

ESPECIAL

GAME X

829

GOLPES

**FICHAS
TÉCNICAS**

**DICAS E
SEGREDOS**

1500

FOTOS



ESPECIAL GAME X • ANO 3 • Nº 21 • R\$ 3,90



7 189778 015058 5

STREET FIGHTER EM 2 EDIÇÕES • PARTE 1

STREET FIGHTER

ZERO3

INDEX

	Ryu	3
	Ken	6
	Akuma	9
	Blanka	12
	Chun-Li.....	15
	Cammy	18
	Karin	21
	Juni	24
	Gen	27
	Birdie	30
	Cody	33
	Juli	36
	M. Bison.....	39
	Zangief	42
	Dee Jay	45
	Guile	46
	Dicas	47



GAME X

REDAÇÃO
Diretor
Ruy Pereira



Redator
Darius Roos
Diagramador
Dawis Roos
Scanner
Edilson Gedo Cavaleiro
Wagner Fernandes Nunes

Produtor Gráfico
Roberto Avelino
Assistente de Produção
Maurício F. Paiva
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Coordenadora
Viviane Assis de Souza

Administração, Assinaturas e Publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421
CEP: 04508-010 - São Paulo - SP
Telefax: 829 0591 / 829 6264 / 829 1159
Impressão e Acabamento: Editora PARMA Ltda.
Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
DINAP (Distribuidora Nacional de Publicações)

AMZ
amazing

www.amazinggames.com.br

DICAS • TRUQUES • SEGREDOS • NOVIDADES

GOLPES

• Normal Moves

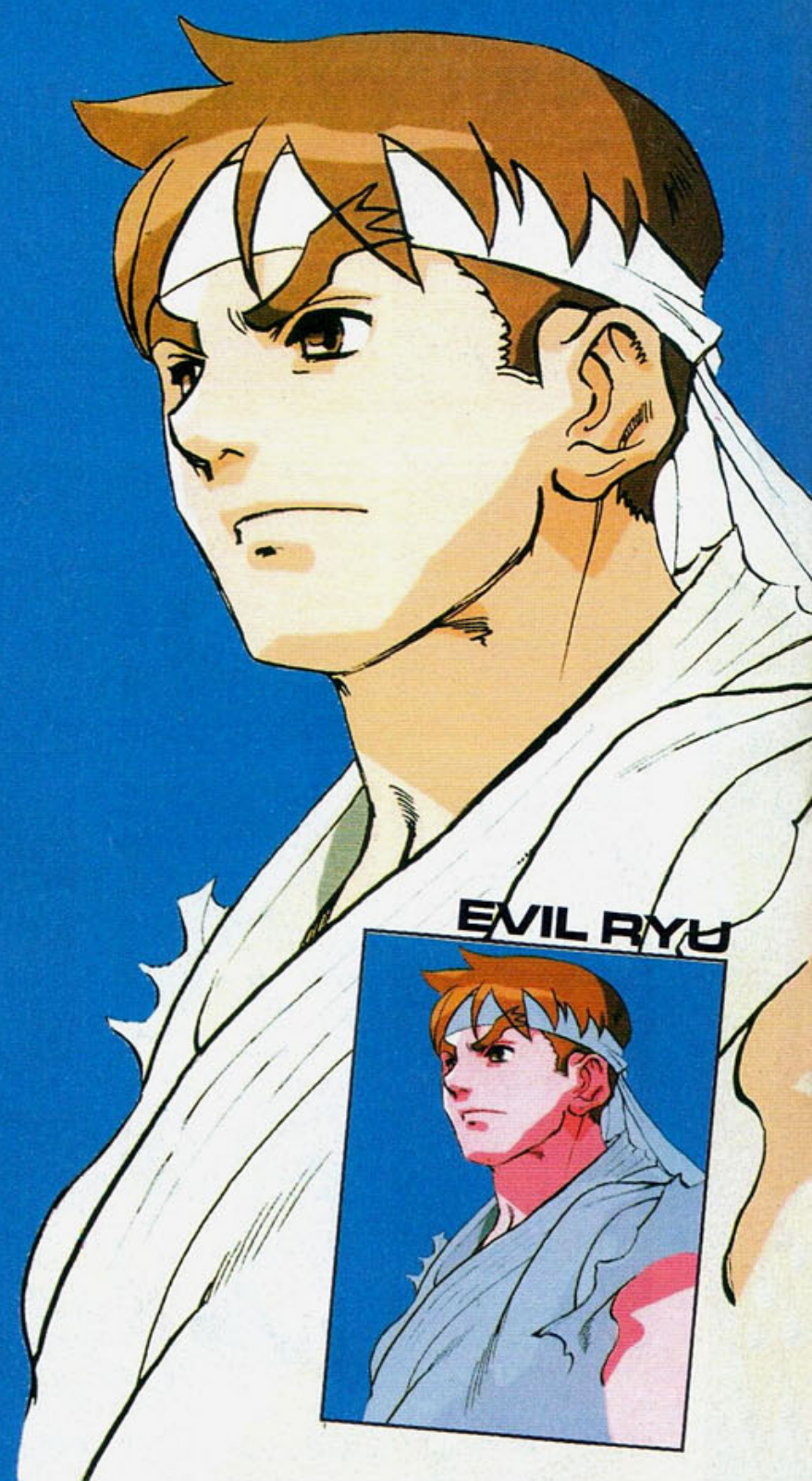
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
 (XZ_) Near Jab SR (d-perto)
 (XZ_) Near Strong SM (d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
 (XZV) Front-Strong →+SM
 (X_V) Front-Fierce →+SF
 (_ZV) Front-Forward →+CM
 (_V) Back-Jab ←+SR
 (_V) Back-Strong ←+SM
 (_V) Back-Fierce ←+SF
 (_V) Back-Roundhouse ←+CF

• Special Moves

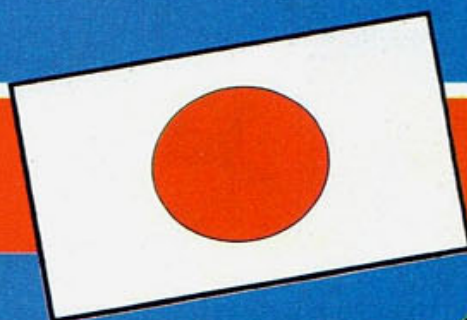
(_ZV) Hadou No Kamae ... ↓↘→+Start
 (XZV) Hadou Ken ↓↘→+S
 (XZV) Shakunetsu HadouKen
 ←↘↓↘→+S
 (XZV) Shouryuu Ken →↓↘+S
 (XZV) Tatsumaki Senpoo Kyaku
 ↓↘↙+C
 (XZV) Air Tatsumaki Senpoo Kyaku
 ↓↘↙+C (ar)

• Super Special Moves

(XZ_) *Shinkuu Hadou Ken
 ↓↘→↓↘→+S
 (_Z_) *Shinkuu Tatsumaki Senpoo Kyaku
 ↓↘↙↓↘↙+C
 (_Z_) ***Metsu Shouryuu Ken
 ↓↘→↓↘→+C
 (_Z_) ***Shin Shouryuu Ken
 ↓↘→↓↘→+C (d-longe)



Perfil



Nome Ryu
 Peso 68kg
 Medidas

Naturalidade Japão
 Altura 1,75m Tipo de Sangue O
 Busto 110 Cintura 81 Quadril 85

Principal lutador da série, Ryu teve aulas de karatê Shotokan com o mestre Sheng Long e foi o único a derrotar Sagat no campeonato de "Street Fighter".

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



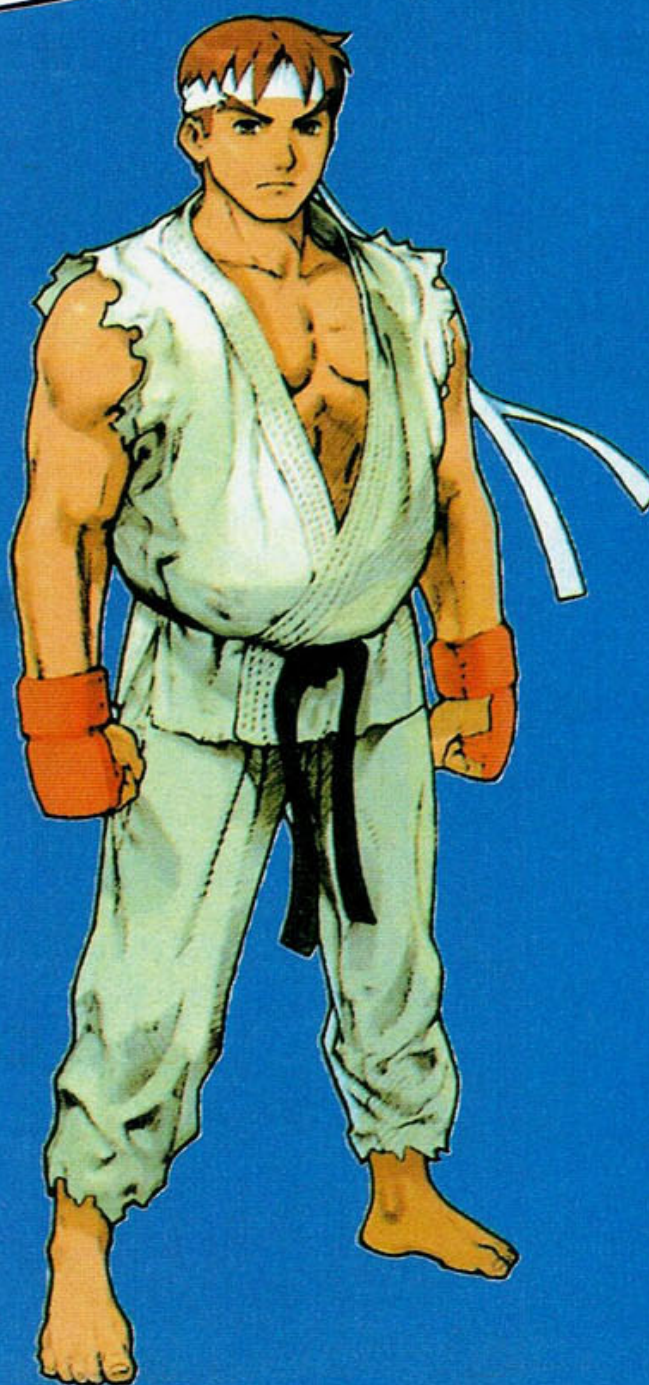
CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Segundo a filosofia de Ryu, seu destino é treinar karatê Shotokan e honrar seu mestre, o saudoso Sheng Long. Sabe-se hoje, entretanto, que ele carrega o fardo da vingança e pretende matar Akuma (Gouki) com suas próprias mãos... nesses momentos seu espírito de luta é tomado pela perso-

nalidade chamada Evil Ryu (Shin Ryu) - uma face demoníaca do jovem karateca. O japonês não fala muito e só confia em Ken Masters como amigo - se bem que ambos vivem brigando. Pois é, quando marcou o peito de Sagat com seu golpe "Shouryuu Ken", além de

ganhar vários inimigos, tornou-se famoso e hoje é perseguido por Sakura Kasugano, uma jovem colegial que pretende ter aulas de karatê com o próprio Ryu. Nas batalhas, defendendo seu título, Ryu luta bem a qualquer distância e pode lançar potentes magias bem de longe.

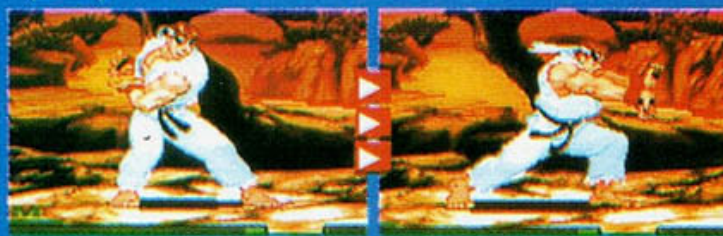
(XZV) Front-Strong - →+SM



(_ZV) Front-Forward - →+CM



(_ZV) Hadou No Kamae - ↓↘→+Start



(X_V) Front-Fierce - →+SF



(XZV) Hadou Ken - ↓↘→+S



(XZV) Shouryuu Ken - →↓↘+S



(XZV) Tatsumaki Senpū Kyaku - ↓↘↙+C



(XZV) Air Tatsumaki Senpū Kyaku - ↓↘↙+C (ar)



(XZV) Shakunetsu HadouKen - ←↘↓↘→+S



(XZ_) *Shinkuu Hadou Ken - ↓↘→↓↘→+S



(_Z_) *Shinkuu Tatsumaki Senpū Kyaku - ↓↘↙↓↘↙+C



(_Z_) ***Metsu Shouryuu Ken - ↓↘→↓↘→+C



(_Z_) ***Shin Shouryuu Ken - ↓↘→↓↘→+C (d-longe)



GOLPES

• Normal Moves

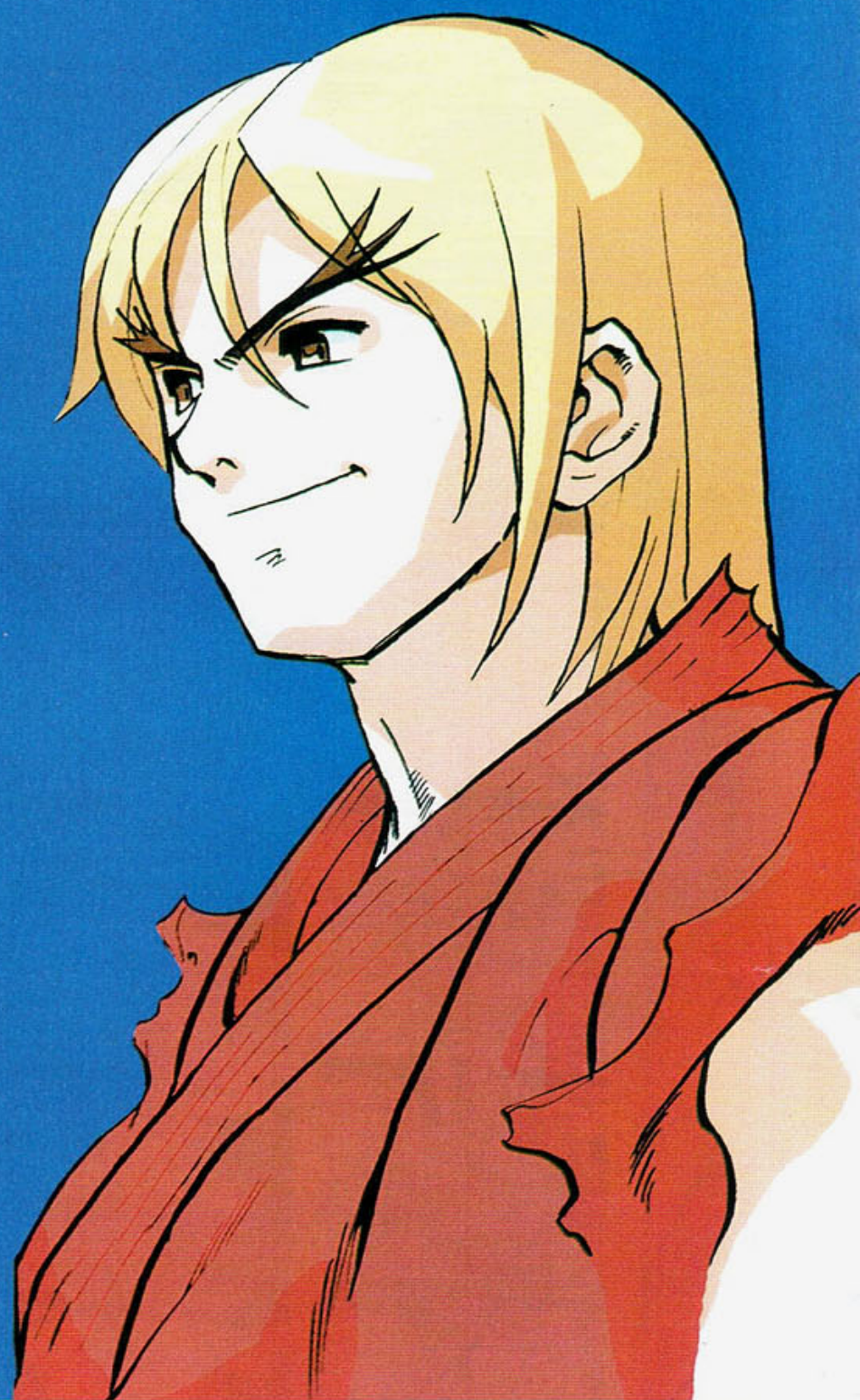
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
 (XZ_) Near Strong SM (d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZ_) Near Forward CM (d-perto)
 (XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
 (XZV) Front-Forward →+CM
 (XZV) Front-Roundhouse →+CF
 (_V) Back-Strong ←+SM
 (_V) Back-Fierce ←+SF
 (_V) Back-Forward ←+CM
 (_V) Back-Roundhouse ←+CF

