

ação
games
pocket

Vença todas em

**Street
Fighter
Zero 3**

12384/1



R\$ 1,00



EDITORA  **Abril**

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina



DIVISÃO JOVEM

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Noelly Russo
Editora: Mônica Pina
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Alexandre Jubran (ilustração de capa)

APOIO EDITORIAL

Depto. de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS

Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

 **Abril**

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Ser fã de videogame hoje não é fácil. Há menos de 20 anos, havia poucos jogos e os que existiam eram pouco sofisticados, com gráficos pobres e nenhuma história.

Hoje a coisa é muito diferente. O universo dos jogos influencia o cinema, os quadrinhos, a literatura... Está por todos os lados, se mistura com tudo. Muitos jogos são inspirados em filmes e mesmo em livros.

Além disso, os roteiros dos jogos estão cada vez mais elaborados. São histórias escritas com participação de profissionais, como cientistas, esportistas, escritores, policiais e especialistas em geral.

Por isso, para ser um fã de game hoje não basta jogar bem. É preciso ler, ir ao cinema, conhecer alguns HQs e até mesmo um pouco de ciência!!!

Para ajudar você a saber o que existe sobre os jogos além dos cartuchos, a coleção Ação Games pocket traz pequenas

reportagens e sugestões de coisas para aproveitar ainda mais sua diversão preferida.

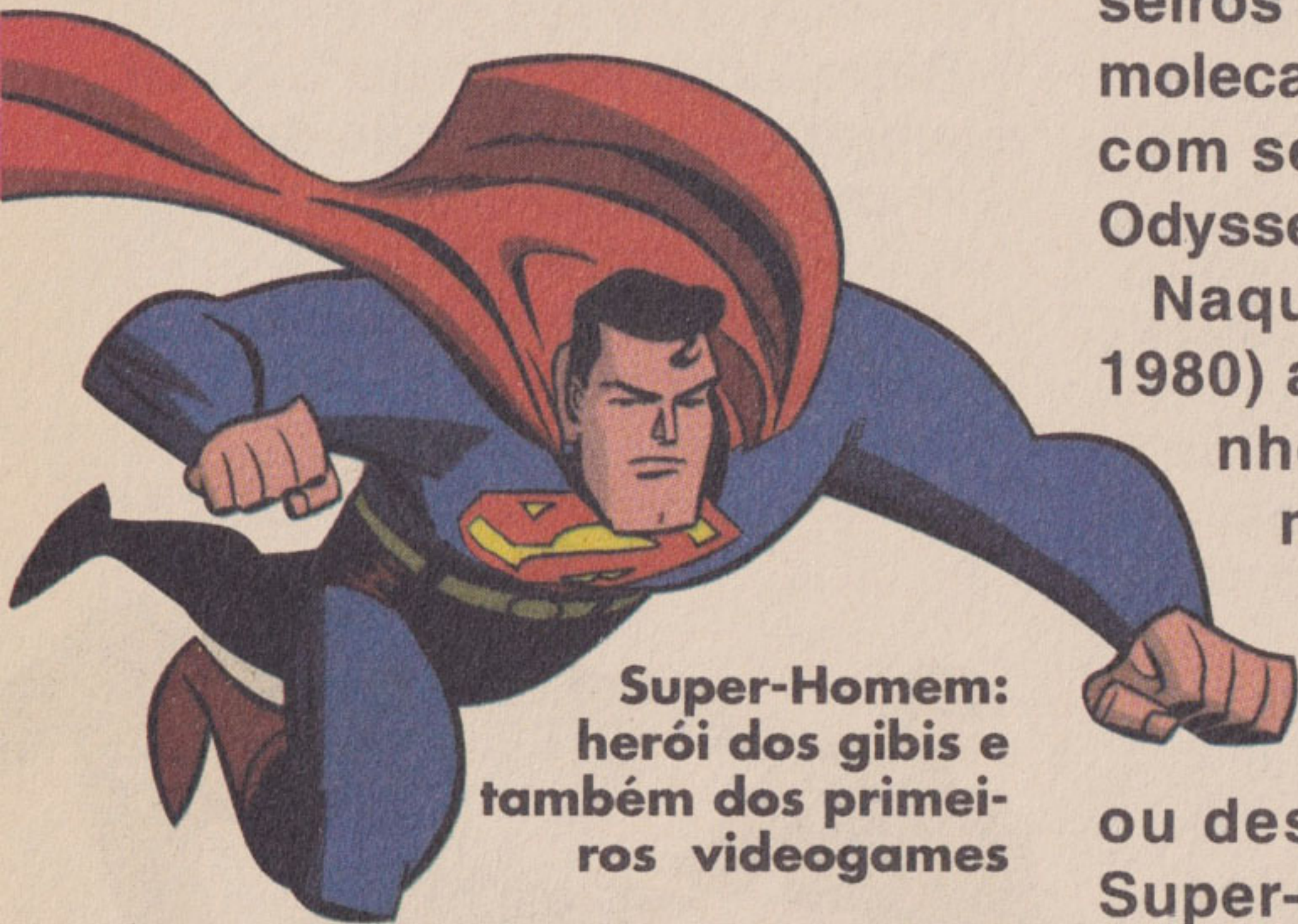
Depois das reportagens, você encontra a republicação de roteiros da Ação Games. Cada um deles mostra como os games são parte da cultura pop que está por aí.

Divirta-se!

Redação Ação Games



Se liga nos quadrinhos!



Super-Homem:
herói dos gibis e
também dos primei-
ros videogames

Se você acha que quadrinhos e videogames não tem nada a ver um com o outro, preste bem atenção... Você pode estar enganado

Como você já deve saber, Lara Croft saiu dos games e foi parar nas páginas dos gibis, enquanto os X-Man fizeram o caminho inverso, certo?

Isso acontece desde a época do Atari, console de 8 bits que popularizou os videogames caseiros e disputou a atenção da molecada da época “pau-a-pau” com seus rivais, o Dactari e o Odyssey.

Naquele tempo (meados de 1980) a influência dos quadrinhos e dos desenhos animados sobre os games era muito maior do que hoje. Dificilmente um jogo virava quadrinho ou desenho animado, mas o Super-Homem, o Homem-Aranha e Popeye (um personagem originalmente criado para os quadrinhos), já davam seus “pulinhos” nos jogos.

Evolução

O tempo foi passando, os games foram evoluindo, passaram a influenciar na criação de desenhos, quadrinhos e até fil-

mes e os gibis tiveram que acompanhar o padrão visual da garotada, que está cada vez mais ligada em jogos.

Além disso, hoje em dia, as empresas que produzem histórias em quadrinhos se utilizam de recursos computadorizados na produção e colorização da maioria das histórias, o que deixa cada vez mais os gibis com um visual parecido com o dos games. Ângulos de câmera inusitados, cenas de ação ininterruptas e porrada, muita porrada... São as semelhanças mais fáceis de perceber entre as duas formas de diversão.

Tá na dúvida?

Se você duvida é só conferir as revistas de personagens como Batman, Super-Homem, X-Man, Homem-Aranha e Spawn, só para citar os que já tem seus jogos lançados.

Além disso, espere para ver lançamentos especiais como “Witchblade e Tom Raider II” (previsto para julho); Batman 3D (com “oclinhos” e tudo, em setembro); The Darkness x Batman e Wildcats x Aliens (ambos em dezembro).

Uma dica: se você é louco por jogos, mas começou a curtir quadrinhos agora, procure nos sebos (lojas especializadas em quadrinhos importados e nacionais mais antigos) por edições que trazem histórias do passado dos heróis.

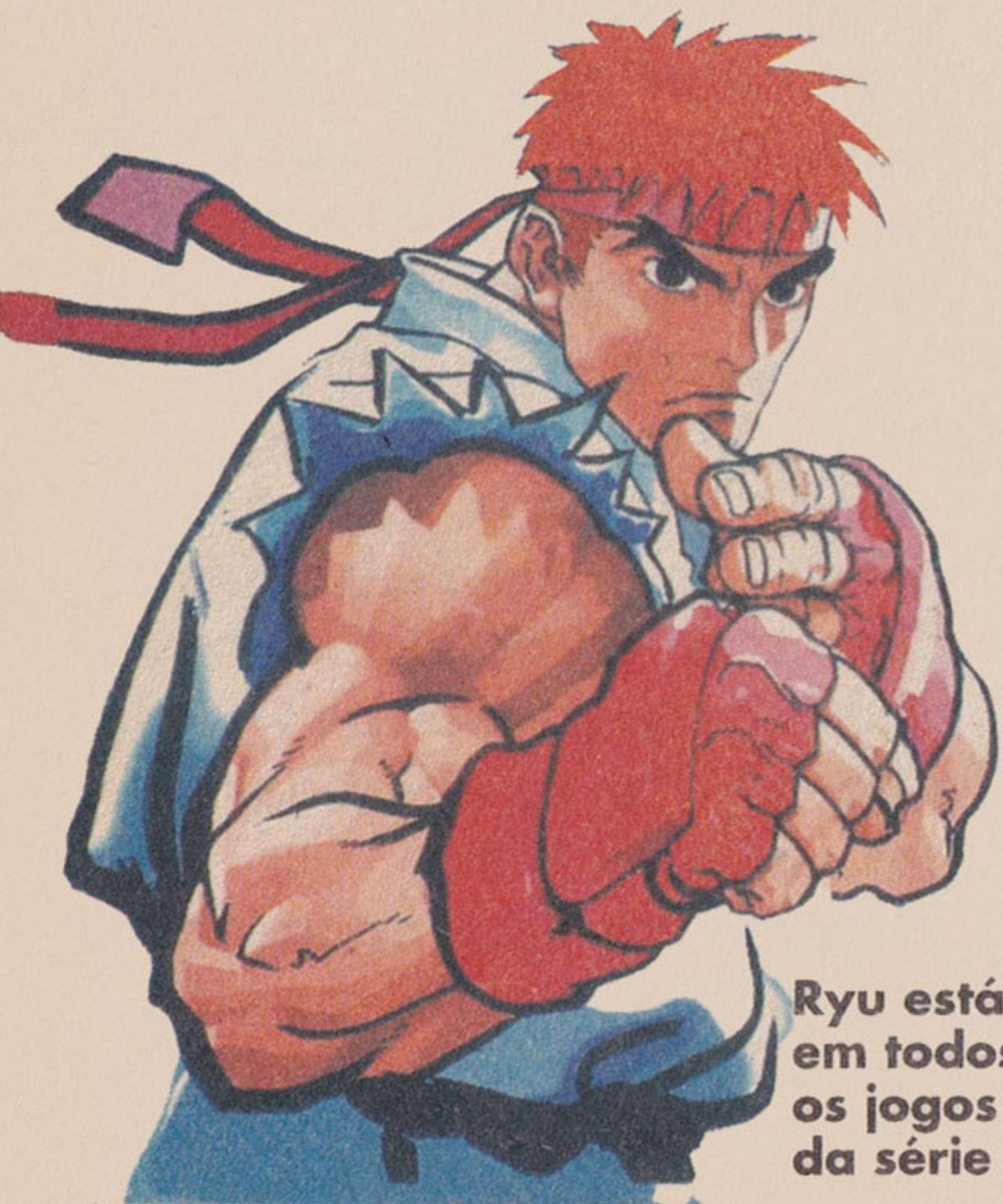
Só a aventura atrás das revistas já vale à pena. Não deixe escapar também dois clássicos: a edição encadernada de O Cavaleiro das Trevas e Batman Ano Um, de Frank Miller.

Mesmo que você nunca tenha pego em um gibi na sua vida, é diversão garantida!

Alexandre Luiz Caliman

Street Fighter Zero 3

Os golpes do melhor jogo da série



Ryu está
em todos
os jogos
da série



Ken era
estrela
dos
arcades

Manual do jogador

Saiba tudo sobre este torneio de luta

Modos de jogo

Arcade - Lute até enfrentar o mestre final. No nível 8 de dificuldade você acessa os modos Dramatic Mode e o Final Battle.

Versus - Para dois jogadores, permite trocar de personagem no final da luta.

Training - Treine seus golpes, principalmente para os novos lutadores.

World Tour - Enfrente outros lutadores em vários tipos de disputa pelo mundo. Ao vencer as lutas você sobe seu nível de experiência, que aparece na tela identificado por números de 1 a 32. Com isso você sobe também o nível da Barras de Especial e ganha alguns itens, que aumentam

sua força e modificam a Barra de Especial e a Barra de Defesa.

O ideal é terminar acima do nível 30 e ter uma das Barras de Especial no nível seis (Master), para então abrir o Team Battle Mode e o Survival Mode e acessar os novos modos de luta (Classical, Saikou e Mazi). Salve o jogo e vá direto para o modo Entry.

Entry - Use o mesmo personagem do World Tour. Você pode salvá-lo, alterar suas características e usá-lo também no modo Arcade.

