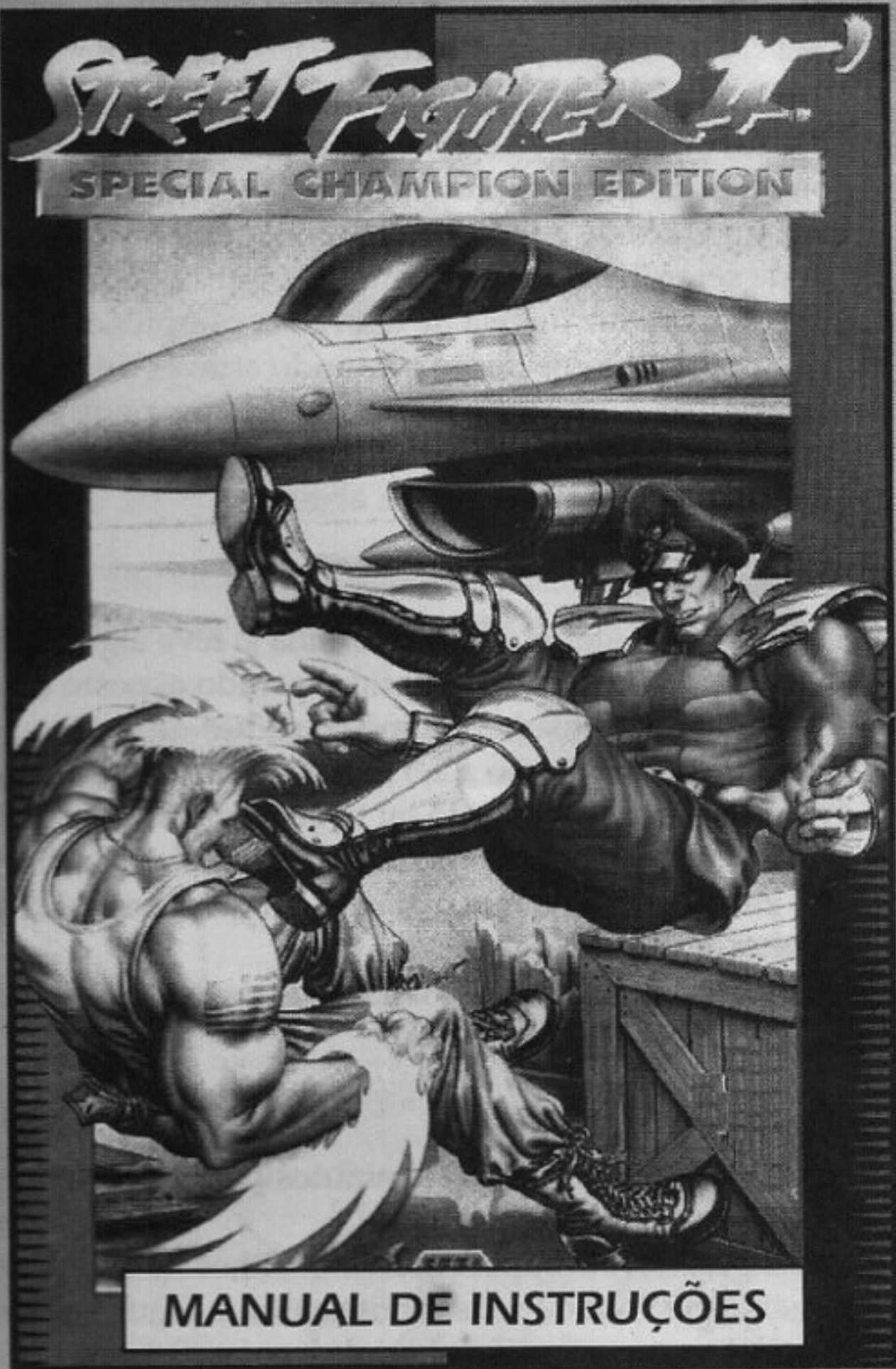


MEGGA DRIVE<sup>®</sup>



**STREET FIGHTER II**  
SPECIAL CHAMPION EDITION

MANUAL DE INSTRUÇÕES

CAPCOM<sup>®</sup>

SEGA

TEC TOY

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

### Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

### Durante o Jogo:

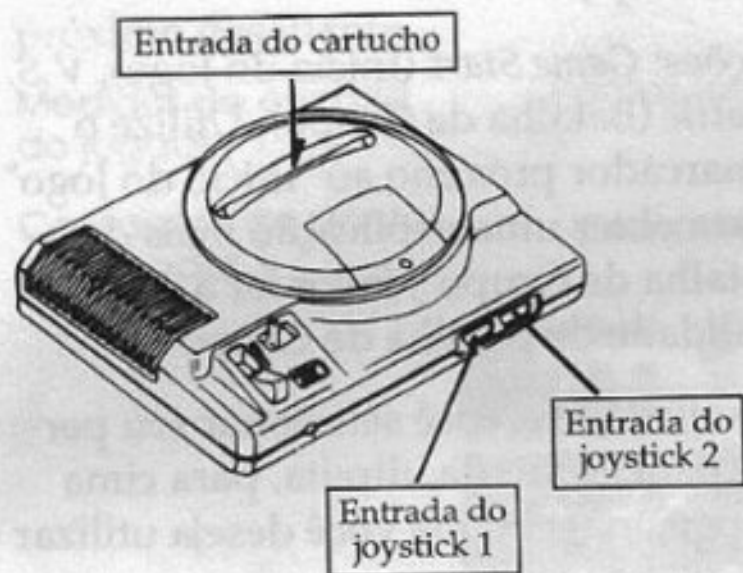
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.



# COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para partidas com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho STREET FIGHTER II™ SPECIAL CHAMPION EDITION no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. STREET FIGHTER II™ SPECIAL CHAMPION EDITION é para um ou dois jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



# PREPARANDO-SE

---

1. Após colocar o cartucho Street Fighter II no seu Mega Drive, pressione o **Botão Início** e aparecerão as três opções seguintes:

**Champion (Campeão)** Utilizado para jogar Street Fighter II com as regras e movimentos da Edição do Campeão.

**Hyper (Hiper)** Utilizado para jogar Street Fighter II com as regras e movimentos da Hiper Luta. Ajuste a velocidade do jogo para a modalidade Hiper pressionando o **Botão D** para esquerda ou direita para selecionar estrelas (0-4). Quatro estrelas é o jogo de movimentação mais rápida, enquanto que o jogo sem estrelas terá movimento na velocidade normal.

**Options (Opções)** Utilizado para mudar diversas opções no jogo. Movimente o marcador para perto de Opções e pressione o **Botão Início**. (Para obter uma explicação mais detalhada da Modalidade Opções, favor ler a seção intitulada "Utilizando a Modalidade Opções").

2. A próxima tela possui três opções: *Game Start* (Início do Jogo), *V.S. Battle* (Batalha V.S.) e *Group Battle* (Batalha de Grupo). Utilize o **Botão D** para movimentar o marcador próximo ao "Início do Jogo" e pressione o **Botão Início**. (Para obter uma explicação mais detalhada sobre a modalidade "Batalha de Grupo", favor ler a seção intitulada "Utilizando a Modalidade de Batalha de Grupo").
3. Uma vez iniciado o jogo, será solicitado a você selecionar seu personagem. Pressione o **Botão D** para esquerda, direita, para cima ou para baixo para destacar o personagem que você deseja utilizar e pressione qualquer botão.
4. Para terminar o jogo a qualquer momento, simplesmente desligue seu Mega Drive e retire o cartucho.



