

シンソブシ

SUPER MOVES



SHIN  BUSHI

Editorial

Essa é mais uma edição da shinbushi home page.

Com agradecimentos e tudo mais.

As regras que seguem são house rules (regras caseiras) e não são oficiais, esse texto foi criado a partir de uma regra escrita por Guilherme Temporão (vocês já ouviram falar dele sim, foi o único que tirou nota dez no Brasil inteiro no provão de exames de qualidade do ensino superior em 2002), e nós, do meu grupo, já até usamos essas regras muito, então pode confiar que ela foi testada e funciona.

Aproveitando que está rolando uma pequena discussão na Mailling List de SF Brasileira e muitas idéias novas têm surgido, essas aqui ficam pra quem não tem ou não gostou muito de outras que provavelmente vocês irão (se já não encontraram) encontrar por ai.

A verdade é que hoje em dia eu não gosto muito dessa coisa de especiais (super moves), mesmo porque o jogo já tem furos o suficiente para se conseguir combos que tiram tanto quanto, mais ainda assim, para quem ainda quer regras de Super Moves, aí estão elas... Bom Apetite!

You can't give it up! Fight or die!!!

Victorious Rock!!!

Web Designer e Web Master

www.victoriousrock.hpg.ig.com.br

www.shinbushi.hpg.ig.com.br

shinbushi@ieq.com.br

victoriousrock@ieq.com.br

victor@sintese.org

SUPER MOVES

Super Moves ou Super Combos, são as últimas técnicas a serem usadas em qualquer caso, tais técnicas são consideradas o ápice de um estilo de luta, elas decidem quem ganha ou quem perde dentro e fora das arenas ou do circuito mundial.

Muitos Guerreiros mundiais desenvolveram suas próprias técnicas de Super Move, mas para isso todos eles demoraram muito e tiveram que empenhar todo seu "Ser" nessa tarefa. Basicamente falando, qualquer um que seja bem doutrinado e que se aplique bastante no desenvolvimento de um Super Move será capaz de fazê-lo.

Super Moves são essencialmente ligados ao espírito de combate do lutador, sua força de vontade, chi e etc... tudo isso somado acaba um dia explodindo numa nova forma de expressão destrutiva ou até mesmo curativa, muitos treinam suas vidas inteiras e não conseguem desenvolver nada, outros tem um dom intrínco e ainda há alguns que só passam a conseguir desenvolver tais habilidades quando em um momento de pressão ou perigo eminente.

Tais técnicas não são comumente ensinadas por mestres de qualquer estilo,

elas são continuamente ensinadas de forma instintiva, para que o aluno tenha apenas que ser capaz de desenvolvê-la naturalmente. Diferente do que pensam muitos, Super Moves, são técnicas secretas, algumas são lógicas, outras tão secretas que se escondem atrás do ódio e da morte. Na verdade existe uma fina e tênue linha entre essas duas realidades, técnicas secretas em poucos casos são passadas para um aluno comum ou para quem não tem responsabilidade para reter tais conhecimentos milenares.

Existem casos em que Super Moves não passam de uma grande concentração de energia lançada contra opositores. Mas Super Moves não se limitam ao Chi ou ao físico, Super Moves são um condensado de tudo e cabe ao retentor dessa técnica aplicá-lo na hora certa, pois se por um lado um super move é decisivo caso haja contato com seu alvo, se não houver também, pois a maior debilidade do Super Move é que esvai quase totalmente seu usuário, podendo ser usado assim poucas vezes. Realmente, esse é o maior problema das técnicas de Super Moves, até mesmo o maior dos mestres conhecidos na face da terra não foi capaz de desenvolver técnicas contra esse mal causado no uso do Super Move.

SUPER MOVES

Super Move nada mais é que um combo executado num mesmo turno graças a força de vontade do lutador. Para se aprender ou desenvolver um super combo é preciso que acima de tudo o narrador aceite tal combinação. Essa manobra se baseia sempre na técnica relativa de seu uso, Super Moves híbridos são dificilmente encontrados e podem ser considerados impossíveis de execução, já que o lutador deve estar concentrado numa exata combinação derivada de uma certa técnica. Para que o lutador comece a desenvolver o super move é preciso que ele tenha a técnica referente no mínimo 3 e sempre esportes no mínimo 3 (ex: o Ryu se baseia em focus para executar seu vacuum Fireball e sagat em chute para executar seu Tiger Genocide), o número de

manobras compactadas num super move é igual também ao nível da técnica referida (focus: 5 = cinco manobras de focus) e claro o número de manobras será igual ao número de verificações. Nenhum super move acumula para Dizzy, a menos que seja dito que isso ocorrerá (assim como no tradicional combo).

