

EDIÇÃO
ESPECIAL
GAMEPOWER

OFFICIAL

GAMEPRO



NOVA
CULTURAL

CR\$ 950,00

SUPER GUIA DE ESTRATÉGIAS

STREET FIGHTER II

**ESTRATÉGIAS
EXCLUSIVAS!**

Seqüências
detalhadas de
todos os
lutadores!

**DICAS
PARA
CONTROLES
DE TRÊS
BOTÕES!**

**MEGA DRIVE
SUPER NES TURBO**



**EDIÇÃO
MULTISISTEMA
COM MAIS DE
400 FOTOS!**



**FURABOLO.
TÃO GOSTOSO QUE VOCÊ VAI
QUERER CHUPAR O DEDO.**



FURABOLO
O PICOLÉ DE LAMBER OS DEDOS!



GAMEPRO

SUPER GUIA DE ESTRATÉGIAS

STREET FIGHTER II

DETONAI-VOS

Parabéns, você acaba de adquirir o mais completo guia de estratégias já lançado para as edições Turbo e Special Champion de Street Fighter II, o rei dos jogos de luta. Seja seu console Mega Drive ou Super Nintendo, é só

seguir os truques, sequências, combinações e golpes explicados nas páginas seguintes para detonar seus amigos, inimigos e o próprio computador, sem piedade. Trata-se de um guia sobretudo prático, preparado pelos melhores pilotos da melhor revista norte-americana de videogames, a Gamepro, com a colaboração do pessoal da Capcom, fabricante de Street Fighter II. Contém informações úteis tanto para iniciantes como para street fighters faixa preta. Cada personagem do jogo é analisado em profundidade, a partir de seus pontos fortes e fracos, seus melhores golpes e as sequências mais letais. Você vai encontrar, ainda, dicas inéditas para joysticks de três e seis botões e um "preview" da nova versão do jogo, Super Street Fighter II. Então, punhos à obra! Barbarizar em Street Turbo e Street Special Champion Edition nunca foi tão fácil!



Baby Betinho
Consultor de Jogos de Luta
Revista Gamepower

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
DICAS (MEGA E SNES)	06
RYU	08
BLANKA	10
GUILE	12
CHUN-LI	14
KEN	16
E. HONDA	18
DHALSIM	22
ZANGIEF	24
BALROG	26
VEGA	28
SAGAT	30
M.BISON	32
SUPER SF II	34



NOVA CULTURAL

Super Guia de Estratégias STREET FIGHTER II
Edição especial de GAMEPOWER nº 18A.

GAMEPOWER é uma publicação da Editora Nova Cultural, Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, 9º andar, CEP 01410-901, tel.: (011) 851.3111, São Paulo, SP, Brasil
Jornalista responsável: Iara Rodrigues



By Slasher Quan

(Agradecemos a Eric Suzuki, Joel Pambik, David Winstead, and James Goddard de Capcom USA!)

coqueluche deste natal. Ambas vão ser lançadas no mercado nacional no fim do ano. Para ajudá-lo com todas as dicas dessas versões (Mega e SNes), nós estamos apresentando este Guia de Estratégias com os melhores segredos dos Maiores Lutadores Mundiais. Neste especial, estamos dando uma geral nos movimentos de Blanka, Chun Li, E. Honda, Dhalsim, Balrog e Vega. Nós também agilizamos uma explicação de combinações de ataques. Seguindo você têm Guile, Zangief, Ryu, Ken, Sagat e M. Bison. Com isso, você poderá optar em jogar com qualquer lutador e aplicar tremendas surras em seus inimigos. De quebra, dicas sensacionais das versões para Mega e Super Nintendo. Então, o que está esperando? É só ler e arripiar!

As versões de **Street Fighter II** para Mega Drive (Special Champion Edition) e SNes (Turbo) vão ser a

Executar combinações talvez seja o aspecto mais complicado de SFII, mas isso é o que separa os street fighters dos outros - então preste atenção! Uma sequência é qualquer série de ataques que o oponente não consegue bloquear, se o oponente não defender o primeiro golpe e os comandos forem acionados corretamente.

Regra 1: Pontos Alvo

Há três pontos alvo no corpo de um inimigo - cabeça, tórax e pés. Você ataca a cabeça quando salta, o corpo enquanto está de pé e os pés no mergulho. Alterne ataques nos três pontos.

O SEGRETO



INTRODUÇÃO

Comandos

Para Frente: posicione o controle horizontalmente na direção do oponente.

Para Trás: posicione o controle na direção oposta ao oponente.

Para os Lados: vale qualquer dos comandos acima

Carregar: mantenha pressionado o controle na direção indicada por dois segundos. Há dois tipos básicos de "carregadas" - para Cima e para Baixo. Carregar para Baixo e pressionando três botões de ataque é raramente usado.

Nota sobre arremessos: alguns arremessos são indicados com "aperte para frente". Mas podem-se aplicar os arremessos em **SFII Turbo** e **Special Champion Edition** apertando o direcional + o botão de ataque.

Modo Normal vs Turbo (SNes), Hyper (Mega): qual a diferença

Muitos dos movimentos mencionados neste guia estratégico podem ser usados tanto no Modo Normal (**Champion Edition**) quanto no Modo **Turbo** e **Hyper**. Há, entretanto, certas técnicas e golpes que podem ser usados exclusivamente nos Modos **Turbo** e **Hyper**. Nós rotulamos essas informações específicas para **Turbo** e **Hyper** com o seguinte ícone:



Um fulminante primeiro ataque



Primeiro ataque incorreto

Regra 3 - O controle do tempo da animação

Na primeira conexão de ataques, você deve controlar a precisão da pressão dos botões para terminar um golpe. Repare que você precisa de tempo para os ataques alcançarem a animação dos personagens. Por exemplo, quando Guile "se comprime", na formação da animação de seu Soco Forte de pé, ele não pode fazer nada durante uma fração de segundo. Aprenda quanto tempo uma animação demora para tomar forma, e controle o tempo para pressionar os botões de forma que sua ação coincida com a mudança da animação. Isso é especialmente verdadeiro para Socos e Chutes Fortes e Magias.

Regra 2 - O primeiro ataque

Existe uma ordem para qualquer sequência funcionar. O primeiro ataque (quase sempre um salto) deve ser dado antes de você tocar o solo e quando estiver bem próximo do inimigo. Isso se consegue atacando um Inimigo "próximo", dentro de sua área. Se você atacar um inimigo muito no alto ou muito longe, ele terá tempo de se recuperar do primeiro e sempre bloqueará o segundo ataque.

MEGA DRIVE



TRÊS BOTÕES

- (START) Soco/Chute
- (C) Forte
- (B) Médio
- (A) Fraco

SEIS BOTÕES

- (X) Soco Fraco
- (Y) Soco Médio
- (Z) Soco Forte
- (A) Chute Fraco
- (B) Chute Médio
- (C) Chute Forte

SUPER NINTENDO



- (X) Soco Médio
- (Y) Soco Fraco
- (L) Soco Forte
- (A) Chute Médio
- (B) Chute Fraco
- (R) Chute Forte

O DDO SUCESSO NAS SEQUÊNCIAS



Regra 6: Golpear os tontos

A melhor hora para usar uma boa sequência de golpes é quando o inimigo está tonto. Quando o inimigo estiver fraco, ele não poderá bloquear o primeiro ataque. Essa é a oportunidade que pode decidir o round.



Sempre que puder, use uma sequência quando o inimigo estiver tonto

Regra 7: Danos totais

O maior propósito do uso de uma sequência de golpes é conseguir causar o maior dano possível em pouco tempo. O Arremesso (o segundo ataque mais eficiente do jogo) costuma ocasionar um dano de 20 a 25% da linha de vida do oponente, quando uma sequência de golpes usada corretamente pode render uma redução de 30% a 45% da energia total do outro lutador! Vale a pena, não?

Regra 8: Complete a destruição

Sequências de golpes são manhosas. Se a velocidade de todos os movimentos juntos não for ritmada, a sequência pode ser defendida, o que significa que você não a acionou corretamente. Nenhuma sequência é 100% eficaz, mas os golpes e movimentos do Guia de Estratégia foram testados à exaustão pelos pilotos da **Gamepro**. Se você preferir criar a sua própria técnica de luta, lembre-se destas regras. Para testar sua sequência, peça a um amigo ficar bloqueando depois do primeiro golpe. Se ele conseguir se defender, a sequência provavelmente não funcionará.



Sincronize o acionamento dos botões com o tempo da animação

Regra 4: Dols em um

Muitas sequências incluem movimentos 2 em 1, os quais o candidato ao título deve saber de cor. O 2 em 1 equivale a dois movimentos disparados ao mesmo tempo. Imagine-se desferindo um soco fraco juntamente com um Hadouken! Exemplo, no Hadouken 2 em 1 de Ryu, você tem que pressionar o

fraco e começar o movimento no controle para um Hadouken. Uma vez completado este movimento, pressione o botão fraco para o disparo. O resultado? Os movimentos são animados mais rapidamente. Aliás, qualquer sequência que finalize com uma técnica especial terá provavelmente o 2 em 1 incluído.

Regra 5: Sequências defensíveis

Você pode usar uma sequência em qualquer momento da partida. Se o oponente tentar defender seu primeiro ataque e não conseguir, vá em frente e emende uma sequência. Para variar, os bons jogadores sabem bloquear bem, o que dificulta qualquer tentativa de sequência.



O dois em um é um movimento inserido em outro. Bison pode disparar um soco fraco agachado e simultaneamente arrasar com um Torpedo



Sempre que um oponente defender uma sequência, é melhor recomeçar. Os golpes causarão poucos danos ao adversário

CÓDIGOS ESPECIAIS

MANHAS DO SPECIAL CHAMPION EDITION

Ao contrário do que todos pensavam existe uma maneira de executar as dicas de Street do Mega em controles de 3 botões. Apesar disso, esse joystick deixa a desejar no quesito jogabilidade, pois o jogador não tem completo domínio de seus golpes. Isso só ocorre nos controles de 6 botões, que, além de terem um preço que não assusta ministros da área econômica, podem ser úteis em outros jogos.

Apenas golpes especiais



Na tela em que aparece o logotipo da Capcom, digite rapidamente Para Baixo, Z, Para Cima, X, A, Y, B, C no controle de 6 botões. Execute essa dica no controle 1. No de 3 botões a dica é: Para Baixo, C, Para Cima, A, A, B, B, C. Um sinal sonoro indica que a senha teve efeito. Essa dica funciona somente no Modo em que você enfrenta o computador.

Agora você pode empregar os golpes especiais mais os arremessos.

Velocidade no Champion Edition



Para colocar até cinco níveis de velocidade no Champion Edition, preste atenção. No momento em que a tela mais ao alto começar a desaparecer pressione rapidamente o código Para Baixo, Z, Para Cima, X, A, Y, B, C no controle 1, de 6 botões. Um sinal sonoro revela que a dica foi acionada corretamente. Já quando se trata do controle com 3 botões, a senha a ser empregada é: Para Baixo, C, Para Cima, A, A, B, B, C.



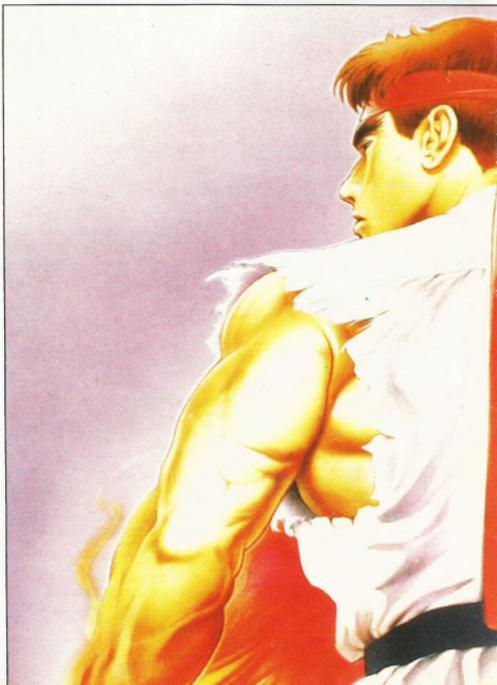
Mesmo personagem no Group Battle



Na tela Battle Mode Select pressione rapidamente o código



Para Baixo, Z, Para Cima, X, A, Y, B, C no controle 2, de 6 botões. No joystick de 3 botões a senha é: Para Baixo, C, Para Cima, A, A, B, B, C. Pronto, escolha os mesmos personagens.



MAIS DE STREET

MACETES DO SFII TURBO

Os segredos de SF II Turbo para SNES deixaram de ser segredo, graças ao especial de **Gamepro**, que traz nesta edição as manhas para você se tornar um verdadeiro campeão. As indicações dos códigos podem variar dependendo da nacionalidade do jogo. No final da sequência dos códigos é preciso digitar Y B X A caso o cart seja fabricado no Japão. No caso de sua origem ser americana basta Y B para completar a senha.

Velocidade 10 estrelas



Assim que a tela-título aparecer (com o logotipo de Street contra fundo negro), pressione rapidinho: Para Baixo, R, Para



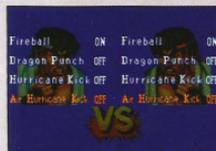
Cima, L, Y, B, X e A no controle 2. Com esse código você alcança a inacreditável velocidade 10 estrelas, o que vai exigir muito de seus reflexos.

Exclua os golpes especiais em um jogador

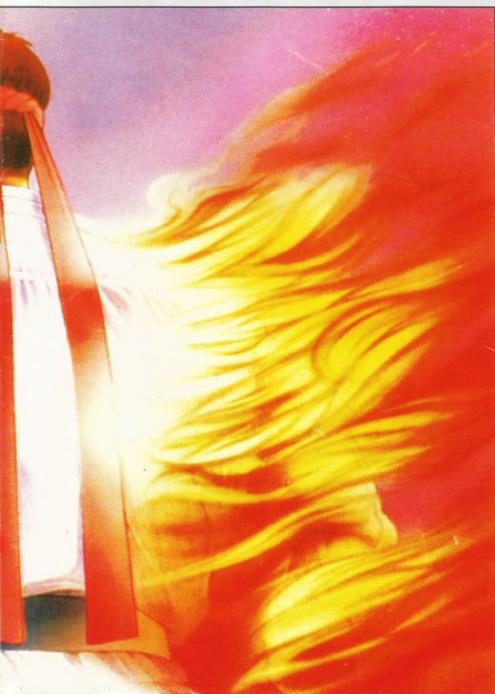


Assim que o logotipo da Capcom aparecer, digite Para Baixo, R, Para Cima, L, Y, B, X e A no controle 1. O desafio se torna gigantesco uma vez que você não vai poder contar com seus golpes especiais - sobram só os normais e os arremessos. Só que o computador continua animal!

Despreze alguns golpes especiais no versus mode



Escolha os lutadores no Versus Mode. Quando surge a tela, é possível escolher os estágios e o ajustamento de dificuldade, com o código Para Baixo, R, Para Cima, L, Y, B X e A.





RYU



NOVO PERFIL

Um dos lutadores prediletos dos jogadores de todo o planeta, Ryu conquistou o primeiro campeonato de Street com o amigo e rival Ken. Sagaz ainda traz no peito as marcas do poderoso Shouryuken do lutador. Nas versões Turbo ou Hyper sofreu modificações principalmente com o objetivo de se diferenciar de Ken, como o Hadouken, que é acionado em menos tempo após o comando e a Giratória Voadora, que passou a derrubar o adversário, no chão ou no ar. Grande candidato ao título.

VELHOS GOLPES

Shouryuken



Frente, Baixo, Frente -Baixo e qualquer botão de Soco

Gancho Agachado



Agachado, aperte Soco Forte

Chutão



Aproxime-se, pare e pressione chute forte

Arremesso



Para Frente ou Trás + soco forte ou médio

Tomoe nage



Pressione para Frente ou para Trás + chute forte ou médio

Rasteira forte



Agache-se e pressione chute forte

GOLPES NOVOS E MELHORES

TURBO + POWER

Tatumaki Aéreo



Pule e, no ar, acione Baixo, Baixo-Trás, Trás e qualquer botão de chute

Tatumaki Sempukyaku



Para acionar o golpe, também conhecido como voadora, aperte para Baixo, Baixo-Trás e Trás + qualquer botão de chute.



Mais lento que o golpe de Ken mas derruba o oponente com um acerto e causa maiores danos

Hadouken Rápido



Para Baixo, Baixo-Frente, Frente + soco. Esse golpe acionado com Soco Forte



constitui a magia mais rápida do jogo. Detona qualquer disputa do gênero

NOVAS ESTRATÉGIAS

Atravesse Bolas de Fogo



Contra-ataque eficiente para magias. Ao acionar a Giratória, você se torna invencível, passa



através da magia e de quebra ainda acerta o adversário imobilizado

Não Brinque com Fogo



Eventualmente, você se vê na difícil situação de cair sobre a magia, sentar no tomate,

TURBO E HYPER



mesmo. Não se afobe, basta acionar a Giratória aérea e você preservará seu traseiro

Contra-ataque aéreo



Em ataques aéreos, aguarde que o oponente se aproxime e acione a Giratória. No início do movimento, o golpe é



invencível. Assim seu inimigo não o acerta e você consegue golpear-lo

Bata e Saia

TURBO E HYPER



1) Quando atacado pelo ar recue com pulo para trás e deslira uma Voadora Forte. Ao acertar começa a acionar a giratória



2) Ainda no ar fuja com a Giratória e evite possíveis contra-ataques

2 em 1 aéreo

TURBO E HYPER



1) Voe em direção ao inimigo e acione qualquer golpe aéreo na cabeça (Forte, para maiores danos). Ao acertar, imediatamente acione o comando da Giratória



2) Ainda no ar você acertará a Giratória. Alguns quadros entre um golpe e outro serão cortados tornando a sequência indefensável

O Vôo do Dragão

TURBO E HYPER



Quando seu personagem começar a se erguer, acione o Shouryuken. Tanto no chão como durante o ataque você fica invencível. A dificuldade é encontrar o timing



O oponente não terá chance se tentar atacar com voadoras. Uma boa pedida para surpreender os desavisados

NOVAS COMBINAÇÕES

Novo 3 em 1



1) Acerte um Soco ou Chute Forte, pouco antes de tocar o chão. Vise o abdômo do adversário.



2) No chão dê um Chute Médio sem mexer no direcional. Imediatamente acione um Hadouken ou Shouryuken



3) Complete o comando e você poderá acertar na sequência algum dos dois golpes. Também funciona com Ken



BLANKA



NOVO PERFIL

Perdido na floresta amazônica, treinou com troncos, aprendeu o choque com engulas. Teve poucas mudanças nas novas versões. A bolinha vertical é útil contra o Shoryuken de Ken e Ryu, o facão de Guile e golpes especiais. O soco médio agachado ficou com gráficos iguais aos do forte.

VELHOS GOLPES

Mordida



Aperte para Frente mais Soco Forte

Joelhada Dupla



Aperte para Frente mais Chute para Frente

Garras Aéreas



Pule para Frente mais Soco Forte

Bolinha Energética

A bolinha de Blanka era de difícil controle para alguns jogadores, então a Capcom incluiu novos macetes para o movimento.



1) Use a Bolinha Fraca para parar bem perto do oponente



2) Isso o leva frequentemente a usar seus golpes especiais, como o facão de Guile ou o Tiger Uppercut de Sagat



3) Então, forneça a pegos maldicos a velha terapia de choque

Cabeçada



De perto, Frente mais Soco Médio

Quixinho



Execute um soco forte em pé

Bolinha Energética



1) Depois de derrubar um inimigo role para perto dele e rapidamente pressione Soco várias vezes



2) Pouse e electrocute o inimigo no momento em que finalizar sua Bolinha

Rolando para a Mordida



1) Se seu oponente estiver no outro canto da tela, dê uma Bolinha Forte



2) Se você estiver perto do oponente quando tocar o solo, aperte Frente e Soco ou Chute Médio para a Mordida



3) Se entre você e o inimigo houver meia tela, use a Bolinha Fraca antes de executar a Mordida

GOLPES NOVOS É MELHORES

Bolinha Vertical



Carregue para Baixo, dê para Cima mais qualquer Chute

Bolinha

TURBO E HYPER



Carregue para Trás, dê para Frente mais Soco. Você pára sobre a cabeça do inimigo caído em vez de passar sobre ele

Eletricidade veloz



Dê toquinhos num botão de Soco

Contra-ataque Agachado



Esse golpe é a melhor maneira de enfrentar magias como as de Guile, Ryu e Ken. Utilize-o para anular o golpe especial do adversário ou para trocar energia na mesma proporção

NOVAS COMBINAÇÕES

Combinação elétrica



1) Pule na frente do inimigo e dê o Soco Médio.



2) Assim que cair acione o Choque com o Soco Médio, mesmo que ele defenda o golpe inicial você suga energia

A Morte Vem Debaixo



1) Use a Bolinha Vertical e caia sobre seu oponente. Na descida, carregue para Trás

TURBO E HYPER



2) Quando tocar o solo aperte para Frente enquanto estiver agachado e continue carregando



3) Assim que der o golpe, pressione para Frente mais botão de soco e ative a Bolinha. É mais fácil que o vertical mas não tem o mesmo estilo

Não Tema Rasteiras



Um bom contra-ataque para golpes rasteiros é o Soco Forte com Pulo de Blanka. Vence golpes com o pé se acionado pouco antes de tocar o solo

Combinação Vertical



1) Execute uma Bolinha Vertical e caia sobre seu oponente. Ao cair, carregue para Baixo.

TURBO E HYPER



2) Quando cair, inicie o movimento para a Bolinha Vertical no controle. Quando estiver de pé, dê o Soco Médio.



3) Depois de desferido o Soco Médio aperte para Cima e Chute para a Bolinha. Combinação difícil e mortal



GUILE



NOVO PERFIL

Velho combatente do Vietnã, Guile era o personagem mais forte na versão original de **Street Fighter II** para arcade. Por isso, ele sofreu poucas modificações nas versões Hyper e Turbo. Dois golpes foram retocados apenas, o facão e a ajoelhada. Fora isto, Guile continua sendo o velho e bom lutador de sempre, mas deixou de ser o rei da rua.

Rasteira Dupla



Agache e acione o Chute Forte.

Golpe de Judô



Para Frente e Médio.

Soco Inverso



Vá para Trás e pressione o Soco Forte. Use o golpe após um Sonic Boom

Muro Parado



Fique parado e aperte o Soco Forte. Bom contra ataques aéreos

Sonic Boom



Carregue para Trás e siga para Frente pressionando qualquer botão de Soco

Agarrão



Direcione para Frente aperte o Soco Forte.

