

SÉRIE
CAMPEÕES

GAMEPOWER

APRESENTA



STREET FIGHTER II

Revista pôster gigante do melhor jogo de luta da história!

- 16 minipôsteres
- Papel importado brilhante
- Saiba tudo sobre *Street*



VEJA SÓ O TAMANHO
1,37 x 0,82 m!

CR\$ 1.000,00 - Nº 17A
10017>
9 770104 201009

STREET FIGHTER

A SAGA

A idéia surgiu da mente privilegiada de Baby: traçar um histórico completo do jogo mais popular do videogame mundial: **Street Fighter II**.

Esperamos que vocês curtam a exclusividade **GP**. Preparados para uma viagem no tempo?

A evolução passo a passo

Em agosto de 1987 era lançado nos arcades do Japão um fighting game, até então desconhecido, chamado **Street Fighter**. O jogo reunia elementos revolucionários,



Ilustração inédita de Balrog

presentes na complexidade dos golpes e na quantidade de botões (seis). Na época, o estilo luta não estava em voga, com poucos títulos na modalidade: **Street Smart**, **Yie Ar Kung Fu** (Nes). **Street Fighter** só veio se somar a essa lista.

E no começo era o pó
Passados um ano e dois

meses, em outubro de 1988, teve início o projeto **Street Fighter II**. Depois de uma primeira fase, os trabalhos foram abortados devido a uma série de fatores, inclusive para adiantar o projeto **Final Fight**. Poucos sabem que, nos planos iniciais da Capcom, cogitou-se batizar **Final Fight** como **Street Fighter 89**, título que não emplacou. Os trabalhos sobre o novo cart **SF** só seriam retomados em dezembro do mesmo ano. A equipe de engenheiros e game designers "trampou" dia e noite para conseguir lançar a

continuação no prazo imposto pela empresa. Em abril de 1991, **Street Fighter II** invadia os arcades de todo o território japonês. Aparentemente, era apenas mais um novo fighting game, nada de excepcional. O fator inovador dizia respeito à jogabilidade, principalmente no desafio entre dois jogadores. Tanto que nos flippers japoneses as máquinas eram divididas em dois setores: um para a galera que queria terminar a partida (1 player), outro para os que curtiam a disputa



entre dois jogadores. Em pouco tempo, a segunda opção prevaleceu, afinal, era o ponto chave do jogo. Nunca se viu um sucesso tão avassalador na história das softhouses. Logo nos primeiros dias após o lançamento, a máquina disparava em primeiro lugar nas preferências dos gamers orientais. Enfim, **SF II** tornou-se uma unanimidade na terra do Sol nascente. Com a distribuição para vários países, o mundo se curvou aos duelos de três rounds entre shoryukens, yoga fires e sonic booms.

O império SF II

O sucesso fez a Capcom pensar na possibilidade de **SF II** para consoles domésticos. Em julho começa o projeto Super Famicom (SNes). A partir do cart são lançados vários produtos com a marca **SF**. O mercado é incendiado com "Goods", CDs e livros e os lucros abarrotam os cofres da empresa. Em dezembro do mesmo ano, com os lucros do natal, inicia-se o projeto **Champion Edition** para arcade, que seria lançado mais tarde, em abril de 92. O

desafio fora redobrado e a nova versão conquista de vez os aficionados. A primeira versão para Snes chegou aos revendedores depois de três meses. A bomba repercutiu.

Vídeo fenômeno

Street Fighter desperta um interesse cada vez maior na imprensa, que o considera um



Em Street I, Ryu era revoltado: tinha cabelos vermelhos



Novos detalhes foram somados, como a magia de Chun-Li

fenômeno social. Jornais e as mais diversas publicações falam do assunto. Revistas especializadas como a **GP**, editam especiais completos. O jogo surge em capas, pôsters, adesivos, cards, brindes...