Para que não restem duvidas sobre super combos, não necessariamente um super move é executado num mesmo turno, mas após o primeiro "hit" acertar o oponente, a velocidade com que a manobra é executada é tão rápida e continua, que desta forma é considerado um movimento único, assim como num soco, o movimento vai desde o esticar do braço até o recuar do mesmo.

Conclusões:

Primeira Etapa: Pré-requisitos

1. É necessário ter no mínimo técnica (3) e ESPORTES (3) para conseguir assimilar a seqüência de manobras.
2. Todo Super Move tem um número de Verificações/Manobras igual ao nível da técnica referente.
3. Todo Super Move é de difícil aprendizado portanto capriche na história e convença o narrador. |^_^|

Segunda Etapa: Aprendendo sua Super Move

1. Escolha (número de manobras igual a técnica) as manobras que deseja.
2. Multiplique o Número de manobras por quatro (x4).
3. Some o custo de pontos de poder das manobras;
4. Some o custo total de ki e adicione ao total já obtido;
5. Divida tudo pelo número de manobras que fazem parte do Super Moves
6. O resultado é igual a meses que você vai demorar para aprender sua Super Move

Exemplo:

Guilherme, jogando com Balrog, deseja adquirir um super move de Dashing Punch to Dashing Punch to Dashing Punch to Turn Punch. Ele agora multiplica o número de manobras por 4 ($5 \times 4 = 20$). Após isso, ele soma o custo das manobras a esse total ($4 + 4 + 4 + 4 + 20 = 40$). Ele agora soma o custo de CHI ao total ($5 + 40 = 45$) e, finalmente, divide tudo pelo número de manobras que fazem parte do combo ($45 : 5 = 9$). Após nove meses de treino Balrog adquire um Super Move DEVASTADOR que ajudou muito a despertar o lado sádico de Guilherme.

Guilherme: HEHEHEHE!!!

Sistema: Todas as verificações são efetuadas no mesmo turno para efeito de jogo o que não é realmente aplicável em certos casos, se você não Bloquear a primeira verificação: SAY GOODBYE! O super Move não acumula para DIZZY automaticamente. O Super move deve ser aprovado pelo Narrador. Uma vez começado, o Super Move não pode ser interrompido por ninguém, nem pelo usuário. (!!!) Um super move é tratado como uma manobra e não como várias em seqüência (combo). Tudo que se pode fazer depois de se aplicar um super move é Bloquear (manobras especiais de block não são aceitas). O efeito da ultima manobra será o efeito final de um S. Combo, logo se houver um knockdown (ou qualquer outra coisa como anti-aéreo etc...) ao final... Cada hit terá automaticamente (-1) em dano por hit, um super move de 5 hits tem em seu modificador de Dano consecutivamente e proporcionalmente (-1, -2, -3, -4...). Derrotar um oponente com um Super Move garante dois Pts de Glória temporários. Alguns tipos de sistemas serão listados a seguir:

Shadow Enhancement: Quando uma manobra concentra mais de uma num mesmo turno. Acarretando mais de um hit no mesmo. Seu nome vem daquela visão que temos no jogo, quando varais "sombras" do mesmo personagem parecem ajuda-lo.

Combo Enhancement: Um combo que é feito de apenas uma vez, caso mais clássico de super move.

S & C Enhancement: Super Move onde se encontra tanto o sistema Shadow quanto o Combo, Também muito comum.

O Custo: O Custo é uma parte interessante do super move. Ele nada mais é que o acumulo de custos das manobras + 1 de força de vontade.. nada muito complicado.

Velocidade: A velocidade é igual a todas as velocidades somadas e divididas pelo numero de manobras + destreza - 2.

Dano: Total em verificações. -1 por hit.

Movimento: O movimento é determinado com a soma de todos os modificadores dividido pelo numero de manobras + esportes.

Custo: custo total das manobras somados + 1 Força de Vontade(veja acima)

Velocidade: -2 (veja a descrição)

Dano: (veja a descrição)

Movimento: (veja a descrição)

Nova manobra especial

Super Cancel

Pré-requisitos: raciocínio 5, esportes 4.

