

GAMERS

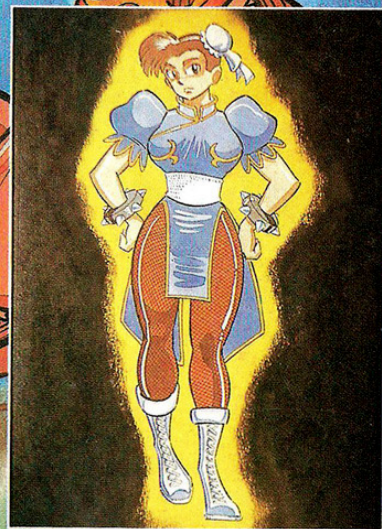
ESPECIAL POSTER



SUPER

STREET FIGHTER II

OS LUTADORES
FAVORITOS
DA GALERA



ILUSTRAÇÕES
INÉDITAS!

GAMERS ESPECIAL - ANO 1 - Nº 2 - R\$ 2.000,00 - © 1994 - CAPCOM CO. LTD.

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 Therapy: 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;

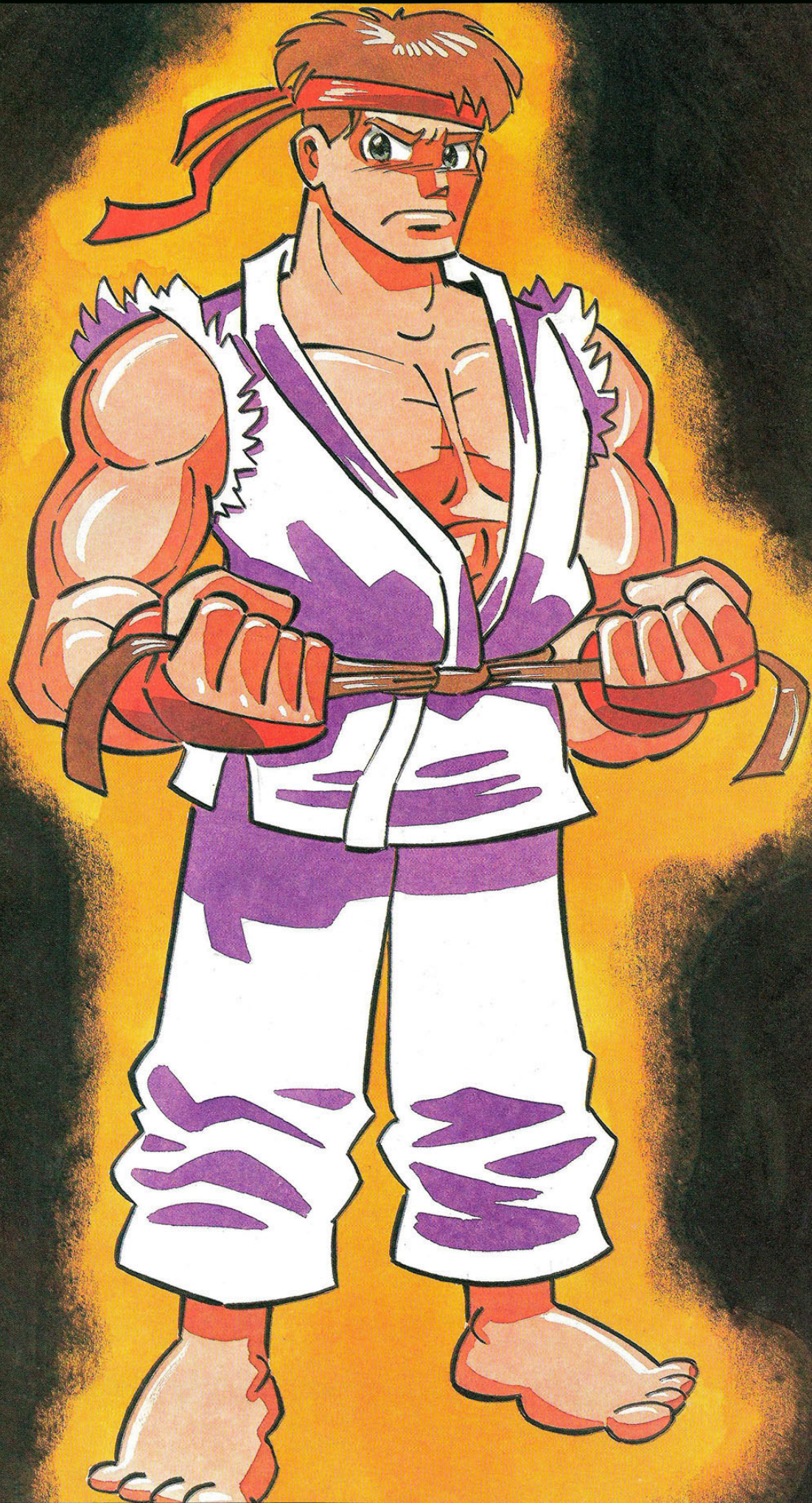
Yoga Flame: este não é Foguinho, é Fogão! Aplica-se do mesmo modo que o Fire Hadouken do Ryu;

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.

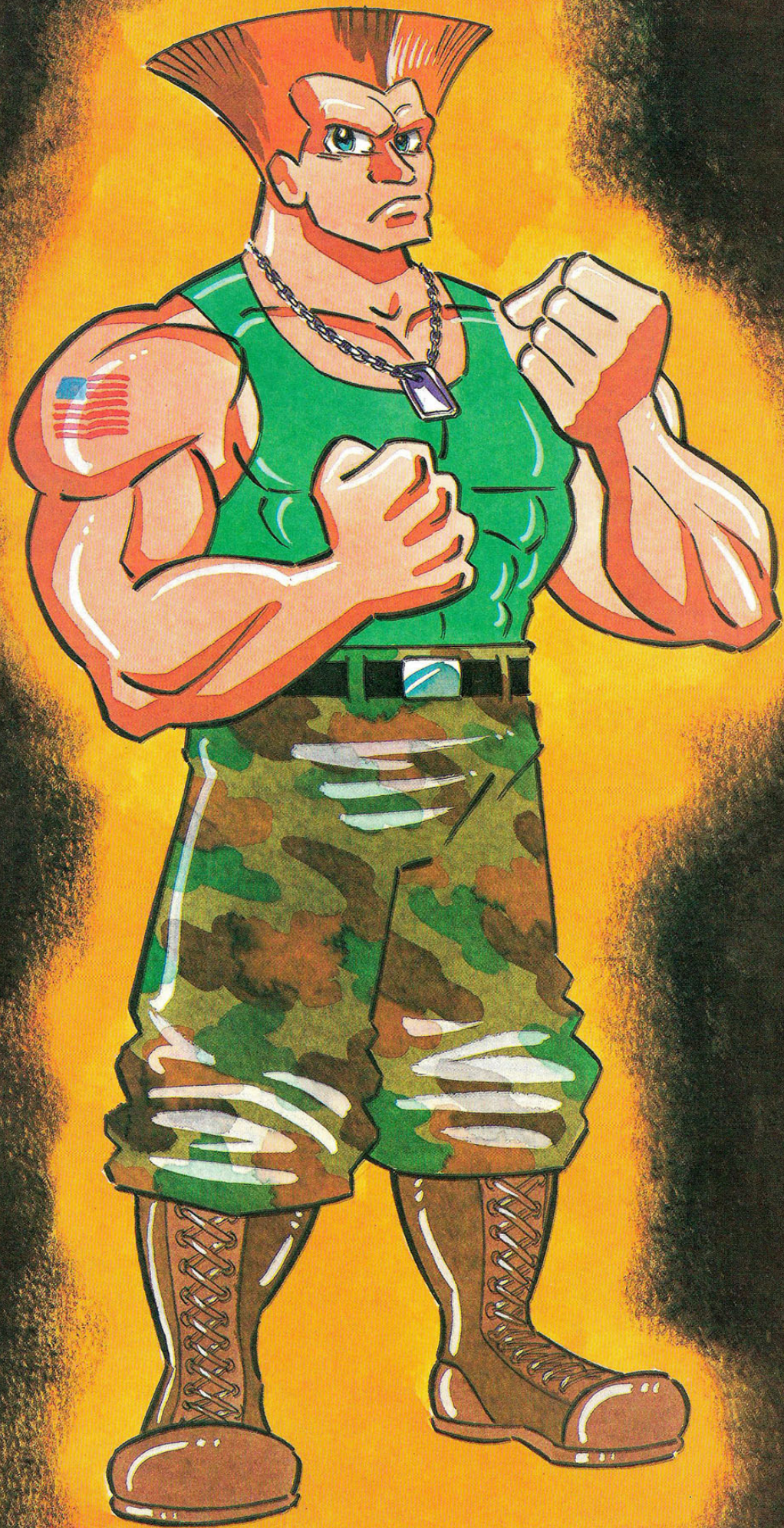
Por hoje é só, galera. Na próxima edição de GAMERS ESPECIAL, os golpes dos quatro chefes e dos novos guerreiros - além de mais ilustrações transadas. Até lá!

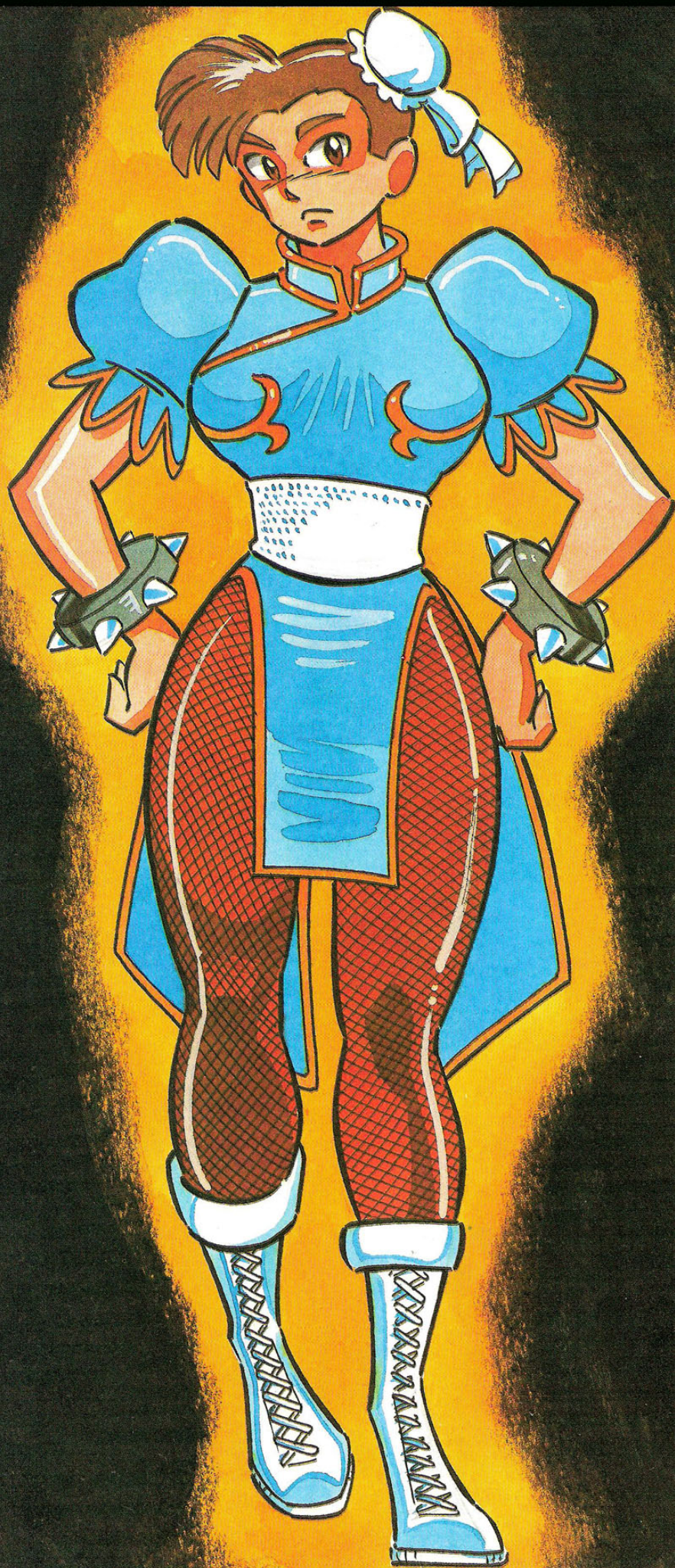
GAMERS ESPECIAL é uma publicação da Editora Escala Ltda., rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fone: 266-3166 - 265-1127. Diretores: Hercílio de Lourenzi e Marcelo Cassaro. © 1994 - Capcom Co. Ltd. Todos os direitos reservados. Impressão: Padilla Indústrias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

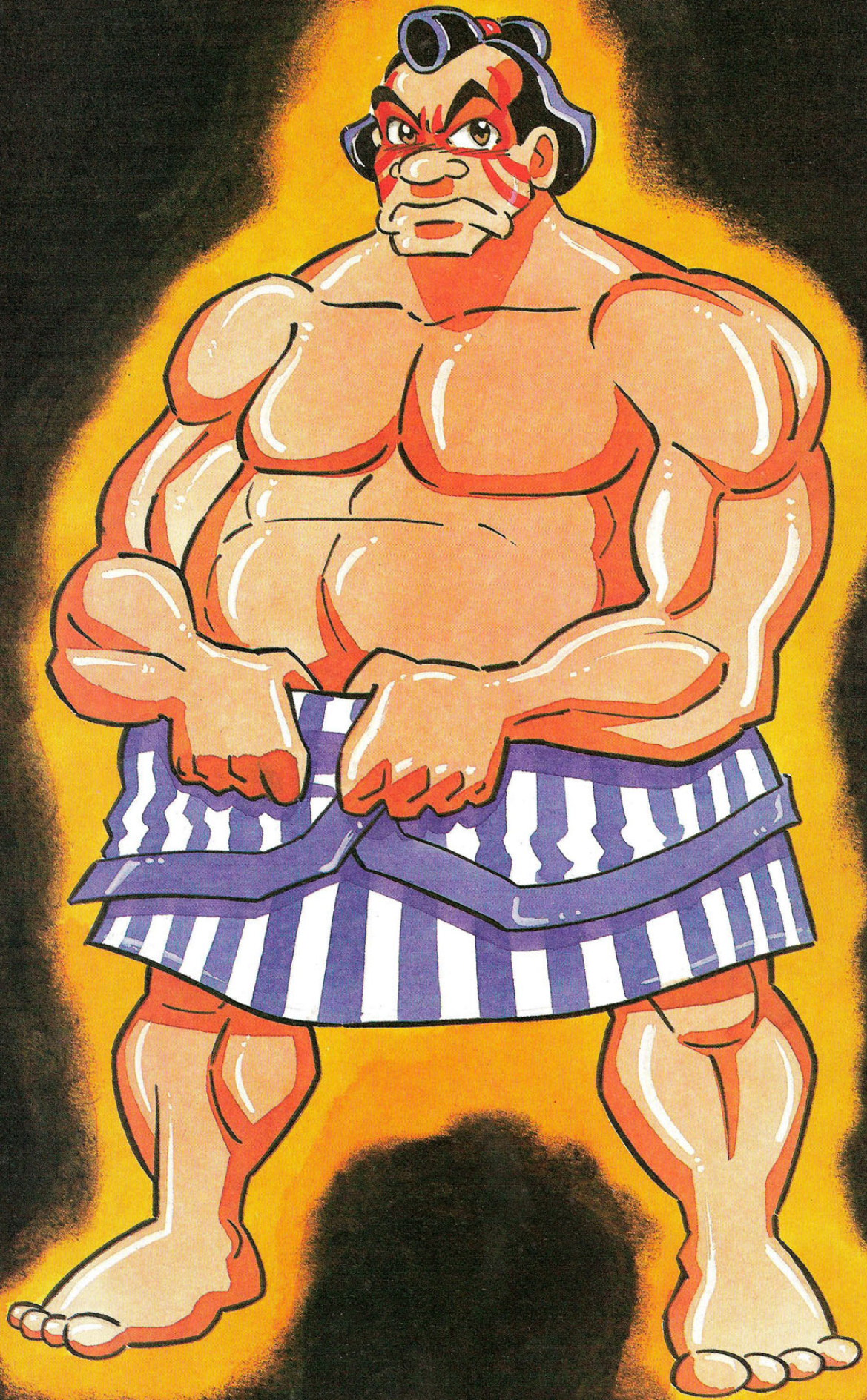




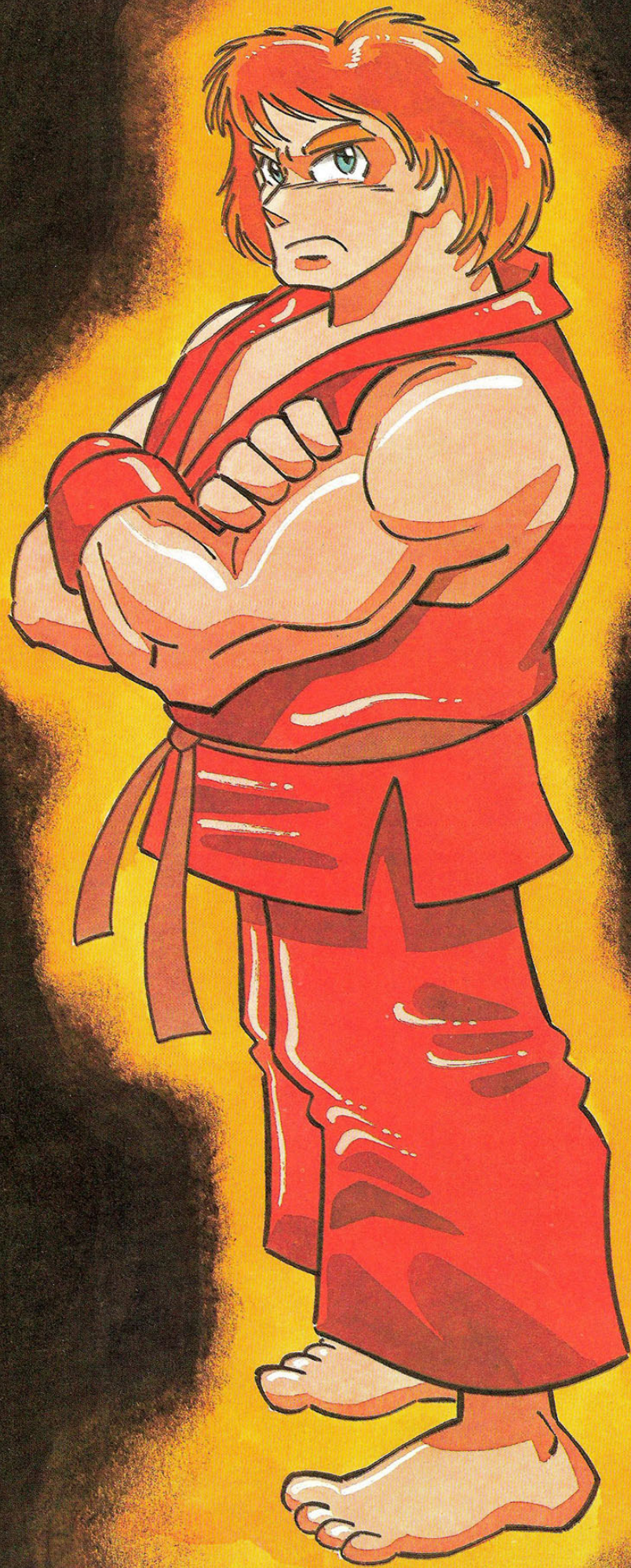














FATALITY!



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