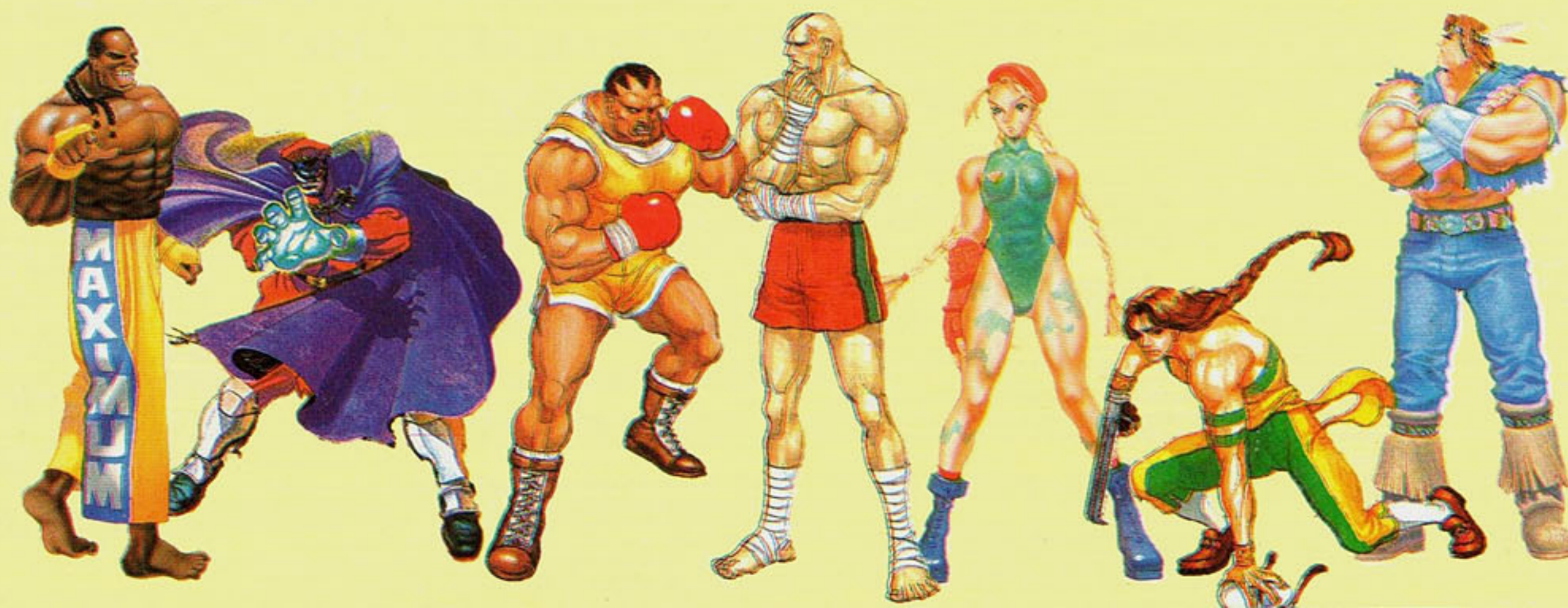
O Shoryuken era assim no papel. Após passar por um scanner, que digitaliza imagens, o golpe ganhou as cores que você conhece

Do turbo ao super

A evolução da saga continua em dezembro nos arcades: **SF II Turbo**. Pela 1ª vez surgiram críticas ao jogo. A bronca era em relação à velocidade. Muitos alegavam que a rapidez era superior ao reflexo humano. Nada foi comprovado. Em junho, **Champion Edition** chega para PC Engine (Turbografix), e estabelece novo recorde em memória para cartuchos domésticos: 20 Mega! Um mês depois, sai o **Turbo** para SNes com opção de velocidade regulável, três vezes mais rápida que a do arcade. O próximo lançamento da saga foi uma surpresa geral: **Street Fighter Plus (Champion+ Turbo)** significou o ingresso da

Sega neste filão de ouro e um novo recorde: 24 mega. O jogo saiu para Mega Drive em setembro. A versão mais recente, o **Super Street Fighter**, deve bater mais recordes. **Super SF II** vem com quatro novos personagens e novos elementos de jogabilidade (golpes, magias). De encomenda para encerrar a série **SF II** com chave de ouro, o cart promete arrebanhar. Fica apenas uma dúvida: quando sairá **Street Fighter III**?

