



U.S. GOLD

CAPCOM
USA

TECTOY

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 1.5 m do monitor.
- 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.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando PC games.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso dos PC games. 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 seu médico.

INSTRUÇÕES PARA CARREGAR

CASSETE CBM 64/124

Pressione SHIFT e a tecla RUN/STOP (Corra/Pare) ao mesmo tempo. Pressione PLAY no aparelho. Siga os comandos de tela.

DISCO CBM 64/128

Insira o disco no drive, digite LOAD "",8,1 e pressione RETURN. O jogo irá carregar e funcionar automaticamente.

CASSETE SPECTRUM 128K, +2, +3

Digite LOAD" (Carregar) e pressione ENTER. Pressione PLAY no aparelho. Use a opção LOADER (Carregador) nos computadores +2. Siga os comandos de tela.

CASSETE AMSTRAD CPC 6128

Pressione as teclas CTRL e a tecla ENTER pequena simultaneamente. Pressione PLAY no aparelho. Siga os comandos de tela.

DISCO AMSTRAD CPC 6128

Insira o disco no drive. Digite RUN"Disk e pressione return. O jogo irá carregar e funcionar automaticamente.

ATARI ST/AMIGA

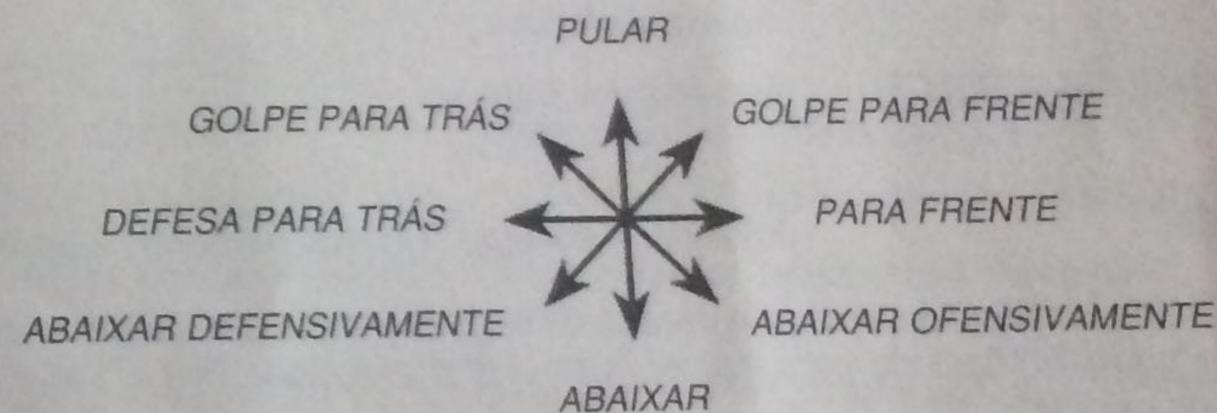
Insira o disco no drive e ligue o computador. O jogo irá carregar e funcionar automaticamente.

PC E COMPATÍVEIS

Depois de ter iniciado o seu computador, coloque o Disquete 1 no drive A/B, digite a/b: e pressione ENTER. Na linha de comandos A>/B>, digite INSTALL e pressione ENTER. Siga as instruções de tela e insira outros disquetes quando comandado. Para rodar o programa, depois de ter iniciado o seu computador, digite CD\SF2 e pressione ENTER. Depois digite SF2 e a seguir, pressione a tecla ENTER.

MOVIMENTOS

Os controles do STREET FIGHTER II aproveitam toda a capacidade do computador. Aqui estão as oito posições básicas de controle usadas no jogo.



PARA FRENTE

GOLPE PARA FRENTE

PULAR

GOLPE PARA TRÁS

DEFESA PARA TRÁS

ABAIXAR DEFENSIVAMENTE

ABAIXAR

ABAIXAR OFENSIVAMENTE

CONTROLES:

Caminha para frente.

Pula para frente.

Pula para cima.

Pula para trás.

Bloqueia ataques altos do seu adversário.

Bloqueia ataques baixos do seu adversário.

Abaixa ou inclina.

Faz ataques baixos.

Joystick. Teclado. Teclado numérico 2 botões.

N.B. Na versão de 1 botão, os socos são obtidos da seguinte forma: pressione o botão Fire (Tiro) e mova o joystick/teclado para frente. Para chutar pressione Fire (Tiro) e mova o joystick/teclado para trás.

Na versão de dois botões, socos e chutes são obtidos pelo uso dos botões apropriados. Socos e chutes podem ser executados em todas as oito posições do joystick/teclado.

SOCOS E CHUTES

Os três socos básicos são:

Soco Leve (JAB):

Muito rápido, mas causa poucos danos.

Soco Médio (STRONG):

Produz um estrago razoável.

Soco Pesado (FIERCE):

Pode causar muitos estragos, mas é lento.

Os três chutes básicos são:

Chute Leve (SHORT):

Muito rápido, mas causa poucos danos.

Chute Médio (FORWARD):

Este chute é forte e razoavelmente rápido.

Chute Pesado (ROUNDHOUSE):

É um chute poderoso, mas muito lento.

Observação: Para mudar os controles use o OPTION MODE (MENU DE OPÇÕES).

ATAQUES DE PERTO

Essas são técnicas especiais usadas apenas quando dois lutadores estão próximos um do outro. Elas se encaixam em duas categorias básicas: **Throws** (Arremessar) e **Holds** (Segurar).

Throws permite a você agarrar um adversário e atirá-lo longe. Alguns lutadores podem executar arremessos no ar. Por exemplo: Ryu poderia agarrar Ken e atirá-lo sobre seus ombros. Para o Arremesso de Ombro, Você deve fazer Ryu ir para frente na direção de Ken e depois pressionar o botão de tiro (Fire).

Holds permite a você agarrar um adversário e golpeá-lo repetidamente. Por exemplo: Blanka poderia aplicar uma série de terríveis mordidas na cabeça de Guile. Para conseguir isto, você deve fazê-lo ir para para frente, na direção de Guile, e depois pressionar o botão de tiro (Fire).

As características dos ataques de perto de cada personagem estão listados nos arquivos dos personagens. Como usá-los efetivamente dependerá de sua habilidade e julgamento.

GOLPES ESPECIAIS

Os golpes particulares e técnicas de cada personagem estão listados na seção do Arquivo do Personagem desse manual.

Os golpes especiais são muito poderosos, e conseqüentemente muito difíceis de se aprender. Pode demorar semanas de treino até que você aprenda a usá-los corretamente. Treine duro e não desista.

Diagrama explicativo para as Bolas de Fogo de Ryu: As setas indicam os movimentos necessários. Se você não tiver certeza que as setas significam, por favor consulte o diagrama de movimentos.

Exemplo **Fireball (Bola de Fogo).**

Usando os controles, pressione    em um movimento contínuo e pressione qualquer botão de soco.

(Usando os controles abaixe-se, abaixe-se ofensivamente, caminhe para frente em um movimento contínuo e pressione qualquer botão de soco).

8 O INÍCIO DO TORNEIO

Oito dos maiores lutadores de rua de todo mundo foram reunidos para ver qual deles possui a força, habilidade e coragem necessários para desafiar os misteriosos Grand Masters. Qualquer um deles possui as habilidades para completar a missão, conquistando o título de maior guerreiro do mundo. Só cabe a você escolher qual... Selecione GAME START (Iniciar o Jogo) na tela do título e escolha o seu campeão. Quando o torneio começar, o seu lutador deverá viajar pelo mundo para enfrentar um dos sete desafiantes.

Você deverá utilizar toda sua perícia para derrotar o adversário. Toda vez que você atingí-lo o medidor de energia dele diminuirá. Quando o medidor do oponente estiver totalmente vermelho será iniciada a contagem. Ganhe dois dos três turnos e você será o grande vencedor.

9 USANDO A BATALHA V.S.

A Batalha V.S. permite que dois jogadores combatam entre si. Quando a tela do título aparecer, desloque os controles para cima e para baixo a fim de mover o marcador para 1 ou 2 jogadores e a seguir, pressione o botão Fire (Tiro). Após o processo de seleção do personagem, pressione o botão Fire (Tiro) para ir para a próxima tela.

Duas opções aparecem; HANDICAP e STAGE SELECT. O jogador um (1) pode mover o joystick/teclado para cima e para baixo para destacar qualquer opção.

HANDICAP (Obstáculos): Quando a opção HANDICAP estiver destacada, ambos os jogadores podem deslocar para a direita ou esquerda o marcador da potência dos golpes, a fim de selecionar um nível de ataque. Este determina o grau de destruição que um chute ou um soco causará. Quanto maior o nível de ataque, maior o estrago.

Essa opção permite que dois jogadores com habilidades diferentes realizem um jogo equilibrado.

STAGE SELECT (Seleção da Etapa): Ao se destacar essa opção, o Jogador um (1) pode selecionar o local da luta, movendo o joystick/teclado para a direita ou para a esquerda.

Depois que todas as seleções forem feitas, o Jogador um (1) determina o início da luta pressionando o botão FIRE (Tiro). O primeiro jogador que vencer dois turnos ganha. Quando a luta terminar, uma tela apresentará o resultado de cada jogador com relação ao personagem. Nesse momento, o Jogador um (1) pode pressionar FIRE (Tiro) para continuar, sair, ou apagar os resultados. Ao continuar, ambos os jogadores retornam para a Tela de Seleção de Jogador e repetem o processo.

As opções de seleção permitem a você modificar certas partes do jogo. Quando a tela do título aparecer, mova o joystick/teclado para cima ou para baixo a fim de mover o marcador para o próximo Modo de Opção e a seguir, pressione o botão FIRE (Tiro). Quando a próxima tela aparecer, mova o joystick/teclado para cima e para baixo a fim de destacar a opção que você quer mudar.

DIFICULDADE: Essa opção muda o nível de habilidade do adversário do computador. Empurre o joystick/teclado para a direita ou para a esquerda para selecionar a opção desejada. No nível 0 os adversários controlados pelo computador são facilmente derrotados e no nível 7 eles se tornam praticamente invencíveis. O nível de dificuldade também determina se você verá um fim ao completar o jogo.

LIMITE DE TEMPO: Essa opção permite a você ligar ou desligar o Limite de Tempo. Mova o joystick/teclado para a esquerda ou para a direita para destacar ligado ou desligado (ON/OFF). Se você selecionar ligado (ON), os lutadores terão 99 segundos para derrubar um ao outro. Se você selecionar desligado (OFF), a luta continua até que um jogador seja derrubado.

CONTROLES DE TECLADO: Todas as teclas são definidas/redefinidas pelo usuário. Por exemplo: A-Para cima, B-Para cima etc.

Para sair do Menu de Opções com o seu novo ajuste, simplesmente pressione o botão FIRE (Tiro).

Para se tornar um verdadeiro lutador é necessário ter paciência, prática e dedicação. Aqui estão várias dicas para ajudar-lhe a sobreviver em suas primeiras lutas.

1. As posições de Defesa para Trás e Abaixar Defensivamente são usadas para bloquear ataques.
2. Espere por um erro do seu adversário e depois ataque.
3. Use o menos possível os seus movimentos especiais. Eles normalmente deixarão você vulnerável.
4. Uma Bola de Fogo (Fireball) anula outra Bola de Fogo.

5. Para deixar o seu adversário tonto serão necessárias pelo menos três batidas fortes. Quando o seu oponente ficar tonto, tente infligir o maior número de danos possível ao mesmo.
6. Pratique usando todos os personagens. Você irá aprender rapidamente as habilidades e fraquezas deles em combate.
7. Use a posição de Defesa para Trás e de Abaixar Defensivamente para bloquear Movimentos Especiais, mas esteja pronto para perder um pouco de energia.
8. Ajuste o nível de dificuldade no Modo de Opção para 0 a fim de aprender como usar os seus socos e chutes.
9. No modo Batalha V.S., derrube o seu adversário usando um golpe especial para ganhar um K.O. especial.

ARQUIVOS DOS PERSONAGENS



RYU

Data de Nascimento: 21-07-1964

Altura: 1,78 m

Peso : 68 kg

Tipo de Sangue: O

Ryu, é um bravo guerreiro, ensinado pelo mestre Sheng Long. Ele abandonou tudo na vida para aperfeiçoar as suas habilidades de luta. Ele não tem moradia, amigos ou família. Seu único objetivo é testar as suas habilidades contra outros lutadores.

Frio e calculista, Ryu é tranquilo no combate. Ao perceber fraqueza em seus adversários ele destrói os mesmos com o mortífero soco do Dragão.

Ataques de Perto **Arremesso de Ombro, Rolamento de Costas.**

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bola de Fogo: Concentrando toda sua vontade e canalizando-a através de suas mãos, Ryu pode criar uma onda de energia ou "HA-DO-KEN". Esse movimento drena toda a sua energia e ele demora alguns segundos para se recuperar.

Usando os controles execute ↓ ↘ → em um movimento contínuo e pressione o botão do soco.

Dragon Punch (Soco de Dragão): Conforme ele pula no ar, o Soco do Dragão é virtualmente indefensável.

Usando os controles, pressione → ↓ ↘ em um movimento contínuo e pressione o botão de soco.

Chute Furacão: Conforme Ryu gira no ar, ele pode criar um pequeno furacão dizendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". O uso do furacão acelera o giro e isso permite a Ryu derrubar o adversário com três chutes rápidos.

Usando os controles, pressione ↓ ↙ ← em um movimento contínuo e pressione o botão do chute.



EDMOND HONDA

Data de Nascimento: 03-11-1960

Altura: 2,03 m

Peso : 138 kg

Tipo de Sangue: A

Edmond Honda foi treinado desde que nasceu para ser o maior lutador de Sumô de todos os tempos. Ao receber o título de "Yokozuna" ou Grande Campeão, Honda percebeu que o resto do

mundo não considerava o Sumô um verdadeiro esporte. Injuriado, ele prometeu provar que os praticantes de desta arte são os maiores lutadores do mundo.

Rápido e extremamente poderoso, a maior vantagem de Honda é o seu tamanho. Ele adora cercar os seus adversários nos cantos e depois derrubá-los com uma série de socos rápidos.

Ataques de Perto Arremesso de Ombro, Abraço de Urso, Joelhadas

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bofetadas das Cem Mãos: Após vários anos de intenso treinamento, Honda aprendeu a acumular uma velocidade fantástica em seus socos. Ele é capaz de mover suas mãos tão rapidamente, que estas ficam parecendo um borrão. Utilizando a bofetada das cem mãos, Honda pode mover-se para frente como um rolo compressor e rapidamente fazer com que seu adversário veja estrelas.

Pressione o botão de soco repetidamente.

Cabeçada de sumô: Usando a força de suas pernas e o tradicional ronco do Sumô, Honda pode impulsionar a si mesmo, golpeando o adversário com uma poderosa cabeçada.

Usando os controles, pressione a tecla ← e mantenha-a pressionada por 2 segundos.

Depois pressione a tecla → e aperte o botão de soco.



BLANKA

Data de Nascimento: 12-02-1966

Altura: 1,95 m

Peso : 99 kg

Tipo de Sangue: B

Pouco se sabe sobre este bizarro lutador das matas do Brasil. Por vários anos, os nativos reportaram ter visto um indivíduo meio homem, meio bicho vagando pela Floresta Amazônica. Mas, apenas

há um ano, a fera chamada Blanka apareceu nas cidades do Brasil e desafiou qualquer lutador que ousasse enfretá-lo.

Blanka usa a sua velocidade e agilidade para infligir dano máximo aos seus oponentes.

Ataques de Perto Mordida de Cabeça, Ajoelhada Dupla, Coronhada com a Cabeça.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Elettricidade: Usando uma técnica que aprendeu com as enguias elétricas, Blanka pode canalizar até 1.000 volts pela sua pele. Qualquer um que tentar agarrá-lo durante esse tempo tomará um choque.

Pressione o botão do soco repetidamente.

Ataque esfera: Rolando como uma bola, Blanka pode arremessar a si mesmo como um projétil humano. O ataque esfera de Blanka pode causar grandes danos no adversário, mas se ele for atingido durante este golpe, ele perde uma grande parte da sua força.

Usando os controles, pressione a tecla ← e mantenha-a pressionada por 2 segundos.

Depois pressione a tecla → e aperte o botão de soco.



GUILE

Data de Nascimento: 23-12-1960

Altura: 2,00 m

Peso : 87 kg

Tipo de Sangue: O

Ex-membro de uma equipe de elite das Forças Armadas, Guile e seu co-piloto Charlie, foram capturados durante uma missão na Tailândia há seis anos. Depois de vários meses presos, eles conseguiram escapar da prisão na selva. Durante o arriscado caminho de volta para a civilização, Charlie morreu e Guile tem sido consumido pelo desejo de vingança desde então. Guile é definitivamente uma força a ser respeitada.

Ataques de Perto Quebrador de Costas, Joelhada

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Sonic Boom (Explosão Sônica): Chicoteando mãos e braços pelo ar, Guile é capaz de criar uma explosão de energia chamada sonic boom que se dirige em direção ao adversário e atordoa momentaneamente quem for atingido.

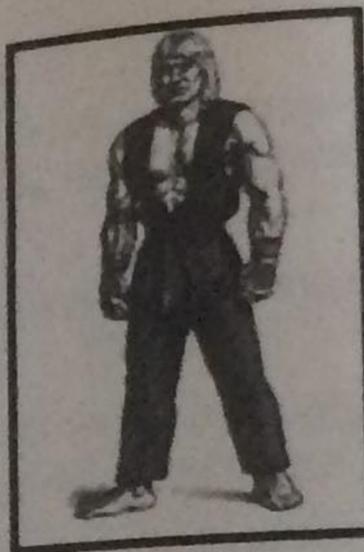
Usando os controles, pressione ← e mantenha pressionado por 2 segundos.

Depois pressione → e empurre o botão do soco.

Flash Kick (Chute Relâmpago): Guile é capaz de causar um vácuo momentâneo chicoteando seus pés no ar enquanto dá um salto mortal para trás. Essa barreira de energia é virtualmente impenetrável pode causar sérios danos ao oponente.

Usando os controles, pressione a tecla ↓ e mantenha-a pressionada por 2 segundos.

Depois pressione a tecla ↑ e aperte o botão de chute.



KEN

Data de Nascimento: 14-02-1965

Altura: 1,77 m

Peso : 77 kg

Tipo de Sangue: B

Outro discípulo do Mestre Sheng Long, Ken é um atleta natural. Infelizmente, sua aptidão para a luta insuflou seu ego e ele faz questão de mostrar aos seus adversários constantemente que ele é o maior lutador de todos os tempos. Imprudente e arrogante, Ken adora aparecer durante uma luta. Depois de derrubar seus adversários com o chute furacão, Ken adora liquidá-los usando o devastador soco do dragão.

Ataques de Perto **Arremesso de Ombro, Rolar.**

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bola de Fogo: Concentrando toda sua vontade e a canalizando-a através de suas mãos, Ken pode criar uma onda de energia. Esse movimento drena a maior parte de sua energia e ele demora alguns segundos para recuperá-la.

Usando os controles, pressione ↓ ↘ → em um movimento contínuo e pressione o botão de soco.

Soco do Dragão: Usando a palavra antiga, "SHO-RYU-KEN", Ken adquire o poder do Dragão e transmite-o através do seu soco. Conforme ele pula no ar, Ken e o poder do Soco do Dragão são virtualmente indefensáveis.

Usando os controles, pressione → ↓ ↘ em um movimento contínuo e pressione o botão de soco.

Chute Furacão: Conforme Ken gira no ar, ele pode criar um pequeno furacão dizendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". O uso do furacão acelera o giro, e isso permite derrubar o adversário com três chutes rápidos.

Usando os controles, pressione ↓ ↙ ← em um movimento contínuo e pressione o botão de chute.



CHUN LI

Data de Nascimento: 01-03-1968

Altura: 1,72 m

Peso : (DESCONHECIDO)

Tipo de Sangue: A

Diferentemente dos demais participantes, Chun Li não entrou no torneio por glória pessoal. Pelo contrário, ela está rastreando secretamente uma operação de contrabando internacional conhecida como Lei Sombria. Suas investigações levaram-na ao torneio e agora ela acredita que um dos Grandes Mestres deve ser o responsável pela morte de seu pai.

Espantados com a sua aparência, os adversários normalmente subestimam a habilidade de Chun Li e são destroçados por seus chutes bem colocados.

Ataques de Perto Arremesso de Ombro (Ar e Chão), Batida de Cabeça

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Chute Relâmpago: Após vários anos de treinamento intensivo, Chun Li desenvolveu uma poderosa série de chutes incrivelmente rápidos e letais.

Pressione o botão de chute repetidamente.

Chute Redemoinho: Desafiando as leis da gravidade, Chun Li dá um salto mortal de cabeça para baixo e gira sobre si mesma em alta velocidade. Ela usa esse movimento para confundir os seus adversários.

Usando os controles, pressione a tecla ↓ e mantenha-a pressionada por 2 segundos.

Depois pressione a tecla ↑ e aperte o botão de chute.



ZANGIEF

Data de Nascimento: 01-06-1956

Altura: 2,13 m

Peso : 116 kg

Tipo de Sangue: A

Muitos acreditam que Zangief entrou no torneio apenas pelo devoto patriotismo que ele tem por seu país, mas eles estão apenas parcialmente corretos. Zangief adora seu país, mas ele adora bater em seus adversários ainda mais.

Totalmente sem medo, Zangief irá socar até conseguir agarrar o seu oponente e atirá-lo no chão aplicando o seu motriz espiral.

Ataques de Perto **Gíria Poderosa, Direcionamento das Baterias, Encurraladas**

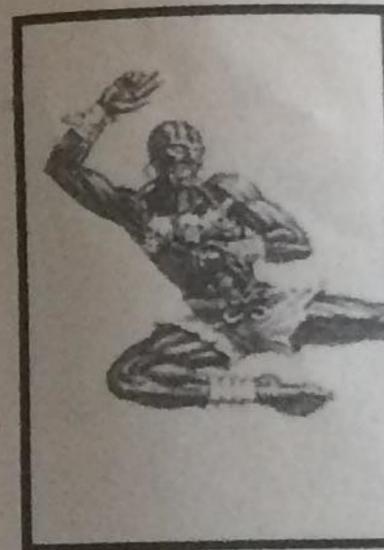
MOVIMENTOS ESPECIAIS

Varal Espiral: Girando em torno de si mesmo com seus braços eretos em punho, o varal espiral derrubará qualquer pessoa. Copiado de um famoso lutador profissional Mike Haggar, Zangief usa isso para massacrar os adversários e evitar bolas de fogo.

Pressione o botão de soco repetidamente.

Varal Espiral Turbo: Girando em torno de si mesmo com seus braços eretos em punho, o varal espiral turbo não demora tanto tempo quanto o varal espiral, mas o movimento é muito mais rápido e não deixa que Zangief seja alvejado da cintura para baixo.

Usando os controles, pressione     no painel de controle e pressione o botão de soco.



DHALSIM

Data de Nascimento: 22-11-1952

Altura: 1,77 m

Peso : 50 kg

(Ele pode mudar de altura e peso por algum tempo)

Tipo de Sangue: O

Ao longo de sua vida, Dhalsim procurou unificar a sua mente, corpo e espírito através de Yoga. Conforme ele se aproxima do seu objetivo, ele deve testar a si mesmo e suas habilidades antes de pular para uma etapa superior de percepção. A maior habilidade de Dhalsim é a sua paciência. Ele se concentra, usando as suas habilidades, para manter os seus adversários à distância e aos poucos derrubá-os.

Ataques de Perto Yoga Nugie, Arremesso de Braço, Batida de Cabeça, Ataque de Giro.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Fogo Yoga: Reunindo energias místicas do fundo de si mesmo, Dhalsim pode lançar uma bola de fogo que irá incinerar qualquer coisa.

Usando os controles, pressione ↓ ↘ → em um movimento contínuo e pressione o botão de soco.

Chama Yoga: Usado para ataques de perto, Dhalsim pode cuspir adiante uma nuvem de chamas.

Usando os controles, pressione ↙ ↓ ↘ → em um movimento contínuo e pressione o botão de soco.

STREET FIGHTER © 1992 CAPCOM USA, INC.

Todos direitos reservados. CAPCOM ® é marca registrada da CAPCOM, INC.

Produzida e distribuída sob licença da US GOLD LTD, Unidades 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

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, conforme prescrito pelo Código de Defesa do Consumidor. Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **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 cobrirá defeitos originados por uso indevido, acidente, tentativa de violação dos disquetes e conserto por pessoa não autorizada.

TEC TOY

NºCO 142032211

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Rua Antonio Nagib Ibraim, 30 - Lapa - São Paulo - SP

CEP 05036-000 - CGC 57.997.793/0001-82

CAC - CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - Lapa - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266