Pontos de poder: qualquer estilo 6

Descrição: Super cancel é uma estratégia, ele não tem nenhum efeito devastador, ou tão menos uma descrição de uma manobra genial digna de um malabarista. Mas o Super Cancel serve como um enhance move. Caso o jogador esteja aplicando qualquer manobra e ele queira cancelar ela para um super move isso será possível, basta que essa situação corra nas seguintes circunstâncias.

Para Super cancelar de uma manobra pra um Super Move, a manobra que vai ser cancelada deve ser de múltiplos acertos e para super cancelar ela deve ter pelo menos acertar um de seus "Hits", para então entrar em ação a carta de Super Cancel.

Sistema: Após super cancelar uma manobra o Super Move ocorrerá no próximo turno, com um modificador de -2 em velocidade. Ele pode ser usado em qualquer circunstância (aéreo, anti-aéreo e etc.), desde que o super move seja antecedido de uma manobra de acerto múltiplo, ele também pode ser usado na finalização ou no decorrer de um combo move (combos normais). É estritamente proibido super cancelar de um super move pra um super move. E o mais importante ao usar um super cancel é preciso declarar ele antes de seu uso, junto da manobra de múltiplo acerto.

Custo: 2 força de vontade

Velocidade: -2 no próximo turno (veja a descrição)

Dano: nenhum

Movimento: nenhum

Exemplos de Super Moves

A seguir uma lista de Super Moves que servem como exemplos para a criação de novos Super Moves, eles são os super Moves dos Guerreiros Mundiais como eram no Primeiro jogo onde eles são vistos, no Super Street Fighter 2 Turbo.

CRAZY BUFFALO

ou

DASHING UPPER CUTS

ou

FRENZY

ou

MAD DASH (Balrog)

Pré-requisitos: Soco 5, Esportes 3, Dashing Punch.

Descrição: Existe uma certa controvérsia sobre essa manobra, em algumas versões Balrog termina seu super move com um D. Uppercut, porém no original (Árcade) era da forma que será descrita a seguir. Qualquer dúvida aconselho que procure um bom emulador de CPS-2 e a rom do Super Street Fighter 2 turbo.

Balrog desenvolveu esta incrível seqüência para acabar com seus adversários de apenas uma vez, ele desfere cinco Dashing Punches seguidos.

Sistema: Esse caso de Super Move se aparenta muito com um Combo normal, ele é uma seqüência de manobras de forma interrupta.

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 5 x Dashing Punch

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

GRAND SHAVE ROLL (Blanka)

Pré-requisitos: Esportes 5, Rolling Attack, V.Rolling Attack.

Descrição: Toda regra tem seu "Break Flow", no caso de super moves, essa exceção ocorre com toda manobra de esportes, esportes é sempre um pré-requisito em qualquer que seja o super move, mas no caso de esportes apenas será o mesmo. Esse Super Combo é um bom exemplo de combo não só em apenas um turno, como também de uma veloz seqüência de manobras.

Blanka executa apenas dois movimentos (Rolling Attack para Vertical Rolling Attack), porém o que passa despercebido para olhos comuns é que na execucao do primeira manobra Blanka acerta o seu oponente três vezes(!!!) e em seguida o acerta duas vezes quando sobe em seu golpe vertical.

Sistema: O Grand Shave Roll é tratado como um combo, seu primeiro hit concede três verificações e seu segundo hit duas.

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 3x R. Attack + 2x V. R. Attack

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

SPIN DIVE SMASHER (Cammy)

Pré-requisitos: Esportes 5, Chute 4, Cannon Drill, Fly Thrust Kick.

Descrição: Esse caso é idêntico ao de Blanka, Cammy começa seu movimento com um poderoso Cannon Drill, seus oponentes conseguem ver nitidamente varias "Cammys" fazendo o seu movimento e termina jogando o infeliz longe terminando com um F. T. Kick.

Sistema: Cammy executa dois movimentos, o primeiro acerta 3 vezes o segundo 2 vezes.