Obs.: Foi usado o padrão japonês para os nomes dos mestres. No Japão, o boxeador recebeu o nome de M. Bison em referência a Mike Tyson. Nos EUA, a Capcom preferiu evitar complicações legais com o boxeador (será que tiveram medo que Tyson quisesse tirar satisfações pessoalmente?) e alterou os nomes de todos os mestres.



NOVA CULTURAL

Super Street Fighter II
Série **CAMPEÕES**

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, SP, Brasil
Jornalista responsável:
Iara Rodrigues

Thunder Hawk



O outro que guarda sede de vingança de Vega e sua trupe de assassinos. Indígena norte-americano radicado no México (país que representa). Soube que a destruição de sua tribo foi outro crime cometido por Vega somente após a morte de seu pai, o qual

manifestou, como último desejo, a vontade de retornar à "terra santa". Thunder Hawk decide usar os próprios punhos para acabar com a organização. Se tiver a felicidade de ganhar o campeonato poderá reconquistar o território perdido por seu povo.

ATAQUES ESPECIAIS

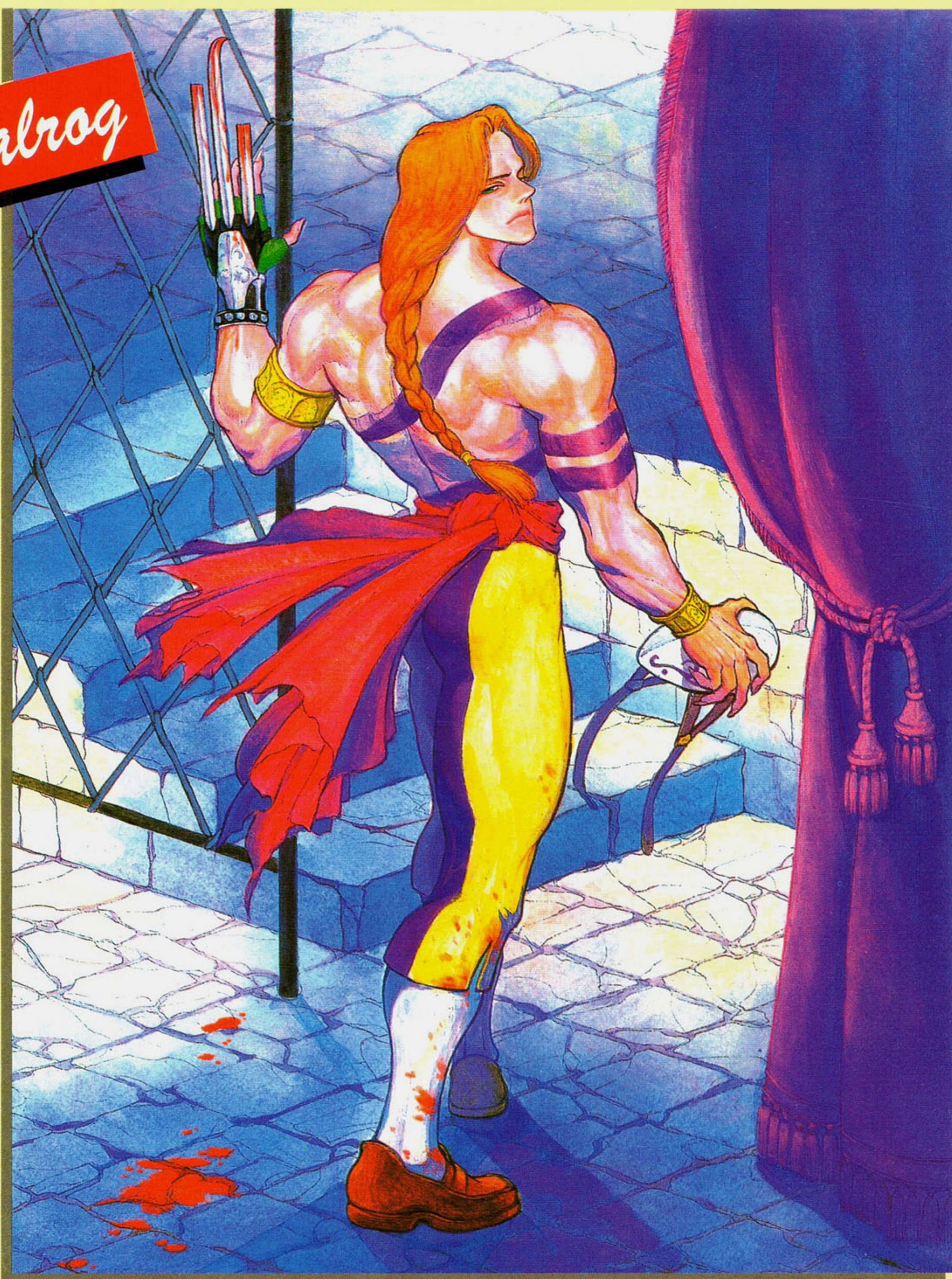
"Tomahawk Buster" (Ataque Tomahawk), "Mexican Typhoon" (Tufão Mexicano), "Condor Dive" (Mergulho Condor).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 21 de julho de 1959
Altura: 2m30
Peso: 162kg
Tipo Sanguíneo: O
Nacionalidade: mexicana
Técnica de Luta: técnicas indígenas
Gosta: animais e cocares
Não gosta: mentiras

