

**SUPER
GAMEPOWER**

GOLPE FINAL

O MELHOR DOS JOGOS DE LUTA

Nº 28A - R\$ 4,00



**2328
GOLPES!**



EDIÇÃO ESPECIAL DE SUPER GAME POWER

7046/4

ISSN 0104-611X



**KILLER INSTINCT 2
E UMK 3,
OS ARCADES DA HORA**

**TEKKEN 2
SOUL EDGE
TOSHINDEN 2
ART OF FIGHTING 3
SONIC THE FIGHTERS
REAL BOUT FATAL FURY
STREET FIGHTER ZERO 2**

DETONE COM OS LUTADORES DE FIGHTING VIPERS!

LKC TUDO PARA SUA LOJA



VIDEOGAMES

PRONTA-ENTREGA

LANÇAMENTOS SEMANAIS



LKC SÃO PAULO - CENTRO

R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ

FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035 - F: (024) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG

P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

MATRIZ
EM NOVO
ENDEREÇO

LKC MATRIZ

R. Marselhesa, 61 - F: (011) 889-0101
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS

R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

**SUPER
GAMEPOWER**

GOLPE FINAL

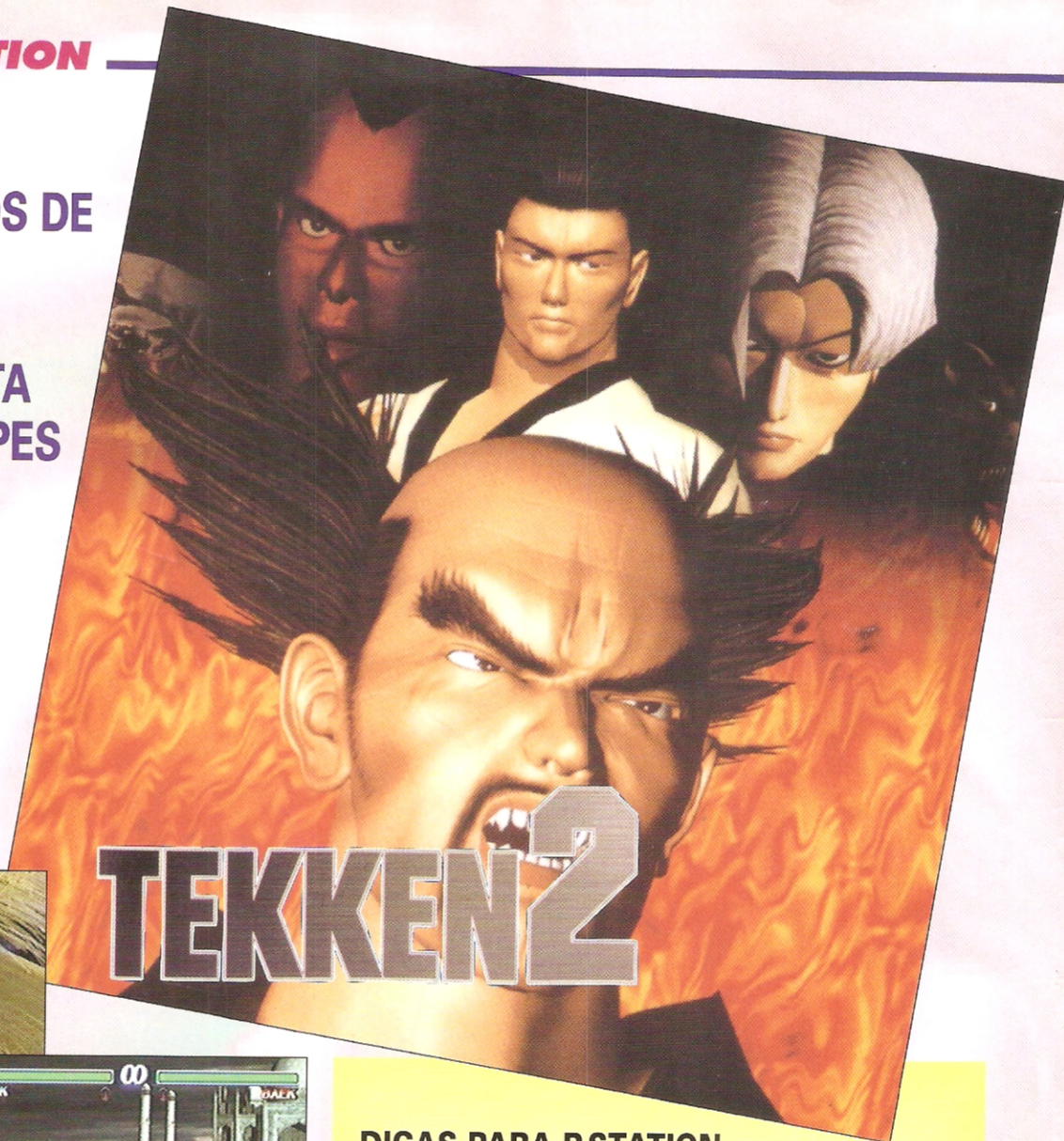
SUMÁRIO

TEKKEN 2.....	4
REAL BOUT.....	12
ART OF FIGHTING 3.....	16
SF ZERO 2.....	20
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3.....	24
KILLER INSTINCT 2.....	30
FIGHTING VIPERS.....	36
SOUL EDGE.....	44
TOSHINDEN 2.....	48
SONIC THE FIGHTERS.....	50

Mais um fatality de SGP dado com os punhos deste Baby que vos fala. Os jogos mais concorridos nos ringues do videogame estão aqui com dicas e um montão de golpes. Dos consagrados UMK 3 e Killer Instinct 2 à detonante novidade de Fighting Vipers, você tem os campeões do momento! A luta!!



SE VOCÊ TEM MESMO PUNHOS DE AÇO COMO OS MESTRES DE TEKKEN 2, BASTA SACAR OS GOLPES DE CADA UM DELES E BOTAR PRA QUEBRAR. DE QUEBRA, ANGEL E KAZUYA



COMANDOS GERAIS

- SD** - soco direito
- SE** - soco esquerdo
- CD** - chute direito
- CE** - chute esquerdo
- SESD** - apertar ao mesmo tempo (SE e SD no caso)
- ⇒** - dar um toque
- - direcionar
- *** - golpes indefensáveis
- ⇒⇒** ou **⇐⇐** - deslocamento rápido
- ⇒⇒→** - corrida
- SECE** ou **SDCD** - arremesso

DICAS PARA P.STATION

Todos os lutadores - basta terminar com todos os 10 lutadores. Cada um "libera" um sub-chefe. Agora termine o jogo com algum subchefe. Isso traz Kazuya na tela de seleção. Vá até o fim usando Kazuya e ganhe Devil Kazuya e Angel. Na terceira luta, vença o inimigo com uma sobra mínima de energia. Na próxima batalha aparecerá Roger (Alex). Vença-o para ficar com

os 23 lutadores disponíveis. **Lutadores cabeçudos** - fique com Select pressionado durante a tela de vs. Faça mais uma vez para aumentar ainda mais a cabeça. **Luta em primeira pessoa** - entre no arcade mode e escolha o lutador pressionando L1 e L2. **Escolher a pose de vitória** - ao vencer o combate, pressione o botão ○ ou □.

ANGEL DEVIL KAZUYA



- One Two Punch:** SE, SD
Rasen Fuujinkyaku: ↻ CD, CD
Right Heel Down: ⇒ CD
Raijinken: ⇒ (solte direcional) ↓ ↘ SE
Fuujinken: ⇒ (solte direcional) ↓ ↘ SD
Hasaishuu: ↻ CD, CE
Kuuzankyaku: ⇒⇒⇒ CE
Senkourekken: SE, SE, SD
Hell Down: ficando em pé, CD, CD
Kikoku Renken: SE, SD, SD
Left Heel Down: ⇒⇒ CE
Double Upper: ↘ SE, SD
Super Cabeçada: de perto, ⇒⇒ SESD
Rasen Gen'makyaku: ↻ CD, CD, CD, CD
***Inferno:** SESD
***Devil Blaster:** CECD
10 Hit Combo: ⇒⇒ SD, SE, SD, SD, CE,
 CD, CD, SE, SD, SE

KUNIMITSU

- PK Combo:** SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Manji Uraken: ⇒ SD
Manji Kazura: ← SE x 6
Manji Sou: ↙ CE x 5
Tsuyubarai: agachando para frente, CE
Toubokushuu: durante o Manji Sou, ⇒ CD
Inazuma: CE, CD
Fubuki: ⇒⇒ CD
Kagerou: ⇒⇒ CECD
Kusanagi: durante o Kagerou, SESD

- Manji Guruma:** ↻ CE
 CD
Sazanka: CD, CD, CD
Harai Goshi: de perto, ↙ SECE
***Kunai Zashi:** ↙ SD
***Kunai Giri:** ← SD
***Kunai Gake:** ⇒⇒ (solte direcional) SD
10 Hit Combo: SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SD, CE, SD



Continua 

TEKKEN 2

WANG JINREY

Zansui: ficando em pé, SD
Soukuuhou: ficando em pé, CD
Kousoutai: agachando para frente, CD
Senkyuutai: durante o Kousoutai, CE
Housui: ↘ SD
Daiden Housui: após o Housui, SE
Shoutai: ↘ CE
Zensou Juujiha: agachando, CD, SE, CD, ↓ CD, SE
Zensou Sentai: agachando, CD ↓ CD, CD,

↓ CD, ↓ CD
Resshintou: pulando alto e para frente, CECD
Zensoutai: agachando, CD
Zensou Rentai: agachando, CD, CD, CD, ↓ CD, CD
***Zesshou Tsuutenhou:** ←← SE
Pegar as costas: acerte SD e ←
German Suplex Hold: nas costas do inimigo, SESD
Ponken: ↓↘⇒ SD
Soushouha: ⇒⇒ (ou →

ou ⇒) SESD
Awasezuki: ↘ SESD
Tsuutenhou: SE, SE, SE
Zansui Tsuutenhou: durante o Zansui, SE, SE
Tsuutenhou 2: ↘ SE, SE
Migishouteiutchi: ⇒ SD
***Seiraiken:** ← SESD
Tatsumaki Nage: ↓ SECECD
Zangetsu: de perto, ↘↘ SDCD
Contra-golpe: ← SECE ou ← SDCD (pega o ataque inimigo)
10 Hit Combo: SD, SE, SE, SD, CE, CE, CE, CD, CD, SE



KAZUYA

One Two Punch: SE, SD
Rasen Fuujinkyaku: ↻ CD, CD
Right Heel Down: ⇒ CD
Raijinken: ⇒ (solte direcional) ↓↘ SE
Fuujinken: ⇒ (solte direcional) ↓↘ SD
Hasaishuu: ↻ CD, CE
Kuuzankyaku: ⇒⇒⇒ CE
Senkourekken: SE, SE, SD
Hell Down: ficando em pé, CD, CD
Kikoku Renken: SE, SD, SD
Left Heel Down: ⇒⇒ CE
Double Upper: ↘ SE, D
Super Cabeçada: de perto, ⇒⇒ SESD
Heel Cutter: ↘ CD, CD

Naraku Barai: ⇒ (solte direcional) ↓↘ CD, CD
Ultimate Tackle: ↓ (ou ↙) SESD
Yamikumo: durante o Ultimate Tackle, SD, SE, SD, SE, SD
Rasen Gen'makyaku: ↻ CD, CD, CD, CD
Majinken: ficando em pé, SD
Kiriashi: ⇒ (esquiva)
Kiriashi Fuujinken: ⇒ (solte direcional) ↘ SD
Kiriashi Raijinken: ⇒ (solte direcional) ↘ SE
Kiriashi Narakubara: ⇒ (solte direcional) ↘ CD, CD
Raijinken
Tchuudankyaku:

⇒ (solte direcional) ↓↘ SE, CE
Raijinken Gedankyaku: ⇒ (solte direcional) ↓↘ SE, CE
***Kijinratsumetsu:** ← SECD
***Kijinratsumetsu:** ← SECD
10 Hit Combo: ⇒⇒ SD, SE (seguir para os passos 2 ou 3)
Passo 2: CD, CD, SD, CD, CE, SD, SE
Passo 3: SD, SD, CE, CD, CD (seguir para os passos 4 ou 5)
Passo 4: SE, SD, SE
Passo 5: CE, SD, SE

One Two Punch: SE, SD
Double Smash: SD, CD
Rave Kick: agachando, SE, CD
PK Combo: SD ↓ CD
Upper Straight: ↘ SE, SD
PK Combo: SD, CE
Soushouha: ⇒⇒ SESD ou → SESD
Flash Combo: ↘ CE, SE, SD
Triple Smash: SE (↘ SE) SD, CD
Heel Kick: ⇒⇒ CD
Hunting Kick Combo: ↻ CD, CE, CD
Frozen Kick: ↓ (ou ↓) SD, CD
Rapid Kick Combo: ↘ CE, CE, CE, CD
Spark Combo: SE, (↘ SE) SD, SE, CD
Creak Attack & Low

ANNA WILLIAMS

Kick: ↘ CE, SD, ↓ CE
Creak Attack & Hi Kick: ↘ CE, SD, CE
Creak Attack & Right Hi Kick: ↘ CE, SD, CD
Double Hi Kick: CE, CD
Hi & Low Spin Kick: CD, CE
Middle to Hi Kick: ↘ CE, CD
Low Kick & Back Spin Chop: ↓ (ou ↓) CD, SE
Kick & Upper: ↓ (ou ↓) CE, SD
Bone Cutter: ⇒⇒⇒ CE
***Hunting Swan:** ↘ SESD (↑↑ para cancelar)
Shouaku: de perto, ↓ ↘ ⇒ SESD
Gillotin: durante o Shouaku, CE, CD, CE, SESD

Arm Breaker: durante o Shouaku, SE, CE, SD, SE
Double Arm Breaker: durante o Arm Breaker, CE, SE, CD, SESD, SESD
Droping Arm Breaker: durante o Arm Breaker, SD, SE, CE, CD, SESD
Cross Imobilization: durante o Shouaku, SECE, CD, SESD
Inverse Cross Imobilization: durante o Cross Imobilization, SESD, CD, CE, SESD, SESD, SESD
Throw Far: durante o Arm Breaker, SD, CE, SESD, CECD, SESD
Neck Throw: de perto, SECE →
Grab & Elbow Smash:

de perto, ↘ ↘ SE
Contra-golpe: ← CESD ou ← SECD (pega o ataque inimigo)
Inverse PDK Combo: SE, CD
Summersalt Kick Low: ↓↑ (ou ↻ ou ↻) CD
Summersalt Kick Hi: ↓↑ (ou ↻ ou ↻) CD
Crosscut Saw: ← SE, SE, SE
Cold Blade: agachando para frente, SD
Right Hand Stab: agachado, ⇒ SD
Cat Thrust: agachado, ⇒ SE
***Bloody Sizzles:** ↓ SESD
10 Hit Combo: SE, SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD

One Two Hi Kick: SE, SD, → CD
Triple Tee Elbow: → SE, SD, SE
One Two Low Kick: SE, SD, ↓ CD
One Two Middle Kick: SE, SD, CD
Elbow Club: ⇒ SESD
Sledge Hammer: SESD
Northern Light Combo: SE, SD, CE
Southern Cross Combo: SE, CD, CE
Double Face Breaker: ↓ SE, SD
Rising Combo: SE, SD, SE, SD
Gatling Combo: CE, SD, SE, CD

BRUCE IRVIN

Mortal: ⇐⇐ (solte direcional) CECD
Leg Bazooka: ⇒⇒ CD
Feint Leg Bazooka: durante o Mortal, CD
Slicer: ⇒⇒ CE
Sniper Thrash: ⇒⇒⇒ CE
Sniper Sobutt Combo: ⇒ CD, CE, CD
Stopping: ⇐ CE
Stopping Feint Straight: ⇐ CE, SD
Stopping Feint Knee: ⇐ CE, CD
Triple Knee Combo: ⇐ CD, CE, CD
Double Knee & Low Kick: ⇐ CD, CE, ↓ CD

Quick Sobutt: CE, CE
Step in Middle Kick: ↘ CECD
Side Low & Hi Kick: ↓ CECD, CE
Cyclon Edge: ↘ CE
Tornado Upper: durante o Cyclon Edge, SE
***Side Winder:** ← CESD
Front Right Knee Kick (1): de perto, ⇒ ↓ ↘ SESDCE
Neck Throw: durante o 1, SESD, SESD, SESD
Side Left Knee Kick (2): durante o 1, CE, SECESD
Side Left Knee Kick (2'): durante

o 1, CD, SECESD
Rolling Right Knee Kick (3): durante o 2 ou o 2', SE, CE, SESDCE
Salto no vácuo e joelhada: durante o 3, SD, CD, SE, SESDCE



Continua ↗

TEKKEN 2

GANRYU

Ganryu Combo: SE, SE, SE

Morote Buri: SESD

Morote Upper: ficando em pé, SESD

Nodowa Combo: agachando para frente, SE, SD, SE

Morote Hammer: ficando em pé, SESD, SESD ou SESD, SESD

Spring Hammer Punch: caído, ↓ SESD

Tsukidashi: ↓ ↘ SE, SD, SE, SE

Punch Elbow: → SD, SE

Hip Press: CECD

Sabaori



Sizzles: ⇒⇒ (ou →) SESD

Sumo Rush Hi: ↓ SE, SE, SE, SD, → SE

Sumo Rush Middle: ↓ SE, SE, SE, SD, ↘ SE

Sumo Rush Low: ↓ SE, SE, SE, SD, ↓ SE

Megaton Tsuppari: ←↙↓↘ SD

Izori: de perto, SDCD, →

Shikomata Quake: ↓ CD no inimigo caído

Kabuki Harite: ↓ SD repetido

En'ma

Tsuppari: → SE, SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD

Kaminari Harite: ↘ CECD

Upper & En'ma

Tsuppari: ↘ SD, SE, SE, SE

Tchabudai Gaeshi: agachado, SESD

Katiage: ←↙↓↘ SE

***Gokuaku Kamashi:** ← SESD

Ago Kudaki: ⇒⇒ CECD

PROTOTYPE JACK

Triple Punch: SE, SE, SD

Power Sizzles: ⇒⇒ (ou → ou ⇒) SESD

Double Hammer: ficando em pé, SESD, SESD ou SESD, SESD

Hammer Combo: SE, SE, SD

Spring Hammer Punch: caído, ↓ SESD

Megaton Punch: ←↙↓↘ SD

Swing Knuckle: agachando para frente, SE, SD, SE

Upper Rush: ↘ SE, SD, SE, SD

Machine Gun Knuckle: ↙ SE, SE, SE, ↘ SD

Sentar: ↓ CECD

Hip Press: ↗ CECD

Blood Fan: sentado, SE,

SD, SE, SD

Hammer Rush Middle: ↓ SE, SE, SE, SD, ↘ SE

Hammer Rush Hi: ↓ SE, SE, SE, SD, → SE

Hammer Rush Low: ↓ SE, SE, SE, SD, ↓ SE

Hammer Rush 2 Low: ↓↘ SE, SD, ↓ SE

Hammer Rush 2 Middle: ↓↘ SE, SD, ↘ SE

Hammer Rush 2 Hi: ↓↘ SE, SD, → SE

Hammer Rush 3 Low: ↓↘ SD, ↓ SE

Hammer Rush 3 Middle: ↓↘ SD, ↘ SE

Hammer Rush 3 Hi: ↓↘ SD, → SE

***Gigaton Punch:** ←↙↓↘⇒ (girar direcional)

SE (quanto mais você

girar o direcional antes de apertar SE maior será o dano do golpe. Você pode girar até 5 vezes)

Wild Swing: ↓↘ SE, SD, SE, SE

P. Jack Blast: ↓ SE, SD

Head Sliding: → (ou ⇒) CECD

Exploder: ←↙↓↘ SE

***Darkness Cutter:** ⇒ CD, SE

***Dive Bomber:** CECD

Slapping Down: de perto, ↙ CECD

Punishment Megaton: de perto, SDCD, ↙↓↘ SD

10 Hit Combo: SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD



Wave Needle: ficando em pé, CE, CE, CD

Heat Destruction: ficando em pé, CE, CD, CD, CE

Hurricane Destruction: ficando em pé, CE, CD, CD, CD, CE

Smash Kick: CD, CE, CD

Break Needle: CE, CD

Black Widow: CE, CE, CD, CD, CE

Butterfly Kick: CE, CE, CE, CD

Butterfly Needle: CE, CE, CE, ↓ CD

Heel Knife: → CD, CE

Hammer Heel: ⇒⇒ CD

Wing Blade: ⇒ (solte direcional) ↓↘ CE

Albatros: ficando em pé, (ou ↘) CD, CD, CE

BAEK DOO SAN

Flame Hawk: ficando em pé, (ou ↘) CD, CD, CD, CE

Baek Rush: ↓ ou ↓ CD, CE, CE, CE

Baek Rush Needle: ↓ ou ↓ CD, CE, CE, ' CE

Break Blade: CE, CD, CE

Trick Smash: ↗ (solte direcional) CE, CD

Trick Needle: ↗ (solte direcional) CE, ↓ CD

Triple Slet: → CD, CD, CE

Snake Kick: ↓ ou ↓ CE, CE, ↓ CE

Snake Blade: ↓ ou ↓ CE, CE, CE

Flamingo: ←← CE (solte direcional)

Flamingo Move:

durante o Flamingo, coloque para frente ou trás

Heel Hunter: durante o Flamingo, ← CE ou ←← CE

Heel Cutter: durante o Flamingo, CE

Mach Needle: durante o Flamingo, ↘ ou ↓ ou ↘ CE

Flamingo Wave Needle:

durante o Flamingo, CE, CE, CD

Flamingo Destruction:

durante o Flamingo, CE, CD, CD, CE

Flamingo Hurricane:

durante o Flamingo, CE, CD, CD, CD, CE

Silver Mantis: CE, CE, CD, CD, CD, CE

Killing Blade: ⇒⇒⇒ CE

Star Light Blade: ↗ (solte direcional) CE, ↓ CD, CE

Hunting Hawk: ↗ (solte direcional) CE, CD, CE

***Heel Explosion:** ↘ CECD

Cobra Bite Throw: ⇒⇒ SD

Sword Fish Throw: de perto, ↘ SECE

10 Hit Combo 1: CD, CE, CD, CE, CE, CE, CE, CE, CD, CE

10 Hit Combo 2: CD, CE, CE, CD, CE, CE, CE, CD, CE, CE



One Two Punch: SE, SD

Left Straight & Right

Upper: agachando, SE, SD

Dynamite Upper: ↓↘ SD

Right Straight & Left

Upper: SD, SE

Grand Smash: ⇒⇒ (solte direcional) SD



ROGER & ALEX

Elbow Drop: salte alto e imediatamente SD

Double Knee Drop: salte alto e para frente, imediatamente CECD

One Two Upper: SE, SD, SE

Smash Upper: ⇒⇒ SD

Knuckle Bomb: ↗ (ou → ou ⇒) SESD

Flying Cross Chop: ⇒⇒ SESD

Jail Kick: ⇒⇒ CD

Satelite Drop Kick: ⇒⇒⇒ CECD

Drop Kick: CECD

Frankensteiner: ↘ CECD

Frankensteiner: de perto, ↘ CECD

Frankensteiner: de perto e com o inimigo com guarda aberta, ↘ CECD

Jaguar Driver: de perto, ↓↘ SE

Pile Driver: de perto, ↘→ SESD

Giant Swing:

⇒↘↘↓↘→ SE

DDT: ↘↘ SESD

Ali Kick: ↓↘ CD, CD, CD ou ↓ CECD, CD, CD

Ali Kick: ↓↘ CD x 5 ou ↓ CECD em contra-ataque

Gyro Punch: ⇒ (solte direcional) SE

Animal Rush & Gyro Punch: ⇒⇒ SE, SD, SE, SD, SE

Animal Uppercut: ⇒

(solte direcional) ↓↘ SE

Tail Cutter: ↘ CE

Animal Kick Rush: ↘ CD, CE, CD, CE, CD

Rolling Animal: após o primeiro golpe do Animal Rush Kick, ↘ CD, SE (depois, você pode

recomeçar o segundo golpe do Animal Rush Kick)

Animal Drop Kick: ← CECD (após esse golpe, pode-se ligar ao Rolling Animal e ao segundo golpe do Animal Rush Kick)

Animal Back Rolling: após o terceiro ou quinto golpe do Animal Rush Kick, ←

***Animal Gigaton Punch:** ← SE

TEKKEN 2

LEO CHAOLAN



Feint Middle Kick:

durante o Triple Hi Kick, coloque o direcional para frente

Lee Knuckle Combo 2:

→ SD, SD, SD

Spin Kick Combo: CD, CE, CD

Summersalt Low: ↑↓ (ou ↖ ou ↗) CD

Summersalt High: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CD

Summersalt Drop: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CECD

Left Jab Rush: SE, SE, SE, SE, SE

Step in Middle Kick: ↘ CE

Lee Summer: CD ↑ CE

Slidind: agachado, ↘↘ CE

Knee Drive:

de perto, ⇒⇒ CECD

Silver Low:

agachando, CE

***Silver Fang:** ↘ SESD (↑↑ para cancelar)

Shredder Kick Combo

High: ⇒⇒ (solte direcional) CE, CD, CD

Shredder Kick Combo

Low: ⇒⇒ (solte direcional) CE, CD, ↓ ou ↘ CD

Shredder Kick Middle:

⇒⇒ (solte direcional) CE, CD ou ↘ CD

Heel Fall: ⇒⇒ CE

Flik Flak: ⇐⇐ (solte direcional) CECD

Lee Kick Combo: ↓ CD, (solte direcional) CD

Infinity

Kick Combo: ficando

em pé, CE, CE, ↓ CE, CE repetido

Infinity Kick Combo

Low: durante o Infinity Kick Combo, ↓ CE repetido

Infinity Kick Combo

Heel Fall: durante o Infinity Kick Combo, ↑ CE repetido

Lee Sliding: ⇒⇒ (solte direcional) CECD

Razor Edge Kick

Combo: ↓ CD, CD, CD, CD

Blazing Kick: ↓↘ CD

***Silver Cyclon:** ↓ CECD

10 Hit Combo: ↘ SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD

One Two Punch: SE, SD

Lee Knuckle Combo: SD, SD

Triple Hi Kick: CE, CE, CE

KUMA

Straight, Elbow, Upper:

SD, SE, SD

Double Hammer: ficando em pé, SESD, CECD ou de pé, SESD, CECD

Bear Sizzles: ⇒⇒ (ou →) SESD

Bear Punch Combo: SE, SE, SE

Bear Swing: agachando para frente, SE, SD, SE

Upper Rush: ↘ SE, SD, SE, SD

Wild Swing: ↓↘ SE, SD, SE, SE

Spring Hammer Punch: caído, ↓ SESD

Bear Rush Middle:

↓ SE, SE, SE, SD, ↘ SE

Bear Rush Low: ↓ SE, SE, SE, SD, ↓ SE

Megaton Claw: ⇐↘↓↘ SD

Bear Rush Hi: ↓ SE, SE, SE, SD, → SE

Bear Rush 2 Low: ↓↘ SE, SD, ↓ SE

Bear Rush 2 Middle: ↓↘ SE, SD, ↘ SE

Bear Rush 2 Hi: ↓↘ SE, SD, → SE

Bear Rush 3 Low: ↓↘ SD, ↓ SE

Bear Rush 3 Middle:

↓↘ SD, ↘ SE

Bear Rush 3 Hi: ↓↘ SD, → SE

Sentar: CECD

Hip Press: ↗ CECD

Blood Claw: sentado, alterne SD e SE (até 4 golpes)

Bear Heaven Cannon: ⇒ SE, SD, SE

Salmon Hunting: ⇐⇒ CECD

Rolling Bear: ⇐ SESD ⇒↘↓↘⇐↖↑↗

***Terrible Claw:** ⇐ SESD

Bear Bite: de perto, → SDCD

10 Hit Combo: ↓ SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD



ARMOR KING

One Two Punch: SE, SD
Knuckle Bomb: ↻ SESD
Smash Upper: ⇒⇒ SD
One Two Upper: SE, SD, SE
Grand Smash: ⇒⇒ (solte direcional) SD
Left Straight & Upper: agachando, SE, SD
Right Straight & Upper: SD, SE
Dynamite Upper: ↓↘ SD
Jail Kick: ⇒⇒ CD
Elbow Drop: Pule alto e imediatamente SDCD
Satelite Drop Kick: ⇒⇒⇒ CECD
Ali Kick: ↓↘ CD (ou ↓ CECD) CD, CD
Ali Kick em Counter: ↓↘ CD x 5
Double Knee Drop: pule horizontalmente ou frontalmente (alto) e imediatamente CECD
Flying Cross Chop: ⇒⇒ SESD
Jaguar Driver: de perto, ↓↘→ SE
Frankensteiner: ↘ CECD
Frankensteiner: de perto, ↘ CECD
Frankensteiner: de perto e com o inimigo com guarda aberta, ↘ CECD
DDT: de perto, ↘↙ SESD
Pile Driver: de perto, ↘→ SESD
Giant Swing: de perto, ⇒↙↘↓↘→ SE
Black Smash: ⇒ (solte direcional) ↓↘ SD
Dark Smash: ⇒ (solte direcional) ↓↘ SE
Enzui Giri: ⇒⇒ CECD ou CECD
Arrow Straight: ⇐ SECD
Black Shoulder
Tackle: ⇒ SECD

***Super Knuckle Bomb:** ↻ SESD ↓
***Jump in Super Knuckle Bomb:** ↑ (ou ↻) (solte direcional) SESD ↓
Jump in Ali Kick: ↑ (ou ↻) (solte direcional) CECD, CD, CD
Jump in Knuckle Bomb: ↑ (ou ↻) (solte direcional) SESD
***Jump in Moonsalt Drop:** ↑ (ou ↻) (solte direcional) SECD
Stainer Screw Driver: de perto, SDCD, ↓↓↓ + SESD
10 Hit Combo: SE, SD, SE, SE, SE, SD, CD, CD, SE, CE



fim



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD

NEO CD 32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530



SHOW DE GOLPES! OS ESPECIAIS E OS COMBOS DAS FERAS DE REAL BOUT

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Dunk: →↓↘ + B
Crack Shoot: ↓↙← + B
Rising Tackle: (c) ↑↑ + A
Power Wave: ↓↘→ + A
Round Wave: ↓↘→ + C
Bashing Sway: ↓↘→ + D
***Power Geyzer:** ↓↙↘↙ + BC
****Triple Geyzer:** ↓↙↘↙ + C

BILLY CANE

Head Crush:
 ↓ + C, no inimigo caído
Tchuudan Uchi: (c) ←→ + A
Fire Tchuudan Uchi: durante o Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓↙← + A
Sempuukon: A repetido
Kyoushū Hishoukon:
 ↙↓↘→ + B
Suiryū Tsuigekikon: ↓↙← + C (pega o golpe alto do inimigo)
Karyū Tsuigekikon: ↓↙← + B (pega o golpe médio do inimigo)
***Tchoukaen Sempuukon:**
 ↓↘→↓↙↘↙ + BC
****Kurensatsukon:** →↓↘ + C

RYUJI YAMAZAKI

Metsubushi: C ao levantar
Iron Claw:
 ↓ + C, no inimigo caído
Hebtsukai Frontal: ↓↙↘ + C
Hebtsukai Diagonal: ↓↙↘ + C (pressione C, ↗, solte C)
Sado Maso: ←↙↓↘→ + B
Baigaeshi:
 ↓↘→ + C (devolve magias)
Sabaki no Nanakubi:
 →↙↘ + A ou C
***Gillotin:** →↓↘↙↘ + BC
****Drill:** 360° + C (+ C repetido para mais golpes)

FRANCO BASH

Smash: C ao levantar
Double Kong: ↓↙← + A ou C
Waving Step: (c) ←→ + B (+ →↘ + B para um Quick Step)
Waving Blow: ←↙↓↘→ + D (+ ←↙↓↘→ + D para mais um)
Power Bycycle: ↓↘→ + B
Meteo Shot: ↓↘→ + A
Meteo Tackle: ↙→ + C (+ ↙↘→ + C para mais um golpe)
***Final Omega Shot:**
 ↓↙↘↙ + BC
****Armageddon Buster:**
 →↓↘↙↘ + C (+ ↓↘→/↓↘↙↙↘ + A/B/C para finalizar)

HON FU

Final Nunchaku:
 ↓ + C no inimigo caído
Koolong no Yomi: ←↙↓↘→ + C
Kokuryū: ←↙↓↘→ + C (anti-ar)
Rekkakon: →↓↘ + A
Denkousekka no Ti: (c) ↙→ + B (+ B repetido para mais golpes)
Denkousekka no Ten: ↓↙↘ + B
Honoo no Taneba: A repetido
Gyakushuukyaku: ↓↙↘ + C
***Bakuhatsu Goro:** ↓↙↘↙ + BC
****Cadentza Storm:** ↓↙↘↙ + C

ANDY BOGARD

Kunai Dan:
 ↓ + C, no inimigo caído
Zan'ei Ken: ↙→ + ou C
Double Zan'ei: ↙→ + C, ↙→ + C
Yami Abisegeri: →↓↘ + B
Shouryudan: →↓↘ + C
Gen'ei Shiranui: ↓↘→ + D, no ar
Kuuhadan: ↙↓↘→ + B
Hishouken: ↓↙↘ + A
Geki Hishouken: ↓↙↘ + C
Shippu Tatsumaki Geri: ↓↙↘ + D
***Tchou Reppadan:** (c) ↓↘→ + BC
****Zan'ei Reppa:** ↙↓↘→ + C

BLUE MARY

Climbing Arrow: ↑↓ + C ao levantar
Spin Heel Attack: ↑ + C ou ↓ + C no inimigo caído
Quick Sway: ↓↙← + A (+ ← + A, perto do inimigo, p/ um Back Drop e ← + B para seguir um Face Lock)
Spin Fall: ↓↘→ + A
Mary Spider: ↓↘→ + C
Straight Slicer: (c) ←→ + B
Stun Fang:
 durante o S. Slicer, ←→ + B
Mary Club Cratch: (c) ←→ + C
Vertical Arrow: →↓↘ + B
Mary Snatcher:
 durante o V. Arrow, →↓↘ + B
Stun Gun Smasher: ↓↙↘ + C
Mary Head Buster: ↓↙↘ + B
***Mary Typhoon:** →↙↘↙↘ + BC
****Mary Diving Smasher:**
 →↙↘↙↘ + C

JOE HIGASHI

Thrash Kick: ↙→ + B ou C
Golden Heel Blast: ↓↙↘ + B
Tiger Kick: →↓↘ + B
Bakuretsuken: A repetido (↓↘→ + A para um gancho)
Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + A
Bakuretsu Upper: ←↙↓↘→ + C
Presser Knee: ↓↘→ + D
***Screw Upper:** →↙↘↙↘ + BC
****Slide Screw:** →↙↘↙↘ + C

JIN CHONSHU

Shinsokuken: →→ + A
Tenganken: ↓↘→ + A ou C
Tenjinken: →↓↘ + A ou C
Shinganken:
 →↓↘↙↘ + A ou B ou C
Shinganken Attack: →↓↘↙↘ + B (A ou B ou C para atacar)
***Deijinken:** ↓↙↘ + BC
****Shukumeiken:** ↓↙↘ + C

KIM KAP HWAN

Hishouzan:
 (c) ↑↑ + B, no ápice ↓ + B
Hangetsuzan: ↓↙↘ + B ou C
Hishoukyaku: no ar, ↓ + B
Kuusajin: →↓↘ + A
***Houou Tembukyaku:** no ar, ←↙↓↘→ + BC
****Hououkyaku:** ↓↙↘↙ + C

DUCK KING

Shocking Ball:
 ↓ + C, no inimigo caído
Head Spin Attack: ↓↘→ + A ou C
Flying Head Spin Attack:
 no ar, ↓↙↘ + A
Dancing Dive: ↓↙↘ + B
Neo Blazing Storm: →↓↘ + B
Duck Fake - Air: no ar, ↓↓
Duck Fake - Ground:
 corra e ↓ + C
***Break Spiral:** ←↙↓↘→↗↓ + BC
****Duck Dance:** ↓↓ + ABC
Obs: após o Duck Dance, você pode usar os seguintes golpes:
Break Hurricane: ↓↘→↓↘ + BC
Dancing Cariver: ↓↙↘↙ + BC
Rolling Punisher: (c) ←↙↘ + BC
Diving Punisher:
 no ar, →↓↘ + BC

BOB WILSON

Bob Summer: C ao levantar
Linx Fang: ↑ + C no inimigo caído
Rolling Turtle: ↓↙↘ + B ou C
Bison Horn: (c) ↑↑ + B
Wild Fang: (c) ←→ + B
Hornet Attack:
 arremesse e ↗↗ + C
Monkey Dance: →↓↘ + B
***Dangerous Wolf:**
 →↙↘↙↘ + BC
****Mad Spin Wolf:** ↓↙↘↙↘ + C (+ C repetido para um Wolf Fang)

MAI SHIRANUI

Hanegeri: C ao levantar
 Katchousen: ↓↘→ + A
 Midare Katchousen: ↓↙← + C
 Ryuuembu: ↓↙← + A
 Kagerou no Mai: ↓↓ + C
 Shinobi Bati: ←↙↓↘→ + C
 Mussassabi no Mai: no ar, ↓ + AB
 Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↘→ + D
 *Super Shinobi Bati: →↙↘ + BC
 **Leotard Shinobi Bati: →↙↘ + C

GEESE HOWARD

Raimei Gouhanage:
 ↓ + C no inimigo caído
 Rium Gakushi: de perto, ↙ + C (+
 ↗ + C para um Zetsumeijime)
 Reppuken: ↓↙← + A
 Double Reppuken: ↓↙← + C
 Atemi Nage: ←↙↓↘→ + B (pega
 o ataque alto do inimigo)
 Atemi Nage: ←↙↓↘→ + C (pega
 o ataque médio do inimigo)
 Shippuken: ↓↙← + A no ar
 D. Shippuken: ↓↙← + C no ar
 Jaeiken: (c) ←↙ + B ou C
 *Raising Storm:
 ↙↘↘↓↙↙↘ + BC
 **Thunder Break: →↘↓ + C

LEGENDAS

A - soco
 B - chute
 C - ataque forte

D - esquiva/golpe anti-
 esquiva/girada aérea

* - golpes fatais (só com a energia piscando
 OU a barra de power
 cheia)

** - golpes power fatais (só com a
 energia piscando E a barra de
 power cheia)

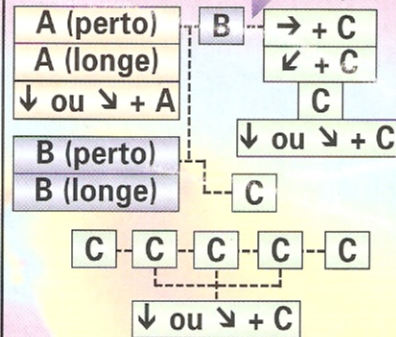
JIN CHONREI

Shinsokuken: →→ + A
 Shinsokuken Long: →→→ + A
 Tenganen: ↓↘→ + A ou C
 Tenjinken: →↓↘ + A ou C
 Deijinken: ↓↙← + C
 Tashinken: ↓↙← + B
 Ryutenshin: ↓↘→ + B
 *Shukumeiken: →↙↘↘ + BC
 **Ryuseiken: →↙↘↘ + C

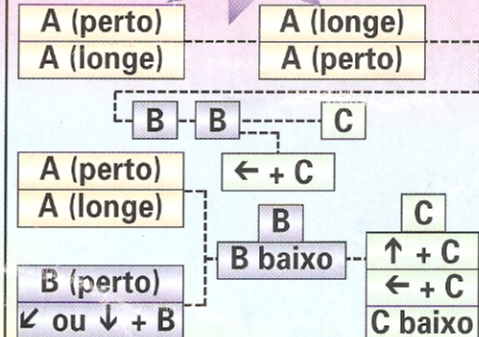
SOKAKU MOTIZUKI

Raigekikon:
 ↓ + C no inimigo caído
 Makibishi: ↓↘→ + A
 Nozarugari: ↓↙← + A
 Hyoidan: →↙↘ + C
 Kaminari Otoshi: →↓↘ + B
 Kimonjin: 360° + C (perto)
 Jakombu: A repetido (+ ↙ ou ↘
 ou → ou ↗ + C ou o botão D)
 Jashinkon: ←↙↓↘→ + B
 Hametsu no Honoo: ↓↙← + B
 Gen'mujin: →↓↘ + A
 *Ikazuti: →↘↓↙↘ + BC
 **Raijin no Ibuki: →↘↓↙↘ + C

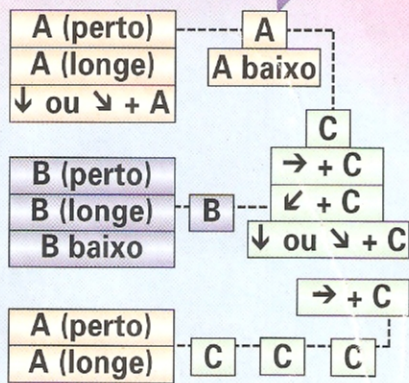
BOB WILSON



DUCK KING



GEESE HOWARD



GOLPE SECRETO DE GEESE HOWARD

Para fazer o golpe você deve estar com a energia piscando e o Power cheio. Só Geese tem esse golpe.

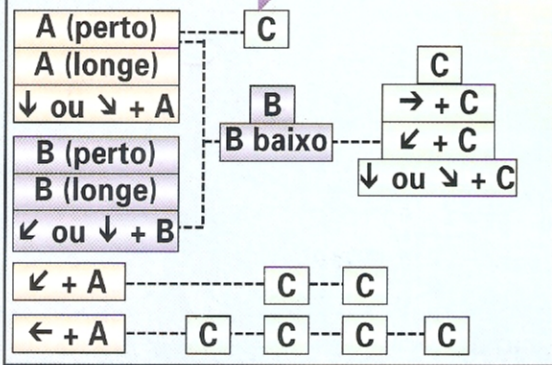


REAL BOUT FATAL FURY



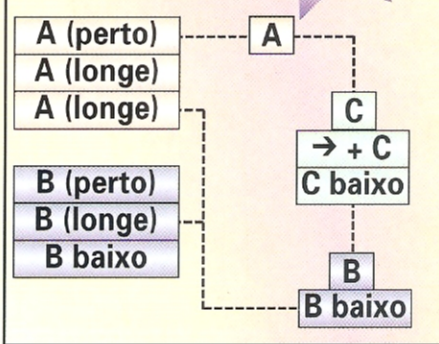
JOE HIGASHI

COMBO



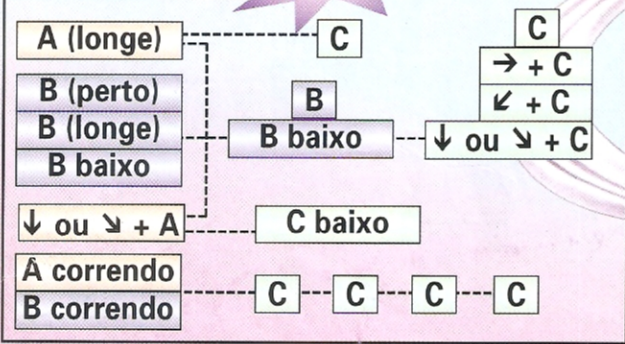
J. CHON SHU/REI

COMBO



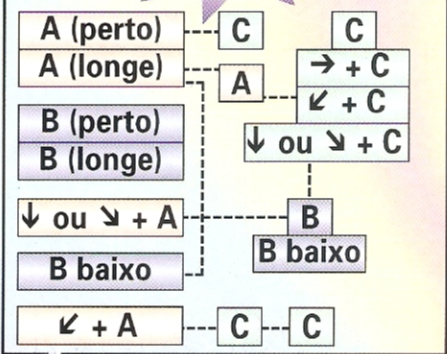
TERRY BOGARD

COMBO



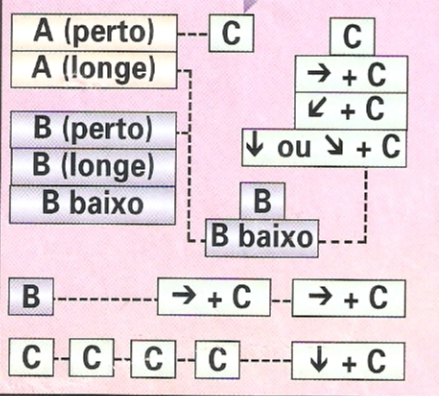
HON FU

COMBO



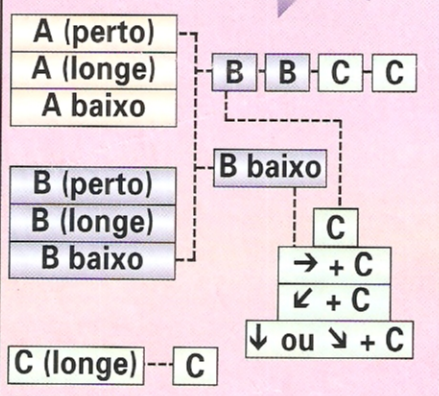
S. MOTIZUKI

COMBO



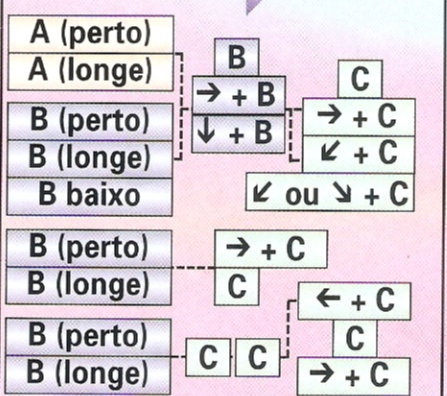
KIM KAPH WAN

COMBO



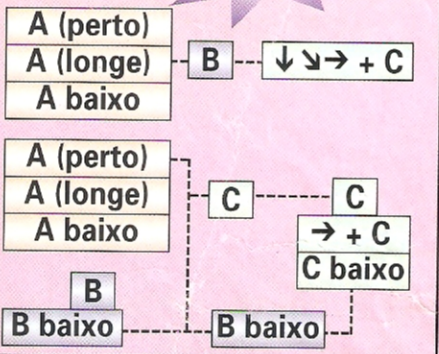
R. YAMAZAKI

COMBO



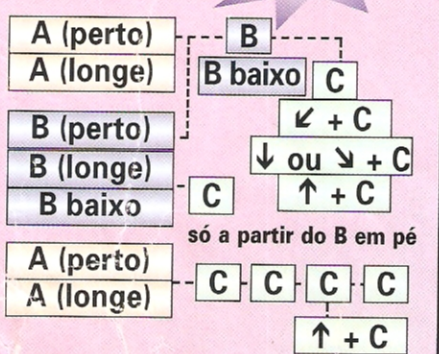
BILLY KANE

COMBO



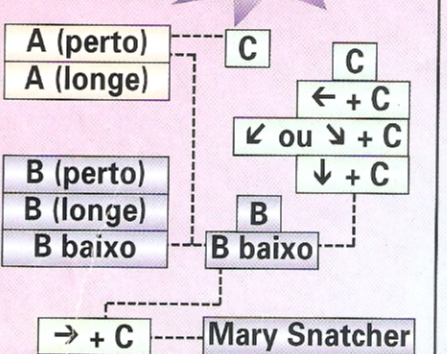
FRANCO BASH

COMBO



BLUE MARY

COMBO



NÓS FALAMOS A SUA LÍNGUA



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

**FRANQUIAS
DISPONÍVEIS**

A Games For Us possui um acervo diferenciado e um atendimento personalizado, cabines com consoles de última geração e diversos tipos de promoções como gincanas e campeonatos, dando viagens e muitos prêmios. Pensou em locar ou comprar games e acessórios, procure uma de nossas lojas.

LOCAÇÃO E VENDA

SÃO PAULO

Aclimação
Av. Aclimação, 239 - Tel.: (011) 277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57 - Tel.: (011) 725-0168
Brooklin
Av. Pe. Antonio José dos Santos, 1053 - Tel.: (011) 531-0990
Campo Belo
R. Pascal, 911 - Tel.: (011) 535-3655

Higienópolis
Av. Angélica, 1007/ Sobre Loja - Tel.: (011) 826-8132
Itaim Bibi
R. Bandeira Paulista, 181 - Tel.: (011) 64-8670
Moema
Av. Lavandisca, 239 - Tel.: (011) 543-9008
Tatuapé
R. Monte Serrat, 1449 - Tel.: (011) 293-3071

INTERIOR E OUTROS ESTADOS

Jundiaí - SP
Av. Nove de Julho, alt. do nº 1155 - Tel.: (011) 436-0130
Santos - SP
Av. Epitácio Pessoa, 286 - Tel.: (013) 227-5710

S. J. do Rio Preto - SP
R. General Glicério, 4160 - Tel.: (017) 234-2191
Curitiba - PR
R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673 - Tel.: (041) 224-0640

Procure a loja mais perto de você !



CHEIO DE GOLPES ESPECIAIS E MUITO PARTICULARES, ART OF FIGHTING 3 TRAZ UM GOSTO DE NOVIDADE PARA O NEO GEO, RENOVANDO SUA JOGABILIDADE

LENNY CRESTON

GOLPES PARTICULARES

- Over Swing Short:** ← + AB
- Low Summersalt:** ← ou ↶ + B
- Over Swing Long:** ← + A
- Chest Bump:** →→ + B
- Bush Impact:** →→ + A
- Impact to Bump:** após o Chest Bump, A

GOLPES ESPECIAIS

- Flick Shot:** ↓ ↘ → + A



SINCLAIR

GOLPES PARTICULARES

- Turning Edge:** ← + A
- Switch Back Sword:**

- ← + B
- Turning Stab:** ← + AB

GOLPES ESPECIAIS

- Vision Cutter:** →←→ + A
- Rolling Sword:** ↓↙← + A
- Dive Sword:** ↓↑ + A

SUPER DEATH BLOW

- Hyper Aura Cut:** →←↙↓↘→ + A

Obs: Sinclair não possui arremesso.



WYLER

GOLPES PARTICULARES

- Acord Kick:** ← + B

GOLPES ESPECIAIS

- Red Shoulder:** →←→ + A
- Black Out:** ↓ ↘ → + A
- Reflect:** ↓↑ + A

SUPER DEATH BLOW

Não tem

Obs: Wyler não pode ser arremessado.

USE SINCLAIR

Na tela de seleção coloque o cursor em cada um dos seguintes personagens e digite B: Jin, Karman, Lenny, Wang, Kasumi, Rody, Ryo e Robert. Coloque para esquerda e Sinclair irá aparecer.

USE WYLER

Na tela de seleção coloque o cursor em cada um dos seguintes personagens e digite C: Robert, Ryo, Rody, Kasumi, Wang, Lenny, Karman e Jin. Coloque para esquerda e Wyler irá aparecer.

Whip Rush: →↔→ + A
Four Swisch Rave:
↓↙← + A

SUPER DEATH BLOW

Flick Break:
→↙↘↓↘→ + C

RODY BIRTS

GOLPES PARTICULARES

Dodge Knee

Kick: ← + B

(pega o chute alto do inimigo)

Slunt Low

Kick: ↙ + B

Over Swing:

← + A

Rabbit Rod:

A + B

GOLPES ESPECIAIS

Revolving Rod:

↓↘→

+ A ou C

Middle

Impact TT:

↓↘→ + B

Desteve Impact 1-2:

→↔→ + A (perto)

SUPER DEATH BLOW

Hyper Tonfar:

→↔↔↔→ + C

JIN FUBA

GOLPES PARTICULARES

Body Chop: ← + A

Sokutaigeki: ← + B

Headbutt: →→ + A

Hurricane Kick:

→→ + B

Heel Kick: A + B

Double Jump:

durante o salto, ↖ ou ↑ ou ↗

Tentchuuraku:

↑↓ + A no inimigo caído

GOLPES ESPECIAIS

Ryuueijin: ↓↘→ + A

(reflete magias)

Zanshutou:

↓↙← + A

Ryuutoujin:

→↙↘↓↘→ + C

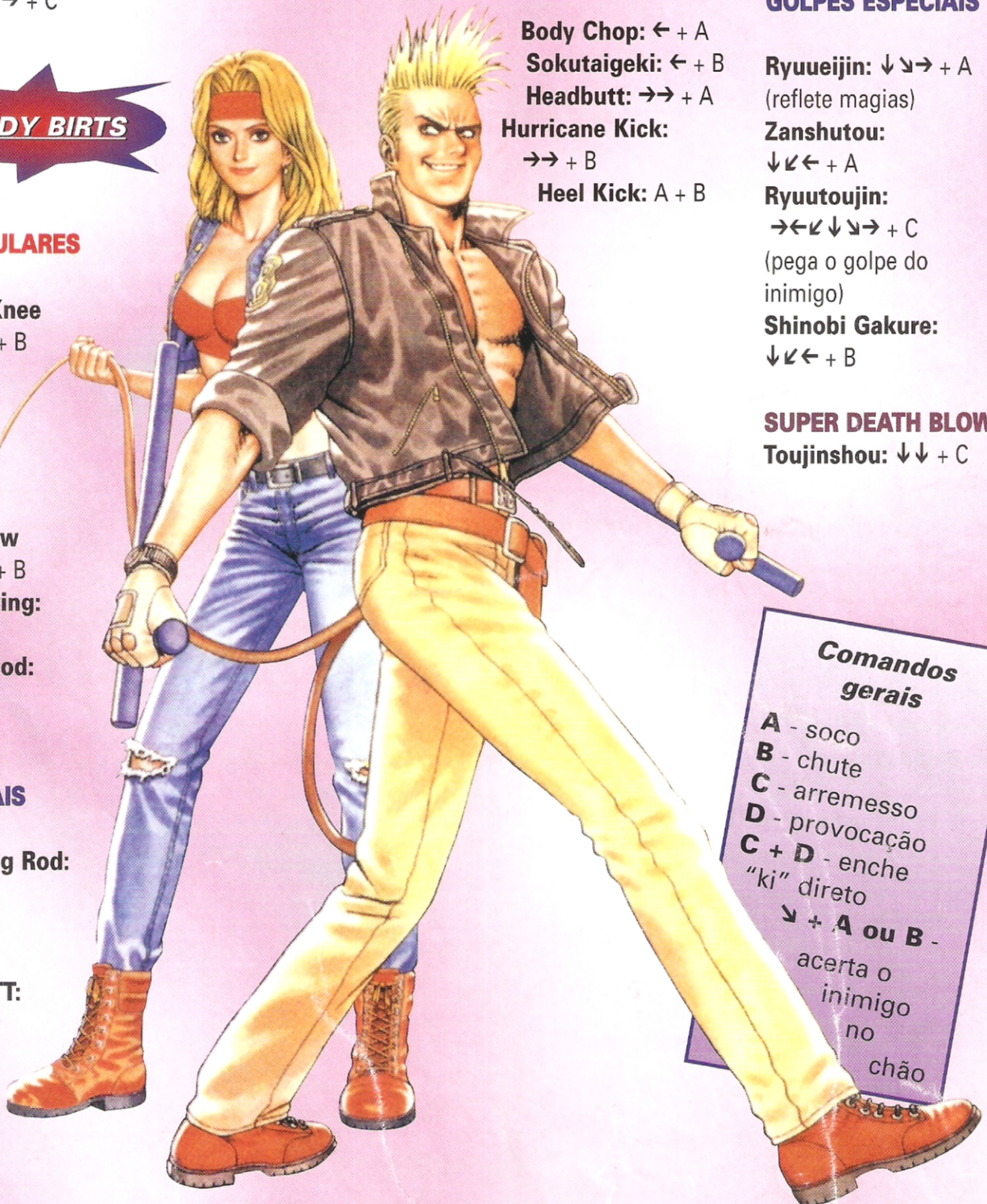
(pega o golpe do inimigo)

Shinobi Gakure:

↓↙← + B

SUPER DEATH BLOW

Toujinshou: ↓↓ + C



Comandos gerais

A - soco

B - chute

C - arremesso

D - provocação

C + D - enche

"ki" direto

↘ + **A** ou **B** -

acerta o

inimigo

no

chão



RYO SAKAZAKI

GOLPES PARTICULARES

Step Back Sway: A + B

Fuusatsugeri: ← + B

Kogiutchi: →→ + A

repetido

Kakuyakushou: →→ +

B

Triangle Jump: na

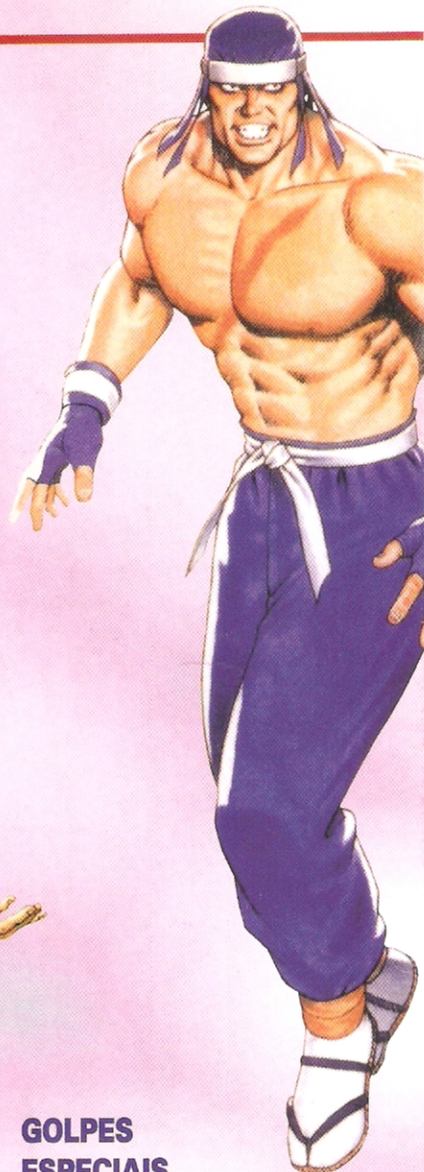
parede, B

Straight Low Punch:

↘↘ + A

Hi Mawashi Geri:

→← + BC



ROBERT GARCIA

GOLPES PARTICULARES

Back Blow: ← + A

Burning Knuckles: A + B

Triple Kick: ← + B repetido

Middle Scramble: depois

do chute médio, B e B

Jumping Heel:

agachado, ↑ + B

golpes e ↖ ou ← + B

Ryuuga: →↓↘ + A ou C

SUPER DEATH BLOW

Ryuko Rambu:

→←↘↓↘→ solte

direcional, B

GOLPES ESPECIAIS

Ryugekiken: ↓↘→ + A

ou C

Haoh Shoukouken:

→←↘↓↘→ + C

Gen'eikyaku: →←→ + B

Hien Shippukyaku:

↘→ + B

Hien Ryuujiinkyaku:

no ar, ↓↘← + B

Ryuuzanshou:

acerte um
combo de 3



Ategeri:

B + C

Oiagegeri: após

o chute médio, B

Hizaarashi: após

o chute médio, C

(até 2 vezes)

Tsurubeutchi:

agachado, ↑

+ A

GOLPES ESPECIAIS

Koohken:

↓↘→ + A ou C

Koohgeki: ↓↘← + A

sobre o oponente caído

Haoh Shoukouken:

→←↘↓↘→ + C

Zanretsuken:

→←→ + A

Hien Shippukyaku:

↘→ + B

Kohou: →↓↘ + A ou C

SUPER DEATH BLOW

Ryuko Rambu:

→←↘↓↘→ solte o

direcional, B



GOLPES ESPECIAIS

Counter Back: ↓↙↔

+ A (pega o golpe do inimigo)

Rising Kick: ↓↘→ + B

Quick Under Straight:

→↔ + A

Quick Back Knuckle:

→↔ + B

SUPER DEATH BLOW

Devilish Throw:

→↘↓↙↔→↘↓↙↔ + C



WANG KOH SAN

GOLPES PARTICULARES

Hakujatoshin: ← + A

Utankyaku: ← + B

Toutenhou: A + B

Satankyaku: B + C

Ifuuou: ↙ + B

Tobojiri Attack: no ar, A + B

Haigo Tenda: →↔ + AC

Zutosshin: ↘ + C

Sweep: após o Zutosshin, ↓ + B

Sempuushin: ↓ + AB

Head Run: após o Sempuushin, → + B

Kobokushou: após o Sempuushin, → + A

Tikatsutotsu: →→ + A

GOLPES ESPECIAIS

Diraijirikun: ↓↓ + A

Ishiatamakun: →↓↘ + A

Rambukun: ←↙↓↘→ + B

SUPER DEATH BLOW

Randakun: ↔→ + C



KASUMI TODO

GOLPES PARTICULARES

Satsuken Inda: ← + A

(pega o soco alto do inimigo)

Sasshou Inshuu: ← + A

(pega o soco médio do inimigo)

Tsuyubarai: durante a esquiva, A

Gousen: A + B

Shiranami: ← + B

Soushoudan: →→ + A

Soushou

Soutotsukyaku: após o Soushoudan, ← + B

Kusanagi: após o Soushoudan, ↓ + B

Hisou: →→ + B

GOLPES ESPECIAIS

Kasane Ate: ↓↘→ + A

Raihoukou: ↓↙↔ + A

SUPER DEATH BLOW

Tchou Kasane Ate:

↔→↘↓↙↔ + A

KARMAN COLE

GOLPES PARTICULARES

Cut Straight: ← + A
(pega os chutes altos e médios do inimigo)

Dodge Straight: ← + AC

Dodge Kick: ← + BC

Standing Back

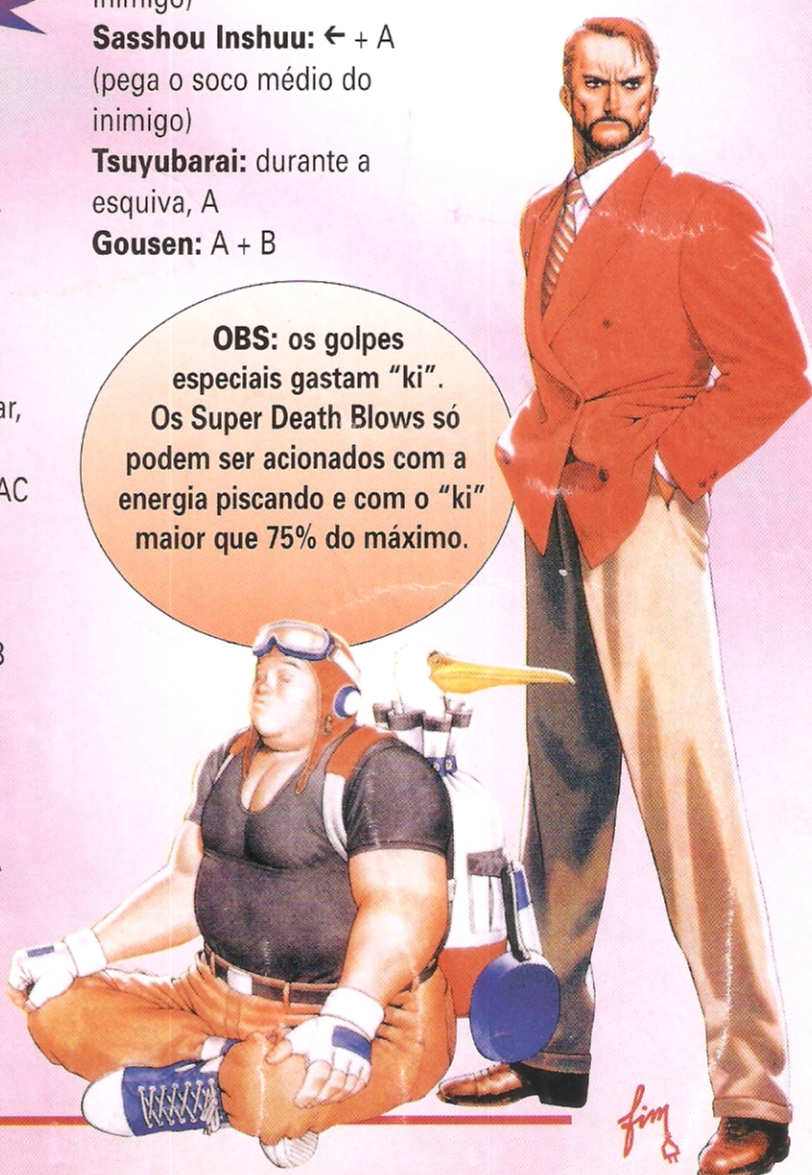
Knuckle: A + B

Hi Point Heel: ← + B

Throttle Knuckle:

quando o inimigo cair, ↘ + A

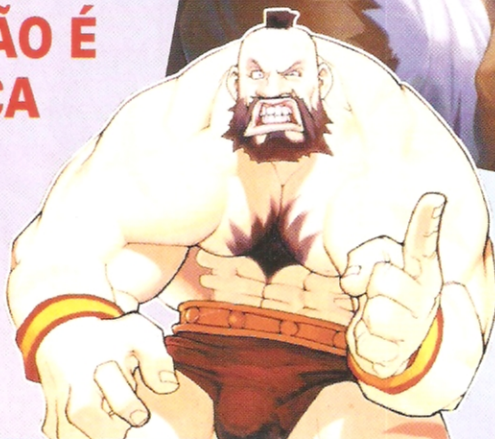
OBS: os golpes especiais gastam "ki". Os Super Death Blows só podem ser acionados com a energia piscando e com o "ki" maior que 75% do máximo.



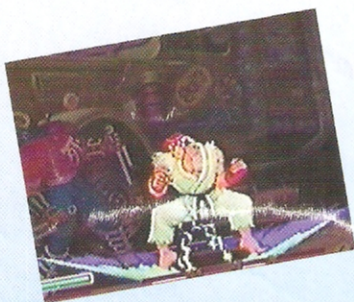
fim

STREET FIGHTER ZERO 2

**ESPECIAIS, ORIGINAL
COMBOS E SUPER
COMBOS. MAS NÃO É
SÓ ISSO. TEM DICA
ATÉ PRA VOCÊ
FAZER A CHUN
LI TROCAR DE
ROUPA**

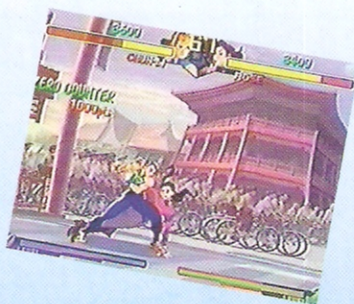


ORIGINAL COMBOS



Para acionar o Original Combo, aperte ao mesmo tempo um botão de soco e dois de chute, ou vice-versa. A tela vai escurecer e, a partir daí, você já pode "montar" seu Super Combo, enquanto a barra dele permitir. Você pode incluir golpes normais e especiais.

ZERO COUNTER



São 2 tipos de Zero Counter ($\leftarrow\downarrow +$ botão). Acionado com chute, você contra-ataca com um golpe voltado para inimigos no chão. Com soco, o Zero Counter é anti-aéreo.

COMANDOS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
Rolar para frente - quando arremessado, $\rightarrow\downarrow +$ soco.

OS MELHORES ORIGINAL COMBOS

DHALSIM

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Yoga Flame x 2, Yoga Blast x 3

RYU

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Hadouken forte (7 ou 8 vezes), Shouryuken forte

Combo 2: soco forte x 1 ou 2, Hadouken forte x 3 ou 4, Shouryuken forte e Tatsumaki

ZANGIEF

Combo 1: soco médio x 14, Screw Pile Driver forte

GEN

Combo 1: rasteira forte, (Gekirou forte, chute forte em pé) x 5 ou 6

BISON

Combo 1: (soco forte x 1 ou 2, Double Knee Press) x 3

Combo 2: (soco forte, Psycho Ball forte) x 6 ou 7

SAGAT

Combo 1: soco médio x 1 ou 2, Tiger Blow (Tiger Crash) fraco x 3, Tiger Blow forte

ROLENTO

Combo 1: Sliding forte, (voadora alta e forte x 2 a 4) x 2 ou 3

SAKURA

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Shououken forte) x 2, Shououken forte

KEN

Combo 1: rasteira forte, Tatsumaki forte, Shouryuken fraco x 3

SODOM

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Jogoku scrape médio) x 4, Daikyou Burning

Combo 2: Jigoku Scrape x 4, provocação

GUY

Combo 1: soco médio, Houzanto forte x 3, Bushin Sempuukyaku forte

CHARLIE

Combo 1: (soco forte agachado, Summersalt Shell fraco) x 2, soco forte agachado, Summersalt Shell forte

BIRDIE

Combo 1: soco médio x 13, Bandit Chain

ADON

Combo 1: soco forte x 1 ou 2, Jaguar Kick fraco x 4 ou 5, Rising Jaguar fraco e um forte

GOUKI

Combo 1: rasteira forte, Goushouryuken fraco x 3, Goshouryuken forte

ROSE

Combo 1: chute forte x 2 ou 3, Soul Spiral fraco x 4, Soul Spark fraco, Spul Throw forte

DAN

Combo 1: rasteira forte, Dankuukyaku forte, Kouryuken fraco, Kouryuken forte

CHUN LI

Combo 1: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 48 (no canto)

Combo 2: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 30, provocação (no canto)

TROQUE A ROUPA DA CHUN LI

Coloque o cursor na Chun Li e pressione Start por 5 segundos. Aperte algum soco ou chute (SSS ou CCC) para acionar outra cor para definir. O golpe Kikouken muda: é acionado com (c) ← + soco.

GOUKI CPU

Jogue contra o computador. Não perca rounds e defina os rounds com Original Combo ou Super Combo. Gouki (Akuma) irá entrar no combate e vai dificultar sua vida!

NOVOS CENÁRIOS

Entre com 2 jogadores. Ambos devem pressionar Start, colocar o cursor no Sagat ou Bison por 5 segundos e escolher seu personagem. Você irá para o cenário do mato do desenho SF Movie (com Sagat) ou da cachoeira (Bison).



DHALSIM

GOLPES ESPECIAIS

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙ + soco
Yoga Teleport: →↓↘/↙↘ + SSS/CCC (vale no ar)
Yoga Blast: →↘↓↙ + chute

SUPER COMBOS

Yoga Strike: ↓↘→↓↘ + chute
Yoga Inferno: ↓↘→↓↘ + soco

RYU

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙↘ + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙↘ + chute no ar

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘ + soco
Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙↘↙↘ + chute

ROSE

GOLPES ESPECIAIS

Soul Reflect: ↓↙↘ + soco (o fraco absorve e converte em energia de Super Combo, o médio reflete na horizontal e o forte na diagonal)
Soul Throw: →↓↘ + soco
Soul Spark: ↙↘↓↘ + soco
Soul Spiral: ↓↙↘ + chute

SUPER COMBOS

Aura Soul Spark: ↓↙↘↙↘ + soco
Aura Soul Throw: ↓↘→↓↘ + soco
Soul Illusion: ↓↘→↓↘ + chute

SODOM

GOLPES ESPECIAIS

Jigoku Scrape: →↓↘ + soco
Butsumetsu Buster: 360° + soco (perto)
Daikyou Burning: 360° + chute
Roll Backward: →↘↓ + soco quando arremessado
Tengu Walking: ↙↘↓ + chute quando arremessado
Shiraha Catch: ↓↙↘ + chute

SUPER COMBOS

Tentchuu Satsu: ↓↘→↓↘ + soco
Meido no Miyage: 720° + soco (perto)

ROLENTO

GOLPES ESPECIAIS

Patriot Circle: ↓↘→ + soco
Stinger: →↓↘ + chute (+ chute para jogar a faca)
Delta Attack: SSS (+ soco para golpear)
Delta Air Raid: ↓↙↘ + soco (+ soco para atacar)
Delta Escape: ↓↙↘ + chute (+ botão para saltar da parede)

SUPER COMBOS

Mine Sweeper: ↓↙↘↙↘ + soco
Take no Prisoner: ↓↘→↓↘ + chute

SAKURA

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shououken: →↓↘ + soco
Shunpuukyaku: ↓↙↘ + chute

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘ + soco
Midare Zakura: ↓↘→↓↘ + chute
Haru Itchiban: ↓↙↘↙↘ + chute

KEN

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙↘ + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙↘ + chute no ar
Roll Forward: ↓↙↘ + soco

SUPER COMBOS

Shouryu Reppa: ↓↘→↓↘ + soco
Shinryuken: ↓↘→↓↘ + chute (+ chute repetido para aumentar os acertos)

SAGAT

GOLPES ESPECIAIS

Tiger Shot: ↓↘→ + soco
Ground Tiger Shot: ↓↘→ + chute
Tiger Crash: →↓↘ + chute
Tiger Blow: →↓↘ + soco

SUPER COMBOS

Tiger Cannon: ↓↘→↓↘ + soco
Tiger Raid: ↓↙↘↙↘ + chute
Tiger Genocide: ↓↘→↓↘ + chute

DAN HIBIKI

GOLPES ESPECIAIS

Gadouken: ↓↘→ + soco
Kouryuken: →↓↘ + soco
Dankuhkyaku: ↓↙↘ + chute

SUPER COMBOS

Shinkuh Gadouken: ↓↘→↓↘ + soco
Hisshou Buraiken: ↓↘→↓↘ + chute
Kouryuh Rekka: ↓↙↘↙↘ + chute



M. BISON

GOLPES ESPECIAIS

Psycho Shot: (c) ←→ + soco
Head Press: (c) ↓↑ + chute
Double Knee Press: (c) ←→ + chute
Bison Warp: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Summersalt Skull Diver: (c) ↓↑ + soco ou soco após o Head Press

SUPER COMBOS

Knee Press Nightmare: (c) ←→←→ + chute
Psycho Crusher: (c) ←→←→ + soco

GUY

GOLPES ESPECIAIS

Bushin Izuna Otoshi: ↓↘ + soco (+ soco para agarrar)
Bushin Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Hayate Gake: ↓↘ + chute (+ chute p/ golpear)
Houzanto: ↓↙← + soco

SUPER COMBOS

Bushin Gouraikyaku: ↓↘→↓↘ + chute
Bushin Hassoken: ↓↘→↓↘ + soco



CHARLIE

GOLPES ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→ + soco
Summersalt Shell: (c) ↓↑ + chute

SUPER COMBOS

Sonic Break: (c) ←→←→ + soco repetido
Cross Fire Blitz: (c) ←→←→ + chute repetido
Summersalt Justice: (c) ↙↘↙↘ + chute

ADON

GOLPES ESPECIAIS

Jaguar Kick: ↓↘ + chute
Rising Jaguar: →↓↘ + chute
Jaguar Tooth: →↓↘↙← + chute

SUPER COMBOS

Jaguar Revolver: ↓↘→↓↘ + chute
Jaguar Breed Assault: ↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido)



BIRDIE

GOLPES ESPECIAIS

Bull Head: (c) ←→ + soco
Bull Horn: (c) 2 ou mais botões
Murderer Chain: 360° + soco (perto)
Bandit Chain: 360° + chute

SUPER COMBOS

Bull Revenger: ↓↘→↓↘ + soco ou chute
The Birdie: (c) ←→←→ + soco

ZANGIEF

GOLPES ESPECIAIS

Screw Pile Driver: 360° + soco (perto)
Flying Power Bomb: 360° + chute
Vanishing Flat: →↓↘ + soco
Double Lariat: SSS ou CCC

SUPER COMBOS

Final Atomic Buster: 720° + soco (perto)
Aerial Russian Slam: ↓↘→↓↘ + chute

CHUN LI

GOLPES ESPECIAIS

Kikouken: ←↙↓↘ + soco
Tenshou Kyaku: (c) ↓↑ + chute
Hyakuretsu Kick: chute repetidamente
Axe Kick: →↓↘↙← + chute

SUPER COMBOS

Senretsukyaku (c) ←→←→ + chute
Hazan Tenshoukyaku (c) ↙↘↙↘ + chute
Kikoushou: ↓↘→↓↘ + soco

AKUMA

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco (no ar também)
Hell Hadouken: →↓↘↙↙← + soco
Goushouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuhkyaku: ↓↙← + chute (tem o aéreo)
Ashura Senku: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Hyakkishu: ↓↘→↘ + soco (+ soco ou chute para golpes diversos)

SUPER COMBOS

Messatsu Goushouryu: ↓↘→↓↘ + soco
Messatsu Gouhadou: →↓↘↙↙←↙↙↙↙← + soco
Ten'ma Gouzanku: ↓↘→↓↘ + soco no ar

GEN

*Obs: Gen pode variar o estilo de luta e para cada um deles existem golpes especiais diferentes. Com SSS você aciona o estilo grou (marcado com *) e com CCC, o estilo louva-deus (**).*

GOLPES ESPECIAIS

***Geki Ron:** →↓↘ + chute
 ***Hyakurenkou:** soco repetido
 ****Jasen:** (c) ←→ + soco
 ****Ouga:** (c) ↑↓ + chute

SUPER COMBOS

***Zan'ei:** ↓↘→↓↘ + soco
 ***Shitenshuu:** ↓↙←↙↙← + soco
 ****Jakouha:** ↓↘→↓↘ + chute
 ****Kouga:** no ar, ↓↙←↙↙← + chute



U L T I M A T E M O R T A L K O M B A T

**ENQUANTO VOCÊ ESPERA
POR MORTAL KOMBAT 4,
DETONE COM OS GOLPES
E CÓDIGOS DE UMK 3**

BOX COMANDOS GERAIS E EXPLICAÇÃO DOS GOLPES

- SA** - soco alto
- SB** - soco baixo
- CA** - chute alto
- CB** - chute baixo
- BL** - bloqueio
- RN** - corrida

Fatalities: são os golpes finais depois da vitória.

Friendships e Babalities: para acioná-los você não pode usar o bloqueio no round definitivo.

Mercy: durante o "Finish Him/Her" digite RN e ↓↓. Você dará um pouco de energia.

Animalities: você deve realizar um Mercy antes.



ULTIMATE KOMBAT CODES

12344-44321: *Habilita Ermac.*

1 4 4 1
3 3
2 4 4 2

81835-81835: *Habilita Sub Zero clássico (MK I).*

8 5 8 5
8 8
1 3 1 3

22264-22264: *Habilita Mileena.*

2 4 2 4
2 2
2 6 2 6

Obs. os números em sequência são os códigos que equivalem aos símbolos que aparecem na tela, conforme o quadro dos Screen Codes. Os números dispostos no formato dos botões equivalem a quantas vezes cada botão deve ser pressionado.

VS. SCREEN CODES

- 0** *Dragão MK*
- 1** *Logo MK*
- 2** *Yin-Yang*
- 3** *Número 3*
- 4** *Interrogação*
- 5** *Trovão*
- 6** *Goro*
- 7** *Raiden*
- 8** *Shao Kahn*
- 9** *Caveira*

999-999 - Mostra a versão.

- 010-010** - Mensagem no arremesso
- 100-100** - Sem arremessos
- *020-020** - Sem defesa
- *987-123** - Sem barras de energia e de Run
- 300-300** - Sem música
- *788-322** - Reabilitação rápida depois do uppercut
- 033-000** - Jogador 1 com metade da energia
- 000-033** - Jogador 2 com

SEKTOR

Teleport: →→ + CB
Missile: ↘→ + SB
Homing Missile: →↓← + SA
Fatality1: SB, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)
Fatality2: →→→← + BL (distância de uma rasteira)
Pit: RN, RN, RN, ↓
Animality: segure BL, →→↓↑ (perto)
Babality: B, D, D, D, CA
Friendship: RN, RN, RN, RN, D
Combo(5): SA, SA, CA, CA, B + CA

ERMAC

Fireball: ↓← + SB
Teleport Punch: ↓→ + SA
Telekinetic Slam: ←↓← + CA

Fatality 1: RN, BL, RN, RN, CA (perto)
Fatality 2: ↓↑↓↓↓ + BL (distância de uma rasteira)
Pit: RN, RN, RN, RN, CB
Combo(5): SA, SA, SB, CA, ↓ + CA
Combo(5): SA, SA, ← + SB, ←↓→ + SB, Fireball
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): CB, SB, Telekinetic Slam, Uppercut

SMOKE

Spear: ←← + SB
Teleport: →→ + CB (no ar)
Invisibility: segure BL, ↑↑ + RN
Air Throw: BL (no ar)
Fatality1: segure BL, ↑↑→↓ (longe)
Fatality2: segure RN +

BL, ↓↓→↑ (distância de uma rasteira)
Pit: →→↓ + CB
Animality: (longe) ↓→→ + CB
Babality: ↓↓←← + CA
Friendship: RN, RN, RN, CA
Combo(9): Voadora, Teleport, SA, Spear, SA, SA, CB, CA, ← + SB
Combo(3): SA, SA, ← + SB

KITANA

Fan Lift: ←←← + SA
Fan Throw: →→ + SA + SB
Fan Slice: ← + SA
Square Wave: ↓← + SA
Fatality 1: RN, RN, BL, BL, CB (perto)
Fatality 2: ←↓→→ + CA (perto)
Pit: →↓↓ + CB
Animality: ↓↓↓↓ + RN
Babality: →→↓→ + CA

Friendship: ↓←→→ + SB
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

HUMAN SMOKE

Selecione o Smoke e quando o round estiver começando, segure SA+CA+BL+RN. Se você for o player 1, segure também ← e se for player 2, →
Spear: ←← + SB
Teleport Punch: ↓← + SA
Throw: no ar, aperte BL
Pit: →↓↓ + CB
Animality: ↓↓↓↓ + RN
Babality: →→↓→ + CA
Friendship: ↓←→→ + SB
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

metade da energia
707-000 - Jogador 1 com 25% da energia
000-707 - Jogador 2 com 25% da energia
044-440 - Round 3 em "morte súbita"
***688-422** - Luta no escuro
***444-444** - Transformação aleatória (ou **460-460**)
985-125 - Psycho Kombat (todos com *)
466-466 - Run infinito
642-468 - Galaga
Zonas do Kombat:
091-190 - Torre do sino

077-022 - Ponte
933-933 - Portal do Ermac
666-333 - Cemitério
330-033 - Deserto de Jade
004-700 - Caverna de Shao Kahn
880-220 - Torre de Shao Kahn
600-040 - Templo
050-050 - Fase de Noob Saibot (Torre do sino)
820-028 - Pit III
002-003 - Kombat no rio
343-343 - Telhado
666-444 - Toca de Scorpion

123-901 - Câmara das almas
079-035 - Avenida
880-088 - Metrô
Textos (aparece uma mensagem)
448-844 - Don't jump at me - MXV
122-221 - Skunky!! - E.F.
004-400 - Watcha gun do ? - E.B.
550-550 - Go see Mortal Kombat the live tour!
282-282 - No Fear (it's a pinball game)
123-926 - No Knowledge that is not power
987-666 - Hold Flippers

run (pinball game reference)

Vencedor luta com:
969-141 - Motaro
769-342 - Noob Saibot
033-564 - Shao Kahn
205-205 - Smoke (Smoke humano!)
VS Kodes para lutas 2 a 2:
227-227 - O lutador explode quando é vencido
022-220 - Luta explosiva e sem arremessos

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

KABAL

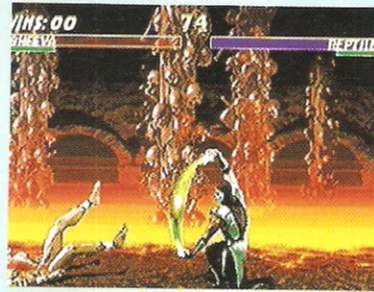
Whirlwind Spin: ←→ + CB
Eye Spark: ←← + SA
Fireball: ←← + SB (no ar)
Ground Saw: ←←← + RN
Fatality1: ↓↓↔ + BL (distância de uma rasteira)
Fatality2: RN, BL, BL, BL, CA (perto)
Pit: BL, BL, CA
Animality: segure SA, →→↓ (perto)
Babality: RN, RN, CB
Friendship: RN, CB, RN, RN, ↑
Combo(8): Voadora, Whirlwind, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, Voadora, Fireball
Combo(6): CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo(6): CB, CB, SA, SA, CA, ← + CA

CLASSIC SUB ZERO

Ice Freeze: ←↓→ + SB
Ground Freeze: →↓← + CB
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality1: ↓↓↓→ + SA (perto)
Pit: →↓→ + SA
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo(4): SA, SA, ← + CB, ← + CA
Combo(5): SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓ + CB

CYRAX

Close Bomb: segure CB, ←← + CA
Far Bomb: segure CB, →→ + CA
Teleport: →↓ + BL (no ar)
Net: ←←← + CB
Air Throw: ↓→ + BL, em seguida SB (no ar)
Fatality1: segure BL, ↓↓↑↓ + SA (qualquer lugar)
Fatality2: segure BL, ↓↓→↑ + RN (perto)
Pit: RN, BL, RN
Animality: segure BL, ↑↑↓↓ (perto)
Babality: →→← + SA
Friendship: RN, RN, RN, ↑
Combo(2): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA
Combo(3): CA, CA, ← + CA



JAX

1 Missile: ←→ + SA
2 Missile: →→←← + SA
Gotcha Grab: →→ + SB (aperte SB)
Backbreaker: no ar, aperte BL
Ground Slam: SB (aperte SA)
Ground Pound: segure CB (3 segundos)
Sliding Punch: →→ + CA
Back Breaker: BL (no ar)
Fatality1: segure BL, ↑↓→↑ (perto)
Fatality2: RN, BL, RN, RN, CB (longe)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: segure SB, →→↓
Babality: ↓↓↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CB
Combo(7): CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo(5): SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo(3): CA, CA, ← + CA

JADE

Boomerang:
 (para cima) ←→ + SA
 (p/ frente) ←→ + SB
 (p/ baixo) ←→ + RN
Glow Kick: ↓→ + CB
Invincibility: ←→ + CA
Fatality 1: ↑↑↓→ + SA (perto)
Fatality 2: RN, RN, RN, BL, RN (perto)
Animality: →↓→ + CB
Babality: ↓↓→↓ + CA
Friendship: ←↓←← + CA
Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, CB, CA, ← + CB, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA



SUB ZERO

Freeze: ↓ → + SB
Ice Shower: ↓ → + SA
 (perto): ↓ → ← + SA
 (longe): ← ↓ → + SA
Ice Clone: ↓ ← + SB
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality1: BL, BL, RN,
 BL, RN (perto)
Fatality2: ← ← ↓ ← + RN
 (distância de uma
 rasteira)
Pit: ← ↓ → → + CA
Animality: segure BL,
 → ↑ ↑ (perto)
Babality: ↓ ← ← + CA
Friendship: CB, RN,
 RN, ↑
Combo(6): SA, SA, SB,
 CB, CA, ← + CA
Combo(5): SA, SA, CB,
 CA, ← + CA (na versão
 2.1, causa mais estrago
 que o Combo(6))
Combo(4): Voadora,
 Freeze, Voadora, Clone,
 SA, CA
Combo(3): CA, CA,
 ← + CA

KANO

Knife Throw: ↓ ← + SA
Knife Slash: ↓ → + SA
Cannon Ball: segure CB,
 (5 segundos)
Air Cannon Ball: → ↓ →
 + CA
Grab and Bite: ↓ → + SB
Air Throw: BL (no ar)

Fatality1: segure SB,
 → ↓ ↓ → (perto)
Fatality2: SB, BL, BL, CA
 (distância de uma
 rasteira)
Pit: segure BL, ↑ ↑ ← +
 CB
Animality: segure SA,
 BL, BL, BL (perto)
Babality: → → ↓ ↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN,
 CA
Combo(6): SA, SA, ↓ +
 SB, ↓ + SA, Voadora, BL
 or Knife Slash
Combo(4): CA, CA,
 CB, CA

SHANG TSUNG

1 Fireball: ← ← + SA
2 Fireballs: ← ↔ + SA
3 Fireballs: ← ↔ → + SA
Fire Eruption: → ← ←
 + CB
Fatality1: segure SB,
 ↓ → → ↓ (perto)
Fatality2: segure SB, RN,
 BL, RN, BL (perto)
Pit: segure BL, ↑ ↑ ←
 + SB
Animality: segure SA,
 RN, RN, RN
 (distância de uma
 rasteira)
Babality: RN, RN, RN, CB
Friendship: CB, RN,
 RN, ↓

Combo: CB, SA, SA, SB,
 ← + CA
Combo: CA, CA, ← + CA

TRANSFORMAÇÕES

Sindel: ← ↓ ← + CB
Jax: → → ↓ + SB
Kano: ← → + BL (rápido)
Liu Kang: → ↓ ← ↑ →
Sonya: RN + SB + BL + ↓
Stryker: → → → + CA
Sub Zero: → ↓ → + SA
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: ↓ → ← + RN
Nightwolf: segure BL,
 ↑ ↑ ↑
Sheeva: segure CB, → ↓ →
Kung Lao: RN, RN, BL,
 RN
Kabal: SB, BL, CA
Kitana: → ↓ → + RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓ ↓ → + SB
Jade: → → ↓ ↓ + BL
Ermac: ↓ ↓ ↑
Mileena: RN, BL, CA
Classic Sub: BL, BL,
 RN, RN

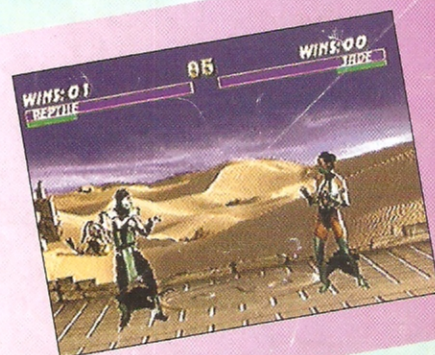
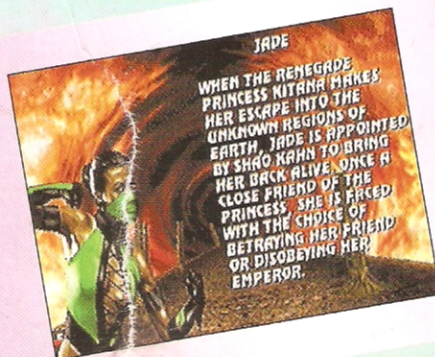
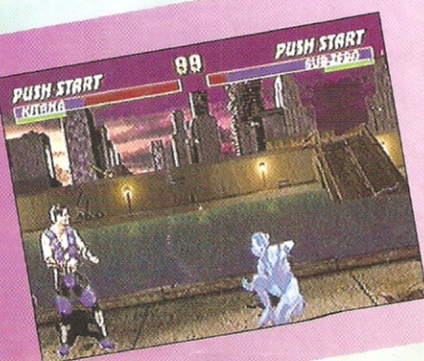
SHEEVA

Fireball: ↓ → + SA
Stomp: ← ↓ ← + CA
Teleport Stomp: ↓ ↓
Fatality1: → ↓ ↓ →
 + SB (perto)
Fatality2: segure CB,
 ← ↔ → (perto)

Pit: ↓ → ↓ → + SB
Animality: RN, BL, BL,
 BL, BL (distância de uma
 rasteira)
Babality: ↓ ↓ ← + CA
Friendship: → → ↓ →, dê
 um tempo, SA
Combo(7): SA, SA, SB,
 CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB,
 ← + CA

SINDEL

Ground Fireball: → →
 + SB
Air Fireball: ↓ → + CB
 (no ar)
Sonic Scream: → → →
 + SA
Float: ← ↔ + CA
Fatality1: RN, RN, BL,
 RN, BL (distância de uma
 rasteira)
Fatality2: RN, RN, BL,
 BL, RN + BL (perto)
Pit: ↓ ↓ ↓ + SB
Animality: → → ↑ + SA
Babality: RN, RN, RN, ↑
Friendship: RN, RN, RN,
 RN, RN, ↑
Combo: CA, SA, SA, ↓ +
 SA, (ande), SA, Voadora,
 AirFireball
Combo: CA, SA, SA, SB,
 ← + CA



Continua

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

KUNG LAO

Hat Throw: ←→ + SB
Teleport: ↓↑
Flying Kick: ↑↓ + CA
 (no ar)
Spin: →↓→ + RN (aperte RN)
Fatality1: RN, BL, RN, BL, ↓
Fatality2: →→←↓ + SA
 (distância de uma rasteira)
Pit: ↓↓→→ + CB
Animality: RN, RN, RN, RN, BL (perto)
Babality: ↓→→ + SA
Friendship: RN, SB, RN, CB
Combo(7): SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA
Combo(3): CB, CB, ← + CA

LIU KANG

High Fireball: →→ + SA
Low Fireball: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA
Bicycle Kick: segure CB
 (4 segundos)

Fatality1: →→↓↓ + CB
 (qualquer lugar)
Fatality2: ↑↓↑↑ RN + BL
 (qualquer lugar)
Pit: RN, BL, BL, CB
Animality: ↓↓↑
 (distância de uma rasteira)
Babality: ↓↓↓ + CA
Friendship: RN, RN, RN, ↓ + RN
Combo(7): SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
Combo(6): SA, SA, ← + SB, Voadora, Air Fireball, Flying Kick
Combo(4): CB, CB, CA, CB

MILEENA

Sai Shot: segure SA (2 segundos)
Teleport Kick: →→ + CB
Rolling Attack: ←←↓ + CA
Fatality 1: ←←←→ + CB
 (tela inteira)



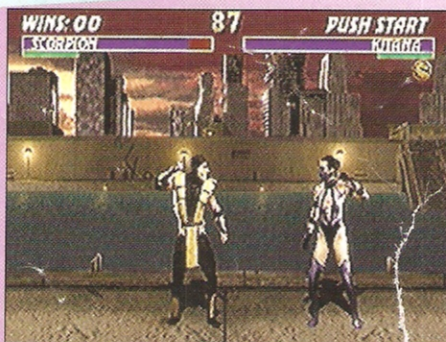
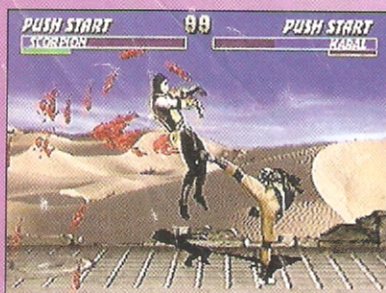
SCORPION

Spear: ←← + SB
Teleport: ↓← + SA
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: ↓↓↑ + CA
 (distância de um pulo)
Fatality 2: →→↓↑ + RN (perto)
Pit: →↑↑ + SB
Animality: →↑↑ + CA
Babality: ↓←←→ + SA
Combo(7): Voadora, Teleport Punch, Spear, CA, CA, CB, CB, CA
Combo(5): Spear, SA, SA, CA, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CB
Combo(3): SA, SA, ↑ + SB

NIGHTWOLF

Fatality 2: ↓↓→↓ + SB
 (perto)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: →↓↓ + CA
Babality: ↓↓→→ + SA
Friendship: ↓↓←→ + SA
Combo(6): SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA

Arrow: ↓← + SB
Hatchet: ↓→ + SA
Shoulder Slam: →→ + CB
Shield: ←←← + CA
Fatality1: ↑↑←→ + BL
 (perto)



Fatality2: ←←↓ + SA
(distância de uma rasteira)

Pit: RN, RN, BL

Animality: →→↓↓
(perto)

Babality: →←→← + SB

Friendship: RN, RN, RN, ↓

Combo(7): CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam

Combo(5): CB, SA, SA, SB, ← + CA

Combo(8): CB, SA, SA, SB, Hatchet, RN, SA, SA, Shoulder Slam

Combo(3): CA, CA, ← + CA

KURTIS STRYKER

High Grenade: ↓← + SA

Low Grenade: ↓← + SB

Baton Trip: →← + SB

Baton Toss: →→ + CA

Gun: ←→ + SA

Fatality1: ↓→↓→ + BL
(perto)

Fatality2: →→→ + CB



(longe)

Pit: segure BL, →↑↑ + CA

Animality: RN, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)

Babality: ↓→→← + SA

Friendship: SB, RN, RN, SB

Combo(6): CB, SA, SA, SB, Voadora, Baton Toss

Combo(3): CA, CA, ← + CA

REPTILE

Acid Spit: →→ + SA

Force Ball: ←← SA + SB

Fast Force Ball: →→ SA + SB

Elbow Dash: ←→ + CB

Invisibility: ↑↑↓ + CA

Slide: ← + SB + BL + CB

Fatality 1: ←←→↓ + BL
(distância de um salto)

Pit: BL, RN, BL, BL

Animality: ↓↓↓↑ + CA

Babality: →→←↓ + CB

Friendship: ↓→→← + CA

Combo(8): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Voadora, Slide

Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Acid Spit

Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, CA

Combo(5): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, Uppercut

Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, Acid Spit

Combo(4): SA, SA, CA, ← + CA

SONIA BLADE

Energy Rings: ↓→ + SB

Leg Grab: ↓ + SB + BL

Flying Punch: →← + SA

Bicycle Kick: ←←↓ + SA

Fatality1: segure BL + RN, ↑↑←↓ (longe)

Fatality2: ←→↓↓ + RN
(longe)

Pit: →→↓ + SA

Animality: segure SB, ←→↓ (perto)

Babality: ↓↓→ + CB

Friendship: ←→←↓ + RN

Combo(6): CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA

Combo(4): SA, SA, SB, ← + SA

Combo(3): CA, CA, ← + CA

Combo(6): CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch



SUPERDICAS

COMANDOS

KILLER INSTINCT 2

KILLER 2 CONCORRE AO TÍTULO DE MELHOR FIGHTING GAME DO ANO. BABY BETINHO MOSTRA COMO BATER

Seleção de cenário e música: no modo de 2 jogadores, escolha o lutador com Start e pressione ↑ ou ↓ + botão. O 1º jogador a definir o lutador escolhe o cenário e o outro, a música. A exceção é o cenário Sky Platform em que ambos os jogadores devem digitar ↓ + 5.

Seleção de velocidade: digite ↑ ou ↓ + botão na tela de vs. O botão 1 aciona a velocidade normal, o 2, Fast e o 3, Ultra.

- 1 - soco rápido
- 2 - soco médio
- 3 - soco forte
- 4 - chute rápido
- 5 - chute médio
- 6 - chute forte

Os golpes especiais estão escritos em laranja.

Os super moves estão escritos em azul claro.

Os finishing moves estão escritos em amarelo.

GARGOS

Gargos é o chefe. Ele pode voar, atirar bolas de fogo no chão e no ar e reaver a energia, assim como Eydol.



Quando Gargos começa com seus ataques de fogo, use seu golpe de contra-ataque. Nisso, você consegue um golpe à mais de graça



Não use combos muito grandes no ataque. Os combo breakers de Gargos acabam com a festa e ele aumenta de novo a energia



A única maneira de derrotar Gargos é com um combo que o acerte no ar. Quando o tempo acabar, você perde mesmo que estiver com mais energia



T.J.COMBO



T.J. Tremor: (c) ←→ + 5

T.J. Air Tremor:

←↓↘↘ + 5

Spinning Fist: (c) ←→ + 1

Double Spinning Fist:

(c) →← + 1

Double Roller Coaster: (c)

←→ + 2

Triple Roller Coaster: (c)

←↓↘↘ + 2

Powerline: (c) ←→ + 3

Skull Crusher: (c) ←→ + 6

Cyclone: Segure 3 por três segundos e solte

Fake Dizzy: →↘↓↘← + 4

(pressione qualquer botão para sair da finta)

Run Past: (c) ←→ + 4 (corre por trás do oponente)

Roll Backward: ←←

Combo Breaker: ←→

Recover Move:

←→ + chute

Shadow Move:

→↘↓↘←→ + 2

Combo of Pain:

→↘↓↘←→ + 3

Super Beating:

→↘↓↘←→ + 1

Charging Punches:

→↘↓↘← + 3

Super Ground Slam: no ar,

→↘↓↘← + 5 (tonteia)

Assault: ←→ + 6

Ultra Combo: →← + 3

(adicione Charging Punches)

Ultimate (Screen Punch):

segure 4 e solte

No Mercy (Machine Gun):

(c) →↘↓↘←→ + 6

ORCHID

Flik Flak: ↘↓↘ + chute

San: ↘↓↘ + 2 ou 3

Air Buster: →↓↘ + chute

Tona Fire: ↓↘→ + soco

Fake Fire: ↓↘→ + 4

Slide: ←←↓↘→ + chute

Combo Breaker: →↓↘

Recover Move:

→↓↘ + chute

Overhead: ← + 3

Throw: → + 3

Helicopter Kick:

↓↘←↘↓↘→ + 6

Super Cougar:

→↘↓↘←→ + 5

Super Tonfa Rush:

←←↓↘→← + 3

Assault: ↘↓↘ + 4

Ultra Combo: ↘↓↘ + 4

(adicione Helicopter Kick)

No Mercy (Scorcher):

←→↘↓↘← + 5

Ultimate (Shockwave):

←→↘↓↘← + 5



MAYA

KILL INSTINCT



- Flip Kick:** (c) ←→ + 5
- Savage Blade:** (c) ←→ + 2
- Mantis:** (c) ←→ + 3
- Jungle Leap:** (c) ←→ + 4 ou 6
- Air Dive:** →↘↓↙← + 3 (no ar)
- Cobra Bite:** (c) ←→ + 1
- Combo Breaker:** apenas →
- Recover Move:** ←→ + 1
- Tree Cutter:** →↘↓↙←→ + 6
- Super Lawnmower:**
→↘↓↙←→ + 2
- Super Flip Kicks:** →↘↓↙←→ + 5
- Super Jungle Leap:**
→↘↓↙←→ + 3
- Assault:** →← + 3
- Ultra Combo:** →← + 6
(adicionar Tree Cutter)
- Ultimate (Elephantitis):**
↘↓↙←→ + 4

No Mercy (Shrinker):
←↙↓↘→← + 1

- Cyber Dash:** ←↙↓↘→ + 5 ou 6
- Plasma Shield:** ↓↙← + 4
(reflete os projéteis)
- Eye Laser:** ↘↓↙ + 2 ou 3
- Laser Storm:** ↓↘→ + soco
(pode ser acionado no ar)
- Laser Storm X3:** ←↙↓↘→ + 1
(requer Lock On)
- Fake Laser Storm:** ↓↙← + 1
- Teleport:** ←↙← + botão
(super energy)
- Super Charger:** ↘↓↙ + 5
- Recover Move:** →↘↘ + soco
- Combo Breaker:** →↘↘
- Air Eye Laser:** ↘↓↙ + 3 (no ar)
- Invisibility:** ↘↓↙ + 6
- Lock On:** ↙↓↘ + 4
- Super Uppercut:**
↓↙←↙↓↘→ + 3
- Chest Spark:** →↘↓↙←→ + 4

KIM WU



- Tornado Kick:** ↘↓↙ + chute
- Firecracker:** ↘↓↙ + 2 ou 3
- Split Kick:** ↙↓↘ + 5 ou 6
- Fireball:** ↓↘→ + 2 ou 3
(acionável no ar)
- Diagonal Air Fireball:**
↓↙← + 2 ou 3

- Downward Air Fireball:** pule,
→↘↓↙← + 2 ou 3
- Fire Flower:** ↓↘→ + 1
- Combo Breaker:** ↓↘→
- Recover Move:** →↘↘ + soco
- Ghost Move:** →↘↓↙←→ + 3
- Super Air Fireball:**
←↙↓↘→← + 2
- Shadow Move:** →↘↓↙←→ + 5
- Shadow Tornado Kick:**
→↘↓↙←→ + 6
- Snap Dragon:**
↓↙←↙↓↘→ + soco
- Spinning Slashes:**
→↘↓↙←→ + 3
- Assault:** ↓↙← + 4
- Ultra Combo:** ↓↘→ + 4
(adicionar Snap Dragon)
- Ultimate (Fire Shuriken):**
←↙↓↘→← + 4
- No Mercy (Deadly Shuriken):**
→←↙↓↘→ + 5



- Boot Kick:** ↘↓↙ + chute
- Web of Death:** ↘↓↙ + 3
- Skull Splitter:** ↙↓↘ + 6
(acionando com 4 você faz uma finta)
- Conquer:** →↘↘ + soco

FULGORE

Super Claw Spin: ←↘↓↘↙← + 6
Teleport: ←↘↙ + botão
Assault: →↘↘ + 1
Ultra Combo: →↘↘ + 4
(adicionar Super Uppercut)
Ultimate (Gun): →←↘↓↘↙ + 5
No Mercy (Laser):
←↘↓↘↙← + 2



SABREWULF

Spin: ←↔ + 5 (aperte →↔← + 5 para dobrar)
Roll: ←↔ + 2 (aperte →↔← + 2 para dobrar)
Pounce: ←↔ + 3
Flip: ←↔ + 6
Sabre Pounce: ←↔ + 3
(segure 3 para fintar)
Power Howl: ←↔ + 1
(ganha super energy)
Fake Howl: ←↔ + 4
(dura um segundo)
Combo Breaker: ←↔
Recover Move: ←↔ + 6
Loopy: →↘↓↘↙←↔ + 6
Triple Fire-Claw: →↘↓↘↙←↔ + 3
Super Flip-Out: →↘↓↘↙←↔ + 2
Whirly Wolf: →↘↓↘↙←↔ + 5
Air Ground Spark: no ar,
→↘↓↘↙← + 3 (tonteia)
Assault: →← + 4



Ultra Combo: ←↔ + 4
(adicionar Loopy)
Ultimate (Eletrocution):
segure 6 e solte
No Mercy (Bat Attack):
segure 1 e solte

TUSK

Back Stab: →↘↓↘↙← + 1 (perto)
High Sword / Low Sword: → + 3
Combo Breaker: →↘↘
Recover Move: →↘↘ + soco
Throw: → + 3
Destroyuss: ↓↘↙←↓↘↙ + 3
Flame Sword: ←↘↓↘↙← + 4
Super Kick Rush: →↘↓↘↙←↔ + 6
(em combo)
Shadow Roll: ←↘↓↘↙← + 6
Rolling Claymore: durante
combo, ←↘↓↘↙← + 3
Super Rolling Sword:
→↘↓↘↙←↔ + 3
Assault: ←↘↓↘↙ + 2
Ultra Combo: →↘↓↘↙← + 2
(adicionar Destroyuss)
Ultimate (Dinosaur): →↘↘ + 5
No Mercy (Meteor Shower):
←↘↓↘↙←↘↙ + 2

Shoulder Dash: ↓↘↙ + 2
Liquidize: ↘↓↘ + chute
(acionável no ar)
Ice Grip: ↓↘↙ + 3
Arctic Blast: ↓↘↙ + soco
Ice Pick: ↘↓↘ + 3
Energy Gain: ↓↘↙ + 4, segure 4
(converte super em energia)
Combo Breaker: ↓↘↙
Recover Move: ↓↘↙ + 6
Super Beat Down:
←↘↓↘↙← + 2
Super Fireball: →↘↓↘↙←↔ + 3
Reverse Uppercut: →↘↓↘↙← + 6
Super Uppercut Rush:
←↘↓↘↙← + 6
Super Quint Throw:
←↘↓↘↙← + 1
Assault: ↘↓↘ + 4
Ultra Combo: ↘↓↘ + 4
(adicionar Super Quint Throw)
Ultimate (Ice Spear): ↓↘↙←↔ + 5
No Mercy (Ice Crusher):
←↘↘↓↘↙← + 4

GLACIUS



KILLER INSTINCT 2

JAGO



Shindouken: →↓↘ + soco
Wind Kick: ↘↓↘ + chute
Laser Blade: ↘↓↘ + 2 ou 3
Ninja Slide: ↘↓↘ + chute
Endouken: ↓↘↘ + soco
Red Endouken: Segure 3 +
↓↘↘ + solte 3
Fake Endouken: ↓↘↘ + 4
Combo Breaker: →↓↘
Recover Move: →↓↘ + soco
Ghost Move: →↘↓↘↔ + 4
Multi Wind Kick: →↘↓↘↔ +
5 (em combo vira Shadow)

Meteor Fireball: ↘↓↘ + 1
Super Uppercut:
↓↘↔↔↓↘↘ + 3
Slide Kick: ↔↔↓↘↘↔ +
6 (em combo)
Assault: ↔↔↓↘↘ + 4
Ultra Combo: ↘↓↘ + 4
(adicionar Super Uppercut)
Ultimate (Sword Stab):
→↓↘ + 6
No Mercy (Fire Stream):
→↘↓↘↔ + 2

SPINAL



Screw: ↓↘↘ + 2
Flame Blade: ↓↘↘ + chute
(só com skull)
Skull Scrape: ↓ ou ↘ ou → + 6
Soul Drain: ↓↘↘ + 1
Teleport: ↓↘↔ + chute
Shield Catch: ↔ + 1
Air Kick: ↓ + 6
(enquanto no ar)
Flame Sword: ↓↘↘ + 3
Combo Breaker: ↓↘↘
Recover Move: ↓ + 3
Skull Assault:
→↘↓↘↔↔↓↘↘ + 6
Skull Assault: ↔↔↓↘↘ +
6 (em combo)

Super Slide: ↔↔↓↘↘↔↔ + 6
(em combo)
Skull Replenish: ↓↘↔ + 2 ou 3
Grim Reaper: ↓↘↔↔↓↘↘ + 3
Sword Smash: →↘↓↘↔ + 3
Super Dizzy:
→↘↓↘↔↔↓↘↘ + 5
Assault: ↓↘↘ + 3
Ultra Combo: →↘↓↘↔ + 3
Ultimate (Lightning):
↓↓↓ + 4
No Mercy (Skull Drop):
↔↔↓↘↘↔↔↓↘↘ + 1

ACOMPANHE A NOSSA SELEÇÃO EM ATLANTA!



Power Game
marca gol de placa
lançando uma edição especial
com tudo o que você quer saber
sobre futebol olímpico:

- como Zagallo vai comandar nossos craques,
- a escalação da seleção,
- quem são os adversários,
- quais as chances do Brasil conquistar o único título de futebol ainda inédito no país.

E mais: entre de cabeça neste clima e bata o maior bolão, Power Game traz 4 dos melhores videogames de futebol pra você detonar!

GRÁTIS!
Tabela
pra você
acompanhar
todos
os jogos!

**POWER
GAME
ESPECIAL**

Nas bancas a partir de 12 de Julho

Apenas R\$ 2,50

FIGHTING VIPERS

USE MAHLER

Para usar esse lutador parecidíssimo com o chefe a máquina deve ter ultrapassado 15.000 créditos para lutas contra (jogador 1 vs jogador 2). Na tela de seleção de lutadores, pressione Start e, sem soltá-lo, coloque o direcional para cima. Digite ↑↵ (ou ↑↵) seguidamente e vá levando o cursor para fora da área de seleção. Animal! Mahler estará pronto para a briga!

A SEGA RADICALIZA NA VIOLÊNCIA COM O SUCESSOR DO CLÁSSICO VIRTUA FIGHTER



LEGENDAS

S: soco
C: chute
D: defesa
 ⇒: dar um toque
 →: direcionar

COMANDOS GERAIS

Pulo baixo: ↵/↑/↵
Pulo alto: ↵/↑/↵
Deslocamento rápido: ←←/→→
Deslocamento rápido agachado: ↵↵/↑↵/↵↵
Corrida: ←←/→→ (para parar coloque o direcional no sentido oposto)
Atenuar a queda: (no ar) S+C+D. Use-o quando for arremessado. Assim você cai

em pé e diminui os danos.

PARA LEVANTAR

S repetido: acelera o processo
C repetido: dá um chute médio
↓C repetido: dá um chute baixo
←/→: faz um deslocamento
↑: levanta no lugar
↑C repetido: dá um chute para o alto
D repetido: levantamento lateral
OBS: pode se combinar os levantamentos.

EXPLICAÇÃO DOS GOLPES

ATAQUES AO CORPO

São os golpes de impacto sem

efeito específico (salvo algumas exceções). Golpes altos e médios danificam a armadura e golpes baixos enfraquecem as caneleiras.

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Como o próprio nome já diz, esses golpes destroem a armadura, quando a barra de armadura estiver piscando. Também anulam o efeito dos golpes de defesa e ataque. Geralmente derrubam o inimigo.

CORRIDA E ATAQUE

São os golpes acionados durante a corrida. Destrói armaduras.

ARREMESSOS

Só funcionam perto do oponente. Se ele estiver fora do alcance, seu lutador vai agarrar o "vácuo" e ficará vulnerável. Alguns arremessos usam a parede.

GOLPES DE CHÃO

São os golpes que pegam o inimigo derrubado. Se o inimigo levantar antes, você ficará vulnerável.

DEFESA E ATAQUE

Esses golpes podem defender os golpes altos e médios dos inimigos e fazer um contra-ataque rápido. Também podem destruir a armadura. Você pode ser arremessado até que o golpe chegue ao inimigo.

TOKIO (THE JUSTICE VIPER)



PERFIL

Idade: 16
 Sexo: masculino
 Altura: 1,74 m
 Peso: 65 kg
 Especialidade: combo
 com chutes giratórios
 Cenário: ARMSTONE
 AIRPORT

GOLPES NO CORPO

Justice Jab: S
 Open Chest: S, S
 Open Arm: S, S, S
 Open Roll: S, S, C
 Open Spin: S, C

Sit Jab: ↓S/S+D/S+C+D
 Open Uppercut: ↘S
 Open Elbow: ⇒S
 Elbow Blow: ⇒S, S
 Open Arm Blow: ⇒S, S, S
 Lightning Arrow: ⇒S, S,
 ↙/↓S
 Jump Hammer: ↑S
 Roll Kick: C
 Low Kick: ↓C
 Standing Toe Kick:
 (ficando em pé) C
 Middle Kick: ↘C
 Cratch Step: ↘C, C
 Double Cratch Kick: ↘C,

C, ⇒C
 Snap Knee: ⇒C
 Long Roll Kick: →C
 Hi-Kick: ⇒⇒C
 Tricks: ↻C
 Rolling Sobat: ↑C
 Heel Drop: ↑↓C
 Spin-off Kick: C+D
 Spin-off Sunrise: C+D, C
 Spin Float: C+D, C, C
 Spin Cosac: C+D, ↓C
 Low Spin Kick: ↓C+D
 Low Spin Punch: ↓C+D, S
 Low Spin Combo: ↓C+D, C
 Low Spin Float: ↓C+D, C, C
 Low Spin Low: ↓C+D, ↓C
 Low Spin: ↓C+D, C, ↓C
 Pro Dancer: ↘C+D
 Star Light Dancer:
 ↘C+D, ⇒C
 Catapult Kick: ⇒C+D
 Catapult Hi: ⇒C+D, C
 Catapult Mid: ⇒C+D, C
 Catapult Low: ⇒C+D, ↓C
 Reactor: C, S
 Combo Edge: C, S, C
 Combo Reactor: C, S, S
 Combo Max Edge:
 C, S, S, C
 Combo Tricks: C, S, S, ⇐C
 Combo Reactor: C, S, S, S
 Combo Vent Edge: C, S, S,
 S, C
 Combo Reactor Cosac: C,
 S, S, S, ↓C
 Combo Tricks Pro: C, S, S,
 S, ⇐C
 Low Combo Edge: ↓C+D,
 S, C
 Low Combo Reactor:
 ↓C+D, S, S
 Low Combo Max Edge:
 ↓C+D, S, S, C
 Low Combo Tricks: ↓C+D,
 S, S, ⇐C
 Low Combo Reactor:
 ↓C+D, S, S, S
 Low Combo Vent Edge:
 ↓C+D, S, S, S, C
 Low Combo Reactor
 Cosac: ↓C+D, S, S, S, ↓C
 Low Combo Tricks Pro:
 ↓C+D, S, S, S, ⇐C
 Bury Flap: ⇒↓S+C+D
 Bury Flap Kick: ⇒↓S+C+D, C

Tokio Flash: ⇒⇐⇒⇐S+C+D
 (destrói armadura)

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Inexistente

DEFESA E ATAQUE

Block Buster: ⇐C

CORRIDA E ATAQUE

Running Straight:
 (correndo) S
 Running Tackle: (correndo)
 S+D
 Fire Darts: (correndo) C
 Sliding Kick: (correndo) ↓/
 ↘C
 Running Tricks: (correndo)
 ↻C
 Hop Spin Kick: (correndo)
 ↑C
 Running Jump Kick:
 (correndo) ↻C

ARREMESSOS

Wall Throw: S+D
 Back Wall Rush: (perto da
 parede) S+D
 Taghand Wall Crash: (de
 costas para a parede) S+D
 Showlder Throw: ⇒⇐S+D
 Snap Stoll: ⇐S+D
 Ground Accel: ⇒⇐S+C+D
 Dead End Double Knee:
 (perto da parede) ⇐⇒C
 Back Suprex: (costas do
 oponente) S+D

GOLPES DE CHÃO

Eagle Landing: ↑/↑S
 Spit Kick: ↓C

FIGHTING VIPERS

GRACE (THE SKATE QUEEN)

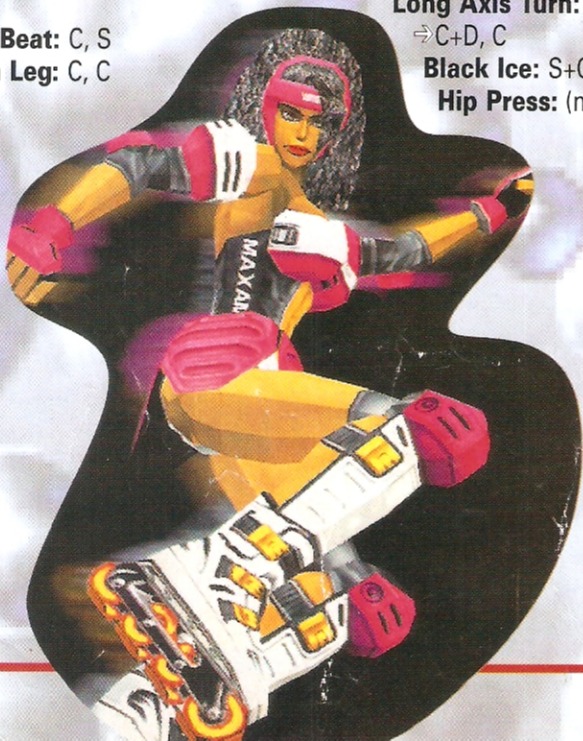
PERFIL

Idade: 19
 Sexo: feminino
 Altura: 1,78 m
 Peso: 58 kg
 Especialidade: combo de chutes
 Cenário: BIG FACTORY

GOLPES NO CORPO

Single Beat: S
 Dual Beat: S, S
 Triple Beat: S, S, S
 Quad Beat: S, S, S, S
 Vulcan Beat: S, S, S, S, S
 Beat Hi-Kick: S, C
 Beat Low Spin: S, ↓C
 Beat Turn Leg: S, C, C
 Sit Beat: ↓S/S+D/S+C+D
 Sit Beat Spin: ↓S, C
 Ice Leg: C
 Knuckle Hammer: ↑S
 Leg Beat: C, S
 Turn Leg: C, C

Vulcan Leg: C, C, C
 Sit Camel: ↓C
 Camel Kick: ↓C
 Camel Spin: ↓C, C
 Camel Spin Cutter: ↓C, C, C
 Sommersault Kick: ↻C
 Coin: ↑C
 Hopping Kick: ↻C
 Leg Launch: ↓↓C
 Blade Slash: ↑↓C
 Cross Kick: C+D
 Cross Step: C+D, C
 Cross Step Launch: C+D, C, C
 Cross Blade: C+D, ↓C
 Cross Blade Launch: C+D, ↓C, C
 Sit Spin: ↓C+D
 Sit Spin 2: ↓C+D, C
 Sit Spin 3: ↓C+D, C, C
 Sit Spin 4: ↓C+D, C, C, C
 Sit Spin 5: ↓C+D, C, C, C, C
 Long Axis: ⇒C+D
 Long Axis Turn: ⇒C+D, C
 Black Ice: S+C
 Hip Press: (no



ar) ↓S+C+D
 Grace Flash: ⇒↔⇒↔S+C+D
 (destrói armadura)

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Tip Slap: ⇒⇒S

DEFESA E ATAQUE

Block Slap: ⇐S
 Beat Block Buster: S, S, C
 Block Buster: ⇐C

CORRIDA E ATAQUE

Running Beat: (correndo) S
 Running Tackle: (correndo) S+D
 Dash Blade: (correndo) C
 Sliding Kick: (correndo) ↓/↓C
 Sommersault Kick: (correndo) ↻C
 Running Jump Kick: (correndo) ↻C
 Running Coin: (correndo) C+D

ARREMESSOS

Wall Throw: S+D
 Scratch Heart: (perto da parede) S+D
 Taghand Wall Crash: (de costas para a parede) S+D
 Wall Zap: (perto da parede) S, S, S
 Shoulder Through: ↓⇐S+D
 Ice Nemesis: ⇒⇐S+C+D
 Frankensteiner: (no ar) ↓S+C+D
 Back Suprex: (pelas costas do oponente) S+D

GOLPES DE CHÃO

Smart Dive: ↑S
 Spit Kick: ↓C

BAHN (THE QUARREL BOSS)

PERFIL

Idade: 17
 Sexo: masculino
 Altura: 1,85 m
 Peso: 88 kg
 Especialidade: golpes de impacto
 Cenário: OLD ARMSTONE CITY

GOLPES NO CORPO

Jab (Genkotsu): S
 Sit Jab(Zagenkotsu): ↓S
 Uppercut (Kobushihanabi): ↓S
 Iron Elbow (Tetsuhiji): ⇒S
 Steel Elbow (Haganehiji): ⇒⇒S
 Combo Elbow (Hiji combo): ⇒⇒S, ⇒S
 Dragon Upper: ⇒↓↓S
 Double Dragon Upper: ⇒↓↓S, ⇒↓↓S
 Knuckle Hammer: ↑S
 Kick (Ashige): C
 Low Kick (Shita-Ashige): ↓C
 Yakuza Kick: ↓C
 Quick Kick (Sokko-Ashige): ⇒⇒C
 Rolling Sobat: ↑C
 Middle Rolling Sobat: ↑C
 Bahn Flash: ⇒⇐⇒⇐S+C+D
 (destrói armadura)

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Jingi Gekitouha: ⇐↘S
 Spirit Elbow (Konjo-Hiji): ⇐⇒S
 Super Straight: →S
 Body Check (Tetsuzanko): ⇐⇒⇒S+C
 Elbow&Body Check (Hijitetsuzan): ⇒⇒S, ⇐⇒S+C
 Head Attack (Choupan): S+C+D

FIGHTING VIPERS



MAHLER (THE ANOTHER FIGHTING VIPER)

PERFIL

Idade: desconhecida
Sexo: masculino
Altura: desconhecida
Peso: desconhecido
Especialidade: desconhecida

GOLPES NO CORPO

Strong Fist: S
Fist & Hi Kick: S, C

Combo Switch Upper:

S, C, S

Extreme Blow: S, S

Blow Combo Low Spin: S, S, ↓C

Extreme Death Prelude: S, S, ⇒C

Extreme Death Symphony: S, S, ⇒C, S

Extreme Death Requiem: S, S, ⇒C, S, ⇒S

Blow Combo Double Hi Kick: S, S, ⇒C, C

Blow Combo Upper:

S, S, S

Blow Combo Straight:

S, S, ⇒S

Low Fist: ↓S

Low Fist Spin: ↓S

Strong Upper: ↘S

Gust of Rage: ⇐⇒⇒S

Stomach Blow: ⇒S

Blow & Fist: ⇒S, S

Strong Hi Kick: C

Hi & Side Kick: C, C

Hi Kick Fist: C, S

Low Shot: ↗C

Low Shot Accel: ↗C, C

Low Shot Blow: ↗C, C, S

Low Shot Dark Prelude:

↗C, C, S, S

Revolution One: ↓C

Accel Roll: ↘C

Hi Double Accel: ↘C, C

Middle Double Accel:

↘C, ⇒C

Low Double Accel: ↘C,

↓C

Strong Knee: ⇒C

Long Hi Kick: ⇒C

Revolution: ↓C+D

Hi Double Revolution:

↓C+D, C

Low Double Revolution:

↓C+D, ↓C

Bury Flap: ↑↑

Climb Wall: (perto da parede, no ar) ↑S

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Hurricane Punch:

⇐↗↓↘⇒S

Extreme Death Finale: S,

S, ⇒C, S, ⇒S, ⇐↗⇒S

Wall Dive: (topo da parede) ↑S

DEFESA E ATAQUE

Inexistente

CORRIDA E ATAQUE

Running Straight:

(correndo) S

Running Tackle: (correndo)

S+D

Running Knee: (correndo) C

ARREMESSOS

Wall Throw: S+D

Wall Blaster: (perto da parede) S+D

Taghand Wall Crash: (de costas para a parede) S+D

Brain Buster: ↓S+D

Black Rainbow: ⇐⇒⇐S+D

Black Hole: (no ar) ⇐S+C+D

German Suprex: (costas do oponente) S+D

GOLPES DE CHÃO

Wrecking Dive: ↑S (destrói armadura)

Strike Stam: ↓C

SANMAN (THE MAD RIDER)

PERFIL

Idade: desconhecida
Sexo: masculino
Altura: 1,80 m
Peso: 132 kg
Especialidade: ataque com o corpo
Cenário: OLD ARMSTONE TOWN

GOLPES NO CORPO

Sanman Punch: S

1-2 Punch: S, S

1-2 Hammer: S, S, S

Sanman Punch Upper: S, ↘S

Boost Kick: S, ↘S, C

Sanman Punch & Kick: S, C

Low Punch: ↓S/S+D

Uppercut: ↘S

Double Upper: ↘S, S

Double Upper Peach:

↘S, S, C

Power Knock: ⇐⇒S

Double Power Knock:

⇐⇒S, S

Triple Power Knock:

⇐⇒S, S, S

Ignition Punch: ⇒S
Generater Punch: ⇒S, S
Fire Generater Punch: ⇒S, S, S
Atomic Generater Punch: ⇒S, S, S, S
Fusion Generater Punch: ⇒S, S, S, S, S
Sky Burner: ↖/↑/↗S
Sanman Hammer: ↑S
Jack Knife Throw: ↘S+D
Sanman Kick: C/C+D
Low Sanman Kick: ↓C
Middle Sanman Kick: ↘C
Rolling Sobat: ↑C
Middle Rolling Sobat: ↗C
Leg Through: ↓C+D
Peach Bomber: S+C+D
Double Peach Bomber: S+C+D, S+C+D
Power Hammer: ↓S+C+D
Double Power Hammer: ↓S+C+D, ↓S
Round Trip Hammer Throw: ↓S+C+D, ↓S+D
Sanman Flash: ⇒↔⇒↔S+C+D (destrói armadura)

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Elbow Smash: ⇒⇒S

DEFESA E ATAQUE

Block Bomber: ←C
1-2 Peach: S, S, C

CORRIDA E ATAQUE

Sanman Attack: (correndo) S
Running Seach Bomber: (correndo) C
Sliding Kick: (correndo) ↓/↘C
Hop Spin Kick: (correndo) ↑C
Running Jump Kick: (correndo) ↗C

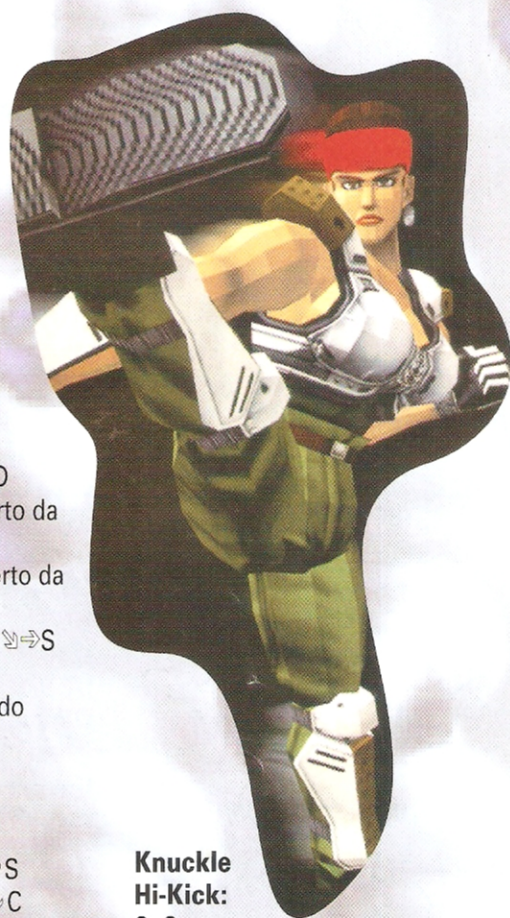
ARREMESSOS

Sanman Nice Can: S+D
Spark Scratch: (perto da parede) S+D
Taghand Wall Crash: (de costas para a parede) S+D
1-2 Crash: (perto da parede) S, S, S
Giant Swing: ←↘↓↘⇒S

Over Drive: ⇒↓↘↘↘←S+D
Full Over Drive: ⇒↓↘↘↘←S+D, ⇒←S+D
Final Over Drive: ⇒↓↘↘↘←S+D, ⇒←S+D, ⇒↓↘↘↘←S+D
Bear Hug: ⇒←S+D
Elephant Hug: ⇒←S+D, ←←S+D
Backbone Crack: ⇒←S+C+D
Pile Driver: ↘↘S+D
Sanman Bomb: (perto da parede) ←⇒S+D
Power Hunting: (perto da parede) ↘/↓S+D
Giant Swing: ←↘↓↘⇒S
Max Trip: ↓↘↘←⇒S
Willy Drop: (costas do oponente) S+D

GOLPES DE CHÃO

Peach Burger: ↑/↑S
Mega-ton Stamp: ↓C



Knuckle Hi-Kick: S, C
Combo Switch Upper: S, C, S
Two Hand Bash: ↘/↓⇒S
Low Knuckle: ↓S/S+D/S+C+D
Low Knuckle Spin: ↓S, C
Toss Uppercut: ↘S
Rising Uppercut: (ficando em pé) ↘S
Body Blow: ⇒S
Down Smash: ⇒S, S
Jump Hammer: ↑S
Smart Kick: C
Standing Hi Kick: (ficando em pé) C
Low Spin Kick: ↓C/C+D
Middle Spin Kick: ↘C
Cut Knee: ⇒C
Knee Launcher: (ficando em pé) ⇒C
Rolling Sobat: ↑C
Low Spin Up: ↓C+D, C
Double Low Spin: ↓C+D, C
Jane Flash: ⇒↔⇒↔S+C+D (destrói armadura)

JANE (THE LADY SOLDIER OF FIRE)

PERFIL

Idade: 18
Sexo: feminino
Altura: 1,68 m
Peso: 69 kg
Especialidade: combo com socos
Cenário: OBSERVATION DECK

GOLPES NO CORPO

Crap Knuckle: S
Double Crap: S, S
Bouble Crap Rush Kick: S, S, C
Low Spin Combo: S, S, ↓C
Triple Bash: S, S, S



FIGHTING VIPERS

HONEY/CANDY (THE COSTUME PLAY GAL)

PERFIL

Idade: 16
Sexo: feminino
Altura: 1,59 m
Peso: 40 kg
Especialidade:
"patadas"
Cenário: BAY SIDE

Climb Wall: (perto da parede, no ar) ↑S

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Power Smash: ⇒⇒S
Tornado Punch: ⇐⇐↓↓⇒⇒S
Crawl Tornado Punch: ⇒↓↓S
Wall Dive: (no topo da parede) ↑S

DEFESA E ATAQUE

Block Straight: ⇐S
Combo Block Straight: S, S, ⇐S

CORRIDA E ATAQUE

Running Knuckle: (correndo) S
Running Tackle: (correndo) S+D
Running Knee: (correndo) C
Sliding Kick: (correndo) ↓/↘C
Hop Spin Kick: (correndo) ↑C
Running Jump Kick: (correndo) ↗C

ARREMESSOS

Clinch Punch: S+D
Double Clinch Punch: S+D, S
Clinch Strike Knee: S+D, ⇒C
Wall Scratch: (perto da parede) S+D
Taghand Wall Crash: (costas para a parede) S+D
Combo Wall Scratch:

(perto da parede) S, S, S
Brain Buster: ⇐S+D
Fling Up Breaker: ⇒↓S+D
Clinch Knee: C+D
Clinch Knee Grab: ⇐⇐↓↓⇒⇒C+D
Super Combo Clinch Knee: ⇐⇐↓↓⇒⇒C+D, ↓⇒C
Wall Strike Knee: (perto da parede) C+D
Double Wall Strike Knee: (perto da parede) C+D, C+D
Combo Raid Knee: S, S, ⇒C
Break Neck Driver: (costas do oponente) S+D
Tiger Suplex: (costas do oponente) S+C+D

GOLPES DE CHÃO

Knuckle Butt: ↓S
Knuckle Dive: ↑/↑S
Spit Kick: ↓C



GOLPES NO CORPO

Cat Snap: S
Cat Butt: S, S
Snap Hi-Kick: S, C
Cat Scratch: S, S, S
Combo Cat Kick: S, S, S, C
Combo Low Kick: S, S, S, ↓C
Low Snap: ↓S/S+D/S+C+D
Low Punch Low Kick: ↓S, C

Cat Uppercut: ↘S
Honey Swing: ⇒S
Honey 1-2: ⇒S, S

Honey Triple: ⇒S, S, S

Rising Cat Upper: ⇒↓↘S

Knuckle Hammer: ↑S

Hi-Kick: C
Toe Kick: (ficando em pé) C

Toe Kick & Scorpion: (ficando em pé) C, C
Toe Kick & Somersault: (ficando em pé) C, ↗C

Toe Kick & Cat Heel: (ficando em pé) C, C+D
Low Kick: ↘/↓C

Double Low Kick: ↘/↓C, C
Leg Beat: ↘/↓C, C, C
Low Leg Beat: ↘/↓C, C, ↓C
Cat Tail: ↓C
Cat Tail & Hi: ↓C, C
Scorpion Attack: ↘C
Cat Summersalt Kick: ↗C

Rolling Sobutt: ↑C
Middle Rolling Sobutt: ↗C

Jack Knife Kick: C+D
Cat Borrow: ⇒⇒C+D
Peach Attack: S+C+D
Double Peach Attack: S+C+D, S+C+D

Honey Flash: ⇒⇐⇐⇐S+C+D (destrói armadura)
Climb Wall: (perto da parede, no ar) ↑↑S

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Cat Slap: ⇒⇒S
Dip the Leg: ↘↘S
Sit Kick & Punch: ↘C, C, ↓S
Wall Dive: (topo da parede) ↑S

DEFESA E ATAQUE

Block Slap: ⇐S
Block Bomber: ⇐C

CORRIDA E ATAQUE

Running Straight: (correndo) S/S+C
Running Tackle: (correndo) S+D
Running Peach Attack: (correndo) C
Sliding Kick: (correndo) ↓/↘C
Running Cat Somersault: (correndo) ↗C
Hop Spin Kick: (correndo) ↑C
Running Jump Kick: (correndo) ↗C

ARREMESSOS

Wall Throw: S+D
Back Wall Throw: ←S+D
Back Wall Rush: (perto da parede) S+D
Taghand Wall Crash: (de costas para a parede) S+D
Go to Heaven: ↗⇒S+D
Cat Wheel: ↓←S+D
Parlding Horse: ↗S (abre a guarda)
Fork Through: ↓S+C+D (abre a guarda)
Honey Aerial: (no ar) ←S+C+D
Back Suprex: (costas do oponente) S+D
Beriberi Check: (costas do oponente) S+C+D (abre a guarda)

GOLPES DE CHÃO

Ei: ↓S
EiEi: ↓S, S
EiEiEi: ↓S, S, S
EiEiEiEi: ↓S, S, S, S
EiEiEiEiEi: ↓S, S, S, S, S
Spin Landing: ↑/↑S
Spit Kick: ↓C

PICKY (THE SKATE BOARD FIGHTER)

PERFIL

Idade: 14
Sexo: masculino
Altura: 1,62 m
Peso: 50 kg
Especialidade: ataque com o skate
Cenário: UFO DINER

GOLPES NO CORPO

Boarder Punch: S
Double Boarder Punch: S, S
1-2 Coin: S, S, C

1-2 Toe Kick: S, S, ↓C
1-2 Toe & Hi Kick: S, S, ↓C, C
1-2 Upper: S, S, ⇒S
1-2 Upper Hi Spin: S, S, ⇒S, C
1-2 Upper Middle Spin: S, S, ⇒S, ⇒C
1-2 Knee: S, S, ⇒C
Combo Skipping Knee: S, S, ⇒C, C
Board Bash: S, S, S
Punch Coin: S, C
Combo Tail Kick: S, ↓C
Low Punch: ↓S/S+D/S+C+D
Low Punch Tail Kick: ↓S, C
Uppercut: ↘S
Upper Hi-Spin: ↘S, C
Upper Middle-Spin: ↘S, ⇒C
Overhead Board Bash: ↗↘S
Hopping Hammer: ↑S
Standing Knee: C
Knee & Hi-Spin: C, C
Rocket Missile: (de costas para a parede) ↗C
Toe Kick: ↓C
Toe & Hi-Kick: ↓C, C
Heel Drop: ↓C, C+D
Tail Kick: ↓C
Hi Spin Kick: ↓↘⇒C
Middle Spin Kick: ↘C
Step Knee: ⇒C
Coin: ↑C
Heel Drop 2: ↑↓C
Hopping Knee: C+D
Skipping Knee: (ficando em pé) ⇒C+D
Hip Press: (no ar) ↓S+C+D
Picky Flash: ⇒⇒⇒⇒S+C+D (destrói armadura)
Climb Wall: (perto da parede, no ar) ↑↑S

GOLPES DESTRUIDORES DE ARMADURA

Board Slap: ⇐⇒⇒S
Wall Dive: (topo da parede) ↑S

DEFESA E ATAQUE

Block Uppercut: ⇐S
Block Knee: ⇐C

CORRIDA E ATAQUE

Running Board Slap: (correndo) S/S+D/S+C
Running Knee: (correndo) C
Sliding Kick: (Dash) ↓/↘C
Flip Kick: (durante o Sliding Kick) C
Flip Low Kick: (durante o SLiding Kick) ↓C
Hop Spin Kick: (correndo) ↑C
Running Jump Kick: (correndo) ↗C
Dash Air: (correndo) S+C+D
Flip Kick: (durante o Dash Air) C
Flip Low Kick: (durante o Dash Air) ↓C

ARREMESSOS

Wall Throw: S+D
Wall Rush:

(perto da parede) S+D
Taghand Wall Crash: (de costas para parede) S+D
Wall Squash: (perto da parede) S, S, S
Overhead Cannon: ⇐⇒S+D
Fork Through: ↓S+C+D (abre a guarda)
Fork Through Kick: ↓S+C+D, ⇐C (abre a guarda e interrompe ataque)
Dead End Double Knee: (perto da parede) ⇐⇒C
Air Grab: (no ar) ⇐S+C+D
Flying Head Scissors: (no ar) ↓S+C+D
Back Suprex: (costas do oponente) S+D

GOLPES DE CHÃO

Maul Bash: ↓S
Flying Dolphin Attack: ↑/↑S
Foot Stamp: ↓C
Double Stamp: ↓C, C
Triple Stamp: ↓C, C, C



A NAMCO APOSTA NOS 9 LUTADORES DE SOUL EDGE PARA ESQUENTAR AS TELAS DO ARCADE



HEISHIRO MITSURUGI

- Kake: A
- Narabi Gake: A, A
- Tomoe Gake: A, A, A
- Kake Tsumuji: A, A, ↓A
- Kake Kagura: A, A, B
- Nie Barai: ←A
- Sune Tsumuji: ↗A
- Ogami: B
- Ogami Zuri: B, B
- Ogami Maki: B, B, A
- Maki Kagura: B, B, A, B
- Maki Tsumuji: B, B, A, ↓A
- Kaza Ana: ⇒B
- Nie Gazuri: ←B
- Utsuro Kazura: ⇒⇒B
- Keri: C
- Yoko Geri: ↘C
- Hajiki Zashi: ←C
- Hajiki Wari: ←C, B
- Inaho Maki: ↓C
- Inaho Gari: ↓C, B
- Oboro Kagura: A + B
- Homura Boe: ⇒⇒ A + B
- Sashi Fumi: ↓↘⇒
- Kaza Ana: ↓↘⇒B

PERSONAGEM SECRETO

Nos arcades japoneses, Hwang é um lutador secreto. Para acioná-lo, na tela de seleção, segure Start e não solte. Com o cursor em Mitsurugi (Siegfried) faça ↑↓. Agora, com o cursor em

- Suberi Awayuki: corra e C
- *Ayame Shigure: A + D
- *Hanare Korefuji: B + D
- *Sakaki no Hanamuke: por trás, A + D
- Contra Golpe: ←A + D
- Azenui: ↘B (com o inimigo caído)
- Critical Edge - Sanzu no Watashi: acerte A + B + C, ←↘↓↘⇒ B + C

SEUNG MINA

- Tougeki: A
- Rengageki: A, A
- Tougekishuu: A, C
- Rengashippujin: A, A, A
- Rengashippukyaku: A, A, A, C



Taki (Li Long) e ↑↑↓↓. Finalmente, em Rock (Voldo) e ↓↑↓↑. Os nomes entre parênteses são para o segundo jogador. Pronto, Hwang aparecerá.

- Rengatisoukyaku: A, A, A, ↓C
- Rengayoufujin: A, A, B
- Rengatenkyaku: A, A, C
- Touheirengaki: A, ⇒A
- Haitenheigeki: A, ⇒A, A
- Haitenheigekishuu: A, ⇒A, A, C
- Haitenheigekisoushuu: A, ⇒A, A, ↓C
- Sokuheigeki: ⇒A
- Heigekishuu: ⇒A, C
- Tenshizangeki: ↘A
- Dangeki: B
- Danshuujin: B, B

- Haitendanshuujin: B, B, B
- Sengadanshuujin: B, B, ↓A
- Rettenshi: B, A
- Mettenshi: B, ↓A
- Dangekishuu: B, C
- Sengeki: ⇒B
- Rensengeki: ⇒B, B
- Sentenshi: ⇒B, A
- Sengarengaki: ⇒B, ↓A
- Shindangeki: ←B
- Dangeki Bassaigi: ←B, ↓A + B
- Yougeki: ↘B
- Sokumenshuu: C
- Fukutosshuu: ↘C

MOVIMENTOS COMUNS

- A - golpe de espada (horizontal)
- B - golpe de espada (vertical)
- C - chute
- D - defesa
- ⇒ - dar um toque
- - direcionar
- * - arremessos
- ** - golpes indefensáveis
- Critical Edge - sequência de golpes (gasta barra de resistência da arma)⇒⇒ ou ←← - deslocamento rápido
- ⇒⇒ - correr
- ↓↓↓ ou ↓↑↑ - esquiva
- A (B) + ↑ (↑) - golpe de chão
- A (B) + D - arremesso
- D no instante do impacto do golpe - guard impact (deixa o inimigo vulnerável)

MODOS DE LEVANTAR

- D - acelera
- A ou B - golpe médio
- C - chute baixo
- direcional - rolar na direção

Kousoushuu: ←C
Katsumenshuu: ↵C
Kaitenshuu: ⇒→C
Kaitentchoushuu: ⇒→C, C
Kaitentchougekishuu: ⇒→C, C, C
Sentenshuu: corra e C
Senjinfunsaigi: A + B
Senjinrettenshi: A + B, ⇒A
Senjinzanbageki: A + B, ⇒A, B
Juusenshin: A + B, ⇒↵↵↵↵↵B
Embutoushuu: B + C
***Tchoutentai:** A + D
***Heishugairaku:** B + D
Dak kentou: por trás, A + D
Gaisaishuu: ↵C (com o inimigo caído)
****Sonshiki**
Youshinbassaigi: ↵A + B
Critical Edge - Sonshiki
Ougi Rendangi: acerte A + B + C, ←↵A + B

SIEGFRIED

Slash: A
Double Slash: A, A
Slash Cross: A, A, B
Slash Grounder: A, ↵A
Quick Spin Slash: ⇒A
Back Spin Slash: ←A



Sword Buster: B
Helm Divider: B, B
Armor Breaker: B, B, B
Break Kick: B, B, C
Buster Grounder: B, ↵A
Buster Spin Kick: B, C
Beasing Strike: ⇒B
Sky Splitter: ↵B
Head Butt: ←B
Double Head Butt: ←B, A
Triple Head Butt: ←B, A, B
Thrust: ↵B
Thrust Throw: ↵B, ←B
Fatal Dive: ←←B
Fatal Drive: ←←B, B
Dark Hi Kick: C
Dark Middle Kick: ↵C
Accel Kick: ↵C, C
Accel Head Upper: ↵C, C, B
Rising Slash: ficando em pé, A
Maelstorm: ficando em pé, A, A
Rising Kick: ficando em pé, C
Slidind Kick: corra e C
Drop Kick: corra e B + C
Spin Kick: A + C
Flying Edge: ⇒→A + B
Shoulder Charge: ⇒B + C
***Hilt Impact:** A + D
***Nightmare Slasher:** B + D
***Flap Jack:** pelas costas, A + D
***Up Toss:** ↵A + D
Stomping: ↵C (até 4 chutes), com o inimigo caído
****Earth Divide:** ↵↵⇒B
Critical Edge - Schtorm
Angrif: acerte A + B + C, ⇒↵↵B + C

ROCK ADAMS

Freeze Axe: A
Gale Axe: A, A
Typhoon Axe: A, A, A
Swing Cannon: A, B
Spinning Axe Kick: A, C
Grip Shot: ⇒A
Grip Stroke: ⇒A, A
Tornado Axe: ⇒A, A, A
Stroke Cannon: ⇒A, A, B
Cyclon Axe: ↵A
Axe Swing: ⇒→A
Tornado Spike: ⇒→A, B
Rock Split: B
Rock Assault: B, B

Rock Crusher: B, B, B
Rock Shot: B, A
Axe Volcano: ↵B
Bear Fang: ←B
Gravity Axe: ⇒→B
Rock Hi Kick: C
Rock Knee: ⇒C
Rock Middle Kick: ↵C
Kick Vortex: ↵C, A
Horizontal Sweep Kick: ↵C
Shoulder Tackle: ⇒→C
Land Slip Kick: corra e C
Sunrise Axe: agachado, A, B
Tidle Wave: ←A + B
***Rock Slam:** A + D
***Canyon Dive:** B + D
***Atomic Drop Maximum:** pelas costas, A + D
***Dead Fall:** ↵↵←B + D
***Dynamite Slam:** ↵A + D
Heel Kick: ↑C (com o inimigo caído)
Critical Edge - Grand Slam
Vortex: acerte A + B + C, ⇒↵↵↵↵↵A + D

LI LONG

Rinda: A
Senrin: A, A
Gekirin: A, A, A
Sourin: A, A, ↵A
Rinfuu: A, A, C
Sembi: A, A, ↵C
Juurin: A, A, ↵C, B
Tenga: A, B
Hombu: A, B, C
Honshuu: ←A
Fukusou: ↵A
Shuunetsu: ↵A, ↑B
Gageki: B
Raiga: B, B
Enga: B, B, B
Tenrin: B, A
Youfuu: B, C
Kikoku: ⇒B
Soukoku: ⇒B, B
Joshu: ↵B
Hasha: ↵B, B
Kyuusha: ↵B, B, B
Rairaku: ↵B
Kyoshuu: ↵B, A
Gekihou: ⇒→B
Fuushuu: C
Renfuu: C, C