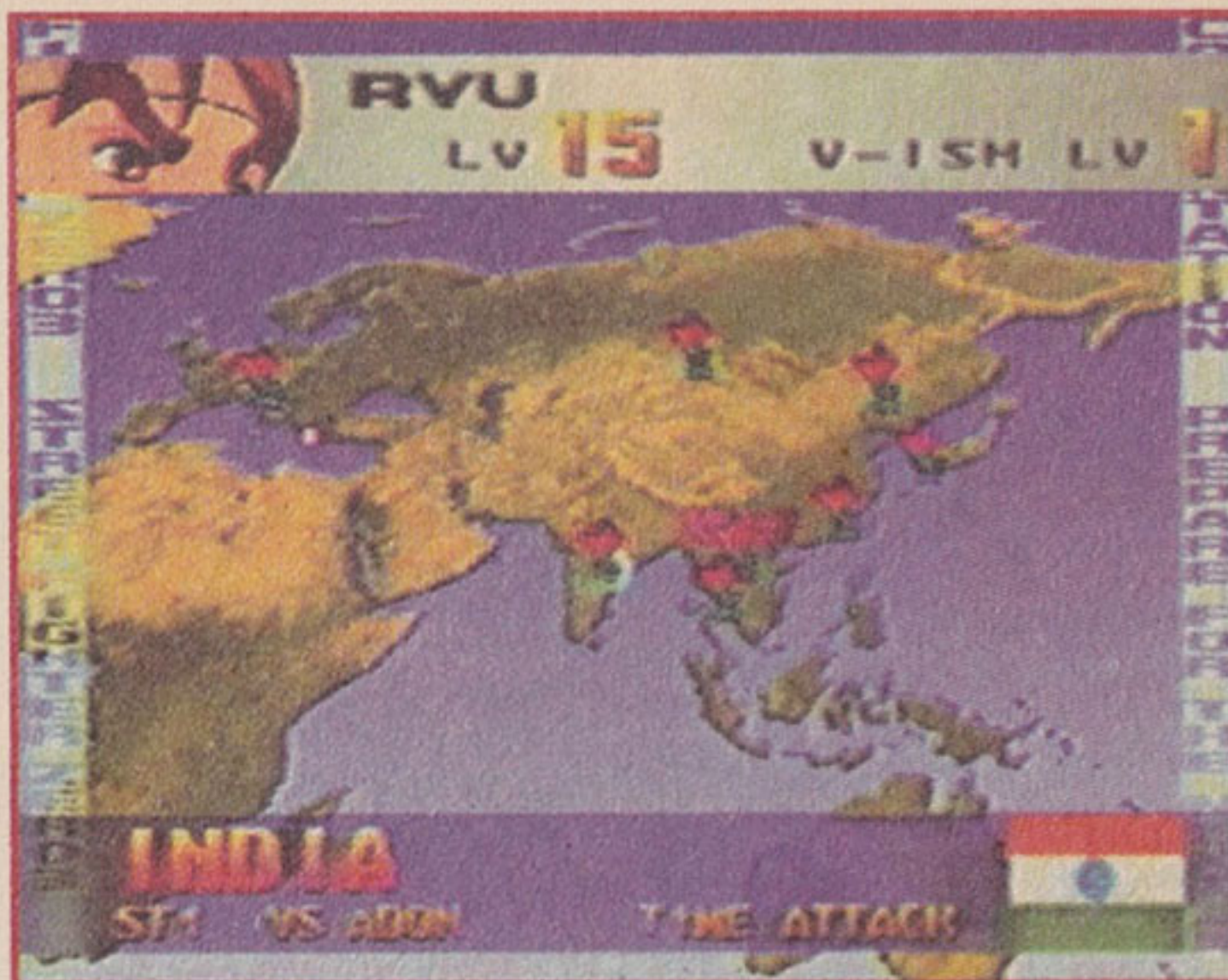
Team Battle - Nas disputas entre dois jogadores, escolha entre um ou três lutadores.

Survival Mode - Escolha entre Arcade e Original, com várias seqüências de lutadores, ou Boss (Chefe).

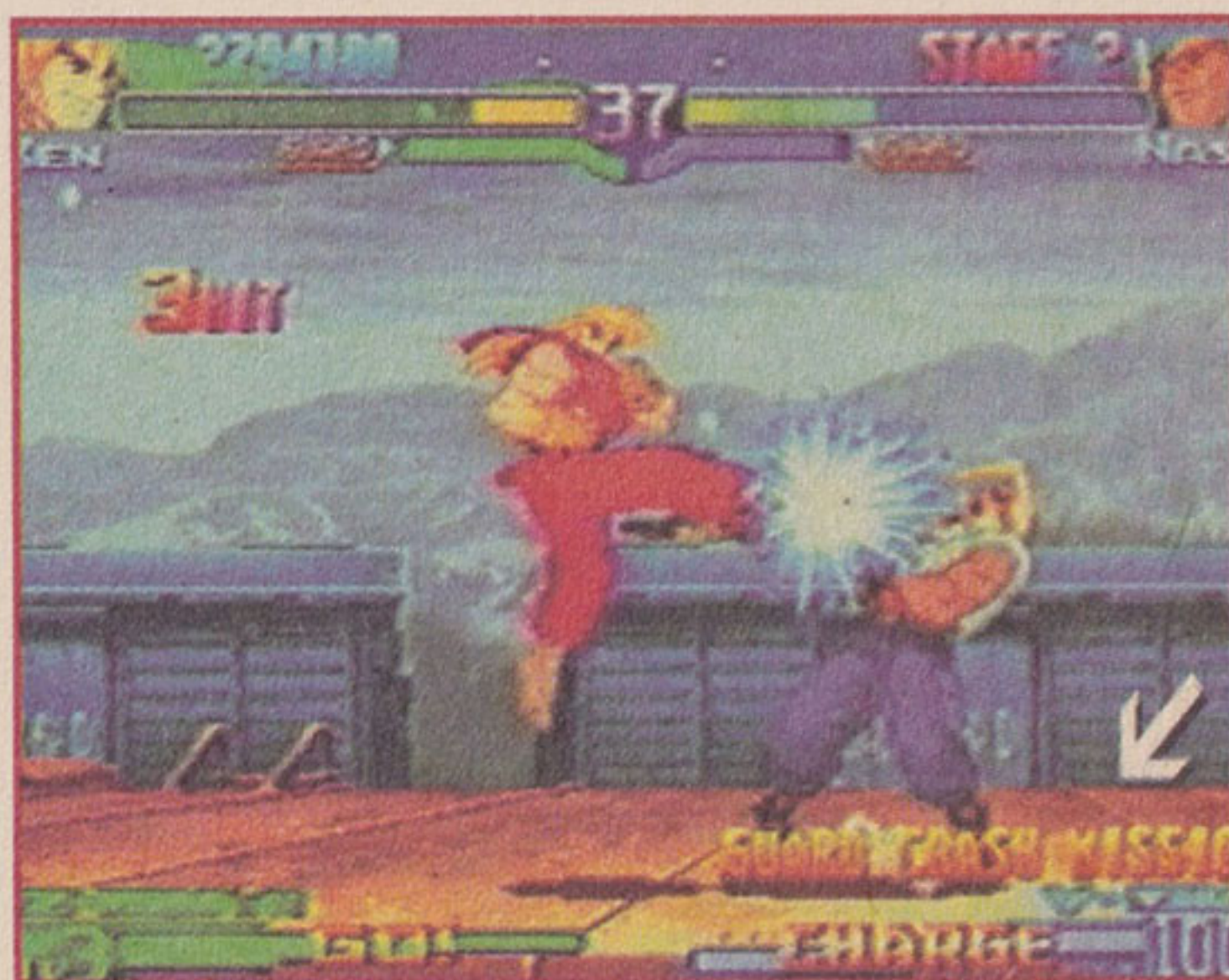
Dramatic Mode - Para um ou dois jogadores. Escolha entre Ryu e Ken ou Juni e Juli e enfrente a máquina. Vencendo, jogue com qualquer lutador ou com dois personagens diferentes.

Final Battle - Enfrente de cara o último mestre. Quem vence a luta vê o final do game com qualquer personagem que escolher.

Pocket Station - Modo compatível com o acessório portátil. Permite retirar informações do jogo, alterá-las e devolvê-las em seguida para o seu videogame ou para o console de outro jogador.



As bandeiras mostram todos os países já visitados e o ponto indica a fase para onde você pode ir