# COMEÇA O TORNEIO

Doze lutadores de todo globo terrestre reuniram-se para se enfrentarem a fim de saber qual deles possui a força, aptidão e coragem para ser coroado campeão. Cada lutador possui aptidões diferentes e movimentos especiais, mas será necessário mais do que força bruta para ganhar o título de Grande Mestre.

Selecione "Game Start" (Início de Jogo) na Tela de Título e você será capaz de escolher seu campeão para o torneio. Na medida em que o torneio começa, seu lutador viajará pelo mundo para enfrentar cada um dos doze outros desafiantes.

(Se um amigo desejar desafiar você durante o torneio, ele poderá pressionar o **Botão Início** em seu controle para interromper seu jogo).

Quando começar a prova, você precisará fazer uso de seus socos, chutes e movimentos especiais para derrubar seu oponente. Cada vez que você bater nele, o medidor de energia dele diminuirá. Uma vez que o medidor de energia de seu oponente estiver totalmente vermelho, ele será derrotado por contagem. Ganhando duas de três, você será declarado o vencedor e obterá o direito de enfrentar o próximo desafiante.

Medidor de energia  
do jogador 1

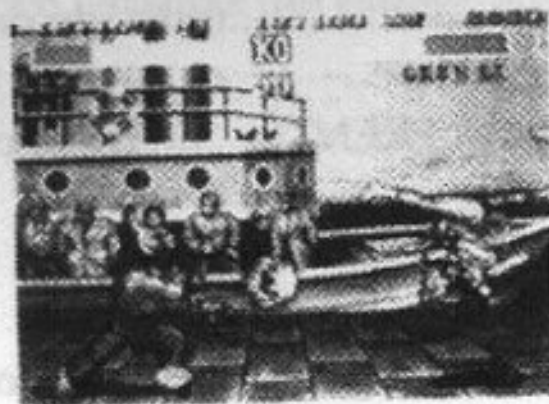
Pontos mais altos

Medidor de energia  
do jogador 2

Contagem de pontos  
do jogador 1

Cronômetro

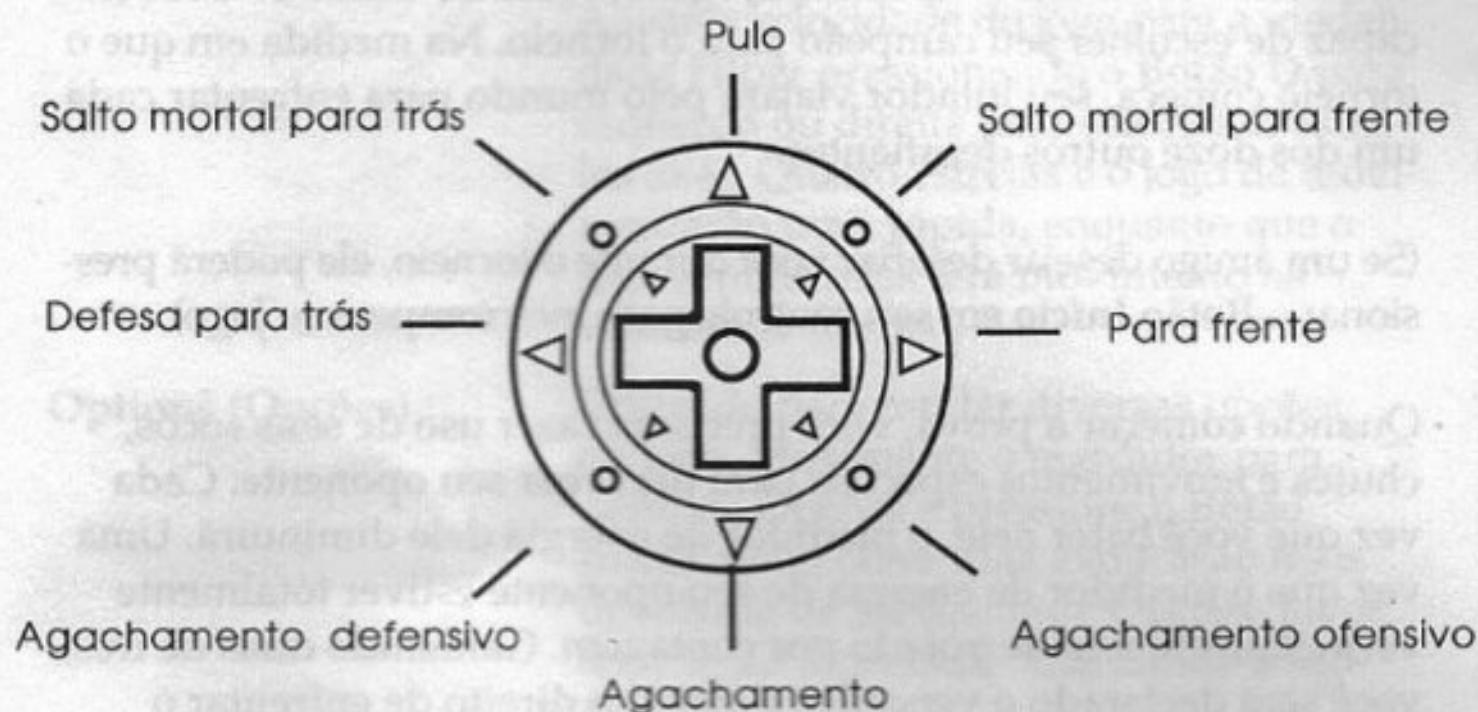
Contagem de pontos  
do jogador 2



# ASSUMA O CONTROLE!

## Movimento Básico

Os controles do Street Fighter II Special Champion Edition, tiram vantagem máxima das capacidades do joystick. O diagrama a seguir apresenta as oito posições básicas do **Botão D** que são utilizadas no jogo.



**NOTA IMPORTANTE:** O diagrama apresenta as posições do **Botão D** para um jogador que está olhando para direita. Os controles são invertidos quando ele está olhando para esquerda.

**PARA FRENTE**.....utilizado para andar para frente

**SALTO MORTAL PARA FRENTE**.....utilizado para pular para frente

**PULO**.....utilizado para pular reto para cima

**SALTO MORTAL PARA TRÁS**.....utilizado para pular para trás

**DEFESA PARA TRÁS**.....utilizado para bloquear ataques altos de seu oponente

**AGACHAMENTO DEFENSIVO**.....utilizado para bloquear ataques baixos de seu oponente

**AGACHAMENTO**.....utilizado para agachar-se ou desviar o corpo ou a cabeça rapidamente

**AGACHAMENTO OFENSIVO**...utilizado para fazer ataques baixos

## **Socos e Chutes**

Há três socos básicos no STREET FIGHTER II Special Champion Edition:

### **TIPO DE SOCO**

### **JOYSTICK 3 BOTÕES**

### **JOYSTICK 6 BOTÕES**

*Soco Leve*      Pressione o **Botão A**      Pressione o **Botão X**  
(MURRO) Este murro é muito rápido mas causa pouco dano.

*Soco Médio*      Pressione o **Botão B**      Pressione o **Botão Y**  
(FORTE) Este soco forte faz um estrago razoável.

*Soco Pesado*      Pressione o **Botão C**      Pressione o **Botão Z**  
(FEROZ) Este soco feroz faz um estrago enorme mas é lento.





Existem três chutes básicos no STREET FIGHTER II Special Champion Edition:

### TIPO DE CHUTE

JOYSTICK  
3 BOTÕES

JOYSTICK  
6 BOTÕES

*Chute Leve*                      Pressione o **Botão A**    Pressione o **Botão A**  
(CURTO) Este chute curto é muito rápido mas provoca pouco dano.

*Chute Médio*                    Pressione o **Botão B**    Pressione o **Botão B**  
(DIRETO) Este chute direto é forte e razoavelmente rápido.

