

STAR

GAMES

E S P E C I A L

STREET FIGHTER II - TURBO

**SUPER
ESTRATÉGIAS
COMBINAÇÕES
MATADORAS**

**GUILE
BLANKA
SAGAT
BALROG
ZANGIEF
M. BISON**

**GUIA
DE ESTRATÉGIAS**

REVISTA STAR GAMES ESPECIAL Nº 12

MANAUS: BOA VISTA - RIO BRANCO: MACAPÁ, SANTARÉM, ALIAMIHA (VIA AEREA); R\$ 3,64

STREET FIGHTER II - TURBO

2º PARTE

GUIA DE ESTRATÉGIAS



BLANKA

PG 5

GUILE

PG 15



SAGAT

PG 25

ZANGIEF



PG 10



BALROG

PG 20



M. BISON PG 30

BEM VINDO AO WORLD WARRIOR!

Você acaba de completar os rigores do treino com 6 World Warriors. Agora você tem o direito de apanhar muito dos profissionais... Mas para quebrar seu galho, mostramos técnicas de lutas com mais seis personagens! He, He! He!

Sua Sabedoria É Poder

Agora várias combinações devem ser naturais para você. Com isso, você poderá fazê-las sem pensar, então, não vamos nem perder tempo explicando as two-in-ones, golpes de ar, etc... Se você não sabe estes golpes até agora, então você está perdido! Você também deve saber lutar com cada um dos 12 oponentes.

Rankings

Para ajudar você a planejar suas estratégias de luta de Street Fighter, também fizemos o ranking para os doze lutadores. O ranking de lutador contra lutador indicam qual a chance de sucesso que você terá em uma luta. Se você se considera um perito em algum lutador, os rankings te mostrarão qual o oponente que te dará a melhor luta.

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.



Apelação: 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...

RANKING PARA WARRIOR DO SNES E GENESIS

VS	GUILE	RYU	SAGAT	ZANGIEF	KEN	CHUN LI	E. HONDA	BLANKA	VEGA	BALROG	DHALSIM	M. BISON	TOTAL RANKING DOS VENCEDORES	
GUILE		5	5	6	6	6	7	7	6	7	6	7*	68	Guile #1
RYU	5		6	5	7	6	6	6	6	6	6	7	66	Ryu Tie #2
SAGAT	5	4		6	6	6	6	7	6	7	6	7	66	Sagat Tie #2
ZANGIEF	4	5	4		5	5	5	4	6	6	5	7	56	Zangief Tie #4
KEN	4	3	4	5		5	6	5	6	5	6	7	56	Ken Tie #4
CHUN LI	4	4	4	5	5		5	5	6	6	6	6	56	Chun Li Tie #4
E. HONDA	3	4	4	5	4	5		5	5	6	6	7	54	E. Honda #7
BLANKA	3	4	3	6	5	5	5		6	3	7	6	53	Blanka #8
VEGA	4	4	4	4	4	4	5	4		5	6	6	50	Vega #9
BALROG	3	4	3	4	5	4	4	7	5		5	5	49	Balrog #10
DHALSIM	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5		5	46	Dhalsin #1
M. BISON	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	5		40	M. Bison #12

OS MELHORES LUTADORES

#1 Guile

Vantagens principais sobre Zangief, Ken e Chun Li.

#2 Ryu (empatado)

Vantagens principais sobre Zangief, Ken e Chun Li.

#2 Sagat (empatado)

Vantagens principais sobre Zangief, Ken e Chun Li.
Só tem desvantagem para Ryu.

#4 Zangief (empatado)

Principais desvantagens para Guile e Sagat.

#4 Ken (empatado)

Principais desvantagens para Guile, Ryu e Sagat.

#4 Chun Li (empatado)

Principais desvantagens para Guile, Ryu e Sagat.

Como Ler a Tabela

A tabela mostra quantas lutas o personagem venceria em uma série de 10 lutas no nível para mestres, assumindo que cada um dos jogadores tenham mais ou menos o mesmo nível. Leia os personagens da esquerda para a direita.

* O número em negrito mostra que M. Bison perderia para Guile em 7 das dez lutas, não o oposto.

O que Querem Dizer os Números

5 - 5: Luta disputada, o resultado pode ser qualquer.

6 - 4: Ligeira vantagem. Será uma luta dura, mas poderá ser vencida com um pouco de experiência.

7 - 3: Vantagem muito grande, muita experiência é preciso para ganhar esta luta.

Nota Importante

Essas notas foram conseguidas com muita pesquisa entre os melhores Street Fighters da Califórnia, mas o ranking pode mudar muito rápido quando novas combinações são divulgadas ou passadas de boca a boca. Lembre-se de que o verdadeiro ranking é feito pelo jogador, não pelo arsenal do personagem. Boa sorte!

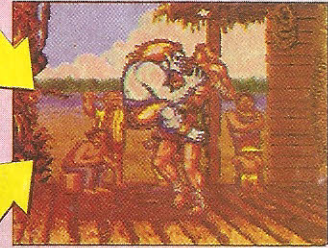
CRIAR ATAQUES



Mordida



1) Se seu oponente estiver a 3/4 de distância da tela, use uma Bolinha com soco médio



2) Assim que você cair (já próximo ao oponente) pressione a frente e Soco Forte para uma boa mordida em sua cabeça.



1) Se você está aproximadamente a meia tela de distância do inimigo, use o Rolling Attack Soco fraco em vez de médio.

Choque Enganador



1) Depois de derrubar o inimigo, dê uma bolinha e pressione o botão de soco rapidamente.



2) Ao tocar no chão, você eletrocutará o inimigo.

Anti-ataque



Um bom contra-ataque para golpes rasteiras quando Blanka pula é o soco forte. Para conter a maioria das rasteiras, acerte o inimigo com o Soco Forte antes de cair.



Spinning Pile Driver

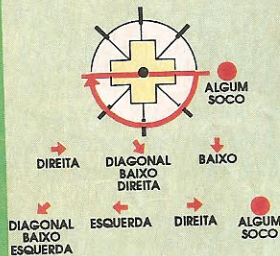
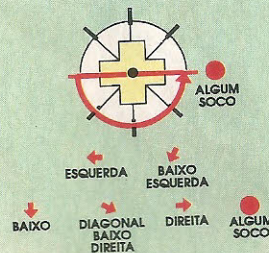
Por mais que seja o golpe mais duro de SFII, também é o mais poderoso. O Spinning Pile Driver é forte e tem de ser dominada. Aqui estão algumas formas de aplicar este golpe. (Aprenda todas!)



Pile Driver de pé



Pile Driver bloqueando

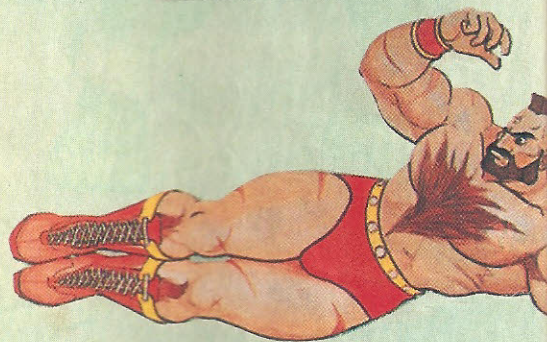
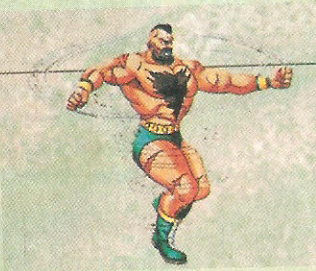


Pile Driver pulando ou entrando



Spinning Clothesline

Copiado do lutador profissional Mike Haggar, este golpe transforma Zangief em uma máquina de golpear rotatória de dois punhos. No entanto, o oponente consegue acertá-lo em baixo.



Turbo Spinning Clothesline

Os punhos de Zangief são rápidos e fortes quando ele entra no Turbo Spinning Clothesline. Esta variação do golpe clássico previne com que ele seja acertado por golpes baixos.



JOGADAS QUENTES

Chute Duplo



Sem mexer no direcional e próximo ao adversário, aperte o chute forte.

Esmaga Barriga



Junto ao inimigo, fique abaixado e ponha para frente e soco médio.

Mordida



Perto do inimigo, mas sem encostar, coloque para frente e soco forte.

Esmaga Crânio



Perto do oponente, coloque para a frente e dê um soco médio.

Vôo Mortal



Perto do inimigo, abaixado, aperte direcional para a frente e soco forte.

Queda da Torre



Encostado no oponente coloque para a frente e dê um soco forte... Cabuum!!

Quebra Ossos



Colado no oponente, direcione o controle em sua direção e aperte o chute forte.

Pilão



Encostado no adversário coloque em direção ao malandro e aperte o soco médio.

Quebra com Ponte



Colado no inimigo, coloque para a frente e aperte o chute médio.

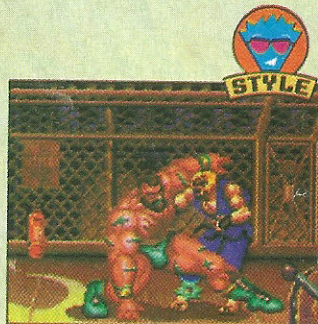




Combo da Pesada



1) Quando o inimigo estiver tonto, pule parado e próximo a ele, durante a queda aperte para cima e soco forte, quando estiver quase no chão.



2) Imediatamente após seu golpe acertar o oponente abaixe e dê uma rasteira fraca.



3) Depois da rasteira, aperte dois botões de soco ao mesmo tempo, girando com os braços e detonando o oponente.

4-Hit com Pilão Apelão



1) Pule de forma a cair nas costas do adversário usando o soco forte e para baixo, dando o golpe próximo ao chão.



2) No chão e de pé aperte o soco médio.



3) Logo em seguida acerte uma joelhada com o chute fraco e comece a fazer o movimento do pilão giratório.



4) Acertando o pilão giratório, seu adversário vai ficar um tanto chateado, e talvez até... snif! snif!

5-Hit Maravilhoso!

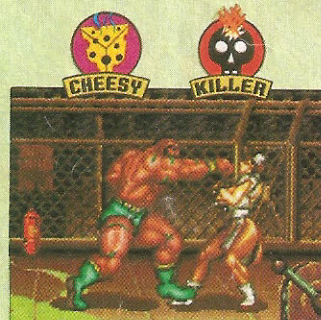
Nota: Aqui, um novo "combo de pilão"...que fará de você um verdadeiro e malvado "Mama Jama"



1) Pule com um soco forte para baixo próximo ao chão.



2) Ao cair, acerte dois socos fracos abaixados.



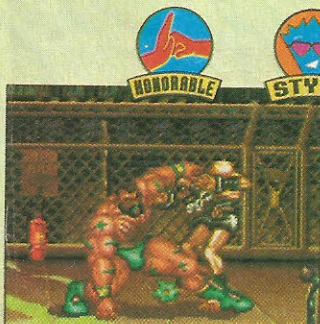
3) Acerte um soco fraco em pé. Assim que o soco acertar, comece o movimento do pilão giratório.

Se liga: Muitos jogadores consideram esse combo com um super apelão, então... USE-OA TODA HORA.

3-Hit Rápido



1) Acerte um soco forte para baixo próximo ao chão por trás.



2) Acerte um chute fraco ou médio.

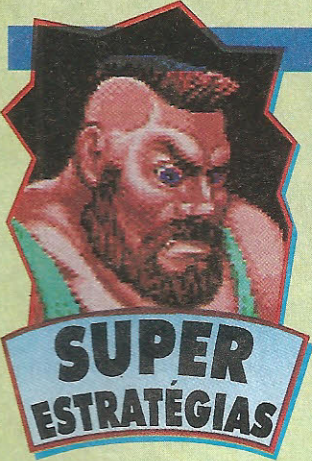


3) Complete o combo com a giratória. É animal!



4) Complete o movimento com algum soco. Gostou?

Se liga: A giratória deve ser executada muito rápido.



CONTRA-ATAQUES

Fogo não é Problema



1) Quando o malandro jogar uma magia, gire normalmente, evitando o contato e, de preferência, gire de forma a ir contra a magia.



2) O oponente pode pular em sua direção, então, dê outra giratória e coloque para trás.



3) ... Pode ser um ótimo contra ataque.

Debaixo para Cima



1) Para terminar com um inimigo que pulou em sua direção enquanto você estiver abaixado, é simples...



2) Quando o golpe do adversário for acertá-lo, dê uma giratória... voilá!

Porrada Forte!!!

Para este contra ataque, você terá de pular assim que o garotinho jogar a magia.



1) Se o adversário jogar a magia, e você estiver à distância indicada na foto, pule...



2) ... E acerte um SOCÃO na cabeça do burro!

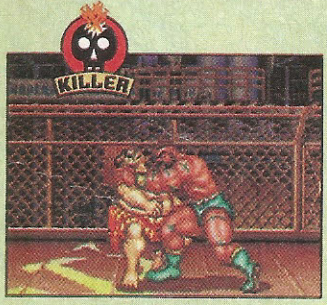
Nota: O único problema dessa tática é o adversário imaginar sua reação e preparar o dragon punch, nãooooo...

MALANDRAGEM

Apelação? Não.



1) Pule dando uma "joelhadinha".

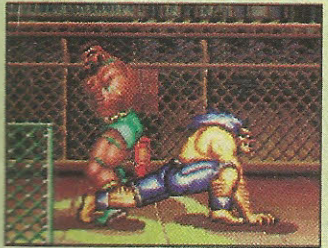


2) Antes de cair, comece o movimento do pilão giratório.



3) Completando o movimento ao cair no chão. Mesmo que o cara se defenda, você agarra ele.

Girada com Pilão



1) Esse é bico de se fazer. Coloque em direção ao oponente e dê uma giratória com chute. Você não leva rasteira!!!



2) Enquanto estiver girando, comece o movimento do pilão giratório, completando o movimento na hora em que acabar a giratória, fugindo assim dos ataques inimigos e demolindo os malandros. Treine bastante esta técnica para pegar o inimigo.



Sonic Boom

Guile quebra a barreira do som com o Sonic Boom, seu famoso projétil. A grande vantagem de Guile sobre seus oponentes é que quando usa a bola de fogo, não fica paralisado. Sem este limite, Guile pode usar muito seu Sonic Boom e danificar muito seus inimigos!



Flash Kick

Guile deve ter treinado muito porque realmente consegue fazer desastre com este golpe. Este é um ótimo contra ataque para derrubar inimigos que estão pulando. No entanto, Guile pode ser acertado se der o chute cedo demais. O oponente pode atacar se você estiver longe demais, então tente usar este golpe sempre que você estiver muito próximo. O Flash Kick com chute forte acertará duas vezes se você estiver perto de seu oponente.



JOGADAS QUENTES

Arremesso



Pressione a frente e soco médio.

Quebra Costelas



Pressione a frente e soco forte.

Arremesso Aéreo



Pule, e no ar pressione a frente e soco forte ou médio próximo do inimigo.

Quebra Costelas Aéreo



Pule, e no ar pressione a frente e chute forte ou médio bem próximo do inimigo.

Rasteira Dupla



Abaixe-se e aperte chute forte.

Super Chute



Próximo ao oponente, pressione para trás e chute forte.

Gancho



Abaixe-se e pressione soco forte. Este golpe é bom contra ataques aéreos.

Soco Giratório



Pressione para trás e soco forte. Use depois de jogar uma magia próximo ao adversário.

Joelhada



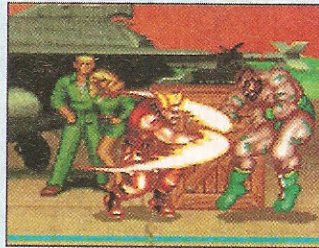
Pressione para trás ou para frente e chute médio. Este golpe pode ser usado para deixá-lo em posição de executar um combo.



Facão 2 em 1



4) Ao cair, ainda carregando, use um gancho com soco forte em pé. Assim que o soco acertar comece o movimento do Sonic Boom.



5) Complete o movimento e pressione Soco Forte; após a magia pressione para trás e Soco Forte para o quinto golpe, um soco giratório. Uaaauh!



1) Carregue para baixo para um Facão, e comece a fazer o movimento para executá-lo. Quando Guile começar a se levantar, acerte um Soco Forte.



2) Complete o Facão e pressione algum botão de chute. Você acertará o inimigo 2 vezes (ou 3 se o facão for com chute forte).

Se Liga: Este 2 em 1 necessita de muito treino.



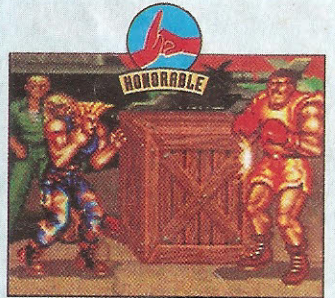
5) Finalmente, abaixe-se e pressione chute forte para derrubar o inimigo.



Sonic Boom 2 em 1

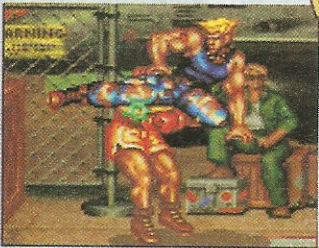


1) Carregue para trás para um Sonic Boom, dê um soco médio, e imediatamente comece o movimento do Sonic Boom.



2) Complete o movimento do Sonic Boom e pressione Soco Forte para acertar um 2 em 1.

4 Super Ataques



1) Pule sobre o oponente e acerte um chute forte próximo ao chão, já carregando para trás.



2) Ao cair, acerte um soco médio abaixado ainda carregando para trás.



3) Assim que o soco médio acertar, jogue um Sonic Boom forte.



4) Complete a sequência acertando um chute médio abaixado.



5) Acerte Soco Médio novamente no meio tempo do Sonic Boom. Complete o Sonic Boom com soco forte



6) Após a magia, acerte um soco giratório



7) Agora o inimigo está tonto novamente.



8) Faça sua sequência favorita e acabe com ele. O tempo de carregar a segunda magia é a chave da sequência.



DEFESAS

Facão contra Magias



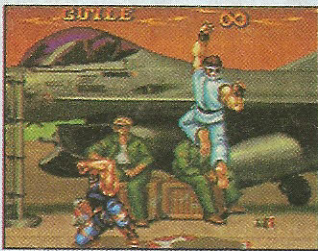
1) Assim que o inimigo começar a jogar uma magia, dê um Facão a uma distância em que acerte ele.



2) Se você acertar o inimigo, conseguirá ainda fugir sem ser acertado. Cuidado: Se o facão não acertar o inimigo, a magia irá acertar você



Contra-ataque Aéreo



Depois que um inimigo der um movimento especial, como um Dragon Punch ou um Facão, você pode pular e jogá-lo no ar, em sua descida. Isto irá frustrar o inimigo e fazê-lo usar suas técnicas com mais cautela



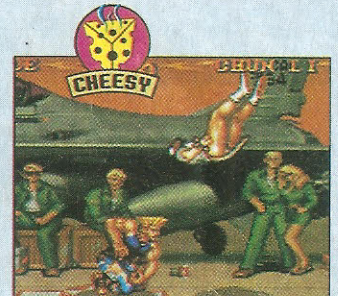
MALANDRAGEM

Magia Paralizante



1) A um quarto de tela de distância do inimigo, acerte uma magia com Soco Fraco.

Se Liga: Esta aplicação pode ser contra-atacada se não for feita no tempo certo.



2) Quando o inimigo se defender, arremesse-o.

TÁTICAS DE FUGA

Saia do Canto



1) Se você pulou para dar uma sequência e você errou ou o inimigo se defendeu, você estará em uma posição vulnerável. Para evitar isso, pule com um soco forte carregando para trás.



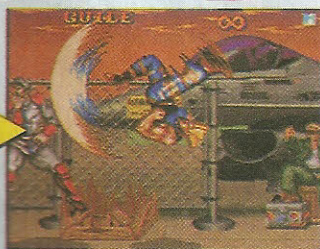
2) Se ele bloquear, acerte um Soco Médio abaixado ainda carregando para trás.



3) Depois, jogue um Sonic Boon e continue carregando.



4) Finalmente, termine com uma rasteira média. Isso irá deixar você longe do inimigo. E o melhor de tudo é que mesmo assim ele perderá energia.



5) Imediatamente complete o movimento de Facão e pressione chute fraco ou médio





Puro Boxe



1) Pule com um soco forte próximo ao chão.



2) Ao cair use um soco fraco abaixado.



3) Derrube o adversário com um soco rasteiro.

Corrida 4 em 1



1) Pule carregando para trás e acerte um soco forte próximo ao chão.



2) Ao cair acerte um soco fraco abaixado.



3) No segundo jab, comece o movimento do Dashing Punch ou Dashing Uppercut.

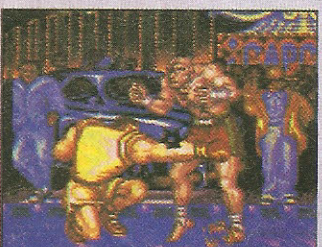


4) Complete o movimento e pressione algum soco ou algum botão de chute.

Boxe 6 em 1



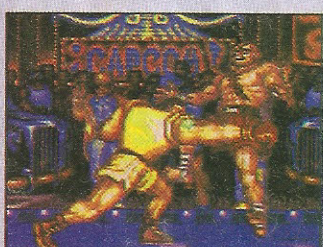
1) Esta é a maior destruição de Balrog, o Boxe 6 em 1. Pule e carregue para trás. Acerte um soco forte bem próximo ao chão.



2) Ao cair, continue carregando e acerte 3 socos fracos abaixados se você estiver lutando com um lutador grande. Se o lutador for pequeno, dê somente dois socos.



3) Após o último soco, imediatamente direcione a frente e detone com um Dashing Uppercut.



4) Logo após o Dashing Uppercut, acerte um soco forte para o último acerto. Este soco é a chave para que a sequência dê certo. Pratique bem o tempo dos golpes e a animação dos socos de Balrog.

Super Dashing 3 em 1

Pensando em velocidade? Tente esta sequência arrasadora.



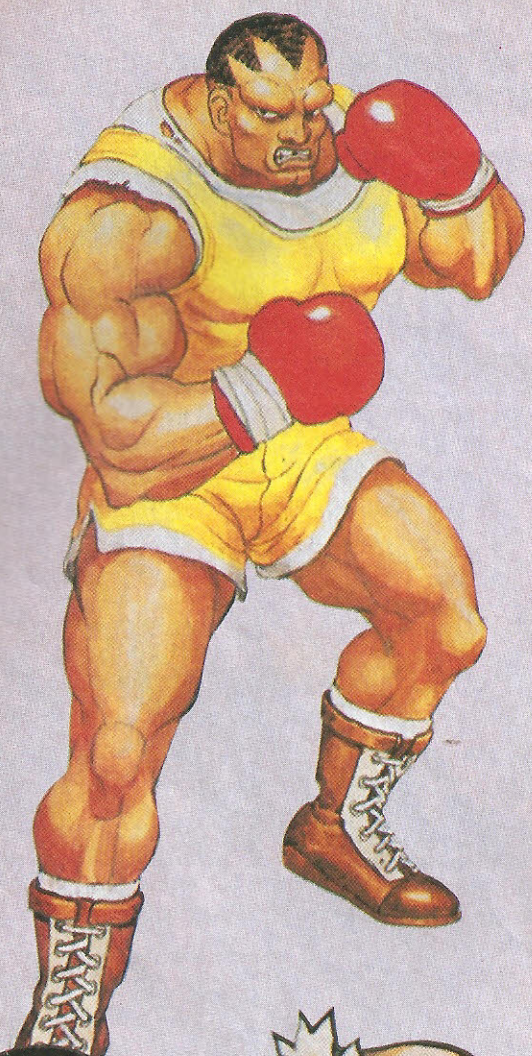
1) Pule com um soco forte bem próximo ao chão e carregue para trás.



2) Acerte um chute médio carregando ainda.



3) Imediatamente, quando você ver o chute médio acertar o inimigo, execute um Dashing Punch forte.



ARMADILHAS

Turn Punch



- 1) O Turn Punch é um golpe fácil de se executar parado, então segure os três botões de soco ou de chute. Acerte um golpe qualquer e prepare-se.
- 2) Quando o oponente baixar a guarda, derrube-o com o Turn Punch.

MALANDRAGEM

Muitas Cabeçadas




- 1) Se você errar um Dashing Punch ou um Dashing Uppercut...
- 2) ... Imediatamente pressione a frente e soco forte para acertar cabeçadas. Alguns jogadores chamam isso de apelação.



Tiger Shot

O treinamento Tiger de Sagat dá-lhe poder para ganhar de qualquer um em uma batalha de bolas de fogo. Somente Ryu consegue igualar a velocidade de seus projéteis! Diferente de seus oponentes, Sagat consegue jogar suas bolas de fogo para o alto ou para baixo acertando seus oponentes quando estiverem abaixados ou pulando. Seu único problema é o comprimento de seus braços, porque ficam abertos para contra-ataques após soltar o golpe.


High Tiger



ALGUM SOCO

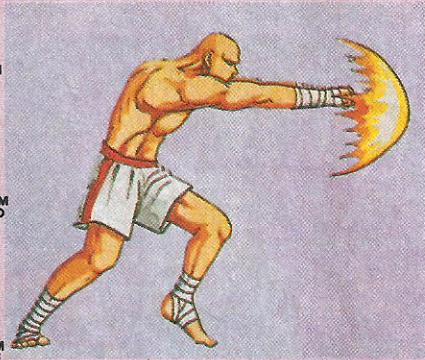
BAIXO DIAGONAL BAIXO DIREITA DIREITA ALGUM SOCO

Low Tiger




ALGUM CHUTE

BAIXO DIAGONAL BAIXO DIREITA DIREITA ALGUM CHUTE



Tiger Uppercut

Sagat está vulnerável quando estiver dando seu uppercut nos pontos médios e pontos altos. Mesmo assim, é um grande golpe e machuca muito mais ainda do que o Dragon Punch.




ALGUM SOCO

DIREITA BAIXO DIAGONAL BAIXO DIREITA ALGUM SOCO



Tiger Knee

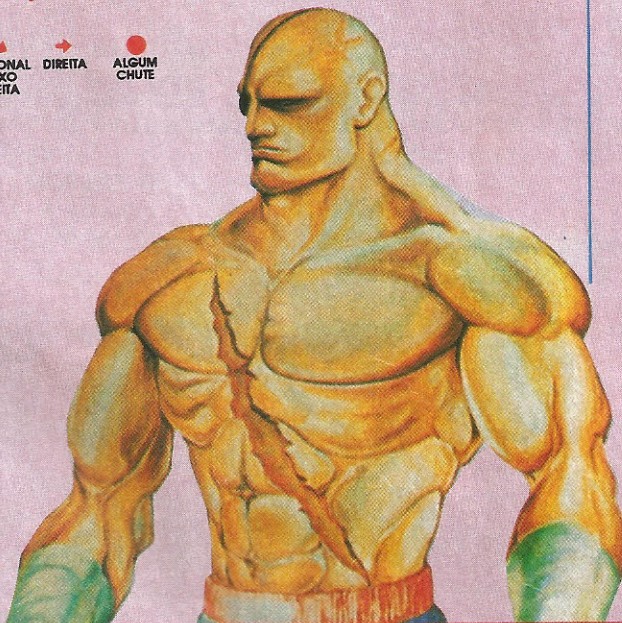
O joelho é muito forte e poderá acertar duas vezes um oponente que estiver próximo para ser aplicado em seqüência, mas Sagat estará vulnerável se errar o golpe... Ótimo golpe.



ALGUM CHUTE

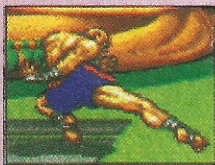
BAIXO DIAGONAL BAIXO DIREITA DIREITA ALGUM CHUTE

DIREITA DIAGONAL PARA CIMA DIREITA ALGUM CHUTE



JOGADAS QUENTES

Rasteiras



Abaixe e dê um chute forte.

Chute Duplo



Perto do oponente, aperte o chute forte.

Jogada com Soco

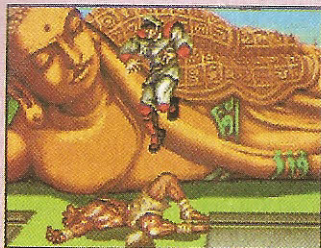


Coloque para o lado e aperte soco médio ou forte.

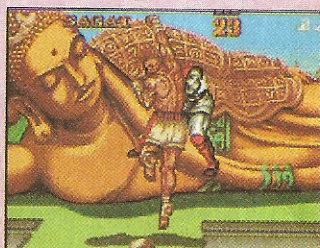
CONTRA ATAQUES

Mostre quem é o Tigre!

Nota: Você gosta de Ryu e Ken, Sagat usa técnicas parecidas, podendo sair do chão, já atacando com o Tiger Uppercut.



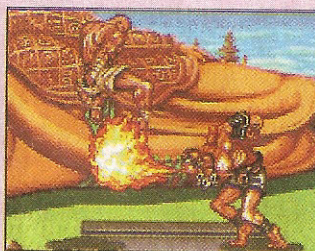
1) Se estiver caído, e o adversário pular em sua direção, comece o movimento do Tiger Uppercut...



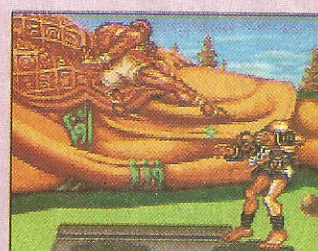
2) Completando o movimento logo que for levantar, os adversários não ficarão nada satisfeitos com sua atitude.

Infalível contra Magias

Nota: A voadora forte de Sagat pode se tornar uma forte arma.

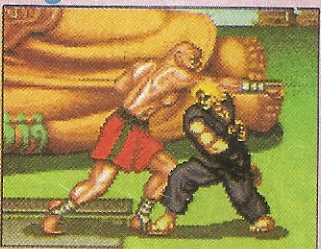


1) Quando o inimigo começar a lançar uma magia, pule em sua direção, certifique-se que está posicionado à "meia tela".

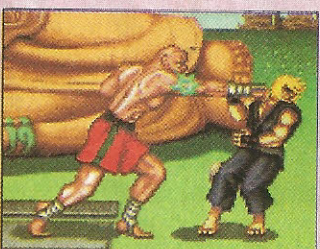


2) No alto, dê o chute, acertando a face do oponente e acabando com a festa dele.

Fogo Forte

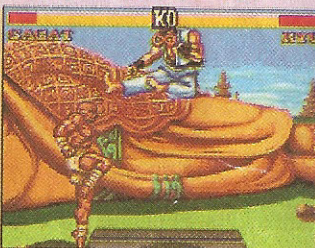


1) Use o soco forte para anular as magias do adversário.

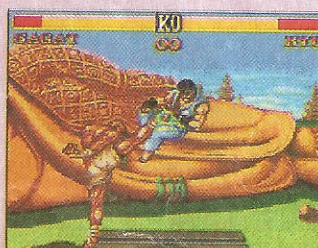


2) Antes mesmo de lançá-la.

Bom Chute Alto

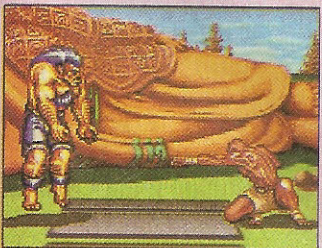


Você pode acertar e parar seus oponentes quando pularem sobre você. Usando o chute forte, muitos golpes podem ser anulados, revertendo a situação.

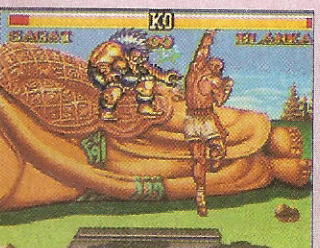


ENGANAÇÕES

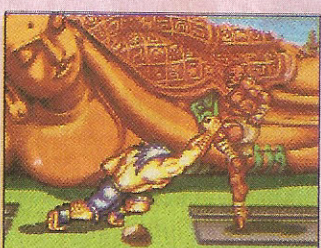
Socos e Chutes Fracos



1) Engane seus oponentes com chutes e socos fracos à distância.



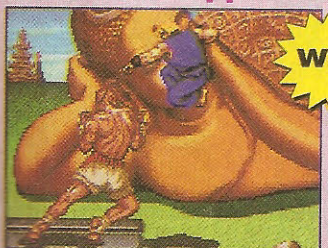
2) Você pode fingir que vai jogar uma magia e de surpresa, acerte um Tiger Uppercut no "botão"!



3) Estude bem seu chute fraco, aprenda a usá-lo e se delicie com a ira do oponente.



Não Erre o Uppercut



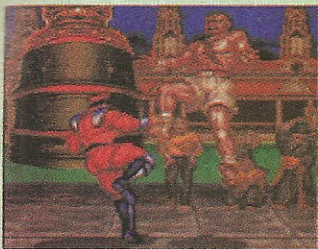
1) Se você começar o movimento do Tiger Uppercut na hora errada poderá se ferrar. Seja paciente e espere a hora certa.



2) Para evitar uma tragédia, comece o movimento cedo, mas só termine quando o inimigo for te acertar. Veja só que demolição!

PISÃO ENGANADOR

Pisão Enganador



1) Comece com um pisão no inimigo, mas não acerte o segundo golpe (soco forte).



2) O inimigo tentará acertá-lo com uma magia.



3) Ao cair, imediatamente execute uma rasteira forte. A rasteira acertará logo que o inimigo cair.



APELAÇÕES

Crusher Apelão



1) Posicione-se a um quarto de distância de seu inimigo e execute um Psycho Crusher com soco médio.



2) Se ele defender e você tiver feito o movimento corretamente, ele irá estar face a face com você quando cair.



3) Neste momento, direcione a frente e soco forte ou médio para arremessá-lo.

Se liga: Se o inimigo for esperto e já conhecer essa técnica ele pode arremessá-lo antes de você.

ARMADILHAS

Preso nos Cantos



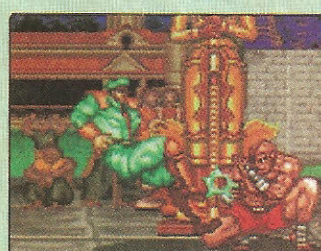
1) A clássica armadilha de Bison quando o inimigo está no canto é difícil de fazer neste jogo, mas é eficiente. Aproxime-se do inimigo Abaixo, carregando para trás o Scissor Kick e use um chute médio.



2) Levante-se e acerte um chute médio ainda carregando para trás.



3) Agora imediatamente pressione a frente e algum botão de chute para executar um Scissor Kick. Assim que executar o Scissor Kick carregue para trás novamente.



4) Depois do segundo acerto do Scissor Kick, volte e repita a operação desde o começo. Você pode prender o inimigo no canto da tela com esta sequência e ele perderá energia mesmo que se defenda.



5) Para escapar dessa armadilha, Ryu, Ken e Sagat podem usar seus Uppercuts e Guile pode usar seu Flash Kick. Contra esses lutadores, atrase o Scissor Kick para eles executarem suas técnicas. Quando caírem, use um Scissor Kick, seguido de um soco ou chute para tontear-los.



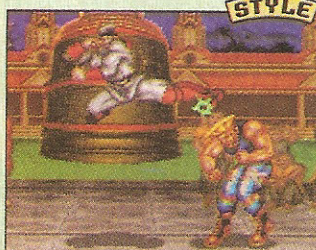
DEFESAS



Voadora Anti-magias



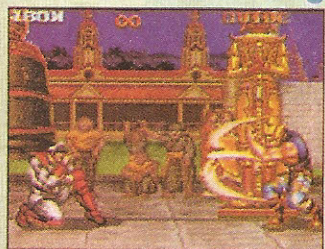
Se o inimigo jogar uma magia a meia distância...



...pule para cima e acerte chute forte quando estiver caindo.



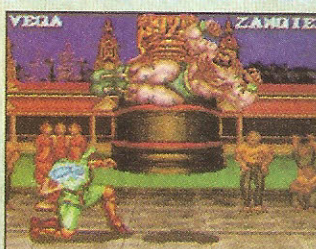
Scissor sobre Magias



Se estiver lutando contra Guile, pode passar pelas magias rápidas com o Scissor Kick de M. Bison. Assim que Guile jogar sua magia forte, execute um Scissor Kick numa distância de meia tela. No tempo certo, Bison passará pela magia e Guile não conseguirá se defender. Não funciona contra magias de Ryu e Ken.



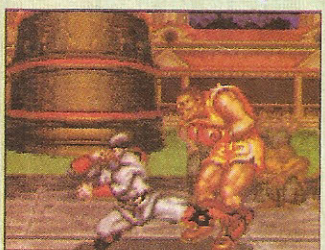
Soco Forte Anti-aéreo



Use o soco forte abaixado de M. Bison para derrubar ataques aéreos inimigos. Este é um bom contra-ataque. Este golpe funciona melhor no Champion Mode.



Derrote uma Apelação



1) Quando você derrubar o inimigo, acerte uma rasteira forte, comece a carregar para trás. Quando o inimigo estiver se levantando, acerte uma rasteira fraca.



2) Continue a sequência com um soco fraco abaixado.



3) Faça o movimento do Scissor Kick e pressione chute fraco. Isto irá derrotar qualquer tentativa de apelação do inimigo.



PONTOS FRACOS

De olho nas costas!



1) Bison é um alvo fácil para as voadoras pegas por trás de Ryu e Ken.



2) Pule para trás e aperte soco forte para acabar com a tentativa de uma sequência pelas costas.



MOSTRAMOS OS FINAIS DE HYPER FIGHTING

Como o SFII original, SFII Turbo e SFII Special Champion Edition têm finais diferentes. Estas edições são muito mais duras de serem vencidas do que o SFII original, mas vale muito a pena assistir para ver as artes novas que a Capcom acrescentou! Aqui está o que você verá quando finalmente colocar M. Bison em seu lugar... **NO CHÃO.**

Super NES ou Genesis

Nível 1 a 3



Se você ver essa tela, então você não é um warrior, você é um iniciante!

Nível 4 ou mais



Você terá a seqüência final familiar e personalizada com novas artes de arcade. Se você vencer com um dos chefes, então verá os novos finais, vindos direto dos arcades.

Nível 7 ou Mais



Os nomes por trás do jogo se revelam quando os créditos aparecem na tela depois dos níveis mais duros.

Nível 8 (Turbo)



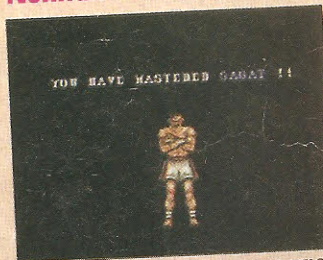
Há surpresa extra no Turbo Mode quando você ganha sem mudar de personagem: uma plataforma gráfica!

Nível 8 (Sem Ter Perdido Nenhum Continue)



Se ganhar do nível oito em qualquer módulo sem usar continues, conseguirá uma seqüência de novos créditos. É igual ao arcade, a não ser pelos rostos do pessoal que criou o jogo não estarem digitalizados.

Nível 8 (Sem Perda De Nenhum Round)



ESTE É O VERDADEIRO DESAFIO! Se você ganhar do nível oito em qualquer uma das fases sem ter perdido nenhum dos rounds, então você receberá um prêmio especial. Será um verdadeiro mestre!

Só para o SNES

Nível 8 (Normal)



Se ganhar do nível 8 normal sem ter trocado nenhum personagem, você verá uma tela especial mostrando Ryu e M. Bison.

Nível 8 (Turbo)



Se ganhar do nível 8 Turbo sem mudar de personagem nenhuma vez, então você verá a arte japonesa que foi digitalizada no jogo.

SÓ GENESIS

Nível 8 (Qualquer Mode)



Ganhe o CE em qualquer Mode e verá um fantástico desenho digitalizado de Chun Li. Aqui vai o código secreto para mudar as cores de Chun Li: Para baixo, Z, para cima, X, A, Y, B e C!

REVISTA STARGAM ESPECIAL

REDAÇÃO:
DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella

Editora Assistente:
Andrea Calmon

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Secretária Editorial:
Bernadete Salles

Atendimento:
Luzia Begalli

Diretor de Arte:
Roberto Madureira

Tradução:
Mark Damian Ament

DTP:
Helton Fernandes

Colaboração:
Dárius Roos
Dawis Roos

DEP. COMERCIAL

Diretor
Ruy Pereira

Assistente:
Luisa A. da Silva

Contatos:
Magdalena Barbera
Márcia Camargo,
Tércio Prado

ASSINATURAS,
Nº ATRASADOS
Coordenador:
Antonio Marcos dos

TRAMA EDITORIAL

Caixa Postal 19113
CEP 04599-970
São Paulo - SP

Impressão: W. Roth
Distribuição: Dinap

© 1994 Capcom Co. L
direitos reservados

COMPLETE SUA COLEÇÃO

STAR GAMES
ESPECIAL

STREET FIGHTER II

RYU
CHUN LI
KEN
HONDA
VEGA
DHALSIM

GUIA DE ESTRATÉGIAS

SUPER ESTRATÉGIAS
COMBINAÇÕES
MANOBRAS

R\$ 2,20 GANHE CDs CHAOS A.D., DO SEPULTURA!

TOP ROCK

L7
Disco novo

TONY MARTIN
Talk of the devil

SLAYER
Exclusiva com Kerry King

ANGRA
André Matos exclusivo

BONFIRE
Hard rock germanico

DAVID COVERDALE
Mestre de fantoches

SAMMY HAGAR
Vão solo

DANZIG
Papo dez

METALLICA
O QUE VEM AGORA?

ROLE PLAYING GAME Dragon
TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

FORGOTTEN REALMS
Conheça o mundo fantástico de Toril

BIOARMADURA
Ela fará seu personagem de GURPS duro de mata

VAMPIRO
Um jogo onde o Drácula é você

RPG NO PC
Darkseed, a solução completa de um game que apavora

AVENTURAS PRONTAS PARA SEU RPG FAVORITO:

D&D - O TEMPO DA MORTE
Uma caçada a um mago trapaceiro

GURPS - A MATA MALDITA
Só a inteligência pode vencer

DUNGEONS & DRAGONS
versão nacional do RPG mais famoso no mundo

DICAS DE MESTRE
o passo inicial para tornar-se um RPGista

ROLE PLAYING GAME Dragon
TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

GURPS - 2ª EDIÇÃO
O jogo onde vale tudo, revisado e melhorado

KAKAMEIKOS - REINO DA AVENTURA
RPG com som digital

STREET FIGHTER
Os astros do videogame agora em RPG

COBRA MISSION
A solução de um PC game muito sensual

AVENTURAS PRONTAS:

GURPS - A SOLUÇÃO DA TERRA
Uma batalha futurista contra alienígenas sanguinários

AD&D - A GRANDE ESCOLHA
Os heróis investigam o rapto de uma princesa

ESPECIAL!
Magic, Spellfire & Jihad: a guerra dos baralhos mágicos

JÁ NAS BANCAS

REVISTA
STAR GAMES
EDIÇÃO 1
R\$ 2,80

Se você deseja receber em sua casa a edição nº 1 da revista Star Games, compre um vale postal ou envie um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom (VALE XEROX). Envie tudo para Trama Editorial Ltda., Caixa Postal 19.113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

REVISTA
DRAGON
EDIÇÃO 1
R\$ 2,50

Se você deseja receber em sua casa a edição nº 1 da revista Dragon, compre um vale postal ou envie um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom (VALE XEROX). Envie tudo para Trama Editorial Ltda., Caixa Postal 19.113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME:

ENDEREÇO:

CIDADE: ESTADO CEP

TELEFONE: Nº DO CHEQUE

BANCO Nº DO VALE POSTAL

NOME:

ENDEREÇO:

CIDADE: ESTADO CEP

TELEFONE: Nº DO CHEQUE

BANCO Nº DO VALE POSTAL



THE ART OF

STREET FIGHTER II

ATÉ A PRÓXIMA!