No World Tour, há condições especiais para vencer. Quebrar a defesa rival

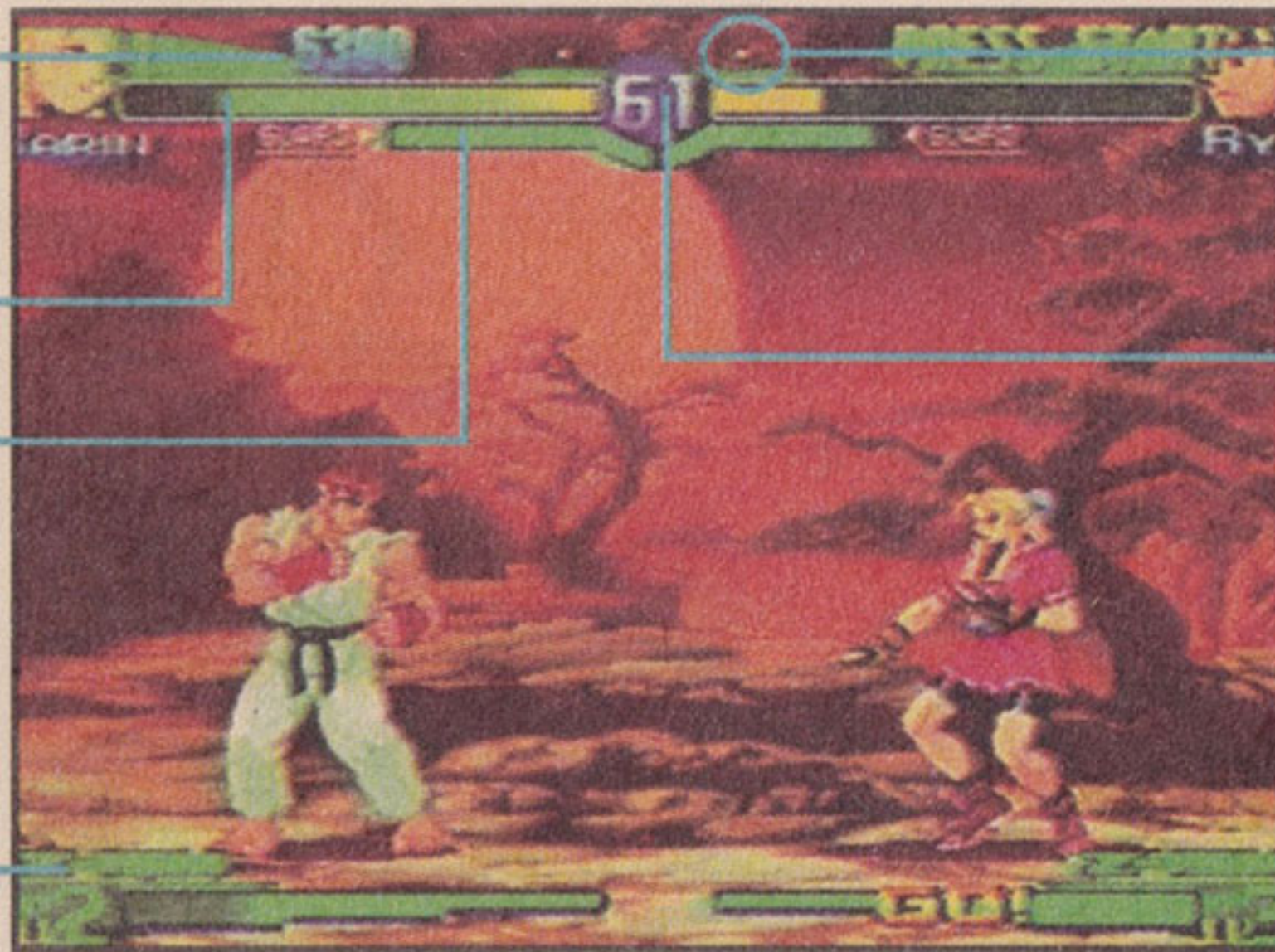
Tela de jogo

Pontuação

Barras de Energia

Barras de Defesa

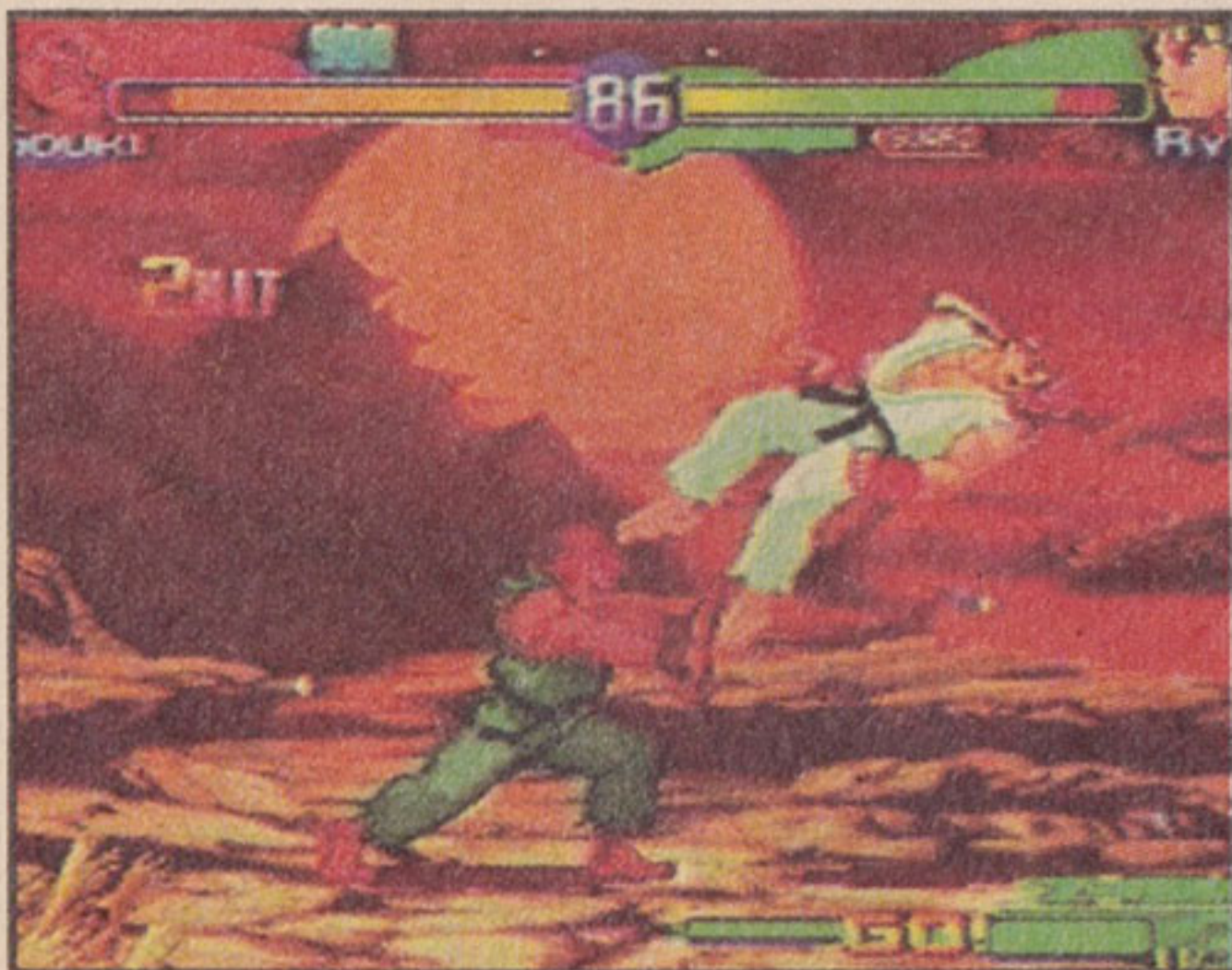
Barras de Especial



Pontinhos que indicam as vitórias

Tempo de cada assalto

Novos Modos de Luta



No modo Classical seu personagem fica sem a Barra de Especial

Saikyou Mode - A Barra de Defesa é pequena e você não quebra Golpes Especiais ou Super Golpes. Os danos são maiores que no modo Classical.

Mazi Mode - Seja cauteloso: se perder um round você está fora.

Classical Mode - Transforma o game na versão original do Street Fighter 2, sem Barra de Especial ou Golpes Especiais.

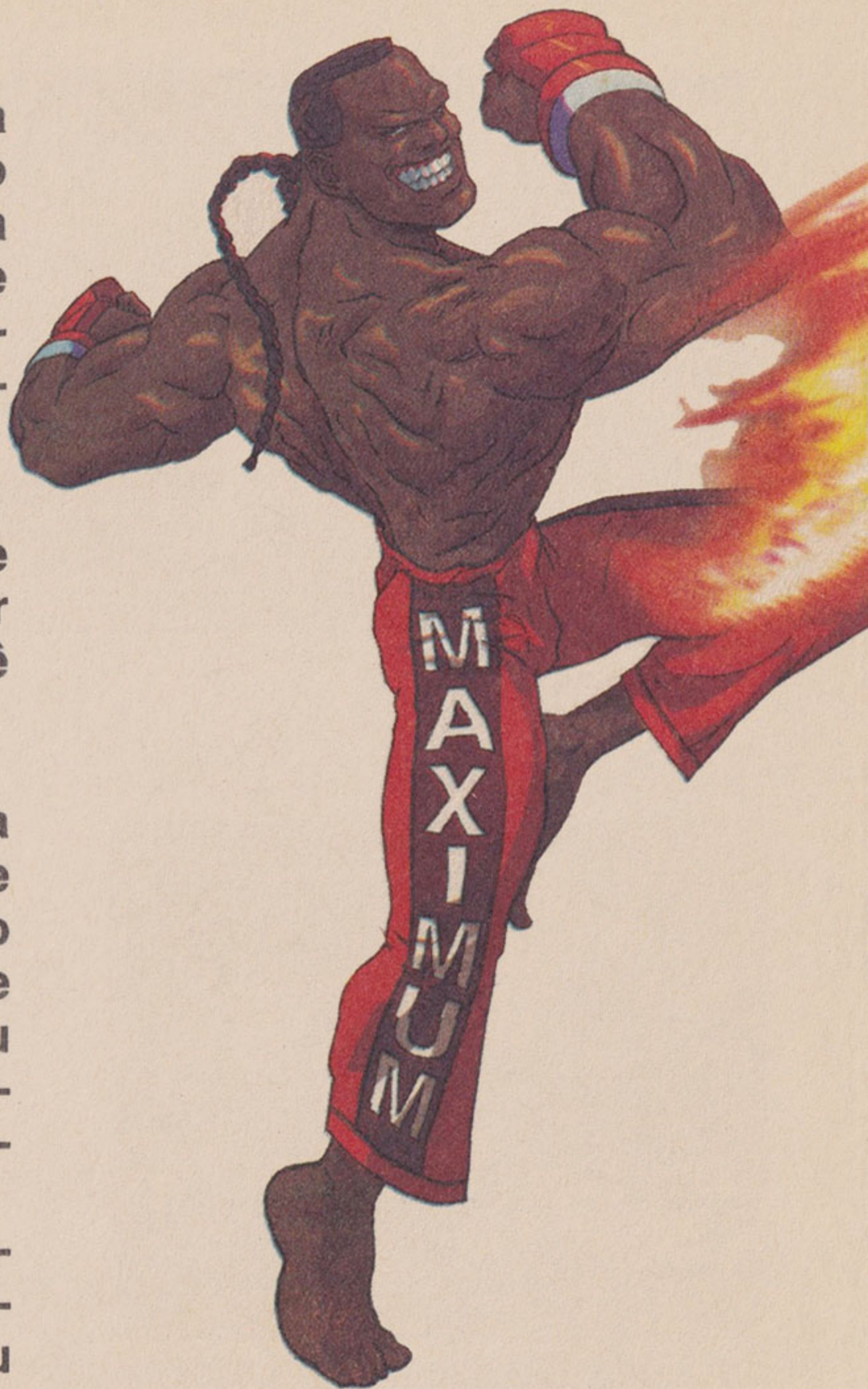
Barras de Especial

X-ISM (Modo Simples) - A Barra de Defesa e seus ataques são mais fortes e o Especial causa mais danos. Mas os recursos de defesa são limitados e cada personagem só tem apenas um Super Golpe.

Z-ISM (Modo Normal) - Permite usar todos os recursos e acessar todos os Especiais, mas você sofre danos maiores.

V-ISM (Modo Variado) - Libera todos os recursos do game e permite controlar a distância do ataque e fazer seqüências de Combos com botões de Soco ou Chute. Por outro lado, você causa poucos danos e não tem Super golpe.

Barra de Defesa - Reduz os danos causados à sua energia diante de um Golpe Especial ou Super Golpe.



Dee Jay arrasa com seus golpes

Barbarize com todos os golpes

A estrela (★) indica truques especiais

Agarre seu rival apertando ← ou → + dois botões de Soco ou Chute. Vale para todos os personagens.

Adon

Rising Jaguar - → ↓ ↘, Chute (XZV)

Jaguar Kick 1 - ← ↓ ↙, Chute (ZV)

Jaguar Kick 2 -

No ar, Chute (X)

Jaguar Tooth - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute (XZV)

Jaguar Crunch - →, Soco médio (XZV)

Jutting Kick - ←, Chute forte (V)

★ Jaguar Varied Assault - ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco, Soco repetidamente (XZ)

★ Jaguar Assassin - Aperte Chute durante o Jaguar Varied Assault (XZ)

★ Jaguar Revolver - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute (Z)

Balrog

Rolling Crystal Flash - ← 2s, →, Soco (XZV)

Scarlet Terror - ↙ 2s, →, Chute (V)

Sky High Claw - ↓ 2s, ↖ ↗, Soco (XZV)

Flying Barcelona Attack - ↓ 2s, ↖ ↗, Chute ← ou →, Soco (XZV)

Izuna Drop - ↓ 2s, ↖ ↗, Chute ← ou →, Soco (XZV)

Heki Hari Tsuki - ↓ 2s, ↖ ↗, três botões de Chute (o golpe só funciona em seu

cenário) (XZV)

Backslash - Três botões de Soco (XZV)

Short Backslash - Três botões

de Chute (XZV)

Forward Kick - →, Chute forte (XZV)

Sankaku Tobi - Pule rápido na parede e coloque → (XZV)

Barcelona Attack - Depois do Sankaku Tobi, ← ou → (perto do rival), Soco (XZ)

Heki Hari Tsuki SC - Depois do Sankaku Tobi, ↙ ↘ ↙ ↑, três botões de Chute (só funciona em seu cenário) (XZ)

★ Rolling - Depois do Sankaku Tobi, ↙ 2s, ↘ ↙ ↑, Chute (XZ)

Scarlet Mirage - ←2s, →←→, Chute (Z)

Red Impact - ←2s, →←→, Soco no nível 3 (Z)

Birdie

Bull Head -

←2s, →, Soco (XZV)

Bull Horn - Segure por dois segundos dois botões de Soco ou Chute e solte (XZV)

Murderer Chain - 360 graus, Soco (XZV)

Bandit Chain - 360 graus, Chute (XZV)

Body Slam - No ar, ↓ + Soco forte (XZV)

Bull Drop -

→ + Chute forte (XZV)

Bad Hammer - Soco forte, Soco forte e segure ↑ (X)

The Birdie - ←2s, →←→, Soco (XZ)

Bull Revenger - ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco ou Chute (Z)

Blanka

Electric Thunder - Aperte Soco repetidamente (XZV)

Rolling Attack - ←2s, →, Soco (XZV)

Backstep Rolling - ←2s, →, Chute (XZV)

Vertical Rolling - ↓2s, ↑, Chute (XZV)

Surprise Forward - →, três botões de Chute (XZV)

Surprise Back - ←, três botões de Chute (XZV)

Rock Crush - Perto do rival, ← ou →, Soco médio (XZ)

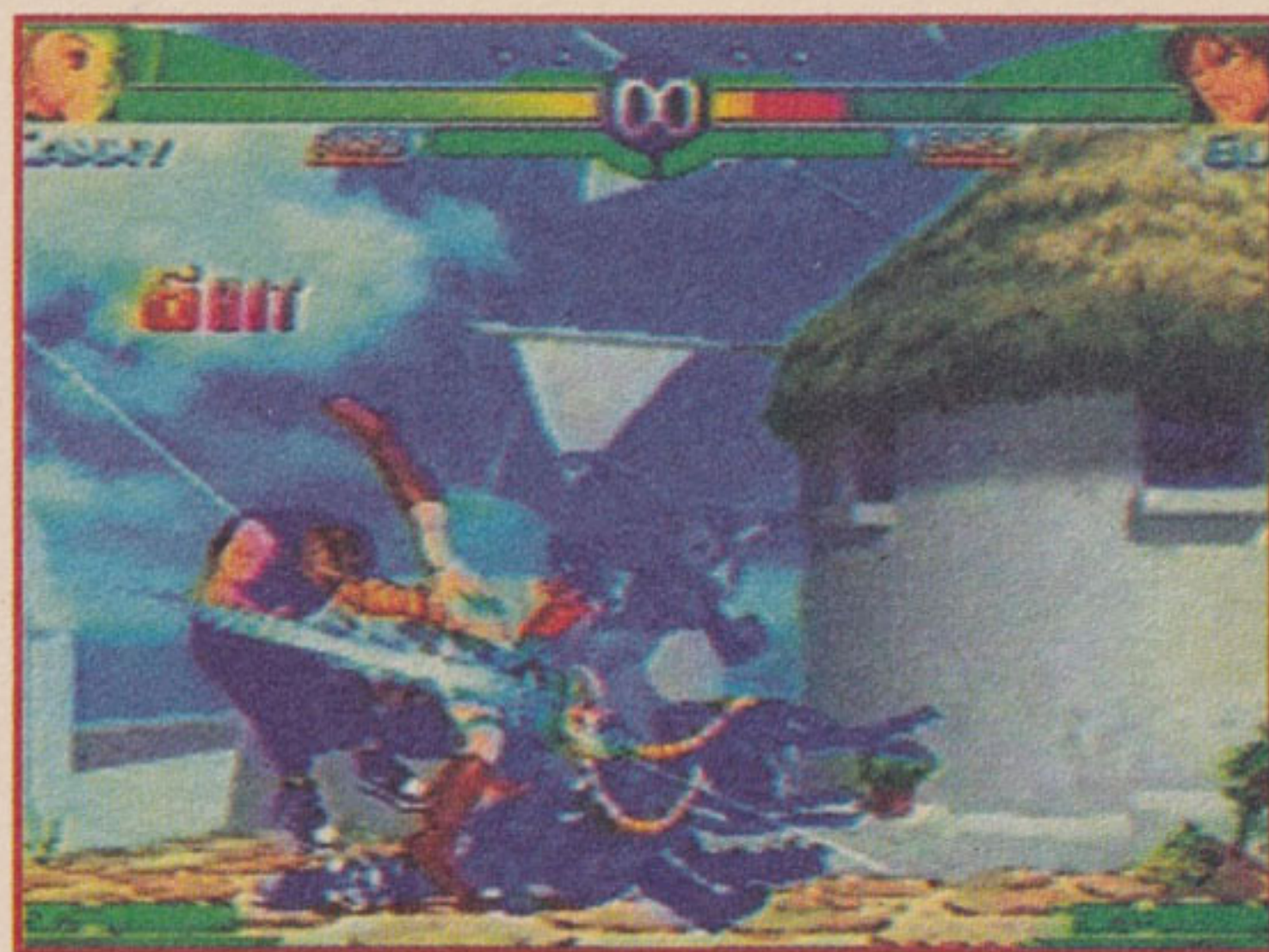
Rock Crush - ←, Soco médio (V)

Amazon River Run - ↘, Soco forte (XZV)

★ Ground Shave Rolling - ←2s, →←→, Soco (XZ)

★ Tropical Hazard - ↙2s, →←↗, Chute (Z)

Cammy



Cammy arrebenta Guy com seu Golpe Especial Spin Drive Smasher

Spiral Arrow - ↓ ↘→, Chute (XZV)

Cannon Spike - →↓↘, Chute (XZV)

Cannon Strike - Salte para frente, ↓↙←, Chute (V)

Cannon Revenge - ↓↙←, Soco (V)

Axle Spin Knuckle - →↘↓↙←, Soco (XZ)

Hooligan Combination (1) -
←↙ ↓ ↘→↗, Soco (aperte
Chute para cancelar) (XZV)
Fatal Leg Twister - Perto do
oponente depois do Hooli-
gan C. (1) ← ou → (XZV)
★ Spin Drive Smasher -
↓ ↘→↓ ↘, Chute (XZ)
★ Reverse Shaft Breaker -
↓↙←↓↙, Chute, Soco ou
Chute rapidamente (Z)
★ Killer Bee Assault - ↙2s,
→←↗, Chute no nível 3 (Z)

Chun-Li

Kikou Ken -
←↙ ↓ ↘→, Soco (ZV)
Sen'en Shuu - → ↘↓↙←,
Chute (ZV)
Hyakuretsu Kyaku - Aperte
Chute rapidamente (XZV)
Tenshou Kyaku 1 - ↓2s, ↑,
Chute (ZV)

Tenshou Kyaku 2 -Caído no
chão, ↓2s, ↑, (X)
Sou Hakkei -
←2s, →, Soco (X)
Spinning Bird Kick - ←2s, →,
Chute (no ar) (X)
Kouhou Kaiten Kyaku - ↘,
MK (XZV)
Kaku Kyaku Raku - ↘, Chute
forte (XZV)
Yousou Kyaku - No ar, ↓,
Chute médio (XZV)
Sankaku Tobi - Pule na
parede, → (XZV)
★ Kikou Shou - ↓ ↘→↓ ↘→,
Soco (Z)
★ Senretsu Kyaku - ←2s,
→←→, Chute (XZ)
★ Hazan Tenshou Kyaku -
↙2s, →←↗, Chute (Z)

Cody



Cody, com a roupa de presidiário, acerta Dan com o golpe Dead End Irony

Bad Stone - ↓ ↘→, Soco (segure o Soco para esperar) (XZV)

Fake Throw - ↓ ↘→, Select (ZV)

Ruffian Kick - ↓ ↘→, Chute (XZV)

Criminal Upper - ↓ ↙←, Soco (XZV)

Bad Spray - Caído, ↙↙ ↓, Soco (XZV)

Knife Hiroi - Perto da faca, ↓, dois botões de Soco (XZV)

Knife Kougeki - Quando estiver armado, Soco. Também funciona no ar (XZV)

Knife Nage - Quando estiver armado, ↓ ↘→, Soco (XZV)

Stomach Blow - →, Soco médio (XZV)

Crack Kick - →, Chute forte (XZV)

Sakeru - Segure ← ou ↙, quando for atacado (V)

★ **Final Destruction** - ↓ ↘→ ↓ ↘→, Soco (XZ)

★ **Dead End Irony** - ↓ ↘→ ↓ ↘→, Chute (Z)

Dan Hibiki

Gadouken -

↓ ↘→, Soco (XZV)

Kouryuuken - → ↓ ↘, Soco (XZV)

Dankuu Kyaku - ↓↙←,
Chute (XZV)
Kuuchuu Dankuu Kyaku -
No ar ↓↙←, Chute (ZV)
Zenten C. - ↓↘→, Select
(XZV)
Kouten C. - ↓↙←, Select
(XZV)
Saikyou-ryuu Bougyo -
Defendendo, →, três botões de
Soco (V)
★ Shin Kuu Gadouken -
↓↘→↓↘→, Soco (Z)
★ Hisshou Buraiken -
↓↙←↓↙←, Chute (XZ)
★ Kouryuu Rekka -
↓↘→↓↘→, Chute (Z)
★ C. Densetsu - ↓↘→↓↘→,
Select (Z)
★ C. Shinwa - ↓↙←↓↙←,
Select no nível 3 (Z)
★ Zenten ou Kouten C - ↙
ou ↘, Soco ou Chute duran-
te o C. Shinwa (Z)

Dhalsim

Yoga Fire - ↓↘→, Soco (XZV)
Yoga Flame 1 - →↘↓↙←,
Soco (ZV)
Yoga Flame 2 -
↙↙↓↘→, Soco (X)
Yoga Blast 1 -
→↘↓↙←, Chute (ZV)
Yoga Blast 2 -
↙↙↓↘→, Chute (X)
Yoga Escape - Caído, ↙↙↓,
Chute (ZV)
Yoga Teleport 1 - →↓↘ ou
↙↙↙, três botões de Soco
ou Chute (X)
Yoga Teleport 2 - →↓↘ ou
↙↙↙, três botões de Soco
ou Chute (air) (ZV)
Yoga Shock - ↙, Soco fraco
e segure (Z)
Yoga Palm - →, Soco fraco (ZV)
Drill Zutsuki - No ar ↓, Soco
forte (XZV)
Drill Kick -

No ar, ↓, Chute (XZV)
 Kuuchuu Miyuu - No ar,
 aperte Select (ZV)
 ★ Yoga Tempest -
 ←↙ ↓ ↘ →↙↙ ↓ ↘ →, Soco (X)
 ★ Yoga Inferno - ↓ ↘ → ↓ ↘,
 Soco (Z)
 ★ Yoga Strike -
 ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute (Z)
 ★ Yoga Stream -
 ↓↙↙↙↙↙↙, Soco (Z)

Edmond Honda

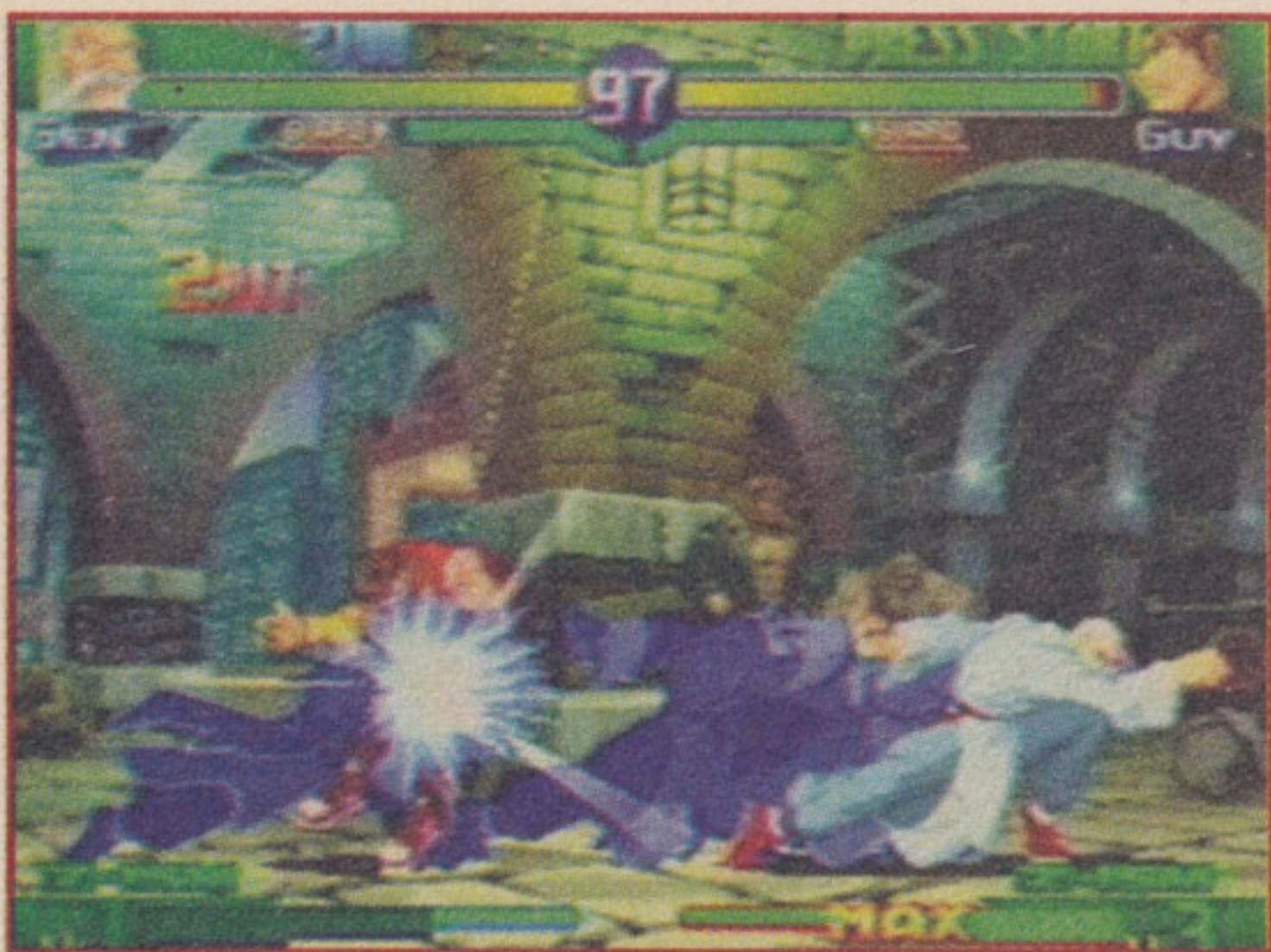


Honda usa o Especial Fuji Oroshi e
 debulha o grandalhão Thunderhawk

Hyakuretsu Harite - Soco
 repetidamente (XZV)
 Super Zutsuki - ←2s, →,
 Soco (XZV)
 Super Hyakkan Otoshi -
 ↓2s, ↑, Chute (XZV)
 Ooichou Nage - 360 graus,
 Soco (XZV)
 Flying Sumo Press - No ar,
 ↓, Chute médio (X)
 Hizageri - → + Chute médio
 MK (XZV)
 Haraigeri - → + Chute forte
 (XZV)

★ Oni Musou - ←2s, →↔→,
 Soco (XZ)
 ★ Fuji Oroshi -
 ←2s, →↔→, Chute (Z)
 ★ Orochi Kudaki -
 360 graus duas vezes, Soco
 (nível 3) (Z)

Gen



Gen usa seu supergolpe para derubar o inimigo Guy

Estilo Sou-ryuu - Aperte os três botões de Soco a qualquer momento (ZV)

Hyakurenkou - Aperte Soco rapidamente (XZV)

Gekirou -

→ ↓ ↘, Chute (XZV)

★ **Zan'ei** - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco (XZ)

★ **Shitenshuu** - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Soco (Z)

Estilo Ki-ryuu - Aperte os três botões de Chute a qualquer momento (ZV)

Jasen - ← 2s, →, Soco (XZV)

Ouga - ↓ 2s, ↑, Chute (ZV)

Kyoutetsu - Chute médio (XZV)

Low-level hit - Soco forte (XZV)

Counter punch -

↓, Soco forte (ZV)

Satsu Jin - ↓, LK (ZV)

Saizu - Pule e aperte Chute médio (XZV)

Uken - No ar, aperte rapidamente Chute forte duas vezes (ZV)

★ **Kouga** - No ar, ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute (Z)

★ **Jakouha** - ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute (Z)

Gouki & Shin Gouki (Evil Akuma)



Gouki (Akuma) não dá chance a Sodom com seu golpe Messatsu Gou Shouryuu

Shin Gouki é mais forte e o golpe Zankuu Hadouken tem duas magias

Gou Hadouken - ↓ ↘ →, Soco (XZV)

Zankuu Hadouken - No ar, ↓ ↘ →, Soco (XZV)

Shakunetsu Hadouken - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco (XZV)

Gou Shouryuuken - → ↓ ↘,

Soco (XZV)

Tatsumaki Zankuu Kyaku - ↓ ↙ ←, Chute (XZV)

Zenpou Tenshin - ↓ ↙ ←, Soco (ZV)

Ashura Senkoo - → ↓ ↘ ou ← ↓ ↙, três botões de Soco ou Chute (XZV)

Hyakki Shuu - ↓ ↘ → ↗, Soco (ZV)

Hyakki Gou Zan - ↓ ↘ → ↗, Soco (ZV)

Hyakki Gou Shou - ↓ ↘ → ↗, Soco, Soco (ZV)

Hyakki Gou Sen - ↓ ↘ → ↗, Soco, Chute (ZV)

Hyakki Gou Sai - ↓ ↘ → ↗, Soco (perto do rival), Soco (ZV)

Hyakki Gou Tsui - ↓ ↘ → ↗, Soco (perto do rival), Chute (ZV)

Tenma Kuujin Kyaku - No ar, ↓, Chute médio (XZV)

Zugai Hassatsu - →, Soco

médio (XZV)

Senpuu Kyaku - →, Chute médio (XZV)

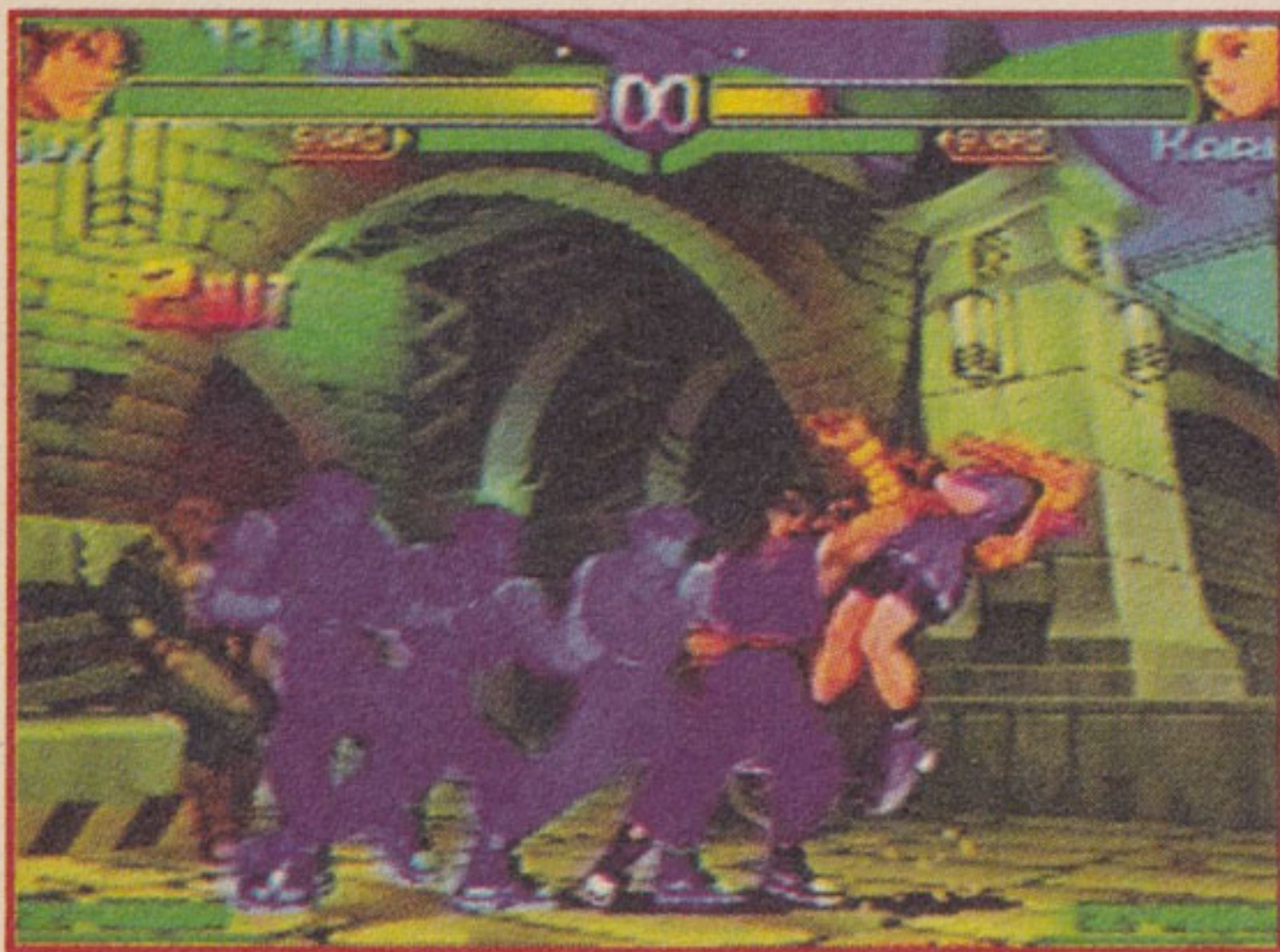
★ Messatsu Gou Hadou - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ←, Soco (Z)

★ Messatsu Gou Shouryuu - ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco (Z)

★ Tenma Gou Zankuu - No ar, ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco (Z)

★ Shun Goku Satsu - Soco fraco, Soco fraco, →, Chute fraco, Soco forte (XZ)

Guy



Guy parte vai para cima de Karin com seu Especial, Bushin Gourai Kyaku

Bushin Izuna Otoshi - ↓ ↘ →
Soco quando estiver perto (XZV)

Izuna no Hiji Otoshi - ↓ ↘ →,
Soco, Soco quando estiver distante (XZV)

Houzantou - ↓ ↙ ←, Soco (XZV)

Bushin Senpuu Kyaku - ↓ ↙ ←, Chute (XZV)

Hayagake - ↓ ↘ →, Chute (XZV)

Hayagake: Kyuuteishi - ↓ ↘ →, Chute fraco, Chute (XZV)

Hayagake: Kage Sukui - ↓ ↘ →, Chute médio, Chute (XZV)

Hayagake: Kubikari - ↓ ↘ →, Chute forte, Chute (XZV)

Hiji Otoshi - No ar, ↓ + Soco médio (XZV)

Kubi Kudaki - → + Soco médio (XZV)

Kamaitachi - ↘+ Chute forte (XZV)

Bushin Gokusa Ken - Perto do oponente, Soco fraco, Soco médio, Soco forte, Chute forte (XZV)

Bushin-ryuu Seoi Nage - Perto do oponente, Soco fraco, Soco

médio, Soco forte, ↓, Chute forte (X)

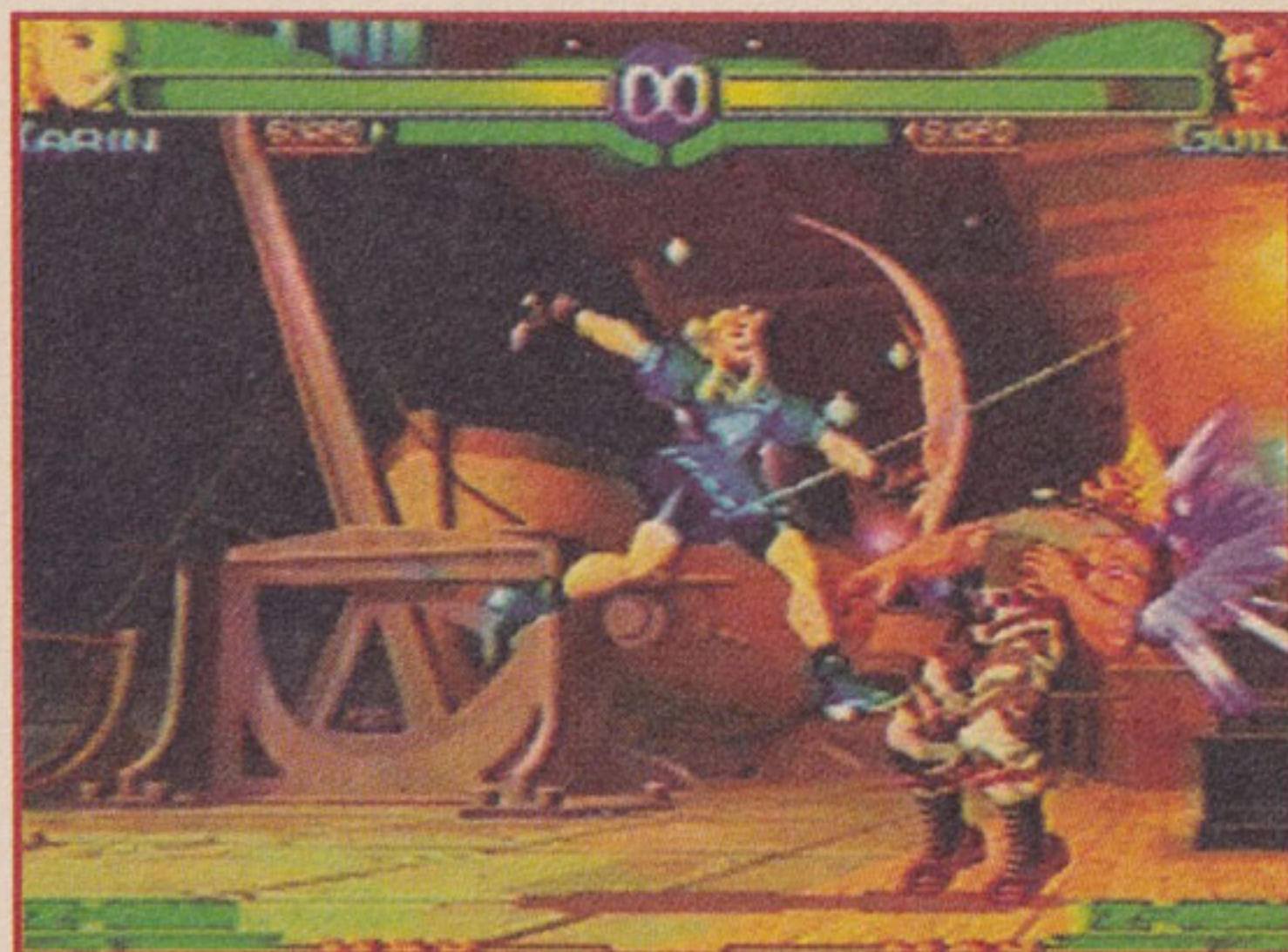
Sankaku Tobi - Pule na parede, → (XZV)

★ **Bushin Hassou Ken - ↓ ↘→↓ ↘, Soco (Z)**

★ **Bushin Gourai Kyaku - ↓ ↘→↓ ↘, Chute (Z)**

★ **Bushin Musou Renge - Perto do oponente, → ↘↓↙←→ ↘↓↙←, Soco no nível 3 (XZ)**

Karin Kanzuki



Karin acerta e detona Guile com um golpe Ressen Ha

Gurenken - ↓ ↘→, Soco, Soco (XZV)

Hou Shou - →↓ ↘, Soco (XZV)

Mujin Kyaku - →↓ ↘, Chute (XZV)

Ressen Chou - ←↓↙, Soco, Soco (XZV)

Ressen Ha - ↓ ↘→|, Chute (XZV)

Yasha Gaeshi (Joudan) - ↓↙←, Soco (XZV)

Yasha Gaeshi (Gedan) -

↓ ↘ →, Chute (XZV)

Arakuma Inashi - 360 graus,
Chute (XZV)

Elegant Kick - →, MK (XZV)

★ Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken

- ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco (XZ)

★ Kanzuki-ryuu Shinpikai-

byaku - ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute (Z)

Para mudar o efeito Gu-
renken use uma dessas
seqüências, sempre após o
primeiro ou o segundo

Soco:

Gurenken to Hou Shou - →,
Soco

Gurenken to Mujin Kyaku -
Chute

Gurenken to Ressen Chou -
↘, Soco, Soco

Gurenken to Ressen Ha -
↑, Soco

Gurenken to Y.G. (Joudan) -

←, Soco

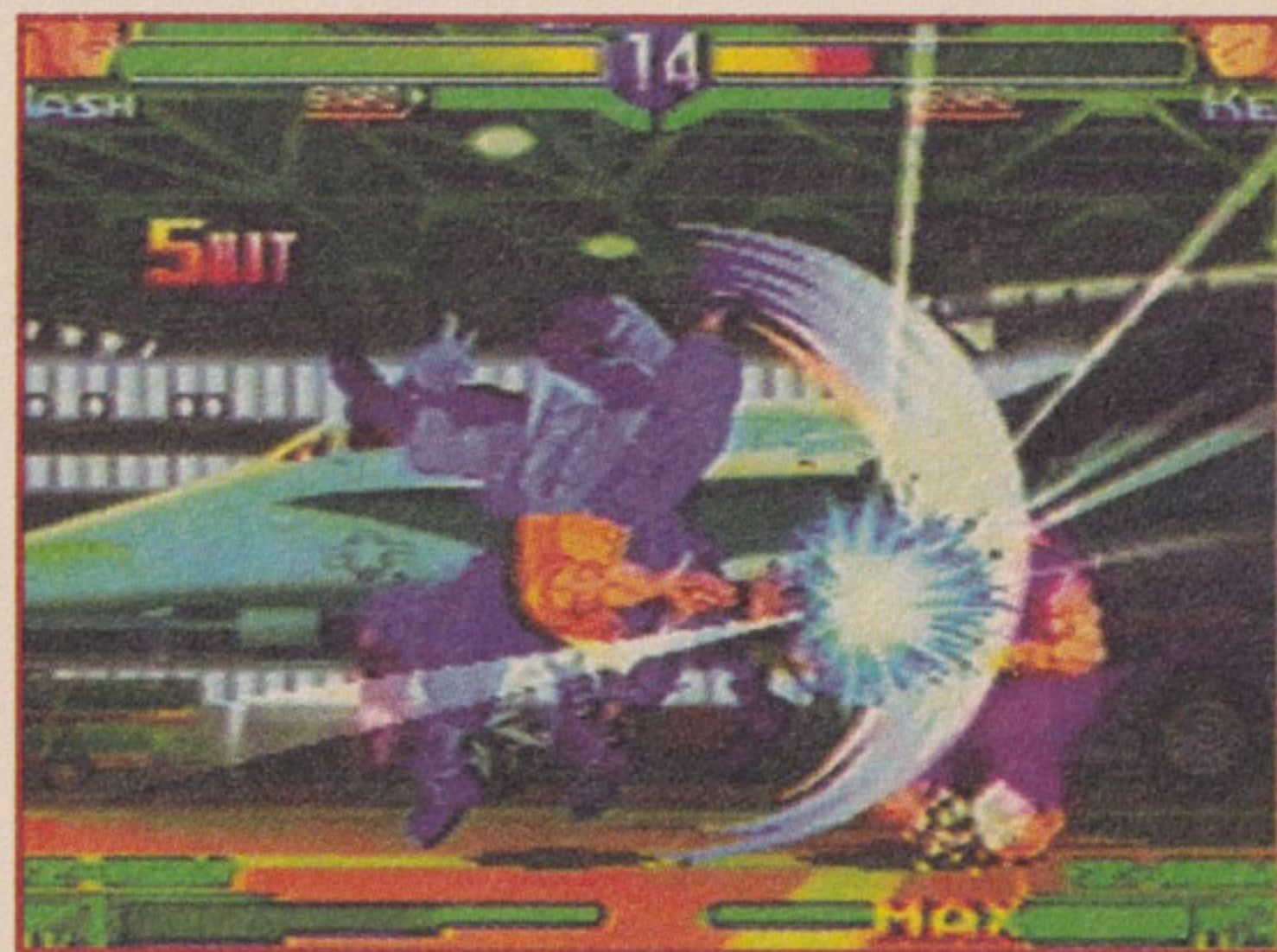
Gurenken to Y.G. (Gedan) -

←, Chute

Gurenken to Daisokubarai -

↓, Chute

Ken Masters



Contra Ken, o Somersault Justice de
Nash é totalmente devastador

Hadouken - ↓ ↘ →, Soco
(XZV)

Shouryuuken - → ↓ ↘, Soco
(XZV)

Tatsumaki Senpū Kyaku -
 ↓↙←, Chute (XZV)
Zenpū Tenshin - ↓↙←,
 Soco (ZV)
Zentou - ↓↘→, Select (ZV)
Inazuma Kakato Wari - →,
 Chute médio (XZV)
Ushiro Mawashigeri - →,
 Chute forte (XZV)
Doujishi SP - Agachado,
 Chute fraco, ↓, Chute fraco,
 Soco forte (X)
 ★ **Shouryū Reppa -**
 ↓↘→↓↘, Soco (XZ)
 ★ **Shinryūken -** ↓↘→↓↘,
 Chute, aperte Soco ou
 Chute, repetidamente (Z)
 ★ **Shippūjinrai Kyaku -**
 ↓↙←↓↙←, Chute
 (no nível 3) (Z)

Nash

Sonic Boom - ←2s, →, Soco
 (XZV)
Somersault Shell - ↓2s, ↑,
 Chute (XZV)
Dash - Aperte ↗↘ ou ↗↘
 (ZV)
Knee Bazooka 1 - Aperte
 Chute durante o Dash (ZV)
Knee Bazooka 2 - ← ou →,
 Chute fraco (X)
Jump Sobat - ← ou →, Chute
 médio (XZV)
Step Kick - ← ou →, Chute
 forte (XZV)
Spin Back Knuckle - Soco
 forte (XZV)
Somersault Justice -
 ↙2s, ↘↙↑, Chute (XZ)
Sonic Break - ←2s, →←→,
 Soco (Z)
 ★ **Crossfire Blitz -** ←2s,
 →←→, Chute (Z)

Rainbow Mika



Rainbow Mika entra em ação e detona Dee Jay em grande estilo

Flying Peach - ↓↙←, Soco (XZV)

Shooting Peach - ↓↙←, Chute (XZV)

Paradise Hold - 360 graus, Soco (XZV)

Daydream Headlock - 360 graus, Chute, aperte Soco ou Chute repetidamente (XZV)

Wingless Airplane - No ar, →↘↓↙←, Chute (XZV)

Flying Body Attack - Pule ← ou →↓, Soco forte (XZV)

Knee Attack - Pule ← ou →↓, Chute fraco (XZV)

Spinning side kick 1 - ← ou →, MK (X)

Spinning side kick 2 - →, MK (XZV)

Sliding - ↓, Chute Forte (XZV)

★ Heavenly Dyanamite - 360 graus duas vezes, Soco, Soco ou Chute repetidamente (Z)

★ Rainbow Hip Rush - ↓↘→↓↘, Soco (Z)

★ Sardine's Beach Special - ↓↘→↓↘, Chute (XZ)

★ Hashiru - ↓↘→↓↘, Chute, ← ou → (XZ)

★ Dageki: Enzui Drop Kick - Soco fraco, médio ou forte

durante o Hashiru (XZ)

★ Tobikoshi - Chute durante o Hashiru (XZ)

★ Moonsault Press - Aperte Soco ou não se mexa depois do Dageki (XZ)

★ Missile Kick - Chute depois do Dageki (XZ)

★ Paradise Hold 1 - ← ou →, Soco, depois do Dageki (XZ)

★ Paradise Hold 2 - Segure ← ou →, após o Dageki (XZ)

★ Wingless Airplane - ← ou →, Chute após o Dageki (XZ)

★ Enzui Lariat - Soco depois do Tobikoshi (XZ)

★ Enzui Drop Kick - Chute durante o Tobikoshi (XZ)

★ Rainbow Suplex - ← ou →, Soco, após o Tobikoshi (XZ)

★ Daydream Headlock - ← ou →, Chute após o Tobikoshi (XZ)

Rolento Schugerg

Patriot Circle - ↓ ↘→, Soco três vezes (XZV)

Stinger - →↓↘, Chute, Soco ou Chute (XZV)

Mekong Delta Attack - Aperte três botões de Soco e solte ao pousar (XZV)

Mekong Delta Air Raid - ↓↙←, Soco, Soco (XZV)

Mekong Delta Escape - ↓↙←, Chute (XZV)

High Jump - ↙↘ ou ↖↗ (ZV)

Spike Rod - No ar, ↓, Chute médio (XZV)

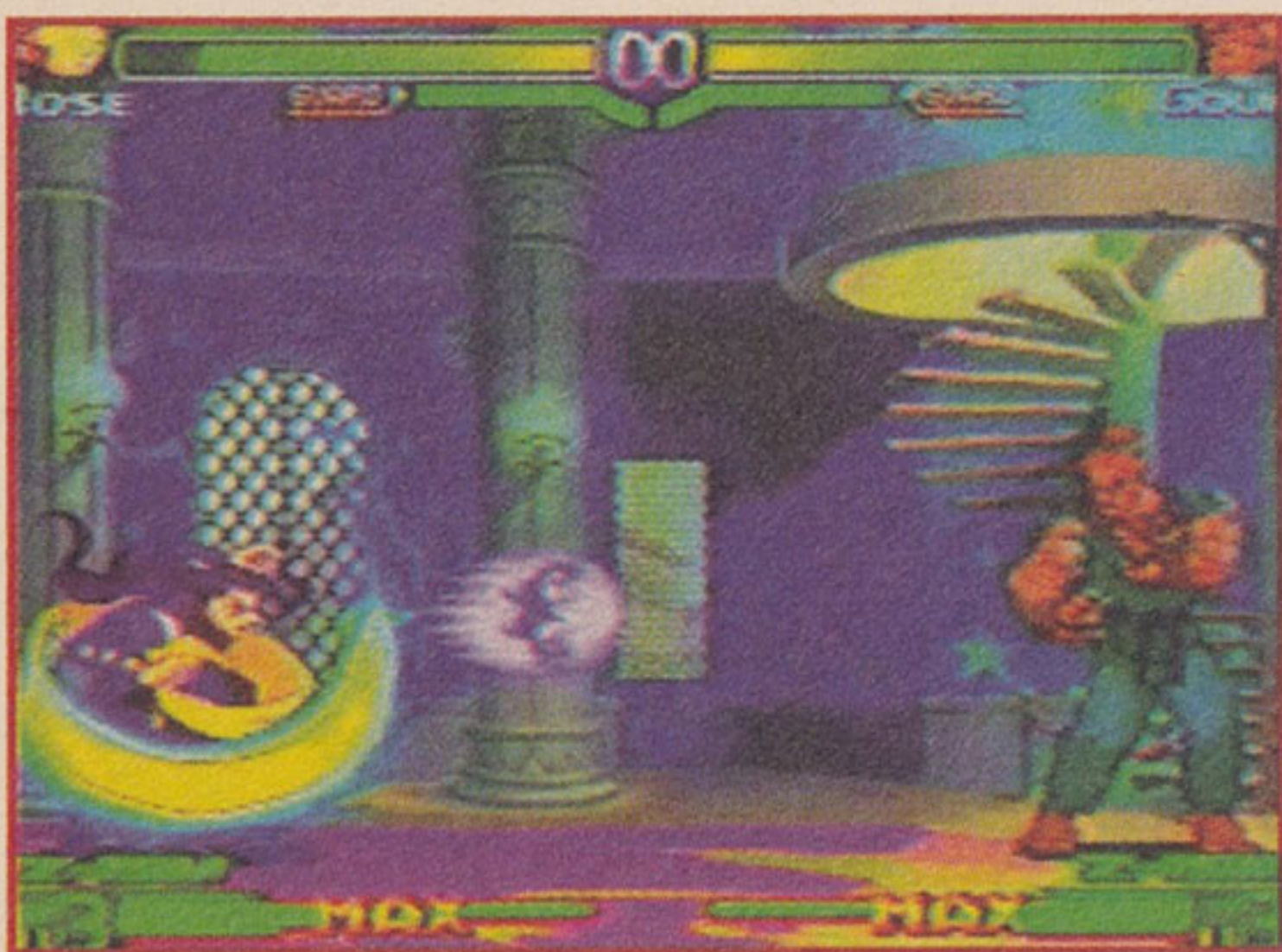
Fake Rod - →, MK (XZV)

★ Take No Prisoner - ↓↘→↓↘→, Soco (XZV)

★ Steel Rain - ↓↘→↓↘→, Chute (Z)

★ Mine Sweeper - ↓↙←↓↙←, Soco (Z)

Rose



Rose usa o Soul Reflect e devolve a magia de Gouki

Soul Spark - ←← ↓ ↘→, Soco (XZV)

Soul Throw - →↓ ↘, Soco (XZV)

Soul Reflect -

↓←←, Soco (XZV)

Soul Spiral - ↓ ↘→, Chute (XZV)

Sliding - ↘, Chute médio (XZV)

Soul-piette -

→, Chute forte (ZV)

★ Aura Soul Spark -
↓←←↓←←, Soco (Z)

★ Aura Soul Throw -
↓↘→↓↘, Soco (XZ)

★ Soul Illusion - ↓↘→↓↘,
Chute (Z)

Ryu e Evil Ryu

Hadouken - ↓↘→, Soco (XZV)

Hadou no Kamae - ↓↘→,
Select (ZV)

Shakunetsu Hadouken -
←←↓↘→, Soco (XZV)

Shouryuuken - →↓↘, Soco (XZV)

Tatsumaki Senpū Kyaku -
↓←←, Chute (no ar) (XV)

Seichū Nidan Tsuki - →,
Soco forte (XZV)

Sakotsu Wari - →, MP (XZV)

Senpū Kyaku - →, MK (ZV)

- ★ Shinkuu Hadouken -
↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco (XZ)
- ★ Shinkuu Tatsumaki
Senpuu Kyaku - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←,
Chute (Z)
- ★ Metsu Shouryuuken -
↓ ↘ → ↓ ↘, Chute no
nível 3 (Z)
- ★ Shin Shouryuuken -
Longe, ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute (Z)
- Exclusivos para Evil Ryu
Shakunetsu Hadouken -
← ↙ ↓ ↘ →, Soco (XZV)
- Ashura Senkuu - → ↓ ↘ ou
← ↓ ↙, três botões de Soco
ou Chute (XZV)
- ★ Messatsu Gou Shouryuu -
↓ ↘ → ↓ ↘, Chute (Z)
- ★ Shun Goku Satsu - Soco
fraco, Soco fraco, →, Chute
fraco, Soco forte (XZ)

Sagat

- Tiger Shot - ↓ ↘ →, Soco
(XZV)
- Ground Tiger Shot - ↓ ↘ →,
Chute (XZV)
- Tiger Uppercut -
→ ↓ ↘, Soco (Z)
- Tiger Blow -
→ ↓ ↘, Soco (XZ)
- Tiger Crush 1 -
↓ ↘ → ↗, Chute (X)
- Tiger Crush 2 -
→ ↓ ↘, Chute (ZV)
- Tiger Cannon - ↓ ↘ → ↓ ↘ →,
Soco (XZV)
- Tiger Genocide - ↓ ↘ → ↓ ↘,
Chute (XZ)
- Tiger Raid -
↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute (Z)
- Angry Charge -
↓ ↘ →, Select (Z)

Sakura Kasugano



Sakura apavora Sagat com seu Especial Midare Zakura

Hadouken - ↓ ↘→, Soco,
Soco, Soco (XZV)

Shou Ou Ken - →↓ ↘, Soco
(XZV)

Sakura Otoshi - →↓ ↘,
Chute, Soco, Soco, Soco
(ZV)

Shunpuu Kyaku - ↓↙←,
Chute (XZV)

Flower Kick - →, Chute médio
(XZV)

★ Midare Zakura - ↓ ↘→↓ ↘,
Chute (XZ)

★ Shinkuu Hadouken -
↓ ↘→↓ ↘→, Soco (Z)

★ Haru Ichi Ban -
↓↙←↓↙←, Chute (Z)

Sodom



Sodom arrebenta Rose com o golpe Especial Meido no Miyage

Jigoku Scrape - ↓ ↘→, Soco
(XZV)

Jutsumetsu Buster - 360
 graus, Soco (XZV)
Daikyou Burning - 360
 graus, Chute (XZV)
Shiraha Catch - → ↓ ↘,
 Chute (XZV)
Yagura Reverse - ← ↓ ↙,
 Chute (XZV)
Kouten Okiagari - Caído,
 → ↘ ↓, Soco (XZV)
Tengu Walking 1 - Caído,
 ← ↙ ↓, Chute (XZV)
Tengu Walking 2 - Levantan-
do-se, ↓ ↘ →, Chute (XZV)
Sliding - ↓, Chute forte
(XZV)
 ★ **Meido no Miyage -**
 ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco (XZ)
 ★ **Ten Chuu Satsu - 360**
 graus duas vezes, Soco (Z)

Vega

Psycho Shot -
 ←2s, →, Soco (ZV)
Psycho Crusher - ←2s, →,
 Soco (X)
Double Knee Press - ←2s,
 →, Chute (XZV)
Head Press - ↓2s, ↑, Chute
(XZV)
Somersault Skull Diver -
 ↓2s, ↑, Chute ← ou →, Soco
(XZV)
Somersault Skull Diver -
 ↓2s, ↑, Soco, ← ou →, Soco
(XZV)
Vega Warp - → ↓ ↘ ou ← ↓ ↙,
 três botões de Soco ou
 Chute (ZV)
 ★ **Psycho Crusher - ←2s,**
 →←→, Soco (XZ)
 ★ **Knee Press Nightmare -**
 ←2s, →←→, Chute (Z)

Zangief



Zangief tenta acertar Cammy com o especial Aerial Russian Slam

Double Lariat - Três botões de soco ou chute, ← ou → (XZV)

Screw Piledriver - 360 graus, Soco (XZV)

Flying Powerbomb - 360 graus, Chute (XZV)

Atomic Suplex - 360 graus, Chute, quando estiver perto (XZV)

Banishing Flat 1 - → ↘ ↓, Soco (X)

Banishing Flat 1 - → ↓ ↘, Soco (ZV)

Body Press - No ar, ← ou → ↓, Soco forte (XZV)

Double Knee Drop - No ar, ← ou → ↓, Soco fraco ou Soco médio (XZV)

Headbutt 1 - ↑, ↑, Soco médio ou Soco forte (XZV)

Headbutt 2 - →, Soco forte (XZV)

Headbutt 3 - →, Soco médio (V)

Dynamite Kick - ↙, Chute médio (XZV)

Russian Kick - ↙, Chute forte (XZV)

★ Final Atomic Buster - 360 graus duas vezes, Soco (XZ)

★ Aerial Russian Slam - ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute (Z)

Para Arcade

Juli

Sniping Arrow - ↓ ↘ →, Chute (XZV)

Cannon Spike - →↓↘,
Chute (XZV)
Axle Spin Knuckle -
→↘↓↙←, Soco (XZV)
Falling Arc - →, Chute médio
(XZV)

★ Reverse Shaft Breaker -
↓↙←↓↙, Chute, Soco ou
Chute rapidamente (XZ)

★ Spin Drive Smasher -
↓↘→↓↘, Chute (Z)

Golpes para o Battle Mode
Psycho Charge Beta - Três
botões de Soco (XZV)

★ Psycho Rolling -
↓↘→↓↘→, Soco (Z)

★ Death Cross Dancing -
Soco fraco, Soco fraco, →,
Chute fraco, Soco forte
(nível 3) (Z)

Juni

Spiral Arrow - ←2s, →,
Chute (no ar) (XZV)
Cannon Spike - ↓2s, ↑,

Chute (XZV)

Mach Slide - ↓↘→, Chute
(XZV)

Cannon Strike - No ar,
↓↘→, Chute (V)

Psycho Shield - Quando
estiver defendendo, →, três
botões de Soco (V)

Hooligan Combination (1) -
←↙↓↘→↗, Soco (aperte
Chute para cancelar) (XZV)

Fatal Leg Twister - ← ou →,
Chute, perto do oponente
depois do (1) (XZV)

Earth Direct - 360 graus,
Soco (XZV)

Falling Arc - →, Chute médio
(XZV)

★ Psycho Streak - ←2s,
→←→, Soco (XZ)

★ Spin Drive Smasher -
↙2s, ↙↘↑, Chute (Z)

Golpes para o Battle Mode
Psycho Charge Alpha - três

botões de Chute (XZV)

★ Psycho Rolling -

↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco (Z)

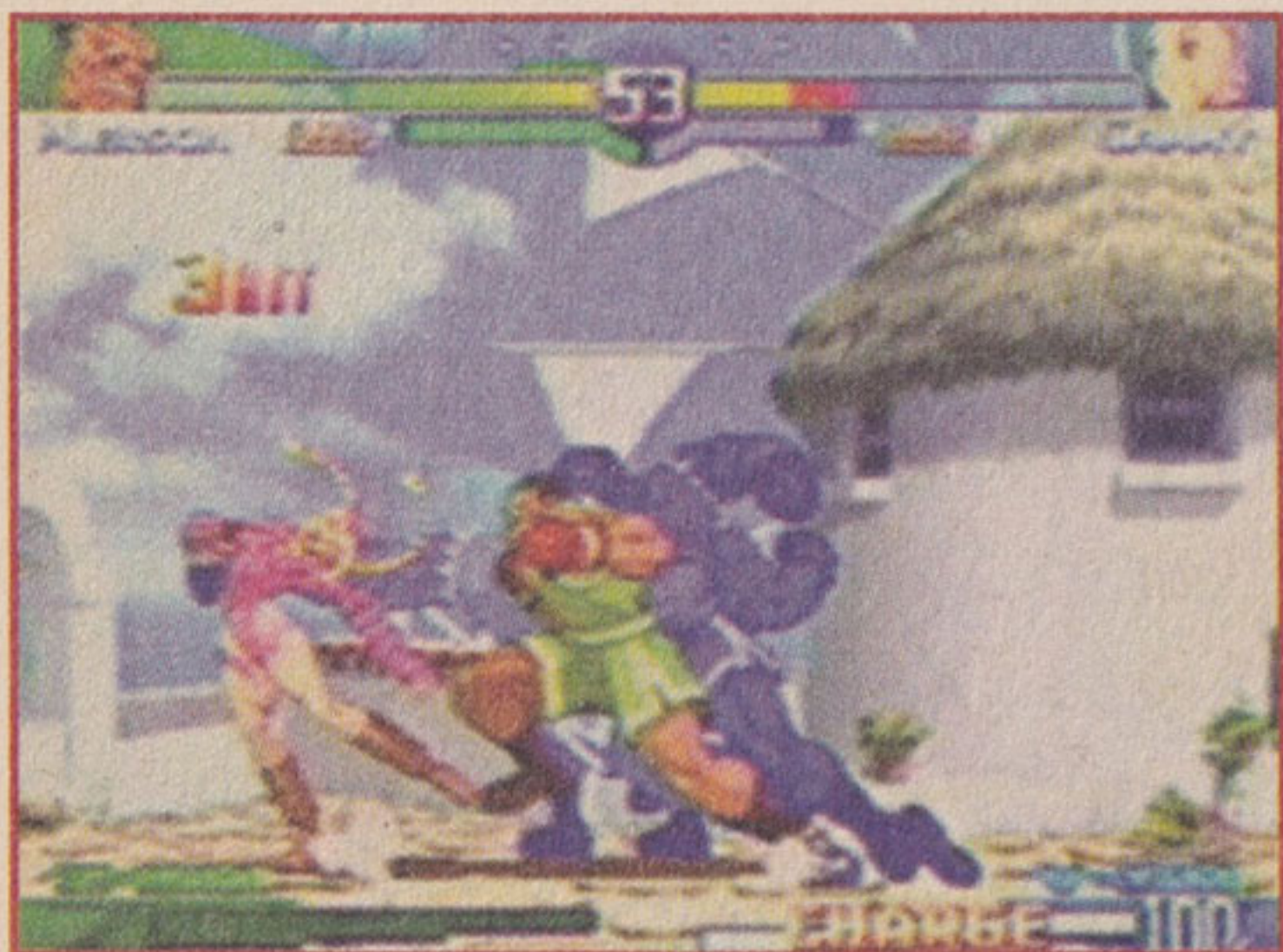
★ Death Cross Dancing -

Soco fraco, Soco fraco, →,

Chute fraco, Soco forte no

nível 3 (Z)

Mike Bison



Mike Bison

Dash Straight - ←2s, →,

Soco (XZV)

Dash Upper - ←2s, →, Chute
(XZV)

Dash Ground Straight - ←2s,

32

↘, Soco (ZV)

Dash Ground Upper - ←2s,

↘, Chute (ZV)

Buffalo Headbutt 1 - ↓2s, ↑,

Soco (V)

Buffalo Headbutt 2 - Caído,

↓2s, ↑, Soco, (Z)

Turn Punch - Segure os três

botões de Soco ou Chute e

depois solte (XZV)

★ Crazy Buffalo - ←2s,

→←→, Soco ou Chute (XZ)

★ Gigaton Blow - ←2s,

→←→, Chute (nível 3) (Z)

Para Playstation

Dee Jay

Air Slasher - ←2s, →, Soco

(XZV)

Double Rolling Sobat - ←2s,

→, Chute (XZV)

Jackknife Maximum - ↓2s,

↑, Chute (XV)

Machine Gun Upper -

↓2s, ↑, Soco, Soco rapida-

mente (XZV)

Knee Shot - No ar, ← ou →,
↓, LK (XZV)

★ Sobat Carnival - ←2s,
→←→, Chute (XZ)

★ Climax Beat - ↙2s, ↘↙↑,
Soco (Z)

★ Theme of Sunrise - ↙2s,
↘↙↑, Chute (Z)

Fei Long



Fei Long esquenta as coisas para o lado de Mike Bison com um Shien Kyaku

Rekka Ken - ↓ ↘→, Soco
(repete três vezes) (XZV)

Shien Kyaku - ←↓↙, Chute (XV)

Rekkuu Kyaku - ↓ ↘→↗,
Chute (XZV)

Chokka Raku Shuu - ← ou
→, Chute médio (XZV)

Engeki Shuu - →, Chute forte
(XZV)

★ Rekka Shin Ken -
↓ ↘→↓ ↘, Soco (XZ)

★ Shien Renkyaku -
↓↙←↓↙←, Chute (Z)

★ Ryu Yassai - ↓↙←↓↙←,
Soco (nível 3) (Z)

★ Ryu Shin Yassai - Longe,
↓↙←↓↙←, Soco (Z)

Guile

Sonic Boom - ←2s, →, Soco
(XZV)

Somersault Kick - ↓2s, ↑,
Chute (XZV)

Knee Bazooka 1 - ← ou →, LK
(XZ)

Knee Bazooka 2 - ← ou →, MK (V)

Rolling Sobat - ← ou →, MK
(XZV)

Reverse Spin Kick - Perto
do oponente, ← ou →, Chute
forte (XZV)

Spinning Back Knuckle - →,
Soco forte (XZV)

★ Sonic Hurricane - ←2s,
→←→, Soco (Z)

★ Somersault Strike - ↙2s,
↘↙↑, Chute (XZ)

Thunderhawk



O gigante Thunderhawk esmaga a pe-
quena Cammy com o Condor Dive

Condor Dive - No ar, três
botões de Soco (XZV)

Condor Spire -
←↓↙, Soco (ZV)

Tomahawk Buster - →↓↘,
Soco (XZV)

Maximum Typhoon - 360
graus, Soco (XZV)

Heavy Body Press - No ar, ←
ou →, ↓, Soco forte (XZV)