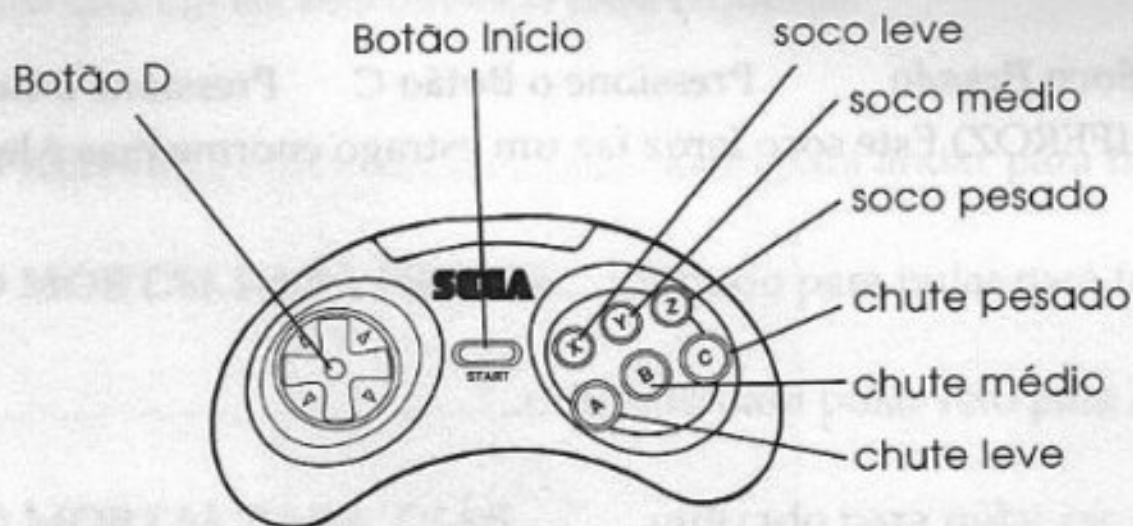
*Chute Pesado*                    Pressione o **Botão C**    Pressione o **Botão C**  
(PESADO) Este chute é poderoso, mas muito lento.

## Nota importante

Ao utilizar o Joystick 3 Botões, o **Botão Início** ficará entre socos e chutes.

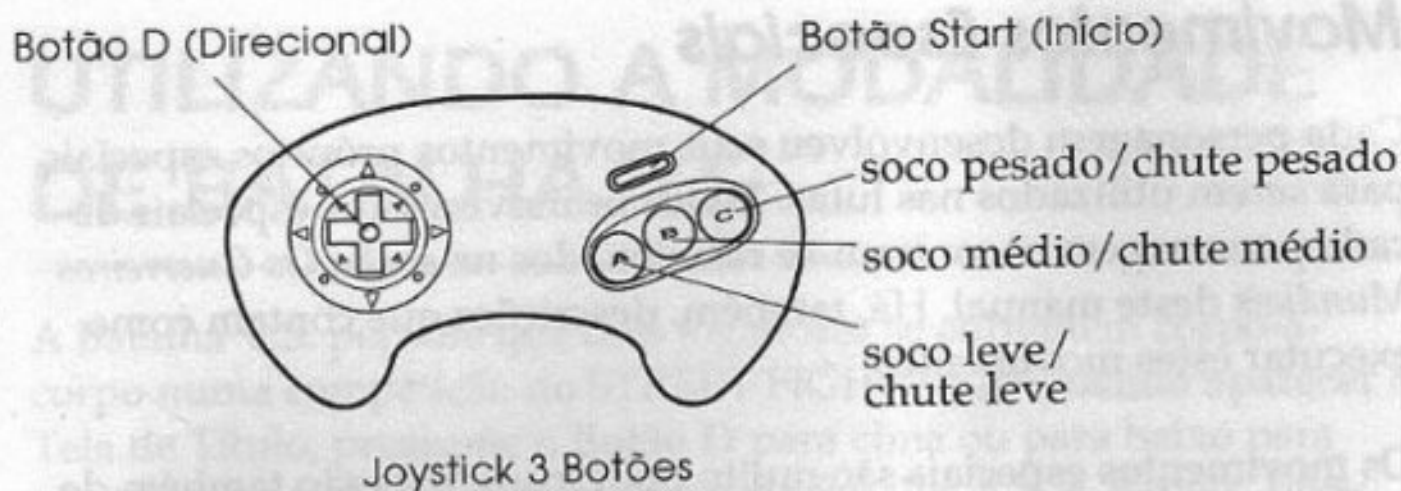
*Por exemplo:*                    Pressione o **Botão A** para um Soco Leve.  
Depois pressione o **Botão Início**. Agora, pressione o **Botão A** novamente e você executará um chute leve.

Favor observar que a configuração dos botões pode ser alterada utilizando a seção *Configuração de Teclas na Modalidade de Opções*.



Joystick 6 Botões





## Ataques Próximos

Os ataques próximos são técnicas especiais que podem somente ser utilizadas quando dois lutadores estão próximos um do outro. Estas técnicas entram em duas categorias básicas:

"Throws" (Arremessos) e "Holds" (Ato de segurar).

Os *Throws* permitem a você agarrar seu oponente e atirá-lo. Alguns lutadores podem até mesmo fazer isto no ar.

Por exemplo: é possível para Ryu agarrar Ken e atirá-lo sobre seu ombro. Para fazer um arremesso de ombro, Ryu precisa empurrar-se para frente contra Ken e, então, você precisa pressionar o Botão de Soco Médio ou Pesado em seu controle.

Os *Holds* permitem a você agarrar seu oponente e, em seguida, bater nele ou mordê-lo.

Por exemplo: é possível para Blanka morder Guile na cabeça. Para executar uma Mordida de Cabeça, Blanka precisa empurrar-se para frente contra Guile e, em seguida, você precisa pressionar o Botão de Soco Médio ou Pesado em seu controle.

Pratique seu personagem preferido para descobrir quais *Throws* e *Holds* ele ou ela possui.

## Movimentos Especiais

Cada personagem desenvolveu seus movimentos próprios especiais para serem utilizados nas lutas. Todos os movimentos especiais de cada personagem encontram-se relacionados na seção *Os Guerreiros Mundiais* deste manual. Há, também, descrições que contam como executar estes movimentos.

Os movimentos especiais são muito poderosos, mas são também de difícil aprendizado. Pode levar semanas de prática antes que você seja capaz de utilizar estes movimentos efetivamente. Assim sendo, pratique arduamente e não desista!

A seguir encontra-se um exemplo do diagrama da Bola de Fogo de Ryu. As setas no diagrama indicam os movimentos necessários no controle. Favor consultar o *Diagrama de Movimentos*, caso você não esteja certo sobre o que as setas significam.

### EXEMPLO: Bola de Fogo

Utilizando o controle, pressione ▼◀▶ em movimento contínuo e pressione qualquer botão de soco.

(Utilizando o joystick, pressione (agachamento), (agachamento ofensivo), (para frente) em movimento contínuo e pressione qualquer Botão de soco.)

### NOTA IMPORTANTE:

*Todos os diagramas de Movimentos Especiais são apresentados com o jogador olhando para a direita.*



# UTILIZANDO A MODALIDADE DE BATALHA V.S.

A Batalha V.S. permite que dois jogadores se enfrentem corpo-a-corpo numa competição do STREET FIGHTER II. Quando aparecer a Tela de Título, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para movimentar o marcador para perto de Batalha V.S. e, depois, pressione o **Botão Início**. Quando aparecer a Tela de Título, cada jogador precisará escolher o personagem que deseja utilizar e, pressionar qualquer botão para continuar para a próxima tela. (Se você pressionar o **Botão Início**, seu personagem mudará de cor).



