

ACAO
**GAMES
ESPECIAL**

52 PÁGINAS!
APENAS R\$ 3,50

SÓ DICAS LUTA


EDITORA
AZUL

**1750
GOLPES
200 DICAS**

ARCADE

**MORTAL KOMBAT 4
VENÇA NO PRIMEIRO SOCO**

PLAYSTATION

**TODOS OS GOLPES
DE BLOODY ROAR
E TERÄS KÄSI**

SATURNO

**DETONE EM FATAL FURY
SPECIAL E X-MEN VS. STREET**

NINTENDO 64

**FIGHTERS DESTINY É
O MELHOR GAME DE
LUTA DO CONSOLE**

Edição Especial Nº 6
Marco de 1998 R\$ 3,50
ISSN 1414-3267



Confira no verso

START

Nossa capa



Bata sem piedade

Gente, a nova safra de jogos de luta veio tão cheia de armas, combos e magias que não dá para resistir. Por isso, caprichamos e antecipamos este especial *Só Dicas Luta*, para você curtir em casa ou nos fliperamas da vida o mais

rápido possível. Está tudo aí. E esperamos que você consiga dar aquela surra virtual nos caras mais entopetados do pedaço.

**Abraços Mortais da
Equipe Ação Games**

Reptile, com o novo visual de *Mortal Kombat 4* enfrenta Venom. Ilustração exclusiva de Marcelo Campos e Rogério Vilela, da Fábrica de Quadrinhos

Detonados + Dicas 6 a 44

NINTENDO 64

- 6 Fighters Destiny
- 10 Mace
- 14 Clayfighter 63 e 1/3

PLAYSTATION

- 18 Samurai Shodown 4 Special
- 20 Bloody Roar
- 24 Star Wars - Masters of Teräs Käsi

SATURNO

- 36 X-Men Vs. Street Fighter
- 40 Real Bout Fatal Fury Special

ARCADES

- 26 Mortal Kombat 4
- 40 Samurai Shodown 64



Dicas 45 a 51



- 45 The King of Fighters '97 (Arcade/ Neo Geo)
- 46 Mace (N64)
- 47 Battle Arena Toshinden (PC)
- 47 K-1 Grand Prix (PST)
- 47 Star Wars: Masters of Teräs Käsi (PST)
- 47 X-Men Children of the Atom (PC)
- 47 X-Men Vs. Street Fighter (SAT)
- 51 All Japan Pro Wrestling (SAT)
- 48 Street Fighter Ex Plus Alpha (PST)
- 48 Dragon Ball Final Bout (PST)
- 48 K1-Revenge (PST)
- 48 Marvel Super Heroes (PST)
- 49 Street Fighter Collection (SAT)
- 49 Marvel Super Heroes (SAT)
- 50 Mortal Kombat Trilogy (SAT)
- 50 Samurai Shodown 4 (SAT)
- 50 Street Fighter Collection (PST)
- 51 Marvel S.Heroes Vs. Street Fighter (Arcade)

Lançamentos 3 a 5

- 4 Brave Spirits (Nintendo 64)
- 5 Critical Blow (Playstation)
- 5 Dual Heroes (Nintendo 64)
- 3 Marvel Vs. Capcom (Arcade)
- 4 The Last Blade (Arcade/Neo Geo CD)
- 5 Virtual Hiryuno-ken (Nintendo 64)
- 4 WCW Vs. NWO (Nintendo 64)



MARVEL VERSUS CAPCOM



O quarto arcade da série é o melhor

Por Ivan Cordon

Se você está conferindo cada novo arcade desta série, vale a pena dar uma olhadela neste. O jogo é muito radical, com uma pancadaria infernal, efeitos visuais impressionantes e uma jogabilidade muito boa.

São quinze personagens selecionáveis, mais um segredo que provavelmente é o Akuma. Apesar do subtítulo (Clash of Super Heroes), o game traz o vilão Venom.

MAIS VINTE NA PARADA

Além dessa galera, há mais vinte personagens secundários, que são escolhidos aleatoriamente e podem ser chamados pelo jogador durante a batalha, para dar uma força. Entre eles estão Juggernaut, Magneto, Sir Arthur (do Ghost 'n' Goblins), Jubilee e

outros. Esses personagens substituem o Cross Over Assist do arcade anterior, mas eles não são tão úteis, já que podem ser usados apenas algumas vezes.



Marvel Vs Capcom tem um visual arrasador. Confira as imagens



QUATRO NA TELA

E como novidade pouca é besteira, agora há o Duo Team Attack, um comando para chamar seus dois lutadores para a briga; os dois com golpes especiais infinitos: o perdedor não esquece a surra tão cedo! Mas se o cara for bom, pode detonar os seus dois personagens de uma vez!

Apesar de tantos ataques extras, Marvel Vs. Capcom é mais difícil que o jogo passado, porque o chefe Onslaught possui duas transformações e na segunda é bem mais difícil de derrotar que o Apocalypse.

MARVEL VS. CAPCOM

Arcade de luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Já lançado.

9,0

Jogabilidade muito boa, visual excelente e diversão em cima. Apenas o som ficou lugar-comum.

QUEM ESTÁ NO JOGO

Da Marvel: Homem-Aranha, Gambit, Venom, War Machine, Capitão America, Hulk e Wolverine (o protegido, pois é o único personagem presente desde a primeira versão).

Da Capcom: Captain Commando, Megaman, Ryu (que ganhou um Ken Mode e o Akuma Mode), Morrigan, Chun-li, Strider Hiryu, Zangief e Jin Saotome (de Cyberbots).

Nintendo 64

Dual Heroes

Fraquinho, fraquinho... Um dos piores do console

O N64 tem poucos jogos de luta realmente bons e, sinceramente, Dual Heroes não está nesta lista. O game é decepcionante, nem parece rodar em um 64 bits. Os gráficos estão embaçados e mal definidos. Poucos golpes, movimentação que trava muito e controle somente pelo analógico tornam a jogabilidade uma das piores já vistas. Os lutadores mais se parecem com clones dos Changeman e Power Rangers. Tenham dó! Enfim, vale continuar com Fighters Destiny, Mace ou Killer Instinct Gold.

DUAL HEROES

Da Hudson, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

6,0

O game está péssimo em todos os aspectos. Nem parece que é do Nintendo 64.



O gráfico é embaçado e as músicas não tem há ver com o jogo



Arcade/Neo Geo CD

The Last Blade

Jogabilidade apurada, com muitos recursos de combate

The Last Blade traz doze lutadores equipados com facas, bastões e outras armas exóticas. O equilíbrio das batalhas é surpreendente! Um personagem que usa as mãos para lutar pode desafiar, sem desvantagens, um oponente com espadas. Outro ponto forte do game são as animações dos lutadores e dos cenários. As músicas e os efeitos sonoros acompanham bem o clima das batalhas.

THE LAST BLADE

Da SNK, 1 ou 2 jogadores. Já nos fliperamas. Lançamento em CD para o Neo Geo em março, no Japão.

9,0

Um bom game no estilo de Samurai Shodown. Gráficos superdetalhados, músicas destruidoras e jogabilidade com muitos recursos. Promete!



Kaede detona o golpe "Bad Dragon Rise"

Nintendo 64

WCW Vs. NWO

Muita pancadaria com gráficos legais

Lex Luger, Hollywood Hogan, Black Ninja e outros lutadores barra-pesada estão de volta! As lutas são cheias de golpes engraçados como agarrões, pulos de barriga e safanões em geral. Os lutadores também brigam fora do ringue e até sangram. As lutas rolam em cinco modos diferentes e podem ser ajustadas para durar de 5 minutos a uma hora. Os gráficos seguem na boa e imitam bem a imagem real dos atletas. O problema é a jogabilidade: é cansativa e você tem de treinar muito para pegar a manha dos golpes.



Quando cair fora do ringue, volte logo ou perderá a luta

WCW VS. NWO

Da THQ, 1 a 4 jogadores. Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.

8,5

Jogo divertido, com gráficos legais, mas que peca pela jogabilidade complicada demais para este gênero.

Playstation

Critical Blow

Jogo de luta cheio de inovações

Especiais arrasadores, golpes animais e criatividade é o que espera por você em Critical Blow. Este jogo de luta da Banpresto lembra VS e Bloody Roar e simplesmente arregaça. São dez personagens normais, quatro secretos e lutadores que podem se transformar em verdadeiras máquinas de lutar. A grande novidade do jogo é o Trading Mode: a cada três vitórias com a mesma barra de energia você recebe cartas que, combinadas aos seus poderes, detonam o inimigo. Além disso, seu personagem ganha os golpes dos oponentes à medida que vai vencendo.

**CRITICAL
BLOW**

Da Banpresto, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card. Nas prateleiras.

8,5

Jogabilidade ótima, bom desafio e gráficos legais fazem de Critical Blow um dos mais viciantes jogos de luta.



Combine a carta da água com seus golpes para congelar os rivais

Nintendo 64

Brave Spirits

Pancadaria fraca com gráficos feios

Outro jogo de luta livre para o N64. Só que este é japonês (o que atrapalha um pouco) e não tem todo o espetáculo da versão americana. Os gráficos são feios, sem muito capricho. O som também perde para WCW Vs. NWO principalmente nos gritos da torcida. A jogabilidade é legalzinha, mas os golpes também não são tão divertidos quanto o dos americanos. Se mesmo assim você quiser experimentar, tente jogar com mais três amigos. É um pouco mais divertido.



Aperte B + B e dê uma voadeira no peito do adversário com os dois pés

**BRAVE
SPIRITS**

Da Hudson, 1 a 4 jogadores, Save no Memory Pak, cartucho japonês. Já nas prateleiras.

7,5

Gráficos feios e som ruim com jogabilidade razoável. Fique com o americano.

Nintendo 64

Virtual Hiryuno-Ken 64

Versão melhorada em gráficos e jogabilidade

Cenários caprichados, jogabilidade bem simples e som legal. Esta é a receita que a Culture Brain encontrou para radicalizar este game que saiu sem muito sucesso há algum tempo para o Playstation.

A maior novidade é o modo no qual os lutadores são pequenos como em Puzzle Fighter. É uma espécie de RPG e nas lutas você ainda ganha níveis e dinheiro para comprar novas armaduras, armas, poções e outras coisas.

O modo de luta com os personagens normais foi mantido e agora dá para jogar com movimentação em 3D ou 2D. Os sistemas de combo, especiais e os superdesfechos também foram mantidos.



A versão 1.5 do game pode ser jogada com movimentação em 3D ou 2D

No modo Pocket Fighter os personagens ficam pequenos e cabeçudos



Nesta tela você pode comprar ou vender armas, itens e armaduras

**VIRTUAL
HIRYUNO-KEN**

Da Culture Brain, 1 ou 2 jogadores, cartucho japonês. Nas prateleiras

8,0

Gráficos legais, jogabilidade boa e ótimo desafio

Nintendo 64

FIGHTERS

O melhor game de luta do N64 é uma mistura de Tekken e Virtua Fighter, mas não é simplesmente uma cópia. O game é suficientemente original para emplacar e se garantir. Só não levou nota 10 porque há modos fáceis demais. Em compensação, você vai suar para vencer a vaca (isso mesmo, você encara uma vaca) e o mestre do game. São 14 lutadores de vários lugares do mundo e quatro deles são secretos.

O jogo dá um show em jogabilidade, gráficos e sons. Uma das maiores inovações é que você não vence as lutas apenas por nocaute do rival e sim por pontos que precisa alcançar.

FIGHTERS DESTINY

Nintendo 64, Luta, da Ocean/Imagineer, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

9,0

Divertido, bonito e inovador. Mas alguns modos de luta são fáceis demais.

MODOS DE BATALHA

Versus Com – Você luta contra todos e não há um chefe final.

Master Challenge – Enfrente o mestre do game. Vencendo-o você ganha um golpe novo. Se perder a luta você perde o golpe. Neste modo você também luta contra o Coringa e se for derrotado por ele perde todos os golpes que ganhou.

Versus Mode – Enfrente um amigo.

Training – Pratique golpes e combos.

Record Attack – É dividido em três partes.

Survival – Enfrente até cem oponentes. É cansativo.

Fastest – Vença as lutas rapidamente.

Rodeo – Lute contra uma vaca e tente ficar o maior tempo possível dentro do ringue. A dificuldade é grande.



MEMORY PAK

Use o Memory Pak para gravar os golpes e personagens secretos que ganhou. Se não usá-lo você vai perder tudo ao desligar o console.

RUJI



Triple High Kick – →, B, B, B
 Combo High – Low – →, B, B, A
 Con. 3 Kick – →, A, B, B
 Con. 3 Fist – B, B, ← B
 Surface Mach Punch – → →, A, A, B, B
 Surface Mach Punch 2 – → →, A, A, B, B, B
 Back Mach Punch – ↓ ↘ →, B, B, B, B, → B
 Mach Upper – ← ←, B
 Mach Kick – ← ↘ ↓, A, A, B
 Rock Crusher – → ↘ ↓, B
 Shinra-Bansho-Zen – ↓ ↘ → ←, B

BORO

High Low Side Kick – →, B, A
 Joint Sky Cannon – → →, B, B, B
 Rising Dragon – ↓ ↘ → ↘, B
 Mau-So-Kwaku 2 – ↓ ↘ → ↑, B, ↑, B
 6 Back Fist – ↓, B, B, B, B, ↓, B, B
 Plain Step Kick – →, A, B, B
 Plain Step Low – →, A, B, A
 Rainbow Sommersault 2 – ↘, B, ↓, B
 Rainbow Sommersault 3 – ↘, B, ↑, B, ↘, B
 Sommersault Slider – ←, A, B
 Elbow Upper – ←, B, →, B, B

GOLPES SECRETOS

O game dá todos os comandos de golpes na tela, menos os 11 secretos que só podem ser vistos depois de vencer o mestre. Mas você pode executá-los sem ter de passar pelo mestre, por isso damos aqui o serviço com os golpes secretos de todos.

DESTINY

*Até que enfim
um game de luta
original para
o Nintendo 64*

Por Odair Braz Junior

ABDUL



Thrust Hell Thrust - ←, B, B, B, B, B
Fire Ball Sky - ↓ ↑, B
Hell Jab 2 - B, B, B
Rabbit Hell - ↓ →, B
5 Rapid Snake - →, B, ←, B, B, B, B
Dallah Bow - ← →, B, A, B, B
Dallah Cheer - ← →, B, A, B, B
Poison Hand - ↑, B, →, B
Pata-Pata Attack - ← → →, B, B, A
Bata-Bata Attack - B B A B, →, A
Hell Hyakuretsu-Ken - ↓ → ← ↓, B



LEON



2 Low Counter High - A, A, → B
Jolt Knuckle Blow - → →, B, →, B
Sun Knucle - ↗, B, B, ↑, B
Outside Spike - ↓, B
Combo Sinker Arm - ← ←, B, B, B
Double Spin Kick - ← ←, B, ↓, B
Rainbow Riser -
← ↓, B (Acresente
B para mais Hits)
Back Knuckle Melt -
↙, B, B, A
Back Knuckle Rise -
↙, B, B, B, ↙, B
Jackal Spin
Combo 2 -
↘, B, ←, B, B
Super Nova -
↓ ↙ ← →, B



PIERRE



Infinity Spin - → ←
Double Spin Low 2 - →, A, A
Combo Elbow - B, B, B, → B
Combo Crouch Kick - B, B, B, A
Air Low Kick - ↓ →, B, B, A
Quick Middle - ←, B, B
Crab Kick - ←, B, B, ↑, B
Unbelievable - Com o oponente atrás de
você, A, B
Satelite Kick - Com o oponente atrás de
você, ← →, B
Delay Satellite - Com o oponente atrás de
você, ← →, B, ↓
Back Hell Tap 3 - Com o oponente atrás de
você, ↓, B, B, B
Bamboo-Copter - → ↓ ↘, B
Very Mysterius Dance - ← ← →, B

TOMAHAWK



KK Blow - →, B, B, →, B
 Drop Kick 2 - B, B, B
 Power Toe - B, B, ↓, B
 Stomping 4 - →, A, A, A, A
 Fight Kick - ↓, ↓, ←, B
 Low Drop Kick - →, →, A
 Quick Quarter - ↓, B
 Ali Savate - ↘, A, B
 Reverse Drop Kick - Com o oponente atrás de você, ↑, B
 Throw Reverse - →, →, A, B
 Reserve Breaker - →, →, A, B, ↖, ←, ↓
 Reverse Atomic - Com o oponente atrás de você, →, →, A, B, ←
 Reverse Giant - →, →, A, B, ←, →, ↓, ↘, →
 Final Bomber - ↓, ↑, →, B

NINJA



Avalanche Knee - ↘, B, A, B
 Cho-Chu-Geki - →, →
 Phantom Wood - ↓, ↓, ←, B, ←, →, B, ↓, B, →, A, ↓, ↓, ↓, B, ←, ↓, ↓
 Phantom Wood 2 - ↓, ↓, ←, B, ←, →, B, ↓, B, →, A, ↓, ↓, ←, B, ←, ↓, ↓, ↑, B
 Moonlike Feet - →, B, B, →, B
 Mau-So-Kyaku - ↓, ↓, ↑, B
 Evil Spread - Com o oponente atrás de você, ↓, B
 Amagake - ↓, ↓, ←, B
 Dust - →, ←, B
 True Hidden Feet - A, B, →, B
 Armour Crack - ←, ←, B, ↑, ↑, B
 Chidori-Uchi - →, ↘, ↓, ↓, ←, B

MEILING



Triangle Heat - ↓, ←, B
 En-Koo-Thingh - ↘, B
 Guin-Kaku - →, →, A
 Gui-Ten-Kakusho - →, →, A, B, B, B, B
 Gui-Shokyaku-Shotai - →, →, A, A, A, A, A
 Kin-Kaku - ↓, A, B
 Middle Kin-Ten-Kakusho - ↓, A, B, B, B, B, →, B
 Kin-Ten-Kakusho - ↓, A, B, B, B, B, B, B
 Kin-Shokaku-Shotai - ↓, A, B, A, A, A, A, A
 Butterfly Attack - →, B
 Butterfly Clean - →, B, A
 Sliding 2 - ←, ↓, ↓, A
 Dragon Jump - A, A, A, B
 Cross Elbow - ←, →, B
 Shisen Yakuman - B, B, B, A, B, B, ↓, B
 4th Gate Thunder Kick - →, ↘, ↓, B

BOB



Evil Hammer - ↗, ↓, B
 Step Hammer - ↓, B, ↓, B, ↓, ↓, B, ↓, B, ↓, B
 Combo Hell Bomb - B, B, →, B
 Double Horizon Chop - →, →, B, →, B
 Dry Bull Head - ←, B, →, B, B
 Combo Middle Stub - A, A, →, B
 JP Body Blow - ↘, A, B, B, ←, B
 JP Head Rise - ↘, A, B, B, ↘, B
 Elbow Twist Right - ←, →, B, B, B
 Single Heel Bomb - →, →, ↘, B
 Omega Tornado - ↓, ←, ↑, B



VALERIE



Double Palm Attack - →, B, B, B, →, B
 Chototsu-Teng-Chi - →, B, ↑, B, A
 Palm Hit Cancel - B, B, R
 Sanda-So-Teng-Kyaku - B, B, B, A, ←, B
 Dance - A, B, B, B, A
 Long Dodge and Attack - ←, A, B
 Eagle Killer - ↓, →, B
 Double Upper - ↘, B, ↘, B
 Elbow Twister Thrust - Com o oponente atrás de você, B
 Reshin-Kikow-Sen - ←, ←, B
 Heaven Earth Breaker - ←, →, ↘, ↘, B



PERSONAGENS SECRETOS

MASTER

3 High Kick - →, B, B, B
 2 High Middle - →, B, B, →, B
 2 High Low - →, B, B, A
 Back Fist - →, →, B
 Bumping Punch - ←, ←, B
 Get a Fall - ←, →, B
 Guts Fist - ←, B
 Fall Asleep - ←, B, L
 Rising Attack - ↘, B
 Mach Punch - ↓, ↘, →, B, B, B, B
 Trick Attack - ↓, ↘, →, B, B, B, A
 Mach Kick - ←, ←, ↓, A, A, B
 3 Low Kick - A, A, A
 Up 3rd Grade High - A, B, B
 Slidding - →, →, A
 Low Kick - →, A
 Spiral Kick - ↑, A, B ou ↗, A, B
 Leg Kick - A, A
 Tomoe Throw - ↓, A, B
 Mach Shoulder Throw - ↓, ↘, →, B, B, B, →, A, B
 Mach Suplex - ↓, A, B

USHI

Jab Shoulder - B, →, B
 Combo Down Shoulder - B, B, B, ←, B
 Iron Mountain Tackle - →, →, B
 Back Beef Low Kick - Com o oponente atrás de você, B, B, B, B
 Back Beef Low Kick - Com o oponente atrás de você, A
 Acrobat Kick - ←, →, B
 Ready for Fight - Longe do oponente, A, B, depois faça, →, B ou ←, B ou →, A
 Puzzling Punch - →, B
 Pile Horn - ←, B
 Beef Ali - ←, A, A, A
 Dodge and Attack - ↘, A, B
 Long Life Milk - L L
 Cajun Beef - Perto, A, B
 Back Giant Swing - Com o oponente atrás de você, ←, ←, ↓, ↘, →, A, B

JOKER

One Two Low High High - B, B, A, B, B
 One Two High Low - B, B, →, B, A
 One Two High Middle - B, B, →, B, ↘, B

One Two High Middle Low - B, B, →, B, ↘, B, A
 Combo Somersault - B, B, ←, B
 Middle High - A, B, B
 Piece Kick - ←, ↓, ←, B
 Force Right - →, B, B, B, B
 Head Bat - ←, ←, B
 Head Upper - ←, ←, B, B
 Triple Counter Hook - →, →, B, B, B
 Double Jolt Low - →, →, B, B, A
 Elbow Right - ↓, B, B
 Sommesault - ↓, ↑
 Sole Kick - ↓, ↑, B, B, B
 Sole Savate - ↓, ↑, B, B, B, →, B
 Sole Ant - ↓, ↑, A
 Sole Somersault - ↓, ↑, A, ←, B
 Diving Head - ←, B
 Crash Slidder - ↗, A, →, A
 Hip Twister - →, A, B, ↓, A, B
 Dodge and Attack - B, A, B
 Neck Hanging Tree - A, B
 Choke Sleeper - Com o oponente atrás de você, A, B
 P Special - Com o oponente atrás de você, ↓, A, B
 Giant Swing - →, ←, ←, ↓, ↘, →, A, B
 Plasma Black Hell - →, ←, B
 Joker Fan - ←, ←, ↓, B
 Joker Arrow - ←, ←, →, →, A, B
 Joker Buster - ↓, A, B
 Fire Mill - ←, ↓, ↘, A, B
 Darsteiner, ←, →, A, B
 Volcano Cross Buster - →, ←, →, A, B
 Blue Star Whip - Com o oponente atrás de você, ←, A, B

ROBERT

Practice Right Punch - B
 Practice Left Punch - ↓, B
 Practice Right Kick - →, B
 Practice Left - ←, B
 Practice Down Punch - ←, →, B
 Piston Upper - →, ↓, ↘, B
 Slow Side Hold Throw - →, A, B
 Fast Side Hold Throw - ←, A, B
 Loose Neck Hanging - ↘, A, B
 Tight Neck Hanging - ←, A, B
 Robert Kick - →, →, B

MACE THE DARK AGE

Um game de luta à altura do Nintendo 64

Por Ivan Cordon

Mace: The Dark Age é um jogo de luta surpreendente! Primeiro porque está mesmo a altura do padrão N64. Depois porque esta versão conseguiu a proeza de ficar melhor que a do Arcade.