• Special Moves

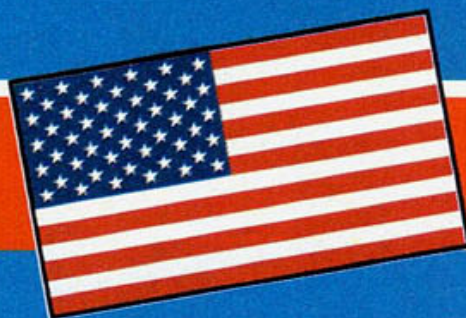
(X_) Doujiishi SP
 ↓+CR, ↓+CR+SF
 (XZV) Hadou Ken ↓↘→+S
 (XZV) Shouryuu Ken →↓↘+S
 (XZV) Tatsumaki Senpoo Kyaku
 ↓↙←+C
 (XZV) Air Tatsumaki Senpoo Kyaku
 ↓↙←+C (ar)
 (_ZV) Zempou Tenshin ↓↙←+S
 (_ZV) Zen Tou ↓↘→+Start

• Super Special Moves

(XZ_) *Shouryuu Reppa
 ↓↘→↓↘→+S
 (_Z_) *Shinryuu Ken ↓↘→↓↘→+C
 (_Z_) *Shinryuu Ken Turbo
 ↓↘→↓↘→+C, S ou C (rápido)
 (_Z_) ***Shippuu Jinrai Kyaku
 ↓↙←↓↙←+C



Perfil



Parceiro de Ryu nas aulas com Sheng Long, é filho único de uma família rica dos EUA e, apesar de ótimo lutador, leva seu karatê como apenas um esporte.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



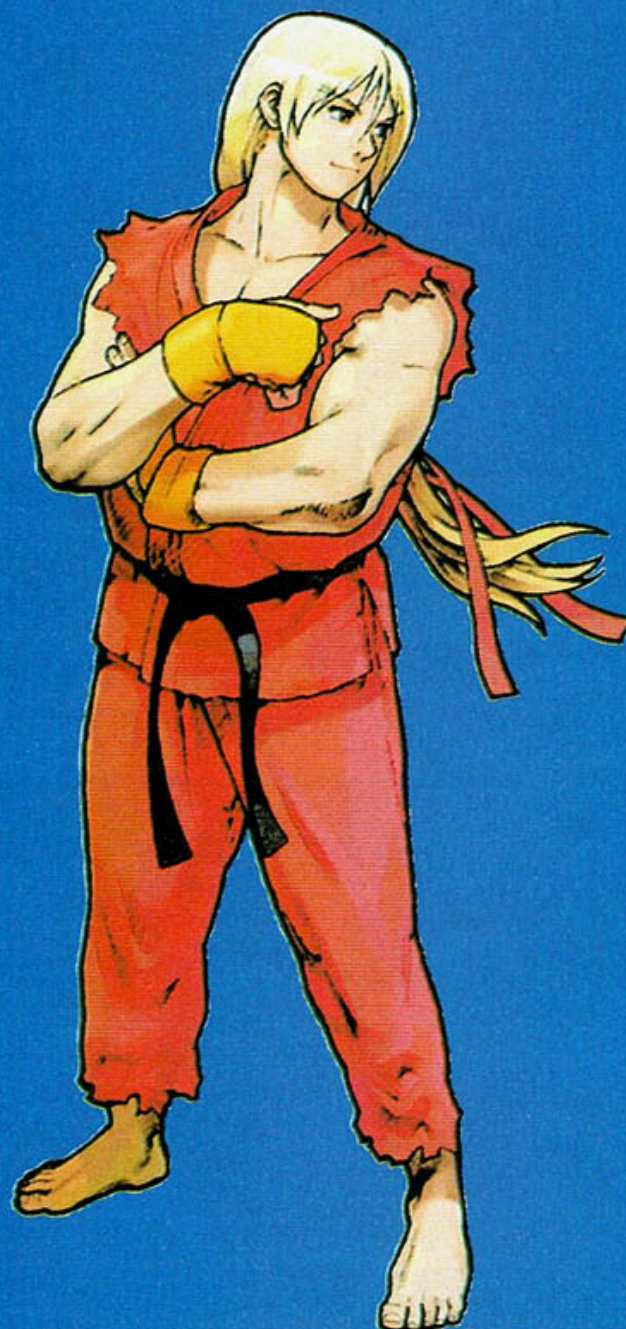
CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Esse "Playboy" é filho de americanos residentes numa base no Japão. Iniciou os treinos em artes marciais quando criança, tendo aulas com o lendário Sheng Long - também mestre de Ryu. Após o reconhecimento como mestre de karatê Shotokan, voltou aos EUA e passou a

curtir o que sua vida capitalista o permitia - carros esportivos, mulheres, viagens, etc. Pois é, mas Ken Masters continuou treinando duro, deu velocidade ao combate e fez de seu "Shouryuu Ken" o mais temido do mundo... seus adversários duram poucos segundos! Nos combates, ainda hoje,

Ryu é seu melhor oponente e também parceiro, mas o gringo enfrenta outros oponentes com a mesma determinação. Possuindo bom controle de magias, pode disputar de longe com os inimigos, mas prefere o contato físico para desferir o "Shouryuu Ken" flamejante.

(XZV) Front-Forward - →+CM



(_ZV) Zempou Tenshin - ↓↘↙+S



(_ZV) Zen Tou - ↓↘↙+Start



(XZV) Front-Roundhouse - →+CF



(XZV) Hadou Ken - ↓↘↙+S



(XZV) Shouryuu Ken - →↓↘+S



(XZV) Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↘↙+C



(XZV) Air Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↘↙+C (ar)



(XZ_) *Shouryuu Reppa - ↓↘↙↓↘↙+S



(_Z_) *Shinryuu Ken - ↓↘↙↓↘↙+C



(_Z_) *Shinryuu Ken Turbo - ↓↘↙↓↘↙+C, S ou C (rápido)



(_Z_) ***Shippuu Jinrai Kyaku - ↓↘↙↓↘↙+C



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
 (XZV) Air K-Throw

..... ← ou →+2C (ar/d-perto)

(XZ_) Near Strong SM (d-perto)

(XZ_) Near Fierce SF (d-perto)

(XZ_) Near Forward CM (d-perto)

(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)

(XZV) Front-Strong →+SM

(XZV) Front-Forward →+CM

(_V) Back-Strong ←+SM

(_V) Back-Fierce ←+SF

(_V) Back-Forward ←+CM

(_V) Back-Roundhouse ←+CF

(XZV) Near Air-Front D-Forward

..... ↓+CM (ar-frente/d-perto)

• Special Moves

(XZV) Gou Hadouken ↓↓→+S

(XZV) Air Gou Hadouken

..... ↓↓→+S (ar)

(XZV) Hell Hadouken →↓↓↓←+S

(XZV) Gou Shoryuken →↓↓↓+S

(XZV) Tatsumaki Senpū Kyaku

..... ↓↓←+C

(XZV) Air Tatsumaki Senpū Kyaku

..... ↓↓←+C (ar)

(_ZV) Hyakki Shuu ↓↓→↑+S

(_ZV) Hyakki Shuu Punch

..... ↓↓→↑+S, S

(_ZV) Hyakki Shuu P-Throw

..... ↓↓→↑+S, S (d-perto)

(_ZV) Hyakki Shuu Kick

..... ↓↓→↑+S, C

(_ZV) Hyakki Shuu K-Throw

..... ↓↓→↑+S, C (d-perto)

(XZV) Ashura Senkū

..... →↓↓ ou ←↓↓+3S ou 3C

(_ZV) Zenpou Tenshin ↓↓←+S

• Super Special Moves

(_Z_) *Messatsu Gou Hadou

..... →↓↓↓←→↓↓↓←+S

(_Z_) *Messatsu Gou Shoryū

..... ↓↓→↓↓↓+S

(_Z_) *Tenma Gou Zankū

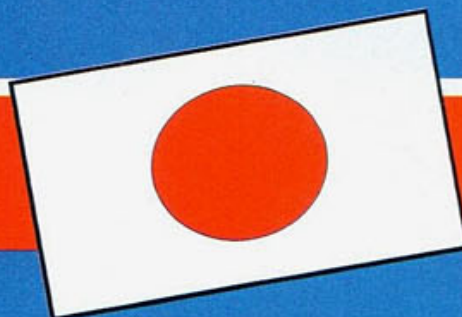
..... ↓↓→↓↓↓+S (ar)

(XZ_) ***Shun Goku Satsu

..... SR, SR, →, CR, SF



Perfil



Nome Akuma (Gouki)

Naturalidade Japão

Peso 80kg

Altura 1,78m

Tipo de Sangue ?

Medidas

Busto 118 Cintura 84 Quadril 86

O demônio humano é o lutador mais completo já visto. Além de hábil karateca, possui força espiritual incrível - realmente, um guerreiro de meter medo!

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Akuma (Gouki) acredita em sua vitória! Desde quando iniciou sua jornada rumo ao combate final o lutador não conheceu a derrota. Aliás, antes de partir em busca do desconhecido, fez questão de desafiar seu mestre, Sheng Long, para um combate mortal... e nem precisa

lembrar quem venceu. Uma vasta lista de inimigos é o que não falta ao demoníaco Akuma (Gouki). Afinal, é perseguido por Gen, Ryu, Ken Masters, Sakura Kasugano... todos levando consigo um ódio mortal pelo lutador. Para manter-se invicto, além de dominar o Shotokan,

adquiriu concentração que o permite lançar magias em pleno ar - e olha que ainda possui uma 2ª personalidade, chamada Evil Akuma (Shin Gouki), ainda mais forte e ágil. Pois então, apesar de ótimo no corpo-a-corpo, seu destaque fica nas magias - sendo vantajoso à distância.

(XZV) Front-Strong - →+SM



(XZV) Front-Forward - →+CM



(XZV) Near Air-Front D-Forward - ↓+CM (ar-frente/d-perto)



(_ZV) Zenpou Tenshin - ↓↙↘+S



(XZV) Gou Hadouken - ↓↘↗+S



(XZV) Air Gou Hadouken - ↓↘↗+S (ar)



(XZV) Hell Hadouken - →↘↗↙↘+S



(XZV) Gou Shoryuken - →↓↘+S



(XZV) Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙↘+C



(XZV) Air Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙↘+C (ar)



(_ZV) Hyakki Shuu - ↓↘↗↙↘+S



(_ZV) Hyakki Shuu Punch - ↓↘↗↙↘+S, S



(_ZV) Hyakki Shuu P-Throw - ↓↘↗↙↘+S, S (d-perto)



(_ZV) Hyakki Shuu Kick - ↓↘↗↙↘+S, C



(XZ_) ***Shun Goku Satsu - SR, SR, →, CR, SF



(_Z_) *Messatsu Gou Hadou - →↘↗↙↘↙↘↙↘↙↘+S



(_Z_) *Messatsu Gou Shoryuu - ↓↘↗↙↘↙↘↙↘↙↘+S



(_Z_) *Tenma Gou Zankuu - ↓↘↗↙↘↙↘↙↘↙↘+S (ar)



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw
 ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZV) Air K-Throw
 ← ou →+2C (ar/d-perto)
 (XZ_) Near Jab SR (d-perto)
 (XZ_) Near Short CR (d-perto)
 (XZ_) Near Forward CM (d-perto)
 (XZ_) Near Front-Strong
 →+SM (d-perto)
 (XZV) Crouch Front-Fierce ↘+SF
 (XZ_) Near Back-Strong
 ←+SM (d-perto)
 (V) Back-Jab ←+SR

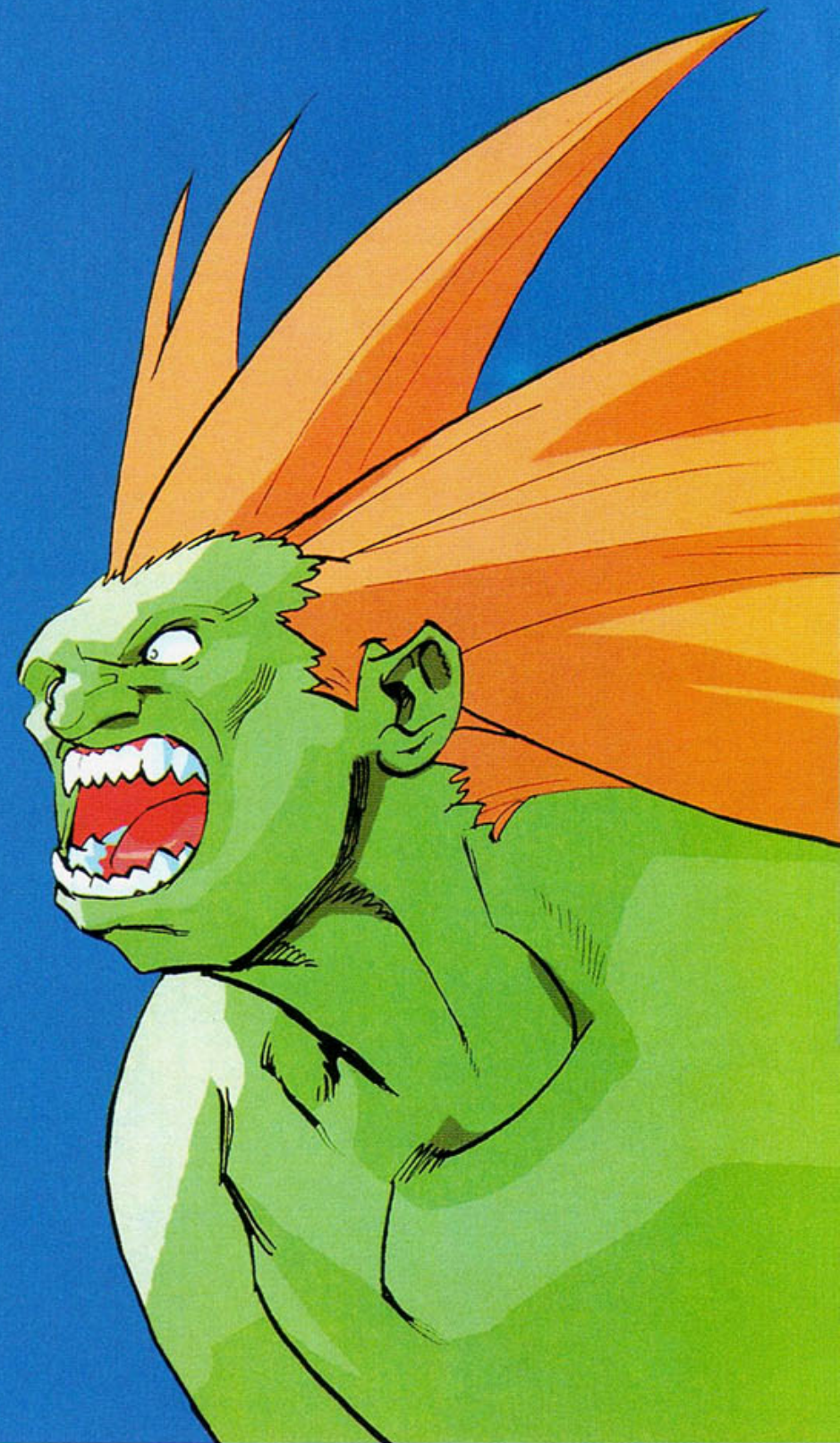
(V) Back-Strong ←+SM
 (V) Back-Short ←+CR
 (V) Back-Forward ←+CM