Na próxima tela, existem três opções: *Handicap*, *Special Moves* (Movimentos Especiais) e *Stage Select* (Seleção de Estágio). O jogador 1 pode destacar uma opção pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo.

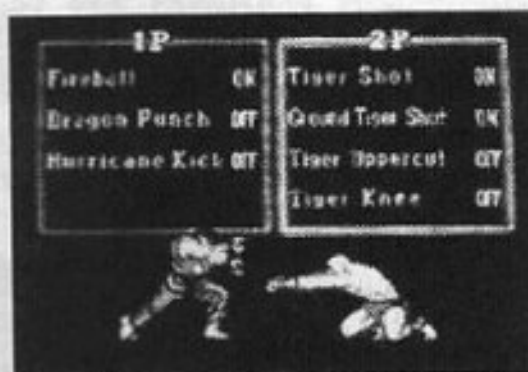
## **Handicap**

Quando a opção *Handicap* é destacada, ambos jogadores podem pressionar à direita ou esquerda no **Botão D** para aumentar ou diminuir o total de estrelas. O número de estrelas determina o montante de dano que os chutes e socos do jogador farão e, também, aumentará seu poder de defesa. Quanto maior o número de estrelas, tanto maior o dano que socos e chutes farão.

Esta opção permite aos dois jogadores diferentes níveis de aptidão numa partida equilibrada.

## Movimentos Especiais

Quando a opção Movimentos Especiais é destacada, pressione o **Botão A, B, C, X, Y** ou **Z** (no joystick 6 Botões) para ir à tela de movimentos especiais.



Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar um movimento e, em seguida pressione o **Botão A, B, C, X, Y** ou **Z** (no joystick 6 Botões) para ligar ou desligar o movimento. Uma vez que você tenha terminado, pressione o **Botão Início** para voltar ao Menu Principal.

Após todas as escolhas terem sido feitas, o Jogador 10 pode começar a partida pressionando o **Botão Início**.

## Seleção de Estágio

Quando a opção *Stage Select* (Seleção de Estágio) é destacada, o Jogador 1 pode selecionar o local da partida pressionando o **Botão D** para direita ou esquerda. Esta opção permite a você selecionar o local da luta.

### Usando a Group Battle Mode

A modalidade de Batalha de Grupo permite que dois jogadores tenham um Torneio de Street Fighters. Selecione a opção *Group Battle* (Batalha de Grupo) na Tela Principal e pressione o **Botão Início**.

Quando a tela de regras aparecer, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar as regras do torneio que você utilizará e, pressione o **Botão Início**.



## Jogo por Partida

Nesta modalidade, dois jogadores precisam selecionar o mesmo número de personagens. Cada jogador seleciona um dos seis personagens e então começa uma partida na qual o primeiro personagem da equipe de um jogador luta com o primeiro personagem da outra equipe. Após a partida ter terminado, o segundo personagem de cada equipe irá se enfrentar. Isto continuará até que todas as partidas tenham sido concluídas.

## Eliminação

Nesta modalidade, cada jogador selecionará até seis personagens. (Os Jogadores não precisam selecionar o mesmo número de personagens). Se um jogador vence uma partida, ele pode continuar a utilizar o personagem até que seja derrotado. O primeiro jogador a perder todos seus personagens, perderá a partida.



Na próxima tela, os jogadores selecionarão o número de personagens que irão utilizar. (Se você estiver jogando uma partida de eliminação, cada jogador ajustará seu próprio número de personagens). Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir o número de personagens.

Após ter terminado, pressione o **Botão Início** para ir à próxima tela.

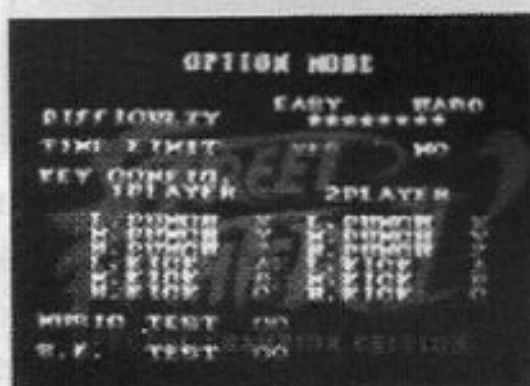


Quando aparecer a próxima tela, ambos jogadores podem selecionar seus personagens utilizando seus controles. O Jogador 1 selecionará um personagem em primeiro lugar e, depois, o Jogador 2. Utilize o **Botão D** para destacar um personagem e pressione qualquer Botão para fazer a seleção.

(Se você pressionar o **Botão Início**, seu personagem mudará de cor).

Após ambos jogadores terem feito a escolha de seus personagens, a tela *Handicap, Movimentos Especiais e Seleção de Estágio* aparecerá automaticamente. Utilize o **Botão D** para fazer sua seleção como na modalidade Batalha V.S. e pressione o **Botão Início** para começar o torneio.

A Modalidade Opção permite a você mudar para determinadas partes do jogo. Quando aparecer a Tela de Título, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para movimentar o marcador para perto de *Options* (Opções) e, pressione o **Botão Início**. Quando aparecer a próxima tela, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para destacar a opção que você deseja mudar.



## Dificuldade

Esta opção muda a dificuldade do adversário controlado pelo Mega Drive. Pressione o **Botão D** para direita ou para esquerda para mudar o nível. Os oponentes controlados pelo Mega Drive são fáceis de derrotar no Nível 0 e, no Nível 7, são extremamente difíceis de serem eliminados.



## **Limite de Tempo**

Esta opção permite a você ligar ou desligar o Limite de Tempo. Pressione o **Botão D** para direita ou esquerda para destacar ou *On* (Ligado) ou *Off* (Desligado). Se você selecionar Ligado, os lutadores terão 99 segundos para derrubar o outro. Se você selecionar Desligado, a luta continuará até que um jogador seja derrubado.

## **Configuração de Botões**

Esta opção permite a você mudar a configuração dos botões para os socos e chutes de seu lutador. Destaque *Key Config* (Configuração de Botões) e pressione o **Botão D** para direita para começar a fazer suas mudanças.

Destaque o soco ou chute que você deseja mudar e pressione o novo botão que você deseja utilizar para este soco ou chute.

Após você ter terminado de realizar suas mudanças, pressione o **Botão D** para esquerda a fim de selecionar outra opção.

Você pode também entrar a tela Configuração de Botões mantendo o **Botão Início** pressionado na *Tela de Handicap, Movimentos Especiais e Seleção de Estágio*.

## **Teste de Música**

Esta opção permite a você ouvir as diversas músicas utilizadas no jogo. Pressione o **Botão D** para esquerda ou direita para mudar a música. Pressione o **Botão A** para ouvir a música.

## **Teste de Efeitos Sonoros**

Esta opção permite a você ouvir os diversos efeitos sonoros utilizados no jogo. Pressione o **Botão D** para esquerda ou direita para mudar o efeito. Pressione o **Botão A** para ouvir o efeito.

Para sair da Modalidade Opções com seus novos ajustes, simplesmente pressione o **Botão Início** em seu joystick.

# TORNANDO-SE UM VERDADEIRO STREET FIGHTER

---

Tornar-se um verdadeiro Street Fighter exige paciência e prática. As dicas relacionadas abaixo ajudarão você a sobreviver em suas primeiras partidas.

