

# GAMERS

ESPECIAL POSTER

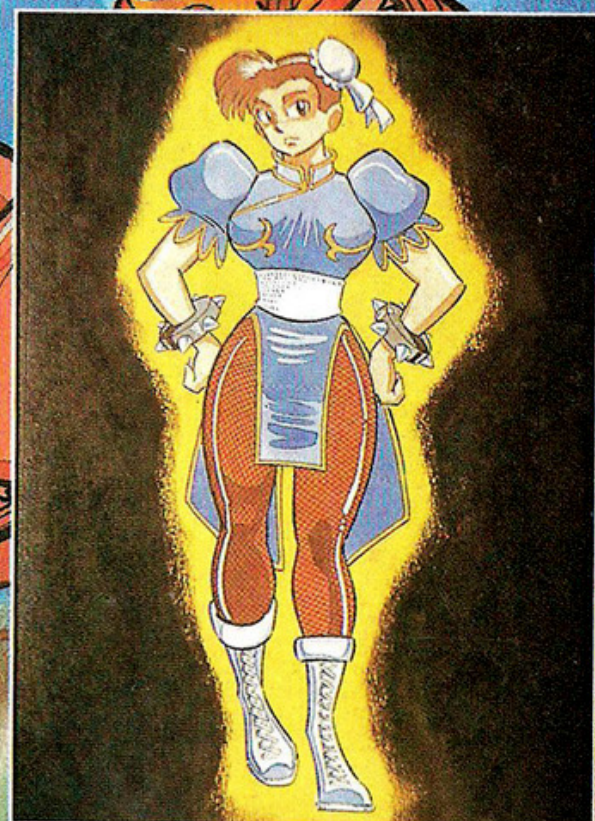


# SUPER

# STREET FIGHTER II

OS LUTADORES  
FAVORITOS  
DA GALERA

ILUSTRAÇÕES  
INÉDITAS!



E MAIS: OS GOLPES DO SUPER STREET II

# STREET FIGHTER II

A nova versão do maior jogo de luta de todos os tempos já está por aí, espalhada por todos os arcades - e os gamemaníacos se empenham no domínio dos personagens. Os oito lutadores tradicionais tiveram alguns golpes alterados, e também ganharam golpes novos. Por isso estamos publicando este quadro de golpes, todos explicados passo-a-passo - sem aquela confusão de abreviaturas, símbolos e flechinhas! Assim todos os jogadores, desde os principiantes aos feras mais experientes, poderão aprender a jogar Super Street sem qualquer dificuldade. Vamos nessa!

## RYU e KEN

**Hadouken:** também conhecido como *Fireball* (Bola de Fogo). Coloque a alavanca para baixo e dê um quarto de volta na direção do oponente enquanto aperta um botão de soco;

**Fire Hadouken:** apenas Ryu tem este golpe. É um Hadouken mais poderoso, frita o adversário quando acerta. Coloque o controle para trás, dê uma meia volta na direção do oponente e aperte um botão de soco;

**Shoryuken:** ou *Dragon Punch* (Soco Dragão). Nos arcades, este golpe ganhou também o apelido de *Hollywood* - por causa da pronúncia do personagem ao aplicar o golpe. O Shoryuken de Ken é bem mais forte que o de Ryu. Mova a alavanca rapidamente na direção do oponente, para baixo e então na diagonal - enquanto aperta um botão de soco;

**Hurricane Kick:** ou Helicóptero. Coloque a alavanca para baixo, dê um quarto de volta na direção oposta à do oponente e aperte um botão de chute;

**Air Hurricane Kick:** Igualzinho ao anterior, mas este funciona durante um pulo - ou seja, quando o personagem está no ar. Aplique do mesmo modo;

**Arremesso:** Chegue bem perto do oponente e, movendo a alavanca contra ele, aperte um botão de soco ou chute. O arremesso feito com um botão de chute vai mais longe.

