

# **GAME-O-X**

TRAMA

**ESPECIAL**

**Todas as dicas, golpes especiais, e personagens do maior clássico de porrada dos games!**



ESPECIAL GAME-X • ANO 3 • Nº 20 • R\$ 3,00  
7897780150545917

**SSF2 Turbo**  
**SF2 Turbo**  
**SF2' CE**  
**SSF2**  
**SF e SF2**

# **STREET FIGHTER**

風林火山

# SINISTRO!

TODOS OS TÍTULOS EM RPG E QUADRINHOS DA TRAMA EDITORIAL PELA METADE DO PREÇO!

## RPG

### DRAGÃO BRASIL

A maior, melhor e única revista mensal brasileira de RPG e card games. Nº 1 a 48: 2 Reais cada!

### DRAGÃO ESPECIAL CARDS

Dicas e estratégias para jogadores de card games. Jogos importados, regulamentos para torneios e catálogos de cartas. Nº 2, 4 e 5: 2 Reais cada!

### SÓ AVENTURAS

Aventuras-solo, dicas, personagens, contos e quadrinhos sobre RPG. Nº 1 a 8: 1,50 Reais cada!

### SÓ AVENTURAS • 2ª Fase

Um jogo de RPG completo em cada revista: U.F.O.Team e Katabrok, o Bárbaro. Compatível com Arkanun e Invasão. Nº9 e 10: 1,50 Reais cada!

### RPG TREVAS

Jogo completo de RPG. Horror moderno com anjos e demônios. Compatível com Arkanun e Invasão. 2,00 Reais!

### RPG INVASÃO

Jogo completo de RPG. Intriga, horror e ameaça alienígena. Compatível com Arkanun e Trevas. 6,00 Reais!

### DEFENSORES DE TÓQUIO

Raridade! O jogo original que deu origem ao atual 3D&T. 1,50 Reais!

### AD&T

Advanced Defensores de Tóquio, a segunda edição. 1,50 Reais!

### STREET FIGHTER ZERO • 3D&T

O primeiro título com o já consagrado sistema 3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição. 1,50 Reais!

### MORTAL KOMBAT • 3D&T

O primeiro RPG oficial de MK, compatível com 3D&T. 1,50 Reais!



Desconto de 10% para compras acima de 20 títulos

PRAZO PRORROGADO! Promoção válida até 30/05/99

## QUADRINHOS

### GODLESS

Uma saga épica de anjos e demônios aliados contra um inimigo comum. Arte de Alex Sunder e Alexandre Jubran. Nº 1 a 4: 1,50 Reais cada! Coleção Encadernada: 6 Reais!

### U.F.O.TEAM

Capitão Ninja no comando de um supergrupo contra ameaças do espaço. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte de Joe Prado. Nº 1 a 4: 1,50 Reais cada! Coleção Encadernada: 6 Reais!

### CAPITÃO NINJA

A primeira mini-série totalmente pintada produzida no Brasil! Roteiro de Marcelo Cassaro, arte chocante de Caribé. Nº 1 a 3: 1,50 Reais cada! Coleção Encadernada: 4,50 Reais!

### BLUE FIGHTER

Massacre de monstros! Mangá total! Roteiro de Alexandre Nagado, arte de Arthur Garcia. Nº 1 a 3: 1,50 Reais cada! Coleção Encadernada: 4,50 Reais!

### LUA DOS DRAGÕES

A maior e mais dramática saga dos quadrinhos nacionais. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte fenomenal de André Vazzios. Nº 1 a 5: 1,50 Reais cada!

### DRAGONESA

Uma história sombria de horror urbano com um final surpreendente. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte do polêmico Evandro Gregorio. 1,50 Reais!

### PREDAKONN

Uma nova aventura na saga de ficção científica dos metalianos. Roteiro e arte de Marcelo Cassaro. 1,50 Reais!

### KILLBITE

A primeira grande aventura de Killbite, a vampira adolescente do U.F.O.Team. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte de Dino Gomes. Nº 1: 1,50 Reais!

Preencha este cupom (ou tire uma xerox) e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - SP/SP. Se preferir usar seu cartão de crédito, ligue para PABX (011) 829-0591 ou 829-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos Correios. Você receberá suas revistas em casa, sem despesas de correio.

**Anote os títulos e números das revistas que deseja receber:**

.....  
.....  
.....

Valor total do pedido: R\$ .....

### Assinale sua forma de pagamento:

Cartão de crédito      Nome do cartão: .....

Cheque nominal a      Nome do titular: .....

Trama Editorial Ltda      Nº do cartão: .....

Validade: ..... / .....

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: ..... Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Data de nasc.: ..... / ..... / ..... Profissão: .....

# STREET FIGHTER

**DIRETOR**

Ruy Pereira

**REDAÇÃO**

**Redator**

Darius Roos

**Diagramação**

Dawis Roos

**Ilustração de Capa**

Sammy Hart

**Produção Gráfica**

Roberto Avelino

**Assistente de Produção**

Iris Viana

Mauricélio F. Paiva

**Pilotos e Textos**

Áthila Rebêlo Roos

Vinícius Rolla Marques

**Scanner**

Edilson Gedo Cavalheiro

Wagner Fernandes Nunes

**Agradecimentos**

Cláudio Costa Macedo (NC Games)

Eduardo Trivela (Nintendo)

Mitikazu K. Lisboa (Sports Arcade)

Rosa Arrais (Brasoft Games)

**ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS**

**Tels.: (011) 829 0591**  
829 6264

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**

**Diretor**

Ruy Pereira

**Coordenadora**

Viviane Assis de Souza

GAMEX (ISSN 1413-6023) é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

**Administração, Assinaturas, Publicidade e Redação:**

R. Comendador Miguel Calfat, 421

CEP: 04508-010 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 829 0591

Fax.: (011) 829 6264

**ATENÇÃO**

Todo conteúdo desta revista, incluindo os artigos, fotos, desenhos e imagens são de direitos exclusivos da Revista GAMEX e Trama Editorial Ltda. Qualquer forma de reprodução parcial ou íntegra, cópia, plágio, uso ou divulgação NÃO autorizada é proibida. NÃO é permitida a utilização de qualquer arquivo em publicações, manifestações públicas ou formais de todo e qualquer conteúdo desta revista.

Qualquer aprovação só é válida quando acompanhada de documentos registrados e reconhecidos legalmente, trazendo a concordância da redação da Revista GAMEX e direção da Trama Editorial Ltda.

Os endereços de Homepages divulgados são de direitos dos seus respectivos licenciadores. A Revista GAMEX e a Trama Editorial Ltda. Não se responsabilizam pelas informações ou arquivos contidos nas Homepages de terceiros.

**Impressão e Acabamento: EDITORA PARMA LTDA.**

Distribuição Exclusiva para todos o Brasil

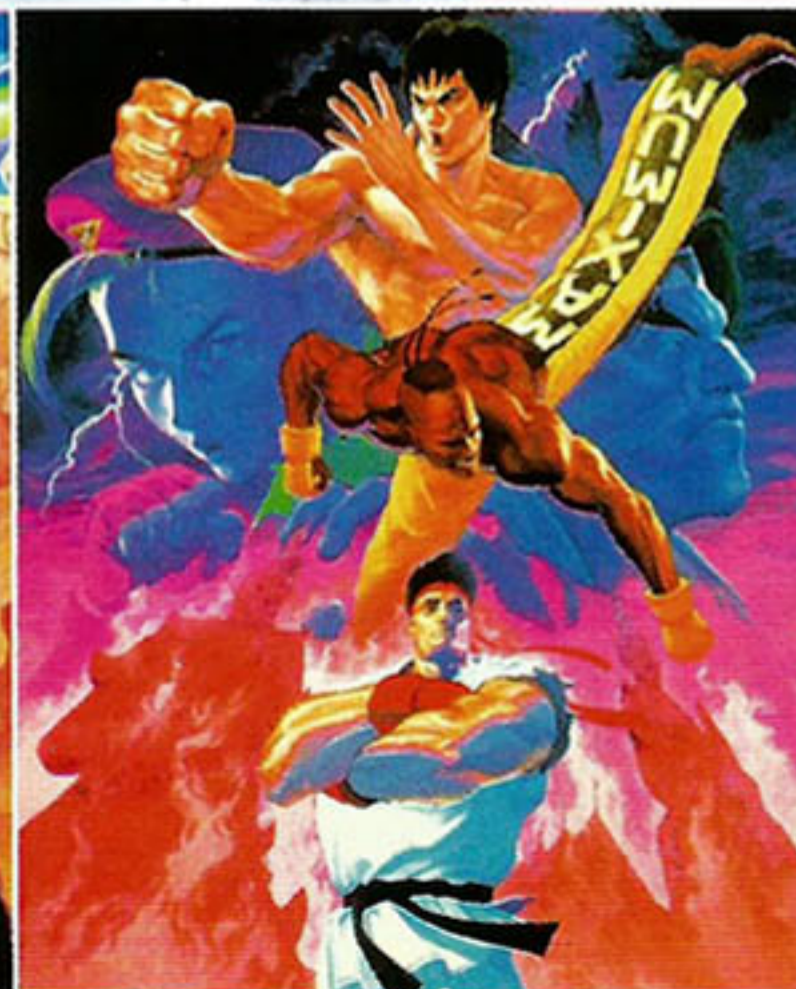
DINAP (Distribuição Nacional de Publicações)



**DICAS DICAS DICAS DICAS**

**GOLPES**

Street Fighter Collection 2 (PlayStation) .....	4
Street Fighter Collection 2 (Saturn) .....	4
Street Fighter II' - Special Champion Edition (Mega Drive) .....	4
Street Fighter II' - Turbo Hyper Fighting (Arcade) .....	6
Street Fighter II' - Turbo Hyper Fighting (PlayStation) .....	6
Street Fighter II' - Turbo Hyper Fighting (Saturn) .....	6
Street Fighter II' - Turbo Hyper Fighting (Super NES) .....	6
Street Fighter II' - Champion Edition (Arcade) .....	7
Street Fighter II' - Champion Edition (PlayStation) .....	7
Street Fighter II' - Champion Edition (Saturn) .....	8
Street Fighter II - The World Warrior (Arcade) .....	8
Street Fighter II - The World Warrior (Game Boy) .....	8
Street Fighter II - The World Warrior (PlayStation) .....	8
Street Fighter II - The World Warrior (Saturn) .....	9
Street Fighter II - The World Warrior (Super NES) .....	9
Street Fighter II Turbo - The Ultimate Championship (3DO) .....	9
Street Fighter II Turbo - The Ultimate Championship (Arcade) .....	10
Street Fighter II Turbo - The Ultimate Championship (PlayStation) .....	10
Street Fighter II Turbo - The Ultimate Championship (Saturn) .....	11
Super Street Fighter II - The New Challengers (Arcade) .....	12
Super Street Fighter II - The New Challengers (Mega Drive) .....	12
Super Street Fighter II - The New Challengers (PlayStation) .....	13
Super Street Fighter II - The New Challengers (Saturn) .....	13
Super Street Fighter II - The New Challengers (Super NES) .....	13
Street Fighter .....	14
Street Fighter II - The World Warrior .....	15
Street Fighter II' - Champion Edition .....	16
Street Fighter II' - Turbo Hyper Fighting .....	20
Super Street Fighter II - The New Challengers .....	24
Super Street Fighter II Turbo - The Ultimate Championship .....	28



# NOTÍCIAS

## Street Fighter Collection 2 (PlayStation)

**Habilitar Menu 'Art 2' - SFII: TWW**  
Termine o 'Street Fighter II: The World Warriors'.

**Habilitar Menu 'Art 2' - SFII: CE**  
Termine o 'Street Fighter II: Champion Edition'.

**Habilitar Menu 'Sound' - SFII:T: HF**  
Termine o 'Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting'.

### Modo 'Deluxe Versus'

Termine o 'Street Fighter II: The World Warriors', 'Street Fighter II: Champion Edition', 'Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting'.

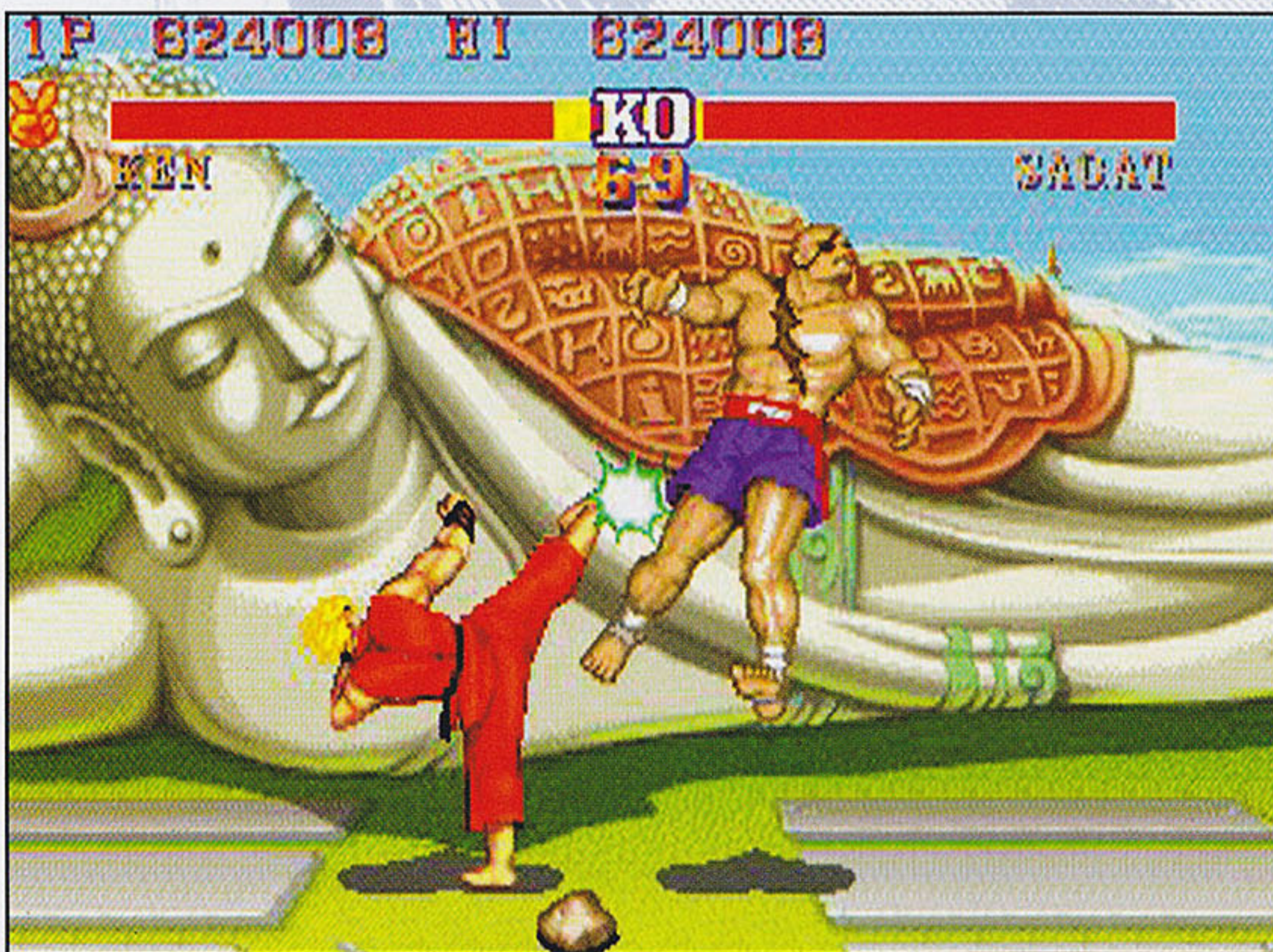
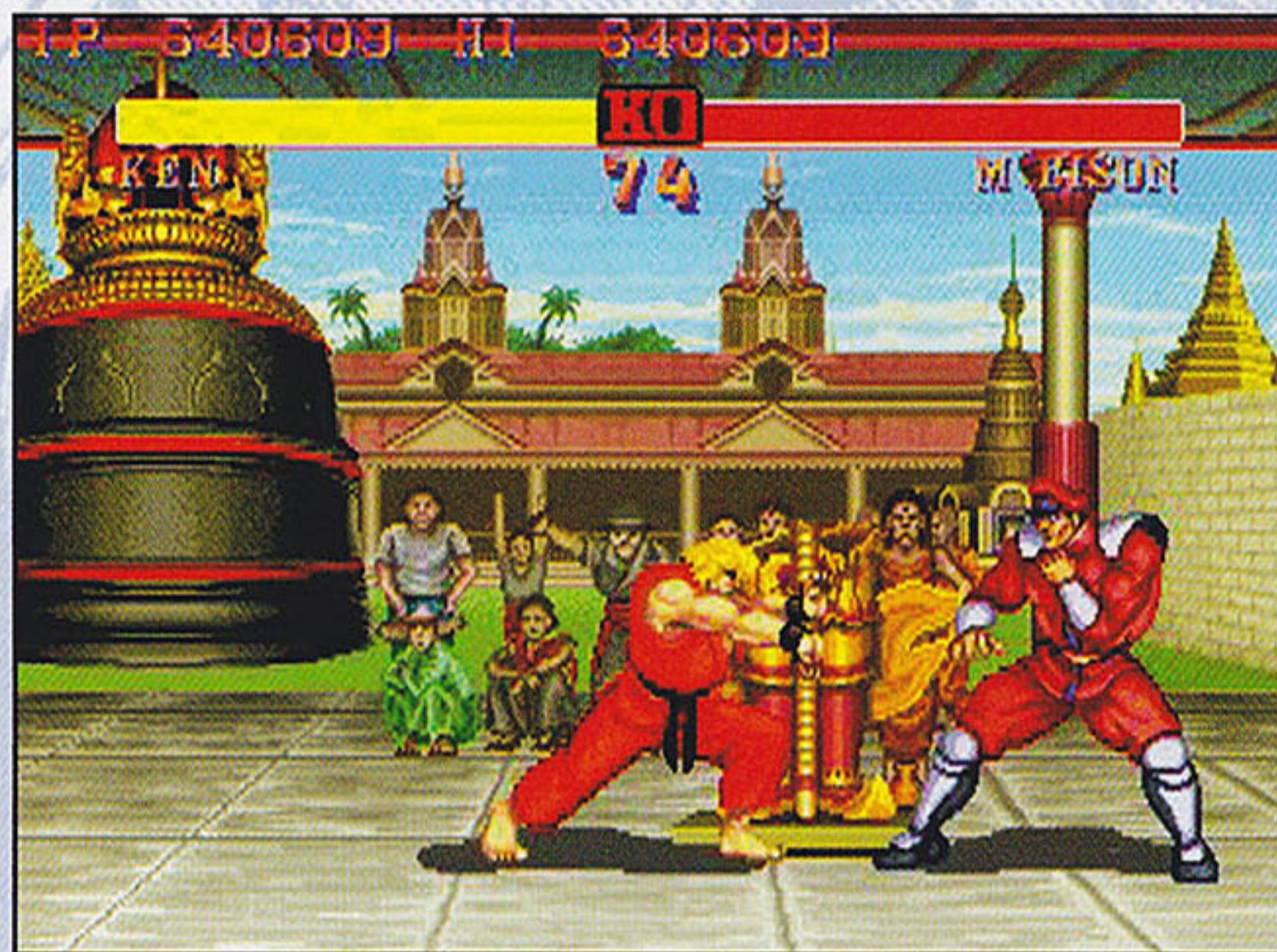
*Obs.: Para dicas específicas de cada jogo do CD, procure nos próprios jogos.*

## Street Fighter Collection 2 (Saturn)

**Habilitar Menu 'Art 2' - SFII: TWW**  
Termine o 'Street Fighter II: The World Warriors'.

**Habilitar Menu 'Art 2' - SFII: CE**  
Termine o 'Street Fighter II: Champion Edition'.

**Habilitar Menu 'Sound' - SFII:T: HF**  
Termine o 'Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting'.



**Modo 'Deluxe Versus'**  
Termine o 'Street Fighter II: The World Warriors', 'Street Fighter II: Champion Edition', 'Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting'.

*Obs.: Para dicas específicas de cada jogo do CD, procure nos próprios jogos.*



## Street Fighter II: Special Champion Edition (MegaDrive)

### Cores Especiais: Roupas

Na tela de seleção de personagens, aperte o botão START.

### Configurar Controle: Intervalos de Luta

Segure START nos intervalos das lutas.

### Desabilitar 'Normal Moves' - Modo 1

Durante a apresentação, na tela do logo 'Capcom', aperte ↓, Z, ↑, X, A, Y, B, C.

*Obs.: Requer controle de 6 botões.*

### Desabilitar 'Normal Moves' - Modo 2

Durante a apresentação, na tela do logo 'Capcom', aperte ↓, C, ↑, A, A, B, B, C.

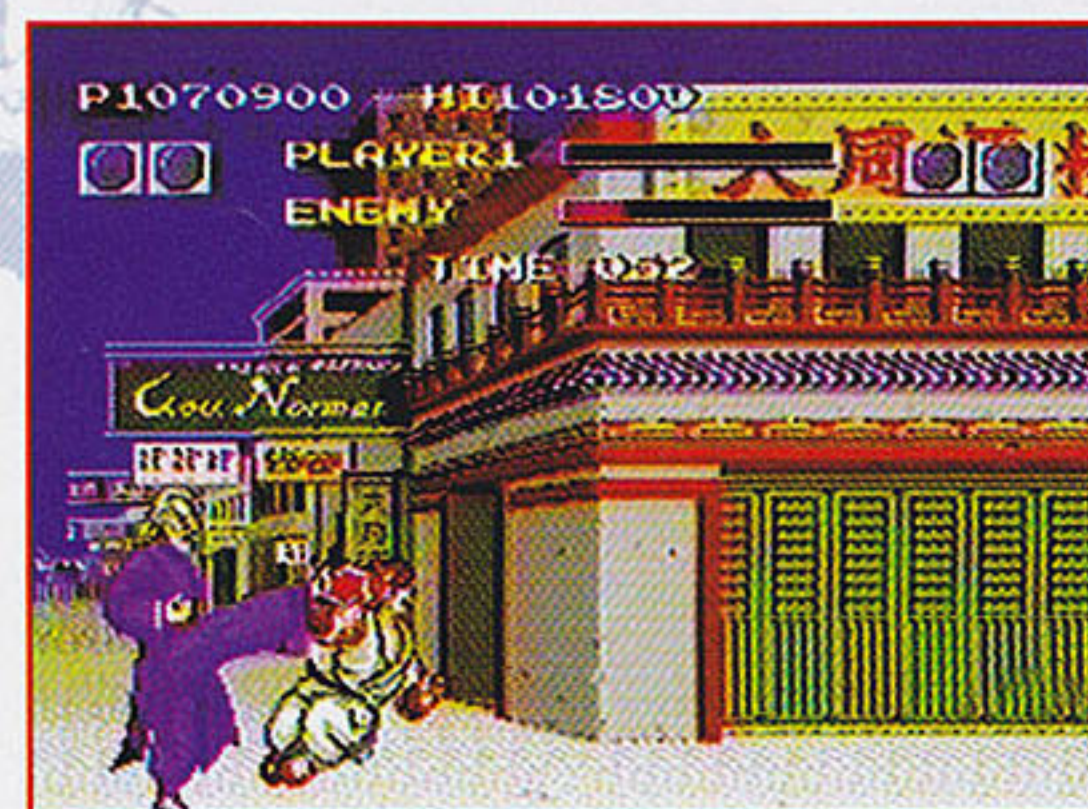
### Golpe Fácil: Balrog (Mike Bison) - 'Turn Punch'

No 'Options', configure o controle com apenas 1 botão de soco. Agora, para realizar o 'Turn Punch' (segure e solte 3S) será preciso usar apenas 1 botão.

### Inicial Secreta

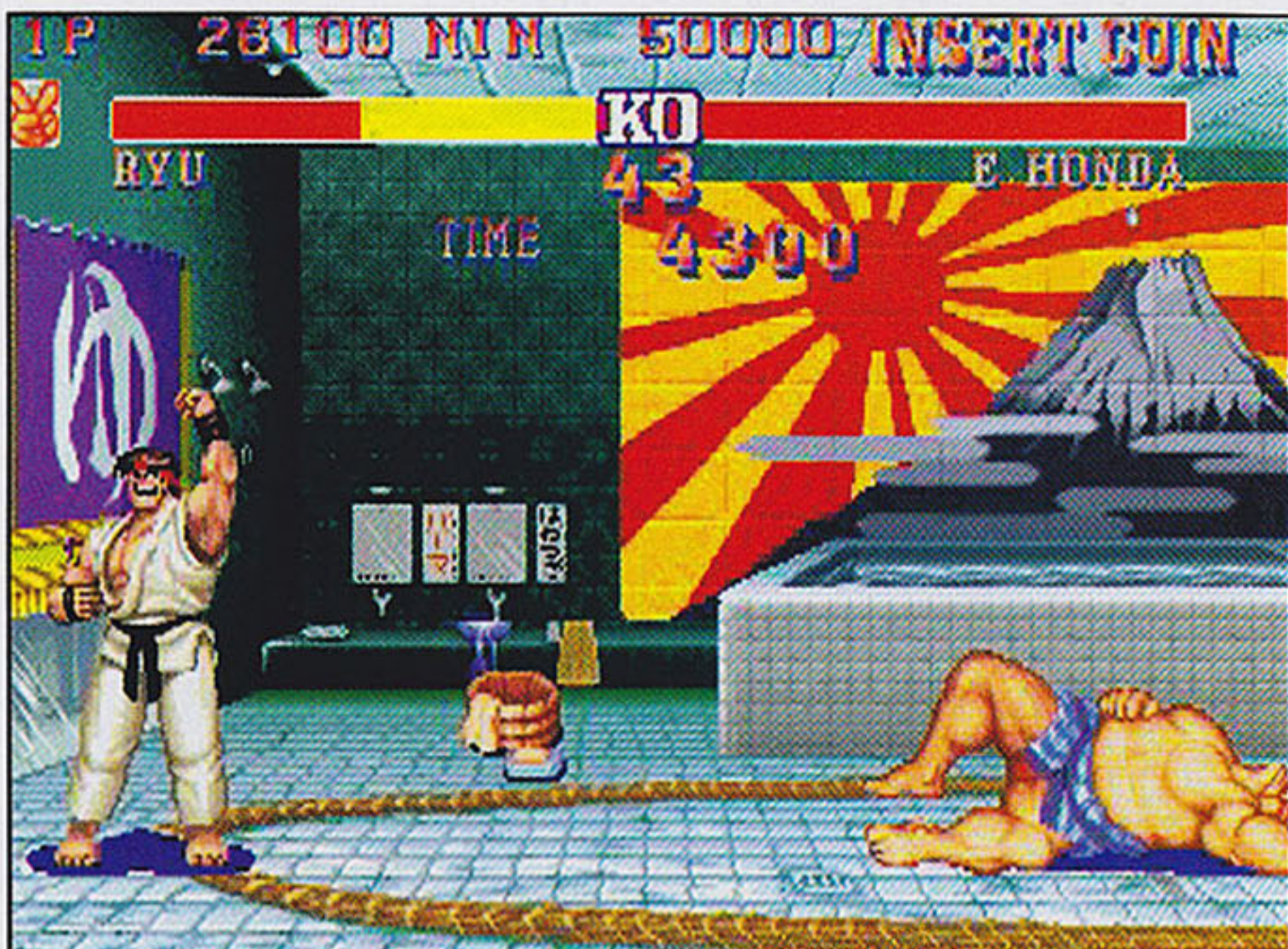
Quando for colocar suas iniciais, digite:

• (\*) ..... CPS





**GAME-X**



**Personagens Iguais: 'Group Battle' - Modo 2**  
 No 'Group Battle', na tela de seleção de modos, aperte ↓, C, ↑, A, A, B, B, C.

**Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting (Arcade)**  
**Inicial Secreta**

Quando for colocar suas iniciais, digite:  
 • (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**

**Poses de Vitória**  
 Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

**Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting (PlayStation)**

**Habilitar 'Sound Remix' - SFII'T: HF**  
 Termine o 'Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting'.  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**  
**Inicial Secreta**  
 Quando for colocar suas iniciais, digite:

**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
 Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

**Acionar 'Champion Mode' - Modo 1**  
 Durante a apresentação, na tela do logo azul 'Street Fighter II': Special Champion Edition', aperte ↓, Z, ↑, X, A, Y, B, C.  
**Obs.: Requer controle de 6 botões.**

**Acionar 'Champion Mode' - Modo 2**  
 Durante a apresentação, na tela do logo azul 'Street Fighter II': Special Champion Edition', aperte ↓, C, ↑, A, A, B, B, C.

**Personagens Iguais: 'Group Battle' - Modo 1**  
 No 'Group Battle', na tela de seleção de modos, aperte ↓, Z, ↑, X, A, Y, B, C.  
**Obs.: Requer controle de 6 botões.**



• (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
 Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**

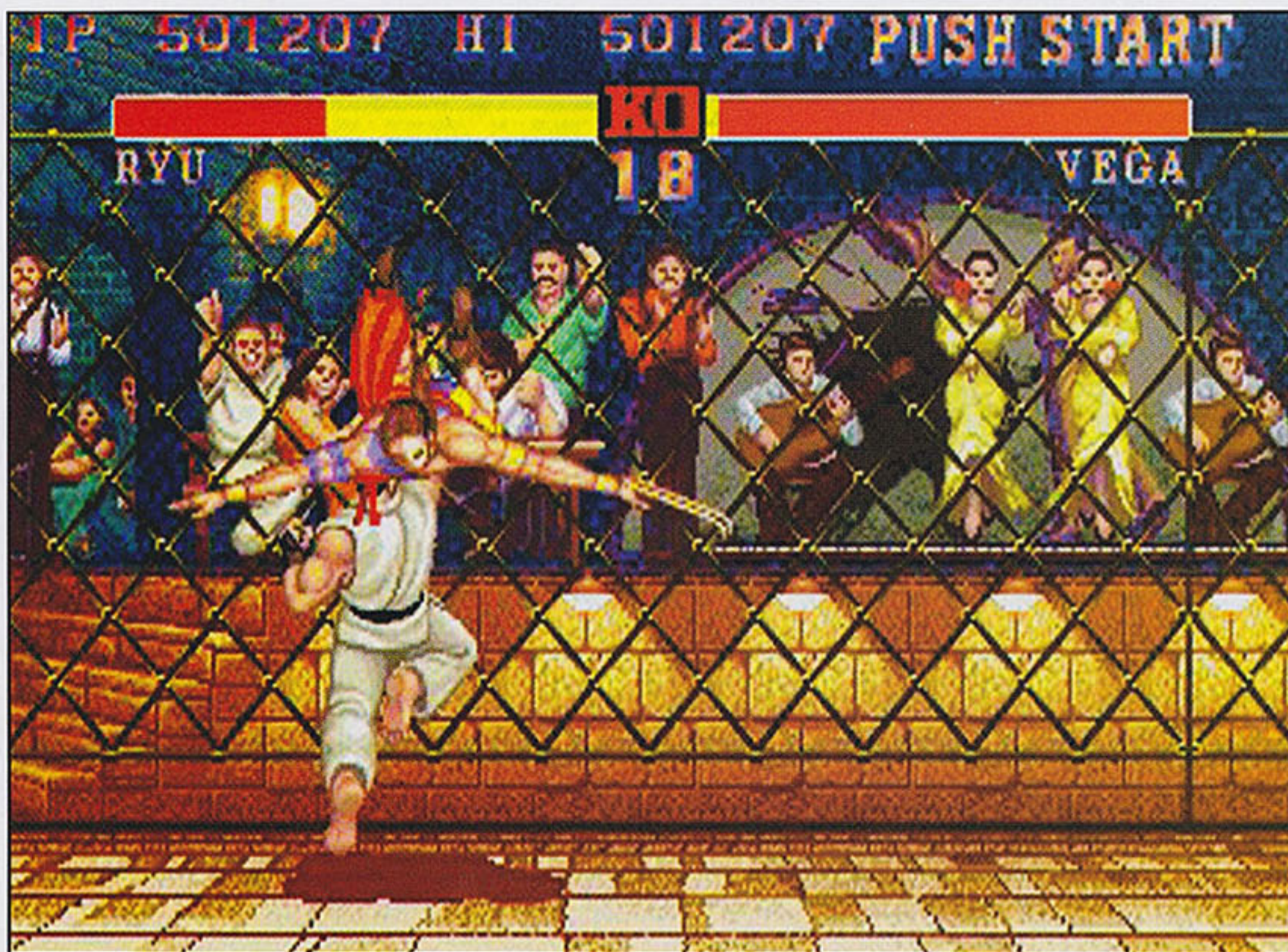
**Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting (Saturn)**

**Habilitar 'Sound Remix' - SFII'T: HF**  
 Termine o 'Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting'.  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**  
**Inicial Secreta**  
 Quando for colocar suas iniciais, digite:

• (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
 Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**

**Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting (Super NES)**

**Acionar 'View Profiles'**  
 Na tela inicial, segure L+R no controle 1 e controle 2.  
**Desabilitar 'Special Moves' - Estados Unidos**  
 Durante a apresentação, na tela do logo 'Capcom', aperte ↓, R, ↑, L, Y, B.  
**Obs.: Versão americana.**  
**Desabilitar 'Special Moves' - Japão**  
 Durante a apresentação, na tela do logo 'Capcom', aperte ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.  
**Obs.: Versão japonesa.**  
**Desabilitar 'Special Moves': 'Versus' - Estados Unidos**  
 No 'Versus', aperte ↓, R, ↑, L, Y, B.



## Street Fighter II': Champion Edition (Arcade)

### Inicial Secreta

Quando for colocar suas iniciais, digite:

• (\*) ..... CPS

**Obs.: \*Tudo em branco.**

### Poses de Vitória

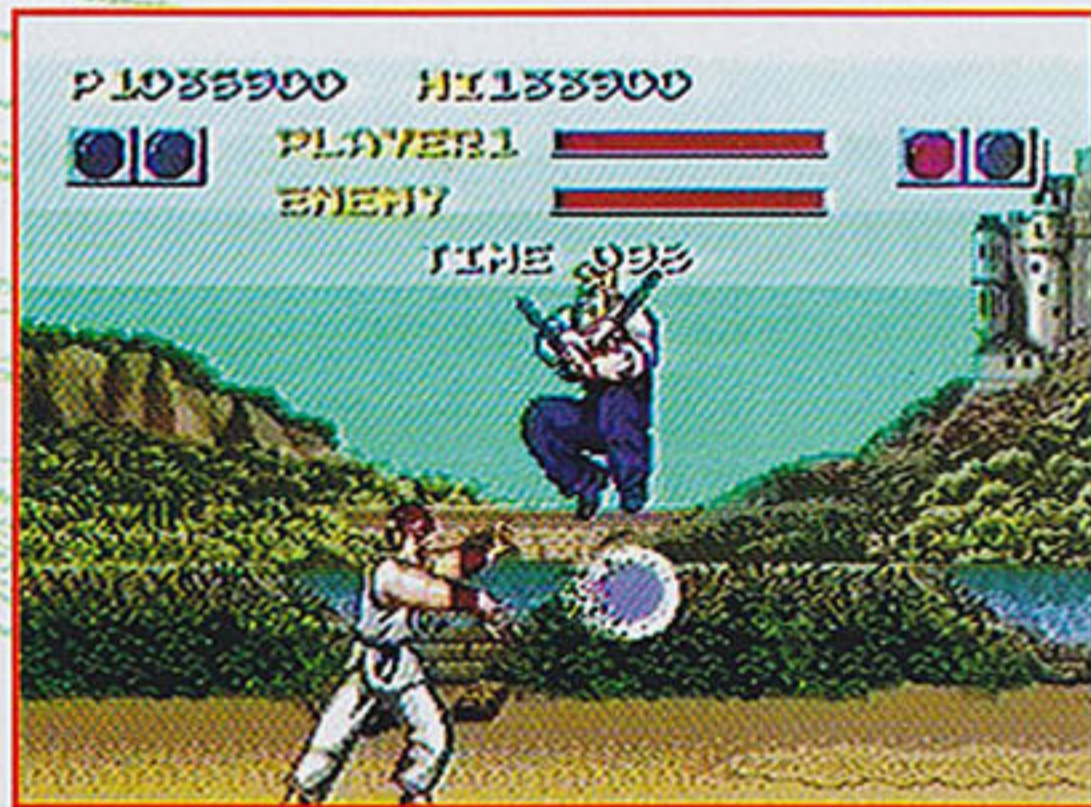
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

## Street Fighter II': Champion Edition (PlayStation)

Habilitar 'Sound Remix' - SFII': CE

Termine o 'Street Fighter II': Champion Edition'.

**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**



**Obs.: Versão americana.**

Desabilitar 'Special Moves': 'Versus' - Japão  
No 'Versus', aperte ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.

**Obs.: Versão japonesa.**

### Inicial Secreta

Quando for colocar suas iniciais, digite:

• (\*) ..... CPS

**Obs.: \*Tudo em branco.**

### Perfis dos Personagens

Durante a apresentação, segure L+R no controle 2.

### Poses de Vitória

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

### Velocidade 10x - Estados Unidos

Durante a apresentação, na tela do logo 'Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting', com



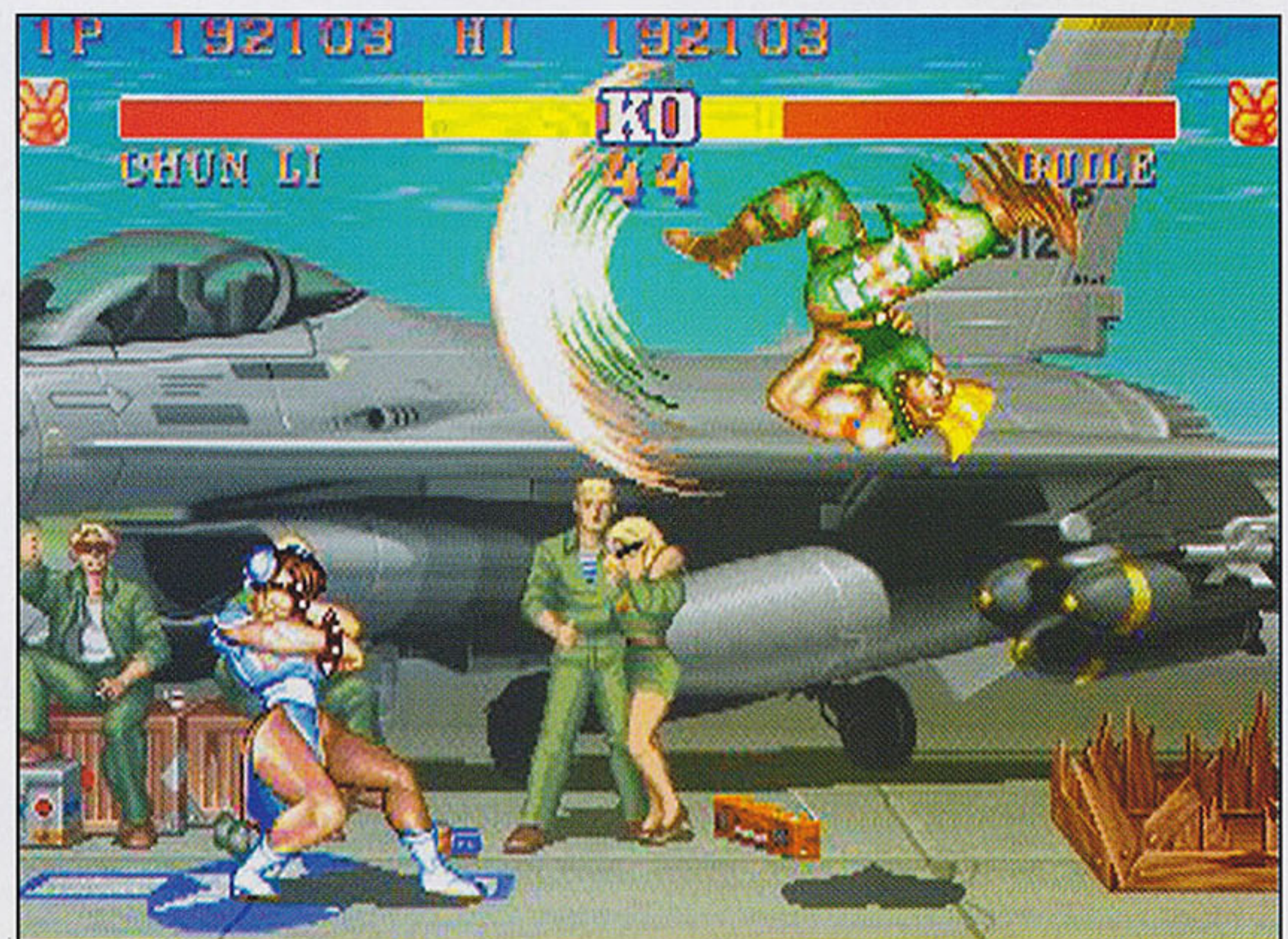
o fundo preto, aperte ↓, R, ↑, L, Y, B no controle 2.

**Obs.: Versão americana.**

### Velocidade 10x - Japão

Durante a apresentação, na tela do logo 'Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting', com o fundo preto, aperte ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A no controle 2.

**Obs.: Versão japonesa.**





### Street Fighter II: The World Warrior (GameBoy)

**Inicial Secreta**  
Quando for colocar suas iniciais, digite:  
• (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

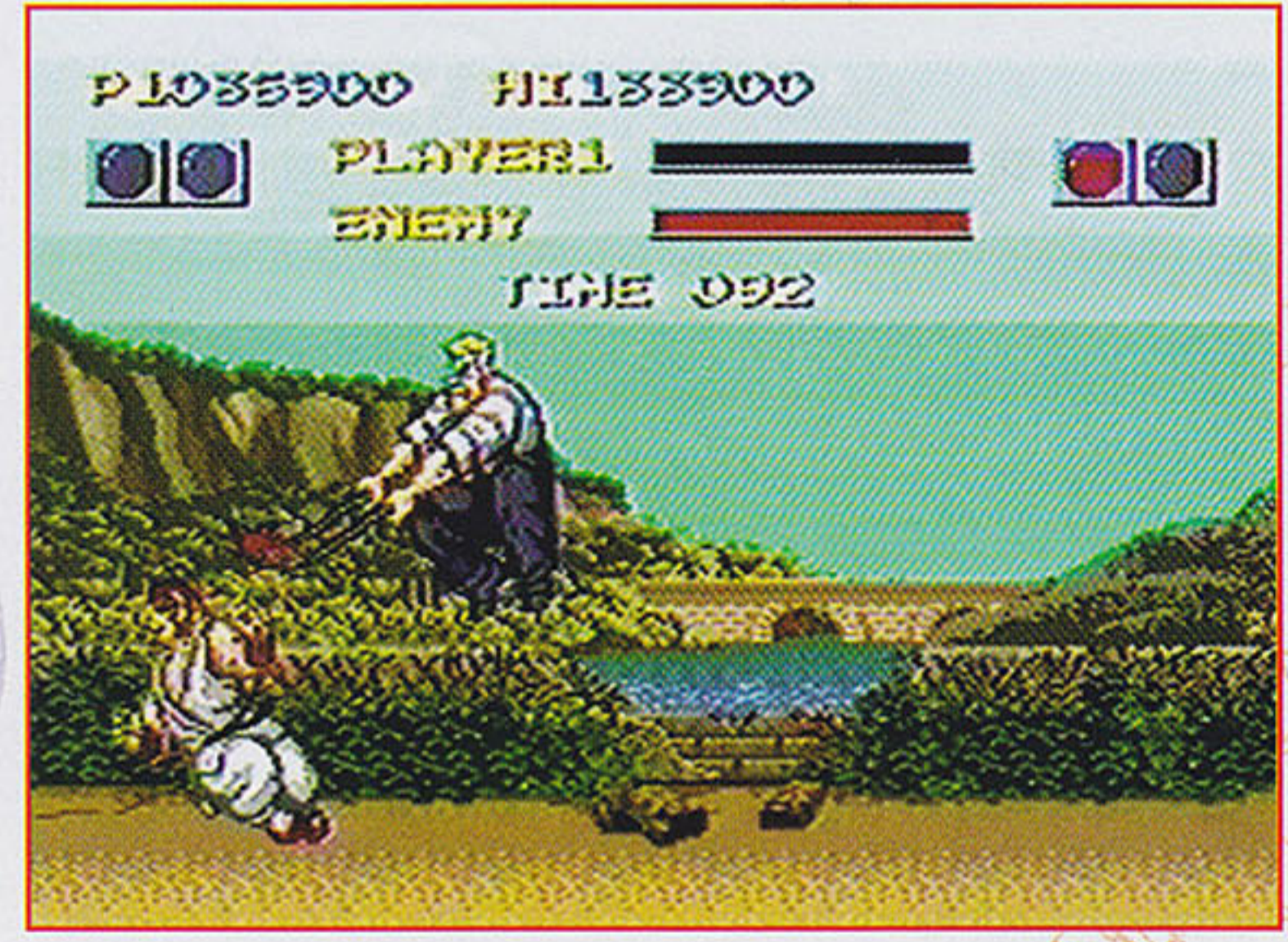
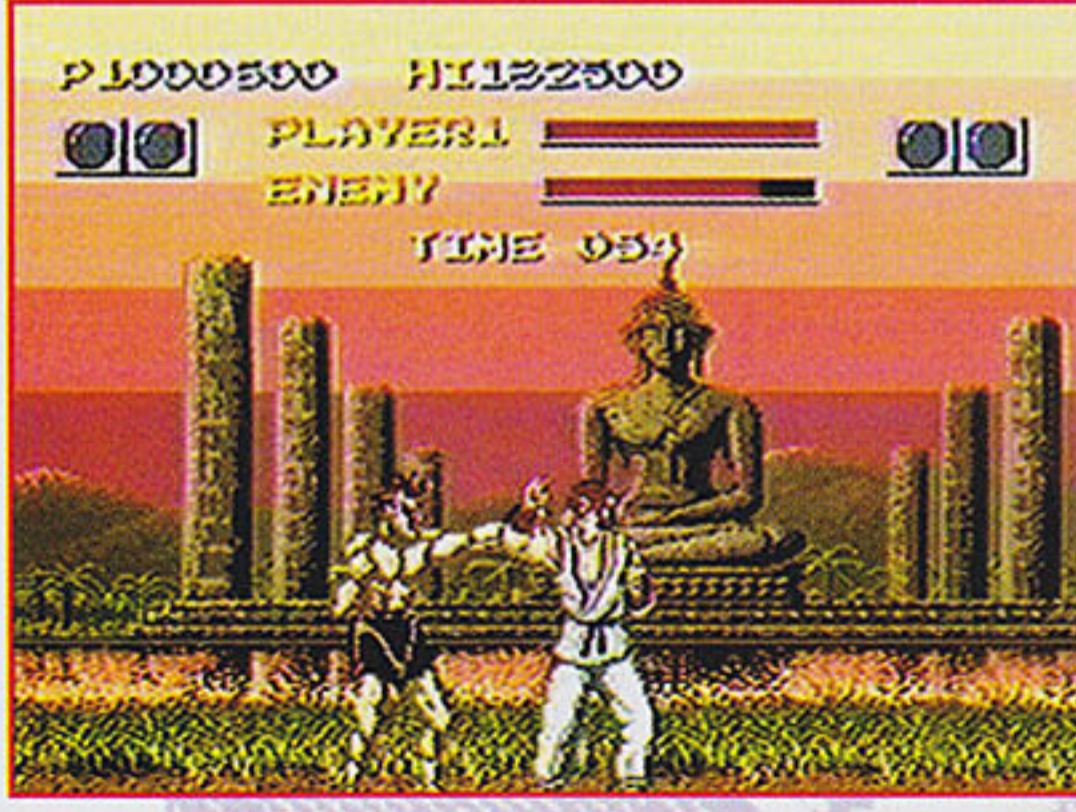
### Street Fighter II: The World Warrior (PlayStation)

**Habilitar 'Sound Remix' - SFII: TWW**  
Termine o 'Street Fighter II: The World Warrior'.  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**  
**Inicial Secreta**  
Quando for colocar suas iniciais, digite:

**Inicial Secreta**  
Quando for colocar suas iniciais, digite:  
• (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**

### Street Fighter II: The World Warrior (Arcade)

**Inicial Secreta**  
Quando for colocar suas iniciais, digite:  
• (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).



### Street Fighter II': Champion Edition (Saturn)

**Habilitar 'Sound Remix' - SFII': CE**  
Termine o 'Street Fighter II': Champion Edition'.  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**  
**Inicial Secreta**  
Quando for colocar suas iniciais, digite:  
• (\*) ..... CPS  
**Obs.: \*Tudo em branco.**  
**Poses de Vitória**  
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).  
**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**







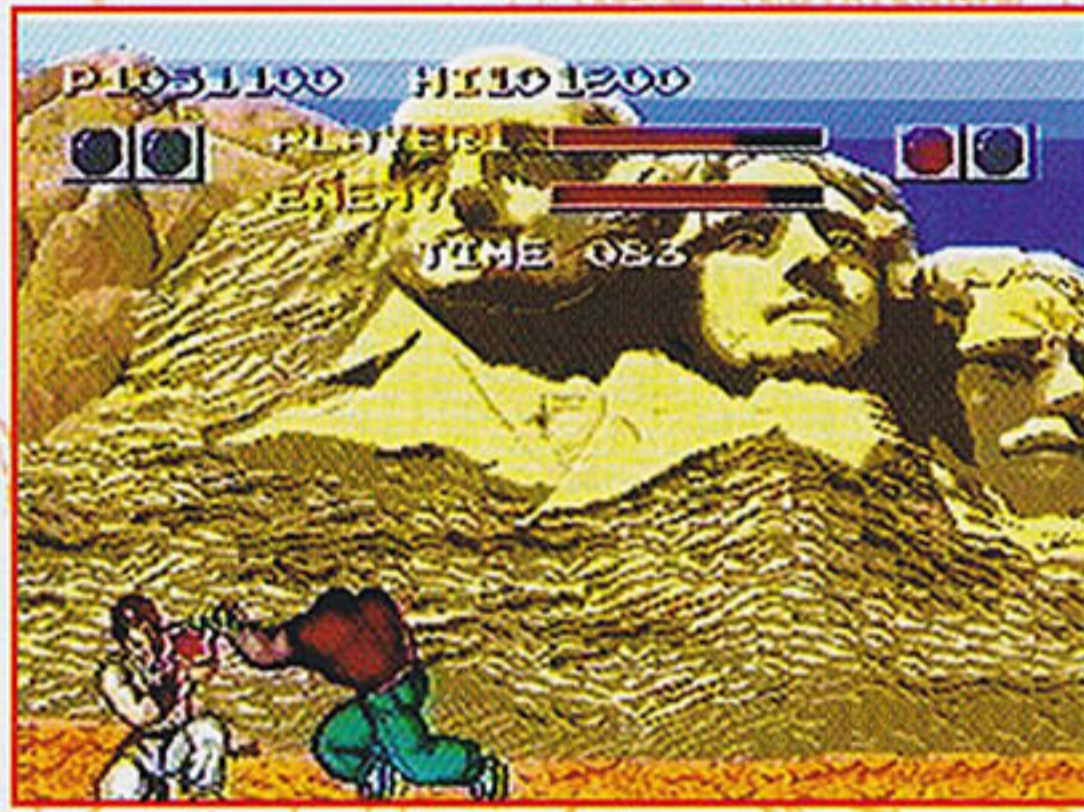
• (\*) ..... CPS

**Obs.: \*Tudo em branco.**

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**



**Street Fighter II: The World Warrior (Saturn)**

**Habilitar 'Sound Remix' - SFII: TWW**

Termine o 'Street Fighter II: The World Warrior'.

**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**

**Inicial Secreta**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

• (\*) ..... CPS

**Obs.: \*Tudo em branco.**

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

**Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 2'.**

**Street Fighter II: The World Warrior (Super NES)**

**Acionar 'View Profiles'**

Na tela 'Profile' de qualquer lutador, segure L+R no controle 2.

**Inicial Secreta**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

• (\*) ..... CPS

**Obs.: \*Tudo em branco.**

**Personagens Iguais - Estados Unidos**

Durante a apresentação, na tela do logo 'Capcom', aperte ↓, R, ↑, L, Y, B.

**Obs.: Versão americana.**

**Personagens Iguais - Japão**

Durante a apresentação, na tela do logo 'Capcom', aperte ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.

**Obs.: Versão japonesa.**

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

**Trocar Faixa 23 -**

**'Sound Test'**

No 'Options', no 'Sound Test', aperte R rapidamente nas faixas 25, 26, 27.



- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

**Obs.: \*Tudo em branco.**

**Personagens - SSFII: TNC**

Na tela de seleção de personagens, escolha o personagem desejado e digite:

- Balrog (Mike Bison): →←←→, SR
- Blanka: ←→→→, SR
- Cammy: ↑↑↓↓, SR
- Chun-Li: ↓↓↓↑, SR
- Dee Jay: ↓↓↑↑, SR
- Dhalsim: ↓↑↑↑, SR
- Edmond Honda: ↑↑↑↓, SR

**Super Street Fighter II Turbo: The Ultimate Championship (300)**

**Enfrente Akuma (Gouki)**

No modo 'Arcade', vença todas as lutas sem gastar 'Continues'.

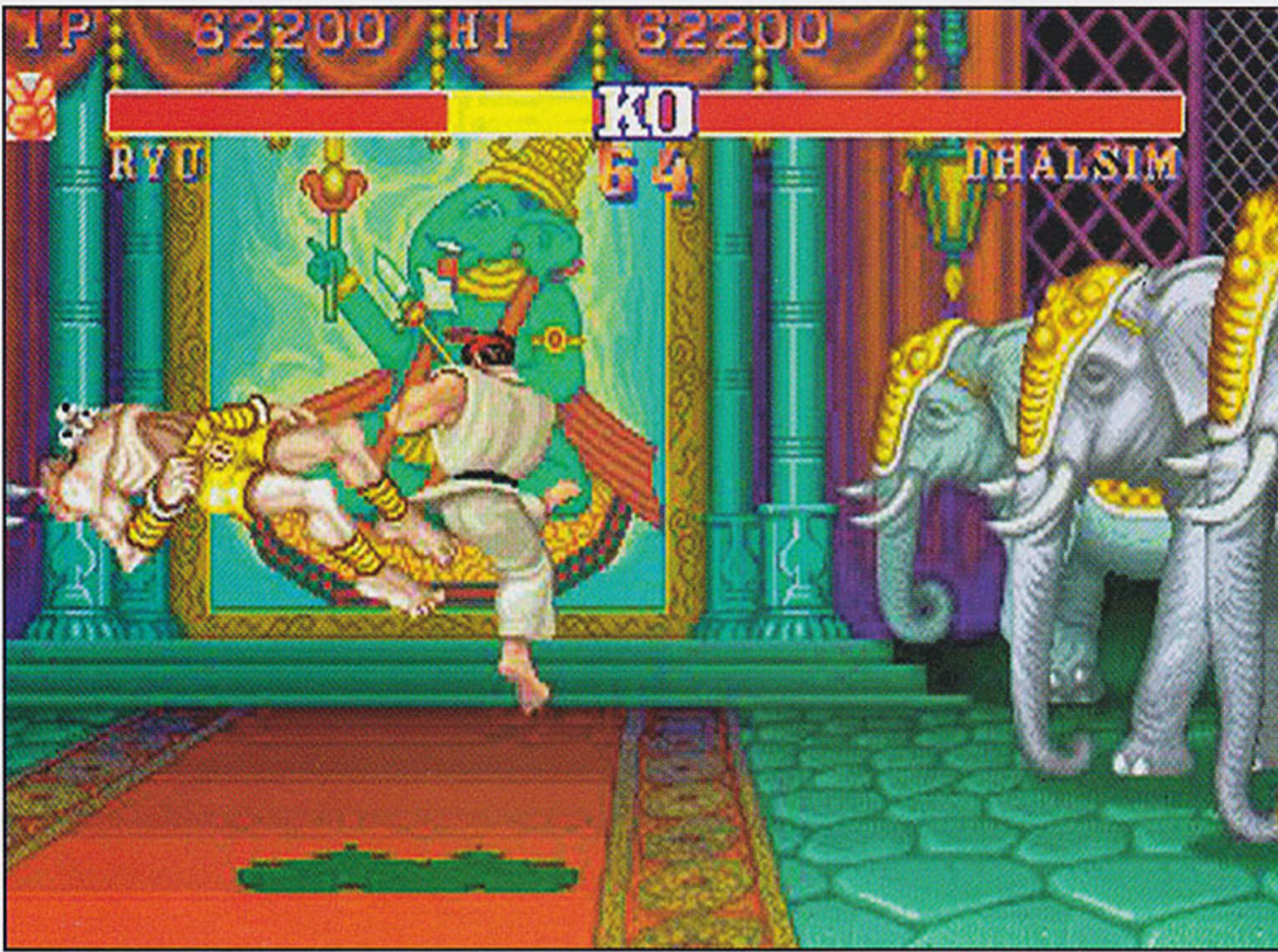
**Escolha Akuma (Gouki)**

No modo 'Versus', na tela de seleção de personagens, aperte simultaneamente A, B, C, L, R, P, segurando os comandos até que o jogador adversário tenha escolhido o personagem.

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:





- Ken Masters: ←←→→, SR
- M. Bison (Vega): →←←←, SR
- Ryu: →→→←, SR
- Sagat: ↑↓↓↑, SR
- Thunder Hawk: →→←←, SR
- Vega (Balrog): ←→→←, SR
- Zangief: →←←←, SR

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

## Super Street Fighter II Turbo: The Ultimate Championship (PlayStation)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP

- Fei Long: ←←→→, SR
- Guile: ↑↓↓↓, SR
- Ken Masters: ←←→→, SR
- M. Bison (Vega): →←←←, SR
- Ryu: →→→←, SR
- Sagat: ↑↓↓↑, SR
- Thunder Hawk: →→←←, SR
- Vega (Balrog): ←→→←, SR
- Zangief: →←←←, SR

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

## Super Street Fighter II Turbo: The Ultimate Championship (Arcade)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.



**Personagens - SSFII: TNC**

Na tela de seleção de personagens, escolha o personagem desejado e digite:

- Balrog (Mike Bison): →←←←, SR
- Blanka: ←→→→, SR
- Cammy: ↑↑↓↓, SR
- Chun-Li: ↓↓↓↑, SR
- Dee Jay: ↓↓↑↑, SR
- Dhalsim: ↓↑↑↑, SR
- Edmond Honda: ↑↑↑↓, SR
- Fei Long: ←←→→, SR
- Guile: ↑↓↓↓, SR





• (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.

Personagens - SSFII: TNC

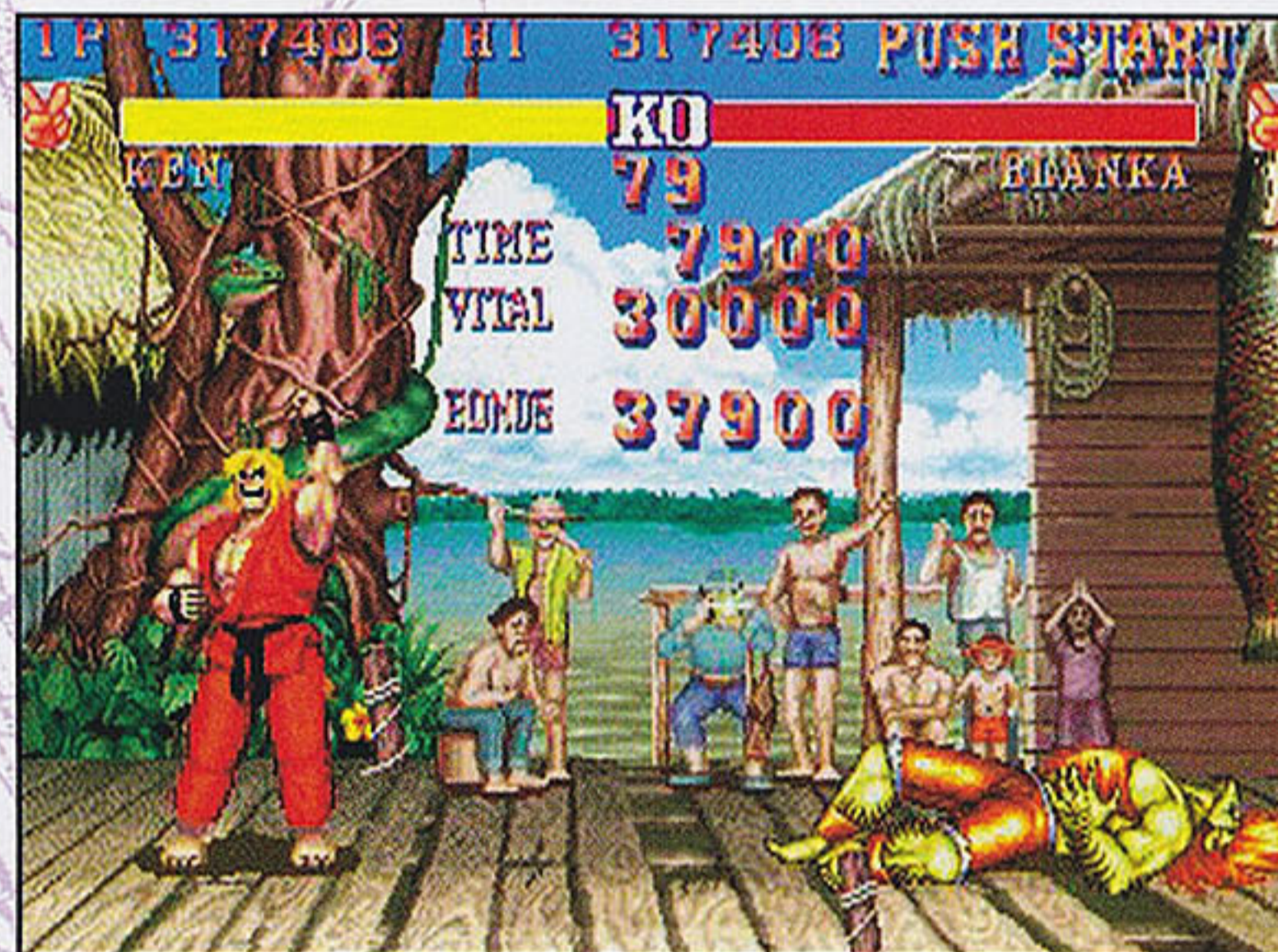
Na tela de seleção de personagens, escolha o personagem desejado e digite:

- Balrog (Mike Bison): →←←→, SR
- Blanka: ←→→→, SR
- Cammy: ↑↑↓↓, SR
- Chun-Li: ↓↓↓↑, SR
- Dee Jay: ↓↓↑↑, SR
- Dhalsim: ↓↑↑↑, SR
- Edmond Honda: ↑↑↑↓, SR
- Fei Long: ←←→→, SR
- Guile: ↑↓↓↓, SR
- Ken Masters: ←←→→, SR
- Ryu: →→→←, SR
- Sagat: ↑↓↑↑, SR
- Thunder Hawk: →→←←, SR
- Vega (Balrog): ←→→←, SR
- Zangief: →←←←, SR
- M. Bison (Vega): →←←←, SR

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

Poses de Vitória

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou



Chute (CR, CM, CF).

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

Escolha Akuma (Gouki)

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Ryu, segure L1+R1.

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

## Super Street Fighter II Turbo: The Ultimate

### Championship (Saturn)

Cores Secretas - Personagens

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, aperte e segure o botão para escolher.

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

Escolha Akuma (Gouki)

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Ryu, segure L+R.

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

Iniciais Secretas

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.

Personagens - SSFII: TNC

Na tela de seleção de personagens, escolha o personagem desejado e digite:

- Balrog (Mike Bison): →←←→, SR





- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

## Super Street Fighter II: The New Challengers

(Mega Drive)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

- Blanka: ←→→→, SR
- Cammy: ↑↑↓↓, SR
- Chun-Li: ↓↓↓↑, SR
- Dee Jay: ↓↓↑↑, SR
- Dhalsim: ↓↑↑↑, SR
- Edmond Honda: ↑↑↑↓, SR
- Fei Long: ←←→→, SR
- Guile: ↑↓↓↓, SR
- Ken Masters: ←←→→, SR
- Ryu: →→→←, SR
- Sagat: ↑↓↓↑, SR
- Thunder Hawk: →→←←, SR
- Vega (Balrog): ←←→→, SR
- Zangief: →←←←, SR
- M. Bison (Vega): →←←←, SR

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

Obs.: Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.

## Super Street Fighter II: The New Challengers

(Arcade)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP



Obs.: \*Tudo em branco.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

## Super Street Fighter II: The New Challengers

(PlayStation)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

Obs.: *Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.*



## Super Street Fighter II: The New Challengers

(Saturn)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

Obs.: *Jogo do CD 'Street Fighter Collection 1'.*



## Super Street Fighter II: The New Challengers

(Super NES)

**Iniciais Secretas**

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- (AAA) ..... CAP
- (SEX) ..... CAP
- ( \_ \_ ) ..... CAP
- (\*) ..... CPS

Obs.: \*Tudo em branco.

**Poses de Vitória**

Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).

**Fim**

# GOLPES

## Street Fighter

### Lutadores

Adon • Birdie • Eagle • Geki • Gen • Joe • Ken Masters • Lee • Mike • Retsu • Ryu • Sagat

### Cenários

China, Estados Unidos, Inglaterra, Japão, Tailândia.

### Versões

Arcade • Turbo Grafix (PC Engine)

### Legenda

SR ..... Soco Rápido ('Jab')

SM ..... Soco Médio ('Strong')

SF ..... Soco Forte ('Fierce')

S ..... Botão de Soco

CR ..... Chute Rápido ('Short')

CM ..... Chute Médio ('Forward')

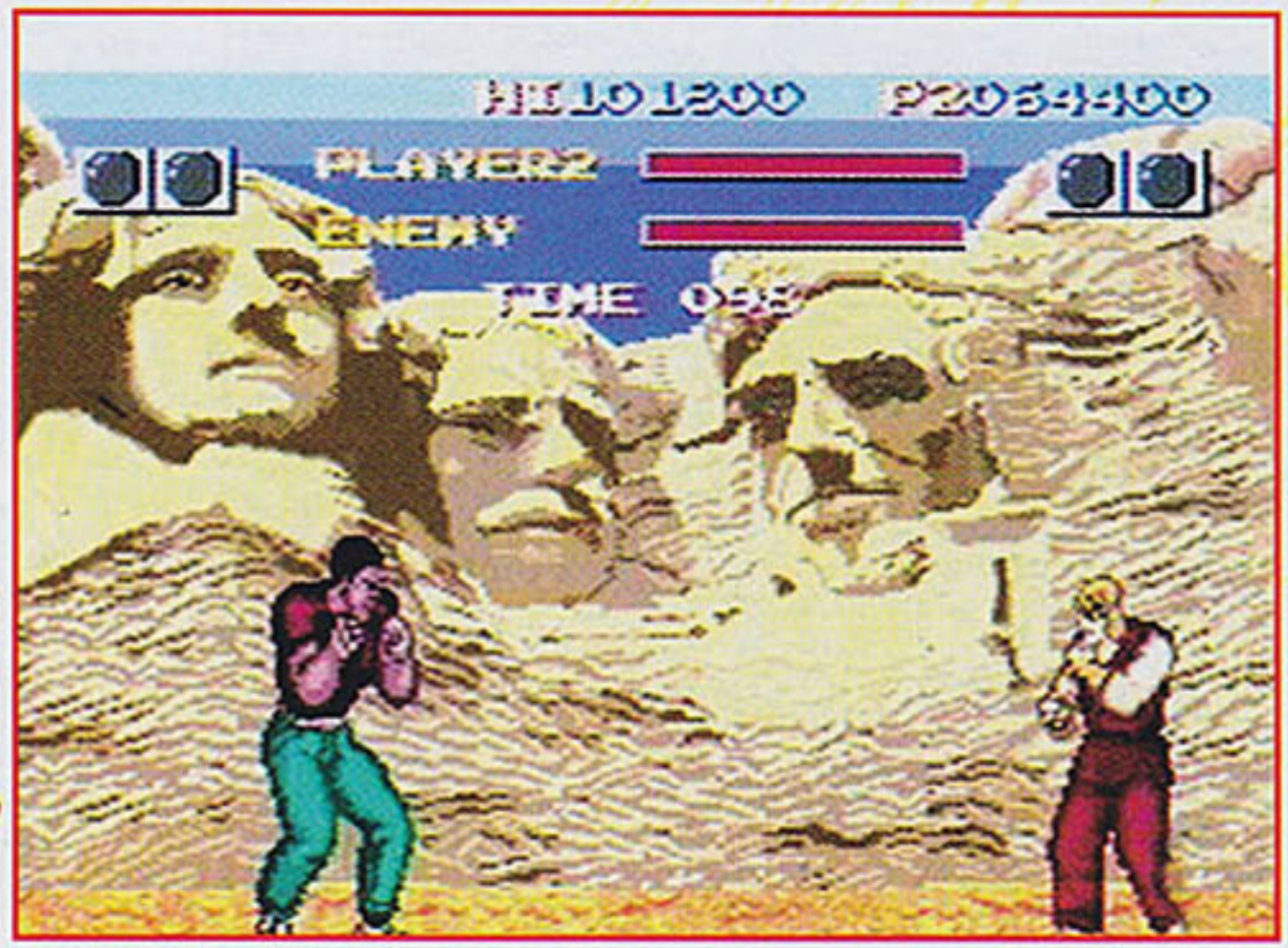
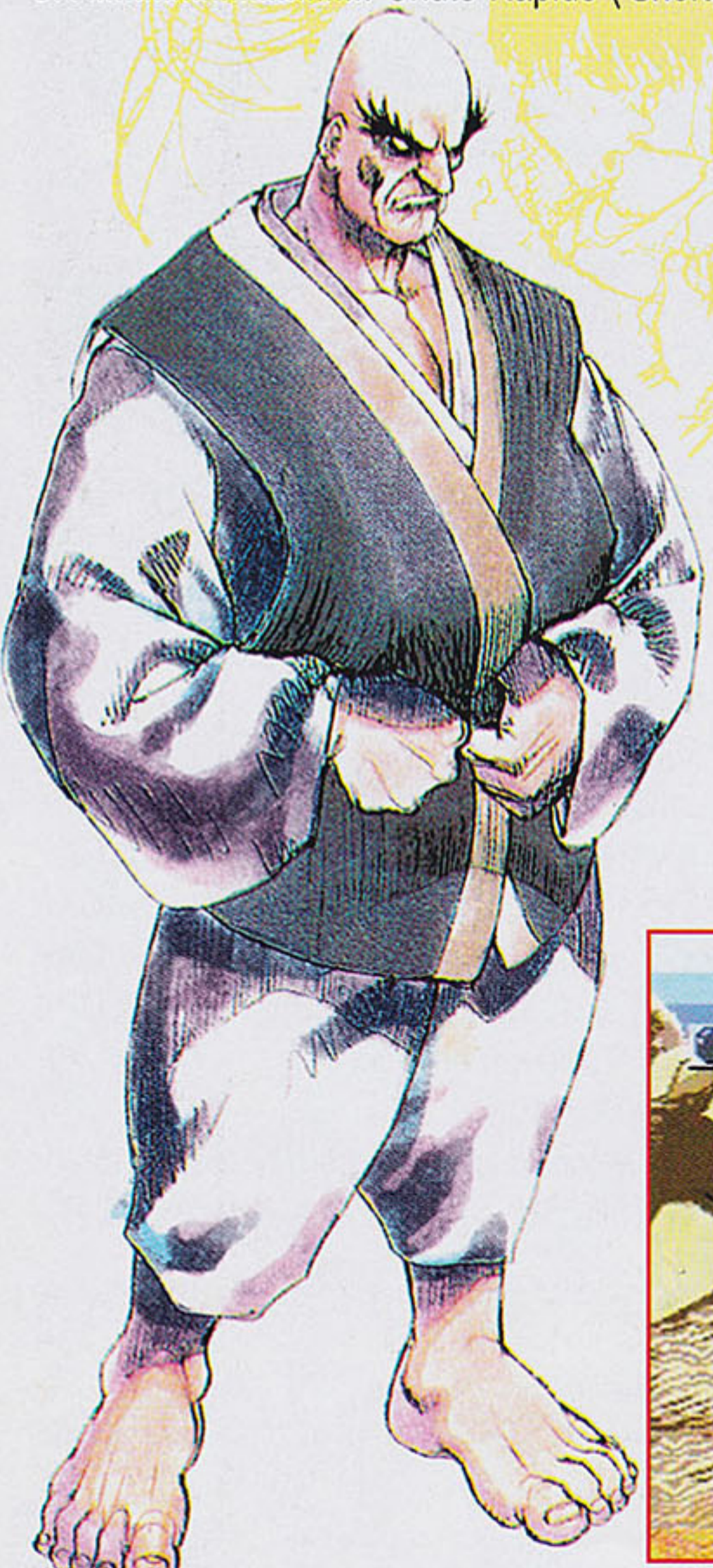
CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')

C ..... Botão de Chute

Direcional ..... Botão Direcional

### Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- O asterisco (\*) indica a quantidade de barras 'Special' utilizadas para o golpe.
- As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:  
 (abaixo): Abaixo do inimigo.  
 (acima): Acima do inimigo.  
 (após 'x'): Após ação especificada.  
 (ar): Pulando.  
 (ar-parede): Pulando na parede.  
 (ar-parado): Pulando para o alto.  
 (ar-lateral): Pulando para o lado.  
 (ar-frente): Pulando para frente.  
 (ar-trás): Pulando para trás.  
 (antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.  
 (levantando): Após ser caído, quando estiver levantando.  
 (defesa): Defendendo um ataque.  
 (direção): Pode-se direcionar o ataque.  
 (durante 'x'): Durante ação especificada.  
 (inimigo caído): Inimigo caído no chão.  
 (longe): Longe do inimigo.  
 (parede): Perto da parede.  
 (perto): Perto do inimigo.  
 (caindo): Enquanto o personagem cai.  
 (contra-projétil): Contra magia.  
 (recuperação): Durante a resuperação, após a queda.



### Ken Masters

• **Normal Moves**  
 P-Throw .....  
 ..... ← ou → + SM ou SF (perto)

• **Special Moves**  
 Hadou Ken ..... ↓↘→ + S  
 Shouryuu Ken ..... →↓↘ + S  
 Tatsumaki Senpoo Kyaku ..... ↓↙← + C

### Ryu

• **Normal Moves**  
 P-Throw .....  
 ..... ← ou → + SM ou SF (perto)

• **Special Moves**  
 Hadou Ken ..... ↓↘→ + S  
 Shouryuu Ken ..... →↓↘ + S  
 Tatsumaki Senpoo Kyaku ..... ↓↙← + C

# Street Fighter II: The World Warrior

## Versões

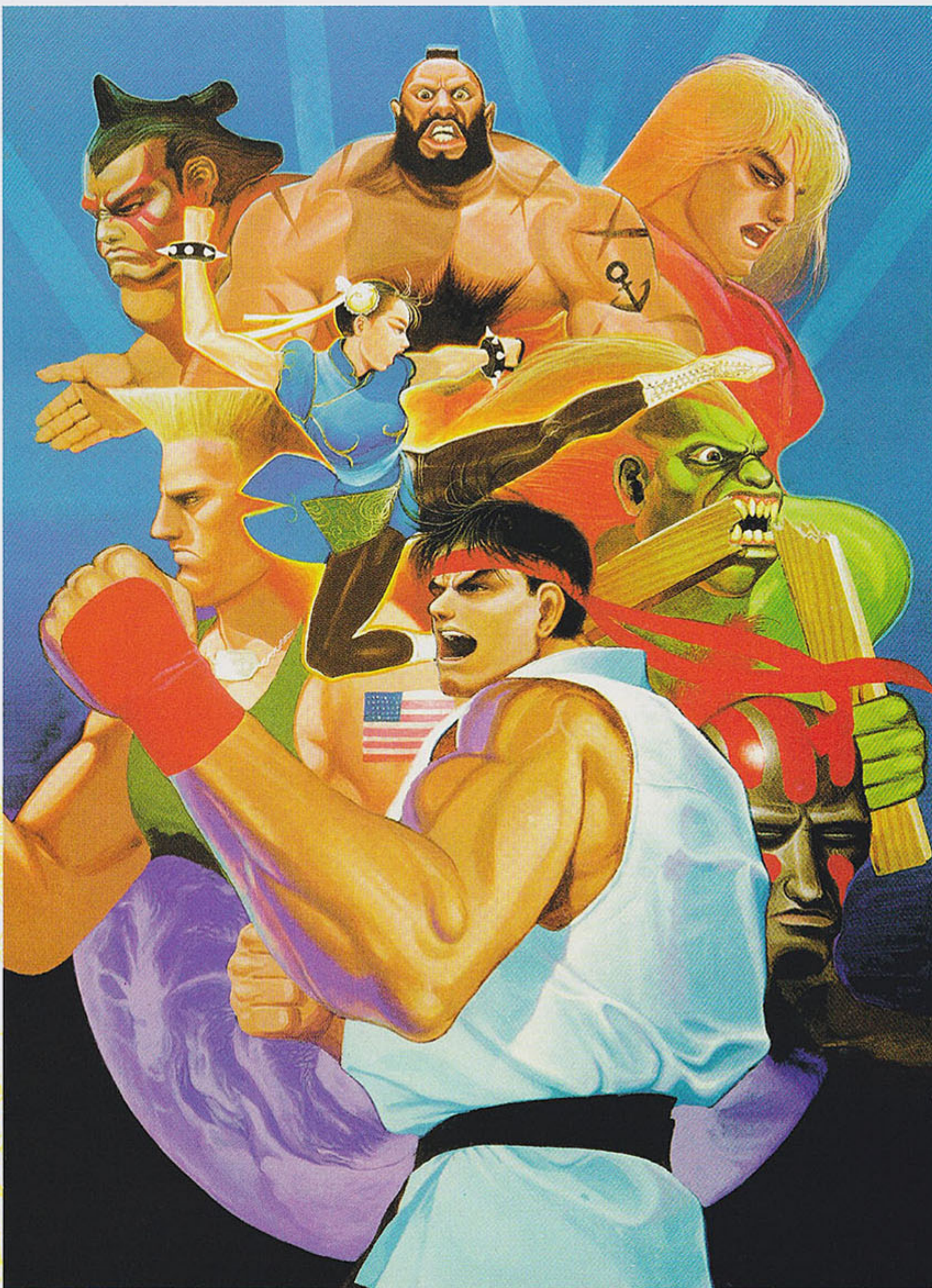
Arcade • Game Boy • PC • Saturn • PlayStation • Super Nintendo

## Legenda

- SR ..... Soco Rápido ('Jab')
- SM ..... Soco Médio ('Strong')
- SF ..... Soco Forte ('Fierce')
- S ..... Botão de Soco
- 2S ..... 2 Botões de Soco
- 3S ..... 3 Botões de Soco
- CR ..... Chute Rápido ('Short')
- CM ..... Chute Médio ('Forward')
- CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')
- C ..... Botão de Chute
- 2C ..... 2 Botões de Chute
- 3C ..... 3 Botões de Chute
- SX+CX ..... Botões de Soco e Chute Iguais
- Direcional ..... Botão Direcional
- Tech-Hit .... Botão de Soco ou Chute (defesa)
- Safety Landing ..... Botão de Soco ou Chute (arremesso inimigo)
- (c) ..... Carregar Movimento

## Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
  - (abaixo): Abaixo do inimigo.
  - (acima): Acima do inimigo.
  - (após 'x'): Após ação especificada.
  - (ar): Pulando.
  - (ar-parede): Pulando na parede.
  - (ar-parado): Pulando para o alto.
  - (ar-lateral): Pulando para o lado.
  - (ar-frente): Pulando para frente.
  - (ar-trás): Pulando para trás.
  - (antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.
  - (levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.
  - (defesa): Defendendo um ataque.
  - (direcionável): Pode-se direcionar o ataque.
  - (durante 'x'): Durante ação especificada.
  - (inimigo caído): Inimigo caído no chão.
  - (longe): Longe do inimigo.
  - (parede): Perto da parede.
  - (perto): Perto do inimigo.
  - (contra-projétil): Contra magia.



### Blanka

#### • Normal Moves

- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Near Side-Strong ..... ← ou →+SM (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

#### • Special Moves

- Electric Thunder ..... S repetidamente
- Rolling Attack ..... ←(c)→+S

### Chun\_Li

#### • Normal Moves

- Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)

#### • Special Moves

- Lightning Kick ..... C rapidamente
- Whirlwind Kick ..... ↓(c)↑+C

### Dhalsim

#### • Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)

- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Crouch Jab ... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (perto)
- Near Crouch Strong ... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)
- Near Crouch Short ... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (perto)
- Near Crouch Forward .. ↙ ou ↓ ou ↘+CM (perto)
- Air Top-Fierce ..... SF (ar-topo)
- Air Top-Roundhouse ..... CF (ar-topo)

• Special Moves

- Yoga Fire ..... ↓↘→+S
- Yoga Flame ..... ←↙↓↘→+S

Edmond Honda

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)

• Special Moves

- Hundred Hand Slap ..... S repetidamente
- Sumo Head Butt ..... ←(c)→+S

Guile

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- Air K-Throw .... ← ou →+CM ou CF (ar/perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Near Side-Roundhouse .... ← ou →+CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Sonic Boom ..... ←(c)→+S
- Somersault Kick ..... ↓(c)↑+C

Ken Masters

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Fireball ..... ↓↘→+S

- Dragon Punch ..... →↓↘+S
- Hurricane Kick ..... ↓↙←+C

Ryu

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Fireball ..... ↓↘→+S
- Dragon Punch ..... →↓↘+S
- Hurricane Kick ..... ↓↙←+C

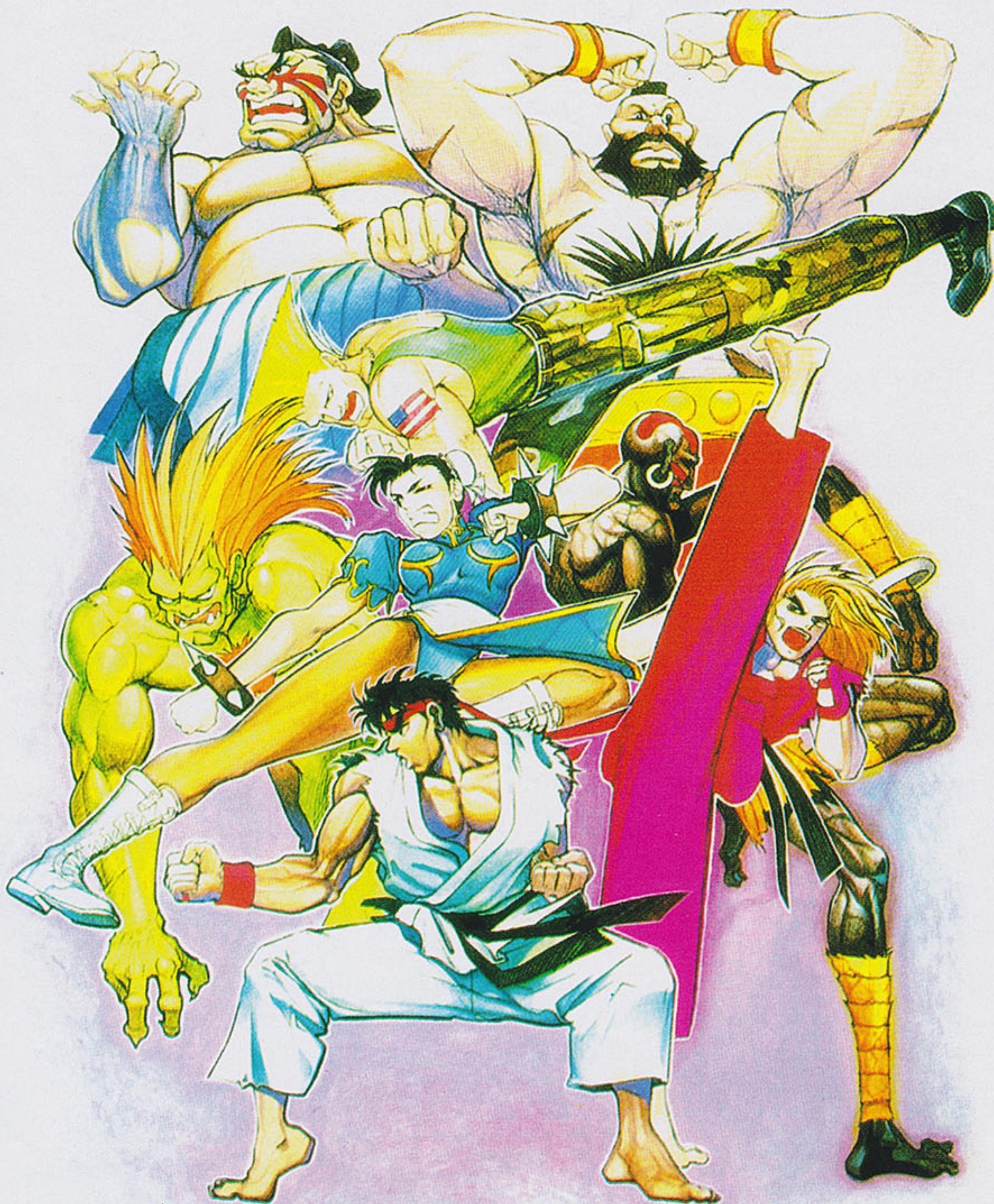
Zangief

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Crouch MP-Throw .... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)
- Crouch HP-Throw .... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (perto)
- MK-Throw ..... ← ou →+CM (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Air Up-Strong ..... ↑+SM (ar/parado)
- Air Up-Fierce ..... ↑+SF (ar/parado)
- Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Double Lariat ..... 3S
- Screw Pile Driver ..... 360°+S







## Street Fighter II: Champion Edition

### Versões

Arcade • Genesis (MegaDrive)\* • PC • Play Station • Saturn • TurboGraphix (PC Engine)

**Obs.:** \*Genesis (MegaDrive): Street Fighter II' Plus: Champion Edition

### Legenda

SR	.....	Soco Rápido ('Jab')
SM	.....	Soco Médio ('Strong')
SF	.....	Soco Forte ('Fierce')
S	.....	Botão de Soco
2S	.....	2 Botões de Soco
3S	.....	3 Botões de Soco
CR	.....	Chute Rápido ('Short')
CM	.....	Chute Médio ('Forward')
CF	.....	Chute Forte ('Roundhouse')
C	.....	Botão de Chute

2C	.....	2 Botões de Chute
3C	.....	3 Botões de Chute
SX+CX	.....	Botões de Soco e Chute Iguais
Direcional	.....	Botão Direcional
Tech-Hit	....	Botão de Soco ou Chute (defesa)
Safety Landing	.....	Botão de Soco ou Chute
(c)	.....	(arremesso inimigo)
(c)	.....	Carregar Movimento

### Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
  - (abaixo): Abaixo do inimigo.
  - (acima): Acima do inimigo.
  - (após 'x'): Após ação especificada.
  - (ar): Pulando.
  - (ar-parede): Pulando na parede.
  - (ar-parado): Pulando para o alto.
  - (ar-lateral): Pulando para o lado.
  - (ar-frente): Pulando para frente.
  - (ar-trás): Pulando para trás.
  - (antes de cair): Antes de cair no chão após

ser atacado.

(levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.

(defesa): Defendendo um ataque.

(direcionável): Pode-se direcionar o ataque.

(durante 'x'): Durante ação especificada.

(inimigo caído): Inimigo caído no chão.

(longe): Longe do inimigo.

(parede): Perto da parede.

(perto): Perto do inimigo.

(contra-projétil): Contra magia.

### Balrog (M. Bison)

#### • Normal Moves

P-Throw	.....	← ou →+SM ou SF (perto)
Near Strong	.....	SM (perto)
Near Fierce	.....	SF (perto)
Near Forward	.....	CM (perto)
Near Roundhouse	.....	CF (perto)

#### • Special Moves

Dash Punch	.....	←(c)→+S
Dash Uppercut	.....	←(c)→+C
Turn Punch One	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (1 segundo)
Turn Punch Two	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (3 segundos)
Turn Punch Three	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (5 segundos)
Turn Punch Four	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (10 segundos)
Turn Punch Five	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (20 segundos)
Turn Punch Six	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (30 segundos)
Turn Punch Seven	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (45 segundos)
Turn Punch Final	.....	..... segure e solte 3S ou 3C (60 segundos)

### Blanka

#### • Normal Moves

HP-Throw	.....	← ou →+SF (perto)
----------	-------	-------------------





- Near Side-Strong ..... ← ou →+SM (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)

**• Special Moves**

- Electric Thunder ..... S repetidamente
- Rolling Attack ..... ←(c)→+S

**ChunLi**

**• Normal Moves**

- Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)
- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Near Side-Roundhouse ..... ← ou →+CF (perto)
- Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)

**• Special Moves**

- Lightning Kick ..... C repetidamente
- Whirlwind Kick ..... ↓(c)↑+C

**Dhalsim**

**• Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)

- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Crouch Jab ... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (perto)
- Near Crouch Strong ... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)
- Near Crouch Forward .. ↙ ou ↓ ou ↘+CM (perto)
- Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
- Air Down-Roundhouse ... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

**• Special Moves**

- Yoga Fire ..... ↓↘→+S
- Yoga Flame ..... ←↙↓↘→+S

**Edmond Honda**

**• Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)

**• Special Moves**

- Hundred Hand Slap ..... S repetidamente
- Sumo Head Butt ..... ←(c)→+S

**Guile**

**• Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF ..... (ar-lateral/perto/abaixo)
- Air K-Throw .... ← ou →+CM ou CF (ar/perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Near Side-Roundhouse .... ← ou →+CF (perto)

**• Special Moves**

- Sonic Boom ..... ←(c)→+S
- Somersault Kick ..... ↓(c)↑+C

**Ken Masters**

**• Normal Moves**

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

**• Special Moves**

- Fireball ..... ↓↘→+S
- Dragon Punch ..... →↓↘+S
- Hurricane Kick ..... ↓↙←+C

**M. Bison (Vega)**

**• Normal Moves**

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)

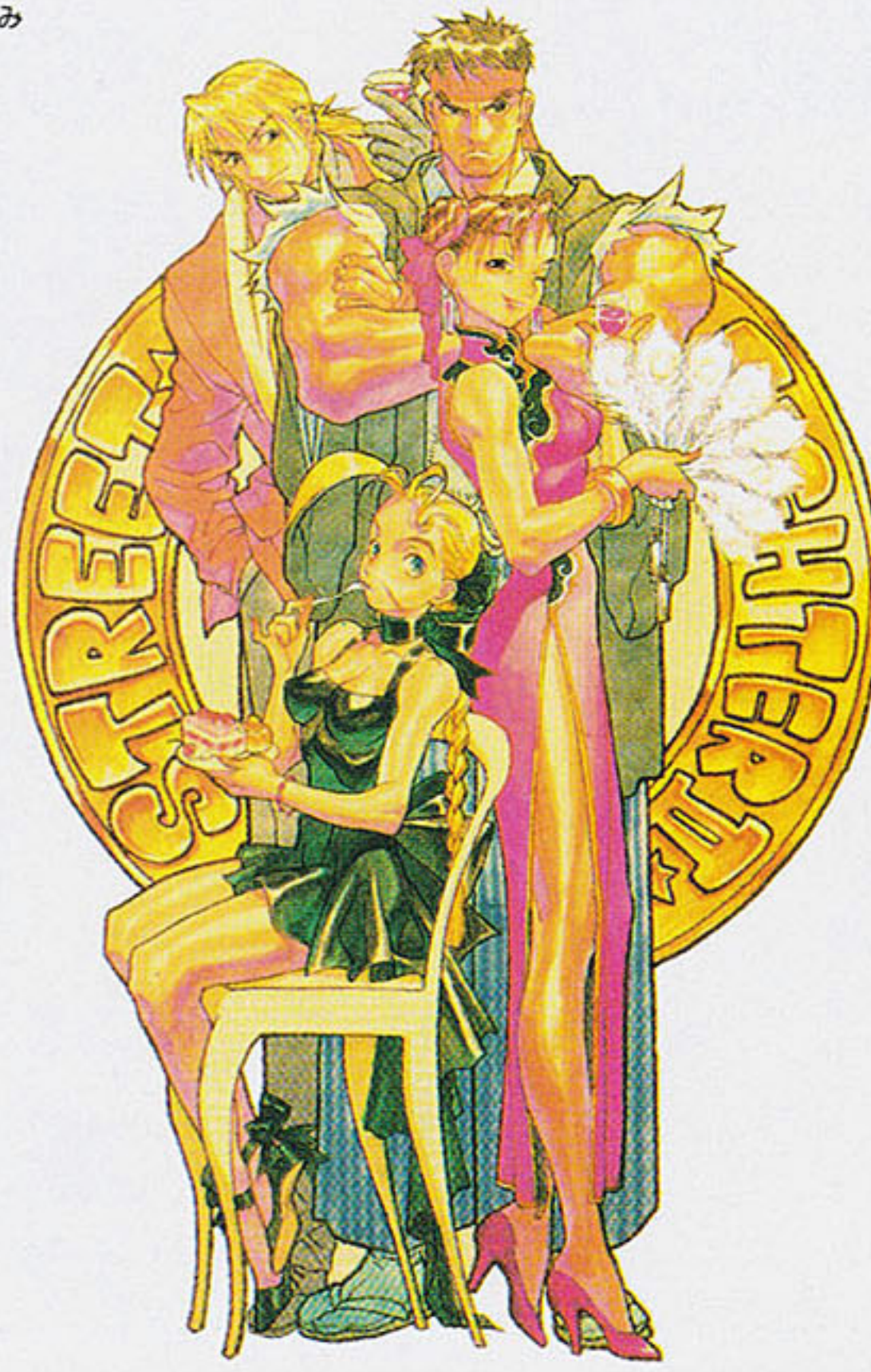
**• Special Moves**

- Psycho Crusher ..... ←(c)→+S
- Scissors Kick ..... ←(c)→+C
- Head Stomp ..... ↓(c)↑+C
- Dive Punch ..... S (após 'Head Stomp')

**Ryu**

**• Normal Moves**

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)



- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- **Special Moves**
- Fireball ..... ↓↓→+S
- Dragon Punch ..... →↓↓+S
- Hurricane Kick ..... ↓↙←+C

### Sagat

- **Normal Moves**
- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- **Special Moves**
- High Tiger Shot ..... ↓↓→+S
- Low Tiger Shot ..... ↓↓→+C
- Tiger Uppercut ..... →↓↓+S
- Tiger Knee ..... ↓↓→↗+C

### Vega (Balrog)

- **Normal Moves**
- Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parade)
- Back Flip ..... ←←
- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- **Special Moves**
- Rolling Claw ..... ←(c)→+S
- Claw Dive ..... ↓(c)↑+C
- Dive Punch ..... S (após 'Claw Dive')
- Air Suplex ..... ← ou →+S
- ..... (após 'Claw Dive'/ar/perto)

### Zangief

- **Normal Moves**
- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- MK-Throw ..... ← ou →+CM (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Crouch MP-Throw ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)
- Crouch HP-Throw ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (perto)



- Air Up-Strong ..... ↑+SM (ar-parado)
- Air Up-Fierce ..... ↑+SF (ar-parado)
- Air Down-Fierce ..... ↘ ou ↓ ou ↙+SF (ar-lateral)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- **Special Moves**
- Double Lariat ..... 3S
- Screw Pile Driver ..... 360°+S



# Street Fighter II: Turbo Hyper Fighting

## Versões

Arcade • PC • PlayStation • Saturn • Super Nintendo

## Legenda

- SR ..... Soco Rápido ('Jab')
- SM ..... Soco Médio ('Strong')
- SF ..... Soco Forte ('Fierce')
- S ..... Botão de Soco
- 2S ..... 2 Botões de Soco
- 3S ..... 3 Botões de Soco
- CR ..... Chute Rápido ('Short')
- CM ..... Chute Médio ('Forward')
- CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')
- C ..... Botão de Chute
- 2C ..... 2 Botões de Chute
- 3C ..... 3 Botões de Chute
- SX+CX ..... Botões de Soco e Chute Iguais
- Direcional ..... Botão Direcional
- Tech-Hit .... Botão de Soco ou Chute (defesa)
- Safety Landing ..... Botão de Soco ou Chute (arremesso inimigo)
- (c) ..... Carregar Movimento

## Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
  - (abaixo): Abaixo do inimigo.
  - (acima): Acima do inimigo.
  - (após 'x'): Após ação especificada.
  - (ar): Pulando.
  - (ar-parede): Pulando na parede.
  - (ar-parado): Pulando para o alto.
  - (ar-lateral): Pulando para o lado.
  - (ar-frente): Pulando para frente.
  - (ar-trás): Pulando para trás.
  - (antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.
  - (levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.
  - (direcionável): Pode-se direcionar o ataque.
  - (defesa): Defendendo um ataque.
  - (durante 'x'): Durante ação especificada.
  - (inimigo caído): Inimigo caído no chão.
  - (longe): Longe do inimigo.
  - (parede): Perto da parede.
  - (perto): Perto do inimigo.
  - (contra-projétil): Contra magia.



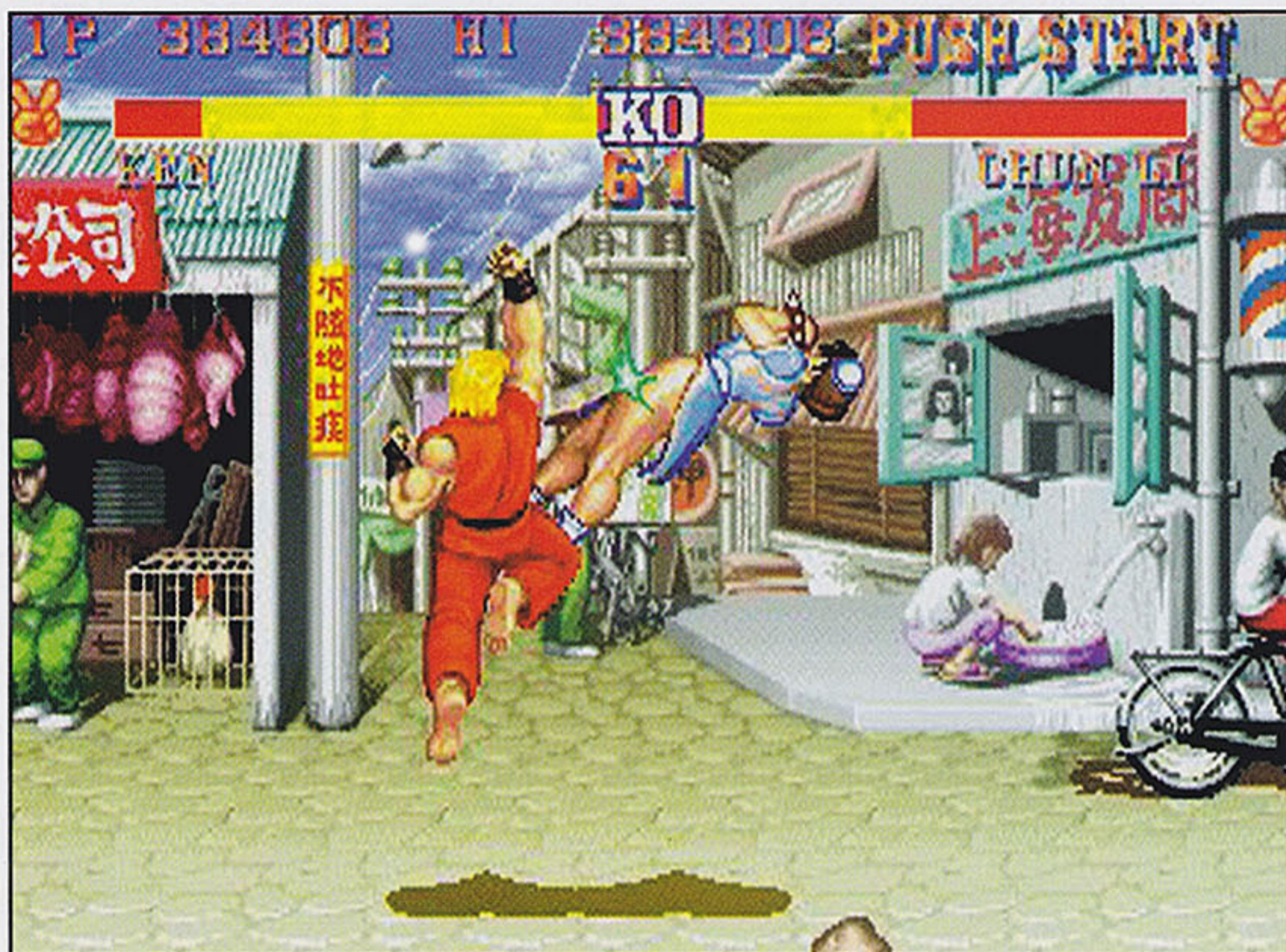
### Balrog (M. Bison)

- **Normal Moves**
- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- **Special Moves**
- Dash Punch ..... ←(c)→+S
- Dash Uppercut ..... ←(c)→+C
- Turn Punch One .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (1 segundo)
- Turn Punch Two .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (3 segundos)
- Turn Punch Three .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (5 segundos)
- Turn Punch Four .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (10 segundos)

- Turn Punch Five .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (20 segundos)
- Turn Punch Six .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (30 segundos)
- Turn Punch Seven .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (45 segundos)
- Turn Punch Final .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (60 segundos)

### Blanka

- **Normal Moves**
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Near Side-Strong ..... ← ou →+SM (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)



**• Special Moves**

- Electric Thunder ..... S repetidamente
- Rolling Attack ..... ←(c)→+S
- Vertical Rolling ..... ↓(c)↑+C

**Chun\_Li**

**• Normal Moves**

- Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↓ (ar-parede)
- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Near Side-Roundhouse ..... ← ou →+CF (perto)
- Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)

**• Special Moves**

- Lightning Kick ..... C repetidamente
- Whirlwind Kick ..... ↓(c)↑+C
- Fireball ..... ←↙↘↓↘→+C

**Dhalsim**

**• Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Crouch Jab .... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (perto)
- Near Crouch Strong ... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)

- Near Crouch Forward .. ↙ ou ↓ ou ↘+CM (perto)
- Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
- Air Down-Roundhouse .... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

**• Special Moves**

- Yoga Fire ..... ↓↘↘+S
- Yoga Flame ..... ←↙↘↓↘→+S
- Yoga Teleport .... ←↙↘ ou →↘↘ ou 3S ou 3C

**Edmond Honda**

**• Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)



- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Special Moves**
- Hundred Hand Slap ..... S repetidamente (direccionável)
- Sumo Head Butt ..... ←(c)→+S
- Sumo Smash ..... ↓(c)↑+C

**Guile**

**• Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF ..... (ar/perto/subindo)
- Air K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF ..... (ar/perto/subindo)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM



Near Side-Roundhouse .... ← ou →+CF (perto)  
**• Special Moves**  
 Sonic Boom ..... ←(c)→+S  
 Somersault Kick ..... ↓(c)↑+C

**Ken Masters**

**• Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)  
**• Special Moves**  
 Fireball ..... ↓↘→+S  
 Dragon Punch ..... →↘↘+S  
 Hurricane Kick ..... ↓↙←+C  
 Air Hurricane Kick ..... ↓↙←+C (ar)

**M. Bison (Vega)**

**• Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
**• Special Moves**  
 Psycho Crusher ..... ←(c)→+S  
 Scissors Kick ..... ←(c)→+C  
 Head Stomp ..... ↓(c)↑+C  
 Skull Crusher ..... S (após 'Head Stomp')

**Ryu**

**• Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)  
**• Special Moves**  
 Fireball ..... ↓↘→+S  
 Dragon Punch ..... →↘↘+S  
 Hurricane Kick ..... ↓↙←+C  
 Air Hurricane Kick ..... ↓↙←+C (ar)



**Sagat**

**• Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
**• Special Moves**  
 High Tiger Shot ..... ↓↘→+S  
 Low Tiger Shot ..... ↓↘→+C  
 Tiger Uppercut ..... →↘↘+S  
 Tiger Knee ..... ↓↘→↗+C

**Vega (Balrog)**

**• Normal Moves**  
 Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)  
 Back Flip ..... 3S  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)  
**• Special Moves**  
 Rolling Claw ..... ←(c)→+S  
 Claw Dive ..... ↓(c)↑+C  
 Dive Punch ..... S (após 'Claw Dive')  
 Air Suplex ..... ← ou →+S  
 ..... (após 'Claw Dive'/ar/perto)

**Zangief**

**• Normal Moves**  
 MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)  
 HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)  
 MK-Throw ..... ← ou →+CM (perto)  
 HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)  
 Crouch MP-Throw ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)  
 Crouch HP-Throw ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)  
 Air Up-Strong ..... ↑+SM (ar-parado)  
 Air Up-Fierce ..... ↑+SF (ar-parado)  
 Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-lateral)  
 Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-lateral)  
**• Special Moves**  
 Double Lariat ..... 3S  
 High Speed Double Lariat ..... 3C  
 Screw Pile Driver ..... 360°+S



# GAME X



# Super Street Fighter II: The New Challengers

## Versões

Arcade • PC • PlayStation • Saturn • Super Nintendo

## Legenda

SR ..... Soco Rápido ('Jab')  
 SM ..... Soco Médio ('Strong')  
 SF ..... Soco Forte ('Fierce')  
 S ..... Botão de Soco  
 2S ..... 2 Botões de Soco  
 3S ..... 3 Botões de Soco  
 CR ..... Chute Rápido ('Short')  
 CM ..... Chute Médio ('Forward')  
 CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')  
 C ..... Botão de Chute  
 2C ..... 2 Botões de Chute  
 3C ..... 3 Botões de Chute  
 SX+CX ..... Botões de Soco e Chute Iguais  
 Direcional ..... Botão Direcional  
 Tech-Hit .... Botão de Soco ou Chute (defesa)  
 Safety Landing ..... Botão de Soco ou Chute  
 ..... (arremesso inimigo)  
 (c) ..... Carregar Movimento

## Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- O asterisco (\*) indica a quantidade de barras 'Special' utilizadas para o golpe.
- As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:  
 (abaixo): Abaixo do inimigo.  
 (acima): Acima do inimigo.  
 (após 'x'): Após ação especificada.  
 (ar): Pulando.  
 (ar-parede): Pulando na parede.  
 (ar-parado): Pulando para o alto.  
 (ar-lateral): Pulando para o lado.  
 (ar-frente): Pulando para frente.  
 (ar-trás): Pulando para trás.  
 (antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.  
 (levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.  
 (defesa): Defendendo um ataque.  
 (direcionável): Pode-se direcionar o ataque.  
 (durante 'x'): Durante ação especificada.  
 (inimigo caído): Inimigo caído no chão.  
 (longe): Longe do inimigo.  
 (parede): Perto da parede.  
 (perto): Perto do inimigo.  
 (contra-projétil): Contra magia.

## Balrog (M. Bison)

- **Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)
- **Special Moves**  
 Dash Punch ..... ←(c)→+S  
 Dash Uppercut ..... ←(c)→+C  
 Shoulder Guard ..... ↓(c)↑+S  
 Turn Punch One .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (1 segundo)  
 Turn Punch Two .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (3 segundos)  
 Turn Punch Three .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (5 segundos)  
 Turn Punch Four .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (10 segundos)  
 Turn Punch Five .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (20 segundos)  
 Turn Punch Six .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (30 segundos)  
 Turn Punch Seven .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (45 segundos)  
 Turn Punch Final .....  
 ..... segure e solte 3S ou 3C (60 segundos)



## Blanka

- **Normal Moves**  
 HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)  
 Near Side-Strong ..... ← ou →+SM (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)
- **Special Moves**  
 Electric Thunder ..... S repetidamente



- Rolling Attack ..... ←(c)→+S  
 Vertical Rolling ..... ↓(c)↑+C  
 Back Step Rolling ..... ←(c)→+C

## Chun-Li

- **Normal Moves**  
 Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)  
 Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)  
 Near Side-Roundhouse .... ← ou →+CF (perto)  
 Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
- **Special Moves**  
 Lightning Kick ..... C repetidamente  
 Whirlwind Kick ..... ↓(c)↑+C  
 Fireball ..... ←(c)→+S





### Cammy

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Air K-Throw .... ← ou →+CM ou CF (ar/perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Cannon Drill ..... ↓↘→+C
- Thrust Kick ..... →↓↘+C
- Spinning Knuckle ..... ←↙↓↘→+S

### Dee Jay

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Air Down-Short .... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-lateral)

• Special Moves

- Max Out ..... ←(c)→+S
- Double Dread Kick ..... ←(c)→+C
- Machine Gun Punch ..... ↓(c)↑+S
- Turbo Machine Gun Punch ..... ↓(c)↑+S, S (repetidamente)

### Dhalsim

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)



- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Crouch Jab ... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (perto)
- Near Crouch Strong ... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)
- Near Crouch Forward .. ↙ ou ↓ ou ↘+CM (perto)
- Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
- Air Down-Roundhouse ... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

• Special Moves

- Yoga Fire ..... ↓↘→+S
- Yoga Flame ..... ←↙↓↘→+S
- Yoga Teleport ..... ←↙↘ ou →↓↘+3S ou 3C

### Edmond Honda

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Air Down-Forward ... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar-lateral)

• Special Moves

- Hundred Hand Slap ..... S repetidamente (direcionável)
- Sumo Head Butt ..... ←(c)→+S
- Sumo Smash ..... ↓(c)↑+C



### Fei Long

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Side-Forward ..... ← ou →+CM
- Front-Roundhouse ..... →+CF
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)

- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Rising Dragon Kick ..... ←↙↘+C
- Rekka Ken One ..... ↓↘→+S
- Rekka Ken Two ..... ↓↘→+S (após 'Rekka Ken One')
- Rekka Ken Three ..... ↓↘→+S (após 'Rekka Ken Two')

### Guile

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto/subindo)
- Air K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (ar/perto/subindo)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM
- Near Side-Roundhouse ..... ← ou →+CF (perto)

• Special Moves

- Sonic Boom ..... ←(c)→+S
- Somersault Kick ..... ↓(c)↑+C



### Ken Masters

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)



Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**  
 Fireball ..... ↓↓→+S  
 Dragon Punch ..... →↓↓+S  
 Hurricane Kick ..... ↓↓←+C  
 Air Hurricane Kick ..... ↓↓←+C (ar)

**M. Bison (Vega)**

• **Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)

• **Special Moves**  
 Psycho Crusher ..... ←(c)→+S  
 Scissors Kick ..... ←(c)→+C  
 Head Stomp ..... ↓(c)↑+C  
 Skull Crusher ..... S (após 'Head Stomp')  
 Devil Reverse ..... ↓(c)↑+S



**Ryu**

• **Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**  
 Fireball ..... ↓↓→+S  
 Red Fireball ..... ←↓↓→+S  
 Dragon Punch ..... →↓↓+S  
 Hurricane Kick ..... ↓↓←+C  
 Air Hurricane Kick ..... ↓↓←+C (ar)



**Sagat**

• **Normal Moves**  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)



Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)

• **Special Moves**  
 High Tiger Shot ..... ↓↓→+S  
 Low Tiger Shot ..... ↓↓→+C  
 Tiger Uppercut ..... →↓↓+S  
 Tiger Knee ..... ↓↓→↑+C

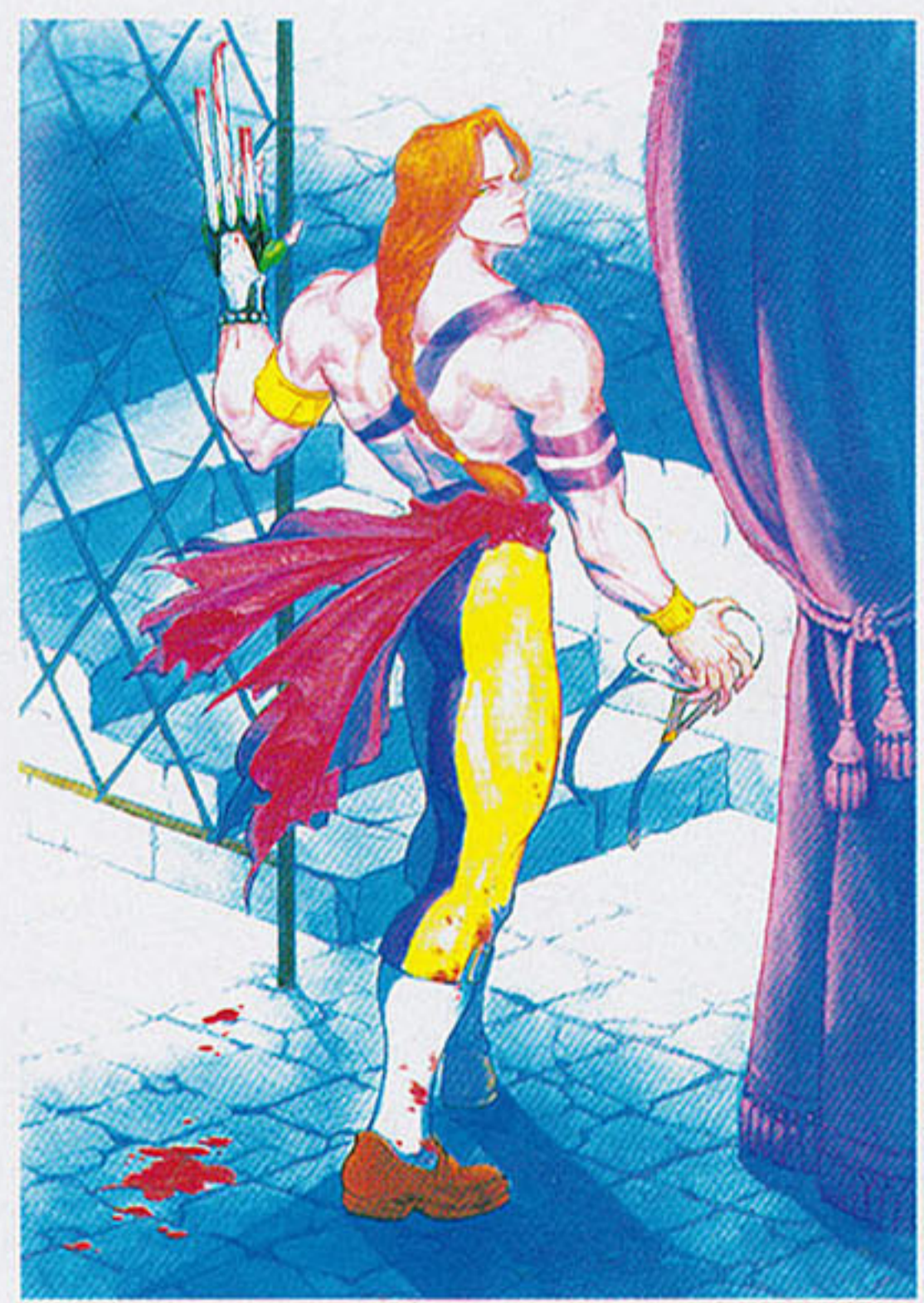
**Thunder Hawk**

• **Normal Moves**  
 MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)  
 HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)  
 HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)  
 Side Jab ..... ← ou →+SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)  
 Air Down-Strong ..... ↓ ou ↓ ou ↓+SM (ar)  
 Air Down-Fierce ..... ↓ ou ↓ ou ↓+SF (ar)

• **Special Moves**  
 The Hawk ..... 2S (ar)  
 Thunder Strike ..... →↓↓+S  
 Storm Hammer ..... 360°+S (perto)

**Vega (Balrog)**

• **Normal Moves**  
 Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↓ (ar-parede)  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)



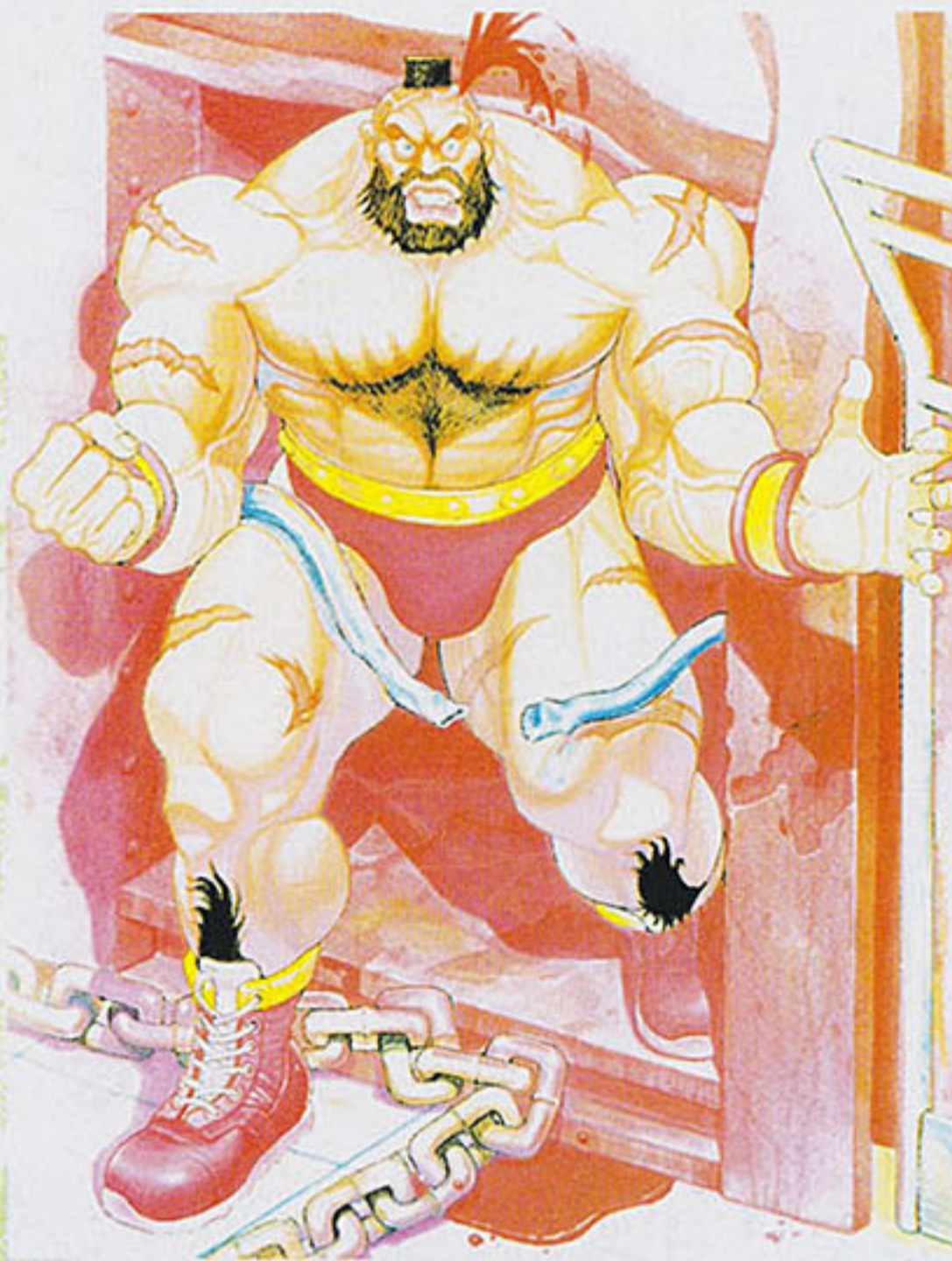
• **Special Moves**

- Double Back Flip ..... 2S
- Back Flip ..... 2C
- Rolling Claw ..... ←(c)→+S
- Claw Thrust ..... ↓(c)↑+S
- Claw Dive ..... ↓(c)↑+C
- Dive Punch ..... S (após 'Claw Dive')
- Air Suplex ..... ← ou →+S  
..... (após 'Claw Dive'/ar/perto)

**Zangief**

• **Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- MK-Throw ..... ← ou →+CM (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)



- Crouch P-Throw .....  
..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM ou SF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Air Up-Strong ..... ↑+SM (ar-parado)
- Air Up-Fierce ..... ↑+SF (ar-parado)
- Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-lateral)
- Air Down-Forward ... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar-lateral)
- Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-lateral)

• **Special Moves**

- Spinning Lariat ..... 3S
- Double Spinning Lariat ..... 3C
- Screw Pile Driver ..... 360°+S
- Siberian Bear Suplex ..... 360°+C



# Super Street Fighter II Turbo: The Ultimate Championship

## Versões

Arcade • PC • PlayStation • Saturn • 3DO • Super Nintendo

## Legenda

- SR ..... Soco Rápido ('Jab')
- SM ..... Soco Médio ('Strong')
- SF ..... Soco Forte ('Fierce')
- S ..... Botão de Soco
- 2S ..... 2 Botões de Soco
- 3S ..... 3 Botões de Soco
- CR ..... Chute Rápido ('Short')
- CM ..... Chute Médio ('Forward')
- CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')
- C ..... Botão de Chute
- 2C ..... 2 Botões de Chute
- 3C ..... 3 Botões de Chute
- SX+CX ..... Botões de Soco e Chute Iguais
- Direcional ..... Botão Direcional
- Tech-Hit ..... Botão de Soco ou Chute (defesa)
- Safety Landing ..... Botão de Soco ou Chute (arremesso inimigo)
- (c) ..... Carregar Movimento

## Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- O asterisco (\*) indica a quantidade de barras 'Special' utilizadas para o golpe.
- As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
  - (abaixo): Abaixo do inimigo.
  - (acima): Acima do inimigo.
  - (após 'x'): Após ação especificada.
  - (ar): Pulando.
  - (ar-parede): Pulando na parede.
  - (ar-parado): Pulando para o alto.
  - (ar-lateral): Pulando para o lado.
  - (ar-frente): Pulando para frente.
  - (ar-trás): Pulando para trás.
  - (antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.
  - (levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.
  - (defesa): Defendendo um ataque.
  - (direcionável): Pode-se direcionar o ataque.
  - (durante 'x'): Durante ação especificada.
  - (inimigo caído): Inimigo caído no chão.
  - (longe): Longe do inimigo.
  - (parede): Perto da parede.

(perto): Perto do inimigo.  
(contra-projétil): Contra magia.



### Akuma (Gouki)

- **Normal Moves**
  - P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
  - K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
  - Near Jab ..... SR (perto)
  - Near Strong ..... SM (perto)
  - Near Fierce ..... SF (perto)
  - Near Short ..... CR (perto)
  - Near Forward ..... CM (perto)
  - Near Roundhouse ..... CF (perto)
  - Front-Strong ..... →+SM
  - Front-Fierce ..... →+SF
- **Special Moves**
  - Fireball ..... ↓↓→+S
  - Red Fireball ..... ←↓↓↓→+S
  - Dragon Punch ..... →↓↓+S
  - Hurricane Kick ..... ↓↓←+C
  - Air Hurricane Kick ..... ↓↓←+C (ar)
  - Front-Teleport ..... →↓↓+3S ou 3C
  - Back-Teleport ..... ←↓↓↓+3S ou 3C

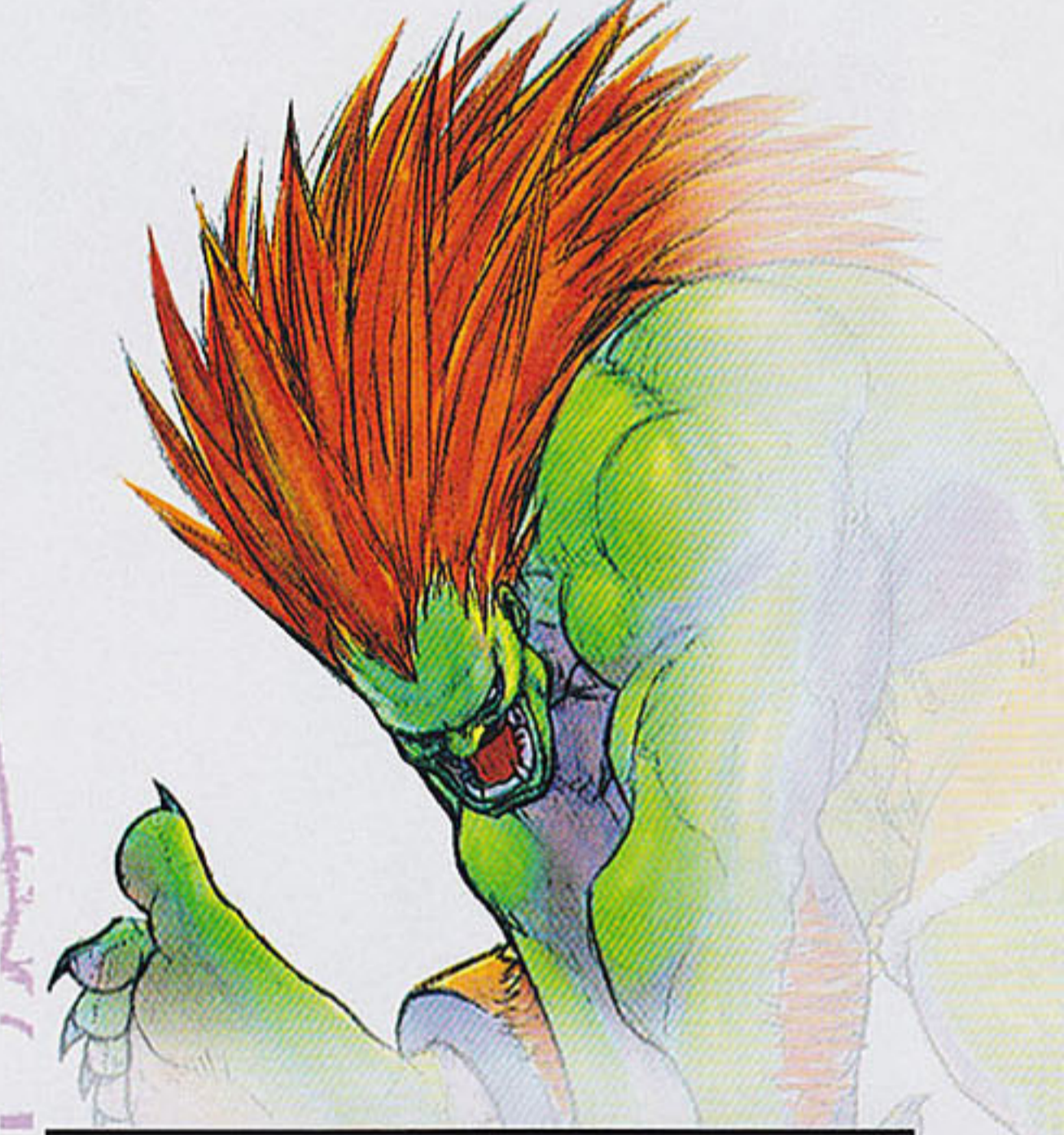


### Balrog (Mike Bison)

- **Normal Moves**
  - P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
  - Near Strong ..... SM (perto)
  - Near Fierce ..... SF (perto)
  - Near Forward ..... CM (perto)

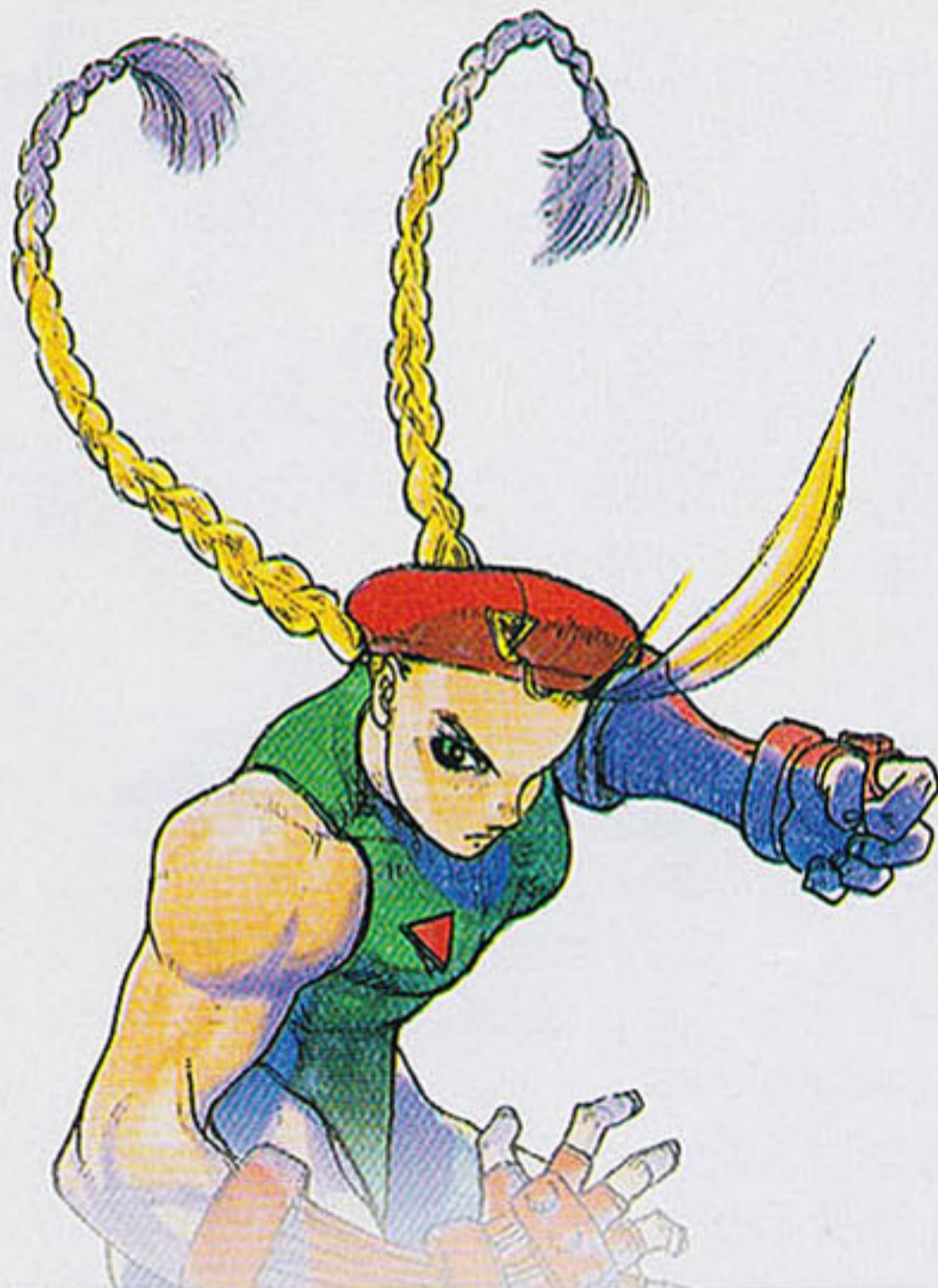
Near Roundhouse ..... CF (perto)

- **Special Moves**
  - Dash Punch ..... ←(c)→+S
  - Dash Low Punch ..... ←(c)↓+S
  - Dash Uppercut ..... ←(c)→+C
  - Shoulder Guard ..... ↓(c)↑+S
  - Turn Punch One .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (1 segundo)
  - Turn Punch Two .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (3 segundos)
  - Turn Punch Three .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (5 segundos)
  - Turn Punch Four .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (10 segundos)
  - Turn Punch Five .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (20 segundos)
  - Turn Punch Six .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (30 segundos)
  - Turn Punch Seven .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (45 segundos)
  - Turn Punch Final .....  
..... segure e solte 3S ou 3C (60 segundos)
- **Super Special Moves**
  - \*Crazy Buffalo ..... ←(c)→←→+S



### Blanka

- **Normal Moves**
  - HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
  - Near Side-Strong ..... ← ou →+SM (perto)
  - Crouch Front-Fierce ..... ↓+SF
  - Near Jab ..... SR (perto)
  - Near Strong ..... SM (perto)
  - Near Short ..... CR (perto)
  - Near Forward ..... CM (perto)
- **Special Moves**
  - Electric Thunder ..... S repetidamente
  - Hop ..... ← ou →+2C
  - Rolling Attack ..... ←(c)→+S
  - Vertical Rolling ..... ↓(c)↑+C
  - Back Step Rolling ..... ←(c)→+C
- **Super Special Moves**
  - \*Grand Shave Rolling ..... ←(c)→←→+S



**Cammy**

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Air K-Throw .... ← ou →+CM ou CF (ar/perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

- Cannon Drill ..... ↓↘→+C
- Thrust Kick ..... →↓↘+C
- Spinning Knuckle ..... ←↙↓↘→+S
- Cannonball Jump ..... ←↙↓↘→↗+S
- Cancel Cannonball Jump ..... C (após 'Cannonball Jump')

• Special Super Moves

- \*Spin Dive Smasher ..... ↓↘→↓↘→+C



**Chun\_Li**

• Normal Moves

- Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↓ (ar-parede)

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Air P-Throw .... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Crouch Front-Forward ..... ↓+CM (perto)
- Crouch Front-Roundhouse ..... ↓+CF (perto)
- Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)

• Special Moves

- Lightning Kick ..... C repetidamente
- \* Jumping Whirlwind Kick ..... ↓(c)↑+C
- Fireball ..... ←(c)→+S
- Whirlwind Kick ..... ←(c)→+C

• Special Moves

- \*Thousand Burst Kick ..... ←(c)→←→+C



**Dee Jay**

• Normal Moves

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-lateral)

• Special Moves

- Max Out ..... ←(c)→+S
- Double Dread Kick ..... ←(c)→+C
- Machine Gun Punch ..... ↓(c)↑+S
- Turbo Machine Gun Punch ..... ↓(c)↑+S, S repetidamente
- Jack Knife ..... ↓(c)↑+C

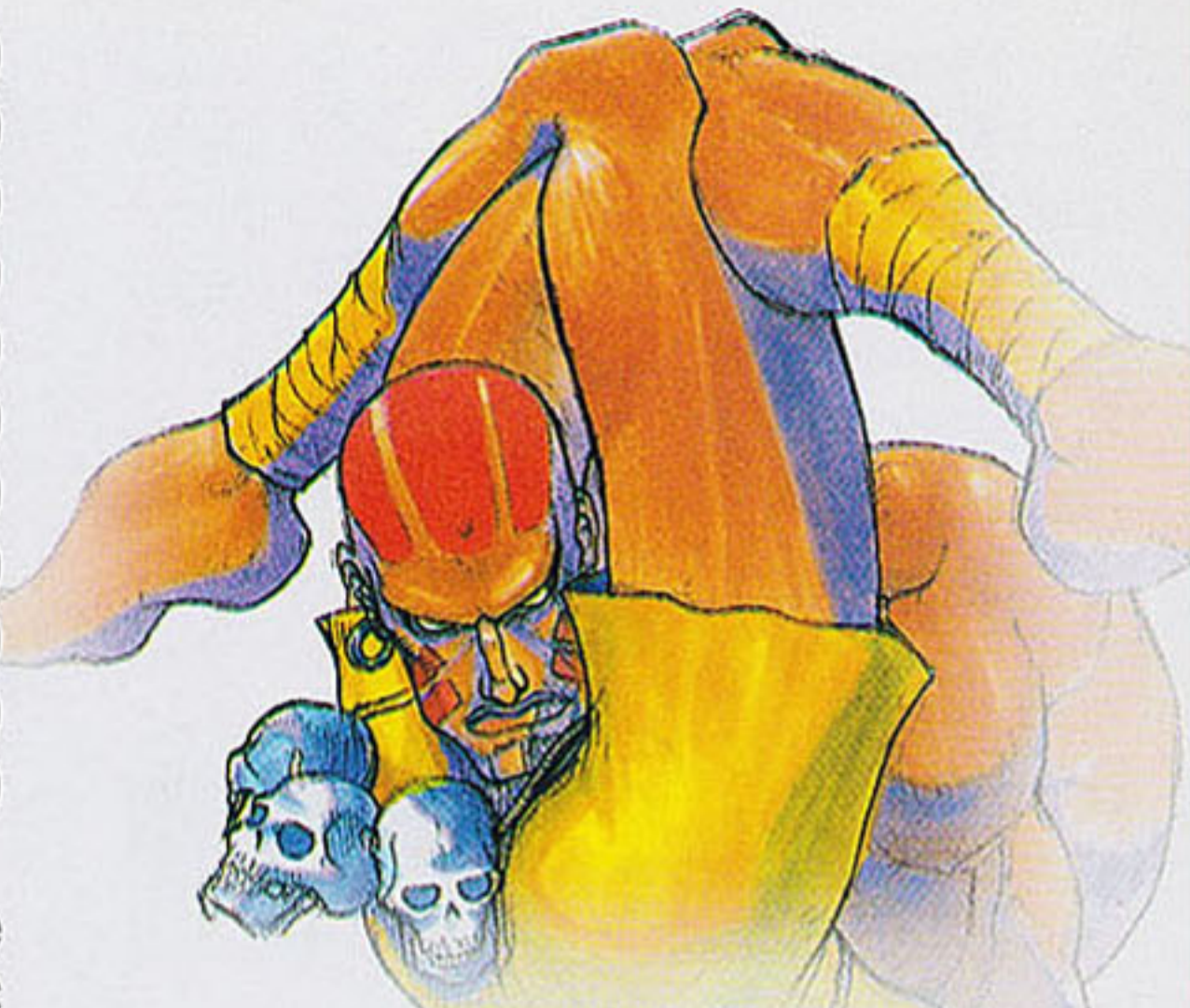
• Special Moves

- \*Carnival Hook Kick ..... ←(c)→←→+C

**Dhalsim**

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Back-Jab ..... ←+SR
- Back-Strong ..... ←+SM
- Back-Fierce ..... ←+SF



- Back-Short ..... ←+CR
- Back-Forward ..... ←+CM
- Back-Roundhouse ..... ←+CF
- Crouch Back-Jab ..... ↙+SR
- Crouch Back-Strong ..... ↙+SM
- Crouch Back-Fierce ..... ↙+SF
- Crouch Back-Short ..... ↙+CR
- Crouch Back-Forward ..... ↙+CM
- Crouch Back-Roundhouse ..... ↙+CF
- Near Crouch Jab .... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (perto)
- Near Crouch Strong .. ↙ ou ↓ ou ↘+SM (perto)
- Near Crouch Forward . ↙ ou ↓ ou ↘+CM (perto)
- Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
- Air Down-Roundhouse ... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

• Special Moves

- Yoga Fire ..... ↓↘→+S
- Yoga Flame ..... ←↙↓↘→+S
- Yoga Blast ..... ←↙↓↘→+C
- Near-Yoga Teleport ..... →↓↘+3S ou 3C
- Far-Yoga Teleport ..... ←↙↓↘+3S ou 3C

• Super Special Moves

- \*Yoga Inferno ..... ←↙↓↘→←↙↓↘→+S



**Edmond Honda**

• Normal Moves

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)

- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Front-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Side-Roundhouse ..... ← ou →+CF
- Air Down-Forward ... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar-lateral)

• **Special Moves**

- Hundred Hand Slap ..... S repetidamente
- Sumo Head Butt ..... ←(c)→+S
- Sumo Smash ..... ↓(c)↑+C
- Ohicho Throw ..... →↘↓↙←+S (perto)

• **Super Special Moves**

- \*Super Killer Head Ram ..... ←(c)→←→+S



**Fei Long**

• **Normal Moves**

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Front-Forward ..... →+CM
- Back-Forward ..... ←+CM
- Front-Roundhouse ..... →+CF
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**

- Rising Dragon Kick ..... ←↓↙+C
- Triple Axe ..... ↓↘→↗+C
- Rekka Ken One ..... ↓↘→+S
- Rekka Ken Two ..... ↓↘→+S (após 'Rekka Ken One')
- Rekka Ken Three ..... ↓↘→+S (após 'Rekka Ken Two')

• **Super Special Moves**

- \*Rekkuukyako ..... ↓↘→↓↘→+S

**Guile**

• **Normal Moves**

- MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
- HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
- Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto/subindo)
- Air K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF



- ..... (ar/perto/subindo)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Side-Short ..... ← ou →+CR
- Near Side-Forward ..... ← ou →+CM (perto)
- Near Side-Roundhouse ... ← ou →+CF (perto)
- Front-Fierce ..... →+SF
- Near Side-Roundhouse ..... ← ou →+CF (perto)

• **Special Moves**

- Sonic Boom ..... ←(c)→+S
- Somersault Kick ..... ↓(c)↑+C

• **Super Special Moves**

- \*Double Somersault Kick ..... ↙(c)↘↙↘↑+C



**Ken Masters**

• **Normal Moves**

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- MK-Throw ..... ← ou →+CM (perto)
- HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)
- Air K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)

• **Special Moves**

- Fireball ..... ↓↘→+S
- Dragon Punch ..... →↓↘+S
- Hurricane Kick ..... ↓↙←+C

- Air Hurricane Kick ..... ↓↙←+C (ar)
- Kick One ..... ↓↘→+C
- Charge Kick One ..... ↓↘→+C (segure C)
- Kick Two ..... →↘↓+C
- Charge Kick Two ..... →↘↓+C (segure C)
- Kick Three ..... ←↙↓↘→+C
- Charge Kick Three. ←↙↓↘→+C (segure C)

• **Super Special Moves**

- \*Rising Dragon Punch ..... →↓↘→↓↘+S

**M. Bison (Vega)**

• **Normal Moves**

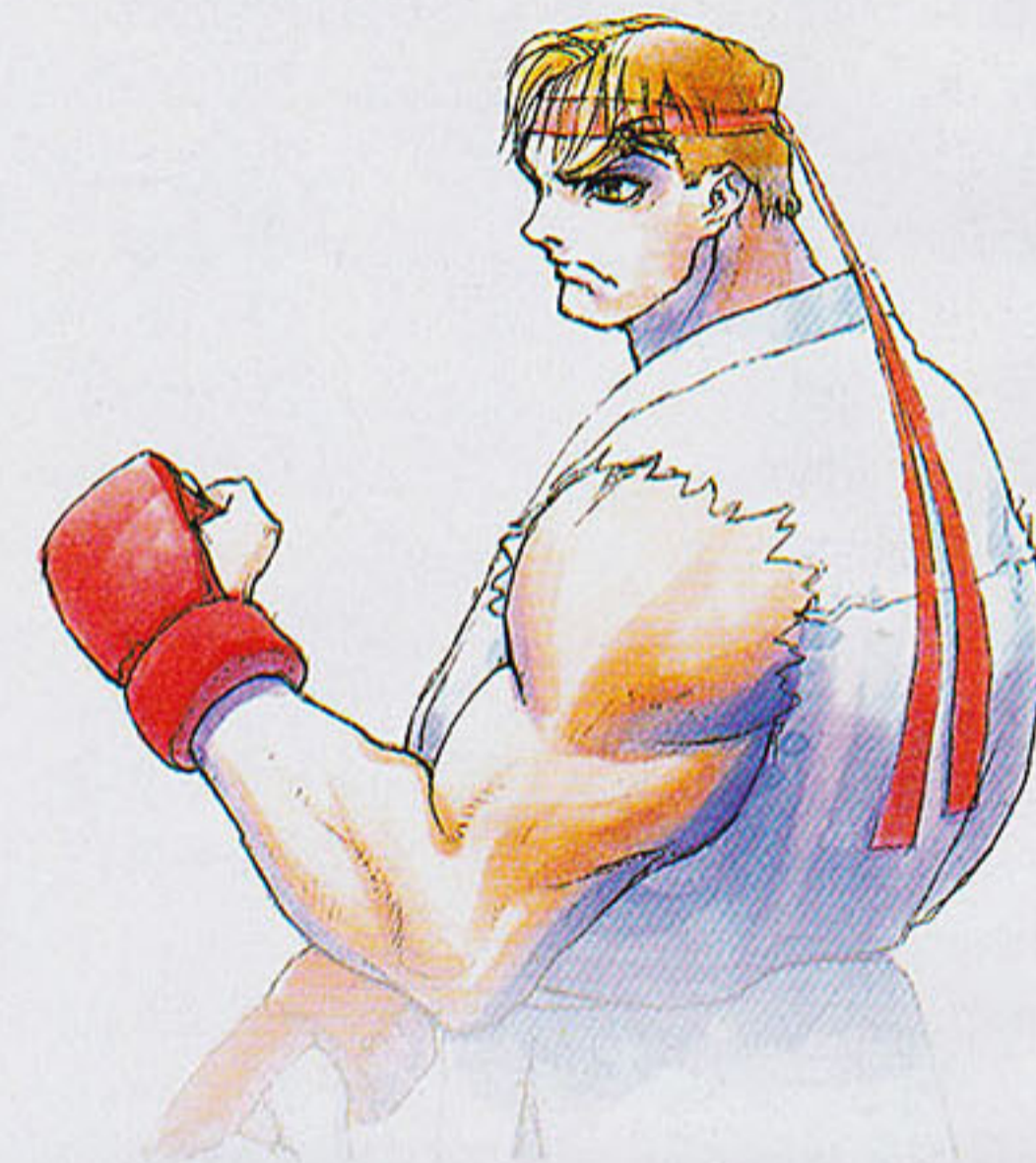
- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)

• **Special Moves**

- Psycho Crusher ..... ←(c)→+S
- Scissors Kick ..... ←(c)→+C
- Head Stomp ..... ↓(c)↑+C
- Skull Crusher ..... S (após 'Head Stomp')
- Devil Reverse ..... ↓(c)↑+S
- Skull Rising ..... S (após 'Devil Reverse')

• **Super Special Moves**

- Knee Press Nightmare ..... ←(c)→←→+C



**Ryu**

• **Normal Moves**

- P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
- K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
- Near Jab ..... SR (perto)
- Near Strong ..... SM (perto)
- Near Fierce ..... SF (perto)
- Near Short ..... CR (perto)
- Near Forward ..... CM (perto)
- Near Roundhouse ..... CF (perto)
- Front-Strong ..... →+SM
- Front-Fierce ..... →+SF

• **Special Moves**

- Fireball ..... ↓↘→+S
- Red Fireball ..... ←↙↓↘→+S
- Dragon Punch ..... →↓↘+S
- Hurricane Kick ..... ↓↙←+C
- Air Hurricane Kick ..... ↓↙←+C (ar)

• Super Special Moves

\*Vacuum Fireball ..... ↓↓→↓↓→+S



**Sagat**

• Normal Moves

P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)

• Special Moves

High Tiger Shot ..... ↓↓→+S  
 Low Tiger Shot ..... ↓↓→+C  
 Tiger Uppercut ..... →↓↓+S  
 Tiger Knee ..... ↓↓→↗+C

• Super Special Moves

\*Tiger Genocide ..... ↓↓→↓↓→+S



**Thunder Hawk**

• Normal Moves

MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)  
 HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)  
 HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)  
 Side Jab ..... ← ou →+SR  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)

Air Down-Strong ... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (ar-lateral)

Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-lateral)

• Special Moves

The Hawk ..... 2S (ar)  
 Thunder Strike ..... →↓↓+S  
 Storm Hammer ..... 360°+S (perto)

• Super Special Moves

\*Double Mexican Typhoon ..... 720°+S (perto)



**Vega (Balrog)**

• Normal Moves

Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)  
 P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)  
 Near Strong ..... SM (perto)  
 Near Fierce ..... SF (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)  
 Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

Double Back Flip ..... 2S  
 Back Flip ..... 2C  
 Front Flip ..... ↙(c)→+C  
 Rolling Claw ..... ←(c)→+S  
 Claw Thrust ..... ↓(c)↑+S  
 Claw Dive ..... ↓(c)↑+C  
 Dive Punch ..... S (após 'Claw Dive')  
 Air Suplex ..... ← ou →+S  
 ..... (após 'Claw Dive'/ar/perto)

• Super Special Moves

\*Rolling Izuna Drop ..... ↙(c)↘↙↑+C

**Zangief**

• Normal Moves

MP-Throw ..... ← ou →+SM (perto)  
 HP-Throw ..... ← ou →+SF (perto)  
 MK-Throw ..... ← ou →+CM (perto)  
 HK-Throw ..... ← ou →+CF (perto)  
 Crouch P-Throw .. ↙ ou ↓ ou ↘+SM ou SF (perto)  
 Near Jab ..... SR (perto)  
 Near Short ..... CR (perto)  
 Near Forward ..... CM (perto)



Near Roundhouse ..... CF (perto)

Air Up-Strong ..... ↑+SM (ar-parado)

Air Up-Fierce ..... ↑+SF (ar-parado)

Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-lateral)

Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-lateral)

Air Down-Forward... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar-lateral)

Front-Strong ..... ← ou →+SM

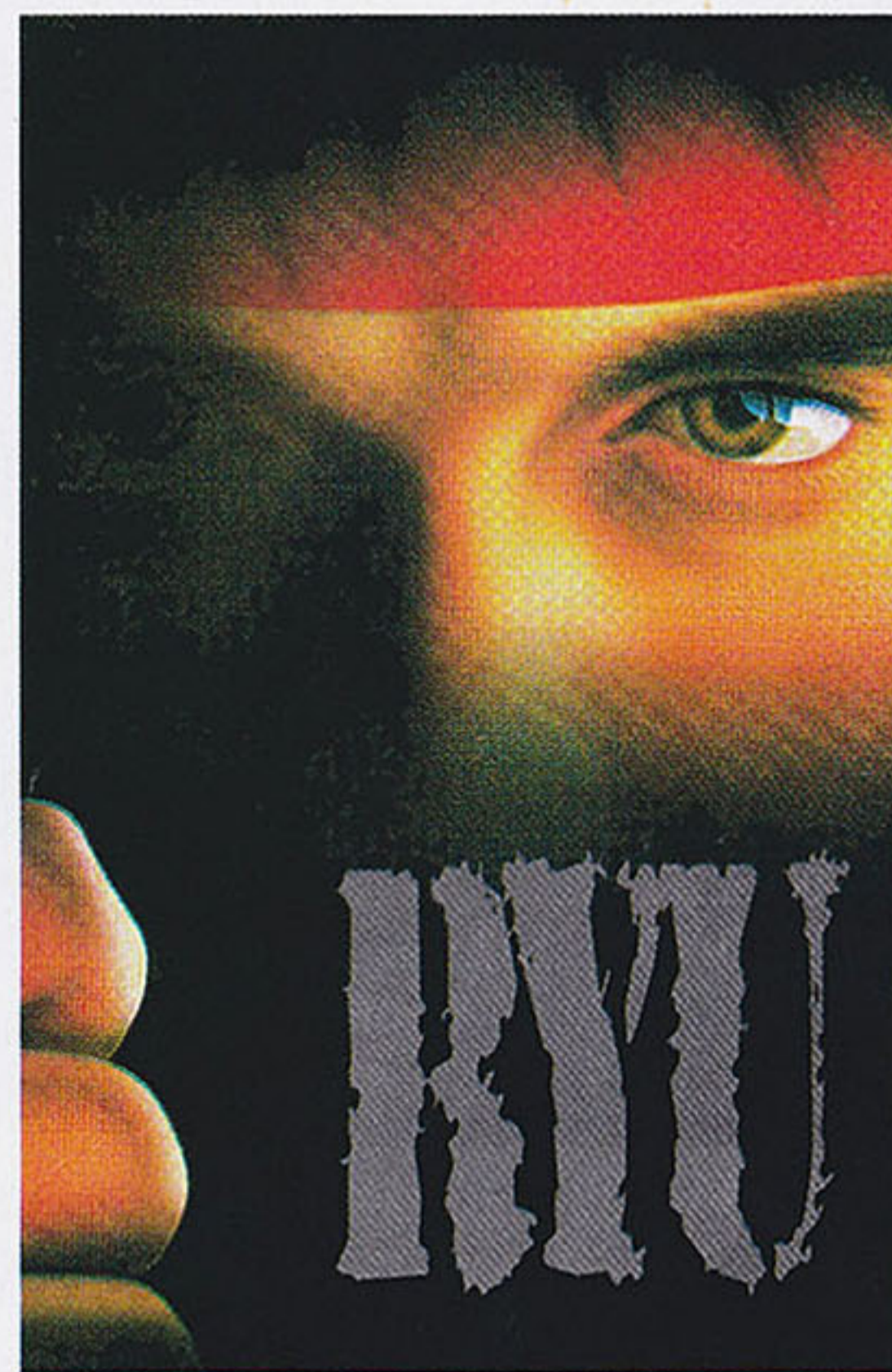
Front-Fierce ..... ← ou →+SF

• Special Moves

Banishing Flat ..... →↓↓+S  
 Spinning Lariat ..... 3S (direccionável)  
 Double Spinning Lariat ..... 3C (direccionável)  
 Screw Pile Driver ..... 360°+S  
 Siberian Bear Crusher ..... 360°+C  
 Siberian Suplex ..... 360°+C (perto)

• Super Special Moves

\*Final Atomic Buster ..... 720°+S



**Fim**

# 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.    Mais GXP = R\$ 1,50 cada.    GXPS1  = 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  GXP13  GXP14  GXP15  GXP16  GXP17  GXP18  GXP19  GXPS1

Nome: .....  
 Endereço: .....  
 Bairro: .....  
 Tel.: ..... CEP: .....  
 Cidade: ..... Estado: .....

Forma de pagamento: .....  
 Trama Editorial Ltda. ou  Vale Postal  
 Visa /  Solo /  American Express

Titular: .....  
 do cartão: ..... Validade: ..... / .....



VALE XEROX



# Retro AVENGERS

## 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 esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.  
Contamos com vocês!

Digitalizada por: [evil\\_arthas](#)

Editada por: [evil\\_arthas](#)

Revista: [Adilson Giacomelli/](#)  
[Luciano Oliveira Miguel](#)

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

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



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