1. Utilize as posições de Defesa para trás e Agachamento Defensivo para bloquear ataques.
2. Espere por um erro de seu adversário e, depois, ataque.
3. Não utilize muito seus movimentos especiais. Eles o tornarão vulnerável ao ataque.
4. Você pode anular uma Bola de Fogo com uma outra Bola de Fogo.
5. São necessárias pelo menos três pancadas fortes para deixar seu adversário tonto. Quando seu oponente estiver tonto, cause nele o maior dano possível.
6. Quando você estiver tonto, pressione o controle para a esquerda e direita para derrubar as estrelas.
7. Pratique utilizando todos os personagens. Isto permitirá a você conhecer seus pontos positivos e negativos numa batalha.
8. Os movimentos especiais podem ser bloqueados utilizando as posições de Defesa para Trás e Agachamento Defensivo, mas custará a você um pouco de energia.
9. Ajuste o nível de dificuldade na Modalidade Opções em 0 para facilitar o aprendizado de socos, chutes e movimentos especiais.
10. Pratique reunir uma série de movimentos para criar um ataque devastador. As combinações são a chave para tornar-se um Street Fighter campeão.



# OS GUERREIROS MUNDIAIS

## RYU

Data de Nascimento:	21/07/1964
Altura:	1,78 m
Peso:	68 kg
Tipo de Sangue:	O
Nacionalidade:	japonesa



Estudante da escola de karatê Shotokan, Ryu se desenvolveu como um guerreiro puro. Dedicou toda sua vida na busca da perfeição de suas aptidões de luta renunciando a tudo mais de sua vida. Ryu não tem lar, amigos, nem família.

Ao invés disso, ele perambula pelo mundo procurando testar suas aptidões contra outros lutadores.

Provavelmente Ryu, o lutador mais forte de todos, reivindica o título de grande campeão após sua derrota por Sagat. Frio e calculista, Ryu é muito paciente quando em combate. Sempre procurando maximizar suas habilidades, Ryu melhorou a velocidade de sua bola de fogo e a utiliza para encurralar seus oponentes.

## Movimentos Especiais

### Bola de Fogo

Por meio da concentração de toda sua vontade e canalizando-a em suas mãos, Ryu pode criar uma onda de energia ou "HA-DO-KEN". Esta bola de energia azul luminosa assume velocidade na direção de qualquer oponente e provoca um grande impacto.



Utilizando o controle, pressione ▼◀▶ em movimento contínuo,

e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que alcança a extremidade do movimento do **Botão D**.



### Soco do Dragão

Utilizando uma palavra antiga "SHO-RYU-KEN", Ryu pode chamar pela força do Dragão e canalizá-la através do seu gancho. Na medida em que pula no ar, Ryu e a força de seu Soco do Dragão são imbatíveis.

Utilizando o controle, pressione ► ▼ ◀ em movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que alcança a extremidade de movimento do **Botão D**.

### Chute Furacão

Na medida em que gira no ar, Ryu pode concentrar a força de um furacão pronunciando as palavras "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilizando a força de um furacão para elevar e acelerar seu giro, Ryu pode agora até mesmo executar o chute furacão no ar.



Utilizando o joystick, pressione ▼ ► ◀ em movimento contínuo, e pressione qualquer botão de chute. Assegure-se de pressionar o botão de chute na medida em que alcança a extremidade de movimento do **Botão D**.

Para executar um Chute Furacão no ar, pule no ar e, em seguida, execute rapidamente o movimento como descrito anteriormente.



# EDMOND HONDA

Data de Nascimento:	03/11/1960
Altura:	2,03 m
Peso:	138 kg
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade:	japonesa



Edmond Honda foi treinado desde seu nascimento para assumir seu lugar como o maior lutador de sumô que já entrou no ring.

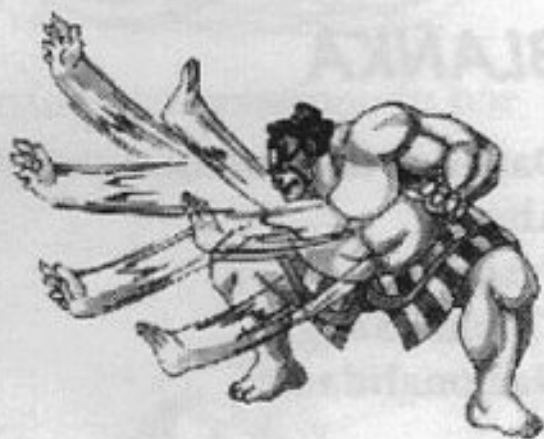
Mediante o recebimento do título de "Yokozuna" ou grande campeão, Honda ficou chocado ao tomar conhecimento de que o mundo não considerava o sumô como um verdadeiro esporte. Ultrajado, ele jurou provar que os lutadores de sumô são os melhores lutadores do mundo.

Com disciplina rígida, Honda dirige seus alunos com total severidade. Ele entende que somente através do trabalho árduo e dedicação pode-se atingir algum objetivo. Rápido e extremamente poderoso, a maior vantagem de Honda é seu tamanho. Ele adora utilizar seu novo Sumô Splash para acabar com adversários inoportunos.

## Movimentos Especiais

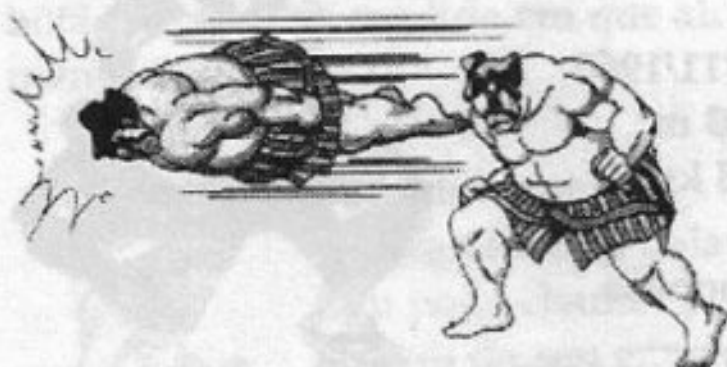
### Bofetada das Cem Mãos

Através de anos de treinamento, Honda tornou-se capaz de acumular velocidade nos seus socos. Suas mãos agora se movimentam tão rapidamente que parecem somente um borrão. Utilizando a Bofetada das Cem Mãos, Honda pode movimentar-se para frente como um rolo compressor e rapidamente fazer com que seu adversário veja estrelas.



Pressione qualquer botão de soco repetidamente.

## Cabeçada de Sumô



Utilizando a grande força de sua perna e o tradicional grunhido do sumô, Honda pode dar impulso em si mesmo dando uma cabeçada em seu adversário.

Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por dois segundos. Então, pressione simultaneamente ▶ e qualquer um dos botões de soco.

## Sumô Smash



Utilizando a grande força de sua perna e o tradicional grunhido do sumô, Honda pode pular no ar e utilizar seu tremendo peso para achatar seu adversário.

Utilizando o controle, pressione ▼ e mantenha-o pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▲ e pressione qualquer botão de chute.

## BLANKA

Data de Nascimento:	12/02/1966
Altura:	1,95 m
Peso:	99 kg
Tipo de Sangue:	B
Nacionalidade:	brasileira

Pouco se sabe sobre este bizarro lutador das florestas do Brasil. Durante anos, os nativos reportaram ter visto um ser, metade homem, metade fera, vagando pelas florestas. Contudo, somente





há um ano esta besta de nome Blanka apareceu nas cidades do Brasil e desafiou qualquer lutador que ousasse enfrentá-lo.

Normalmente passivo e dócil, quando irado Blanka ataca como um animal enjaulado. Blanka utiliza sua velocidade e agilidade para infligir dano máximo aos seus adversários. Ele freqüentemente usa suas presas com dentes afiadíssimos para esfrangalhar o adversário.

