

INIMIGOS CHEGUEI !!!

GAME-X

ESPECIAL

TRAMA

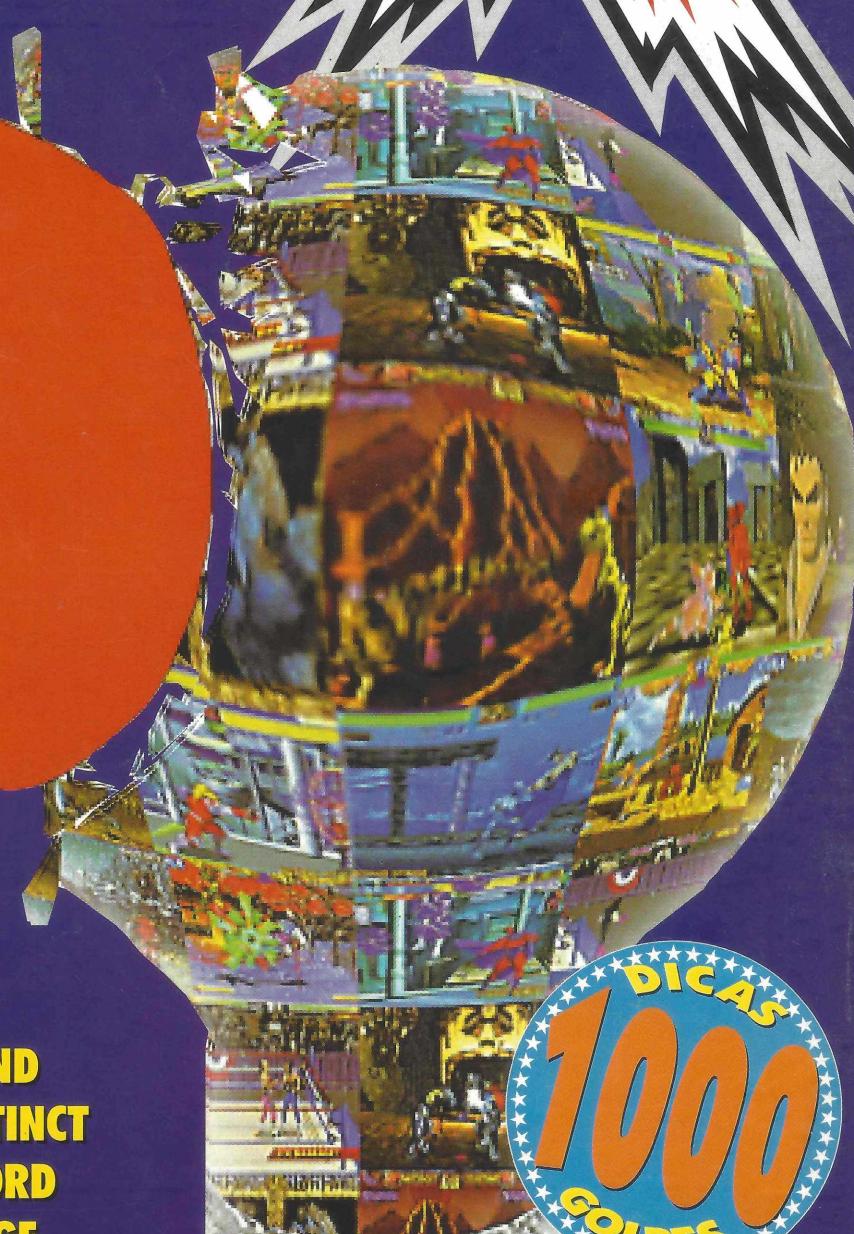
REVISTA GAME-X ESPECIAL Nº 1 - R\$ 3,00

RELANÇAMENTO

Todos os personagens,
golpes e segredos



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



DICAS
1000
GOLPES

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 "zilionada" (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 pena 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

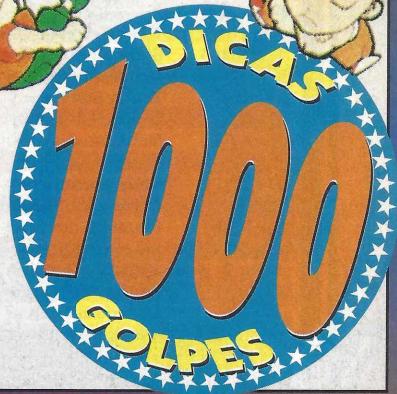
index

- 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



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
△+C	Leg Slicer
A+C	Spinning Kick
←→ A+C CCC	Middle Spin Kick
↓ B+C CCC	Lightning Kick
CC	Double Spinning Kick
B C	Punch & Spin Kick
B ↓ C	Punc & Low Spin Kick
B B C	Double Punch & Snap Kick
← B	Spinning Back Knuckle
← B ↓ C	Spinning Low Spin Kick
← B B	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 C	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



→→ CC	Renkatai
→→ B	Jyoho Chouchuu
→→ B	Rimon Chouchuu
→→ B	Yakuho Chouchuu
↓→ B	Mouko Kouhazan
↖ B	Youhou
→→→ B+C	Tetsuzan Kou
↖ B	Soukouh
↖ 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	Knuckle Kick
↓ + C	Knee Attack
↓ + C B	Toe Kick
→ + C B	Toe Kick Hammer
→ + C	Kenka Kick
→ + C	Heel Attack
→ B	Vertical Upper
→ + B B	Double Upper
→ + B B	Dashing Elbow
→ + B	Elbow Upper
→ + B ← + B	Elbow Hammer
→ B	Elbow Stamp
→ B+C	Head Attack
↓ + B+C	Hell Stab
→ B	Elbow Attack
→ + B+C	Stomach Crush
→ A+B+C	Hep Attack
→ C	Stomping
→ B	Power Slam
→ A+B	Body Lift
→ B+C	Slash Mountain
→→→ A+B+C	Front Back Breaker
↓ B	Iron Claw
↓ A+B+C	Power Bomb
↓ C	Machine Gun Knee Lift
→→ B+C → B+C → B+C	Triple Head Butt

Jeffry

→ A+C	Senpuuga
→ A+C	Ensen Shuu
→ B B C	Renkan Tenshinkyaku
→ B B B ↓ C	Renkan Tenshin Soukyaku
→ B+A	Renken Senpuuga
↓ B+A+C	Renken Ensenshuu
↖ B+A+C	Renshou Senpuuga
↖ B ↓ A+C	Renshou Ensenshuu
→ B+C	Souken Senpuuga
↖ C	Kokyu Haiten
→ B B B ↖ C	Renkan Haitenkyaku
C	Taitouri Senkyaku
↖ C+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 Haiinshou
→ B	Ryuushu Katou

Lao

→ C	Knee Blast
→ C	Drop Kick
→ A+C	Neck Cut Kick
→→ A+C	Rolling Saw Butt
→→ + A+C	Flying Kneel Kick
→→ A+C	Front Roll Kick
→ B	Hammer Kick
→ B	Body Blow
→ B	Level Back Chop
→ B+C	Elbow Butt
→ B B → B	Elbow Smash
→ B	Sonic Upper
→ B	Vertical Upper
→ B	Reverse Sledgehammer
→ B	Axe Lariat
→ B	Shoulder Attack
↑ C	Somersault Drop
→ B	Elbow Drop
→ B	Body Slam
→ A+C	Frankensteiner
→ A+B+C	Stainer Screwdriver
→ A+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

→ B C	Hasagane
→ B B C	Resshou Kyaku
→ B B B	Sandan Urageri
→ C	Senpuu Geri
→ B B B ↖ C	Sandan Fuuji Kyaku
→ A+C	Suisha Geri
→ A+C	Genyou
→ A+C	Tsumujii Geri
→ A+C	Fushin Hiza Geri
→ A+C	Ryuuei Kyaku
→ A+C	Hagaryuu
→ A+B+C	Rairyuu Hishiukyaku
→ C	Jibashiri
→ A+B+C	Kaiten Jizuri Kyaku
→ A+B+C	Kouten Jizuri Kyaku
→ B	Renkan Zenten
→ B	Renkan Zenten
→ A+B+C	Renkan Zenten
→ B+C B+C	Fuusenjin
→ B+C B+C	Risenjin
→ B	Hiji Uchi
→ C	Kakato Otoshi
→ A+B+C	Katana Gasumi
→ B	Koenraku
→ B	Kagegasumi
↓ B	Kote Gaeshi
→ A	Side Roll

Kage

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

Lion

→ C	Gyoushin Toutai
→ C	Senshi
→ C C C A	Haitourensen Kyaku
→ C+C	Goshuu Rental
→ A+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 Souchuushou
→ B	Zabantetsu
→ C	Saiken Kyaku
→ C	Tentoritsu
→ C	Toshinren Kyaku
→ C	Haisenchuu
→ C	Ousogeki
→ B	Hiten Hougeki
→ B	Rensai Gakushu
→ B	Getsuya Saigeki
→ B	Chouwan Ryouken
→ B	Koushin Hifushutsu
→ A+B	Tanhi Chougeki
→ A+B	Kousoku Hifushutsu
→ A+B+C	Toushin Chougeki
→ A	Kousoku Zenhi

Shun

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

Pai

A + C	Leg Slicer
↓ C C	Illusion Kick
↑ C C C	Mirage Kick
← C	Double Kick
↓ C 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 C	Double Spin Kick
→ C C	Dashing Knee
↑ C	Rising Knee
→ C C ↗ C	Double-Step Knee
C B	High Kick & Straight
B B B C	Rising Knee Combo
B B B ↑ C	Rising Kick Combo
↖ C	Somersault Kick
B B B ↗ C	Somersault Combo
→ B C	Double-Joint Butt
B + C	Punch & Side Kick
↖ B	Snap Back Knuckle
↖ B	Sway Smash
↖ C	Soccer Ball Kick
→ B	Neck Breaker Drop

Sarah

BATTLE MONSTERS



Ⓐ Ⓑ Ⓒ	Boleta
→ Ⓑ	Soco Mágico
← Ⓑ	Cinturão Mágico
↖ Ⓑ	Mãozinha
↓ Ⓑ	Fogo Rasteiro
↑ Ⓑ	Teleportação Destruidora
→ Ⓑ	Teleportação Caveira
→ Ⓑ	Magia Frontal
→ Ⓑ	Magia Inferior
→ Ⓑ	Magia Superior
→ Ⓑ → Ⓑ	Agarrão Caveira
No Ar Ⓑ	Caveira Voadora
Segura Ⓑ Aperta Ⓒ	Caveira Arrasa Quarteirão

Albione

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

H.H. Harn

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

Ki Ba

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

Kaf Ka

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

Kuja

→ Ⓑ	Tapão
→ Ⓑ	Tapinha
→ Ⓑ	Chute na Cara
→ Ⓑ	Ombrada Rasteira
→ Ⓑ	Arrastão
Perto Ⓑ	Colarinho
→ Ⓑ	Cabeçada
→ Ⓑ	Bunda Dura
Perto Ⓑ	Agarrão
Perto Ⓑ	Afunda Panaca
→ Ⓑ	Chute Arregacador

Deathmask

Ⓐ Ⓑ	Soco Duplo
Ⓑ Ⓑ	Chute Duplo
Ⓐ Ⓑ Ⓒ	Seqüência de Socos
Ⓑ Ⓑ Ⓒ	Seqüência de Chutes
→ Ⓑ	Soco Protetor
→ Ⓑ	Chute Amigo
→ Ⓑ	Cambalhota com Soco
→ Ⓑ	Cambalhota Destruidora
Perto Ⓑ	Rodopio Frontal
→ Ⓑ	Rodopio Inferior
→ Ⓑ	Rodopio Superior
→ Ⓑ	Magia
→ Ⓑ	Ataque Duplo
→ Ⓑ	Amassa Tomate
CCC	Explosão Doida

La Fa

Ⓐ Ⓑ	Seqüência de Socos
→ Ⓑ	Ombrada
→ Ⓑ	Cacto
→ Ⓑ	Cuspida de Fogo
→ Ⓑ	Soco Protetor
→ Ⓑ	Soco Terremoto
→ Ⓑ	Gancho Pedregulho
→ Ⓑ	Giro Louco
→ Ⓑ	Bola Espinhuda
→ Ⓑ	Rizada
→ Ⓑ	Porrada com Nhac Nhac!

Chili & Pepper

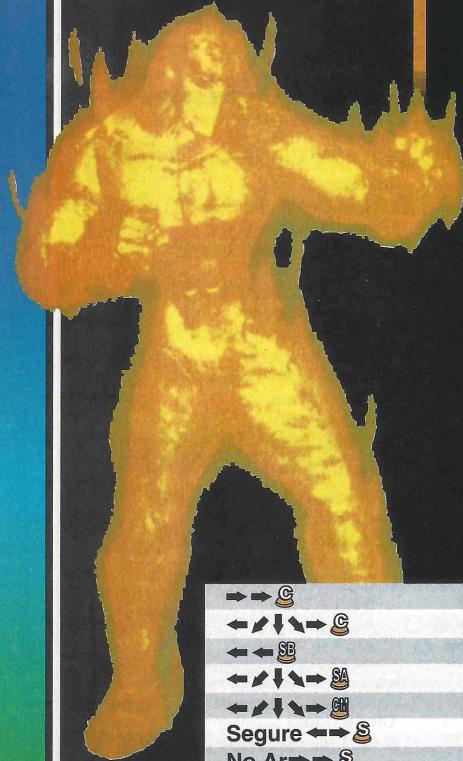
Ⓐ Ⓑ	Soco Duplo
→ Ⓑ	Ataque Avançado
← Ⓑ	Ataque Retornado
Perto Ⓑ	Joelhada
→ Ⓑ	Joelhadão
→ Ⓑ	Giratória
→ Ⓑ	Arrastão
→ Ⓑ	Seqüência de Ataque
Ⓐ Ⓑ	Facão
Abaixado Ⓑ Ⓒ	Facão 2
→ Ⓑ	Facão Protetor
→ Ⓑ	Giro Facão
→ Ⓑ	Facão Baixo
→ Ⓑ	Salto Mortal
Perto Ⓑ	Cabeçadas
→ Ⓑ	Super Facada