Balrog



Balrog adquiriu seus movimentos rápidos enfrentando touros nas arenas da Espanha. Ingressou em **Street Fighter** para mostrar seu estilo de luta e seu corpo. Usa uma máscara para proteger o rosto e tem uma poderosa garra na mão para defender-se dos

oponentes. Apesar da vaidade, sua autoconfiança pode ser sacudida quebrando-se suas garras. Na iminência da derrota, se retira para uma grade e retorna saltando sobre o inimigo. Sempre se exibindo, Balrog só tira a máscara quando vence.

ATAQUES ESPECIAIS

"Flying Barcelona Attack" (Mergulho Mortal), "Izuna Drop" (Enterrada), "Rolling Cristal Flash" (Cambalhota com garra).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Nascimento: 27 de janeiro de 1967
Altura: 1m86
Peso: 72kg
Tipo sanguíneo: O
Nacionalidade: espanhola
Técnica de luta: matador + ninjitsu
Gosta: de si mesmo e beleza
Não gosta: feiúra

Sagat



Sagat dominou o circuito de lutas de rua como o maior lutador da face da Terra. A força, a disciplina e o mortal Shoryuken de Ryu puseram fim a sua carreira. Depois de amargar essa derrota no torneio original de **Street Fighter**, recolheu-se à

selva tailandesa para tramar vingança. Escolheu a paz do local para se preparar para Ryu. Para conseguir conter o golpe devastador de Ryu, Sagat desenvolveu o Tiger Uppercut, que pode ser desferido em segundos. Lança Tiger Shots baixos e altos.

ATAQUES ESPECIAIS

"Tiger Crash" (Joelhada Tigre) "Tiger Shot" (Tiro Tigre) e "Tiger Uppercut" (Soco do Tigre).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 2 de julho de 1955
Altura: 2m26
Peso: 78kg
Tipo Sanguíneo: B
Nacionalidade: tailandesa
Técnica de Luta: Muay Thai
Gosta: oponentes fortes
Não Gosta: Shoryuken

Blanka



Um menino chamado Jimmy desapareceu no Brasil depois de um desastre de avião. Ele cresceu na floresta. Canaliza 1000 volts através da pele, o que aprendeu com as enguias. Com a técnica de choque, Jimmy se tornou um World

Warrior. Condiçãoou-se caminhando diariamente pela floresta, arrancando troncos de árvores para ganhar musculatura além de treinar para arremessar o corpo contra o oponente. Sua mãe ainda procura pelo filho perdido e pelas argolas que deu a ele anos atrás.

ATAQUES ESPECIAIS

"Electric Thunder" (Choque Elétrico), "Rolling Attacks" (Bolinhas, com várias velocidades).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Nascimento: 12 de fevereiro de 1966
Altura: 1m92
Peso: 98Kg
Tipo sanguíneo: B
Nacionalidade: brasileira
Técnica de luta: selvagens
Gosta: da mãe
Não gosta: formigas

Guile



Guile sofreu muito quando, seis anos atrás, Vega capturou seu melhor amigo, Charlie, durante uma missão na Tailândia. Após a morte de Charlie, um fraco e torturado Guile escapa da fortaleza de Vega. Já na base americana, Guile recupera

as forças e desenvolve técnicas especiais de luta. Dispara o famoso "Sonic Boom" usando a onda de energia gerada por um movimento supersônico dos braços. Guile desafia quem quer que seja. Não vê a hora de chegar ao último mestre e vingar a morte de seu amigo.

ATAQUES ESPECIAIS

"Sonic Boom!" (Onda de som) "Summer Salt Kick" (Facão)

Nintendo®
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 23 de dezembro de 1960
Altura: 1m82
Peso: 86kg
Tipo Sanguíneo: O
Nacionalidade: norte-americana
Técnica de Luta: martial arts (treinamento militar)
Gosta: café
Não gosta: Vega

E. Honda



Como campeão de Sumô do Japão, Edmond Honda luta nos ringues e se diverte na banheira de água quente. Depois de ganhar o título Yokozuna, decidiu entrar para o torneio **Street Fighter II** e mostrar ao mundo suas habilidades. Quando os participantes

riram do sumô, Honda provou sua superioridade derrotando a todos. A devoção à arte, tornou-o paciente. Canaliza poderes em ataques Sumô, como o abraço e o tapão sumô. Mantém um ringue para qualquer combate, sumô ou **Street**. Proíbe espectadores.

ATAQUES ESPECIAIS

"Super Zutsuki" (Torpedo), "Hyakuretsu Harite" (Tapas múltiplos), "Super Hyakkan Otoshi" (Tonelada Sumô).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Nascimento: 3 de novembro de 1960
Altura: 1m85
Peso: 137Kg
Tipo sanguíneo: A
Nacionalidade: japonesa
Técnica de luta: sumô
Gosta: de banhar-se, de disciplina
Não gosta: de indecisão

Ken



Discípulo de um mestre de artes marciais. Pratica diariamente. Com Ryu, derrotou Sagat no torneio original de World Warrior. Como se considera o maior lutador de todos os tempos, voltou para confirmar a fama em SF II. É forte o bastante

para segurar a arrogância e manter a fama. Seus golpes, idênticos aos de Ryu, estão guardados em sua mente. Bola de Fogo, Furacão Giratório e Soco do Dragão são técnicas aprendidas com o mestre. Espera desenvolver sua técnica e superar o amigo e rival, Ryu.

ATAQUES ESPECIAIS

"Hadouken" (Bola de Fogo); "Shoryuken" (Soco do Dragão) e "Tatsumaki Senpukyaku!" (Furacão Giratório).

Nintendo®
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Nascimento: 14 de fevereiro de 1965
Altura: 1m76
Peso: 76Kg
Tipo sanguíneo: B
Nacionalidade: japonesa
Técnica de luta: karatê Shotokan
Gosta: espagete
Não gosta: plumas

Cammy



Agente especial do serviço secreto britânico, sofreu um acidente três anos atrás e foi achada próximo a um local de treinamento militar. Resgatada pelos britânicos, desenvolveu um treinamento especial e surpreendeu pelos rápidos progressos que conseguiu.

Desde então, não conseguiu recobrar a memória e, por isso, tem um temperamento infantil e instável. Recebeu a missão de enfrentar a organização Shadoloo, liderada por Vega. Deve rivalizar com Chun Li na disputa entre as melhores lutadoras.

ATAQUES ESPECIAIS

"Cannon Spike" (Chute Canhão), "Spiral Arrow" (Voadora flecha) e "Accel Spin Knuckle" (Soco Reverso)

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 6 de janeiro de 1974
Altura: 1m64
Peso: 46kg
Tipo Sanguíneo: B
Nacionalidade: inglesa
Técnica de Luta: martial arts (treinamento militar)
Gosta: gatos
Não gosta: de tudo quando está mal-humorada

M. Bison



Bison nasceu no subúrbio. Chegado a uma briga nunca emprestou sua força ao crime, nem se subordinou ou teve subordinados, só confia em seus punhos. Entrou para o boxe pelo dinheiro mas o esporte era uma extensão de sua eterna briga. Foi expulso

dos ringues e passou a lutar em Las Vegas. Num campeonato de luta sem regras, onde vale tudo, poderia mostrar o que um direto no queixo pode fazer. Vagando sob as luzes brilhantes de Las Vegas ele enfrenta todos com jabs, uppercuts e punches de campeão!

ATAQUES ESPECIAIS

"Dash Upper" (Gancho Sônico), "Dash Straight" (Direto Sônico), "Turn Punch" (Soco Giratório)

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 4 de setembro de 1968
Altura: 1m98
Peso: 102kg
Tipo Sanguíneo: A
Nacionalidade: americana
Técnica de Luta: boxe
Gosta: mulheres
Não gosta: peixe, matemática e esforço

Vega



O último mestre do torneio **Street Fighter II**, Vega é um ditador tailandês que agitou o mundo tempos atrás, espalhando um rastro de morte e destruição. Possui muitos inimigos. À frente da organização Shadoloo, trama expandir seu

império do mal por outros países. Com o objetivo de se promover, inscreveu-se no campeonato para destruir todos os oponentes. Perigoso, canaliza poderes psíquicos através dos punhos e emprega golpes mortais como o parafuso e o torpedo de fogo.

ATAQUES ESPECIAIS

"Psycho Crusher" (Torpedo Psíquico), "Double Knee Press" (Chute Duplo), "Head Press" (Pisão).

Nintendo®
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Nascimento: 17 de abril
(ano desconhecido)
Altura: 1m82
Peso: 80kg
Tipo sanguíneo: A
Nacionalidade: tailandesa
Técnica de luta: poderes psíquicos
Gosta: dominar o mundo
Não gosta: de fracos e de subordinados incapazes

Fei Long



Luta kung-fu e é um especialista nessa modalidade. Por isso, foi convidado a estrelar um filme sobre artes marciais. Isso, somado a uma grande semelhança física com o falecido astro do cinema Bruce Lee, inspirou comparações que não agradam nem um

pouco ao lutador. Arrogante, Fei Long decidiu se aperfeiçoar na técnica de luta e na arte de representar enfrentando as feras de **Street**. Afinal ele se considera superior a todos os outros. Tanto que costuma dizer: "eu sou a estrela mundial".

ATAQUES ESPECIAIS

"Shienkyaku" (Chute Flamejante), "Rekkaken" (Supersoco).

Nintendo®
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 23 de abril de 1969
Altura: 1m72
Peso: 60kg
Tipo Sanguíneo: O
Nacionalidade: chinesa
Técnica de Luta: kung fu
Gosta: kung fu, cinema
Não gosta: falta de emoção

Dee Jay



Jamaicano, adepto do reggae, com suas trancinhas rastafari, Dee Jay é especialista em kickboxer. Possuiu fama como músico profissional, mas algo faltava em seu som. Uma estranha sensação fez com que incorporasse ritmo aos seus poderosos golpes.

Seu cenário é uma praia paradisíaca, onde não falta uma banda. Mas trava suas lutas em qualquer terreno. Dee Jay possui extensa variedade de golpes, com o que espera atingir o máximo como lutador. Sorridente, quem não o leva a sério pode ser detonado.

ATAQUES ESPECIAIS

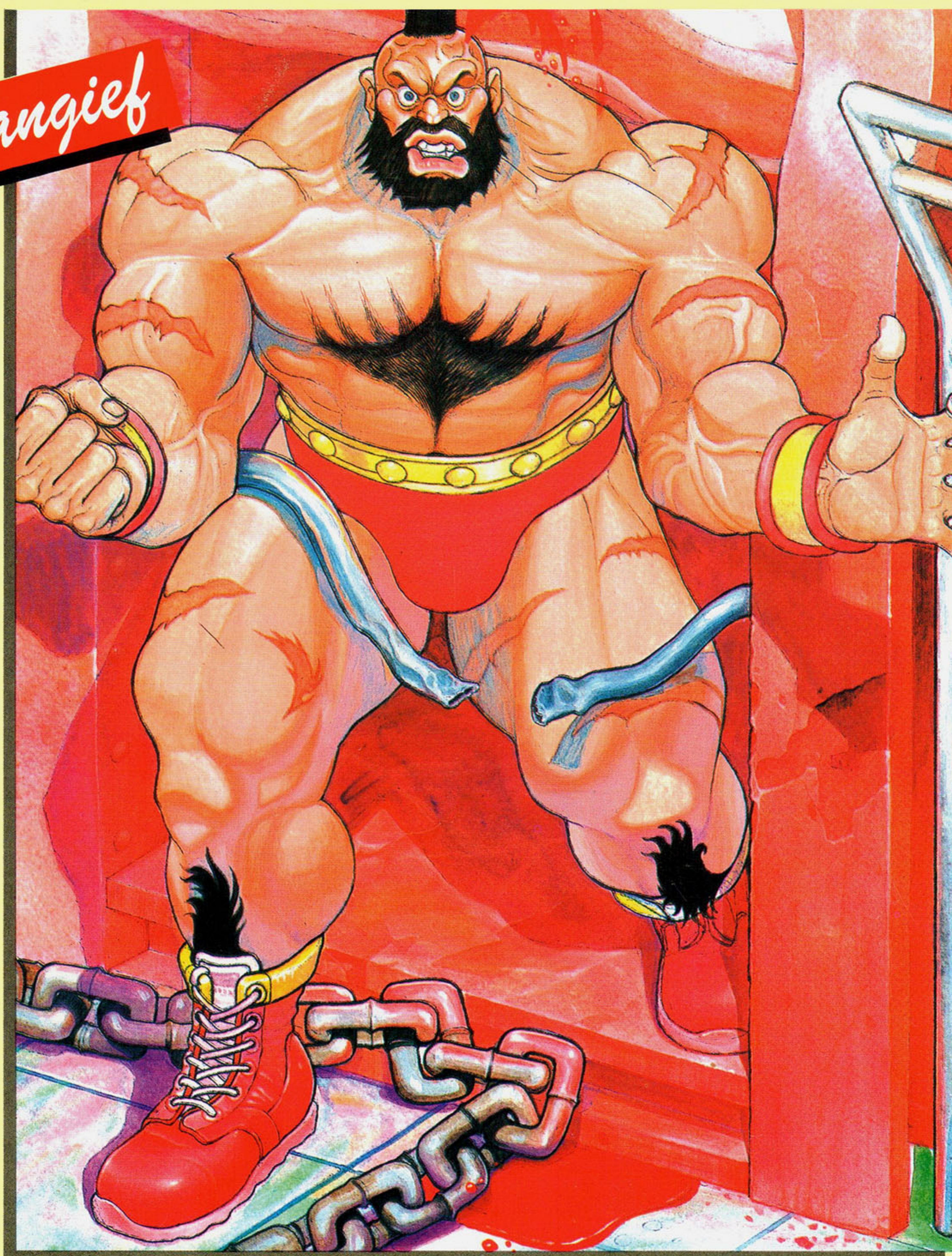
"Machine Gun Upper" (Soco Metralhadora), "Double Rolling Sobatt" (Giratória Dupla), "Air Thrasher" (Lâmina-vácuo)

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 31 de outubro de 1965
Altura: 1m84
Peso: 92kg
Tipo Sanguíneo: AB
Nacionalidade: jamaicana
Técnica de Luta: kickbox
Gosta: cantar, dançar
Não gosta: baixo astral

Zangief



Nascido para lutar, Zangief treina para a competição com parceiros à altura: ursos pardos. Ele diz que humanos não servem, não resistem por muito tempo. Subia aos ringues com o nome de Red Cyclon. Não tinha adversários. Então, passou a lutar no mundo

clandestino. Sua maior característica é a a frieza. Toda batalha deve ser levada a sério, qualquer inimigo é um desafio. Seus inimigos que se cuidem com a maior autoridade mundial de pilões giratórios. Quer destronar Vega e levar o troféu para a Mãe Rússia.