## Movimentos Especiais

### Eletricidade

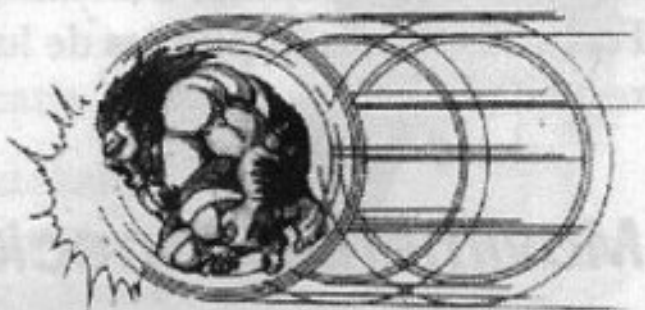
Empregando uma técnica que aprendeu com as enguias elétricas, Blanka pode canalizar até 1.000 volts pela sua pele. Qualquer pessoa que tente agarrá-lo durante este momento receberá um tremendo choque.



Pressione qualquer botão de soco repetidamente.

### Ataque Esfera

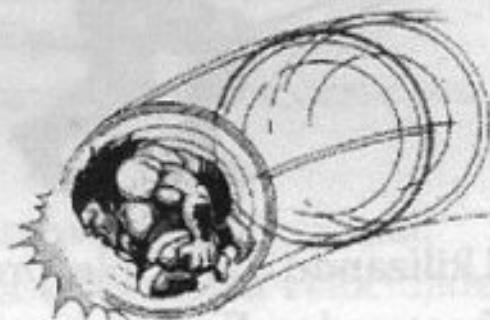
Rolando sobre si mesmo como uma bola, Blanka se lança como um projétil humano. O ataque esfera de Blanka pode provocar muito estrago num oponente.



Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione ▶ e pressione qualquer botão de soco.

### Ataque Esfera Verticas

Rolando sobre si mesmo como uma bola, Blanka pode derrubar um adversário por cima descendo como uma bola na posição vertical.



Utilizando o controle, pressione ▼ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione ▲ e qualquer botão de chute.

## GUILE

Data de Nascimento:	23/12/1960
Altura:	2,00 m
Peso:	87 kg
Tipo de Sangue:	O
Nacionalidade:	americana



Ex-membro de uma equipe de elite das Forças Especiais, Guile e seu co-piloto Charlie foram capturados durante uma missão na Tailândia há seis anos. Após muitos meses de prisão, ele e Charlie conseguiram fugir de sua prisão na floresta. Durante o perigoso caminho de volta à civilização, Charlie morreu e Guile tem sido consumido pelo desejo de vingança desde então.

A aparência calma e sem emoção de Guile esconde seu interior selvagem. Guiado pelo desejo de vingança, ele não deixará que nada fique em sua caminho. Utilizando uma mistura de treinamento das Forças Especiais e aptidões de luta de rua, Guile é uma força a ser respeitada.

### Movimentos Especiais



#### Sonic Boom (Explosão Sônica)

Chicoteando mãos e braços no ar, Guile é capaz de criar uma explosão de energia chamada de Sonic Boom. Esta explosão de energia é lançada em velocidade na direção do oponente e atordoia momentaneamente qualquer um que seja atingido.

Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione ▶ simultaneamente, e pressione qualquer botão de soco.



## Flash Kick (Chute Relâmpago)

Similar à Explosão Sônica, Guile também é capaz de provocar um vácuo momentâneo chicoteando seus pés no ar enquanto dá um salto mortal para trás. Este vácuo é virtualmente impenetrável e provocará muito dano a qualquer um que seja suficientemente tolo para se aproximar dele.

Utilizando o controle, pressione ▼ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente, ▲ e pressione qualquer botão de chute.



## KEN

Data de Nascimento:	14/02/1965
Altura:	1,77 m
Peso:	77 kg
Tipo de Sangue:	B
Nacionalidade:	americana

Um discípulo da escola de karatê Shotokan, Ken é um atleta natural. Infelizmente, sua aptidão para a luta insuflou seu ego gigante e ele está constantemente lembrando aos seus adversários que é o maior lutador de todos os tempos. Nos últimos anos, Ken deixou suas aptidões se deteriorarem e passou grande parte de seu tempo na praia com sua namorada. Somente um desafio de seu antigo companheiro de treinamento, Ryu, reacendeu seu espírito de luta e fez com que ele experimentasse e aperfeiçoasse seu Soco do Dragão e Chute Furacão.



Arrogante e atrevido, Ken adora se auto-promover durante a luta. Após derrubar seu oponente, que fica sem sentidos com a velocidade de seu Chute Furacão, Ken adora acabar com ele com seu Soco do Dragão.

## Movimentos Especiais



### Bola de Fogo

Concentrando toda sua vontade e a canalizando através de suas mãos, Ken pode criar uma onda de energia ou "HA-DO-KEN". Esta bola de energia azul e luminosa é lançada contra qualquer adversário e causa grande impacto. Criar a bola de fogo drena

toda energia de Ken e ele leva alguns segundos para se recuperar.

Utilizando o controle, pressione ▼◀▶ em movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que você alcança a extremidade do movimento do **Botão D**.



### Soco do Dragão

Pronunciando as antigas palavras, "SHO-RYU-KEN", Ken pode ter a força de um dragão e a canalizar para dar um gancho. O Soco do Dragão de Ken sacrifica sua força, mas o soco ainda é o movimento mais devastador de seu arsenal.

Utilizando o controle, pressione ▶▼◀ num movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que você alcança a extremidade do movimento do **Botão D**.

### Chute Furacão

Na medida em que ele gira no ar, Ken pode concentrar a força de um furacão pronunciando as palavras "TASU-SEN-PU-KYAKU".

Utilizando a grande velocidade do furacão para elevar e acelerar seu giro, Ken pode agora executar um Chute Furacão no ar.



Utilizando o controle, pressione ▼▶◀ num movimento contínuo e, pressione qualquer botão de chute. Assegure-se de pressionar o botão de chute na medida em que você alcança a extremidade do movimento do **Botão D**.



Para executar o Chute Furacão no ar pule no ar e, depois, execute rapidamente o movimento como anteriormente descrito.

## CHUN LI

Data de Nascimento:	01/03/1968
Altura:	1,72
Peso:	(ela não contou)
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade:	chinesa



Diferentemente dos outros lutadores, Chun Li não entrou no torneio somente pela glória pessoal. Ela vem acompanhando a movimentação de uma operação internacional de contrabando conhecida como Lei Sombria. A trilha a levou ao torneio e agora ela acredita que um dos Grandes Mestres pode ter sido o responsável pela morte de seu pai.

Estonteados por sua beleza, os oponentes freqüentemente subestimam a habilidade de Chun Li e se descobrem arrasados por seus poucos chutes muito bem dados. Sua sede de justiça guia sua vida mas, no fundo de seu coração, ela ainda é uma jovem que deseja viver uma vida normal.

## Movimentos Especiais



### Chute Relâmpago

Anos de treinamento permitiram que Chun Li desenvolvesse uma série de chutes poderosos que são dados com tamanha rapidez que somente são visíveis numa macha azul com seus pés em movimento.

Pressione qualquer botão de chute repetidamente.



### Chute Redemoinho

Desafiando a gravidade, Chun Li dá um salto mortal de cabeça para baixo e gira sobre si em alta velocidade.

Utilizando suas pernas poderosas para se elevar do chão, Chun Li pode agora executar o Chute Redemoinho longe das paredes e em pleno ar!

Utilizando o controle, pressione ▼ e o mantenha pressionado por 1 segundo. Simultaneamente, pressione ▲ e pressione qualquer botão de chute.

Para executar um Chute Redemoinho no ar, pressione ▼ e o mantenha pressionado por 1 segundo. Simultaneamente, pressione ▲ e qualquer botão de chute. A sincronização é essencial para executar este movimento.



### Bola de Fogo

Chun Li aprendeu a lançar sua própria versão da bola de fogo. Não contendo a força crua ou a velocidade da bola de fogo de Ken ou Ryu, a versão da bola de fogo de Chun Li ainda é um tremendo soco.