Sajin: C, ↵C
Saen: C, ↵A
Kuushuu: ↵C
Shippu: ⇒→C
Retsubi: ↵↵⇒B
Tensha: ↵↵↵↵↵
Haishin: ↵↵↵↵↵B
Bakushin: ↵↵↵↵↵B, ←B
Soufuu: agachando, C
Jingaku: corra e C
Senmetsu: A + B
***Goutin:** A + D
***Nenbaku:** B + D
***Hairaku:** pelas costas, A + D
***Kashuu:** ←A + D
Resshin: ↵C (com o inimigo caído)
Critical Edge - Zesshou: acerte A + B + C, ⇒⇒A + B



Continua

SOUL EDGE



SOPHITIA ALEXANDER

Slide Blade: A
Slide Flow: A, A
Slide Stream: A, A, A
Slide Under Stream: A, A, ↓A
Slide Stream Kick: A, A, A, C
Slide Upper Heaven: A, A, B
Slide Angel Kick: A, A, C
Slide Under Kick: A, A, ↓C
Sword Splash: B
Rising Splash: B, B
Stardust Splash: B, B, B
Splash Shield Attack: B, B, A
Splash Under Stream: B, B, ↓A
Splash Under Kick: B, B, ↓C
Starlight Splash: B, B, A, B



Angel Arrow: ⇒A
Slide Mirage: ↘A
Reverse Mirage: ⇐A
Sword Shower: ⇐B
Upper Heaven: ↓B
Holy Hi Kick: C
Kick Duo: C, C
Parussia Kick: C, C, ↓C
Kick Paradisos: C, C, ↓C, ⇒C
Holy Middle Kick: ↘C
Tornado Low kick: ↘C
Angel Kick: ↗C
Angel SPiral: ↗C, A
Angel Fall: ↗C, B
Angel Summer: ↗C, C
Angel Step: ↓↘⇒
Angel Strike: ↓↘⇒B
Holy Step: ⇒↓↘
Light Bringer: ⇒↓↘B
Under Angel Arrow: avance agachando, A
Shield Smash: avance agachando, B
Floor Sweeper: corra e C
Tornado Hi Kick: A + C
***Sleeping Kick:** A + D
***Holy Cracker:** B + D
***Holy Driver:** B + D, ↓A + B + C
***Bottoms Up:** pelas costas, A + D
***Angel's Punishment:** ⇐A + D
Nasty Impale: ↘B (até 4 vezes), com o inimigo caído
Critical Edge - Fli Tis Fotias: A + B + C, ↓↘⇒ A + D

TAKI

Sakinuki: A
Sakigumi: A, A
Kumitoubatsu: A, A, A
Tatigawari: A, A, B
Shinobi Gawari: A, A, ↓C
Rappa: A, B
Kumi Rappa: A, B, C
Rettchuu: A, C
Retsu: ⇒A
Karestu: ⇒A, B
Jinretsu: ⇒A, B, B
Zanrestu: ⇒A, B, B, B
Shinobi Zuta: ↘A
Sakate Gaeshi: ⇒→A
Tatinuki: B
Tatigumi: B, B
Kumiseibatsu: B, B, B
Sakigawari: B, B, A
Kumitchuubatsu: B, B, A, C
Juujji: B, A
Juujigumi: B, A, C
Juujigake: B, A, ⇒C
Shinobi Juujji: B, A, ↓C
Dantchuu: B, C
Teppougake: ⇒→B
Tchuu: C
Rentchuu: C, C
Sanrentchuu: C, C, C
Suimentchuu: C, C, ↓C
Tchuumetsu: C, C, A
Shissatsu: ↘C
Shikkusatsu: ↘C, C
Shikkumessatsu: ↘C, C, C
Tentchuu: ⇒C
Katchuu: ⇐C
Senshintchuu: ↓C
Gekitchuu: ↓C, C
Makatsuha: ⇒→C
Kazaguruma: ↓↘⇒
Hayateguruma: ↓↘⇒B

Tatsumaki Guruma: ↓↘⇒B, C
Kama no O: ↓↘⇒C
Yaminade: ficando em pé, B
Yamishibari: ficando em pé, B, B
Hatiwari: ficando em pé, C
Kattchuu: corra e C
Tisentchuu: A + C
Uratentchuu: B + C
Sassabi Gaeri: ⇒→A + B
***Sotoba Gaeshi:** A + D
***Okuribi:** B + D
***Tsurube Otoshi:** pelas costas, A + D
Gakewatari: ↓↘⇐B + D
***Maikashigeri:** ⇐A + D
Mussassabi: ↘C (com o inimigo caído)
****Fuuma Ryuenken:** ⇒↘↓↘⇐B
Critical Edge - Fuuma Hyakkidan: acerte A + B + C, ↑↓B + C

VOLDO

Side Claw: A
Sizzles Claw: A, A
Excitatic Dance: A, A, B
Mute Scratch: A, B
Mute Slash: A, B, A
Trick Nail: A, ↓B
Side Claw kick: A, C
Step Claw: ⇒A
Blind Blade: ↘A
Blind Claw: ⇐A
Blind Spin: ⇐A, A
Rat Chase: ↓A (até 3 vezes)
Rat Chase Kick: ↓A, A, A, C
Rat Chase Kick 2: ↓A, C
Stampede Scratch: B (até 5 vezes)
Blade Nail: ⇒B
Stomach Slicer: ↘B
Hell Chop: ⇐B
Extasy: ↓B
More

Extasy: ↓B, B
Demon Elbow: ⇒→B
Shoot Hi Kick: C
Shoot Middle Kick: ↘C
Scorpion's Tail: ↘C
Praying Mantis: A + B
Gillotin Sizzles: ⇐A + B
Praying Cancer: ↓A + B
Gate Opener: ⇒→A + B
Gate Prayer: ⇒→A + B, C
Insane Flip: ⇒→A + B + D
Insane Trap: ⇒→A + B + D, C
Death Rose: A + C
Rolling Crazy: A + D
Wheel of Fortune: A + D, ↑B
Blind Dive: avance agachado, A + B
Immortal Velly: agache e A + B
Sliding Hook: corra e A
Suicide Dive: corra e C

***Spinning Umbrella:** A + D

***Nightmare:** B + D

***Sadistic Spider:** pelas costas, A + D

***Bloody Drill:**

↓ ↘ ⇒ B + D

Grave Digger: ↘A

(até 3 vezes)

Blind Turn: ↓ ↘ ⇐

Critical Edge - The Gear of Madness: acerte A + B + C,

↑ ↓ A + B

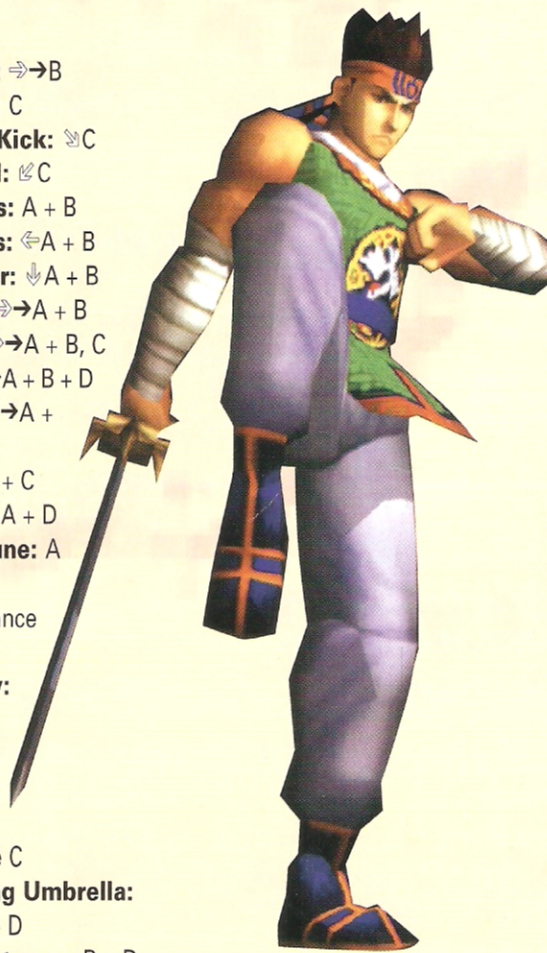
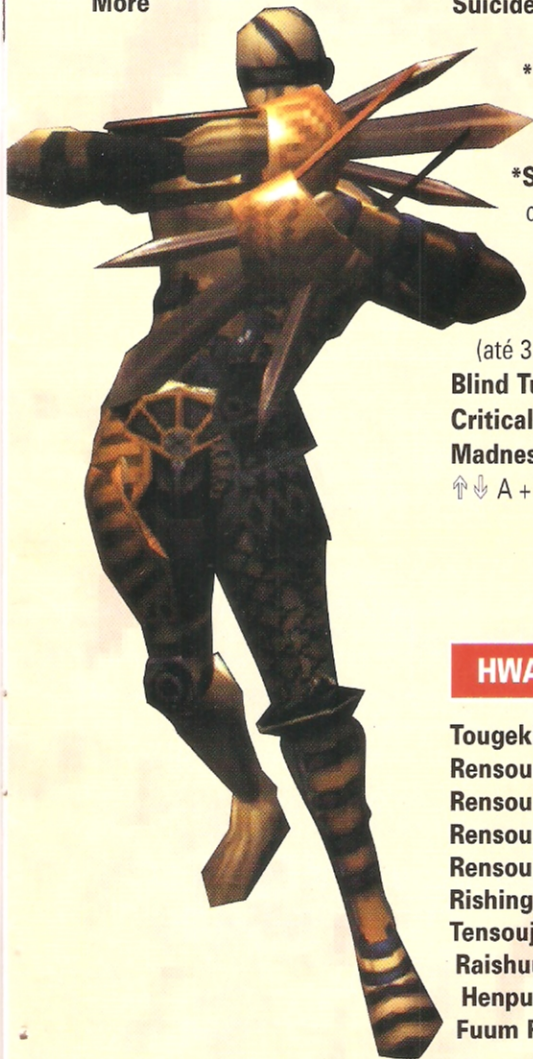
HWANG SONGYON

Tougeki: A
Rensougeki: A, A
Rensou Sempuujin: A, A, A
Rensou Tensoujin: A, A, ↓A
Rensou Shoutenkku: A, A, B
Rishingeki: ⇐A
Tensoujin: ↘A
Raishuujin: ↘A
Henpuujin: ↘A, A
Fuum Rampujin: ↘A, A, B

Dangeki: B
Shakunetsudan: B, B
Kounetsudan: B, B, A
Kounetsu Tensoujin: B, B, A, ↓A
Kounetsu Shoutenkku: B, B, A, B
Sengeki: ⇒B
Rikatsugeki: ⇐B
Shoutenkku: ⇒→B

Sokumenshuu: C
Rakutsuishuu: C, C
Fukutotsushuu: ↘C
Kousoushuu: ⇐C
Katsumenshuu: ↘C
Fukkenshuu: ↓C
Fukkenshuugeki: ↓C, B

Kaitenshuu: ⇒→C
Kaiten Tchoushuu: ⇒→C, C
Kaitentchougekishuu: ⇒→C, C, C
Soushuuten: A + B
Koumetsudan: ⇒→A + B
Kyuuho: ↓ ↘ ⇒
Kyuuhosengeki: ↓ ↘ ⇒B
Fushitsushuu: ficando em pé, C
Senshinsuu: corra e C
***Shuuretsu Koujinken:** A + D
***Tchouten Haimetsushuu:** B + D
***Kyuuushuu Zanshukeki:** pelas costas, A + D ou B + D
Tessaishuu: ↘C (com o inimigo caído)
Critical Edge - Fanshiki Kyuukoku Embugeki: acerte A + B + C, ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ B + C



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

PRA QUEM JÁ
ESTÁ NUM ESTÁGIO
AVANÇADO EM
TOSHINDEN 2, AÍ
VÃO OS GOLPES
SECRETOS E TODOS
OS MESTRES
DESTE JOGAÇO

GOLPES SECRETOS

EJI

Enjin Shuraha:
→↓↘→↓↘ + △

KAYIN

Rainbow Splash:
→↘↓←↙←→← + ○

RUNGO

Bakuretsu Daishizen:
↑↖←↙↓↘→ + ○

MONDO

Kyouryoku Jakou
Retsubu: →↖↑↖←→↘↓
+ ○

FO FAI

Domburiko: →↖↑↖← +
□ + ○

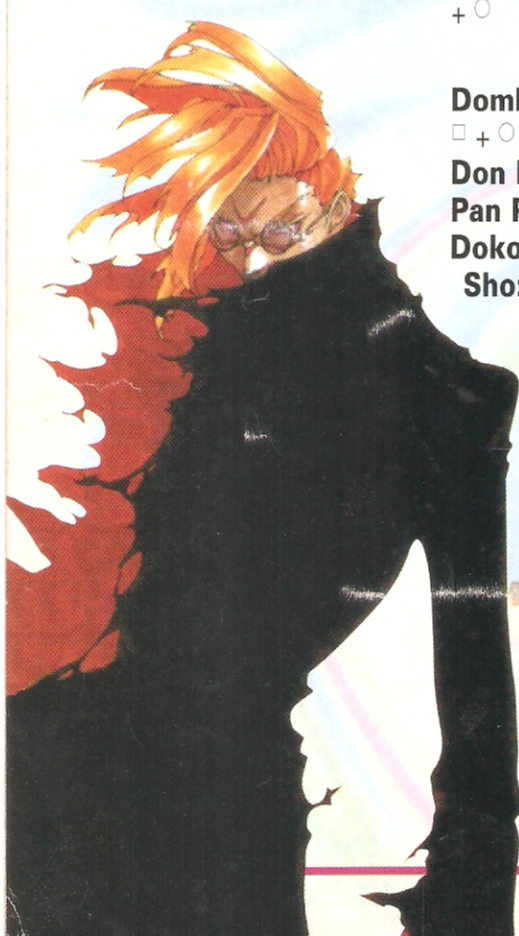
Don Don Pan Pan Don
Pan Pan: ○, □, X, △, →

Doko Doko Don Doko
Sho: ↓↘→←↙↓↘← + □

+ ○

DUKE RAMBERT

Angel Tears:
→↘↓↙←→↓↘ + △



GAIA

Igarashi: ↑↖←↙↓↘→ +

○

Maryuujin: ↑↖←↙↓↘→

+△

TRACY

Iron Mount Close:

←→+○+X

Brud Teak:

→↘↓↙←↖←+○

ELLIS

Stardust Night:

↘↓↙↓↘↖←+△

CHAOS

Jigoku Gouka:

→↘↓↙←↖←+□+○

Jigoku Ari:

→↘↓↙←↖↓↘+□+○

Jigoku Sanrou:

→↘↓↙←↖↓↘+□

+○

Jigoku Bakuha:

→↘↓↙←↖↓↘

+□+○

Jigoku

Funsai:

→↘↓↙←↖↓↘+□+○



TOSHINDEN 2

USE TODOS OS MESTRES

MÉTODO 1

Termine o jogo no nível 4 (não importa o número de continúes que você usou) no modo 1P Game. Na tela de seleção de personagens, leve o cursor para o "?". Aperte Select para facilitar a escolha de Uranus e Master. Em seguida, termine o jogo no nível 5 para você poder usar Sho e Vermillion.

MÉTODO 2

Na tela título, quando as palavras 1P Game, Full Battle, Etc. se movimentarem, aperte L1, L2, triângulo, R1, R2 e □, no controle 1. Se a cor do cursor mudar, a dica entrou. Você pode jogar com Uranus e Master. Em seguida, com as palavras em movimento, digite □, R2, R1, △, L2 e L1, no controle 2. Aí, é só jogar com Sho e Vermillion.

SHO

Rekkuzan: ↓↘→ + soco

Zetsumetsuzan: ↓↙← + soco

Hishozan: →↓↘ + soco

Shishozan: ←↓↙ + soco

Ryugekidan: ↘ + chute

Gekkosen: ↓↑ + chute

Senkougou: ↓↙← + chute

Suiseikyaku: ↓↙← + chute (no ar)

Jaseigyo: ↓↘→ + chute

Self Kill: ←↙↓↘↘↓↙↙← + △ + X

Fire Demon: →↘↓↙←↖←+○

*Hell's Gate: □ + △ + X + ○

**Banki Moushiken: →↘↓↙←↖↓↘+△

Obs: Os golpes marcados com "*" são os golpes overdrive. Os marcados com "***" são golpes fatais, que só podem ser acionados com a energia piscando

GOLPES

MASTER

Delete: →←→← + △

Shred: ←↙↓↘→ + soco

Erase (Anti-Aéreo): ↓↙← + soco

Erase (frontal): ↓↘→ + soco

Reset: →↓↘ + soco

*Armageddon: □ + △ + X + ○

**Last Judge: ↓↘→←↖↓↘→ + △

URANUS

Fire Hawk: →←→← + soco

Swap: →↓↘ + chute

Eagle Rage: ↓↘→ + botão

*Cocktrice: □ + △ + X + ○

**Phoenix:

↓↘→←↖↓↘→ + △

VERMILLION

Mega Boom: ↓↙← + soco

Acid Spit: →↓↘ + soco

*Peace Maker: □ + △ + X + ○

**Verm the Ripper: ↓↘→←↖↓↘→ + △





Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda,
Sônia R. Carvalho e
Vera Helena M. Gomes

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 28A - JUNHO DE 1996
EDIÇÃO ESPECIAL DE SUPER GAME POWER

REDAÇÃO

Editor Executivo: Marcelo Morales
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Roberto Alvarenga
Assistente de Arte: Karen Colosso
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Ricardo Ponsirenas (jogos), Maximilian Winter (texto)
Jornalista Responsável: Marcelo Morales

ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Sílvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistentes de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING

Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Assinaturas: Vicente Argentino
Circulação: Alberto Villanueva e Fernanda Danilevicz

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

Diretor responsável: João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** **Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.



SONIC THE FIGHTERS



inimido caído
Tail Throw: perto, ⇒⇐C + D
Dodge Snipe: S + C + D, S



SONIC DÁ UM TEMPO NESSA HISTÓRIA DE LIBERTAR ANIMAIS E CAI NA PORRADA



ESPIO

Espio Spin: ↓S
Tongue Punch: ⇒S
Espio Chop: ↘S
Long Tongue: ⇒⇒S
Dash Tongue: corra e S
Pull the Carpet: perto, S + D
Tongue Throw: perto, ⇒⇐S + D
Dodge Tongue: S + C + D, S



BARK

Gang!: ↓S, S
One Two Throw: S, S, S
Triple Scissor Punch: ⇒S, S, S
Impact: perto, S + D
Catch and Gang!: perto, ↓↓S + D
Giant Swing: perto, ⇐⇨↓⇒S + D
Barrier Walk: com o escudo, »»S + C + D
Dodge Punch: S + C + D, S



BEAN

Rolling Upper: ↘S
Woodpecker Attack: S, S, S, S
Throw Bomb: ⇒⇒S
Shoot Bomb: ⇒C
Dash Nose: corra e S
Nose Shot: perto, S + D
Super Attack: perto, ⇐⇒⇐S + D
Dodge Nose: S + C + D, S



KNUCKLES

Knuckle Glider: S + C
One Two Upper: S, S, S
Uppercut: ↘S
Body Dive: ↑S
Push Over: corra e S
Knuckle Special: perto, S + D, S, S
Step in: perto, ↓↓C + D
Dodge Punch: S + C + D, S



AMY ROSE

Magical Hammer: ↓S
Spin Hammer: ⇒S
Hip Attack: C + D
Hammer Dive: ↑S
Head Sliding: corra e S
Jump Over: perto, S + D
Point: ⇐⇨↓⇒S + D
Dodge Hammer: S + C + D, S



FANG

Rapid Snipe: ⇒S, S, S, S, S
Tail Combo: C + D, C, C
Spring Kick: ⇒⇒C
Super Cork: ⇒⇐⇒S
Horse Kick: corra e C
Tail Down Attack: ↓C com o



SONIC

Spin Attack: ↓S
Volley Toss: ↘S
Spiral Spin: ↓↓S
Dash Spin: corra e S
Head Spin: perto, S + D
Spin Dive: ↑S
Dizzy Spin: ⇒⇐⇒S
Dodge Spin: S + C + D, S



TAILS

Blade Dash: S + C
Blade Dash L: S + C, S
Blade Dash R: S + C, C
Scissor Punch: ⇒S
Step Dive: ↑C
Push Over: corra e S
Plane Crash: perto, S + D
Dodge Punch: S + C + D, S

Comandos Gerais

- S - soco
- C - chute
- D - defesa
- ⇒ - dar um toque
- - direcionar

SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !



O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

THE Best
play Here

Nintendo®
PLAYTRONIC

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !


**GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial
do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !**

Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS
Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327
Barra Funda - CEP 01137-010
Tel.: (011) 826-0022
Fax: (011) 826-1590
São Paulo - SP

The Future Is Now
SNK

Nova luta de ação da NEOGEO.
**"THE PATH OF THE WARRIOR
ART OF FIGHTING 3"**
◆ Pela primeira vez, NEOGEO utiliza "Motion Capture"
◆ Os lutadores atuais podem ser vistos como modelos de ação!
◆ Lançamento de "ULTIMATE K.O."—nocaute definitivo.



**THE PATH OF
THE WARRIOR**
ART OF FIGHTING 3

TM ©SNK 1996

究極の龍虎



**NEO
GEO**
MULTIMEDIA SYSTEM

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP: 04326-080, SAO PAULO, BRAZIL TEL: (55) 11-588-2300 FAX: (55) 11-588-2790