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 3x C. Drill + 2x F. T. Kick

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

THOUSAND BURST

ou

LIGHTNING STRIKE (Chun Li)

Pré-requisitos: Chute 5, Esportes 3, Lightning Leg

Descrição: Esse é outro caso relativo a controvérsia, muitos acham que seria apenas um caso de juntar vários Lightning legs, mas pensem no dano que isso agravaria num oponente... [O_o]-Inconcebível !!!... depois basta uma pequena observação que se nota que não é bem assim. Chun-li na verdade aplica um Foward seguido de um RoundHouse para aí sim aplicar seu Lightning Leg. Seu Foward acerta 2 vezes, seu RoundHouse mais 2 e seu Lightning Leg... bom se você sobreviver até esse ponto vai sofrer muito...heheheh!!!!

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 2x Foward + 2x Round House + Lightning Leg

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

YOGA INFERNO (Dhalsim)

Pré-requisitos: Focus 5, Esportes 3, Yoga Flame

Descrição: Não haveria nome mais apropriado, Yoga Inferno traduz tudo o que você pode esperar ao ouvi-lo, Dhalsim concentra todo o poder que pode em um Yoga Flame gigantesco!!!

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 5x Yoga Flame

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

SABOT CARNIVAL

ou

CARNIVAL HOOK KICK

ou

QUADRUPLE ROLLING SABOT KICK (Dee Jay)

Pré-requisitos: Chute 4, Esportes 3, Double Dread Kick

Descrição: Dee Jay, conhecedor nato da musica e do KickBox, desenvolveu uma técnica que mais parece um acorde, uma manobra após a outra. Incrivelmente ele aplica rapidamente Quatro devastadores Double Dread Kicks dois de cada vez.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 2x Double Dread Kick + 2x Double Dread Kick

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

SUPER KILLER HEAD RAM

ou

DOUBLE TORPEDO

ou

DOUBLE GHOST (E. Honda)

Pré-requisitos: Esportes 3, Flying Head Butt

Descrição: Talvez um dos mais simples Super Move existentes no circuito. E. Honda numa velocidade incrível somente visto nele em seus Hundred Hand Slap aplica dois F. H. Butts seguidos. Sendo que o segundo parece mais violento que o primeiro.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 1x Flying Head Butt +2x Flying Head Butt

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

BLAZING REKKA KEN

ou

GRAND BLAZING-FLAME PUNCH

ou

REKKUUKYAKU (Fei Long)

Pré-requisitos: soco 5, Esportes 3, Rekka Ken

Descrição: Fei Long desenvolveu essa Técnica após muitos anos de treinamento com seu já muito poderoso Rekka Ken. Ele consegue aplicar no mesmo tempo em que aplica seu Rekka Ken normal, aplicar um Rekka Ken devastador em seu lugar. Muitos dizem conseguir ver a alma de Fei Long através de seu Blazing Rekka Ken.

Sistema: O caso do Rekka Ken é muito particular... ele é aplicável a qualquer manobra de múltiplos acertos. Cinco acertos por cada soco do Rekka Ken há de se convir que seria desequilibrador. Por isso, é preferível que invés disso se assuma que um Rekka Ken já tem três verificações e apenas os pontos excedentes de soco contem para implementação de mais manobras, isso porque o Rekkuukyaku é somente baseado em uma manobra de múltiplos acertos.

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 2x 1º soco +2x 2º soco +3º soco

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

DOUBLE SOMERSAULT KICK

ou

DOUBLE SLASH KICK (Guile)

Pré-requisitos: Chute 5, Esportes 3, Flash Kick

Descrição: E pensar que Guile demorou algum tempo para aperfeiçoar seu Flash Kick, e que as vezes caia até mesmo de cabeça (será que por isso que seu cabelo é da maneira que é) ao tentar pular chutar e cair em pé. Hoje ele aplica dois Flash Kicks rapidamente e acabou criando o Double Slash Kick. Ele concentra 2 Flash Kicks no primeiro e 3 no segundo.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 2x Flash Kicks +3x Flash Kicks

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

KNEE PRESS NIGHTMARE (M. Bison)

Pré-requisitos: Chute 4, Esportes 3, Scissor Kick

Descrição: O senhor do mal, M. Bison, desenvolveu o Knee Press Nightmare para literalmente dançar em cima de seus oponentes e humilha-los mais ainda. Numa velocidade Frenética, ele desfere 2 Scissor Kicks e aproveita cada movimento de um para aplicar dois.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 2x Scissor Kick + 2x Scissor Kick

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

VACUUM FIREBALL

ou

SHINKUU HADOUKEN (Ryu)

Pré-requisitos: Focus 5 Esportes 3 Fireball

Descrição: O Vacuum Fireball é a concentração de vários Fireballs, no caso de Ryu ele concentra 5 fireballs em apenas 1 projétil. Uma verdadeira descarga de chi puro e concentrado capaz de derrubar até mesmo o mais resistente dos oponentes!!!