Utilizando o controle, pressione ◀ ▶ ▼ ▲ num movimento contínuo e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que você alcança a extremidade do movimento do **Botão D**.

## ZANGIEF

Data de Nascimento:	01/06/1956
Altura:	2,13 m
Peso:	116 kg
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade:	rusa



Muitos acreditam que Zangief entrou no torneio somente pelo feroz respeito que tem pelo seu país mas, estas pessoas estão somente parcialmente corretas. Zangief ama seu país mas, ama ainda mais esmagar seus adversários. O que mais se poderia esperar de um homem que caça ursos por divertimento?

De bom temperamento e um grande senso de humor, Zangief adora lutar. Ele deixou a Federação de Luta Russa devido à falta de competição e, agora, procura por oponentes adequados sempre que pode. Totalmente sem medo, Zangief está mais do que disposto a entrar numa luta, conquanto possa agarrar seu adversário e atirá-lo ao chão com seu **Motriz Espiral**.

## Movimentos Especiais

### Varal Espiral

Girando em torno de si mesmo com seus braços eretos em punho, o Varal Espiral derrubará qualquer pessoa.

Pressione todos os botões de soco simultaneamente. (Quaisquer dois botões de soco também funcionarão).



## Varal Espiral Turbo

Girando em torno de si mesmo com os braços eretos em punho, o



Varal Espiral Turbo não dura tanto tempo quanto o Varal Espiral mas, o movimento é muito mais rápido. Além disso, não deixa que Zangief seja atingido da cintura para baixo.

Pressione todos os botões de chute simultaneamente. (Dois botões de chute quaisquer também funcionarão).

## Motriz Espiral

Após agarrar seu oponente e o deixar de cabeça para baixo, Zangief pula no ar. Girando em torno de si mesmo, Zangief enterra sua cabeça no chão.



Pressione o **Botão D** numa rotação de 360 graus e, pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que você alcança a extremidade do movimento do **Botão D**. A rotação de 360 graus no **Botão D** precisa ser feita muito rapidamente ou Zangief não se movimentará.



# DHALSIM

Data de Nascimento:	22/11/1952
Altura:	1,77 m
Peso:	50 kg
Tipo de Sangue:	O
Nacionalidade:	indiana

No decorrer de sua vida, Dhalsim procurou unificar sua mente, corpo e alma através da disciplina da Yoga. Agora, na medida em que ele se aproxima de seu objetivo, Dhalsim precisa se testar e testar suas aptidões, antes que possa se elevar a um estado superior de consciência.

Por meio do controle de sua mente e corpo, Dhalsim é capaz de ampliar seus braços e pernas a longa distância. Entretanto, sua maior aptidão é a paciência. Ele sabe que não agüenta perder a chance de uma partida lenta. Ao invés disso, ele se concentra na utilização de suas capacidades únicas para manter seus inimigos à distância e, lentamente, destruí-los. Embora Dhalsim faça qualquer coisa que for necessária para vencer, ele jamais machucará seu oponente mais do que o necessário, nem matará alguém.



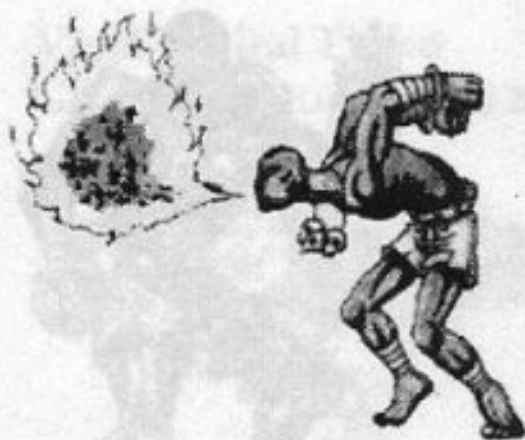
## Movimentos Especiais

### Fogo Yoga

Reunindo energias místicas do fundo de si mesmo, Dhalsim pode lançar uma bola de fogo que incinera qualquer um que a toque.

Utilizando o controle, pressione ▼◀▶ num movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco ao atingir a extremidade de movimento do **Botão D**.





### Chama Yoga

Utilizada para ataques próximos, Dhalsim pode concentrar energias místicas para cuspir uma nuvem de chamas.

Utilizando o controle, pressione ◀▶▼◄► num movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar

o botão de soco ao atingir a extremidade de movimento do **Botão D**.



### Teletransporte Yoga

Não totalmente satisfeito com sua maestria na Yoga, as meditações mais recentes de Dhalsim despertaram-no para sua capacidade de se teletransportar em curtas distâncias. Capaz de executar isto mediante sua vontade, Dhalsim freqüentemente aparece à frente do seu adversário num momento, e atrás dele em outro.

*Para aparecer na frente de seu oponente:*

Utilizando o controle, pressione ◀▼▶ num movimento contínuo, e pressione todos os três botões de soco ou todos os três botões de chute. (Dois botões quaisquer de chute ou soco também funcionarão). Assegure-se de pressionar os botões ao atingir a extremidade de movimento do **Botão D**.

Ao pressionar os botões de soco, você se teletransportará para junto de seu oponente, e ao pressionar os botões de chute você se teletransportará para longe.

*Para aparecer atrás de seu oponente:*

Utilizando o controle, pressione ▶▼◄ num movimento contínuo, e pressione todos os três botões de soco ou todos os três botões de chute. (Dois botões quaisquer de chute ou soco também funcionarão). Assegure-se de pressionar os botões ao alcançar a extremidade de movimento do **Botão D**.

Pressionando os botões de soco você se teletransportará para junto de seu oponente; pressionando os botões de chute você se teletransportará para longe.



# BALROG

Data de Nascimento:	04/09/1968
Altura:	1,95
Peso:	115 kg
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade:	americana



Antigo campeão de peso pesado, Balrog foi impedido de continuar a lutar profissionalmente depois de ter ignorado as normas do ringue. Selvagem e agressivo, Balrog agora vive nas ruas de Las Vegas e ocasionalmente ganha uns trocos como contratado de M. Bison.

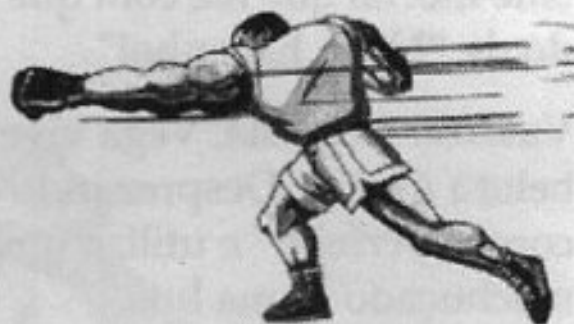
Concordando com a teoria de que aquele que bate mais forte ganha, Balrog é só músculos e pouco cérebro. Se por um lado ele pode ser facilmente vencido pela esperteza do outro, poucos lutadores possuem sua força e tenacidade.

## Movimentos Especiais

### Soco de Costas

Virando de costas para o seu adversário por um momento, Balrog desfechará um soco violento e devastador de uma só vez.

Pressione e mantenha pressionados todos os botões de soco ou de chute e, depois, libere-os. Quanto mais tempo você mantiver os botões pressionados, tanto mais poderoso será seu soco.





### **Golpe de Costas**

Virando de costas para o seu adversário por um momento, Balrog desfechará um soco relâmpago de uma só vez.

Utilizando o controle, pressione ◀ e mantenha-o pressionado por 2 segundos. Então, simultaneamente, pressione ▶ e qualquer botão de chute ou soco. Os botões de soco

executarão um soco direto e os botões de chute, um soco do tipo gancho.