GOLPES NOVOS E MELHORES

VELHOS GOLPES

Agarrar no ar



Salte em direção ao oponente. Finalize, em vôo, pressionando Médio ou Forte

Quebra Espinha



Salte em direção ao oponente e dê direcional para Frente ou Chute Forte para finalizar

Joelhada



Aqui, um golpe que foi adicionado ao repertório de Guile. Direcione para para Trás, pressione para Frente e fique com o joelho à frente do inimigo. Muitos jogadores



não consideram que a joelhada seja um bom movimento, mas pode ser muito útil para iniciar seqüências. Basta começar a experimentar

Facão Duplo



1) Guile pode atingir qualquer oponente duas vezes com este Facão Forte. Para a maioria dos oponentes, ele tem que começar nesta posição para que o golpe acerte duas vezes



2) Os oponentes mais altos do jogo (Zangief, Sagat e Balrog) são facilmente atingíveis por duas vezes seguidas. Comece o golpe neste ponto da tela para conseguir acertar duas



vezes. Nas novas versões, Guile foi premiado com um alcance maior

NOVAS ESTRATÉGIAS

Pule Hadoukens



Caso Guile esteja sem o alcance do golpe no oponente, execute o Facão somente quando a Fireball estiver o atingindo

NOVAS COMBINAÇÕES

Acerto Quádruplo com Facão



1) Esta talvez seja a combinação mais maneira e difícil das versões Hyper e Turbo. Pule e acerte o inimigo com um Soco Forte, carregando para Baixo ao mesmo tempo



2) Assim que tocar o chão, comece a mover o direcional para cima para dar o Facão. No meio deste movimento, dê um Murro Parado



3) Complete o movimento do Facão e dê um Chute Forte



4) Você pode acertar quatro vezes se fizer esta combinação corretamente. Funciona melhor contra adversários grandes. Apesar de defensável, é muito legal quando funciona

Festival de Pancada



1) Quando o inimigo estiver no canto da tela e tonto, lance um Sonic Boom Fraco. Corra atrás do Boom e saia para o inimigo. Ao pular, carregue para Trás



2) Quando pular, o Boom irá acertar o inimigo



3) Quando você estiver caindo, dispare um golpe forte na cabeça (continue carregando)



4) Aterrissado, e enquanto estiver carregando, use o Soco Forte. Assim que usar o Soco Forte, comece a executar o comando para acionar o Sonic Boom



5) Depois do Sonic Boom, pressione Soco Forte para o quinto e mortífero golpe! Embora seja uma grande sequência, o último golpe é defensável



NOVOS PONTOS FRACOS

Soco Inverso Vulnerável



No original, Guile conseguia anular os Hadoukens de Ryu, Ken e outros com esta combinação Sonic



Boom/Soco Inverso. Mas agora seus adversários podem usar o Soco Fraco para conter este golpe ordinário



CHUN LI



NOVO PERFIL

Chun Li era encarada pelos jogadores como um atalho para a derrota, e com bons motivos! Nas versões Turbo e Hyper, ela adquiriu a bolinha, uma das mudanças mais esperadas para que atingisse um nível à altura dos outros lutadores. Com esse golpe, ela escapa da apelação Bolinha/Shoryuken de Ryu e Ken. O helicóptero ganhou utilidade, pois toma apenas um segundo para ser carregado. Como outros lutadores, ela não pode mais apelar com a combinação do pisão.

VELHOS GOLPES

Pisadinha



Pule, coloque Baixo e deslize um Chute Médio

Arremesso aéreo



Pule para Frente e aperte Soco Forte ou Médio

Arremesso



Aperte para Frente + Soco Forte ou Médio

Use a Parede



Pule para Trás e coloque para Frente quando tocar a parede

Sem-pulo



Agache e dê um Chute Forte

Empurrão



Aproxime-se e aperte Soco Forte em pé

Chutes Múltiplos



Aperte Chute rápido e seguido

GOLPES NOVOS E MELHORES

O Novo Helicóptero Mais Poder

TURBO E HYPER



1) Carregue para Baixo por um segundo, e depois coloque para Cima. Espere uma fração de segundo depois do último comando e dê qualquer botão de chute. Se seu timing for correto, você vai passar sobre magias com o Helicóptero alto



2) Observe o Helicóptero tradicional, que não passa sobre as magias. Lembre-se o timing usado no botão de chute é a chave para acionar o movimento corretamente. Se esperar demais você perderá o tempo carregado e dará um salto comum

Faça no Ar



1) Chun Li também pode dar o Helicóptero a partir da parede. Pule para frente ou para trás e quando tocar a parede, coloque o direcional na posição oposta. Depois carregue para Baixo por um segundo



2) Depois de carregar, aperte Cima + qualquer botão de chute. Esse movimento é bastante útil para escapar das investidas do adversário

Joelhada nas Costas



Chegue perto do adversário, pressione para Frente e deslira um Chute Forte. Você vai executar uma Cambalhota com uma Joelhada nas costas dele. Se quiser use a seguinte sequência: primeiro derruba o oponente, chegue perto e use este golpe. Se o adversário falhar na defesa, vai cair novamente. Então, repita a operação. Nota: a defesa deste golpe se faz (na maioria das vezes) colocando-se para Frente, e não para trás como de costume

Chute no Peito



Aproxime-se, coloque para Frente e dê um Chute Médio. Estilo bate e sai

Kikouken



Para a Bolinha de Chun Li, dê Trás, Baixo-Trás, Baixo, Baixo-Frente, Frente e Soco

NOVAS COMBINAÇÕES

NOVAS ESTRATÉGIAS

Helicóptero fantasma



Como muitos personagens Chun Li também tem um movimento capaz de atravessar magias, o Helicóptero. Como o golpe só possui invencibilidade no começo, é preciso aguardar que a magia esteja bem próxima para acioná-lo

Siga a Bolinha

TURBO E HYPER



1) A magia de Chun Li é lenta demais para fazer parte de uma combinação de golpes. Mas existe uma maneira de torná-la mais útil, desde que o inimigo esteja num canto da tela.



2) Solte um Kikouken lento e corra atrás dele



3) No momento em que o Kikouken acertar o inimigo dê um Soco Forte em pé. Os dois golpes acertam quase seguidamente

Pise e Fuja

TURBO E HYPER



1) Pule sobre o inimigo e dê uma Pisadinha nele, tentando acertá-lo na altura do joelho. Você estará carregando o Helicóptero



2) Continue executando a Pisadinha como se quisesse escalar o adversário



3) Dessa maneira você pode acertar até três golpes. Depois deles, coloque para Cima e tente escapar com o Helicóptero

Show de pancada



1) Dê uma voadora no inimigo usando o Soco Forte em abdôme



2) No chão acione o Soco Forte em pé. Imediatamente aperte rápido e seguidamente um botão de chute



3) As duas animações vão se emendar e o Chute Múltiplo fará parte do terceiro golpe



KEN



NOVO PERFIL

Jogadores do mundo inteiro reclamaram que Ken era apenas um clone de Ryu. Não tinha personalidade, diziam. A Capcom recebeu o recado e fez dois lutadores diferentes nas novas versões. Se você quiser lutar com Ken, fique atento as suas novas habilidades. Seu Shouryuken ganhou um alcance muito maior, podendo acertar o adversário de bem longe. Ken também pode usar sua giratória aérea em combinações - ou simplesmente para escapar de magias. Ken continua sendo o rei das combinações. Uma máquina mortífera para quem sabe usá-lo.

VELHOS GOLPES

Hadoukens



Baixo, Baixo-Frente, Frente e qualquer botão de soco

Rasteira



Agache e pressione Soco Forte.

Soco em Pé



Pressione Baixo mais Soco Forte

Chute na Cara



Aproxime-se e pressione Chute Forte

Arremesso



Pressione Frente mais Soco Forte ou Médio

Pé no peito



Aperte Frente mais Chute Forte ou Médio

GOLPES NOVOS E MELHORES

Giratória Aérea



Pule simplesmente. Durante o salto aperte Baixo, Baixo-Trás, Trás e qualquer botão de chute.

Giratória



Pressione Baixo, Baixo-Trás, Trás e qualquer botão de chute. A Giratória de Ken é mais rápida que a de Ryu agora, mas não leva os oponentes ao chão



no primeiro acerto. A Giratória de Ken acerta até três vezes, mas a de Ryu causa mais danos.

Shouryuken Longo Alcance



Aperte Frente, Baixo, Baixo-Frente e Soco Forte. Como se não bastasse, este descomunal



Shouryuken pode acertar o inimigo duas vezes se ele estiver muito próximo.

NOVAS ESTRATÉGIAS

O Dragão nunca é Encurralhado



O Shouryuken Forte de Ken tem alcance suficiente para tirá-lo situações perigosas nos cantos da tela. Por exemplo, se Ryu tentar acertá-lo com um Hadouken, espere até um



segundo antes de ser atingido e então dê o poderoso golpe. Além de atravessar o Haduken, você vai detonar a cara do infeliz. Essa técnica pode ser usada contra outras magias

Acerte e Fulmine



1) As táticas de bate e saia são vitais nas novas versões. E Ken sabe usá-las como ninguém. Se o adversário pular em sua direção, pule para Trás, use um Chute Forte e comece uma Giratória dois-em-um



2) Quando estiver no ar ainda, execute uma nova giratória para fugir da ira do inimigo (ele não vai gostar nem um pouco, coitado).

NOVAS COMBINAÇÕES

A Força do Dragão



1) Esta é a combinação mais popular de todos os tempos. Pule em direção ao oponente com um Soco ou Chute Forte



2) Pause e dê mais um Soco Forte



3) Após o segundo soco, execute um Shouryuken imediatamente



4) O golpe acertará duas vezes - um total de quatro acertos. A combinação funciona melhor contra inimigos grandalhões

O Despertar da Fera



Como Hyper e Turbo são bem mais rápidos do que o original, Ken pode surgir das cinzas, depois de nocauteado, com um poderoso Shouryuken.



Dê o comando do Shouryuken no exato momento em que Ken começa a acordar (cuidado com o timing). Pressione o botão de Soco e ofereça uma agradável surpresa ao seu inimigo

Não Brinque com Fogo



De vez em quando você vai se encontrar em situações de saia-justa. Tudo indica que você vai sentar num hadouken?



No problem! Dê uma Giratória aérea e fuja desta embaraçosa situação

Giratória Aérea 2-em-1



1) Pule em direção ao inimigo e mande um Soco ou Chute. Em seguida ao ataque, comece a aplicar uma Giratória aérea.



2) Enquanto você estiver no ar, complete a Giratória e pressione qualquer botão de chute. Ambos os golpes serão executados rapidamente totalizando dois acertos numa tacada só. Se o inimigo defender, no entanto, ele pode arremessá-lo



E, HONDA



NOVO PERFIL

No geral, Honda era mais fraco que os outros lutadores na versão original de Street. Por isso foi acrescentado um novo golpe, o vô Sumô, que auxilia a vencer as magias de outros personagens. O torpedão está mais rápido e fácil de acionar, permitindo um aproveitamento melhor de sua invencibilidade. Uma tática mortal. Doskol!

VELHOS GOLPES

Rasteira de Pé



Em pé e ligeiramente afastado, use o Chute Forte sem direcional

Arremesso



Lado + Soco Médio

Tonelada



Pule para Frente e aperte Chute Fraco

Joelhada Dupla



Agache-se perto do oponente e pressione Chute Médio

Abraço



Para o Lado + Soco Forte

Chute Duplo



Próximo do inimigo, sem acionar direcional dê Chute Forte

Barrigada



Pule para Frente e aperte Chute Médio

TURBO e HYPER

Não vire churrasco



Pouco antes da magia atingilo, execute o comando da Vô Sumô e você passará através dela. Essa técnica funciona contra qualquer projétil, com exceção do Tiger Shot alto de Sagat. Se estiver perto de Ryu ou Ken é possível evitar a magia e atingir o inimigo

NOVAS ESTRATÉGIAS

De cabeça no fogo



O torpedão com Soco Fraco passa através de magias. Pouco antes de ser atingido, execute o movimento e evite-as. Vale até para as lentas, mas é difícil

Torpedão Invencível



Você deve ter ouvido falar que o Torpedão de Honda é invencível. E é verdade. Funciona melhor nas versões Turbo e Hyper, com velocidade ampliada



Pouco antes de uma voadora acertá-lo, execute o torpedão com o botão de Soco Fraco. Você escapa ileso e ainda acerta o oponente

GOLPES NOVOS E MELHORES

Joelhada na Cara



Acione para os Lados + Chute Forte

Torpedo Rapidinho



Carregue para trás, coloque para frente e pressione:

- 1) Soco fraco para viajar meia tela
- 2) Use o médio para pegar toda a tela
- 3) Forte para alcançar maior velocidade e distância

Vão Sumô



Carregue para Baixo, ponha para Cima + qualquer chute

Tapão Múltiplo com Deslocamento



Aperte rápida e seguidamente qualquer botão de Soco e use o direcional para encurralar o adversário

Tapá Não



No Champion Edition, o Tapão Múltiplo era capaz de desnortear os adversários, pois era fácil ser encurralado pelo golpe. Como ninguém gosta de apelações baratas, a Capcom criou um contragolpe para Honda. Basta dar soco fraco agachado

NOVOS PONTOS FRACOS

NOVAS COMBINAÇÕES

Só Bofetões



1) Pule em direção ao adversário e deslize Tapa Forte ou Chute Forte. De imediato aperte rápida e seguidamente qualquer botão de Soco

2) Continue pressionando e você vai desferir o Tapão Múltiplo logo após tocar o chão. O inimigo perde energia mesmo que se defenda

Combinação Sumô



- 1) Voe em direção ao inimigo de modo que a barrigada atinja as costas dele
- 2) Já no chão, use o Chute Médio agachado
- 3) Esse golpe acertará duas vezes seu adversário, totalizando três

© 1994 CAPCOM INC. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, STREET FIGHTER II, AND THE FIGHTING GAME GENRE ARE REGISTERED TRADEMARKS OF CAPCOM INC.

CAPCOM



STREET FIGHTER II[™]

SPECIAL CHAMPION EDITION

SEGA

TEC TOY



Enfrente todos os chefes de fase na mesma partida - se tiver coragem, é claro.



Lute sozinho ou chame a turma: 2 módulos de Group Battle com até 6 lutadores por time.



Ajuste do hyper em 10 níveis diferentes na tela de apresentação, sem códigos ou truques.



Quem é o melhor, Ryu ou Ryu? Dispute uma luta usando o mesmo jogador e descubra quem é Street Fighter de verdade.

SE VOCÊ TEM MEGA DRIVE, YOU WIN.

Chegou Street Fighter II Special Champion Edition para Mega Drive.

Ryu, Blanka, Ken & Cia. estavam tão ansiosos quanto você para esta luta. Os 12 maiores lutadores dos arcades se prepararam tanto que vão chegar no seu Mega Drive maiores, mais rápidos e mais reais do que nunca. E mais perigosos também: são 10 hypergolpes novos em 24 (3 x 8! 6 x 4!) Mega de pura pancadaria.

Pela primeira vez na história do Street Fighter você vai poder enfrentar todos os 4 poderosos Chefes de Fase, ajustar a velocidade na tela de apresentação, fazer disputas entre o mesmo lutador e formar gangs para disputar um torneio.

Leve um Street Fighter II, ou entre nessa briga com o novo Mega Drive III que já vem com Street Fighter II incluído. Senão, HÁ HÁ HÁ, you lose!

BEM-VI
NDO À
PRÓXIM
A FASE



DHALSIM



NOVO PERFIL

Dhalsim apenas exibiu uma magreza esquelética no primeiro Street. Então seu novo golpe, Yoga Teleport, significa um acréscimo precioso ao seu arsenal. Tornou-se um personagem mas equilibrado, porém depende muito de sua habilidade. Teletransportar-se é muito mais fácil nos controles de arcade que no joystick do SNES.

VELHOS GOLPES

Arremesso



Para os Lados + Soco Forte

Yoga Flame



Para Trás, Baixo-Trás, Baixo-Frente, Frente + qualquer Soco

Rasteira



Agachado dê qualquer Chute

Dê Sumiço e Fuja das Magias



Quando o inimigo lançar uma magia, teleporte-se e reapareça atrás dele. Agora é só arremessá-lo. Eficiente contra Ryu e Ken

Yoga Fire



Para Baixo, Frente e aperte qualquer botão de Soco

Cabeçada Dupla



Aproxime-se e aperte Soco Forte

Croque



Para os Lados + Soco Médio

NOVAS ESTRATÉGIAS

Basta um Squinho



Não se apavore caso o inimigo voar em sua em sua direção. Espere sua aproximação e destira um Soco Fraco. Pronto, acabou o ímpeto do otário

Arremesse o Paradão



Numa distância de tela inteira use o Yoga Fire. Se o inimigo defender, teleporte-se para trás dele e arremesse-o para longe. O inimigo não reage porque está paralisado pelo próprio movimento de defesa

Bata e Soma



1) O teletransporte é muito mais do que um simples movimento defensivo. Se você estiver perto do inimigo e ele soltar uma magia, use a rasteira ou Soco em pé

2) Durante esses ataques execute o comando para desaparecer. Assim você some antes de receber o contragolpe

GOLPES NOVOS E MELHORES

Torpedo Instantâneo



Durante o salto acione Baixo e Soco Forte

Yoga Teleport



Dhalsim pode desaparecer e reaparecer em quatro posições diferentes em relação ao inimigo. Isso é determinado pelo comando que você usar e quais botões de Soco ou Chute empregados. Veja ao lado como funciona:

TURBO E HYPER

Chute Parafuso



Durante o salto acione Baixo e Chute Forte

Apareça na Frente do Adversário



Longe: Trás, Baixo, Baixo-Trás e os três botões de Chute



Perto: Trás, Baixo, Baixo-Trás e os três botões de Soco

NOVAS COMBINAÇÕES

Dois em um Tostex



- 1) Aproxime-se, agache-se e deslize um Soco Fraco ou Chute Médio. De imediato acione o comando de Yoga Fire ou Yoga Flame
- 2) Complete o golpe para uma combinação quente

Apague o Fogo



Ryu e Ken agora podem usar a giratória para sobrevoar o Yoga Fire de Dhalsim. E, de quebra, são capazes de causar estragos

NOVOS PONTOS FRACOS

Braços e Pernas Vulneráveis



Dhalsim era considerado o rei da apelação por causa da tática Yoga Fire - Chute.



Agora o fabricante acabou com a palhaçada tornando a tática vulnerável ao Soco Fraco

Apareça Atrás do Oponente



Perto: Frente, Baixo, Baixo-Frente e 3 botões de Soco
Longe: Frente, Baixo, Baixo-Frente e 3 botões de Chute



Nota: Se não houver espaço na tela, atrás do adversário, Dhalsim reaparecerá no limite da tela, o que é perigoso se o adversário estiver atento



ZANGIEF



NOVO PERFIL

Controlado por um craque, Zangief era lutador muito poderoso. Na primeira versão, ele tinha apenas uma fraqueza: magias como Hadoukens e Yoga-fires. Esta fraqueza foi corrigida nas versões Turbo e Hyper. O Pião Mortal Turbo o torna invencível - as magias simplesmente atravessam seu corpo sem provocar danos. Essa mudança, pequena mas importante, fez com que Zangief ficasse mais ágil, possibilitando novas combinações e estratégias letais. Mas ainda é um lutador de difícil domínio.

Frio na Barriga



Fique a um passo do adversário, abaixa e aperte Frente e Forte

Foguetinho



Aproxime-se, agache e dê Frente mais Forte

Pião Giratório



Existem dois métodos de acionar este golpe

Método 1: Aperte Frente, faça um círculo de 360º em sentido horário no direcional, mais qualquer botão de Soco

Método 2: Aperte Frente, Baixo-Frente, Baixo, Baixo-Trás, Baixo, Frente e um botão de Soco

VELHOS GOLPES

Chute Duplo



Chegue perto sem mexer e dê ChuteForte

Peitada



Pule para frente ou para Trás, Baixo e Forte

Garra de Aço



Fique a um passo do adversário, aperte Frente mais Médio

Pião Inverso



Aproxime-se e aperte Frente mais Forte

Pião



Aproxime-se e aperte Frente mais Forte

Pião Mortal



Aperte dois ou três botões de Soco ao mesmo tempo e direcional

**GOLPES
NOVOS
E MELHORES**

Ponte



Aproxime-se, aperte Frente ou Trás e Chute Médio

Pião Mortal Turbo



Aperte dois ou três botões de chute e ande com o direcional.



Zangief se torna invencível na parte inferior do seu corpo

TURBO E HYPER

NOVAS ESTRATÉGIAS

NOVAS COMBINAÇÕES

Gordo Doidão Triplo



1) Pule em direção ao adversário e pressione Baixo e Forte para dar um Peitada



2) Em seguida, dê um Chute Fraco



3) Ai você pode terminar com um Pião Mortal ou um Pião Mortal Turbo. O seu adversário não vai conseguir anotar a placa do caminhão que o atropelou.

X-Salada com Inimigo Frito



1) Apelação barata mais eficiente para o modo Turbo ou Hyper. Ande em direção ao adversário durante o Pião Mortal Turbo. Ninguém vai lhe acertar em baixo



2) Enquanto você roda, comece a fazer o círculo do Pião Giratório no direcional, acabando o círculo no exato



momento em que você para de girar. Pegue o inimigo e leve-o para dar uma voltinha.

TURBO E HYPER

Paçoca em Cinco Tacadas



1) Mais uma combinação devastadora. Pule em direção ao adversário e dê uma Peitada



2) Ao chegar em terra firme, agache-se e dê dois Socos Fracos



3) Agora, dê um Soco Médio e prepare-se física e psicologicamente para dar um Pião Giratório



4) Complete o círculo do Pião Giratório e pressione qualquer botão de soco. Bimba! Muitos jogadores consideram esta combinação previsível e barata. Não abuse. Use-a com descrição



BALROG



NOVO PERFIL

Quando era um mero personagem do computador, Balrog apresentava um repertório muito limitado de golpes e nenhum arremesso. Na **Champion Edition**, a Capcom deu-lhe uma cabeçada, mas mesmo assim ele continuou sem nenhum chute. Balrog talvez seja o personagem menos versátil na **Champion Edition** para arcade. Nas versões **Turbo** e **Hyper** foi adicionado o golpe Final Punch, nos modos Normal e Turbo ou Hyper. A melhor combinação é a de seis golpes, mas, como nos outros lutadores, não deixa o adversário tonto no final.

GOLPES NOVOS E MELHORES

Direito Baixo



Agache-se e acione o Chute Forte. Esse movimento parece ser alto, mas, na verdade, atinge abaixo da cintura. Use-o para vencer defesas no alto

Soco Arrastão



Carregue para Baixo e coloque para Frente + qualquer botão de Soco. Agora esse movimento acerta em cima e embaixo, tornando as combinações mais simples de serem acionadas e mais difíceis de defender

Golpe Final



1) Pressione os três botões de Soco ou de Chute para carregar energia. Para cada dois segundos que você carrega é acrescentada uma potência capaz de tirar 10% da energia do adversário

2) Se você carregar por 60 segundos antes de acionar o Soco Mortal, você vai maximizar os danos causados pelo golpe. O Golpe Final vai tirar cerca de metade da energia do inimigo

VELHOS GOLPES

Upper Arrastão



Carregue para Trás, coloque para Frente + qualquer chute. Esse golpe deixa os inimigos fora do ar

NOVOS PONTOS FRACOS

Novas Defesas



Na versão **Champion Edition** do arcade, os golpes de Balrog tiravam muita energia. Agora alguns deles podem ser contidos com Soco Fraco

Soco Mortal



Para carregar, mantenha pressionados os três botões de Soco por um segundo, então solte os botões. Quanto mais tempo carregar, mais forte rápido e fatal será esse golpe

Cabeçada



Para Frente + Soco Médio ou Forte

Puro Boxe



- 1) Combinação básica de Bairog: Pule sobre o oponente e dê Soco Forte



- 2) Ao tocar o solo agache-se e desfira um soco fraco



- 3) Finalize a sequência com Chute Forte agachado

NOVAS COMBINAÇÕES

Meia Dúzia de Boas Pancadas



- 1) Esse 6 em 1 é capaz de causar uma verdadeira calamidade junto ao inimigo. Pule sobre ele e comece a carregar para Baixo. No pulo atione um Soco Forte pouco antes de tocar o solo
- 2) No chão, continue a carregar e aperte os 3 botões de Soco
- 3) Depois do terceiro Soco Fraco, ponha para Frente e mande um Uppercut
- 4) Aguarde instantes até que Bairog complete o Uppercut e dê um Soco Forte para completar o sexto golpe. Esperar esse instante é a chave para completar a sequência. Pratique o timing dos golpes para conseguir aplicar essa sequência

Arrastão de Devastação



- 1) Enquanto carrega o Soco Arrastão, pule sobre o inimigo e acerte-o com qualquer botão de Chute



- 2) Já no solo, de perto, dê um Soco Fraco enquanto continua carregando



- 3) Assim que aplicar o Soco Fraco complete o comando para mandar o Soco Arrastão

Defenda Ataques Baixos



Na Champion Edition do arcade, Bairog não podia com certos Chutes, em especial com a rasteira de Gullie. Agora o Soco Médio agachado vence

NOVAS ESTRATÉGIAS

Entre de Cabeça



Se errar um Soco Arrastão ou um Uppercut Arrastão, coloque imediatamente para Frente + Soco Forte para a Cabeçada

Soco Mortal Invencível



Como outros personagens Bairog também tem um golpe que supera as magias. Depois de carregar por um ou dois segundos (não mais), execute o Soco Mortal pouco antes do projétil atingi-lo. Assim, Bairog escapa ileso. Mas, cuidado, essa técnica não funciona com o Golpe Final.

Upper em Pé



O Upper com Soco Médio é uma boa resposta para Inimigos que pulam sobre você



VEGA



NOVO PERFIL

Vega em geral é conhecido como um lutador fraco. Realmente, não é forte mas tem qualidades que compensam a fraqueza. Adote uma tática rápida e furiosa usando de sua velocidade para confundir os adversários. O Rolling com maior alcance (Turbo e Hyper) é um ganho satisfatório e os golpes com a garra ficaram mais rápidos. Mas ela se quebra, a partir do 8º golpe recebido, numa proporção de 1/8. É o ninja ocidental.

GOLPES NOVOS E MELHORES

Jogue Fora no Ar



Pule em direção ao oponente de modo a encontrá-lo no ar. Quando tocar nele use Soco Forte ou Médio. Ele deve estar um pouco acima de você na hora do golpe e é por isso que é difícil arremessar os que tem salto reduzido, como Balrog e Zangief.

Rolling Cristal Flash de Longo Alcance



Carregue para Trás, coloque para Frente e pressione qualquer Soco. No Modo Turbo ou Hyper, esse golpe alcança a tela inteira podendo acertar até quatro vezes. No Normal também acerta quatro mas tem alcance menor.

Backflip Dois Modos



1) Esse golpe não consta no manual, não se sabe por quê. Vega pode fugir de ataques com esse Backflip. No Normal Mode dê dois toquinhos para Trás

2) No Modo Turbo ou Hyper pressione os três botões de Soco. A Capcom fez essa mudança devido ao Vega ser um personagem de trabalho preciso de pernas e isso faz com que se acione esse golpe involuntariamente

3) Mas tome cuidado. O adversário tentará pegá-lo com uma magia lenta. Para evitar o ridículo, confirme a velocidade da magia e use o Backflip de modo a escapar com segurança. Em perigo, simplesmente defenda-se

VELHOS GOLPES

Impulso no Canto



Vega é capaz de usar os cantos da tela para saltar mais alto. Para isso, pule para Trás e quando tocar a parede coloque para Frente para executar este movimento

NOVAS ESTRATÉGIAS

Rasteira Deslizante



Agachado, pressione Chute Forte

Ponte



Para os Lados e Soco Médio ou Forte

Bata e Saia



1) Enquanto carrega para Baixo, acerte um Soco Fraco
2) Imediatamente execute o movimento para subir na grade ou fugir na parede. Mixaria, mas melhor que nada

Em Cima e Embaixo



1) Pule na direção do adversário com Soco ou Chute Fortes



2) Ao tocar o solo destira um Soco Fraco agachado



3) Finalize o movimento com uma Rasteira deslizando

NOVAS COMBINAÇÕES

Bolinha 2 em 1



1) Enquanto carrega para Trás, dê soco fraco agachado



2) Assim que deslizar o Soco Fraco, complete o movimento do Rolling. Os dois golpes formarão dois ataques corteiros em sequência

NOVOS PONTOS FRACOS

Parede Movediça



A ausência de grades em cenários que não sejam a Espanha traz uma certa intranquilidade a Vega. Tudo que ele pode fazer é usar as laterais da tela. Mas seus adversários podem usar um antídoto para o movimento andando na direção de Vega e afastando a parede. Assim, ele vai ao solo e fica vulnerável

Deite e Role - 6 em 1



1) Pule na direção do inimigo. Quando saltar carregue para Baixo para um Rolling. Pouco antes de tocar o solo, dê um Chute ou Soco Fortes

2) No chão, enquanto carrega, dê um Soco Fraco agachado. Ao usá-lo, inicie o movimento que aciona o Rolling

3) Complete o movimento e dê um Rolling Forte. No Turbo você acerta seis vezes no total e no normal quatro. Mesmo defendido tira energia

Faça a Coisa Certa



1) O manual americano indica esse movimento de forma errada. Eis a correta: Primeiro, carregue para Baixo por dois segundos. Então pressione Cima-Frente ou Cima-Trás + qualquer botão de chute. Se você estiver na Espanha, alcançará as grades. Em outros cenários fica agarrado aos cantos da tela

2) Para acionar o Claw Dive, pressione qualquer botão quando estiver atrás e à meia altura do oponente

3) Para o Air Suplex, ponha para frente mais qualquer botão quando estiver perto



SAGAT



NOVO PERFIL

Na versão Champion Edition para arcade, era um dos melhores lutadores, por isso a Capcom não incluiu nenhum novo golpe para o penúltimo mestre do torneio, nas versões Turbo e Hyper. Comparando com a versão de **SF II** para SNes, em que o lutador era controlado pelo computador, Sagat ganhou novos golpes, o Tiger Knee (joelhada) e o arremesso, os quais fortalecem seus planos de recuperar o título mundial.

GOLPES NOVOS E MELHORES

Tiger Uppercut Rápido



Jogue Longe



Para o lado, Soco Médio ou Forte

Para Frente, Baixo, Baixo-Frente + qualquer botão de Soco. Nas versões Turbo e Hyper, o golpe se tornou mais fácil de acionar e o movimento passou também a se dar mais rapidamente depois do comando. Por isso ficou mais fácil surpreender os adversários. O fim do golpe, contudo, é bastante vulnerável!

Tiger Knee



Baixo, Baixo-Frente, Frente, Cima-Frente + qualquer botão de Chute

VELHOS GOLPES

Tiger Shot Alto



Para Baixo, Baixo-Frente, Frente + qualquer botão de Soco

Rasteira



Agache-se e dê Chute Forte

Joelhada aérea



Pule para Frente ou para Trás e use botão Fraco

Tiger Shot Baixo



Para Baixo, Baixo-Frente, Frente + qualquer botão de Chute

Chute Duplo de Perto



De perto, acione Chute Forte sem direcional

NOVAS ESTRATÉGIAS

Anti-Magias



Use o Soco Forte em pé, que tem grande alcance, para acertar as costas com adversários que abusam das magias

Apelação - Magia e Uppercut



1) Originalmente criada para Ryu e Ken, essa apelação funciona muito bem também com Sagat. Primeiro mande magias, o Tiger Shot, até que o oponente pule para cima

2) No momento em que o inimigo pular, acione o Tiger Uppercut. Para maior eficiência, você deve atrair o inimigo e acertar o golpe no momento certo, evitando contra-ataques

TURBO-HIPER

Mostre o Tigre



Como Ryu e Ken com o Shouryuken, Sagat também se beneficiou da maior velocidade no acionamento do Tiger Uppercut a partir do chão. Se o adversário o derrubar acione o



comando do Tiger Uppercut de modo que o final do comando coincida com o erguimento de seu personagem, o que também vale para Ryu e Ken. Sem chance para qualquer um

Pague 1, solte 2



1) Acerte um soco ou chute fraco, em pé. Imediatamente acione o comando para o Tiger Shot, alto ou baixo



2) Alguns quadros de animação são cortados e o Soco é emendado com o Tiger Shot, que aparece de repente

Tiger 3 em 1



1) Comece com uma Voadora Forte nba altura do abdôme



2) Quando tocar o solo, agache-se, dê um Chute Fraco e imediatamente acione o comando do Tiger Uppercut



3) O quadro entre um movimento e outro será emendado e você vai acertar a cara do oponente



4) Caso prefira, você pode substituir o Uppercut por um Tiger Shot

NOVAS COMBINAÇÕES

Chute forte 3 em 1



1) Basta um botão! Acerte uma voadora com Chute Forte



2) Ao chegar no chão presenteie-o com um Chute Forte em pé caso o adversário seja alto. Se for dos baixinhos, desfira o chute médio, que também acerta duas vezes



3) Pronto! O adversário recebeu três lembrancinhas

4 em 1 com os Pés



1) É aquela história. Acerte uma Voadora Forte quando estiver para tocar o chão



2) No chão, agache-se e acerte uma Rasteirinha Fraca. Acione o comando para desferir o Tiger Knee (Baixo, Baixo-Frente, Frente, Cima-Frente + qualquer Chute)



3) Complete o comando do Tiger Knee que acerta mais duas vezes num total de quatro acertos. Devastação total!





M. BISON



NOVO PERFIL

Todo poderoso e bem difícil de derrotar na Champion Edition, M. Bison volta em Turbo e Hyper bem mais maneiro. A lendária combinação 7-em-1, é claro, não existe mais e o velho chefe não ganhou nenhum golpe novo. Nas novas versões, o Torpedo Forte não acerta seis ou sete vezes se for defendido - apenas quatro, se você tiver sorte. Acrescentou-se, também uma pausa refrescante na Tesoura que tirou um pouco do seu poder de fogo. É o fim das apelações baratas. Mesmo assim, M. Bison continua sendo uma boa opção para quem ainda não é craque.

Rasteira Deslizante



Agache e aperte Chute Forte. Use este golpe quando está perto do adversário para anular Bolas de Fogo

Tesoura



- 1) A maneira correta de aplicar este golpe é a seguinte: carregue três segundos para Trás, direcione para Frente e qualquer Chute. Alguns manuais dizem que é possível carregar por apenas dois segundos. Se fosse verdade, voltaria os tempos de apelações baratas
- 2) Se você estiver enfrentando Guile, é possível passar por cima de Sonic Booms. Dê a Tesoura um pouquinho antes do Boom chegar em você. Não funciona com Bolas de Fogo

VELHOS GOLPES

Pisão



Carregue para Baixo, Cima e Chute

Arremesso



Para os lados, Soco Médio ou Forte

Soco Voador



É só pular e apertar qualquer botão de Soco

Torpedo



Carregue para Trás, Frente e qualquer Soco

Queimada 3-em-1



- 1) Voe em cima do oponente carregando para Trás e acerte-o um pouco antes de chegar ao chão



- 2) No chão, dê um Soco Fraco agachado e continue carregando (Baixo-Trás)

NOVAS COMBINAÇÕES



- 3) Dê o Torpedo imediatamente após o golpe anterior

3-em-1 com Chute



1) Voe no inimigo e dê-lhe um Soco Forte Voador



2) Pouse, agache-se e dê um Soco Médio simples



3) Fique em pé, espere um instante e dê um Chute Médio para terminar

NOVAS COMBINAÇÕES

NOVAS ESTRATÉGIAS

Na Galola



1) A clássica armadilha para prender adversários no canto pioro, mas ainda funciona. Aproxime-se, agache-se e enquanto carrega uma Tesoura, dê um Chute Médio



2) Levante-se e, enquanto ainda carrega o Torpedo, dê um Chute Médio em pé



3) Coloque para Frente imediatamente e um chute para dar a Tesoura. Direcione para Trás de novo para carregar



4) Após a segunda Tesourada, volte ao procedimento número um e repita toda a operação. Com isso você vai encurralhar o inimigo no canto e tirar energia mesmo que ele esteja defendendo!



5) Ryu Ken e Sagat podem usar Uppercuts - e Guile, um Facão - para escapar desta manobra. Contra estes personagens, finja uma Tesoura para levá-los a utilizar sua técnicas especiais. Quando pousarem, use a Tesoura seguida de uma combinação Soco/Chute para deixá-los tontos.

Torpedo 2-em-1



1) Próximo ao inimigo, carregue o Torpedo e aperte Frente para iniciar o golpe. No começo ou no meio do movimento dê um Soco Fraco



2) Agora complete o movimento do Torpedo e aperte qualquer botão de soco. O Soco Fraco e o Torpedo atingirão o adversário duas vezes

Contra com Fritas



Use um Soco Forte agachado para encarrar adversários no ar.



Trata-se de um contra-golpe com mil e uma utilidades

NOVOS PONTOS FRACOS

Como Cortar a Tesoura



Antes a Tesoura de Bison era considerada um golpe barato, já que era necessário um grande golpe, como um Shouryuken de Ryu, para sair dele quando se



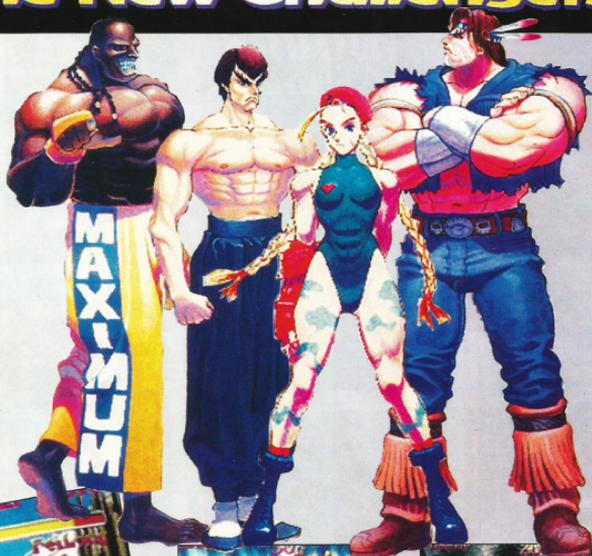
encontrava na galola. Você vai perceber que agora a maioria dos adversários consegue sair do golpe com um Soco Fraco bem aplicado

**CHEGADA DE
QUATRO NOVATOS
PÕE MAIS LENHA NA
FOGUEIRA**

STREET FIGHTER II

The New Challengers

A saga não terminou. A nova versão de **Street, Super Street Fighter II, New Challengers** já chegou aos arcades do mundo inteiro. E a Capcom não deve demorar para lançar versões para os consoles de 16 bits da Sega e da Nintendo. O destaque do jogo são os quatro personagens novos: Cammy, Thunderhawk, Dee Jay e Fei Long. Cammy é uma inglesa que usa um rabo de cavalo e um boné. T. Hawk é um índio americano imenso que mora no México. Jay é um kick boxer jamaicano chegado num reggae e Fei Long, um Bruce Lee clone, nativo de Hong Kong. O que era bom vai ficar ainda melhor.



A competição pega fogo com mais equilíbrio e novos personagens



Cammy parece frágil, cuidado!



Dee Jay bate no ritmo



Thunderhawk é outro gigante



Fei Long é fogo

Detone um
novo visual.

ETIQUETAS
TERMO-PLIC
HACO

Etiquetas para você
aplicar com imaginação
e criatividade.



8

PERSONAGENS DE VÍDEO
GAMES PARA VOCÊ
ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65
ANOS
HACO
Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536-8477
FAX: (011) 241-0794

RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 542-6845
FAX: (021) 542-5665

BLUMENAU
FONE: (0473) 22-7000
FAX: (0473) 22-4025

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

SUPER NINTENDO[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM

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



RETRO
AVENGERS

Nintendo[®]
PLAYTRONIC

