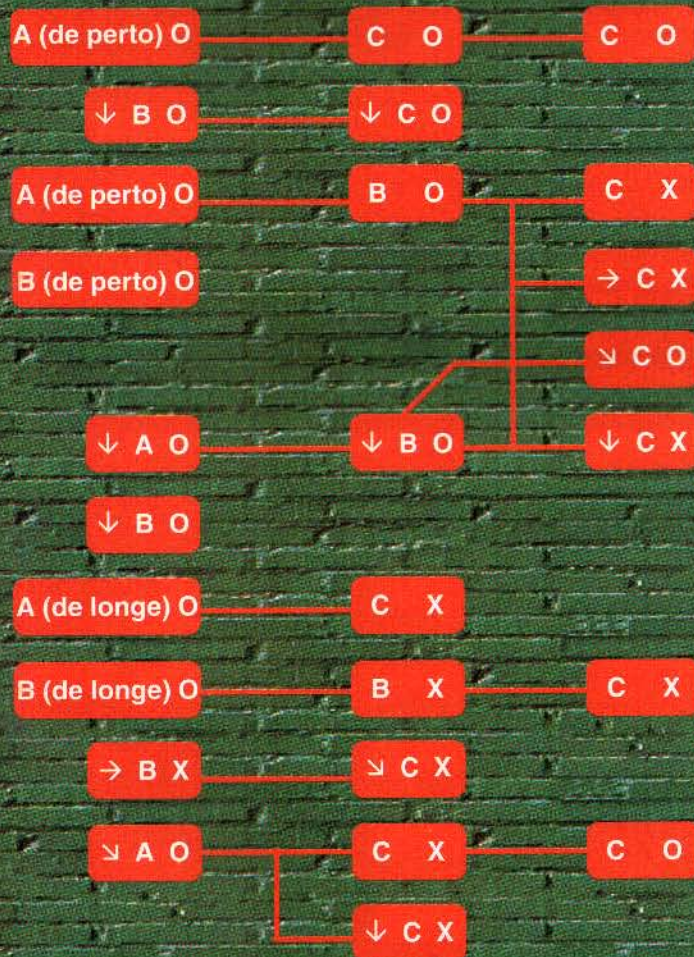
(c) → + B aperte B

**Exploding Goro (S.Power):** ↓↘←↘ + BC

**Yoka Tonhanma (P.Power, Breakshot):**

↓↘←↘ + C

## COMBO



## RICK STROWD

???: → + A

???: ↘ + A

???: Corra então → + C

**Shooting Star (Breakshot):** ↓↘→ + A ou C

**EX. Shooting Star (S or P.power):** ↓↘→ + C

**MAX. Shooting Star (S or P.Power + ?):** ↓↘→ + C

**Devine Blast (Breakshot):** ↓↘← + C (então D?)

**Full Moon Fever:** ↓↘← + B (c) para manter cambaleando

**??? (Unblockable, Breakshot):** ↓↘← + A

**Hellion (Breakshot):** →↓↘ + A

**Gaia Press (S.Power):** →←↘↓↘ + BC

**Howling Bull (P.Power):** →←↘↓↘ + C

## COMBO



## TERRY BOGARD

**Special Combo:** ↘ + A, C, C

**Uppercut:** ↘ + A

**Roundhouse Kick, Plane Sweep:** → + B, D ou ↓ + D

**Overhead Punt:** → + C durante a Corrida

**Power Dunk:** ↘ + A, ↗ + B

**Power Charge:** AB, → + C

**Burning Knuckles (Breakshot):** ↓↘← + A ou C

**Power Wave (Breakshot):** ↓↘→ + A

**Round Wave (Breakshot, Plane Hit):** ↓↘→ + C

**Crack Shoot (Breakshot):** ↓↘← + B

**Fire Kick (Breakshot):** ↓↘→ + B

**Bashing Sway (Plane Shifter):** ↓↘→ + D

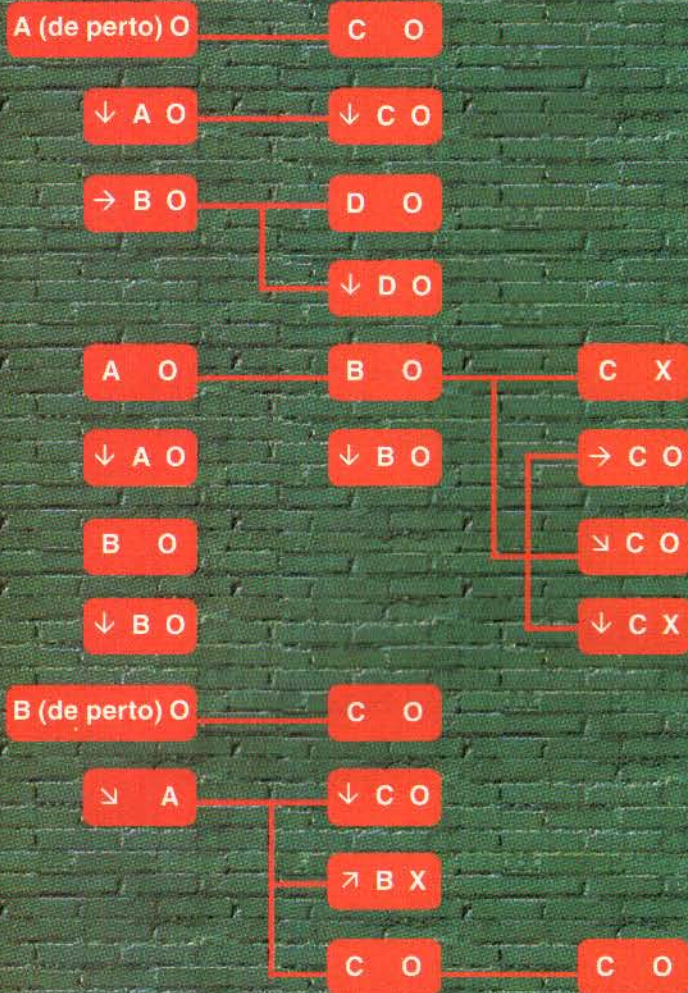


**Rising Tackle:** ↓, (c) ↑ + A

**Power Guyser (S.Power, Breakshot):** ↓↘↙↘ + BC

**Triple Guyser (P.Power):** ↓↘↙↘ + C

### COMBO



### SOKAKU MOCHIZUKI

**Special Combo:** C (1 hit), → + B, →↘↙ + A

**Lightning strike (Pursuit):** ↓ + C

**Aerial Throw:** ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente, no ar

**No Way Out Crush:** De perto → ou ← + C

**Hell's Gate:** →↘↓ + C durante o No Way Out Crush

**Pole Uppercut:** ↘ + A

**Wild Monkey Slash (Breakshot):** ↓↘↙ + A

**Makibishi Masher (Breakshot):** ↓↘↙ + A

**Possession Blast (Breakshot):** →↙↘ + C

**Ki Mon Jin:** 360° + C perto do oponente

**Dance of Demons:** Aperte A rapidamente

**Replica Stick Finisher:** Durante o Dance of Demons → + C ou ↘ + C ou ↙ + C ou ↗ + C ou D

**The Wailer (Breakshot):** →↘↓↙↘ + B

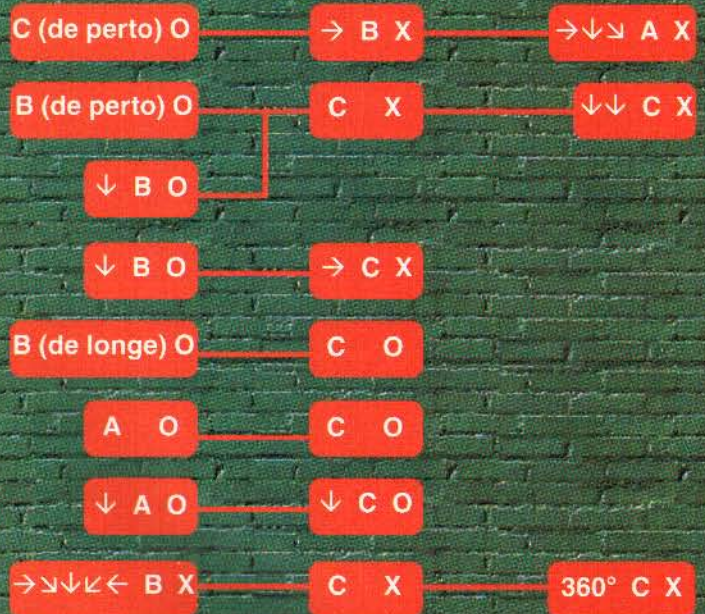
**Vortex Inferno (Plane Shifter):** ↑↓ + D (no plano de tras)

**Thunder God (S.Power, Plane Hit):** →↘↓↘↙ + BC

**Sokaku Splat (P.Power, Unguardable at far):**

→↘↓↘↙ + C

### COMBO



### MAI SHIRANUI

**Wake up Attack:** Aperte C quando estiver caído

**Aerial Throw:** ↙ ou ↓ ou ↘ + C perto do oponente, no ar

**Triangle Jump:** Pulo no lado oposto do oponente quando pular contra uma parede

**Line Push Tail:** ← + A, D ou ↓ D

**Ka Cho Sen (Breakshot):** ↓↘↙ + A

**Night Bird (Breakshot):** ↓↘↙ + C

**Ryu Em Bu (Breakshot):** ↓↘↙ + A

**Musasabi Mai:** Pulo então ↓ + AB

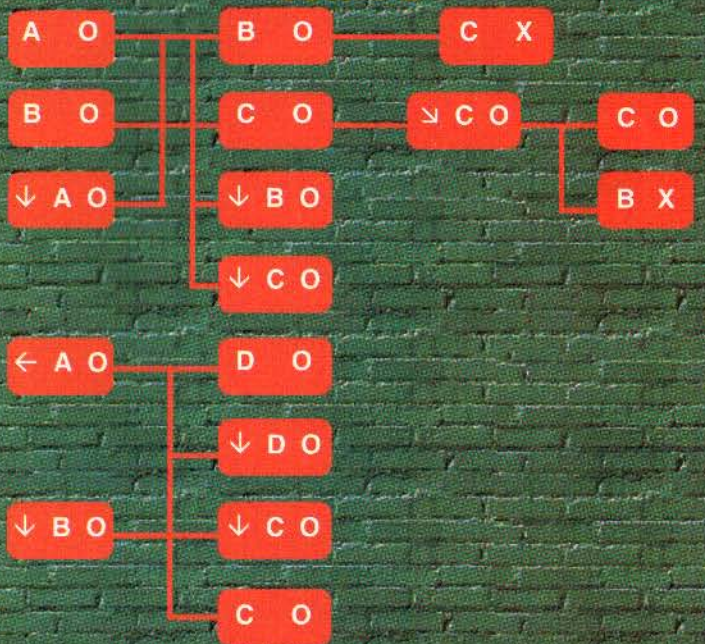
**Shinobi Bachi (Breakshot):** ←↙↘↙↘ + C

**Triangle Jump:** ↗, no canto da tela

**Cho Shinobi Bachi (S.Power):** →↙↘↙↘ + BC

**Flower Hurricane (P.Power):** →↙↘↙↘ + C (c) C

### COMBO





# VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender  
Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser



## TODOS APRENDEM INFORMÁTICA COM AS VÍDEO AULAS MPO BÁSICO – INTERMEDIÁRIO – AVANÇADO

SÃO 10 ANOS DE EXPERIÊNCIA E SUCESSO

Cada vídeo aula é preparada com as instruções e informações necessárias para você aprender **informática** sozinho.

Preço de cada fita : R\$ 29,00 Nível : B = Básico, I = Intermediário e A = Avançado

### Lançamentos

| Ref  | Título               | N | F |
|------|----------------------|---|---|
| 5192 | Word 97              | B | 1 |
| 5193 | Word 97              | I | 1 |
| 5195 | Excel 97             | B | 1 |
| 5196 | Access 97            | B | 1 |
| 5197 | Power Point          | B | 1 |
| 5198 | Integração Office 97 | B | 1 |
| 5600 | Office Pro 97        | B | 5 |
| 5199 | Corel Draw 7.0       | A | 1 |
| 5201 | Access 97            | I | 1 |
| 2577 | Access 97            | A | 1 |
| 5194 | Word                 | A | 1 |
| 5602 | Director 5.0         | B | 1 |

### Sistemas Operacionais

| Ref  | Título     | N | F |
|------|------------|---|---|
| 5082 | Windows 95 | B | 1 |
| 5085 | Windows 95 | I | 1 |
| 5088 | Windows 95 | A | 1 |
| 5054 | Windows nt | B | 1 |

### Proj. 3D e Engenharia

| Ref  | Título        | N | F |
|------|---------------|---|---|
| 5111 | Auto Cad R 13 | A | 5 |
| 5104 | 3D Studio 4.0 | B | 1 |
| 5119 | 3D Studio 4.0 | I | 1 |

### Banco de Dados

| Ref  | Título     | N | F |
|------|------------|---|---|
| 5108 | Access 7.0 | B | 1 |
| 5087 | Access 7.0 | I | 1 |

### Editores de texto

| Ref  | Título   | N | F |
|------|----------|---|---|
| 5091 | Word 7.0 | B | 1 |
| 5110 | Word 7.0 | I | 1 |

### Diversos para escritório

| Ref  | Título          | N | F |
|------|-----------------|---|---|
| 5095 | Power Point 7.0 | B | 1 |
| 5128 | Power Point 7.0 | I | 1 |
| 5103 | Schedule 7.0    | B | 1 |
| 5059 | Office          | B | 5 |
| 5075 | Office          | I | 5 |
| 5096 | Office 95       | B | 4 |
| 5130 | Office 95 Pro   | B | 5 |

### Editoração Eletrônica

| Ref  | Título                           | N | F |
|------|----------------------------------|---|---|
| 5092 | Corel Draw 6.0                   | B | 1 |
| 5101 | Corel Draw 6.0                   | I | 1 |
| 5102 | Corel Draw 6.0                   | A | 1 |
| 5105 | Corel Photo Paint                | B | 1 |
| 5093 | Photoshop 3.0                    | B | 1 |
| 5109 | Photoshop 3.0                    | I | 1 |
| 5183 | Photoshop 4.0                    | B | 1 |
| 5186 | Photoshop 4.0                    | I | 1 |
| 5100 | Scanners e Tratamento de imagens | B | 1 |
| 5124 | Page Maker 6.0                   | B | 1 |
| 5125 | Page Maker 6.0                   | I | 1 |
| 5122 | Page Maker 6.0 para Mac          | B | 1 |
| 5188 | Page Maker 6.5                   | B | 1 |
| 5190 | Page Maker 6.5                   | I | 1 |
| 5189 | Corel Draw 7.0                   | B | 1 |
| 5191 | Corel Draw                       | I | 1 |

Iniciantes N=Nível - F=Fitas

| Ref  | Título                           | N | F |
|------|----------------------------------|---|---|
| 5094 | Introd. Informática e Multim dia | B | 1 |
| 5083 | Instalando Kit Multim dia        | B | 1 |
| 5171 | Como Navegar na Internet         | B | 1 |
| 5118 | Navegando na Internet            | I | 1 |

### Planilhas Eletrônicas

| Ref  | Título    | N | F |
|------|-----------|---|---|
| 5090 | Excel 7.0 | B | 1 |
| 5129 | Excel 7.0 | I | 1 |
| 5185 | Excel 7.0 | A | 1 |
| 5077 | Lotus 123 | B | 1 |

### Programação

| Ref  | Título           | N | F |
|------|------------------|---|---|
| 5045 | Visual Basic     | B | 1 |
| 5052 | Visual Basic     | I | 1 |
| 5053 | Visual Basic     | A | 1 |
| 5060 | Visual Basic     | A | 1 |
| 5063 | Visual Basic     | B | 1 |
| 5079 | Visual Basic     | B | 1 |
| 5106 | Visual Basic 4.0 | B | 1 |
| 5179 | Visual Basic 4.0 | A | 2 |
| 5181 | Visual Basic 4.0 | B | 2 |
| 5107 | Director 4.0     | B | 1 |
| 5127 | Delphi           | A | 2 |
| 5132 | Delphi           | B | 3 |

**INSTRUÇÕES GERAIS - VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:**  
 1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.  
 2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.  
 3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAL, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.  
 TAXA DE REMESSA: R\$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE: R\$ 15,00).

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.  
 RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO  
 SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

|                |           |         |
|----------------|-----------|---------|
| NOME COMPLETO: |           |         |
| Nº DO CARTÃO:  | VALIDADE: | CPF:    |
| ENDEREÇO:      |           |         |
| BAIRRO:        | CIDADE:   | ESTADO: |
| CEP:           | DDD:      | TEL.:   |
| ASSINATURA:    |           |         |

| REFERÊNCIA | QUANTIDADE | PREÇO TOTAL |
|------------|------------|-------------|
|            |            |             |
|            |            |             |
|            |            |             |
|            |            |             |

- CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO
- DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
- CHEQUE NOMINAL

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| SUB-TOTAL       |           |
| TAXA DE REMESSA | R\$ 5,00* |
| TOTAL           |           |

\* Banco Roraima





### Comandos Gerais

- , → ----- Avanço rápido
- ←, ← ----- Recuo rápido
- , → e segure → Corrida

- ←, ← ----- e segure ← Corrida para trás
- A ----- Ataque vertical
- B ----- Ataque horizontal
- C ----- Chute
- D ----- Defesa
- ↓ + D ----- Rolar na direção da tela
- ← ou → + D ----- Rolar para frente
- De perto, A + B ----- Arremesso
- De perto e abaixado, A + B ----- Arremesso baixo
- A + D ----- Plasma Revenge
- B + D ----- Plasma Reflect
- B + C ----- Plasma Field
- ↑ + A / B com o oponente caído -- Ataque alto
- ↑ + C com o oponente caído ----- Ataque baixo

### BILSTEIN



#### BILSTEIN

- Dark Vortex End: ↓↘→+A+B
- Nightmare Blaze: ↓↙←+A+B
- Dark Vortex: ↓↘→+A
- Blaze Sword: →↘↘+A
- Final Bilstein: →↘↙↙←+C
- Gigant Armor Raid: ↓↓↓
- Infinity Power: Gauge Technique Usage
- ?: Aperte B+C (1 nível de power)

#### GHOST BILSTEIN

- Deadly Break: ↓↘→+A+B
- Nightmare Break: ↓↙←+A+B
- Dark Vortex: ↓↘→+A
- Blaze Sword: →↘↘+A
- Final Bilstein: →↘↙↙←+C
- Gigant Armor Raid: ↓↓↓
- Infinity Power: Gauge Technique Usage
- ?: Aperte B+C (1 nível de power)

### G. BILSTEIN

### HAYATŌ



#### HAYATŌ

- Crescent Moon: ↓↘→+A+B
- Rasetsu Slash: ↓↙←+A+B
- Purple Electricity: ↓↘→+B
- Purple Electricity Modified: ↓↙←+B
- Red Lotus: →↘↘+A ou B
- Spirit Fox Cannon: →←+C (de perto)
- God of War: ↓↓↓
- Plasma Sword: Sword Gigantic Change: Aperte B+C (1 nível de power)

#### B. HAYATŌ

- Red Lotus Heaven Render: ↓↘→+A+B
- Stern Flower: ↓↙←+A+B
- Purple Electricity: ↓↘→+B
- Purple Electricity Modified: ↓↙←+B
- Red Lotus: →↘↘+A ou B
- Spirit Fox Cannon: →←+C (de perto)
- God of War: ↓↓↓
- Plasma Sword: Sword Gigantic Change: Aperte B+C (1 nível de power)

### B. HAYATŌ



## GANTETSU



### GANTETSU

**10 Ton Bomb Tenacious Throw:**

↓↘→+A+B

**Flying Gantetsu Buster:** ↓↙←+A+B

**Gamo Screw:** →↘↓↙←+C (de perto)

**Gamo Tackle:** ↓↘→+B

**Gamo Tornado:** ↓↙←+B, aperte B rapidamente

**Auto Throw: Automatic Throw Mode:**

Aperte B+C (1 nível de power)



### GAMOF

**Super Gamo Tornado:** ↓↘→+A+B

**Plasma Giant Swing:** ↓↙←+A+B

**Gamo Screw:** →↘↓↙←+C (de perto)

**Gamo Tackle:** ↓↘→+B

**Gamo Tornado:** ↓↙←+B, aperte B rapidamente

**Auto Throw: Automatic Throw Mode:**

Aperte B+C (1 nível de power)



## GAMOF

## PRINCE



### PRINCE

**Trick Superball:** ↓↘→+A+B

**Rolling My Way:** ↓↙←+A+B

**Sambo "N":** ↓↘→+A,A

**Acrobat Combo:** ↓↙←+B, aperte B rapidamente

**Firecracker:** ↓↘→+C

**Doll Bomb: Doll Bomb Discharge:** Aperte B+C (1 nível de power)



### SATURN

**Infinity Yo Yo:** ↓↘→+A+B

**Dance With Me:** ↓↙←+A+B

**Sambo "N":** ↓↘→+A,A

**Acrobat Combo:** ↓↙←+B, aperte B rapidamente

**Firecracker:** ↓↘→+C

**Doll Bomb: Doll Bomb Discharge:** Aperte B+C (1 nível de power)



## SATURN



## RAIN

### RAIN

- Destroy Spear:** ↓↘→+A+B
- Galactica Storm:** ↓↙←+A+B
- Spinning Scythe:** ↓↙←+A
- Vertical Sword:** ↓↘→+A ou B ou C
- Charge Scythe Alpha:** Aperte A estando atrás do oponente
- Charge Scythe Beta:** Aperte B estando atrás do oponente
- Freeze Blade: Refrigeration Attack:** Aperte B+C (1 nível de power)



### KAEDE

Para jogar com Kaede, faça o seguinte:

- Coloque o cursor em Rain e faça a seqüência ↓, ↓, ←, ←, ↑
- Secret: Ice Dragon Summoning:** ↓↘→+A+B
- Secret: Blaze Dragon Summoning:** ↓↙←+A+B
- Technique One: Shadow Stich:** ↓↘→+A
- Technique Two: Light Ring Render Smash:** ↓↘→+B
- Technique Three: Somersault Kick:** ↓↘→+C
- Technique Four: Shadow God Pair:** ↓↙←+A
- Mysterious Force: Earth Dragon Binding World:** Aperte B+C (1 nível de power)



## KAEDE

## BYAKKO

### BYAKKO

- Whirling Gloom:** ↓↘→+A+B
- Bloody Petal Claw Array:** ↓↙←+A+B
- Bloody Claw Array:** ↓↙←+A
- Gale Slash:** ↓↘→+B
- Spirit Fox Destruction:** ↓↙←+D, então A ou B ou C
- Spirit Fox Destruction: Magic:** ↓↘→+D, então A ou B ou C
- Thunderclap Attack:** Pule e no topo ↓+C
- Great Haste: Speed Up:** Aperte B+C (1 nível de power)



### RAI-ON

Para jogar com Raion, faça o seguinte:

- Coloque o cursor em Byakko e faça a seqüência: ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑
- Great Gale Slash:** ↓↘→+A+B
- Concealed Instant Hell:** ↓↙←+A+B
- Lightning Attack Roll:** ↓↘→+A ou B ou C
- Sound of Thunder Thrust:** ↓↙←+C
- Demolish Attack:** ↓↘→+D, então A ou B ou C
- Demolish Attack: Magic:** ↓↙←+D, então A ou B ou C
- Great Haste: Speed Up:** Aperte B+C (1 nível de power)



## RAI-ON



## ZELKIN



### ZELKIN

**Crimson Phoenix:** ↓↘→+A+B  
**Blue Storm:** ↓↙←+A+B  
**Sky Javelin:** ← ou → +A+C  
**Sky Destruction:** ↓↘→+C  
**Rising Blade:** →↓↘+A, aperte A rapidamente  
**Transformation: Aviation Mode:** Aperte B+C (1 nível de power)



### EAGLE

**Kaiser Sky Destruction:** ↓↘→+A+B  
**Judgment Phaser:** ↓↙←+A+B  
**Sky Javelin:** ← ou → +A+C  
**Sky Destruction:** ↓↘→+C  
**Rising Blade:** →↓↘+A, aperte A rapidamente  
**Transformation: Aviation Mode:** Aperte B+C (1 nível de power)



## EAGLE

## JUNE



### JUNE

**Big Bang:** ↓↘→+A+B  
**Happy Black Hole:** ↓↙←+A+B  
**Starlight Shoot:** ↓↘→+A  
**Shine Dream:** ↓↘→+C  
**Comet Kick:** ↓↙←+C  
**Air Starlight Shoot:** Pulo, ↓↘→+A  
**Ring Thrower: Ring Throw:** Aperte B+C (1 nível de power)



### ELE

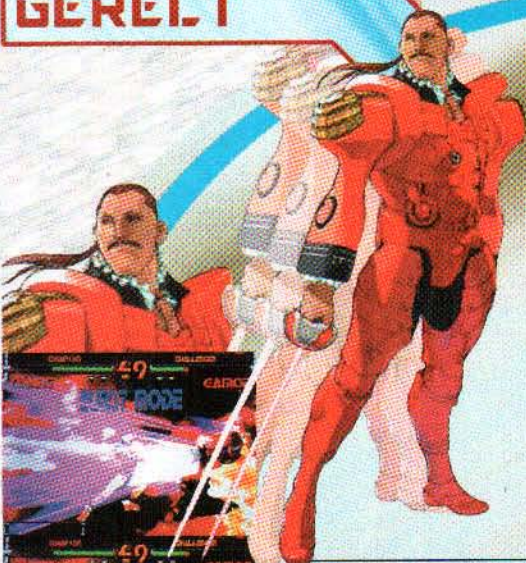
**Shooting Star:** ↓↘→+A+B  
**Meteo Step:** ↓↙←+A+B  
**Starlight Shoot:** ↓↘→+A  
**Shine Dream:** ↓↘→+C  
**Comet Kick:** ↓↙←+C  
**Air Starlight Shoot:** Pulo, ↓↘→+A  
**Ring Thrower: Ring Throw:** Aperte B+C (1 nível de power)



## ELE



# GERELT



## GERELT

- Spiral End:** ↓↘→+A+B
- Final Ecstasy:** ↓↙←+A+B
- Andelucia Storm:** ↓↘→+A, aperte A rapidamente, então B ou C
- Bloody Flamenco:** ↓↙←+C
- Flying Matador:** ↓↙←+A
- Burst Mode: Attack Power Up:** Aperte B+C (1 nível de power)



## CLAIRE

- Thousand Past:** ↓↘→+A+B
- Scarlet Del Sol:** ↓↙←+A+B
- Andelucia Storm:** ↓↘→+A, aperte A rapidamente, então B ou C
- Bloody Flamenco:** ↓↙←+C
- Flying Matador:** ↓↙←+A
- Burst Mode: Attack Power Up:** Aperte B+C (1 nível de power)



CLAIRE

# VECTOR



## VECTOR

- Mega Horizontal Laser:** ↓↘→+A+B
- Satellite Shoot:** ↓↙←+A+B
- Beam Bazooka:** ↓↘→+A
- Lower Horizontal Laser:** ↓↙←+A
- Mad Blit:** →↓↘+C
- Flying Drill:** ↓+C durante o Mad Blit
- Auto Fire: Beam Sweeping Mow Down Mode:** Aperte B+C (1 nível de power)



## OMEGA

- Omega Shockwave:** ↓↘→+A+B
- Mad Spin Burst:** ↓↙←+A+B
- Beam Bazooka:** ↓↘→+A
- Lower Beam Bazooka:** ↓↙←+A
- Horizontal Laser:** ↓↘→+B
- Lower Horizontal Laser:** ↓↙←+B
- Mad Blit:** →↓↘+C
- Flying Drill:** ↓+C durante o Mad Blit
- Auto Fire: Beam Sweeping Mow Down Mode:** Aperte B+C (1 nível de power)



OMEGA



## BLOOD



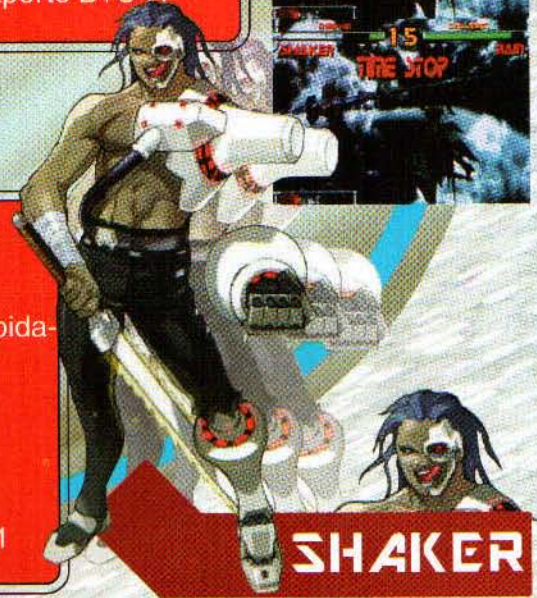
### BLOOD

**Rising Tornado:** ↓↘→+A+B  
**Bloody Blade:** ↓↙←+A+B  
**Dark Surprise:** ↓↘→+A, aperte A rapidamente  
**Fake Blade:** ↓↙←+A  
**Evil Storm:** ↓↘→+C  
**Fatal Edge:** →↓↘+A  
**Teleportation:** ↓↙← ou ↓↘→+D  
**Time Stop: Time Stop:** Aperte B+C (1 nível de power)



### SHAKER

**Murderous Vulcan:** ↓↘→+A+B  
**Darkness Arm:** ↓↙←+A+B  
**Dark Surprise:** ↓↘→+A, aperte A rapidamente  
**Fake Blade:** ↓↙←+A  
**Evil Storm:** ↓↘→+C  
**Fatal Edge:** →↓↘+A  
**Teleportation:** ↓↙← ou ↓↘→+D  
**Time Stop: Time Stop:** Aperte B+C (1 nível de power)



## SHAKER

## LUCA



### LUCA

**Rock Demolishing Drop:** ↓↘→+A+B  
**Hellfire Incineration:** ↓↙←+A+B  
**Exploding Blaze Shoot Technique:** ↓↘→+A  
**Composition Transformation:** ↓↘→+B  
**Leg Rotation:** ↓↙←+C  
**Centrifuge Separation:** Com o personagem caído, ↓↘→+C  
**Giant Attack: Gigantic Change:** Aperte B+C (1 nível de power)



### GORE

**Meteor Invitation:** ↓↘→+A+B  
**Dark Absorption:** ↓↙←+A+B  
**Exploding Blaze Shoot Technique:** ↓↘→+A  
**Composition Transformation:** ↓↘→+B  
**Leg Rotation:** ↓↙←+C  
**Centrifuge Separation:** Com o personagem caído, ↓↘→+C  
**Giant Attack: Gigantic Change:** Aperte B+C (1 nível de power)



## GORE



# ROCKET FIGHTER

ポケットファイター



## CHUN LI

Kikoken: ↓↘→ + S

Rising Hurricane: →↓↘ + C

Lightning Kick: C rapidamente

Hurricane Kick: ←↙↓↘→ + C

Super Kikoken: ↓↘→ + E

Bicycle Attack: →↘↓↙← + E

Super Rising Hurricane: →↓↘ + E

Arremesso: S + C

Love Letter Throw: ←↙↓↘→ + S + C

Star Gladiator Kick: →↘↓↙← + S + C

## FLASH COMBO

Soco = Jill punch, Jill gunshot, Jill bazooka blast

Soco = Jill punch, Schoolgirl punch, Love letter

Soco = Star gladiator hit, Cheerleader, Baton Hit

Soco = Star gladiator hit, S.G. hit, S.G. hit

## LEGENDA

S - soco

C - chute

E - especial

P - provocar

## COMANDOS

Soco - □

Chute - X

Especial - ○

Provocar - ▲

## COMANDOS

Soco - A

Chute - B

Especial - C

Provocar - Y

## COMANDOS

Correr - ←← ou →→

Guard Crash - E, E agachado ou → + E (indefensável - pode ser carregado em três níveis)

Contra-ataque ao Guard Crash - ← + E

Easy Reversal - caído, E duas vezes

Golpe no chão - com o inimigo derrubado, ↑ + botão

Levantar rolando - caído, ← ou → + botão

Mega Crash - S + C + E (gasta barra de Mighty Combo; espalha jóias, mas é invencível)

Recuperação - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C

Counter Crash - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C + E (gasta barra Mighty Combo; espalha jóias)

Arremessar item - em posse do item, C + E

Deixar item - ↓ + C + E

Escolher item / provocar - Provocação

Arremesso comum - de perto, S + C

Arremesso especial - de perto, ←↙↓↘→ + S + C

## FLASH COMBOS

(soco preto) - golpe alto

(chute preto) - golpe alto

(soco verde) - golpe médio (pega defesa baixa)

(chute cinza) - golpe baixo

(chute azul) - arremesso

(soco amarelo) - Guard Crash

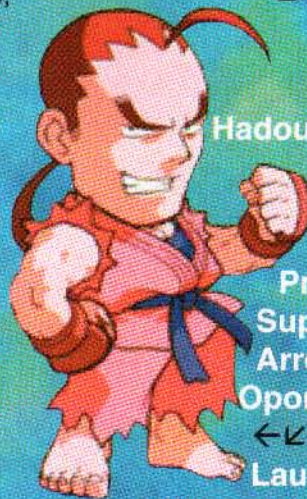
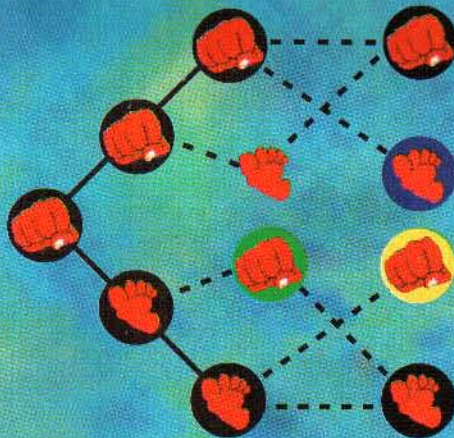
(traço cheio) - golpes de ligação

(traço pontilhado) - golpes que não fazem combo

## PLAYSTATION

## SATURN

## BÁSICOS



## DAN

Hadouken: ↓↘→ + S

Shoryuken: →↓↘ + S

Flying Kick: ↓↙← + C

Super Hadouken: ↓↘→ + E

Proton Cannon: ←↙↓↘→ + E

Super Shoryuken: →↓↘ + E

Arremesso: S + C

Oponent turns to stone:

←↙↓↘→ + S + C

Launch Throw: →↘↓↙← + S + C

Silly Taunt: ↓ + S

## FLASH COMBO

Soco = Left punch, Right punch, Uppercut

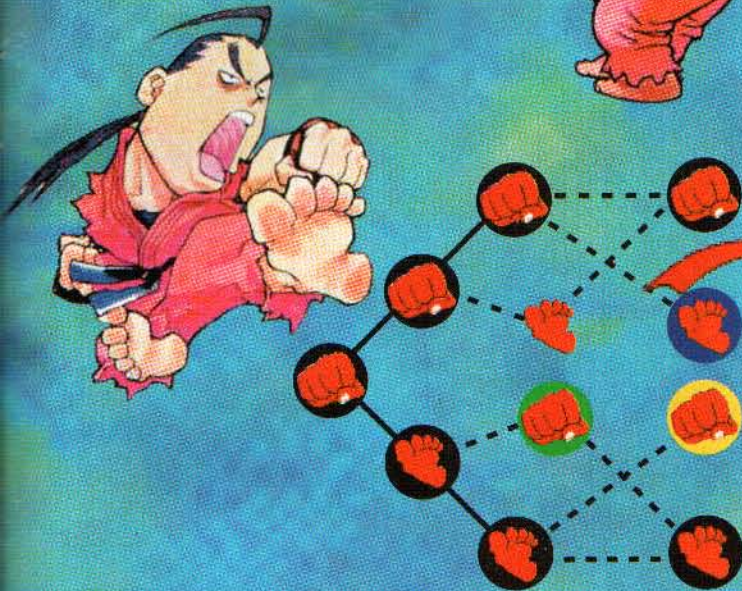
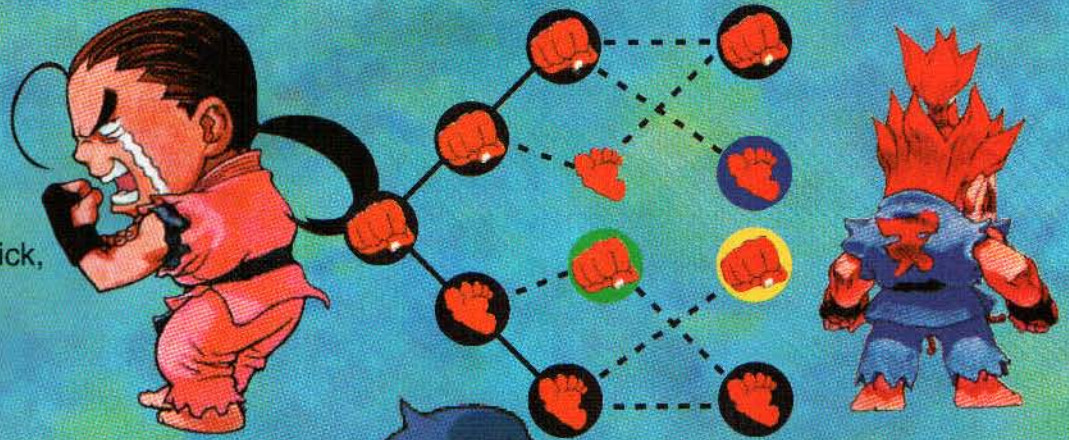
Soco = Left punch, Megaphone Yell, Spirit



Smash

**Soco** = Elvis Slide, Singer's slide, Singing turns opponent to stone (use um golpe de seguimento)

**Soco** = Elvis Slide, Elvis kick, Elvis mic stand hit



### GOUKI (AKUMA)

**Hadouken:** ↓↘→ + S

**Shoryuken:** →↓↘ + S

**Hurricane Kick:** ↓↙← + C

**Teleport Foward:** →↓↘ + C

**Teleport Backward:** ←↓↙ + C

**Super Hadouken:** ←↙↓↘→ + E

**Teleport Attack:** →↘↓↙← + E

**Super Shoryuken:** →↓↘ + E

**One Hand Throw:** S + C

**High Launch Throw:** →↘↓↙← + S + C

**Turn Opponent to Stone:**

←↙↓↘→ + S + C

### FLASH COMBO

**Soco** = Stretch, Stretch, Dive

**Soco** = Stretch, Hammer hit, 2x4 hit

**Soco** = Barbarian kick, Sensei kick, Discipline turns opponent to stone (use um golpe de seguimento)

**Soco** = Barbarian kick, Barbarian smash, Barbarian sword



### RYU

**Hadouken:** ↓↘→ + S

**Shoryuken:** →↓↘ + S

**Hurricane Kick:** ↓↙← + C

**Super Hadouken:** ↓↘→ + E

**Super Hurricane Kick:** ↓↙← + E

**Super Shoryuken:** →↓↘ + E

**One Hand Throw:** S + C

**Low Launch Throw:** ←↓↙ + S + C

**High Launch Throw:** →↘↓↙← + S + C

**11 Hit Pound:** ←↙↓↘→ + S + C

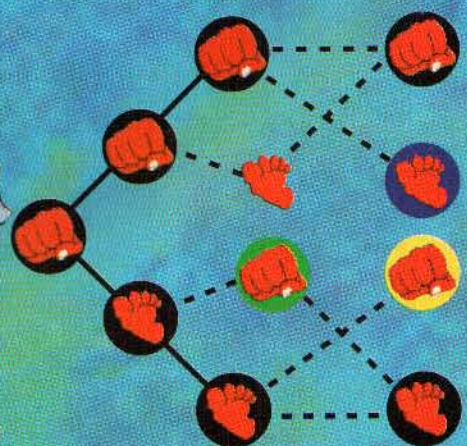
### FLASH COMBO

**Soco** = Left punch, Right punch, Uppercut

**Soco** = Left punch, Shoe shin kick, Shoe ax kick

**Soco** = Left kick, Left punch, 11 hit combo

**Soco** = Left kick, Right kick, Left kick





## TABASA (TESSA)

Dragon Strike: ↓↘→ + S  
 Levitation Attack: →↓↘ + S  
 Dragon Roll: ↓↘→ + C  
 Proton Cannon: ↓↘→ + E  
 Robot Attack: →↘↓↙← + E  
 Dragon Transformation: →↓↘ + E  
 Cat Attack: S + C  
 Super Cat Attack: ←↙↓↘→ + S + C



Throw Behind: S + C  
 Air Toss / Opponent Lands on Spinning Blades: ←↙↓↘→ + S + C  
 High Throw Forward: →↘↓↙← + S + C  
 Walk on Air: (enquanto estiver no ar) →→ ou ←←

## FLASH COMBO

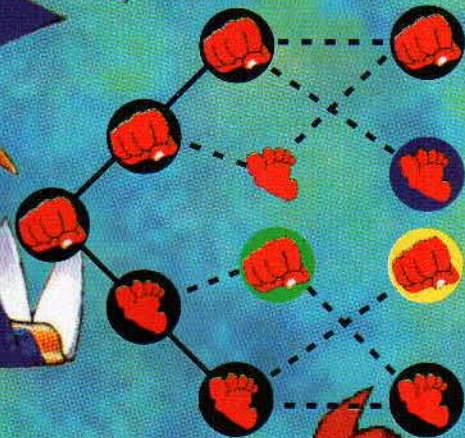
Soco = Vegetable chop, Pan hit, Serve Rice  
 Soco = Vegetable chop, Hammer hit, Clock drop

Soco = Scottish rush, Bowling ball drop, Bowling Strike  
 Soco = Scottish rush, Staff Jab, Doll throw

RocketLaunch: →↘↓↙← + S + C

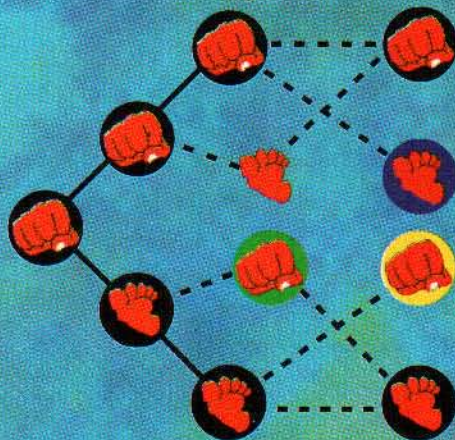
## FLASH COMBO

Soco = Ghoul smash up, Ghoul smash up, Ghoul attack  
 Soco = Ghoul smash up, Snake charmer hit, Genie hit  
 Soco = Robot left punch, Dolphin hoop trick, Rocket launch  
 Soco = Robot left punch, Robot right punch, Robot double punch



## SAKURA

Hadouken: ↓↘→ + S  
 Umbrella Shoryuken: →↓↘ + S  
 Baby Attack: ←↙↓↘→ + C  
 Super Hadouken: ↓↘→ + E  
 Super Umbrella Shoryuken: →↓↘ + E  
 Hunk Attack: →↘↓↙← + E  
 Head Bite: S + C  
 Bunny Butt Bump: ←↙↓↘→ + S + C



## LEI-LEI (HSIEN-KO)

Weapon Throw: ↓↘→ + S  
 Reflect Gong: ↓↙← + S  
 Rising Swords: ←↙↓↘→ + C  
 Spike Ball Drop: →↘↓↙← + E  
 Circus Ball Ride: ↓↘→ + E  
 Umbrella Attack: →↓↘ + E

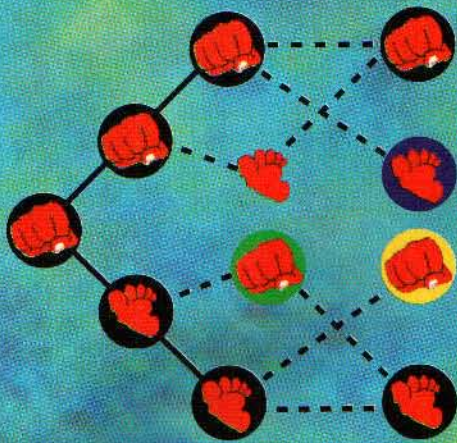


High Toss Forward: →↘↓↙← + S + C

## FLASH COMBO

Soco = Bow slash down, Bow jab, Bow slash up  
 Soco = Bow slash down, Towel pull, Melon break  
 Soco = Bunny hat strike, Tennis serve, Tennis forehand  
 Soco = Bunny hat strike, Baton hit, Butt bump





### IBUKI

Cammy Knife

Throw:  $\downarrow\downarrow\rightarrow + S$

Rising Kick:  $\rightarrow\downarrow\downarrow$

+ C

Penguin Attack:

$\leftarrow\downarrow\downarrow + C$

Spin Kick:  $\downarrow\downarrow\leftarrow + C$

Super Cammy:  $\downarrow\downarrow\rightarrow + E$

Frog Flame Attack:

$\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow + E$

Slice and Dice:  $\rightarrow\downarrow\downarrow + E$

Disappearing Act / Air Toss:  $S + C$

Top Spin:  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow + S + C$

High Air Toss:  $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow + S + C$

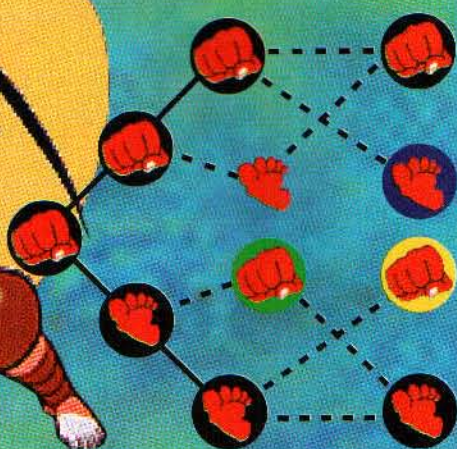
### FLASH COMBO

Soco = Guitar hit, Slap, Singing

Soco = Guitar hit, Sneak attack, Clothes change

Soco = Cutting flowers, Chalk rub, Paintbrush smack

Soco = Cutting flowers, Paint splash, Pan hit



### ZANGIEF

Flaming Palm Strike:

$\rightarrow\downarrow\downarrow + S$

Spin Attack:  $S + E$

Russian Dance:  $\rightarrow\downarrow\downarrow$

+ E

Forward Jump and Bite:

$\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow + E$

Double Suplex and

Smash:  $360^\circ + E$

Bite:  $S + C$

Spinning Smash:  $360^\circ + S + C$

Suplex:  $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow + S + C$

High Throw:  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow + S + C$



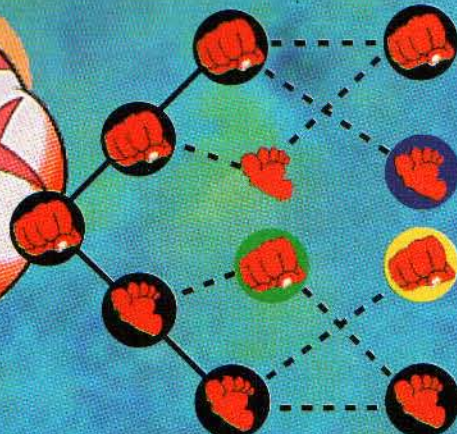
### FLASH COMBO

Soco = Monkey hit, Missing link smash, Caveman bash

Soco = Monkey hit, Jackhammer attack, Pick ax

Soco = Russian dance right kick, Table hit, Table flip

Soco = Russian dance right kick, R.D. left kick, R.D. knee kick



### FELICIA

Catroll Charge:  $\downarrow\downarrow\rightarrow + S$

Double Catball Hop:

$\downarrow\downarrow\leftarrow + S$

Cat scratch: (durante o Double Catball Hop)  $S$  rapidamente

Side Swipe:  $\downarrow\downarrow\rightarrow + C$

Delta Kick:  $\rightarrow\downarrow\downarrow + C$

Help!:  $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow + E$

Feline Kickline:  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow + E$

Lightning Ball Attack:  $\rightarrow\downarrow\downarrow + E$

9 Hit Scratch:  $S + C$





Zangief Style Smash: 360° + S + C

Foward Throw: ←↙↓↘→

+ S + C

5 Hit Lick: →↘↓↙← + S

+ C

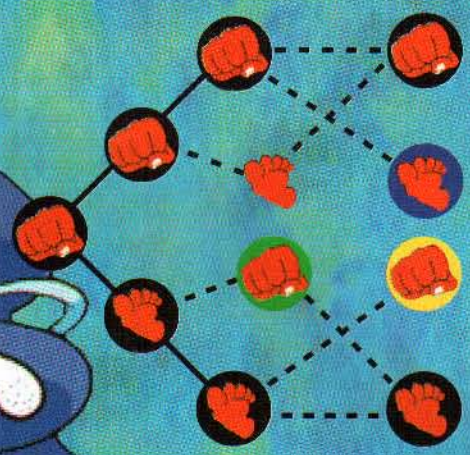
### FLASH COMBO

Soco = Wolf, Fish, Abominable Snowman

Soco = Wolf, Rockman Slide, Rockman Blast

Soco = Ghost, Turtle Samurai?, Zangief smash

Soco = Ghost, Umbrella, Concrete slab



### MORRIGAN

Hadouken: ↓↘→ + S

Wing Uppercut: →↘↘ + S

Spin Attack: ↓↙← + C

Lillith & Morrigan Combo: ←↙↓↘→ + E

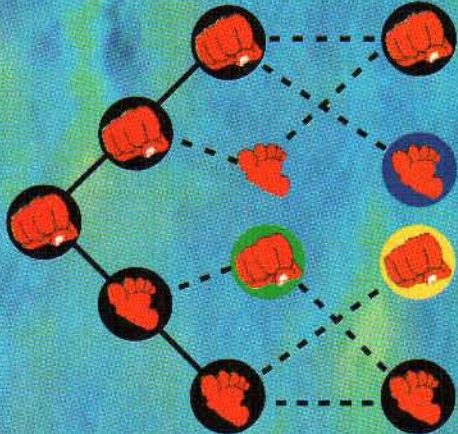
Super Shoryuken: →↘↘ + E

Super Spin Attack: ↓↙← + E

Ground Smash: S + C

Jetpack Ground Smash: ←↙↓↘→ + S + C

Cannon Launch: →↘↓↙← + S + C



### KEN

Hadouken: ↓↘→ + S

Shoryuken: →↘↘ + S

Hurricane Kick: ↓↙← + C

Super Shoryuken: →↘↘ + E

Pheonix Shoryuken: ←↙↙ + E

Super Hurricane Kick: ←↙↓↘→ + E

One Hand Throw: S + C

Football / Soccer Kick: ←↙↓↘→ + S + C

High Launch Throw: →↘↓↙← + S + C

### FLASH COMBO

Soco = Left punch, Right punch, Uppercut

Soco = Left punch, Football/Soccer slide, Football/Soccer kick

Soco = Left kick, Horse jump, Horse kick

Soco = Left kick, Right kick, Left kick



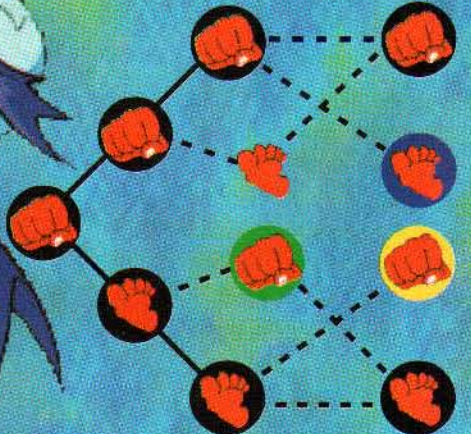
### FLASH COMBO

Soco = Crutch swing, I.V. rack hit, Wheelchair smash

Soco = Crutch swing, Mop attack, Pan Squash

Soco = Waitress tray strike, Fan hit, Cannon shot

Soco = Waitress tray strike, Tray drop, Cashier charge





Navegar

COM COMPETÊNCIA

é preciso

O **NODE 1** tem tudo que um provedor competente de Internet precisa ter:

- ⇒ facilidade de acesso
- ⇒ suporte ao usuário feito por quem entende
- ⇒ sistema lógico de tarifação: você só paga o que usa
- ⇒ grande quantidade de serviços

**VENHA NOS VISITAR**

Estes são nossos endereços:

<http://www.node1.com.br>

e-mail: [suporte@node1.com.br](mailto:suporte@node1.com.br)

Fone: (011) 5561-6776

**Será um grande prazer recebê-lo.**





# CLAY FIGHTER 63 1/3



**Cat:** ↓↘→ + S  
**Ferris Wheel:** ↓↘→ + C  
**Spin Kick:** ↓↙← + C  
**Charge:** Segure ←→ + S  
**5 HIT:** Pulo com SR, SR, CR, SM, CM  
**Super Animals:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Cartwheel Kicks:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Upward Spin Kicks:** ↓↙←↓↙← + C  
**Finish Head Butt:** →→→ (de perto)  
**Cannon:** ↓↓↓↓ (distância de uma rasteira)  
**Exploding Barrel:** ↓→← (1/2 tela)



**Air Dive:** ↓↘→ + C  
**Roll:** ↓↓ + C  
**Overhead:** ↓↓ + S  
**Super Laser Shots:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Air Combo:** ↓↙←↓↙← + S  
**Uppercuts:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Worm Bash:** ↓↙←↓↙← + C  
**Finish Uppercut off Island:** ←↓→ + R (de perto)

**Super Super Twister:** ↓↙←↓↙← + S  
**Kick Combo:** →↘↓↙←→↘↓↙← + C  
**Machine Gun:** segure S e então C  
**Finish Taffy Twins:** ←↓→ + R (de perto)  
**Roll Over:** ↓↓↓ + R (de longe)  
**Gumball:** ↓↘→→ + R (distância de uma rasteira)  
**Gumball Toss and Shoot:** ←→←→ (distância de uma rasteira)



**Low Gunball:** ↓↘→ + S  
**Taffy Twister:** ↓↙← + S (também no ar)  
**Roll:** segure ←→ + S  
**Spin Wheel:** ←→ + C  
**High Gunball:** →↘↓↙← + C  
**Overhead Chop:** ↓↓ + SM  
**Combo Breaker:** ↓↙← + S



## \*SUMO SANTA\*

**Cringle Crush:** ←→ + S  
**Belly Launcher:** →↓↘ + S  
**Gift Toss:** ↓↘→ + S  
**Rolling Chest Thump:** →↘↓↙← + C  
**Overhead Cane:** ↓↓ + SF  
**Super Belly Thumping:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Bike Kick:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Super Stomping:** →↘↓↙←→↘↓↙← + C  
**Finish Twins:** ←←→← (distância de uma rasteira)  
**Atomic Drop:** ↓↓↓ + R (distância de uma rasteira)

## \*EARTHWORM JIM\*

**Dash Punch:** segure ←→ + S  
**Uppercut:** →↓↘ + S  
**Laser Shot:** ↓↘→ + S

### LEGENDA

- B = soco fraco
- ◀ = soco médio
- ▲ = soco forte
- A = chute fraco
- ▼ = chute médio
- ▶ = chute forte

### LEGENDA DE GOLPES

- S ..... qualquer botão de soco
- SR ..... soco rápido
- SM ..... médio
- SF ..... soco forte
- C ..... qualquer botão de chute
- CR ..... chute rápido
- CM ..... chute médio
- CF ..... chute forte

### MOVIMENTOS COMUNS

- L - Andar para o lado de dentro da tela
- R - Andar para o lado de fora da tela
- ← + L + R - dash para trás
- ou ← + qualquer botão (de perto) - agarrão
- ↘↓ + qualquer botão (durante um combo) - combo linker
- L + R + A - Provocação #1
- L + R + B - Provocação #2 para alguns personagens
- (segure →) - corrida
- ↙ + ▲ ou ▶ - knockout

Para fazer um "INSANE COMBO", finalize o combo com qualquer super quando sua barra de energia estiver vermelha.



**Chicken Toss:** ↓↘→ + S  
**Crawl:** ←→ + S  
**Running Smash:** segure ←→ + C  
**Glide:** ↓↙← + C (também no ar)  
**Floating Kicks:** →↓↘ + C  
**Overhead:** ↓↓ + SF  
**Combo Breaker:** →↓↘ + C  
**16 HIT:** →↘↓↙← + SR  
 →↘↓↙← + SR (2 supers de uma vez)





**Super Chicken Attack:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Ground Spin:** ↓↘←↓↘← + C  
**Hands:** →↘↓↘← + S  
**Finish Harden and Dissolve:** ↓↓↓ + L (distância de uma rasteira)  
**Chicken:** ↓→↓→↓ (distância de uma rasteira)  
**Voodoo Doll:** ←↓→ + L (1/2 tela)

### \*BOOGERMAN\*

**Booger Shot:** ↓↘→ + S  
**Foot Slide:** segure ←→ + C  
**Knockdown Slide:** ↓↘← + C  
**Gas Slide:** ↓↘← + C durante o pulo  
**Overhead:** ↓↓ + S  
**Super Super Belch:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Cape Slide:** ↓↘←↓↘← + S  
**Gas Copter:** ↓↘←↓↘← + C  
**Finish Belch:** ↓↓↓, R (de perto)  
**Pass Out:** →←→← + L (distância de uma rasteira)



**Buzzsaw:** segure ←→ + S  
**Cannon Shot:** ↓↘← + S  
**Multi Punch:** ←↓↘ + S  
**Glove:** →↓↘ + S  
**Chomp:** ↓↓ + SF  
**Airplane Dive:** →↘↓↘← + C  
**Hammer Charge:** ←→ + C  
**Car Dash:** →→ (segure →)  
**Combo Breaker:** →↓↘ + S  
**Super Charge Punches:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Leaping Axe:** ↓↘←↓↘← + S  
**Spinning Axe:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Finish Eat:** ↓↓↓ + L (de perto)  
**Inflate:** ↓→↓→↓ (distância de uma rasteira)  
**Hammer:** ↓↘→ + R (de perto)

### \*DR. KILN\*

**Head Rush:** ←→ + S  
**Flame:** ↓↘→ + S  
**Gunshots:** →↓↘ + S  
**Slide:** ↓↘→ + C  
**Spin Kick:** segure ←→ + C  
**Overhead:** ↓↓ + C  
**Combo Breaker:** →↓↘ + S  
**11 HIT:** ←→ + SF, CM, →↘↓ + SF, ↓↘→↓↘→ + SF  
**15 HIT:** ←→ + CF, CM, →↘↓ + CF, ↓↘→↓↘→ + CF  
**Super Gun Blast:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Slide Combo:** ↓↘→↓↘→ + C

**Finish Torso Chop:** →→→ (de perto)  
**Throw off Island:** ↓→←↓→ (de perto)  
**Inflate:** ↓↓↓ (distância de uma rasteira)



**Head Throw:** ↓↘→ + S  
**Bats:** ←↘← + S  
**Spinwheel:** segure ←→ + S  
**Upward Wheel:** →↘↓↘← + SM  
**Uppercut:** →↓↘ + S  
**Teleport:** →↓↘ + C  
**Ghost Charge:** segure ←→ + C ou ←→ + C durante o pulo  
**Crazy Combo:** ←↘↓↘→ + CM  
**Overhead:** ↓↓ + SF  
**Combo Breaker:** ←→ + C  
**11 HIT:** pulo com CF, CF, ↓↘→↓↘→ + CF  
**Super Nightmare:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Teleport Combo:** →↘↓↘←→↘↓↘← + C  
**Finish Vortex Spin:** ←↓→ + L (1/2 tela)  
**Let's Party:** ↓↓→← + R (1/2 tela)

### \*T.HOPPY\*

**Jack Rabbit:** →↓↘ + S  
**Dash Punch:** segure ←→ + S  
**Shock Arm:** ←↘↓↘→ + SM  
**Buddy Bash:** →→ + SR ou CR  
**Hydraulic Kick:** ←↘↘ + C  
**Stomp:** segure ↓→ + C  
**Overhead:** ↓↓ + SF  
**Combo Breaker:** →↓↘ + S  
**9 HIT:** pulo CF, CF, ↓↘→↓↘→ + S  
**Super Uppercut Super:** ↓↘→↓↘→ + S  
**Tracers:** ↓↘←↓↘← + S  
**Finish Stomp:** →→→→ (de perto)  
**Magic Trick:** ←←→→ + R (distância de uma rasteira)

### \*FROSTY\*

**Snow Ball:** ←→ + S  
**Pick Axe:** ↓↘→ + S  
**Ice Smash:** ↓↘← + S  
**Snow Blower:** ←→ + C  
**Blizzard Kick:** →↓↘ + C  
**Foot Stamp:** ← + CF  
**Overhead:** ↓↓ + S

**100% Combo:** ←→ + CF, ←, SR, SR, SR, SR, SR, → + CF, ←, SR, SR, SR, SR, SR, → + CF, etc.  
**Super Blizzard Combo:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Spin Kicks:** →↘↓↘←→↘↓↘← + C  
**Frozen Frenzy:** ←↘↓↘→←↘↓↘→ + C  
**Finish Ice Smash:** ←↓←↓← (de perto)  
**Torso Kick:** →↓←↓← (de perto)  
**Kick off Island:** ↓↓↓↓ + R + L (de perto)  
**Hat Trick:** ↓↓→ + R (de perto)



**Monkey:** ↓↘→ + S  
**Pan Smash:** ←→ + S  
**Palm Strike:** ↓↘← + S  
**Side Kicks:** ↓↘→ + C  
**Spin Kick:** ↓↘← + C  
**Crawl Away:** →↘↓↘← + C  
**Dive Kick:** ↓ + CF durante o pulo  
**Illusion Kick:** → + CF  
**5 HIT:** pulo com SR, SR, SR, CR, →↓↘ + CR  
**Overhead:** ↓↓ + S  
**Combo Breaker:** →↓↘ + C  
**Super Kick Combo:** ↓↘→↓↘→ + C  
**Kick Copter:** ↓↘←↓↘← + C (↓↘← + C repetidamente para mais acertos)  
**Air Knives:** ↓↘→↓↘→ + S durante o pulo  
**Finish Chop Socky:** ↓↓→→ (de perto)  
**100 foot stomp:** ↓↓↓ (distância de uma rasteira)  
**Clay Chop:** →→→ (distância de uma rasteira)  
**Pan Catch:** →↓←↓← (1/2 tela)



### \*BICAS\*

**Jogar com Boogerman:** Para jogar com Boogerman, vá para a tela de seleção de personagens, segure L e aperte ↑→↓←→← no direcional.  
**Jogar com Dr. Kiln:** Vá para a tela de seleção de lutadores e segure o botão L, aperte B, ◀, ▶, ▲, ▼, A.  
**Jogar com Sumo Santa:** Na tela de seleção de personagens, segure L e aperte A, ▼, ▶, ▲, ◀, B





### Legenda de golpes

- S = soco
- SR = soco rápido (fraco)
- SM = soco médio
- SF = soco forte
- C = chute
- CR = chute rápido (fraco)
- CM = chute médio
- CF = chute forte

### ALLEN SNIDER

- Uraa! Kick: → + CM
- Vaulting Kick: →↘↓↙ + CM ou CF (de perto)
- Soul Fire: ↓↘ + S
- Rising Dragon: →↓↘ + S
- Justice Fist: ←↓↙ + S (rebate projéteis)
- FIRE FORCE: ↓↘→↓↘ + S
- TRIPLE BREAK: ↓↘→↓↘ + C

### BLAIR DAME

- Toshu (Knife Hand): → + SM
- Step Side Kick: → + CM
- Lightning Knee: →↓↘ + C
- Shoot Kick: ↓↙ + CCC
- Sliding Arrow: ↓↘ + C
- Shoot Upper: →↓↘ + S
- MIRAGE COMBO KICK: ↓↘→↓↘ + S
- SPIN SIDE SHOOT: ↓↘→↓↘ + C

### CHUN-LI

- SoShoDa (Paired Palm Strike): → + SF
- YoSoKyaku (Eagle Talon Leg): ↓ + CM (no ar, você pode usar este golpe repetidamente)
- RyuSeiRaku (Dragon Shooting Star): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
- HyakuRetsuKyaku (Hundred Rending Kicks): C repetidamente
- Spinning Bird Kick: ↓↘ + C HiEnShu (Flying Swallow Kick): ↓↙ + C
- KIKOUSHOU (Spirit Manipulate): ↓↘ → ↓↘ + S
- SENRETSUKYAKU (Thousand Rending Kicks): ↓↘→↓↘ + C

### CRACKER JACK

- Dash Straight: (c) ← + S
- Dash Upper: (c) ← + C

- Final Punch: segure e solte SSS ou CCC
- Batting Hero: ←↙↓↘ + S
- Soccer Ball Kick: ←↙↓↘ + C
- CRAZY JACK: (c) ← + S
- HOME RUN HERO: ↓↙←↓↙ + S
- RAGING BUFFALO: (c) ← + C

### CYCLOID BETA

- Senpoo Kyaku (Whirlwind Kick): → + CM
- ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙ + S
- Beta Shoot Upper: →↓↘ + S
- Beta Justice Fist: ←↓↙ + S
- Beta Purimu Kick: →↓↘ + C
- Beta HiEnShu (Beta Flying Swallow Kick): ↓↙ + C
- Beta TatsumakiSenPuuKyaku (Beta Tornado Whirlwind Leg): ↓↘ + C
- BETA KILL TRUMP: ↓↘→↓↘ + S
- BETA GARYUMESHU (Beta Refined Dragon Destroying Kick): ↓↘→↓↘ + C (no ar)
- BETA KIENSHOU (Beta Devil Swallow's Flight): ↓↘→↓↘ + C
- BETA SHIKU TATSUMAKI-SENPUUKYAKU (Beta Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙ + C (no ar)

### CYCLOID GAMMA

- Gamma Heavy Stub Kick: ← ou → + CF
- Gamma TenMa KuuJinKyaku (Gamma Sky Scraping Air Blade Leg): ↓ + CM
- Gamma Dance Wind: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
- Gamma Buster Drop: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
- Gamma HyakuRetsuKyaku (Gamma Hundred Rending Kicks): C repetidamente
- Gamma Skullo Crusher: (c) ← + S
- Gamma Sliding Arrow: (c) ← + C
- Gamma Final Punch: segure e solte SSS ou CCC
- Gamma Head Press: (c) ↓↑ + S
- Gamma Somersault Kick: (c) ↓↑ + C
- GAMMA RESUARU KAANA: (c) ↙↘↗ + S
- GAMMA DOUBLE SOMERSAULT KICK: (c) ↙↘↗ + C
- GAMMA GOGA (Gamma Roaring Fang): (c) ← + S
- GAMMA KNEE PRESS NIGHTMARE: (c) ← + C

### DARUN MISTER

- Ganges DDT: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
- Lariat: →↓↘ + S

- Ganges DDT: →↓↘ + C
- Purafuma Bomb: 360° + S (de perto)
- Indora Bashi (Indra Bridge): 360° + C
- Darun Catch: ←↓↙ + S
- TasoGare Rariato (Twilight Lariat): ↓↘→↓↘ + S
- INDORA~BASHI (Indra~Bridge): ↓↙←↓↙ + C
- CHOUZETSUKISHINBOMU (Super Suppressed Fierce God Bomb): 720° + S (de perto)

### DHALSIM

- Drill ? ? ? : ↓ + SF (no ar)
- Drill Kick: ↓ + C (no ar) O ângulo do Drill é determinado pelo botão que você usar.
- YogaTeleport (In Front): →↓↘ + SSS ou CCC
- Yoga Teleport (Behind): ←↓↙ + SSS ou CCC
- Yoga Fire: ↓↘ + S
- Yoga Flame: ↓↙ + S
- Yoga Blast: ↓↙ + C
- YOGA INFERNO: ↓↘→↓↘ + S
- YOGA DRILL KICK: ↓↘→↓↘ + C
- YOGA REJENDO: ↓↙←↓↙ + C
- Other Moves
- Taunt: ↘→↗↑↖← + C

### DOCTRINE DARK

- Knife Nightmare: → + SM
- Death Spin Kick: → + CM
- Kill Blade: →↓↘ + S
- Dark Wire: ↓↘ + S
- Dark Spark: aperte S durante o Dark Wire
- Dark Hold: ← + S durante o Dark Wire
- Explosion: ↓↘ + C
- KILL TRUMP: ↓↘→↓↘ + S
- DARK SHACKLE: ↓↘→↓↘ + C

### GARUDA

- ZanKi (Devil Murder): → + SF
- KyouJa (Insane Serpent): → + CF
- Mai (Dance): →↓↘ + SSS
- ShuuGi (Advancing Devil): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
- KiZan (Devil Slash): →↓↘ + S
- JaZan (Serpent Slash): ←↓↙ + S
- ShuGa (Attacking Fang): ↓↘ + S
- Raiga (Thunder Fang): →↓↘ + C (acerta apenas oponentes no ar)
- GoGa (Roaring Fang): ←↙↓↘ + C
- KIENBU (Devil Swallow: Nothing): ↓↙←↓↙ + S (no ar)
- KIENSHOU (Devil Swallow's Flight): ↓↘→↓↘ + S

### GOUKI (Akuma)

- SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
- TenMa KuuJinKyaku (Sky Scraping Air



**Blade Leg:** ↓ + CM (no ar)  
**ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve):** ↓↙← + S  
**Ashura SenKu - Forward (Ashura Sky Flash):** →↓↘ + SSS ou CCC (SSS faz Akuma mover para a direita, CCC para a esquerda).  
**Ashura SenKu - Backward (Ashura Sky Flash):** ←↓↙ + SSS ou CCC (SSS faz Akuma mover para a direita, CCC para a esquerda).  
**Go HaDoKen (Great Wave Motion Fist):** ↓↘→ + S  
**Go ShoRyuKen (Great Rising Dragon Fist):** →↓↘ + S  
**ShakuNetsu HaDoKen (Scorching Heat Wave Motion Fist):** →↘↓↙← + S  
**ZanKu HaDoKen (Killing Sky Wave Motion Fist):** ↓↘→ + S (no ar)  
**TatsumakiZanKuKyaku (Tornado Killing Sky Leg):** ↓↙← + CCCC  
**MESSATSU GO-HADO (Deadly Great Surge):** ↓↙←↓↙← + S  
**MESSATSU GO-SHORYU (Deadly Great Rising Dragon):** ↓↘→↓↘ + S  
**TENMA GO-ZANKU (Demon Great Killing Sky):** ↓↘→↓↘→ + S (no ar)  
**SHUNGOKUSATSU (Blink Hell Murder):** SR, SR, →, CR, CF (você precisa ter a barra de super combo cheia para fazer este golpe)

## GUILE

**Spinning Back Knuckle:** → + SF  
**Rolling Sobat:** ← ou → + CM  
**Heavy Stub Kick:** ← ou → + CF  
**Flying Buster Drop:** em qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)  
**Sonic Boom:** (c)←→ + S  
**Somersault Kick:** (c)↓↑ + C  
**OPENING GUN BIT:** (c)←→←→ + S  
**DOUBLE SOMERSAULT KICK:** (c)↘↙↗ + C

## HOKUTO

**ChoHo (Deadly Elbow):** → + SF  
**? Kyaku (? Leg):** → + CF  
**Go ? Ko (Protect ? Attack):** ←↓↙ + S (contra ataque).  
**Ryuusui (Stream):** 360° + S  
**ChoGekiHo (Deadly Violent Elbow):** ↓↘→ + S  
**ShouGekiHa (Crushing Palm):** ↓↘→ + S (Usado durante o ChoGekiHo).  
**ShinKuGeki (Vacuum Wave Attack):** ↓↙← + S  
**ShinKyakuGeki (Wave Leg Attack):** ↓↙← + C  
**KIRENEKI (Trained Spirit ?):** ↓↙←↓↙← + S (carregar)  
**GEKIHOUGI (Phoenix Ability Attack):** ↓↙←↓↙← + C

## EVIL HOKUTO

**ChoHo (Deadly Elbow):** → + SF  
**? Kyaku (? Leg):** → + CF  
**Ryuusui (Stream):** 360° + S (de perto)  
**ChoGekiHo (Deadly Violent Elbow):** ↓↘→ + S  
**KyakuGeki (Leg Attack):** ↓↙← + C  
**ShouRinGeki (Phosphorous Palm Attack):** ↓↙← + S (durante o ChoGekiHo ou KyakuGeki)  
**KIRENEKI (Trained Spirit ?):** ↓↙←↓↙← + S (segure e solte o botão de Soco para aumentar o número de acertos).  
**GEKIHOUGI (Phoenix Ability Attack):** ↓↙←↓↙← + C  
**RENSHOUGEKI (Connecting Rising Attack):** ↓↘→↓↘→ + S  
**RENBU (Connect Dance):** SR, SR, →, CR, SF

## KAIRI

**ShinKiHatsuDo (God's Spirit Invoke):** ↓↘→ + S  
**MaRyuRekkou (Demon Dragon Destroying Light):** →↓↘ + S  
**MouRyouGaSen (Nature Spirit ? Rotation):** ↓↙← + CCC  
**SHINKIHATSUDO (Devil God Discharge Motion):** ↓↘→↓↘→ + S (no ar)  
**SAIROKOSHU (Jackal Wolf Wicked Wind):** ↓↙←↓↙← + S  
**GARYUMESSHU (Refined Dragon Destroying Kick):** ↓↘→↓↘→ + C (no ar)  
**KYOUZARENBU (Disasterous Omen Connect Dance):** SR, SR, →, CR, CF

## KEN

**ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve):** ↓↙← + S  
**JigokuFuusha (Hell Windmill):** qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)  
**HaDoKen (Wave Motion Fist):** ↓↘→ + S  
**ShoRyuKen (Rising Dragon Fist):** →↓↘ + S  
**TatsumakiSenPuuKyaku (Tornado Whirlwind Leg):** ↓↙← + C (até quatro vezes)  
**SHORYUREPPA (Rising Dragon Render):** ↓↘→↓↘ + S  
**SHINRYUKEN (Great Dragon Fist):** ↓↘→↓↘ + C (repetidamente)

## PULLUM PURNA

**Femina Wind:** aperte ↖ ou ↑ ou ↗ (no ar)  
**Arakuru Wrist:** → + SM  
**Arakuru Wrist:** ↓ + SM (no ar)  
**Dance Wind:** qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)  
**Purimu Kick:** →↓↘ + C  
**Teneru Kick:** ↓↙← + C  
**Drill Purusu:** ↓↘→ + C (pode ser feito no

ar)  
**RESUARU KAANA:** ↓↘→↓↘→ + C  
**PURAEKU RAAMU:** ↓↙←↓↙← + C (no ar)

## RYU

**SenPuuKyaku (Whirlwind Leg):** → + CM  
**HaDoKen (Wave Motion Fist):** ↓↘→ + S  
**ShoRyuKen (Rising Dragon Fist):** →↓↘ + S  
**TatsumakiSenPuuKyaku (Tornado Whirlwind Leg):** ↓↙← + C (pode ser feito até 3 vezes)  
**SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist):** ↓↘→↓↘→ + S  
**SHINKU TATSUMAKISENPUUKYAKU (Vacuum Tornado Whirlwind Leg):** ↓↙←↓↙← + C (pode ser feito no ar)

## EVIL RYU

**SenPuuKyaku (Whirlwind Leg):** → + CM  
**Ashura SenKu - Forward (Ashura Sky Flash):** →↓↘ + SSS ou CCC  
**HaDouKen (Wave Motion Fist):** ↓↘→ + S  
**ShoRyuKen (Rising Dragon Fist):** →↓↘ + S  
**TatsumakiSenPuuKyaku (Tornado Whirlwind Leg):** ↓↙← + C (pode ser feito até 4 vezes)  
**SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist):** ↓↘→↓↘→ + S  
**SHINKU TATSUMAKISENPUUKYAKU (Vacuum Tornado Whirlwind Leg):** ↓↙←↓↙← + C  
**MESSATSU GO-SHORYU (Deadly Great Rising Dragon):** ↓↘→↓↘ + C  
**SHUNGOKUSATSU (Blink Hell Murder):** SR, SR, →, CR, CF (você precisa ter a barra de super combo cheia)

## SAKURA

**HaDoKen (Wave Motion Fist):** ↓↘→ + S (aperte repetidamente para carregar)  
**Sho-Oh Ken (Cherry Blossom Fist):** →↓↘ + S  
**ShunPuuKyaku (Spring Breeze Leg):** ↓↙← + C  
**SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist):** ↓↘→↓↘→ + S  
**MIDARE SAKURA (Cherry Riot):** ↓↘→↓↘ + C  
**HARUICHIBAN (First Storm of Spring):** ↓↙←↓↙← + C  
**SHUNGOKUSATSU (Spring Hell Death):** SR, SR, →, CR, SF

## SKULLOMANIA

**Stepping Upper:** → + SM



- 9: CF agachado sob o Hadoken de Ryu
- 10: SM agachado, ChoGekiHo, ShouGekiHa (use SR para o ChoGekiHo e ShouGekiHa)
- 11: SM agachado, ChoGekiHo, GekiHouGi, KiRenEki (use SR para o ChoGekiHo)
- 12: RyuSui, CR agachado
- 13: Go ? Ko (←↵ + S), KiRenEki (use o Go ? Ko bem perto de Ryu, então faça o super enquanto Ryu ainda está perto)
- 14: ShinKyakuGeki, KiRenEki (use CR para o ShinKyakuGeki)
- 15: voadora com SF, SM agachado, ChoGekiHo, GekiHouGi, KiRenEki, GekiHouGi (use SR para o ChoGekiHo e inicie o 2º GekiHouGi durante o primeiro acerto do KiRenEki)
- 16: voadora com SF, SM agachado, ChoGekiHo, ShouGekiHa, KiRenEki, GekiHouGi, KiRenEki (faça como a seqüência 15)

## DOLTRINE DARK

- 1: Kill Blade
- 2: Ex-plosion
- 3: Dark Wire, Dark Spark
- 4: Dark Wire, Dark Hold, SF (de uma certa distância, use SM ou SF para os dois golpes especiais)
- 5: Kill Trump
- 6: Dark Shackle
- 7: voadora com CF, CM agachado, Kill Blade (use SF para o Kill Blade)
- 8: Ex-plosion, voadora com SF, CF agachado (jogue a bomba bem próxima a Ryu, então espere e pule com SF no momento em que a bomba explodir)
- 9: CM agachado, Ex-plosion, Dark Wire, Dark Spark
- 10: Dark Wire, Dark Hold, Death Spin Kick, SR, voadora com CF
- 11: voadora com SF, CM agachado, Ex-plosion, Dark Shackle
- 12: Dark Wire, Dark Hold, SR, CF, Kill Trump
- 13: voadora com CF, CF, Dark Shackle, Kill Trump, Dark Shackle
- 14: Dark Wire, Dark Hold, voadora com SF, SF agachado, Kill Trump
- 15: Dark Wire, Dark Spark, CF, Kill Trump (use SR para os primeiros dois golpes, então emende com CF enquanto o inimigo ainda está no ar e faça o Kill Trump imediatamente)
- 16: voadora com SF, SM agachado, SM agachado, Ex-plosion, Ex-plosion, Kill Trump

## SKULLOMANIA

- 1: Skullo Crusher
- 2: Skullo Slider
- 3: Skullo Head
- 4: Skullo Dive
- 5: Skullo Tokachefu
- 6: Super Skullo Crusher
- 7: Super Skullo Slider
- 8: Skullo Dream
- 9: Skullo Dash, (Skullo Tackle), Super Skullo Crusher
- 10: voadora com CF, SF agachado, Skullo Crusher
- 11: Skullo Dive, Super Skullo Crusher (faça

- o Skullo Dive de longe usando SF)
- 12: voadora com CF, SF agachado, Skullo Dive
- 13: voadora com CF, CR agachado, Skullo Head
- 14: Super Skullo Crusher, Super Skullo Slider
- 15: CM agachado, Super Skullo Slider, Super Skullo Crusher

## PULLUM

- 1: Drill Purusu
- 2: Drill Purusu (no ar)
- 3: Teneru Kick
- 4: Purimu Kick
- 5: Resuaru Kaana
- 6: Puraeku Raamu
- 7: Dance Wind
- 8: Drill Purusu (no ar), CF agachado
- 9: voadora com SM, SM agachado, SM agachado
- 10: voadora com SF, Drill Purusu (no ar)
- 11: CM, Purimu Kick
- 12: Drill Purusu, Resuaru Kaana (use CR para o Drill, e CF para o Resuaru Kaana)
- 13: Purimu Kick, Puraeku Raamu
- 14: voadora com SF, SF agachado, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu
- 15: voadora com SF, Drill Purusu (no ar), CM agachado, Purimu Kick, Puraeku Raamu
- 16: Teneru Kick, Puraeku Raamu, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu

## CRACKER JACK

- 1: Dash Straight
- 2: Dash Upper
- 3: Batting Hero
- 4: Soccer Ball Kick
- 5: Final Punch
- 6: Raging Buffalo
- 7: Home Run Hero
- 8: Crazy Jack
- 9: SR agachado, SR agachado, Dash Straight
- 10: voadora com CR, CR agachado, Batting Hero
- 11: voadora com SF, SF agachado, Final Punch, Crazy Jack (carregue o Final Punch usando CCC, faça os primeiros dois golpes enquanto carrega ↵, então solte CCC e emende com o Crazy Jack Super)
- 12: SM agachado, SF agachado, Dash Upper
- 13: voadora com SF, SF agachado, Final Punch, Home Run Hero, Soccer Ball Kick (parecido com a seqüência 11. Deixe Ryu no canto para começar este combo. Use o CF para o Soccer Ball Kick)
- 14: Rebata 10 magias usando o Batting Hero (o contador zera se você é acertado ou pula uma magia)
- 15: Guard Crush, Home Run Hero, voadora com SF, SF agachado, Home Run Hero
- 16: Home Run Hero, Batting Hero, Crazy Jack, Home Run Hero

## KAIRI

- 1: ShinKiHatsuDo

- 2: MaRyuRekkou
- 3: MouRyouGaSen (use CF)
- 4: ShinKiHatsuDo (no ar)
- 5: SaiRoKoShu
- 6: KyouZaRenBu
- 7: GaRyuMesshu
- 8: SM, MaRyuRekkou
- 9: voadora com SF, SF agachado, ShinKiHatsuDo
- 10: CM agachado, ↵↵→+ S, SaiRoKoShu
- 11: GaRyuMesshu, ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu
- 12: ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu, SaiRoKoShu
- 13: voadora com CM, →+CM, ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu
- 14: voadora com CF, CM agachado, MouRyouGaSen 3 vezes, ShinKiHatsuDo (no ar)
- 15: voadora com CM, SF agachado, →↵↵+ S, SaiRoKoShu, ShinKiHatsuDo (no ar)
- 16: Você deve permanecer no ar por 10 segundos (você tem uma barra de super combo infinita. Use o MouRyouGaSen forte, então use um MouRyouGaSen fraco quando você cair para fazer Ryu bloquear. Quando ele estiver bloqueando, fique usando o GaRyuMesshu e o ShinKiHatsuDo repetidamente)

## ALLEN

- 1: Soul Force
- 2: Justice Fist
- 3: Rising Dragon
- 4: Fire Force
- 5: Triple Break
- 6: Vaulting Kick
- 7: voadora com SF, SM agachado, CF agachado
- 8: SM, Justice Fist (use SF para o Justice Fist)
- 9: voadora com CF, CM agachado, Rising Dragon (use SF para o Rising Dragon)
- 10: Acerte Ryu com o Justice Fist (use SF)
- 11: voadora com CF, CM agachado, Soul Force, Fire Force
- 12: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, Rising Dragon
- 13: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, Triple Break, Fire Force
- 14: voadora com SF, SF agachado, Fire Force, Triple Break, voadora com CF
- 15: voadora com CF, CM, Justice Fist, Fire Force, Triple Break (use SR para o Justice Fist)
- 16: Deixe seu oponente no ar por 10 segundos

## DARUN

- 1: Lariat
- 2: Ganges DDT
- 3: Brahma Bomb
- 4: Indra Bridge
- 5: Darun Catch
- 6: ChouZetsuKiShin Bomb
- 7: Twilight Lariat
- 8: Indra~Bridge
- 9: Ganges DDT (no ar)
- 10: SM agachado, SM agachado
- 11: SM agachado, Lariat (use SR para o



Lariat)

12: Indra~Bridge, Darun Catch

13: Twilight Lariat, ChouZetsuKiShin Bomb (Ryu irá bloquear Lariat, enquanto ele bloqueia faça o ChouZetsuKiShin Bomb)

14: voadora com SF, SM agachado, Lariat, Twilight Lariat, Indra~Bridge, Darun Catch

15: agarre Ryu com o Darun Catch enquanto ele está fazendo ShoRyuKens (repita o procedimento usado na seqüência 15 de Zanguief, coloque na seqüência 9 de Darun, faça o golpe e volte para a seqüência 15)

16: CF, Indra~Bridge, SF, Indra~Bridge, SF, Indra~Bridge, Darun Catch

## BLAIR

1: Shoot Upper

2: Lightning Knee

3: Sliding Arrow

4: Shoot Kick (3 vezes)

5: Mirage Combo Kick

6: Spin Side Shoot

7: CR agachado, CR agachado, Shoot Kick (3 vezes)

8: SM agachado, CM agachado, Sliding Arrow (use CF para o Sliding Arrow)

9: voadora com CF, CM agachado, Lightning Knee

10: voadora com SF, SF agachado, Shoot Upper

11: voadora com SF, SM agachado, SR agachado, Shoot Kick (3 vezes), CM (faça o Shoot Kick com CF para mandar Ryu para o ar (dê um passo para a frente e aperte CF para acertá-lo enquanto ele cai))

12: voadora com CF, CM agachado, Shoot Kick (2 vezes), Mirage Combo Kick, Spin Spide Shoot (use CM para o Shoot Kick)

13: Shoot Kick (2 vezes), Spin Side Shoot, Mirage Combo Kick, Spin Side Shoot (use CM para o Shoot Kick)

14: voadora com CF, CM agachado, Sliding Arrow, Spin Side Shoot (use CF para o Sliding Arrow)

15: voadora com SF, SF agachado, Shoot Kick (3 vezes), CR agachado, Lightning Knee

16: CM, Shoot Kick (3 vezes), Shoot Upper, Spin Side Kick, Mirage Combo Kick.

## VEGA (M. Bison)

1: Psycho Crusher

2: Double Knee Press

3: Head Press

4: Somersault Skull Diver

5: Knee Prss Nightmare

6: Psycho Cannon

7: SM agachado, CM agachado

8: Kick Throw (← ou → + CM ou CF), CF

9: voadora com CF, CM agachado, Double Knee Press (use CF para o Double Knee Press)

10: voadora com CF, SF agachado, Psycho Crusher

11: Guard Break, voadora com SF, SF agachado, Head Press

12: Guard Break, Kick Throw (← ou → + CM ou CF), Knee Press Nightmare

13: voadora com CF, SM agachado, SM

agachado, CM agachado, Double Knee Press

14: voadora com SF, CR agachado, Psycho Cannon, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon

15: voadora com CF, SM agachado, SM agachado, CM agachado, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon

16: Guard Break, Kick Throw (← ou → + CM ou CF), Knee Press Nightmare, Psycho Cannon, Psycho Crusher

## GOUKI (Akuma)

1: Go HaDoKen

2: ShakuNetsu HaDoKen

3: ZanKu HaDoKen

4: Go ShoRyuKen

5: TatsuMakiZanKuKyaku (4 vezes) (use SF)

6: Messatsu Go-HaDo

7: Messatsu Go-ShoRyu

8: TenMa Go-ZanKu

9: ShunGokuSatsu

10: SF agachado, ShakuNetsu HaDoKen

11: Go HaDoKen, Messatsu Go-HaDo

12: TatsuMakiZanKuKyaku (2 vezes), TenMa KuuJinKyaku, CM agachado, Go HaDoKen

13: CR agachado, CR agachado, Go ShoRyuKen

14: ZanKu HaDoKen, TenMa KuuJinKyaku, CM agachado, TatsuMakiZanKuKyaku (3 vezes), Messatsu Go-ShoRyu

15: voadora com SF, ZanKu HaDoKen, TenMa Go-ZanKu (aperte SF imediatamente antes de cair, então faça um ZanKu HaDoKen com SF e emende o TenMa Go-ZanKu)

16: voadora com SF, SF agachado, ShakuNetsu HaDoKen, Messatsu Go-HaDo, Messatsu Go-ShoRyu, TenMa Go-ZanKu

## GARUDA

1: RaiGa

2: KiZan

3: ShuGa

4: JaZan

5: GoGa

6: KiEnBu

7: KiEnShou

8: ShuuGi

9: voadora com SF, KyouJa

10: voadora com CF, ZanKi

11: CM agachado, ShuGa

12: Faça um combo de 21-hit

13: voadora com CF, CM agachado, GoGa, KiEnBu, KiEnShou (use CF para o GoGa)

14: SM agachado, CM agachado, KiZan, KiEnBu (use SF para o KiEnZan)

15: Guard Break, voadora com CF, RaiGa, KiEnShou, KiEnBu

16: voadora com SF, SF agachado, KiEnBu, KiEnShou, KiEnBu

## DHALSIM

1: Yoga Fire

2: Yoga Flame

3: Yoga Blast

4: Yoga Inferno

5: Yoga Rejendo

6: Yoga Drill Kick

7: CM agachado, Yoga Fire (segure ↵ para fazer o CM, então faça ↓↘→ + SR para o Yoga Fire)

8: Yoga Fire, Yoga Inferno

9: Yoga Flame, Yoga Rejendo

10: voadora com CF, CM agachado, Yoga Rejendo (deixe Ryu no canto para fazer este combo, então pule e aperte CF imediatamente antes de cair, aí é só segurar ↵ para fazer CM e emendar Yoga Rejendo)

11: Drill Kick, CM agachado, Yoga Inferno

12: Yoga Fire, CM agachado (deixe Ryu no canto, faça o Yoga Fire com SR, espere um momento, então segure ↵ e aperte CM)

13: Yoga Fire, voadora com SM, Yoga Drill Kick (em uma distância de meia tela, faça um Yoga Fire com SR, então pule para frente e aperte CM emendando Yoga Drill com CR)

14: Faça um combo de 30-hit

15: Yoga Blast, Yoga Inferno, Yoga Regen-do, Yoga Drill Kick, SF (cabeçada)

16: Yoga Fire, CM, Yoga Rejendo, Yoga Drill Kick

## SAKURA

1: HaDoKen

2: Sho-Oh Ken

3: ShunPuKyaku

4: ShinKu HaDoKen

5: Midare Sakura

6: HarulchiBan

7: ShunGokuSatsu

8: SM agachado, CM agachado

9: SF agachado, HaDoKen (use SR para o HaDoKen)

10: voadora com CF, CM agachado, ShunPuKyaku

11: voadora com CF, CR, Sho-Oh Ken

12: voadora com CF, CF, ShinKu HaDoKen

13: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, ShinKu HaDoKen

14: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, HarulchiBan, Midare Sakura, ShinKu HaDoKen

15: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, CR agachado, Sho-Oh Ken, Midare Sakura, HarulchiBan (use SF para o Sho-Oh Ken)

16: voadora com SF, SM agachado, CM agachado, ShunPuKyaku, Midare Sakura

**Kakato Otoshi (Heel Throw):** → + CM

**Skullo Dash:** →→

**SukorobakkuTan (Skullo Back Revolve):** ←←

**Skullo Head:** →↘↘ + S

**Skullo Crusher:** ↓↘→ + S

**Skullo Slider:** ↓↘→ + C

**Skullo Dive:** ←↘↘ + S

**Skullo Tokachefu:** ←↘↘ + C

**SUPER SKULLO CRUSHER:** ↓↘→↓↘→ + S

**SUPER SKULLO SLIDER:** ↓↘→↓↘→ + C



**SKULLO DREAM:** SR, SR, →, CR, SF

### Other Moves

**Skullo Tackle:** use Skullo Dash no oponente

**Taunt:** 360° + SF

## VEGA (M. Bison)

**Vega Warp (Forward):** →↓↘ + SSS ou CCC

**Vega Warp (Backward):** ←↓↙ + SSS ou CCC

**Psycho Crusher:** (c)←→ + S

**Psycho Knee Press:** (c)←→ + C

**Head Press:** (c)↓↑ + C

**Somersault Skull Diver:** aperte S depois de Head Press

**PSYCHO CANNON:** (c)←→←→ + S (carregar)

**KNEE PRESS NIGHTMARE:** (c)←→←→ + C

## ZANGIEF

**Flying Body Attack:** ↓ + SF (no ar)

**Stomach Block:** ← ou → + C (por trás do oponente)

**Double Lariat:** aperte SSS, ← ou →

**Screw Piledriver:** 360° + S (de perto)

**Russian Suplex:** 360° + S (de perto)

**Quick Double Lariat:** aperte CCC, ← ou →

**F.A.B (Final Atomic Buster):** 720° + S (de perto)

**F.A.B (Level 3 Version):** 720° + SSS (de perto, com a barra de super cheia)

**SUPER STOMPING:** ↓↘→↓↘→ + C

**SUPER STOMPING CANCELLER:** ↓↙← + C (durante o Super Stomping)

### Training Mode - Expert Missions

TMSK = TatsuMakiSenpuuKyaku

STMSPK = ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku

Guard Cancel = S + C de mesma força

## RYU

1: HaDoKen

2: TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes)

3: ShoRyuKen

4: ShinKu HaDoKen

5: ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku

6: voadora com CF, CF agachado

7: SM agachado, CM agachado (espere 1 seq. depois de SM)

8: CM agachado, HaDoKen

9: HaDoKen, ShinKu HaDoKen

10: TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes), ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku

11: voadora com CF, CF, ShinKu HaDoKen

12: CR (2 vezes), ShinKu HaDoKen (aperte ↓+CR, ↘→↓+CR, ↘→, S)

13: TatsuMakiSenpuuKyaku 2 vezes,

ShinKu HaDoKen, ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku (use CF para o TMSK, SR para o ShinKu HaDoKen, e então CR para o STMSPK)

14: ShoRyuKen, Shinku TatsuMakiSenpuuKyaku (use ShoRyuKen com SM e então STMSPK rapidamente)

15: voadora com CF, SM agachado, CM agachado, HaDoKen, ShinKu HaDoKen, ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku

16: TatsuMakiSenpuuKyaku (2 vezes), STMSPK, ShinKu HaDoKen, STMSPK

## KEN

1: HaDoKen

2: ShoRyuKen

3: TatsuMakiSenpuuKyaku (4 vezes)

4: ShoRyuReppa

5: ShinRyuKen

6: JigokuFuusha

7: SR, SR, SR

8: voadora com CM, SM, ShoRyuKen

9: HaDoKen, ShoRyuReppa

10: ShoRyuReppa, ShinRyuKen

11: voadora com CF, CF, ShoRyuReppa

12: Guard Cancel, Guard Cancel, ShoRyuReppa

13: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, ShoRyuReppa, ShinRyuKen

14: voadora com CF, CM agachado, TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes), ShoRyuReppa, ShinRyuKen (use CF para o TMSPK)

15: ShoRyuKen, ShoRyuReppa, ShinRyuKen (use SR para o ShoRyuKen, fazendo imediatamente o ShoRyuReppa)

16: voadora com CF, CM agachado, ShoRyuKen, ShinRyuKen (use SR para o ShoRyuKen)

## CHUN-LI

1: HiEnShu

2: HyakuRetsuKyaku

3: Spinning Bird Kick

4: KiKoSho

5: SenRetsuKyaku

6: RyuSeiRaku

7: CM agachado, CM agachado

8: SF, CM agachado

9: HiEnShu, CF agachado

10: Guard Cancel, RyuSeiRaku

11: YoSoKyaku, voadora com SF

12: Spinning Bird Kick, KiKoSho (use SF para o Spinning Bird Kick)

13: Spinning Bird Kick, YoSoKyaku (3 vezes)

14: HiEnShu, SF, SenRetsuKyaku (use CR ou CM para o HiEnShu)

15: KiKoSho, SenRetsuKyaku, KiKoSho

16: HiEnShu, HyakuRetsuKyaku, SenRetsuKyaku, KiKoSho, SenRetsuKyaku

## GUILE

1: Sonic Boom

2: Somersault Kick

3: Opening Gun Bit

4: Double Somersault Kick

5: Flying Buster Drop

6: voadora com SF, CF agachado

7: SR agachado, SR agachado, Sonic Boom

8: voadora com SF, SM agachado, Somersault Kick

9: voadora com SF, SR agachado, Sonic Boom, Opening Gun Bit (para os dois últimos golpes, faça (c) ←→, S, ←→, S)

10: voadora com SF, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick

11: Sonic Boom, Opening Gun Bit, Double Somersault Kick (faça como na sequência 9 e use o Double Somersault Kick imediatamente)

12: Sonic Boom, Double Somersault Kick

13: Somersault Kick, Double Somersault Kick

14: voadora com CM, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick, Double Somersault Kick

15: voadora com CM, CR, Sonic Boom, CM agachado, Opening Gun Bit

16: Double Somersault Kick, Opening Gun Bit (faça o Opening Gun Bit quando Guile tocar o chão após o 1º Somersault Kick)

## ZANGIEF

1: Double Lariat

2: Quick Double Lariat

3: Russian Suplex

4: Screw Piledriver

5: Super Stomping

6: Final Atomic Buster

7: Final Atomic Buster (Level 3)

8: Stomach Block (use o Guard Crush para tontear Ryu, então pule rapidamente sobre ele e faça o Stomach Block antes que ele vire)

9: SM agachado, CM agachado

10: Use um Double Lariat para acertar Ryu enquanto ele faz um HaDoKen

11: Flying Body Attack, SR, Double Lariat

12: Super Stomping, Final Atomic Buster (enquanto Ryu está bloqueando o Super Stomping, faça o Final Atomic Buster)

13: voadora com CF, CR, Quick Double Lariat

14: voadora com CF, CM agachado, Super Stomping

15: Use um Screw Piledriver em Ryu enquanto ele está pulando ou chutando (para ficar mais fácil escolha a sequência 14, faça o Screw Piledriver, pause imediatamente, escolha Mission Select e coloque novamente no 15. Quando você despauzar Zangief vai fazer o golpe em Ryu e será contado como um sucesso)

16: Super Stomping, Super Stomping Canceller, CM, Super Stomping (faça tudo enquanto Ryu estiver no canto)

## HOKUTO

1: ChoGekiHo

2: ChoGekiHo, ShouGekiHa

3: ShinKuGeki

4: ShinKyakuGeki

5: Go ? Ko (←↓↙ + S) (contra-ataca o CF de Ryu)

6: GekiHouGi

7: KiRenEki

8: RyuuSui



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME**

**PROGAMES**

**CONSUMIDOR FINAL**

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

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

**LOJISTA**

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

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

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

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000





**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.  
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS  
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO  
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

# **PROGAMES**

## **Lojas Franquiadas**

### **SÃO PAULO**

- LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444  
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 -Tel.: (011) 6950-6329  
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784  
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039  
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142  
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190  
POMPÉIA - R. Desembargador dd/ale, 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  
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373  
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033  
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612  
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 746-1986  
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350  
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)  
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)  
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094  
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019  
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250  
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B -Tel.: (014) 322-2424  
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025  
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179  
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163  
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740  
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920  
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475  
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)  
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

### **BAHIA**

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

### **BRASÍLIA**

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

### **CEARÁ**

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

### **MINAS GERAIS**

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

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

### **PARAÍBA**

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

### **PARANÁ**

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

### **RIO DE JANEIRO**

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catêto, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAI)

PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 -Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

### **RIO GRANDE DO SUL**

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

### **SANTA CATARINA**

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

### **SERGIPE**

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

[www.progames.com.br](http://www.progames.com.br)

Informações sobre Franchising

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