• Special Moves

(XZV) Electric Thunder S (rápido)
 (XZV) Rolling Attack ←→+S
 (XZV) Back Step Rolling ←→+C
 (XZV) Vertical Rolling ↓↑+C
 (XZV) Surprise Front 3C
 (XZV) Surprise Back ←+3C

• Special Moves

(XZ_) *Ground Shave Rolling
 ←→←→+S
 (XZ_) *Charge Ground Shave Rolling ..
 ←→←→+S (segure S)
 (Z_) *Tropical Hazard ↘↙↘↙+C
 (Z_) *Tropical Hazard Watermelon
 .. ↘↙↘↙+CM ou CF, S ou C (rápido)



Perfil



Nome Blanka

Peso 98kg

Medidas

Naturalidade Brasil

Altura 1,92m

Tipo de Sangue B

Busto 198 Cintura 120 Quadril 172

Nosso único compatriota no torneio é animal! O esverdeado, além de habilidoso capoeirista, solta cargas elétricas que cozinham os corpos adversários.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Blanka tinha 5 anos quando foi o único sobrevivente de um desastre de avião na Amazônia. Desde então, criado entre feras da floresta, o brasileiro aprendeu o valor da vida e o quanto é necessário para mantê-la. Devido a uma mutação genética, adquiriu "poderes elétricos"

e chamou a atenção de M. Bison (Vega) - que pretende pesquisar o DNA do capoeirista e desenvolver novos soldados para seu exército. Nas brigas, utilizando toda sua agilidade e ferocidade, o bicho mantém-se à curta ou média distância dos oponentes. Assim, esperando pelo adver-

sário, Blanka pode movimentar-se conforme as reações dos inimigos e surpreendê-los com pulos acompanhados de seqüências de "Combos". Aliás, durante seus confrontos, o animalesco combatente abusa dos movimentos de capoeira com um estilo cheio de selvageria.

(XZ_) Near Front-Strong - →+SM (d-perto)



(XZV) Crouch Front-Fierce - ↓+SF



(XZV) Surprise Front - 3C



(XZV) Surprise Back - ←+3C



(XZV) Electric Thunder - S (rápido)



(XZV) Rolling Attack - ←◎→+S



(XZV) Vertical Rolling - ↓◎↑+C



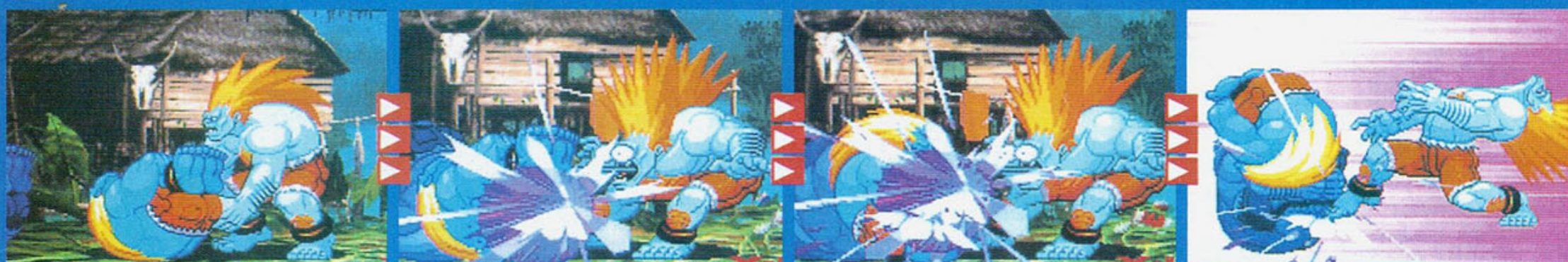
(XZV) Back Step Rolling - ←◎→+C



(XZ_) *Ground Shave Rolling - ←◎→↔+S



(XZ_) *Charge Ground Shave Rolling - ←◎→↔+S (segure S)



(_Z_) *Tropical Hazard - ↘◎↙↗↑+C



GOLPES

• Normal Moves

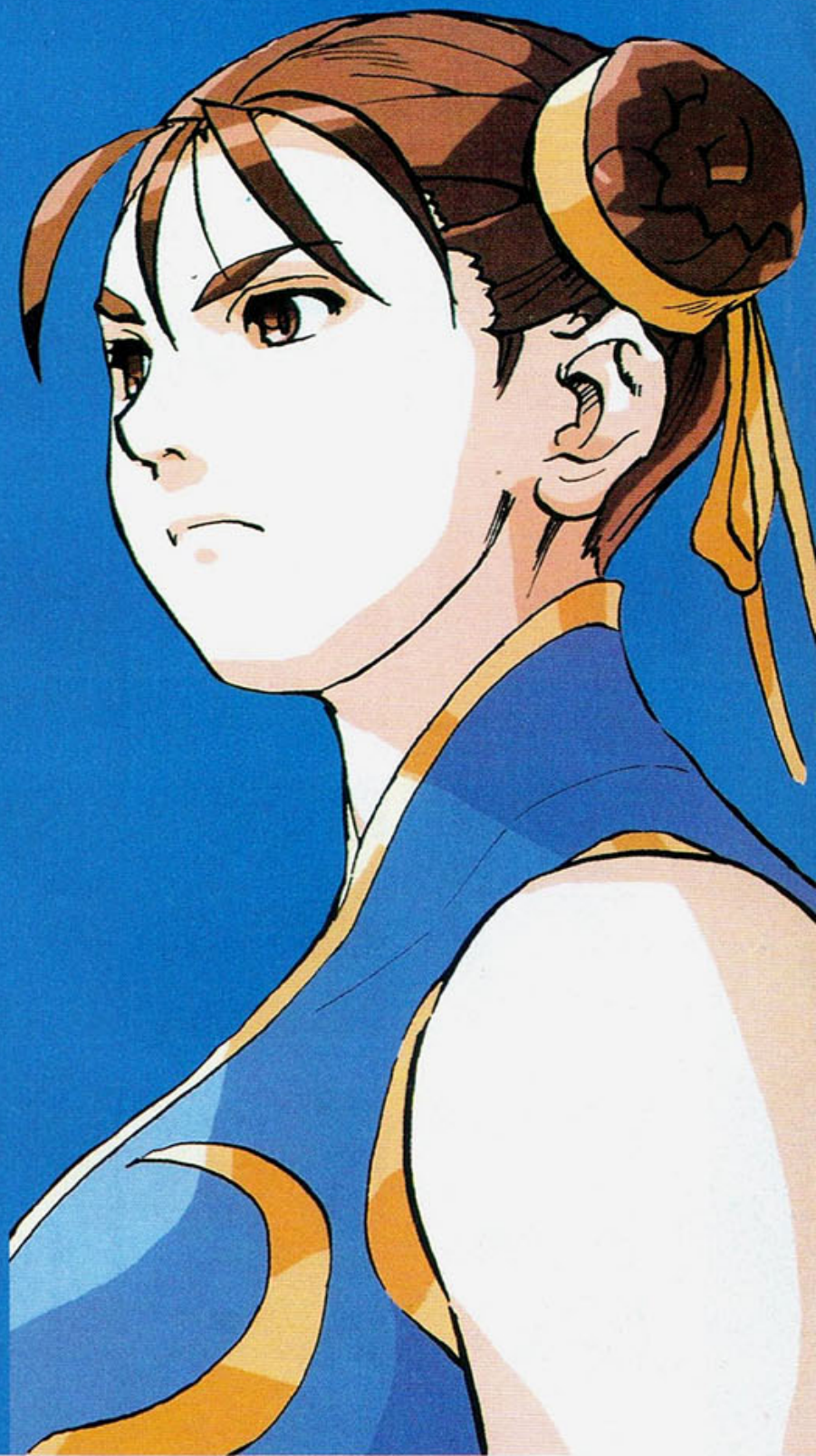
- (XZV) Triangle Jump ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)
 ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)
 (XZV) P-Throw ... ← ou → +2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou → +2S (ar/d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZ_) Near Forward CM (d-perto)
 (XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
 (XZV) Crouch Front-Forward ↘ +CM
 (XZV) Crouch Front-Roundhouse
 ↘ +CF
 (XZV) Air Down-Forward ↓ +CM (ar)
 (___V) Back-Fierce ← +SF
 (___V) Back-Forward ← +CM
 (___V) Back-Roundhouse ← +CF

• Special Moves

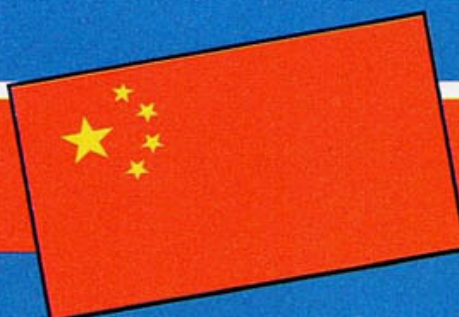
- (_ZV) Kikou Ken ←↘↓↘↘ +S
 (_ZV) Sen'en Shuu →↘↓↘↘ +C
 (X_) Tenshou Kyaku 'X'
 ↓◎↑ +C (p-caindo)
 (_ZV) Tenshou Kyaku ↓◎↑ +C
 (_ZV) Hyakuretsu Kyaku C (rápido)
 (X_) Sou Hakkei ←◎→ +S
 (X_) Spinning Bird Kick ←◎→ +C
 (X_) Air Spinning Bird Kick
 ←◎→ +C (ar)

• Special Moves

- (_Z_) *Kikou Shou ↓↘↘↓↘↘ +S
 (XZ_) *Senretsui Kyaku ... ←◎→↘↘ +C
 (_Z_) *Hazan Tenshou Kyaku
 ↘◎↘↘↑ +C



Perfil



Nome Chun-Li

Naturalidade China

Peso ?kg

Altura 1,69m

Tipo de Sangue A

Medidas

Busto 84 Cintura 59 Quadril 89

Essa é a mulher mais forte do mundo... e não duvide! Agente da Interpol, a garota pretende desvendar os mistérios envolvendo a Shadaloo pela Amazônia.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Dona das mais belas e cobiçadas pernas já vistas nas arenas, Chun-Li abusa e usa do Wu Shu, uma técnica de luta criada ainda durante a época da "China Feudal". Esse estilo de combate, que mistura força e golpes aplicados em pontos fracos do corpo, fazem da heroína a mais

temida lutadora da competição... literalmente, ela passa a perna nos adversários. Pois é, desde que tornou-se policial da Interpol, a oriental busca uma missão na qual poderia pegar M. Bison (Vega) e vingar-se pessoalmente do tirano - afinal, o bandidão assassinou o pai

de Chun-Li. Agora, por força do destino, a jovem se vê entre a justiça e vingança. Nas batalhas, manter-se na defensiva pode ser problemático contra adversários que lançam magias e, por isso mesmo, a menina prefere desferir ataques rápidos à curta distância.

(XZV) Crouch Front-Forward - $\downarrow$ +CM



(XZV) Air Down-Forward - $\downarrow$ +CM (ar)



(XZV) Crouch Front-Roundhouse - $\downarrow$ +CF



(_ZV) Kikou Ken - $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ +S



(_ZV) Tenshou Kyaku - $\downarrow \odot \uparrow$ +C



(_ZV) Hyakuretsu Kyaku - C (rápido)



(_ZV) Sen'en Shuu - $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ +C



(X_) Sou Hakkei - $\leftarrow \odot \rightarrow$ +S



(X_) Spinning Bird Kick - $\leftarrow \odot \rightarrow$ +C



(X_) Air Spinning Bird Kick - $\leftarrow \odot \rightarrow$ +C (ar)



(XZ_) *Senretsus Kyaku - $\leftarrow \odot \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ +C



(_Z_) *Hazan Tenshou Kyaku - $\downarrow \odot \downarrow \uparrow$ +C



(_Z_) *Kikou Shou - $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ +S



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
 (XZV) Air K-Throw
 ← ou →+2C (ar/d-perto)
 (XZ_) Near Jab SR (d-perto)
 (XZ_) Near Strong SM (d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZ_) Near Short CR (d-perto)
 (XZ_) Near Forward CM (d-perto)
 (XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
 (___V) Back-Jab ←+SR
 (___V) Back-Strong ←+SM
 (___V) Back-Fierce ←+SF
 (___V) Back-Short ←+CR
 (___V) Back-Forward ←+CM
 (___V) Back-Roundhouse ←+CF

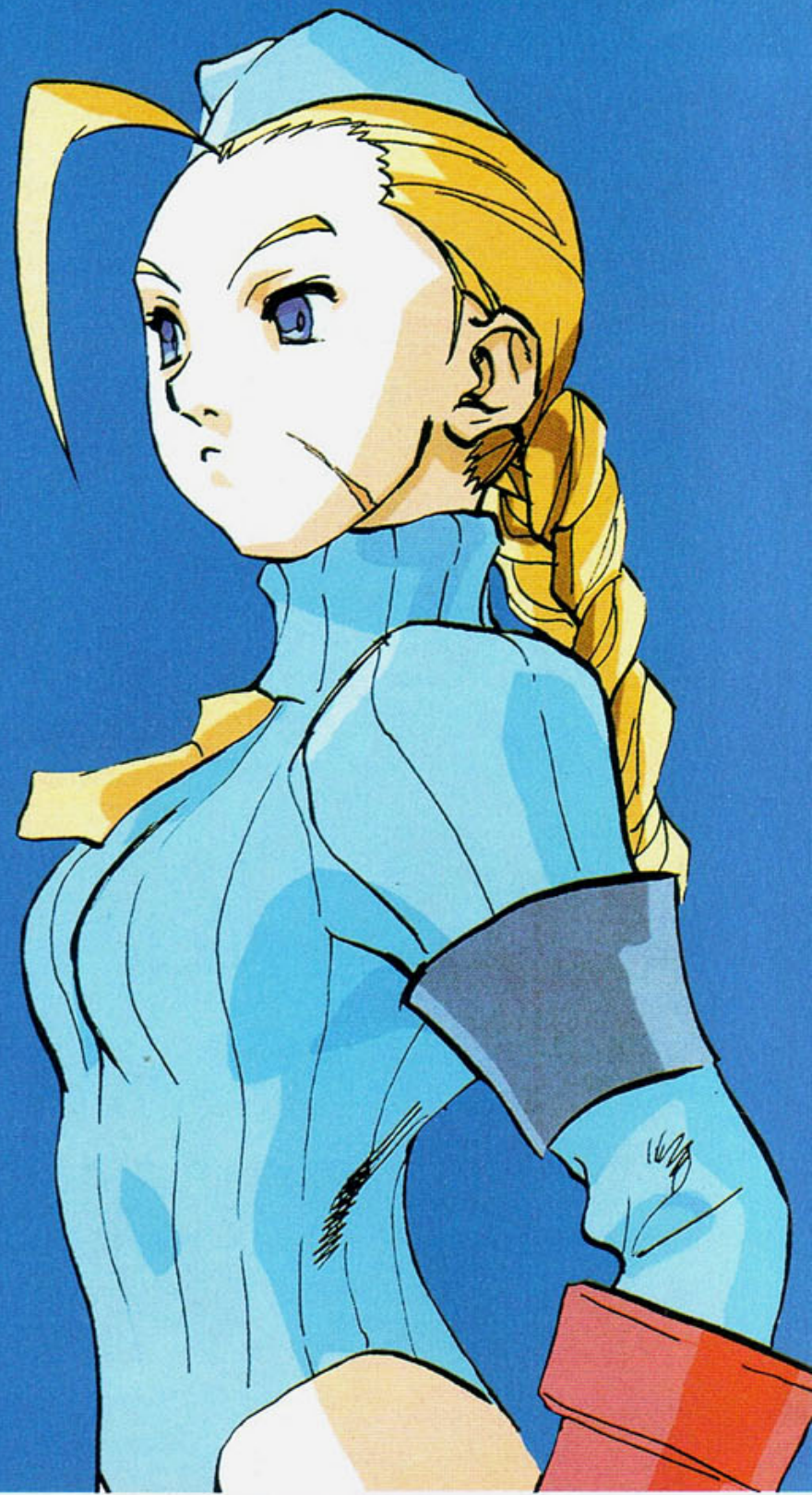
• Special Moves

(XZV) Spiral Arrow ↓↓→+C

(XZV) Cannon Spike →↓↓+C
 (XZ_) Axle Spin Knuckle . →↓↓↓←+S
 (___V) Cannon Revenge
 ↓↓←+S (p-defesa-ar)
 (XZV) Hooligan Combination
 ↓↓→↑+S
 (XZV) Cancel Hooligan Combination ...
 ↓↓→↑+S, C
 (XZV) Fatal Leg Twister
 ↓↓→↑+S, ← ou →+C
 (XZV) Cross Scissors Pressure
 ... ↓↓→↑+S, ← ou →+C, ← ou →+C
 (___V) Cannon Strike
 ↓↓←+C (ar-frente)

• Special Super Moves

(XZ_) *Spin Drive Smasher
 ↓↓→↓↓↓+C
 (___Z_) *Reverse Shaft Breaker
 ↓↓←↓↓↓←+C
 (___Z_) *Turbo Reverse Shaft Breaker ...
 ↓↓←↓↓↓←+C, S ou C (rápido)
 (___Z_) ***Killer Bee Assault
 ↓↘↘↘↑+C



Perfil



Nome Cammy
Peso 46kg **Altura** 1,63m **Tipo de Sangue** B
Medidas Busto 83 Cintura 59 Quadril 86

Loura de olhos azuis, a garota recebeu treinamento militar nas "Forças Especiais Britânicas" e sofreu lavagem cerebral quando capturada pela Shadaloo.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Cammy foi por muito tempo o "projeto" mais avançado da organização Shadaloo. M. Bison (Vega) fazia lavagem cerebral em prisioneiros de guerra e os utilizava em missões suicida - por azar do destino, a jovem foi capturada e sofreu as atrocidades do vilão. Enquanto a amnésia durou, a

inglesa tornou-se a melhor súdita do tirano M. Bison (Vega) mas, no entanto, numa das missões, parte da memória foi ativada e Cammy conseguiu escapar. Nos combates, a jovem britânica desfere ataques rápidos e golpes giratórios que retorcem as vértebras de seus

adversários causando dores musculares. Como recebeu treinamento em defesa pessoal nas forças armadas, é "Expert" em combates de contato à curta e média distâncias. Entretanto, como não possui magias, torna-se vulnerável contra oponentes que soltam projéteis.

(XZV) Spiral Arrow - ↓↘→+C



(XZV) Cannon Spike - →↓↘+C



(XZ_) Axle Spin Knuckle - →↘↓↘↙+S



(_V) Cannon Strike - ↓↘↙+C (ar-frente)



(XZV) Hooligan Combination - ↓↘→↗+S



(XZV) Fatal Leg Twister - ↓↘→↗+S, ← ou →+C



(XZV) Cross Scissors Pressure - ← ou →+C, ← ou →+C



(_V) Cannon Revenge - ↓↘↙+S (p-defesa-ar)



(XZ_) *Spin Drive Smasher - ↓↘→↓↘→+C



(_Z_) *Reverse Shaft Breaker - ↓↘↙↘↙↘+C



(_Z_) ***Killer Bee Assault - ↙↘↙↘↙+C



GOLPES

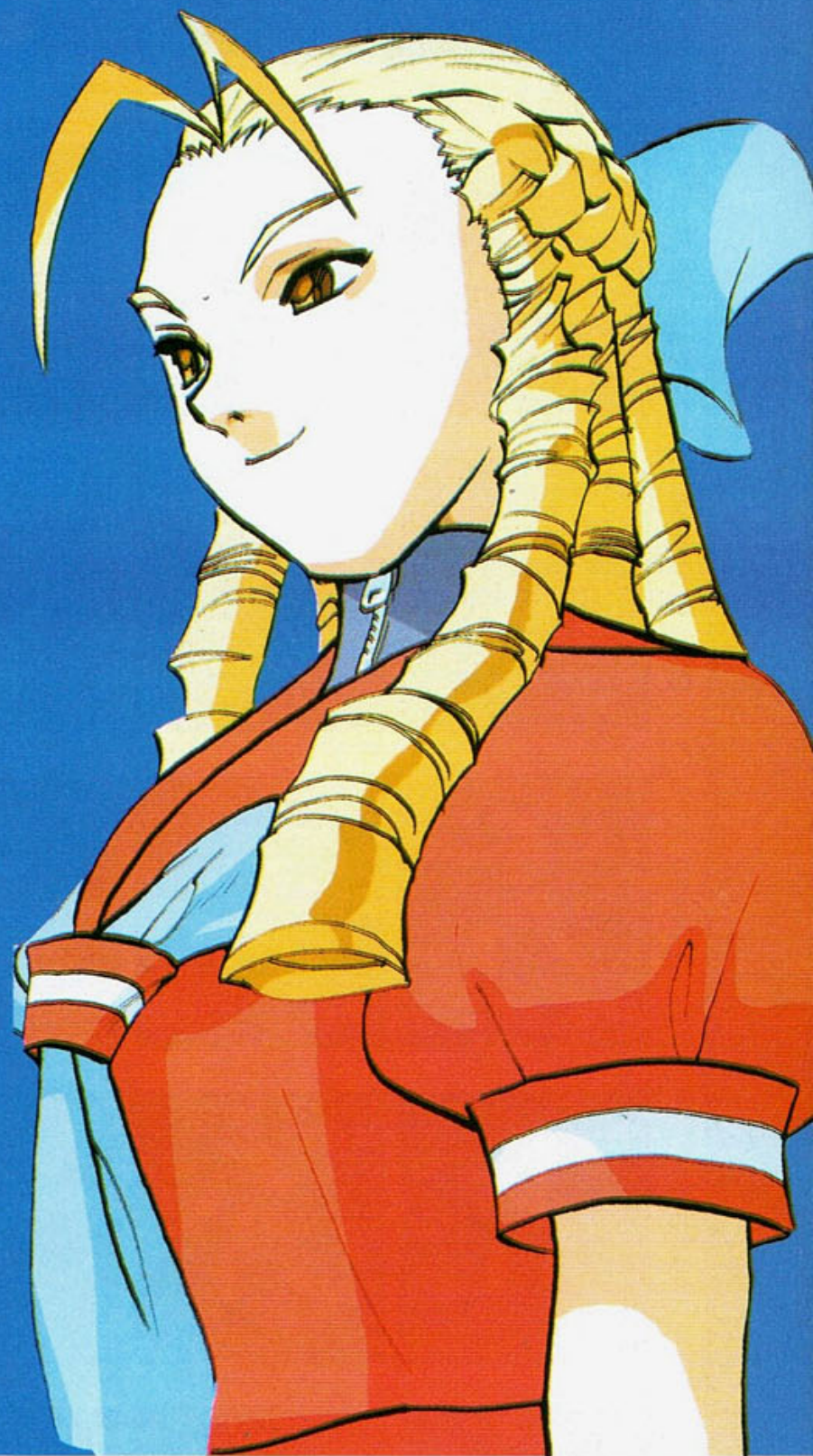
• Normal Moves

(XZV) P-Throw ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZV) K-Throw ← ou →+2C (d-perto)
 (XZV) Air K-Throw ← ou →+2C (ar/d-perto)
 (_ZV) Front-Forward →+CM

• Special Moves

(XZV) Guren Ken One ↓↘→+S, →+S
 (XZV) Guren Ken Two ↓↘→+S, S
 (XZV) Guren Ken Three ↓↘→+S, S, S
 (XZV) Guren Ken Four ↓↘→+S, C
 (XZV) Guren Ken Five ↓↘→+S, S, C
 (XZV) Guren Ken Six ↓↘→+S, ↘+S
 (XZV) Guren Ken Seven ↓↘→+S, ↘+S, ↘+S
 (XZV) Guren Ken Eight ↓↘→+S, S, ↘+S
 (XZV) Guren Ken Nine ↓↘→+S, S, ↘+S, ↘+S

(XZV) Guren Ken Ten ↓↘→+S, ↑+C
 (XZV) Guren Ken Eleven ↓↘→+S, S, ↑+C
 (XZV) Guren Ken Twelve ↓↘→+S, ←+S
 (XZV) Guren Ken Thirteen ↓↘→+S, S, ←+S
 (XZV) Guren Ken Fourteen ↓↘→+S, ←+C
 (XZV) Guren Ken Fifteen ↓↘→+S, S, ←+C
 (XZV) Guren Ken Sixteen ↓↘→+S, ↓+C
 (XZV) Guren Ken Seventeen ↓↘→+S, S, ↓+C
 (XZV) Mujin Kyaku →↓↘+C
 (XZV) Hou Shou →↓↘+S
 (XZV) Yasha Gaeshi Joudan ↓↘←+S
 (XZV) Yasha Gaeshi Gedan ↓↘←+C
 (XZV) Ressen Ha ↓↘→↗+C
 (XZV) Ressen Shou ←↘↗+S
 (XZV) Ressen Shou 2nd Punch ←↘↗+S, S
 (XZV) Arakuma Inashi 360°+C
• Super Special Moves
 (XZ_) *Kanzuki-ryuu Shimpikaibyaku ... ↓↘→↓↘→+S
 (_Z_) *Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken ↓↘→↓↘→+C



Perfil

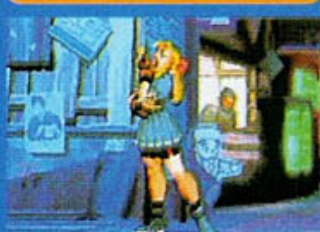


Filha de aristocratas inglesas, Karin acredita muito na força do dinheiro - e nas horas vagas, além de torrar a grana dos pais, treina karatê Shotokan.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



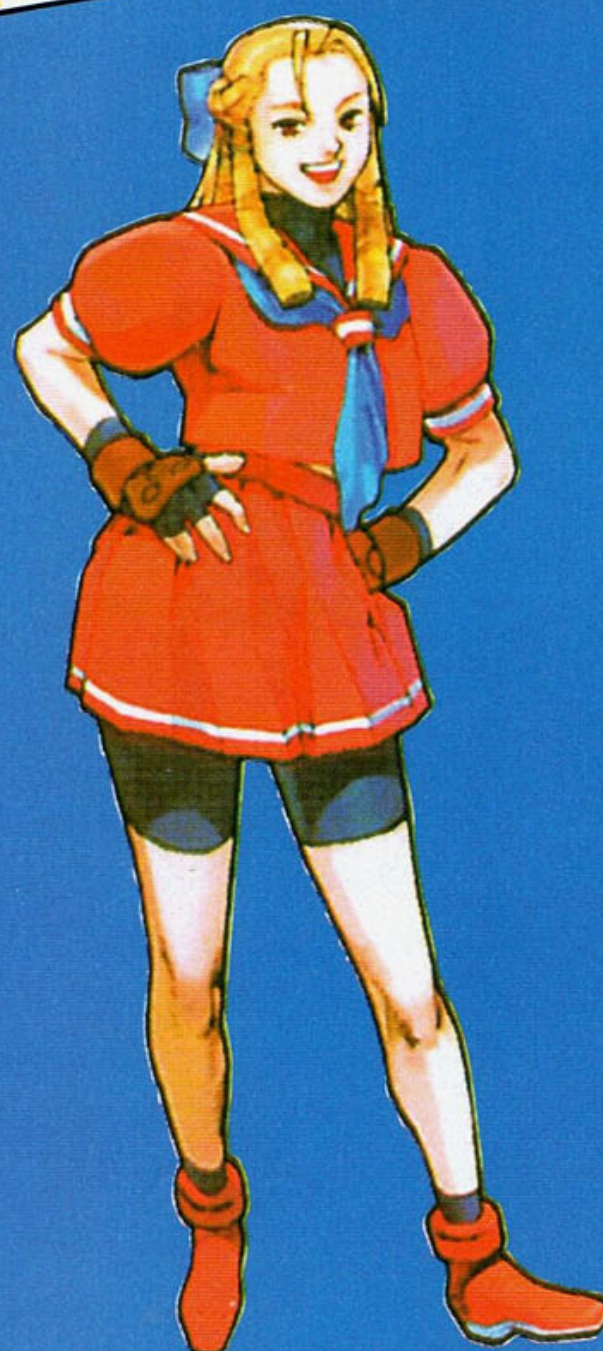
CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



Nome Karin Kanzuki

Peso 48kg

Medidas

Naturalidade Inglaterra

Altura 1,62m

Busto 83

Tipo de Sangue B

Cintura 57

Quadril 85



FINAL DO PERSONAGEM



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Karin é uma típica filha única de milionários magnatas, Karin sempre teve tudo o que desejou na vida - em termos materiais, é verdade. Hoje, entretanto, partindo numa jornada para testar seus limites físicos, precisa conquistar sua autoconfiança e vencer os adversários com

suas próprias mãos. Com uma pitada de arrogância, a britânica tem certa implicância com Sakura Kasugano - ambas estudam em escolas rivais e reprovam o comportamento da outra. Como "Street Fighter", além dos poucos conselhos recebidos pelo amigo Ken Masters,

a garota ainda é inexperiente. O estilo de luta da gata é o karatê Shotokan, mas como não tem o domínio sobre magias, mantém-se próxima aos adversários durante os combates, desferindo seqüências de golpes incríveis... aliás, devido à elasticidade, essa é a maior habilidade da inglesa.

(_ZV) Front-Forward - →+CM



(XZV) Arakuma Inashi - 360°+C



(XZV) Guren Ken Three - ↓↘→+S, S, S



(XZV) Mujin Kyaku - →↓↘+C



(XZV) Ressen Ha - ↓↘→↗+C



(XZV) Ressen Shou - ←↓↘+S



(XZV) Hou Shou - →↓↘+S



(XZV) Yasha Gaeshi Joudan - ↓↘↙+S



(XZV) Yasha Gaeshi Gedan - ↓↘↙+C



(XZ_) *Kanzuki-ryuu Shimpikaibyaku - ↓↘→↓↘→+S



(_Z_) *Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken - ↓↘→↓↘→+C



• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw

..... ← ou →+2S (ar/d-perto)

(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)

(XZV) Air K-Throw

..... ← ou →+2C (ar/d-perto)

(XZV) Front-Forward →+CM

• Special Moves

(XZV) Cannon Spike ↓◎↑+C

(XZV) Spiral Arrow ←◎→+C

(XZV) Hooligan Combination

..... ←↓↘↗+S

(XZV) Cancel Hooligan Combination ...

..... ←↓↘↗+S, C

(XZV) Fatal Leg Twister

..... ←↓↘↗+S, ← ou →+C

(XZV) Cross Scissors Pressure

..... ←↓↘↗+S, ← ou →+C,

..... ← ou →+C

(XZV) Cannon Strike

..... ↓↘↗+C (ar-frente)

(XZV) Mach Slide ↓↘↗+C

(XZ_) Earth Direct 360°+S

(XZV) Psycho Charge Alpha

..... 3C ("Dramatic Mode")

• Super Special Moves

(XZ_) *Psycho Streak ←◎→↔+S

(_Z_) *Spin Drive Smasher

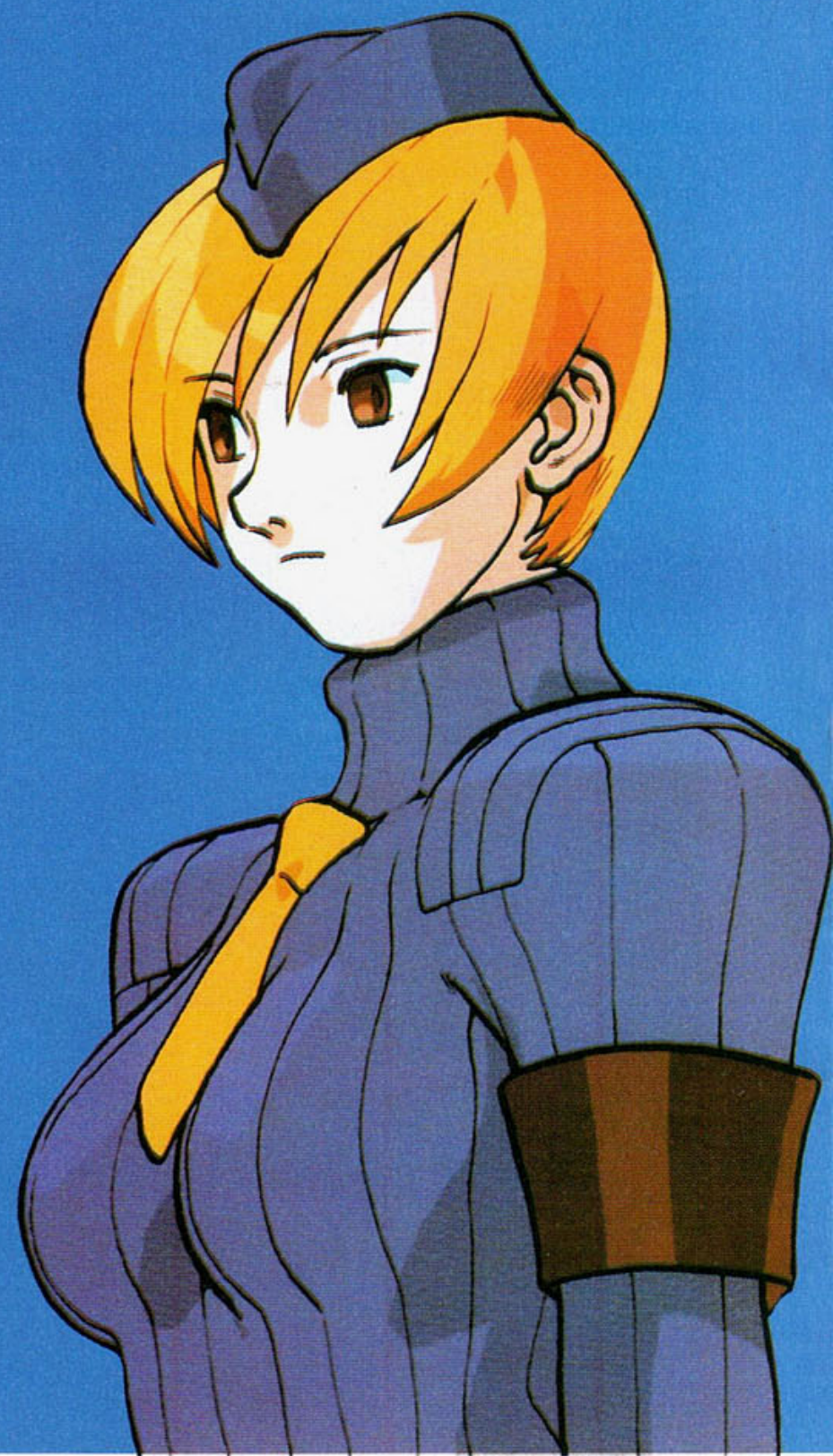
..... ↘◎↙↗+C

(_Z_) *Psycho Rolling

..... ↓↘↗↓↘↗+S ("Dramatic Mode")

(_Z_) ***Death Cross Dancing

SR, SR, →, CR, SF ("Dramatic Mode")



Perfil

?

Nome Juni

Peso 46kg

Medidas

Naturalidade ???

Altura 1,62m Tipo de Sangue AB

Busto 84 Cintura 56 Quadril 83

Essa loura uniformizada derruba seus inimigos movimentando seu corpo hipnótico. Sendo "soldada zumbi" da Shadaloo, segue às ordens de M. Bison (Vega).

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Atual integrante das tropas de elite da Shadaloo, a garota sofreu uma lavagem cerebral e recebeu treinamentos severos até adquirir uma condição física próxima à perfeição. Enquanto estava sob a guarda da organização criminosa, teve aulas de defesa pessoal e técnicas de

combate em guerrilha - ministradas em parte pelo perverso Rolento Schugerg. Sua condição de serva da Shadaloo é ainda mais grave do que percebeu-se com a inglesa, Cammy... pois o próprio M. Bison (Vega) participou das seções de hipnose e tortura de Juni, transferindo

inclusive poderes psíquicos para a "escrava". Nos combates, mesclando ataques espirais e técnicas de contorção, seus golpes visam imobilizar membros adversários. Quando em contato com outro "soldado zumbi", pode inclusive combinar golpes para fortalecer o ataque.

(XZV) Front-Forward - $\rightarrow + \text{CM}$



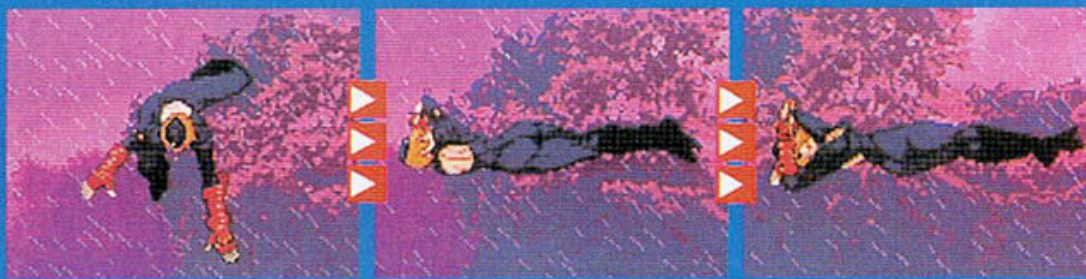
(XZV) Cannon Spike - $\downarrow \odot \uparrow + \text{C}$



(XZV) Spiral Arrow - $\leftarrow \odot \rightarrow + \text{C}$



(XZV) Air Spiral Arrow - $\leftarrow \odot \rightarrow + \text{C (ar)}$



(XZV) Hooligan Combination - $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow + \text{S}$



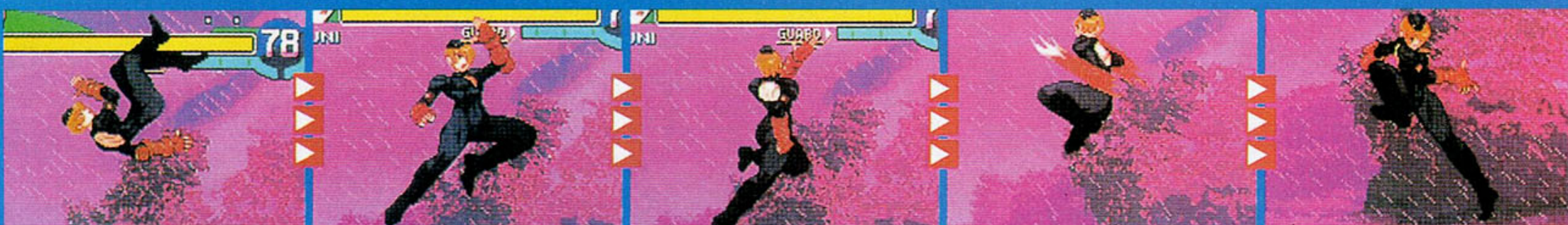
(XZV) Fatal Leg Twister - $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow + \text{S}, \leftarrow \text{ou} \rightarrow + \text{C}$



(XZV) Cross Scissors Pressure - $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow + \text{S}$



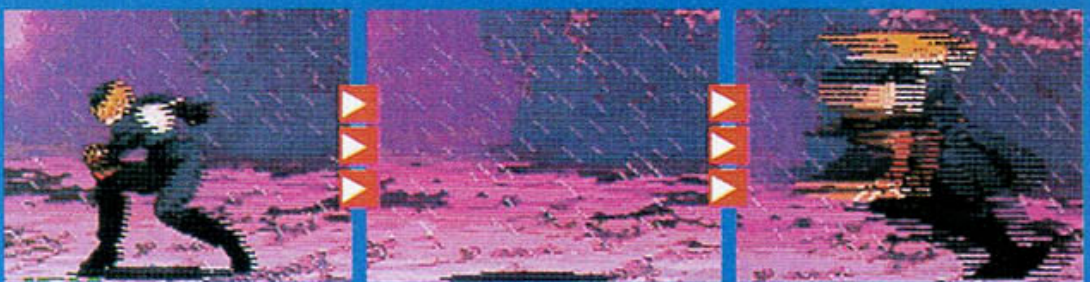
(XZV) Cannon Strike - $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{C (ar-frente)}$



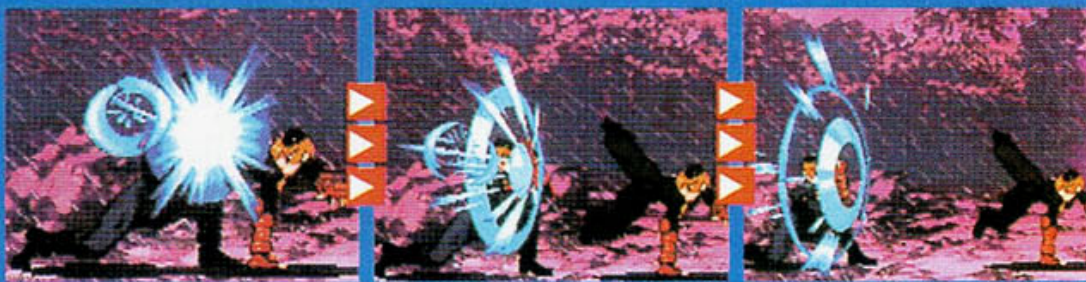
(XZ_) Earth Direct - $360^\circ + \text{S}$



(XZV) Mach Slide - $\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{C}$



(XZV) Psycho Charge Alpha - 3C ("Dramatic Mode")



(XZ_) *Psycho Streak - $\leftarrow \odot \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{S}$



(_Z_) *Spin Drive Smasher - $\leftarrow \odot \downarrow \uparrow + \text{C}$



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
 (XZV) Air K-Throw
 ← ou →+2C (ar/d-perto)
 (X_) Near Jab SR (d-perto)
 (X_) Near Strong SM (d-perto)
 (X_) Near Fierce SF (d-perto)
 (X_) Near Roundhouse CF (d-perto)
 (_ZV) Air 2nd Roundhouse
 CF, CF (ar)

• Special Moves

(_ZV) Ansatsu Ken Sou-ryuu
 3S ("Ki-ryuu")
 (XZV) Hyakurenkou
 S (rápido/"Sou-ryuu")
 (XZV) Gerikou →↓↘+C ("Sou-ryuu")
 (XZV) Gerikou Kick
 →↓↘+C, C ("Sou-ryuu")
 (XZV) Turbo Gerikou Kick
 →↓↘+C, C (rápido/"Sou-ryuu")
 (_ZV) Ansatsu Ken Ki-ryuu
 3C ("Sou-ryuu")
 (XZV) Jassen ←○→+S ("Ki-ryuu")
 (_ZV) Ouga ↓○↑+C ("Ki-ryuu")

(_ZV) Ouga Cancel
 ↓○↑+C, ↘ ou ← (ar-parede/"Ki-ryuu")
 (_ZV) Far Ouga
 ↓○↑+C, ↘ ou → (ar-parede/"Ki-ryuu")
 (_ZV) Upward Ouga
 ↓○↑+C, ↗ ou ↗ ("Ki-ryuu")
 (_ZV) Upward Ouga Cancel
 .. ↓○↑+C, ↗ ou ↗, ↗ ou ↗ ("Ki-ryuu")
 (_ZV) Downward Ouga
 .. ↓○↑+C, ↗ ou ↗, ↘ ou ↘ ("Ki-ryuu")
 (_ZV) Falling Ouga
 ↓○↑+C, ↗ ou ↗, ↓ ("Ki-ryuu")

• Super Special Moves

(XZ_) *Zan'ei
 ↓↘→↓↘→+S ("Sou-ryuu")
 (_Z_) *Shitenshuu
 ↓↘←↓↘←+S ("Sou-ryuu")
 (_Z_) *Jakou'ha
 ↓↘→↓↘→+C ("Ki-ryuu")
 (_Z_) *Kouga
 ↓↘←↓↘←+C (ar/"Ki-ryuu")
 (_Z_) *Front Kouga
 ↓↘←↓↘←+C, CR (ar/"Ki-ryuu")
 (_Z_) *Head Stomp Kouga
 ↓↘←↓↘←+C, CM (ar/"Ki-ryuu")
 (_Z_) *Back Kouga
 ↓↘←↓↘←+C, CF (ar/"Ki-ryuu")



Perfil



Nome Gen
 Peso 61kg
 Medidas

Naturalidade China
 Altura 1,66m Tipo de Sangue O
 Busta 106 Cintura 75 Quadril 80

Velho conhecido dos "Street Fighters", foi mestre de Akuma (Gouki) e hoje vaga pelo mundo à procura de trabalho - é um assíduo assassino profissional.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Ver esse velho de barbas brancas nas proximidades não é bom sinal. Afinal, ele é o assassino mais procurado de todo o oriente - já cometeu centenas de crimes à sangue frio e não guarda mágoa de nenhum deles... credo! Ainda quando Akuma (Gouki) era mais jovem, Gen foi um

de seus mestres... hoje, entretanto, é o único que ainda não morreu pelas mãos de seu próprio aluno. Nos treinos dados ao demoníaco seguidor, o ancião lecionava técnicas de combate que permitiam ao lutador aplicar seqüências complexas de ataques em curto tempo.

Nas lutas, misturando 2 estilos de Kung Fu ("Louva-a-deus" e "Garça"), gosta de contato direto com os corpos adversários, para que possa aplicar golpes potentes em regiões desprotegidas. Apesar das diferenças, ambos os estilos são melhores à curta ou média distâncias.

(XZV) Hyakurenkou - S (rápido/"Sou-ryuu")



(XZV) Gerikou Kick - →↓↘+C, C ("Sou-ryuu")



(XZ_) *Zan'ei - ↓↘→↓↘→+S ("Sou-ryuu")



(_Z_) *Shitenshuu - ↓↘↙↓↘↙+S ("Sou-ryuu")



(XZV) Jassen - ←◎→+S ("Ki-ryuu")



(_ZV) Ouga - ↓◎↑+C ("Ki-ryuu")



(_Z_) *Jakou'ha - ↓↘→↓↘→+C ("Ki-ryuu")



(_Z_) *Kouga - ↓↘↙↓↘↙+C (ar/"Ki-ryuu")



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ◀ ou ▶+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ◀ ou ▶+2S (ar/d-perto)
 (XZV) K-Throw ... ◀ ou ▶+2C (d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZV) Front-Roundhouse ▶+CF
 (X_) Back-Fierce ◀+SF
 (XZV) Air Down-Fierce
 ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)

• Special Moves

(XZV) Bull Head ◀◎▶+S
 (XZV) Bull Horn 1
 segure e solte 2S ou 2C
 (1 segundo)
 (XZV) Bull Horn 2
 segure e solte 2S ou 2C
 (3 segundos)

(XZV) Bull Horn 3
 segure e solte 2S ou 2C
 (5 segundos)
 (XZV) Bull Horn 4
 segure e solte 2S ou 2C
 (10 segundos)
 (XZV) Bull Horn Final
 segure e solte 2S ou 2C
 (15 segundos)
 (XZV) Murderer Chain
 360°+S
 (XZV) Bandit Chain 360°+C
 (X_) Bad Hammer
 ↑+S após SF (d-perto)
 • Super Special Moves
 (XZ_) *The Birdie ◀◎▶◀→+S
 (XZ_) *Near Bull Revenge
 ↓↘→↓↘→+S
 (XZ_) *Far Bull Revenge
 ↓↘→↓↘→+C



Perfil



Nome Birdie
Peso 111kg
Medidas

Naturalidade Inglaterra
Altura 2,16m **Tipo de Sangue** O
Busto 156 **Cintura** 102 **Quadril** 106

O "Punk" mais folgado da velha Inglaterra! Mesmo sem a concessão da rainha, o britânico impera abusando no estilo "briga de rua", usando até corrente.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Os violentos torcedores "Hooligans" não passam de maricas se comparados à Birdie. Pois o lutador pratica vandalismo pelas estreitas e nebulosas ruas de Londres, embebedando-se pelos milhares de "Pubs" (bares) do Reino Unido... o brutamonte quer chamar a atenção de M.

Bison (Vega) e ser convocado para entrar na organização Shadaloo. Enquanto curte o porre, arruma quantas brigas puder - afinal seu físico de jamanta o traz benefícios nessas horas. Uma na pancadaria, como "Punk" britânico folgado, parte usando murros, pontapés e cabeçadas

no mais despojado estilo "briga de rua".
Dono de força descomunal, o grandalhão prefere a luta mano-a-mano à curta e média distâncias, esmagando e arremessando seus adversários - usando inclusive uma corrente para isso. Portanto, meu chapa, grude nos inimigos.

(XZV) Air Down-Fierce - $\swarrow$ ou $\downarrow$ ou $\searrow$ +SF (ar)



(XZV) Front-Roundhouse - $\rightarrow$ +CF



(X_) Bad Hammer - $\uparrow$ +S após SF (d-perto)



(XZV) Bull Head - $\leftarrow\odot\rightarrow$ +S



(XZV) Bull Horn 1 - segure e solte 2S ou 2C (1 segundo)



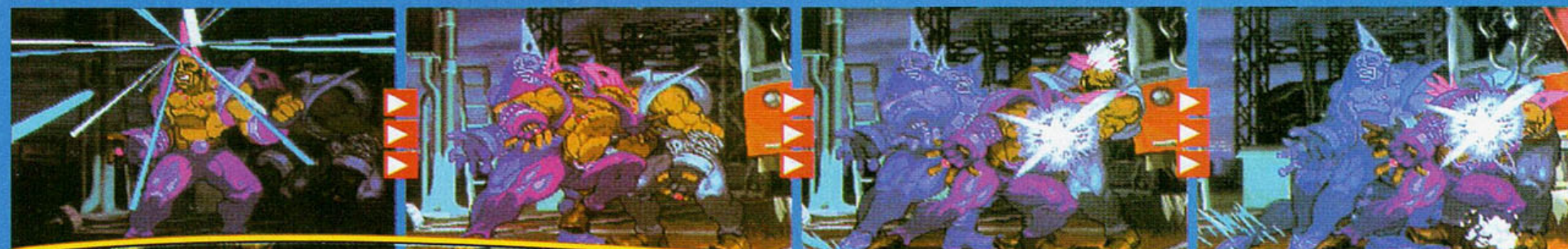
(XZV) Murderer Chain - 360°+S



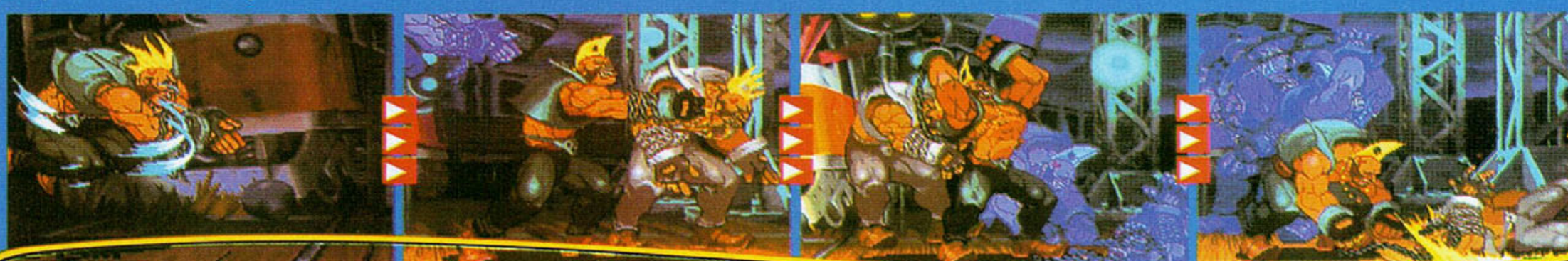
(XZV) Bandit Chain - 360°+C



(XZ_) *The Birdie $\leftarrow\odot\rightarrow\leftarrow\rightarrow$ +S



(_Z_) *Near Bull Revenge - $\downarrow\swarrow\rightarrow\downarrow\swarrow\rightarrow$ +S



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)

(XZV) Air K-Throw

..... ← ou →+2C (ar/d-perto)

(XZV) Front-Strong →+SM

(XZV) Front-Roundhouse →+CF

• Special Moves

(_ZV) Fake Stone ↓↘→+Start

(_ZV) Charge Fake Stone

..... ↓↘→+Start (segure Start)

(XZV) Bad Stone ↓↘→+S

(XZV) Charge Bad Stone

..... ↓↘→+S (segure S)

(XZV) Criminal Upper ↓↘←+S

(XZV) Ruffian Kick ↓↘→+C

(XZV) Bad Spray ... ←↘↓+S (p-caindo)

(XZV) Knife Hiroi

..... ↓+2S (perto da faca)

(XZV) Knife Drop

..... ← ou →+2S ou 2C (c/ faca)

(XZV) Air Knife Drop

..... ← ou →+2S ou 2C (ar/ c/ faca)

(XZV) Knife Kougeki S (c/ faca)

(XZV) Air Knife Kougeki . S (ar/ c/ faca)

(XZV) Knife Nage ↓↘→+S

• Super Special Moves

(XZ_) *Final Destruction

..... ↓↘→↓↘→+S

(X_) *Final Destruction Air-Attack

..... ↓↘→↓↘→+S, S (ar)

(X_) *Final Destruction Combo 4

..... ↓↘→↓↘→+S, S, S, S, S (d-perto)

(X_) *Final Destruction Combo 6

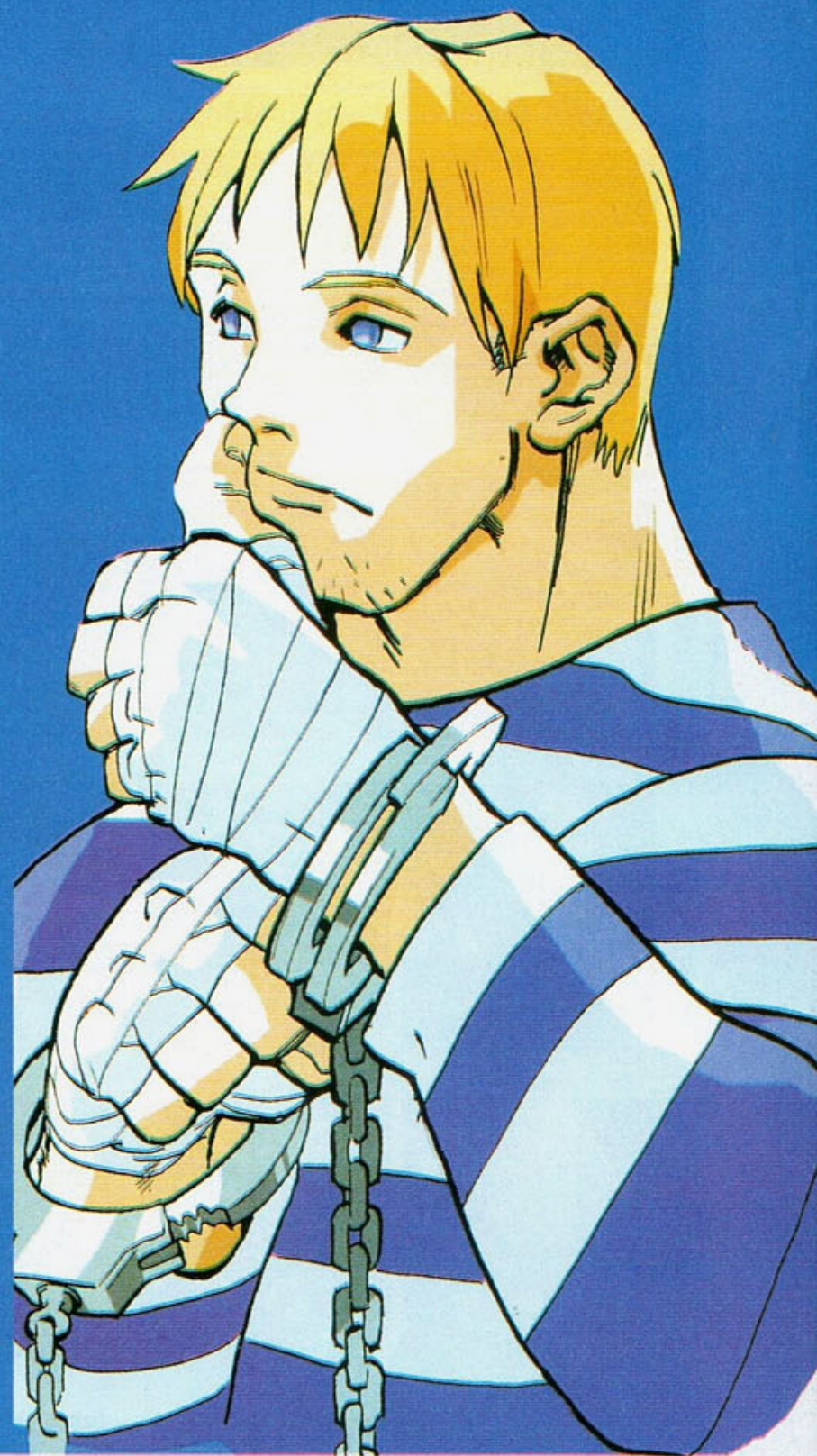
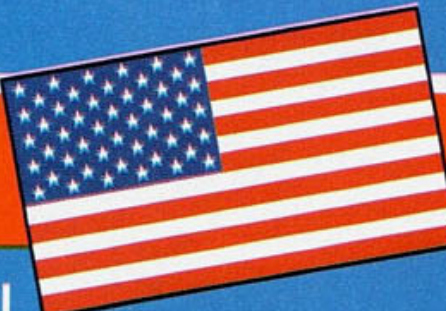
..... ↓↘→↓↘→+S, S, S,

..... vire e desvire, S, S (d-perto)

(_Z_) *Dead End Irony

..... ↓↘←↓↘←+C

Obs.: No "Final Destruction Combo" pode-se usar S ou C a partir do 2 ataque.

Perfil

Preso após o episódio "Final Fight", fugiu da cadeia e procura o que restou da Mad Gear para acertar as contas - buscando respostas para sua prisão.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



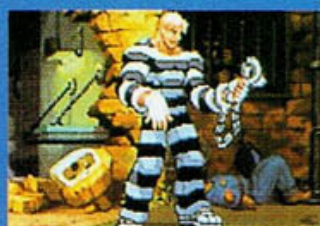
SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



Nome Cody

Peso 85kg

Medidas

Naturalidade EUA

Altura 1,82m Tipo de Sangue O

Busto 139 Cintura 86 Quadril 97

FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Em Metrocity, como um dos protagonistas de "Final Fight" - ao lado dos amigos Guy e Mike Haggar - salvou sua namorada e filha do prefeito, Jessica Haggar, seqüestrada pela quadrilha Mad Gear... depois foi preso sem que seus companheiros soubessem. Hoje, procura pelos velhos

adversários e também pelo ex-parceiro, Guy, tentando descobrir o que estava por trás de sua misteriosa prisão anos atrás. Usando toda a malícia que adquiriu no presídio, o americano "listrado" está hábil em combates corpo-a-corpo e também em batalhas à média

distância... pois ainda domina suas antigas técnicas de karatê. Nas encrencas, para não voltar ao cárcere, joga sujo e, como todo o marginal que se preza, maneja a lâmina de uma faca como poucos... e nos momentos críticos apela - lançando pedras contra os desafiantes.

(XZV) Knife Hiroi - ↓+2S (perto da faca)



(XZV) Knife Kougeki - S (c/ faca)



(XZV) Knife Drop - ← ou →+2S ou 2C (c/ faca)



(_ZV) Fake Stone - ↓↘→+Start



(XZV) Front-Roundhouse - →+CF



(XZV) Criminal Upper - ↓↘↙+S



(XZV) Bad Stone - ↓↘→+S



(XZV) Bad Spray - ←↙↓+S (p-caindo)



(XZV) Ruffian Kick - ↓↘→+C



(XZ_) *Final Destruction - ↓↘→↓↘→+S



(X_) *Final Destruction Combo 4 - ↓↘→↓↘→+S, S, S, S, S (d-perto)



(_Z_) *Dead End Irony - ↓↘↙↓↘↙+C



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw

..... ← ou →+2S (ar/d-perto)

(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)

(XZV) Air K-Throw

..... ← ou →+2C (ar/d-perto)

(XZV) Front-Forward →+CM

• Special Moves

(XZV) Cannon Spike →↓↘+C

(XZV) Spinning Arrow ↓↘→+C

(XZV) Accel Spin Knuckle

..... →↘↓↘←+S

(XZV) Psycho Charge Beta

..... 3S ("Dramatic Mode")

• Super Special Moves

(XZ_) *Reverse Shaft Breaker

..... ↓↘←↓↘←+C

(XZ_) *Reverse Shaft Breaker Turbo ...

..... ↓↘←↓↘←+C, S ou C (rápido)

(_Z_) *Spin Drive Smasher

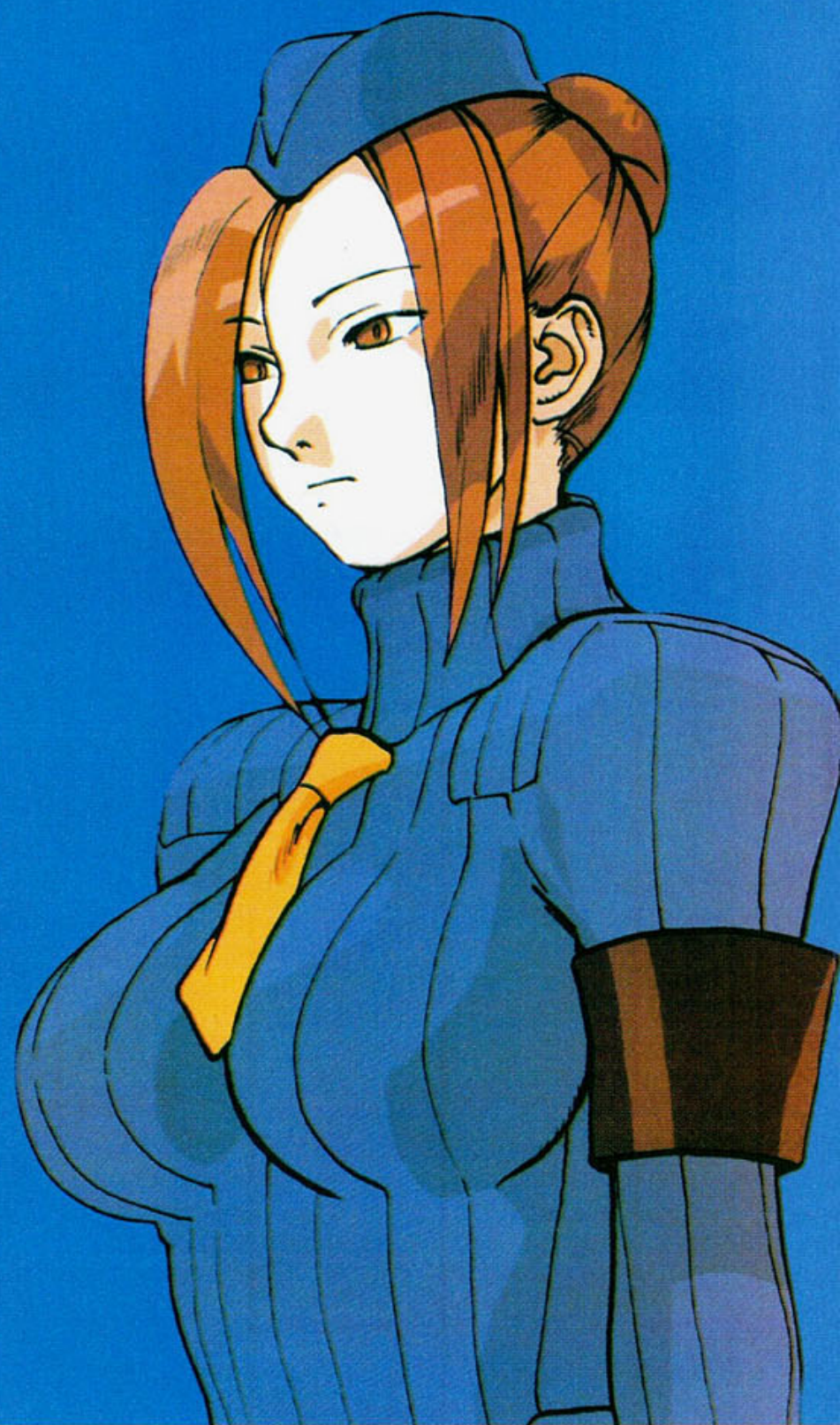
..... ↓↘→↓↘→+C

(_Z_) *Psycho Rolling

..... ↓↘→↓↘→+S ("Dramatic Mode")

(_Z_) ***Death Cross Dancing

SR, SR, →, CR, SF ("Dramatic Mode")



Perfil

?

Nome Juli

Peso 49kg

Medidas

Naturalidade ???

Altura 1,64m

Tipo de Sangue B

Busto 92

Cintura 59

Quadril 84

Essa morena uniformizada derruba os inimigos movimentando seu corpo hipnótico. Sendo "soldada zumbi" da Shadaloo, segue às ordens de M. Bison (Vega).

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Atual integrante das tropas de elite da Shadaloo, a garota sofreu uma lavagem cerebral e recebeu treinamentos severos até adquirir uma condição física próxima à perfeição. Enquanto estava sob a guarda da organização criminosa, teve aulas de defesa pessoal e técnicas de

combate em guerrilha - ministradas em parte pelo perverso Rolento Schugerg. Sua condição de serva da Shadaloo é ainda mais grave do que percebeu-se com a inglesa, Cammy... pois o próprio M. Bison (Vega) participou das seções de hipnose e tortura de Juli, transferindo

inclusive poderes psíquicos para a "escrava". Nos combates, mesclando ataques espirais e técnicas de contorção, seus golpes visam imobilizar membros adversários. Quando em contato com outro "soldado zumbi", pode inclusive combinar golpes para fortalecer o ataque.

(XZV) Front-Forward - →+CM



(XZV) Cannon Spike - →↓↘+C



(XZV) Spinning Arrow - ↓↘→+C



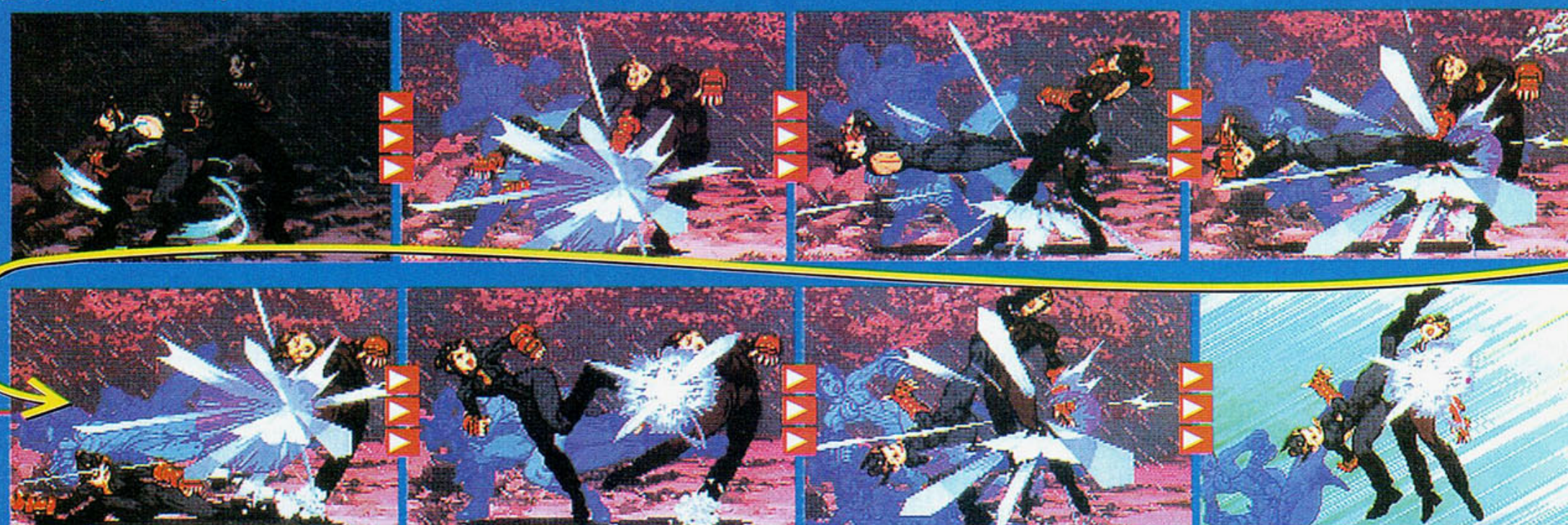
(XZV) Accel Spin Knuckle - →↘↓↘↙+S



(XZ_) *Reverse Shaft Breaker - ↓↘↙↘↙↙+C



(_Z_) *Psycho Rolling - ↓↘→↓↘→+S ("Dramatic Mode")



GOLPES

• Normal Moves

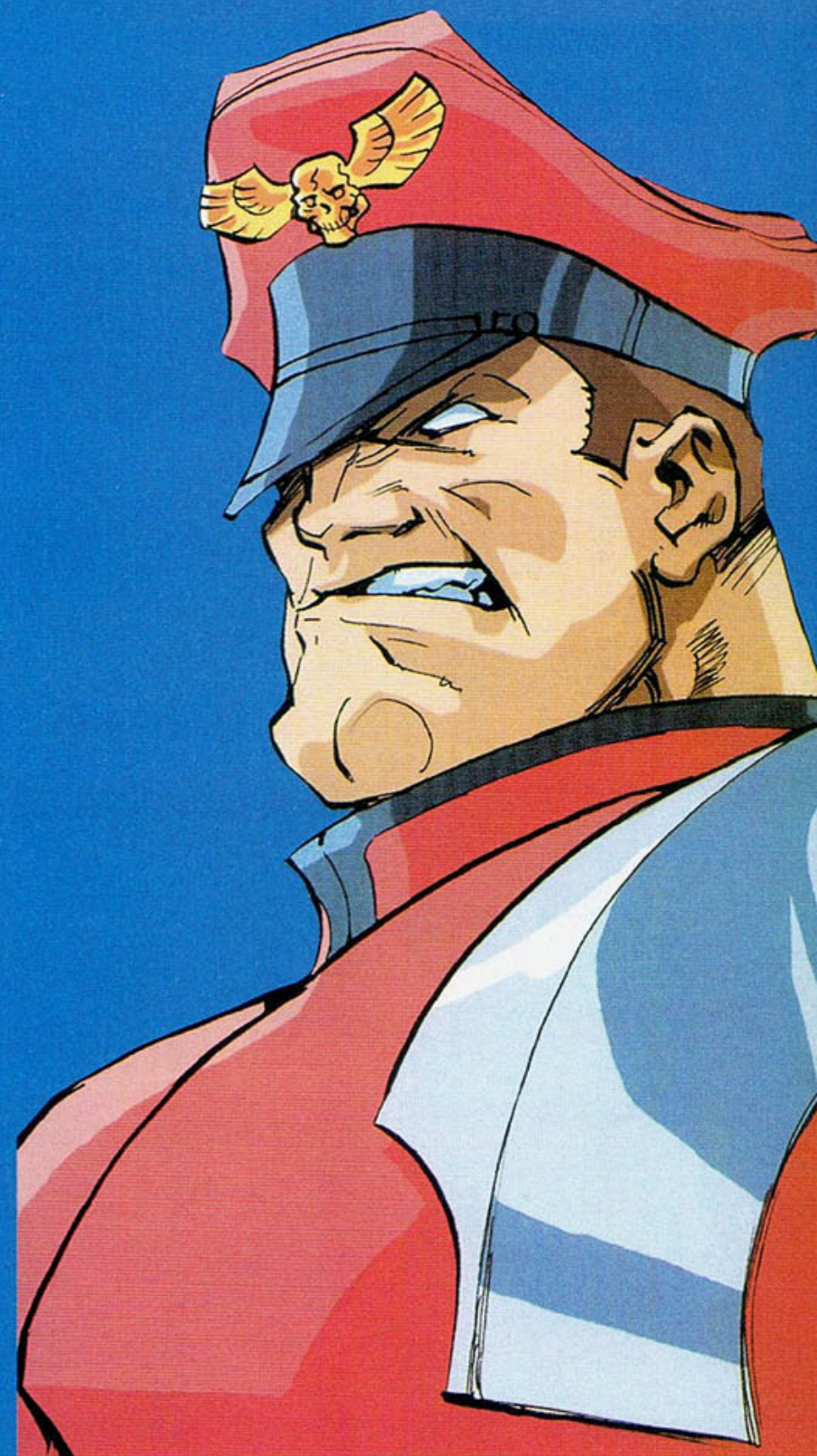
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZ_) Near Strong SM (d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZ_) Near Forward CM (d-perto)
 (XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
 (___V) Back-Strong ←+SM
 (___V) Back-Fierce ←+SF
 (___V) Back-Forward ←+CM
 (___V) Back-Roundhouse ←+CF

• Special Moves

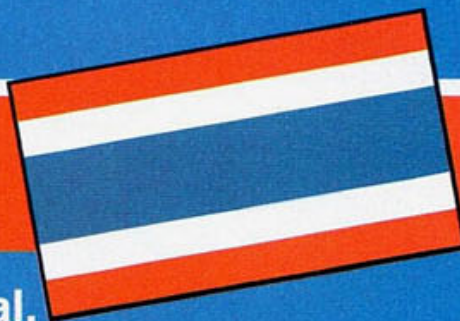
(_ZV) Psycho Shot ←○→+S
 (X_) Psycho Crusher 'X' ←○→+S
 (XZV) Double Knee Press ←○→+C
 (XZV) Head Press ↓○↑+C
 (XZV) Skull Crusher ↓○↑+C, S
 (XZV) Somersault Skull Diver
 ↓○↑+S
 (XZV) Skull Rising ↓○↑+S, S
 (_ZV) Bison Warp
 →↓↘ ou ←↓↙+3S ou 3C

• Super Special Moves

(XZ_) *Knee Press Nightmare
 ←○→←→+C
 (_Z_) *Psycho Crusher ... ←○→←→+S



Perfil



Nome M. Bison (Vega) **Naturalidade** Tailândia
Peso 96kg **Altura** 1,82m **Tipo de Sangue** A
Medidas Busto 133 Cintura 90 Quadril 92

Expulso do boxe profissional, aliou-se à M. Bison (Vega) e tem papel importante na corporação Shadaloo - cuidando da "empresa" junto ao crime nos EUA.

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Exímio boxeador, esse homem faz seus adversários beijarem a lona! Expulso dos ringues de Las Vegas - cidade que ilumina o deserto norte-americano - Balrog (Mike Bison) boxeia em lutas patrocinadas pelo crime organizado. Desde que entrou no submundo, o atleta melhorou

seu combate e tem os punhos mais potentes já vistos... dizem que derruba um touro com apenas um murro! Aliado à organização Shadaloo, como capataz, desafia qualquer pessoa que ameace M. Bison (Vega). Nas lutas, apesar das restrições do boxe (que não usa pernas), Balrog

(Mike Bison) não fica em desvantagem, pois como abusa nos golpes sujos (só falta morder a orelha) acaba equilibrando as forças. Mostrando-se perigoso à curta distância, seu boxe permite-lhe aplicar "Combos" potentes, mas torna-o quase imprestável à longa distância.

(_ZV) Psycho Shot - ←○→+S



(XZV) Double Knee Press - ←○→+C



(XZV) Head Press - ↓○↑+C



(XZV) Skull Rising - ↓○↑+S, S



(_ZV) Bison Warp - →↓↘ ou ←↓↙+3S ou 3C



(X_) Psycho Crusher 'X' - ←○→+S



(XZ_) *Knee Press Nightmare - ←○→←↘+C



(_Z_) *Psycho Crusher - ←○→←↘+S



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw ← ou →+2S (ar/d-perto)

(XZV) Crouch P-Throw ↙ ou ↘+2S (d-perto)

(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)

(XZV) Crouch K-Throw ↙ ou ↘+2C (d-perto)

(XZV) Crouch Back-Forward ↙+CM

(XZV) Crouch Back-Roundhouse ↙+CF

(_V) Front-Strong →+SM

(X_) Front-Fierce →+SF

(XZV) Air Up-Strong ↑+SM (ar-vertical)

(XZV) Air Up-Fierce ↑+SF (ar-vertical)

(XZV) Air Down-Fierce ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-diagonal)

(XZV) Air Down-Short ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-diagonal)

(XZV) Air Down-Forward ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar-diagonal)

• Special Moves

(XZV) Double Lariat 3S (direcional)

(XZV) Quick Double Lariat 3C (direcional)

(XZV) Screw Pile Driver 360°+S

(XZV) Flying Power Bomb 360°+C

(XZV) Atomic Suplex 360°+C (d-perto)

(X_) Banishing Flat →↘↓+S

(_ZV) Banishing Flat →↓↘+S

• Super Special Moves

(XZ_) *Final Atomic Buster 720°+S

(_Z_) *Aerial Russian Slam ↓↘↘↓↘↘+C



Perfil



Nome Zangief

Naturalidade Rússia

Peso 121kg

Altura 2,14m

Tipo de Sangue A

Medidas

Busto 172 Cintura 133 Quadril 154

Brigando pela falida, mas ainda grandiosa, mãe Rússia, esse gigantesco lutador de Sanbo intimida os adversários com seus furiosos "pilões giratórios".

SOCO / S-ISM



CHUTE / S-ISM



SOCO / A-ISM



CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM



CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM





Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Para provar a superioridade física dos russos, Zangief foi até o centro da gelada região da Sibéria e enfrentou ursos Kodiak pelas estepes locais até que nenhuma fera pudesse mais vencê-lo. Apesar das constantes crises em sua nação, seu povo ainda reverência as qualida-

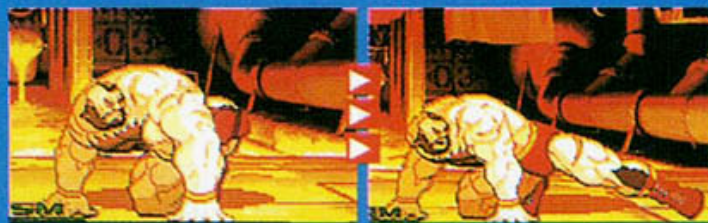
des de seu guerreiro. Hoje, entretanto, pela situação financeira, o grandalhão não recebe apoio do governo mas, ainda assim, defende com orgulho seu espírito ainda soviético. Muitos adversários acreditam que Zangief abusou nas "bombas" para aumentar sua massa

muscular... mas a verdade é que sua estrutura muscular é natural e fruto de anos de treino e disciplina severa. Nas batalhas, tendo o Sanbo (luta livre russa) como base, seus golpes visam tirar proveito do peso e força do lutador, esmagando e quebrando os ossos adversários.

(XZV) Crouch Back-Forward - $\swarrow$ +CM



(XZV) Crouch Back-Roundhouse - $\swarrow$ +CF



(X_) Front-Fierce - $\rightarrow$ +SF



(XZV) Air Down-Fierce - $\swarrow$ ou $\downarrow$ ou $\searrow$ +SF (ar-diagonal)



(XZV) Air Down-Short - $\swarrow$ ou $\downarrow$ ou $\searrow$ +CR (ar-diagonal)



(XZV) Double Lariat - 3S (directional)



(XZV) Quick Double Lariat - 3C (directional)



(_ZV) Banishing Flat - $\rightarrow\downarrow\searrow$ +S



(XZV) Screw Pile Driver - 360°+S



(XZV) Atomic Suplex - 360°+C (d-perto)



(XZV) Flying Power Bomb - 360°+C



(XZ_) *Final Atomic Buster - 720°+S



(_Z_) *Aerial Russian Slam - $\downarrow\searrow\rightarrow\downarrow\searrow$ +C





- Normal Moves
- (XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
- (XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
- (XZV) Air K-Throw ← ou →+2C (ar/d-perto)
- (XZ_) Near Jab SR
- (XZ_) Near Fierce SF
- (XZ_) Near Short CR
- (XZ_) Near Forward CM
- (XZ_) Near Roundhouse CF
- (_V) Back-Jab ←+SR
- (_V) Back-Fierce ←+SF
- (_V) Back-Short ←+CR
- (_V) Back-Forward ←+CM
- (_V) Back-Roundhouse ←+CF

GOLPES

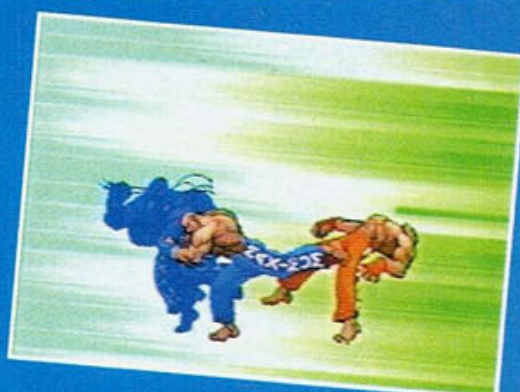
- (XZV) Air Down-Short ← ou ↓ ou ↘+CR (ar-diagonal)
- Special Moves
- (XZV) Air Slasher ←↻→+S
- (XZV) Double Rolling Sobat .. ←↻→+C
- (X_V) Jack knife Maximum ↓↻↑+C
- (XZV) Machine Gun Upper ↓↻↑+S
- (XZV) Turbo Machine Gun Upper ↓↻↑+S, S (rápido)
- Super Special Moves
- (XZ_) *Sobat Carnival ←↻→↻→+C
- (_Z_) *Climax Beat ↻↻↻↻↑+S
- (_Z_) *Theme of Sunrise .. ↻↻↻↻↑+C

Nome Dee Jay **Naturalidade** Jamaica
Peso 92kg **Altura** 1,84m **Tipo de Sangue** AB
Medidas Busto 130 Cintura 89 Quadril 94



Perfil

Esse lutador "Made in Jamaica" é sangue bom. Nos combates, impõe o ritmo da ação e amacia os oponentes com seu "Kickboxing" ocidental e golpes sônicos.



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Co

Sendo um exímio atleta, para manter sua elasticidade e fôlego 100% em forma, o jamaicano treina danças como "Conga", "Rumba", "Reggae", "Salsa" e até o nosso "Samba"... mas o que o torna perigoso, é claro, é seu estilo de luta excepcional - o forte e eficiente "Kickboxing" ocidental.

Na Jamaica, sua terra natal, Dee Jay tomou conhecimento dos "Street Fighters" e de seus ideais... daí então resolveu entrar no torneio e mostrar ao mundo que um país da América Central poderia ter, além de festas, o melhor guerreiro do mundo. Nas lutas, para chacoalhar os

ossos dos adversários, o frenético "Kick Boxer" aplica chutes e cotoveladas fortíssimas - compensando a sua falta de velocidade. Assim, como característica de combate, o negrão leva vantagem no corpo-a-corpo e também um pouco à média distância.

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw
 ← ou →+2S (d-perto)
 (XZV) K-Throw
 ← ou →+2C (d-perto)
 (XZV) Air P-Throw
 ← ou →+2S (ar/d-perto)
 (XZV) Air K-Throw
 ← ou →+2C (ar/d-perto)
 (XZ_) Near Strong SM (d-perto)
 (XZ_) Near Fierce SF (d-perto)
 (XZ_) Near Forward CM (d-perto)
 (XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
 (XZ_) Near Front-Roundhouse
 →+CF (d-perto)

(XZ_) Near Back-Roundhouse
 ←+CF (d-perto)
 (XZV) Front-Fierce →+SF
 (XZ_) Front-Short →+CR
 (XZV) Front-Forward →+CM
 (V) Back-Strong ←+SM
 (V) Back-Fierce ←+SF
 (XZ_) Back-Short ←+CR
 (XZV) Back-Forward ←+CM
 (V) Back-Roundhouse ←+CF

• Special Moves

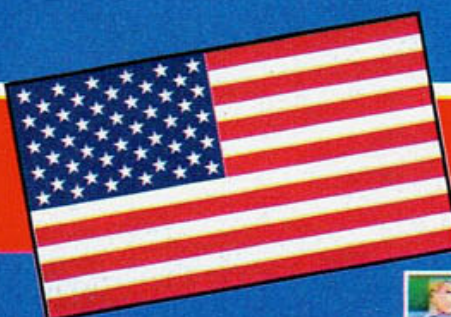
(XZV) Sonic Boom ←◎→+S
 (XZV) Somersault Kick ↓◎↑+C

• Super Special Moves

(XZ_) *Somersault Strike.. ↓◎↓↑+C
 (Z_) *Sonic Hurricane ... ←◎→←+S



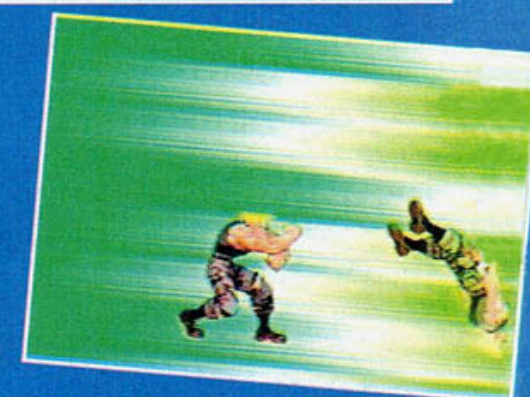
Perfil



Nome Guile
Peso 86kg
Medidas

Naturalidade EUA
Altura 1,82m
Tipo de Sangue O
Busto 125 **Cintura** 83 **Quadril** 89

Professor das Forças Especiais dos EUA, criou a técnica dos ataques sônicos. Hoje, visando a proteção de Charlie e Chun-Li, parte em missão à Amazônia.



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Guile é o Coronel líder da equipe de elite das Forças Armadas dos Estados Unidos. Sendo veterano de guerra, está habituado aos confrontos mortais em campos de batalha e tem um controle sobre a dor incrível. Militar disciplinado, o norte-americano nunca falhou em

suas missões e possui todas as medalhas de honra que um militar pode ter - trata-se do mais completo "soldado" dos EUA. E como especialista em defesa pessoal, coloca seus ataques com a precisão de um míssil teleguiado e frieza de um "Iceberg". Nos duelos, o gringo permane-

ce à curta ou média distâncias, esperando pelos adversários para só depois esboçar uma reação de contra-ataque. Entretanto, quando toma a iniciativa nos confrontos, geralmente aproxima-se com saltos e mistura seqüências que finalizam com arremessos ou golpes sônicos.

Street Fighter Alpha 3 (Arcade)

Acelerar Tela "Continue"

Na tela "Continue", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Créditos Finais"

Na tela "Créditos Finais", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Frase de Vitória"

Na tela "Frase de Vitória", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Pontuação e Comemoração"

Na tela "Pontuação e Comemoração", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Preparação de Luta"

Na tela "Preparação de Luta", aperte qualquer Soco ou Chute.

Escolha Balrog (Mike Bison)

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Karin Kanzuki, segure Start por 5 segundos e, segurando o Start, deixe o cursor sobre "Random Box" e aperte Soco ou Chute.

Obs.: A máquina precisa estar em funcionamento a no mínimo 30 dias.

Escolha Juli

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Karin Kanzuki, segure Start por 5 segundos e, segurando o Start, deixe o cursor sobre "Random Box", aperte ↑ (no "Random Box" acima) ou ↓ (no "Random Box" abaixo) e aperte Soco ou Chute.

Obs.: A máquina precisa estar em funcionamento a no mínimo 30 dias.

Escolha Juni

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Karin Kanzuki, segure Start por 5 segundos e, segurando o Start, deixe o cursor sobre "Random Box", aperte ← (no "Random Box" à esquerda) ou → (no "Random Box" à direita) e aperte Soco ou Chute.

Obs.: A máquina precisa estar em funcionamento a no mínimo 30 dias.

Iniciais Secretas

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (***) CAP
- (AAA) CAP
- (SEX) CAP

Obs.: *Troque asterisco por espaço em branco.

Ligar "Dramatic Battle"

Na tela do título, segure 3C e aperte Start.

Ligar "Low Guard"

Na tela do título, segure SR+CR e aperte Start. Na tela de seleção de personagens, deixe o

cursor sobre o personagem desejado, solte SR+CR e aperte Soco ou Chute.

Obs.: A máquina precisa estar com a tela do título com o fundo azul.

Ligar "Super Hard Survival"

Na tela do título, segure SM+CM e aperte Start. Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, solte SM+CM e aperte Soco ou Chute.

Obs.: A máquina precisa estar com a tela do título com o fundo azul.

Personagens - versão SFII'CE

Na tela do título, segure SF+CF e aperte Start. Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, solte SF+CF e aperte Soco ou Chute.

Obs.: A máquina precisa estar com a tela do título com o fundo azul.

Street Fighter Alpha 3 (PSX)

Acelerar Tela "Continue"

Na tela "Continue", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Créditos Finais"

Na tela "Créditos Finais", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Frase de Vitória"

Na tela "Frase de Vitória", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Pontuação e Comemoração"

Na tela "Pontuação e Comemoração", aperte qualquer Soco ou Chute.

Acelerar Tela "Preparação de Luta"

Na tela "Preparação de Luta", aperte qualquer Soco ou Chute.

Enfrente Evil Akuma (Shin Gouki): "Final Battle"

Na tela de seleção de personagens, escolha o lutador desejado, segure L1+L2, selecione o modo do "ism" desejado e solte os comandos na tela "VS".

Escolha Evil Akuma (Shin Gouki)

Pegue experiência nível 32 no "World Tour". Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Akuma (Gouki), segure L2 e aperte Soco ou Chute.

Escolha Evil Ryu (Shin Ryu)

Pegue experiência nível 27 no "World Tour". Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o novo ícone com Evil Ryu e aperte Soco ou Chute.

Escolha Guile

Pegue experiência nível 28 no "World Tour".

Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o novo ícone com Guile e aperte Soco ou Chute.

Iniciais Secretas

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (***) CAP
- (AAA) CAP
- (SEX) CAP

Obs.: *Troque asterisco por espaço em branco.

Ligar "Quickly Reset"

A qualquer momento, segure Select e aperte Start.

Ligar "Rapid Fire"

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o lutador desejado, segure L2+R2+Start por 5 segundos e aperte Soco ou Chute.

Ligar estilo: "Classical"

Jogue durante 3 horas.

Ligar estilo: "Mazi"

Jogue durante 4 horas.

Ligar estilo: "Saikyo"

Jogue durante 4 horas.

Ligar estilo: "Saikyo" - Modo Arcade

Termine o modo "Arcade", na dificuldade 4.

Ligar modo "Dramatic Battle"

Termine o "Team Battle" com as duplas Ryu & Ken Masters e Juli & Juni.

Ligar modo "Dramatic Battle A & A" e "Dramatic Battle A & B"

Termine o "Dramatic Battle" com as duplas Ryu & Ken Masters e Juli & Juni.

Ligar modo: "Survival" - Modo "World Tour"

Vença o estágio "Point 48106" do "World Tour".

Ligar modo: "Team Battle" - Modo "World Tour"

Vença o estágio "Hong Kong" do "World Tour".

Ligar modo: "Team Battle" - Modo "Arcade"

Termine o modo "Arcade", na dificuldade 8.

Ligar modo: "Final Battle" - Modo "Arcade"

Termine o modo "Arcade", na dificuldade 8.

Ligar "Secret Introduction"

Acumule 48 horas de jogo no "Options".

Ligar "Secret Mode"

Acumule 96 horas de jogo no "Options".

Poses de Vitória

Vença a luta e, antes do "K.O." ou "Time Over" aparecer, segure qualquer Soco ou Chute.

Obs.: O número de poses de vitória varia conforme o personagem.

Complete sua coleção de **GAME-X**

PEDIDOS PELOS TELEFONES: (011) 829 0591 / 829 6264



Aproveite a promoção!

GAME-X R\$ 2,00 **ESPECIAL GAME-X R\$ 1,50**

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) 829 0591 / 829 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

GX = R\$ 2,00 cada, GXP13 e GXP14 = R\$ 2,00 cada, as demais GXP = R\$ 1,50 cada, GXPS1 e GXPS2 = R\$ 1,00.

GX1 ☐ GX2 ☐ GX3 ☐ GX4 ☐ GX5 ☐ GX6 ☐ GX7 ☐ GX8 ☐ GX9 ☐ GX10 ☐ GX11 ☐ GX12 ☐ GX13 ☐ GX14 ☐ GX15 ☐
 GX16 ☐ GX17 ☐ GX18 ☐ GX19 ☐ GX20 ☐ GX21 ☐ GX22 ☐ GX23 ☐ GX24 ☐ GX25 ☐ GX26 ☐ GX27 ☐ GXP1 ☐ GXP2 ☐ GXP3 ☐
 GXP4 ☐ GXP5 ☐ GXP6 ☐ GXP7 ☐ GXP8 ☐ GXP9 ☐ GXP10 ☐ GXP11 ☐ GXP12 ☐ GXP15 ☐ GXP16 ☐ GXP17 ☐ GXP18 ☐ GXP19 ☐ GXP20 ☐

Nome:

Endereço:

Bairro:

Tel.:

Cidade:

RETRO
AVENGERS

Assinale sua Forma de pagamento:

☐ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ☐ Vale Postal

☐ Cartão de crédito: ☐ Visa / ☐ Solo / ☐ American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /



RETRO AVENGERS AVENGEK2 HELLO



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