## **VEGA**

<b>Data de Nascimento:</b>	27/01/1967
<b>Altura:</b>	1,82
<b>Peso:</b>	95 kg
<b>Tipo de Sangue:</b>	O
<b>Nacionalidade:</b>	espanhola

De sangue nobre, Vega com sucesso misturou a arte japonesa do Ninjitsu com as aptidões que aprendeu como matador em touradas. O resultado é um lindo balé mortal que fez com que Vega obtivesse o apelido de "Ninja Espanhol".

Vaidoso e egoísta, Vega vive sob a filosofia de que beleza é força. Desprezando qualquer coisa que seja feia, Vega se vê como "perfeito" e utiliza uma máscara para evitar que seu rosto seja machucado numa luta.





## Movimentos Especiais

### Garra de Mergulho

Utilizando sua garra para escalar uma parede, Vega sobe até o teto e, depois pula, descendo sobre seu oponente numa versão mortal do mergulho de um cisne.



Utilizando o controle, pressione  $\blacktriangledown$  e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente  $\blacktriangle$  e qualquer botão de chute. No ar, pressione qualquer botão de chute.

### Pulo da Parede

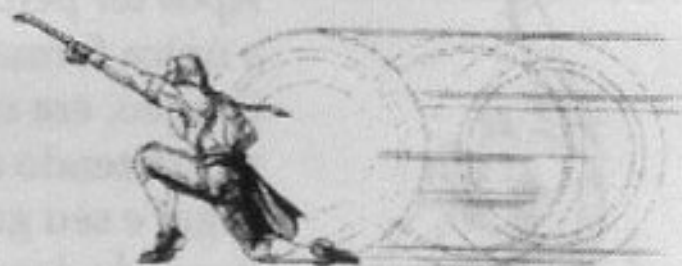
Pulando e ricocheteando pela parede, Vega desce sobre seu adversário e rapidamente executa um "suplex".

Utilizando o controle, pressione  $\blacktriangledown$  e mantenha-o pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente  $\blacktriangle$  e pressione qualquer botão de chute. No ar, pressione o **Botão D** para seu adversário e pressione qualquer botão de soco.



### Garra Esfera

Em pé, Vega pode executar com frequência um rápido movimento esférico e dar uma punhalada no adversário.



Utilizando o controle, pressione  $\blacktriangleleft$  e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente  $\blacktriangleright$  e pressione qualquer botão de soco.

# SAGAT

Data de Nascimento:	02/07/1955
Altura:	2,26 m
Peso:	128 kg
Tipo de Sangue:	B
Nacionalidade:	tailandês

Uma vez chamado de "Rei dos Street Fighters", Sagat reinou com supremacia até que foi derrotado pelas mãos de Ryu. Humilhado com sua perda, ele planeja agora reconquistar o título a qualquer preço.

O estilo de luta Muay Thai de Sagat é conhecido como sendo o mais poderoso do mundo. Com exceção de M. Bison, nenhum outro lutador chega perto de sua habilidade de luta. No fundo de seu coração, Sagat é um homem torturado por ter perdido de Ryu. E ele tomará partido de qualquer pessoa que lhe der a chance ou a experiência necessária para reconquistar o título.



## Movimentos Especiais



### Gancho Tigre

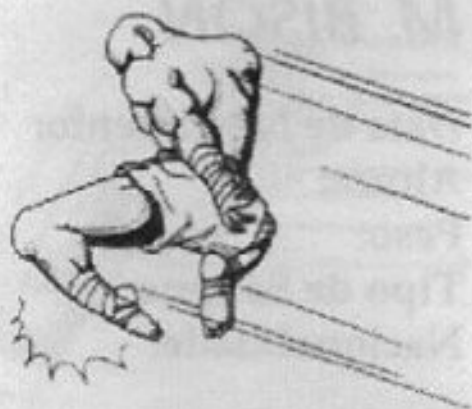
Após ter perdido para Ryu, Sagat decidiu que a única forma para contra atacar um Soco do Dragão, era criar um soco próprio. Pulando no ar e dizendo as palavras "Tiger Uppercut", Sagat e seu gancho são virtualmente impossíveis de deter.

Utilizando o controle, pressione ►▼◀ num movimento contínuo e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco ao atingir a extremidade de movimento do **Botão D**.



### Joelho de Tigre

Utilizando suas pernas poderosas e cheias de vigor, Sagat pula rapidamente para frente sobre o ataque baixo de seus adversários e os derruba friamente com seu joelho.



Utilizando o controle, pressione ▼▶◀ num movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco ao alcançar a extremidade de movimento do **Botão D**.

### Mira de Tigre

Para contra atacar o poder da bola de fogo de Ryu, Sagat desenvolveu um projétil chamado Mira de Tigre. Capaz de lançar estes projéteis poderosos ou para o alto ou para baixo, Sagat pode infligir sérios danos aos seus adversários ou efetivamente cancelar outros projéteis.



Utilizando o controle, pressione ▼◀▶ num movimento contínuo, e pressione qualquer botão de soco ou chute. Um Botão de Soco lança uma Mira de Tigre para o alto, enquanto que um botão de chute lança uma Mira de Tigre para baixo. Assegure-se de pressionar o botão de soco ao atingir a extremidade de movimento do **Botão D**.

## M. BISON

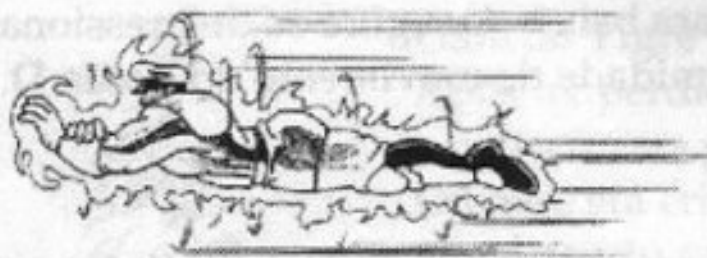
Data de Nascimento:	desconhecida
Altura:	1,80
Peso:	115
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade:	desconhecida



Nenhum homem nunca, jamais, foi tão cercado de mistério quanto M. Bison. Desde que ele apareceu para liderar a organização do crime internacional Lei Sombria, o mundo tem ficado pasmo com o incrível poder de seu comando.

Visto como o mestre do mal, Bison domina seu império com punhos de ferro. Preferindo que os seus subalternos executem grande parte do serviço sujo, Bison somente aparece com sua poderosa habilidade psíquica quando absolutamente necessário. Como ninguém até hoje venceu sua força e agilidade, M. Bison reina supremo como o maior Street Fighter do mundo.

### Movimentos Especiais



#### Psico-triturador

Canalizando sua energia psíquica em seu corpo, Bison é capaz de levitar e ter ao redor de si uma aura flamejante poderosa. Girando em

primeiro lugar a cabeça de seu adversário, o Triturador Psíquico de M. Bison inflamará seu oponente numa chama psíquica e causará pesados danos.

Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▶ e pressione qualquer botão de soco.



### Chute Tesoura

Investindo primeiramente nos pés do adversário, Bison se lança com ataques baixos com dois chutes devastadores que colocarão seu adversário no chão sobre suas costas.



Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▶ e qualquer botão de chute.

### Cabeça Pesada

Utilizando sua habilidade psíquica para lançar-se no ar, Bison pisará fortemente na cabeça de seu oponente e, então, mergulhará sobre ele com um segundo golpe de triturador.

Utilizando o controle, pressione ▼ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▲ e qualquer botão de chute. Após executar a "pisada", pressione qualquer botão de soco.



**CAPCOM**®

Street Fighter II™ Special Champion Edition é marca registrada de CAPCOM Co; Ltd.  
CAPCOM é marca registrada de CAPCOM, Inc.





# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

ETIQUETA

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS