

**TRÊS
BRINDES
SENSACIONAIS!**

Um cartaz supercolorido,
um diploma e uma capa para o seu caderno!

GAMEPOWER

**SÉRIE
CAMPEÕES**



GUIA INÉDITO

Mais de 200 cenas de luta!

STREET FIGHTER II

**Tudo o que você precisa para ser
um craque no maior jogo da história do videogame!**

★ **Táticas,
digitações,
ataques,
e defesas
dos oito
lutadores!**

★ **Os segredos
da poderosa
magia de
Ken, Ryu
e Dhalsim**

★ **O potencial
oculto de
Blanka,
Honda
e Zangief!**

★ **As
apelações
imbatíveis de
Chun Li
e Guile**



IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Manchê do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo
- Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!

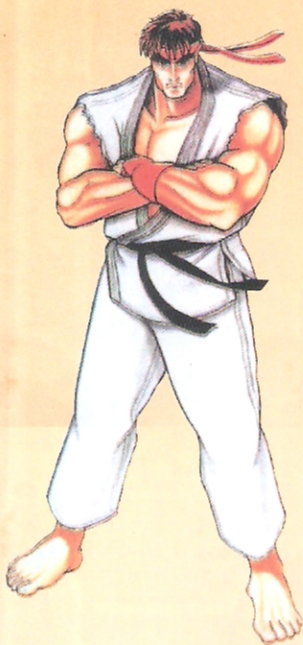


Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: Mesbla • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santand • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cindtica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So. I • Bazar • Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Garcia Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Pr.udentécnica • Visiônica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léio Foto • Ôtica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colonda • Carref our • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Musical • Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Poltrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Gam es • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tohe Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Electroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jôia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tocivassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joatheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaque • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca

Carta aos streetfighters



Little boys, trabalhamos duro para por em suas mãos esta peça preciosa. Baby Betinho e suas intermináveis noites de aprendizado, a Marjorie Bros fissurada na rapidez da Chun Li, Lord Mathias sacando novidades nas fintas e enganações, nosso japa Marcelo conferindo até no cronômetro (é claro!) os tempos, as distâncias e eficiências de cada golpe.

O resultado foi uma festa. Abrimos a **Série CAMPEÕES** da GAMEPOWER com um banho de informações que fará de você um craque experiente, completo, no maior jogo de luta da história do videogame: esta lenda chamada **Street Fighter II!** Treine bem o uso dos botões do joystick; note as diferenças de um lutador para outro. Explore a rapidez nos golpes de ataque. Fique eficiente no chão e no ar. Domine as enganações de cada um - e saia por aí triturando os valentões à sua volta! Como os segredos aqui revelados podem fazer de você um craque de primeira, junto com estas 40 páginas vai um "Certificado de Campeão" assinado por nossos pilotos, onde você só precisa incluir seu nome. Nosso segundo presente, além desse diploma, é um belo poster com os oito lutadores. É pouco? Então tome o terceiro: uma ilustração especialmente bolada pra você colar numa capa de caderno e mostrar à turma que também é do ramo! Quem mais poderia lhe dar tudo isso além da mais competente e completa revista de Nintendo do país? Um abraço...e boas lutas!

O Editor

ENTRE NO CLIMA

Nos capítulos de Golpes:

Dano: quantidade de energia subtraída do oponente, com o golpe desferido. Numa sequência de golpes, o total de dano pode se alterar, por causa da sinergia.

Alcance: é a distância atingida por um golpe, levando-se em conta a capacidade e a envergadura do lutador.

Recuperação: é o tempo que um lutador leva para se recuperar de um golpe e preparar-se para outro.

Nos capítulos de Digitações:

As configurações indicadas foram desenvolvidas para explorar melhor os joysticks mais conhecidos no mercado brasileiro. Com essas configurações você encontra comentários importantes sobre os

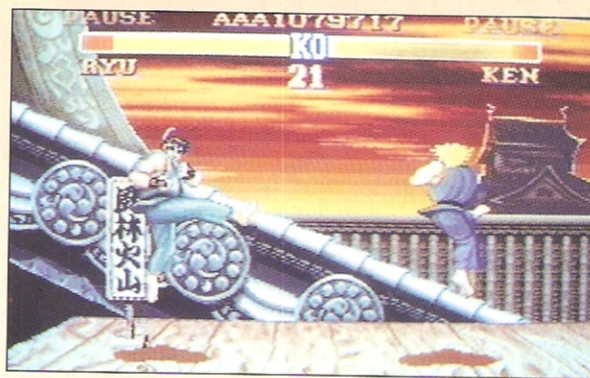
passos dados em sua elaboração. O conteúdo desta edição também poderá ser aplicado na versão do fliperama.

Nos capítulos sobre Táticas:

Todas as combinações de golpes publicadas foram testadas. Mas, atenção: as sequências e golpes, especiais ou não, podem ser anulados por outros se estes forem utilizados pelo adversário na hora correta.

Nos capítulos sobre Fintas e Defesas:

O objetivo central é oferecer-lhe dicas bastante úteis para enganar o adversário, induzi-los a movimentos errados e também para livrar-se com segurança de apelações, inclusive as reveladas neste guia.



SUMARIO

KEN	4
RYU	9
CHUN LI	11
HONDA	16
BLANKA	21
GUILE	25
DHALSIM	30
ZANGIEF	35



NOVA CULTURAL

STREET FIGHTER II - Série CAMPEÕES

Criação: Roberto Carnicelli. Projeto Gráfico: Marco Aurélio Sismotto

A Série CAMPEÕES constitui-se de edições especiais da revista GAMEPOWER, publicação mensal da Editora Nova Cultural, Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar, CEP 01410-901, São Paulo, Brasil.

Impressão e acabamento: Gráfica Círculo



KEN

"Ataque-me se tiver coragem. Vou massacrá-lo!"

E um discípulo de Sheng Long, grande mestre das artes marciais. Tem se dedicado ao Karatê Shotokan, dia após dia, desde o episódio de Street Fighter I. Após ter derrotado Sagat, juntamente com Ryu, Ken voltou para os braços de sua amada e se tornou feliz. Mas, como ele se considera o melhor lutador de todos os tempos, decidiu voltar às ruas para confirmar seu talento e destreza. Ken é forte o bastante para manter sua arrogância. Ele mantém armazenados em sua mente golpes idênticos aos utilizados por Ryu, tais como: "Bola de Fogo", "Furacão Giratório" e o poderosíssimo "Sheng Long" (soco do dragão) que leva o nome de seu mestre. Ken adotou como filosofia de vida a disposição de aprimorar as técnicas de luta a fim de superar nos combates o seu eterno adversário Ryu.



Características Vitais

Nascimento: 14.02.1965
Altura: 1m75
Peso: 77 kg
Tipo Sangüíneo: B
Origem: Estados Unidos
Arte Marcial: Karatê Shotokan
Gosta: de comer espaguete
Não Gosta: de plumas

Ken é um lutador leve e versátil, capaz de uma enorme variedade de golpes rápidos e poderosos. A digitação de seus golpes é um pouco complicada, mas muito eficiente nas seqüências.

TÁTICAS

Sequências e golpes infalíveis para Ken detonar os inimigos.



1- Pule e desfira um soco forte no adversário.



2- Continue a sequência agachando e aplicando-lhe um chute médio.



3- Finalize com uma bola de fogo, o seu adversário será derrotado.



1- Pule e desfira um soco forte no adversário.



2- Evite ser agarrado, dê uma cotovelada (soco fraco em pé).



3- Aplique uma giratória e derrote o oponente.



1- Inicie derrubando o seu adversário no chão.



2- Desfira-lhe então o chute machado (chute forte próximo).



3- Faça-o dormir com o soco do Dragão.



1- Encurrele o seu rival e jogue-lhe uma bola de fogo.



2- Use o chute médio abaixado ou desfira-lhe outra bola.



3- Se ele tentar pular, pregue-o no chão com o soco do Dragão.



1- Comece atirando bolas rápidas e seguidas contra o adversário.



2- Se ele tentar um golpe aéreo, soco do Dragão nele.



3- Caso contrário, segure a luta com bolas de fogo até o fim.



1- Aplique uma giratória quando estiver próximo ao seu oponente.



2- Continue a combinação com três chutes fracos abaixado.



3- Acabe a luta agarrando e arremessando-o bem longe seu adversário com um chute fraco (joelhada).

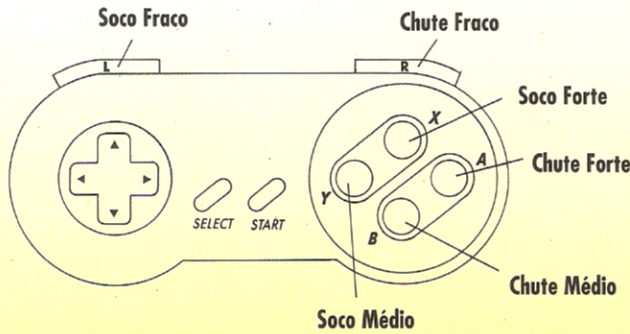
SHO RYU KEN!!



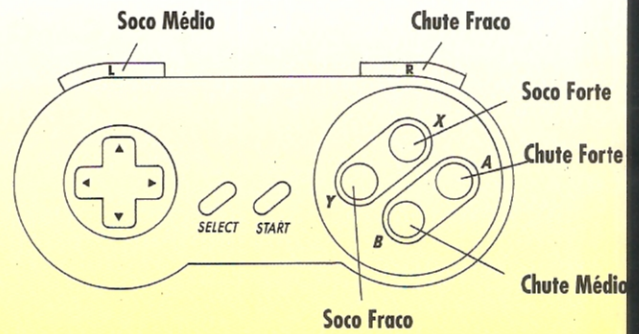
DIGITAÇÕES

Aprenda aqui as variações indispensáveis para sair matando com qualquer joystick.

SNES

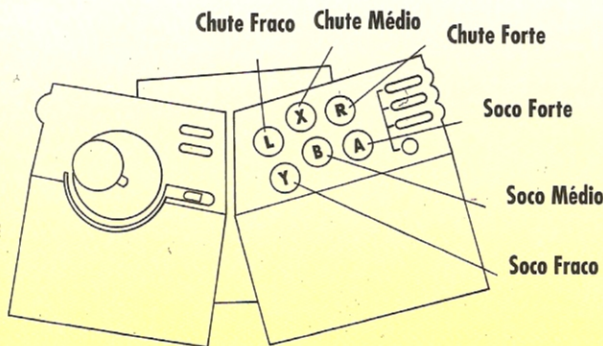


Esta configuração foi organizada para que você possa aplicar bolas de fogo e Shoryukens (socos do dragão) rápidos e com precisão. Para isto você precisa mudar o soco forte do botão L para o botão X, mantendo o soco fraco no botão Y para desferir cotoveladas quando seu inimigo tentar agarrá-lo. É a configuração mais utilizada em campeonatos.



Eis aqui uma configuração bem semelhante à anterior, mas elaborada com um intuito mais agressivo. Neste caso, os socos forte e fraco serão mais utilizados no ataque com os braços, visando enganar o adversário quando ele tenta evitar bolas de fogo com saltos. Os chutes médio e fraco predominarão no ataque com as pernas, permitindo maior agilidade nas apelações.

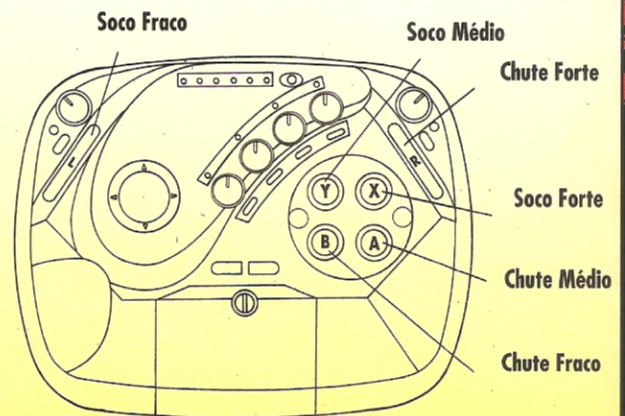
ARCADE



Esta configuração já é bastante conhecida. Setenta por cento dos Arcades de SF no Brasil foram contruídos com a disposição de golpes invertida (soco em baixo e chute em cima), o que atrapalha bastante o jogador que está acostumado com a configuração do video game.

Recomendamos a utilização de turbo somente no botão de chute fraco.

JB KING



Neste controle você deve abrir mão de um golpe, pois o botão L do controle fica muito próximo à alavanca impossibilitando a sua utilização. Assim sendo, o golpe menos necessário na escala de prioridades é o chute forte, que exige um tempo de recuperação muito grande.

FINTAS

Veja nestas sequências os manhas de Ken para enganar o oponente



Mantenha uma boa distância e inicie com uma giratória de chute forte para cair perto do inimigo. Ao término do golpe, comece uma seqüência de chutes fracos abaixado.



À distância aplique um Soco do Dragão fraco para atrair o adversário.



Quando ele se aproximar, aplique-lhe um chute forte abaixado.



Solte uma bola de fogo lenta fazendo com que o inimigo pule sobre ela.



Recue três passos e dê um soco forte derrubando o adversário



De frente para o oponente, ameace de ir ao seu encontro. Defenda-se abaixado.



Caso o inimigo fique próximo, desfira-lhe um chute médio abaixado.

DEFESAS

Aqui, as dicas para livrá-lo de ciladas perigosas.



Você está no chão e o inimigo se aproxima o bastante para arremessá-lo para longe. Defenda-se abaixado, quando ele estiver bem perto agarre-o antes com um soco forte.



Se você soltar uma magia e seu inimigo estiver muito próximo de você pronto para pular.



Desfira-lhe chute forte frontal para anular o ataque e permaneça em defesa.



Você está frente a frente com seu adversário, ele pula em sua direção.



Voe rapidamente sobre ele com um soco médio, anule sua tentativa de ataque.



Quando o oponente soltar uma magia sobre você, e não houver nenhuma saída a não ser a defesa.



Prepare-se para desferir um Soco do Dragão médio, deste modo você, ficará invulnerável.



GOLPES

A incrível força do seu soco e a rapidez do chute fazem de Ken um lutador completo.



Ele é realmente demais. Tem um carisma absoluto, todo mundo quer lutar com ele, seu jogo é limpo e sem apelações. Dominar os golpes dele é o caminho para a vitória. Aprendam, meninos!

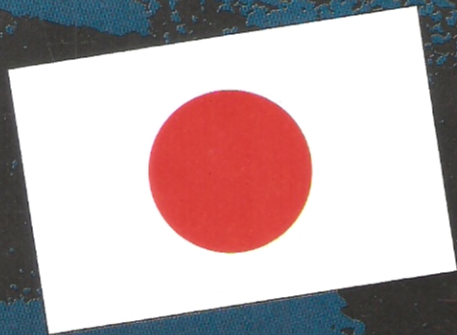
Baby Betinho

SOCOS

	Soco Forte	Soco Médio	Soco Fraco
FRONTAL	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PULANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno
VOANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno

CHUTES

	Chute Forte	Chute Médio	Chute Fraco
FRONTAL	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Dano: 20% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 9% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 8% Recuperação: Rápida
PULANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Médio
VOANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno



RYU

"Você precisa derrotar meu "Soco do Dragão" para ter uma chance"

Assim como Ken, Ryu treina para ser um mestre na arte marcial do Karatê Shotokan desde pequeno. Antes de entrar para o torneio de Street Fighter I, ele e Ken treinavam sob a guarda do grande mestre Sheng Long. No entanto, após a última luta daquele torneio, seus caminhos se separaram. Ryu viajou pelo mundo em busca de oponentes mais conceituados. Ele nunca participou de um desafio tão intenso como o de Street Fighter II, e foi graças a ele que se manteve em forma com o seu "Soco do Dragão", a sua "Bola de Fogo" e sua célebre giratória. Apesar de sua excelente técnica, Ryu tem uma obsessão na vida: aperfeiçoar sempre mais suas habilidades para superar seus amigos e o rival Ken. Para isso, montou um **dojô** (local parecido com um tatame, onde ele treina artes marciais). É ali que ele costuma passar todo o seu tempo livre.



Características Vitais

Nascimento: 22.07.1964

Altura: 1m76

Peso: 69 kg

Tipo Sangüíneo: O

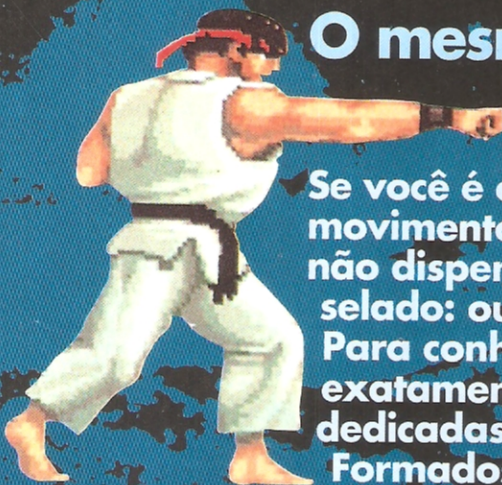
Origem: Japão

Arte Marcial: Karatê Shotokan

Gosta: de competições

Não Gosta: de aranhas

Ryu, a exemplo de Ken, é um jogador completo, dotado de agilidade e variedade de golpes. Estes podem parecer difíceis no início mas, com algum treino, você logo se tornará um campeão!



O mesmo mestre e os mesmos golpes de Ken

Se você é o tipo que curte jogar com um lutador de movimentos bastante reais, golpes poderosos, e que não dispensa a ajuda de magias, seu destino está selado: ou você luta com Ken, ou com Ryu.

Para conhecer e explorar as virtudes de Ryu, procure exatamente os segredos mostrados nas cinco páginas dedicadas a Ken. Não tem erro!

Formados pela sabedoria e força interior do mestre Sheng Long, os dois utilizam os mesmíssimos golpes. Mas a vida os separou e hoje eles são grandes rivais.

DIGITAÇÕES

Como ensinado em Ken, treine bem as digitações para melhorar a eficácia do "Soco do Dragão".

Prepare-se para agarrar o adversário de distâncias jamais imaginadas. As digitações de Ken estão na pág 5.

TÁTICAS

FINTAS

DEFESAS

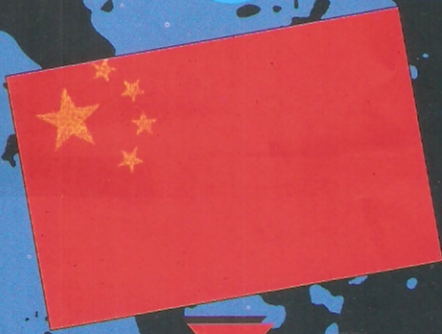
Uma das poucas diferenças entre Ken e Ryu, nas demais seções deste Guia, é que o "Soco do Dragão" (Sho-Ryu-Ken) de Ryu tem um alcance lateral menor que o de Ken - mas isso em nada prejudica a sua performance. De resto, tanto as táticas, quanto as enganações do ataque e as soluções de defesa de Ken valem para este seu sócia japonês.

Táticas de Ken na pág 7 e 8,

GOLPES

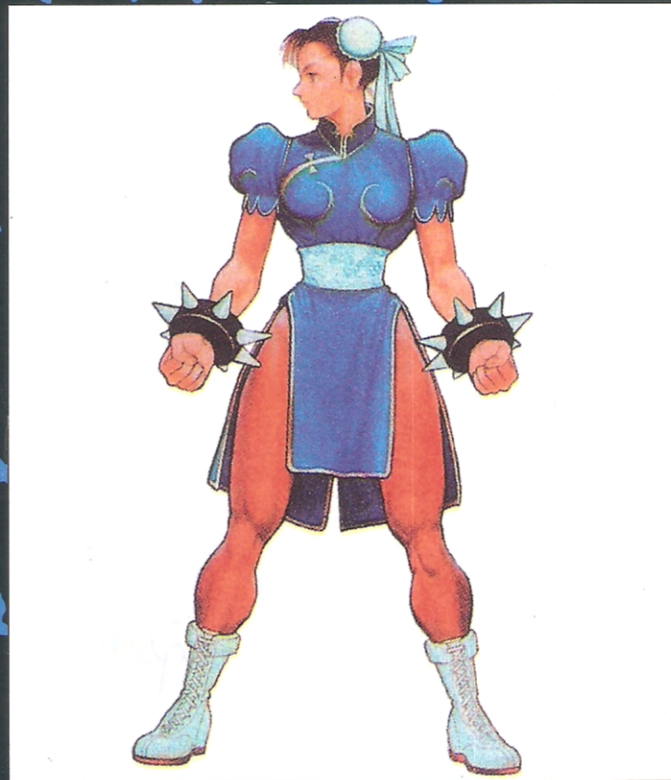
Não se esqueça: Ryu e Ken conseguem tirar a mesma quantidade de energia de seus oponentes. Mas atenção para uma pequena diferença: Ken dá duas voltas quando agarra o seu oponente com o botão de chute, enquanto Ryu dá uma volta só. Golpes de Ken, pág 6.

CHUN-LI



"Eu sou a mulher mais forte do mundo."

Suspeitando que seu pai foi assassinado por um misterioso chefe do crime, ela procura se vingar obstruindo operação de contrabando em Shadoloo (cidade distante e perigosa da Tailândia). Não por acaso, a cidade é controlada por Bison, seu maior inimigo. Chun-Li é uma aplicada estudante da arte marcial Wushu, originária da China. Com o passar do tempo, conseguiu dominar com precisão todas as técnicas de luta, e se destacou em relação às suas parceiras. Chun-Li está novamente disposta a mostrar todo seu talento na arena das ruas. Durante anos de árduo treinamento técnico e levantamento de peso, a



jovem desenvolveu dois ataques devastadores. Esses golpes utilizam a musculatura de suas pernas com velocidade e enorme precisão. Eles são: o "Chute Múltiplo" e o "Helicóptero

Inverso". Outro golpe temido por seus adversários é o efficientíssimo "Arremesso Aéreo", que visa anular as mais perigosas tentativas de ataque inimigo.

Características Vitais

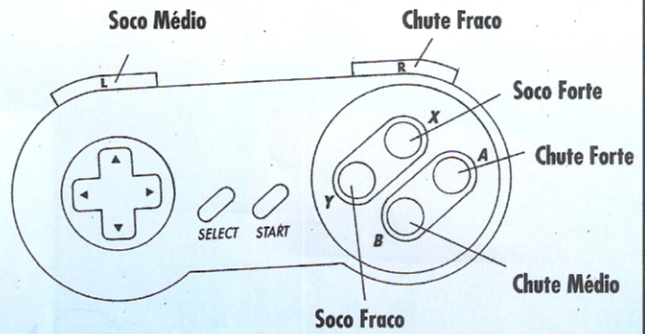
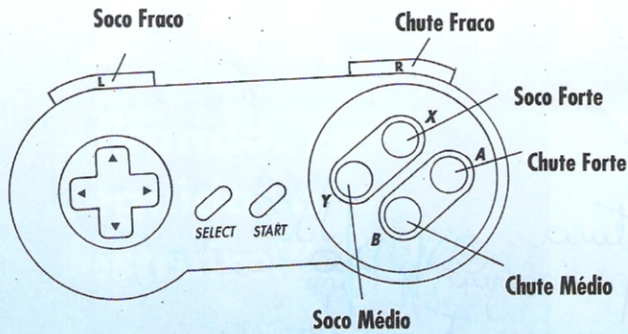
Nascimento: 01.03.1968
Altura: 1.73 M
Peso: desconhecido
Tipo Sangüíneo: A
Origem: chinesa
Arte Marcial: Wushu
Gosta: de aeróbica e de educação
Não Gosta: de M.Bison

Chun-Li é uma lutadora extremamente rápida e com uma grande quantidade de golpes disponíveis. Aprenda a aproveitá-los bem, tanto no chão quanto no ar e você será imbatível.

DIGITAÇÕES

Soco forte, chute médio... Fique de olho nas variações desta lutadora!

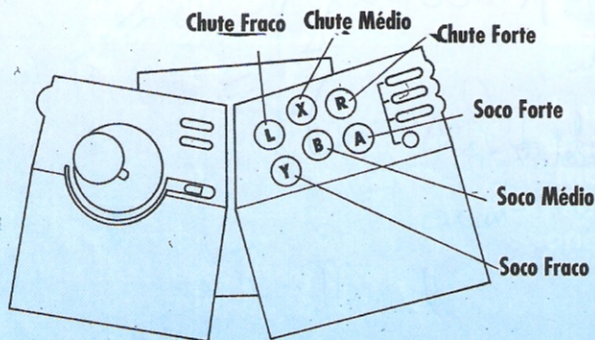
NES



Aí vai a configuração da apelação total. A receita é soco forte no X para agarrar o adversário no ar, a grandes distâncias. Soco fraco no Y para apelações no solo, chute médio no B para aumentar a rapidez do chute múltiplo. Com esta configuração não haverá apelação que não possa ser evitada. Em joysticks com turbo utilize-os somente nos chutes médio e fraco.

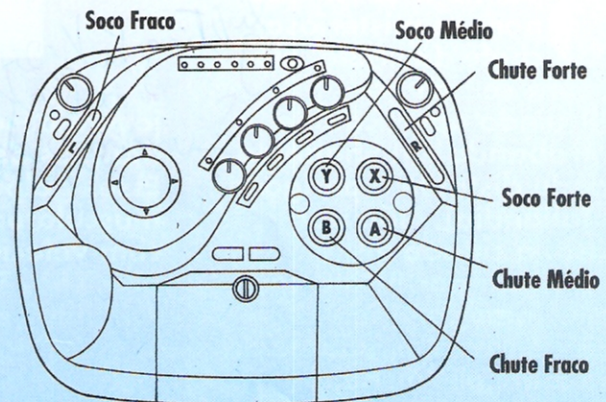
Desta vez a configuração não se alterou muito. Convém salientar que a mudança do chute fraco para o botão B facilita a utilização rápida ao chute múltiplo. Deste modo você poderá começar a carregar o golpe logo no início de um salto, e ao chegar no solo já estará com o chute múltiplo acionado. Esta configuração só não funciona quando lutamos contra a própria Chun-Li.

ARCADE



A configuração para Arcade é a mesma para todos os lutadores. Foi escolhida como configuração alternativa para o joystick da Capcom, por ser bastante utilizada nas máquinas de fliperama de todo o Brasil. Caso você queira utilizar o turbo do controle, lembre-se: só turbine os botões de chute fraco e médio e o botão de soco fraco. Esta configuração vai auxiliar quem está acostumado com as máquinas de fliperama.

JB KING



Nesta configuração a posição dos botões de chute também está invertida. No JB King é impossível utilizar o botão L. Deste modo passamos do soco médio (botão menos utilizado) para o botão L e configuramos os botões de chute, em cima, deixando os dois botões de soco só para apelações. Esta configuração pode dar um pouco de trabalho no início, mas basta um pouco de treino para sair detonando.

FINTAS

Conheça os truques de Chun-Li para levar o rival na conversa.



Fique pulando e chutando forte, se o inimigo se aproximar será atingido por um chute forte, se pular será agarrado no ar. Esta é uma das fintas mais eficientes do jogo.



Inicie com o chute múltiplo para atrair seu adversário para cima de você. Carregue a giratória.



Quando o seu inimigo pular sobre você, direcione acima ativando a giratória.



Inicie pulando e digitando rapidamente o chute fraco, você irá atrair o seu oponente.



Quando ele se aproximar, pare de pular e você estará como chute múltiplo ativado, atingindo o oponente.



Desfira um chute médio no seu oponente, ele com certeza irá se defender.



Ao invés de continuar a sequência vá imediatamente para cima dele e agarre-o.

DEFESAS

Combinações de golpes para você não entrar pelo cano com Chun-Li



Você está na fase descendente de um pulo e seu inimigo voa em sua direção. Direcione a favor do oponente crave-o no chão. Com essa defesa seu inimigo perderá 25% de sua energia.



Seu inimigo está no ar pronto para lhe acertar um chute forte. não se preoupe.



Avance o máximo possível e receba o chute forte sem se defender. agarre-o logo após o chute



Seu inimigo voou em sua direção e não digitou nenhum golpe. Está fácil.



Recue um pouco e quando ele estiver próximo ao chão desfira-lhe um chute forte.



Aguarde um ataque de bola de fogo sobre você. Carregue a giratória enquanto isso.



Quando a bola de fogo estiver bem próxima de você, acione a giratória e você ficará imune.

GOLPES



Violência e rapidez: com essas armas Chun Li é praticamente imbatível!



Chiquerrima, elegante e fatal nos gestos, esta é uma mulher do mais alto quilate.

Não tem medo de fortões, detona qualquer idiota num piscar de olhos. Assim é que se trata homem!

Marjorie Bros

SOCOS

	Soco Forte	Soco Médio	Soco Fraco
FRONTAL	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PULANDO	Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 10% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno
VOANDO	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 9% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno

CHUTES

	Chute Forte	Chute Médio	Chute Fraco
FRONTAL	Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
ABAIXADO	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
PULANDO	Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 10% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno
VOANDO	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Médio

TÁTICAS

Com as sacadas aqui reveladas, esta chinesa vira uma fera indomável!



1- Comece a combinação pulando e aplicando um soco forte no inimigo.



2- No chão, aplique-lhe outro soco forte.



3- Termine com chute forte abaixado. Repita a operação, se possível.



1- Inicie com vários socos fracos abaixado, para atrair o oponente.



2- Agora direcione para cima com chute forte para acionar o helicóptero.



3- Complete a manobra chutando forte.



1- Pule sobre o seu adversário com um chute médio e continue digitando um botão de chute rapidamente.



2- Se tudo correr bem, você desferirá contra ele mais um chute médio.



3- Continue digitando o botão, complementando com chutes múltiplos.



1- Fique pulando bem próximo do adversário.



2- Sempre antes de chegar ao solo, digite o chute forte.



3- Se o inimigo não se defender, será atingido. Se ele pular, agarre-o no ar.



1- Pule sobre o adversário com um chute forte e reze para que ele se defenda.



2- No chão, continue caminhando na direção do coitadinho.



3- Finalize agarrando-o. O seu inimigo não terá chance.



1- Prende o inimigo na extremidade da tela e pula sobre ele dando-lhe um pisão na cabeça.



2- Após o pisão ataque com o chute forte para atingi-lo duas vezes.



3- Conduza com o salto apoiado na parede e recue.

YA TA!



HONDA

"É natural, para um lutador de sumô, ser aclamado o mais forte do mundo"



Edmund Honda é o primeiro campeão japonês de sumô a participar de Street Fighter II. No Japão ele dirige uma academia de artes marciais considerada por seus aficionados um competente modelo de disciplina. Após sua vitória no campeonato "Yokozuna" Honda decidiu entrar para o torneio Street Fighter II, com a intenção de exibir para o mundo a sua apreciável habilidade. Os outros competidores do torneio, quando o conheceram, riram e duvidaram de que o sumô pudesse ser uma arte marcial de arena. Honda prometeu provar sua superioridade derrotando todos os adversários. A forte devoção à sua arte lhe dá forças para ser paciente.

Bastante concentrado, ele procura canalizar suas forças para ataques

já famosos como o "Abraço" e o temível "Tapão Sumô".

Características Vitais

Nascimento: 3 .11.1960
Altura: 1 m88
Peso: 140 kg
Tipo Sangüíneo: A
Origem: Japão
Arte Marcial: japonesa
Gosta: de Sumô
Não Gosta: de banho

Honda é um jogador muito forte, mas também muito pesado. Evite pular bolas de fogo e usar o seu soco múltiplo no centro da tela. Ele é também capaz de socos e chutes longos. Aprenda a usá-los na hora certa.

TÁTICAS

Para Honda elas não são rápidas mas são bem concatenadas, sempre fatais.



1- Pule sobre o inimigo com o chute médio. Direcione para baixo.



2- Agarre-o, arremessando-o bem longe (soco médio).



3- Para acabar com ele, basta repetir a operação.



1- Voe sobre o rival aplicando um soco forte ao cair.



2- Continue com um soco médio. Ele o manterá afastado.



3- Complete com soco forte abaixado, para tirar energia .



1- Mantenha-se a pequena distância para pular sobre seu adversário.



2- Pule sobre ele desferindo-lhe um soco forte.



3- Feche com um chute médio, que o atingirá duas vezes, levando-o a nocaute.



1- Para começar, dê um chute forte em pé, que é o mais abrangente.



2- Ataque-o com o chute médio para atingi-lo 2 vezes, e mexa-se para trás.



3- Direcione à frente com a botão do soco forte. Aplique vô sumô.



1- Vá para trás para carregar o vô sumô. Espere o rival pular.



2- Quando ele estiver no ar, atinja-o com o vô sumô.



3- Mate a briga com chute forte, bem próximo dele. Se ele reagir, tente agarrá-lo.



1- Aproxime-se do oponente e dê-lhe um soco fraco. Caminhe em sua direção.



2- Depois, agarre-o e arremesse-o com o soco médio.



3- Repita esta seqüência até terminar a energia do infeliz.

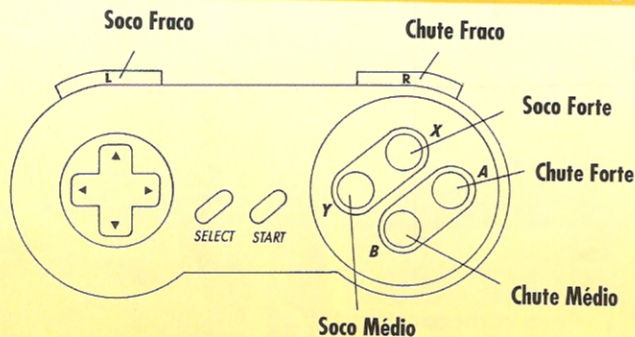
SUMÔ!



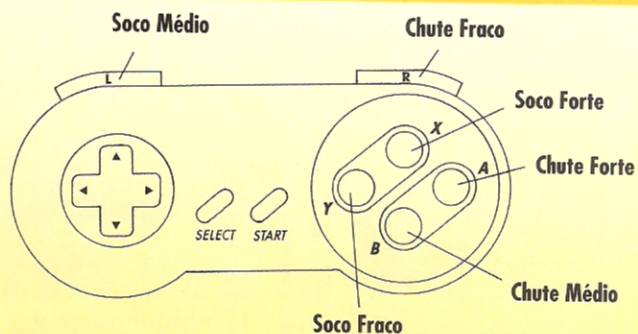
DIGITAÇÕES

Atenção no bloqueio de golpes aéreos e no soco múltiplo. Honda tem truques para lhe dar grandes vitórias

SNES

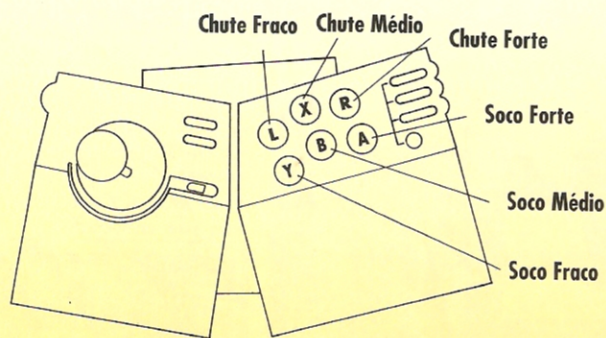


Com esta configuração você vai mudar o seu conceito sobre o Honda. Colocamos o soco forte no X para bloquear golpes aéreos. Com os botões X e Y podemos agarrar e abraçar os nossos adversários com maior facilidade. Com o chute forte no botão A tornamos mais difícil a aproximação de um oponente por chão. Boa Luta !!!



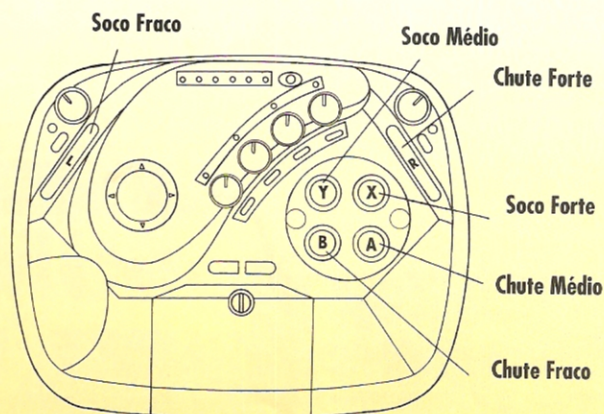
Com esta configuração, você poderá desferir socos múltiplos mais rapidamente, isso por causa do posicionamento do soco fraco no botão Y como na configuração original. O posicionamento dos chutes forte e médio nos botões B e A são o grande segredo desta configuração porque permitem que o jogador realize chutes de duas fases quando o oponente se aproximar.

ARCADE



Eis aqui mais uma configuração para arcade em que os botões de chute ficam na parte de cima do controle e os de soco na parte de baixo, o motivo é simples, a maioria dos arcades do Brasil possui este posicionamento. Caso você queira turbinar os botões, turbine só o soco forte e o chute forte. Qualquer outro botão turbinado, aumentará o tempo de recuperação.

JB KING



A configuração para Joystick JB King é idêntica a configuração de número 1, porque neste tipo de joystick, como já sabemos é impossível utilizar o golpe que estiver localizado no botão L, por causa da alavanca direcional. Caso você queira turbinar algum botão turbine o soco fraco e o soco forte para obter um soco múltiplo rápido e devastador respectivamente.

FINTAS

As fintas de Honda dão sempre dores de cabeça para o rival.



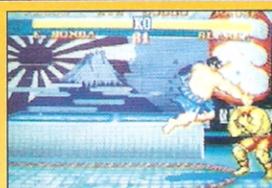
No centro da tela vá pulando para trás, neste momento você estará carregando o Vôo Sumô e atraído o inimigo. Acione o Vôo Sumô quando o adversário estiver distraído.



Distancie-se de seu oponente e acione o soco múltiplo para atrai-lo, enquanto isso carregue o Vôo Sumô.



Aguarde sua reação. Quando seu adversário começar a se deslocar, aguarde que ele se aproxime, acione o Vôo Sumô Rápidamente..



Pule sobre o seu inimigo, mas digite o soco forte logo que você sair do chão.



O oponente com certeza irá se defender. Direcione à frente e agarre-o logo que você tocar o solo.



Permaneça parado em algum lugar da tela e aguade o avanço inimigo. quando o adversário chegar perto.



Direcione abaixo e desfira-lhe um chute forte, agora repita a operação sem direcionar para baixo.

DEFESAS

Para quem luta devagar, uma boa defesa é fundamental.



Seu oponente está próximo e vai lançar uma magia sobre você. Desfira-lhe um chute forte, o golpe será prensado e ambos retornarão à posição original.



Seu oponente pula sobre você e não há tempo o bastante para tentar fugir ou contratacar.



Receba o golpe, direcione para frente e agarre-o tirando um terço de sua energia.



O inimigo está no ar vindo em sua direção, é matar ou morrer. Aguarde a fase descendente do salto.



Pule para trás e tão logo você saia do chão digite o soco forte. Se você não ganhar terá conseguido um KO duplo.



Ao cair no chão espere o adversário vir para cima de você para desferir algum golpe.



Quando ele se aproximar o bastante defenda abaixado e ao levantar agarre-o sem dó.

GOLPES



Treine bem o soco de longo alcance para ver do que Honda é capaz.



Muitos acham o Honda muito gordo para lutar. Onde já se viu lutador de sumô magro? Não convém o pessoal desprezar um cara como esse. Honda é o rei da apelação. Tô com ele e não abro.

Marcelo Kamikaze

SOCOS

	Soco Forte	Soco Médio	Soco Fraco
FRONTAL	Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
ABAIXADO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PULANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio
VOANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Médio

CHUTES

	Chute Forte	Chute Médio	Chute Fraco
FRONTAL	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Grande
PRÓXIMO	Dano: 25% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Grande
ABAIXADO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Grande
PULANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande
VOANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno

BLANKA



"Meus rivais em ação me fazem rir"



Um jovem garoto chamado Jimmy desapareceu no Brasil após um acidente de avião e foi criado na floresta por lobos. Nesse misterioso acidente o rapaz, Blanka, sofreu uma mutação, e com tempo, descobriu que podia canalizar 1000 volts através de sua pele. Com a descoberta desse poder, Blanka realizou o sonho de se tornar um "World Warrior" (guerreiro mundial). Ele caminha todos os dias pela floresta amazônica, levantando troncos de árvores como se estivesse praticando musculação. Isto faz parte de um treinamento para aumentar sua força, o que fez dele o lutador mais

forte de Street Fighter depois de Zangief. Blanka aprendeu também a executar com a cintura movimentos de ataque que o habilitam a girar como uma bola. Com o tempo,

viajou para outras cidades, já consagrado como "o fortíssimo Blanka"! No entanto, sua mãe, sem saber de seus combates, continua procurando pelo filho desaparecido.

Características Vitais

Data de Nascimento: 12.02.1960

Altura: 1m95

Peso: 100 kg

Tipo Sangüíneo: B

Origem: Brasil

Arte Marcial: Capoeira

Gosta: de sua mãe

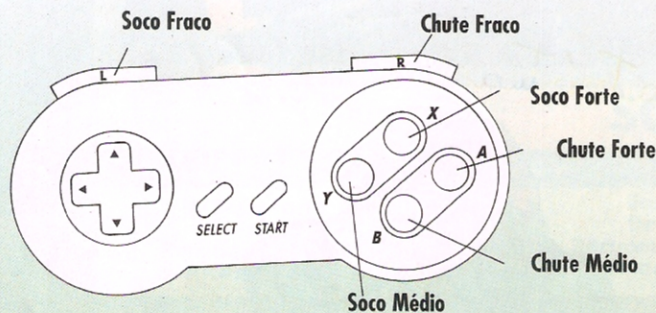
Não Gosta: de mentira

Blanka é o segundo lutador mais forte de Street Fighter II e dono dos golpes especiais mais fáceis de serem acionados. Para melhor aproveitá-lo, aprenda a carregar a bola giratória enquanto joga. Os seus ataques serão inesperados.

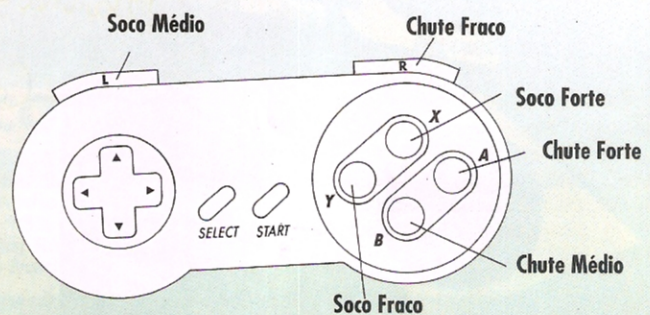
DIGITAÇÕES

Domine os socos fortes e médios para ganhar qualquer briga com este herói amazônico.

SNES

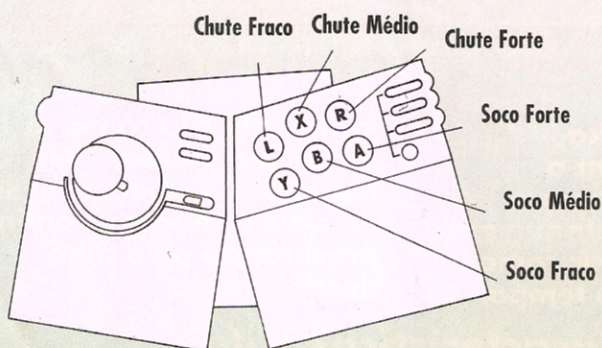


Com esta configuração, Blanka ficará imbatível. Os botões de Soco Forte e Soco Médio ficam bem próximos para facilitar combinações de cabeçadas com mordidas. Os botões de chute forte e fraco também ficam próximos para auxiliar combinações de joelhadas com rasteiras.



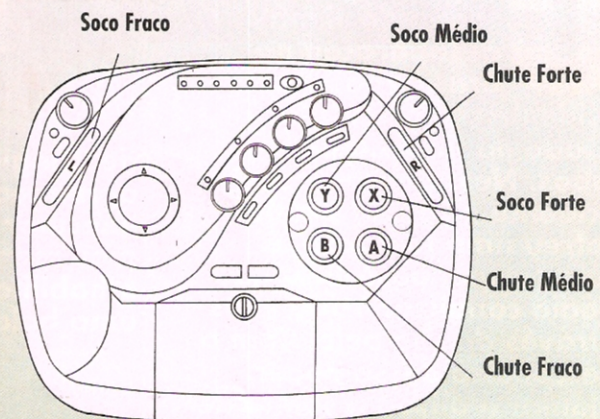
Esta configuração é bastante parecida com a anterior, mas a principal mudança está na opção de utilizar o choque rápido ao invés das cabeçadas. Deste modo o Soco Forte permanece no botão X, mas o Soco Médio vai para o Botão L. Agora você vai poder realizar combinações de Mordida com choques mais facilmente. Boa Sorte.

ARCADE



Esta configuração já é bastante conhecida. Setenta por cento dos Arcades de SF no Brasil foram contruídos com a disposição de golpes invertida (soco em baixo e chute em cima), o que atrapalha bastante o jogador que está acostumado com a configuração do video game. Recomendamos a utilização de turbo somente nos botões de Chute e Soco Fracos e Médios.

JB KING



Na configuração para JB King o golpe menos usado tem que ir obrigatoriamente para o botão L. Como já sabemos este botão é de difícil acesso por estar localizado próximo a alavanca direcional. Incline a "roda" de botões para que os botões A, B e R fiquem em linha reta, só turbine os botões de Soco Médio e Fraco, e os botões de Chute Médio e Fraco.

TÁTICAS

Blanka é insuperável quando usa bem o soco forte e a bola de fogo



1- Voe sobre seu oponente com o chute médio.



2- Espere que ele se defenda.



3- Direcione à frente e digite o soco forte.



1- Voe com o soco forte no inimigo.



2- Aproxime-se e desfira uma cabeçada.



3- Finalize mordendo-o. Repita a operação.



1- Comecem com uma bola rápida sobre seu adversário.



2- No chão aplique um soco médio próximo.



3- Finalize com um chute forte.



1- Voe sobre ele com um soco forte.



2- Carregando a bola atinja-o com três chutes fracos.



3- Finalize com uma bola rápida. Ele ficará tonto.



1- A uma distância grande, ataque com uma bola.



2- Próximo do inimigo aplique-lhe um chute forte.



3- Recue carregando novamente a bola.



1- Voe com o chute médio no seu oponente.



2- Desfira-lhe dois chutes médios próximo.



3- Finalize mordendo-o.

HA HA HA!



GOLPES

Blanka não tem grande variedade de golpes, mas todos eles são arrasadores



Não perca tempo, meu, o lance do momento é jogar com este brasileiro. Giratórias fulminantes, choques de arrasar, o soco forte mais poderoso que já se viu. Ganhar com Blanka é moleza!

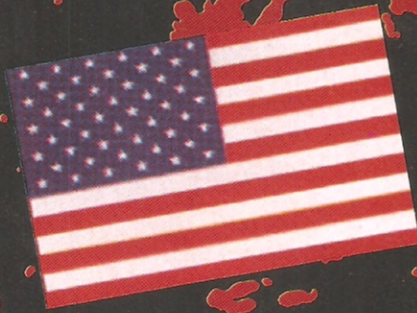
Lord Mathias

SOCOS

FRONTAL	Soco Forte Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Soco Médio Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Soco Fraco Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Soco Forte Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno	Soco Médio Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Soco Fraco Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
ABAIXADO	Soco Forte Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Grande	Soco Médio Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Soco Fraco Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
PULANDO	Soco Forte Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Soco Médio Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Soco Fraco Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno
VOANDO	Soco Forte Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Soco Médio Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Soco Fraco Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Médio

CHUTES

FRONTAL	Chute Forte Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Chute Fraco Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Chute Forte Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 20% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Chute Fraco Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Chute Forte Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Chute Médio Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Chute Fraco Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PULANDO	Chute Forte Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Chute Fraco Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Médio
VOANDO	Chute Forte Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Chute Fraco Dano: 10% Recuperação: Lenta Alcance: Médio



GUILE

"Vá para casa e seja um homem de família."

Guile sofreu muito quando ele e seu amigo Charlie foram capturados, durante uma missão na Tailândia, por um terrível tirano chamado M. Bison. Logo após a morte de Charlie, Guile consegue fugir das garras de M. Bison apesar de estar muito fraco e ferido. Guile ficou abrigado numa base militar americana, e com muito esforço conseguiu retomar a sua forma física, através do levantamento de peso ao qual atribuiu o aperfeiçoamento de seus recursos especiais na técnica de lutar. Na base militar, Guile também pilotou aeronaves, aprendendo a controlar ondas sonoras e desferir o "Sonic Boom", o que faz dele um lutador bastante complexo e temido no torneio "World Warrior".



Guile também ficou bastante famoso por um golpe muito eficiente, conhecido como "Facão,

ou Pente", capaz de defonar qualquer lutador que se atreva a querer atingi-lo com uma voadora.

Características Vitais

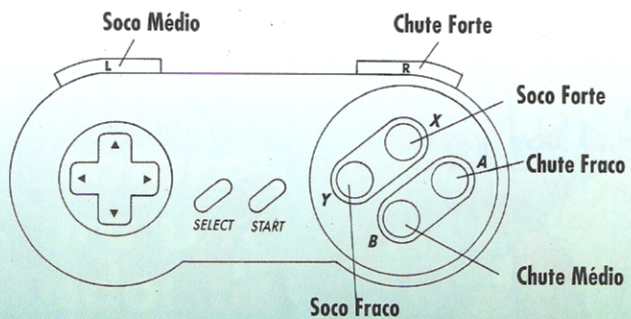
Nascimento: 23.12.1960
Altura: 1m85
Peso: 83 kg
Tipo Sangüíneo: O
Origem: Estados Unidos
Arte Marcial: Special Forces
Gosta: de café
Não Gosta: de M. Bison

Guile é o jogador mais completo de Street Fighter II. Com ele você poderá derrotar qualquer outro lutador sem fazer muito esforço. Aprenda a agarrar o inimigo no ar e carregar o facão rapidamente. Você se tornará um mestre.

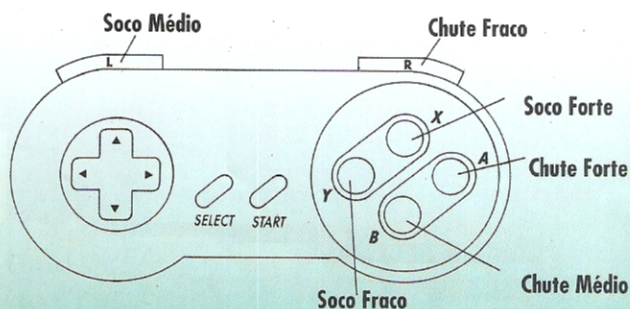
DIGITAÇÕES

Conheça os botões para controlar a distância dos inimigos. É um dos recursos de Guile para sair sempre vencedor.

SNES

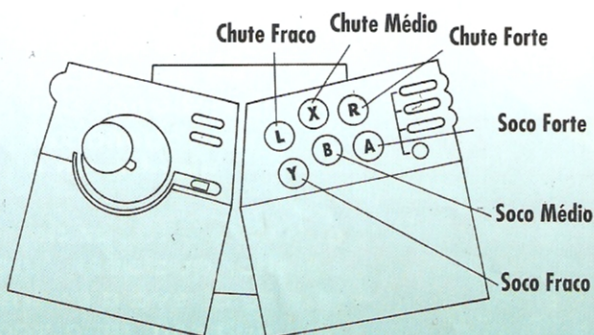


Esta configuração, visa facilitar as defesas no ar e o acesso ao Sonic Boom rápido. Com a inversão do soco forte, do botão L para o botão X, a agilidade de aciona-lo será muito maior, e consequentemente o raio de ação também. Os botões de chute, não foram alterados para facilitar a utilização desta configuração.



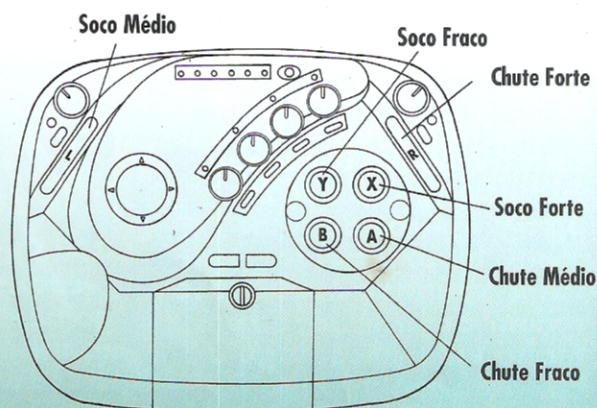
Eis uma configuração em que os botões de chute foram todos trocados para impor um distância para os inimigos e facilitar a utilização de fintas com o chute forte. O botão do soco forte também teve seu acesso melhorado, ficando próximo ao de soco fraco para facilitar as apelações. Com esta configuração o Guile ficará imbatível.

ARCADE



Ai vai mas uma configuração para quem aprendeu a jogar Street Fighter no Fliperama. Esta configuração é diferente da original da Capcom mas é a digitação mais comum dos Arcades Brasileiros. Nesta configuração os botões de chute ficam em cima e os de soco em baixo. Caso você queira turbinar os botões do seu Joystick turbine só o Soco Fraco e o Chute Fraco.

JB KING



No caso do JB King temos que colocar o golpe menos utilizado no botão L, porque ele está situado sob a alavanca direcional do controle, o que dificulta bastante o seu acesso. Caso você queira turbinar algum botão do seu joystick, lembre-se. Só turbine os botões de golpes fracos, caso contrário o turbo irá diminuir a sua agilidade durante a luta.

TÁTICAS

O forte de Guile é a versatilidade. Conheça bem suas variações, e boa sorte.



1- Comece voando sobre o inimigo com soco forte.



2- Ao cair no chão, aplique 3 socos fracos.



3- Finalize rápido a sequência com um facão.



1- Avance contra o inimigo e desfira-lhe chutes fracos.



2- Continue com a sequência de chutes.



3- Agarre o adversário com o soco forte.



1- Derrube o seu oponente no chão e avance sobre ele.



2- Ao se aproximar direcione à frente e dê um chute forte.



3- Repita a operação até que ele esteja completamente tonto.



1- Seu inimigo está tonto. Vá para cima.



2- Voe sobre ele com o chute médio para atingi-lo duas vezes. Comece a carregar para trás.



3- Finalize com um facão. Ele vai continuar tonto.



1- Pule no oponente com um chute fraco.



2- Direcione à frente e agarre-o com um soco médio.



3- Repita a operação até detoná-lo por completo.



1- Ele está preso no canto da tela.



2- Mantenha distância aplicando chutes médios.



3- Se for possível, finalize com um facão.

SONIC BOOM!



GOLPES



Aprenda a ser rápido com o "Sonic Boom", que é a marca registrada deste herói americano.



Se a grande lição da vida é o equilíbrio, Guile é o melhor exemplo disso. Forte, mas também rápido. Golpes no ar, no chão, versatilidade total. Guile é um lutador completo, de ponta a ponta.

Marcelo Kamikaze

SOCOS

	Soco Forte	Soco Médio	Soco Fraco
FRONTAL	Dano: 17% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Dano: 17% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PULANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio
VOANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio

CHUTES

	Chute Forte	Chute Médio	Chute Fraco
FRONTAL	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno
PRÓXIMO	Dano: 25% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Médio
PULANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio
VOANDO	Dano: 17% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno

FINTAS

Com golpes variáveis, Guile usa fintas como ninguém.



O adversário está fôto. Aproxime-se dele e fique abaixado. Agora desfira-lhe um soco forte abaixado e, na sequência, um facão.



Mantenha distância do seu adversário e aplique-lhe um facão com o chute fraco para atraí-lo.



No ar, fique em posição de defesa e, quando o idiota se aproximar, desfira-lhe um chute forte.



Permaneca parado em qualquer lugar da tela socando sempre fraco, com o direcional para trás.



Quando o oponente se aproximar, direcione à frente soltando um "Sonic Boom". Você vai adorar.



Seu oponente está próximo de você e avança em sua direção rapidamente para agarrá-lo.



Recue o máximo possível direcionando para trás. Quando ele estiver bem perto digite o soco forte.

DEFESAS

Domine bem as magias para uma defesa eficiente.



Se o adversário voa sobre você sem desferir nenhum golpe. Aproveite para agarrá-lo enquanto ele está no ar. Vale a pena.



Você está preso no canto da tela e com pouca energia. Seu oponente não pára de soltar magias.



Carregue o facão enquanto se defende e espere. Quando a magia se aproximar, acione o facão. Você ficará imune.



Seu oponente vai desferir uma magia muito próximo a você. Sua energia está quase no fim.



No exato momento em que acionar a magia, desfira-lhe um chute médio. Você estará salvo.



Você foi derrubado e o inimigo se aproxima rapidamente para agarrá-lo.



Espera que ele se aproxime bastante de você. Levante-se e agarre-o primeiro com o soco forte.



DHALSIM

"Começarei meditando. Em seguida, o destruirei".

Ele se disciplinou mental e espiritualmente na prática do yoga, ficando próximo de preencher os requisitos necessários para confirmar-se como um mestre yoguin com alto poder de conscientização. No estágio atual, Dhalsim pretende testar suas habilidades. A finalidade é comprovar a sua perfeição mental, física e psicológica no torneio "World Warrior". Ele se dedicou a canalizar sua força de meditação para dois devastadores ataques de fogo, a fim de combater seus adversários em igualdade de condições. Como forma de ataque, Dhalsim tem o poder de expandir ou comprimir seus braços e pernas, surpreendendo os seus adversários. Isto é o resultado do controle que adquiriu com os persistentes exercícios de concentração. Dhalsim gosta de usar como recurso psicológico para aterrorizar seus adversários uma frase inesquecível: "Começarei meditando, em seguida o destruirei".



Características Vitais

Nascimento: 22.11.1952

Altura: 1,78 m

Peso: 49 kg

Tipo Sangüíneo: O

Origem: Índia

Arte Marcial: Kabaddi

Gosta: de meditação, curry

Não Gosta: de doces

Dhalsim é um jogador lento, mas com ele você pode executar algumas técnicas de apelação. Evite que seu adversário se aproxime e nunca pule se não for realmente necessário.

TÁTICAS

Seqüências de bolas de fogo são aqui o seu ponto forte. Treine bem e ataque sem dó.



1- Inicie a pulando para trás, para atrair o seu oponente.



2- Digite o soco forte para executar o parafuso.



3- Direcione à frente e digite o soco médio para dar cróques no inimigo.



1- Dê a partida com um parafuso em direção ao inimigo.



2- No chão, agarre-o desferindo-lhe cróques sem parar.



3- Termine a seqüência com um escorregão. Repita a operação.



1- Aproxime-se do oponente, mantendo a distância de um soco forte.



2- Solte uma bola de fogo lento obrigando-o a pular.



3- Espere o adversário se aproximar e desfira-lhe um soco forte abaixado.



1- Inicie uma seqüência das bolas de fogo alternando sua velocidade.



2- Se o inimigo se defender, ele estará perdendo energia.



3- Quando o adversário pular, desfira-lhe um chute forte.



1- Aproxime-se do oponente e desfirando um soco fraco.



2- Quando ele se defender, arremesse-o longe.



3- Complete o ataque com cróques. Você vai detonar o seu inimigo.



1- Quando o rival pular sobre você, pule para trás e desfira o soco forte.

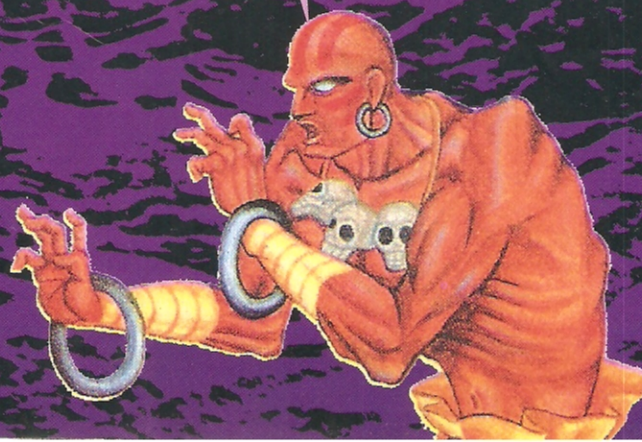


2- Solte uma bola de fogo e aguarde sua reação.



3- Há muitas maneiras de completar o ataque: escolha a sua.

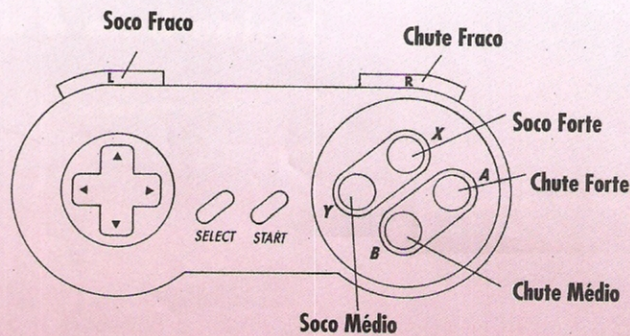
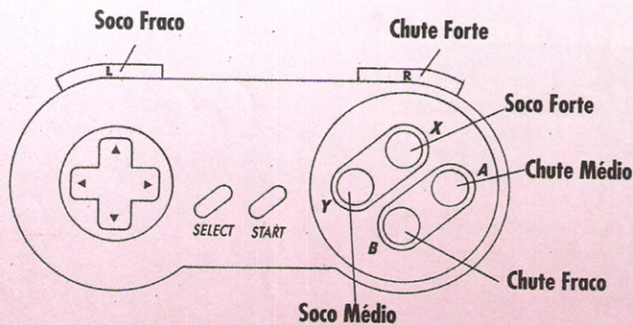
MEDITAR É TUDO



DIGITAÇÕES

Treine bem o Yoga Fire em qualquer tipo de controle para lutar com Dhalsim com maestria.

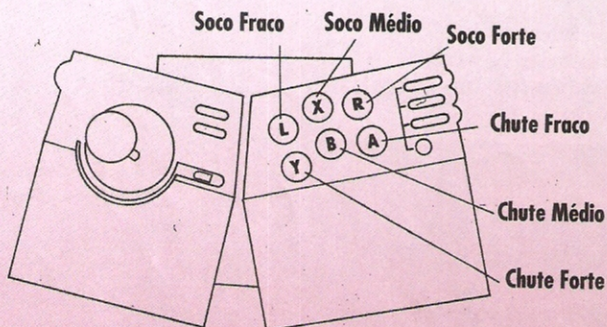
SNES



Eis uma configuração especialmente bolada para apelar com cróques e arremessos. Para isso, os botões que agarram o oponente ficaram mais à mão, (botões X e Y), facilitando o manuseio. O posicionamento dos botões de chute permaneceram iguais.

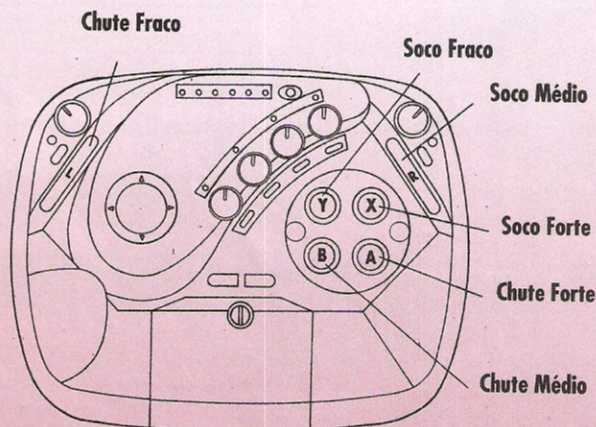
Aqui vai uma configuração voltada para apelações com bola de fogo e chutes fortes. Com esta disposição de botões você conseguirá mais agarrar seu inimigo, soltar magias, chutar o inimigo no ar com muito mais velocidade e precisão, pois está tudo aí pertinho do seu polegar pronto para detonar o seu oponente. Não turbine nenhum botão do Dhalsim.

ARCADE



Aí vai a configuração para joysticks do tipo arcade, bolada para o jogador Dhalsim. Esta configuração é idêntica as outras, colocando sempre os botões de chute em cima e os de soco em baixo como na maioria dos fliperamas. Caso você queira turbinar os botões lembre-se de que o Dhalsim é um jogador muito lento, e isto aumentará o seu tempo de recuperação.

JB KING



Esta configuração utiliza uma escala de prioridades para se escolher qual o golpe menos necessário, no caso o soco médio foi escolhido. Isto acontece porque o botão L, por ficar em baixo da alavanca, e de difícil acesso, diminuindo a performance do jogador em casos que exijam precisão. Não turbine nenhum botão, o Dhalsim é um jogador muito lento.

FINTAS

O escorregão é o forte deste lutador. Aprenda-o e bom proveito.



Comece caminhando sempre para trás, fugindo do adversário antes que ele se aproxime demais. Solte um Yoga Fire.



Caminhe para trás mantendo distância do seu inimigo. Aguarde o seu ataque.



No caso de uma magia você pode escorregar e atingi-lo ou pular e socá-lo.



Permaneça soltando bolas de fogo rápidas e lentas para confundir o inimigo.



Se ele pular e não cair na bola de fogo, soque-o quando ele chegar ao solo.



Mantenha-se pulando para trás para confundir o inimigo. Ele vai avançar na sua direção.



Quando ele estiver um pouco mais perto, acione o parafuso e vá de cabeça em cima dele.

DEFESAS

Dhalsim usa o parafuso como ninguém. É uma defesa de primeira.



Você está no ar e seu inimigo está se aproximando, quando ele formar um ângulo de 45 graus com você digite o soco forte detone-o



Seu oponente soltou uma magia e você está no ar, mas um pouco longe do seu oponente.



Realize um parafuso para cair bem perto do inimigo. Agora é só digitar o soco forte.



Você e seu inimigo estão sem energia e ele está prestes a finalizar o jogo com uma magia.



Quando ele começar a realizar o movimento de ataque, direcione para baixo e desfira um soco forte. O golpe será anulado.



Seu inimigo se aproxima e lança uma magia sobre você. Fique calmo, será fácil sair dessa.



Quando a magia estiver se aproximando basta direcionar para baixo e escorregar atingindo o bobão.

GOLPES



Dhalsim tem uma arma fatal e exclusiva: a elasticidade de braços e pernas.



Não sou chegado no Dhalsim mas tenho que admitir que este indiano não é mole. Chutes de longo alcance, socos poderosos e um foguinho para terminar. É o melhor depois de Ken e ponto final.

Baby Betinho

SOCOS

FRONTAL	Soco Forte Dano: 11% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Soco Médio Dano: 9% Recuperação: Média Alcance: Grande	Soco Fraco Dano: 7% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
PRÓXIMO	Soco Forte Dano: 25% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno	Soco Médio Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Soco Fraco Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Soco Forte Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Soco Médio Dano: 9% Recuperação: Média Alcance: Grande	Soco Fraco Dano: 7% Recuperação: Média Alcance: Grande
PRÓXIMO ABAIXADO	Soco Forte Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Soco Médio Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Soco Fraco Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
VOANDO PULANDO	Soco Forte Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Soco Médio Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Grande	Soco Fraco Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Grande

CHUTES

FRONTAL	Chute Forte Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 9% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Chute Fraco Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio
PRÓXIMO	Chute Forte Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Chute Médio Dano: 7% Recuperação: Média Alcance: Pequeno	Chute Fraco Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Chute Forte Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 7% Recuperação: Média Alcance: Médio	Chute Fraco Dano: 6% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
PRÓXIMO ABAIXADO	Chute Forte Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno	Chute Fraco Dano: 8% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
VOANDO PULANDO	Chute Forte Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Chute Médio Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Grande	Chute Fraco Dano: 8% Recuperação: Lenta Alcance: Grande



ZANGIEF

"No nosso próximo encontro eu quebrarei seus braços!"

Triturador nato, Zangief alcançou uma performance inigualável para lutadores de seu porte. Estimulado para o torneio de Street Fighter, seu treinamento consistiu em lutas com ursos selvagens nas congeladas montanhas do inverno siberiano. Hoje, com seu corpo todo marcado por cicatrizes, ele aprendeu a sua lição, e já é considerado a maior autoridade na técnica de desferir pilões giratórios. Zangief empenha-se para provar a superioridade do treinamento russo, arrasando todos os oponentes no torneio World Warrior. Mantido por um alto escalão da política russa Zangief tem como objetivo detonar M. Bison e conquistar o título de campeão em lutas de rua. Zangief é o mais forte lutador de Street Fighter II mas até hoje treina muito para superar a sua maior fraqueza: a lentidão de seus golpes.



Características Vitais

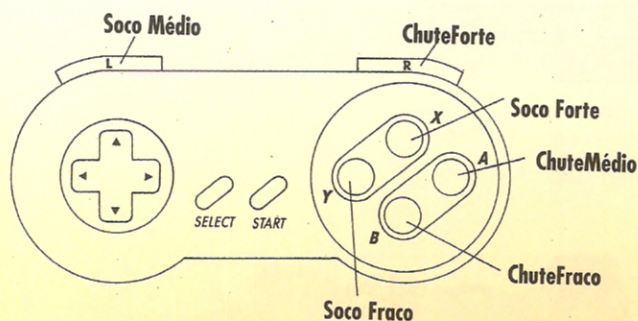
Nascimento: 01.06.1956
Altura: 2m14
Peso: 177 kg
Tipo Sangüíneo: A
Origem: Russa
Arte Marcial: Sambo
Gosta: de lutar
Não Gosta: de chocolate

Zangief é um jogador lento, mas em compensação é o mais forte dos combatentes de Street Fighter II. Aprenda a aplicar o pilão giratório e rapidamente você se tornará imbatível.

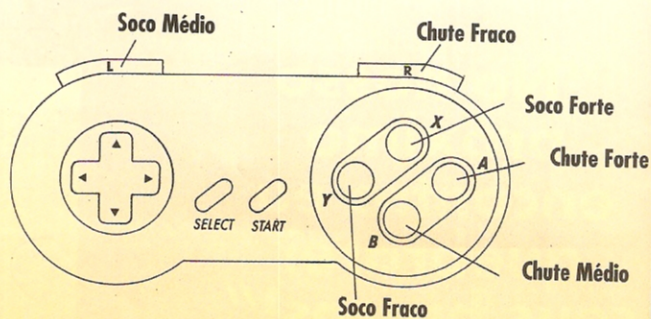
DIGITAÇÕES

Veja bem como utilizar os botões para extrair o máximo da incalculável força deste russo assustador

SNES

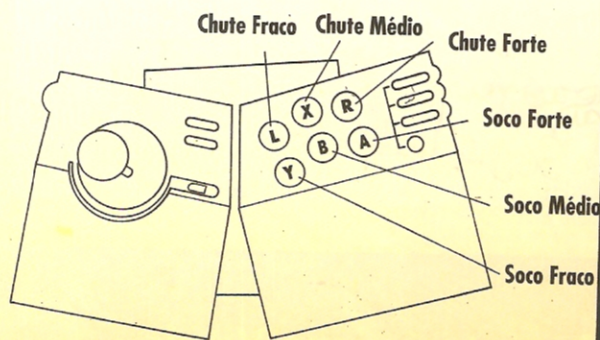


Zangief é um jogador muito lento, deste modo não importa muito o tipo de mudança de configuração utilizada. Coloque o Soco Forte no X para aumentar o raio de ação do Pilão Giratório e melhorar o vôo com soco forte, com o Soco Fraco no Botão B também fica mais fácil para apelar deferindo 3 socos e agarrando o oponente.



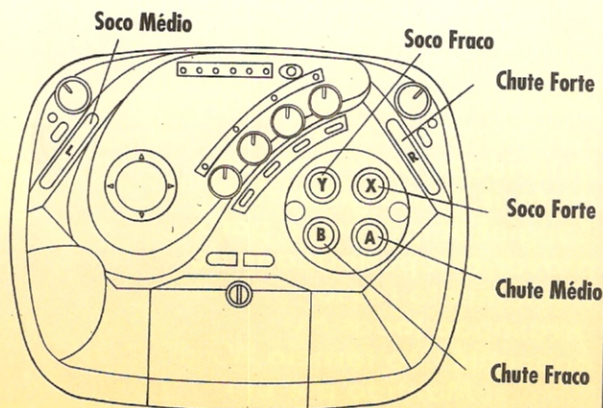
Nesta configuração o Chute Forte foi colocado bem junto ao Chute Médio para que possam servir como golpes de preparação para a aplicação de Pilões Giratórios. O Soco Fraco foi colocado no Botão Y para facilitar a sequência rápida e socos e o Soco Forte Fica no A para aumentar o raio de ação dos Pilões Giratórios.

ARCADE



Aí vai a configuração para joysticks do tipo arcade, bolada para o jogador Zangief. Esta configuração é igual as outras destinadas e este tipo de controle, colocando sempre os botões de chute em cima e os de soco em baixo como na maioria dos fliperamas. Caso você queira turbinar os botões lembre-se de que o Zangief é um jogador muito lento, Então só turbine o botão do Soco Fraco, para não aumentar o tempo de recuperação dos outro golpes.

JB KING



Aí vai a configuração para JB King. Como explicamos desde o início deste guia, no controle JB King temos sempre que colocar o golpe menos utilizado no botão L, passando os mais utilizados para os Botões: R, Y, B, X e A que são de fácil acesso. Nestas condições o Soco Médio é quem vai para o L. Caso você queira turbinar algum Botão turbine só o de Soco Fraco.

TÁTICAS

Aqui, combinações para aplicar o pilão giratório e outras armas de Zangief



1- Voe sobre o inimigo com um soco forte.



2- No chão desfira três socos fracos em sequência rápida.



3- Finalize com um chute forte abaixado, derrubando o oponente.



1- Voe no oponente com um soco forte.



2- No chão desfira-lhe um chute forte abaixado.



3- Repita o operação varias vezes.



1- Voe sobre o inimigo com um soco forte.



2- No chão aplique um chute forte abaixado.



3- Finalize com o soco giratório digitando 2 botões de soco juntos.



1- Voe sobre o inimigo com um chute fraco.



2- Ao pisar em solo firme agarre-o sem dó.



3- Recue e arme outra estratégia para voltar ao ataque.



1- Aproxime-se do seu adversário e aplique 3 socos simultaneos



2- Ao final do terceiro soco, agarre-o e arremesse-o longe.



3- Aproxime-se como desejar e repita operação.



1- Avance o máximo possível em direção do adversário.



2- Defira-lhe um chute médio forte, para ganhar tempo.

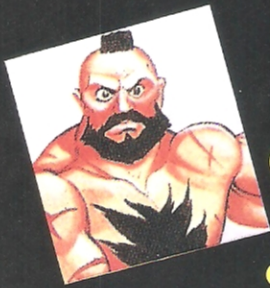


3- Finalize com um Pilão Giratório.

VIVER É LUTAR!



GOLPES



Com a força que Zangief tem,
um soco bem aplicado é
caminho certo para o nocaute



Levei uma cara
para descobrir o
Zangief, mas
esse russo é bom
mesmo. O difícil
foi aprender a aplicar os
pêlos giratórios, mas agora
eu sou malandro. Ninguém é
melhor do que ele para
escapar de magias.

Lord Mathias

SOCOS

	Soco Forte	Soco Médio	Soco Fraco
FRONTAL	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Grande
PRÓXIMO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Médio	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Rápida Alcance: Grande
ABAIXADO	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Grande
PULANDO	Dano: 13% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 14% Recuperação: Média Alcance: Médio	Dano: 10% Recuperação: Lenta Alcance: Médio
VOANDO	Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Médio	Dano: 13% Recuperação: Lenta Alcance: Médio

CHUTES

	Chute Forte	Chute Médio	Chute Fraco
FRONTAL	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Rápida Alcance: Pequeno
PRÓXIMO	Dano: 17% Recuperação: Grande Alcance: Pequeno	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 11% Recuperação: Média Alcance: Pequeno
ABAIXADO	Dano: 14% Recuperação: Lenta Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Grande
PULANDO	Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Média Alcance: Grande
VOANDO	Dano: 14% Recuperação: Rápida Alcance: Grande	Dano: 13% Recuperação: Média Alcance: Grande	Dano: 10% Recuperação: Lenta Alcance: Pequeno

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames



**Com todos os
SUPERPODERES**

Mais, mais,
muito mais
prá você curtir.
GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE.
Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus
cartuchos e os seus poderes, tornando-se um
SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em

qualquer fase.
GENIECOM é o

- mais completo de todos.
- já vem com 2 joysticks
- videolink-comando à distância,
sem essa de fios
- acompanha 2 fones de ouvido, só você
ouve as músicas e os ruídos
- manual com mais de 400 jogos

**Você agora é
INVENCÍVEL**

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!



tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

NTD ELETRÔNICA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Olívia Guedes Penteado, 378 - CEP 04766-000 - São Paulo
Tel.: (011) 522-3268 - Fax.: 55-11-523-4656

Vendas: Av Ipiranga, 919 salas 926/927
Telefax: (011) 220.8557 e 220.7618

LOCADORA DE VIDEO GAMES



COMPRA JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

**TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.**



GH GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377