



STAR



GAMES

SUPER STREET FIGHTER II

95 JOGADAS
QUENTES

FOTOS

31 TÉCNICAS
ESPECIAIS

FOTOS

44 COMBINAÇÕES
MATADORAS

FOTOS

**GUILE
CHUN LI
ZANGIEF
HONDA
DEE JAY
CAMMY
SAGAT
BISON**

GUIA DE ESTRATÉGIA



STREET FIGHTER II



PÁGINA 4

GUILE

SONIC BOOM • FLASH KICK • ARREMESSO • ARREMESSO AÉREO • SUPER PONTE • QUEBRA COSTELAS • RASTEIRA DUPLA • RASTEIRA LONGA • JOELHADA • GANCHO FORTE • GANCHO CURTO • GANCHO LONGO • CHUTE GIRATÓRIO • FACÃO MÉDIO 3 EM 1 • MAGIA FRACA 3 EM 1 • SUPER COMBO 3 EM 1 • MAGIA MÉDIA 3 EM 1 • FACÃO FORTE DUPLO • FACÃO MÉDIO 2 EM 1 • SOCO CURTO • COICE • FACÃO FRACO 3 EM 1 • MAGIA VARIADA 5 EM 1 • MAGIA FORTE 3 EM 1 • COMBO MÉDIO 3 EM 1 • MAGIA 6 EM 1 • SUPER APELAÇÃO • MAGIA FORTE 4 EM 1 • FACÃO FRACO 5 EM 1 • VOADORA & FACÃO 3 EM 1 • MAGIA MÉDIA 4 EM 1 • ARREMESSO 4 EM 1 • FACÃO 4-HIT COMBO

PÁGINA 9

CHUN-LI

LIGHTNING KICK • KIKOUKEN • DIRETO FORTE • DIRETO • MÉDIO • RASTEIRA • IPPON • PISÃO • BICICLETA • JOELHADA NA NUCA • CHUTE ALTO • ARREMESSO • SPINNING BIRD KICK & AERO SPINNING BIRD KICK • SUPER LIGHTNING COMBO • BICICLETA 3 EM 1 • CHUTE MÚLTIPLO 3 EM 1 • RASTEIRA FORTE 4 EM 1 • HELICÓPTERO 3 EM 1 • COMBO AÉREO 2 EM 1 • SUPER COMBO ESTRELADO • MAGIA 2 EM 1 • SUPER 3 EM 1 RASTEIRO COMBO DA ESCADARIA • RASTEIRA FORTE 3 EM 1 • SUPER KIKOUKEN 4 EM 1 • SUPER KIKOUKEN COMBO • CHUTE MÚLTIPLO 2 EM 1 • 2 EM 1 RASTEIRO



PÁGINA 13

ZANGIEF

SPINNING PILE DRIVER • ATOMIC SUPLEX • SPINNING CLOTHES • LINE • SIBERIAN BEAR CRUSHER • SUPER CRUZADO • RASTEIRA • CHUTE DUPLO • PISÃO • APERTOS AMIGOS • MORDIDA • QUEBRA OSSOS • PILÃO • ARREMESSO AÉREO • RASTEIRA 5 EM 1 • SPINNING 2 EM 1 • SPINNING 5 EM 1 • SPEED SPINNING 3 EM 1 • PILE DRIVER 7-HIT COMBO • PILE DRIVER 2 EM 1 • SUPER COMBO 8 EM 1 • PILÃO 5 EM 1 • RASTEIRAS 4 EM 1 • SUPER CHUTES 4 EM 1 • ANTIGAS APELAÇÕES... • PILÃO MÉDIO 4 EM 1 • SUPER SOCOS 4 EM 1 • SIBERIAN CRUSHER 5 EM 1 • SUPLEX 6 EM 1 • CABAÇADA 5 EM 1



PÁGINA 17

E. HONDA

HUNDRED HAND SLAP • SUMÔ SPLASH • TAPÃO • 3 EM 1 RASTEIRO • MULTI TAPAS 4 EM 1 • CABAÇADA 4 EM 1 • CHUTE DUPLO 3 EM 1 • MULTI TAPAS 2 EM 1 • HUNDRED HAND COMBO • CABAÇADA 3 EM 1 • HEAD BUTT 4 EM 1 • CHUTE MÉDIO 3 EM 1 • SOCO RASTEIRO • CHUTE DUPLO • CHUTE RASTEIRO • RASTEIRA GIRATÓRIA • RASTEIRA DUPLA • JOELHADA DUPLA • ARREMESSO • ESMAGÃO • JOELHADA • PEITADA • MULTI TAPAS 2 EM 1 • CHUTE FORTE 3 EM 1 • TAPA SURPRESA • CHUTE RASTEIRO 3 EM 1 • SUPER COMBO 5 EM 1 • 3-HIT SURPRESA • COMBO SUMÔ 3 EM 1 • SOCO RASTEIRO 3 EM 1 • 3 EM 1 RASTEIRO • MULTI TAPAS 4 EM 1 • CABAÇADA 4 EM 1 • CHUTE DUPLO 3 EM 1 • MULTI TAPAS 2 EM 1 • HUNDRED HAND COMBO • CABAÇADA 3 EM 1 • HEAD BUTT 4 EM 1 • CHUTE MÉDIO 3 EM 1



JAMAICA: FESTA DE REGGAE



Dee Jay gosta de uma multidão, e uma banda local está providenciando música ótima para a luta. Dançarinas estão se divertindo com a música e com as combos fantásticas de Dee Jay!

PÁGINA 22

DEE JAY

AIR THRASHER • MACHINE GUN UPPER • DREAD KICK • ARREMOSOS • SOCO DUPLO • GANCHO • COTOVELADA • ARRASTÃO • COICE • RASTEIRA • CHUTE GIRATÓRIO • SOCO RASTEIRO • GANCHO CURTO • COMBO MÉDIO 3 EM 1 • MAGIA FRACA 2 EM 1 • DREAD 2 EM 1 • MAGIA FRACA 3 EM 1 • MAGIA MÉDIA 2 EM 1 • VARIAÇÕES 4 EM 1 • FATAL DEE JAY COMBO • SOCO FORTE 3 EM 1 • MAGIA MÉDIA 3 EM 1 • COMBO RASTEIRO 3 EM 1 • CHUTE DUPLO • DREAD MÉDIO 4 EM 1 • SUPER COMBO 6 EM 1



INGLATERRA: CASTELO



A casa de Cammy, em um antigo castelo inglês, tem vista para uma cidade inglesa. As luzes do norte piscam na distância.

PÁGINA 25

CAMMY

ACCESS SPIN KNUCKLE • SPIRAL ARROW • CANNON SPIKE • SOCO DUPLO • SOCO LONGO • RASTEIRA DUPLA • CHUTE MALUCO • GANCHO • BICUDA • RASTEIRA LONGA • QUEBRA COSTELAS • CAMBALHOTA MORTAL • BICUDA ALTA • ARREMESSO AÉREO • SOCO FORTE 2 EM 1 • SPIRAL ARROW FRACO 2 EM 1 • SPIRAL ARROW FORTE 2 EM 1 • CANNON SPIKE FORTE 2 EM 1 • CANNON SPIKE FRACO 2 EM 1 • SPIRAL ARROW 4 EM 1 • SPIRAL ARROW FRACO 3 EM 1 • SUPER SPIRAL ARROW COMBO • CANNON SPIKE MÉDIO 3 EM 1 • COMBO RASTEIRO 3 EM 1 • COMBO MÉDIO 3 EM 1 • CANNON SPIKE FRACO 3 EM 1 • SPIRAL ARROW MÉDIO 3 EM 1 • SUPER SPIN KNUCKLE COMBO • COMBO FRACO 5 EM 1 • SUPER SPIRAL 4 EM 1



PÁGINA 29

SAGAT

HIGH TIGER SHOT • LOW TIGER SHOT • TIGER UPPERCUT • TIGER KNEE • COTOVELADAS • DIRETO • RASTEIRA FRACA • BICUDA • ARREMESSO • JOELHADA FORTE • CHUTE ALTO • RASTEIRA • CHUTE DUPLO • UPPERCUT 2 EM 1 • UPPERCUT FRACO 3 EM 1 • SUPER KNEE COMBO • SUPER UPPERCUT COMBO • MAGIAS 2 EM 1 • MAGIA DUPLA • TIGER SHOT 3 EM 1 • JOELHADA 3 EM 1 • SUPER KNEE MÉDIO COMBO



PÁGINA 32

M. BISON

PSYCHO CRUSHER • SCISSOR KICK • HEAD STOMP • DIVE PUNCH • ARREMESSO • GANCHO FORTE • DIRETO BAIXO • BICUDA • ARRASTÃO • RASTEIRA • GANCHO • JOELHADA • PSYCHO CRUSHER 2 EM 1 • PSYCHO CRUSHER 3 EM 1 • SCISSOR KICK 3 EM 1 • SUPER SOCOS COMBO • SUPER CRUSHER 4 EM 1 • CHUTES 4 EM 1 • SCISSOR KICK 3 EM 1 • ARRASTÃO 5 EM 1 • SUPER 5-HIT COMBO • SOCOS 4 EM 1 • RASTEIRAS 4 EM 1 • SOCO MÉDIO 3 EM 1 • CHUTE FORTE 3 EM 1 • HEAD STOMP FRACO 4 EM 1 • SUPER HEAD STOMP COMBO • FLYING FIST 4 EM 1 • SCISSOR KICK 4 EM 1



EXPEDIENTE REVISTA STAR GAMES ESPECIAL

EDITOR
Ruy Pereira

DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella

EDITORIA EXECUTIVA
Andréa Calmon

DIRETOR DE ARTE
Roberto Madureira

REDAÇÃO
Darius Roos
Dawis Roos
Rafael de Agostini Ferreira

REVISÃO
Hebe Ester

COLABORADOR
Mark Damian Ament

SECRETÁRIA EDITORIAL
Bernadete Salles

DTP
Helton Fernandes
José de Arimatéia Gomes

SECRETÁRIAS
Luísa Anunciada Silva
Luzia Aparecida Begalli

ASSINATURAS E NÚMEROS
ATRASADOS
Bernadete Salles
Caixa Postal 19.113 - São Paulo - SP -
CEP: 04599-970
© 1995 Capcom Co. Ltd. todos os
direitos reservados

Flash Kick



Para desferir esse super golpe de Guile, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione acima e pressione algum botão de chute. Esse golpe é bastante utilizado para terminar sequências, e também detona como anti-aéreo.

Sonic Boom



Para desferir esse super magia sônica de Guile, carregue para trás por dois segundos então direcione a frente e pressione algum botão de soco. Esse golpe é bastante usado no meio de sequências por ter uma alta velocidade para ser desferido. Use-o também para "apelar" e detonar a energia do adversário.

JOGADAS QUENTES

Super Ponte



Para dar essa bela ponte no adversário direcione a frente ou para trás e pressione soco forte.

Arremesso



Para jogar o adversário longe direcione a frente ou para trás e aperte soco médio.

Arremesso aéreo



Se o inimigo estiver pulando, pule na direção dele e direcione a frente ou para trás pressionando soco forte ou médio. Que beleza!!!

Quebra Costelas



Com o inimigo pulando para lhe acertar uma voadora, pule também e, no alto, direcione a frente ou para trás e aperte chute forte ou médio.

Rasteira Dupla



Para acertar uma rasteira que derrubará o adversário, direcione para baixo e aperte chute forte; Guile desferirá dois golpes rasteiros que detonarão o adversário.

Rasteira Longa



Essa rasteira de longo alcance de Guile é ótima para ser usada para enganar o adversário. Para desferi-la, abaixe-se e pressione o botão de chute médio.

Joelhada



Para acertar uma super joelhada no adversário, direcione a frente ou para trás e pressione o botão de chute médio. Use-a para acertá-lo enquanto carrega a magia.

Gancho Forte



Próximo ao adversário e com o controle em posição neutra, pressione soco forte. É bastante usado em sequências.

Soco Curto



Para acertar esse super soco na cara do inimigo, basta pressionar soco médio, em posição neutra próximo do adversário.

Gancho Curto



A média distância do adversário, pressione o botão de soco médio em posição neutra, e Guile desferirá esse gancho bem na fuca do inimigo.

Gancho Longo



Para desferir esse anti-aéreo, abaixe-se e pressione o botão de soco forte. Use-o bastante contra ataques aéreos.

Chute Giratório



A média ou curta distância do adversário, direcione a frente ou para trás e pressione chute forte. Guile dará uma cambalhota e em seguida um chute que acertará a cara do adversário.

Coice



Perto, o controle em posição neutra, pressione chute forte para dar um coice na fuca do oponente. Esse golpe pode ser usado após uma voadora para detonar a energia do inimigo.



Facão médio 2 em 1



Se você estiver perto do adversário com o facão carregado, acerte um soco médio abaixado e, assim que o soco acertar, direcione acima e pressione algum botão de chute.

Facão Forte Duplo



Se você estiver próximo ao inimigo com o facão carregado, comece a desferi-lo e, no meio tempo, aperte o botão de soco forte. Assim que o gancho acertar, complete o movimento do facão e pressione chute forte. Além de ser indefensável após o primeiro acerto, esta sequência DETONA a energia do adversário!!!



Facão Médio 3 em 1



Comece a sequência pulando sobre o adversário já começando a carregar o Flash Kick e, próximo ao chão pressione o botão de soco forte. Ao cair, ainda carregando, pressione soco médio e, assim que o soco médio acertar, direcione acima e pressione chute médio para acabar com o inimigo.



Se Liga: Você pode usar uma voadora média em vez do soco forte no primeiro acerto.

Magia Fraca 3 em 1



Pule na direção do adversário e comece a carregar a magia. Próximo ao chão acerte um soco fraco na cabeça dele. Ao tocar o solo, comece o movimento da magia e, no meio tempo acerte um soco fraco no adversário. Complete o movimento da magia e pressione o botão de soco fraco para o terceiro acerto.

Super Combo 3 em 1



Pule em cima do adversário e comece a carregar o facão. Próximo ao chão acerte uma voadora média bem na cabeça dele e, comece a fazer o movimento do facão e, no meio tempo acerte um soco forte bem na cara dele. Complete o movimento do facão e pressione chute forte para arrasar com a energia do adversário.

Magia Média 3 em 1



Pule na direção do adversário e, próximo ao chão, acerte uma voadora forte. Comece já a carregar a magia. Ao cair, ainda carregando a magia, abaixe-se e acerte um soco médio. Assim que o soco acertar direcione a frente e pressione o botão de soco forte para completar a sequência. Se você preferir, comece a sequência acertando um soco forte e depois repita o procedimento.

Facão Fraco 3 em 1



Comece a sequência pulando (já carregando o facão) e acertando um soco fraco próximo ao chão. Assim que cair, ainda carregando, acerte um soco fraco e comece o movimento do facão. Complete o movimento do facão e pressione algum botão de chute para finalizar a sequência.

Se Liga: Você pode acertar o segundo soco no meio tempo do primeiro e do facão.

Magia Variada 5 em 1



Comece a sequência pulando e acertando um soco forte na cara do adversário (comece já a carregar a magia). Assim que você cair no chão acerte um soco fraco abaixado. Continue a sequência acertando um chute fraco e, logo em seguida, acerte uma rasteira média. Complete a sequência com uma magia com soco forte.

Se Liga: Essa sequência pode ser defendida, mas se for feita corretamente o adversário será pego de surpresa.

Magia Forte 3 em 1

Se Liga: Essa sequência aniquila a energia do inimigo. Use-a sempre que for possível.



Pule na direção do adversário e acerte um soco forte bem próximo ao chão (comece já a carregar a magia). Assim que você cair no chão, acerte um soco forte no meio tempo da magia. Complete o movimento da magia e pressione soco forte.

Combo Médio 3 em 1



Comece pulando e carregando a magia. Acerte uma voadora média próximo ao chão e, ao cair, acerte um soco médio em pé e comece o movimento da magia. Complete o movimento pressionando soco forte.

Magia 6 em 1



Pule na direção do adversário e acerte um soco forte. Assim que cair, acerte três socos fracos abaixado e comece a carregar a magia. Acerte ainda uma rasteira média e então complete a sequência com uma magia com soco forte. ANIMAAL!!!



Super Apelação



A qualquer distância do adversário (maior que meia tela), jogue uma magia em sua direção e corra atrás. Se o inimigo defender a magia, continue avançando e, quando chegar na distância arremesse-o. Repita a operação até derrotar o inimigo.
Se Liga: Se a magia acertar o inimigo, dê uma rasteira forte e comece a carregar a magia para repetir a operação.

Voadora & Facão 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte uma voadora forte na cara dele (comece já a carregar o facão). Ao cair, comece o movimento do facão e, no meio tempo, acerte um soco fraco. Complete o movimento do facão e pressione algum botão de chute.



Se Liga: Você pode usar como segundo acerto um soco médio. Completando a sequência normalmente.

Magia Forte 4 em 1



Pule sobre o adversário e acerte um soco forte bem próximo ao chão (comece já a carregar a magia). Assim que cair no chão acerte um gancho forte e jogue rapidamente uma magia. Ao atirar a magia, fique pressionando soco forte para dar um soco giratório no inimigo. Essa é uma das melhores sequências de Guile: use-a sempre que ele estiver tonto.

Facão Fraco 5 em 1



Pule sobre o adversário e pressione chute fraco próximo ao chão (comece aí a carregar o facão). Ao cair acerte dois socos fracos e, quando o terceiro acertar, faça o movimento do facão e pressione chute fraco rapidamente para terminar a sequência com o quinto acerto.

Magia Média 4 em 1



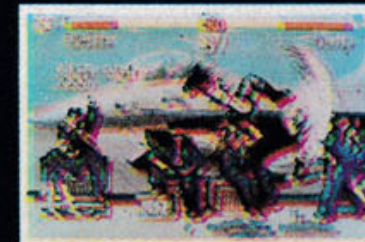
Comece pulando e acertando um soco forte próximo ao chão (comece também a carregar a magia). Ao cair no chão, ainda carregando, acerte um soco médio abaixado e rapidamente jogue uma magia no adversário. Após jogar a magia, fique pressionando soco forte rapidamente para acertar um soco giratório.

Arremesso 4 em 1



Pule acertando um soco forte próximo ao chão. Ao cair abaixe-se e acerte dois socos fracos no inimigo. Avance meio passo e quando estiver na distância, arremesse o adversário longe com um soco médio.

Facão 4-Hit Combo



Pule carregando o facão e, quando estiver próximo ao chão acerte um soco forte na cara do inimigo. Ao cair, ainda carregando, abaixe-se e acerte um soco fraco no oponente e comece o movimento do facão e, no meio tempo, acerte outro soco fraco bem na nuca do idiota. Complete o movimento do facão e pressione algum botão de chute para o quarto acerto.



Se Liga: em vez de acertar um soco fraco no meio do facão e o primeiro soco fraco, você pode acertar um gancho forte no inimigo, tirando ainda mais energia.



Kikouken



Oba! Animações novas! Nessa versão, as animações de Chun Li quando desferir o kikouken são totalmente diferentes. Essa magia, além de novos quadros, ganhou mais velocidade. Para desferi-la, carregue para trás durante dois segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de soco. Por ter animações mais rápidas, esse golpe é bastante usado para completar sequências ou mesmo para iniciá-las. Agora é só detonar com esse super golpe... mas não olhe muito para o bumbum dela para não acabar apanhando!!!

Lightning Kick



Esse antigo golpe de Chun Li está mais fácil de ser desferido. Agora não é mais necessário usar tanta velocidade para acionar esse golpe. Para desferi-lo, pressione algum botão de chute rapidamente. Por ser acionado mais facilmente, é bastante utilizado para completar sequências. Quando usado em conjunto com a voadora fraca, não tem defesa.

Spinning Bird Kick

Aha! Mais inovações! Agora, se o golpe acertar o adversário logo no seu início, ele derruba o adversário. Para desferi-lo, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione para cima e pressione algum botão de chute. Logo no início, esse golpe também pode passar por magias. Para desferir esse golpe no ar, pule para trás (comece já a carregar o helicóptero), dê um flip



& Aero Spinning Bird Kick

na parede (direcione para o lado contrário da parede) e quando estiver voltando, direcione para cima e pressione algum botão de chute. Outra maneira é pulando sobre o adversário (já carregando o helicóptero) e acertando vários pisões nele. Assim que não puder mais acertar pisões, direcione acima e pressione chute forte para desferir o Spinning Bird Kick.

JOGADAS QUENTES

Direto Forte



À média distância do adversário, pressione soco forte com o controle em posição neutra.

Direto Médio



À média ou curta distância do adversário, pressione soco médio com o controle em posição neutra.

Rasteira



Para desferir essa eficiente rasteira de Chun Li, abaixe-se e pressione chute médio.

Ippon



Para acertar uma super rasteira que derruba o adversário, abaixe-se e pressione chute forte.

Pisão



Pule, direcione para baixo e pressione chute médio para acertar um pisão bem na cabeça do adversário.

Bicicleta



Próximo ao oponente, direcione a frente e pressione chute médio. Chun Li vai dar uma bicicleta que pode acertar o adversário até duas vezes.



Joelhada na Nuca



Próximo, direcione a frente e pressione chute forte. Chun Li vai dar uma cambalhota e acertará uma joelhada na nuca do adversário. Esse golpe confunde bastante a defesa adversária.

Chute Alto



Se o inimigo estiver pulando em sua direção, posicione-se abaixo dele e pressione chute forte com o controle em posição neutra.

Arremesso



Aproxime-se do adversário e então direcione a frente ou para trás e pressione soco forte ou soco médio.





Super Lightning Combo



Pule sobre o adversário e acerte uma voadora forte nele. Assim que cair, dê-lhe um soco forte bem no estômago e pressione o botão de chute fraco rapidamente para completar a sequência com o chute múltiplo.



Bicicleta 3 em 1



Pule na direção do inimigo e dê um soco forte próximo ao chão. Direcione para a frente e aperte chute médio. Chun-li vai completar a sequência com uma bela bicicleta que acertará o adversário duas vezes.

Se Liga: Você pode substituir o soco forte inicial por um chute fraco para dar maior velocidade à sequência. Não tem erro.

Chute Múltiplo 3 em 1



Pule em direção ao inimigo com um soco forte. Ao cair, dê um chute médio abaixado e continue pressionando o chute médio para completar a sequência com um chute múltiplo.



Rasteira Forte 4 em 1

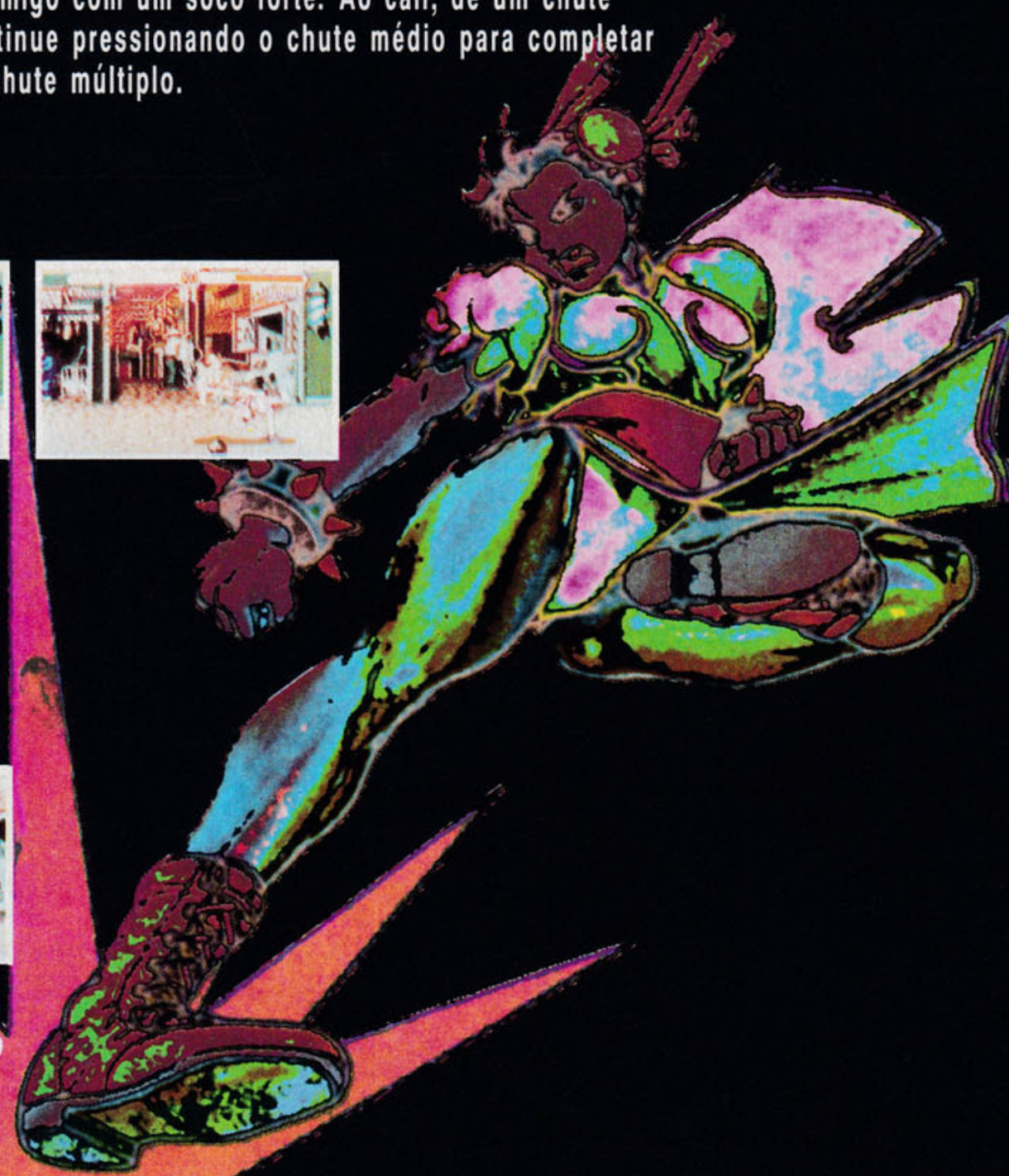


Pule e acerte um chute forte por trás no inimigo. Chegando ao chão, dê dois socos fracos em pé. Abaix-se rapidamente e pressione chute forte.

Helicóptero 3 em 1



Pule em direção ao inimigo e dê um soco forte bem próximo ao chão (comece já a carregar o helicóptero). Ao cair, comece o movimento do helicóptero e, no meio tempo acerte um soco forte no adversário. Após o soco forte acertar, complete o movimento do helicóptero e pressione chute forte.



Combo Aéreo 2 em 1



Comece pulando e acertando um pisão no inimigo bem próximo ao chão. Após o pisão acertar, Chun Li continuará subindo e então acerte uma voadora forte na cara de seu oponente.

Super Combo Estrelado



Quando o inimigo estiver estrelado, solte uma magia fraca e vá atrás dela. Pule em direção ao inimigo e dê um soco forte bem no crânio dele. Finalize dando AQUELE soco forte bem no estômago dele. Complete a sequência do jeito que preferir: com um chute múltiplo, com outra magia ou até com um helicóptero.

Magia 2 em 1



A uma distância de meia tela do adversário, jogue uma magia fraca e vá atrás dela. Quando estiver na distância, acerte um soco forte bem na cara dele.

Super 4-Hit Combo



Com o inimigo encurralado no canto da tela, pule sobre ele e acerte uma voadora forte por trás. Na sequência, libere dois socos médios. Complete a sequência com uma rasteira forte derrubando o adversário.

Super 3 em 1 Rasteiro



A uma distância de meia tela do adversário, solte uma magia fraca e pule atrás dela. A magia atingirá o adversário e, logo em seguida, acerte um soco forte bem próximo ao chão. Abaixar-se e acerte uma rasteira média. Termine a sequência com uma rasteira forte arrasando o adversário.

Super Socos 4 em 1



Pule em direção ao inimigo e acerte-lhe um soco forte. Ao cair, acerte um soco fraco em pé. Continue com um soco médio (também em pé) e finalize a sequência com uma rasteira forte derrubando o adversário.



2 em 1 Rasteiro



Comece dando uma rasteira média próximo do adversário. Termine com uma rasteira forte logo em seguida.

Se Liga: Você pode substituir o primeiro golpe por um soco médio, finalizando a sequência com a rasteira forte.

Chute Múltiplo 2 em 1



Inicie acertando uma rasteira média. Continue pressionando chute médio rapidamente para completar a sequência com um Lightning Kick.

Combo da Escadaria



Quer fazer o inimigo de escada? Para isso, pule sobre o adversário e direcione para baixo. Quando estiver próximo ao chão, ainda segurando para baixo, pressione chute médio rapidamente. Com isso, Chun Li acertará vários pisões na cabeça do adversário. Contra inimigos grandes pode acertar até cinco vezes.

Rasteira Forte 3 em 1



Nota: Você pode utilizar um soco forte no lugar da voadora forte como primeiro golpe. Pule e acerte uma voadora forte por trás do adversário. Assim que cair, dê um soco médio em pé. Finalize com uma rasteira forte derrubando o adversário.

Se Liga: Você pode trocar o segundo golpe (soco médio em pé) por uma rasteira média, completando a sequência normalmente com uma rasteira forte.

Super Kikouken 4 em 1



Pule na direção do inimigo e dê um soco forte por trás bem próximo ao chão. Assim que cair, comece a carregar a magia e acerte dois chutes médios abaixados. Logo que o segundo chute médio acertar, direcione a frente e pressione soco forte para completar a sequência com um Kikouken na cara do adversário.

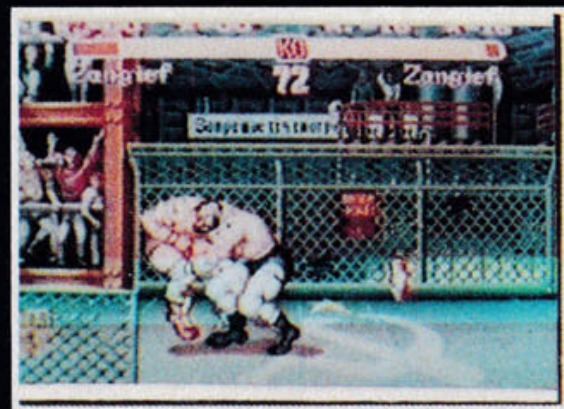
Super Kikouken Combo



Pule sobre o oponente e acerte um soco forte (comece já a carregar a magia). Comece a desferir a magia e, no meio tempo, acerte um soco forte na barriga do adversário. Complete o movimento da magia e pressione soco forte para derrotar o adversário. Use essa sequência quando o adversário estiver tonto: ela detona a energia dele.



Spinning Pile Driver



Esse antigo golpe continua sendo o mais forte do jogo. É bastante usado para completar apelações e tem um grande alcance. Para desferi-lo, gire o direcional 360 graus e pressione algum



botão de soco. Esse golpe, assim como todos os outros arremessos, não pode ser defendido. Se Zangief não estiver na distância poderá ser atacado enquanto se recupera.

Atomic Suplex

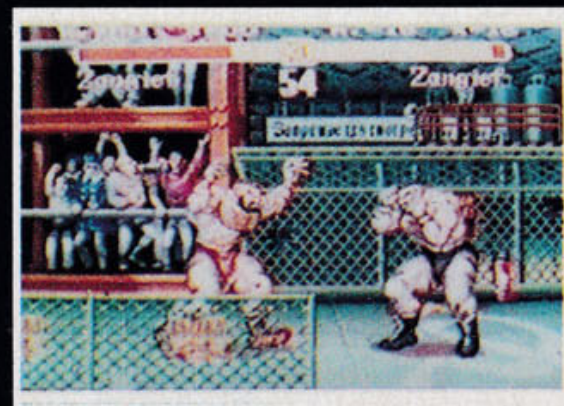


Esse é o segundo golpe mais forte do jogo. Para detonar o adversário com esse golpe, gire o direcional 360 graus e pressione algum botão de chute a uma curta distância.



Esse golpe acerta o adversário duas vezes, tirando a energia também duas vezes. Use-o para completar uma sequência ou quando o adversário estiver tonto.

Siberian Bear Crusher

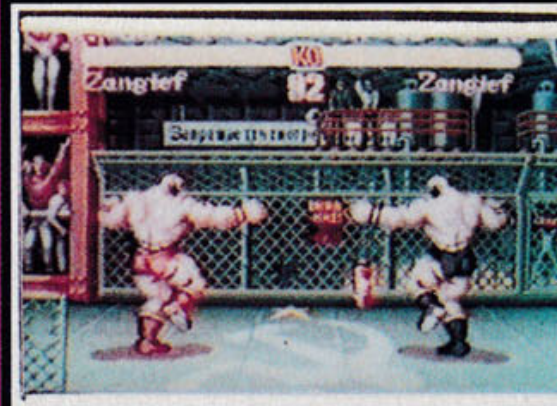


A uma distância de meia tela do adversário, gire o direcional 360 graus e pressione algum botão de chute para desferir esse super golpe. Se Zangief não estiver na distância, ele poderá ser



atacado enquanto se recupera. Por ser rápido, esse golpe engana bastante o adversário. Use-o quando o adversário estiver no canto esperando uma iniciativa sua.

Spinning Clothesline



Para desferir esse soco duplo giratório, pressione dois botões de soco ou de chute simultaneamente. Se você pressionar dois botões de soco, Zangief irá rodopiar três vezes; se pressionar dois de chute, Zangief gira somente duas vezes. Esse golpe é bastante usado para completar sequências por ser rápido: se usado na hora certa, pode servir como anti-ataque aéreo.



JOGADAS QUENTES

Super Cruzado



Para acertar um cruzado na fuça do oponente pressione soco forte em posição neutra.

Rasteira



Abaixe-se e pressione chute forte para acertar uma rasteira que derrubará o oponente.

Chute Duplo



Próximo ao oponente, com o controle em posição neutra, pressione chute forte para acertar um chute duplo na cara do inimigo. Se o primeiro golpe acertar, o segundo será indefensável.



Pisão



Para dar um pisão bem na barriga do adversário basta estar próximo a ele e pressionar chute médio com o controle e posição neutra.

Mordida



Para morder a cabeça do adversário, direcione simultaneamente a frente e pressione soco forte. Com isso, Zangief morde várias vezes a cabeça do adversário.

Apertos Amigos



Perto do inimigo, direcione simultaneamente a frente e aperte soco médio: Zangief apertará o crânio do adversário. Abaixar-se e pressionar soco médio ou forte para esmagar a pança do adversário. Esse golpe acerta o adversário várias vezes.



Quebra Ossos



Para Derrubar o adversário e detonar sua costela, direcione a frente ou para trás e pressione soco forte.

Pilão



Para dar um pilão no adversário, bem próximo do adversário direcione a frente ou para trás e pressione soco médio.

Arremesso Aéreo



Se o adversário estiver pulando em sua direção, pule rapidamente, direcione a frente e pressione chute forte para jogar o adversário longe. Zangief só arremessa o adversário se estiver próximo quando pressionar chute forte.



Rasteira 5 em 1



Aproxime-se do inimigo, abaixe-se e acerte 4 socos fracos abaixado. Quando o quarto soco acertar, ainda abaixado, pressione chute forte para acertar uma rasteira que derrubará o oponente. Use esta sequência quando seu inimigo estiver bobeando ou se levantando.

Spinning 2 em 1



Próximo ao adversário, abaixe-se e acerte um soco fraco bem na pança dele. Assim que o soco acertar, pressione dois botões de soco ou chute para completar a sequência.

Se Liga: Você pode usar um chute fraco abaixado ou em pé no começo da sequência.



Spinning 5 em 1



Pule para acertar uma peitada nas costas do inimigo. Ao cair, acerte três socos fracos abaixado e rapidamente aperte dois botões de soco ou chute para acertar um Spinning Clothesline bem na cara do inimigo. UAAUUUUU!!!



Se Liga: No lugar da rasteira fraca, acerte uma rasteira média para tirar mais energia do adversário e continue o resto da sequência normalmente.

Speed Spinning 3 em 1



Nota: Como primeiro golpe você pode também usar a voadora forte. Pule na direção do adversário e acerte uma peitada por trás. Ao cair dê uma rasteira fraca e rapidamente pressione dois botões de soco ou chute para detonar com o adversário.



Pile Driver 7-Hit Combo



Pule acertando uma peitada próxima ao chão nas costas do adversário. Assim que tocar o solo, acerte cinco socos fracos abaixado e rapidamente faça o movimento do Pile Driver e pressione algum soco. Essa é a sequência mais forte do jogo. Use-a sempre que o inimigo estiver tonto e acabe com a energia dele!!!

Pile Driver 2 em 1



À média distância do adversário, acerte um soco fraco em pé e rapidamente faça o movimento do pilão giratório e pressione algum botão de soco.

Super Combo 8 em 1



Pule acertando uma peitada por trás e pressione rapidamente o botão de soco fraco assim, logo que cair, você irá acertar seis socos na cara do adversário. Logo que o sexto soco acertar, abaixe-se e pressione chute forte para completar o oitavo acerto. NOOOSSA!!!





Antigas Apelações...



A uma distância de meia tela, pule e acerte uma voadora fraca não muito próximo ao chão. Quando estiver quase tocando o chão, faça rapidamente o movimento do pilão giratório e pressione algum soco. Quando o adversário estiver se levantando, repita a operação e aniquile a energia adversária. Essa é uma das apelações mais eficientes do jogo e de difícil fuga.

Pilão 5 em 1



Se o adversário estiver tonto, pule em posição neutra e acerte uma cabeçada próxima ao chão no adversário. Ao cair, abaixe-se e acerte três socos fracos. Assim que o terceiro soco acertar, faça rapidamente o movimento do pilão giratório e pressione algum botão de soco. Além de ser indefensável após o primeiro acerto, tonteia facilmente o adversário.

Rasteiras 4 em 1



Pule e acerte uma peitada por trás e, assim que cair abaixe-se e aperte chute fraco. Continue com uma rasteira média e termine com uma rasteira forte. Pegue bem o tempo da sequência para ela funcionar bem, caso contrário ela será defendida facilmente.

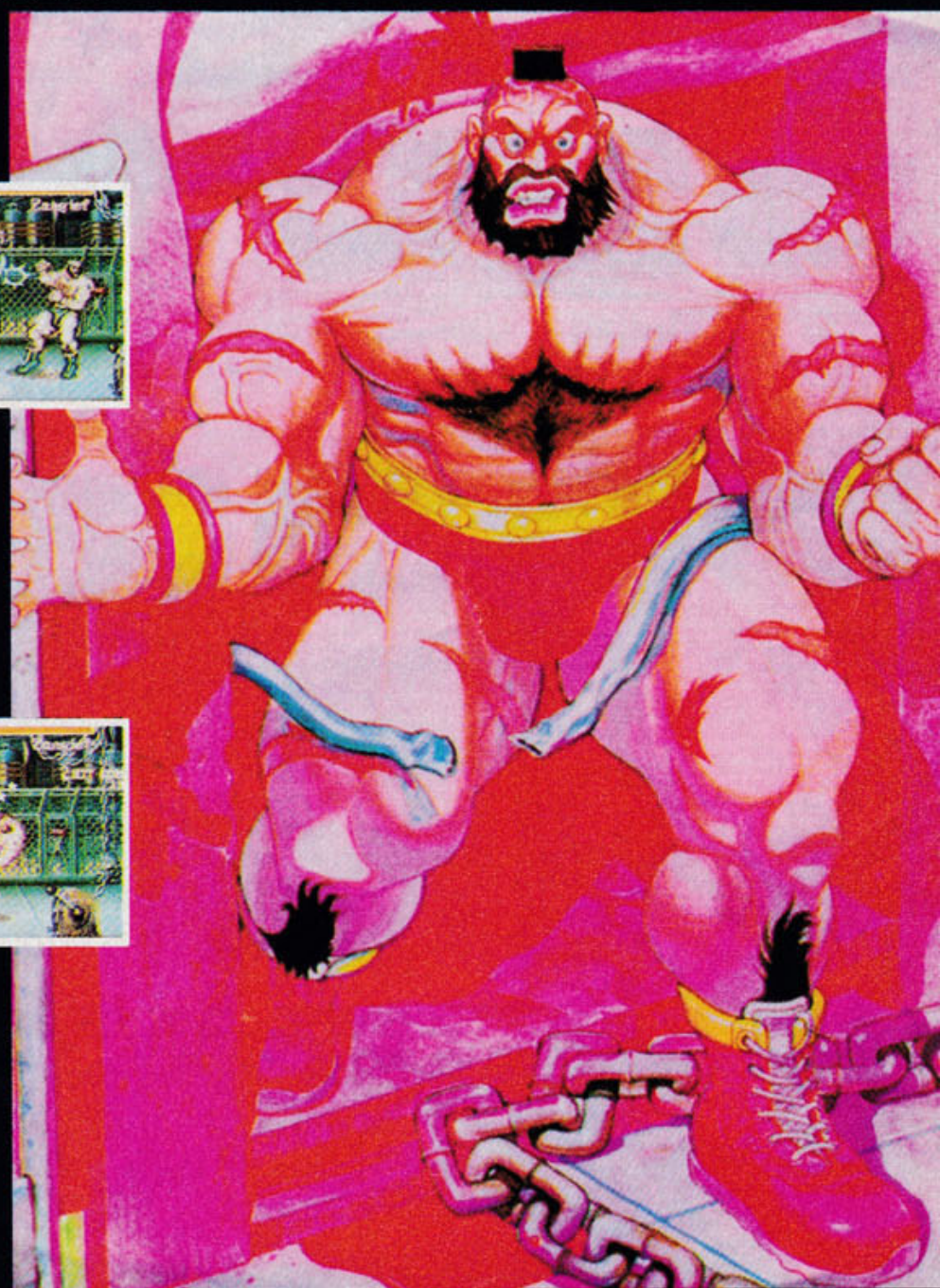
Super Chutes 4 em 1



Comece pulando e acertando uma peitada por trás do adversário e, assim que tocar o solo, acerte um chute médio em pé e rapidamente acerte um chute forte, também em pé, para mais dois acertos, terminando a sequência e acabando com a energia do adversário.



Se Liga: No lugar do chute médio (o segundo acerto), você pode usar um soco fraco abaixado ou um chute fraco, completando a sequência normalmente.



Pilão Médio 4 em 1



Pule acertando uma peitada por trás do adversário. Assim que cair, acerte dois socos médios em pé e, assim que o segundo soco acertar, faça rapidamente o movimento do pilão giratório e pressione algum soco para derrotar o adversário.

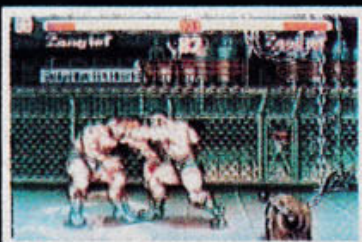
Super Socos 4 em 1



Pule sobre o adversário acertando-lhe uma voadora forte bem próxima ao chão. Ao cair acerte dois socos fracos no bucho dele. Levante-se rapidamente e acerte um soco forte na cara dele.



Siberian Crusher 5 em 1



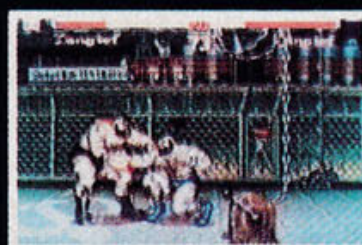
Pule na direção do adversário e acerte uma voadora forte bem próxima ao chão. Assim que tocar o solo, abaixe-se e acerte dois socos fracos na barriga do inimigo. Levante-se e acerte um soco fraco e rapidamente faça o movimento do Siberian Crusher pressionando chute forte. Boooooommm!!! destrua o adversário e sinta o gosto da vitória!!!

Duplex 6 em 1



Comece a sequência pulando e acertando uma peitada por trás do inimigo bem próximo ao chão. Ao cair abaixe-se e acerte dois socos fracos. Levante-se e acerte outro soco fraco. Rapidamente faça o movimento do Suplex e aperte algum botão de chute. Essa sequência DETONA a energia do adversário!

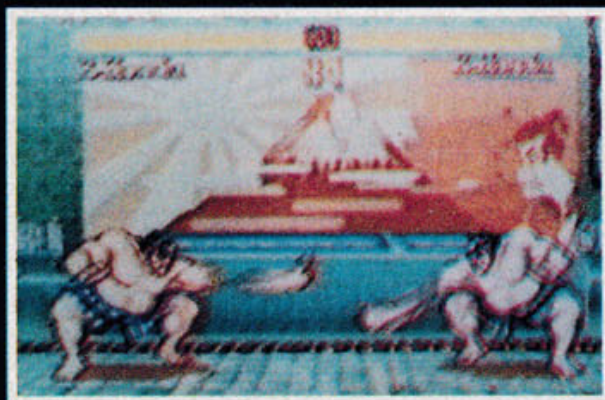
Cabeçada 5 em 1



Com o adversário tonto, pule em posição neutra e dê uma cabeçada próxima ao chão. Ao cair, abaixe-se e acerte três socos fracos na pança do inimigo e, assim que o terceiro soco acertar, dê uma rasteira forte para derrubar o adversário e completar essa super sequência.



Hundred Hand Slap



Esse antigo golpe de Honda está ainda melhor. Para desferi-lo, pressione algum botão de soco rapidamente. Direcionando para frente ou para trás, Honda pode se movimentar. Conforme o soco que se usa, a velocidade do golpe e a velocidade com que Honda se locomove varia. Use bastante esse golpe no final de sequências ou para pegar o adversário de surpresa.

Sumô Splash



O golpe de Honda da versão turbo perdeu eficiência nessa versão. Se for desferido com chute forte, não acerta na subida. Com os outros acerta na subida e derruba o adversário na hora. Agora não é muita vantagem usá-lo como anti-aéreo. Para desferi-lo, carregue para baixo durante dois segundos então direcione para cima e pressione algum botão de chute. Use esse golpe quando o adversário estiver caído ou para iniciar uma apelação.

Head Butt



Ao contrário do Sumô Splash, esse golpe teve algumas melhoras nessa versão. Para desferi-lo, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione para frente e pressione algum botão de soco. Quando usado com soco fraco, pode passar por magias ou servir de contra-ataque aéreo. Use seguidamente para pegar o adversário de surpresa. Uma das melhoras que ocorreram nessa versão é o aumento da velocidade do golpe. Cuidado quando usar esse golpe contra adversário que possuem golpes anti-aéreos.

JOGADAS QUENTES

Tapão



Pressione soco forte a qualquer distância do adversário. Esse golpe, se usado na hora certa, pode servir como um anti-aéreo.

Soco Rasteiro



Abaixe-se e pressione soco forte para acertar um soco rasteiro que derrubará o adversário.

Chute Duplo



Próximo ao adversário, pressione chute forte com o controle em posição neutra para acertar um super chute no adversário. Esse golpe acerta o adversário até duas vezes e detona sua energia.



Chute Rasteiro



Pressione chute forte em pé à média distância do adversário para acertar um chute rasteiro no adversário.

Rasteira Giratória



Abaixe e aperte chute forte para acertar uma rasteira giratória no adversário. Se ele tentar acertar-lhe por trás, dê esse golpe.

Rasteira Dupla



Próximo ao adversário, abaixe-se e pressione chute médio para acertar um chute rasteiro duplo no adversário. Use esse golpe em sequência com a voadora. Detona!

Joelhada Dupla



Aproxime-se do adversário, direcione para frente ou para trás e pressione chute médio para acertar uma joelhada dupla no adversário. Esse golpe de Honda tira MUITA energia do adversário!



Arremesso



Aproxime-se do adversário, direcione para frente ou para trás e pressione soco médio para arremessar o adversário longe. É bastante usado para completar apelações.

Esmagão



Golpe que tira muita energia do inimigo. Aproxime-se do adversário, direcione para frente e pressione soco forte. Use muito contra Cammy e Chun Li. Contra outros trará má fama...

Joelhada



Super golpe, aproxime-se, direcione para frente ou para trás e pressione chute forte; Honda acerta várias joelhadas na cara do adversário. É bastante usado para complementar sequências.

Peitada



A melhor arma para confundir o inimigo. Acerte-a por trás. Pule para frente ou para trás, direcione para baixo e pressione chute médio para cair de peito no adversário. Use nas sequências.

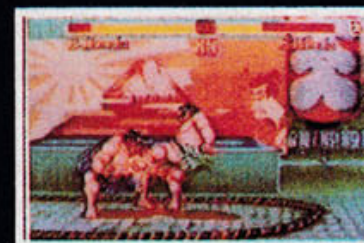


Multi Tapas 2 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um chute fraco em pé. Pressione soco fraco rapidamente para completar a sequência.

Chute Forte 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte-lhe um soco forte bem na cara. Assim que cair, acerte um chute forte para completar a sequência. O chute acertará o adversário duas vezes, dando um total de três acertos. Se você tiver sorte, ainda tonteia o adversário! *Se Liga:* Você pode usar como primeiro golpe a peitada por trás para confundir a defesa adversária, Completando a sequência da mesma forma. MARAVILHOSO!!!

Tapa Surpresa



Pule e acerte um soco forte na cara do adversário. Antes mesmo de cair, pressione soco fraco rapidamente para acertar um soco múltiplo no adversário logo que tocar no solo.

Soco Rasteiro 3 em 1



Comece pulando e acertando um soco forte na cara do adversário. Assim que cair, acerte um soco fraco em pé. Logo que o soco fraco acertar, abaixe-se rapidamente e acerte um soco forte abaixado e detone o adversário.

Chute Rasteiro 3 em 1



Pule acertando uma voadora forte bem na cara do adversário. Ao cair, direcione para frente ou para trás e rapidamente acerte um chute fraco. Assim que o chute acertar, abaixe-se e pressione chute forte para completar a sequência e derrubar o adversário.



Super Combo 5 em 1



Comece pulando e acertando uma voadora forte no adversário. Assim que cair, comece a avançar e acerte rapidamente um chute fraco. Ainda avançando, pressione chute forte próximo ao adversário para dar joelhadas na cara dele.



Enquanto Honda acerta joelhadas no adversário, já direcione para pular avançando no adversário. Logo que Honda soltar o adversário ele saltará. Acerte uma peitada no adversário quando estiver caindo. Pressione soco fraco rapidamente para assim que cair acertar um soco múltiplo nele. Mesmo se o



adversário defender essa segunda parte ele perderá energia. Use esta sequência quando o adversário estiver tonto. **DETONA!!!**

Combo Sumô 3 em 1



Pule acertando uma peitada por trás do adversário próxima ao chão. Assim que cair, abaixe-se e acerte um soco fraco. Avance um pouco rapidamente e arremesse o adversário longe. Essa sequência destrói a energia do adversário. Treine bastante para diminuir o tempo entre o segundo soco e o arremesso.

3-Hit Surpresa



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um soco médio. Assim que o soco acertar, acerte outro soco médio. Surpreenda o adversário pressionando chute forte com o direcional para algum lado. Honda acertará uma rasteira detonando o adversário.



3 em 1 Rasteiro



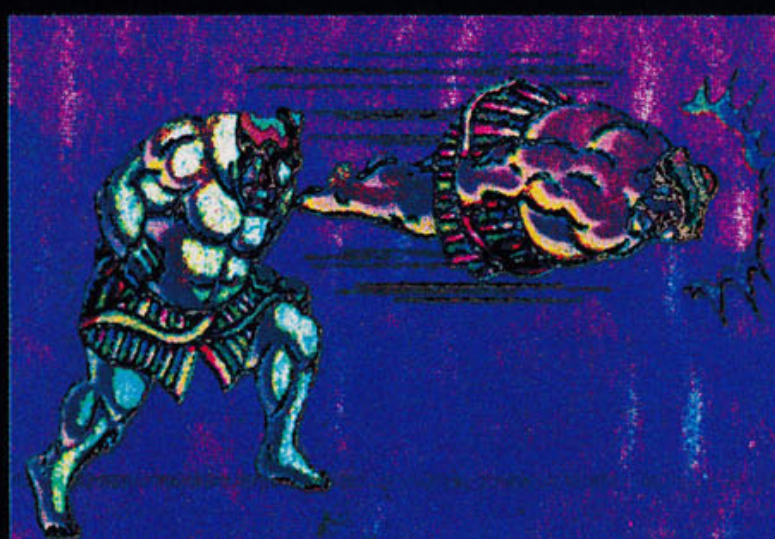
Pule e acerte uma voadora forte na cara do adversário. Assim que cair, acerte um soco médio bem na pança dele. Complete a sequência abaixando rapidamente e pressionando soco forte para derrubar o adversário.



Head Butt 4 em 1



Pule na direção do adversário e acerte-lhe um soco forte (comece já a carregar a cabeçada). Assim que cair, ainda carregando, acerte uma joelhada dupla no adversário. Logo que as duas joelhadas acertarem, direcione a frente e pressione soco forte para completar a sequência com uma super cabeçada. Essa sequência é ANIMAAAL!!!



Multi Tapas 4 em 1



Pule e acerte uma peitada por trás do adversário próxima ao chão. Direcione para algum lado e pressione chute médio para acertar uma joelhada dupla em seu oponente. Antes da segunda joelhada acertar, pressione rapidamente o botão de soco fraco para acertar-lhe um soco múltiplo. Agora é só massacrar o adversário.

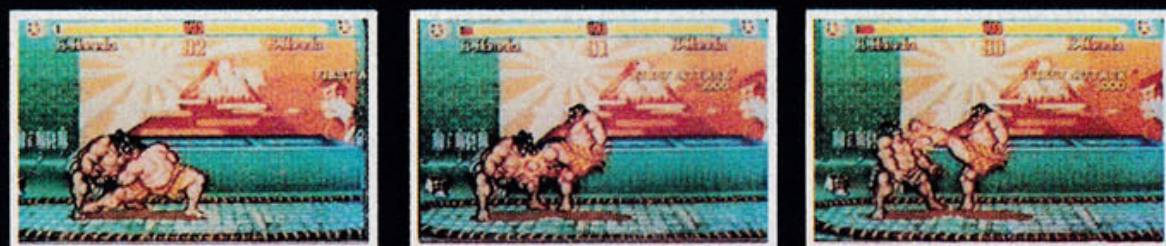
Cabeçada 4 em 1



Pule e acerte uma voadora forte na cara do adversário (comece já a carregar a cabeçada). Assim que cair, acerte um soco fraco na barriga do adversário. Rapidamente acerte um chute fraco em pé (ainda carregando). Assim que o chute fraco acertar, direcione a frente e pressione soco forte para completar a sequência com uma cabeçada.



Chute Duplo 3 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte um chute fraco nele. Rapidamente pressione chute forte para acertar um chute duplo no adversário. O chute acertará o adversário duas vezes dando um total de três acertos. UAAUUU!!!

Multi Tapas 2 em 1



Pule sobre o adversário e acerte uma peitada por trás dele. Antes mesmo de cair, pressione soco fraco rapidamente para acertar um soco múltiplo bem na pança do inimigo.



Chute Médio 3 em 1



Comece pulando e acertando uma peitada por trás do adversário próxima ao chão. Assim que cair, abaixe-se rapidamente e pressione chute médio para completar a sequência com mais dois acertos. Use esta sequência quando o adversário tentar acertá-lo com uma magia.



Hundred Hand Combo



Pule acertando uma peitada próxima ao chão por trás do adversário. Assim que cair, acerte um chute fraco em pé e rapidamente pressione soco fraco para completar a sequência com um Hundred Hand Slap. DETONA!!!

Cabeçada 3 em 1



Pule e acerte uma voadora forte bem na cara do adversário (comece já a carregar a cabeçada). Assim que cair no chão, ainda carregando, acerte um chute fraco no adversário. Rapidamente direcione a frente e pressione soco forte para completar a sequência. Treine bastante o tempo para detonar seu primo.



Air Thrasher



Essa super magia é bastante usada para completar sequências. Para desferi-la, carregue para trás durante dois segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de soco. Essa magia é rápida e detona o adversário pegando-lhe de surpresa. Use-a em conjunto com o gancho curto adversário.

Machine Gun Upper



Esse super golpe pode acertar o adversário até quatro vezes. Serve como anti-aéreo e pode atravessar magias. Para desferi-lo, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione acima e pressione algum botão de soco rapidamente. Quanto mais velocidade você colocar, acerta mais rápido quando estiver próximo do adversário. Use-o para completar uma sequência, detonando seu inimigo.

Dread Kick



Para desferir esse super golpe, carregue para trás durante dois segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de chute. Esse é um golpe bastante forte e arrasa com o adversário quando usado no final de uma sequência. Detona quando usado em conjunto com o gancho curto e acerta o adversário até duas vezes (com chute fraco acerta uma só). Use-o quando o adversário estiver tonto.



JOGADAS QUENTES

Arremessos



Para jogar o adversário longe, direcione a frente ou para trás e pressione soco forte ou médio próximo a ele.



Para arremessar o adversário e dar a volta por cima, direcione a frente ou para trás e pressione chute forte ou médio próximo a ele.

Soco Duplo



Pressione soco forte próximo ao adversário com o controle em posição neutra. Esse golpe acerta o adversário até duas vezes e tira bastante energia.



Gancho



Pressione soco médio à média distância do adversário.

Cotovelada



Abaixe-se e pressione soco forte para acertar uma cotovelada na barriga do adversário.

Arrastão



Abaixe-se e pressione chute forte para acertar uma rasteira que derrubará o adversário. Esse golpe também serve como um anti-aéreo.

Coice



Pressione chute forte à média distância do adversário para acertar um verdadeiro coice nele.

Chute Duplo



Direcione a frente ou para trás e pressione chute médio próximo ao adversário para acertar um chute duplo nele. Esse golpe pega o adversário de surpresa e é bom de ser usado para terminar uma sequência.

Rasteira



Aproxime-se do adversário e então abaixe-se e pressione chute médio para acertar uma rasteira que o derrubará.

Chute Giratório



Próximo ao adversário, pressione chute médio com o controle em posição neutra para acertar um chute giratório nele.

Soco Rasteiro



Abaixe-se e pressione soco médio para acertar um soco rasteiro no adversário.

Gancho Curto



Aproxime-se do adversário e pressione soco médio para acertar um gancho curto nele.

Combo Médio 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte uma voadora média na cara dele. Assim que cair, direcione a frente e pressione chute médio para acertar o adversário mais duas vezes.

Magia Fraca 2 em 1



Carregue a magia quando estiver próximo ao adversário e comece a acioná-la. No meio tempo acerte um soco fraco abaixado. Complete o movimento da magia e pressione soco forte para completar a sequência.



Dread 2 em 1



Carregue o Dread Kick próximo do adversário. Comece o movimento do Dread Kick e, no meio tempo acerte um soco fraco abaixado. Complete o movimento do Dread Kick e pressione chute fraco para o segundo acerto.

Se Liga: Você pode usar o chute médio ou forte para completar o Dread Kick, acertando uma vez a mais o adversário.

Magia Fraca 3 em 1



Pule e acerte um chute fraco na cara do adversário (comece já a carregar a magia). Assim que cair, acerte um soco médio e rapidamente direcione a frente e pressione soco forte para completar o combo com uma magia.

Magia Média 2 em 1



Carregue a magia próximo do adversário. Acerte um soco médio em pé e rapidamente direcione a frente e pressione soco forte para o segundo acerto.

Variações 4 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte dois socos fracos abaixado. Levante-se rapidamente e direcione a frente pressionando chute médio. O chute acertará mais duas vezes, completando o combo.

Fatal Dee Jay Combo



Comece pulando na direção do adversário e acertando-lhe uma voadora forte na cara (comece aí a carregar o Dread Kick). Ao cair no chão, pressione soco médio e rapidamente direcione a frente e pressione chute forte para completar o combo. Esse é o combo mais forte de Dee Jay. Agora DETONE!!!

Soco Forte 3 em 1



Pule acertando uma voadora forte por trás do adversário. Assim que cair, pressione soco forte com o controle em posição neutra para acertar o adversário mais duas vezes.

Magia Média 3 em 1



Pule e acerte um chute médio próximo ao chão já carregando a magia. Assim que cair, acerte um soco médio e rapidamente direcione a frente e pressione soco forte para completar o combo.

Combo Rasteiro 3 em 1



Pule e acerte uma voadora forte na cabeça do adversário. Assim que cair, acerte um soco médio e rapidamente abaixe-se e pressione chute forte para completar a sequência.

Dread Médio 4 em 1



Pule acertando uma voadora média na cabeça do adversário (comece já a carregar o Dread Kick). Assim que cair, acerte um soco médio e rapidamente direcione a frente e pressione chute forte para acertar mais duas vezes. UAAUUUU!!!



Super Combo 6 em 1



Pule e acerte uma voadora média por trás do adversário (comece já a carregar o Machine Gun Upper). Ao cair, acerte um soco fraco abaixado e rapidamente direcione a cima e pressione soco forte rapidamente. Dee Jay vai acertar mais quatro super socos! NOOOSSA!!!

Dee Jay

De Pé

De pé próximo

Abaixado

Pulando
p/ cima

Pulando
p/ frente

Socos

Forte

Médio

Fraco

Chute

Forte

Médio

Fraco



Access Spin Knuckle



Para desferir esse golpe, direcione para trás, baixo-trás, baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de soco. Esse golpe pode acertar o adversário até duas vezes, derrubando com o segundo acerto. Ele tem uma grande utilidade para Cammy: pode atravessar magias. Quando Cammy estiver se virando para dar esse golpe, ela pode passar por magias. Você pode usá-lo para completar seqüências, mas é muito arriscado. Use esse golpe sempre que o adversário estiver tonto: assim você tira bastante energia dele sem se preocupar em fazer uma seqüência

Spiral Arrow



Para dar esse supergolpe giratório, direcione para baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de chute. Esse golpe, quando usado com chute fraco, derruba o adversário na hora. Se você usá-lo com chute forte ou médio, pode acertar duas vezes se estiver próximo ao adversário. Esse golpe engana bastante adversários que estiverem em pé. Use no final de qualquer seqüência ou para iniciar um ataque.

Cannon Spike



Para desferir esse supergolpe, direcione para frente, baixo, baixo-frente e pressione algum botão de chute. Esse é o melhor golpe antiaéreo de Cammy, e pode ser usado para completar seqüências ou para pegar o adversário de surpresa. Use esse golpe em conjunto com algum soco para fazer seqüências 2 em 1. Esse golpe derruba o adversário com um único acerto, além de tirar bastante energia. No início do golpe, Cammy tem maiores chances de acertar o adversário. Agora é só detonar!



JOGADAS QUENTES

Soco Duplo



Para acertar um soco duplo no adversário, aproxime-se dele e pressione soco forte. É um golpe rápido e bastante usado em seqüências.

Soco Longo



À média distância do adversário, pressione soco forte para acertar um soco de longo alcance no adversário. Use-o para conter uma magia adversária.

Rasteira Dupla



Para acertar uma rasteira dupla no adversário, abaixe-se e pressione chute forte. Essa rasteira derruba o adversário.

Chute Maluco



Aproxime-se do adversário e pressione chute forte com o direcional em posição neutra para acertar um chute fora do normal no adversário.

Gancho



Para acertar um gancho no adversário, pressione soco médio próximo a ele. Esse golpe é bastante usado em seqüências.

Bicuda Alta



Para acertar uma bica na cara do inimigo, pressione chute médio à média distância do adversário.

Bicuda



Pressione chute médio próximo do adversário para acertar um superchute nele. Esse chute tem uma alta velocidade e pode ser encaixado em alguma seqüência de velocidade.

Rasteira Longa



Para acertar uma rasteira de longo alcance no adversário, abaixe-se e pressione chute médio.

Quebra Costelas



Para quebrar as costelas do adversário, aproxime-se dele, direcione para frente ou para trás e pressione soco forte ou médio. Use esse golpe para completar uma apelação.

Cambalhota Mortal



Aproxime-se do adversário, direcione para frente ou para trás e pressione chute forte ou chute médio. Com isso Cammy dará uma cambalhota e em seguida derrubará o adversário. DETONA!!!

Arremesso Aéreo



Quando o adversário estiver pulando, pule junto com ele, direcione para frente ou para trás e pressione chute forte ou médio. Com isso, Cammy pegará o adversário no ar e o destruirá no chão.



Soco Forte 2 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um soco forte. Assim que o soco acertar, pressione soco forte rapidamente para acertar um segundo soco e completar o 2 em 1.

Spiral Arrow Fraco 2 em 1



Aproxime-se do adversário e pressione soco fraco. Assim que o soco acertar, faça rapidamente o movimento do Spiral Arrow e pressione chute fraco. Assim você completa o 2 em 1. Se você preferir, pode usar um chute forte ou médio para acertar duas vezes em vez de uma.

Se Liga: Você pode usar como primeiro golpe um chute fraco em vez do soco fraco, completando a sequência normalmente.

Spiral Arrow Forte 2 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um soco forte. Assim que o soco acertar, faça o movimento do Spiral Arrow e pressione chute forte para detonar com o adversário.

Cannon Spike Forte 2 em 1



Aproxime-se do adversário e comece a desferir o Cannon Spike e, quando direcionar para frente, pressione soco forte. Complete o movimento do Cannon Spike e pressione algum botão de chute para completar a sequência.



Cannon Spike Fraco 2 em 1



Aproxime-se do adversário e faça o movimento do Cannon Spike. Quando direcionar para baixo, acerte um chute fraco. Logo que o chute acertar, complete o movimento do Cannon Spike e pressione algum botão de chute para completar a sequência.

Spiral Arrow 4 em 1



Pule na direção do adversário e acerte uma voadora forte próxima ao chão. Assim que cair, comece o movimento do Spiral Arrow e, quando direcionar para baixo, pressione chute fraco. Complete o movimento e pressione chute forte para acertar o adversário mais duas vezes. Esse combo é ANIMAAAL!!!

Spiral Arrow Fraco 3 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um chute fraco. Rapidamente complete o movimento do Spiral Arrow e pressione chute forte para completar a sequência.

Super Spiral Arrow Combo



Pule na direção do adversário e acerte-lhe uma voadora forte próxima ao chão. Assim que cair, acerte um soco forte e rapidamente faça o movimento do Spiral Arrow pressionado chute forte. Com isso você detona o adversário.

Cannon Spike Médio 3 em 1



Pule sobre o adversário acertando-lhe um soco médio por trás. Assim que cair, comece o movimento do Cannon Spike e, quando direcionar para frente, pressione soco forte. Complete o movimento do Cannon Spike e pressione chute forte para completar a sequência.



Super Spin Knuckle Combo



Pule na direção do adversário e acerte-lhe uma voadora na cabeça. Assim que cair, comece o movimento do Access Spin Knuckle e, quando direcionar para trás, pressione soco forte. Complete o movimento do Spin Knuckle e pressione soco fraco para completar esse super 4 em 1.

Spiral Arrow Médio 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte-lhe um soco forte na cara. Assim que cair, acerte um soco médio e rapidamente faça o movimento do Spiral Arrow, pressionando chute forte para completar essa supersequência.

Combo Rasteiro 3 em 1



Pule acertando uma voadora forte no adversário próxima ao chão. Assim que cair, abaixe-se e pressione chute médio para uma rasteira. Complete a sequência pressionando chute forte, ainda abaixado, e derrubando o adversário.



Combo Médio 3 em 1

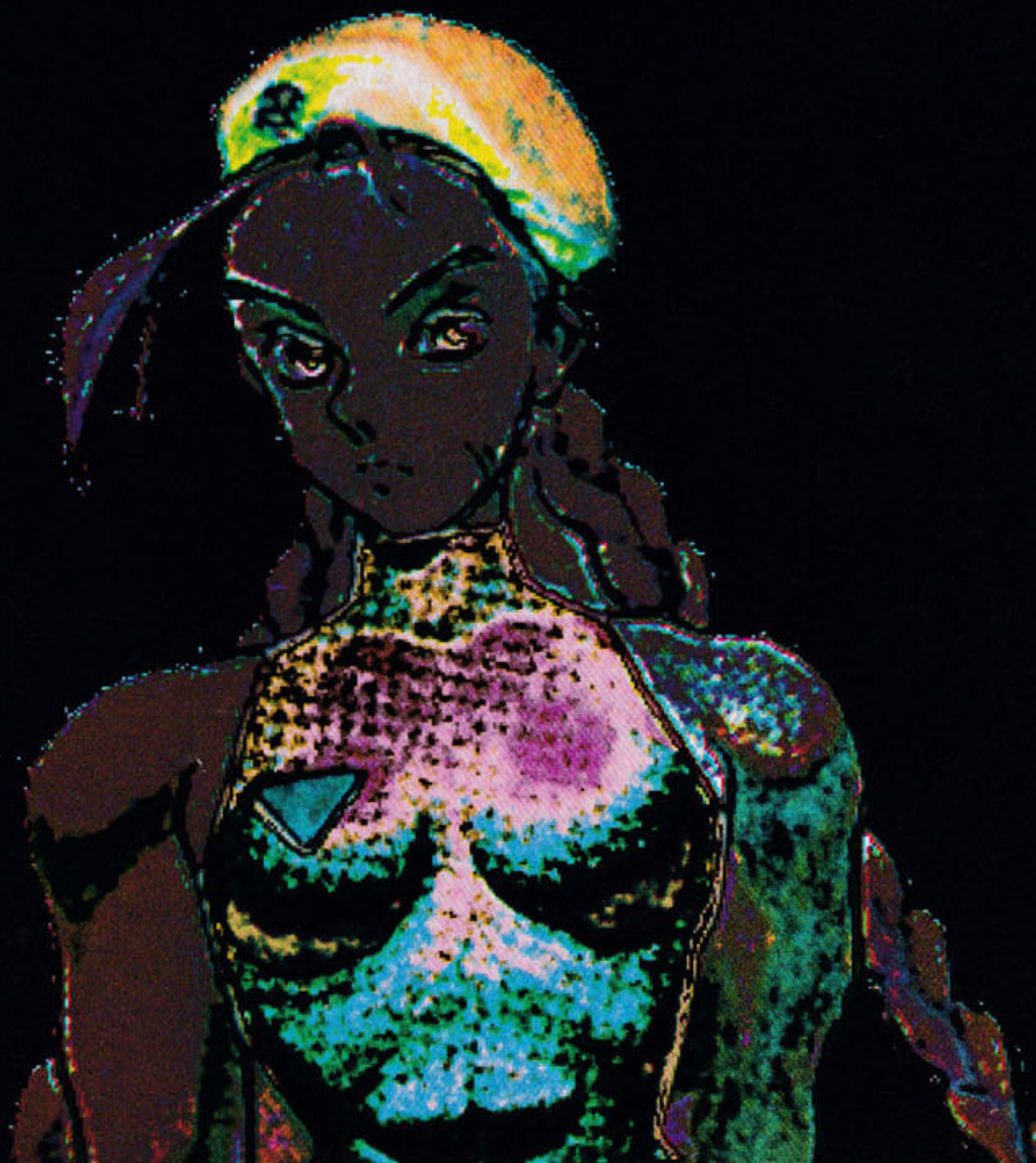


Pule acertando um soco forte próximo ao chão no inimigo. Ao cair, acerte um soco médio em pé e rapidamente abaixe-se e pressione chute forte para completar a sequência.

Cannon Spike Fraco 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte um soco forte bem próximo ao chão. Assim que cair, comece o movimento do Cannon Spike e, quando direcionar para frente, pressione soco fraco. Complete o movimento do Cannon Spike e pressione algum botão de chute para completar o combo.



Combo Fraco 5 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe um soco fraco em pé. Abaixe-se rapidamente e acerte agora um soco fraco abaixado. Ainda abaixado, acerte outro soco fraco. Acerte mais um soco fraco e então, ainda abaixado, pressione chute forte para acertar uma rasteira forte no adversário, derrubando-o. Esse é um combo rápido, mas não tira muita energia. Use-o se quiser deixar o adversário tonto facilmente.

Super Spiral 4 em 1



Pule acertando uma voadora forte na cabeça do adversário. Assim que cair, acerte um soco médio em pé. Comece a fazer o movimento do Spiral Arrow e, quando direcionar para baixo, acerte um chute médio. Assim que o chute médio acertar, complete o movimento do Spiral Arrow e pressione chute forte, arrasando com o adversário. Esse é um dos melhores combos de Cammy. Use-o quando o adversário estiver tonto.

Cammy

De Pé

De pé próximo

Abaixado

Pulando
p/ cima

Pulando
p/ frente

Forte

Socos

Médio

Fraco

Chute

Forte

Médio

Fraco



TÉCNICAS ESPECIAIS

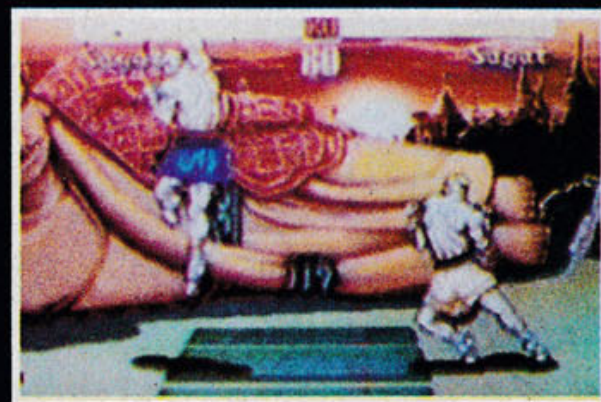
SAGAT SAGAT SAGAT SAGAT SAGAT SAGAT SAGAT

High Tiger Shot Tiger Uppercut



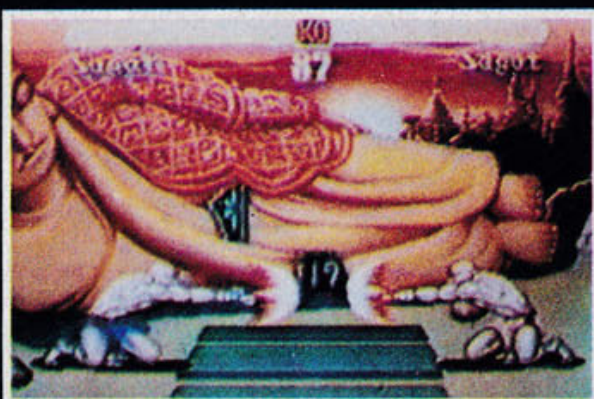
Esse velho e eficiente golpe de Sagat continua ótimo. Para desferi-lo, direcione para baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de soco. Dependendo do botão que você usar, a magia muda a velocidade. Use-a em conjunto com a magia baixa para confundir a defesa adversária.

Esse continua sendo o melhor golpe de Sagat. Para acioná-lo, direcione a frente, baixo, baixo-frente e pressione algum botão de soco. Esse é o melhor anti-aéreo de Sagat, mas você deve pegar seu tempo certo para acioná-lo, senão Sagat pode ser acertado. Esse golpe também é bastante usado no final de sequência pois derruba o adversário com um só acerto.



Low Tiger Shot

No mesmo estilo da magia alta, essa continua com a mesma eficiência. Para Lançá-la, direcione para baixo, baixo-frente, frente e pressione algum botão de chute. Mudando-se o botão de chute, a velocidade da magia também muda. Forma um grande par com a magia alta e confunde facilmente o adversário. Nessa versão de Street Fighter, essa magia deve ser defendida abaixado; caso contrário... POW!!! A magia acerta em cheio o adversário.



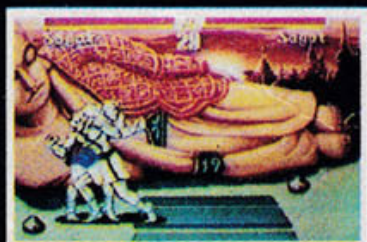
Tiger Knee

Aha! Animações novas! Nessa versão, Sagat ganhou novas animações para sua joelhada. Para desferi-la, direcione para baixo, baixo-frente, cima-frente e pressione algum botão de chute. Esse golpe pode acertar até duas vezes, sendo que a segunda derruba o adversário. É bastante usado no final de sequências e também quando o adversário estiver tonto. O golpe também recebeu bonificações: tem maior alcance e também maior velocidade em relação à versão anterior do jogo. Use esse golpe para pegar o adversário de surpresa e sempre que for possível.



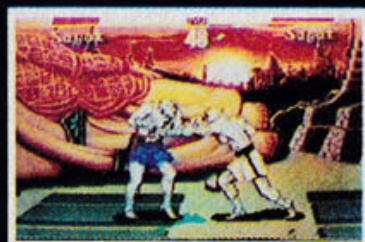
JOGADAS QUENTES

Cotoveladas



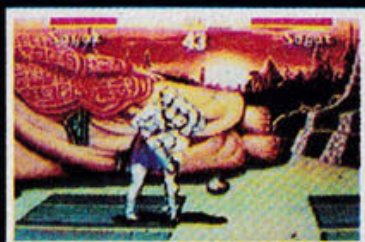
Pressione soco forte próximo ao adversário com o direcional em posição neutra. Se você usar o soco médio ou soco fraco, Sagat acerta uma cotovelada com a mão de trás.

Direto



Pressione soco forte à média distância do adversário.

Joelhada Forte



Pressione chute forte próximo do adversário.

Chute Alto



Pressione chute forte à média distância do adversário.

Nota: Nessa versão, o chute forte de Sagat não acerta mais duas vezes quando próximo.

Rasteira



Abaixe-se e pressione chute forte. Essa rasteira derruba o adversário.

Chute Duplo



Próximo ao adversário, pressione chute médio. Sagat acerta uma joelhada e, em seguida, acerta um chute no peito do adversário.

Rasteira Fraca



Oba! Sagat ganhou um golpe novo. Para usá-lo, abaixe-se e pressione chute fraco próximo ao adversário.

Bicuda



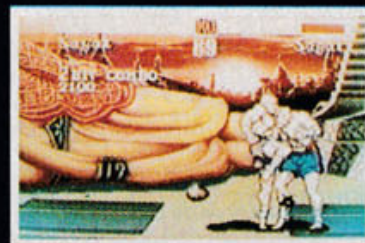
Pressione chute fraco próximo ao adversário para acertar um chute duplo nele.

Arremesso



Aproxime-se do adversário e direcione a frente ou para trás e pressione soco forte para arremessar o adversário longe.

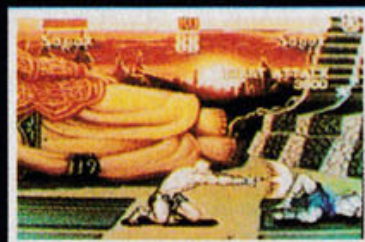
Magias 2 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte um chute fraco. Assim que o primeiro golpe do chute fraco acertar, rapidamente faça o movimento da magia e pressione algum botão de soco ou algum botão de chute para completar esse 2 em 1.

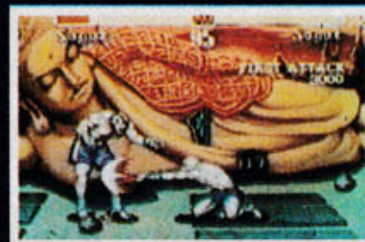
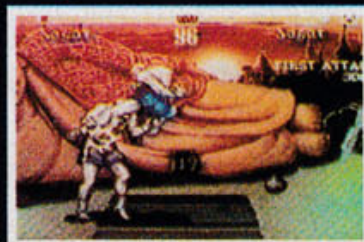


Magia Dupla



Se o adversário estiver caído, fique a uma distância de meia tela dele e prepare-se para acertar-lhe uma magia dupla. Quando ele estiver se levantando, jogue rapidamente uma magia nele. Assim que a magia acertar, jogue novamente outra magia. Antes dele se recuperar da primeira magia, a segunda o acertará, completando essa magia dupla.

Tiger Shot 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte uma voadora próxima ao chão. Assim que cair, acerte uma joelhada forte na barriga dele e rapidamente faça o movimento da magia e pressione algum botão de soco ou chute para arrasar o adversário. Se o adversário estiver abaixado, complete a sequência com uma magia baixa (com o botão de chute), e se ele estiver em pé, complete a sequência com uma magia alta (com o botão de soco).

Joelhada 3 em 1



Aproxime-se do adversário e acerte-lhe uma joelhada com chute médio. Assim que a joelhada acertar, faça rapidamente o movimento do Tiger Knee e pressione algum botão de chute.

Super Knee Médio Combo



Pule na direção do adversário e acerte-lhe uma voadora média próxima ao chão. Assim que cair, acerte uma joelhada com chute médio e rapidamente faça o movimento do Tiger Knee e pressione algum botão de chute. Essa é uma das melhores sequências de Sagat.

Uppercut 2 em 1



Próximo ao adversário, comece a fazer o movimento do Tiger Uppercut. Quando direcionar a frente, pressione chute fraco para acertar uma joelhada no adversário. Complete o movimento do Tiger Uppercut e pressione algum botão de soco para completar a sequência.



Se Liga: Se você quiser dar mais poder de destruição à sequência, use a joelhada forte no início da sequência no lugar da fraca.

Uppercut Fraco 3 em 1



Pule na direção do adversário e acerte uma joelhada fraca próxima ao chão. Assim que tocar o solo, comece o movimento do Tiger Uppercut e, quando direcionar a frente, pressione soco fraco para acertar uma cotovelada. Complete o movimento do Tiger Uppercut e pressione soco fraco para completar esse 3 em 1.



Se Liga: Em adversários pequenos, a joelhada só acerta uma vez, mas mesmo assim derruba e detona o adversário.



Super Knee Combo



Pule na direção do adversário e acerte uma voadora forte próxima ao chão. Assim que cair, acerte uma joelhada com chute forte e comece o movimento do Tiger Knee. Complete o movimento do Tiger Knee e pressione chute forte para completar a sequência.

Super Uppercut Combo



Pule na direção do adversário e acerte-lhe uma voadora forte bem próxima ao chão. Assim que cair, comece o movimento do Tiger Uppercut e quando direcionar a frente, pressione chute forte para acertar uma joelhada. Assim que a joelhada acertar, complete o movimento do Uppercut e pressione algum soco para completar a sequência e detonar a energia do adversário.

Psycho Crusher



Esse antigo golpe de Bison continua com a mesma eficiência de antes. Agora, quando o adversário se defende, esse golpe pode acertar no máximo quatro vezes, e não seis como na versão anterior. Para desferi-lo, carregue para trás durante dois segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de soco. Esse golpe é bastante usado para completar sequências e pegar o adversário desprevinido.

Scissor Kick



Para desferir esse super 2 em 1 de Bison carregue para trás por dois segundos e então direcione a frente e pressione algum botão de chute. Esse golpe pode acertar até duas vezes o adversário e derrubá-lo na segunda. É bastante usado no final de sequências ou quando o adversário está tonto. Esse golpe detona a energia do inimigo, portanto, use-o sempre que for possível.

Dive Punch



Oba! Bison ganhou um golpe novo! Estava precisando mesmo. Para desferir esse novo golpe, carregue para baixo durante dois segundos e então direcione acima e pressione algum botão de soco. Esse golpe é bastante rápido e confunde a defesa adversário porque acerta por trás. Use-o para iniciar um ataque ou mesmo para completar uma sequência.



Head Stomp



Esse antigo golpe ganhou velocidade nessa versão. Para desferi-lo, carregue para baixo por dois segundos e então direcione acima e pressione algum botão de chute. Após Bison acertar o pisão, você ainda pode acertar um segundo golpe quando ele



estiver caindo: basta pressionar soco forte para acertar um super soco na cabeça do adversário. Você pode usar esse golpe para confundir o adversário: por ter ganhado mais velocidade nessa versão, fica mais fácil acertá-lo.



JOGADAS QUENTES

Arremesso



Aproxime-se do adversário e então direcione a frente ou para trás e pressione soco forte ou médio.

Gancho Forte



À média ou curta distância do adversário, pressione soco forte com o direcional em posição neutra.

Direto Baixo



À média ou curta distância do adversário, abaixe-se e pressione soco forte. Esse golpe é bom como anti-aéreo.

Bicuda



Para acertar uma bica na pança do adversário, pressione chute forte à média ou curta distância do adversário.

Arrastão



Para derrubar o adversário com esse super arrastão, abaixe-se e pressione chute forte: Bison percorre quase a tela toda em busca do adversário.

Rasteira



Para acertar uma rasteira no adversário, abaixe-se e pressione chute médio à média ou curta distância do adversário.

Gancho



Pressione soco médio a curta distância do adversário para acertar um gancho na barriga dele.

Joelhada



Para acertar uma joelhada no peito do adversário, pressione chute fraco próximo a ele.



Psycho Crusher 2 em 1



Se você estiver próximo do adversário, carregue o Psycho Crusher e comece a desferi-lo. No meio tempo, acerte um soco fraco abaixado. Complete o movimento do Psycho Crusher e pressione algum botão de soco.

Psycho Crusher 3 em 1



Pule na direção do adversário e comece a carregar o torpedeiro. Próximo ao chão, acerte uma voadora forte na cara do adversário. Ao cair, ainda carregando o torpedeiro, acerte um soco fraco abaixado e complete o movimento do Psycho Crusher e pressione algum botão de soco.



Scissor Kick 3 em 1



Próximo ao adversário, comece a carregar o Scissor Kick. Acerte então uma rasteira média e complete o movimento do Scissor Kick pressionando algum botão de chute.

Super Socos Combo



Comece pulando e acertando uma voadora forte por trás do adversário. Assim que cair no chão, acerte um soco médio e rapidamente complete a sequência com um soco forte para acabar com o adversário. Essa sequência deve ser feita no tempo certo para você detonar o adversário.

Super Crusher 4 em 1



Comece pulando e acertando uma voadora forte bem próxima ao chão no adversário (comece aí a carregar o Psycho Crusher). Ao cair, ainda carregando, acerte dois chutes médios em pé. Complete o movimento do Psycho Crusher e pressione algum botão de soco para arrasar com o adversário. NOOOSSA!!!

Chutes 4 em 1



Comece a sequência pulando e acertando uma voadora forte por trás do adversário. Assim que cair, acerte-lhe um chute fraco. Continue a sequência acertando um chute médio e, logo em seguida, acerte um chute forte no estômago do adversário. Treine bastante o tempo dessa sequência para arrasar seu inimigo.

Scissor Kick 3 em 1



Pule acertando uma voadora forte por trás na cabeça do adversário (comece já a carregar o Head Stomp). Assim que cair no chão, acerte uma rasteira média. Continue com outra rasteira média e então, direcione para cima e pressione algum botão de chute para detonar o adversário com um pisão. É ANIMAAALL!!!





Flying Fist 4 em 1



Pule na direção do adversário e já comece a carregar o Flying Psycho Fist. Assim que cair no chão, acerte-lhe um soco fraco. Comece a desferir o Flying Fist e, no meio tempo, acerte um outro soco fraco. Complete o movimento do Flying Fist e pressione soco forte.

Nota: O último golpe dessa sequência é defensável, no entanto, confunde a defesa adversária.

Scissor Kick 4 em 1



Comece a sequência pulando e acertando uma voadora forte no adversário (comece a carregar o Scissor Kick). Assim que cair no chão, acerte um soco fraco abaixado. Continue a sequência com um chute médio abaixado. Direcione a frente e pressione chute forte para acertar o adversário com um Scissor Kick bem na cara do adversário e fazê-lo beijar a lona.

Arrastão 5 em 1



Pule sobre o adversário acertando-lhe uma voadora forte na cabeça por trás. Assim que cair, abaixe-se e acerte três socos fracos. Assim que o terceiro soco fraco acertar, ainda abaixado, pressione chute forte para completar a sequência com uma super rasteira arrastão.

Super 5-Hit Combo



Comece a sequência pulando e acertando uma voadora forte na cara do adversário (comece já a carregar o Scissor Kick). Assim que cair, acerte dois chutes médios, ainda carregando, em pé. Logo que o segundo chute médio acertar, direcione a frente e pressione chute forte para completar a sequência e detonar a energia do adversário. CARAMBA!!!



Socos 4 em 1



Pule e acerte uma voadora forte por trás no adversário. Assim que cair, acerte um soco fraco e, rapidamente, um soco médio. Complete a sequência acertando uma rasteira forte derrubando o adversário.



Rasteiras 4 em 1



Comece a sequência pulando e acertando uma voadora forte por trás do adversário. ao cair acerte um chute fraco e rapidamente abaixe-se acertando uma rasteira média. Complete a sequência acertando uma rasteira forte no adversário.



Se Liga: Você pode usar como segundo acerto um soco fraco abaixado, continuando a sequência com uma rasteira média e em seguida uma rasteira forte.



Soco Médio 3 em 1



Comece a sequência pulando e acertando uma voadora fraca por trás do adversário. Assim que cair, acerte um soco médio no estômago dele. Complete a sequência acertando mais um soco médio detonando o adversário.

Chute Forte 3 em 1



Comece pulando e acertando uma voadora forte por trás do adversário. Assim que cair, acerte rapidamente um soco médio e então complete a sequência com um chute forte em pé bem na pança do adversário. Essa sequência detona a energia do adversário.

Head Stomp Fraco 4 em 1



Comece pulando e acertando uma voadora forte por trás, próxima ao chão no adversário (comece já a carregar o Head Stomp). Assim que cair, acerte um soco fraco abaixado. Comece o movimento do Head Stomp e, no meio tempo, acerte um outro soco fraco. Complete o movimento do pisão e pressione chute forte para completar essa sequência.

Super Head Stomp Combo



Comece a sequência pulando e acertando uma voadora forte na cabeça do adversário (comece já a carregar o Head Stomp). Assim que cair, comece a desferir o pisão e, no meio tempo, acerte um soco fraco no adversário. Complete o movimento do Head Stomp e pressione chute forte. O pisão irá acertar o adversário e, quando Bison voltar com tudo, pressione soco forte para mais um acerto. Antes mesmo de cair, direcione para baixo e pressione soco forte rapidamente para completar a sequência e ANIQUILAR a energia do adversário. UAAUU!!!



GUILE



Guile derrota Bison em seu duelo, pega-o pelo "colarinho" e prepara-se para matá-lo. Nosso herói queria vingar a morte de seu velho amigo, Charlie, assassinado por Bison na guerra do Camboja. Quando está para finalizar com o serviço, Jane, sua mulher vem correndo e pede

para que ele pare com aquilo, diz que em nada adiantará. A filha de Guile, Any, também pede para seu pai parar com aquilo. As duas dizem que querem que Guile de volta para a família, para que assim recomecem uma nova vida juntos.



É a única lutadora que possui dois finais diferentes em SFII, no entanto os finais são muito parecidos. Após acabar com o império do mal, liderado por Bison, Chun-Li pode agora viver em paz. A morte de seu pai está vingada.



Chun-Li deve então decidir seu destino, tendo uma vida normal de uma adolescente ou continuando sua carreira como detetive. Parabéns Chun-Li! Pelo sucesso e pelas belas pernas!!

CHUN-LI HONDA

Comemora seu título junto a seus amigos da academia, que ele dá aulas. Explica se o corpo e a alma estiverem em harmonia, é fácil vencer, diz também para seus alunos que todos devem juntar sabedoria para um dia se tornarem ótimos lutadores como ele. Não é só porque Honda venceu que vai parar de treinar, pelo contrário, deve agora mais do que nunca treinar e comer muitos bolinhos de arroz para manter o peso.

ZANGIEF



Zangief - Instantes após a queda de Bison perante os músculos de Zangief, surge um helicóptero que trás Gorbachev. O careca de manchinha na cabeça diz então para Zangief: "Você conseguiu, provou

que nosso país está ao nível dos outros. O espírito de nossa nação pode superar qualquer obstáculo." Os dois ainda trocam agradecimentos, falando sobre como ambos dançam muito bem... São ótimos dançarinos.



DEE JAY

Yeah! Acabei com Bison, detonei, fiz ele beijar a lona, sou demais... Depois da farra, Dee Jay acabou se tornando um SUPER STAR, e criou um

estilo de música, Jammin. Dee Jay é "cool", legal mesmo. No primeiro 1º Show lotou o estádio inteiro e deixou seus fãs super agitados.



CAMMY



Após vencer Bison em combate, Cammy chega próximo a ele e pede para que ele conte sobre o passado dela. Bison pergunta como Cammy pode lembrar-se dele, entretanto, ela não responde. Surrado, Bison diz que ela sofreu um acidente e que havia perdido a memória, também diz que foram Cammy e ela. Cammy diz que é mentira, não poderia ter gostado de alguém como ele. Parte do grupo militar de Cammy comparece para levá-la de volta para casa, dizem que Bison estava mentindo.



SAGAT

Não é a primeira vez que Sagat detém o título de lutador mais poderoso do mundo em suas mãos. Agora, como campeão, Sagat vai treinar como nunca, com o intuito de manter o título durante um longo tempo. Dessa vez ele não quer fazer como antes e perder o título para Ryu. Ele conhece muito bem o poder de Ryu, e sabe que não é apenas um garotinho de sorte, não vai mais relaxar. Garante que no próximo encontro entre os dois apenas um sairá vivo... e não será Ryu.



Vencendo o campeonato, Bison teve todas as ameaças ao seu império destruídas. Todas as pessoas passaram a ser manipuladas por Bison. Como todo o poder estava concentrado em suas mãos, Bison escolheu o caminho que queria para o mundo, e acabou levando o planeta para o caos. Quem poderá acabar com ele?

BISON

FINAL?... ATÉ A PRÓXIMA !!!



RETRO AVENGERS AVENGERS WELL



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://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

