

INIMIGOS CHEGUEI !!

GAME-X

ESPECIAL



REVISTA GAME-X ESPECIAL Nº 1 - R\$ 3,00



Todos os personagens,
golpes e segredos



- VIRTUA FIGHTER 2
- DARK LEGEND
- FINAL FIGHT 3
- KILLER INSTINCT
- TOH SHIN DEN S
- WEAPON LORD
- X-MEN
- PRIMAL RAGE



SÓ PORRADA!

RECADO AO LEITOR

YESSS! Mais uma vez cá estou. E com novidades... Aliás, que novidades. Nossa amada, glorificada, vitaminada... Poderosa revista, terá agora também edições especiais.

O visual também está mudando, agora mais colorido e moderno, ficou mais fácil de se localizar e verificar os "quesitos" dos games. E o pior é que não pára por aí, como é moda a violência nos games, passamos a partir desta edição a dar uma nota para a mesma. Só que é o seguinte galera: uma nota 10 no novo quesito não quer dizer que o game seja "bom pra todos"... Se você for meio "leso", besta, ou pertencer à alguma facção semelhante que acha que após jogar um "Mortal Kombat" pode sair arrancando cabeças por aí - é melhor ficar longe da revista. Vídeo game é só ilusão, fantasia, diversão... Já a vida real é séria, cheia de responsabilidade e preocupações... Portanto, aqueles que gostam de tirar umas "bifas" de vez em quando devem saber separar muito bem os games da vida real, OK?!

Esse mês falaremos... Melhor ainda, "bateremos" um papo sobre games de porrada. Se você é fera poderá conferir aqui todos os golpes, estórias e avaliações dos últimos "Kick and Punch" que pintaram no mercado... Mas, por outro lado, se você estiver "engatinhando" no mundo dos games também curtirá muito essa revista... Nós fazemos comentários de ponta à ponta dos games, damos nota, mostramos os movimentos dos golpes especiais e até desvendamos alguns segredos... E isso tudo sem tirar o nosso "charme" e malícia... Pois, como vocês já sabem, só nós metemos o pau nas matérias (no bom sentido é claro!).

Só porrada, porrada, porrada... Calma, também não é assim. A nossa seção GAME X-PRESS continua dando as últimas novidades e fofocas sobre o que de mais novo acontece no mundo dos games... O correspondente D'Artagnan está uma fera!

Ah, também tem o X-TRICKS que trás uma "zillionada" (bonito heim?!) de golpes, segredos, truques e manhas de vários games... Sejam eles de pancadaria ou não.

Todos os pilotos estão trabalhando a fundo nos jogos (amarrados na masmorra da editora). É claro que nosso amigo SLAYER está tendo prioridades nessa edição, afinal, o maluco não larga do vídeo game.

Tem gosto pra tudo aqui, vocês poderão se ligar em X-MEN - The Children of Atom, Dark Legend, o "poligonoso" Virtua Fighter 2, uma versão de Toh Shin Den para Saturn, o esperadíssimo STREET FIGHTER ZERO e mais uma penca de outros games de pancadaria.

Dr. Xurros



DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella



REDAÇÃO:

Revisão:

Hebe Ester Lucas
Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Diagramação:

Alexandre Távora
Marcelo Christian

Secretário Gráfico:

Álvaro Corrêa

Pilotos e Textos:

Darius Roos (Projeto Visual)
Dawis Roos (Projeto Visual)
Danilo Perez
Igor David Perez
Dr. Xurros (Projeto Editorial)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR

Ruy Pereira

Assistente:

Shirley A. Ferreira

Contatos:

Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS

ATRASADOS

TEL. 887-5408

Coordenador:

José Luiz Cazarim

Assistente:

Luzia Begalli

TRAMA EDITORIAL LTDA.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:

R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

A revista **GAME-X ESPECIAL** é uma publicação da **Trama Editorial Ltda.**

R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011) 885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594

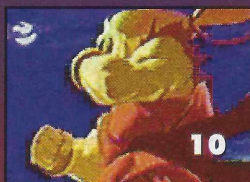
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

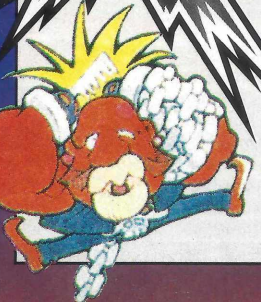
Impresso na Globo Cochrane Gráfica

index

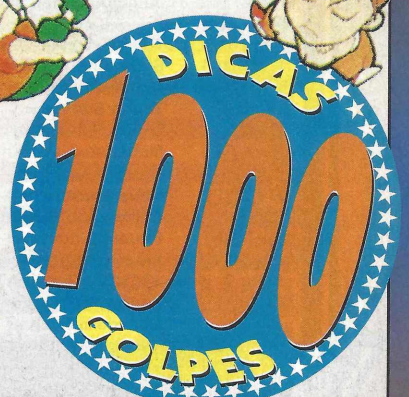
- 04 VIRTUA FIGHTER 2
- 05 WRESTLEMANIA
- 05 BATTLE MONSTERS
- 06 KILLER INSTINCT
- 08 PRIMAL RAGE
- 09 GOLDEN AXE - THE DUEL
- 09 ZERO DIVIDE
- 10 STREET FIGHTER ZERO
- 16 TOH SHIN DEN S
- 18 DARK LEGEND
- 22 X-MEN
- 26 FINAL FIGHT 3
- 28 VIRTUA FIGHTER 2
- 32 WEAPON LORD
- 32 STREET FIGHTER ZERO
- 33 TOH SHIN DEN S
- 34 DOUBLE DRAGON



X-TRICKS



Aqui você encontrará golpes que não acabam mais... Tem movimentos especiais, fatalities, super arrasa-quarteirões. São vários jogos à sua disposição... e se você acha que é fácil fazer uma revista dessas... saiba que são 1000 golpes, dicas e macetes... ninguém chegou nem perto disso... só nós!



X-TRICKS

Virtua Fighter 2



←C	Side Hook Kick
↓C	Toe Kick
→C	Knee Kick
→C	Dashing Hammer Kick
→C	Somersault Kick
A+C	Leg Slicer
A+C	Spinning Kick
→A+C	Middle Spin Kick
↓B+C CCC	Lightning Kick
CC	Double Spinning Kick
B+C	Punch & Spin Kick
B↓C	Punch & Low Spin Kick
BB+C	Double Punch & Snap Kick
←B	Spinning Back Knuckle
←B↓C	Spinning Low Spin Kick
←BB	Double Spin Knuckle
←B↓B	Spinning Slant Back Knuckle
BB←B	Jab, Straight & Back Knuckle
→B	Rising Elbow
→B+C	Elbow Spin Kick
BB→B	Elbow Combo
BB→B+C	Elbow & Spin Kick Combo
→B	Smash Hook
→B	Slant Back Knuckle
→B↓C	Slant Low Spin Kick
B+C	Beat Knuckle
→C	Soccer Ball Kick
→B	Neck Breaker Drop
→B+C	Knee Strike

Jacky

A+C	Senpuuga
A+C	Ensen Shuu
BBB+C	Renkan Tenshinkyaku
BBB↓C	Renkan Tenshin Soukyaku
B+C	Renken Senpuuga
B↓A+C	Renken Ensenshuu
B↓A+C	Renshou Senpuuga
B↓A+C	Renshou Ensenshuu
BB+C	Souken Senpuutai
C	Kokyaku Haiten
BBB↓C	Renkan Haitenkyaku
C	Taitouri Senkyaku
→C	Toukuu Kosen Kyaku
→A+C	Kuuko Kyaku
→C	Chisoutai
→B	Chuugeki
→B	Shakashou
→B	Shajoushou
→B	Junpo Chuushou
→B	Honshin Chuugeki
→C	Fumitsuke
→B	Ryuusha Senten
→B	Tenshin Hainshou
→A+B	Ryuushu Katou

Lao

→C	Koushu Teishitsu
→C	Sentenkuu Kyaku
→C	Zensoutai
→C	Katoutai
→C	Senkyuutai
→A+C	Kousoutai
→A+C	Shitsu Chisoutai
→A+C	Tenshin Ryouin Kyaku
→C A+C	Zensoutai, Katoutai
→B	Taizan Soukoushu
→B	Juuchou Senshou
→B	Senshitsu
→B	Tougeki Shou
→B	Senin Shou, Rakugeki Shou
→B	Rensoukoushu
A+B	Touho Soushu
A+B	Touho Haisoushu
A	Mabanshu
A	Shaho Shasousui
A	Souji Shasousui
A+B	Renkoushu Haishu
→B+C	Fuushu Shuutai
→A+B	Saishuu Houkou
→A+B	Tenshin Soukoushu
→A	Shazen Ho
→A	Shakou Ho

Lion

→C	Renkatai
→B	Jyoho Chouchuu
→B	Rimon Chouchuu
→B	Yakuho Chouchuu
→B	Mouko Kouhazan
→B	Yohou
→B+C	Tetsuzan Kou
→B	Soukahou
→B	Shin Iha
→B+C	Youshi Senrin
→B+C	Daiden Housui
→A+B	Junho Honko
→A+B	Kaiko
→A+B	Honko
→A+B	Gekiho Honko
→A+B	Shinpo Riko
A←B	Gaimon Chouchuu
A←B	Tai Atari
A←B	Koutoubu Naguri
A←B	Rimon
A+B+C	Hougeki Unshin
A+B+C	Soukoshou

Akira

→C	Knee Blast
→C	Drop Kick
A+C	Neck Cut Kick
A+C	Rolling Saw Butt
→A+C	Flying Knee Kick
→A+C	Front Roll Kick
B+C	Hammer Kick
→B	Body Blow
→B	Level Back Chop
→B+C	Elbow Butt
→B+C	Elbow Smash
→B	Sonic Upper
→B	Vertical Upper
→B	Reverse Sledgehammer
→B	Axe Lariat
→B	Shoulder Attack
→B	Somersault Drop
→B	Elbow Drop
→B	Body Slam
A+C	Frankensteiner
B+C	Stainer Screwdriver
B+C	Giant Swing
A+B+C	Double-Arm Suplex
A+B+C	Tiger Driver
B+A	Side Suplex
A+B+C	Dragon Suplex
B	Dragon Screw

Wolf

→C	Gyoushin Toutai
→C	Senshi
→C	Haitourensen Kyaku
→C	Goshuu Rentai
→C	Chuubu Souten Kyaku
A+C	Kousoku Kouhi Fushi
A+C	Senpuu Soutai
A+C	Tukyaku
A+C	Honshin Rensen Kyaku
C+B+C	Renpuu Soutai
A+C B	Ousoushu
B+C	Tenshin Souchuu
C	Zabantetsu
C	Saiken Kyaku
C	Tentoritsu
C	Toshinren Kyaku
B	Haisencho
B	Ousogeki
B	Hiten Hougeki
B	Rensai Gakushu
B	Getsuya Saigeki
B	Chouwan Ryouken
B	Koushin Hifushutsu
B	Tanhi Chougeki
B	Kousoku Hifushutsu
A+B+C	Toushin Chuugeki
A	Kousoku Zenhi

Shun

→C	Knuckle Kick
→C	Knee Attack
→C	Toe Kick
→C	Toe Kick Hammer
→C	Kenka Kick
→C	Heel Attack
→B	Vertical Upper
→B	Double Upper
→B	Dashing Elbow
→B	Elbow Upper
→B	Elbow Hammer
→B	Elbow Stamp
→B	Head Attack
→B	Hell Stab
→B	Elbow Attack
→B	Stomach Crush
A+B+C	Hep Attack
C	Stomping
→B	Power Slam
→B	Body Lift
→B	Slash Mountain
→B	Front Back Breaker
→B	Iron Claw
→B	Power Bomb
→B	Machine Gun
→B	Knee Lift
→B	Triple Head Butt

Jeffrey

B+C	Hasagane
BB+C	Resshou Kyaku
BBB+C	Sandan Urageri
→C	Senpuu Geri
BBB↓C	Sandan Fuji Kyaku
A+C	Suisha Geri
A+C	Genyou
A+C	Tsumuji Geri
→C	Fushin Hiza Geri
→C	Ryuuei Kyaku
→C	Hagaryuu
→C	Rairyu Hishi Kyaku
→C	Jibashiri
→C	Kaiten Jizuri Kyaku
→C	Kouten Jizuri Kyaku
→C	Renkan Zenten
→C	Renkan Zenten
→C	Renkan Zenten
→C	Fuusenjin
→C	Risenjin
→C	Hiji Uchi
→C	Kakato Otoshi
A+B+C	Katana Gasumi
→B	Koenraku
→B	Kagegasumi
→B	Kote Gaeshi
A	Side Roll

Kage

A+B	Senpuuga
A+B	Enjin Senpuukyaku
BBB+C	Renkan Tenshin Kyaku
A+C	Ensen Shuu
BBB↓C	Renkan Tenshin Soukyaku
B+A+C	Renken Senpuuga
B↓A+C	Renken Ensenshuu
→C	Thai Tentai
BBB↓C	Renkan Haitenkyaku
C	Taitou Risenkyaku
→C	Koutan Kyaku
→C	Hien Rekkyaku
→C	Senchuu Ken
→C	Rikensui
→C	Rain Shouda
→C	Sokushin Inshou
→C	Senpuu Enjin
→C	Tenchi Touraku
→C	Seien Katou
→C	Ensen Hairyu
→C	Rasen Anshou
→C	Kakyaku Senten
A+B+C	Enfu Rinshou

Pai

A+C	Leg Slicer
C	Illusion Kick
C	Mirage Kick
C	Double Kick
C	Jackknife Kick
C	Jackknife Kick + Side
C	Round Kick
C	Step Round Kick
A+C	Spinning Kick
A+C	Side Hook Kick
A+C	Tornado Kick
C	Double Spin Kick
C	Dashing Knee
C	Rising Knee
C	Double-Step Knee
C	High Kick & Straight
B	Rising Knee Combo
B	Rising Kick Combo
C	Somersault Kick
C	Somersault Combo
B	Double-Joint Butt
B	Punch & Side Kick
B	Snap Back Knuckle
B	Sway Smash
B	Scoccer Ball Kick
B	Neck Breaker Drop

Sarah

WF



WRESTLEMANIA

LEGENDA

C=chute SC=super chute
S=soco SS=super soco

Segure S 3s + S	Soco de Fogo	Bam Bam
←←SC	Pulo com Chute	
←←S	Back Drop	
Correr + C+SC	Flying Dropkick	
Correr + S+SS	Super Clothesline	

↓→S	Tapa na Orelha	Doink
→→SC	Martelo Feliz	
Correr + C+SS	Super Clothesline	
←←S	Hip Toss	
Segurando ↓↓SC	Head Slam	

↓→S	Olho Ferrado	Hitman
↓→SS	Rolling Uppercut	
←←S	Arm Drag	
Segurando ↓↓C	Bulldog	
Correr + C+SS	Clothesline Voador	

→→S	Sliding Elbow	Lex Luger
Perto SS	Dupla Martelada	
Segurando →→SS	Vertical Suplex	
↑SC	Rebel Rock	
←←S	Hip Toss	

Segurando ↓SS	Uppercut	Razor
Segurando →→SS	Razor's Edge	
Segurando ↓↓C	Piledriver	
←←S	Hip Toss	
Segurando ↑↑S	Razor Swipe	

→→C	Pernada	Michaels
Perto SS	Sunset Flip	
←←S	Bodyslam	
↓→C	Speed Kick	
Segurando →→S	Arm Bend	

←←S	Snap More	Undertaker
Segurando ↓SS	Super Uppercut	
→→SC	Tombstone Slam	
Segurar 3s S	Neck Bender	
Correr + C+SC	Drop Kick	

Perto SS	Becker Slam	Yokozuma
→→S	Belly Bounce	
→→SC	Scissor Smash	
Segurando ↓↓SC	Suplex	

BATTLE MONSTERS



A A A	Bolota	Abiole
→A	Soco Mágico	
→A	Cinturão Mágico	
→A	Mãozinha	
→A	Fogo Rasteiro	
→A	Teleportação Destruidora	
→B	Teleportação Caveira	
→A	Magia Frontal	
→B	Magia Inferior	
→C	Magia Superior	
Perto →A	Agarrão Caveira	
No Ar A B	Caveira Voadora	
Segura Aperta C	Caveira Arrasa Quarteirão	

A Rápido	Rodopio com Espada	Ki Ba
→A	Cabeçada	
→A	Golpe com Escudo	
→B	Chute do Dragão	
→B	Unhada	
→A	Cabeça Voadora	
→B	Rasteira sem Perna	
→A	Círculo de Fogo	
→B	Quebra Ossos	
→A	Magia	
→B	Magia para Baixo	
→C	Magia para Cima	
→C	Super Círculo de Fogo	

A A	Ataque Duplo	Kuja
→B	Chute Duplo	
→B	Canelada	
→A	Magia Superior	
→A	Magia Dupla	
→A	Magia Inferior	
→B	Super Rasteira	
→B	Corrida com Voadora	
→A	Facão	
→A	Pássaro de Fogo	
→B	Raio	
→B	Voar	
→A B	Flecha Luminosa	
→B B	Super Voadora	
→C	Bicadas	
→C	Chuva Explosiva	

A A	Soco Duplo	La Fa
B B	Chute Duplo	
Perto →A	Multicotovelo	
→A	Soco Protetor	
→B	Abertura	
→B	Chute Frontal	
B B B	Sequência de Chutes	
→B	Voadora Especial	
→A	Magia Frontal	
→B	Magia Inferior	
→C	Magia Superior	
Perto →	Muda o Lado	
→C	Super Helicóptero	

A A	Soco Duplo	Makaryudo
→A	Soco Avançado	
→B	Joelhada	
→A	Corrida com Soco	
→B	Corrida com Chifre	
→B	Super Rasteira	
→B	Facão	
→A	Flecha de Fogo Frontal	
→B	Flecha de Fogo Inferior	
→C	Flecha de Fogo Superior	
No Ar →A	Flecha de Fogo Aérea	
→C	Super Multisoco	

A A A	Sequência Cobra	Naga
→A	Cobrete	
Perto →A	Gancho Cobra	
→A	Cobra com Grito	
→A	Arrastão	
→B	Chicotinho	
→B	Super Voadora	
→A	Fumaça	
→A	Mutação Cobra	
→B	Facão	
→C	Tiro da Serpente	

A A	Soco Duplo	H.H.Harn
A A A	Soco Protetor Duplo	
A A A	Ataque Triplo	
Perto + B	Joelhada	
→B	Corrida com Joelhada	
→B	Super Rasteira	
→B	Chute com Corrida	
→A	Cabeça Protetora	
→A	Cabeça de Fogo	
→B	Cuspida de Fogo	
→A	Mutação Ferrada	
→C	Ataque Aéreo Explosivo	

A A	Ataque Duplo	Kaf Ka
→A	Ofensiva	
Perto →A	Gancho	
→B	Chutão	
→B	Chute Voador	
→A	Bolas Rasteiras	
→B	Bolas Protetoras	
→A	Pisada	
→A	Morcego	
→A	Corneta Explosiva	
→B	Tapete Voador	
→B B	Esmaga Crânio	
→B	Cumprimento Escravo	
A B	Respirar Mana	
C	Tapetadas	

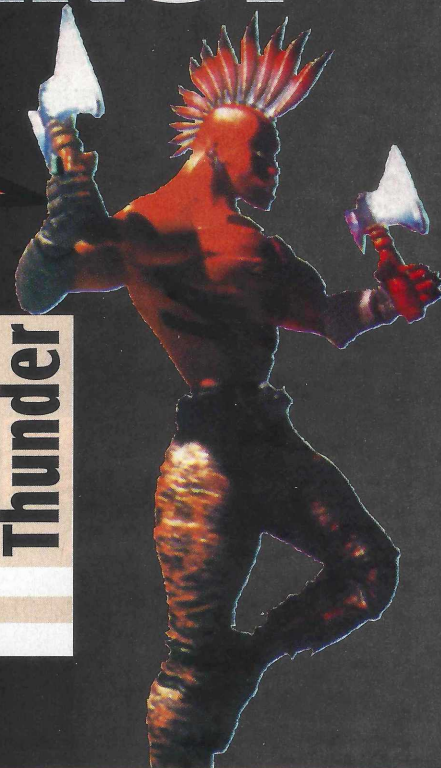
→A	Tapão	Deathmask
→A	Tapinha	
→B	Chute na Cara	
→A	Ombrada Rasteira	
→B	Arrastão	
Perto →A	Colarinho	
→A	Cabeçada	
→B	Bunda Dura	
Perto →A	Agarrão	
Perto →A	Afunda Panaca	
→C	Chute Arregaçador	

A A	Soco Duplo	Chili & Pepper
B B	Chute Duplo	
A A A	Sequência de Socos	
B B B	Sequência de Chutes	
→A	Soco Protetor	
→B	Chute Amigo	
→A	Cambalhota com Soco	
→B	Cambalhota Destruidora	
→A	Rodopio Frontal	
→B	Rodopio Inferior	
→C	Rodopio Superior	
→A	Magia	
→B	Ataque Duplo	
→A	Amassa Tomate	
C C C	Explosão Doida	

A A A	Sequência de Socos	S.Jam
→A	Ombrada	
→A	Cacto	
→A	Cuspida de Fogo	
→A	Soco Protetor	
→B	Soco Terremoto	
→A	Gancho Pedregulho	
→B	Giro Louco	
→A	Bola Espinhuda	
A B	Rizada	
→C	Porrada com Nhac Nhac!	

A A	Soco Duplo	Shion
→A	Ataque Avançado	
→A	Ataque Retornado	
Perto B	Joelhada	
→B	Joelhadao	
→B	Giratória	
→B	Arrastão	
→B	Sequência de Ataque	
A B	Facão	
A B A	Facão 2	
→A	Facão Protetor	
→B	Giro Facão	
→A	Facão Baixo	
→B	Salto Mortal	
Perto →A	Cabeçadas	
→C	Super Facada	

KILLER INSTINCT



↓↘→C	Phoenix
→↘↓↘←S	Sammamish
Segure ↔S	Triplax
No Ar →↘↓↘←SA	Tomahawk
Segure ↔SM	Reverse Triplax
Tomahawk + CB	Ex of Valid Opener
Triplax + SA	End Special
Phoenix + SB	End Special
Sammamish + SM SA	End Special
Sammamish	Combo Breaker
SA	Danger Moves
↔SB	Ultra Combo

Thunder

→↘→C	Inferno
↔↘↓↘→C	Fireflash
↔↔SB	Heatfist
↔↘↓↘→SA	Heatsink
↔↘↓↘→CB	Mirage
Segure ↔S	Trailblazer
No Ar →↘→S	Trailblazer
Trailblazer + SM SB	Ex of Valid Opener
Trailblazer + SM	End Special
Fireflash + CB	End Special
Fireflash + CB	End Special
Fireflash + CB	End Special
Fireflash	Combo Breaker
↓↘→CB	Danger Moves
↔SA	Ultra Combo

Cinder

↘↘↘SB	Claw Uppercut
↘↘↘C	Tailflip
↘↘↘S	Flaming Venom
↘↘↘SB	Dragon Breath
Segure ↔C	Jump Rake
Segure ↔S	Rampage
↔↔CB ou CB	Reverse Jump Rake
Jump Rake + CB SB	Ex of Valid Opener
Flaming Venom + SA	End Special
Tailflip + CB	End Special
Claw Uppercut	End Special
Jump Rake	Combo Breaker
↔↔CB	Danger Moves
↔↔SA	Ultra Combo

Riptor



Segure ↔SA	Powerline
Segure ↔SM	Rollercoaster
Segure ↔SB	Spinfist
Segure ↔CB	Fluing Knee
Segure ↔CB	Knee K.O.
Segure ↔CB	Fast Flying Knee
Segure →↔SB	Turn Around Punch
Segure SA e solte	Cyclone
Rollercoaster + CA	Ex of Valid Opener
Powerline	End Special
Rollercoaster	End Special
Spinfist	End Special
↔↔C	Combo Breaker
↔↔SM	Danger Moves
↔↔SA	Ultra Combo