★ Raging Typhoon - 360
graus duas vezes, Soco (XZ)

★ Canyon Splitter -
↓↘→↓↘→, Soco (Z)

Ação **Games**

Últimos Lançamentos

Truques Explosivos **Dicas Testadas**

Super Desafios **Novidades Quentíssimas**

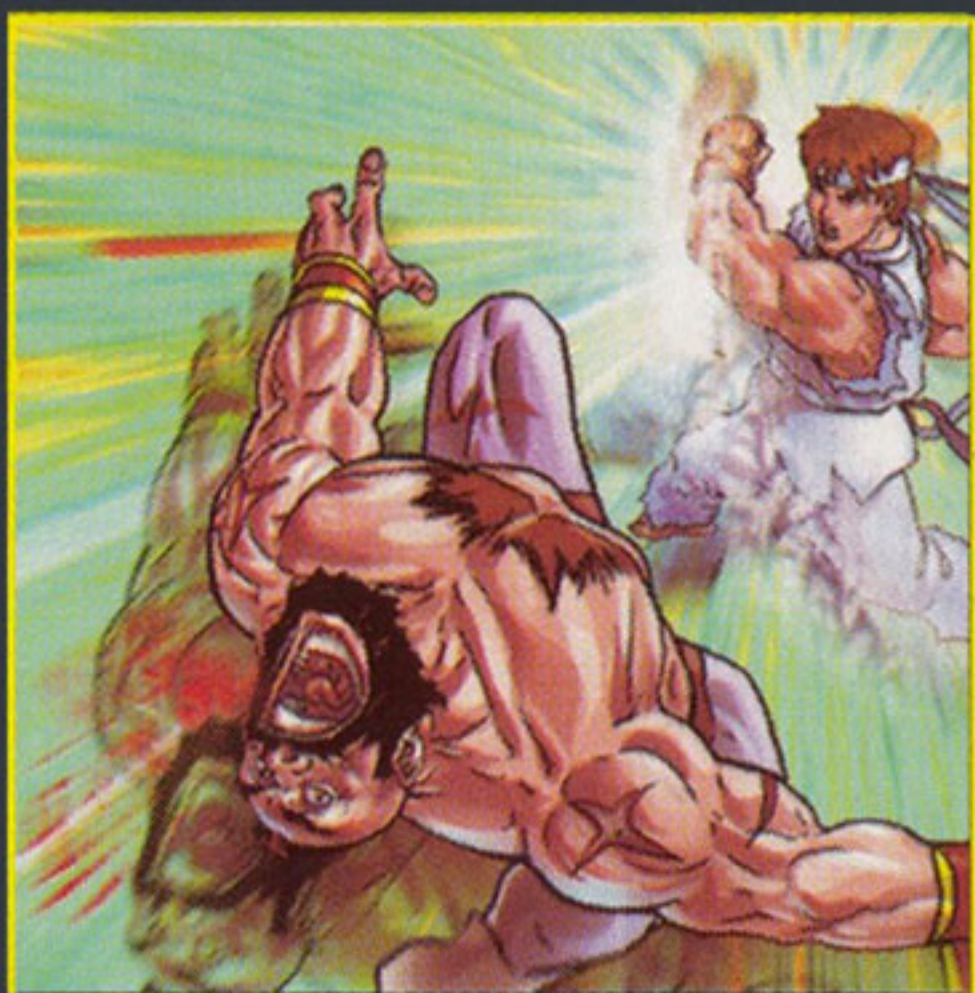
Revista Ação Games. Sua melhor jogada!

Todos os meses nas bancas.



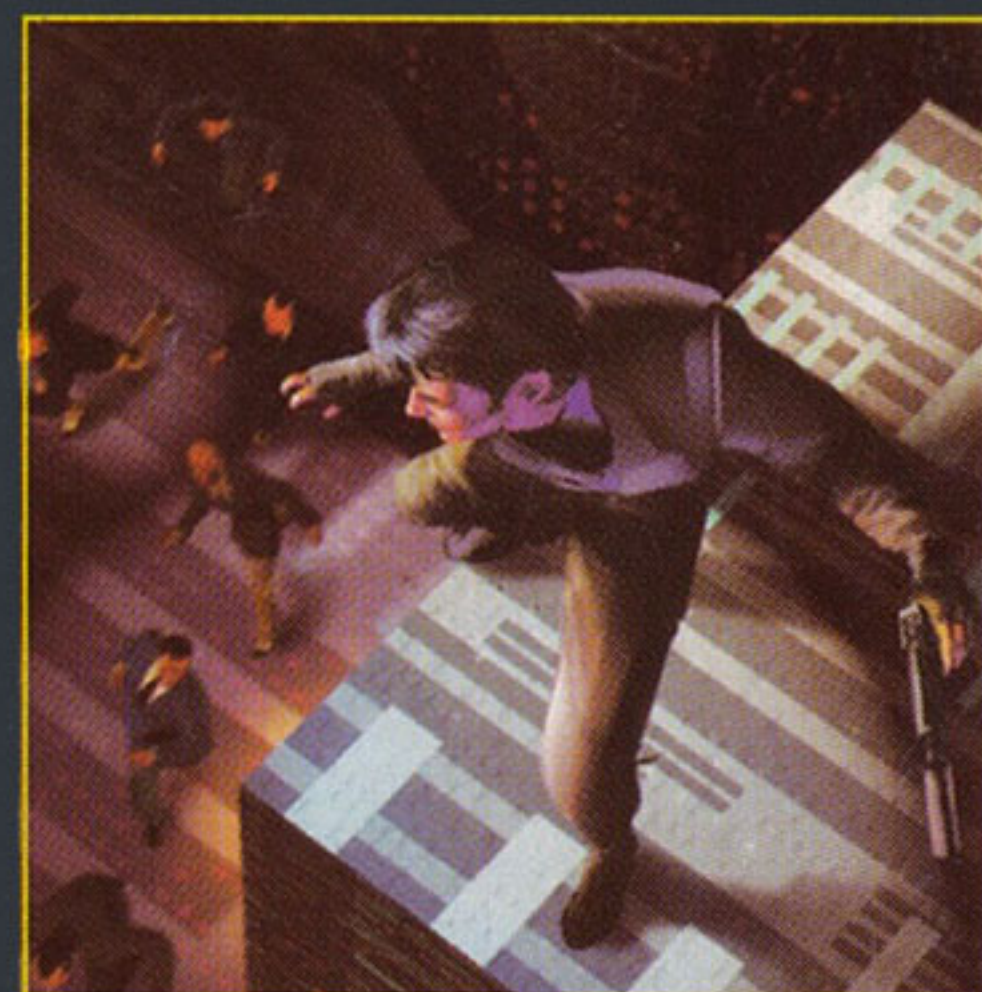
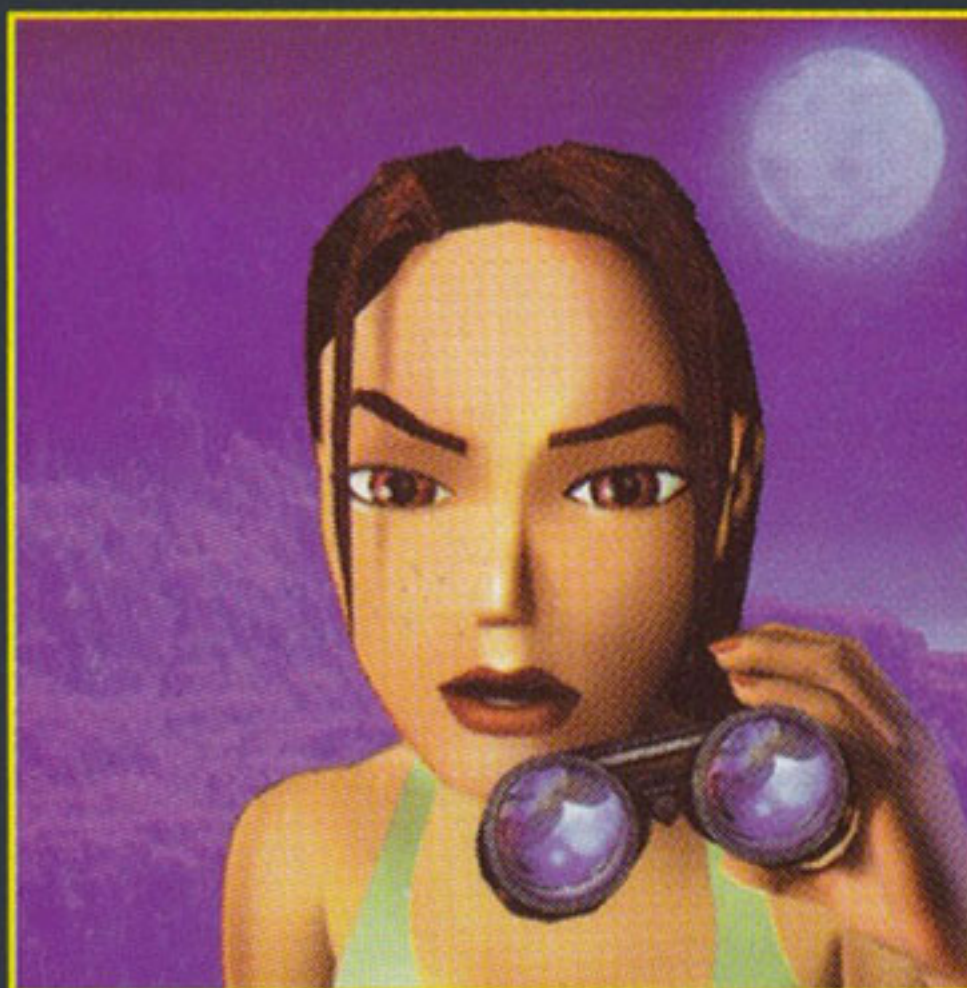
Abril

Tenha todas as edições da coleção.



Street Fighter Zero 3

Tomb Raider 3



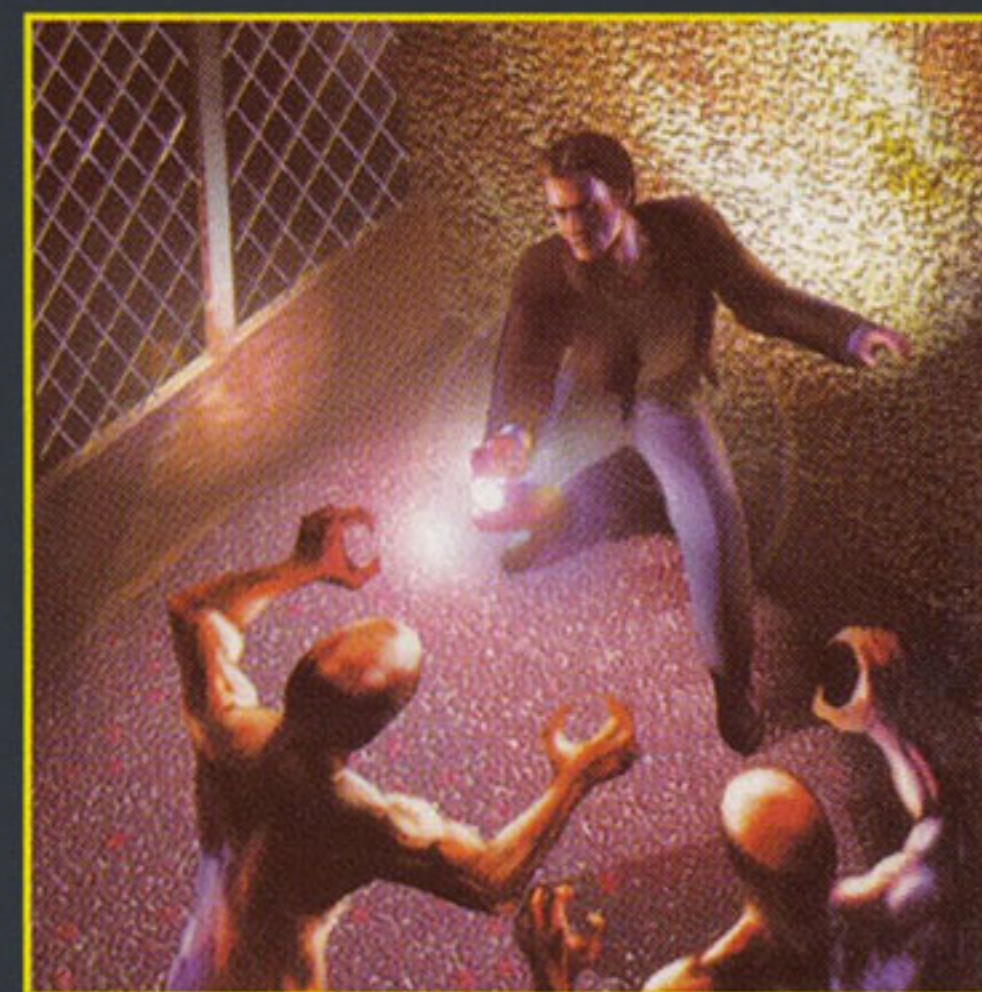
Syphon Filter



Metal Gear Solid



Parasite Eve



Silent Hill

ação
games
pocket



Retro

AVENGERS



A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por:

Editada por:

Revista:

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