O visual do game é muito bonito e os cenários e personagens totalmente poligonais. Mace traz dois personagens novos e cinco secretos. No total são 17 lutadores. Com ambientação 3D, você ainda pode interagir em alguns cenários, jogando objetos e derrubando o oponente em lagos de lava.

Outro ponto forte do game são os efeitos de luz das magias e os Fatalities, um mais sangüinário que o outro.

Sem dúvida alguma Mace: The Dark Age será um dos grandes sucessos do N64 para a galera que gosta do gênero.

MACE: THE DARK AGE

Luta, da Midway/Atari Games, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

9,0

Mace para o N64 saiu com mais qualidade do que a versão do Arcade. O visual em 3D é o mais bonito já visto neste console.

Os Botões podem ser trocados:
A por B, C → por C↑ e C↓ por C←

AL RASHID

Combos Básicos

C→, A, C→

C↓, C↓, A

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Block Attack -
← + C↓

Dodge Left - L + C↓

Dodge Right - L + A

Sand Devil - Segure C↓ por 2s, depois solte C↓

Flashcut Left - ↓ →, C↓

Power Chop - A + C↓

Sweep Kick - ← + C→

Big Spin Uppercut - → ↓ →, C↓

Side Kick - ← →, C→

Blade Tornado - → ↓ ←, C↓

Double Chop - → + A + C↓

Air Dive - No ar, ← →, A



Execution - Perto, ← ↓ → ←, C↓

Advanced Combos

7 Hit - ← + C↓, C↓, C↓, A, ↓ ↘ →, C↓, segure C↓, ↓ ↘ →, A, solte C↓

7 Hit - ← + C↓, segure C↓, A, solte C↓

8 Hit - ← + C↓, C↓, C↓, segure C↓, A, solte C↓

6 Hit - ← + C↓, C↓, A, ← + A + C↓

TARIA

Combos Básicos

C↓, C→, C→

A, A, C↓

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Dagger Stab -
← + A

Left Side Attack -
L + A

Flip Kick - ↓ →, C→

Right Side Attack - L + C↓

Double Low Spin - → ↓ ←, C↓

Rush Forward - ← →, C↓

Bladegeyser - → ↓, A

Air Fireball - No ar, ↓ →, A

Low Dagger - C↓ + C→





Fireball - ↓ →, A

Overhand - → + A + C↓

High Thrust - A + C↓

Execution - Distância de uma rasteira, segure C↓, então solte

Advanced Combos

7 Hits - ← + A, A, A, C↓, ← ↓ ↓ ↓ → + C↓, ↓ ↓ → + A

7 Hits - ← + A, A, A, C↓, ← ↓ ↓ ↓ → + C↓, ↓ ↓ → + C↓

THE EXECUTIONER

Combos Básicos

C↓, C→, A

A, A, C↓

Head Stab - ← + A

Air Attack - No ar e perto do chão, A

Big Swing -

← + C↓

Devastator -

← →, A

Axe Hook - ← ↓ →, C↓

Sweepchop - ↓ ←, C↓

Fadeback - A + C↓

Overhand - → + A + C↓

Execution - ← ↓ → ← ↓ →, A

Advanced Combos

7 Hits - ↓ + A, A, A, ← →, A, → ↓ ↓ ↓ ←, C↓

6 Hits - A, A, C↓, ← →, A, ← ↓ ↓ ↓ →, C↓

5 Hits - ← + A, A, A, ← ↓ ↓ ↓ →, C↓

5 Hits - ← + A, A, A, ← + C↓

4 Hits - C↓, C→, A, ↓ ↓ →, A



Corpse Kiss - ↓ →, A

KOYASHA

Combos Básicos

C↓, A, C→

A, C→, C→

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Far Stab - A + C↓

Back Kick - C↓ + C→

Spin Kick - ↓ ← →, C→

Left Attack - L + A

Ankle Biter - L + C↓

Sweep - ← + C→

Deception - → ↓ ←, C↓

Slide - ← →, C→

Electo Shuriken - ↓ →, A

Heel Drop - → ↓ ←, C→

Overhand - → + A + C↓

Air Grab - No ar e perto do oponente, A + C↓

Execution - ← → ← →, A



Lowhigh - → ↓ →, C↓

Advanced Combos

8 Hits - L + C↓, C↓, C↓, Spin Kick, Spin Kick,

Spin Kick, → + A + C↓

8 Hit - C↓, A, C→, ↓ ↓ ←, C→, ↓ ↓ ←, C→,

↓ ↓ ←, C→, ↓ ↓ →, A, ↓ ↓ →, A

LORD DEIMOS

Combos Básicos

C↓, C↓, A + C↓

C↓, ↓ + C↓, ↓ + C↓

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Iron Fist - ← + A

Soul Kick - ← →, C→

Hell-Icopter - ← ↓ →, C↓

Shoulder Rush - →, →, C↓

Fire Wall - ← ↓ →, A

Quick Power - ← →, C↓

Homerun Swing - A + C↓

Overhand - → + A + C↓

Mega Thrust - ← + A + C↓

Execution - Distância de uma rasteira,

→ ← ↓ →, C↓

Advanced Combos

7 Hits - ← + A, C↓, C↓, ← ↓ ↓ ↓ → + C↓, ← →, C↓, ← →, C↓

6 Hits - ← + A, C↓, C↓, → →, C↓, ← →, C↓, ← →, C↓

4 Hits - ← + A, C↓, C↓, A + C↓, A + C↓, ← + A + C↓

3 Hits - C↓, → →, C↓, ← →, C↓

3 Hits - ← ↓ ↓ ↓ →, C↓, ↓ ↓ →, A

MORDOS KULL

Combos Básicos

C↓, A, ← + C↓

A, C↓, A

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Shield Rush -

← →, C↓

Side Kick - ← →, C→

Dodge Left - L + C↓

Dodge Right - L + A

Hellattack - ← ↓ →, C↓

Block High, Go Low - → ↓ ←, A

Block Low, Go High - → ↓ ←, C↓

Sweep - ← + C→

Anticrouch - → + A + C↓

Flail Twirl - ← + A + C↓

Bell Ringer - A + C↓

Execution - Perto do oponente, ↓ ↓ ←, C↓

Advanced Combos

7 Hits - A, C↓, A, ← →, C→, ← →, C→, ← →, C↓, → ↓ ↓, C↓

8 Hits - A, C↓, A, ← ↓ ↓ ↓ →, C↓, ← →, C→, ← →, C→, ← →, C→

3 Hits - ← + C↓, ← →, C↓, → ↓ ↓, C↓

3 Hits - ← ↓ ↓ ↓ →, C↓, → ↓ ↓, C↓

4 Hits - C→, ← →, C→, ← →, C→, ← + C→



Dragon Strike - → ↓ →, C↓

NAMIRA

Combos Básicos

C→, C↓, A
C→, C→, ← + C→
Air Quick - No ar e perto do oponente, aperte A
Spin Left - ← + A
Spin Right - ← + C↓
Heelslap - ↓, C→
Sweep - ← + C→
High Kick - →, →, C→
Twirl - A + C↓ + C→
Dodge Slash - L + C↓
High Thrust - A + C↓
Low Thrust - C↓ + C→
Anticrouch - → + A + C↓
Powerchop - ← + A + C↓
Block High, Cut Low - → ↓, A
Execution - Perto do oponente, ↓ ↓ ← →, C→



Execution - Perto, ← ↓ → ←, C→

Head Rush - ← + A + C↓
Big Chop - A + C↓
Anticrouch - → + A + C↓
Double Axe Attack - A + C↓ + C→
Frenzy - → + A repetidamente
Thunder Clap - ← →, A

Advanced Combos

6 Hits - C↓, A, A, ← →, C→
5 Hits - C↓, A, A, ↓ ↘ →, C↓
4 Hits - A + C↓, ← →, C→

TAKESHI TSUNAMI

Combos Básicos

C↓, A, C↓
A, A, C↓
Air Quick - No ar e perto do chão, A
Steel Waterfall - → ↓ ←, C↓
Hop Kick - ← →, C→
Energy Palm - ← →, C↓
Typhoon Fury - → + A repetidamente
Sweep - ← + C→
High Thrust - A + C↓
Low Thrust - C↓ + C→
Zen Dodge - L + C↓
Left Spin - L + A
Dodge Slash - → + A + C↓
Execution - Perto do oponente, → ↓ ← ↓ →, C↓



Flipping Uppercut - ← ↓ →, C↓

Advanced Combos

8 Hits - → ↘ ↓ ↘ ←, C↓, ← →, C→, A, A, C↓, ← →, C↓, → + C↓, ← ↘ ↓ ↘ →, C↓

XIAO LONG

Combos Básicos

C↓, A, C→
A, C→, C→
Air Quick - No ar e perto do chão, A
Kneehit - ← + A
Hop Kick - ← →, C→
1000 Staffs - segure, C↓ por 2 seg, depois solte
Staff Sweep - ↓ →, A
Leg Sweep - ← + C→
Fierce - A + C↓
Spin Kick - ← ↓ →, C→
Lowhigh - → ↓ ←, C↓
Slide Right - L + A
Block/Kick - → ↓ ←, C→
Thrust - ← →, A
Slide Left - L + C↓
Knockout - ← ↓ →, C↓
Overhand - → + A + C↓
Execution - ← → ← →, C↓



Orb - ← 2s, →, C↓

Advanced Combos

12 hits - Segure C↓ 2s, A, C→, solte C↓ ← ↘ ↓ ↘ →, A, ↓ + C↓, ← ↘ ↓ ↘ → + C↓
10 Hits - Segure, C↓, A, C→, solte C↓, → ↘ ↓ ↘ ←, C↓
9 Hits - Segure C↓, A, C→, solte, A + C↓
3 Hits - C↓, A, ← ↘ ↓ ↘ →, C→
4 Hits - A, C→, C→, → ↘ ↓ ↘ ←, C→



Heel Drop - ← →, C→

Advanced Combos

9 Hits - C→, C↓, A, ← + A, A, C↓, ← + C↓, C↓, A + C↓ + C→
6 Hits - C↓, ← + C↓, C↓, ↓ ↘ →, C→, C→, A + C↓ + C→

RAGNAR BLOODAXE

Combos Básicos

A, C↓, A + C↓
C↓, A, A
Air Quick - No ar e perto do chão, A
Valhalla Sweep - ← ↓ →, C↓
Roll n' Scoop - ← →, C→
Fake Roll n' Scoop - →, →, C→



DREGAN

Combos Básicos

C↓, C↓, A

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Sword Pierce - A + C↓

Dodge Left - L + C↓

Dodge Right - L + A

Jump Attack - ← → + C↓

Sword Uppercut - → ↓ → + C↓

Shielded Attack - → ↓ ← + C↓

Sword Strike - → + A + C↓

Dropkick - ← → + C→

Whirlwind Kick o'Rama - Segure C↓ por 2s, então solte, C↓

Throw & Stab - C↓ + C→

Execution - Perto do oponente, → ↓ ← ↓ →, C→



Skull-Shot - ↓ → + A

Advanced Combos

4 Hits - A + C↓, C↓, C↓, A

HELLKNIGHT

Combos Básicos

C↓, C↓, A

Tail - Shot - ↓ → + A

Axe Uppercut - ← ↓ → + C↓

Axe Charge - ← 2s, → + C↓

Axe Takedown - → ↓ ← + A

Execution - ← ↓ → ←, C→

Advanced Combos

4 Hits - C↓, C↓, A, ← ↓ ↓ → + C↓



Firewall - ← → + A



Egg Launch - Pule, A + C↓

POJO

Combos Básicos

A, A, C↓

C↓, C↓, A

Chop - → + A + C↓

Charge - ← → + A

Explosion - A + C↓ + C→

Jump Kick - → ↓ ↓ ← + C↓

Chicken Scratch - ← → + C→

Execution - Perto do oponente, → →, C→

Advanced Combos

4 Hits - A, C↓, A, A + C↓ + C→

GRENDAL

Big Punch - ← + C↓

Big Knee - ← + C→

Air Quick - A

Railroad Smash -

→ + A + C↓

Hand Sweep - → ↓ ←, C↓

Fierce Hit - A + C↓

Forearm Bash - ← →, A

Smash Upper - → + A + C↓

Trip & Hammer - → ↓ ↓ ←, C↓, C↓

Earthquake - A + C↓ + C→

Power Hit - ← →, C↓

Shoulder Ram - → →, C↓

El Toro - ← + A + C↓, C↓

Railroad Treatment - A + C↓, A + C↓, A + C↓

Execution - Perto do oponente, ↓ ↓ ← →, C↓



Uppercut - ← ↓ → + A

Advanced Combos

7 Hits - ← + C→, C→, ← → + A, A + C↓, A + C↓, A + C↓, A + C↓

6 Hits - A, A + C↓, A + C↓, A + C↓, → ↓ ↓ ←, ←, C↓, C↓

WAR MECH

Combos Básicos

A, A, C↓, segure C↓ por 2s, depois solte.

Cannon Ball - ↓ → + A ou ↓ → + C↓

Extended Morning Star - ← → + C↓

Arm Charge - → + A + C↓

Cockpit Spin Vertical - ← ↓ ↓ → + C→

Cockpit Spin Horizontal - A + C↓

Grab & Throw Enemy - Perto do oponente, → + C↓ + C→



Execution - ← → ↓ ←, C↓

ICHIRO

Combos Básicos

C↓, C↓, A

Air Quick - No ar e perto do chão, A

Double Fist Charge - → → + A

Helicopter Sword - ← → + A

Energy Ball - ↓ → + A

Spin Kick - ← ↓ ↓ → + C→

Fist Punch - ← → + C↓

Blade Pierce - A + C↓

Execution - → ↓ ← ↓ →, C↓

Advanced Combos

4 Hits - C↓, C↓, A, ← ↓ ↓ → + C→

4 Hits - C↓, C↓, A, ← ↓ ↓ → + A



Energy Blade - ← ↓ ↓ → + C↓

CLAY FIGHTER 63 1/3

A série cômica
agora faz
plágio dos
Combos de
Killer Instinct

Consagrado como sátira dos games de luta, a série Clay Fighter sempre rendeu boas gargalhadas. A cada nova versão, a Interplay inova nos personagens, nos golpes e no visual, abusando das imitações e paródias de outros games "sérios". De Mortal Kombat, por exemplo, esta versão traz Claytalities e de Killer Instinct os esquemas de Combos. Até o nome do game é uma "tiração de sarro" com os games que usam o 64 cheio na versão para o Nintendo 64.

Infelizmente, a jogabilidade e a movimentação foram um pouco prejudicadas. Em nossa edição nº 122, o game levou nota 7,5. Mas depois de jogarmos um pouco mais, achamos que ele merece pelo menos a nota 8,0 que colocamos aqui. Se você só quer um game de luta só para zoar e dar boas risadas, até que vale a pena!

Combos de Killer Instinct?

Os combos em Clay Fighter são mesmo parecidos com os de Killer Instinct. Todos começam com um inicializador (Opener) seguidos de um Auto-Double, depois um Auto-Linker e para finalizar um Combo Ender.

Você pode repetir a passagem do Auto-Double para o Auto-Linker quantas vezes quiser. O In-

sane Combo é muito parecido com o Ultra Combo de Killer Instinct. Ele só pode ser executado quando seu oponente estiver na segunda barra de energia e a barra deve estar piscando no vermelho. Os Insane Combos podem dar de 170 a 500 Hits (Uau!!!) mas esse combo não vai destruir seu inimigo. Você pode dar um Claytality depois de um Insane Combo.

A versão para o PlayStation está chegando. Os golpes são os mesmos listados aqui. Só os botões serão diferentes...

Golpes básicos

- A - Chute fraco
- B - Soco fraco
- C↓ - Chute médio
- C→ - Chute forte
- C← - Soco médio
- C↑ - Soco forte

CLAY FIGHTER 63 1/3

Nintendo 64. Luta, da Interplay. 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

8,0 Um game divertido, com som legal e cenários caprichados. Mas a jogabilidade é fraca.

BAD MISTER FROSTY



Golpes Especiais

Ax Slice -
↓ ↘ ↘,
Soco
Snowball -
← 2s, ↘,
Soco
Snow
Blower -
← 2s, ↘,
Chute

Ice Bash - ↓ ↘ ↘, Soco
Blizzard - → ↓ ↘, Chute
Overhead - ↓ ↓ + Soco
Call me Daddy - L + R + A
Hat Taunt - L + R + B

Golpes de Combos

Openers - ← 2s, ↘, Chute
Linkers - ← 2s, ↘, Chute
Auto-Linker - → ↘ ↓, Chute ou Soco
Ender - Blizzard, Ice Bash
Breaker - → ↓ ↘, Chute

Supergolpes

Blizzard Combo - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (7 hits)
Kick Rush - → ↘ ↓ ↘ ↘, → ↘ ↓ ↘ ↘, Chute (7 hits)

Combo

11 hits - ← 2s, → + C, C↓, → ↘ ↓ + C↓, A, ↓ ↘ ↘ + Soco

Claytalities

Ice Bash - Perto do oponente, ← ↓ ↘ ↘
Kick Off - Perto do oponente, ↓ ↓ ↓, L + R
Top Hat Smash - Distância de um passo, ↓ ↓ ↘, R
Hat Trick - Perto do oponente, R, ← ↓ ↓ ↘
Torso Kick - Perto do oponente, → ↓ ↘ ↘

BLOB

Golpes Especiais

Chainsaw -
← 2s, ↘, Soco
Hammer
Throw -
← 2s, ↘, Chute
Flying
Charge -
→ ↓ ↘, Soco
Multi Kick -
→ ↓ ↘, Soco
Plane Dive -
→ ↘ ↓ ↘ ↘,
Chute
Cannon Bomb - ↓ ↘ ↘, Soco



Car Dash - →, segure →

Chomp - ↓ ↓ + C↑

Muscle Flex - L + R + A

Flag - L + R + C↓

Golpes de Combos

Auto-Double - Poder ser feito com B ou Chute

Openers - ← 2s, ↘, Chute

Linkers - ← 2s, ↘, Chute

Auto-Linker - → ↘ ↓, Chute

Breaker - → ↓ ↘ ↘, Soco

Supergolpes

Chop - ↓ ↓ ↘ ↘, ↓ ↓ ↘ ↘, Soco (15 hits)

Ax Spin - ↓ ↓ ↘ ↘, ↓ ↓ ↘ ↘, Chute (8 hits)

Beat Up - ↓ ↓ ↘ ↘, ↓ ↓ ↘ ↘, Soco (8 hits)

Combos

4 Hits - Segure ←, C, → + C, C↓

8 Hits - ← 2s, → + C, C↓, → ↓ ↘ + C↓

Claytalities

Artist - Perto do oponente, ↓ ↘ ↘, R
Eat 'Em - Perto do oponente, ↓ ↓ ↓, L
Inflate - A distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↘ ↘ ↘
Ear Chomp - Perto do oponente, L, ↓ ↓ ↘, R
Bomb - Perto do oponente, ← ↓ ↘ + R
Clay Smash - Perto do oponente, L, R, ↓ ↓
Tank Attack - Distância de uma tela, ↓ ↓ ↘ ↘ + C↑

BOOGERMAN

Secreto

Golpes Especiais

Jumping Punch - ↓ ↓, Soco

Spit - ↓ ↘ ↘, Soco

Fart Slide - ↓ ↓ ↘, Chute

Fart Slide 2 - ← 2s, ↘, Chute

Air Fart Slide - No ar, ↓ ↓ ↘, Chute

Flip Kick - C↓, B + Chute

Chest Splash - Saltando para frente, ↓ + C↑

Nosepick Taunt - L + R + A

Golpes de Combos

Openers - ← 2s, ↘, Chute

Linkers - ← 2s, ↘, Chute

Supergolpes

Belch - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (8 hits)

Cape Rush - ↓ ↓ ↘, ↓ ↓ ↘, Soco (7 hits)

Cape Spin - ↓ ↓ ↘, ↓ ↓ ↘, Chute (9 hits)

Combos

(6 Hits) - Pule com C↓, no chão, ↓ ↓ ↘ + A

(9 Hits) - ← 2s, → + C, C↓, → ↓ ↘ + C↓

Claytalities

Belch - Perto do oponente, ↓ ↓ ↓, R
Pass Out - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓, L
Power Blast - Perto do oponente, → ← ↓ ↘ + L
Flaming Blast - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↘ ↘ ↘ + R
Toilet Drop - Distância de uma tela, ↓ ↑ ↘ ↘ + C←
Flip Kick - Perto do oponente, ← ↘ ↓ ↓ + R

BONKER



Golpes Especiais

Mallet Punch -
↓ ↓, Soco
Kitty - ↓ ↘ ↘, Soco
Ferris Wheel -
↓ ↘ ↘, Chute
Merry Go Round -
↓ ↓ ↘, Chute
Fist Charge -
← 2s, ↘, Soco
Flip Kick - ← 2s, ↘,
Chute
Taunt - L + R + A

Golpes de Combos

Para o Auto-Double
com B ou Chute

Openers - ← 2s, ↘, Chute

Linkers - ← 2s, ↘, Chute

Auto-Linker - → ↘ ↓, Soco ou Chute

Breaker - ↓ ↘ ↘, Chute

Supergolpes

Kick Rush - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (6 hits)

Kitty - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (5 hits)

Merry Go Round - ↓ ↓ ↘, ↓ ↓ ↘, Chute (9 hits)

Combo

9 Hits - Segure C←, → + C, C↓, ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘ + Chute

Claytalities

Cannon - Perto do oponente, ↓ ↓ ↓ ↓
Torso Rip - Perto do oponente, → → →
Exploding Barrel - À distância de uma rasteira, → ↓ →
Seesaw Launch - Perto, → ← ← →

EARTHWORM JIM

Golpes Especiais

Jumping Head - ↓ ↓, Soco
Spin Ball - ↓ ↓, Chute
Gun Shot - ↓ ↘ ↘, Soco
Flying Kick Thrust - ↓ ↘ ↘, Chute
Elbow Charge - ← 2s, ↘, Soco
Flying Uppercut - → ↓ ↘, Soco
Air Dive - ↓ ↘ ↘ + Chute
Nut Punch - ↘ + C↑
Verbal Taunt - L + R + Chute (Muda dependendo do chute que você usar)

Golpes de Combos

Openers - ← 2s, ↘, Soco

Linkers - ← 2s, ↘, Soco

Auto-Linker - → ↘ ↓, Soco

Breaker - → ↓ ↘ ↘, Soco

Supergolpes

Uppercut - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (9 hits)

Shot - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (4 hits)

CLAY FIGHTER 63^{1/3}

Air Combo - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (7 hits)

Head Spin - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (9 hits)

Combo

(8 Hits) - C↔, → + C↑, C↓, → ↓ ↘ + C↑

Claytalities

Cow Drop - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓ ↓, L + R

Torso Rip - Perto do oponente, ↘ ↘ ↘ ↘, R

Head Inflate - Perto do oponente, ↓ ↘ ↘ ↘ + L

Knock Off Island - Perto do oponente, ↓ ↘ ↘ ↘ + R

Squish - Perto do oponente, ↘ ↘ ↘ ↘ + R

Uppercut - ↘ ↘ ↘ + R

HOUNGAN

Golpes Especiais

Jumping Smack -

↓ ↓, C↑

Chuck You -

↓ ↘ ↘, Soco

Head Smash -

↘ 2s, →, Chute

Slide - No ar,

↓ ↘ ↘, Chute

Flying Kicks -

→, ↓ ↘ ↘, Chute

Crawl -

↘, → + Soco

Air Dive - No ar, ↓ ↓ + Chute

Golpes de Combos

Auto-Linker - → ↘ ↓, Chute

Breaker - → ↓ ↘ ↘, Chute

Supergolpes

Chicken Lickin' - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (13 hits)

Voodoo - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (8 hits)

Get Away - → ↘ ↓ ↘ ↘, Soco (8 hits)

Combo

(10 Hits) - ↘ 2s, → + C↔, C↓, ↓ ↘ ↘ + Soco

Claytalities

Shield Smash - Perto do oponente, ↘ ↘ ↓ ↘ ↘, L

Disappear - A distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓ ↓, L

Chicken Decap - A distância de uma rasteira, ↘ ↘ ↘ ↘

Voodoo Doll - Distância de meia tela, ↘ ↘ ↘ + L

Chicken - Distância de uma rasteira, ↓, ↘, ↘, ↓

Giant Hands - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↘ ↘ + R



Teleport - → ↓ ↘ ↘, Chute

Hoo Hoo Ken - → ↓ ↘ ↘, Soco

Bat Toss - ↘ ↘ ↘ ↘, Soco (O ângulo é determinado pela força do soco)

Ghostly Bash - Também pode ser feito no ar, segure ↘, →, Chute

Roll - Segure ↘, →, Soco

Upward Wheel - → ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + C↔

Golpes de Combos

Auto-Linker - →, ↘, ↑, Chute

Breaker - →, ↑ ↘ ↘, Soco

Supergolpes

Fright - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (9 hits)

Ghost Toss - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco

Teleport Combo - →, →, ↘, ↘ + Chute

Combos

(3 Hits) - Agarre com → + C↓, pule C↓, → ↓ ↘ + C↑

(6 Hits) - C↓, ↘ ↘ ↓ ↘ ↘ + C↓

(10 Hits) - No canto, ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘ + Chute, C↔, C↔

(11 Hits) - Pule com C↔, C↔, ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘ + C↔

Claytalities

Explode - A uma rasteira de distância, ↓ ↘ ↘, L

Let's Party - Distância de meia tela, ↓ ↓ ↘ ↘ + R

DR. KILN

Secreto

Golpes Especiais

Jumping Kick - ↓ ↓, Chute

Beam - ↓ ↘ ↘, Soco

Slide -

↓ ↘ ↘,

Chute

Shock -

→ ↓ ↘

→, Soco

H e a d

Charge

- ↘ 2s,

→, Soco

Kick Charge - ↘ 2s, →, Chute

Golpes de Combos

Openers - ↘ 2s, →, Soco, ↘ 2s, →, Chute

Linkers - ↘ 2s, →, Soco, ↘ 2s, →, Chute

Auto-Linker - →, ↘, ↑, Soco ou Chute

Breaker - → ↓ ↘ ↘, Soco

Supergolpes

Machine Gun - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (3 hits)

Slide - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (7 hits)

Combos

(11 Hits) - ↘ 2s, → + C↑, C↓, → ↘ ↓ + C↑, ↓ ↘ ↘, ↓

↘ ↘ + C↑

(15 Hits) - ↘ 2s, → + C↔, C↓, → ↘ ↓ + C↔, ↓ ↘ ↘, ↓

↘ ↘ + C↔

Claytalities

Scissor Hand - Perto do oponente, → ↘ ↘

Pressure - A distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓, R



Shocker - A distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↘ ↘

Throw off Island - Perto do oponente, ↓ ↘ ↘ ↘

Inflate - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓

X-Ray Machine - Distância de meia tela, ↘ ↘ ↘ ↘

KUNG POW

Golpes Especiais

Big Chop -

↓ ↓, Soco

Da Crane - No ar,

↓ + C↔

Pan Charge -

↘ 2s, →, Soco

Flying Kick -

↘ 2s, →, Chute

Chop Seuy -

↓ ↘ ↘, Chute

Nun Chucks -

↓ ↘ ↘, Soco

Crane Technique - ↓ ↘ ↘, Soco

Egg Fu Yung - → ↓ ↘ ↘, Soco

Teleport - ↓ ↘ ↘, Chute

Uppercut Kick - → ↓ ↘ ↘ + Chute

Crawl Away - → ↘ ↓ ↘ ↘ + Chute

Illusion Kick - → + C↔

Knockout Kick - ↘ + C↔

Golpes de Combos

Openers - ↘ 2s, →, Soco, ↘ 2s, →, Chute

Linkers - ↘ 2s, →, Soco, ↘ 2s, →, Chute

Auto-Linker - → ↘ ↓, Soco ou Chute

Breaker - → ↓ ↘ ↘, Chute

Supergolpes

Hurricane Kick - ↘, ↓ ↘ ↘, ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (22 hits)

Pork Fried Rice - ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Chute (8 hits)

Fu Mun Du - No ar, ↓ ↘ ↘, ↓ ↘ ↘, Soco (7 hits)

Combos

(5 Hits) - Pule, B, B, B, A, → ↓ ↘ + A

(29 Hits) - ↘ 2s, → + C↔, C↓, → ↘ ↓ + C↔, ↓ ↘ ↘,

↓ ↘ ↘ + C↔

Claytalities

Obliterate - Perto do oponente, ↓ ↓ ↘ ↘

Kung Fu Stomp - ↓ ↓ ↓

Ax Chop - → ↘ ↘

Pan Toss - A distância de uma rasteira, → ↓ ↘ ↘

Pan Catch - Distância de meia tela, → ↓ ↘ ↘

SUMO SANTA

Secreto

Golpes Especiais

Jumping Cane - ↓ ↓, C↑

Belly Launcher - ↓ ↘ ↘, Soco

Flying Belly Launcher - → ↓ ↘ ↘, Soco

Stomach Spin - → ↘ ↓ ↘ ↘, Chute

Crinkle Crush - ↘ ↘ ↓ ↘ ↘, Soco



Golpes

Especiais

Jumping

Punch -

↓ ↓, C↑

Head Toss

- ↓ ↘ ↘,

Soco



Roll Kick - ← 2s, →, Chute
Rolling Chest Thump - → ↓ ↓ ↓ ← + Chute
Splash - ↓ 2s, → + Soco

Golpes de Combos

Auto-Linker - → ↓ ↓, Soco ou Chute
Breaker - → ↓ ↓ ↓, Soco
Enders - ↓ ↓ ↓ + Soco, ↓ ↓ ↓ + Chute

Supergolpes

Belly - ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓, Soco (12 hits)
Kick Rush - ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓, Chute (7 hits)
Super Stomping - ← ← → + Chute

Combos

(8 Hits) - ← 2s, → + C→, C↓, ↓ ↓ ↓ + Chute
(12 hits) - Salte com C←, C←, ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓ + C↑

Claytalities

Crush - ↓ ↓ ↓, R
Twins - Distância de uma rasteira, ← ← ← ←

T-HOPPY



Golpes

Especiais

Jumping
Chop - ↓ ↓, C↑
Slam -
↓ ↓ ↓, Soco
Jackrabbit -
→ ↓ ↓ ↓, Soco
Bunny Bash -
→ ↓, Soco
Fist Charge -
← 2s, →, Soco
Hydraulic
Kick - ← ↓ ↓ ↓, Chute

Scoop Throw - ↓ ↓ ↓, C↓ ou C→
Stomp - ↓ 2s, →, Chute

Golpes de Combos

Openers - ← 2s, →, Soco
Linkers - ← 2s, →, Soco
Breaker - → ↓ ↓ ↓, Soco
Enders - ↓ ↓ ↓ + Soco, ↓ ↓ ↓ + Chute

Supergolpes

Jackrabbit - ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓, Chute (5 hits)
Punch - Perto do oponente, → ↓ ↓ ↓, → ↓ ↓ ↓, Soco
Tracers - ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓ + Soco

Combos

(4 Hits) - A, A, →, → + A
(4 Hits) - Pulo C→, C→ (cancel 2nd hit), ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓ + C→, dash, → ↓ ↓ + C↑
(8 Hits) - ← ↓ ↓ ↓ + C←, B, ↓ ↓ ↓ + Soco
(8 Hits) - ← 2s, → + C→, C↓, ↓ ↓ ↓ + Chute
(9 Hits) - Pule com C→, C→, ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓ + Soco

Claytalities

MultiKick - Perto do oponente, → → → →
Hoppy Shot - Distância de uma rasteira, ← ← → →, R
Carrot - Perto do oponente, → ↓ ↓ ↓, L

TAFFY

Golpes

Especiais

Gum Ball -
↓ ↓ ↓, Soco
Bouncing
Gum Ball -
→ ↓ ↓ ↓, Chute
Spaz Out -
↓ ↓ ↓, Soco
(Pode ser feito no ar)

High Jelly

Roll - ← 2s, →, Soco
SpinWheel - ← 2s, → + Chute
Push Kick - ↓ + C→
Back Toss - Perto do oponente, ← + Soco
Overhead Chop - ↓ ↓ + C←

Golpes de Combos

Auto-Linker - → ↓ ↓, Soco ou Chute
Breaker - → ↓ ↓ ↓, Chute ou Soco
Enders - ↓ ↓ ↓ + Soco, ↓ ↓ ↓ + Chute

Supergolpes

Spaz - ↓ ↓ ↓, ↓ ↓ ↓, Soco (6 hits)
Kick Charge - ← ↓ ↓ ↓, ← ↓ ↓ ↓, Chute (16 hits)
Shoot 'Em - Segure Soco + Chute
KickCombo - ↓ ↓ ↓ + Chute

Combos

(4 Hits) - Salte com C→, no chão, ↓ ↓ ↓ + C↑
(5 Hits) - → + Chute, Segure ↑ + A
(7 Hits) - ← 2s, → + C→, C↓, ↓ ↓ ↓ + Chute

Claytalities

Double Team - Perto do oponente, ← ↓ ↓ ↓, R
Roll - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓, L + R
Slap - Distância de uma rasteira, ↓ ↓ ↓ →, R
Roll Over - Distância de uma tela, L, R, L, R
Gumball Toss and Shoot - Distância de uma rasteira, ← ← ← →



DICAS

Jogue com o Dr. Kiln

Na tela de seleção de personagens, segure L e pressione B, C←, C↑, C→, C↓, A.

Jogue com o Sumo Santa

Na tela de seleção de personagens, segure L e pressione A, C↓, C→, C↑, C←, B.

Jogue com o Boogerman

Na tela de seleção de personagens, segure L e pressione ↑ → ↓ ← → ← no botão Direcional e não no Stick Analógico.

Seleção de estágios

No modo para dois jogadores, quando a tela de versus aparecer, pressione C→ ou C←.

Random Select

Na tela de seleção de personagens, segure L e R para que o computador escolha sozinho o seu lutador.

Menu secreto de opções

Na tela de seleção de personagens, segure L e pressione C↑, C→, C←, C↓, B, A para habilitar um menu secreto de opções.

300 Hit Combos

Quando a barra de energia de seu oponente estiver vermelha, faça qualquer Combo e execute um dos Golpes Especiais de seu personagem. Tente executar um Claytality no final da sequência.

Cores difentes

Quando você for escolher seu personagem aperte C↓.

Seleção aleatória de personagens

Na tela de seleção de personagens, segure L + R.

Provocações

Para provocar o seu oponente aperte L + R + B ou L + R + A.

SAMURAI SHOD

Uma adaptação fraca, que vale apenas pela entrada da lutadora Cham Cham

A qualidade da adaptação deste Samurai Shodown 4 Special para o Playstation foi comprometida pela pequena capacidade de memória RAM do Playstation (apenas 24 Mb). A animação está pobre, o tamanho dos lutadores diminuiu e o som também ficou inferior. Até a jogabilidade foi prejudicada pelo direcional do joystick, que não é bom. O ideal seria que a SNK produzisse um controle do tipo Arcade para jogos do console Sony.

Loadings demais

O carregamento de SS4S é muito freqüente e lento para um canhão de dupla velocidade. O único ponto realmente positivo da adaptação fica para a entrada de Cham Cham, personagem do Shin Samurai Spirits e irmã do Tam Tam. Mas só é possível selecioná-la no modo "versus".

O game traz uma facilidade para o jogador: a lista de golpes está disponível e basta

apertar Start no meio da luta e escolher a opção Lista de Comandos. Para a galera que não joga Arcade e não tem o NeoGeo CD, vale para conhecer o jogo. Para estes, damos os sistemas de jogabilidade do game.

SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL

Playstation, Lula, da SNK, 1 ou 2 jogadores. CD Japonês. Já nas prateleiras.

7,0 Uma adaptação regular. Além da inclusão de Cham Cham, o mestre Zankuro está disponível sem a necessidade de códigos secretos.



Briga de irmãos. Cham Cham manda o Especial Muruta Pakupaku sobre Tam Tam



Cham Cham ataca Zankuro com o Bumerang Nage

Samurai 4 Special mostra os comandos de golpes para todos os lutadores na opção List Command

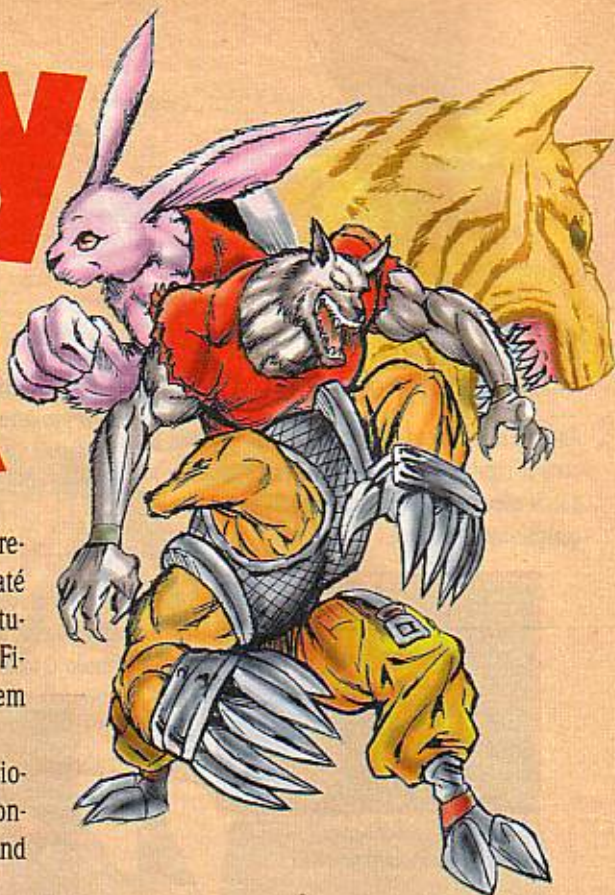


Zankuro acerta Cham Cham com o Muhouken

COMANDOS GERAIS

- Botão X - Ataque fraco
- Botão ● - Ataque médio
- Botão ■ - Ataque forte
- Botão ▲ - Chute

BLOODY ROAR



Este é um game que vale a pena conferir. Bloody Roar já foi apresentado em Ação Games, ganhou uma nota 9,0 e mereceu até um Só Dicas Gold. A softhouse Hudson acertou a mão, misturando boas idéias e elementos de Tekken (da Namco) e Virtua Fighter (da Sega). São oito lutadores a escolher e todos se transformam em homens-fera no Modo Beast, a seu comando.

Bloody Roar tem ótima jogabilidade, com visual totalmente tridimensional, traz ótimos efeitos de luz e sangue jorrando para todos os lados. Confira o tabelão de golpes e as dicas para explorar melhor o game. Fight and Roarrrrr!!!!

Fox (Raposa)



Charge-up Rising Backhand Strike

Golpes Normais

Mid Swipe - → + Soco
Rising Mid Swipe - ↘ + Soco
Low Punch - ↓ + Soco
Double Low Attack - (FA) ← + Soco
Turning Mid Slap - ← + Soco
Flip Over Opponent - ↶ ou ↑ ou ↷ + Soco
Mid Kick - ↗ + Chute
Low Kick - ↓ + Chute
Standing Sweep - No rival caído, ← + Chute
Roundhouse Kick - No Rival caído ← + Chute
Flip Kick - ↶ ou ↑ ou ↷ + Chute

Beast Mode

Step-In Mid Jab - → + B
Low Claw - ↘ + B
Low Jab - ↓ + B

Golpes Especiais

Triple Mid Strike - ↓ ↘ →, Soco
Charge-Up Rising Backhand Strike - ↓ ↘ ←, Soco
Rising Kick - ↓ ↘ →, Chute
Rising Windmill Kick - ↓ ↘ ←, Chute
Charging Double-Claw Swipe - ↓ ↘ →, B
Roll Back - ↓ ↘ ←, B, (Aperte B quando você estiver rolando para dar um Jumping Attack)

Rushing Attacks

Rushing Mid Strike - → → + Soco
Rushing Knee - → → + Chute
Forward Flip Slam - → → + B
Flip Back - ← ← + B

Ground Attacks

(Com o rival caído)
Double Ground Strike - ↓ + Soco
Ground Kick - ↓ + Chute
Ground Swipe - ↓ + B

Long (Tigre)



Hyper Combo

Golpes Normais

Strong High Punch - → + Soco
Turning Low Punch - ↘ + Soco
Low Punch - ↓ + Soco
Mid Attack - ↘ + Soco
Charge-Up Double Palm - ← + Soco
Jumping Head Strike - ↶ ou ↑ ou ↷ + Soco
Forward Double - → → + Chute

Mid Kick - ↘ + Chute
 Low Kick - ↓ + Chute
 Sweep Kick - ↶ + Chute
 Forward Roundhouse Kick - ↓ + Chute
 Jumping Reverse Roundhouse Kick -
 ↶ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Descending Back Leg Slam - → + B
 Double Claw Slash Sweep - ↘ + B
 Low Slash - ↓ + B
 Back Leg Sweep - ↶ + B
 Back Leg Kick-Up - ← + B
 Flip Kick - ↶ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Charging High Punch - ↓ ↘ →, Soco
 Charge-Up Mid Elbow - ↓ ↶ ←, Soco
 Jumping Double Kick - ↓ ↘ →, Chute
 Head Stomp (Head Stomp Throw, se você estiver na distância certa) - ↓ ↶ ←, Chute
 Diving Neck Throw - ↓ ↘ →, B
 Earthquake Stomp - ↓ ↶ ←, B
 Hyper Combo - ↓ + Soco (4 ou 5 vezes)

Rushing Attacks

Rushing Mid Elbow - →, → + Soco
 Step-In Sweep - →, → + Chute
 Uppercut Slash - →, → + B
 Flip Back, Rushing Shoulder Charge -
 ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o oponente caído)
 Ground Punch - ↓ + Soco
 Ground Stomp - ↓ + Chute
 Ground Slash - ↓ + B

COMANDOS BÁSICOS

■ - Soco
 X - Chute
 ● - Beast
 (Transformar em animal)
 ▲ - Rave

Bakuryu (Toupeira)



Slashing Uppercut

Golpes normais

Turning Mid Swipe - → + Soco
 Rising Mid Strike - ← + Soco
 Low Punch - ↓ + Soco
 Leg Strike - ← + Soco
 Turning Mid Backhand - ← + Soco
 Jump Over Opponent - ↶ ou ↑ ou ↗ + Soco
 Forward Flip Kick - → + Chute
 Shin Kick - ↘ + Chute
 Low Kick - ↓ + Chute
 Sweep - ↶ + Chute
 Revolving Side Kick - ← + Chute
 Flip Kick - ↶ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Step-In Mid Slash - → + B
 Slide - ↘ + B
 Low Slash - ↓ + B
 Uppercut Slash - ← + B
 Step-Back Double - Claw Slash - ← + B
 Jump-In Slam - ↶ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Air Throw (o oponente deve estar a uma distância específica) - ↓ ↘ →, Soco.
 Charge-Up Mid Palm - ↓ ↶ ←, Soco
 Ninja Disappear - ↓ ↘ →, Chute ou
 ↓ ↶ ←, Chute
 Stab And Slash (Throw) - ↓ ↘ →, B
 Slashing Uppercut - ↓ ↶ ←, B

Rushing Attacks

Rushing Double Palm - →, → + Soco
 Rising Kick - →, → + Chute
 Rushing Double Claw - →, → + B

Rush Back, Jumping Swipe - ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o oponente caído)
 Ground Punch - ↓ + Soco
 Ground Kick - ↓ + Chute
 Ground Slashes - ↓ + B, B, B, B, B

DICAS

Omake Section

Nesta opção você abre novos menus com dicas e efeitos legais. Confira a lista com o que você precisa fazer para abrir cada um.

Big Arm - Termine o game sem usar continúes.

No Gauge Mode - Termine o game com Yugo.

Camera Mode - Termine o game com Alice.

No Lighting Mode - Termine o game com Long.

No Guard Mode - Termine o game com Gado.

No Wall Mode - Termine o game com Mit-suko.

Wall Display Off - Termine o game com Fox.

Vitality Recover - Termine o game com Bakuryu.

Small Stage - Termine o game com Greg.

Big Stage - É preciso vencer um número indeterminado de lutas no Survival Mode.

Slant Move - Termine o Time Attack com menos de 10 minutos.

Afterimage Mode - Não descobrimos.

Sailor Alice - Termine o game com Alice no Level 8 de dificuldade sem usar continúes após terminar o Arcade Mode usando todos os jogadores.

Mudanças nos personagens

Quando for escolher um personagem, aperte o botão indicado para obter resultados diferentes.

L2 - Big Head (Cabeção)

R2 - Kids (lutador-mirim)

L2 + R2 - Big Arm (braços grandes)

Replays Variados

Durante o Replay, aperte o botão Select para revê-lo de vários ângulos diferentes.

Yugo (Lobo)



Flip Kick: isso é que é um pé no meio das idéias

Golpes Especiais

- Mid Punch (forte) - → + Soco
- Mid Punch (fraco) - ↘ + Soco
- Low Punch - ↓ + Soco
- Turning Low Punch - ↙ + Soco
- Turning High Punch - ← + Soco
- Jumping Elbow Slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
- Axe Kick - → + Chute
- Mid Kick - ↘ + Chute
- Low Kick - ↓ + Chute
- Sweep - ↙ + Chute
- Spinning Kick - ← + Chute
- Flying Spinning Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

- Jumping Double Slash - → + B
- Low Swipe - ↘ + B
- Lifting Attack - ↓ + B
- Low Kick-Out - ← + B
- Turning Backhand Swipe - ← + B
- Flip Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Special Moves

- Rushing Elbow - ↓ ↘ →, Soco
- Charge-Up Uppercut - ↓ ↙ ←, Soco
- Jumping Knee - ↓ ↘ →, Chute
- Flip Kick - ↓ ↙ ←, Chute
- Neck Rip - ↓ ↘ →, B
- Jump Back - No ar, ↓ ↙ ←, B

Rushing Attacks

- Jumping Uppercut - → → + Soco
- Rushing Knee - → → + Chute
- Claw Slam - → → + B
- Turn-Around Low Swipe - ← ← + B

Ground Attacks

- (Com o rival caído)
- Ground Punch - ↓ + Soco
- Ground Kick - ↓ + Chute

Gado (Leão)



Neck Rip & Slash: olha o agarrão especial....

Golpes Normais

- Elbow - → + Soco
- Mid Punch - ↘ + Soco
- Low Punch - ↓ + Soco
- Turn-Around Low Punch - ← + Soco
- Turn-Around Elbow - ← + Soco
- Jumping Chop - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
- Chute Knee - → + Chute
- Mid Roundhouse Kick - ↘ + Chute
- Low Kick - ↓ + Chute
- Sweep - ← + Chute
- High Reverse Roundhouse Kick - ← + Chute
- Jumping Face Stomp Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

- Mid Stab - → + B
- Socoouncing Double Claw Swipe - ↗ + B
- Low Slash - ↓ + B
- Back Leg Sweep - ← + B
- Reverse Roundhouse Kick - ← + B
- Flip Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

- Double Hit & Toss (Throw) - ↓ ↘ →, Soco
- Charge-Up Power Punch - ↓ ↙ ←, Soco
- Double Axe Kick - ↓ ↘ →, Chute
- Charge-Up Triple Kick - ↓ ↙ ←, Chute
- Neck Rip & Slash (Throw) - ↓ ↘ →, B
- Uppercut Slash - ↓ ↙ ←, B

Rushing Attacks

- Shoulder Charge - →, → + Soco
- Rushing Knee - →, → + Chute
- Jumping Headbutt - →, → + B
- Step Back, Advancing Uppercut, Descending Strike - ←, ← + B

Ground Attacks

- (Com o oponente caído)
- Jumping Ground Elbow - ↓ + Soco
- Ground Kick - ↓ + Chute

Greg (Gorila)



Lifting Throw: arrasa a barra de energia do rival

Golpes Normais

- High Slam - → + Soco
- Mid Punch - ↘ + Soco
- Low Jab - ↓ + Soco
- Mid Backhand - ← + Soco
- Double Descending Strike - ← + Soco
- Jumping Strike - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
- Step-In Mid Kick - → + Chute
- Low Kick (Front Leg) - ↘ + Chute
- Shin Kick - ↓ + Chute
- Low Kick (Back Leg) - ← + Chute
- Back Lifting Kick - ← + Chute
- Jumping Rising Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

- Backhand - → + B
- Double Hammer - ↘ + B
- Low Slash - ↓ + B
- Low Double Claw Swipe - ← + B
- Face Slap - ← + B
- Lifting Slap - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Leg Grab & Swing Throw - ↓ ↘ →, Soco
Wind Up Punch (segure ← enquanto aperta Soco repetidamente) - ↓ ↘ ←, Soco
Lifting Throw (Forward) - ↓ ↘ →, Chute
Charge-Up Kick - ↓ ↘ ←, Chute
Grab & Triple Slam Throw - ↓ ↘ →, B
Lifting Throw - ↓ ↘ ←, B

Rushing Attacks

Dashing Hammer - → → + Soco
Flying Kick - → → + Chute
Mid Punch - → → + B
Backward Flop - ← ← + B

Ground Attacks

(Com o oponente caído) -
Jumping Ground Elbow - ↓ + Soco
Ground Kick - ↓ + Chute

Mitsuko (Javali)



Neck Slam: voo alto e queda detonante

Golpes Normais

Fast Head Punch - → + Soco
Lifting Middle Punch - ↘ + Soco
Low Punch - ↓ + Soco
Overhead Mid Swipe - ← + Soco
Double Fist Slam - ← + Soco
Jumping Double fist Slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Mid Knee - → + Chute
Shin Kick - ↘ + Chute
Low Kick - ↓ + Chute
Sweep - ← + Chute
Reverse Roundhouse Kick - ← + Chute
Jumping Face Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Chuteneer - → + B

Rush-In Lifting Sweep - ↘ + B
Lifting Shoulder - ↓ + B
Low Charge - ← + B
Charging Headbutt - ← + B
Jump-In Slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Neck Slam (Throw) - ↓ ↘ →, Soco
Charge-Up Head strike - ↓ ↘ ←, Soco
Neck Throw - ↓ ↘ →, Chute
Earthquake Stomp - ↓ ↘ ←, Chute
Lift & Smash Throw - ↓ ↘ →, B
Wind Up - ↓ ↘ ←, B, repetidamente

Rushing Attacks

Turning Mid Punch - →, → + Soco
Rushing Forward Kick - →, → + Chute
Rushing Headbutt - →, → + B
Dash Back, Charge In, Lifting Headbutt -
←, ← + B

Ground Attacks

Com o rival no chão
Ground Punch - ↓ + Soco
Ground Stomp - ↓ + Chute
Horn Ground Attack - ↓ + B

Alice (Coelho)



O Flick Kick da coelha manda o rival para o alto

Golpes Normais

Strong Mid Slash - → + Soco
Mid Punch - ↘ + Soco
Low Punch - ↓ + Soco
Spinning Leg Punch - ← + Soco
Retreat & Mid Punch - ← + Soco
Jumping Head Attack - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Forward Flip Kick - → + Chute

Shin Kick - ↘ + Chute
Low Kick - ↓ + Chute
Turning Leg Kick - ← + Chute
Fast Reverse Roundhouse Kick - ← + Chute
Jumping Rising Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Jump Kick - → + B
Low Leg Stomp Kick - ↘ + B
Low Punch - ↓ + B
Turning Low Kick - ← + B
Jumping Double Foot Stomp Kick - ← + B
Forward Flip Kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Rising Spin Attack - ↓ ↘ →, Soco
Charge-up Mid Forearm Attack - ↓ ↘ ←, Soco
Handstand Flip Kick - ↓ ↘ →, Chute
Flip Kick - ↓ ↘ ←, Chute
Jump-in Head Throw - ↓ ↘ →, B
Jump & Land Kick Attack - ↓ ↘ ←, B

Rushing Attacks

Rushing Low Punch - → → + Soco
Rushing Knee - → → + Chute
Dashing Rising Kick - → → + B
while waiting) - ← ← + B

Ground Attacks

Double Fist Ground Attack - ↓ + Soco
Splits Kick - ↓ + Chute
Jumping Somersault Splits Kick - ↓ + B

Toques

- ★ Todos os combos com o botão ● só podem ser feitos transformados em animal.
- ★ Embaixo da barra de energia está a Beast Bar (Barra do Modo Besta). Ao surgir a letra B no final da barra, aperte o botão ● e seu personagem se transforma na fera e um pouco mais de energia.
- ★ Qualquer combo com um (B) só pode ser usado com o personagem no modo Fera
- ★ Quando você está transformado em fera, os golpes causam maior dano ao inimigo. Mas seu personagem fica mais lento.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI



Debulhamos este game em nossa edição de fevereiro e ele mereceu nota 8,5 por ter uma jogabilidade lenta demais. Masters of Teräs Käsi mistura os personagens clássicos da série com alguns novos em um jogo de luta! O legal é que dá para jogar todo mundo contra todo mundo (Leia e Han Solo podem enfim se bater a vontade) e os gráficos e o som não deixaram nada a desejar. A barra citada nos golpes está na parte de baixo da tela: ela se enche quando você toma ou dá golpes nos oponentes. Que a Força esteja com você!

LUKE SKYWALKER

Arma - Lightsaber



Movimentos com Arma

- Saber Sweep - → →, ■
- Figure 8 Swing - ←, ■ + ▲
- Darkside Upper - ← →, ● (usa 1 ponto da barra)
- Darkside Slash - ▲ + ■ (usa 1 ponto da barra)
- Force Thrust - ← →, ▲ (usa 1 ponto da barra)
- Force Saber Uppercut - → → ↓ ↓ →, ● (usa 1 ponto da barra)
- Flying Saber - ← ← ↓ ↓ →, ▲ (usa de 1 a 4 pontos da barra)
- Saber Uppercut - → ↓ ↓ →, ●
- Sweep Sidestep - ↓ ↓, ■
- Jedi Precision Slice - ↓ ↓ →, ●, ●, ●
- Grab and Knee - Perto, ▲ + X
- Chain Starter - ●, ■, X, ■

HAN SOLO & STORM TROOPER (SECRETO)

Arma - Blaster Pistol

Movimentos sem Arma

- Right Hook - → →, ▲
- Left Hook - → →, ■
- Ax Kick - → →, X
- Knee - → →, ●
- Uppercut - → ↓ ↓ →, ■
- Force Uppercut - → → ↓ ↓ →, ■ (usa 1 ponto da barra)
- Chain Starter - X, ▲, ■, ▲, ■

Movimentos com Arma

- Free Blaster Up - → →, ▲
- Blaster - ↓ ↓ →, ▲
- Rocket Shot - ↓ ↓, ▲ (usa 2 pontos da barra)
- Power Blaster - ↓ ↓ →, ▲ + ■ (usa 1 ponto da barra)
- Tracer Stream - ← ← →, ▲ rapidamente (usa toda a barra)
- Hip Toss - Perto do oponente, ▲ + X

LEIA ORGANA

Arma - Battle Staff

Movimentos sem arma

- Flip Kick - → →, X
- Double Side Kick - ●, ●
- Thermal Detonator - → →, ▲ (usa 1 ponto da barra)
- Stun Detonator - a - ▲ (usa 2 pontos da barra)
- Training Droid - → → →, ▲ (usa toda a barra)

Movimentos com Arma

- Staff Backhand - ←, ●
- Chain Starter - ●, ■, X, X, ●
- Grab and Knee - Perto do oponente, ▲ + X

Gráficos legais mas jogabilidade regular

CHEWBACCA

Arma - Bowcaster

Movimentos sem Arma

- push - → + ■
- 2 fist Uppercut - ■ + ▲
- 2 fist pound - ↓, ■ + ▲
- Gorilla slap - →, ■ + ▲
- Thermal detonator - → ←, ▲ (usa um ponto da barra)
- carpet cleaner - Perto do oponente, ▲ + X

Movimentos com Arma

- Bowcaster Backhand - ← + ▲
- Blaster - ↓ ↓ →, ▲
- Blaster Up - → →, ▲
- Stun Blast - ← →, ▲ (usa dois pontos da barra)
- Stun Blast Up - ← →, ▲ (usa dois pontos da barra)
- Energy Storm - ↓ ↓, ▲ (usa dois ou quatro pontos da barra)

ARDEN LYN

Arma - Ancient Droid Arm



Todos os seus movimentos são armados.

- Flip Kick - X + ●
- Flip Kick Cartwheel - X + ●, ●
- Double Ankle Kick - → →, ●
- Sonic Blast - ← 2s, →, ▲ (usa de um a três pontos da barra)
- Sonic Sphere - ↓ 2s, ←, ▲ (usa de um a três pontos da barra)
- Sonic Shockwave - ↓ 2s, ←, ▲ (usa toda a barra)
- Chain Starter - → →, ●, ▲, ●, ▲
- Scissor Leg Takedown - Perto do oponente, ▲ + X

BOBA FETT & JODO KAST (SECRETO)

Arma - Blaster Rifle



Os golpes da lista funcionam para os dois personagens.

Movimentos sem Arma

- Right Hook - →, →, ▴
- Left Hook - →, →, ▴
- Double Backhand - ↓, ↓, ▴
- Thermal Detonator - →, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Psycho Crusher - ←, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴
- Stun Cable - →, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴ (usa 2 pontos da barra)
- Jetpack Knee Drop - Com o rival caído, ↑ + X
- Bounty Seekers - →, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴ (usa toda a barra)
- Flame Thrower - ←, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴
- Chain Starter - ▴, X, ▴, ▴, ▴

Movimentos com Arma

- Jetpack Kick - →, →, ▴
- Blaster - ↓, ▴, ▴
- Rocket Shot - ↓, ▴, ▴ (usa 2 pontos da barra)
- Hip Toss - Perto do oponente, ▴ + X

DARTH VADER (SECRETO)

Movimentos sem Arma



- Backhand - →, ▴
- Big Knee - →, →, ▴
- Electric Darkside - ←, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴ (usa 1 ponto da

barra ou a barra toda para múltiplos hits)

Movimentos com Arma

- Darkside Upper - ←, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Darkside Slash - ▴ + ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Sith Strike - →, ▴, ▴
- Saber Upper - ↓, ▴, ▴
- Vader Strike - →, ▴, ▴
- Darth Spin - ↓, ▴, ▴
- Saber Frenzy - →, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴
- Darkside Saber Frenzy - →, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Lunge Strike - →, ▴, ▴
- Other end of the Saber - ←, ▴, ▴
- Darkside Choke - Perto do oponente, ▴ + X

MARA JADE (SECRETO)

Movimento sem Arma



Electric Darkside - ←, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra ou a barra toda para múltiplos hits)

Movimentos com Arma

- Saber Uppercut - →, ▴, ▴, ▴
- Force Saber Uppercut - →, ▴, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Flying Saber - ←, ▴, ↓, ▴, ▴, ▴ (usa de 2 a 4 pontos)
- Saber Sweep - →, ▴, ▴
- Sweep Sidestep - ↓, ▴, ▴
- Figure 8 Swing - ←, ▴, ▴
- Jedi Precision Slice - ↓, ▴, ▴, ▴, ▴
- Force Thrust - ←, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Darkside Upper - ←, ▴, ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Darkside Slash - ▴ + ▴ (usa 1 ponto da barra)
- Sith Strike - →, ▴, ▴
- Saber Upper - ↓, ▴, ▴
- Vader Strike - →, ▴, ▴
- Grab and Knee - Perto do oponente, ▴ + X

THOK

Arma - Axe (machado)

Movimentos sem Arma

- Spin Chop - →, ▴, ▴
- Burning Spin Chop - →, ▴, ▴ (usa um ponto da barra)
- Jump Chop - →, ▴, ▴
- Head Butt - ▴ + ▴

Movimentos com Arma

- Axe Uppercut - →, ▴, ▴, ▴
- Burning Axe Uppercut - →, ▴, ▴, ▴ (usa um ponto de barra)
- Fire Wheel - ↓, ▴, ▴, ▴, X (usa um ponto da barra)
- Gamorrean Growth - ↓, ▴, ▴, ▴ (usa de um a quatro pontos da barra)
- Gamorrean Flame - ↓, ▴, ▴, ▴ (com o personagem grande)
- Chain Starter - ▴, ▴, ▴, ▴, ▴
- Back Breaker - Perto do oponente, ▴ + X

DICAS

Segunda roupa - Na tela de seleção de personagens, segure L1 para trocar a roupa de seu lutador.

Jogue como Mara Jade - Coloque o game no nível de dificuldade Jedi, selecione Team Battle e segure os botões L1, L2, R1 e X. O computador vai escolher seus lutadores e os da máquina. Destrua todos os inimigos e Mara Jade vai estar disponível.

Jogue como Darth Vader - Termine o game com Luke Skywalker.

Jogue como Storm Trooper - Termine o game com Han Solo.

Jogue como Slave Leia - Termine o game com Princess Leia.

Jogue como Jodo Kast - Detone dez inimigos no Survival Mode.

Seleção de fases - Termine o game com Chewbacca.

Códigos para GameShark

Lembre-se: é preciso ter o acessório Gameshark para poder usar os códigos que damos aqui.

Personagens secretos - 800BEF5E 00FF

Energia infinita Player 1 - 800AC274 1000

Energia infinita Player 2 - 800AC2BC 1000

Barra de energia infinita Player 1 - 800AC278 FFFF

Barra de energia infinita Player 2 - 800AC290 FFFF

MORTAL KOMBAT

O mais sangrento!

Por Ivan Cordon



Lutas com armas, novos personagens e novos Fatalities, num arcade com gráficos tridimensionais muito caprichados e lutadores poligonais. Esses são alguns dos lances que fazem com que o novo MK4 mantenha a tradição da série: vira sucesso!

O maior trunfo desta versão é contar com a nova placa de processamento da Midway, a Zeus, de 64 bits. Ela permitiu um maior incremento no visual do game, mantendo a jogabilidade excelente.

ARMAS DE SOBRA

Em MK4 os personagens se movimentam por todo o cenário. O game traz vários tipos de armas e você pode roubar a arma do seu rival, além de arremessar pedras e até cabeças decepadas (argh!)

E como a agressividade aumentou, a frescura dos Babalities e Friendships acabou, eliminando os bebês, borboletas, dancinhas e outras cafonices. Mantendo a tradição da saga, também os personagens sofreram mudanças. Os destaques são os sete novos: Fujin, Jarek, Quan Chi, Reiko, Shinnok, Tanya e Kai, carinha chegada a uns golpes de capoeira.

Os Stage Fatalities do jogo só funcionam no cenário da Prisão

Modos e Opções

Modos básicos

1 on 1 Kombat – Escolha seu personagem e lute contra a máquina ou contra um amigo.

2 on 2 Kombat – Jogue com dois lutadores contra o computador ou amigo.

Opções

Random – A máquina escolhe o lutador.

Group – Selecione dois personagens e lute contra outros dois do seu colega.

Hidden – Seu rival não sabe com quem você vai jogar.

Níveis de dificuldade – Novice, Beginner, Warrior, Master e Master 2. Você define também as disputas nas cinco torres de batalha, cada uma com quatro grupos diferentes de inimigos. Aperte Start para trocar os grupos de personagens.

DICAS

Kombat Kodes

Para fazer os KK use os botões nesta ordem: SB, Defesa, CB, nos dois controles.

Arma Grátis – 111111 (Uma arma cai no meio do cenário).

Desabilita Arremessos – 100100 (Não arremessa nada)

Armado e Perigoso – 444444 (Co-

meça lutando com as armas na mão).

Kombat Silencioso – 666666 (Sem música de fundo).

Kombat Explosivo – 050050 (A última porrada faz o perdedor explodir).

Armas no Random – 222222 (Comece com a arma escolhida pela máquina).

Sem Energia – 123123 (Você come-

ça com energia apenas acima do nível "Danger").

Muitas Armas – 555555 (Caem armas aos montes).

Mudança Súbita – 333333 (Comece com um jogador e mude para outro no meio da partida, ao acaso).

Sempre com Armas – 002002 (Os dois jogadores nunca largam as armas).

Chuva Vermelha – 020020 (Chuva de sangue no cenário das montanhas).

Montão de Armas – 555555 (Muitas armas)

Toque Mortal – 123123 (Você ven-

ce a luta no primeiro golpe)

Noob Saibot Mode – 012012 (Não se sabe ainda qual o efeito).

MUDE A COR dos uniformes

Kai – Segure Start, SA + Defesa + CB
Raiden – Segure Start, SB + Defesa + CA

Shinnok – Segure Start, SA + Defesa + SB

Liu Kang – Segure Start, CA + Defesa + CB

KOMBAT 4



KAI

Arma - Nagimaki (Lança com lâmina)

Pega Arma - ↓ ←, SB

Golpes

Especiais

Fireball para Cima -

← ←, SA

Fireball para Baixo -

Também funciona no ar,

→ →, SB

Flying Uppercut -

↓ →, SA

Andar de Cabeça para Baixo - Defesa + CB

(aperte Defesa ou Pulo para ficar em pé)

Head Kick - De cabeça para baixo, CA

Chest Kick - De cabeça para baixo, CB

Hand Spin - De cabeça para baixo, Segure SB



Kai barbariza nessa "parada de mãos". Para fazer, basta apertar Defesa + Corrida

FATALITIES

*Stage Fatality - perto do oponente, → → ↓, Defesa

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, ande e, parado, faça SA (2x), depois um ↓ →, SA.

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, ← ←, SA e, parado, faça SA, ↓ →, SA.



SCORPION

Arma - Claymore (Espada Larga)

MOVIMENTOS da Espada

Pega a espada -

→ →, CA

Overhead Strike -

← + SA

Upward Slash - ← + SB

Spinning Slash -

↓ + SB

Golpes Especiais

Spear - ← ←, SB

Teleport Punch (Também funciona no ar) -

↓ ↙ ←, SA

Air Throw - No ar, encostado no inimigo, Defesa

Reptile - Segure Start, SB + Defesa + CB

Scorpion - Segure Start, SA + Defesa + CA

Jax - Segure Start, SB + Defesa + Corrida

Reiko - Segure Start, SA + CB + Corrida

Cage - Segure Start, SB + CB + Corrida

Jarek - Segure Start, CA + SA + Corrida

Tanya - Segure Start, SB + CA + CB

Fujin - Segure Start, SA + SB + CA

Sub-Zero - Segure Start, SA + Defesa

+ Corrida.

Quan Chi - Segure Start, SA + CA + Corrida.

Sonya - Segure Start, SA + CB + Corrida.

Todos os Golpes

(*) O Stage Fatality só funciona no estágio da prisão e perto do oponente.

MOVIMENTOS BÁSICOS

(Servem para todos os personagens)

Pega Arma - ↓ + RN

Leg Trip (Movimento de Quebrar) - → + CB

Roundhouse - ← + CA

Rasteira - ← + CB

Arremessa - → + SB

Pega objetos - ↓ + RN

Uppercut - ↓ + SA

Break - → + CB

MOVIMENTOS 3D

Para atrás - Corrida, Corrida

Para a Frente - Segure ↓, Corrida, Corrida

Combos UNIVERSAIS

Valem para todos os personagens do Arcade

Combo 1 - SA, CA, ↓ + SA.

Combo 2 - SA, CA, CA no movimento especial.

Combo 3 - SA, CA, ← + CA.

Combo 4 - SA, CA, ← + CB.

Combo 5 - SA, CA, CB no movimento especial.

Combo 6 - SA, CA, CA e guarde a arma imediatamente.

MORTAL KOMBAT 4



Scorpion manda um bafo de dragão sobre Reiko

Breathe Fire - ↓ ↘ →, SB

FATALITIES

Fatality - Fire Breath - distância de uma rasteira, ← → → ←, Defesa

*Stage Fatality - Perto do oponente, → → ↓ ↓, CB

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA (2x), lance o arpão, SA, CA (2x) e guarde a arma.

Combo 2 - Salto mortal com SA, ↓ ↘ ← + SA, solte o arpão, SA, CA, ↓ + SA, Pule, K e Defesa (no alto, encostado no inimigo).



TANYA

Arma - Bumerangue

MOVIMENTOS DA

ARMA

Pegar Arma - → →, CA

Spinning Slash - ← + SA

Upward Throw - ← + SB

Golpes Especiais

Fireball - ↓ ↘ →, SA

Downward Fireball - ↓ ↘ ←, SB (Também funciona no ar)

Split Kick - → ↘ ↓ ↘ ←, CB

Corkscrew Kick - → →, CB



Um Downward Fireball detona Cage

FATALITIES

Fatality - Twisted Kiss - Perto do oponente, ↓ ↓ ↑ ↓, SA + Defesa

Prison Stage - Perto do inimigo, → → ←, SA

Combos

Combo 1 - SA, CA, ↓ + SA, (parado) SA, → →, CB e ←, CB.

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA e, parado, faça SA, → →, CB, → ↘ ↓ ↘ →, CB.



RAIDEN

Arma - Macete

Pegar a arma - → ←, SA

Golpes

Especiais

Lightning Bolt - ↓ ↘ ←, SB

Torpedo Dive - → →, CB (pode ser feito no ar)

Teleport - ↑ ↓

FATALITIES

Fatality - Overhead Electrocution - Perto do oponente, → ← ↑ ↑, CA (aperte Defesa para fazer mais facilmente)

* Stage Fatality - ↓ → ←, Defesa



Torpedo Dive: empurra o rival pela tela afora

Combos

Combo 1 - Com a arma guardada, ← + SA (2x), → →, CB.

Combo 2 - SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, engane o oponente com SA (2x). Então pule para cima com CA e, no ar, faça → →, CB.

Combo 3 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, avance e, parado, dê um SB. Então pule para cima com CA e, no ar, solte → →, CB.



JAX

Arma - Clava de pontas

Pegar a arma - ↓ →, SA

MOVIMENTOS DA

ARMA

Fist Missile - ↓ ↘ →, SB

Ground Wave - → → ↓, CB

Dashing Punch - → ↘ ↓ ↘ ←, SB

Backbreaker - No ar e

encostado no inimigo, Defesa

MultiSlam - Sempre encostado no oponente

1st Slam - SB

2nd Slam - Segure Corrida + Defesa + CA

3rd Slam - Segure SA + SB + CB

4th Slam - Segure SA + Defesa + CB

5th Slam - Segure SA + SB + CA + CB



Jax detona o Ground Wave: ótimos efeitos de luz

FATALITIES

Stage Fatality - → → ←, CB

Combos

Combo 1 - Pule com SA, CA (2x) e recolha a arma.

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, engane o inimigo com SA. Pule para cima com CA, Defesa (no ar, encostado no oponente) e, no chão faça → → ↓.

FUJIN

Arma - Besta

Pegar Arma - ← ←, SB

Golpes Especiais

Spin Throw - → ↓, SB (Segure SB para continuar)



Tornado Lift - → ↓ →,
SA
Slam - Depois do Tornado Lift, → ↓, CB
Dive Kick - No ar, ↓ + CB
Rising Knee - ↓ ↘ →, CA
Angle Kick - No ar, ↑ ↓ CB

FATALITIES

Fatality-Crossbow
Explosion - Distância de

uma rasteira, aperte Defesa + Corrida 5 ou 6 vezes

*Stage Fatality - perto do inimigo, ↓ ↓ ↓, CA



Fatality: a flecha de Fujin explode o desafiante

Combos

Combo 1 - → ↓ → + SA (para levitar), ← → ↓ + CB (enquanto levita), parado aperte SA, pule para cima com CA, (no ar) faça ↓ + CB. Depois ↓ + SA para atingir o oponente antes da queda.

Combo 2 - SA, CA (2x), ↓ ↘ →, CA.

Combo 3 - SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, faça SA (2x), ↓ ↘ →, CA.



SHINNOK

Arma - Nagimaki (Espada Larga)
Pega arma - ← →, SB

IMITA OUTROS

PERSONAGENS

(Pode usar todos os golpes de outros lutadores)

Kai - → → →, CB



Fatality: uma mão gigantesca esmaga o rival

Sonya - → ↓ →, SA
Quan Chi - ← → ← →, CB
Fujin - → → ←, CA
Scorpion - → ← ←, SB
Jarek - ↓ ↓ ↓, CB
Tanya - ← → ↓, Defesa
Jax - → ↓ →, CA
Liu Kang - ← ← →, CA
Sub-Zero - ↓ ↘ ←, SB
Reptile - ← ← →, Defesa
Reiko - ← ← ←, Defesa
Raiden - ↓ → →, SA
Cage - ↓ ↓, SA

FATALITIES

Fatality-Hand of Hell - Perto do inimigo, ↓ ← → ↓, Corrida

*Stage Fatality - ↓ ↓ →, CA

Combo

Combo 1 - Voadora com SA, em seguida CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, dê SA (2x) e pule para cima com CA.



REIKO

Arma - Clava
Pega Arma - ↓ ←, SA

Golpes

Especiais

Shurikens - ↓ ↘ →, SB

Flip Kick -

← ↓ ↘ ↘ →, CA

Teleport - ↓ ↓, aperte Defesa perto do oponente para agarrá-lo depois

de fazer o teleporte

Spin Around Opponent - ← →, CB

FATALITIES

Fatality-Torso Kick - Perto do inimigo, → ↓ →, SB + Defesa + CA + CB

Combos

Combo 1 - SA, CA (2x) e recolha a arma.

Combo 2 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, avance e, parado, dê um SA. Então faça ← ↘ ↓ ↘ →, CA, avance e, parado, dê outro SA, pule com CA e, no ar, faça ↓ ↓, Defesa.



Reiko arremessa shurikens em Raiden

Combo 3 - Engane o oponente com SA (2x), pule para cima com CA e, no ar, faça ↓ ↓, Defesa.



SUB-ZERO

Arma - Cetro congelante

MOVIMENTOS DA ARMA

Pegar Arma - ↓ ↘ →, CA

Uppercut Swing - ← + SA

Freeze Dash - ← + SB

MOVIMENTOS

Especiais

Ice Blast - ↓ ↘ →, SB

Ice Clone - Também funciona no ar, ↓ ↘ ←, SB

Slide SB + Defesa + CB



O velho golpe Ice Clone foi mantido

MORTAL KOMBAT 4

FATALITIES

Fatality - Spine Rip - Perto do inimigo, → ← → ↓, SA + Defesa + Corrida ou Segure Defesa + Corrida, → ← → ↓, SA

Combos

Combo 1 - Com a arma recolhida, aperte ← e SA, então ← e SB logo depois do oponente cair para congelá-lo. Então pule para cima com CA, segure ↓ e aperte SA, pule com CA e dê uma rasteira antes do oponente atingir o chão.

Combo 2 - Congele o oponente, pule para cima com SA e congele-o de novo. Então aperte SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, perto do oponente, faça ↓ + SA antes dele cair.



LIU KANG

Arma - Flamberge (Espada dentada)

Pegar Arma - ← →, CB

Golpes

Especiais

Standing Fireball - → →, SA (Pode ser feito no ar)

Low Fireball - → →, SB

Flying Kick - → →, CA

Bicycle Kick - Segure

CB por 5 segundos, solte CB

FATALITIES

Fatality - Dragon Swing - Distância de uma rasteira, → → → ↓, Defesa + CA + CB

***Stage Fatality** - → → ←, SB

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, SA (2x), voadora com CA e, no ar, faça → →, SA.



Low Fireball sobre Fujin: olha o efeito visual!

Combo 2 - Mantenha segurado o botão CB e faça SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, SA (2x). Então solte o CB, reaperte CB (5s) e, na sequência, emende → →, CA.



CAGE

Arma - Claymore (Espada Larga)

Pegar Arma - → ↓ →, CB

MOVIMENTOS DA

ARMA

Overhead Strike - ← + SA

Upward Slash - ← + SB

Spinning Slash - ↓ + SB

Golpes Especiais

High Fireball - ↓ ↓ →, SA

Low Fireball - ↓ ↓ ←, SB

Split Punch - Defesa + SB

Shadow Kick - ← →, CB

Shadow Uppercut - ← ↓ ←, SA

FATALITIES

Fatality - perto do oponente, → ← ↓ ↓, CA (5 ou 6 vezes)

***Stage Fatality** - Perto do oponente, ↓ → →, CA



O Split Punch também acerta como golpe baixo

Combos

Combo 1 - Pule com SA, CA, ↓ + SA, ande e, parado, faça SA (2x), então faça ← ↓ ←, SA.

Combo 2 - SA, CA, CA, guarde a arma.



Fatality: Cage corta o oponente em dois pedaços

QUAN CHI



Arma - Ghurka Kukhri

Pegar Arma - ↓ ↓ ←, CA

Golpes

Especiais

Flying Skull - → →, SB

Slide - → →, CA

Slam - → ↓, CB

Air Throw - No ar e encostado no oponente, aperte o botão de Defesa



Fly Skull de Quan Chi sobre Reptile

Roube arma - Quando o inimigo estiver segurando a arma, → ←, SA

FATALITIES

***Stage Fatality** - → → ↓, SA



Quan Chi sapateia sobre o rival no golpe Slam

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, Corrida e, parado, dê SA (2x). Então faça → ↓ + CB.

Combo 2 - SA, CA, CA e use a adaga.

Combo 3 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, parado aperte SA, pule para cima com CA, aperte Defesa a meia altura.



REPTILE

Arma - Machado
Pegar Arma - ← ←,
CB

Golpes

Especiais

Spit Acid - ↓ ↘ →,
SA

Dash Punch - ← →,
SB

Super Crawl - ← →,
CB

Invisibility - Defesa + CA



Stage Fatality: a câmera gira em 360 graus

FATALITIES

Fatality - Face Chew - Perto do oponente, segure SA + SB + CA + CB ↓

*Stage Fatality - ↓ → →, SB

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, avance e, parado, SA (2x), então dê um ← →, SB.

Combo 2 - ↓ + CA, ← →, CB, Corrida, dê um SB, depois faça ← →, SB.



JAREK

Arma - Cimitarra
Pegar Arma - → →,
SA

MOVIMENTOS

Especiais

TriBlade - ↓ ↘ ←, SB

Cannonball Roll - ←

→, CB
Upward Cannonball
- → ↓ →, SA



Fatality: Jarek arranca o coração. Urgh!

Fallback Slam - ← ↓ ←, CA

FATALITIES

Fatality - Heart Rip - Perto do oponente, → ← → →, CB

*Stage Fatality - Perto do oponente, → ↓ → + CA

Combos

Combo 1 - Com a arma guardada e parado, SA, então SB e um ← ↓ ←, CA.

Combo 2 - SA, CA, ↓ e SA, Corrida e, parado, engane o oponente com SA (2x), depois faça → ↓ →, SA.

Combo 3 - SA, CA (2x), ← →, CB.



SONYA

Arma - Lâmina Circular

MOVIMENTOS DA

ARMA

Pegar Arma - → →,
CB

Dashing Stomach

Slice - ← + SB

Rib Slice - ← + SA

Golpes

Especiais

Ring Blast -

↓ ↘ →, SB

Leg Throw - Segure, ↓ SB + Defesa

Square Wave Punch - → ←, SA

Bicycle Kick - ← ← ↓, CA

Air Throw - No ar e encostado no oponente, Defesa

Cartwheel - ← ↘ ↓ ↘ →, CB

FATALITIES

Fatality-Exploding Kiss - Distância de uma ras-teira, ↓ ↓ ↓ ↑, Corrida

*Stage Fatality - Perto do inimigo, ↓ ← ←, CA

Combos

Combo 1 - Voadora com SA, CA, ↓ + SA, ← ↘ ↓ ↘ →, CB, pule para cima com CA, aperte Defesa perto do oponente a meia altura, segure ↓ SB + Defesa.

Combo 2 - SA, CA, ↓ + SA, ande e, parado, dê SA (2x), → ←, SA.



Fatality: Sonya manda um beijo que explode Tanya e arremessa pedaços por toda a tela

SAMURAI SHODOWN 64

Um ótimo arcade poligonal, com boa jogabilidade. Ficou devendo no visual



Por Eduardo Murata

➔ Samurai Shodown 64, o quinto game de luta da série, foi o escolhido para estreitar o gênero porada no novo sistema de Arcade da SNK, o Hyper NeoGeo 64. E veio em grande estilo. O visual é inferior a Mortal Kombat 4 e seus lutadores estão quadrados demais. Mas em termos de jogabilidade, o arcade é muito bom e, por isso, levou, 0,5 ponto a mais na avaliação geral. E isso não é novidade: em dezem-

bro de 97, The King of Fighters '97, da SNK, era o segundo arcade de luta mais detonado no mundo, graças à jogabilidade. Só perdia para Tekken 3.

SISTEMA CONHECIDO

O sistema de jogo está muito parecido ao da versão anterior, Samurai Shodown 4, o que garante a diversão para quem já detonou. Você continua podendo escolher a personalidade de seu lutador e fazê-lo bom ou mau.

Este Arcade exige bastante do jogador. É possível estourar a barra de energia para executar o Combo Slash ou o Single Flash Attack. E se você errar um golpe, pode levar um Single Flash nas idéias e chorar de tristeza: o golpe quase arrasa a sua barra de energia.

RECURSOS 3D

SS64 foi feito com polígonos texturizados em cenários tridimensionais. E o resultado não ficou lá essas coisas. Mas os novos recursos foram bem adaptados para o ambiente 3D. A movimentação do seu personagem pelo cenário (segurando o botão D) é proposadamente limitada.

BARRA DE FÔLEGO

Samurai 64 traz uma barra secundária de energia para o fôlego do lutador. Se a barra se esgotar, seu lutador fica algum tempo imobilizado pelo cansaço. Este recurso melhora o nível técnico da luta, e agora é preciso saber a hora de encaixar os golpes.

São onze personagens disponíveis, sendo dois inéditos: Shiki e Hamma Yagyu. E os já conhecidos Haohmaru, Galford, Hanzo, Ukyo, Genjuro, Nakoruru, Rimoruru e os irmãos Kazama.

COMANDOS BÁSICOS

Botão A - Ataque fraco

Botão B - Ataque médio

Botão C - Agarrão

Botão D - Corrida

C + D - Combo Attack

A + B - Ataque forte

A + B + C - Rage Explosion

A + B + C durante o Rage Explosion -

Combo Slash

B + C + D durante o Rage Explosion -

Single Flash Slash

A FÚRIA DAS ESPADAS

HAOHMARU



Slash

Crescent Moon Slash - → ↓ ↘, C
Secret Cyclone Slash - ↓ ↘ →, C
Secret Earthquake Slice - ← ↓ ↘, B
Crosswind - → ← ↓, B + C

Bust

Cyclone Homicide Slash - ↓ ↘ →, C
Power Burst - → ↓ ↘, B
Tsunami Slice - ↓ ↘ →, B
Liquor Bottle Bash - ↓ ↘ ←, B



Hahmaru atacando Rimoruru com o Crescent moon Slash

SHIKI

Slash

Dew Flash - → →, B
Heavenly Blast - → ↓ ↘, C
Netherworld Toss - perto do oponente, ↗, A + B

Lotus Dance -
↓ ↘ →, A + B

Bust

Sand Blaster -
→ ↓ ↘, C
Overload Kill -
→ ↘ ↓ ↘ ←, B ou C
ou B + C
Fortune's Wheel -
↓ ↘ →, B
Colorful Curse -
← →, B



Shiki ataca Hahma com o Combo Slash

HAMMA YAGYU



Slash

Steel-Crusher Projectile - ↓ ↘ →, B
Major Masher - perto do oponente,
→, A + B

Whirl Toss - perto do oponente,
↙, A + B

Genuine Yagyu Arm Blast Toss -
→ →, A + B

Bust

Steel-Crusher Projectile - ↓ ↘ →, B
Genuine Yagyu Tremor Hell - ← →, C
Genuine Yagyu Reverse Fall - ↘ ↘, C
Genuine Yagyu "To Heaven" Crunch
- durante o Reverse Fall, ↓ ↑, C



Hamma explode a barra contra Hanzo

KAZUKI KAZAMA



Slash

Stationary Strike - ↓ ↘ →, B ou C
Giant Death Blast - → ↓ ↘, B ou C
Imbroglia Attack - ← ↓ ↘, C
Flames of Disaster - ← ↓ ↘, B

Bust

Stationary Strike - ↓ ↘ →, B ou C
Disruption Eruption - ← ↓ ↘, B ou C
Explosion of Righteousness -
→ ↓ ↘, B
Evil Blaze Awakening - ↓ ↓, B + C



Kazuki em chamas contra o irmão Sogetsu

SOGETSU KAZAMA



Slash

Moon Rise - ↓ ↘ →, B ou C
Moon Glow - → ↓ ↘, B ou C
New Moon - ↓ ↘ ←, A ou B ou C
Moon of Death - durante o pulo,
↓ ↘ ←, A + B



Sogetsu acerta o Single Slash em Genjuro

Bust

Lunar Ring Swing - ↓ ↘ →, B ou C
Lotus Whirlpool - → ↓ ↘, B
Moon of Death - durante o pulo,
↓ ↘ ←, A + B
Profane Water Awakening - ↓ ↓, B + C

NAKORURU



Slash

Kamui Risse - ← ↓ ↘, B ou C
Annu Mutsube - ← ↓ ↘, B
Lela Mutsube - ← ↓ ↘, C
Mamahaha Grab - ↓ ↘ ←, D

Bust

Kamui Risse - ← ↓ ↘, B ou C
Lela O Chikiri - perto do oponente,
→ ↓ ↘, A + B
Running Chest Jab - → ↘ ↓ ↘ ←, C
Petting the Squirrel - ← ↘ ↓ ↘ →, B



Nakoruru atacando Haohmaru com o Mamahaha Grab

RIMORURU

Slash

Lupu Quall - ↓ ↘ →, B
Konril Myu - ↓ ↘ ←, B
Kamui Shtokke - ↓ ↘ →, C
Konril Shira - durante o pulo, ↓ + B

Bust

Lupu Quall Twee-Twee - ↓ ↘ →, B
Konril No No - → ↓ ↘, C
Rupu Tu Nu - → ↘ ↓ ↘ ←, A + B
Upun Wo - →, B repetidamente



Rimoruru atacando Kazuki com o Single Slash

HANZO HATTORI



Slash

Ninja Windsplitter - ↓ ↘ →, B ou C
Ninja Shadow Splitter -
→ ← ↘ ↓ ↘ →, B ou C
Ninja Exploding Dragon Blast -
↓ ↘ ←, B
Ninja Fire Flow - ↓ ↘ ←, C

Bust

Ninja Shadow Splitter -
→ ← ↘ ↓ ↘ →, B ou C
Ninja Monkey Dance - ← ↓ ↘, A ou
B ou C ou D



Sem piedade Hanzo acerta Ukkyo, detalhes em radiografias do corpo adversário.

Shrike Drop - perto do oponente,
→ ↓ ↘, A + B

Retribution - perto do oponente,
← ↙ ↓ ↘ →, A + B

GALFORD



Slash

Replica Attack - → ↘ ↓ ↙ ←, B ou C

Rush Dog - ↓ ↘ →, B

Machine Gun Dog - ↓ ↘ →, C

Strike Dog - → ↓ ↘, B + C

Bust

Replica Attack - → ← ↙ ↓ ↘ →, B ou C



Galford atacando Nakoruru com o Rush Dog

Plasma Blade - ↓ ↘ →, B
Plasma Break - → ↓ ↘, B
Strike Heads - perto do oponente,
→ ↓ ↘, A + B

UKYO TACHIBANA



Slash

Concealed Sabre Snowfall Slash -
↓ ↙ ←, B

Concealed Sabre Swallow Swipe - du-
rante o pulo, ↓ ↘ →, B

Obfuscatory Swallow - ↓ ↙ ←, C

Flowing Shell - ←, B + C

Bust

Concealed Sabre Snowfall Slash -
↓ ↙ ←, B

Faint Slash - ↓ ↘ →, B

Concealed Sabre Heavenly Gale -
→ ↘ ↓ ↙ ←, B

Concealed Sabre Misty Wind -
→ ↘ ↓ ↙ ←, C



Ukkyo atacando Galford com o conhecido Moon of Death. No alto, faça → ↘ ↓ ↙ ←, A, B ou C

GENJURO KIBAGAMI



Slash

Lightning Winds - → ↓ ↘, C

Cherry Blossoms Slice - ↓ ↙ ←, B

Triple Death Hack - ↓ ↘ →, C, repe-
tir 3 vezes

Repel Thrust - ←, B + C

Bust

Death Drops - → ↓ ↘, A + B

Death of 100 Demons - ↓ ↙ ← →, C

Purple Sunset - ← ↓ ↙, B

Evil God Pommeler - ← →, B + C



Genjuro acaba com Shiki com Single Flash Slash



X-Men X Str

A Sega foi a primeira a lançar este jogo que não tem loadings entre as lutas e

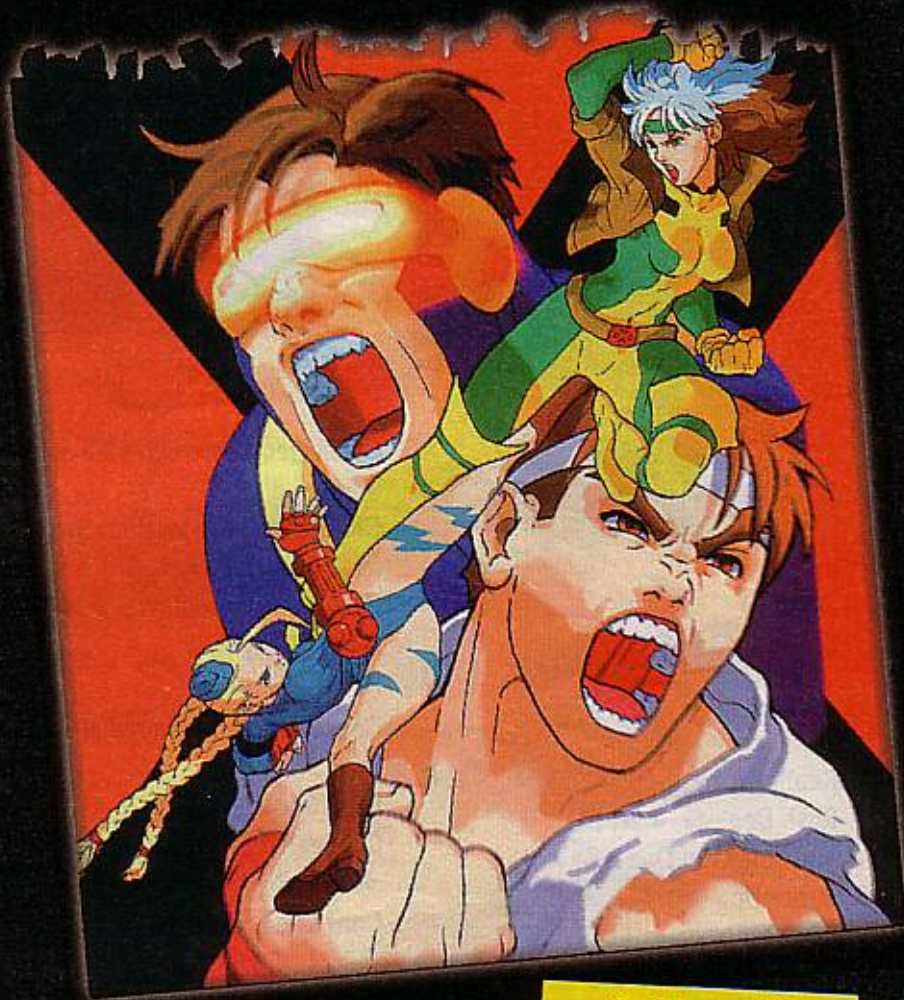
Por Ivan Cordon

➔ A Sega correu, a Capcom caprichou e X-Men Vs. Street Fighter saiu na frente para o Saturno. E o game é muito bom. Primeiro porque reúne os arrasadores X-Men contra os Street Fighters num Crossover de quatro na luta, com seqüências de combos de arrepiar! Segundo porque este game carrega num Loading só. Isso mesmo, não tem aquela chatice dos outros arcades adaptados. Essa maravilha é resultado de um novo cartucho de expansão de memória com 4 Megabytes, que vem com o CD.

Para completar, X-Men X Street Fighter ainda é extremamente fiel a versão do Arcade, tanto em jogabilidade quanto em gráficos – os cenários também são os mesmos! A única diferença é que, no Saturno, por ser uma versão caseira, quando você chega ao final de um game, ganha estrelas para o Turbo Select. É um aditivo para acelerar suas próximas partidas.

Sem dúvida, X-Men X Street Fighter é um "jogão" que vale a pena detonar!

X-Men © Marvel Ent.Group, Inc.
Street Fighter © Capcom, Inc.



(C) - Golpes no chão
(A) - Golpes no ar
(C/A) - No chão e no ar
Os comandos valem com seu lutador do lado esquerdo da tela

Use L + R ou os botões de soco + chute fortes para acionar o outro lutador que você escolheu para montar a dupla



Encha a barra de energia e detone os oponentes com especiais

Os golpes em azul são os especiais de cada lutador

Street Fighter

ainda arrasa em gráficos e jogabilidade

CÍCLOPE



Optic Blast - ↓↘→, soco
Ground Blast - ↓↙←, soco
Gene Splice - →↓↘, soco, (A)
Cyclops Kick - No ar, ↓↙←, chute
Rapid Punch - →→ + soco fraco + chute fraco, soco repetidamente
Clothesline - Perto, →→ + soco forte + chute forte
Geometric Blast - No ar, ↓↙←, 2 botões de soco
Mega Optic Blast - ↓↘→, 2 botões de soco

Ground Blaster



WOLVERINE



Berserker Barrage - ↓↘→, soco
↓↘→, soco
Tornado Claw - →↓↘, soco
Drill Claw - Direcional + soco médio + chute fraco (C/A)
Dart Kick - ↓ + soco médio (A)
Slide - ↘ + soco forte
Berserker Barrage - ↓↘→, 2 botões de soco
Weapon X - →↓↘, 2 botões de soco

Berserker Barrage



DENTES-DE-SABRE

Berserker Claw - ↓↘→, soco
Jumping Grab - →↓↘, soco
Birdie Gun - ↓↙←, chute
Berserker Claw X - ↓↘→, 2 botões de soco
Armed Birdie - ↓↙←, 2 botões de chute
Saber X - →↓↘, 2 botões de soco



Berserker Claw



GAMBIT

Cajun Slash - →↓↘, soco
Cajun Strike - ↓ 2s, ↑, soco, chute
Cajun Escape - ↓ 2s, ↑, chute
Kinetic Card - ↓↘→, soco (C/A)
Upwards Card - ↓↙←, soco
Royal Flush - ↓↘→, 2 botões de soco



Royal Flush



TEMPESTADE

Typhoon - ↓↘→, soco (C/A)
Lightning Static - Direcional + soco médio + chute fraco (A)
Ground Typhoon - ↓↙←, soco (C/A)
Flying - ↓↙←, 2 botões de chute
Shocking Charge - Soco médio e chute fraco
Lightning Storm - ↓↘→, dois botões de soco
Hail Storm - ↓↙←, dois botões de soco



Lightning Static



VAMPIRA

Multiple Punch - ↓↘→, soco (C/A)
Power Stealing Kiss - ↓↙←, chute (C/A)
Stolen Power - ↓↘→, chute
Upward Punches - →↓↘, soco
Kamikaze Drop - →↓↘, chute
Super Punches and Kiss - ↓↘→, 2 botões de soco
Demon Rage (sugue Akuma) - soco fraco, soco fraco, chute fraco + →, soco forte



Mutiple Punch



X-Men X Street Fighter

MAGNETO

E-M Disruptor - ↓↘→, soco (C/A)
Hyper Gravitation - →↘↘↘, soco (C/A)
Forcefield - ←↘↘↘, chute
Flying - ↓↘↘, 2 botões de chute (C/A)
Magnetic Blast - No ar, ↑↘→ + soco
Magnetic Shockwave - ↓↘→, 2 botões de soco
Magnetic Tempest - ↓↘→, 2 botões de chute (C/A)



RYU

Fireball - ↓↘→, soco (C/A)
Hurricane Kick - ↓↘↘, chute (C/A)
Dragon Punch - →↘↘, soco
Collarbone Breaker - →, soco médio
Hop Kick - →, chute médio
Jumping Side Kick - ↑, chute forte (A)
Super Fireball - ↓↘→, 2 botões de soco (C/A)
Super Hurricane Kick - ↓↘↘, 2 botões de chute



AKUMA

Great Fireball - ↓↘→, soco (C/A)
Great Dragon Punch - →↘↘, soco (C/A)
Hurricane Kick - ↓↘↘, chute (C/A)
Overhead Chop - →, soco médio
Hope Kick - →, chute médio
Dive Kick - No ar, ↓, chute
Jumping Side Kick - No ar, ↑, chute forte
Teleport - →↘↘ ou ←↘↘ 2 botões de soco ou chute
Super Fireball - ↓↘↘, 2 botões de soco (C/A)
Rising Dragon Wave - ↓↘→, 2 botões de soco
Super Air Fireball - No ar, ↓↘→, 2 botões de soco
Demon Rage - soco fraco, soco fraco, → + chute fraco, soco forte (Precisa estar no level 2 ou maior)



JUGGERNAUT



Juggernaut Punch - ↓↘→, soco
Earthquake Punch - ↓↘↘, soco
Citorak Power Up - →↘↘, 2 botões de soco
Super Taunt Throw - ↓↘↘, chute
Body Splash - ←↘↘↘, chute (C/A)
Power Up! - →↘↘, 2 botões

de soco

Nail Slam - Perto, →↘↘↘, chute
Jogar coisas - ↓↘, 2 botões de soco
Juggernaut Headcrush - ↓↘→, 2 botões de soco



KEN

Fireball - ↓↘→, soco (C/A)
Dragon Punch - →↘↘, soco (C/A)
Hurricane Kick - ↓↘↘, chute (C/A)
Overhead Kick - ↓↘→, chute
Crazy Kick - →, chute médio
Jumping Side Kick - ↑, chute forte (A)
Rising Dragon Wave - ↓↘→, 2 botões de soco
Vertical Dragon Wave - ↓↘→, 2 botões de chute



CAMMY

Cannon Drill - ↓↘→, chute (C/A)
Spinning Knuckle - ↓↘→, soco (C)
Spinning Arrow - ↓↘→, chute (A)
Cannon Counter - ↓↘↘, soco (C)
Air Thrust Kick - ↓↘↘, chute (A)
Cannon Spark - →↘↘↘, chute
Spin Dive Smasher - ↓↘→, 2 botões de chute
Maximum Cammy - ↓↘↘, 2 botões de chute (A)



ZANGIEF

Spinning Lariat - 3 botões de soco (C/A)
 Short Spinning Lariat - 3 botões de chute, (C/A)
 Spinning Piledriver - 360 + soco (C/A)
 Siberian Suplex - Perto, 360 + chute (C)
 Siberian Bear Crusher - Perto, $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ + chute
 Banishing Punch - $\rightarrow \downarrow \downarrow$, soco (C)
 Flying Power Bomb - Longe, $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, chute
 Leaping Air Slam - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, chute
 Elbow Slam - $\rightarrow$, soco médio (C)
 Elbow Drop - $\downarrow$, soco médio (A)
 Body Splash - $\downarrow$, soco forte (A)
 Grab Dash - $\rightarrow \rightarrow$, soco médio, chute médio, soco forte ou chute forte
 Final Atomic Buster - 360 + 2 botões de soco
 Leaping Death Snatch - $\downarrow \downarrow \rightarrow$ + 2 botões de chute



CHARLIE

Sonic Boom - Segure $\leftarrow$ 2s, $\rightarrow$, soco
 Flash Kick - Segure $\downarrow$ 2s, $\uparrow$, chute
 Blade Slice - $\uparrow \nearrow$, chute (A)
 Sonic Break - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de soco
 Crossfire Blitz - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de chute
 Somersault Justice - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, 2 botões de chute



M.BISON

Psycho Shot - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, soco (C)
 Psycho Field - $\leftarrow \downarrow \downarrow$, soco (C/A)
 Kneepress - No ar, $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, chute (C/A)
 Head Stomp - $\downarrow$ 2s, $\uparrow$, chute, soco (C)
 Flying - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, 3 botões de chute (C/A)
 Bison Warp - $\rightarrow \downarrow \downarrow$ ou $\leftarrow \downarrow \downarrow$ + qualquer botão
 Psycho Crusher - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de soco (C/A)
 Demonic Knee Press Nightmare - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de chute (C)



DHALSIM

Yoga Fire - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, soco
 Yoga Flame - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, soco
 Yoga Blast - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, chute
 Yoga Teleport - $\rightarrow \downarrow \downarrow$ ou $\leftarrow \downarrow \downarrow$, 3 botões de chute ou soco (C/A)
 Yoga Spear - $\downarrow$, chute (A)
 Yoga Torpedo - $\downarrow$, soco forte (A)
 Yoga Inferno - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de soco
 Yoga Strike - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de chute



DICAS

Cores exclusivas do Saturno - Selecione seu personagem apertando Z + C.

Continue socando - Quando vencer a luta e aparecer K. O. (nocaute), aperte imediatamente Start e continue batendo no corpo caído.

Chun-Li da versão Street Fighter Alfa - Coloque o cursor sobre Chun-Li, segure Start apertado por 5 segundos e aperte outro botão qualquer para selecioná-la.

Selecione Akuma - Coloque o cursor sobre qualquer personagem da parte de cima do vídeo. Ponha o direcional para cima e lute com Akuma.

Maior velocidade - Termine o jogo sem dar Continue e sem alterar as opções. Então você terá opções extras no Turbo Select.

Clonagem - Termine o jogo com dificuldade acima de quatro estrelas sem alterar nenhuma outra opção. Você ainda poderá escolher dois lutadores iguais.

Seleção aleatória - Coloque o cursor sobre qualquer lutador da fileira da esquerda, segure $\leftarrow$, coloque o cursor sobre qualquer lutador da fileira da direita, segure $\rightarrow$.

CHUN-LI

Kikoken - $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, soco
 Lightning Kick - Chute repetidamente (C/A)
 Rising Bird Kick - $\downarrow$ 2s, $\uparrow$, chute
 Axe Kick - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, chute
 Head Stomp - $\downarrow$, chute médio (A)
 Neck Breaker - $\downarrow$, chute forte
 Kiko-Sho - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de soco
 Chaos Kick - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, 2 botões de chute
 Super Spinning Bird Kick - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, 2 botões de chute



Real Bout Fatal Fury

A sexta versão da saga dos irmãos Bogard aterrissa no console Sega com tudo a que tem direito

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Saturno, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores. CD Japonês. Aceita os cartuchos de expansão de memória. Já nas prateleiras.

8,0

Ótima adaptação do arcade, graças ao cartucho de expansão de memória RAM. Jogabilidade boa. Gráficos legais e músicas fiéis. Obrigatório para os fãs da série.



Laurence Blood



Pancadaria de primeira linha! Como nos casos anteriores, mais uma ótima adaptação de jogo da SNK para o Saturno. O game carrega com maior frequência mas com bastante velocidade. Os cenários ficaram semelhantes à versão original, com perda no tamanho e nos quadros de animação dos lutadores. As músicas são da versão CD do Neo Geo, algumas até cantadas. As vozes digitalizadas estão boas, mas com pouco volume nos efeitos sonoros.

GEESE HABILITADO

Real Bout Special traz os 24 lutadores do CD já conhecido, com um plus: o espírito de Geese Howard já vem habilitado para as lutas entre 2 jogadores. O chefe morreu na saga e era acionado na versão do Neo Geo apenas com dica. Mas nas lutas contra o computador desta versão, você só pega Geese se vencer todas as batalhas contra a CPU e atingir o rank Master Fighter.

ACEITA O CARTUCHO SEGA

Apesar do controle responder bem aos comandos, recomendamos um joystick do tipo arcade. Não existe a opção de diálogos em português como no Neo Geo CD. O game usa o cartucho de expansão padrão da SNK, mas pode ser rodado também com o novo da Sega (lançado com X-Men vs. Street). Jogo imperdível que, de quebra, já sai com dica para os lutadores secretos.

COMANDOS

Botão A - Ataque fraco

Botão B - Ataque médio

Botão C - Ataque forte

Botão Z - Desvio de plano



Kim Kaphwan

Wolfgang Krause

DICAS

ACIONE OS SECRETOS

Na tela de escolha dos personagens, deixe o indicador sobre o lutador normal escolhido, por exemplo em Andy. Segure o Start e faça a combinação de botões: B, B, C, C, segure B, segure C, A ou Z. Segure o Start e os botões indicados até o final do código.

INDICADORES DE GOLPES

(B) - O golpe pode ser acionado em Guard Cancel, a barra secundária de força deve estar no mínimo em amarelo.

(DM) - O golpe só pode ser acionado quando a barra secundária de força estiver no máximo ou quando a energia estiver no vermelho.

(SDM) - O golpe só pode ser acionado quando a barra secundária de força estiver no máximo e quando a energia estiver no vermelho.

1 Fury Special

Lutadores secretos

1- EX TUNG FU RUE

Senshippo - ↓ ↘ ←, A ou C
 Ressen Kyaku - perto, segure ↘ ↗ B
 Gekiho - C rapidamente
 Shouha - segure ↘ →, C
 (DM) Senpu Gouken - → ↘ ↓ ↑, B + C
 (SDM) Wild Thousand Kicks - → ← ↘ ↓ ↘, C



Ex Tung Fu Rue acerta Ex Andy com o Wild Thousand Kicks

2- EX ANDY BOGARD

Double Zan Ei Ken - Segure ↘ →, A
 Repeated Kick in Darkness - ← ↓ ↘, B
 Powerful Hi Sho Ken - ↓ ↘ ←, C
 (DM) Chou Reppa Dan - Segure ↓ ↘ →, B + C
 (SDM) Mega Hi Sho Ken - ↘ ↓ ↘ →, C



Ex Andy aplica um Mega Hi Sho Ken em Ex Billy

3- EX BILLY KANE

San Setsu Kon Mid Hit - Segure ← →, A, ← →, C para queimar
 Stick Twists - A rapidamente

Dragon Flame - ↓ ↘ ←, B
 Dragon Buster - ↓ ↘ ←, C
 Sparrow Hunt - ↓ ↘ ←, A
 (DM) Ultra Fire Swirl - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ←, B + C
 (SDM) Ko Ren Satsukon - → ↘ ↓, C



Ex Billy usa o Ko Ren Satsukon contra Ex Mary

4- EX BLUE MARY

Straight Slicer - Segure ← →, B
 M. Snatcher - → ↓ ↘, B
 (DM) M. Typhoon - → ← ↘ ↓ ↘ →, C
 (SDM) M. Diving Smasher - Perto, → ← ↘ ↓ ↘ →, C



Ex Mary detona Ex Tung Fu Rue com M. Typhoon

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball - ↓ ↓ ←, A ou C
 (B) Leg Tomahawk - ↓ ↘ →, B
 Deadly Flower Spirit - Perto, ← ↘ ↓ ↘ →, A
 Lift Up Blow - Perto, → ↘ ↓ ↘ ←, B
 Phoenix Counter Throw - ← ↘ ↓ ↘ →, C
 (DM) Kaiser Wave - Segure ← ↗ B + C (Segure

B + C para aumentar a força do golpe)
 (SDM) Gigantic Cyclone -
 → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓, C
 (SDM2) Deadly Rave Spirit - → ↘ ↓ ↘ ← →,
 A, A, B, C, B, C, A, B, C, 2x → ↘ ↓ ↘ ←, C

TUNG FU RUE

Senshipo - ↓ ↘ ←, A ou C
 (B) Ressen Kyaku - → ↓ ↘, B
 Shouha Spit - ↓ ↘ →, A
 Shouha - Segure ↘ →, C
 (DM) Senpu-Gouken - → ↘ ↓ ↑ C
 (SDM) Geki-Hou - → ← ↘ ↓ ↘, C (segure C para aumentar a força do golpe)



Geki Hou de Tung Fu Rue em Laurence

CHENG SINZAN

Kirai Ho - ↓ ↘ →, A
 Upper Kirai Ho - → ↓ ↘, A
 (B) Ha-Gan Geki - Segure ← →, A ou C
 Dai Taiko Bara - Segure, ↓ ↑, A



Real Bout Fatal Fury Special



Cheng detona Tung Fu Rue com um Meteor Attack Spirit

Dai Taiko Bara Counter - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, B
(DM) Hyper Kirai Ho - Segure $\downarrow \rightarrow$, B + C
(SDM) Meteor Attack Spirit - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, C

LAURENCE BLOOD

Bloody Saber - $3x \downarrow \downarrow \rightarrow$, A
(B) Bloody Spin - Segure $\leftarrow \rightarrow$, A ou C
Ole Dodge - A + B
Bloody Axel - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, A ou C
Bloody Cutter - Depois do Bloody Axel, A ou B ou C
Bloody Shooter - Depois do Bloody Axel, $\downarrow \leftarrow$, A ou B ou C
Bloody Press - Depois do Bloody Axel, perto, $\leftarrow$ ou $\rightarrow$, C
(DM) Bloody Flash - $\downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow$, B + C
(SDM) Final Death Bloody - $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, C



Laurence acerta Krauser com o Final Death Blood

GEESE HOWARD

Reppu Ken - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, A
Double Reppu Ken - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, C
Shippu Ken - No ar, $\downarrow \downarrow \leftarrow$, A ou C (pode ser feito 2 vezes)
(B) Evil Spirit Slash - $\leftarrow \rightarrow$, B ou C (Guard Cancel somente com o botão B)
Upper Hit - $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, B
Mid Hit - $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, C



Geese despacha Terry usando o Thunder Break

(DM) Raising Storm - $\downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow$, B + C
(SDM) Thunder Break - $\rightarrow \downarrow \downarrow$, C

TERRY BOGARD

Burning Knuckle - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, A ou C
(B) Power Dunk - $\rightarrow \downarrow \downarrow$, B
Power Wave - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, A
Round Wave - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, C
Bashing Sway - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, Z
Power Charge - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow$, A
Rising Tackle - Segure $\downarrow \uparrow$, A
(DM) Power Geyser - $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$, B + C
(SDM) Triple Geyser - $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$, C



Terry explode Andy usando o Triple Geyser



May Shiranui

MAI SHIRANUI

Kasho Sen - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, A
Violent Kasho Sen Combo - $4x \downarrow \downarrow \leftarrow$, C
(B) Ryu En Bu - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, A
Shin San Flash - Segure $\downarrow \uparrow$, C
Musasabi Mai - No ar, $\downarrow$, A + B
Deadly Ninja Bees - $\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, C
(DM) Super Deadly Ninja Bees - $\rightarrow \downarrow \rightarrow$, B + C
(SDM) Shadow Ninja Bees - $\rightarrow \downarrow \rightarrow$, C



Mai humilha Sokaku com o Shadow Ninja Bees

ANDY BOGARD

Zan Ei Ken - $\downarrow \rightarrow$, A ou C
(B) Ku Ha Dan - $\downarrow \downarrow \rightarrow$, B
Shou Ryu Dan - $\rightarrow \downarrow \downarrow$, C
Hi Shou Ken - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, A
Explosion Quake - $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$, C
(DM) Chou Reppa Dan - Segure $\downarrow \downarrow \rightarrow$, B + C
(SDM) Zanei Reppa - $\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, C



Andy acaba metade de Joe com o Zanei Reppa

JOE HIGASHI

Exploding Blast - A rapidamente
Explosion Finisher - Durante o Exploding Blast, $\downarrow \downarrow \rightarrow$, A
Slash Kick - $\downarrow \rightarrow$, B ou C
(B) Tiger Kick - $\rightarrow \downarrow \rightarrow$, B
Golden Heel - $\downarrow \downarrow \leftarrow$, B
Pressure Knee - $\rightarrow \downarrow \downarrow$, C



Joe despedaça Mai com um belo Sliding Screw

Hurricane Upper - ↓ ↘ ←, A
Explosion Hurricane - → ↘ ↓ ↘ ←, C
(DM) Screw Upper - → ↘ ↘ ↓ ↘, B + C
(SDM) Sliding Screw - → ↘ ↘ ↓ ↘, C

SOKAKU MOCHIZUKI

Dance of Demons - A rapidamente
Demon Finisher - Durante o Dance of Demons,
→ + C ou ↘ + C ou ↘ + C ou ↗ + C
Possession Blast - → ↘ ↘, C
Makibishi Masher - ↓ ↘ ↘, A
(B) Wild Monkey Slash - ↓ ↘ ←, A
Secret Power Thunderbolt - → ↓ ↘, B
Ki Mon Jin - Perto, 360° no direcional, C
Dream Camp - → ↘ ↓ ↘ ↘, B
Flames of Doom - ↓ ↘ ←, Z
Throw Doom - Perto ← + B
Hell Gate - Depois do Throw Doom, ← ↘ ↓, C
(DM) Thunder God - → ↘ ↓ ↘ ↘, B + C
(SDM) Elemental Attack - → ↘ ↓ ↘ ↘, C



Sokaku cresce pra cima de Bob com o Elemental Attack

BOB WILSON

Rolling Turtle - ↓ ↘ ←, B
(B) Monkey Dance - → ↓ ↘, B
New Rolling Turtle - ↓ ↘ ←, C
Bull's Horn - Segure ↓ ↑, C
Wild Wolf - Segure ← →, B
Hornet Attack - Depois do agarrão, ↘ ↘, C

(DM) Dangerous Wolf - → ↘ ↘ ↓ ↘ ↘, B + C
(SDM) Mad Spin Wolf - 2x ↓ ↘ ↘ ↘ ↘, C



Bob vence Hon-Fu com seu Mad Spin Wolf

HON-FU

Nine Dragons Drubbing - ← ↘ ↓ ↘ ↘, C
(B) Sky of Fire Noogie - → ↓ ↘, A ou C
(Guard Cancel somente com o botão C)
Heavenly Lighting in the Sky - ↓ ↘ ←, B
Fire Stallion - ↓ ↘ ←, A rapidamente
Confident Counterattack - ↓ ↘ ←, C
Heavenly Lighting in the Earth - Segure ↘ →,
B, C rapidamente
(DM) Explosive Goro - ↓ ↘ ← ↘ ↘, B + C
(SDM) Storm in Gadentsa - ↓ ↘ ← ↘ ↘, C



O explosivo Storm in Gadentsa de Hon-Fu praticamente acaba com Mary



Tung Fu Rue

RUYJI YAMAZUCHI

Snake Tamer - ↓ ↘ ←, A (cima) ou B (meio) ou C (baixo)
(B) Judging Dagger - → ↓ ↘, A
Sadism/Masochism - ← ↘ ↓ ↘ ↘, B
Double Return - ↓ ↘ ↘, segure C
Bear Bomber Spirit - → ↘ ↘ ↑, C
(DM) Guillotine - → ↘ ↓ ↘ ↘, B + C
(SDM) Drill - perto, 360° no direcional,
C rapidamente até 21 hits



Yamazaki faz 14 hits em Jin com um Drill

JIN CHONSHU

Emperor Kick - → ↘ ↘, A
(B) Emperor Shingan Slash - Pode ser feito no ar, → ↘ ↓ ↘ ←, A ou B ou C (Guard Cancel somente com o botão C)
Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘, A ou C
Emperor Tengan Slash - ↓ ↘ ↘, A ou C
Aerial Emperor Tengan Slash - → ↓ ↘, B
(DM) Emperor Rojin Slash - Pode ser feito no ar, ↓ ↘ ← ↘, B + C
(SDM) Emperor Doomed Slash - ↓ ↘ ← ↘, C



Jin Chonshu equilibra a luta contra Jin Chonrei usando um Emperor Doomed Slash

JIN CHONREI

Emperor Kick - → ↘ ↘, A
Emperor Power Kick - → ↘ ↘, A
(B) Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘, A ou C
(Guard Cancel somente com o botão C)

Real Bout Fatal Fury Special



Jin Chonrei entorta Duck com Emperor's Rage

Emperor Tengan Slash - ↓ ↘ →, A ou C
 Ryu Ten Shin - ↓ ↘ →, B
 Emperor Tashin Slash - ↓ ↘ ←, B
 Emperor Rojin Slash - ↓ ↘ ← →, C
 (DM) Neo Emperor's Fury - → ← ↘ ↓ ↘, B + C
 (SDM) Emperor's Rage - → ← ↘ ↓ ↘, C

BILLY KANE

San Satsu Kon Mid Hit - Segure ← →, A, ← →, C para queimar
 Swirl - A rapidamente
 (B) Dragon Flame - ↓ ↘ ←, B
 Sparrow Hunt - ↓ ↘ ←, A
 (DM) Ultra Fire Swirl - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ←, B + C
 (SDM) Death Tornado - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ←, C



Billy esquenta a vida de Cheng com um Death Tornado

DUCK KING

Head Spin Attack - ↓ ↘ →, A ou C
 (B) Dancing Dive - ↓ ↘ ←, B
 Flying Spin Attack - No ar, ↓ ↘ ←, A
 Neo Break Storm - → ↓ ↘, B
 Cross Head Spin - ↓ ↘ ←, Z
 Duck Fake Air - No ar, ↓ ↓
 Duck Fake Ground - Durante a corrida, ↘ + C
 (DM) Break Spiral - Perto, ← ↘ ↓ ↘ → ↘ ↓, B + C
 (SDM) Duck Dance - ↓ ↓, A + B + C
 Rolling Punisher - Depois do SDM, segure ← → ← →, B + C
 Mega Flying Spin Attack - Depois do SDM, no ar, 2x ↓ ↘ →, B + C



Duck arreventa Kim com o Break Spiral

KIM

KAPHWAN

Moon Slash - ↓ ↘ ←, B ou C
 (B) Ku Sa Zin - → ↓ ↘, A
 Hi En Zan - Segure ↓ ↑ B
 Hi Sho Kyaku - No ar, ↓ + B, ↘ + A
 Energy Kick - ↓ ↘ ←, A
 (DM) Chinese Phoenix Dance Kick - No ar, ← ↘ ↓ ↘ →, B + C
 (SDM) Chinese Phoenix Kick - ↓ ↘ ← ↘ →, C



Kim abusa do Chinese Phoenix Kick contra Billy

FRANCO

BASH

Meteo Shot - ↓ ↘ →, A
 (B) Double Kong - ↓ ↘ ←, A
 Waving Blow - ← ↘ ↓ ↘ →, B + C
 Meteo Tackle - Segure ↘ →, C
 Power Tiger Spirit - ↓ ↘ → ↘, B
 Barom Punch - A + B
 (DM) Final Omega Screw Upper - ↓ ↘ ← ↘ →, B + C
 (SDM) Doomed Day Buster - → ↘ ↓ ↘ ←, C



Franco complica a vida de Yamazaki usando o seu Doomed Day Buster

BLUE MARY

Straight Slice - Segure ← →, B
 Stun Fang - Depois do Straight Slice, ← →, B
 (B) Vertical Arrow - → ↓ ↘, B
 M. Snatcher - No Vertical Arrow, → ↓ ↘, B
 Spin Fall - ↓ ↘ →, A
 Bashoot Elbow - Depois do agarrão, → →, C
 Backdrop Real - ↘ ↘, A + B
 M. Head Buster - ↓ ↘ ←, B
 Stun Gun Smasher - ↓ ↘ ←, C
 (DM) Mary Splash Rose - → ← ↘ ↓ ↘ →, B + C
 (SDM) M. Diving Smasher - Perto do rival, → ← ↘ ↓ ↘ →, C



Mary "agarrá" Franco com um M. Diving Smasher



Billy Kane

DICAS

NEO GEO/ARCADE

The King of Fighters '97



Todos os finais – KOF 97 apresenta 25 finais diferentes. Cada final depende do trio de lutadores escolhido. Confira as combinações especiais de personagens e curta historinhas exclusivas!

Hero Team A

Lutadores - Kyo, Benimaru e Daimon
Obs: usar o Benimaru ou o Daimon para destruir Orochi

Hero Team B

Lutadores - Kyo, Benimaru e Daimon
Obs: usar o Kyo para destruir Orochi e ganhar de Iori

Hero Team C

Lutadores - Kyo, Benimaru e Daimon
Obs: usar o Kyo para destruir Orochi e perder de Iori



Art of Fighting Team

Lutadores - Ryo, Robert e Yuri

Fatal Fury Team

Lutadores - Terry, Andy e Joe



Ikari Team

Lutadores - Leona, Clark e Ralf

Psycho Soldier Team

Lutadores - Athena, Kenso e Chin

Kim Team

Lutadores - Kim, Chan e Choi

New Face Team

Lutadores - Yashiro, Shermie e Chris



'97 Special Team

Lutadores - Yamazaki, Blue Mary e Billy

'97 Women's Team

Lutadores - Chizuru, Mai e King

Sacred Force Team

Lutadores - Kyo, Iori e Chizuru

Kyo & Shingo Team

Lutadores - Kyo, Shingo e qualquer outro lutador

Edit Team

Lutadores - qualquer outra combinação não listada aqui

"Gamest" Team

Lutadores - Blue Mary, Terry e Joe

Obs: Só funciona com a legenda dos diálogos em japonês

"Fami-Tsu" Team

Lutadores - Yamazaki, Chan e Choi

Obs: Só funciona com a legenda dos diálogos em japonês



"Neo-Geo Freek" Team

Lutadores - Kyo, Billy e Mai

Obs: Só funciona com a legenda dos diálogos em japonês

'94 Women's Team

Lutadores - Mai, King e Yuri

Old Hero Team

Lutadores - Clark, Ralf e Athena

Sidekick Team

Lutadores - Benimaru, Kim e Joe

SNK Super Star Team

Lutadores - Kyo, Terry e Ryo

Iori Team

Lutadores - Iori e qualquer outro personagem

Obs: qualquer outro lutador exceto Leona ou Ralf e Clark

Leona Team

Lutadores - Leona e qualquer outro personagem

Obs: qualquer outro lutador exceto Iori ou Ralf e Clark

Ralf & Clark Team

Lutadores - Ralf, Clark e qualquer outro personagem

Obs: qualquer outro lutador exceto Iori ou Leona

Iori & Leona Team

Lutadores - Iori, Leona e qualquer outro personagem

DICAS



Jogue com Iori Orochi – Na tela de seleção de personagens, segure Start e faça ← → ← → ← →, A + C.

Jogue com Leona Orochi – Na tela de seleção de personagens, segure Start e faça ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓, B + D.

Jogue com o time Orochi – Na tela de seleção de personagens, segure Start e faça ↑ ← ↓ → ↑ ↓, B + C.

NINTENDO 64 Mace



Jogue com Grendal – Jogando no modo dois Players acumule três vitórias. Quando for selecionar novos personagens, coloque o cursor sobre o lutador The Executioner, segure Start e aperte A. Pronto! Você já pode jogar com Grendal.

Jogue com Ichiro e War Mech – Ligue o game e, na tela inicial (aquela em que está escrito Midway), faça a sequência: → ↑ ← ↓ → ↑ ← ↓. Agora, na tela de seleção de personagens, eles estarão disponíveis no topo da tela, acima do The Executioner.

Jogue com um lixeiro – Na tela de seleção de personagens, faça a sequência apertando Start em cada personagem indicado: Koyasha, The Executioner e Lord Deimos. Então, coloque o cursor sobre Xiao Long, segure o botão Z e aperte A para iniciar a luta. Agora arrepie nas vassouradas.

Jogue com uma galinha – Jogando com Taria no modo para 1 ou 2 Players execute o seu Finish Move. Vá para a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Taria, segure Start e aperte A para jogar com a galinha! Entre outras coisas, ela atira ovos nos adversários. É mole?



Lutadores cabeçudos – Coloque o cursor sobre Ragnar, Al' Raschid, Takeshi nesta ordem e aperte Start sobre cada um deles.

Novas cores da roupa – Segure qualquer um dos botões C, L ou R no momento da seleção.

Escolha o cenário – Coloque o cursor sobre o lutador do cenário em que você quer jogar e, depois, aperte Start quatro vezes. Agora é só escolher o lutador que quiser.

Lutadores anões – Coloque o cursor sobre Takeshi, Al' Raschid, Ragnar, Xiao Long nesta ordem e aperte Start sobre cada um deles.

Cenários secretos – Siga o esquema para jogar nos dois estágios secretos:

Mine Golf Stage – Coloque o cursor sobre Koyasha, Mordus Kull, Takeshi nesta ordem e aperte Start sobre cada um deles.

Grendal Stage – Coloque o cursor sobre Namira, Koyasha, Taria's nesta ordem e aperte Start sobre cada um deles.

Trocando as cabeças – Na tela de seleção de personagens, faça a sequência apertando Start em cada personagem indicado: Al' Raschid, Mordus Kull, Xiao Long e Namira. Escolha normalmente seu personagem para 1 ou 2 jogadores e eles virão de cabeças trocadas.

Jogue com pantufas de coelho – Na tela de seleção de personagens, faça a sequência apertando Start em cada personagem indicado: Ragnar, Dregan, Koyasha e escolha seu personagem normalmente.



Jogador 1 e 2 no Practice Mode – Coloque o cursor sobre Practice Mode e aperte Start simultaneamente nos dois controles.

Continues ilimitados – Com o controle 1 inicie o jogo e perca os dois primeiros rounds. Então, use o Continue com o controle 1 e, quando a luta for começar, aperte Start no controle 2. Vença a luta com este controle e depois perca a outra luta para o computador. Agora use o Continue com o controle 1 novamente e você já tem Continues infinitos.

DICAS

SATURNO

X-Men vs. Street Fighter



Cores exclusivas do Saturno – Selecione seu personagem apertando Z + C.

Continue socando – Quando vencer a luta e aparecer K. O. aperte imediatamente Start e continue batendo no cadáver.

Chun-Li da versão Street Fighter Alfa – Coloque o cursor sobre Chun-Li, segure Start apertado por 5 segundos e aperte outro botão qualquer para selecioná-la.

Selecione Akuma – Coloque o cursor sobre qualquer personagem da parte de cima do vídeo. Ponha o direcional para cima e lute com Akuma.

Maior velocidade – Termine o jogo sem dar Continue e sem alterar nenhuma opção. Então você terá mais opções no Turbo Select.

Clonagem – Termine o jogo com dificuldade acima de quatro estrelas sem alterar nenhuma outra opção e você poderá escolher dois lutadores iguais.

Seleção aleatória – Coloque o cursor sobre qualquer lutador da fileira da esquerda, segure ←, coloque o cursor sobre qualquer lutador da fileira da direita, segure →.

PLAYSTATION

K-1: Grand Prix



Troque de roupa – Segure L1 + R1 na tela do título e espere por 3 bips. Aperte Start e escolha Musashi, Andy Hug ou Sam Greco.

Jogue com Master Ishii – Selecione Team Battle Mode e faça a sequência: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → e Start. Então ele estará disponível no final da tela de personagens.

Lutadores mais fortes – Pause a luta e faça a sequência: L2, R1, L1, R1, L2, R1. Vão aparecer alguns números na tela. Use o controle para selecioná-los e aumentar ou diminuir a força de seu lutador.

Energia ilimitada – Na tela do Push Start, faça esta sequência: ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← e Select. Se fizer corretamente você vai ouvir uma explosão.

PC

X-Men: Children of the Atom

Chegue ao final – Se o jogo está difícil faça o seguinte: pressione a tecla F10 e escreva SPAM. Vá até a tela de opções e escolha Continue to Free Play e continuos eternos.

PLAYSTATION

Star Wars: Master of Teräs Käsi



Modo cabeção – Basta segurar Select quando escolher seu personagem. Funciona nos modos Practice e Versus.

Tela limpa – Desapareça com as barras de energia segurando Select + L1 + R2 quando escolher seu personagem.

PC

Battle Arena Toshinden

Lances diferentes – Já cansou de jogar e quer um pouco mais de emoção? Então, na tela principal (Main Menu) digite um dos códigos a seguir.

VIRTUAL1 – Muda a visão do jogo para a primeira pessoa.

FUNNYHEADS – Os personagens ficam cabeçudos.

LIFEISUNFAIR – Para executar um combo basta pressionar uma das teclas de número do teclado.

DICAS

PLAYSTATION

Marvel Super Heroes



Jogue com os mestres

Dr. Doom – Na tela de seleção de personagens, entre com a sequência: ↓, ↓ e segure. Então aperte X, ●, R1, segurando cada botão após apertá-lo.

Thanos – Na tela de seleção de personagens, entre com a sequência: ↑, ↑ e segure. Então aperte L1, ▲, ■ segurando cada botão após apertá-lo.

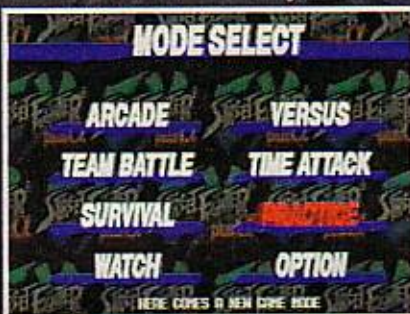
Anita – Depois de ter acionado Thanos e Dr. Doom na tela de seleção de personagens, faça a sequência: ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑. Segure e aperte ▲ ■, L1, segurando cada botão após apertá-lo.

Segunda cor do uniforme – Se o personagem estiver na barra de seleção superior, segure ↑ por 2 segundos e aperte qualquer botão. Se estiver na barra inferior, segure ↓ por 2 segundos e aperte qualquer botão.



PLAYSTATION

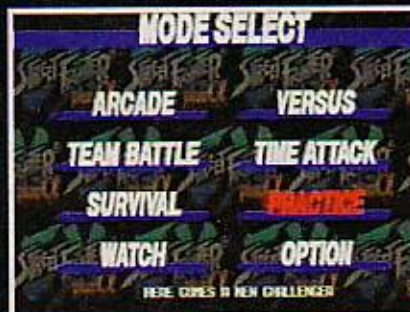
Street Fighter Ex Plus Alpha



Computador joga por você – Selecione Team Battle Mode, escolha seus lutadores e, quando o jogo estiver carregando, segure L2 + Select na tela de Versus. Se funcionar, o computador joga o primeiro Round por você.

Personagens secretos – Selecione os personagens secretos Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta e Gamma e deixe que o computador jogue por você no Battle Mode. Então coloque o cursor sobre Practice Mode e entre com a sequência: Start, ↑ → ↓ →, Start.

Bônus game – Na tela de Seleção de Modos, coloque o cursor sobre o Practice, aperte Start, faça a sequência ↑ ↑ → ↑ → ↑ e aperte Start novamente. Se a dica funcionou vai aparecer escrito na tela Here comes a new game mode. Ai, basta entrar no Practice e escolher o bônus game. Esta dica funciona a qualquer momento do jogo



PLAYSTATION

Dragon Ball Final Bout



Todos os personagens – Jogue com Super Saiyanjin 4, Son Goku e deforme seu jogador. Na tela do título faça a sequência: → ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑, Start.

Super Saiyanjin 4 Son Goku – Na tela do título, entre com a sequência: ▲ (5 vezes), X (9 vezes), Start.

Jogue com o gráfico dos lutadores – Segure Select enquanto estiver escolhendo seu personagem.

PLAYSTATION

K1-Revenge



Jogue com Coala Chan – Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Stan the Man, segure L1 + Start e inicie o jogo. Pronto, o Coala é todo seu.

DICAS

SATURNO

Marvel Super Heroes



Jogue com os mestres

Dr. Doom – Na tela de seleção de personagens entre com a sequência: ↓, ↓ e segure. Então aperte A, B, C, segurando cada botão após apertá-lo.

Thanos – Na tela de seleção de personagens entre com a sequência: ↑, ↑ e segure. Então aperte Z, Y, X, segurando cada botão após apertá-lo.

Anita – Depois de ter acionado Thanos e Dr. Doom na tela de seleção de personagens, faça a sequência: ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑. Segure e aperte X, Y, Z, segurando cada botão após apertá-lo.

Jogar sem jóias – Funciona apenas no modo Versus. Na apresentação dos personagens aperte os três Socos + os três Chutes.

Segunda cor do uniforme – Se o personagem estiver na barra de seleção superior, segure ↑ por 2 segundos e aperte qualquer botão. Se estiver na barra inferior, segure ↓ por 2 segundos e aperte qualquer botão.

Provocação – Para tirar um sarro do rival aperte ↓ ↓ + os três Socos + os três Chutes.

SATURNO

Street Fighter Collection



Selecione Akuma – Em Super Street Fighter 2 Turbo, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu, espere 3 segundos e mova para T. Hawk. Espere 3 segundos e mova para Guile. Espere mais 3 segundos e mova para Cammy. Espere outros 3 segundos e mova para Ryu ou Ken. Espere 3 segundos mais uma vez e aperte Start + X + Y + Z. Se funcionar você verá Akuma na tela.

Personagens clássicos – Para jogar com os antigos em Super Street Fighter 2 Turbo escolha seu personagem e imediatamente aperte e segure L ou R. Com isso os clássicos aparecem.



Selecione Evil Ryu – Na versão Street Fighter Zero 2 Dash, na tela de seleção



coloque o cursor sobre Ryu e aperte Start duas vezes.

Selecione Special Sakura – Na versão Street Fighter Zero 2 Dash, na tela de seleção, coloque o cursor sobre Sakura e aperte Start cinco vezes.

Selecione Evil Akuma – Na versão Street Fighter Zero 2 Dash, na tela de seleção coloque o cursor sobre Akuma e aperte Start cinco vezes.

Selecione Cammy – Na versão Street Fighter Zero 2 Dash termine o jogo com Vega (M. Bison) e, quando for escrever suas iniciais, entre com a palavra CAM. Vá para a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Vega (M. Bison) e aperte Start três vezes para selecionar Cammy.

Jogue com os personagens da versão original – Em Street Fighter Zero 2 Dash aperte Start uma vez sobre os personagens que participaram da versão Super Street Fighter 2 e os antigos aparecerão.

Seleção aleatória – Na versão Street Fighter Zero 2 Dash coloque o cursor sobre Nash e aperte ↓, ou sobre Ryu e aperte ↑.

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)



EDITORA AZUL

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

40 ANOS GAMES ESPECIAL

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia

Editor de Arte: João Alton O. de Andrade

Editor: Odair Braz Junior

Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves

Analistas de Jogos: Ivan Cordon, Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Mozart Latorre (Edição de arte),
Eduardo Murata (consultoria),
Marcelo Campos e Rogério
Vilela (ilustração).

STAFF EDITORIAL

Direção de Jornalismo: Cynthia de Almeida

Direção de Arte: Rodolfo Tucci

Secretaria Editorial: Regina Giannetti

Azul Press: Christina Mucci

Sistemas Editoriais: Walter Toscano

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

Assistente de Produto: Wagner Pinheiro

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

PUBLICIDADE

Diretora: Ana Serra

Supervisora: Malú Marot

Contatos Comerciais: Andréa Madrid, Marlene Araújo,

Julia Farina e Marcia Braga

Coordenação/Supervisão: José Soares

Coordenação: Rafael Militello

Gerente de MKT Publicitário: Cintia Mourão

Ação Games Especial, março de 1998, é uma publicação da Editora Azul S.A. ISSN 1414-3267, edição nº 6. **Números atrasados:** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque). Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap de sua cidade ou pela Caixa Postal 2505, Osasco - SP; fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800, das 8 às 19 horas. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

dinap.na @email.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA

EDITORA AZUL S.A.

ANER

IVZ

EDITORA AZUL / ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900,
Tel.: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970,
Fax: (011) 867-3300.

Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 -
Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, Tel.: (021) 532-
0313, Caixa Postal 4816, Fax: (021) 532-1466 / 532-1583.

DICAS

SATURNO

Mortal Kombat Trilogy



Personagens Clássicos – Para jogar com quase todos os personagens antigos de Mortal Kombat, na tela de seleção aperte Start sobre os personagens Jax, Kung Lau, Rayden, Kano e jogue com suas versões clássicas.

Jogar com Chamleon – Na tela de seleção coloque o cursor sobre qualquer ninja masculino e faça a sequência: segure ← + X + Y + Z + B até a luta começar. Ai você controla o camaleão.

Seleção de cenário – Na tela de seleção, coloque o cursor sobre Sonia e aperte ↑ + Start. A tela vai tremer se a dica funcionar.

Seleção aleatória de lutador – Na tela de seleção, coloque em Noob Saibot para o controle 1 ou em Rain para o controle 2 e aperte ↑ + Start.

Opções secretas – Entre em Options, coloque o cursor sobre Game Configure e segure L + R + ↑ até a tela sacudir. Agora você já pode clicar na ? e entrar na tela de opções secretas que tem várias trapaças.

PLAYSTATION

Street Fighter Collection

Selecione Cammy – Em Street Fighter Zero 2 Dash termine o jogo com Vega (M. Bison) e quando for escrever suas iniciais entre com CAM. Então vá para o modo Versus, coloque o cursor sobre Vega (M. Bison) e aperte Start duas vezes para selecionar Cammy.

Selecione Akuma – Em Super Street Fighter 2 Turbo, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu, espere 3 segundos e mova para T. Hawk, espere 3 segundos e mova para Guile, espere 3 segundos e mova para Cammy, espere 3 segundos e mova para Ryu ou Ken, espere mais 3 segundos e aperte Start + □ + ▲ + L1.

SATURNO

Samurai Shodown 4



Jogue com Zankuro – No modo Practice ou Versus, na tela de seleção de personagens, aperte A + Y e Zankuro surgirá. É possível selecionar Zankuro para os dois jogadores.

DICAS

ARCADE

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter

Personagens secretos

Mephisto – Coloque o cursor sobre o Omega Red, aperte e segure Start + ↓ por 5 segundos ou mais e aperte Soco Fraco + Soco Forte.



U. S. Agent – Coloque o cursor sobre Bison, aperte e segure Start + ↑ por 5 segundos ou mais e aperte Soco Fraco + Soco Forte.



Mega Zangief – Coloque o cursor sobre Black Heart, aperte e segure Start + ← por 5 segundos ou mais e aperte Soco Fraco + Soco Forte.

Shadow Charlie – Coloque o cursor sobre Dhalsim, aperte e segure Start + ↑ por 5 segundos ou mais e aperte Soco Fraco + Soco Forte.



Dark Sakura – Coloque o cursor sobre o Hulk, aperte e segure Start + → por 5 segundos ou mais e aperte Soco Fraco + Soco Forte.



Homem-Aranha de armadura – Coloque o cursor sobre Ryu, aperte e segure Start + ↓ por 5 segundos ou mais e Soco Fraco ou Soco Forte.

SATURNO

All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua Fighter

Barulhos da torcida – Segure L + R no controle 2 e entre no 1P Mode com o controle 1. Quando começar a luta, aperte qualquer botão do controle 2 e a galeira vai vibrar.



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

INTERESSE GERAL

Terra

VIAGEM, NATUREZA E ECOLOGIA

Saúde!

PREVENÇÃO E SAÚDE

Viagem

ROTEIROS TURÍSTICOS

ENTRETENIMENTO

contigo

SEMANAL DE TV E NOVELAS

SHOWBIZZ

ROCK, POP E COMPORTAMENTO

SET

CINEMA E VIDEO

GAMES

VIDEOGAMES E JOGOS PARA COMPUTADOR

FEMININAS

AnaMaria

A PARCEIRA DO DIA-A-DIA DA MULHER

carícia

COMPORTAMENTO ADOLESCENTE

BOA FORMA

BELEZA, FITNESS E SAÚDE

HOROSCOPO

A REVISTA DOS ASTROS

ESPORTIVAS

FLUIR

SURF É FLUIR

NOSSOS REPRESENTANTES

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - Rio de Janeiro, RJ, CEP 20020-080 - Tel.: (021) 220-3782

Bahia: AGM Consultoria de Publicidade e Representações Ltda. - Av. Tancredo Neves, 805 - Ed. Espaço Empresarial, s/401 - Pajuá, Salvador - BA - CEP 41820-021 - Tel/fax: (071) 341-4996/4992/1765

Brasília: Espaço Com. Int. e Repres. Ltda. - SCS Ed. Bazarat - conj. 1701/6 - Brasília - DF - CEP 70309-900 - Tel.: (061) 223-2134/321 - 0305 - Fax: (061) 323-5395

Campinas: Lumina Comunicação Ltda. - Rua Conceição, 233 - 2º andar - Sala 2604 - Campinas - SP - CEP 13010-050 - Tel.: (019) 233-7175 - Fax: (019) 232-7975

Ceará: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - Sala 103 - Fortaleza - CE - CEP 60050-000 - Tel.: (085) 254-1666/5045 - Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Comerciais - Av. Contorno, 8000 - Ed. Well Street - sala 1101 - Belo Horizonte - MG - CEP 30110-907 - Tel.: (031) 335-8789 / 292-5657

Paraná: M.L.C. Repres. Comerciais - Av. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - Curitiba - PR - CEP 80530-905 - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Recife: MultiRevistas Publicidade - Av. Dantas Barreto, 1186 - 15º andar - sala 1501 - Ed. San Rafael - Bairro São José - Recife - PE - CEP 50020-000 - Tel.: (081) 424-3210

Ribeirão Preto: Intermedia Repres. de Publicidade S/C Ltda. - Rua João Penteado, 164 - Ribeirão Preto - SP - CEP 14025-010 - Tel.: (016) 635-9630 - Fax: (016) 635-9233

Rio Grande do Sul: Print Sul - Al. Coelho Neto, 40 - 3º andar - Bairro Boa Vista - Porto Alegre - RS - CEP 91340-340 - Tel./Fax: (051) 328-1344

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Deura Jorge, 131 - Cond. Village II - Bairro Lagoa da Conceição - Florianópolis - SC - CEP 88062-210 - Tel./Fax: (048) 232-0519

GOLPES & DICAS

Nintendo 64

Fighters Destiny

Mace:

The Dark Age

Clayfighter

63 e 1/3



Playstation

Samurai Shodown 4 Special

Bloody Roar

Star Wars:

Teräs Käsi



Saturno

X-Men Vs. Street Fighter

*Real Bout
Fatal Fury
Special*



Arcade

Mortal Kombat 4

*Samurai
Shodown 64*

Marvel Vs. Capcom



Truques detonantes

- ★ Marvel Super Heroes (PST/ SAT)
- ★ Marvel S.Heroes Vs. Street Fighter (Arcade)
- ★ Street Fighter Ex Plus Alpha (PST)
- ★ Street Fighter Collection (PST/SAT)

- ★ Samurai Shodown 4 (SAT)
- ★ X-Men Children of the Atom (PC)
- ★ Dragon Ball Final Bout (PST)
- ★ K1-Revenge (PST)
- ★ K-1 Grand Prix (PST)

- ★ The King of Fighters'97 (Arcade/Neo Geo)
- ★ Mortal Kombat Trilogy (SAT)
- ★ Battle Arena Toshinden (PC)
- ★ All Japan Pro Wrestling (SAT)