Combo





↘↘→S	Laser Storm (1 tiro)
↔↔↔↔→SB	Laser Storm (2 tiros)
↔↔↔↔↔→SB	Laser Storm (3 tiros)
↘↘↘→S	Plasma-port
↘↘↘→S	Plasmaslice
↘↘↘→CB	Eyelaser
Segure ↔↔→C	Cyberdash
↘↘→S	Reflect
Eyelaser + CA SB	Ex of Valid Opener
Laser Storm + SM	End Special
Plasmaslice + SM	End Special
Plasma-port + SB	End Special
Cyberdash + CM	End Special
Plasmaslice + SB	Combo Breaker
↘↘→CA Atire baixo	Danger Moves
Plasmaslice + SB	Ultra Combo

Fulgore



↘↘→S	Endokuken
↘↘↘→C	Windkick
↘↘↘→SA	Laser Sword
↘↘↘→S	Tiger Fury
Windkick + CA CM	Ex of Valid Opener
Tiger Fury	End Special
Endokuken + SB	End Special
Windkick + CM	End Special
Tiger Fury	Combo Breaker
↔↔↔→CA	Danger Moves
Windkick + CA	Ultra Combo

Jago

Segure ↔↔→S	Sabrespin
↘↘→S	Flaming Bat
↘↘↘→SA	Howl
↔↔→CA	Sabrepounce
↔↔→CM	Sabreslap
↔↔→CB	Sabreroll
↔↔→SM	Reverse Sabrespin
Sabrepounce + SM	Ex of Valid Opener
Sabrespin + SB	End Special
Sabrepounce	End Special
Sabreroll	End Special
Sabreslap	End Special
↔↔→C	Combo Breaker
↔↔→CM	Danger Moves
↔↔→CB	Ultra Combo

Sabrewulf

↘↘→S	Shockwave
Segure ↔↔→S	Cold Shoulder
↘↘↘→SB	Ice Lance
↘↘↘→C	Liquidize
SA CB	Ex of Valid Opener
Shockwave + CA	End Special
Liquidize + CA	End Special
Ice Lance	End Special
↔↔→S	Combo Breaker
↘↘↘→SM	Danger Moves
↔↔→CA	Ultra Combo

Gladius

↘↘→S	Skeleport
↔↔↔↔→SB	Power Devour
↘↘→S	Searing Skull
↔↔→SM	Soul Sword
↔↔→S	Bone Shaker
↘↘↘→S	Super Searing Skull
↘↘↘→CB	Sliding Kick
Bone Shaker + SM CM	Ex of Valid Opener
Skeleport + S	End Special
Bone Shaker + S	End Special
Bone Shaker	Combo Breaker
↔↔↔→CB	Danger Moves
↘↘→SA	Ultra Combo

Spinal



↘↘→S	Lasaken
Segure ↔↔→C	Flick Flash
Segure ↔↔→S	Fire Cat
↘↘↘→SA	Spinning Sword
↘↘↘→SA ou SB	Ichi
Fire Cat + SM SA	Ex of Valid Opener
Spinning Sword + SA	End Special
Lasaken + SB	End Special
Flick Flash + CM	End Special
Flick Flash	Combo Breaker
↘↘→CA	Danger Moves
↔↔→CM	Ultra Combo

Orchid





SA CA	Air Throw
SB SA CA	Earthquake Stomp
SA CA	Neck Throw
SB CB	Stunt Roar
SB CA	Cranium Crusher
SA CB	Leaping Bone Bash
SB CB	Primal Scream
CA CB SA SB	Eat Humans

Sauron

SA CB	Battering Ram
SA CA	Garb-N-Throw
SA CB	Ground Shacker
SA CB	Slow Power Puke
SA CB	Fart of Fury
SA CA	Flying Butt Slam
SB CA	Fast Power Puke
CA CB SA SB	Eat Humans

Chaos

SA CA	Air Teleport
SA CB	Scorpion Sting
SB CB	Fast Venonm Psplit
SA CB	Voodoo Spell
SB CB	Come Slither
SA CA	Teleport
SB CB	Slow Venom Split
CA CB SA SB	Eat Humans

Vertigo

SA CB	Bed-o-Nails
SB SA CB	Gut Gouger
SA CB	Iron Maiden
SA CA	Flying Spikes
SB SA CB	Hornication Uppercut
SB CB	Mega Charge
SA CA	Spinning Death
CA CB SA SB	Eat Humans

Armadon

SA CB	Brain Basher
SB CA	Frantic Fury
SA CB	Pounce and Flip
SB SA CB	Slasher
SB CB	Run Forward
SB CB	Run Backward
SA SB	Jaugular Bite
SA SB	Face Ripper
CA CB SA SB	Eat Humans

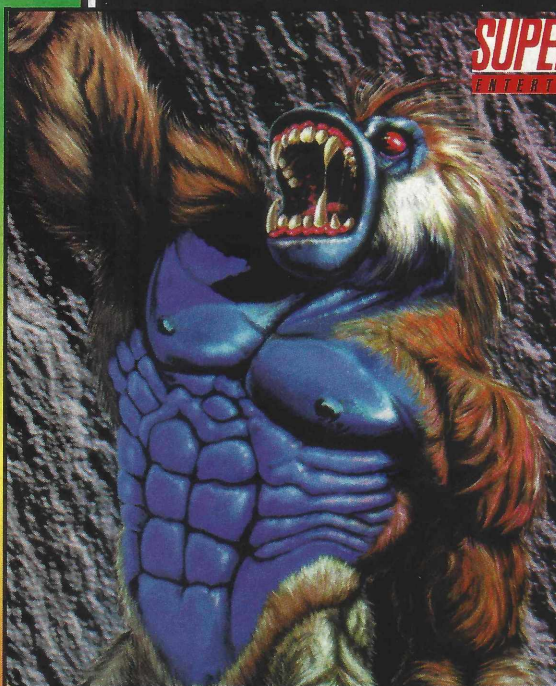
Talon

SB CB	Fast Fireball
SA CA	Hot Foot
SA CB	Mega Lunge
SB CA	Torch
SA CB	Slow Fireball
SA CB CA	Inferno Flash
SB CA	Pulverize
CA CB SA SB	Eat Humans

Diablo

SA CB	Air Throw
SB SA CA	Ice Geyser
SA CA	Long Mega Punch
SB CA	Punching Bag
SB CB	Short Mega Punch
SB SA CA	Freeze Breath
SB CB	Fake Mega Punch
CA CB SA SB	Quick Mega Punch
SA CB	Throw
CA CB SA SB	Eat Humans

Blizzard



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Segure SB SM CB	Gut Fling
Segure SB SM CB SB	Mediation
Segure SB SM CH	Brain Bash
Segure SB SM CB CH	To-Da-Moon
Segure SB CB + SM CH	Golden Shower
Segure SB SM CB CH	Cannonball
Segure SB SM CB CH	Incinerator
Segure SM SB CH	Fireball
Segure SB CB + SM CH	Flesh Eating
Segure SB SM CB CH	Carnage
Segure SB CB CH	Heart Wrenching
Segure SB CH	Shredding
Segure SM CH	Petrify
Segure SM CH	Shrink and Eat

Especiais

GOLDEN AXE THE DUEL



LEGENDA

S=soco
C=chute

←↖↗↓↘→ S Dragon Flame
←→ S Raio Rasteiro
→↖↗↓↘← 3S Especial

Death

↓↑ S Dragon Sword
→↖↗↓↘← S Espadada
→↖↗↓↘ C Chute Triplo
→↖↗↓↘← C Esquiva
→↖↗↓↘↔ S Especial

Doc

→↖↗↓ S Esmagada
←→ C Ombrada
←→ C ↓↑ S Ombrada e Gancho
360° C Pilão
360° 3S Especial

Green

↓↖↗→ S Fireball
↓↖↗← C Dragon Punch
→↖↗↓ S Pesada
↓↖↗→↖ S Especial

Kain

↓↖↗→ S Cristal
↓↖↗← S Facada
↓↖↗← C Rasteira
→↖↗↓ S Bola de Energia
→↖↗↓ C Teleport
↓↖↗←↖↗← S Especial

Keel

ZERO DIVIDE



Sequências

←X→X
→→X
→→X
→→X
→→X
←X→X

Eos

Sequências

XX→XX
←X→XX
→→X
→→X
→→X
→→X

Nerei

Sequências

XXXX
→→X
→→X
→→X
→→X
→→X

IO

Sequências

→→XX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX

Draco

Sequências

XXXX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX

Cygnus

Sequências

XXXX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX

Zero

Sequências

XX→XX
→→X
→→X
→→X
→→X
→→X

Poison

Sequências

XXXX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX
→→XX

Wild 3



STREET FIGHTER ZERO

O SUCESSO VEIO ANTES...

Que tal voltarmos um pouco ao passado... quando Ryu e Ken ainda eram meio que pivetes?

Birdie e Adon, os penetras vindos de Final Fight: Guy e Sodom... Tem também o famoso

AS MUDANÇAS



Pois é, isso é tudo que você vai ver aqui, na versão ZERO (Alpha nos EUA). Tudo se passa antes de acontecer o primeiro campeonato de Street Fighter. Há uma série de personagens nessa versão... os conhecidos são Ryu, Ken, Chun Li, Sagat, Bison, os que voltaram da primeira versão:

Akuma (que vive se escondendo por trás de dicas, truques, etc) e, finalmente, os inéditos personagens: Rose (uma mina com um cabelo bem louco), Nash (aquele amigo do Guile, que morreu, é o tal de Charlie!) e... tcham, tcham, tchaaamm! Outro chefe escondido, um tal de Dan.

Só de ver você já nota as diferenças; os gráficos estão parecidos com os do game Darkstalkers, o que é ótimo. As músicas estão meio apagadas e os efeitos sonoros lembram muito Final Fight. As barras de energia especial continuam, agora com três níveis de potência. Há também mais magias normais e especiais arrasa-quarteirão. Um novo movimento especial conhecido como "ZERO" foi implantado na versão, e se parece muito com o "Combo Breaker" de Killer Instinct (esse golpe só pode ser acionado se a barra de especial estiver cheia). Pela primeira vez é possível fazer defesas quando seu personagem está no ar, o que evita certas apelações (como magia e Dragon Punch por exemplo).

Os golpes gigantes têm seus níveis de força ativados conforme o número de botões apertados. Por exemplo, no caso de Ryu dar um superespecial usando um só botão de soco, ele terá a força 1 e gastará uma parte da barra de especial; com os botões de soco fraco e médio, a força será dois e gastará também dois níveis da barra, chegando até ao terceiro nível.

Ahhh! Agora não tem mais aquela de Bison ser sempre o chefe do game... Cada personagem agora tem seu próprio chefe final, que não muda, e um final próprio. No caso de Ryu, por exemplo, o inimigo final é Sagat. Legal né?!?

GRÁFICO



8.0

MÚSICA



7.0

DESAFIO



6.5

DIVERSÃO



7.5

VIOLÊNCIA



7.0

OS GUERREIROS

RYU

Não tão forte como nas outras versões... mas ainda com muita eficiência. O seu espírito de luta é inigualável. O especial do helicóptero chega a acertar até 12 vezes (uma loucura), deixando o adversário "estragalhado".

- No final, ao vencer Sagat, torna-se o maior lutador de todo o mundo. Agora vai treinar e aperfeiçoar suas habilidades a fim de manter o título.

ZERO

← ↘ ↓ S

FORÇA
DA
MAGIA

FIREBALL

↓ ↘ → + P

DRAGON PUNCH

→ ↓ ↘ + P

AIR HURRICANE KICK

No ar ↓ ↘ ← + K

HURRICANE KICK

↓ ↘ ← + K

SUPER
FIREBALL

↓ ↘ → ↓ ↘ → + P

POWER HURRICANE
KICK

↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + K

MULTI KICK

K REPETIDAMENTE

SPINING BIRD KICK

↓ 2S ↑ + K

FIREBALL

← 2S → + P

FLASH KICK

→ ↘ ↓ ↘ ← + K

ESPECIAL¹

SUPER COMBO KICK

← 2S → ↘ ↘ + K

ESPECIAL²

SUPER COMBO ATTACK

← ↘ ↘ ↘ + K

ESPECIAL³

SUPER FIREBALL

↓ ↘ → ↓ ↘ → + P

CHUN LI

Mais rápida que em outras versões, os seus golpes não demoram muito para serem carregados. Com uma magia decente, agora pode entrar de vez na disputa. Continua sendo a garota mais linda dos videogames.

- A gracinha aí derrota Bison e fica empolgada - e também desatenta. Bison a pega de surpresa e ela vai parar no hospital... preparando-se para

ZERO

← ↘ ↓ S

VINGANDO
O PAI
MORTO

a

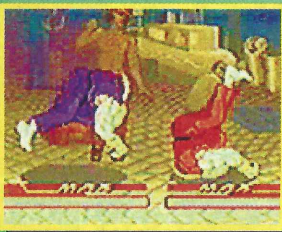
KEN

Desde já com seu poderoso Dragon Punch de fogo, agora o garotão aparece de cabelo comprido. Seu maior rival e também amigo é o jovem Ryu. Uma luta entre eles é sempre um grande espetáculo.

• Ken abraça seu amigo Ryu ao vencê-lo no combate e despede-se. Vai para os EUA com o intuito de treinar. Lá futuramente encontrará sua noiva...



ZERO



DRAGON PUNCH

→↓↘+P

HURRICANE KICK

↓↙←+K

AIR HURRICANE KICK

No ar ↓↙←+K

FIREBALL

↓↘→+P

ESPECIAL ①

DOUBLE DRAGON PUNCH

↓↘→↓↘+P

ESPECIAL ②

HIGHER DRAGON PUNCH

↓↘→↓↘+K(+K)



CHEGANDO NOS EUA



HEAD ATTACK

←2s→+P

1 2 3 SMASH

P + K

CHAIN ATTACK

360°+P

ESPECIAL ①

SUPER HEAD ATTACK

←2s→↘+P

ESPECIAL ②

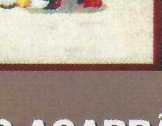
SUPER CHAIN ATTACK

↓↘→↓↘+P

ESPECIAL ③

LARGE CHAIN ATTACK

↓↘→↓↘+K



BIRDIE

Chegando da primeira versão, esse "punkão" é forte pra caramba... só está mais lerdo.

Continua pelos subúrbios ingleses usando correntes para o azar de quem se intrometer em seu caminho.

• Esse cara é fogo. Sai para comemorar no "Bar do Jack" e fica no maior porre. Folga com todo mundo e não quer nem saber do resto. Se está errado ou não... quem vai discutir?



O AGARRÃO É FATAL



ZERO



TIGER SHOT

↓↘→+P

LOW TIGER SHOT

↓↘→+K

KNEE KICK

→↓↘+K

TIGER UPPERCUT

→↓↘+P

ESPECIAL ①

FLAME FIREBALL

↓↘→↓↘→+P

ESPECIAL ②

ASSASSIN UPPERCUT

↓↘→↓↘+K

ESPECIAL ③

INFERNAL KICK

↓↘↙↓↘↙+K



GOLPES DE ASSASSINO

ZERO

←↘↓C

O kickboxer de tapa-olho não é mole não, está ainda mais forte e poderoso. Continua meio devagar, só que com golpes mais fáceis de serem desferidos... A cicatriz do peito traz lembranças desagradáveis de Ryu.

- Ao vencer Ryu, tem agora sã consciência que é o maior lutador de todo o mundo... Pouco depois recebe a visita de um estranho, conhecido como Bison, prometendo dinheiro sujo.

SAGAT



GUY



Humm! Saindo do sucesso Final Fight o mocinho aí sempre entra em uma luta chutando o pau da barraca... oops, quer dizer, entra chutando um barril. É o lutador mais rápido da competição... dá um trabalho!!!

- Nem Mad Gear nem Bison tomam conta das coisas... o mal está derrotado. Agora resta a Guy a procura de um novo objetivo, um novo desafio para seus ágeis punhos.

ZERO

←↘↓C

SUPER THROW

↓↘→+P+P

SUPER AIR KICK

↓↘→+K+K

HURRICANE KICK

↓↘↙+K

ESPECIAL ①

SUPER SMASH

↓↘→↓↘+K

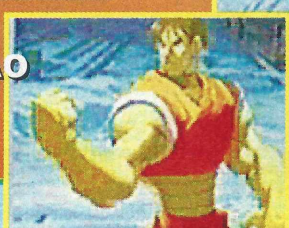
ESPECIAL ②

FORCE SPIRIT ATTACK

↓↘→↓↘+P(+P)



O CRIME NÃO COMPENSA



ADOM



Vice-campeão do SF1, o cara aí usa e abusa de seu joelhão. Sua característica é de luta bem próxima, pois não tem magia. Seu especial cheio de joelhadas deixa qualquer um virar purê de batata.

- Sagat cai aos pés de Adom... o maior kick-boxer do mundo. Meio irracional, ele não vê a hora de um novo combate. Com a chegada repentina de Bison, já pensa em um novo duelo.



KNEE KICK

↓↘→↘+K

MORTAL KICK

←↓↘+K

POWER AIR KICK

→↘↓↘↘+K

ESPECIAL ①

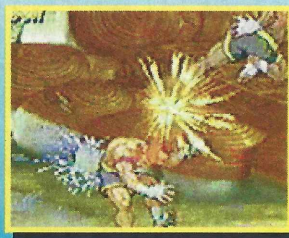
COMBO MORTAL KICK

↓↘↘↓↘↘+K

ESPECIAL ②

COMBO HAND ATTACK

↓↘→↘+P



ZERO

←↘↓C



O NOVO DESAFIO



REFLECT ATTACK

↓↘↘+P

FIREBALL

←↘↓↘+P

REVERT ATTACK

→↘↘+P

ESPECIAL ①

SUPER FIREBALL

↓↘↘↓↘↘+P

ESPECIAL ②

SUPER REVERT ATTACK

↓↘↘↓↘↘+P

ESPECIAL ③

FLASH ATTACK

↓↘↘↓↘↘+K



ZERO

←↘↓S



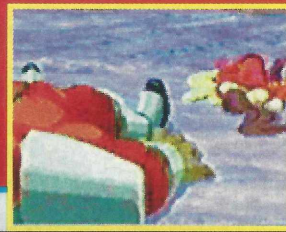
ROSE

A outra gata da versão ZERO é uma mina com "cabelos ao vento". Meio poética, ela usa suas vestimentas para bater nos inimigos e rebater magias dos adversários. Consegue também voar e agarrar o oponente no alto.

- A batalha foi dura, mas a garota de longos cabelos venceu. Desgastada física e psicologicamente, ela se deita próxima a Bison e fecha os olhos.



USANDO O REFLETOR DE ATAQUES



POWER SAI

→↓↘+P

HIT PILE

360° + P

FIRE PILE

360° + K

ESPECIAL ①

INFERNAL SAI

↓↘→↓↘→+P

ESPECIAL ②

INFERNAL PILE

2x 360° + P



ZERO

←↘↓S



PILÃO COM SAI



SODOM

Vindo junto com Guy, só que do lado mau de Final Fight, (gangue Mad Gear), era o chefe da segunda fase. Ele enche o saco quando começa a agarrá-lo. Usa dois "Sai" (arma japonesa) para compensar sua lentidão.

• Sodom se vê no poder novamente. Após vencer o campeonato, percebe que a sua gangue, Mad Gear, pode tornar-se uma espécie de Máfia... bem maior e mais forte que antes.



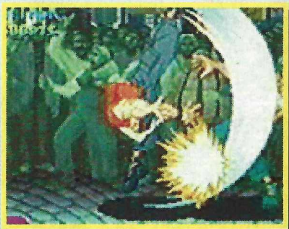
NASH

Esse cara é muito conhecido pelos fãs de SF como o antigo amigo de Guile, Charlie. Usa movimentos e magias semelhantes aos de seu amigo. Tem

ataques poderosos e é um dos lutadores mais equilibrados. • Após vencer o combate contra Bison, Nash entra em contato com a base. Só que esse momento de desatenção é o suficiente para que Bison o acerte por trás e mate-o.

ZERO

←↘↓S



FIREBALL

← 2s → + P

FLASH KICK

↓ 2s ↑ + K

ESPECIAL ①

SUPER FIREBALL

← 2s →↘↙ + P (+ P)

ESPECIAL ②

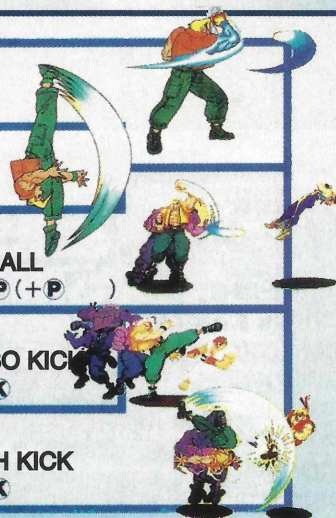
SUPER COMBO KICK

← 2s →↘↙ + K

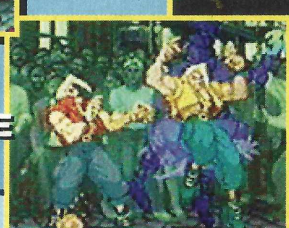
ESPECIAL ③

SUPER FLASH KICK

← 2s ↘↙↘ + K



ATACANDO COVARDEMENTE



TOH SHIN DEN

A VOLTA DOS Guerreiros mágicos

No PlayStation foi um jogo de grande sucesso. Agora é a vez do Saturn: os gráficos estão melhores, o som, a diversão e as dicas deixam o PS-X no chinelo. Há uma dica para jogar com os chefes, dê uma olhadinha na seção X-TRICKS. Vamos aos personagens.

SLAYER



EIJI SHINJO

Com o estilo semelhante ao de Ryu, agrada muitos jogadores. Em seu especial, acerta uma porrada de golpes no adversário e completa com um poderoso Dragon Punch.



KAYIN AMOH

Lutando da mesma maneira que Eiji, Kayin se torna uma espécie de Ken (tanto faz um ou o outro). Seu especial é igual ao de Eiji com uma finalização um pouquinho diferente.



SOFIA

A loiraça aí detona com seu chicote. Dando uma de domadora, ela destrói seu adversário com o especial que acerta quase sem defesa. Lutadora forte e ágil.



RUNGO IRON

Todo jogo de porrada tem de ter um grandalhão. Run Go veio para manter a tradição. Seu especial é o que se pode dizer infalível, com um alcance arregaçador.



GRÁFICO



7.5

MÚSICA



6.5

DESAFIO



6.0

DIVERSÃO



7.5

VIOLÊNCIA



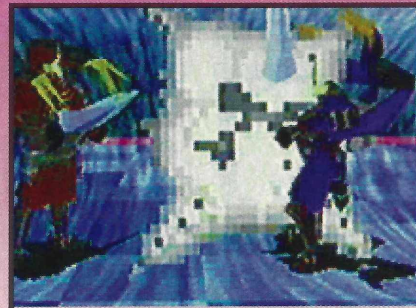
6.0



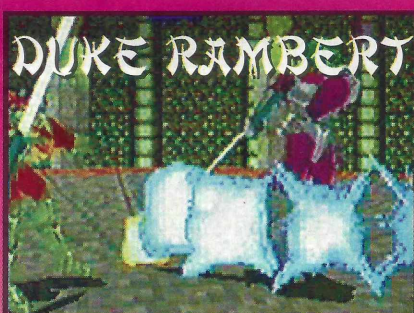
O velhinho do jogo, apesar da idade, detona muitos novatos com sua grande experiência. Seu especial é detonante: cinco boladas na cara e para completar uma bem no coco...



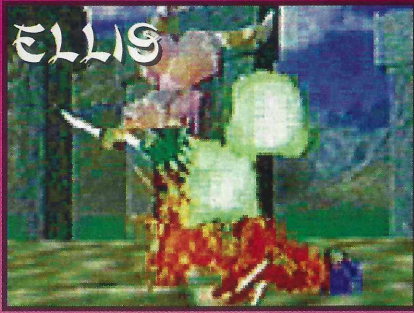
O guerreiro com o estilo bem samurai (de rabinho e tudo) usa uma espécie de lança com um superalcance. Seu especial detona, uma porrada de bolotas de fogo.



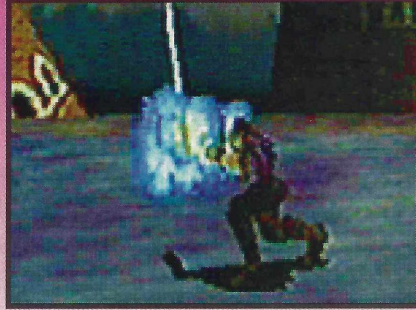
Esse grandalhão é o chefe da primeira versão do jogo. Seus golpes são daqueles arrasa quarteirão. Seu especial é uma bola gigantesca cinzenta.



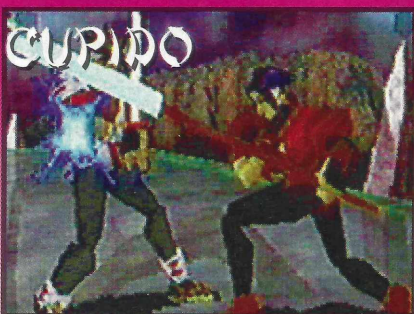
Esse cara aí devia estar em RPGs. Acerta seus inimigos com poucos e fortes golpes. Seu especial não é muito legal, mas detona a energia adversário.



Seus golpes são fracos, mas muito rápidos. Em seu especial ela acerta uma porrada de golpes no adversário completando com um toque sutil...



O segundo personagem secreto da outra versão agora pode ser selecionado. Tem golpes dos dois personagens principais (Eiji e Kayin), inclusive os especiais.



Apesar do nome, essa aí não atira flechinhas de amor e sim bolotas de destruição. Atira muitas magias, sendo que a maioria delas parece especial. Por enquanto nenhuma dica para se jogar com ela.



DARK LEGEND

Dê muita porrada no melhor do estilo Oriental.

O console está esquentando!

A Sega está cada vez mais investindo em jogos de luta (duelo) para seu poderosíssimo vídeo game, não só pela moda, mas também para tentar desbancar o Play Station em número de jogos. Dark Legend segue bem no estilo de Street Fighter... só que com toques de Samurai Shodown. Até a história do jogo é parecida. O jogo é bom, mas não está trazendo inovações nem gráficas, musicais ou de outro tipo. Ao que parece o game será apenas passageiro. Mesmo assim vale experimentar!



A HISTÓRIA

Diversas gerações acreditaram nos mitos chineses conhecidos como "Dark Legend". Esses caras tomavam conta do poder por volta do século XI ou XII, em um tempo de completa anarquia. Mas os Warlords (chefes militares) com "fome de poder" se rebelaram contra a rígida lei do reino. Para reconquistar seu reinado, o imperador (que era um Dark Legend) inventou um astuto plano preparando uma busca contra seus mais ambiciosos rivais, uma disputa que nenhum Warlord resistiria. As recompensas seriam imensas: o vencedor seria recompensado com uma incrível habilidade de poder supremo, uma riqueza inigualável. O triunfo seria absoluto, como perder seria a certeza da morte. Milhares de guerreiros, cada qual possuindo um poder especial de luta, poderiam vir para a batalha. Apenas 12 guerreiros aceitaram o desafio... Os doze mais poderosos e destemidos de toda a China... Você é bom o suficiente para encarar essa disputa?

SLAYER

GRÁFICO



7.5

MÚSICA



6.0

DESAFIO



4.5

DIVERSÃO



7.5

VIOLÊNCIA



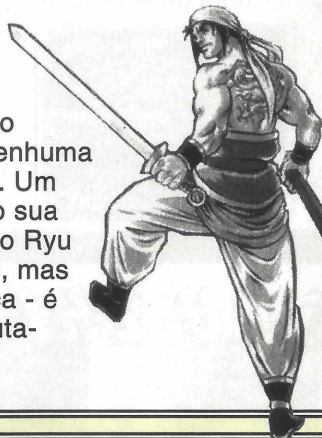
7.0

18

OS LUTADORES

Agora dê só uma olhada em cada lutador e na tabela completa de golpes de todos os personagens.

É um mestre em artes marciais com a tatuagem de um dragão nas costas. Ele foi trazido para o campeonato sem nenhuma experiência na vida. Um forte lutador usando sua espada. Assim como Ryu - não só nos golpes, mas também na liderança - é um dos principais lutadores do game.



SHI JIN

• Flying Serpent Missile

↓↘→ XYZ

• Flaming Serpent Missile

→↓↘ XYZ

• Knee Kick

↓↑ ABC

• Savage Panther Claw

←↙↓↘→ XYZ

• Typhoon Spear

→↘↓↙← XYZ

• Rapid Fire

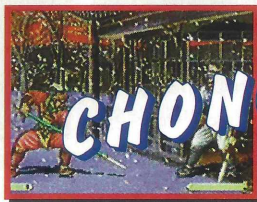
XYZ Rapidamente

• Chutes Especiais

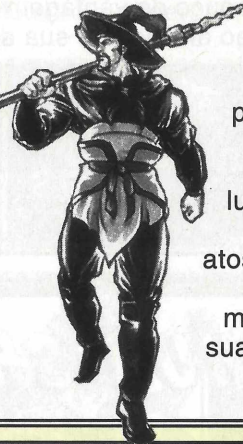
→↓↘ ABC

→↘→ ABC

→ C



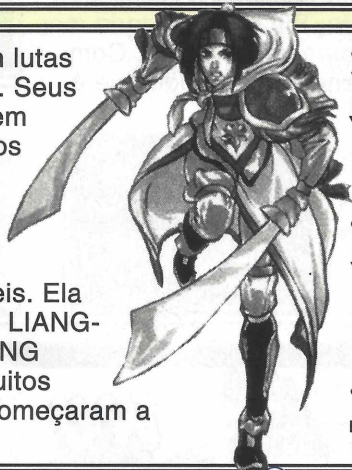
CHONG LIN



Um mestre de Kendô (luta com bastões), com um passado muito cruel.

Mais pra mosqueteiro que para lutador, ficou traumatizado devido aos atos de traição e morte de sua esposa, que marcaram fortemente sua mente, deixando-o frustrado.

É uma mestra em lutas de duas espadas. Seus movimentos podem ser rápidos, curvos e mortais, mas tende a ser piedosa com aqueles que são fracos e miseráveis. Ela gosta de ficar em LIANG-SHAN SONG JIANG desde quando muitos homens bravos começaram a habitar por lá.



• Flaming Jasmine Wave

↓↘→ XYZ

• Samsara Kick

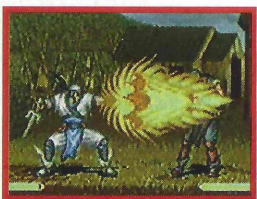
↓↘→ ABC

• Typhoon Slasher

→↓↘ XYZ



HU SANG NIANG



DAI ZONG

Atencioso com seus amigos, este lutador mestre se movimenta muito rapidamente e possui uma habilidade chamada "Majestic Teleport". O ninjinha possui uma habilidade especial que o permite usar seu KI (ar espiritual) para efetuar seus poderosos ataques.



• Majestic Teleport

→↘↓↙ ABC

• Flaming Jasmine Wave

↓↘→ XYZ

• Samsara Kick

↓↘→ ABC

LI KUI



Como o grandão é lerdo, use golpes defensivos



• Mandarin Earth-Splitter

↓ ↘ ← XYZ

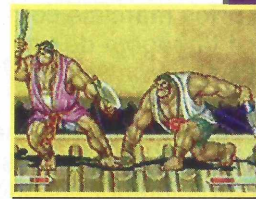
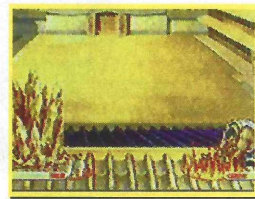
• Scorching Breath

→ ↓ ↘ XYZ

• Black Death Blizzard

← ↙ ↓ ↘ → XYZ

Esse gigante das trevas joga dois machados enormes e é imprudente, impetuoso e extremamente perigoso. Seus ataques são tão perigosos quanto poderosos e destruidores. O grandão aí segue bem o estilo ZANGIEF.



Um mestre com sua poderosa espada, ele gosta de sake japonês tanto quanto de violência. Ao longo de seus vários ataques especiais, ele sempre tem um pouco de vantagem devido ao alcance de sua espada.

LU ZHI SHEN

O silkworm é ótimo para pegar o oponente de surpresa.



• Manchurian Fang

↓ ↘ ← XYZ

• Flying Shadow Attack

→ ↘ XYZ

• Silkworm Slash Mid-Air

→ ← → XYZ



GONG SHUN SHENG

Esse velhinho se defende usando seu escravo gigante.



• Earth Scorcher

↓ ↘ → ABCXYZ

• Horrifying Hellraiser

← → XYZ

• Mongolian Bear Hug

← ↘ ↓ ↘ ← XYZ

Mesmo com seu sistema Tao de treino, ele tem a habilidade de fazer com que os ventos e trovões obedeçam a seu comando. Ele é desajeitado mas extremamente amigável. Com ele é vendaval pra tudo que é lado.



Ele é tão dinâmico que pode matar um enorme tigre com suas próprias mãos. Seus especiais incluem acertar o adversário com suas duas tonfas e um superarremesso. De qualquer forma, ele não é uma cara mau. Ele possui uma poderosa seqüência que combina golpes e arremessos.

WU SONG

Lutador rápido e equilibrado ele usa e abusa de golpes especiais.



• Shredding Talon

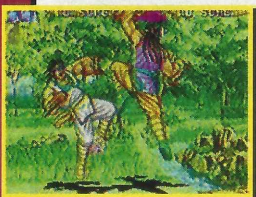
↓ ↘ ← ABC

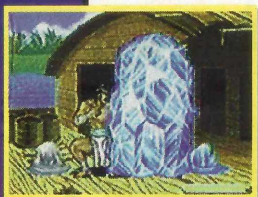
• Crushing Tiger Claw

→ ↓ ↘ ABCXYZ

• Doomsday Dragon

← ↙ ↓ ↘ → XYZ





Embora mais velho que seus irmãos, Ruan Xiao Wu e Ruan Xiao Qi, sua força física é mais fraca. Mesmo sendo simpático e tendo a cuca no lugar, ele está igualmente adaptado a táticas psicológicas e ao jogo.



RUAN XIAO ER

O mais experiente de todos usa técnicas de congelamento.



• One-Hundred Skullcrusher

↓↑XYZ

• Shao Lin Slash and Burn

↔XYZ

• Water Torture

↖↗↓↘→ABC

RUAN XIAO WU



Sai fora meu! Olha só a posição do cara...



O irmão-do-meio da clã Ruan Xiao. Ele se veste de forma engraçada e parece um mutante com um chicote de água. Ele usa sapos e peixes como armas para manter seus oponentes a uma boa distância para usar seu chicote de água. Cada ataque seu é violento e poderoso.

• Punishing One-Two

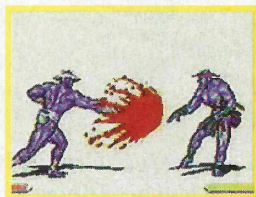
↓↘→XYZ

• Brilliant Storm

↘↓↘↓↘ABC

• Phantom Cyclone Stinger

→↘↓↘←XYZ



O mais novo dos irmãos Ruan Xiao. É um jovem bastante disposto. Seus ataques são muito rápidos e repetitivos, usando seu Nunchucks. Dos três maninhos, esse é o que possui os golpes mais destruidores, afinal ele está em forma.

• Shao Lin Slash and Burn

↔XYZ

• Peking Jawbreaker

→↓↘ABC

• Triple-Leg Deathtrap

↓↘←ABC

RUAN XIAO QI



Usando poderes especiais com água e eletricidade ele acaba com os adversários.



CHAO GAI



Depois da Transformação

• Triple-Leg Deathtrap

↓↘←ABC

• Triple-Leg Deathtrap

→↓↘XYZ



Ele é o segundo rei de LIANGSHAN SONG JIANG e é o motivo de muitos lutadores estarem aqui. É conhecido como "Rei Feio", não somente pela sua personalidade, mas pelo fato dele ter levado um tiro de uma flecha ácida no rosto durante uma luta de morte. Lendas dizem que ele ressuscitou - ninguém sabe como, exceto ele mesmo.

Antes da Transformação

• Triple-Leg Deathtrap

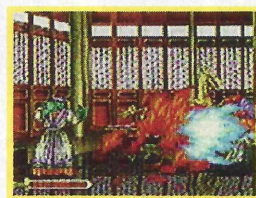
↓↘→XYZ

• Triple-Leg Deathtrap

↓↘←ABC

• Triple-Leg Deathtrap

↓↘←XYZ



Transformado o chefe do jogo se torna bem mais difícil.

X-MEN

CHILDREN OF ATOM

Mais um jogo da Marvel dos Flippers para os consoles caseiros

A Marvel Comics faz um sucesso enorme com seus X-MEN já há algum tempo. Com a grande venda dos games de aventura e luta para Mega e Super NES, a Marvel resolveu investir nos consoles 32-BIT. Essa versão é bastante parecida com a dos flip-

pers, com uma pequena desvantagem nos gráficos e sons. Como o jogo foi produzido pela CAPCOM, Akuma tinha que aparecer de alguma forma (para fazer um pequeno merchandising de Street) e aí está a dica. Dê só uma olhada-

AKUMA

Para jogar com Akuma, deixe o cursor durante dois segundos em cada um dos lutadores na seguinte ordem: Spiral, Iceman, Colossus,

Cyclops, Omega Red e Silver Samurai. Pressione os três botões de soco para selecionar Silver Samurai e então ele sairá da tela e entrará Akuma. Os golpes são iguais aos de Ryu e os especiais iguais aos de Ryu e Ken de SSF2 Turbo.



GRÁFICO



8.0

MÚSICA



7.0

DESAFIO



6.5

DIVERSÃO



8.5

VIOLÊNCIA



7.0

Os Personagens

PSYLOCKE

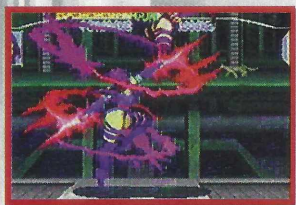
Assim como Wolverine, Psylocke é um dos personagens preferi-



dos dos jogadores, mas isso não acontece devido a seus golpes e sim à sua beleza. Talvez não tão conhecida por ser mais recente, Psylocke arrasa os inimigos. Seus especiais são a PSI-Blast e o PSI-Blade Spin e seu fatal é um soco bem no estômago.



↓ ↘ → S



↓ ↘ → C



↓ ↘ → SSS

CYCLOPS

Um dos mais antigos dos X-MEN, Cyclops tem uma visão de dar inveja a qualquer um. Com seus olhos, ele pode acabar com a vida de muitos. Seus especiais são o Optic Blast, que pode ser usado tanto na altura média como baixa e o Rising Upper Cut e seu fatal é um supertiro que nem o Spectroman agüentaria.



↓ ↘ → S



→ ↓ ↘ S



↓ ↘ → SSS

WOLVERINE



Um dos heróis mais adorados de todos os marvelmaníacos é, sem dúvida alguma, Wolverine. Com suas garras poderosas capazes de picar o adversário em segundos, é um dos melhores lutadores. Seus especiais são o Tornado Claw e o Drill Claw e seu fatal é uma sequência de garradas.



→ ↓ ↘ S



→ SC



↓ ↘ → SSS



STORM

Conhecida como Tempestade no Brasil, Storm comanda os poderes do vento e pode usá-los contra seus inimigos. Com a habilidade de vôo, pode confundir muitos jogadores inexperientes. Seus especiais são o Whirl Wind e o Lightning Attack e seu fatal são raios que chocam o adversário onde quer que ele esteja.



SC



↓ ↘ → S



↓ ↘ → SSS



ICEMAN

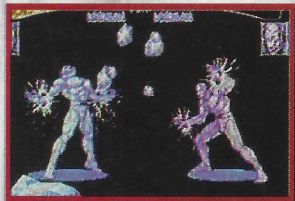
O Homem de Gelo (também não muito conhecido) tem o poder de congelar qualquer coisa que logo se tornará facilmente quebrável. Seus especiais são o Ice Beam, usado em vários graus de altura e a Ice Avalanche e seu fatal são centenas de bolas de gelo arremessadas no adversário e podem acertar mais de 30 vezes.



↓ ↘ → S



S C



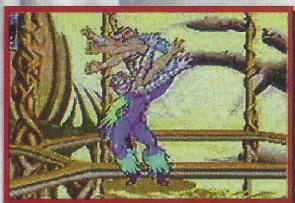
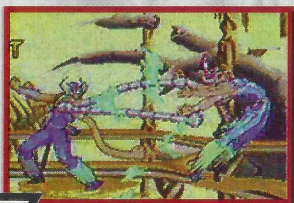
↓ ↘ → SSS

SPIRAL

A esquisitona aí é a mais maluca do jogo. Com seus seis braços, faz combos e seqüência fácil e rapidamente. Seus especiais são as Dancing Sword e o 6-Hand Grapple e seu fatal é uma combinação de todos os personagens (cada personagem aparece e acerta um golpe) sendo que o golpe, de misericórdia é ela quem dá.



→ ↘ ↓ ↙ ← SSS



↓ ↑ S



↓ ↘ → SSS

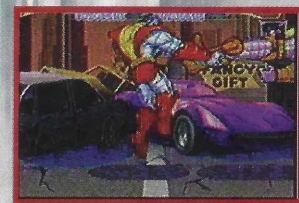
COLOSSUS

Não tem jeito. Tudo que é jogo da Capcom tem um gigante forte e lerdo. Com sua superforça, Colossus pode jogar seus adversários para o espaço. Seus especiais são o Giant Swing e o

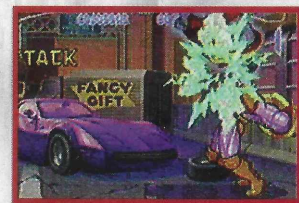
Power Tackle e seu fatal mostra o quanto o grandalhão é cabeça dura: ele pula e acerta uma poderosa cabeçada no adversário.



↓ ↘ → C



↓ ↘ → S



↓ ↘ → SSS

SILVER SAMURAI



O guerreiro de prata também pouco conhecido luta uma grande Katana que faz miséria dos adversários. Seus especiais são o Shuriken (de tamanho um pouquinho exagerado) e o Hyakuretutou e seu fatal é uma superporrada com muito raio que detona seu inimigo.



S Repetidamente



↓ ↘ → S



↓ ↘ → SSS

OMEGA RED

Um dos vilões do desenho agora pode ser selecionado como lutador. Com sua minhoca de ferro, ele aniquila o adversário rapidamente. Seus especiais são o Carbonadium-Coil e o Omega Strike e seu fatal é uma nojeira só: é minhoca pra tudo que é lado, não dando chances para seu inimigo.



↓ ↘ → S



↓ ↘ → C



↓ ↘ → SSS

JUGGERNAUT

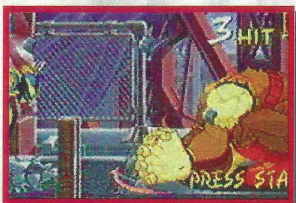
Um dos maiores lutadores do jogo, Juggernaut não pode ser selecionado e é um dos chefes do game. O irmão do Dr. Xavier tem poderosos socos que, além de detonarem os adversários, destroem também o chão. Também atira raios e dá até peitada em cima de seus adversários. Seu fatal o deixa muito mais forte enquanto ele estiver piscando de vermelho.



Juggernaut é o penúltimo do jogo. Para derrotá-lo,



acerte golpes especiais consecutivamente de



modo que ele perca energia mesmo defendendo.



Fatais? Só se ele estiver com a guarda baixa.

SENTINEL



Os guerreiros gigantesco construídos em massa, inimigos dos X-MEN, também podem ser selecionados. Apesar de muitos golpes parecerem especiais, somente esses são mesmo o Rocket Punch e o Sentinel Force e seu fatal são inúmeras bolotas de energia que atropelam o adversário.



↓ ↘ → S



↓ ↘ → C



↓ ↘ → SSS

MAGNETO



O último chefe do jogo e maior inimigo dos X-MEN tinha de ser o mais chato do jogo. Quase todos os seus golpes são especiais e suas magias podem deixá-lo quase sem chances de fuga. As bolas de energia que o protegem de ataques acabam com o tempo ou com alguns golpes. Seu fatal são muito raios de alcance vertical enorme que percorrem a tela toda.



Magneto é o mais apelão do jogo. Faz de tudo para



ver seu cadáver. Prefira acertá-lo quando ele voar



e tome MUITO cuidado com seu fatal. Só use seu



fatal quando ele estiver BEM despreparado.

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM


Final Fight 3

**HAGGAR
E SUA
CAMBADA
ESTÃO DE
VOLTA
PELO
BEM DA
PORRADA**

BABA DE BOI

Valeu a pena esperar, é a melhor das três versões... os gráficos e efeitos melhoraram, há mais personagens: Mike Haggar... com seu pilão giratório, Guy... que volta da primeira, Dean... um grandalhão que é "chocante" e a gata do game, Lúcia... que

detona seus adversários usando só as belas pernas. Há passagens secretas. Para achar essas passagens você deve quebrar paredes e portas. Continua aquele negócio de que cada personagem se adapta melhor com uma

arma: Haggar gosta de bater com o cano, Guy com o nunchakus e por aí vai... Se você é daqueles caras que não gostam de chamar "aquela" frota toda para uma partida, ainda assim poderá ter

um companheiro durante a jornada. Há uma opção na qual o computador controla outro personagem.

SGT Trabuço

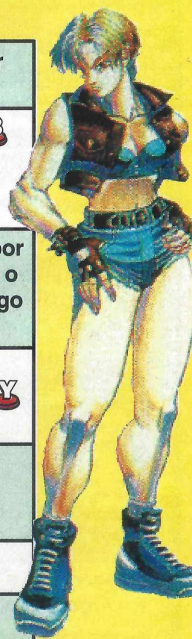
Dean

Lightning	→ ↗ Y
Slam Throw	Segure o oponente e direcione para o lado oposto ao inimigo e aperte Y
Back Breaker	Segure o inimigo por trás e aperte ↑ Y simultaneamente
Electric Shock	Pressione Y e B simultaneamente ou aperte A
Distance Grab	↓ ↘ → Y
Scrap Dunk	Segure o inimigo e então faça ↓ ↑ Y



Lúcia

Suplex	Segure o inimigo por trás e pressione Y
Knee Drop	Pressione o botão B para pular e então pressione ↓ Y simultaneamente
Knee Slam	Segure o oponente por trás e direcione para o lado a favor do inimigo e aperte ↓ Y junto
Fire Spinner	Pressione B para pular e faça ↓ ↘ → Y no meio do pulo
Hurricane Spinner	Pressione Y e B simultaneamente ou aperte A
Tornado Spinner	→ ↘ ↙ Y
Hard Hit Knee	↓ ↘ ↙ Y


GRÁFICO

MÚSICA

DESAFIO

DIVERSÃO

VIOLÊNCIA


Fase 1



Golpes normais dão conta do recado... quando o cara levantar, vai dar um pulão... fuja.

Fase 4



Esse cozinheiro oriental é um pé no saco... dá porradas com o ombro... mantenha distancia.

Fase 2



Esse cara tem ombradas fortes e bem chatas, saia da frente quando o maluco correr.

Fase 5



Na usina elétrica tem um chefe pendurado em um gancho... Ao derruba-lo soque por trás.

Fase 3



Lutando em cima do ônibus é melhor ficar de olho na distância... ataque-o de perto.

Fase 6



Vários golpes em seguida detonam o canalha, mas quando ele cair dê um especial para fugir.

Haggar

Wrestling Throw Segure o oponente direcione para frente e pressione **Y**

Body Press Pressione o botão **B** para pular e então pressione **Y** simultaneamente

Suplex Segure o inimigo por trás e então aperte **Y**

Back Flip Drop Segure o oponente por trás e pressione **B** para pular. No meio do pulo aperte **Y**

Spinning Pile Driver Segure o inimigo e aperte **B** para pular. No alto aperte **Y**

Spinning Clothesline Pressione **Y** e **B** simultaneamente ou aperte **A**

Violent Axe **Y**

Final Hammer Segure o inimigo e faça **Y**

Guy

Wall Leap Pule em uma parede e então pressione o botão **B** ao tocá-la

Elbow Drop Pressione o botão **B** para pular e então pressione **Y** simultaneamente

Body Throw Segure o inimigo e aperte **Y** ou **Y**

Back Pin Segure o oponente por trás e direcione para o lado oposto ao inimigo e aperte **Y** junto

Knee Drop Segure o inimigo por trás e aperte **Y** e logo **Y** rapidamente

Hurricane Kick Pressione **Y** e **B** simultaneamente ou aperte **A**

Fireball **Y**

1000 Fist Barrage Segure o inimigo e faça **Y**



Virtua Fighter 2

A pancadaria está de volta no clássico jogo de luta

A Sega queimou seu filme quando lançou Virtua Fighter para Saturn, ao contrário do lançamento do mesmo para os fliperamas, com alta velocidade, alta qualidade gráfica e som animal. A versão possuía muitas falhas, personagens feios, falhas gráficas como desaparecer um "pedaço" do lutador quando ele se movimenta, sons horríveis e

ZOOMs e tomadas de câmeras ridículas. Depois da tragédia, tentaram consertar o erro com Virtua Fighter Remix. Os gráficos foram levemente melhorados, com uma textura não muito trabalhada; som ridiculamente melhorado (um ruído ali, outro aqui) e retiraram algumas falhas gráficas. De um modo geral não mudou muito, na

verdade, quase nada. Agora a Sega acertou em cheio! Virtua Fighter 2 está de tonante, sem falhas gráficas, som razoável e ZOOMs lindíssimos. O que faz o jogo ficar um pouco complicado são os "milhares" de golpes novos e movimentos especiais. Quem conseguir decorar todos os golpes com todos os personagens merece entrar para o Guinness Book.

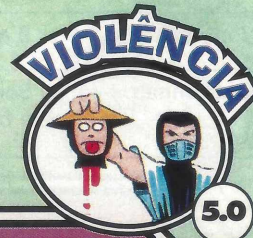
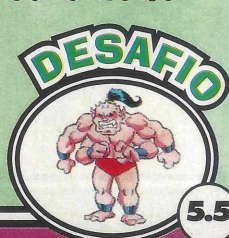
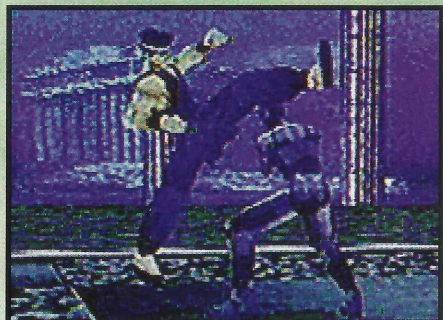
Akira vs. Dural

Comparações

Muitos jogos com gráficos poligonais já foram lançados para os 32-BITS e muitos deles são superbonitos e legais (é o caso de Criticom). Comparando VF2 com Tekken, a luta pesa. Os dois são ótimos, com

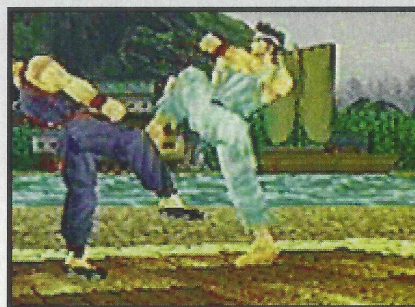
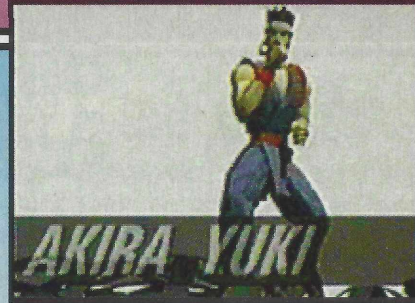
uma leve vantagem para Tekken pelo fato do acerto dos golpes (aquela fumacinha...). VF2 contra Toh Shin Den, VF2 sai na frente com os gráficos, mas perde na música e originalidade. O mesmo acontece com Criticom, sendo que este passa com uma vantagem ainda melhor. De um modo geral, quem gosta de porrada pura preferirá VF2, mas quem quer um pouco de Magia e Destruição ficará com Criticom, Toh Shin Den... Agora dê só uma olhada na tabela completa de golpes de todos os personagens, inclusive Shun-di e Lion Rafale, os novos personagens.

SLAYER



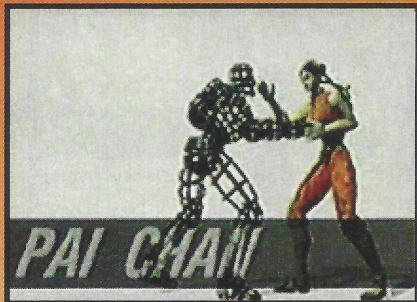
Akira Yuki

Um lendário mestre da arte Hakkyoku-ken, Akira passou o ano passado viajando para melhorar suas técnicas de luta e suas habilidades. Por não ter vencido o primeiro campeonato, ele considera ter ganhado muita experiência e agora tenta conquistar o título com muito mais técnicas. Akira antecipa sua vitória, pois garante ter técnica e experiência suficientes para se tornar o campeão.



Paí Chan

Filha de Lau, tinha o coração bastante dividido entre seus pais: enquanto seu pai buscava a perfeição, sua mãe trabalhava duro para manter a família e acabou morrendo de tanto esforço. Pai nunca esqueceu seu pai pela morte de sua mãe e prometeu derrubar Lau com seu próprio jogo. Tendo dificuldades para derrotar Lau no campeonato passado, Pai prometeu inver-



ter as coisas e, sem Lau pela frente, os outros não trarão problemas.



Lau Chan

Lau sempre foi obcecado pela perfeição, tanto como cozinheiro na China quanto para se tornar o mais poderoso lutador do mundo. Satisfeito com sua vitória no campeonato anterior, resolveu melhorar mais treinando nas montanhas rigidamente durante um ano. No campeonato desse ano promete melhorar mais ainda

sua performance e conquistar o título de campeão.





Jeffrey McWild

Jeffrey usa o dinheiro que ganha com suas lutas para manter seu barquinho de pesca. Durante toda sua vida procurou encontrar o lendário tubarão conhecido como "Devil Shark". Em sua última busca, o tubarão estava mais feroz ainda e conseguiu escapar, além de destruir seu barco. Jeffrey treinou suas técnicas e irá voltar para os ringues. Se ele vencer, poderá comprar um novo barco para acabar com o tubarão de uma vez por todas.



Kage-maru

Não muito pode ser falado sobre o passado de Kage, somente que ele procura uma poderosa organização que assassinou seu pai e seqüestrou sua mãe. Entrou no primeiro campeonato para conseguir pistas. Treinando obsessivamente para apurar suas técnicas, recebeu notícias de que sua mãe estava viva. Decidiu voltar aos ringues para



receber o título de campeão e conseguir mais pistas.



Wolf Hawkfield

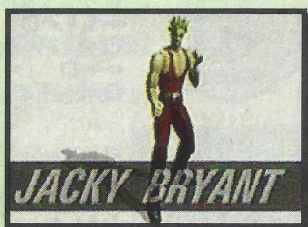
Wolf trabalhou duro como lenhador até ter coragem suficiente e entrar para o campeonato de luta livre profissional. Não levou muito tempo para ele se tornar invencível no esporte. Entrou no campeonato mundial a fim de encontrar um adversário a seu nível. Não demorou e ele encontrou Akira, mas a batalha dos dois não aconteceu:

Então ele espera que chegue a hora e só tem olhos para isso.



Jacky Bryant

Um dia, quando passeava de carro, Jacky foi separado de sua irmã que foi seqüestrada pela organização. Depois de alguns anos, descobriu que sua irmã treinava Jeet Kune Do. Quando o campeonato foi anunciado, Jacky conseguiu resgatar sua irmã, da organização. Uma vez declarado o vencedor, Sarah desapareceu. Jacky gastou esse ano treinado para vencer o campeonato e planeja trazer Sarah de volta.



Shun-di

Shun-di gastou a maior parte de seus dias introduzindo jovens estudantes para aprender uma mortal arte marcial. Um dia, enquanto bebia com dois amigos (grandes mestres de Hakkyoku-ken e Hissou-ken), ele recebeu a notícia de que seus alunos haviam conseguido altas colocações no campeonato mundial e planejou retornar. Seus amigos disseram que não seria uma boa, mas ele respondeu com a frase: "É hora de mostrar a esses jovens uma dica ou duas..."



Sarah Bryant

Seqüestrada, Sarah sofreu uma lavagem cerebral que a fez lutar contra seu irmão no primeiro campeonato. A organização responsável por isso achou que acabaria com Jacky desta forma, mas por não terem tomado o controle total de Sarah, ela não obedeceu suas ordens. Passou o ano passado com muitos psicólogos e professores e, quando voltar para a arena, se transformará em uma verdadeira máquina de lutar.



Lion Rafale

Descendente de franceses, Lion Rafale sempre se interessou muito pelos estudos. Cresceu com a melhor educação possível e sempre procurou seguir os passos do pai. Mas quando descobriu que seu pai era um vendedor falido, resolveu se preocupar mais com os negócios da família. Seu pai lhe disse que, se ele quisesse que sua família voltasse a ter prestígio, precisaria ser um homem de sucesso e o campeonato seria uma boa.



X-TRICKS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Weapon Lord

LEGENDA

F = Fore Thrust ou Fore Strike
B = Back Thrust ou Back Strike
O contorno amarelo indica segurar o botão

- B ↘ ↙ → Shield Smach
- ← → B Reverse Kick
- F ↘ ↙ → Death Blade
- ↓ ↘ ↙ F Leg Breaker
- F ↘ ↙ ↘ ↙ Back Blade Strike
- F ↘ ↙ → Aura Strike
- ← ↘ ↙ B Shield Strike
- B ↘ ↙ → Back Hand Blast
- F ↘ ↙ → Ram Toss
- B ↑ ↓ Down Strike

Jen-Tai

- B ↘ ↙ → Bouble Flame Strike
- ← ↘ ↙ B Power Kick
- F ↘ ↙ → Firestorm
- ↓ ↘ ↙ F Gut-Slash
- ↓ ↘ ↙ B Tarok Strike
- B ↘ ↙ → Heart Strike
- B ↘ ↙ → Knee-Tarok
- F ↘ ↙ → Power Push
- B ↘ ↙ → 360° Flame Strike
- B ↑ ↘ ↙ Elbow Smash

Talazia

- B ↘ ↙ → Bouble Flame Strike
- ← ↘ ↙ B Power Kick
- F ↘ ↙ → Firestorm
- ↓ ↘ ↙ F Gut-Slash
- ↓ ↘ ↙ B Tarok Strike
- B ↘ ↙ → Heart Strike
- B ↘ ↙ → Knee-Tarok
- F ↘ ↙ → Power Push
- B ↘ ↙ → 360° Flame Strike
- ← ↘ ↙ F Elbow Smash
- F ↘ ↙ → Power Deflect

Korr

- B ↘ ↙ → Scream Shield
- ← ↘ ↙ B Ancient Aze
- ← ↘ ↙ B Hell Grinder
- F ↘ ↙ → Hell Fire
- ← ↘ ↙ F Axe Trip
- B ↘ ↙ → Shield Crack
- B ↘ ↙ → Corpse Striker
- F ↘ ↙ → Demon Axe
- ← ↘ ↙ B Roll

Zorn

- B ↘ ↙ → Skull Crusher
- F ↘ ↙ → Berserker
- F ↘ ↙ → Hammer
- ← ↘ ↙ F Power Hammer
- F ↘ ↙ → Cursed Kick
- ← ↘ ↙ B Iron Fist
- ← ↘ ↙ B Head Rocker
- B ↘ ↙ → Curse Slam
- ← ↘ ↙ F The Mutilator

Bane

- B ↘ ↙ → Chaos
- ↓ ↘ ↙ B Inferno
- ↓ ↘ ↙ F Web Rip
- F ↘ ↙ → Web Slap
- B ↘ ↙ → Warp Spider
- B ↘ ↙ → Guillotine Strike
- F ↘ ↙ → Power Slice
- B ↘ ↙ → Widow Grip
- ← ↘ ↙ F Power Vault

Zarak

- B ↘ ↙ → Ground Blast
- ← ↘ ↙ B Soul Drill
- B ↘ ↙ → Power Flip
- F ↘ ↙ → Psycho Blades
- ← ↘ ↙ F Death Whirl
- F ↘ ↙ → Orb of Souls
- F ↘ ↙ → Hell Deflect
- ← ↘ ↙ F Heel Kick
- B ↘ ↙ → Soul Displacer

Divada



STREET FIGHTER ZERO

ENERGY BALL

← 2S → + P

HEAD STOMP

↓ 2S ↑ + K

SCISSOR KICK

← 2S → + K

TELEPORT

→ ↓ ↘ OU ← ↓ ↘ + P

FLYING HEAD STOMP

↓ 2S ↑ P + P

ESPECIAL ①

PSYCHO CRUSHER

← 2S → ← + P

ESPECIAL ②

SUPER SCISSOR KICK

← 2S → ← + K

ZERO

← ↘ ↙ S

ZERO

← ↘ ↙ C



BISON



AKUMA

FIREBALL

↓ ↘ → + P

HELL FIREBALL

← ← ↓ ↘ → + P

DRAGON PUNCH

→ ↓ ↘ + P

HURRICANE KICK

↓ ↘ ← + K

AIR HURRICANE KICK

NO AR ↓ ↘ ← + K

AIR FIREBALL

NO AR ↓ ↘ → + P

TELEPORT

→ ↓ ↘ OU ← ↓ ↘ + P OU K

AKUMA MISTURA TÉCNICAS DE RYU E KEN

ESPECIAL ①

HELL ATTACK

→ ↓ ↘ ← → ← → ↓ ↘ ← + P

ESPECIAL ②

ASSASSIN ATTACK

↓ ↘ → ↓ ↘ + P

ESPECIAL ③

SUPER FIREBALL

NO AR ↓ ↘ ↓ ↘ → + P

AKUMA TEM MAIS FORÇA QUE VELOCIDADE



Gaia

 **YOUX** Special 1
 **YOUX** Special 2
 **BOUA** Special 3

Sofia

   **youx** **Special 1**
     **youx** **Special 2**
   **youx** **Special 3**

LEGENDA

S = qualquer soco	C = qualquer chute
SA = soco alto	CB = chute alto
SM = soco médio	CM = chute médio
SB = soco baixo	CA = chute baixo

Duke

←→↘↓ **youX** Special 1
 ↓↘→ **youX** Special 2
 ↓↘→ **youX** Special 3
 →↗↓↘ **youX** Special 4

Ellis

↓ ↗ ←	BouA	Special 1
→ ↓ ↘	YouX	Special 2
↓ ↗ ←	BouA	Special 3
↓ ↗ ←	YouX	Special 4
→ ↗ ↘ ↙ ↘ ↓	X B	Special 5

Eiji

↓ ↘ →	YOUX	Special 1
→ ↓ ↘	YOUX	Special 2
↓ ↙ ←	BOUA	Special 3
↙	BOUA	Special 4

Kayin

↓ ↘ →	YouX	Special 1
→ ↓ ↘	YouX	Special 2
↓ ↙ ←	BouA	Special 3
↓ ↙ ←	BouA	Special 4

Fo Fai

	youX	Special 1
	BouA	Special 2
	youX	Special 3
	youX	Special 4
	youX	Special 5
	X B	Special 6





Sho

↓ ↘ →	YOUX	Special 1
→ ↓ ↘	YOUX	Special 2
↓ ↙ ←	BOUA	Special 3
↙	BOUA	Special 4
← ↓ ↙	YOUX	Special 5
↓ ↙ ←	BOUA	Special 6
↓ ↑	BOUA	Special 7

Mondo

→ ↓ ↘	youX	Special 1
← ↗ ↓ →	youX	Special 2
↓ ↘ →	youX	Special 3
↓ ↗ ←	youX	Special 4
↓ ↘ →	youX	Special 5

Run Go

 **youX** **Special 1**
 **BouA** **Special 2**
 **youX** **Special 3**
 **youX** **Special 4**

A diagram showing a network of arrows. A central point has several arrows pointing outwards to various nodes. The nodes are labeled X, Y, and B. The arrows indicate a flow or relationship between these nodes.

→ ← ↗ ↓ ↘ → ← Y
 (A) (B) (X) (Y) ← → ← → (Y) + (B)
 → ↘ ↓ ↗ → ← ↓ (Y) + (A)

The diagram illustrates the triangle rule for vector addition. It shows two rows of arrows on a grid. The top row represents vector **Y**, starting from a point and ending at another. The bottom row represents vector **A**, starting from the same starting point as **Y** and ending at a third point. A third vector, **B**, is shown as a single arrow from the start of **A** to the end of **Y**, representing the resultant. The labels **Y**, **A**, and **B** are placed at the end of their respective arrows.


Sofia Sho Run Go Mondo Kayin Fo Ellis Eiji Duke Gaia

Golpes Fatais











DOUBLE DRAGON

NEO·GEOCD™











LEGENDA

 = Qualquer botão











Abobo

   Special 1
   Special 2
    Special 3

Jimmy Lee

   Special 1
   Special 2
    Special 3

Rebecca

   Special 1
   Special 2
    Special 3

Marian

  Special 1
  Special 2











Cheng

   Special 1
   Special 2
    Special 3











Eddie

  Special 1
   Special 2
    Special 3

Billy Lee

   Special 1
   Special 2
    Special 3

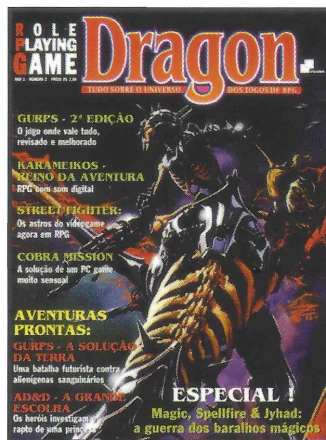
Amon

   Special 1
   Special 2
    Special 3

DRAGÃO BRASIL Nº 1



DB Nº 2



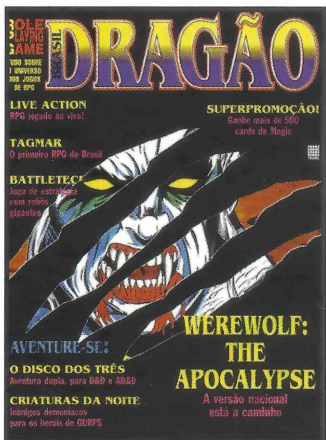
DB Nº 3



DB Nº 4



DB Nº 5



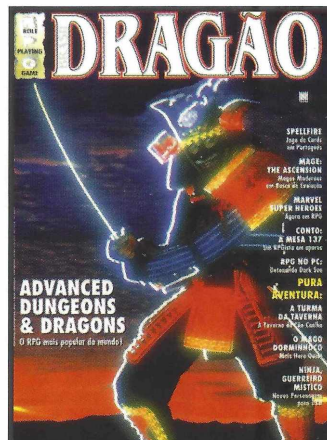
DB Nº 6



DB Nº 7



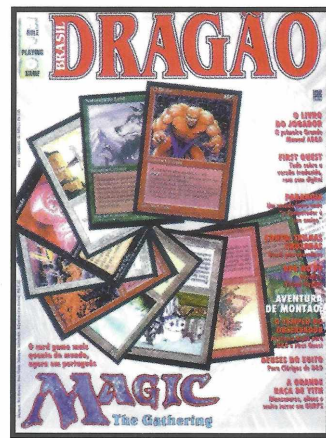
DB Nº 8



DB Nº 9



DB Nº 10



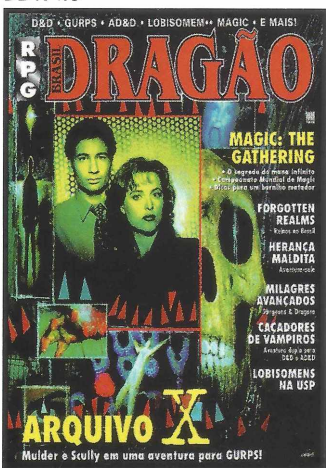
DB Nº 11



DB Nº 12



DB Nº 13



**REVISTA
DRAGÃO**

A PRIMEIRA...

A INDEPENDENTE...

A MAIOR

COLECIONE JÁ!

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nº 1 a 7 R\$ 3,00 - OS Nº 8 a 13 R\$ 4,00

DRAGÃO (ref. DB) 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐
8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

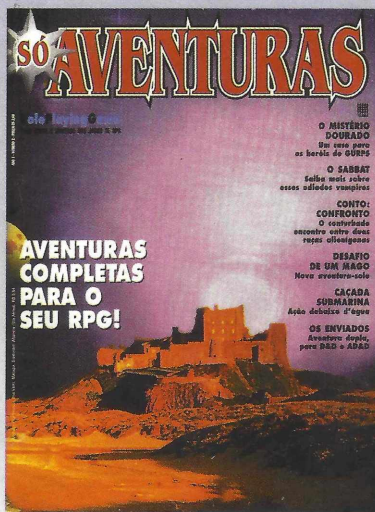
VALE XEROX

SÓ AVENTURAS

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!



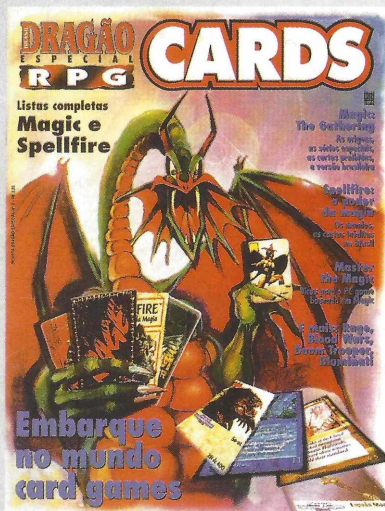
REF. SA 1 (R\$ 2,80)



REF. SA 2 (R\$ 2,80)



REF. SA 3 (R\$ 2,80)



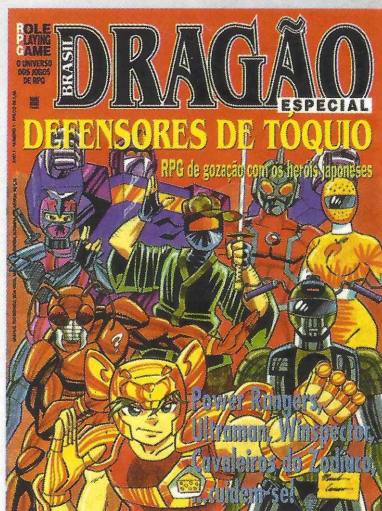
(R\$ 3,50) REF. DBE

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as vitadas listas de cartas.

DEFENSORES DE TÓQUIO

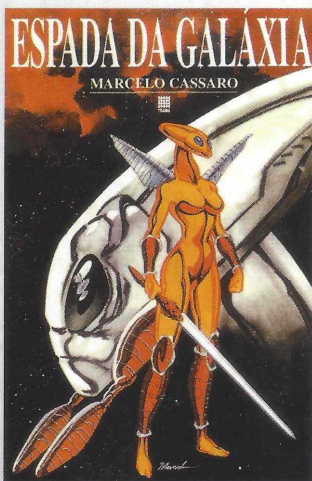
O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.



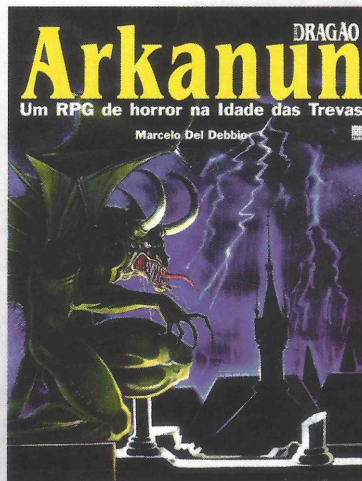
(R\$ 2,50) REF. DBF

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Cursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.



(R\$ 16,00) REF. ESGA



(R\$ 12,00) REF. ARKA

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

SÓ AVENTURAS

(ref. SA) 1 ☐ (ref. SA) 2 ☐ (ref. SA) 3 ☐

Espada da Galáxia

(Ref. ESGA) ☐

Arkanun

(Ref. ARKA) ☐

Dragão Brasil Especial

(ref. DBF) 1 ☐
(ref. DBE) 2 ☐

NOME: _____ ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____ CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04599-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

VALIDADE ATÉ 15/03/96