ATAQUES ESPECIAIS

"Double Lariat" (Soco Giratório) "Screw Pile-Driver" (Pilão Giratório).

Nintendo®
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 1 de junho de 1956
Altura: 2m11
Peso: 115Kg
Tipo Sanguíneo: A
Nacionalidade: russa
Técnica de Luta: luta livre
Gosta: luta e dança polka
Não gosta: magias (Hadouken, Sonic Boom...)

Chun-li



Chun-Li sempre suspeitou que o pai fora assassinado por um chefe do crime organizado. Há pouco tempo veio a confirmação: o responsável por sua desgraça era Vega. Líder da Shadollo, organização secreta que detém a força da Tailândia, Vega joga

pesado. Estudante da arte marcial Wushu, Chun-Li se prepara para chegar ao topo da categoria. Após um treinamento físico e espiritual, desenvolveu golpes que exigem muito das pernas musculosas. Seus saltos confundem inimigos. Vaidosa, feminina e atraente.

ATAQUES ESPECIAIS

"Hyakuretsu Kick" (Chute múltiplo), "Spinning Bird Kick!" (Helicóptero)

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 1 de março de 1968
Altura: 1m70
Peso: desconhecido
Tipo Sanguíneo: A
Nacionalidade: chinesa
Técnica de Luta: Wushu
Gosta: aeróbica, educação
Não gosta: Vega

Dhalsim



Disciplinado mental e espiritualmente no yoga. Dhalsim chegou perto do que é preciso para pertencer à elite dos mestres yoguins com o mais alto nível de concentração. Entrou no torneio pela grana. Pode canalizar poderes de meditação em dois

ataques de fogo. Com isso combate os adversários em igualdade de condições. Controlando sua natureza, expande ou comprime braços e pernas, lançando-os à distância e surpreendendo oponentes. Gosta de aterrorizar com recursos psicológicos.

ATAQUES ESPECIAIS

"Yoga Fire" (Bola de Fogo)
"Yoga Flame" (Fogaréu)
"Yoga Teleport"
(Teletransporte).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Nascimento: 22 de novembro de 1952
Altura: 1m76 (variável)
Peso: 49Kg (variável)
Tipo sanguíneo: O
Nacionalidade: indiana
Técnica de luta: Yoga
Gosta: de meditação, de curry
Não gosta: de doces

Ryu



Como Ken, Ryu estudou para ser mestre de karatê Shotokan. Muitos jovens treinaram juntos. Assim, integraram o torneio de **Street Fighter**. Depois da última luta, partiram por caminhos diferentes, e Ryu viajou o mundo em busca de novos oponentes. Está

treinado como nunca para a grande luta. Seus golpes são a essência da força e a agilidade do karatê. Com o Dragon Punch, Fireball e Hurricane Kick, ninguém se salva! Respeita os poderes dos rivais, principalmente os de Ken, que teve a mesma formação.

ATAQUES ESPECIAIS

"Hadouken!" (Bola de fogo), "Shoryuken!" (Soco do dragão) "Tatsumaki Senpukyaku!" (Hurricane Kick).

Nintendo
PLAYTRONIC

CARACTERÍSTICAS

Data de Nascimento: 21 de julho de 1964
Altura: 1m75
Peso: 68kg
Tipo Sanguíneo: O
Nacionalidade: japonesa
Técnica de Luta: karatê Shotokan
Gosta: competições
Não gosta: de aranhas

GAME POWER

STREET FIGHTER II
The New Challengers

Nintendo
PLAYTRONIC



THE **Best**
play **Here**

SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM

OS MELHORES JOGAM AQUI.
VENHA VIVER ESTE INCRÍVEL MUNDO
DE AÇÃO E EMOÇÃO.



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: [Ricardo Hutter](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

