

GA-MERS



Mais BARATO
apenas
R\$ 2,90

Ano 1 - Nº 02 - R\$ 2,90

GOLPES

PLAYSTATION

Bloody Roar

ARCADE

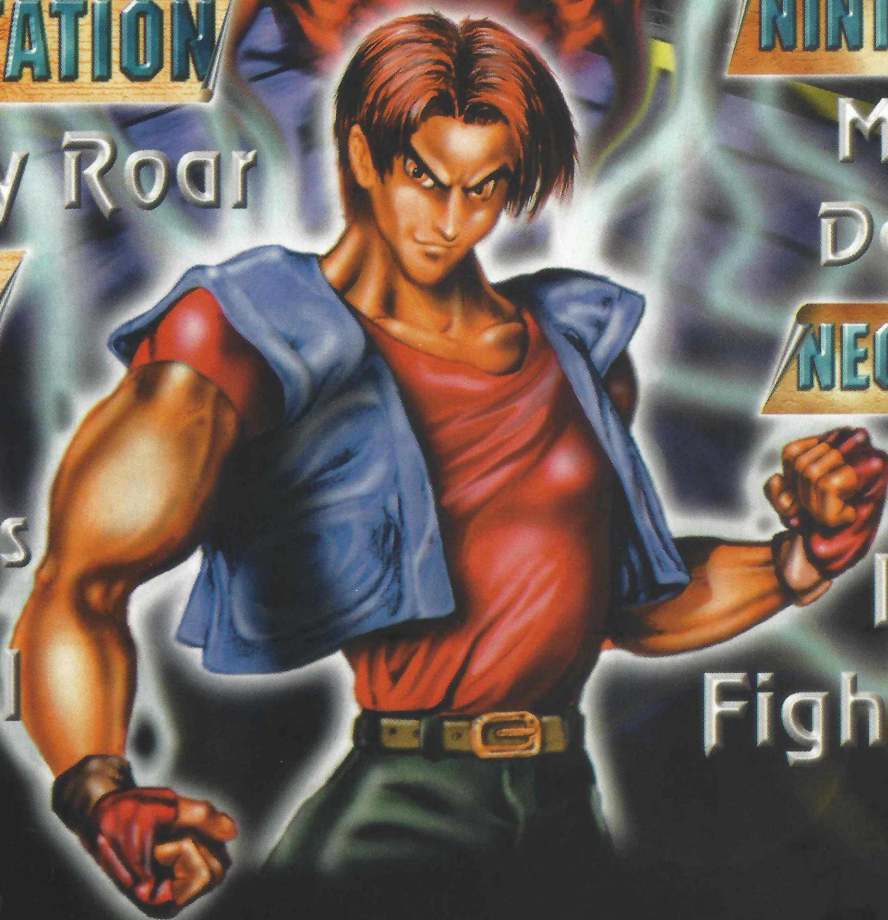
Rival
Schools
Marvel
VS.
Street

NINTENDO 64

Mace the
Dark Age

NEO GEO CD

The
King of
Fighters 97



7 897763 561748 >

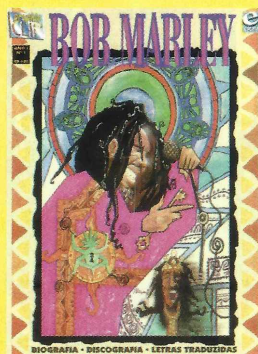
ESCALA VARIEDADES



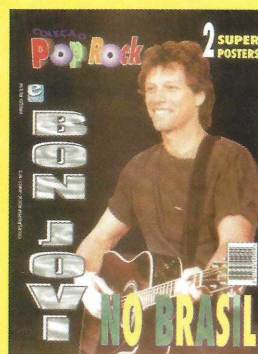
Cód. FEV-76 R\$ 2,50 - CADA



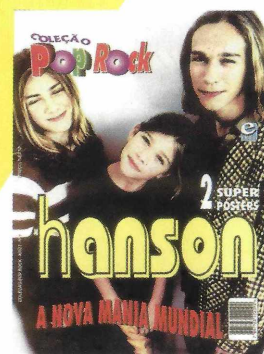
Cód. FEV-77 R\$ 3,50 - CADA



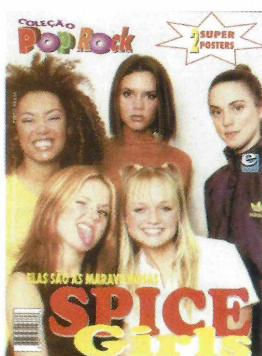
Cód. FEV-78 R\$ 4,90 - CADA



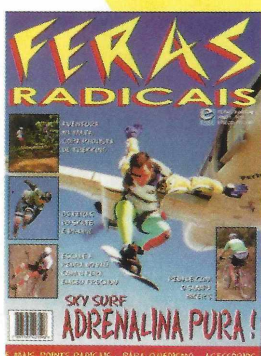
Cód. FEV-79 R\$ 2,50 - CADA



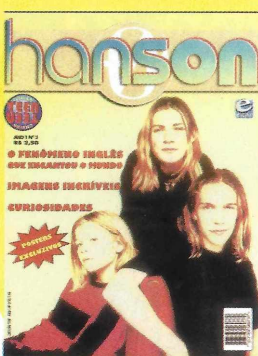
Cód. FEV-80 R\$ 2,50 - CADA



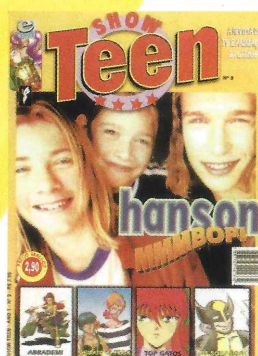
Cód. FEV-81 R\$ 2,50 - CADA



Cód. FEV-82 R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-83 R\$ 2,50 - CADA



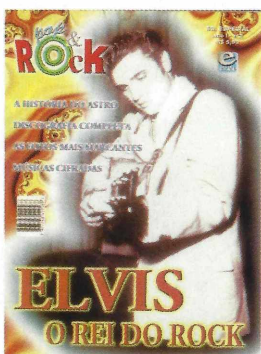
Cód. FEV-84 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-85 R\$ 3,50 - CADA



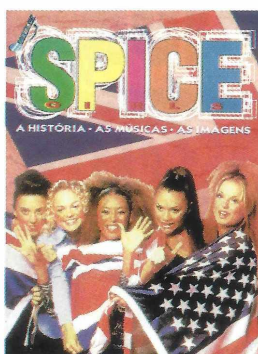
Cód. FEV-86 R\$ 3,80 - CADA



Cód. FEV-87 R\$ 5,90 - CADA



Cód. FEV-88 R\$ 3,80 - CADA



Cód. FEV-89 R\$ 4,90 - CADA



Cód. FEV-90 R\$ 2,50 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.76 ()	Cód. FEV.81 ()	Cód. FEV.86 ()
Cód. FEV.77 ()	Cód. FEV.82 ()	Cód. FEV.87 ()
Cód. FEV.78 ()	Cód. FEV.83 ()	Cód. FEV.88 ()
Cód. FEV.79 ()	Cód. FEV.84 ()	Cód. FEV.89 ()
Cód. FEV.80 ()	Cód. FEV.85 ()	Cód. FEV.90 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS GOLPES
É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE

Hercílio de Lourenzi

GERENTE ADMINISTRATIVO

Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO

Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA

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

Em parceria com a Rede:



PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo

Ivan Battesini

Redator Chefe

Fabio Santana de Souza

Direção Geral

Leandro Gusmão Siman

Jogos, Redação e Diagramação

Leandro Gusmão Siman,
Fabio Santana de Souza,
Homero Letonai, Eric Araki,
Gilsomar P. Livramento

Revisão

José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini

Publicidade

☎ (011) 3641-0444

Ilustração de Capa

Francisco Adriano Silvério

Colaboradores

Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Bureau - N. D. R.
Distribuição - DINAP

GAMERS GOLPES

Editora Escala Ltda.:

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

Fone: (011) 266-3166

ISSN 1413-1471

Impresso na Plural Editora e Gráfica

ANER

EDITORIAL

Depois de X- Men Vs. Street Fighter arrasar nos arcades, Saturn e agora ter sido lançado para Playstation, é a vez de Marvel Vs. Street fazer a cabeça da galera.

Como a revista tem que ficar pronta muito tempo antes da data que é lançada, não deu para termos ainda a preferência exata dos leitores para esta edição, mas enquanto isso, trouxemos mais uma pancada de golpes e combos para você debulhar.

Bloody Roar, o primeiro game da Hudson para Playstation, inova com seu sistema Beast Transformation, onde os lutadores se transformam em bestas.

Mace the Dark Age é o bom jogo de luta do Nintendão, com vários personagens secretos, fatalities e combos que misturam golpes normais com especiais.

Em Rival Schools, a Capcom lança seu primeiro fighting game de duplas poligonal.

Para finalizar, não podíamos deixar de trazer The King of Fighters 97, um dos jogos de luta preferidos pelos gamemaníacos.

Para que possamos fazer da Gamers Golpes a mais completa revista do gênero no país, aguardamos suas cartas sugerindo os jogos de nossas próximas edições.

ANOTE !!!!

**Gamers Golpes: Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
São Paulo - SP - CEP 05060-000.**

E-MAIL: gamers@edescala.com.br

ÍNDICE



BLOODY ROAR

**RIVAL
SCHOOLS**



**THE KING OF
FIGHTERS 97**

JOGOS

<i>Bloody Roar (PS)</i>	04
<i>Mace The Dark Age (Arc - N64)</i>	12
<i>Rival Schools (Arc)</i>	18
<i>Marvel Vs. Street (Arc)</i>	22
<i>The King of Fighters 97 (Arc - Neo-Geo CD)</i>	34

GAMERS 03 GOLPES



BLOODY ROAR

←, ← Recuo rápido
 ↓, ↓ Esquiva baixa (dura cerca de 1 seg.)
 S+C Arremesso (oponente estando em pé)
 ↓+S+C Arremesso (oponente agachado)
 S+C (noar) Cai em pé se arremessado
 ↑+S/C/B (beast) Jogar-se sobre o inimigo caído



LEGENDA

S Soco
 C Chute
 B Transformação
 X, Y O botão X e depois o Y, onde X e Y são S, C ou B
 X/Y Botão X ou Y
 X+Y Botão X e Y juntos

ABREVIações

O↓ Oponente caído
 →A Vira você de costas
 AL Joga o oponente para o alto
 AR Arremesso
 CR Correndo

MOVIMENTOS COMUNS

→, → avanço rápido. Se o último comando for mantido, corre

LEVANTANDO-SE

Direcional Rola na direção pressionada
C Chute durante a erguida

BEAST MODE

*Quando a Barra de Beast piscar, você poderá se transformar apertando o botão "B". A transformação dura enquanto a barra durar. Se o RAVE for acionado, ele diminuirá gradativamente. Do contrário, ela apenas se esgotará caso muitos golpes sejam recebidos.

*Qualquer combo com a indicação "B" pode ser usado somente caso seu personagem esteja transformado (do contrário você se transformará cas isso seja possível).

*Na forma de fera seus golpes causam

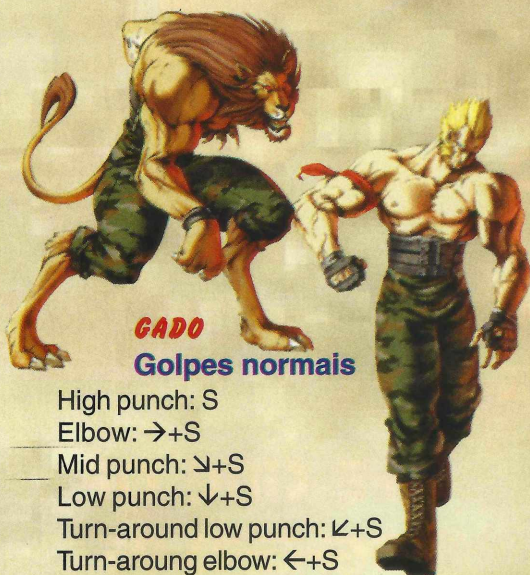
mais dano, porém em uma velocidade menor.

*Nessa forma é possível saltar usando a parede.

CONTRA-ATAQUES

*O contra-ataque de Bloody Roar consiste em desviar ou defender o golpe e responder com outro instantaneamente. No caso de uma defesa, a resposta será um pouco mais lenta.

*Para isso, você tem uma fração de segundo DEPOIS do ataque oponente para pressionar para FRENTE. O ataque do oponente pode ou não ser bloqueado, contanto que ele não o acerte. Se a execução for feita corretamente, você dará um passo para o lado e poderá executar seu golpe ou combo favorito.



GADO

Golpes normais

High punch: S
 Elbow: →+S
 Mid punch: ↘+S
 Low punch: ↓+S
 Turn-around low punch: ↙+S
 Turn-around elbow: ←+S
 Jumping chop (C↓): ↖/↑/↗+S
 High side kick: C
 Knee: →+C
 Mid roundhouse kick: ↘+C
 Low kick: ↓+C
 Sweep (O↓): ↙+C
 High reverse roundhouse kick (O↓): ←+C
 Jumping face stomp kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode

High swipe: B
 Mid stab: →+B
 Pouncing double claw swipe: ↘+B
 Low slash: ↓+B
 Back leg sweep (O↓, →A): ↙+B
 Reverse roundhouse kick (O↓): ↓+B
 Flip kick (O↓): ↖/↓/↗+B

Estando de Costas

Back kick (O↓): C
 Sweep (O↓): ↓/↙+C
 Kick-out mid stomp (O↓): B
 Low slash: ↓/↙+C

Golpes especiais

Double hit & toss (AR): ↓↘→+S
 Charge-up power punch: ↓↙←+S
 Double axe kick: ↓↘→+C
 Charge-up triple kick: ↓↙←+C
 Neck rip & slash (AR): ↓↘→+B
 Uppercut slash (AL): ↓↙←+B

Rushing attacks

Running tackle: CR+S
 Rushing sweep: CR+C
 Running dive: CR+B
 Shoulder charge: →, →+S

Rushing knee: →, →+C
 Jumping headbutt: →, →+B
 Step back, advancing uppercut, descending strike: ←, ←+B

Em Esquiva Baixa

Double uppercut (AL): S, S
 Rising kick (AL): C
 Rolling low swipe: B

Com o Oponente caído

Jumping ground elbow: ↓+S
 Ground kick: ↓+C

Combos

S, S, →+S
 B, B, B
 →+S, S, S
 ←, ←, **special move**
 →+S, C
 ↓+B, B, **special move**
 ↓→+S, S
 B, ↓+B, B, **special move**
 ↓→+S, C
 →+B, B
 ←+S, S
 C, C, C
 →+C, C, C



BAKURYU

Golpes normais

High punch: S
Turning mid swipe: →+S
Rising mid strike: ↘+S
Low punch: ↓+S
Leg strike (→A): ↙+S
Turning mid backhand: ←+S
Jump over opponent: ↖/↑/↗+S
High kick: C
Forward flip kick: →+C
Shin kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep: ↙+C
Revolving side kick: ←+C
Flip kick: ↖/↑/↗+C

Beast mode

High slash: B
Step-in mid slash: →+B
Slide (C↓): ↘+B
Low slash: ↓+B
Uppercut slash (C↓): ↙+B
Step-back double-claw slash (C↓): ←+B
Jump-in slam (C↓): ↖/↑/↗+B

Enquanto de Costas

Turning roundhouse (C↓): C
Sweep (C↓): ↓/↙+C
Turning slash (C↓): B
Quick crawl away: ↓/↙+B

Golpes especiais

Air throw (o oponente deve estar na distância exata do golpe): ↓↘→+S (usável apenas no beast mode).
Charge-up mid palm: ↓↙←+S

Ninja disappear (Aparece atrás do oponente, se no lugra certo): ↓↘→+C
Ninja disappear (furação na frente do inimigo): ↓↙←+C
Stab and slash (AR): ↓↘→+B
Slashing uppercut (AL): ↓↙←+B

Rushing attacks

Charging leg sweep: CR +S
Running jump kick: CR +C
Diving attack and spring back (→A): CR+←
Rushing double palm: →, →+S
Rising kick: →→+C
Rushing double claw: →→+B
Rush back, jumping swipe: ←←+B

Em Esquiva Baixa

Mid strike: S
Rising face kick, forward flip kick: C, C
Low double swipe: B

Com o Oponente no chão

Ground punch: ↓+S
Ground kick: ↓+C
Ground slashes: ↓+B, B, B, B, B

Combos:

S, S, S, S, →+S
B, B, B
S, S, S, ↑+S
B, B, ↓+B
S, S, S, ↓+C, S
B, B, ↓+C, C
S, S, ↓+C, S
B, B, ↓+C, C, C
S, S, C, C
→+B, B, B, B, B
S, S, C, ↓+C
→+B, B, **special move**
S, C, C, C
→+B, C, C, C
C, C, C
→+B, C, C, ←+C
C, C, ←+C
↘+S, S
↘+S, C
↘+C, C, C
↘+C, C
→+C, ←+C
→, →+C, C, C



FOX

Golpes Normais

Head jab: S
Mid swipe: →+S
Rising mid swipe: ↘+S

Low punch: ↓+S
Double low attack (→A): ↙+S
Turning mid slap: ←+S
Flip over opponent: ↖/↑/↗+S
High Kick: C
Step-in high kick (O↓): →+C
Mid kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Standing sweep (O↓): ↙+C
Roundhouse kick (O↓): ←+C
Flip kick (C↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode

Mid kick: B
Step-in mid jab: →+B
Low claw (O↓): ↘+B
Low jab: ↓+B
Double leg low kick (O↓): ↙+B
Turning backhand swipe (O↓): ←+B

Enquanto de Costas

Sweep (O↓): ↓/↙+C
Descending mid kick (O↓): C
Sweep (O↓): ↓/↙+←

Golpes especiais

Triple mid strike: ↓↘→+S
Charge-up rising backhand strike: ↓↙←+S
Rising kick: ↓↘→+C
Rising windmill kick: ↓↙←+C
Charging double-claw swipe: ↓↘→+B
↓↙←+B Rola devolta (Aperte ← enquanto estiver rolando para

um ataque com salto)

Rushing attacks

Charging leg sweep: CR +S
Charging forward flip head stomp:
CR +C
Flying headbutt: CR +←
Rushing mid strike: →, →+S
Rushing knee: →, →+C
Forward flip slam: →, →+B
Flip back, handsping forward
attack: ←, ← +B

Em Esquiva Baixa

Rising slap uppercut: S
2 hit leg sweep: C
Hind leg kick: B

Com o Oponente No Chão

Double ground strike: ↓+S
Ground kick: ↓+C
Ground swipe: ↓+B

Combos

S, S, S, S
B, B, B, B
S, S, S ↓+C
B, B, **special move**
S, S, C
→+B, B
S, C
S, S, B, B
↘+S, S
↓+C, C
↓+C, C
→+S, S, S, ←+C
→+S, S, S, ↓+C
↑+S, S
↑+S, S
→, →+C, C
↓↘→+S, S



GREG

Golpes normais

High punch: S
High slam (O↓): →+S
Mid punch: ↘+S
Low jab: ↓+S
Mid backhand: ↙+S
Double descending strike: ←+S
Jumping strike: ↖/↑/↗+S
Face stomp kick: C
Step-in mid kick: →+C
Low kick (perna da frente): ↘+C
Shin kick: ↓+C
Low kick (perna de trás): ↓←+C
Back lifting kick (AL): ←+C
Jumping rising kick (AL): ↖/↑/
↗+C

Beast mode

Face swipe: B
Backhand: →+B
Double hammer (O↓): ↘+B
Low slash: ↓+B
Low double claw swipe: ↙+B
Face slap (→A): ←+B
Lifting slap (AL): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas

Turn-around kick (O↓): C
Sweep (O↓): ↓/↙+C
Mid backhand (O↓): B
Low power punch (O↓): ↓/↙+C

Golpes especiais

Leg grab & swing throw: ↓↘→+S
Wind up punch: ↓↙←+S

(mantenha pressionado ← e
apertando rapidamente o S)
Lifting throw (Frente): ↓↘→+C
Charge-up kick: ↓↙←+C
Grab & triple slam throw:
↓↘→+B
Lifting throw (Trás): ↓↙←+B

Rushing attacks

Low dive: CR +S
Flying face stomp: CR+C
O Belo Acerto Durante a Corrida
(na falta de um nome melhor...):
CR+B
Dashing hammer: →, →+S
Flying kick (→A): →, →+C
Mid punch: →, →+B
Backward flop: ←, ←+B

Em Esquiva Baixa

Lifting strike (AL): S
Leg stomp: C
Lifting throw (Trás): B

Com o Opoenente Caído

Jumping ground elbow: ↓+S
Ground kick: ↓+C

Combos

S, S, S
B, B, B
↘+S, S, S
B, →+B
↓+S, C, C
B, ↓+B
↑+S, S
B, B, **special move**
S, C
←+C, C
→, →+S, S





MITSUKO

Moves

Face attack: S
Fast head punch (O↓): →+S
Lifting middle punch (O↓): ↓→+S
Low punch: ↓+S
Overhead mid swipe: ↓←+S
Double fist slam (O↓): ←+S
Jumping double fist slam (O↓): ↖/↑/↗+S
High kick: C
Mid knee: →+C
Shin kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep (O↓): ↙+C
Reverse roundhouse kick (→A): ←+C
Jumping face kick: ↖/↑/↗+C

Beast mode

Headbutt: B
Knee: →+B
Rush-in lifting sweep (AL): ↘+B
Lifting shoulder (AL): ↓+B
Low charge (O↓): ↙+B
Charging headbutt (O↓): ←+B
Jump-in slam (O↓): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas

Jump back attack (O↓): ←+C
Standing sweep (O↓): ↓/↙+C
Mid back stomp kick (O↓): B
Low swipe (O↓): ↓/↙+B

Special moves

Neck slam (AR): ↓↘→+S
Charge-up head strike: ↓↙←+S
Neck throw (AR): ↓↘→+C
Earthquake stomp: ↓↙←+C
Lift & smash throw: ↓↘→+B
Wind up : ↓↙←+B (continue

apertando rapidamente ← para até 9 acertos)

Rushing attacks

Shoulder charge: CR+S
Rushing low double foot kick: CR+C
Diving headbutt: CR+B
Turning mid punch: →, →+S
Rushing forward kick: →, →+C
Rushing headbutt: →, →+B
Dash back, charge in, lifting headbutt (AL): ←, ←+B

Em Esquiva Baixa

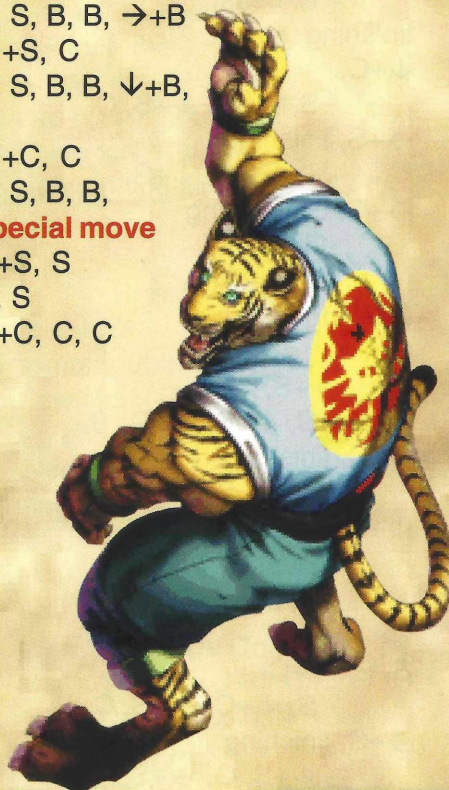
Jumping uppercut: S
Strong rising kick: C
Head-first slide: B

Com o Oponente no Chão

Ground punch: ↓+S
Ground stomp: ↓+C
Horn ground attack: ↓+B

Combos

S, S, S
←, ←, →+B
S, S, C
B, B, ↓+B, B
S, S, ↓+C
B, B, **special move**
S, C, S
S, S, B, B, →+B
→+S, C
S, S, B, B, ↓+B, B
→+C, C
S, S, B, B,
special move
↙+S, S
C, S
↘+C, C, C



LONG

Golpes especiais

High Punch: S
Strong high punch: →+S
Turning low punch (O↓): ↘+S
Low punch: ↓+S
Mid attack: ↙+S
Charge-up double palm (O↓): ←+S
Jumping head strike: ↖/↑/↗+S
Back leg high kick: C
Forward double-hit jumping roundhouse (O↓): →+C
Mid kick: ↘+C
Low kick: ↓+C
Sweep kick (O↓): ↙+C
Forward roundhouse kick (O↓): ←+C
Jumping reverse roundhouse kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode

High slash: B
Descending back leg slam (C↓): →+B
Double claw slash sweep (C↓): ↘+B
Low slash: ↓+B
Back leg sweep (C↓, →A): ↙+B
Back leg kick-up (C↓, →A): ←+B
Flip kick (C↓): ↖/↑/↗+B

Enquanto de Costas

Roundhouse kick (C↓): C
Low swipe (C↓): ↓/↙+B
Back slam (C↓): B

Special moves

Charging high punch: ↓↘→+S
Charge-up mid elbow: ↓↙←+S
Jumping double kick: ↓↘→+C
Head stomp (pisão na cabeça em caso de acerto): ↓↙←+C
Diving neck throw: ↓↘→+B
Earthquake stomp: ↓↙←+B

Rushing attacks

Charging mid punch: running +S
Flying Kick: running +C
Flying somersault attack: running +B
Rushing mid elbow: →, →+S
Step-in sweep: →, →+C

Uppercut slash: →, →+B
 Flip back, rushing shoulder
 charge:B, ←+B

Na esquiwa Baixa

Uppercut, descending strike: S, S
 Handspring rising kick: C
 Lifting attack: B

Com o Oponente Caído

Ground punch: ↓+S
 Ground stomp: ↓+C
 Ground slash: ↓+B

Combos

Os combos de Long são os mais complexos e elaborados dentre os lutadores. Eles (os combos) possuem uma combinação iniciadora, sempre marcada com um * (*S, S, S por exemplo) seguida pelas possíveis combinações. Na maioria dos grupos há quatro combos, sendo dois bastante semelhantes, uma em forma normal e outra em Beast. Existem também os finalizadores, divididos em dois tipos:

(I) Movimentos normais do personagem (marcado somente como "finishing")

(II) Em forma de fera (ou as "beas finishing")

Apesar de mais forte, o Beast Finishing precisa de uma precisão maior ao se executá-lo (entenda-se: é necessário timing).

Uma vez iniciado um combo, estando em qualquer uma das combinações existentes após o iniciador, você pode optar por finalizá-lo executando o Finishing. (ou "B, beast finishing move" caso esteja em fera).

*S, S, S,
 S,
 - →+C, ↓+S, C,
 →+S, ↓+C,
 finishing
 - ↓+C, →+S, C,
 ↓+S, →+C,
 finishing
 - finishing
 -B, B, finishing

→+S,
 - C, ↓+S, →+C, S,
 ↓+C, finishing
 - ↓+C, S, →+C,
 ↓+S, C, finishing
 - finishing
 - B, beast
 finishing
 ↓+S,
 - C, →+S, ↓+C, S,
 →+C, finishing
 - →+C, S, ↓+C,
 →+S, C, finishing
 - finishing
 - B, beast
 finishing
 C,
 - →+S, ↓+C, S,
 →+C, ↓+S,
 finishing
 - ↓+S, →+C, S,
 ↓+C, →+S,
 finishing
 - finishing
 - B, beast
 finishing
 →+C,
 -S, →+C, →+S, C,
 ↓+S, finishing
 - ↓+S, C, →+S,
 ↓+C, S, finishing
 - finishing
 - B, beast
 finishing
 ↓+C,
 - S, →+C, ↓+S, C,
 →+S, finishing
 - →+S, C, ↓+S,
 →+C, S, finishing
 - finishing
 - B, beast
 finishing
 S, S, →+S,
 - C, ↓+S, →+C, S,
 ↓+C, finishing
 - ↓+C, S, →+C,
 ↓+S, C, finishing
 - finishing
 - B, beast finishing
 S, S, →+C,
 - S, ↓+C, →+S, C,
 ↓+S, finishing
 - ↓+S, C, →+S,

↓+C, S, finishing
 - finishing
 - B, beast finishing
 →+S, S,
 - →+C, ↓+S, C,
 →+S, ↓+C,
 finishing
 - ↓+C, →+S, C,
 ↓+S, →+C,
 finishing
 - finishing
 - B, beast finishing
 →+S, C,
 - →+S, ↓+C, S,
 →+C, ↓+S,
 finishing
 - ↓+S, →+C, S,
 ↓+C, →+S,
 finishing
 - finishing
 - B, beast finishing
 C, ↓+S,
 - C, →+S, ↓+C, S,
 →+C, finishing
 - →+C, S, ↓+C,
 →+S, C, finishing
 - finishing
 - B, beast finishing
 C, ↓+C,
 - S, →+C, ↓+S, C,
 →+S, finishing
 - →+S, C, ↓+S,
 →+C, S, finishing
 - finishing
 -B, beast finishing
 S, C, ↓+C, finishing de frente ou de baixo
 B, B, beast finishing
 ↓↙←+B,
 - B, B, B,
 ↓↙←+C
 - →+B, B, B, B, B,
 B, finishing
 - ←+B, B, B, B, B,
 B, Finishing;
 ←+B, pode B, B, B,
 B, B, Finishing;
 - ↓+B, B, B, B,

B, B, Finishng;
 ←+B, B, B, B, B, B,
 Finishng;
 - ↑+B, B, B, B, B,
 B, Finishng;finishing

Finishing moves

Forward finishing moves

- Reverse body slam: - →, →+S
- Forward flip kick: - →, →+C

Back finishing moves

- Charging slam: - ↓+S
- 2 kicks: - ←+C

Down finishing moves

- Stunning uppercut & punch fury (AR): - ↓, ↓+S
- ↓, ↓+C - Sweep

Beast finishing moves

- Jumping spin kick (→A): - B
- Lifting attack (erque o personagem): - B+
- Double-claw leg attack: - ↓+←
- Charging high punch: - ↓↘→+S
- Jumping double kick: - ↓↘←+S
- Charge-up mid elbow: - ↓↘→+C
- Head stomp (AR): - ↓↘←+C
- Diving neck throw: - ↓↘→+B
- Earthquake stomp ↓↘←+B



YUGO

Golpes normais

- High punch: S
- Mid punch (forte): →+S
- Mid punch (fraco): ↓→+S
- Low punch: ↓+S
- Turning low punch: ↓←+S
- Turning high punch: ←+S
- Jumping elbow slam (O↓): ↖/↑/↗+S
- High kick: C
- Axe kick (O↓): →+C
- Mid kick: ↓→+C
- Low kick: ↓+C
- Sweep (O↓): ↓←+C
- Spinning kick (O↓): ←+C
- Flying spinning kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode

- Mid slash: B
- Jumping double slash: →+B
- Low swipe: ↘+B
- Lifting attack (AL): ↓+B
- Low kick-out (→A): ↘+B
- Turning backhand swipe (O↓): ↓+B
- Flip kick (O↓): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas

- Turn around kick (O↓): C
- Standing sweep (O↓): ↓/↘+C
- Turning claw (O↓): B

Rising handspring kick (AL): ↓/↘+C

Special moves

- Rushing elbow: ↓↘→+S
- Charge-up uppercut: ↓↘←+S
- Jumping knee: ↓↘→+C
- Flip kick: ↓↘←+C
- Neck rip (AR): ↓↘→+B
- Jump back (perto da parede aperte S ou B): ↓↘←+B para atacar da parede ou ← para saltar de volta

Rushing attacks

- Rushing attack: CR+S
- Rushing sweep: CR+C
- Somersault face stomp: CR+B
- Jumping uppercut (→A): CR+S
- Rushing knee: CR+C
- Claw slam: CR+B
- Turn-around low swipe: ←, ←+B

Em Esquiva Baixa

- Uppercut (AL): S
- Double axe kick: C, C
- Rising uppercut (AL): B

Com o Oponente Caído

- Ground punch: ↓+S
- Ground kick: ↓+C





Combos

S, S, S, C
 B, B, B
 S, S, S, ↓+C
 B, B, **special move**
 S, S, C
 ↙+B, B
 S, C, C
 S, S, B
 C, C
 C, ↓+C
 ↘+S, S, S, S
 ↘+C, C
 ↓+C, C
 ←+S, S, S
 ↓↘→+S, →+S, S
 →, →+C, ↓+C



ALICE

Golpes normais

High punch: S
 Strong mid slash: →+S
 Mid punch: ←→+S
 Low punch: ↓+S
 Spinning leg punch: ↙+S
 Retreat & mid punch: ←+S
 Jumping head attack: ↖/↑/↗+S
 High kick: C
 Forward flip kick: →+C

Shin kick: ↘+C
 Low lick: ↓+C
 Turning leg kick (→A): ↓←+C
 Fast reverse roundhouse kick (O↓): ←+C
 Jumping rising kick (O↓): ↖/↑/↗+C

Beast mode

High punch: B
 Jump kick: →+B
 Low leg stomp kick (O↓): ↘+B
 Low punch: ↓+B
 Turning low kick: ↙+B
 Jumping double foot stomp kick (O↓): ←+B
 Forward flip kick (O↓): ↖/↑/↗+B

Estando de Costas

Turning mid kick (O↓): C
 Sweep (O↓): ↓/↙+C
 Jumping back stomp kick (O↓): B
 Low punch-sweep (O↓): ↓/↙+B

Special moves

Rising spin attack: ↓↘→+S
 Charge-up mid forearm attack: ↓↙←+S
 Handstand flip kick: ↓↘→+C
 Flip kick: ↓↙←+C
 Jump-in head throw: ↓↘→+B
 Jump & land kick attack: ↓↙←+B

Rushing attacks

Shoulder charge: CR+S
 Slide attack: CR +C
 Run-up flip kick: CR+B
 Rushing low punch: →, →+S
 Rushing knee: →, →+C
 Dashing rising kick (AL): →, →+B
 Retreats and waits impatiently: ←, ←+B (Aperte novamente B para dar um Upper enquanto esperando)

Em Esquiva Baixa

Rising double fist strike: S
 Backward handstand flip kick: C
 Somersault handspring kick (AL): B

Com o Oponente no Chão

Double fist ground attack: ↓+S
 Splits kick: ↓+C
 Jumping somersault splits kick: ↓+B

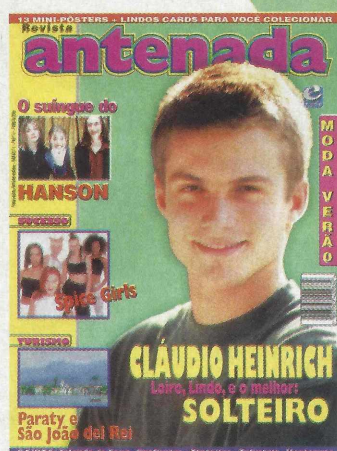
Combos

S, S, S, →+S
 B, B, B, →+B
 S, S, S, ↓+S
 B, B, B, ↓+B
 S, S, S, ←+C
 B, B, B, ↓+B
 S, C, C, ←+C
 ↓+B, **special move**
 S, C, C, ↓+C
 ←+S, S, C
 ←+S, C
 ↘+S, S
 ↘+S, C
 C, C, →+C
 C, C, ←+C
 C, C, ↓+C
 →+C, ←+C
 ↓+C, C
 ↓+C, C



ESCALA TEEN

O mundo da música, cinema, teatro, televisão e muito mais nessas divertidas publicações!



Cód. ANT-01 R\$ 3,90 - CADA



Cód. ANT-02 R\$ 3,90 - CADA



Cód. ANT-03 R\$ 3,90 - CADA



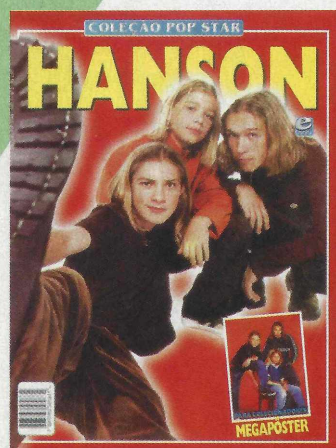
Cód. ANT-04 R\$ 3,90 - CADA



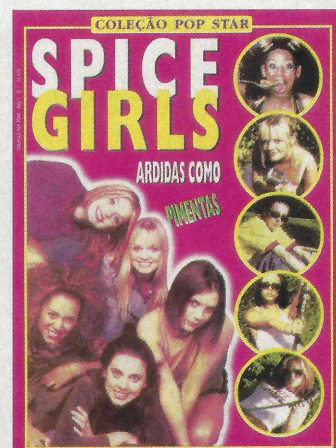
Cód. ANT-05 R\$ 3,90 - CADA



Cód. ANT-06 R\$ 3,50 - CADA



Cód. ANT-07 R\$ 2,50 - CADA



Cód. ANT-08 R\$ 2,50 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. ANT-01 ()

Cód. ANT-05 ()

Cód. ANT-02 ()

Cód. ANT-06 ()

Cód. ANT-03 ()

Cód. ANT-07 ()

Cód. ANT-04 ()

Cód. ANT-08 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MACE

The Dark Age

Legenda

AR: Ataque Rápido (◀ ou ▼)

AF: Ataque Forte (B ou A)

C: Chute (▲ ou ►)

Start: Pause

↓↓: Esquiva para baixo (ou R / L + ↑)

↓↑: Esquiva para cima

→→: Corrida (se mantido pressionado) ou avanço rápido (se for apenas um toque)

←←: Recuar rapidamente (ou R / L)

← + R / L: Corrida para trás (exceto Koyasha e Xiao Long)

→ + AF ou AR: Arremesso

↓ + AF: Arremessar objetos

← enquanto caído: Rolar para trás

→ enquanto caído: Rolar para frente

↓ enquanto caído: Rolar para baixo

↑ enquanto caído: Rolar para cima

AR ou AF abaixado quando começar a ser acertado por um especial: Anular Especial ↓ ou → + R / L, e depois ataque: Counter Attack.



AL' RASHID

Iniciadores de combos

Dazzle Blades: ← + AF

Combos Básicos

C, AR, C, AF, AF, AR

Encaxáveis em combos

Sand Devil: segure AF, solte

Spinning Uppercut: →, ↓, →, AF

Flashcut left/right: ↓, →, AF ou →, ↓, AR

Flashcut followup: ↓, → + AR depois de acertar flashcut

Air Dive: Pulo, ←, → + AR

Double Chop: AR + AF

Block and Chop: ← + AF

Tornado: →, ↓, ← + AF

Side Kick: ←, → + C

Side Kick follow-up: → + AF depois de acertar Side Kick

Golpes especiais

Blade Tornado: →, ↓, ←, AF

Double Chop: → + AR + AF

Combos avançados

(3-Hits): C, AR, C

(3-Hits): AF, AF, AR

(6-Hits): ← + AF, AF, AR, ← + AR + AF

(7-Hits): ← + AF, segure AF, AR solte AF

(8-Hits): ← + AF, AF, AF, segure AF, AR, solte AF

(9-Hits): ← + AF, AF, AF + segure AF, AR, solte AF

(11-Hits): ← + AF, AF, AF, AR (↓, →, AF) segure AF (↓, → + AR) solte SF

Execution

←, ↓, →, ←, AF (de perto)



LORD DEIMOS

Iniciadores de combos

Iron Fist: ← + AR

Combos Básicos

AF, AF, AR

AF, AF, ↓ + AF, ↓ + AF

Encaxáveis em combos

Soul Kick: ←, →, C

Flame Column: ↓, →, AR

Helli-copter: ←, ↓, →, AF

Face Punch: ← + AR

Reflect: →, ↓, ← + AR

Nuclear Bomb: ←, ↓, → + AR

Home Run: AR + AF

Sword Spin: ←, ↓, → + AF

Stab and Throw: ←+AR+AF, AR
 Shoulder Slam: →, →+AF
 Quick Sword Upper: ←, →+AF
 Kick Down: ←, →+C

Golpes especiais

Homerun swing: AR + AF
 Mega Thrust: ← + AR + AF (aperte AR quando tiver acertado)

Execution

←, ↓, →, ←, ↓, →, AF
 →, ←, ↓, → + AF

Combos avançados

(3-Hits): AF, →, →, AF, ←, → AF
 (3-Hits): ←, ↙, ↓, ↘, →, AF, ↓, ↘, →, AR
 (3-Hits): AF, ↓+AF, ↓+AF
 (3-Hits): AF, AF, AR+AF
 (4-Hits): ← + AR, AF, AF, AR + AF, AR + AF, → + AR + AF
 (6-Hits): ← + AR, AF, AF, →, →, AF, ←, →, AF, ←, →, AF
 (7-Hits): ← + AR, AF, AF, ←↙↓↘→, AF, ←, →, AF, ←, →, AF



Gamers Golpes

THE EXECUTIONER

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, C, AR
 AR, AR, AF

Encaxáveis em combos

Hookswing: ←, ↓, →, AF
 Corpse Kiss: ↓, →, AR
 Devastator: ←, →, AR
 Poke: ←+AR
 Fireball: ↓, →+AR
 Downward Chop: AR+AF
 Upper Chop: ←+AF
 Strike and Throw: ←, ↓, →+AF
 Axe Sweep and Overhead: ↓, ←+ AF

Golpes especiais

Sweepchop: →, ↓, ←, AF

Combos avançados

N / D
 (3-Hits): AR, AR, AF
 (3-Hits): AF, C, AR
 (4-Hits): AF, C, AR, ↓, ↘, →, AR
 (5-Hits): ← + AR, AR, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF
 (5-Hits): ← + AR, AR, AR, ← + AF
 (6-Hits): AR, AR, AF, ←, →, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF
 (6-Hits): ←+AR, AR, AR, AF, ↓, ← + AF
 (7-Hits): ← + AR, AR, AR, ←, →, AR, →, ↘, ↓, ↙, ←, AF

Execution

←, ↓, →, ←, ↓, →, AR (de perto)



KOYASHA

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AR, C
 AR, C, C

Encaxáveis em combos

Spin Kick: ↓, →, C
 Deception: →, ↓, ←, AF
 Electric Shuriken: ←, ↓, →, AR
 Double Backflip: ←+Esquiva
 Lunging Knife: AR+AF
 Fire Blast: ↓, →+AR
 Double Fire Blast: ↓, →+AR, AR
 Rolling Slash: Esquiva + AF
 Slide Kick: ←, →+C
 Downward Kick: →, ↓, ←+C
 Leaping Kicks: ↓, →+C repita mais 2 vezes
 Air Flip Throw: ↗, AR+AF ou ↑, →+AR+AF
 Low Slash and Upper: →, ↓,

→+AF

Golpes especiais

Heel Drop: →, ↓, ←, C

Viper Teeth: → + AR + AF

Combos avançados

(3-Hits): AF,AR,C

(3-Hits): AR,C,C

(7-Hits): Pulo + C, AR, C, C, ↓,
→ + C, ↓, → + C, ↓, → + C

(8-Hits): Esquiva + AF, AF, AF,
Spin Kick, Spin Kick, Spin Kick,
→ + AR + AF

(8-Hits): AF, AR, C, ↓, ↘, →, C
↓, ↘, →, C, ↓, ↘, →, C, ↓, ↘,
→, AR, ↓, ↘, →, AR

(11-Hits): AR + AF, AF, AR, C,
←, →, C, Deception, Spin Kick,
Spin Kick, Spin Kick, →, ↓, →,
AF

Execution

←, →, ←, →, AR (de perto)



MORDOS KULL

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AR, ← + AF

AR, AF, AR

Encaxáveis em combos

Dragonns' Bane: →, ↓, →, AF

Shield Blast: ←, →, AF

Side Kick: ←, →, C

Block and Low Swing:
→, ↓, ← + AR

Stunning Mace: AR + AF

Power Swing: ← + AR + AF

Double Mace Swing: ←, ↓,
→ + AF

Block and High Swing:
→, ↓, ← + AF

Golpes especiais

Block High, Go Low: →, ↓, ←,
AR

Combos avançados

(3-Hits): AR,AF,AR

(3-Hits): AF,AR,AR+AF

(3-Hits): AR+AF, ↗ + C, AF
(juggle combo, very hard)

(3-Hits): ← + AF, ←, →, AF →,
↓, ↘, AF

(3-Hits): ←, ↙, ↓, ↘, →, AF, ↓,
↘, AF

(4-Hits): C, ←, →, C, ←, →, C,
← + C

(6): [AR+AF] [AR,AF]
[←,↓,→+AF][Esquiva+AF]

(7-Hits): AR, AF, AR, ←, →, C,
←, →, C, ←, →, AF, →, ↓, ↘,
AF

(8-Hits): AR, AF, AR, ←, ↙, ↓,
↘, →, AF, ←, →, C, ←, →, C, ←,
→, C

(10-Hits): AR + AF, pulo com AR,
AF, ← + AF, Side Kick, Side
Kick, ←, ↓, →, AF, Shield Blast,
Dragons' Bane

Execution

↓, ↓, ←, AF (de perto)



NAMIRA

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

C, AF, AR

C, C, ← + C

Encaxáveis em combos

Spin Left: ← + AR

Spin Right: ← + AF

Dervish Twirl: AR + AF + C

Double High Slash: ←, AR, AR

Double Low Slash: ←, AF, AF

"Iwa" Slash: AR + AF

Sword Sweep: AF + C

Advancing Slash: →, ↓ + AR

Splits Kick: ←, → + C

Chop Kick: ↓, → + C

Punt Kick: →, → + C

Fireball: →, ← + AR

Golpes especiais

Desert Shadow → + AR + AF

Arabesque: ←, →, C

Combos avançados

(3-Hits): C, AR, AF

(3-Hits): C, C, ← + C

(2-3-Hits): [↑+C][←,AR,AR]
 (juggle combo!)

(4-Hits): [Pulo+C][C,C][→,→+C]

(5-Hits): [←,AF,AF] [←,AR,AR]
 [→,→+C]

(6-Hits) AF, ← + AF, AF, ↓↘→,
 C, C, AR + AF + C

(9-Hits): [C, AF] [←, AF, AF]
 [←,AR,AR][↓,→+C,C][→,→+C]

(9-Hits) C, AF, AR, ← + AR, AR,
 AF, ← + AF, AF, AR + AF + C

(10-Hits): [C,AR,AF] [←,AR,AR]
 [←,AF,AF][↓,→+C,C][→,→+C]

Execution

↓, ↓, ←, →, C (de perto)



RAGNAR BLOODAXE

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AR, AF, AR + AF

AF, AR, AR

Encaxáveis em combos

Vallhala Sweep: ←, ↓, →, AF
 Frenzy: → + AR repetidamente
 Rolling Uppercut: ←, →, C
 Rush Chop: AR+AF
 Running Headbutt: ←+AR+AF
 Spinning Chops: →+AR rápido
 Thunder Blast: ←,→+AR
 Axe Dive: AR+AF+C
 Fake Roll: →,→+C

Golpes especiais

Head Rush: ← + AR + AF
 Thor's Vengeance: → + AR + AF
 Thunder: ←, →, AR

Advanced Combos

(2-Hits): [↗+C][AF] (juggle com-
 bo)

(3Hits): AF,AR,AR

(3-Hits): AR,AF,AR+AF

(4-Hits): AR + AF, ←, →, C

(5-Hits): [AF,AR,AR][←,→+C]

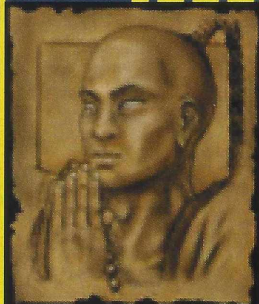
(5-Hits): AF, AR, AR, ↓, ↘, →,
 AF

(6-Hits): AF, AR, AR, ←, →, C

Execution

←, ↓, →, ←, C (de perto)

VS.



TAKESHI TSUNAMI

Iniciadores de combos

Steel Waterfall: →, ↓, ←, AF

Combos Básicos

AR, AR, AF
 AF, AR, AF

Encaxáveis em combos

Flipping Uppercut: ←, ↓, →, AF
 Energy Palm: ←, →, AF
 Hop Kick: ←, →, C
 Sword Flurry: →+AR rápido
 Flame Slash: ↓,←+AF
 High Sword: AR+AF
 Low Sword: AF+C

Golpes especiais

Zen Dodge: Esquiva + AF
 Dodge Slash: ← + AR repetida-
 mente

Combos avançados

(3-Hits): AR,AR,AF

(3-Hits): AF,AR,AF
 (3-Hits): [↑+C][→ + AR, AR]
 (juggle combo)
 (3-Hits): [←,→+ AF, AF][←, ↓, →
 + AF]
 (4-Hits): [↓, ← + AF][AR, AR][←,↓, → + AF]
 (8-Hits): →, ↘, ↓, ↙, ←, AF, ←,
 →, C, AR, AR AF, ←, →, AF, →
 + AF, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF

Execution

→,↓, ←, ↓, →, AF (de perto)



TARIA

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, C, C
 AR, AR, AF

Encaxáveis em combos

Flip Kick: ↓, ↘, →, C

Fireball: ↓, ↘, →, AR
 Rush Forward: ←, →, AF
 Dagger Stab: ←+AR
 Twister: →,↓+AR
 Fire Blast: ↓,→+AR
 Air Fireball: Pulo, ↓,→+AR
 Spinning Low Slices:
 →,↓,←+AF
 Reaching Slash: [AR+AF]
 Low Reaching Slash: AF+C
 Flash Kick: ↓,→+C

Golpes especiais

Bladegeyser: →, ↓, AR

Combos avançados

(2-Hits): [↑+C][↓,→+C](juggle
 combo)
 (3-Hits): AF,C,C
 (3-Hits): AR,AR,AF
 (5-Hits): [← +AR][AR,AR,AF]
 [↓,→+C]
 (7-Hits): ←+AR,AR,AR,AF, ←, ↙,
 ↓, ↘, →+AF, ↓, ↘, →+AR
 (7-Hits)←+AR,AR,AR,AF, ←, ↙,
 ↓, ↘, →+AF, ↓, ↘, →+C

Execution

segure AF e solte (2-3 passos
 de distância)



XIAO LONG

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AR, C
 AR, C, C

Encaxáveis em combos

1.000 Staffs: segure AF e solte
 Flying Kick: ←, ↙, ↓, ↘, →, C
 Double Backflip: ←+Esquiva
 Low Staff Hit: ←,AR
 Staff Sweep: ↓,→+AR
 Spinning Smash: AR+AF
 Sweep/Stomp Combo: →,↓,←+ AF
 Staff Uppercut: ←, ↓, →+AF
 Block and Kick: →, ↓, ←+C
 Mystic Orb: Segure ←, →+AF
 Advancing Strike: ←,→+AR

Golpes especiais

Mystic Orb: segure ←, →, AF
 (segure a vítima por 1,5 seg.)
 Low-High: →, ↘, ↓, ↙, ←, AF
 Overhand : → + AR + AF

Combos avançados

(3Hits): AR,C,C
 (3-Hits): [AF,AR,C]
 (3-Hits): AF, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, C
 (4-Hits): [Segure AF][↑+C][solte
 AF] (juggle combo)
 (4-Hits): AR, C, C, →, ↘, ↓, ↙, ←
 + C
 (6-Hits): [Pulo+C] [AR,C,C]
 [→,↓,←+AF]
 (9-Hits): segure AF, AR, C, (solte
 AF), AR + AF
 (10-Hits): [AF+segure AF,AR,C]
 [solte AF] [→, ↓, ←+AF]
 (10-Hits): segure AF, AR, C, (solte
 AF), →, ↘, ↓, ↙, ←, AF
 (12-Hits): AF (c) Strong, AR, C,
 solte Strong, ←, ↙, ↓, ↘, →, AR,
 ↓ + AF, ←, ↙, ↓, ↘, → + AF

Execution

←, →←, →, AF (de perto)



GRENDAI

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

Railroad Smash: → + AR + AF

Hand Sweep: →, ↓, ←, AF

Elbow Smash: ←, →+AR

Running Attack: ←+AR+AF

Knockdown: AR+AF

Uppercut Smash: [←, →+AF]

Triple Overhead: [→ +AR + AF, AR + AF, AR + AF]

Fist Sweep: [→, ↓, ←+AF, AF se acertar]

Shoulder Ram: →, →+AF

Power Stomp: AR+AF+C

Knee: ←+C

Golpes especiais

Earth Quake: AR + AF + C

Uppercut: ←, ↘, ↓, ↙, →, AR

Power Hit: ←, →, AF

Super Wind Up: ←, ↓, →, AR

Trip & Hammer: →, ↘, ↓, ↘, ←, AF, AF

Shoulder Ram: →→, AF

Head Ram Followed By a Hit: ←, AR + AF, AF

Railroad Treatment: AR, AF, AR + AF, AR + AF

Combos avançados

(6-Hits): AR, AR + AF, AR + AF, AR + AF, →, ↘, ↓, ↘, ←, AF, AF

(7-Hits): ←+AF, AF, ←, →+AR, AR, →+AR+AF, AR+AF, AR+AF

Execution

↓, ↓, ←, →, C



HELL KNIGHT

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AF, AR

C, AF, AF

Encaxáveis em combos

Tail Swipe: ↓, → + AF

Tailblast: ↓, → + AR

Double Chop: ←+AR+AF

Flame Columns: ←, →+AR

Big Upper: AR+AF

Block and Low Strike: →, ↓, ←+AR

Block and High Strike: →, ↓, ←+AF

Double Axe Ram: ←, →+AF

Axe Grab: ←, ↓, →+AF

Kick Down: ←, →+C

Golpes especiais

Two Chops: ←, AR + AF

Block High Chop: →, ↘, ↓, ↘, ←, AR

Combos avançados

(3-Hits): AF, AF, AR

(3-Hits): C, AF, AF

(6-Hits): [AF, AF, AR] [↓, →+AF, AF] [↓, →+AR]

Execution

←, ↓, →, ←+C



POJO

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

Egg Launch: Pulo, AR+AF

Jumping Peck: AR+AF

Flying Peck: →+AR+AF

Running Charge: ←, →+AR

Flying Scratch: ←, →+C

Atomic Blast: AR+AF+C

Golpes especiais

Egg Launch: pule e aperte AR e AF

Charge: ←, → + AR

Explosion: AR + AF + C

Jump Kick: →, ↘, ↓, ↘, ← + AF

Advanced Combos

(2-Hits): C, C

(3-Hits): AR, AR, AF

(3-Hits): AF, AF, AR

(4-Hits): AR, AF, AR, AR + AF + C

Execution

→, →, →, →, →, C



SIR DREGAN

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

AR, AR, AF

AF, AF, AR

Encaxáveis em combos

Spin Skin: segure AF e solte

Shield Slam: ←, →, AF

Uppercut: →, ↓, →, AF

Block and Low Strike: →, ↓, ←+AR

Evil Strike: AR+AF

Skull Ball: ↓, →+AR

Spin Kicks: Segure AF e solte

Block and High Strike: →, ↓, ←+AF

Low Kick: ←, ↓, →+C

Leg Drop: ←, →+C

Kick and Pounce: AF+C

Golpes especiais

Spine Cruncher: → + C

Shinsplitter: ←, ↓, →, C

Head Ache: ↓, →, AR

Combos avançados

(3-Hits): AR, AR, AF

(3-Hits): AF, AF, AR

(9-Hits): [Segure AF] [AR, AR] [solte AF] [→, ↓, →+AF]

Execution

→, ↘, ↓, ↘, ←, ↓, ↘, →, C
→, ↓, ←, ↓, →+C (de perto)



CHIRO TSUNAMI

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

N / D

Golpes especiais

N / D

Combos avançados

N / D

Execution

N / D



WAR MECH

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

N / D

Combos avançados

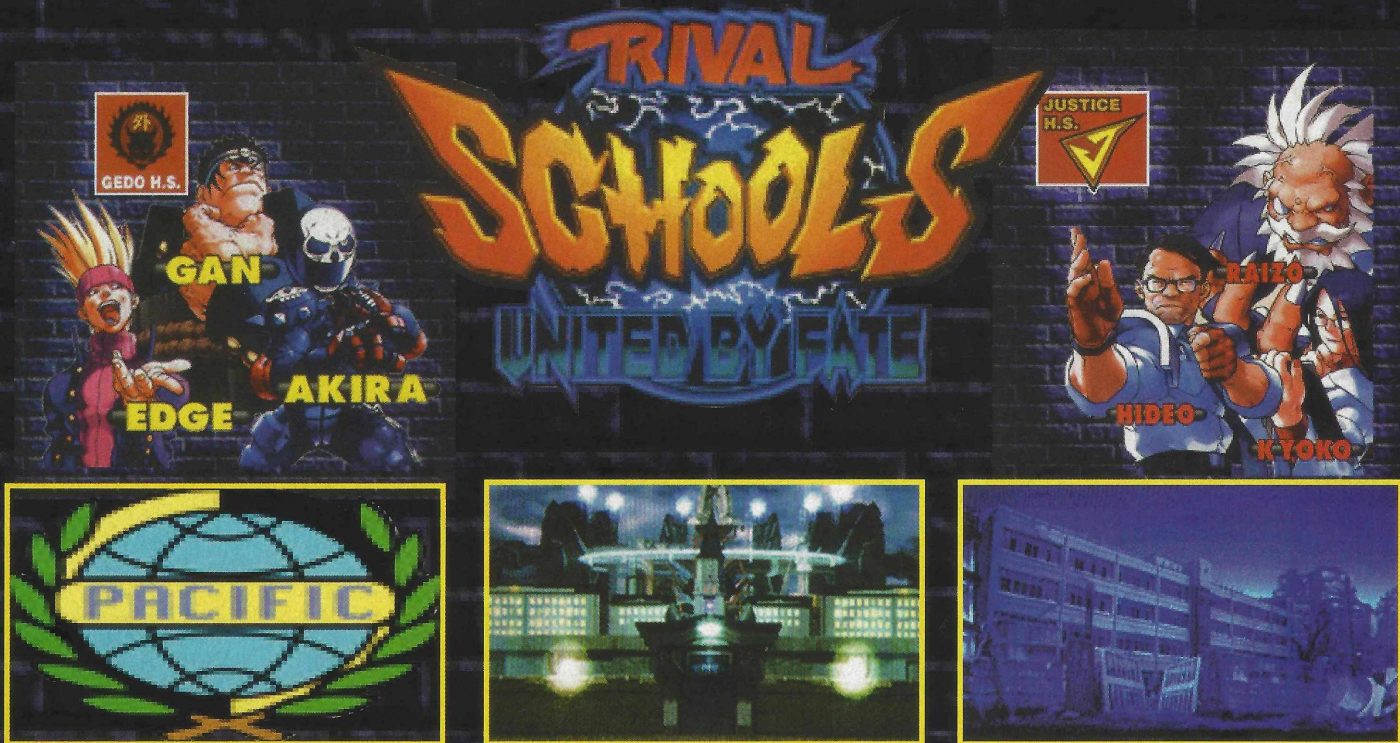
N / D

Golpes especiais

N / D

Execution

N / D



LEGENDA

SR.....	Soco Rápido
SF.....	Soco Forte
S.....	Qualquer Soco
CR.....	Chute Rápido
CF.....	Chute Forte
C.....	Qualquer Chute

SISTEMA DE JOGO

↓↑.....	Super Pulo
→→.....	Corrida
←←.....	Deslocamento
CR + CF.....	Esquiva
↓ + CR + CF.....	Perto do oponente, passa para trás dele
SR + SF.....	Arremesso
↓+ SR + SF.....	Arremessa um oponente agachado
→→ + S.....	Ataque com ombro
→→ + CR.....	Slide
→→ + CF.....	Chute Forte
Start	Provocação

Sistema de Combos

-Combo Simples: Faça um Chain com qualquer golpe fraco duas vezes, seguido de um forte e alguma direção + forte.

Ex.: CR, CR, CF, → + SF

Air Combos: Dê um launcher com ↘ + golpe forte e mantenha ↑ pressionado para dar um Super Pulo automático. A partir daí, execute Chain Combos no ar.

Sistema de Defesas

Tardy Counter: Realize o comando de qualquer especial quando estiver defendendo. A defesa será cancelada e o oponente receberá um Counter. Isso mesmo no ar.

Ex.: Bloqueando -> ↓↘→ + S = Counter
Recuperar-se da queda: Aperte quaisquer dois botões.

Super Attack Systems

Burning Vigor Attack (ou BVA) : Ela pode armazenar até 9 barras completas. Cada personagem possui seu próprio BVA.
Team Up Attack (TUA) : Gasta duas barras de BVA. Ambos os personagens unirão suas forças para enfrentar qualquer um que vier. Com SF + CF, aciona-se uma energia que deve atingir o oponente para que seu / sua parceira venha e recupere sua energia ou barra de BVA. Com SR + CR você aciona o ataque conjunto dos personagens. Cada um possui seu próprio Team Up Attack.

Golpes

Obs.: Golpes marcado com * podem ser executados no ar. Os com a inscrição BVA são os golpes especiais dos personagens, enquanto TUA é o Team Up quando ele é o parceiro fora da batalha.





TAIYO HIGH SCHOOL



Batsu Ichimonji

*Guts Bullet: ↓↘→ + S
Guts Upper: →↓↘ + S
Crescent Star Kick: ↓↙← + C
8Shooting Star Kick: ↓↘→ + C
*[BVA] Full-force Guts Bullet:
↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Air Buster: ↓↙←↓↙← + S
[TUA] W - Guts Bullet



Kyosuke Kan

Cross Cutter: ↓↘→ + S
*Shadow Cutter Kick: ↓↘→ + C
Lighting Upper: →↓↘ + S
Shadow Wave: no ar, ↓↘→ + S
Shadow Breaker: ↓↙← + S
[BVA] Wide-spread Cross Cutter :
↓↘→↓↘→ + S
[BVA] * Double Shadow Cutter kick :
↓↘→↓↘→ + C
[T.U.A] Last Symphony



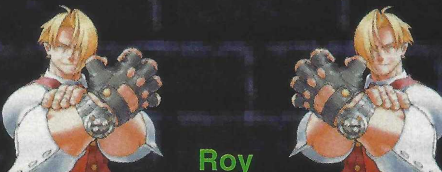
Hinata Wakaba

Rengekikien: ↓↘→ + S rapidamente
Shouyouken: →↓↘ + S
Enbukyaku: ↓↙← + C

Renkyakudan: no ar, ↓↘→ + C
[BVA] *Fire Senpuukyaku: ↓↙←↓↙← + C
[BVA] Air Buster: ↓↙←↓↙← + S rapidamente
[TUA] Guts Hundred Times



PACIFIC HIGH SCHOOL



Roy

Dynamite Straight: ↓↘→ + S
Twister Upper: →↓↘ + S
Touchdown Wave: ↓↙← + S
American Straight: no ar, ↓↘→ + S
[BVA] Triple Twister: ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Super Touch Down: ↓↙←↓↙← + S
[TUA] W Raising Tornado



Tiffany Rose

Beautiful Spin: →↓↘ + C
Groovy Punch: ↓↙← + S pressionado
Groovy Knuckle: ↓↘→ + S pressionado
*Exciting kick: ↓↙← + C
Stomp Kick: no ar, ↓ + C
[BVA] Wonderful Kick: ↓↘→↓↘→ + C
[BVA] Air buster: ↓↙←↓↙← + S rapidamente
[TUA] Love & Peace



Boman

Great upper: ↓↘→ + S
Haymaker straight: durante o Great Upper,
↓↘→ + S
Great Rush: →↓↘ + S
Great Lariat: no ar, ↓↙← + S
[BVA] Haymaker Rush: ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Haymaker Cross: ↓↙←↓↙← + S
[TUA] W Power Buster

GORIN HIGH SCHOOL



Shoma Sawamura

*Fastball: ↓↘→ + S
Grand Slam Smash: →↓↘↓ + S
Homicide Slide: ↓↘→ + C
Baseline Shuffle: ← + CR + CF, então CR ou CF
Single Hook Smash: →↘↓↙← + S
[BVA] Puushinmakyu: ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
[BVA] Home Run Smash: ↓↙←↓↙←2 + S
[TUA] Ground Slam



Natsu Urahara

Jumping Serve: ↓↘→ + S
Sliding Receive: →↓↘ + C
Rolling Receive: ↓↙← + S
Tokkun Spike: no ar, ↓↙← + S
Jikyuujisoku Spike: →↘↓↙← + C
[BVA] Senbon Spike: ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Fire Attack: no ar, ↓↘→↓↘→ + S
[TUA] Fight Hundred Times



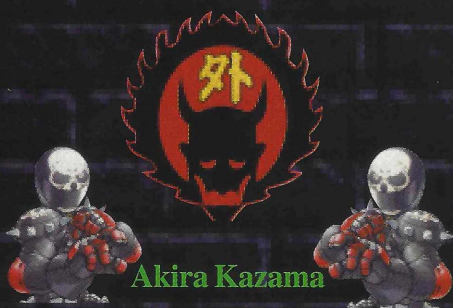
Roberto Sanho

Long Shot: ↓↘→ + C
*Rising Kick: →↓↘↓ + C
Sliding Kick: ↓↙← + C
Bicycle Kick: no ar, ↓↘→ + C
*Shining Save: ↓↘→ + S
Flash Feint: ← + CR + CF



[BVA] Baretsu V Goal : ↓↘→↓↘→ + C
 [BVA] Air Buster : ↓↘← + C rapidamente
 [TUA] Trap W Shoot

GEDO HIGH SCHOOL



Akira Kazama

Gate Elbow : ↓↘→ + S
 Dancing Cyclone Kick : ↓↘→ + C, ↓↘→ + C, ↓↘→ + C
 Reflex Stance : ↓↘← + S
 Ryuga Rezan : durante o Reflex Stance, SR, SF, CF, CR, CR, CR
 Senen arashimai : durante o Reflex Stance, SF, SR, CR, CF
 Rakan geki : during Reflex Stance, CR, CR, CR, SR, SF, CF
 Phoenix Wing Kick : during Reflex Stance, CF, CR, CR, CR, SR, SF
 HouBu : ↓↘← + C
 [BVA] Yabu no renbu : ↓↘←↓↘← + S
 [BVA] Ten no renbu : ↓↘←↓↘← + C
 [BVA] Kikokai : ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
 [TUA] RendeKirenbu
 [TUA] Rhythmic Flying Kick



Edge (Eiji) Yamada

*Reversing Blade Strike : ↓↘→ + S (no ar)
 4 hit Reversing Blade Strike : ↓↘→ + SR, ↓↘→ + SR, ↓↘→ + SF, ↓↘→ + SF
 Destructive Kick : ↓↘← + C
 Rising Blade Abuse : ↓↘→ + C
 [B.V.A] Sacrifice of Blood : ↓↘→↓↘→ + S
 [B.V.A] Air Buster : ↓↘← + S rapidamente e, no ar, CR+CF
 [T.U.A] Ji Goku

Gan Ishiugo

Gun Stabbing : ↓↘→ + S, ↓↘→ + S, ↓↘→ + S
 Rough Wave Stomping : ↓↘→ + C
 Rock Smashing : →↓↘ + S
 Clapping Hand Destruction : ↓↘← + S
 Tai Arashi : →↘↓↘← + S
 Ganshi Kudaki : no ar, ↓↘→ + S
 Ganshi Otoshi : no ar, ↓↘→ + C
 [BVA] Super Gun Stabbing : ↓↘→↓↘→ + S
 [BVA] Funkazan : ↓↘← x 2 + S
 [TUA] Kakkazan (Live Volcano)

JUSTICE HIGH SCHOOL



Hideo Shimazu

*Seihaken : ↓↘→ + S
 Seihaken 2 : ↓↘← + S
 Jicchokuken : →↓↘ + S
 Shinenkyaku : ↓↘← + C
 Raieishuu : no ar, ↓↘→ + C, ↓↘→ + C, ↓↘→ + C
 [BVA] Shimazuruu Seihaken ↓↘←↓↘← + S
 [BVA] Shimazuruu Jicchokuken : ↓↘→↓↘→ + S
 [TUA] Shimazuruu Shin Seihaken



Kyoko Minazuki

Shussekikakunin : ↓↘← + S
 Kaishin : ↓↘← + C
 Shokushin : ↓↘→ + S, então C rapidamente
 Shoutenkikai : →↓↘ + C
 Flip : ← + CR+CF
 One Wing Stance : ↓↘→ + C
 Leg Dignosis : durante o One Wing Stance, SR
 Pulse Dignosis : durante One Wing Stance, SF
 Weight Dignosis : durante o One Wing Stance, CR, CR, CR
 Height Dignosis : durante o One Wing Stance, CF, CF, CF
 Chest Dignosis : Durante o massista One Wing Stance, CR, CR, CF
 ?? Dignosis : durante o One Wing Stance, CF, CF, CR
 [BVA] Shi no kego : ↓↘→↓↘→ + S

[BVA] Tengoku e no Kaidan : ↓↘→↓↘→ + C
 [TUA] KyuuKyou no KyouSenJitsu



RAIZO KIYA

Devil Roll : ↓↘→ + S, S (no ar)
 Upward Devil Roll : ↓↘→ + C
 Beast Charge : →↓↘ + S
 Organ Ripper : ↓↘← + S
 Shikudaga : ↓↘← + C
 [BVA] Kiyaruu Beast Charge : ↓↘→↓↘→ + S
 [B.V.A] Kiyaruu Organ Ripper : ↓↘← ↓↘← + S pressionado
 [T.U.A] Human Cannonball

HYO

Ichimonji Kiri : ↓↘→ + S
 Juumonji Kiri : ↓↘→ + S, S
 SakuraRyuZan : →↓↘ + S
 Tenraizan (Thunder Slash) : no ar, ↓↘→ + S
 * Shadow Cutter Kick : ↓↘← + C
 [BVA] Darkness Shadow Cutter Kick : ↓↘←↓↘← + C
 [B.V.A] Darkness Shadow Slash : ↓↘→↓↘→ + S
 [TUA] Cruel Slash

TAMAGAWA MINAMI HIGH SCHOOL

Sakura Kasugano

Hadoken : ↓↘→ + S pressionado
 Aoisora Hadoken : no ar, ↓↘→ + S
 Tenkou Hadoken : ↓↘← + S
 Sho o ken : →↓↘ + S
 Senpuukyaku : ↓↘← + C (no ar)
 [BVA] Shinkuu Hadoken : ↓↘→↓↘→ + S
 [BVA] Shinkuu Aoisora Hadoken : no ar, ↓↘→↓↘→ + S
 [BVA] Shinkuu TenKou Hadoken : ↓↘←↓↘← + S
 [BVA] Midare Sakura : ↓↘→↓↘→ + S
 [BVA] Haru Ichiban : ↓↘←↓↘← + C
 [TUA] Haru Goku Satsu



TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!



CD-001
R\$ 12,80



CD-002
R\$ 12,80



CD-003
R\$ 12,80



CD-004
R\$ 12,80



CD-005
R\$ 12,80



CD-006
R\$ 12,80

**Peça já sem
sair de casa!**

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

**Revista + CD
só R\$ 12,80**

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

NOME _____
ENDEREÇO _____
CEP _____
CIDADE _____ ESTADO _____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

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

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

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER



GOLPES COMUNS

SF+CF: Trocar de personagem
SM+CM: Team Attack
Start: Provocação
→→ ou SSS: Correr para frente
←← ou ←+SSS: Correr para trás
↓↑ ou CCC: Super Pulo
←↘↓+S ao tocar o chão: Rolar
←↘↓+SF+CF durante a defesa: Team Counter
↓↘→+SF+CF: Team Super Move
→+ SF ou CF imediatamente após ser arremessado: cair em pé
SSS durante a defesa: empurrar adversário

Geral

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

Combos

Para cada uma das três categorias de Chain Combo, há três diferentes tipos de seqüências e cada personagem usa um deles.
ZigZag- seqüência que incorpora todos os seis botões:
SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF
Stronger- seqüência que permite ir a qualquer ataque mais forte:
SR/CR -> SM/CM -> SF/CF
Weak Start- inicia com SR ou CR e termina em qualquer um dos outros 4 ataques
SR/CR -> SM/CM/SF/CF
Air Launchers: são os golpes que mandam o

oponente para o ar, podendo iniciar Air Combos a partir deles

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

Convenções para os Combos

--> indica cancelamento em golpe especial
Λ indica que você emenda um Super Pulo ou faz um Pulo Duplo após o golpe anterior
V indica que você aterrissa após o golpe anterior e continua no chão, indica que não é necessário nenhum método especial entre os dois golpes
(Pu) indica que você deve fazer o golpe durante um Pulo Comum
(SuPu) indica que você deve fazer o golpe durante um Super Pulo
(Co) indica para você correr antes de fazer o golpe seguinte
(CoAe) Indica para você fazer uma Corrida Aérea antes de fazer o golpe seguinte (apenas para Rogue e Chun Li)
(Vo) indica que você deve fazer o golpe Voando (apenas para Storm, Magneto e Vega)
(OPC) significa que o golpe vai acertar o oponente caído
(TA) significa que o golpe vai iniciar a Tela Acelerada

OBSERVAÇÃO

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

SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) V CF agachado (OPC)

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

OS COMPONENTES BÁSICOS DE UM COMBO

Golpes Multi-Hits:

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

Golpes Especiais/Super Moves:

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

Emendando Golpes Especiais:

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

Chain Combos:

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

TIPOS DE COMBOS

Combos Comuns (Qualquer lugar para Qualquer lugar)

O primeiro tipo de combo possível é o combo normal usando qualquer dos quatro componentes básicos. Um bom exemplo é um Chain Combo básico com Ryu: CR agachado, CM agachado, CF agachado. Outro exemplo é o esquema de emendar golpes especiais, com Bison por exemplo: um CF parado cancelado em um Scissor Kick. Outro exemplo é fazer um pulo com SF e emendar um Hadouken ainda no ar com Ken. Os combos comuns podem ser feitos em qualquer lugar.

Combos com Corrida (Chão para Chão)

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

CF não acerte. Fazendo corridas você pode obter mais hits do que com um combo normal.

Combos Pulando (Ar para Chão)

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

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

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

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

Este é um combo em que você derruba o inimigo com um Knock-Down Move (qualquer golpe que faça com que o inimigo caia no chão e fique parado lá) e então faz aplica um combo nele enquanto ele ainda está no chão. Quando um inimigo está no chão, ele pode ser acertado por golpes que acertam baixo o bastante (rasteiras, socos para baixo, etc.). Quando acertado por estes golpes, o inimigo irá levantar do chão apenas uma pequena distância e então cairá rapidamente. Durante o tempo após ser acertado e antes de cair, ele não pode bloquear nada e você poderá acertá-lo neste período de tempo com qualquer golpe que o alcance. Com Chun Li, por exemplo, fazendo um Kikoshō e acertando o oponente bem de perto, fará com que ele seja mandado para o chão após o final do golpe. Chun Li se recupera rapidamente a tempo de acertar um CR agachado no inimigo ainda caído e emendar um CF em pé, que vai mandá-lo para o ar, deixando-o aberto para um Air Combo. É necessário ter um bom timing para fazer este tipo de combo. O oponente ainda pode evitar isso rolando, assim você não poderá acertá-lo no chão, já que ele rolou ao tocar o chão.

Combos com Tela Acelerada

A Tela Acelerada é um sistema já usado em Marvel Super Heroes, XMvsSF e agora em MSHvsSF. Tela Acelerada é o sistema que faz com que a tela se mova muito rapidamente após um personagem ser acertado por certo golpe em certas situações. A visão do jogo segue o personagem que foi acertado e o personagem que bateu fica fora de visão rapidamente. Quando a tela pára de se mover, o personagem acer-

tado ficará parado e o outro personagem virá na tela rapidamente pelo lado. O Berserker Barrage de Wolverine é um golpe que ativa a Tela Acelerada. Se você fizer este golpe próximo ao adversário e acertar todos os hits, o oponente voará para longe enquanto Wolverine some da tela e a visão do jogo segue o personagem caindo. Além de alguns golpes, todos os Air Combo Finishers ativam a Tela Acelerada. Quando um personagem é acertado e a Tela Acelerada é ativada, este personagem não pode rolar ao tocar o chão. Se você fizer um golpe que ative a Tela Acelerada enquanto estiver encostado no oponente no canto, o efeito será ativado, mas como você não estará fora da tela, poderá acertar o oponente antes ou depois que ele tocar o chão e ele não poderá rolar de nenhum de seus ataques.

Air Combos (Ar para Ar)

São os combos aéreos. Um Air Combo é uma sequência de golpes aplicados num oponente que está no ar enquanto você também está no ar. Há dois tipos de Air Combo: com pulo comum e com Super Pulos. Para fazer um Air Combo e um Super Pulo você deve acertar o oponente com um Launcher, um golpe que o mandará para cima, bem longe do chão, e cancelar o Launcher em um Super Pulo (não é necessário fazer ↓↑ ou CCC, basta apertar ↑ após o Launcher e ele será cancelado em um Super Pulo) e então fazer um Chain Combo no Super Pulo, ou então Golpes Especiais ou Super Moves, ou todos combinados. É possível também fazer o Super Pulo e começar um Air Combo no oponente que já está no ar (por um Super Pulo, Voando ou apenas com Pulo normal). O Air Combo durante o pulo normal também é eficiente, você pode fazer um pulo normal enquanto o inimigo estiver no ar e aplicar um Air Combo nele. Para obter um Air Combo Finisher durante um Air Combo com pulo normal você deve obter no mínimo três hits, então você fará um Finisher e a Tela Acelerada será ativada.

Combos com Troca de Personagem

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

Bison

SPECIAL MOVES

Psycho Shot: ↓↓→+S

Scissor Kick: ←↓↓→+C

Psycho Explosion: ↓↓←+S

Psycho Palm: ↓↑+S

Psycho Stomp: ↓↑+C

Teleport: →↓↘+ qualquer botão

Levitation: ↓↙←+CCC

SUPER MOVES

Psycho Crusher: ↓↘→+SS (Level 1)

Knee Press Nightmare: ↓↘→+CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Psycho Shot: SM+CM

TEAM COUNTER

Scissor Kick: ←↓↘+SA+CA

TEAM SUPER

Knee Press Nightmare: ↓↘→+SA+CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Chain Combo de Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: Stronger

Air Launchers: SF em pé

AC Finishers: SF, CF, Scissor Kick, Psycho Crusher

COMBOS FÁCEIS

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

2) Psycho Ball, Psycho Crusher

3) Psycho Ball com SF, Knee Press Nightmare

4) CR agachado, CF em pé --> Psycho Crusher

5) Psycho Explosion, Psycho Crusher

6) CF em pé --> Psycho Crusher

COMBOS DIFÍCEIS

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

2) (Pu)CR, (Pu)CF --> Psycho Crusher

3) (Pu)CR, (Pu)CF V CF em pé --> Scissor Kick

4) (Pu)CR --> (Pu)CF V (Co)SR em pé --> CF em pé --> Scissor Kick

5) CM agachado, SF em pé ^ (SuPu)SR --> Psycho Crusher

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

COMBOSTEÓRICOS

1) Jogue o inimigo no canto: CM agachado (OPC), Psycho Crusher

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

3) Com o inimigo no canto - (Pu)CR, (Pu)CF V (Co)SR em pé, SF em pé --> Levitation, →+CR, →+CM, →+CR, →+CM, →+CR, →+CM, →+CR, →+CM, até o Levitation acabar

Chun-Li

SPECIAL MOVES

Stomp Kick: ↓+CM

Neck Breaker: ↘ + CF
Rising Bird Kick: →↓↘ + C
Kikoken: ←↘↓↘→ + S
Mini-Kikoshō: ←→ + S
Axe Kick: →↘↓↘← + C
Lightning Legs: C (repetidamente)

SUPER MOVES

Kikoshō: ↓↘→ + SS (Level 1)
Senretsū Kyaku: ↓↘→ + CC (Level 1)
Hazan Tenshō Kyaku: →↓↘ + CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Kikoken: SM + CM

TEAM COUNTER

Axe Kick: ←↘↓ + SA + CA

TEAM SUPER

Kikoshō: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger
Air Magic: Stronger
Super Jump Magic: Zigzag
Air Launchers: CF em pé
AC Finishers: SF, CF, Lightning Legs

COMBOS FÁCEIS

- 1) CR agachado, CF agachado --> Lightning Kick(OPC)
- 2) CR agachado, CF agachado --> Kikoshō (OPC)
- 3) (Pu)SF V CR agachado --> Rising Bird Kick
- 4) (Pu)CF --> Lightning Kick
- 5) (Pu)SF V SF em pé --> Senretsū Kyaku
- 6) (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SF V (Co)SR em pé, CF em pé ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Pu)SF V (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku
- 3) (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM V (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, SF em pé --> Senretsū Kyaku
- 4) Pulo para o canto - (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + CM --> AC Finisher
- 5) (Pu)SF V (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Senretsū Kyaku
- 6) (Pu)SM, (Pu)SF V (Co)CR agachado, CM agachado, CF

agachado --> Senretsū Kyaku(OPC)
7) No canto - CR agachado, CM agachado --> Hazan Tenshō Kyaku V Kikoshō

8) No canto - (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM V (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku, CR agachado(OPC), CF em pé ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

COMBOS TEÓRICOS

- 1) No canto - Kikoshō, CR agachado (OPC) --> Senretsū Kyaku
- 2) No canto - Kikoshō, CR agachado (OPC), CF em pé ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 3) No canto: (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM V (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku, CR agachado (OPC), CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku, CR agachado (OPC), CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku, CR agachado(OPC), CF em pé ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)SF, (SuPu)CF

Dan

SPECIAL MOVES

Gadouken: ↓↘→ + S
Kouryūken: →↓↘ + S
Gale Kick: ↓↘← + C
Dan's Autograph: ↓↘→ + C
Normal Taunt: Start
Jumping Taunt(no ar): Start
Rolling Taunt: ↓↘→ + Start ou ↓↘← + Start

SUPER MOVES

Shinkū Gadouken: ↓↘→ + SS (Level 1)
Kouryū Rekka: ↓↘→ + CC (Level 1)
Desperation: ↓↘← + CC (Level 1)
Otokō Michi(The Raging Dan): SF, CR← + SR, SR (Level 3)
Super Taunt: ↓↘→↓↘→ + Start (Level 1)

TEAM ATTACK

Gadouken: SM + CM

TEAM COUNTER

Gale Kick: ↓↘← + SA + CA

TEAM SUPER

Shinkū Gadouken: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Não possui
Air Magic: Não possui
Super Jump Magic: Zigzag
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Pu)CM V (Co)CR agachado --> Gadouken
- 2) (Pu)CF V CM em pé --> Gale Kick
- 3) (Pu)SF V CM agachado --> Desperation
- 4) (Pu)CF V Shinkū Gadouken ou Team Super
- 5) SR em pé --> Kouryūken com SR
- 6) CF agachado, Kouryū Rekka (OPC)
- 7) No canto - Arremesso com CM, Kouryū Rekka
- 8) No canto - Arremesso com CM, Desperation
- 9) (Pu)CF V CM agachado --> Shinkū Gadouken ou Team Super
- 10) No canto - Arremesso com CM ∧ Arremesso Aéreo com SM

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)CF V CF agachado --> Raging Dan
- 2) (Co)SF em pé, CR em pé, ←, SR em pé, SR em pé
- 3) SF agachado ∧ (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)SF, (SuPu)CF, (SuPu)CF
- 4) SF agachado ∧ (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, Arremesso Aéreo com SM, Gale Kick
- 5) (Pu)SF V CR em pé, ←, SR em pé, SR em pé
- 6) No canto - SF agachado ∧ (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, Arremesso Aéreo com SM V Desperation
- 7) No canto - Arremesso com CM, SF agachado ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM --> Arremesso Aéreo com SM
- 8) No canto - SF agachado ∧ (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Arremesso Aéreo com SF V SF agachado ∧ (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)CF, (SuPu)CF
- 9) No canto - Arremesso com CM ∧ Arremesso Aéreo com SM V ∧ Arremesso Aéreo com SM

COMBOS TEÓRICOS

- 1) No canto: Arremesso com CM, SF agachado ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> Arremesso Aéreo com SM, Kouryū Reppa, SF agachado ∧ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM --> Arremesso Aéreo com SM, Desperation

Ken

SPECIAL MOVES

Hadoken: ↓↘→+S

Shoryuken: →↓↘+S

Tatsumaki-Senpukyaku: ↓↙←+C

SUPER MOVES

Shoryu Reppa: ↓↘→+SS (Level 1)

Shinryuken: ↓↘→+CC (Level 1)

Shippu Jinrai Kyaku: ↓↙←+CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Shoryuken: AM+CM

TEAM COUNTER

Shoryuken: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Shoryu Reppa: ↓↘→+SA+CA (Level 2)

Double Shinku Hadoken: SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger

Air Magic: Stronger

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SF agachado

AC Finisher: SF, CF, Tatsumaki-Senpukyaku, Fireball, Dragon Punch

COMBOS FÁCEIS

1) CR agachado, CM em pé, CF em pé

2) (Pu)SF V CR agachado, CM agachado --> Shoryu Reppa ou Team Super

3) (Pu)CF V CM agachado --> Tatsumaki-Senpukyaku

4) SF agachado --> Shinryuken

5) (Pu)CF V CF agachado --> Shoryu Reppa (OPC) ou Team Super

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CF V SF agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) ↑ + CM --> AC Finisher

2) (Pu)CF --> Tatsumaki-Senpukyaku no ar V CM agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR --> AC Finisher

3) (Pu)CF V CR agachado --> Tatsumaki-Senpukyaku, Shoryuken (OPC)

4) (Pu)CF --> Tatsumaki-Senpukyaku no ar V CM agachado, SF agachado --> Shinryuken (TA)

5) No canto - (Pu)CF --> Tatsumaki-Senpukyaku no ar V SR agachado, CR agachado --> Tatsumaki-Senpukyaku, CR agachado (OPC), SF agachado ^

(S u P u) S R, (S u P u) C R, (SuPu)SM, (SuPu)↑ + CM, (SuPu)↑ + CF (TA), (SuPu)↑ + CF

6) Com o inimigo no canto (Pu)CF --> Tatsumaki-Senpukyaku no ar V CM agachado, SF agachado --> Shinryuken (TA), (Pu)CR, (Pu)↑ + CF V CR agachado (OPC), CM em pé

COMBOSTEÓRICOS

1) No canto - (Pu) CF --> Tatsumaki-Senpukyaku no ar V CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)↑ + CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC), SF agachado --> Shinryuken (TA), (Pu)CR, (Pu)↑ + CM, (Pu)↑ + CF

2) No canto: (Pu)CF --> Tatsumaki-Senpukyaku no ar V CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)↑ + CM --> Shoryuken no ar V Shinryuken (TA)

3) Próximo ao canto: (Pu)CF V CF agachado, Shoryu Reppa (OPC) Shinryuken



Ryu

SPECIAL MOVES

Hadoken: ↓↘→+S

Shoryuken: →↓↘+S

Tatsumaki-Senpukyaku: ↓↙←+C

SUPER MOVES

Shinku Hadoken: ↓↘→ + SS (Level 1)

Tatsumaki-Senpukyaku: ↓↙← + CC (Level 1)

Shin Shoryuken: →↓↘ + SS (Level 1)

TEAM ATTACK

Hadoken: SM+CM

TEAM COUNTER

Hadoken: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Shinku Hadoken: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger

Air Magic: Stronger

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SF agachado

AC Finishers: SF, CF, Tatsumaki-Senpukyaku, Fireball, Arremesso Aéreo com CM, Shinku Hadoken

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)CR agachado --> Hadoken

2) (Pu)CF V CR agachado, CM agachado --> Hadoken

3) CR agachado, CF agachado --> Shinku Tatsumaki-Senpukyaku (OPC)

4) (Pu)SF V SF em pé --> Shinku Hadoken

5) (Pu)CM, (Pu)CF --> Shinku Hadoken no ar

6) → CM em pé --> Shin Shoryuken

7) SF agachado --> Shin Shoryuken

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CF V SF agachado ^

(SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)↑ + CM --> AC Finisher

2) (Pu)CM, (Pu)SF V (Co)SR em pé, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR --> AC Finisher

3) (Pu)CM, (Pu)SF V (Co)CR em pé, SF em pé --> Shinku Hadoken

4) (Pu)CM, (Pu)SF V (Co)CR em pé, →CM em pé, Shin Shoryuken

COMBOSTEÓRICOS

1) No canto: Shinku Tatsumaki-Senpukyaku, CR agachado (OPC) -> Shinku Tatsumaki-Senpukyaku

2) (Pu)CM, (Pu)CF V (Co)SR em pé, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)↑ + CM, Arremesso Aéreo com SM, Shinku Hadoken

3) (Pu)CM, (Pu)SF V (Co)SR em pé, SF agachado ^ Tatsumaki-Senpukyaku com CF no ar (TA) V CR agachado (OPC), SM agachado, CM em pé, SF em pé, CF em pé

4) (Pu)SR, (Pu)SF V SM agachado, SF agachado --> Shin Shoryuken, SF agachado --> Shin Shoryuken, SF agachado --> Shin Shoryuken, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM --> Shinku Hadoken

4) (Pu)SR, (Pu)SF V SM agachado, SF agachado --> Shin Shoryuken, SF agachado --> Shin Shoryuken, SF agachado --> Shin Shoryuken, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)SF, (SuPu)CF, (SuPu)CR, (SuPu)CM, (SuPu)CF

Sakura

SPECIAL MOVES

Shoryuken: ↓↘→+S

Hadoken: ↓↘←+S

Senpuku Kyaku: ↓↘←+C

SUPER MOVES

Midare Zakura: ↓↘→+SS (Level 1)

Shinku Hadoken: ↓↘← + SS (Level 1)

Haru Ichiban: ↓↘←+CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Senpuku Kyaku: SM+CM

TEAM COUNTER

Shoryuken: ←↘↓+SA+CA

TEAM SUPER

Shinku Hadoken: ↓↘→+SA+CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Zigzag

Air Magic: Zigzag

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SF agachado

AC Finishers: SF, CF, Shoryuken

COMBOS FÁCEIS

1) CM agachado --> Shoryuken

2) SF em pé --> Shoryuken

3) (Pu)CF --> Air Fireball

4) (Pu)SF --> Air Shoryuken

5) SF agachado --> Shinku Hadoken

6) SF agachado --> Haru Ichiban

7) SF em pé --> Midare Zakura

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CR, (Pu)SF, SR agachado -> Shoryuken

2) (Pu)SM, (Pu)SF V CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> AC Finisher

3) (Pu)CM, (Pu)CF V SR em pé, CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Shoryuken (OPC)

COMBOSTEÓRICOS

1) Strong throw, Midare Zakura



Zangief

SPECIAL MOVES

Spinning Clothesline: SSS

Spinning Lariat: CCC

Green Hand: →↓↘+S

Air Grab: →↓↘+C

Spinning Piledriver: 270° + S

Running Bear Grab: 270° + C

SUPER MOVES

Final Atomic Buster: 270° + SS (Level 1)

TEAM ATTACK

Spinning Lariat: SM+CM

TEAM COUNTER

Running Bear Grab: ↓↘← + SA + CA

TEAM SUPER

Super Spinning Clothesline: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

Double Final Atomic Buster: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Não possui

Air Magic: Não possui

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SM agachado

AC Finishers: CF, SPD, Air Lariat

COMBOS FÁCEIS

1) SF agachado, Green Hand com SF

2) (Pu)CF V CF agachado

3) SM agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CM, (SuPu)CF

COMBOS DIFÍCEIS

1) Pule sobre o inimigo - (Pu)↓ + SF V CF em pé --> Arremesso Aéreo com CR

2) (Pu)SF V SM agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CM --> Kick Lariat V CF em pé / \ Arremesso Aéreo com CR

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

4) (Pu)CF V SF agachado, Double Final Atomic Buster

5) (Pu)SF V SM agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CM --> Kick Lariat V CF em pé -> Jab Green Hand, FAB

6) (Pu)SF V SM agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CM --> SPD no ar

COMBOSTEÓRICOS

1) (Pu)↓ + SF V SM agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Spinning Lariat V CF em pé, SPD/FAB/RBG

Acertando SPDs

- 1) (Pu)↓ + CM, RBG/SPD/FAB
- 2) (Pu)↓ + CM V CR agachado, SPD
- 3) Pule sobre o inimigo (Pu)↓ + SF V SF agachado --> RBG
- 4) Pule sem fazer nada, RBG/SPD/FAB ao cair
- 5) Bloqueio ao cair, RBG/SPD/FAB
- 6) Espere até o inimigo fazer um movimento aéreo e ficar vulnerável na descida, então faça um SF agachado --> FAB
- 7) Arremesse o inimigo com SM para o ar. Em sua queda, faça um RBG ou SR em pé --> FAB
- 8) Após um FAB, SPD ou RBG, se o inimigo rolar, faça o RBG ou o FAB novamente e o inimigo vai rolar direto para suas mãos.

Dhalsim

SPECIAL MOVES

- Yoga Drill:** ↓+C
Yoga Mummy: ↓+S
Yoga Fire: ↓↘→+S
Yoga Flame: →↘↓↙←+S
Yoga Blast: →↘↓↙←+C
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + PPP ou CCC
Yoga Meditation: ↓↙←+CCC

SUPER MOVES

- Yoga Inferno:** ↓↘→+SS(Level 1)
Yoga Strike: ↓↘→+CC(Level 1)

TEAM ATTACK

- Yoga Fire:** SM+CM

TEAM COUNTER

- Yoga Flame:** ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

- Yoga Inferno:** ↓↘→+SA+CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

- Ground Magic:** Não possui
Air Magic: Stronger
Super Jump Magic: Zigzag
Air Launchers: SM em pé
AC Finishers: CF

COMBOS FÁCEIS

- 1) SF em pé --> Yoga Flame com CR
- 2) CF agachado --> Yoga Inferno (OPC)
- 3) SM em pé --> Yoga Strike
- 4) Yoga Blast com o inimigo fora do ar --> Yoga Inferno
- 5) Arremesso com SM, CF em pé
- 6) Jab Yoga Fire, (Pu)CF quando o inimigo pular

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)↓ + CR, (Pu)↓ + SF --> Yoga

Fire

- 2) (Pu)↓ + CR, (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + SF V SM em pé --> Yoga Strike
- 3) Com o inimigo no canto - (Pu)↓ + CR, (Pu)CF V SM em pé Λ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM, (SuPu)↓ + CF
- 5) (Pu)↓ + CR, (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + SF V CR agachado --> Yoga Inferno
- 6) (Pu)↓ + SR, (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + SF V CM agachado --> Yoga Inferno

COMBOSTEÓRICOS

- 1) Arremesse o inimigo no canto com SF, Yoga Inferno
- 2) No canto - Arremesso com SM, Yoga Strike
- 3) No canto - (Pu)↓ + CR, (Pu)CM, (Pu)CF V SM em pé Λ (SuPu)CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM, (SuPu) CF (TA), (SuPu) CR, (SuPu) CM, (SuPu) CF V Λ (Pu) CR, (Pu) CM, (Pu) CF V CR agachado (OPC) --> Yoga Inferno



Akuma

SPECIAL MOVES

- Gou Hadoken:** ↓↘→+S
Gou Shoryuken: →↓↘+S
Gou Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙← + C
Diving Demon Kick: ↓↘→ + C (no ar)
Teleport: →↓↘ ou SSS + ←↙↓ ou CCC
Messatsu Gou Shoryu: ↓↘→+SS (Level 1)
Tenma Gou Zankyu: ↓↘→+ CC no ar (Level 1)
Messatsu Gou Hado: ↓↙←+ SS

(Level 1)

Shun Goku Satsu (The Raging Demon!): SR, SR, → , CR, SF (Level 3)

TEAM ATTACK

Gou Tatsumaki Senpukyaku: SM+CM

TEAM COUNTER

Gou Shoryuken: ←↙↓+ SA + CA

TEAM SUPER

Messatsu Gou Hado: ↓↘→+ SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger
Air Magic: Stronger
Super Jump Magic: Zigzag
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Gou Tatsumaki Senpukyaku, Fireball, Demon Kick, Tenma Gou Zankyu, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) SR agachado --> Gou Shoryuken
- 2) CM agachado --> Gou Hadoken
- 3) CR agachado --> Gou Tatsumaki Senpukyaku
- 4) (Pu)CF V CM agachado --> Gou Tatsumaki Senpukyaku
- 5) (Pu)CF V SF em pé --> Mesatsu Gou Hado
- 6) (Pu) CM, (Pu) CF, CR agachado, CM agachado --> Gou Hadoken
- 7) Gou Tatsumaki Senpukyaku com CF, CR agachado(OPC) --> Gou Tatsumaki Senpukyaku com CF

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SF V (Co)SR em pé, SF agachado Λ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM --> AC Finisher
- 2) (Pu)CM, (Pu)SF V (Co)CR em pé, CM agachado --> Messatsu Gou Shoryu
- 3) (Pu)CF --> Gou Tatsumaki Senpukyaku no ar V CR agachado, SF em pé --> Messatsu Gou Hado
- 4) (Pu)SM V (Co)SR em pé, SR em pé, → , CR em pé, SF em pé
- 5) No canto - (Pu) CM, (Pu) CF V (Co) SR em pé, SF agachado Λ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) ↑ + CM, (SuPu) ↑ + CF (TA), (SuPu) ↑ + CF

COMBOSTEÓRICOS

1) (Pu)CM,(Pu)CF V (Co)SR em pé, CR agachado,CM agachado --> Gou Tatsumaki Senpukyaku com CM,CM agachado (OPC) --> Gou Tatsumaki Senpukyaku
 2) No canto - (Pu)CF --> Gou Tatsumaki Senpukyaku no ar V CR agachado, CM agachado --> Gou Tatsumaki Senpukyaku, CR agachado (OPC), SF agachado /\ (SuPu)SR --> AC Finisher
 3) No canto - (Pu) CM, (Pu) CF V (Co) SR em pé, SF agachado /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu)↑ + CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC), SF agachado /\ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) CM --> A C Finisher



Blackheart

SPECIAL MOVES

Little Piggies: SF
 Green Demons: CF
 Dark Thunder: ←↙↓↘→ + S
 Inferno: →↘↓↙← + S

SUPER MOVES

Armageddon: ↓↘→+ SS (Level 1)
 Judgement Day: ↓↙← + SS (Level 1)
 Heart of Darkness: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Dark Thunder: SM + CM

TEAM COUNTER

Dark Thunder: ←↙↓ + SA, CA

TEAM SUPER

Armageddon: ↓↘→ + SA, CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Kick to Punch
 Air Magic: Kick to Punch

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SM em pé

AC Finishers: CM

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu)CM V CR agachado, SM agachado
 2) Demons com CF em pé, Inferno com SF
 3) No canto - (Pu)CM V CR em pé, SM em pé --> Armageddon ou Team Super
 4) Demons com CF --> Judgement Day (no ar)
 5) Próximo ao inimigo: Inferno, CM agachado (OPC)

COMBOS DIFÍCEIS

1) Inferno com o inimigo fora do ar, Heart of Darkness
 2) (Pu)CM V CR agachado, SM em pé /\ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM
 3) No canto - Demons com CF, (Pu)CM, (Pu)SR V CR em pé, SM em pé --> Armageddon, SF agachado

COMBOSTEÓRICOS

1) (Pu) Demons com CF V Inferno, CM agachado(OPC), SM em pé /\ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM
 2) Heart of Darkness, Judgement Day

Ground Magic: Zigzag

Air Magic: Stronger

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SM em pé, SF agachado

AC Finishers: SF, CF, Shield Slash

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu)SF V SF em pé
 2) (Co)CR em pé, CM em pé, CF em pé --> Shield Slash com SR
 3) (Pu)SF V CR agachado, CF agachado --> Shield Slash com SR (OPC)
 4) (Pu)CF --> Shield Slash com SR no ar
 5) No canto - SF em pé --> Shield Slash com SR
 6) CF agachado --> Charging Star (OPC)
 7) Team Attack, Final Justice!

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co)CR em pé, SM em pé /\ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> AC Finisher
 2) (Pu)SF V (Co)SR agachado, SF agachado /\ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
 3) (Co)CR agachado, SM em pé /\ (SuPu)CF --> Shield Slash
 4) (Pu)SF V (Co)SR em pé, CR agachado, CM em pé, CM em pé, SF em pé --> Shield Slash com SR
 5) (Pu)CR, (Pu)CM, (Pu)CF V (Co)SR em pé, CR agachado, CM agachado --> Hyper Stars n' Stripes
 6) (Pu)CR, (Pu)CM, (Pu)CF V (Co)SR em pé, CR agachado, CM agachado --> Team Super
 7) (Pu)SF V (Co)CR em pé, CM em pé

Captain America

SPECIAL MOVES

Shield Slash: ↓↘→ + S
 Stars n' Stripes: →↓↘ + S
 Charging Stars: ←↙↓↘→ + C
 Cartwheel: →↘↓↙← + S

SUPER MOVES

Final Justice: ↓↘→+ SS (Level 1)
 Hyper Charging Stars: ↓↘→ + CC (Level 1)
 Hyper Stars and Stripes: →↓↘ + CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Charging Stars: SM + CM

TEAM COUNTER

Stars and Stripes: ←↙↓ + SA + CA

TEAM SUPER

Hyper Charging Stars ou Hyper Stars and Stripes: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO



Cyclops

SPECIAL MOVES

Optic Blast: ↓↘→+S
Optic Sweep: ↓↙←+S
Gene Splice: →↓↘+S
Rushing Punches: ←→+S
Bulldog: ←→+C
Cyclone Kick: ↓↙←+C

SUPER MOVES

Mega Optic Blast: ↓↘→ + SS
(Level 1)
Super Optic Blast: ↓↙← + SS
(Level 1)

TEAM ATTACK

Gene Splice: SM+CM

TEAM COUNTER

Optic Blast: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Mega Optic Blast: ↓↘→+SA+CA
(Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger
Air Magic: Stronger
Super Jump Magic: Zigzag
Air Launchers: SM em pé
AC Finishers: SF, CF

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Pu)↓ + CF V CM em pé --> Optic Blast com SR
- 2) CF agachado --> Mega Optic Blast (OPC)
- 3) SF agachado --> Optic Blast
- 4) (Co)CR agachado, CR agachado, CR agachado, CF agachado --> Cyclone Kick
- 5) (Pu)CF V CF em pé, CF em pé --> Cyclone Kick

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)↓ + CF V (Co) CR em pé, SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 2) (Pu) SR, (Pu) SM V (Co)CR em pé, SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher
- 3) (Pu)↓ + CR, (Pu)↓ + CF V (Co)CR em pé, CM em pé, CF agachado --> Optic Sweep (OPC)
- 4) (Pu)↓ + CR, (Pu)↓ + CF V (Co)CR em pé, CM agachado --> Gene Splice com SM
- 5) (Pu)↓ + SF, (Pu)↓ + CF V

(Co)SR em pé, SR em pé, CR em pé, CR em pé, CF em pé --> Mega Optic Blast

6) (Pu)↓ + SF --> (Pu)↓ + CF --> Super Optic Beam V CF em pé --> Mega Optic Blast

7) (Pu)SR, (Pu)SM V SR em pé, SR em pé, CR em pé, SM agachado, CM em pé, CF em pé, CF em pé --> Mega Optic Blast

COMBOSTEÓRICOS

1) No canto - (Pu)CR, (Pu)CM, (Pu)CF V SR em pé, SR em pé, CR em pé, SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)SF, (Pu)↓+CF V (Co)CF em pé, CF em pé, CF agachado --> Mega Optic Blast



Shadow

SPECIAL MOVES

Shadow Boom: ←→+S
Shadow Kick: ↓↑+C
Shadow Slice: ↑↗→+C (no ar)

SUPER MOVES

Shadow Break: ↓↘→+SS (Level 1)
Shadow Justice: ↓↙←+CC (Level 1)
Cross Shadow Blitz: ↓↘→ + CC (Level 1)
Final Mission: ←→←→+SSS (Level 3)

TEAM ATTACK

Shadow Boom: SM+CM

TEAM COUNTER

Shadow Kick: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Shadow Justice: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger
Air Magic: Zigzag
Super Jump Magic: Zigzag
Air Launchers: SF agachado
AC Finishers: SF, CF, Shadow Slice

COMBOS FÁCEIS

- 1) CM agachado --> Shadow Kick
- 2) CF agachado --> Shadow Justice (OPC)
- 3) (Pu)CF --> Shadow Slice
- 4) Shadow Boom com SR, (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)CF V (Co)CR agachado, CM agachado --> Shadow Kick 2) (Pu)CF V (Co)SR em pé, SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 3) (Pu)SF, (Pu)CF V (Co)SR em pé, CM agachado, CF agachado --> Shadow Justice (OPC)
- 4) (Pu)SF V SR em pé, SM em pé --> Shadow Boom

COMBOSTEÓRICOS

- 1) Shadow Boom com SR, Shadow Blade, Shadow Blade, Shadow Blade
- 2) No canto - (Pu)CF V CM agachado --> Shadow Blade, Shadow Justice
- 3) (Pu)CF V (Co)SR em pé, SM em pé, SF em pé --> Shadow Blitz
- 4) (Pu)SR, (Pu)CF V (Co)SR em pé, SM em pé --> Shadow Blade, (Co)CM agachado --> Sonic Blade, CM agachado --> Shadow Justice
- 5) (Pu)SF, (Pu)CF V CM agachado --> Shadow Blade, CM agachado --> Shadow Blade
- 6) (Pu)CF V CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)CR, (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com SM V Shadow Justice (OPC)
- 7) Com o inimigo no canto - (Pu)CF V CR agachado, SF agachado ^ (SuPu)CR, (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com SM V CR agachado (OPC), SF agachado ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM, (SuPu) SF (TA), (SuPu) CF, (SuPu) CF

Hulk

SPECIAL MOVES

Ground Wave: ↓↘→+S

Gamma Tornado: →↘↓↙←+S

Gamma Charge: (c) ←→+C ou (c) ↓↑+C

SUPER MOVES

GammaWave: ↓↘→+SS (Level 1)

Gamma Crush: ↓↙←+SS (Level 1)

TEAM ATTACK

Gamma Charge: SM+CM

TEAM COUNTER

Gamma Charge: ↓↙←+SA+CA

TEAM SUPER

Gamma Wave: ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Weak Start

Air Magic: Weak Start

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SF agachado

AC Finishers: SF, CF

COMBOS FÁCEIS

1) SR agachado, SF em pé --> Ground Wave

2) CM agachado --> Gamma Charge

3) SM em pé --> Gamma Throw

4) SF agachado --> Gamma Throw

5) (Pu)CF V SF agachado --> Gamma Crush

6) SF agachado(1º hit) --> Ground Wave

7) SF agachado(1º hit) --> Gamma Wave

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CR, (Pu)CF V CR agachado, CM em pé --> Gamma Charge -> Gamma Charge

2) (Pu)CR, (Pu)CF V (Co)CR em pé, SM em pé --> Gamma Throw

3) No canto - (Co)SR em pé, SM em pé --> Gamma Throw com SF (TA), SR agachado (OPC), SF em pé

4) (Pu)CF V SF agachado ^ (SuPu)SR, (SuPu)SM, (SuPu)SF

5) (Pu)CR, (Pu)SM V SF agachado --> ↑ Gamma Charge --> ↑ Gamma Charge, SF agachado (OPC) --> Gamma Throw

6) (Pu)CR, (Pu)SM V SF agachado

--> ↑ Gamma Charge --> ↑ Gamma Charge, SF agachado(OPC) --> Gamma Wave

7) (Pu)CR V SR agachado, SF agachado(1º hit) --> Gamma Wave

COMBOSTEÓRICOS

1) SF agachado(2º hit) --> Gamma Wave

1) No canto - (Pu)CR V SR agachado, SF agachado (2º hit) --> Gamma Wave, CR agachado, SM agachado (OPC) --> Gamma Charge --> Gamma Charge



Shuma Gorath

SPECIAL MOVES

Mystic Stare: ←→+S

Mystic Smash: ←→+C

Devitalization: →↘↓↙←+C

Stone Drop: ↓+CM

Regeneration: →+C(de perto)

SUPER MOVES

Chaos Dimension: ↓↘→+SS (Level 3)

The Spawning: ↓↘→+CC(Level 1)

TEAM ATTACK

Mystic Smash: SM+CM

TEAM COUNTER

Mystic Smash: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Mystic Bash: ↓↘→+SA+CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Punch to Kick

Air Magic: Punch to Kick

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: CM em pé

AC Finishers: ↑SF, CF, Stone Drop, Arremesso com chute, Arremesso com soco

COMBOS FÁCEIS

1) CR agachado --> Mystic Stare

2) CR agachado--> Mystic Smash

3) (Pu)CF V SR agachado,CF agachado

4) (Pu)SM,(Pu)CR V Devitalization

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)SM V CM em pé --> Mystic Smash com CF

2) (Pu)SM, (Pu)CF V Mystic Stare

3) (Co)SM em pé, CF em pé --> Mystic Stare

4) (Co)SM em pé, CM em pé ^ (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, AC Finisher

5) No canto - (Pu)SM, (Pu)CF V SR agachado, CM agachado --> Mystic Stare

6) Agarrão cm CF, CM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM, AC Finisher

7) Chaos Dimension, Corrida por baixo do oponente, CF agachado ^ Chaos Dimension com agarrão

8) (Pu)SM, (Pu)CR V SM em pé --> Team Super

9) No canto - (Pu) SM, (Pu) CR V (Co) SR em pé, CM em pé ^ (SuPu) CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)↑ + SF(TA), (SuPu) SM, (SuPu)↓ + CM

10) No canto - (Pu) SM, (Pu) CR V SR em pé, CM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM, (SuPu)↑ + SF, Arremesso com chute, (SuPu) SM, (SuPu) CF

11) No canto - CM em pé ^ (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM, (SuPu)↑ + SF (TA), (SuPu)↑ + SF, SR agachado (OPC), CF agachado

COMBOSTEÓRICOS

1) The Spawning,CF em pé --> Mystic Stare

2) The Spawning, (Pu)SM, (Pu)CR V SR em pé, CM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM --> Stone Drop

Omega Red

SPECIAL MOVES

Carbonadium Coil: ↓↘→+S

Lifebar Drain Rapidly: pressione S repetidamente depois de rolar

Super Meter Drain Rapidly: pressione C repetidamente depois de rolar

Carbonadium Throw: qualquer direção + S após rolar

Air Carbonadium Coil: ↓↘→+S ou C

Omega Strike: ↓↘→+C

SUPER MOVES

Omega Destroyer: ↓↘→+SS (Level 1)

Carbonadium Smash: (no ar) ↓↘→+SS (Level 1)

TEAM ATTACK

Coil Slash: SM+CM

TEAM COUNTER

Omega Strike: ↓↙←+SA+CA

TEAM SUPER

Omega Destroyer: ↓↘→+SA+CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger

Air Magic: Stronger

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SM em pé, Forward Omega Strike

AC Finishers: SF, CF, Carbonadium Coil, Carbonadium Smash

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)SM agachado --> Omega Strike com CM

2) CF em pé --> Omega Strike com CR

3) CF agachado --> Omega Strike com CR

4) SM em pé --> Carbonadium Coil com SF

5) Arremesso com SM --> Omega Destroyer (OPC)

6) CR agachado, CM agachado --> Omega Strike com CR

COMBOS DIFÍCEIS

1) CR em pé, CM em pé, CF em pé --> Omega Strike CR

2) (Pu)SR, (Pu)SM V (Co)SR em pé, SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM --> AC Finisher

3) (Co)SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)SM, (SuPu)SR, (SuPu)SM --> Carbonadium Coil com SF

4) (Pu)SR, (Pu)SM V (Co)CR agachado, SM em pé ^ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)CM --> Carbonadium Coil com CM, Carbonadium Coil com SF

5) Carbonadium Coil com CF, (CoAe) Carbonadium Coil com CF

COMBOSTEÓRICOS

1) No canto: (Pu) SF V (Co) SR em pé, SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM, (SuPu) CM --> Carbonadium Coil, Carbonadium Smash

2) (Pu) SR, (Pu) SM V (Co) SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) SF V Omega Destroyer (OPC)

3) (Pu) SF V (Co) SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR --> Carbonadium Smash



Spiderman

SPECIAL MOVES

Web Ball: ↓↘→+S

Spider Sting: →↓↘+S

Web Swing: ↓↙←+C

Web Throw: →↘↓↙←+S

SUPER MOVES

Maximum Spider: ↓↘→+SS (Level 1)

Crawler Assault: ↓↘→+CC (Level 1)

TEAM ATTACK

Web Swing: SM+CM

TEAM COUNTER

Spider Sting: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Crawler Assault: ↓↘→+SA+CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Stronger

Air Magic: Stronger

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: SM em pé, CF em pé (após CM agachado)

AC Finishers: SF, CF, Web Ball, Web Swing

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu) CF V CR em pé, CM em pé, CF em pé

2) (Pu) CR, (Pu) CF V SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SM, (SuPu) SF (TA)

3) CF em pé --> Web Ball com SR

4) (Co)SR em pé, SM em pé --> Web Throw com SM

5) CF agachado --> Web Swing (OPC)

6) Web Ball com SF no ar, Maximum Spider

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Swing com CR

2) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) CR em pé, CM agachado --> Spider Sting com SF

3) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) CR em pé, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Ball com SR

4) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) SM em pé --> Web Throw com SF (TA)

5) (Pu) SR, (Pu) SM, (Pu) SF V (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Web Swing com CR

6) SR em pé, SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF agachado --> Crawler Assault (OPC)

7) SM em pé --> Spider Sting com SR, SM em pé --> Spider Sting com SR...etc.

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

COMBOSTEÓRICOS

1) De costas para o canto - (Co) CR agachado, CM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SM --> Maximum Spider

2) (Co) SR em pé, SM em pé --> Spider Sting com SR (1º hit) ^ (Pu) SR, (Pu) SM --> Web Ball com SM V SM em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher

Berserker Barrage X: ↓↘→+SS(Level 1)

Weapon X: →↓↘+SS (Level 1)

Fatal Claw: →↓↘+CC (Level 1)

Berserker Rage: ↓↙←+SS (Level 1)

TEAM ATTACK

Berserker Barrage: SM+CM

TEAM COUNTER

Tornado Claw: ←↙↓+SA+CA

TEAM SUPER

Berserker Barrage X : ↓↘→ + SA + CA (Level 2)

COMBOS

COMBO INFO

Ground Magic: Zigzag

Air Magic: Stronger

Super Jump Magic: Zigzag

Air Launchers: CF em pé

AC Finishers: SF,CF, Drill Claw, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)SR em pé,CM em pé,CM em pé,SF em pé

2) (Pu)SF V SM em pé --> Berserker Barrage X

3) (Pu)CF V CR agachado, CM agachado --> Berserker Barrage

4) (Pu)SM, (Pu)SM V CR em pé, CM em pé, SF em pé

5) (Co)SR em pé, CM em pé, CM em pé, SF agachado, Berserker Barrage

6) No canto - Berserker Barrage X, SM em pé, SM em pé

7) (SuPu)SM repetidamente V SM em pé --> Berserker Barrage X

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu) SF V SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher

2) (Pu) SR, (Pu) SM V (Co) SR em pé, SM agachado, CF em pé ^ (SuPu).SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) SM, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> AC Finisher

3) (Pu) SR, (Pu) SM V (Co) SR em pé, CR em pé, SM em pé,

SM em pé, CF agachado --> Tornado Claw

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

5) (Co) SR em pé, CM em pé, SF em pé, CF agachado --> Fatal Claw

6) Berserker Rage, (Co) CR agachado, SF agachado, SF agachado, SF agachado...etc. até tontear, então qualquer combo preferido

COMBOSTEÓRICOS

1) (Pu) SF V SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Drill Claw --> Fatal Claw

2) (Pu) SF V SM agachado, CF em pé ^ (SuPu) SR, (SuPu) SR, (SuPu) CR, (SuPu) SM, (SuPu) SM, (SuPu) CM --> Drill Claw (SuPu) SR, (SuPu) SM, (SuPu) SF

3) Berserker Barrage com CR --> Berserker Barrage X

4) (Co) CR agachado, CM em pé --> Berserker Barrage com CR --> Berserker Barrage X, SM em pé, SM em pé --> Weapon X



Wolverine

SPECIAL MOVES

Berserker Barrage: ↓↘→+S

Tornado Claw: →↓↘+S

Drill Claw: (c) em qualquer direção + qualquer soco + chute

SUPER MOVES



NESTA PASCOA, FUJA DA ROTINA: TROQUE CHOCOLATE POR GAME IMPORTADO.

• PLAYSTATION •



2x R\$
174,50
OU 1+9x 44,10
GRÁTIS: 1 jogo clássico*

JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 94,90 cada):

AÇÃO: Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Colony Wars, Resident Evil D. Cut, Mega Man X4, Duke Nukem;
AVENTURA: Gex 2: Enter The Gecko, Riven: Myst 2, Bloody Roar, Rascal, Pitfall 3D, Croc, Nightmare Creatures;
ESPORTE: FIFA Road to World Cup 98, Nagano W Olympics;
LUTA: Street Fighter Collection, Street Fighter EX + Alpha, X-Men Children Atom, Marvel Super Heroes, Dead Or Alive;
RPG: Final Fantasy 7, Final Fantasy Tactics, Castlevania: Symphony of the Night, Alundra, Breath Of Fire 3, Tactics Ogre Battle, Deathtrap Dungeon, Wild Arms, Broken Sword;
SIMULAÇÃO: Road Rash 3D, Need For Speed 2, Nascar '98, Newman Haas Racing, San Francisco Rush; e muitos outros.

• NOVIDADES PSX •



AVENTURA:
Batman & Robin
Klonoa
One
ESPORTE:
NBA Shoot Out '98
LUTA:
Tekken 3
RPG:
Diablo
Saga Frontier
SIMULAÇÃO:
McGrath Supercross '98
Point Blank c/ Arma [R\$129,90]
The Need For Speed 3

R\$
94,90
cada

• ACESSÓRIOS •

N64

PSX

SAT

Adaptador RF	R\$ 49,90	Adaptador RF	R\$ 49,90	Adaptador RF	R\$ 49,90
Contr. SharkPad Pro	R\$ 59,90	Cartão Mem. Transp.	R\$ 59,90	Controlle Arcade	R\$ 89,90
		Controlle Analógico	R\$ 74,90	Controlle Básico	R\$ 39,90
		Controlle Arcade	R\$ 89,90	Conversor Japonês	R\$ 39,90
		Controlle Básico	R\$ 39,90	Game Shark	R\$ 94,90
Controlle Arcade	R\$ 89,90	Controlle Original	R\$ 69,90		
Controlle Mad Katz	R\$ 44,90	Contr. Turbo Transp.	R\$ 59,90		
Game Shark	R\$ 94,90	Game Shark	R\$ 94,90		
Memory Card 1 MB	R\$ 49,90	Mega Memory Card	R\$ 74,90	Memory Card Plus	R\$ 74,90
TremorPak Plus	R\$ 59,90	Pistola Auto-Reload	R\$ 74,90	Pistola Auto-Reload	R\$ 74,90
Volante Mad Katz	R\$ 129,90	Volante Mad Katz	R\$ 129,90	Volante com Pedal	R\$ 129,90

BRINDE: Compras acima de R\$ 150,00 ganham exclusivo **CHAVEIRO** com TETRIS.



• NOVIDADES SAT •

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
ESPORTE:
Winter Heat
RPG:
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
Shining Force 3
LUTA: [Japonês/R\$124,90]
- incluem Cartucho de 4MB -
Darkstalkers 3 (Vampire)
King of Fighters '97
X-Men vs. Street Fighter



R\$
94,90
cada

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA OU CARTÃO DE MEMÓRIA*

• SATURN •

2x R\$
154,50
OU 1+9x 39,05

INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK
• Virtua Fighter 2
• Virtua Cop
• Daytona USA; e +
1 GAME CLÁSSICO*



JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 94,90 cada):
AÇÃO: Resident Evil, The Lost World, Mega Man X4, Tomb Raider, Duke Nukem 3D, Warcraft 2;
AVENTURA: Sonic Jam, Sonic R, Croc, Nights com Controle 3D [R\$ 119,90], Enemy Zero, Warcraft 2;
ESPORTE: FIFA 98, Worldwide Soccer 98, Steep Slope Sliders;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Mortal Kombat Trilogy, Dead Or Alive, Last Bronx, Fighters Megamix;
RPG: Shining The Holy Ark, Lunar: Silver Star, Albert Odyssey;
SIMULAÇÃO: Nascar '98, Soga Touring Car; e muitos outros.

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLuíDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA

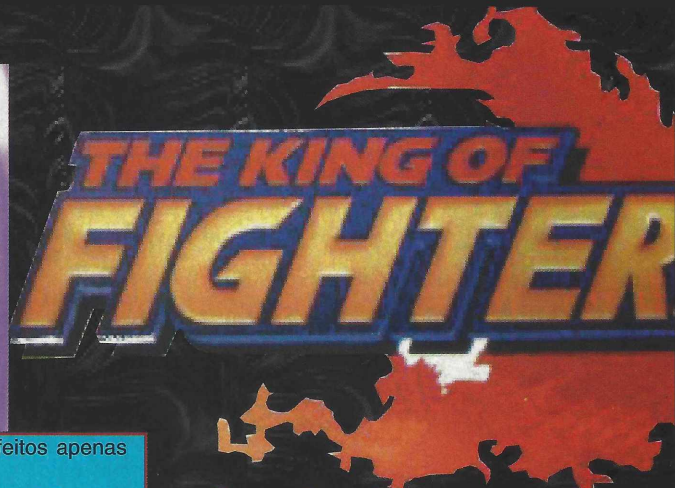
(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com



LEGENDA

Geral

A = Soco Fraco
B = Chute Fraco
C = Soco Forte
D = Chute Forte

(c) = significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos

Combos com Ataques Comuns

(#) = combos manuais que não conectam com o comando especial, mas podem ser feitos. Por exemplo: quando você faz $\downarrow + B$ com Benimaru e emenda um $\rightarrow + B$, o $\rightarrow + B$ não vai contar como combo, mas mesmo assim ele interrompe o $\downarrow + B$

(##) = combos que podem ser feitos apenas quando o oponente bloqueia

Combos com Golpes Especiais

+ = significa que você pode obter mais hits, o número indicado é apenas o mínimo ou o contador de hits não conta todos os golpes

(!) = combos que podem ser feitos apenas no canto

(*) = combos que devem ser feitos com a energia piscando ou a barra de power cheia (modo Extra) ou com uma bolinha na barra de power (modo Advanced)

()** = combos que devem ser feitos com a energia pisacando e a barra de power cheia (modo Extra) ou com o modo Max ativado e uma bolinha na barra de Power (modo Advanced)

FATAL FURY TEAM

-Terry Bogard-

Graspin Upper: $\rightarrow$ ou $\leftarrow + C$ (de perto)

Buster Throw: $\rightarrow$ ou $\leftarrow + D$ (de perto)

Spinning Elbow Smash: $\rightarrow + C$

Burning Knuckle: $\downarrow \leftarrow + A$ ou C

Power Wave: $\downarrow \rightarrow + A$ ou C

Rising Tackle: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A$ ou C

Crack Shot: $\downarrow \leftarrow + B$ ou D

Power Dunk: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + B$ ou D

Power Charge: $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B$ ou D

***Power Geyser:** $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A$ ou C

***High Angle Geyser:** $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + B$ ou D

Comandos Especiais

Punch: $\rightarrow + A$

Anti-Aéreo: $\rightarrow + C$

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: $\downarrow + B$, $\downarrow + B$, $\downarrow + B$

Combo 2: $\downarrow + A$, $\downarrow + A$, $\downarrow + A$, $\downarrow + A$

Combo 3: $\downarrow + B$, $\downarrow + B$, $\downarrow + A$, $\rightarrow + C$

Combo 4: $\downarrow + A$, $\downarrow + A$, $\downarrow + A$, $\rightarrow + C$

Combo 5: B parado, $\downarrow + A$, $\downarrow + A$, $\rightarrow + C$

Combo 6: B parado, $\downarrow + B$, $\downarrow + A$, $\rightarrow + C$

Combo 7: pulo com C/D , $\downarrow + B$, $\downarrow + A$, $\rightarrow + C$

Combo 8: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\rightarrow + A$ (2 hits)

Combo 9: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\rightarrow + C$

Combo 10: pulo com C/D , $\downarrow + C$, $\rightarrow + A$

Combo 11: pulo com C/D , $\downarrow + C$, $\rightarrow + C$

Combo 12: pulo com C/D , D parado, $\rightarrow + A$

Combo 13: pulo com C/D , D parado, $\rightarrow +$

C

(##) Combo 14: pulo com C/D , $\downarrow + D$, $\rightarrow + A$

(##) Combo 15: pulo com C/D , $\downarrow + D$, $\rightarrow + C$

(##) Combo 16: CD parado, $\rightarrow + A$

(##) Combo 17: CD parado, $\rightarrow + C$

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\downarrow \leftarrow + A$

Rush 4: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\downarrow \leftarrow + B$

Rush 8/10: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A/C$

Rush 4: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\downarrow \rightarrow + A$

(!) Rush 5: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\rightarrow \downarrow \rightarrow + B/D$

(*) Rush 4: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A$

(*) Rush 8: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + B/D$

Rush 5: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$, $\downarrow \rightarrow + A$

Rush 5: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$, $\downarrow \leftarrow + A$

(!) Rush 6: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$, $\rightarrow \downarrow \rightarrow + B/D$

(!) Rush 9/11: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$, $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A/C$

(*)(!) Rush 5: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$, $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A$

(*)(!) Rush 8: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$, $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + B/D$

-Andy Bogard-

Gourin Kai: $\rightarrow$ ou $\leftarrow + C$ (de perto)

Kakaekomi: $\rightarrow$ ou $\leftarrow + D$ (de perto)

Zaneiken: $\leftarrow \rightarrow + A$ ou C

Gadankoh: $\downarrow \rightarrow + A$ ou C (durante o Zaneiken)

Hishoken: $\downarrow \leftarrow + A$ ou C

Shoryudan: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A$ ou C

Kuhadan: $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B$ ou D

Dam Breaker: $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A$ ou C (de perto)

Genei Shiranui: $\downarrow \rightarrow + B$ ou D (no ar)

Genei Shiranui ShimoAgito: $\rightarrow + A$ ou C (durante o Genei Shiranui)

Genei UwaAgito: $\rightarrow + B$ ou D (durante o Genei Shiranui)

***Choredan:** $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B$ ou D

***Hishouseiken:** $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + A$ ou C

Comandos Especiais

Overhead: $\rightarrow + B$

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: $\downarrow + A$, $\downarrow + A$

(#) Combo 2: pulo com C/D , $\downarrow + A$, $\downarrow + A$, $\rightarrow + B$

(#) Combo 3: pulo com C/D , C parado (2 hits), $\rightarrow + B$

(#) Combo 4: pulo com C/D , $\downarrow + C$, $\rightarrow + B$

(##) Combo 5: pulo com C/D , $\downarrow + D$, $\rightarrow + B$

(##) Combo 6: CD parado, $\rightarrow + B$

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com D , C parado (2 hits), $\downarrow \leftarrow + A/C$

Rush ??: pulo com D , C parado (2 hits), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B$

Rush 5: pulo com D , C parado (2 hits), $\leftarrow \rightarrow + A/C$, $\downarrow \rightarrow + C$

Rush 7: pulo com D , parado C (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A/C$, pulo com CD

Rush ??: pulo com D , C parado (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A/C$, $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B$

Rush 8: pulo com D , C parado (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A/C$, $\leftarrow \rightarrow + A/C$, $\downarrow \rightarrow + C$

Rush ??: pulo com D , C parado (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A/C$, corrida, $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A/C$

()(!) Rush ??:** pulo com D , C parado (1 hit), $\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + A/C$, $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B/D$

() Rush 4/7:** C parado (1 hit), $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + A/C$

PSYCHO SOLDIER TEAM

-Athena

Asamiya-

Bit Throw: → ou ← + C (de perto)
Physic Throw: → ou ← + D (de perto)
Physic Shoot: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Physcho Ball Attack: ↓↙← + A ou C
Physcho Arrow: ↓↙← + A ou C (no ar)
Neo Physcho Reflector: →↘↓↙← + B ou D
Physcho Sword: →↓↘ + A ou C
Air Physcho Sword: →↓↘ + A ou C (no ar)
Physic Teleport: ↓↘→ + B ou D
Super Physic Throw: ←↙↓↘→ + C (de perto)
***Shinning Crystal Bit:** ←→↘↓↙← + A ou C (pode ser feito no ar)
***Crystal Shoot:** ↓↙← A ou C (durante o Shinning Crystal Bit)
***Phoenix Fang Arrow:** ↓↘→↓↘→ + A ou C (no ar)

Comandos Especiais

Kick: → + B
Hop Kick: ← + B (no ar)

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B
(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, → + B
Combo 3: pulo com C/D, C/D parado, → + B
(##) Combo 4: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 5: CD-parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 2+: C parado, →↓↘+A/C
Rush 4: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com ↓+B
Rush 4: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com CD
Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, →↓↘+A/C
Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, →↘↓↙←+B
Rush 4+: pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com ↓↙←+C
() Rush 4:** pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, pulo com ←→↘↓↙←+A/C
() Rush 4+:** pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+C, ↓↘→↓↘→+C

-Sie Kensou-

Hakkei: → ou ← + C (de perto)
Tomoe Nage: → ou ← + D (de perto)
2-Handed Overhead Smash: → + A
Leaping Spin Kick: → + D
Chokyudan: ↓↙← + A ou C
Dragon Uppercut: ←↙↓ + B ou D
Ryurenga Chiryu: ←↙↓↘→ + A
Ryurenga Tenryu: ←↙↓↘→ + C
Ryusougeki: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Ryurenda: →↓↘ + A ou C repetidamente (de perto)
***Dragon God Drubbing:** ↓↘→↘↓↙← +

D
***Shinryuseiohrekkyaku:** ↓↘→↘↓↙← + B
***Senkihatgin:** ↓↘→↓↘→ + A ou C (de perto)
***Mighty Bun:** ↓↙←↓↙← + B ou D

Comandos Especiais

Punch: → + A
Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, → + B
Combo 3: pulo com C/D, ↓ + A, → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, ↓ + A, → + A
Combo 5: pulo com C/D, C parado (2hits), → + B
(#) Combo 6: pulo com C/D, C parado (2hits), → + A
Combo 7: pulo com C/D, ↓ + C, → + B
(#) Combo 8: pulo com C/D, ↓ + C, → + A
(##) Combo 9: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 10: pulo com C/D, ↓ + D, → + A
(##) Combo 11: CD parado, → + B
(##) Combo 12: CD pardo, → + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 5: pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→+A
Rush 5: pulo com D, A agachado, ←↙↓↘→+C
Rush 14: C parado, →↓↘+C (C repetidamente), B parado
Rush 2+: C parado, ←↙↓↘→+B
(*) Rush 5+: pulo com D, C/D parado, ↓↘→↘↓↙←+B
() Rush 6:** C parado, ↓↘→↓↘→+A/C

-Chin Gentsai-

Alcoholic Forcing: → ou ← + C (de perto)
Sakakyaku Nage: → ou ← + D (de perto)
Hytangeiki: ↓↙← + A ou C
Burning Sake Belch: →↓↘ + A ou C
Rolling Punch: ←↙↓↘→ + B ou D
Drunken Twister: ↓↘→ + A ou C
Choshurikugyo: → + A ou C (durante o Drunken Twister)
Rolling Punch: → + B ou D (durante o Drunken Twister)
Mochizuki Intoxicator: ↓↙← + B ou D
Dragon Snake Counter: ↑ + B (durante o Mochizuki Intoxicator)
Carp Counter: ↑ + D (durante o Mochizuki Intoxicator)
Choushourikugyo: → + A ou C (durante o Mochizuki Intoxicator)
***Thunder Blast:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Furnace Invitation:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C

Comandos Especiais

Punch: → + A

Combos com Ataques Comuns

Não possui

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C, C parado, ↓↙←+A



-Kim Kaphwan-

Kubi Kiwane Otoshi: → ou ← + C (de perto)

Sakkyaku Nage: → ou ← + D (de perto)

Flying Slice: (c) ↓↑ + B ou D

Crescent Moon Slash: ↓↙← + B ou D

Flying Kick: ↓↘→ + B ou D (no ar)

Shooting Glass Drop: (c) ←→ + B ou D

Kusajin: (c) ↓↑ + A ou C

*Phoenix Flattener: ↓↙←↓↘→ + B ou D (pode ser feito no ar)

*Heavenly Phoenix Kick: ↓↘→↓↙← + B ou D (no ar)

Comandos Especiais

Punch: → + A

Overhead: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A

(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + A

(#) Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + A

Combo 4: pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A

(#) Combo 5: pulo com C/D, C parado (1 hit), → + B

(##) Combo 6: CD parado, → + A

(##) Combo 7: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com D, C parado (1 hit), (c) ←→ + B/D

Rush 4+: pulo com D, C parado (1 hit), ↓↙← + B/D

Rush 7: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, (c) ↓↑ + D

Rush 6: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, (c) ↓↑ + C

(*) Rush ??: pulo com D, C parado (1 hit), → + A, ↓↙←↓↘→ + B

-Chang Koehan-

Hagan Geki: → ou ← + C (de perto)

Kusari Jime: → ou ← + D (de perto)

Breaking Iron Ball: (c) ←→ + A ou C

Spinning Iron Ball: aperte A ou C repetidamente

Flying Ball Breaker: (c) ↓↑ + B ou D

Big Destroyer Throw: →↘↓↙←→ + C (de perto)

*Wild Ball Attack: ↓↘→↓↙← + A ou C

*Iron Sphere Smasher: ↓↘→↓↙→ + A ou C

Comandos Especiais

Slide: ↘ + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A

(#) Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↘ + A

Combo 3: D parado, ↘ + A

Combo 4: C parado, ↘ + A

Combo 5: ↓ + C (1 hit), ↘ + A

(##) Combo 6: ↓ + D, ↘ + A

(##) Combo 7: CD parado, ↘ + A

Combos com Golpes Especiais

KIM TEAM

Rush 4: pulo com D, D parado, C repetido

Rush 3: pulo com D, ↓ + B, (c) ↓↑ + B/D

Rush 2+: pulo com D, D parado, →↘↓↙←→ + C

-Choi Bounge-

Zujo Sashi: → ou ← + C (de perto)

Hurricane Cutter: (c) ↓↑ + A ou C

Hishojuretsuzan: (c) ↓↑ + B ou D (seguir para atacar)

Flying Kick: ↓↘→ + B ou D (no ar)

Flying Monkey Slice: (c) ←→ + B ou D

Hototengan: direcional + A ou B ou C ou

D (durante o Flying Monkey Slice)

Shissohishozan: (c) ←→ + A ou C

*Tornado Ripper: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

*Phoenix Flattener: ↓↘→↘↓↙← + B ou D

Comandos Especiais

Kick: → + B

Punch: → + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + A

Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, → + B

Combo 3: pulo com C/D, C parado/agachado, → + B

(#) Combo 4: pulo com C/D, C parado/agachado, → + A



ART OF FIGHTING TEAM

-Ryo Sakazaki-

Tani Otoshi: → ou ← + C (de perto)
Tomoe Nage: → ou ← + D (de perto)
Over Head Smash: → + C
Kohoken: ↓↘→ + A ou C
Koho: →↓↘ + A ou C
MokoRaijinko: ↓↘← + A ou C
Koho: →↓↘ + A ou C (durante Mokoraijinko)
Hienshipukyaku: →↓↘← + B ou D
Mokoraijinsatsu: ↓↘→ + B ou D
Kyogukenyu Renbukan: ←↘↓↘→ + A ou C (de perto)
*Haohshokoken: →←↘↓↘→ + A ou C
*Ryukoranbu: ↓↘→↓↘← + A ou C
*Tenchihahoken: ↓↘→↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

Overhead: → + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, A parado
(#) Combo 2: ↓ + B, A parado, → + A
Combo 3: pulo com C/D, ↓ + B, A parado, → + A
Combo 4: pulo com C/D, C/D parado, → + A
Combo 5: pulo com C/D, ↓ + C, → + A
(##) Combo 6: pulo com C/D, ↓ + D, → + A
(##) Combo 7: CD parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→ + A
Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, →↓↘← + D
Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, →↓↘ + A
Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘← + A/C
Rush 5: parado C/D, ↓↘← + A/C, →↓↘ + A/C
Rush 7: pulo com C/D, C/D parado, ←↘↓↘→ + A/C, →↓↘ + A/C
Rush 7: pulo com C/D, C/D parado, ←↘↓↘→ + A/C, pulo com CD
(*) Rush 17: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘←↘↓↘→ + A (Rush 17)
(*) Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, →←↘↓↘→ + A/C
(**) Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ↓↘→↓↘→ + A/C

-Robert Garcia-

Ryuchouukyaku: → ou ← + C (de perto)
Kubikiri Nage: → ou ← + D (de perto)
Ryugekiken: ↓↘→ + A ou C
Ryuga: →↓↘ + A ou C
Hienshipukyaku: →↓↘← + B ou D
HienRyushinkya: ↓↘← + B ou D (no ar)
Kyogukenyu Dance: ←↘↓↘→ + B ou D

(de perto)

Ryuzansho: →↓↘ + B ou D
*Haohshokoken: →←↘↓↘→ + A ou C
*Ryukoranbu: ↓↘→↓↘← + A ou C
*Muenshitsuupuujuudankyaku: ↓↘→↓↘→ + B ou D

Comandos Especiais

Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 4: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 5: pulo com C/D, C parado, → + B
(##) Combo 6: pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 7: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C/D, C parado/agachado, ↓↘→ + A
Rush 4/6: pulo com C/D, C parado/agachado, →↓↘← + B/D
Rush 3: pulo com C/D, C parado/agachado, →↓↘ + A
Rush 6: pulo com C/D, C parado/agachado, → + B, →↓↘← + D
(*) Rush 18: pulo com C/D, C parado/agachado, → + B, ↓↘←↘↓↘→ + A
(*)(!) Rush ??: pulo com C/D, C parado/agachado, ↓↘→↓↘→ + B (veja Obs.)
(!) Rush 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↘↓↘→ + B/D, →↓↘ + A/C
(!) Rush 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↘↓↘→ + B/D, →↓↘ + B/D
(!) Rush 7: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↘↓↘→ + B/D, pulo com CD
(*)(!) Rush ??: pulo com C/D, C parado/

-Yuri Sakazaki-

Oniharite: → ou ← + C (de perto)
Sairento Nage: → ou ← + D (de perto)
Butt Attack: → + D
Tsubame Otoshi: ← ou → + C ou D (no ar, de perto)
Kohoken: ↓↘→ + A ou C
Yuri ChouUpper: →↓↘ + A ou C
Double Yuri ChouUpper: →↓↘ + A ou C (após o Yuri ChouUpper com C)
Raihoken: ↓↘→ + B ou D
Hundred Blow: →↓↘← + A ou C
Yuri Super Knuckles: ↓↘← + A ou C
Yuri Super SpinKick: ↓↘← + B ou D
*Haohshokoken: →←↘↓↘→ + A ou C
*Hienhouhkyu: ↓↘→↓↘← + B ou D
*Hienrekku: ↓↘→↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A
(#) Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) Combo 3: pulo com C/D, ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) Combo 4: pulo com C/D, C parado/agachado, → + B
(##) Combo 5: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com D, C/D parado, ↓↘→ + A
Rush 4: pulo com D, C/D parado, ↓↘← + B/D
Rush 2+: pulo com C/D, →↓↘← + A/C
Rush 4: pulo com C/D, →↓↘ + C, →↓↘ + C
(*) Rush 17: pulo com D, C/D parado, ↓↘←↘↓↘→ + B

JAPAN TEAM

-Kyo Kusanagi-

Hatsu Gane: → ou ← + C (de perto)
Issetsu Seoi Nage: → ou ← + D (de perto)
Double OverHead Kick: → + D
Double Foot Sweep: ↘ + D
Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
R.E.D. Kick: ←↘↘ + B ou D
Cresent Slash: →↓↘← + B ou D
Style 75 Modify: ↓↘→ + B, B ou D, D
Wicked Chew: ↓↘→ + A
NineWounds: ↓↘→ + A (durante o Wicked Chew)
Eight Rust: A ou C (durante o Nine Wounds) ou →↓↘← + A ou C (durante Wicked Chew)
Seven Chance: B ou D (após o Nine Wounds ou Eight Rust)
Ge-Shiki Migiri Ugachi: A ou C (durante o Nine Wounds)
Poison Gnawfest: ↓↘→ + C

Sin Fest: →↓↘← + A ou C (durante o Poison Gnawfest)
Punish Fest: → + A ou C (durante o Sin Fest)
Style 910 Nue Tumi: ↓↘← + A ou C
*Serpent Wave: ↓↘←↘↓↘→ + A ou C
*Free Style Final Shodown: ↓↘→↓↘→ + A ou C

KYO KUSANAGI (94)

Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
Flame: ↓↘→ + A ou C
Double Overhead Kick: → + D
Double Foot Sweep: ↘ + D
Oborokuruma: ←↘↘ + B ou D
*Serpent Wave: ↓↘←↘↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

Overhead: → + B

Double: ↘ + D

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + D

Combo 4: pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, ↘ + D

Combo 5: pulo com C/D, C/D parado, ↘ + D

Combo 6: pulo com C/D, ↓ + B, C parado, ↘ + D

(#) **Combo 7:** pulo com C/D, C/D parado, → + B

(#) **Combo 8:** pulo com C/D, ↓ + B, C parado, → + B

(#) **Combo 9:** pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + A, → + B

(##) **Combo 10:** CD parado, → + B

(##) **Combo 11:** CD parado, ↘ + D

Combos com Golpes Especiais

Rush 4: pulo com C/D, C/D parado, → ↘ + A/C

Rush 4: pulo com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← + B/D

Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + C, → ↘ ↓ ← + C, → + C

(!) **Rush 5:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + A, ↓ ↘ → + A, B/D

(!) **Rush 5:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + B, D, → ↘ ↘ + A/C

(!) **Rush 6:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + B, D, → ↘ ↓ ← + B

(!) **Rush 5:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + B, D, ← ↓ ← + B

(*)(!) **Rush 5:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + B, D, ↓ ← ↓ ↓ → + A/C

(**) **Rush 7/??:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C

-Benimaru Nikaido-

Catch And Shoot: → ou ← + C (de perto)

Front Suplex: → ou ← + D (de perto)

Foot Drill: ↓ + D (no ar)

Hoping Kick: → + B

Raijiken: ↓ ↘ → + A ou C

Air Raijiken: ↓ ↘ → + A ou C (no ar)

Shinku Katategoma: ↓ ← ← + A ou C

Super Lighting Kick: → ↘ ↘ + B ou D

Iaido Kick: ↓ ↘ → + B ou D

Triple Resist Kick: → ↘ ↓ ← + B ou D

Benimaru Koreda: → ↘ ↓ ← ← + A ou C

***Raikoken:** ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

***Eregutoritga:** ↓ ← ← ↓ ← ← + A ou C (de perto)

Comandos Especiais

Kick: → + B

Drill: ↓ + D (no ar)

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B

Combo 2: D parado, A parado

(#) **Combo 3:** pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, → + B

(#) **Combo 4:** pulo com C/D, ↓ + B, ↓ + B, B parado, → + B

(#) **Combo 5:** pulo com C/D, C/D parado, → + B

(##) **Combo 6:** CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + A/C

Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → + B/D

Rush 6/8: pulo com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← + A/C

Rush 5: pulo com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← + B/D

Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, → ↓ ↘ + B/D

Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← → + C

(**) **Rush 7/??:** pulo com C/D, C/D parado, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C

(*) **Rush 2+:** pulando com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← → ↘ ↓ ← + A/C

-Goro Daimon-

Juji Shime: → ou ← + C (de perto)

Tsukami Tatakitsuke: → ou ← + C (de perto)

Okuriashibara: → ou ← + D (de perto)

Mine Layer: → ↓ ↘ + A ou C (de perto)

Cloud Toss: ← ↓ ↓ → + A ou C

Kirikabukaeshi: ← ↓ ↓ → + C

Earth Mover: → ↘ ↓ ← → + A ou C

Reverse Drop: → ↘ ↓ ← → + B ou D

Upper Counter: ← ↓ ↓ → + B

Lower Counter: ← ↓ ↓ → + D

***HeavenTo Hell Drop:** → ↘ ↓ ← → ↘ ↓ ← + A ou C

***Windy Mountain:** ← ↓ ↓ → → ← ↓ ↓ → + B ou D, siga com ← ↓ ↓ → + B ou D e depois → ↓ ↘ + B ou D

Comandos Especiais

Overhead: → + A

Hit: ↘ + C

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A

Combo 2: ↓ + A, ↘ + C

Combo 3: pulo com C/D, ↓ + A, ↘ + C

Combo 4: pulo com C/D, C/D parado, ↘ + C

Combo 5: pulo com C/D, ↓ + C, ↘ + C

(#) **Combo 6:** pulo com C/D, ↓ + D, ↘ + C

(#) **Combo 7:** pulo com C/D, C/D parado, → + A

(#) **Combo 8:** pulo com C/D, ↓ + C, → + A

(##) **Combo 9:** pulo com C/D, ↓ + D, → + A

(##) **Combo 10:** CD parado, → + A

(##) **Combo 11:** CD parado, ↘ + C

Combos com Golpes Especiais

Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← → + C

Rush 2+: pulo com C/D, C/D parado, → ↓ ↘ + B/D

Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ← ↓ ↓ → + C

Rush 3: pulo com C/D, C/D parado, ← ↓ ↓ → + A

Rush 2: CD/D agachado, ← ↓ ↓ → + C

Rush 2: ↓ + A, ↓ ↘ → + C

(**) **Rush 2+:** pulo com C/D, C/D parado, → ↘ ↓ ← → ↘ ↓ ← + A/C

(**) **Rush 2+:** pulo com C/D, C/D parado, ← ↓ ↓ → → ← ↓ ↓ → + B/D, ← ↓ ↓ → + D, → ↓ ↘ + D

(**) **Rush 2+:** pulo com C/D, C/D parado, ← ↓ ↓ → → ← ↓ ↓ → + B/D, ← ↓ ↓ → + D, ← ↓ ↓ → + C



NEW GIRLS TEAM

-Mai Shiranui-

Shiranui Gourin: → ou ← + C (de perto)
Kazekurumabonshi: → ou ← + D (de perto)
Yumesakura: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Kachosen: ↓↘→ + A ou C
Ryuenbu: ↓↘← + A ou C
Hishoryuenjin: →↓↘ + B ou D
Musasabi's Dance: (c) ↓↑ + A ou C (segure A ou C para atacar)
Musasabi's Dance: ↓↘← + A ou C (no ar, segure A ou C para atacar)
Deadly Ninja Bees: ←↘↓↘→ + B ou D
Snowy Heroin Dance: →↓↘ + A ou C
***Super Deadly Ninja Bees:** ↓↘←↘↓↘→ + B ou D
***Phoenix Fandango:** ↓↘←↘↓↘← + A ou C
***Suichou No Mai:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

↘ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: Pulo com C/D, C parado/agachado, ↘ + B
(##) Combo 2: ↓ + D, ↘ + B
(##) Combo 3: CD parado, ↘ + B
Combo 4: C parado/agachado, ↘ + B
Combo 5: D parado, ↘ + B

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): ???Pulo com D, agachado C,

↓↘→+A/C

(Rush 4): Pulo com D, agachado C,

↓↘→+A/C

(Rush 4): ???Pulo com D, agachado C,

→↓↘+B/D

(Rush 4): Pulo com D, agachado C,

←↘↓↘→+B/D

(Rush ??): Pulo com D, agachado C,

↓↘←↘↓↘→+B/D

(Rush 10?): Pulo com D, agachado C,

→↓↘+A/C

-Chizuru Kagura-

Reigetsu: → ou ← + C (de perto)
Kaiten: → ou ← + D (de perto)
Heaven's Way: →↓↘ + A ou C
Oracle's Decree: →↓↘← + A ou B ou C ou D
Heaven's Limit: ↓↘← + A ou B ou C ou D (durante o Oracle's Decree)
Tamayura's Wonderful Sound: ←↘↓↘→ + A ou C
Piercing Peak Punch: ↓↘→ + A ou B ou C ou D
***Rules Of Zen:** ↓↘←↘↓↘→ + A ou C
***Rustling Wind Bruiser:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

Comandos Especiais

Não Possui

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B

Combo 2: ↓ + B, ↓ + C

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com D, C/D parado, ←↘↓↘→+A
Rush 4: pulo com D, C/D parado, →↓↘+A/C
(*) **Rush 3+:** pulo com D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+B/D, fique apertando C, D, C, D, C...

-King-

Hold Rush: → ou ← + C (de perto)
Hook Buster: → ou ← + D (de perto)
Trap Shot: →↓↘ + B ou D
Venom Strike: ↓↘→ + B ou D
Double Strike: ↓↘→↓↘→ + B ou D
Tornado Kick: →↓↘↘← + B ou D
Surprise Rose: →↓↘ + A ou C
Mirage Kick: ←↘↓↘→ + B ou D
***Illusion Dance:** ↓↘→↓↘↘← + B ou D
***Silent Flash:** ↓↘←↘↓↘← + B ou D

Comandos Especiais

↘ + D

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↘ + D
Combo 3: D parado (2 Hits), ↘ + D
Combo 4: C parado/agachado, ↘ + D

Combos com Golpes Especiais

Não possui

NEW KARI TEAM

-Leona-

Killer Bite: → ou ← + C (de perto)
Orient Buckler: → ou ← + D (de perto)
Heidern Inferno: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Moon Slasher: (c) ↓↑ + A ou C
Grand Saber: (c) ←→ + B ou D
X-Caliber: (c) ↓↑ + B ou D
Baltic Launcher: (c) ←→ + A ou C
Ice Slasher: ↓↘← + A ou C
***V-Slasher:** ↓↘→↓↘↘← + A ou C (no ar)
***Revolver Spark:** ↓↘↘↘↘↘→ + B ou D
***Gravity Storm:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

Não Possui

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 3: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C/D, C agachado, (c) ↓↑+C
Rush 4: pulo com C/D, D parado (2 hits), (c) ←→+D, →+D
(!) **Rush 4:** pulo com C/D, D parado (2 hits), (c) ←→+D, (c) ↓↑+C
Rush 4: pulo com C/D, D parado (2 hits), ↓↘←↘↓↘→+B/D

-Ralf-

Dynamite Headbutt: → ou ← + C (de per-

to)

Northern Light Bomb: → ou ← + D (de perto)

Vulcan Punch: aperte A ou C repetidamente

Gatling Attack: (c) ←→ + A ou C

Blitzkrieg Punch: (c) ↓↑ + A ou C

Air Blitzkrieg Punch: ↓↘→ + A ou C (no ar)

Ralf Kick: (c) ←→ + B ou D

Super Argentine Backbreaker: ←↘↓↘→ + B ou D (de perto)

***Super Vulcan Punch:** ↓↘→↓↘↘← + A ou C

***Reverse Punch Driver:** ↓↘→↓↘↘← + B ou D

***Galactica Phantom:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

Não Possui

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 6: pulo com C/D, C parado/agachado, (c) ←→+C
Rush 3: pulo com C/D, C parado/agachado, C repetidamente
Rush 2+: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↘↓↘→+D
(*) **Rush ??:** pulo com C/D, C parado, ↓↘→↓↘↘←+A
(*) **Rush 3+:** pulo com C/D, C agachado, ↓↘→↓↘↘←+B

-Clark-

Pyramid Driver: → ou ← + C (de perto)
Fisherman Buster: → ou ← + D (de perto)
Death Lake Dive: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Vulcan Punch: aperte A ou C repetidamente
Rolling Cradler: ←↘↓↘→ + A ou C
Frankensteiner: →↓↘ + A ou C
Flashing Elbow Drop: ↓↘→ + A ou C (após um arremesso especial)
***Ultra Argentine Backbreaker:** ↓↘←↘↓↘← + A ou C
***Running Three:** ←↘↓↘→←↘↓↘→ + B ou D

Comandos Especiais

Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) **Combo 3:** C parado (1 hit), → + B
Combo 4: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 2+: pulo com D, C parado (1 hit), ←↘↓↘→+D, ↓↘→+A/C
Rush 3+: pulo com D, C parado (1 hit), C repetidamente
(*) **Rush 2+:** pulo com D, C parado (1 hit), →↓↘↘←→↓↘↘←+A/C
Rush 2+: C parado (1 hit), → + B, ←↘↓↘→+D, ↓↘→+A/C
Rush 2+: C parado (1 hit), → + B, →↓↘↘←→↓↘↘←+A/C

97'SPECIAL TEAM

-Ryuji

Yamazaki-

High Serpent Slash: ↓↘← + A (segure para carregar)

Medium Serpent Slash: ↓↘← + B (segure para carregar)

Low Serpent Slash: ↓↘← + C (segure para carregar)

Serpent Slash Cancel: D (durante algum Serpent Slash)

Sado-Maso: ←↘↓↘→ + B ou D

Double Return: ↓↘→ + A ou C (rebate projéteis)

Judgement Dagger: →↓↘ + A ou C

Exploding Headbutt: ←↘↓↘→ + A ou C (de perto)

Sand Kick: →↓↘ + B ou D

***Gullotine:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

***Yondan Drill:** →↓↘↘←→↓↘↘← + A ou C (de perto)

Comandos Especiais

→ + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A

Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + A

Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A

(#) Combo 4: ↓ + A, ↓ + A, → + A

(#) Combo 5: Pulo com C/D, C parado/

agachado, → + A

(##) Combo 6: CD parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3+): Pulo com D, parado/agachado C, ↓↘←+B

(Rush 2+): Pulo com D, parado/agachado C, ←↘↓↘→+A

(Rush 4/6): Pulo com D, parado/agachado C, →↓↘+A/C

(Rush 3+): ??? parado/agachado C,

→↓↘+B/D, ↓↘←+B

(Rush 3+): *parado/agachado C,

↓↘→, ↓↘→+A/C

(Rush 2-47): **parado/agachado C,

→↓↘↘←→↓↘↘←+A/C

!Agachado A, →↓↘+B, agachado A, →↓↘+B, etc...