Sistema: O V. Fireball é um projétil e deve ser tratado como tal.

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular.

Dano: 5x Fireball

Movimento: Calcular

RISING DRAGON BREAKER

ou

VIOLENT DRAGON PUNCH

ou

DOUBLE DRAGON

ou

SHORYUREPPA (Ken)

Pré-requisitos: Soco 5, Esportes 3, Flaming Dragon Punch

Descrição: Ken Masters, não ficou apenas conhecido por sua arrogância em batalha e ferocidade, O Grande Tigre do Karate ficou conhecido por sua seqüência flamejante... O Shoryureppa. Por apenas alguns instantes Ken parece se tornar 2 ou 3 pessoas, e alveja seu oponente com dois Flaming Dragon Punches, por um momento Ken estende seu Chi e acerta seu oponente duas vezes no primeiro e três vezes no segundo.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 2x Flaming Dragon Punch + 3x Flaming Dragon Punch

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

TIGER GENOCIDE (Sagat)

Pré-requisitos: Chute 5, soco 4, Esportes 3, Tiger Knee, Dragon Punch

Descrição: Nada mais assustador do que ver um homem ser reduzido a migalhas com o Tiger Genocide. Como sempre, o impiedoso Sagat, demonstra seu desleixo a vida humana e sua força de combate ao usar desta artimanha. Ele aplica um poderoso Tiger Knee seguido de um nada menos poderoso Dragon punch. No primeiro momento o oponente é acertado três vezes pelo T. Knee e no segundo duas vezes pelo D. Punch.

Sistema: Esse é mais um caso particular. É o que podemos chamar de Super Moves Híbridos. Eu recomendo bom censo, pois seria muito difícil equacionar uma regra para tal, para se criar um super move híbrido é preciso que um técnica se encaixe na outra. Com chute 5, Sagat usa três hits num primeiro golpe (chute), o segundo golpe é de soco... para cada hit introduzido é preciso ter 2 da outra.... ex: sobram 2 de chute, 4 de soco = a mais duas manobras de soco... nada muito complicado.

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 3x Tiger Knee + 2x Dragon Punch

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

DOUBLE MEXICAN TYPHOON

ou

DOUBLE DUNK (T. Hawk)

Pré-requisitos: Apresamento 5, esportes 3, Storm Hammer

Descrição: T. Hawk já era conhecido por sua esmagadora técnica Storm Hammer, mais em nome de seus Totens, ele precisou criar algo mais mortal, então ele treinou um pouco e invés de aplicar a técnica apenas uma vez, ele passou a aplica-la duas vezes seguidas.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 1x Storm Hammer + 1x Storm Hammer

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

ROLLING IZUNA DROP (Vega)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 3, Choke throw

Descrição: O espanhol sanguinário Vega, mostra cada vez mais seu lado negro. Após aperfeiçoar seu Choke Throw, quis ilustrar ainda mais sua superioridade diante seus oponentes. De forma Graciosa ele se lança ao ar e seguidamente aplica três Choke Throws... Simplesmente Mortal!!!!

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 1x Choke Throw + 1x Choke Throw +1x Choke Throw

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra

FINAL ATOMIC BUSTER (Zangief)

Pré-requisitos: Apresamento 4, Esportes 3, Back Breaker, Spinning Pile Driver

Descrição: Tão perigoso quanto a foice e tão duro quanto o velho martelo, Zangief desenvolveu uma forma de esmigalhar seus oponentes, ele tão rapidamente quanto ninguém imaginava, aplica um doloroso Back Breaker e sem largar o oponente volta a aplicar outro para acabar de quebrar o pescoço do pobre coitado... ao final, como se já não bastasse, ele simplesmente ainda sem largar o desgraçado e agora quase sem forças, pula aplicando o Spinning Pile Driver. E como num verdadeiro pilão esmaga seu oponente contra o chão.

Sistema:

Custo: Calcular

Velocidade: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra.

Dano: 1x Back Breaker + 1x Back Breaker + 1x Spinning Pile Driver

Movimento: Calcular seguindo como parâmetro a primeira manobra