

# STAR GAMES

TRAMA

E S P E C I A L

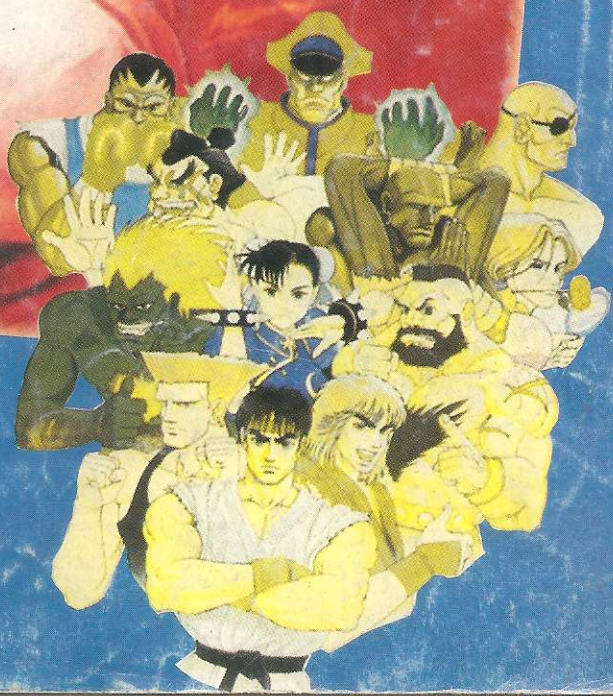
**STREET FIGHTER II**  
TURBO

**SUPER**  
ESTRATÉGIAS  
**COMBINAÇÕES**  
MATADORAS

**RYU**  
**CHUN LI**  
**KEN**  
**HONDA**  
**VEGA**  
**DHALSIM**



Banca Boa Idéia  
USADOS - Livros, CDs e Filmes de Vídeo  
COMPRA - VENDA E TROCA  
Rua Samuel Heuser, n.º 619  
ITAJAÍ - SC - Fone: 335-4373



**GUIA**  
**DE ESTRATÉGIAS**

©1994 Capcom Co. Ltd. todos os direitos reservados

REVISTA STAR GAMES ESPECIAL - R\$ 2,80  
MIRAF (VIA AEREA) - R\$ 6,64  
MAY (REVISTA) - JO BRANCO, MACAPA, SAN CARLOS

# STREET FIGHTER II™

STAR GAMES  
ESPECIAL

TURBO

## GUIA DE ESTRATÉGIAS



**RYU**

PAG 7

SUPER  
ESTRATÉGIAS

COMBINAÇÕES  
MATADORAS

**HONDA**

PAG 14



DDOAINCR  
GDIACCX  
VBKRXJDA



**CHUN**

**LI**

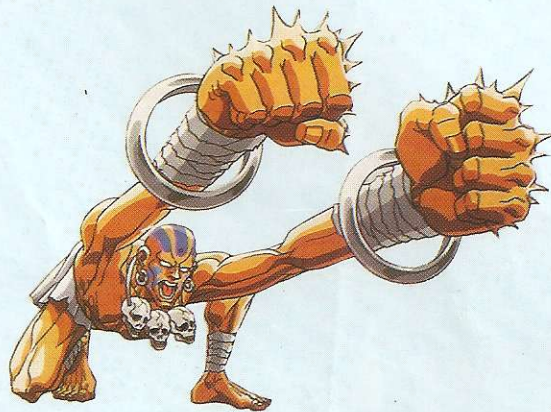
PAG

19



**KEN**

PAG 22



**DHALSIM**

PAG 29



**V  
E  
G  
A**

PAG

32

# Street Fighter II Turbo

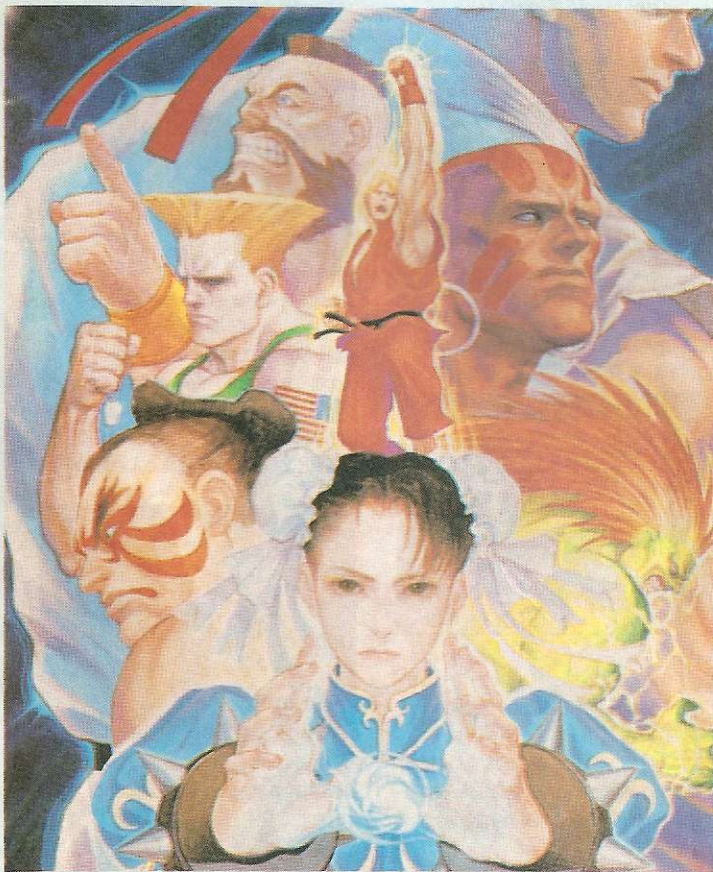
## Street Fighter II Special Champion Edition

Todo mundo está Street Fightin', em casa e nos arcades. Então, se você quer vencer a competição, você tem de aprender a adaptar, improvisar e superar.

O Street Fighter II dá o lado competitivo. Ele mostra um programa de treinamento para o Street Fighter II Turbo para o Super NES, Street Fighter II Special Champion Edition para o Genesis, ou para qualquer edição do SF II. Portanto, se você precisa de motivação para melhorar suas habilidades no Street Fighter, dê uma boa olhada nas páginas que mostram as mais novas e melhores máquinas de SF II, Super Street Fighter II!

As melhores jogadas estão aqui para fazer de você o melhor jogador! Jogadores de Street Fighter II de todos os calibres podem usar esta revista para melhorar suas habilidades no jogo. Iniciantes aprenderão todas as jogadas básicas, que podem ser usadas em qualquer uma das versões de Street Fighter. Jogadores intermediários poderão aprender combinações letais, golpes matadores, contra ataques poderosos, e muito mais. Jogadores peritos provavelmente acham que sabem tudo. Adivinhe mais uma vez! Movimentos matadores e combinações que poucas vezes foram vistas e encontradas.

E não é só. Esta revista também é uma edição de colecionador pois mostra a melhor arte de Street Fighter direto do Japão. Além disso, todos os competidores foram combinados para que você possa ver se seu jogador tem mais ou menos chance de vitória.



# Street Fighter II Turbo:

## A Versão Para Casa

O foco desta revista é Street Fighter II Turbo para o Super NES e Street Fighter II Special Champion Edition para o Genesis. Os jogos têm nomes diferentes, mas são essencialmente idênticos e baseados no jogo de arcade Hyper Fighting. Este jogo foi criado por um time de desenhistas americanos e japoneses que trabalharam juntos. Todas as técnicas descritas na revista funcionam para o Special Champion Edition e para o SF II Turbo. Enquanto os jogos são um pouco diferentes em termos de cenários e música, a forma de jogar é exatamente a mesma. Tenha em mente que ambos os jogos têm uma forma "Turbo" e outra "Normal" que você pode usar para jogar. Todas as jogadas funcionam no formato "Turbo", mas as que são do Hyper Fighting não funcionam no "Normal".

### REVISTA STARGAMES ESPECIAL

<b>REDAÇÃO:</b>	<b>DTP:</b>	<b>ASSINATURAS,</b>
<b>DIRETORA EDITORIAL</b>	Helton Fernandes	<b>Nº ATRASADOS</b>
Ethel Santaella	<b>Secretário Gráfico:</b>	<b>Coordenador:</b>
<b>Editora Assistente:</b>	Carlos Henrique Meister	Antonio Marcos dos Santos
Andrea Calmon	<b>COMERCIAL</b>	<b>TRAMA EDITORIAL</b>
<b>Revisão:</b>	<b>DIRETOR</b>	Caixa Postal 19113
Hebe Ester Lucas	Ruy Pereira	CEP 04599-970
<b>Secretária Editorial:</b>		São Paulo - SP
Bernadete Salles	<b>Assistente:</b>	<i>Impressão:</i> W. Roth
<b>Atendimento:</b>	Luisa A. da Silva	<i>Distribuição:</i> Dinap
Luzia Begalli	<b>Contatos:</b>	
<b>Diretora de Arte:</b>	Magdalena Barbera,	
Milena Stocco	Márcia Camargo,	© 1994 Capcom Co. Ltd.
	Tércio Prado	todos os direitos reservados

### Combinações Classificadas



**Honorável:** Uma combinação que é razoavelmente dura de se executar, mas que não é barata. Seu oponente te respeitará por usá-la.



**Mortal:** Uma combinação que causa muitos danos a seu oponente e que poderá acabar com o assalto!



**Com Estilo:** Uma combinação que parece estranha mas que é principalmente para pessoas que gostam de se mostrar!



**Feia:** Uma combinação muito feia para as pessoas que gostam de aparecer!



**Mestre:** Uma combinação muito dura de se fazer e que precisa de muita paciência, conhecimento e noção de tempo. Só mestres do Street Fighter conseguem fazer estas combinações.



**Suja:** Qualquer combinação que machuca o oponente pois é impossível de ser bloqueada! Combinações sujas, às vezes, são usadas para começar lutas, então é bom usá-las com descrição.



**Dupla Tontura:** Uma combinação que é tão forte que deixará o inimigo tonto duas vezes seguidas e não há forma de pará-lo! Dupla Tonturas são raras, mas descobrimos uma...

# SUPER CÓDIGOS DE LUTA

Turbine seu jogo com alguns grandes códigos para o Street Fighter II Turbo e Street Fighter II Special Champion Edition.

## Street Fighter II Turbo (Super NES)

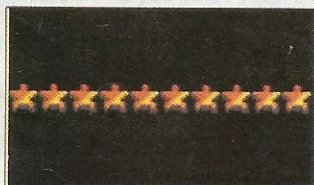
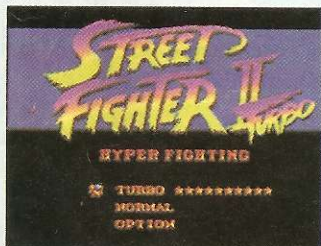
Lutando no incrível nível de velocidade 10 Star!



Você sente a necessidade de Super Speed? Aqui está o que fazer. Ligue o jogo e espere para que a tela Street Fighter II apareça no fundo. Quando ela aparece, mexa o controle 2 para baixo R, para cima L, Y, B, X e A.



Você deve completar este código enquanto o logo Turbo gigante passa pela tela. Você ouvirá um som se o código funcionar.



Quando aparecer a faixa título você terá a chance de aumentar a velocidade do turbo até 10 estrelas! Agora é só detonar!

## Desligue Todas Técnicas Especiais Quando Estiver Jogando Sozinho!



Ligue o jogo. Quando aparece o logo da Capcom, mexa o controle 1 para baixo R, para cima L, Y, B, X e A. Você ouvirá um barulho se o código funcionou.



Quando você ligar o jogo verá que todas suas técnicas especiais terão terminado! Isso faz o jogo ser um grande desafio. Para melhorar, tente ganhar o jogo com o código 10 estrelas ligado, e o nível de dificuldade em 8!

## Cancele Certas Técnicas No Modo Versus!



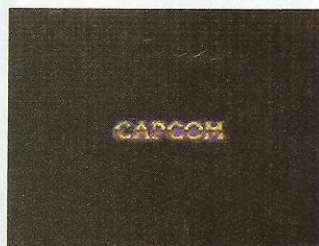
Entre no modo versus e escolha os guerreiros. Quando aparecer a tela Stage Select, mexa o controle 2 para baixo R, para cima L, Y, B, X e A.



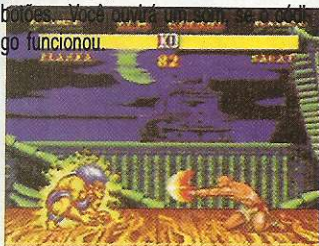
Agora você pode desligar as técnicas para criar uma luta padrão! Isso é bom se você quiser acabar com aqueles movimentos "baratos", como M. Bison Psycho Crusher. Depois de ter ligado este código de forma correta e a tela aparecer, simplesmente pressione Start no controle 2 para que a tela apareça em lutas seguintes.

## Street Fighter II Special Champion Edition (Genesis)

### Cancele Todos Movimentos Normais Jogando Sozinho!



Quando aparece o logo da Capcom mova para baixo, aperte Z, mova para cima, aperte X, A, Y, B e C no controle de 6 botões. Você ouvirá um som se o código funcionou.

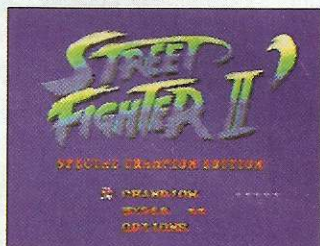


Com o controle de 3 botões coloque à, C, á, A, A, B, B e C. Agora tudo que você pode usar durante a luta são as técnicas especiais! Nenhum chute comum e soco são permitidos.

## Lute na Velocidade de Cinco Estrelas no modo Champion!



Não aperte Start e espere a seqüência de abertura. Quando o logo SF II azul aparecer, prepare se! Assim que os prédios no fundo começarem a sumir, aperte o controle 1 para baixo, Z, para cima, X, A, Y, B, C. Você ouvirá um som se tudo funcionou. Isso é possível fazer com o controle de 6 botões. No de 3 botões, coloque ↓, C, ↑, A, A, B, B, e C



Quando aparecer a tela você poderá escolher até cinco estrelas de velocidade no Champion Mode.

### Personagem vs. Mesmo Personagem na Batalha!



Quando aparece a tela que permite você selecionar regras de eliminação ou retangular. Com o controle de 6 botões, mova o controle 2 para baixo, Z, para cima, X, Z, Y, B, C. Você ouvirá um som se o código funcionar. (com o controle de 6 botões). Com o de 3 botões coloque ↓, C, ↑, A, A, B, B e C.



Quando começar a batalha, você poderá escolher o mesmo World Warrior duas vezes!



## Como entender as combinações intermediárias

Quase todas as combinações construídas nos três conceitos principais já são conhecidas: Combinações de Movimentos de Controle, Combinações de Movimento Carregados e Combinações de

Porradas em Sequência. Veja agora como entender as combinações intermediárias.

### Novos Pontos Alvos:

Você tem uma idéia básica de quais os pontos no corpo que você pode acertar: altos, regulares e profundos. As combinações mais complicadas do estágio intermediário acertam três locais diferentes: superprofundo, cruzado alto e cruzado alto profundo.

### Superprofundo

Um golpe Superprofundo é aquele que entra tão fundo no corpo humano quanto é possível! Por exemplo, uma pancada forte acerta o torso de Zangief e um superprofundo seria em seus joelhos. Combinações que precisam de um golpe tão baixo são raras, mas elas podem ser muito devastadoras. Dica: pratique porradas superprofundas com um oponente "morto" e aprenda a posição do pulso e o lugar para apertar o botão. Se a combinação não funcionar, é sinal de que você não está indo longe o bastante com seu primeiro golpe.



Aqui está o momento em que se deve apertar o botão start.



Isso é cedo demais!



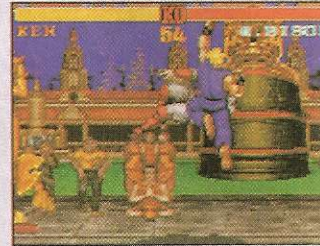
Isso é tarde demais!

## Golpe Aéreo Nas Costas

São os golpes mais duros de serem feitos, mas podem ser os mais devastadores. Para dar certo, pule por cima de seu oponente e bata em suas costas com um golpe. A melhor hora para fazer isso é assim que ele está ficando de pé, depois de um knockdown. Você pode fazer isso em qualquer momento do jogo. Um golpe aéreo nas costas deixará seu oponente confuso, sem saber em que lado se defende. Essa jogada é muito boa porque ela imediatamente te colocará em posição para um golpe superprofundo.

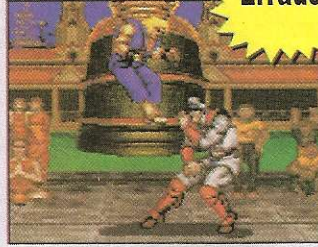
Mantenha em mente que cada um dos personagens tem golpes que são mais fáceis de serem usados com o golpe aéreo nas costas. Por isso, use este golpe com oponentes altos. Se você ficar muito neste tipo de golpe, você poderá usá-los com qualquer oponente e manter a pressão - ele ficará tão frustrado que irá querer quebrar seu controle na metade!

**Certo**



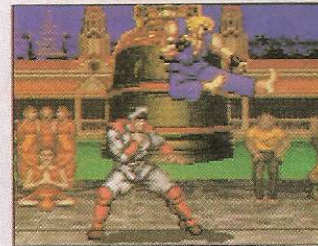
Um golpe aéreo nas costas te deixará do outro lado de seu oponente, que ficará tão confuso a ponto de não saber o lado que deve bloquear, então você terá muita chance de acertar o primeiro golpe.

**Errado**



Este é um soco regular - não um golpe aéreo nas costas. O inimigo estará pronto para bloquear.

### O Perigo de Golpes Aéreos nas Costas



O aspecto mais perigoso deste golpe é que se você errar o primeiro, o oponente terá uma grande chance de te derrubar.

### Estratégias de Combinação

Uma verdadeira combinação é impossível de defender depois do primeiro golpe e sempre funcionará quando o inimigo está tonto. Mas você pode encontrar bons usos para combinações que são inconsistentes e que, às vezes, são bloqueáveis. Por exemplo, combinações que exigem uma sequência de golpes rápidos (como o Lightning Leg de Chun Li e o Psycho Crusher de Bison) são ótimas para tirar um pouco da energia do oponente se ele tentar bloqueá-lo. Você também encontrará algumas combinações que são bobas e que só servem para irritar o inimigo (como o Spinning Pile Driver de Zangief).



Já o Flipping Neck Breaker / Lightning Leg Combo é ótimo para usar, mesmo se estiver completamente bloqueado, porque você tirará um pouco da vida do oponente.



## TÉCNICAS ESPECIAIS

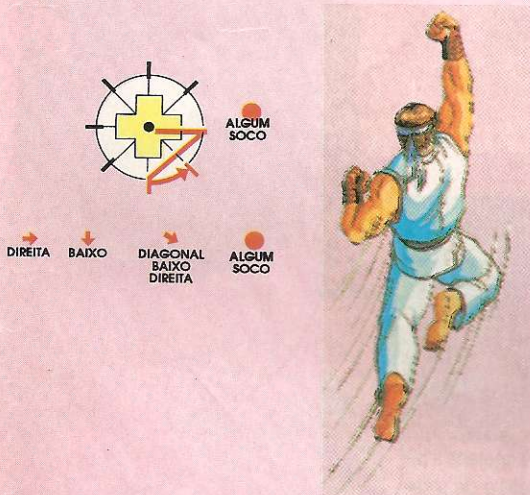
### Magia

Ryu concentra sua energia para dentro da bola de fogo, uma jogada que vem desde o primeiro Street Fighter. Ele tem de se concentrar tanto para fazer este movimento, que fica parado e vulnerável por cerca de um segundo. Mas, ele pode se recuperar e entrar imediatamente no procedimento para o Dragon Punch. A bola de fogo de Ryu está empatada com o movimento de Sagat, sendo um dos golpes mais eficientes do jogo.



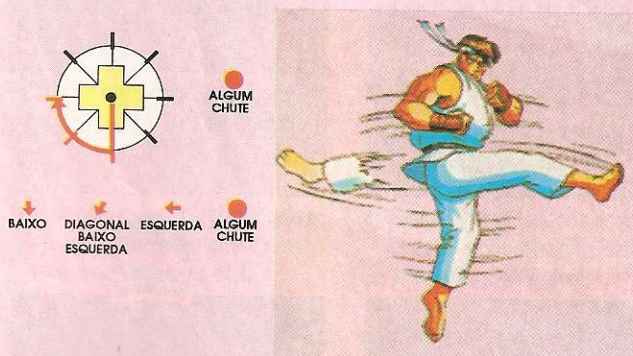
### Dragon Punch

Muitas pessoas dizem que é o melhor movimento no jogo, e não é para menos. Este soco realmente é fantástico! Ryu normalmente usa para que seja o perfeito contra-ataque, isso porque ele não pode ser desviado enquanto estiver subindo. Mas, na descida, ele está completamente vulnerável. Afinal, o Dragon de Ryu não tem alcance tão comprido quanto o de Ken.



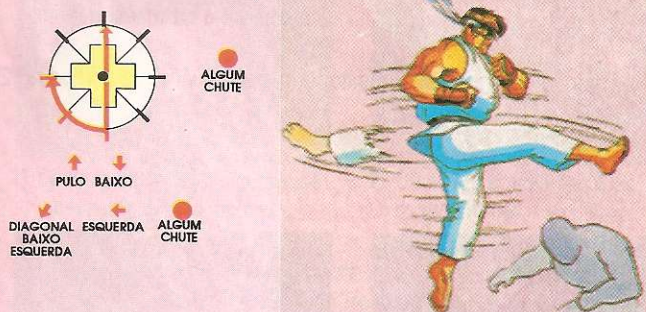
### Helicóptero

Ryu voa pela tela com seu Hurricane. Mesmo não sendo tão devastador quanto o Dragon Punch, ele tem alcance mais longo. A perna muito forte de Ryu permite que ele passe por bolas de fogo e derrube inimigos com um único golpe.



### Air Hurricane Kick

Uma versão moderna de seu Hurricane normal, este golpe é ótimo para combinações no ar e para se mostrar! Também é uma boa forma de fugir de situações cabeludas.



## GOLPES QUENTES

### Soco Longo



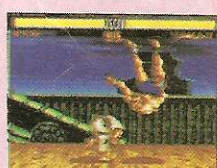
Para baixo e soco forte.

### Chute Duplo



Perto do inimigo, sem usar o direcional, aperte o chute forte.

### Arremesso



Para o lado junto com o soco forte ou médio.

### Jogada com o Pé



Para o lado junto com o chute forte ou médio.























## Voadora Defensiva



Muitos inimigos pegam os ataques aéreos de Chun Li com movimentos especiais. Contra alguns desses ataques, pressione o chute fraco. Isso poderá tirar um pouca de energia, mas não deixará o babaca acertá-lo.



## Rasteira Defensiva



Uma das melhores vantagens de Chun Li é sua rasteira média. Use-a corretamente para conter ataques inimigos. Se você usá-la na hora certa, pode parar ataques e magias inimigas.



## Arremesso Defensivo

Se usar certo o arremesso aéreo de Chun-Li terá uma arma muito forte.



1) Use a jogada no ar para pegar inimigos de surpresa em ataques aéreos. Pode pegar Ryu e Ken no meio do Hurricane Kick aéreo.

2) Pode bloquear o Flash Kick de Guile, basta pular e arremessá-lo. Tente fazer isso com os Uppercuts em sua descida.

## FUGAS

### Pisão e Fuga



1) Pule sobre o inimigo, segurando para baixo e, rapidamente, pressione o chute médio. Tente acertar o primeiro pisão próximo ao chão.



2) Continue executando os pisões, sempre carregando.



3) Depois de três pisões, aperte para cima e chute forte para dar um Whirlwind Kick no ar. Essa tática é ótima para escapar de contra-ataques inimigos, especialmente contra Guile.



## SEQUÊNCIAS

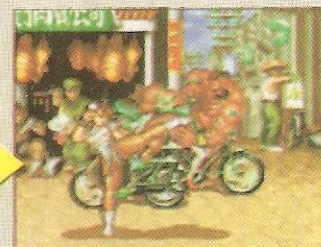
### Sequência com Magia



1) Jogue Fireballs até que seu oponente pule.



2) Se o inimigo não tiver atacado, e você estiver em posição de luta novamente, pule e arremesse-o. Você pode fazer isso próximo ao chão.



2) Se o oponente já tiver atacado, acerte um chute médio quando estiver caindo.

## TÉCNICAS ESPECIAIS

### Soco Múltiplo

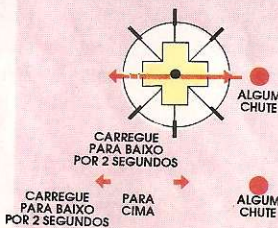
Já que é um lutador de Sumô, Honda precisa manter seus braços fortes. Ele faz com que eles se transformem em uma verdadeira metralhadora. Honda pode até fazer com que seus inimigos fiquem presos em um canto com este movimento! Mas, lembre-se: ele é muito vulnerável a golpes aéreos e projéteis quando estiver usando esta técnica.

PRESSIONE ALGUM SOCO RAPIDAMENTE



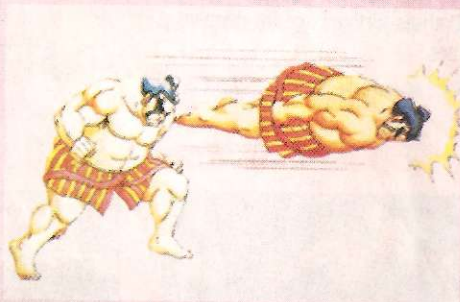
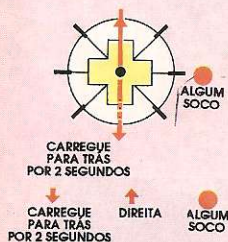
### Sumo Smash

Honda tem uma nova surpresa, e faz voar alho. Ele consegue derrubar inimigos a qualquer hora com seu Swan Glide ou acertá-los quando estiverem descendo com seu Butt Crush. Este golpe pode ser cortado com um upper ou com um Helicóptero.



### Cabeçada

Honda tem uma cabeça dura e não tem vergonha de colocá-la em sua barriga para te derrubar todo. A forma de torpedo que seu corpo adquire neste golpe faz com que ele consiga passar por muitos ataques.



## GOLPES QUENTES

### Peitada



Pule para frente ou para trás, segure para baixo e pressione o chute médio.

### Bundada



Pule para a frente e pressione o chute fraco.

### Esmagamento



Pressione para a frente o soco forte.

### Arremesso



Pressione para a frente o soco médio.

### Chute Duplo



Pressione chute forte próximo ao inimigo.

### Joelhada



Pressione para a frente e chute forte.

### Rasteira



Pressione para baixo e chute forte.

### Chute Duplo Embaixo



Perto do oponente, abaixe e pressione o chute médio.





















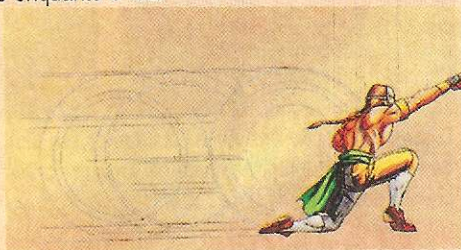






### Cambalhotas

A garra de Vega é muito afiada e ele sabe exatamente o que tem de fazer com ela. A garra tem grande alcance (a tela toda na versão Turbo), e realmente consegue fazer danos na cara de seu oponente. Esta tática é ótima para seqüências, mas Vega fica vulnerável a projéteis ou helicópteros enquanto o faz.



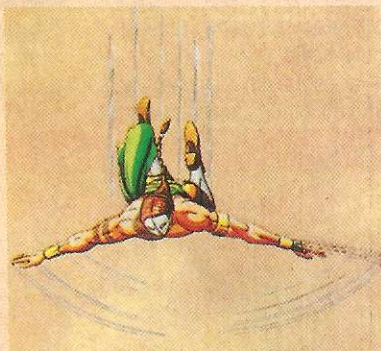
### Salto Mortal

Esta tática é muito útil, porque pode facilmente tirar Vega de ataques. Ele fica completamente intocável quando está fazendo isso. No entanto pode ser derrubado no fim.



### Wall Climb

No estágio de Vega, há uma grade ao fundo na qual ele pendura-se para atacar seus oponentes. Esse golpe pode ser usado em outras fases. Neste caso Vega não conta com o auxílio da grade, tendo de usar como apoio o canto da tela. Depois de ter subido no apoio, Vega pode pular sobre seu oponente, golpeando-o com a navalha ou agarrando-o.



## GOLPES QUENTES

#### Claw Dive



Depois de dar o "Wall Climb", controle o pulo para cair em cima do adversário, pressionando ainda no ar qualquer botão de ataque.

#### Air Suplex



Depois do Wall Climb, pule de forma a ficar bem próximo ao adversário. Depois é só colocar o direcional na direção dele e apertar qualquer botão de ataque.

#### Ground Suplex



Na direção do inimigo e próximo a ele, aperte o soco médio ou o forte.

#### Jogada no Alto



Durante um salto, se o inimigo estiver também no ar, coloque o direcional na direção do oponente e aperte um soco forte ou médio.

#### Escorregão



Coloque para baixo e aperte chute forte.

#### Wall Spring



Quando estiver em algum dos cantos da tela, pule na direção da parede e, quando tocá-la, coloque o controle no outro sentido.

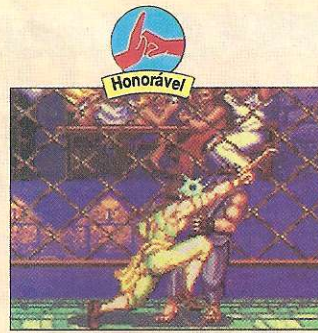


## COMBINAÇÕES MATADORAS

### Deslizando 3 em 1



1) Pule com o chute médio ou forte.



2) Caia e dê um soco fraco.



3) Acabe dando uma rasteira forte.

### Cambalhota 6 em 1



1) Pule com o chute forte carregando para trás.



2) Continue carregando, dando um soco fraco e faça imediatamente o movimento do "Claw Roll".

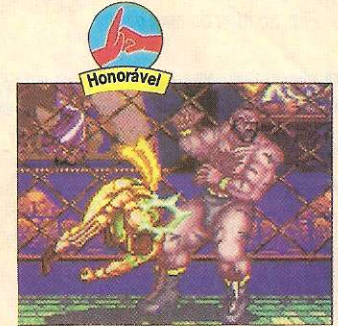


3) Complete o movimento e dê o Claw Roll com o soco médio. Você acertará quatro vezes, dando um total de seis. Mesmo que seu inimigo se defenda, perderá bastante energia.

### Cambalhota 2 em 1



1) No chão, com o golpe carregado, dê um soco fraco e comece imediatamente o movimento do Claw Roll.



2) Complete com o Claw Roll apertando um botão de soco. Usando o golpe fraco, você pode terminar com outros golpes. Aproveite!!!



## ENGANE O ADVERSÁRIO

### Enganando com o Wall Climb



## SUPER ESTRATÉGIAS



1) Quando estiver no canto, pule e apóie-se na parede.



2) Seu inimigo provavelmente tentará um ataque aéreo e, deverá errar!



3) Pegue-o de surpresa e, se possível, caia no chão e o agarre!



# RESERVE **JÁ NO SEU** JORNALEIRO

**STREET FIGHTER II - TURBO**

**2º PARTE**

**GUIA DE ESTRATÉGIAS**

**GUILE**



**BLANKA**



**SAGAT**



**BALROG**

**ZANGIEF**



**M. BISON**

**VEM  
COMIGO!**