Naga

Michaels

Yokozuna

KILLER INSTINCT



→ → C	Phoenix
→ ↓ ↓ ← S	Sammamish
Segure ← → S	Triplax
No Ar → ↓ ↓ ← SA	Tomahawk
Segure ← → SH	Reverse Triplax
Tomahawk + CB	Ex of Valid Opener
Triplax + SA	End Special
Phoenix + SB	End Special
Sammamish + SW 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 + SW SB	Ex of Valid Opener
Trailblazer + SB	End Special
Fireflash + CB	End Special
Fireflash + SB	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
→ → CH ou CB	Reverse Jump Rake
Jump Rake + CB SB	Ex of Valid Opener
Flaming Venom + SA	End Special
Tailflip + CH	End Special
Claw Uppercut	End Special
Jump Rake	Combo Breaker
← ← CH	Danger Moves
← ← SA	Ultra Combo

Riptor



Segure ← → SA	Powerline
Segure ← → SM	Rollercoaster
Segure ← → SB	Spinfist
Segure ← → GB	Fling Knee
Segure ← → CM	Knee K.O.
Segure ← → CA	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
← → → SH	Danger Moves
← → → SA	Ultra Combo

Combo





↓→ S	Laser Storm (1 tiro)
←→ SB	Laser Storm (2 tiros)
→← SB	Laser Storm (3 tiros)
→↓→ CH	Plasma-port
↓→ CB	Plasmaslice
Segure ←→ C	Eyelaser
↓→ S	Cyberdash
↓→ CA SB	Reflect
Laser Storm + SM	Ex of Valid Opener
Plasmaslice + SA	End Special
Plasma-port + SB	End Special
Cyberdash + CH	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 CH	Ex of Valid Opener
Tiger Fury	End Special
Endokuken + SB	End Special
Windkick + CH	End Special
Tiger Fury	Combo Breaker
↔→ CA	Danger Moves
Windkick + CA	Ultra Combo

Jagò

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

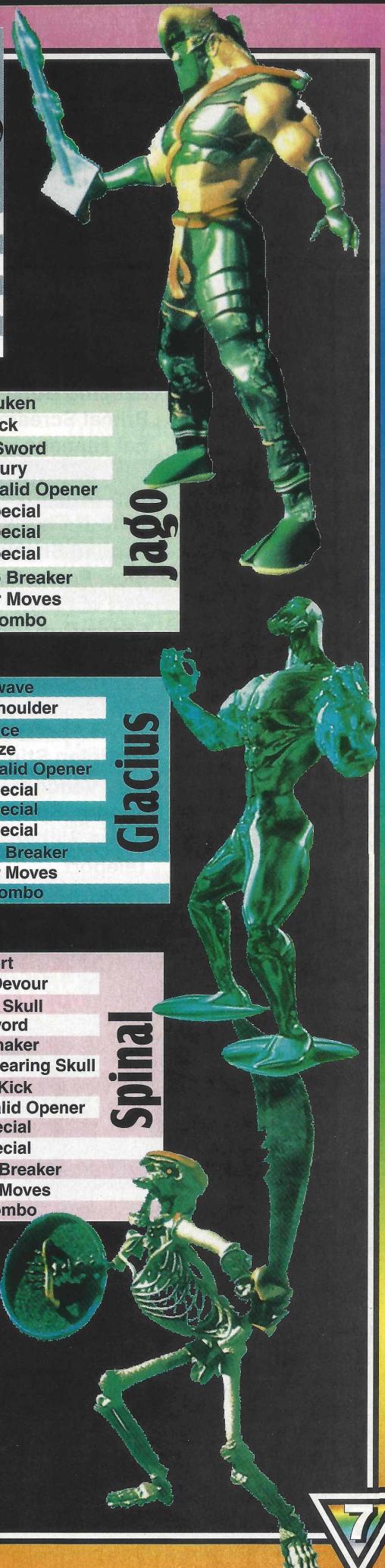
Glacius

↓→ CH	Skeleport
← e segure SB	Power Devour
↓→ S	Searing Skull
↔→ SM	Soul Sword
→→ S	Bone Shaker
→→ ↓→ S	Super Searing Skull
↓→ CB	Sliding Kick
Bone Shaker + SM CH	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 + CH	End Special
Flick Flash	Combo Breaker
↓→ ← CH	Danger Moves
→→ CH	Ultra Combo

Orchid



PRIMAL RAGE

SA CA
SB SA CA ↑↓
SA CA →←
SB CB ←→
SB CA ↓↑
SA CB ↓↑↓
SB CB ↓↑
CA CB SA SB ↑↓↑

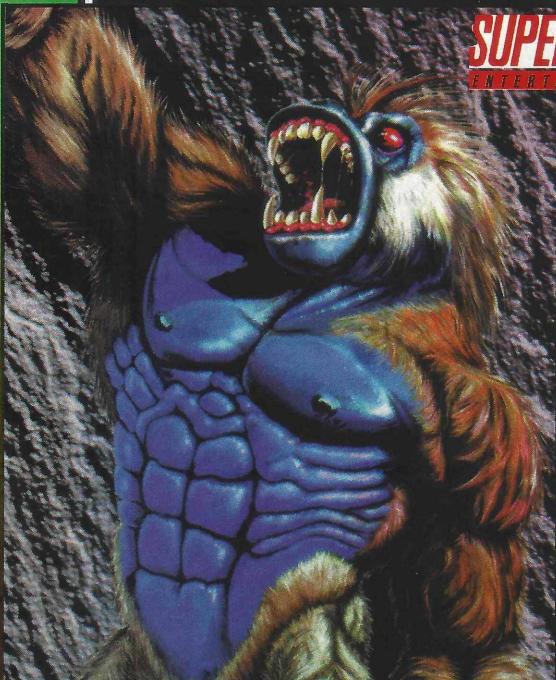
Air Throw
Earthquake Stomp
Neck Throw
Stunt Roar
Cranium Crusher
Leaping Bone Bash
Primal Scream
Eat Humans

SA CB →→
SA CA →←
SA CB ←→
SA CB ↑→
SA CB ↓→→→→
SA CA ↓→↑→
SB CA ↑→
CA CB SA SB →→→→↑

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

SA CA ↑
SA CB →→
SB CB →→
SA CB ←→
SB CB ←→
SA CA ↓↓
SB CB →→
CA CB SA SB ↓→↑

Air Teleport
Scorpion Sting
Fast Venom Pslit
Voodoo Spell
Come Slither
Teleport
Slow Venom Split
Eat Humans



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Sauron

Chaos

Vertigo

SA CB ↓
SB SA CB →←
SA CB ←→
SA CA ←→
SB SA CB ↓→→→
SB CB ↓→→
SA CA ←→
CA CB SA SB ↑→↓

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

SA CB ←→
SB CA ↓→
SA CB ←→
SB SA CB ↓→
SB CB →
SB CB ←
SA SB ←→
SA SB ↓→
CA CB SA SB →↓←

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

SB CB ↓→
SA CA ↓→
SA CB ↑
SB CA ↑→
SA CA ↓
SA CB CA ↑
SB CA ↑→↓
CA CB SA SB ↓↑↓

Fast Fireball
Hot Foot
Mega Lunge
Torch
Slow Fireball
Inferno Flash
Pulverize
Eat Humans

SA CB
SB SA CA ↓
SA CA ←→
SB CA ←→→→↑
SB CB ←→
SB SA CA ←→
SB CB ↑↓
CA CB SA SB ←→
SA CB →↓→→↑
CA CB SA SB ←→→→↓

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

Segure SB SM CB ↓↓↑
Segure SB SM CB SB →→→→
Segure SB SM CM ↓→→↑
Segure SB SM CB CM ↓↓↓↑
Segure SB CB ↓ + SM CM ←→←→
Segure SB SM CB CM ↓→↑→
Segure SB SM CB CM ↓↓→
Segure SM SB CM →→→→
Segure SB CB ↓ + SM CM ↑
Segure SB SM CB CM ←→←→
Segure SB CB CM ↓→→↑
Segure SB CM →→→→
Segure SB CB CM ↓→→↑
Segure SB CM →→→→
Segure SM CM ←→→→ + SM CM →→
Segure SM CM ←→→→ + SM CM ↓↑

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

Armadon

Talon

Diablo

Blizzard

Especiais

GOLDEN AXE THE DUEL

←→↓→ S Dragon Flame
←→S Raio Rasteiro
→↓→← 3S Especial

↓↑ S Dragon Sword
→↓→← S Espadada
→↓→ C Chute Triplo
→↓→← C Esquiva
→↓→← S Especial

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

↓→ S Fireball
↓→ C Dragon Punch
→↓ S Pesada
→→ S Especial

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

Death

↓→ S Transformador
S Cajadada
→↓→ S Caveira
→→ C Voar
→→ S Especial

Zoma

→→ S Pedrada
→↓→ S Ombrada
→→ C Multipedras
→→ S Triturador
→→ S Especial

Gillius

→→ S Magia Gigante
→→ S Magia Normal
→→ S Dragon Head
C Rapidamente Super Rasteira
→→ S Especial

Jam

→→ S Arrastão
→→ C Magia
↓↑ S Giratória
↓↑ C Mergulho
→→ C, ↓ S Especial

Milan

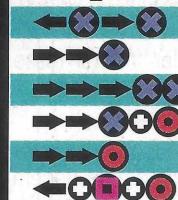
→→ S Bombinha
→→ C Bomba Relógio
→→ C Voadora
→→ C Especial

Panchos

ZERO DIVIDE



Seqüências



EOS

Seqüências
x-->x
-->x-->x
-->x
-->x
-->x-->x

Nerei

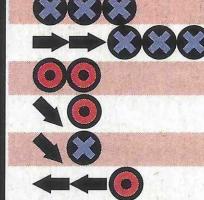
Seqüências
x-->x
-->x
-->x
-->x
-->x
-->x

Io

Seqüências
-->x
-->x
-->x
-->x
-->x
-->x

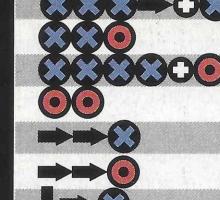
Draco

Seqüências



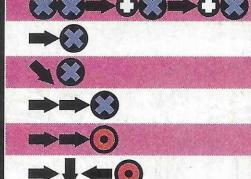
Cygnus

Seqüências



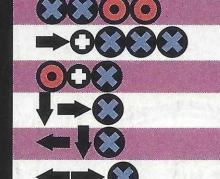
Zero

Seqüências



Poison

Seqüências



Wild 3



LEGENDA

S = soco
C = chute



PlayStation

Fases 8

JOGADORES 1 OU 2

CAPCOM



O SUCESSO

VEIO ANTES...

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

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



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 chefão 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 chefão do game... Cada personagem agora tem seu próprio chefão final, que não muda, e um final próprio. No caso de Ryu, por exemplo, o inimigo final é Sagat. Legal né?!

10



8.0



7.0



6.5



7.5



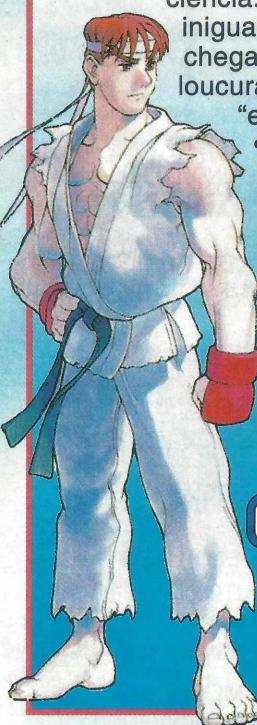
7.0

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 "estraçalhado".

- 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

$\leftarrow \downarrow \downarrow S$



FORÇA DA MAGIA



FIREBALL

$\downarrow \leftarrow \downarrow + P$



DRAGON PUNCH

$\rightarrow \downarrow \downarrow + P$



AIR HURRICANE KICK

No ar $\downarrow \leftarrow \leftarrow + K$



HURRICANE KICK

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + K$



SUPER FIREBALL

$\downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow + P$



POWER HURRICANE KICK

$\downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + K$



MULTI KICK

K REPETIDAMENTE

SPINNING BIRD KICK

$\downarrow 2S \uparrow + K$



FIREBALL

$\leftarrow 2S \rightarrow + P$

FLASH KICK

$\leftarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + K$



ESPECIAL^① SUPER COMBO KICK

$\leftarrow 2S \rightarrow \leftarrow \rightarrow + K$



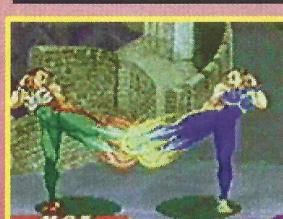
ESPECIAL^② SUPER COMBO ATTACK

$\leftarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + K$



ESPECIAL^③ SUPER FIREBALL

$\downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + P$



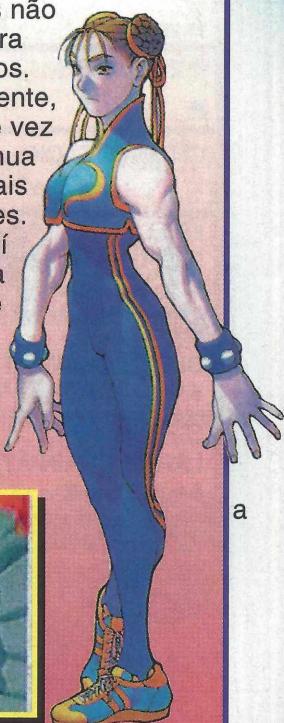
ZERO

$\leftarrow \downarrow \downarrow C$

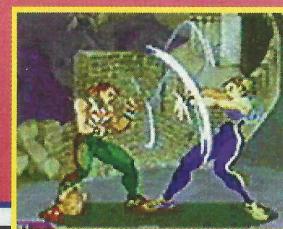
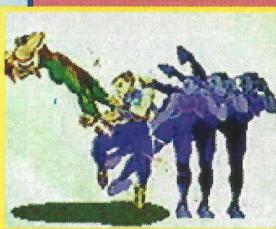
CHUN LI
Mais rápida que em outras versões, os seus golpes não demoram muito para serem carregados.

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



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

S



CHEGANDO
NOS EUA

BIRDIE

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

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?

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



O AGARRÃO
É FATAL



ZERO

S



TIGER SHOT

$\downarrow \searrow \rightarrow + P$

LOW TIGER SHOT

$\downarrow \searrow \rightarrow + K$

KNEE KICK

$\rightarrow \downarrow \searrow + K$

TIGER UPPERCUT

$\rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + P$

ESPECIAL ①

FLAME FIREBALL

$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow + P$

ESPECIAL ②

ASSASSIN UPPERCUT

$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow + K$

ESPECIAL ③

INFERNAL KICK

$\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + K$



GOLPES DE ASSASSINO

ZERO



SAGAT

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.

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.



SUPER THROW

P



SUPER AIR KICK

K



HURRICANE KICK

$\leftarrow \downarrow \rightarrow + K$

ESPECIAL ①

SUPER SMASH

$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow + K$

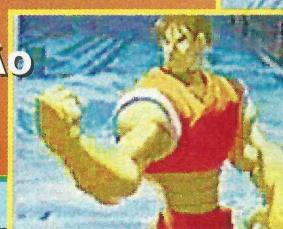
ESPECIAL ②

FORCE SPIRIT ATTACK

$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow + P (+ P)$



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 kickboxer 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



USANDO O
REFLETOR DE
ATAQUES



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.



POWER SAI

$\rightarrow \downarrow \searrow + P$

HIT PILE

$360^\circ + P$

FIRE PILE

$360^\circ + K$

ESPECIAL ①

INFERNAL SAI

$\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow + P$

ESPECIAL ②

INFERNAL PILE

$2x 360^\circ + P$



ZERO

$\leftarrow \downarrow \searrow S$



PILÃO
COM
SAI

ZERO

$\leftarrow \downarrow \searrow S$

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.



FIREBALL

$\leftarrow 2s \rightarrow + P$

FLASH KICK

$\downarrow 2s \uparrow + K$

ESPECIAL ①

SUPER FIREBALL

$\leftarrow 2s \rightarrow \leftarrow \rightarrow + P (+ P)$



ESPECIAL ②

SUPER COMBO KICK

$\leftarrow 2s \rightarrow \leftarrow \rightarrow + K$

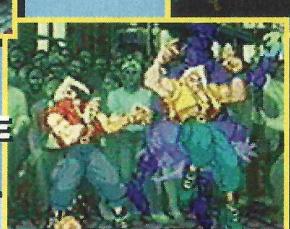
ESPECIAL ③

SUPER FLASH KICK

$\leftarrow 2s \searrow \leftarrow \rightarrow + K$



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 AMOK

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.



SOFÍA

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.

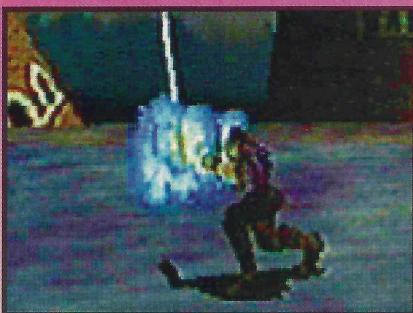
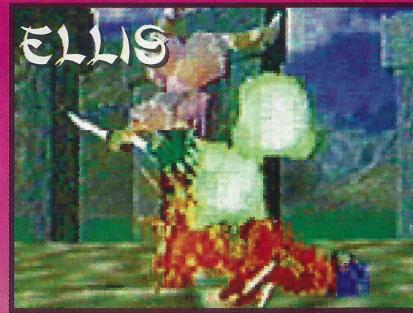
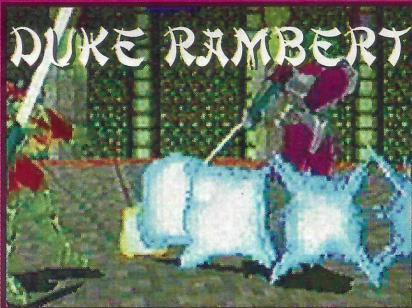




O velhinho do jogo, apesar da idade, detona muitos novatos com sua grande experiência. Seu especial é detonante: cinco boladas na cara e para completar uma bem no coco...

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

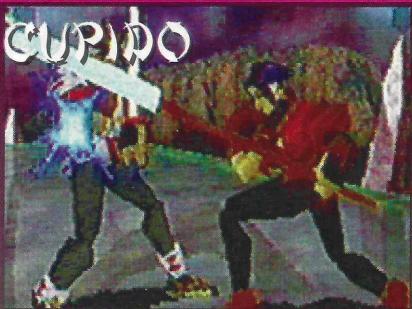
Esse grandalhão é o chefe da primeira versão do jogo. Seus golpes são daqueles arrasa quarteirão. Seu especial é uma bola gigantesca cinzenta.



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 flechinhos 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

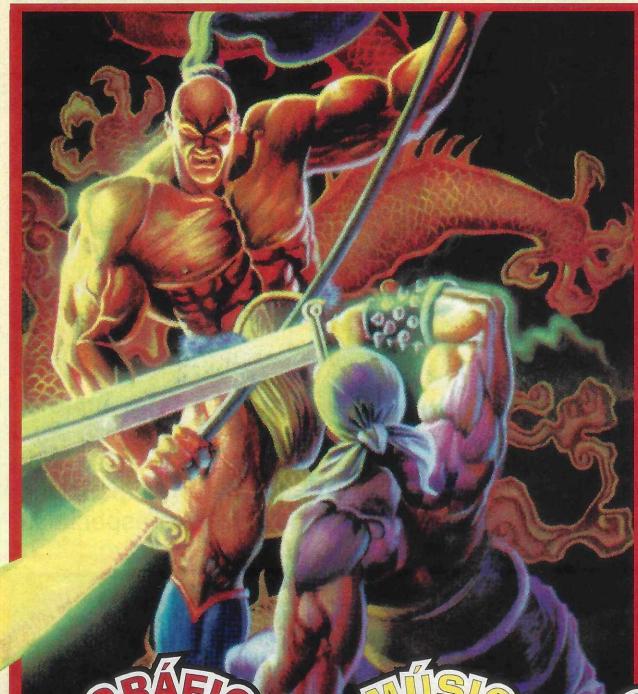
O console está esquentando!

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?



GRÁFICO



18

MÚSICA



6.0

DESAFIO



4.5

DIVERSÃO



7.5

SLAYER
VIOLÊNCIA



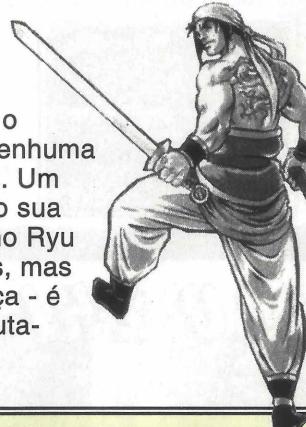
7.0

Dê muita porrada no melhor do estilo Oriental.

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.

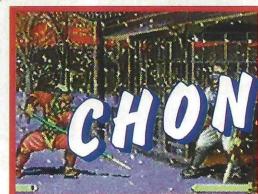


- Flying Serpent Missile
↓ ↘ → XYZ

- Flaming Serpent Missile
→ ↓ ↗ XYZ

- Knee Kick
↓ ↑ ABC

- Savage Panther Claw
← ↘ ↓ → XYZ



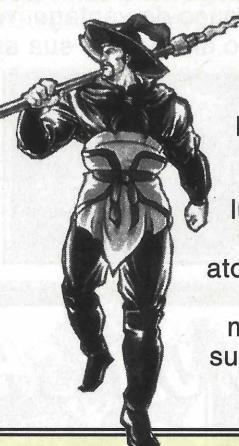
- Typhoon Spear
→ ↘ ↓ ← XYZ



- Rapid Fire
XYZ Rapidamente



- Chutes Especiais
→ ↓ ↘ ABC
→ ↗ → ABC
→ C



Um mestre de Kendô (luta com bastões), com um passado muito cruel. Mais pra mosqueteiro que pra lutador, ficou traumatizado devido aos atos de traição e morte de sua esposa, que marcaram fortemente sua mente, deixando-o frustrado.

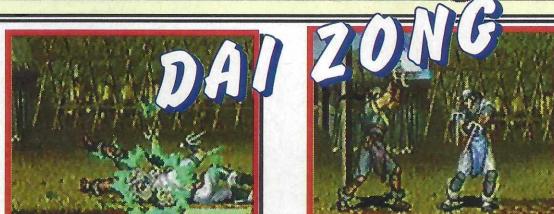
É uma mestra em lutas de duas espadas. Seus movimentos podem ser rápidos, curvos e mortais, mas tende a ser piedosa com aqueles que são fracos e miseráveis. Ela gosta de ficar em LIANG-SHAN SONG JIANG desde quando muitos homens bravos começaram a habitar por lá.



- Flaming Jasmine Wave
↓ ↗ → XYZ

- Samsara Kick
↓ ↗ → ABC

- Typhoon Slasher
→ ↓ ↘ XYZ



Atencioso com seus amigos, este lutador mestre se move 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 RUI

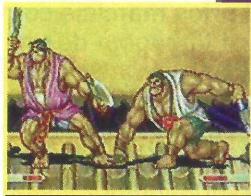
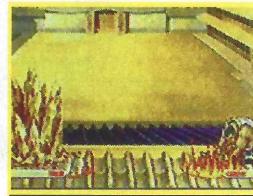


Como o grandão é lento,
use golpes defensivos



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.

- Mandarin Earth-Splitter
- Scorching Breath
- Black Death Blizzard



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
- Flying Shadow Attack
- Silkworm Slash Mid-Air

GONG SHUN SHENG



Esse velhinho se
defende usando seu
escravo gigante.



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.

- Earth Scorcher
- Horrifying Hellraiser
- Mongolian Bear Hug



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.



- Shredding Talon
- Crushing Tiger Claw
- Doomsday Dragon

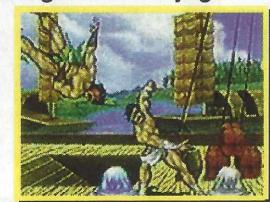
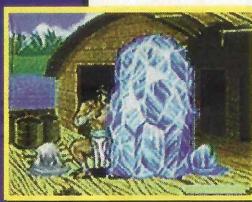


WU SONG



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

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.



O mais experiente de todos usa técnicas de congelamento.

• Shao Lin Slash and Burn

↔ ↔ XYZ

• One-Hundred Skullcrusher

↑ ↑ XYZ

• Water Torture

← ↓ → ABC



RUAN XIAO WU



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

O irmão-do-metade 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

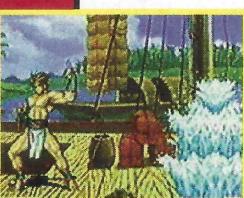
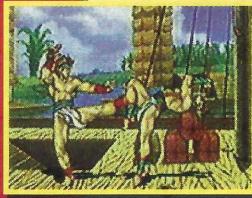
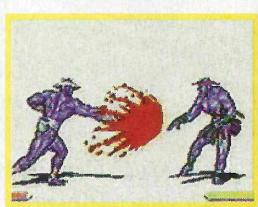
↓ ↗ XYZ

• 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 Nunchackus. Dos três maninhos, esse é o que possui os golpes mais destruidores, afinal ele está em forma.

• Shao Lin Slash and Burn

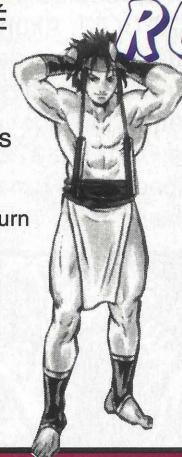
↔ ↔ XYZ

• Peking Jawbreaker

→ ↓ ↗ ABC

• Triple-Leg Deathtrap

↓ ↗ ← ABC



RUAN XIAO QI



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

CHAO GAI



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

↓ ↗ ← ABC

• 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 olhadinha.

AKUMA

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

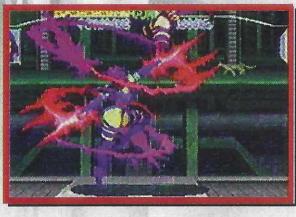
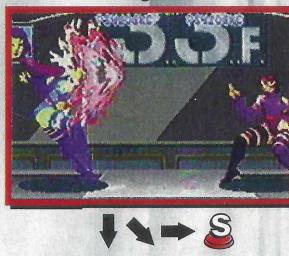
Cyclops, Omega Red e Silver Samurai. Presione os três botões de soco para selecionar Silver Samurai e então ele sairá da tela e entrará Akuma. Os golpes são iguais aos de Ryu e os especiais iguais aos de Ryu e Ken de SSF2 Turbo.



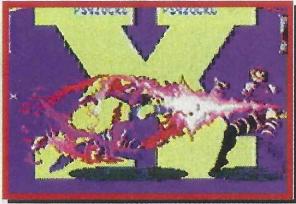
Os Personagens

PSYLOCKE

Assim como Wolverine, Psylocke é um dos personagens preferidos 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.



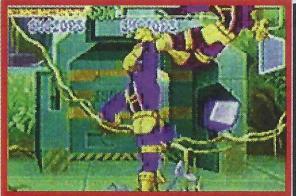
↓ ↘ ↗ S



↓ ↘ ↗ 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



↓ ↘ ↗ 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 seqüência de garradas.



→ ↓ ↗ S



→ S C



↓ ↘ ↗ 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.



S C



↓ ↘ ↗ 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



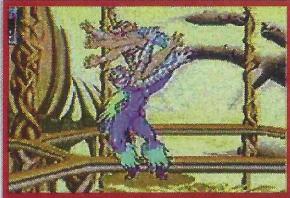
↓ ↘ ↗ SSS

SPIRAL

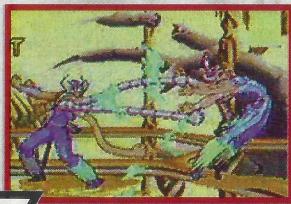
A esquisitona aí é a mais maluca do jogo. Com seus seis braços, faz combos e seqüência fácil e rapidamente. Seus especiais são as Dancing Sword e o 6-Hand Grapple e seu fatal é uma combinação de todos os personagens (cada personagem aparece e acerta um golpe) sendo que o golpe, de misericórdia é ela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



→ ↘ ↙ ↖ SSS



↓ ↑ S

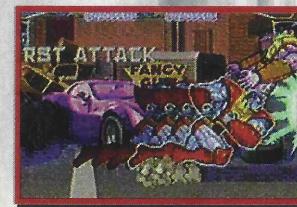


↓ ↘ ↗ SSS

COLOSSUS



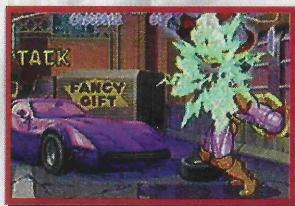
Não tem jeito. Tudo que é jogo da Capcom tem um gigante forte e lento. Com sua superforça, Colossus pode jogar seus adversários para o espaço. Seus especiais são o Giant Swing e o Power Tackle e seu fatal mostra o quanto o grandalhão é cabeça dura: ele pula e acerta uma poderosa cabeçada no adversário.



↓ ↘ ↗ 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 seus fatal é uma nojeira só: é minhoca pra tudo que é lado, não dando chances para seu inimigo.



↓ ↘ ↗ S

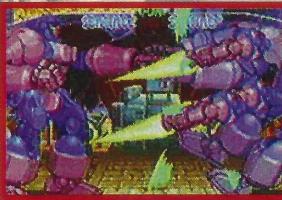
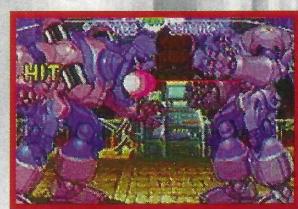


↓ ↘ ↗ SSS



SENTINEL

Os guerreiros gigantescos 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.



↓ ↘ ↗ 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.

MAGNETO

O último chefão 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 muitos 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

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



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



Lucia



Fase 1



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

Fase 2



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

Fase 3



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

Fase 4



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

Fase 5



Na usina elétrica tem um chefão pendurado em um gancho... Ao derrubá-lo soque por trás.

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 movimentava, 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 Guinnes 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 (aquele 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 Destrução 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

GRÁFICO



7.5

MÚSICA



4.0

DESAFIOS



5.5

DIVERSÃO



7.5

VIOLÊNCIA



5.0

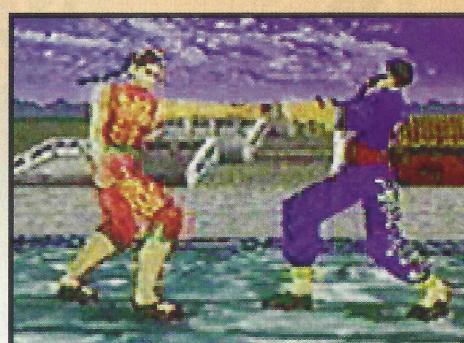
Akira Yuki

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.



Pai 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-



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

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

sua performance e conquistar o título de campeão.

Jeffry McWild

Jeffry 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. Jeffry 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.

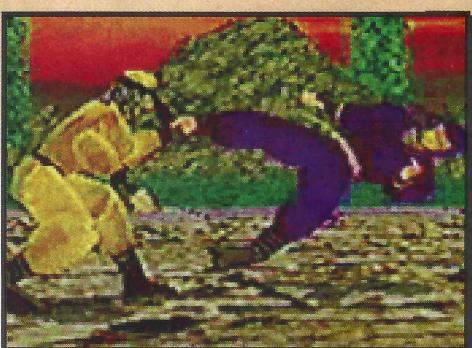
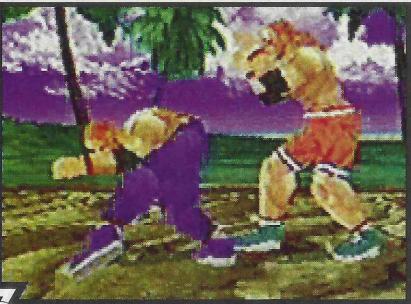


Kage-maru

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

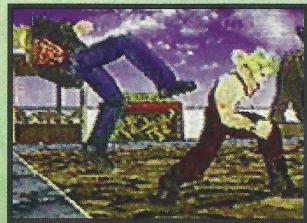
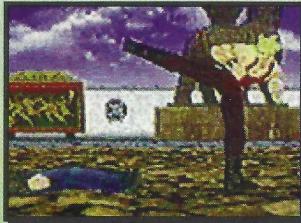
Wolf trabalhou duro como lenhador até ter coragem suficiente e entrar para o campeonato de luta livre profissional. Não levou muito tempo para ele se tornar invencível no esporte. Entrou no campeonato mundial a fim de encontrar um adversário a seu nível. Não demorou e ele encontrou Akira, mas a batalha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

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



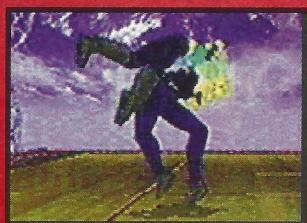
Jacky Bryant

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 treinando para vencer o campeonato e planeja trazer Sarah de volta.



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.



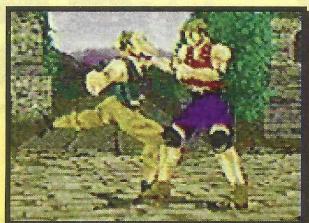
Shun-di

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...".



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 uma 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

	Shield Smach
	Reverse Kick
	Death Blade
	Leg Breaker
	Back Blade Strike
	Aura Strike
	Shield Strike
	Back Hand Blast
	Ram Toss
	Down Strike

	Bouble Flame Strike
	Power Kick
	Firestorm
	Gut-Slash
	Tarok Strike
	Heart Strike
	Knee-Tarok
	Power Push
	360° Flame Strike
	Elbow Smash
	Power Deflect

Bane

	Skull Crusher
	Berserker
	Hammer
	Power Hammer
	Cursed Kick
	Iron Fist
	Head Rocker
	Curse Slam
	The Mutilator

	Chaos
	Inferno
	Web Rip
	Web Slap
	Warp Spider
	Guillotine Strike
	Power Slice
	Widow Grip
	Power Vault

Jen-Tai

Talazia

Zarak

	Bouble Flame Strike
	Power Kick
	Firestorm
	Gut-Slash
	Tarok Strike
	Heart Strike
	Knee-Tarok
	Power Push
	360° Flame Strike
	Elbow Smash
	Power Deflect

Korr

	Scream Shield
	Ancient Axe
	Hell Grinder
	Hell Fire
	Axe Trip
	Shield Crack
	Corpse Striker
	Demon Axe
	Roll

Divada

	Ground Blast
	Soul Drill
	Power Flip
	Psycho Blades
	Death Whirl
	Orb of Souls
	Hell Deflect
	Heel Kick
	Soul Displacer

SEGA SATURN



Playstation



ENERGY BALL

← 2S → +P

HEAD STOMP

↓ 2S ↑ +K

SCISSOR KICK

← 2S → +K

TELEPORT

→ ↓ ← OU ← ↓ →

+P K

FLYING HEAD STOMP

↓ 2S ↑ P +P

ESPECIAL ①

PSYCHO CRUSHER

← 2S → ← → +P

ESPECIAL ②

SUPER SCISSOR KICK

← 2S → ← → +K

STREET FIGHTER ZERO

ZERO

← → ↓ S

ZERO

← → ↓ C



BISON

AKUMA

FIREBALL

↓ → → +P

TELEPORT

→ ↓ → OU ← ↓ → +P
P OU K

HELL FIREBALL

← ↓ → → → +P

AKUMA
MISTURA TÉCNICAS
DE RYU E KEN

DRAGON PUNCH

→ ↓ → +P

ESPECIAL ①

HELL ATTACK
→ ↓ → ← → ↓ → ← → +P

HURRICANE KICK

↓ ↗ ← +K

ESPECIAL ②
ASSASSIN ATTACK
↓ ↗ → ↓ → +P

AIR HURRICANE KICK

NO AR ↓ ↗ ← +K

ESPECIAL ③
SUPER FIREBALL
NO AR ↓ ↗ → ↓ → +P

AIR FIREBALL

NO AR ↓ → → +P

AKUMA
TEM MAIS FORÇA
QUE VELOCIDADE

TOH SHIN DEN

SEGA
SATURN



Playstation

Gaia

↓→ YouX Special 1
→↓ YouX Special 2
↓← BOuA Special 3

Sofia

↓←← YouX Special 1
→↓← YouX Special 2
↓→ YouX Special 3

LEGENDA

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

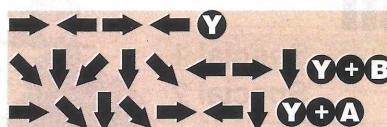
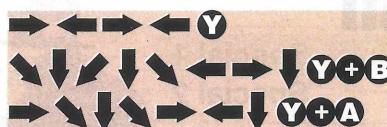
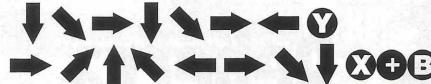
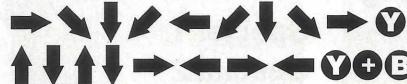
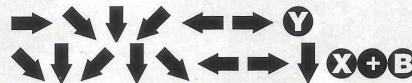
↓→ YouX	Special 1
→↓ YouX	Special 2
↓← BOuA	Special 3
↓← BOuA	Special 4
↓← BOuA	Special 5
↓← BOuA	Special 6
↓↑ BOuA	Special 7

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



Sofia Sho Run Go Mondo Kayin Fo Ellis Eiji Duke Gaia

Golpes Fatais

DOUBLE DRAGON

 NEO·GEO CD™

LEGENDA

 = Qualquer botão

Abobo

 Special 1
 Special 2
 Special 3



Cheng

 Special 1
 Special 2
 Special 3



Jimmy Lee

 Special 1
 Special 2
 Special 3



Eddie

 Special 1
 Special 2
 Special 3



Rebecca

 Special 1
 Special 2
 Special 3



Billy Lee

 Special 1
 Special 2
 Special 3



Marian

 Special 1
 Special 2



Amon

 Special 1
 Special 2
 Special 3

DRAGÃO BRASIL Nº 1



DB Nº 2



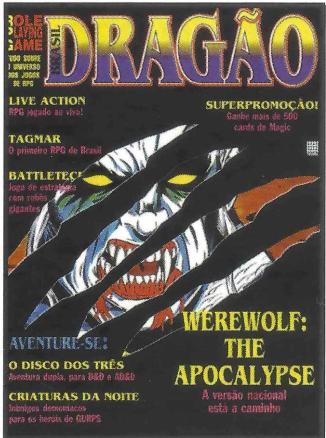
DB Nº 3



DB Nº 4



DB Nº 5



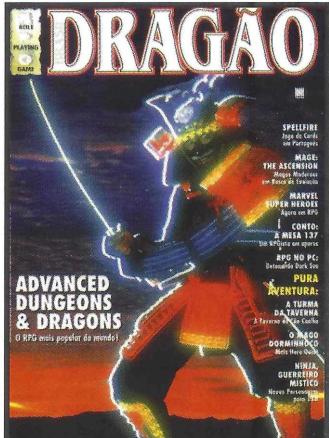
DB Nº 6



DB Nº 7



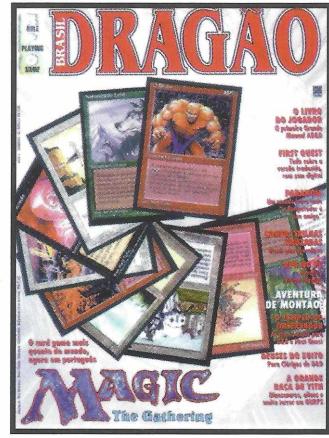
DB Nº 8



DB Nº 9



DB Nº 10



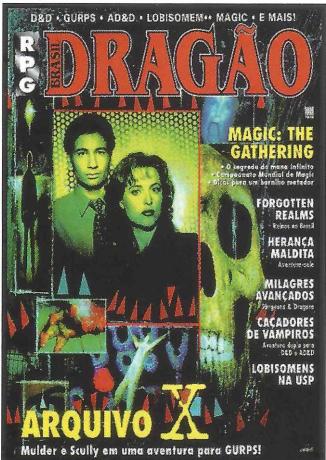
DB Nº 11



DB Nº 12



DB Nº 13



**REVISTA
DRAGÃO**
A PRIMEIRA...
A INDEPENDENTE...
A MAIOR

COLECIONE JA!

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)	<input type="checkbox"/>					
BRASIL	<input type="checkbox"/>					

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.

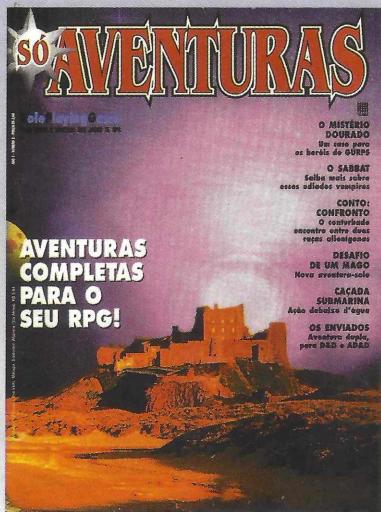
VALE XEROX

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!

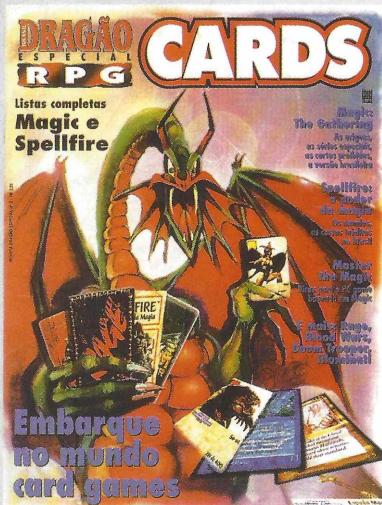
REF. SA 1 (R\$ 2,80)



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



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



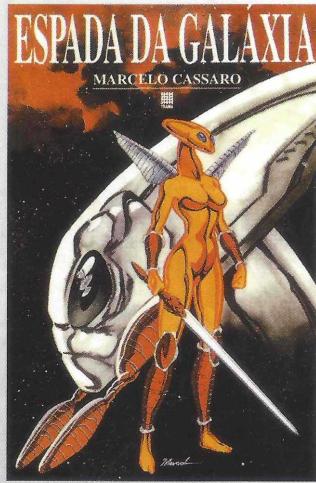
(R\$ 3,50) REF. DBE

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 visadas listas de cartas.

ESPADA DA GALÁXIA

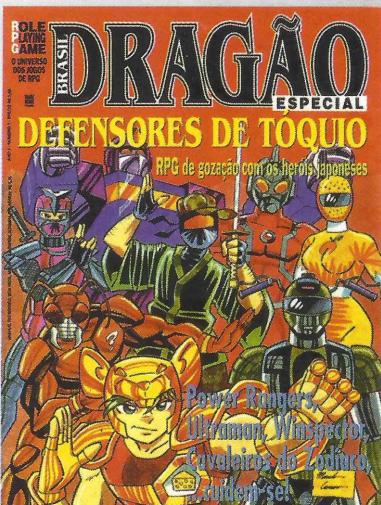
A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro “Paladino”, o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.



(R\$ 16,00) REF. ESGA

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

COMPLETE SUA COLEÇÃO

SÓ AVENTURAS

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

Espada da Galáxia

(Ref. ESGA)

Arkanun

(Ref. ARKA)

ASSINALE ABAIXO O
QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil (ref. DBF) 1
Especial (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