## GUILE

**Sonic Boom:** a marca registrada deste lutador norte-americano. Mova a alavanca para trás, na direção oposta à do oponente, e mantenha assim: passados uns dois segundos, mova a alavanca rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de soco. Muitos golpes de outros lutadores também funcionam assim;

**Flash Kick:** ou Facão. Mova a alavanca para baixo, segure por uns dois segundos e então, com um movimento rápido, mova a alavanca para cima enquanto aperta um botão de chute. Também há golpes de outros lutadores aplicados desse modo;

**Ponte:** Neste golpe Guile agarra o inimigo, torce o corpo para trás e acerta a cabeça dele no chão. Para aplicar, chegue bem perto do adversário e mova a alavanca contra ele enquanto aperta um botão de soco.

## EDMUND HONDA

**Sumo Head Attack:** ou Cabeçada Voadora. Aplique-se do mesmo modo que o Sonic Boom do Guile;

**Sumo Drop:** neste golpe, Honda dá um vôo rasante sobre o inimigo. É aplicado do mesmo modo que o Flash Kick do Guile;

**Hundred Hand Slap:** Honda esbofeteia o adversário com centenas de tapas. Para aplicar, aperte rapidamente o botão de Soco Fraco ou Médio várias vezes;

**Amasso:** o golpe mais safado do jogo! Aplique do mesmo modo que a Ponte do Guile.

## CHUN LI

**Kikouken:** um *fireball* como o de Ryu e Ken, embora mais fraco e com um alcance mais curto. É aplicado do mesmo modo que o Sonic Boom do Guile;

**Lightning Kick:** ou Chute Múltiplo. Aperte várias vezes, rapidamente, o botão de Chute Fraco ou Médio;

**Spinning Bird Kick:** ou Helicóptero Invertido. É aplicado do mesmo modo que o Flash Kick do Guile;

**Air Spinning Bird Kick:** igual ao anterior, mas aplicado quando Chun Li está no meio de um salto;

**Arremesso:** igual ao de Ryu e Ken, mas só funciona quando feito com o botão de soco.

## BLANKA

**Shock Terapy:** o famoso Choquinho. Aperte o botão de Soco Fraco ou Médio várias vezes e rapidamente;

**Back Step:** Segure a alavanca para trás e mantenha assim por dois segundos. Então mova-a rápido para a frente enquanto aperta um botão de chute;

**Rolling Attack:** ou Bolinha. Aplica-se do mesmo modo que o Sonic Boom do Guile;

**Aerial Rolling Attack:** uma nova versão da Bolinha, mas, desta vez, ela vai para o alto. É aplicado do mesmo modo que o Flash Kick do Guile;

**Mordida:** Esse golpe é animal (literalmente!). Aplique do mesmo modo que a Ponte do Guile.

## ZANGIEF

**Spinning Pile Driver:** o famoso Pilão Giratório. Dê uma volta completa na alavanca, no sentido horário (a direção em que se movem os ponteiros do relógio), e aperte um botão de soco;

**Siberian Bear Crusher:** este golpe é destruidor, mas só funciona quando aplicado longe do adversário. Dê uma volta completa na alavanca, no sentido horário, e aperte um botão de chute;

**Siberian Roundhouse:** aplica-se do mesmo modo que o anterior, mas, desta vez, bem perto do oponente;

**Spinning Clotheskine:** ou Soco Giratório. Aperte os três botões de soco ao mesmo tempo;

**Turbo Spinning Clotheskine:** Aperte os três botões de chute ao mesmo tempo.

## DHALSIM

**Yoga Fire:** o Foguinho do Dhalsim. Este golpe aplica-se do mesmo modo que o Hadouken de Ryu e Ken;

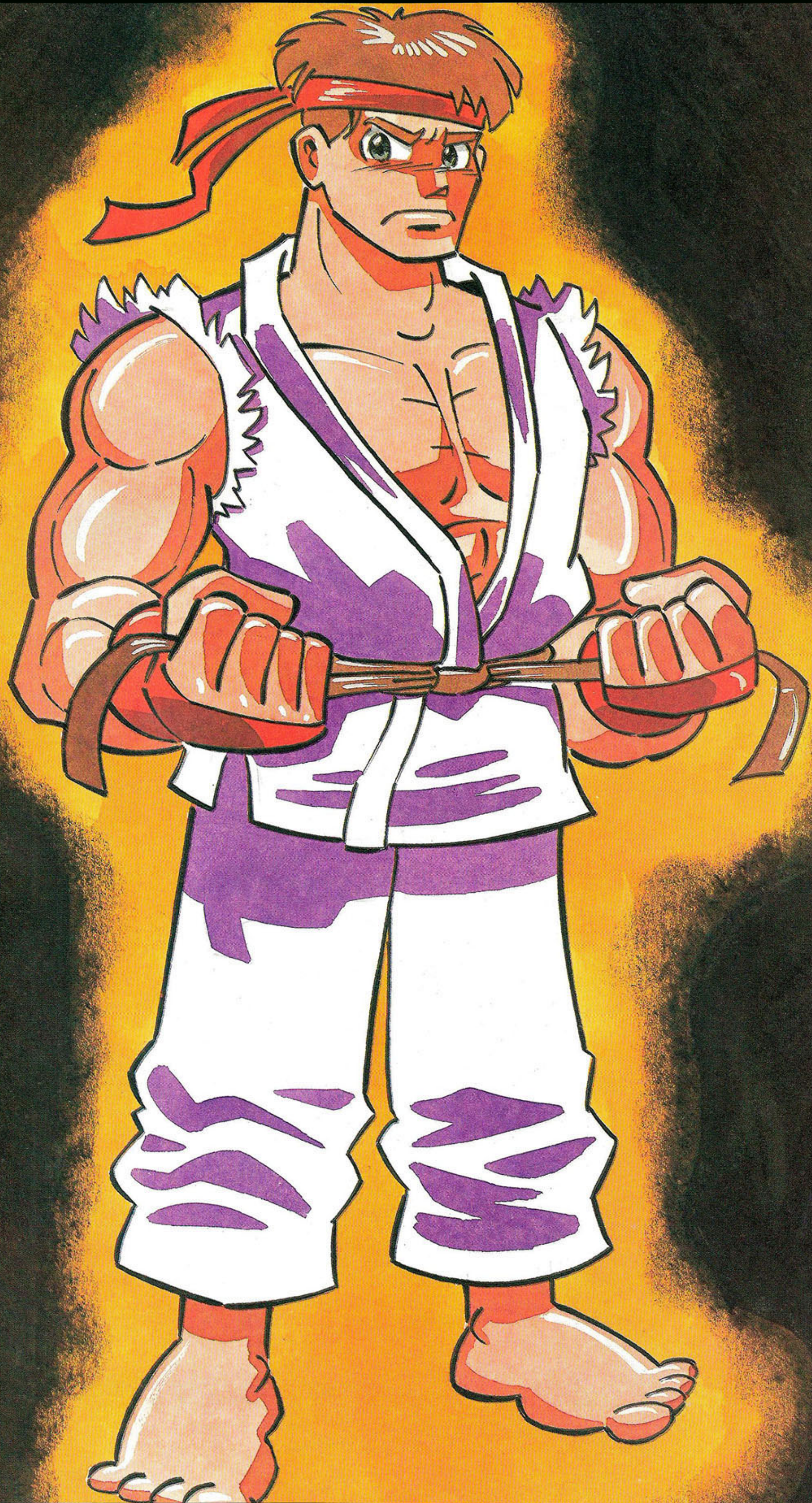
**Yoga Flame:** este não é Foguinho, é Fogão! Aplica-se do mesmo modo que o Fire Hadouken do Ryu;

**Yoga Teleport:** ou Teletransporte. Mova a alavanca na direção do oponente, para baixo e depois para a diagonal enquanto aperta qualquer botão. O local onde Dhalsim vai reaparecer varia de acordo com o botão utilizado;

**Coquinho:** Dhalsim agarra o inimigo e enfia socos na cabeça dele. Aplique do mesmo modo que a Ponte do Guile.

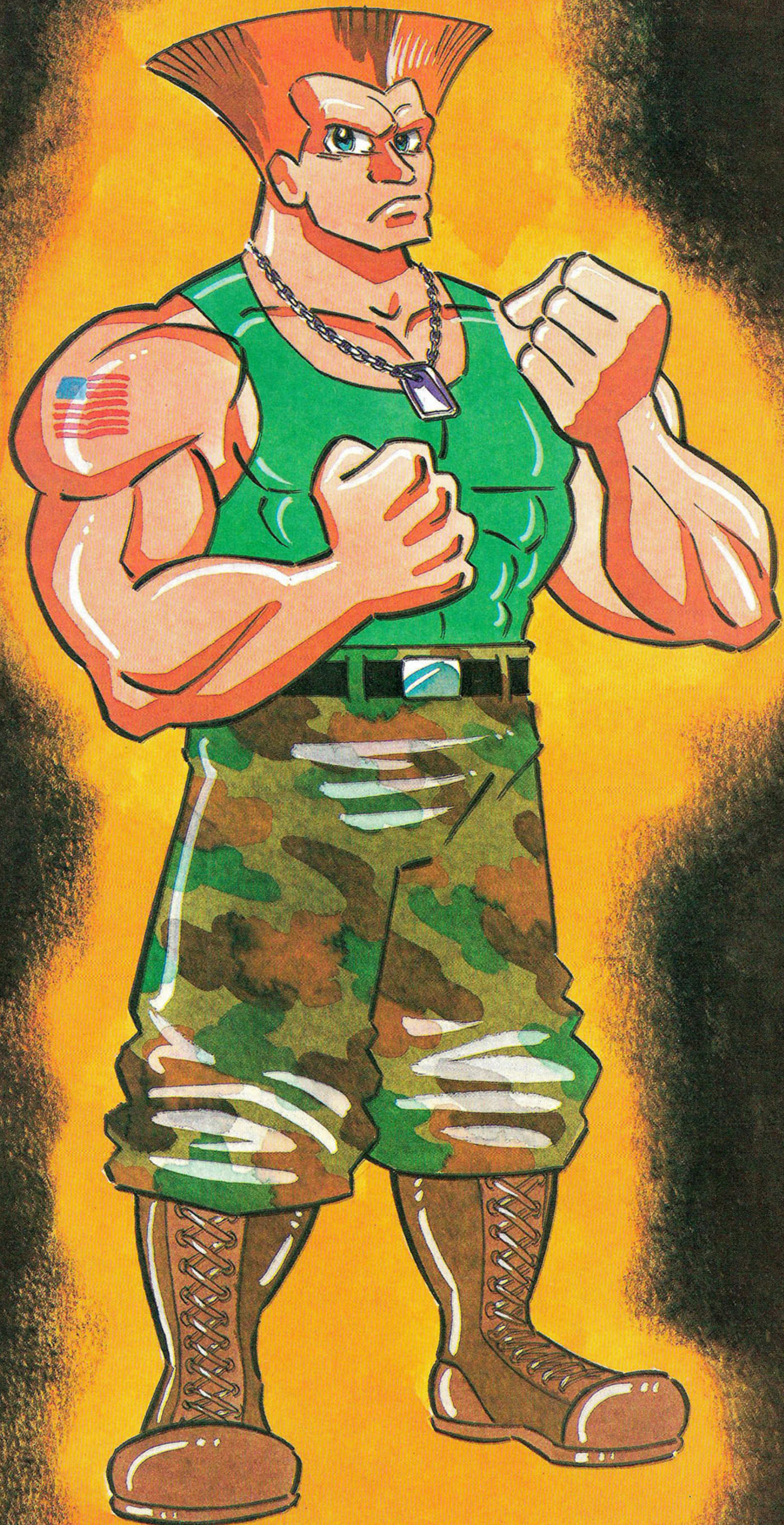
Por hoje é só, galera. Na próxima edição de GAMERS ESPECIAL, os golpes dos quatro chefes e dos novos guerreiros - além de mais ilustrações transadas. Até lá!

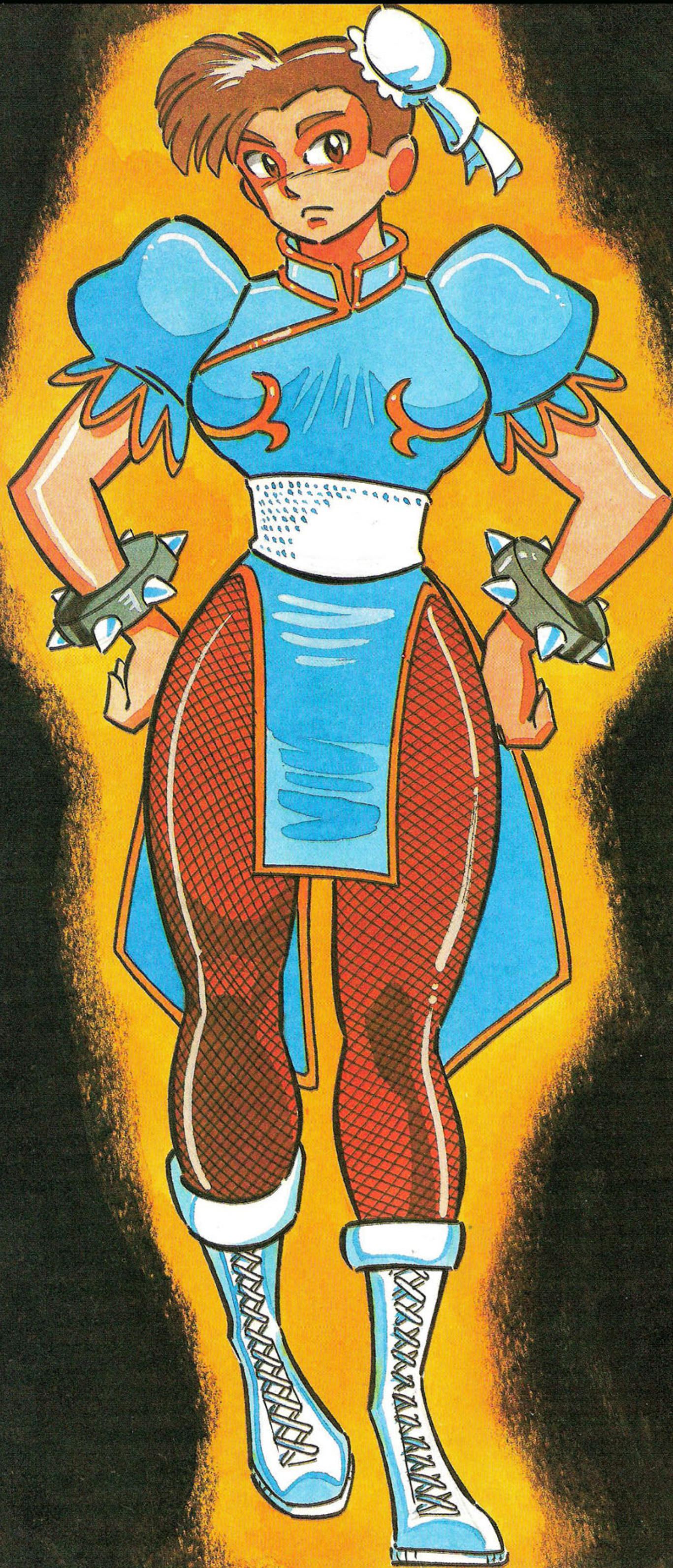
GAMERS ESPECIAL é uma publicação da Editora Escala Ltda., rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fone: 266-3166 - 265-1127. Diretores: Hercílio de Lourenzi e Marcelo Cassaro. © 1994 - Capcom Co. Ltd. Todos os direitos reservados. Impressão: Padilla Indústrias Gráficas Ltda. Distribuição: Dinap S.A.

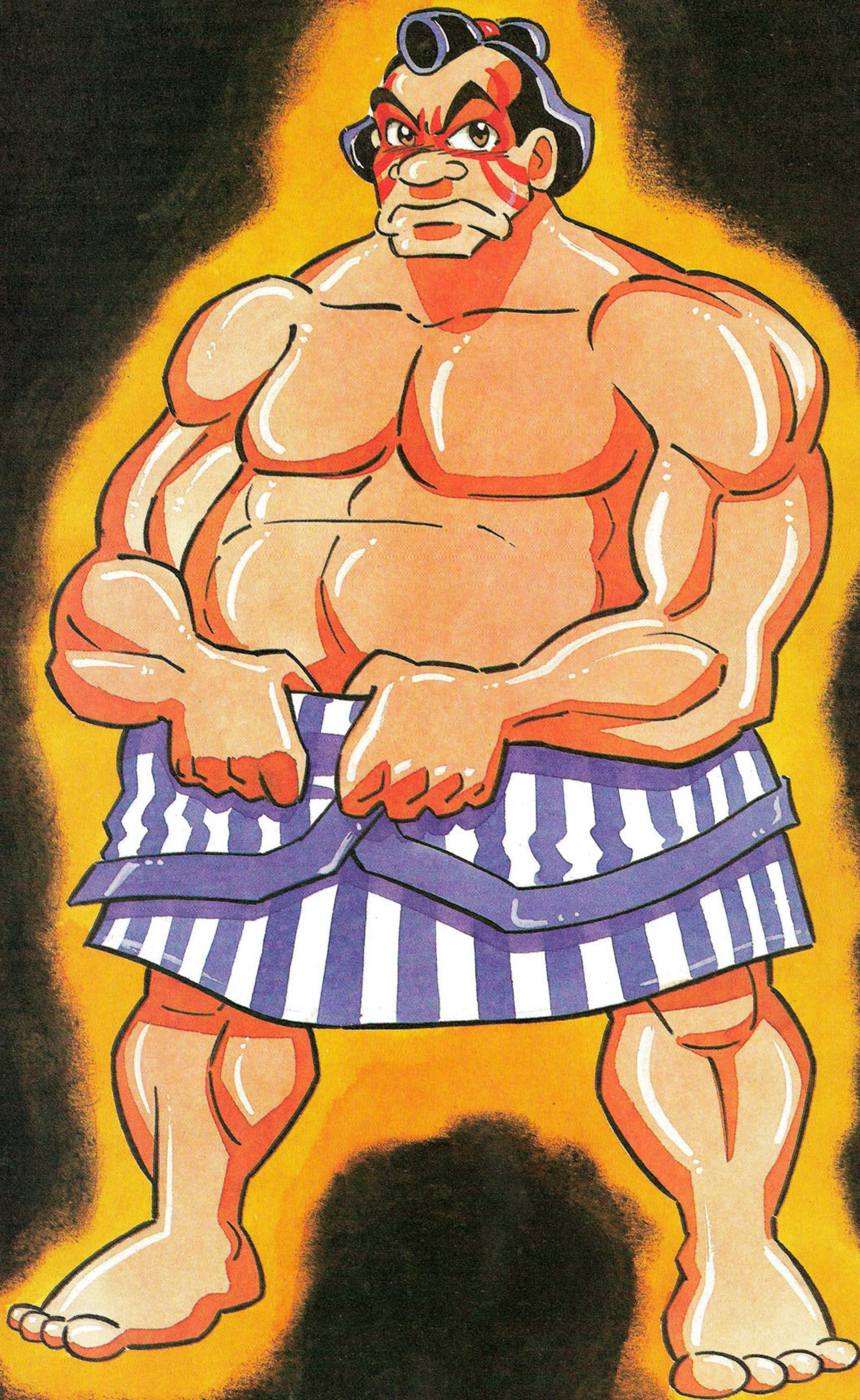


















# FATALITY!



A revista **GAMERS** é assim: um golpe fatal na chatice e na falta de informação.

Com **GAMERS** você fica por dentro dos videogames e ainda se diverte com quadrinhos, posters e muito esculacho.

Se você é fera, vá correndo buscar a sua!

**GAMERS**  
**RETRO**  
JÁ NAS BANCAS  
**AVENGERS**



# RETRO AVENGERS WELLBO



## Em prol da cultura gamer!

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

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

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


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

Digitalizado por: **elcioch**

Editada por: **evil\_arthas**

Revista: **elcioch**

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

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