-Blue Mary-

Spin Fall: ↓↘→ + B ou D

Mary Spider: ↓↘→ + A ou C

Straight Slicer: (c) ←→ + B ou D

Stun Slice: ↓↘→ + B ou D (durante o Straight Slicer)

Vertical Arrow: →↓↘ + B ou D

Mary Snatcher: →↓↘ + B ou D (durante o Vertical Arrow)

Mary Head Buster: ↓↘← + D

Mary Counter: ↓↘← + B

Backbreaker: ←↘↓↘→ + A ou C (de perto)

***Mary Typhoon:** →↓↘↘←→↓↘↘← + B ou D (de perto)

***Mary Surprise Rose:** ↓↘→↓↘↘← + A ou C

***Mary Dynamite Swing:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

Comandos Especiais

↘ + B, → + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + A, ↘ + B

Combo 2: Pulo com C/D, C parado(1 hit), ↘ + B

Combo 3: Pulo com C/D, C parado (2 hits), → + A

(##) Combo 4: ↓ + D, → + A

(##) Combo 5: ↓ + D, ↘ + B

Combo 6: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, B

parado

Combos com Golpes Especiais

(Rush 4+): Pulo com D, C parado (2 hits), →↓↘+B/D, →↓↘+B/D

(Rush 4+): Pulo com D, C parado (2 hits), (c) ←, →+B, ↓↘→+B/D

(Rush 4+): Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, ←↘↓↘→+A/C

(Rush 4+): !Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, ←↘↓↘→+A/C, →↓↘+B/D,

→↓↘+B/D

(Rush 4): *Pulo com D, C parado (2

hits), ↓↘→, ↓↘→+B/D

(Rush 4+): **Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, →↓↘↘←→↓↘↘←+B/D

(Rush ??): **!Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, ↓↘←↘↘↓↘→+A/C, →↓↘+B/D, →↓↘+B/D

-Billy Kane-

Mid Section Club Cruncher: ←↘↓↘→ + A ou C

Kaen Sansetsukon Choudan Tsuki: ↓↘→ + A ou C

Fire Wheel: aperte A repetidamente
Jyoutenrehakon: aperte C repetidamente

Soaring Crackdown Cane: →↓↘ + B ou D

Slicing Spiral Cane: →↓↘ + A ou C

Fire Dragon Pursue: ↓↘← + B

Water Dragon Pursue: ↓↘← + D

***Choukaen Senpuu Kon:** ↓↘→↓↘↘← + A ou C

***Super Tornado:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

→ + A, → + B

Combos com Ataques Comuns

(#) Combo 1: ↓ + B, ↓ + A, → + A

(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, → + B

Combo 3: Pulo com D, C parado/

agachado, → + A

(#) Combo 4: Pulo com D, C parado/

agachado, → + B

(##) Combo 5: ↓ + D, → + A

(##) Combo 6: ↓ + D, → + B

Combo 7: pulo com D, D parado, → + A

(#) Combo 8: pulo com D, D parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

(Rush 4): Pulo com D, C parado,

←↘↓↘→+A/C, ↓↘→+A/C

(Rush ??): Agachado C, A/C repetidamente

(Rush 2): Agachado C, →↓↘+A/C

(Rush 4/6?): **Agachado C,

↓↘→↓↘→+A/C



NEW FACE TEAM



-Yashiro Nanakase-

Mighty Missile Bash: →↘↓↙← + A ou C

Dual Upper: →↘↘ + A ou C

Sledge Hammer: ↓↙← + A ou C

Jet Counter: ←↙↓↘→ + A ou C

***Million Bash Stream:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

***Final Impact:** ↓↘→↓↘→ + A ou C (segure para carregar)

Comandos Especiais

→ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, ↓ + B

Combo 2: ↓ + A, A parado, → + B (?)

Combo 3: Pulo com C/D, C parado/agachado, → + B

Combo 4: Pulo com C/D, D parado, → + B

(##) Combo 5: Pulo com C/D, ↓ + D, → + B

(##) Combo 6: CD parado, → + B

Combo 7: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, A parado

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→ + A

(Rush 6): Pulo com D, C/D parado, →↘↓↙← + A

(Rush ??): *Pulo com D, C/D parado, ↓↙←↙↓↘→ + A

-Chris-

SlideTouch: ↓↘→ + A ou C

Hunting Air Blast: →↓↘ + B ou D

Shooting Dancer Thrust: →↘↓↙← + A ou C

Shooting Step: →↘↓↙← + B ou D

Gliding Stomp: ↓↘→ + B ou D (no ar)

***ChainSlideTouch:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

***Twister Driver:** ↓↙←↙↓↘← + B ou D

Comandos Especiais

→ + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B

Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A

Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + A

Combo 4: ↓ + A, ↓ + A

Combo 5: ↓ + A, ↓ + A, → + A

Combo 6: pulo com C/D, C/D parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

Não Possui

-Shermie-

Shermie Spiral: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)

Shermie Whip: →↓↘ + B ou D

Shermie Shoot: ←↙↓↘→ + B ou D

Axle Spin Kick: ↓↙← + B ou D

***Shermie Flash:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A ou C (de perto)

***Shermie Carnival:** →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

Comandos Especiais

→ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: A parado, B parado (2 hits)

Combo 2: A parado, → + B

Combo 3: Pulo com C/D, C parado/agachado, → + B

Combos com Golpes Especiais

(Rush 2+): Pulo com D, parado/agachado C, ←↙↓↘→ + A/C

(Rush 2+): *Pulo com D, parado/agachado C, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C

(Rush 2+): *Pulo com D, parado/agachado C, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C

SOLO PLAYERS

-Shingo Yabuki-

Oniyaki Uncomplete: →↓↘ + A ou C

Aragami Uncomplete: ↓↘→ + A

Doku Uncomplete: ↓↘→ + C

Oburukuruma Uncomplete: ↓↘← + B ou D

Shingo Kick: ←↘↓↘→ + B ou D

*Phosphorus Phoenix Kick: ↓↘→↓↘→ + A ou C

*Burning Shingo: ↓↘←↘↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

→ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A

(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B

Combo 3: C parado/agachado, → + B

(##) Combo 4: ↓ + D, → + B

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, ↓↘→ + A

(Rush 4): Pulo com D, C/D parado, ↓↘→ + C

(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, →↓↘ + A/C

(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, →↘↓↘← + B

(Rush 5): !Pulo com D, C/D parado, →↘↓↘← + D

(Rush 6/9): **Pulo com D, C/D parado, ↓↘←↘↓↘→ + A/C

(Rush 4): **!Pulo com D, C/D parado, ↓↘→↓↘→ + A/C, D parado/pulando

(Rush 4): **!Pulo com D, C/D parado, ↓↘→↓↘→ + A/C, →↓↘ + A/C

-Iori Yagami-

Sakahagi: → ou ← + C (de perto)

Saka Sakahagi: → ou ← + D (de perto)

Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C

Dark Crescent Slash: →↘↓↘← + B ou D

Deadly Flower: ↓↘← + A ou C (pode ser feito até 3 vezes seguidas)

Dark Thrust: ↓↘→ + A ou C

Scumgale: ←↘↓↘→ + C (de perto)

*Maiden Smasher: ↓↘→↘↓↘← + A ou C

*One For The Road Blast: ↓↘←↘↓↘→ + A ou C

Comandos Especiais

→ + A, → + A, → + B, ← + B (no ar)

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A

Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + A, → + A, → + A

Combo 3: Pulo com C/D, C parado, → + A, → + A

(#) Combo 4: Pulo com C/D, C parado, → + B

(#) Combo 5: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B

Combo 6: ← + B, A parado/agachado, → + A, → + A

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): Pulo com D, C parado, ↓↘→ + C

(Rush 4?): Pulo com D, C parado, →↓↘ + A

(Rush 4): Pulo com D, C parado, →↘↓↘← + B/D

(Rush 5): Pulo com D, C parado, ↓↘← + A/C, ↓↘← + A/C, ↓↘← + A/C

(Rush 3+): **Pulo com D, C parado, ↓↘→↘↓↘← + A/C

(no canto) C parado, ←↘↓↘→ + C, C parado, qualquer um listado acima.



NEW FACE OROCHI

-Orochi Yashiro-

Baku: ← ou → + C (de perto)

Beki: ← ou → + D (de perto)

Bu: → + B

Earth Crusher: ↓↘← + A ou C

Authority of the Earth: ←↘↓↘→ + A ou C (de perto)

Dancing Earth: ←↘↓↘→ + B ou D

Evil Earth Smother: →↘↓↘← + A ou C

*Darkness Heaven to Hell Drop: →↘↓↘←→↘↓↘← + A ou C (de perto)

*Wild Earth Warrior: ←↘↓↘→←↘↓↘→ + A ou C

*Howling Earth: ↓↘→↓↘→ + A ou C

Combos com Golpes Especiais

(Rush 2+): Pulo com D, C/D parado, ←↘↓↘→ + A/C

(Rush 2+): Pulo com D, C/D parado, →↘↓↘←→↘↓↘← + A/C

(Rush 2+): *Pulo com D, C/D parado, ←↘↓↘→←↘↓↘→ + A/C

(Rush 2+): *Pulo com D, C/D parado, →↘↓↘←→↘↓↘← + A/C

-Orochi Shermie-

HaGuRai: ← ou → + C (de perto)

EnRai: ← ou → + D (de perto)

KouRai: → + B

Illusion MoonThunder Cloud: ←↘↓↘→ + qualquer botão

Yata's Mowing Whip: ↓↘← + A ou C

Dance of Reality: ↓↘← + B ou D

Swift Thunder Cane: ↓↘→ + B ou D (no ar)

*Darkness Lightning Fist: ↓↘→↓↘→ + A ou C

*Destiny, Illusion, Sincerity: ↓↘←↘↓↘→ + B ou D

Combos com Golpes Especiais

(Rush 7): *Pulo com D, agachado C, ↓↘→↓↘→ + A/C

-Orochi CHRIS-

Chi no Batsu: ← ou → + C (de perto)

Ten no Tsumi: ← ou → + D (de perto)

Muyou no Ono: → + A

Blaze that pierces the Sun: ↓↘→ + A ou C

Blaze that trims the Moon: →↓↘ + A ou C

Blaze that slaughters the Mirror: ↓↘← + A ou C

Lion's Biting Blaze: ←↘↓↘→ + A ou C

*Darkness Mowing Great Serpent: ↓↘←↘↓↘→ + A ou C

*Earth-cleansing Great Fire: ↓↘→↓↘→ + A ou C

Combos com Golpes Especiais

(Rush 5/7?): Pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A, →↓↘ + A/C

(Rush ??): Pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A, ←↘↓↘→ + A/C, →↓↘ + A

(Rush ??): Pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A, ←↘↓↘→ + A/C, CD parado

(Rush ??): *Pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A, ←↘↓↘→ + A/C,

↓↘←↘↓↘→ + A/C

(Rush ??): *Pulo com C/D, C parado (1 hit), → + A, ←↘↓↘→ + A/C,

↓↘→↓↘→ + A/C

LISTA DE MOVIMENTOS INTERROMPÍVEIS

	Parado perto	Parado longe	Agachado
Andy Bogard	A B C -	- - - -	A B C -
Athena Asamiya	A B C D	A - - -	A B C D
Benimaru Nikaido	A B C D	A - - -	A B C D
Billy Kane	A B C D	A - - -	- - C -
Blue Mary	A B C D	- - - -	A - C -
Chang Koehan	A B - D	- B - -	A B C D
Chin Gentsai	A B C D	A B C -	A - C -
Chizuru Kagura	A B C D	A - - -	A - C D
Choi Bounge	A B C -	- B C -	A - C -
Chris	A B C D	A - C -	A - C -
Clark Steel	A B C -	A - - -	A - - -
Goro Daimon	A B C D	A B - -	A - - D
Iori Yagami	A B C -	- - C -	A B C -
Joe Higashi	A B C -	A B - -	A - C D
Kim Kaphwan	A B C -	- - - -	A - C -
King	A B C D	- - - -	A - C -
Kyo Kusanagi	A B C D	A - C -	A - C D
Leona	A B C D	- - - -	A - C -
Mai Shiranui	A B C D	- - - -	- - C -
Ralf Jones	- B C -	- - - -	A - C -
Robert Garcia	- B C -	- - - -	A B C D
Ryo Sakazaki	A B C D	- - - -	A - C D
Ryuji Yamazaki	A B C D	- - - -	A - C -
Shermie	A B C -	- B - -	A - C -
Shingo Yabuki	A B C D	A - - -	A - C D
Sie Kensou	A B C D	A - C -	A - C D
Terry Bogard	A B C D	A - - -	A - C D
Yashiro Nanakase	A B C D	A - - -	A - C D
Yuri Sakazaki	A B C D	- - - -	A - C D

OBSERVAÇÕES

Golpes de duplo-acerto que precisam ser interrompidos no primeiro acerto:

Leona C parado, Clark C parado, Kim C parado, Shermie B parada, Chris C parado (longe), Yamazaki D parado, Yashiro D agachado

Golpes de duplo-acerto que precisam ser interrompidos no segundo acerto:

Kensou C parado (longe), Mary D parada

Movimentos de duplo-acerto que podem ser interrompidos em qualquer um deles:

Terry C parado, Andy C parado, Leona D parado, Chin D parado, Mary C parada, King D parada



O RELACIONAMENTO ENTRE OS PERSONAGENS

Em TKOF'97 o relacionamento entre os lutadores influi muito na luta, por isso fizemos uma tabela (confira na próxima página) indicando o tipo de relacionamento entre todos os personagens do game. No modo Advanced este relacionamento funciona da seguinte maneira: do primeiro para o segundo e/ou do segundo para o terceiro lutador, se o relacionamento entre eles for bom, o próximo personagem ganha uma bolinha a mais na barra de Power, se o relacionamento for normal, a barra de Power permanece a mesma e se for um mau relacionamento, a barra de Power perde todas as bolinhas. Exemplo: você escolhe Leona, Benimaru e Iori e define esta mesma ordem para a luta. Digamos que você conseguiu duas bolinhas na barra de Power com Leona no primeiro round, mas perdeu, então Benimaru é o próximo lutador. Conferindo na tabela, o relacionamento de Leona para Benimaru é bom, então você ganha mais uma bolinha na barra de Power. Então você perde o round com Benimaru, mas você tem 1 bolinha na barra de Power. O próximo lutador de seu time é Iori e o relacionamento de Benimaru para ele é ruim, então você perderá a bolinha na barra de Power. Se você fizer a ordem Benimaru, Leona e Iori, observe na tabela que o relacionamento de Benimaru para Leona é normal, então você não vai ganhar nem perder nenhuma bolinha, o relacionamento de Leona para Iori é ruim, então você perde todas as bolinhas. Agora se a ordem for Benimaru, Iori e Leona, você perderá as bolinhas em todos os rounds, pois o relacionamento de um personagem para o outro é sempre ruim. Percebeu como o relacionamento e a ordem do time influi bastante na luta? No modo Extra já é diferente, o relacionamento influi no personagem que vai te ajudar quando você estiver tonto ou sendo agarrado. Iori, por exemplo, jamais vai ajudar Kyo. Mas se você estiver jogando com Andy e Mai também estiver no seu time, quando você for agarrado, basta apertar ABC e Mai virá ajudar Andy batendo no oponente, mas Mai não pode ter sido derrotada nesta mesma luta e deve estar aparecendo na tela. Se a afinidade for normal, além destas condições, você ainda deverá ter menos energia que o adversário, caso a afinidade seja ruim, o personagem nunca vai te ajudar. Mas como saber o relacionamento entre os personagens? Faça o seguinte: escolha o seu primeiro lutador, então vá para o próximo personagem de seu time e segure o botão C, uma carinha vai indicar o tipo de relacionamento deste personagem com o anterior, o mesmo funciona na hora de escolher a ordem do time.

PERSONAGENS DA TABELA DE RELACIONAMENTO (EM ORDEM DE APARIÇÃO)

	KYO KUSANAGI		ATHENA ASAMIYA		RYUJI YAMAZAKI
	BENIMARU NIKAIIDO		SIE KENSOU		BLUE MARY
	GORO DAIMON		CHIN GENTSAI		BILLY KANE
	TERRY BOGARD		CHIZURU KAGURA		IORI YAGAMI
	ANDY BOGARD		MAI SHIRANUI		SHINGO YABUKI
	JOE HIGASHI		KING		OROCHI LEONA
	RYO SAKAZAKI		KIM KAPHWAN		OROCHI IORI
	ROBERT GARCIA		CHANG KOEHAN		OROCHI YASHIRO
	YURI SAKAZAKI		CHOI BOUNGE		OROCHI SHERMIE
	LEONA		YASHIRO NANAKASE		OROCHI CHRIS
	RALF JONES		SHERMIE		
	CLARK STEEL		CHRIS		

Tipo de relacionamento



BOM



NORMAL

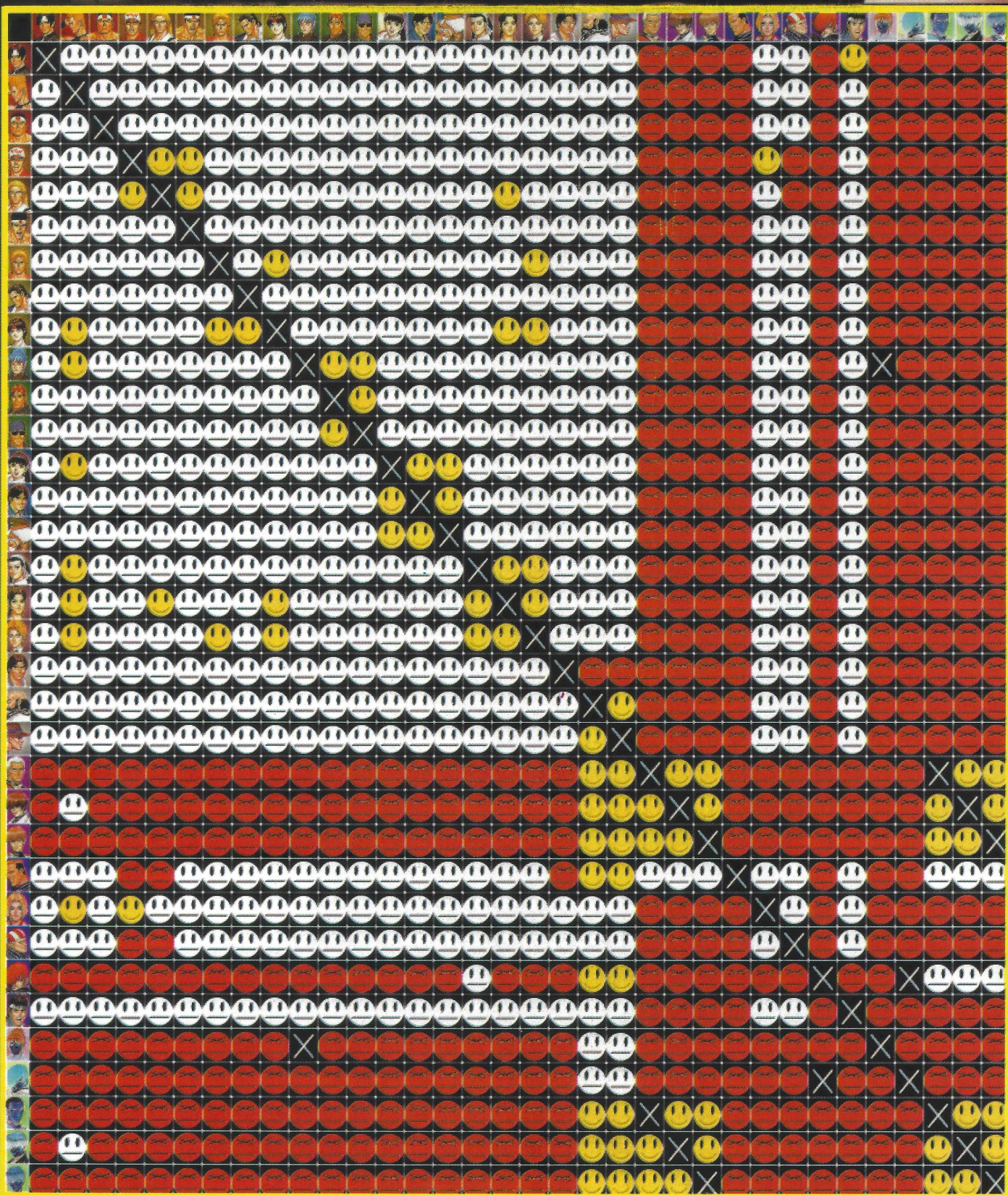


RUIM





TABELA DE RELACIONAMENTO ENTRE OS PERSONAGENS



GAMERS



28

GAMERS

ANO IV - Nº 28 - R\$ 2,90

PROGAMES

EXCLUSIVO

RESIDENT EVIL 2

TODOS OS SEGREDOS E ESTRATÉGIA COMPLETA COM CLAIRE

CHOCOBO

O MASCOTE DA SQUARE GANHA SEU PRÓPRIO GAME

MARVEL VS. CAPCOM

TRUQUES E MAIS TRUQUES DESTA MAIS NOVA SENSÇÃO DA CAPCOM

SHINING FORCE III

TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE ESTE SUCESSO DA SEGA

TODOS OS MESES NAS
BANCAS

NEO GEO COM 3 JOGOS, POR MENOS DE R\$ 200. TÁ ESPERANDO O QUÊ PRA COMPRAR?

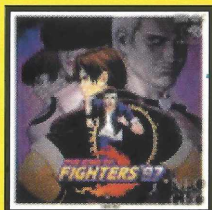
DESTAQUES
R\$ 84,90 CADA



**THE LAST
BLADE**



**REAL BOUT FATAL
FURY SPECIAL**



**KING OF
FIGHTERS '97**

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

2x R\$ 99,90
ou 1+5x R\$ 38,74



**JÁ VEM COM 2 CONTROLES,
2 JOGOS* GRÁTIS...**

...E MAIS:
KING OF FIGHTERS '97
O GRANDE SUCESSO
DOS ARCADES,
TAMBÉM GRÁTIS.



TOP 10
R\$ 79,90 CADA



① SAMURAI SHODOWN 4



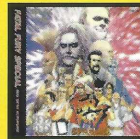
② KING OF FIGHTERS '96



③ METAL SLUG



④ SAMURAI SHODOWN 3
[R\$: 59,90]



⑤ FATAL FURY SPECIAL
[R\$: 45,90]

⑥ SUPER SIDEKICKS 2 [R\$: 45,90]

⑦ SAMURAI SHODOWN 2 [R\$: 45,90]

⑧ REAL BOUT FATAL FURY

⑨ SUPER SIDEKICKS 3

⑩ WORLD HEROES PERFECT

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

AERO FIGHTERS 2

FOOTBALL FRENZY

KING OF MONSTERS 2

NINJA COMMANDO *

STREET HOOP *

ART OF FIGHTING 2

GHOST PILOTO

MUTATION NATION *

PLEASURE GOAL

TOP HUNTER *

FATAL FURY 2

KARNOV'S REVENGE *

NAM 1975 *

SAMURAI SHODOWN 1

VIEW POINT *

FATAL FURY 3

KING OF FIGHTERS '94

NINJA COMBAT *

SENGOKU 1 *

WORLD HEROES 1 *

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE. FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL**

**LIGUE
AGORA**

(011) 7295-9666

**E RECEBA
EM SUA CASA**

PROGAMES

Não perca tempo procurando por aí. Na Progames você encontra os últimos lançamentos em video game para todos os sistemas. E você encontra também  Magic The Gathering* e CD ROM* para PC.



Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising e ganhe dinheiro brincando!

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



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO:
BELA VISTA - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
MUNHOZ JÚNIOR - Rua Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA

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

BRÁSILIA

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

CEARÁ

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

MATO GROSSO

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

MINAS GERAIS

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

PARAÍBA

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

PARANÁ

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

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHADO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - Rua Mariz e Barros, 351 - Icaraí - Tel.: (021) 610-3786

RIO GRANDE DO SUL

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

SANTA CATARINA

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

SERGIPE

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

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**