

Curso Street Fighter V – Arcade Edition

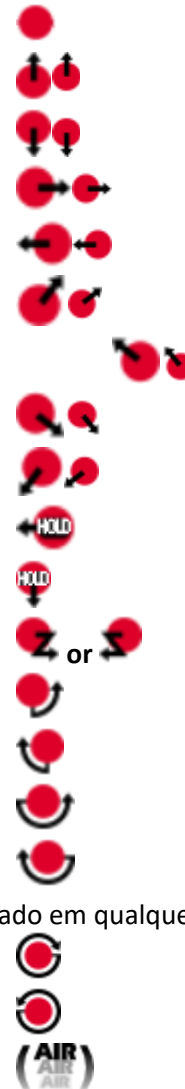


Glossário

Controles e Botões

Command → Direcional/Manche:

- **Neutral (n.)** → Manche centralizado →
- **Up (u.)** → Direcional para cima →
- **Down (d.)** → Direcional para baixo →
- **Right | Forward (f.)** → Direcional para direita →
- **Left | Back (b.)** → Direcional para a esquerda →
- **Up+Forward (uf.)** → Diagonal superior direito →
- **Up+Back (ub.)** → Diagonal superior esquerdo →
- **Down+Forward (df.)** → Diagonal inferior direito →
- **Down+Back (db.)** → Diagonal inferior esquerdo →
- **Hold Back** → Segurar o direcional para trás →
- **Hold Down** → Segurar o direcional para baixo →
- **Dragon Punch (DP)** → O famoso Shoryuken →
- **Quarter-Cicle Forward (QCF)** → O Fireball (FB) →
- **Quarter-Cicle Back (QCB)** → O Tatsu →
- **Half-Cicle Forward** → O 180ª Forward →
- **Half-Cicle Back** → O 180ª Back →
- **Cicle Forward (CF)** → 360ª Forward*, ele pode ser iniciado em qualquer direção, mas deve terminar de onde começou →
- **Cicle Back (CB)** → O 360ª Back →
- **Air** → Enquanto no ar (devido aos pulos) →
- **Standing (st.)** → Parado em pé ou posição neutra.
- **Crouch (cr.)** → gachado, segurando o direcional para baixo.
- **Jump** → Pulando, também referenciado como Air (já visto acima).



Golpes:

- **Light (L)** → Ataque fraco/Leve;
- **Medium (M)** → Ataque médio;
- **Heavy (H)** → Ataque Forte/Pesado;
- **+** → Deve ser feito ao mesmo tempo;
- **-** → Deve ser feito um por vez, ele pode ser substituído pela vírgula;
- **▶** → Quando o golpe é linkado (link);
- **▶▶** → Quando o golpe é linkado em um super;
- **X** → Quando o golpe é cancelado com um especial;
- **XX** → Quando o golpe é cancelado em um super.

Botões:

- **Punch (P)** → Qualquer botão de soco →
- **PP** → Pressionar 2 botões quaisquer de soco →
- **PPP** → Pressionar os 3 botões de soco →
- **Hold P** → Segurar o botão de soco →
- **Kick (K)** → Qualquer botão de chute →
- **KK** → Pressionar 2 botões quaisquer de chute →
- **KKK** → Pressionar os 3 botões de chute →
- **Hold K** → Segurar o botão de chute →
- **Block (BL)** → Bloquear/Defender →
- **Tap** → Pressionar mais vezes o botão →
- **Jab** → Soco fraco → Light Punch (LP) →
- **Strong** → Soco médio → Medium Punch (MP) →
- **Fierce** → Soco forte → Heavy Punch (HP) →
- **Short** → Chute fraco → Light Kick (LK) →
- **Forward** → Chute médio → Medium Kick (MK) →
- **Roundhouse** → Chute forte → Heavy Kick (HK) →



Especiais;

- **EX** → Especiais que utilizam uma barra →
- **CA** → Critical Art, utiliza 3 barras de EX →
- **V-GRD** → Uma barra de V-Guard →
- **V-TRG** → V-Trigger que utilizam 2 barras de V-GRD →



- **V-TRG** → V-Trigger que utilizam 3 barras de V-GDR →
- **V-TRG 1** → V-Trigger 1 →
- **V-TRG 2** → V-Trigger 2 →
- **V-TRG Action** → Golpes|Combos|Especiais que tem que acionar o V-Trigger antes →

