



BLANKA



E. HONDA



ZANGIEF



RYU



GUILE



DHALSIM

IT'S OUT
TO GET YOU...!

STREET
FIGHTER II



KEN



CHUN LI

U.S. GOLD

CAPCOM
USA

CAPCOM
USA

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

STREET FIGHTER IITM

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

CBM 64/128 DISK

Insert disk into drive type LOAD"*",8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

SPECTRUM 128K, +2,+3 CASSETTE

Type LOAD" and press ENTER. Press PLAY on the cassette deck. Use LOADER option on +2 computers. Following on screen prompts.

AMSTRAD CPC 6128 CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

AMSTRAD CPC 6128 DISK

Insert disk in drive. Type RUN"Disk and press return. The game will load and run automatically.

ATARI ST/AMIGA

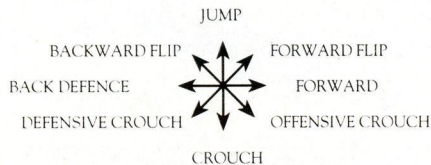
Insert disk into drive and switch on computer. The game will load and run automatically.

PC & COMPATIBLES

After booting your computer, place Disk 1 in drive A/B, type a/b: and press ENTER. When you see the A>/B> prompt, type INSTALL and press ENTER. Follow the on-screen instructions and insert other disks when prompted to do so. To run the program, after booting your computer, type CD/SF2 and press ENTER. Then type SF2 then ENTER.

MOVEMENT

The controls for STREET FIGHTER II take full advantage of the capabilities of the respective computer formats. Here are the eight basic control positions used in the game.



FORWARD	Walk forward.
FORWARD FLIP	Jump forward.
JUMP	Jump straight up.
BACKWARD FLIP	Jump backward.
BACK DEFENCE	Block high attacks by your opponent.
DEFENSIVE CROUCH	Block low attacks by your opponent.
CROUCH	Crouch or duck.
OFFENSIVE CROUCH	Make low attacks.

CONTROLS: Joystick. Keyboard. Keypad 2 button.

N.B. Punches are obtained on the one fire button method by pressing Fire and moving the joystick/keyboard forward and kicks by pressing Fire and moving backward.

On the two button version, punches and kicks are obtained by use of the appropriate punch and kick button. Punches and kicks can be executed in all eight positions, on the joystick/keyboard.

PUNCHES AND KICKS

The three basic punches are:

Light Punch (JAB)	Very quick, but does little damage.
Medium Punch (STRONG)	Produces a fair amount of damage.
Hard Punch (FIERCE)	Can create a large amount of damage, but is slow.

The three basic kicks are:

Light Kick (SHORT)	This kick is very quick, but does very little damage.
Medium Kick (FORWARD)	This kick is strong and fairly quick.

Hard Kick
(ROUNDHOUSE)

This kick is powerful, but very slow.

Note: To change controls use the OPTION MODE.

CLOSE ATTACKS

These are special techniques only used when two fighters are right next to each other. They fall into two basic categories: **Throws and Holds**

Throws allow you to grab an opponent and throw them across the room. Some fighters can execute throws in mid-air. e.g. Ryu could grab Ken and throw him over his shoulder. For the Shoulder Throw, Ryu must push forward against Ken and then you must press the fire button.

Holds allow you to grab an opponent and repeatedly smash them. e.g. Blanka could bite Guile on the head. To do the Head Bite, Blanka must push forward against Guile and then press the fire button.

Each character's individual close attack characteristics are listed against their character profiles. How to effectively use them is down to your skill and judgement.

SPECIAL MOVES

Each character's own special moves and techniques are listed in The Character Profile section of this manual. These explain how best you can use them.

Special moves are very powerful, and therefore very difficult to learn. It may take weeks of practice to use them effectively. Practice hard and don't give up, you're bound to succeed.

An example diagram for Ryu's Fire-ball follows. The arrows indicate the required movements. If you are unsure of what the arrows mean please refer to the movement diagram.

Example Fireball

Using the controls, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button.

(Using the controls execute crouch, offensive crouch, forward in one continuous motion and press any punch button).

THE TOURNAMENT COMMENCES

Eight of the world's greatest street fighters have been gathered together to see which of them has the strength, skill and courage to challenge the mysterious Grand Masters. Each fighter has the power to earn the title of World Warrior but which one is up to you. Select GAME START on the title screen and select your champion for the tournament. When the tournament commences, your fighter has to travel the world to meet one of the seven other challengers.

When the match begins, it's down to you and your skills to defeat your opponent. Every time you hit him, his energy meter will decrease. Send your opponents energy meter totally red and he will be out for the count. Win two out of three bouts to win.

USING THE V.S. BATTLE

The V.S. Battle allows two players to compete and automatically keep track of the results. When the title screen appears, move the controls up or down to move the marker next to 1 or 2 player and press the Fire button. On the next screen, each player can view each character's results. When each player has selected their character, press the Fire button to continue to the next screen.

Two options are displayed; HANDICAP and STAGE SELECT. Player One can move the joystick/keyboard up or down to highlight either option.

HANDICAP - When the HANDICAP option is highlighted, both players can press left or right to select an attack level which determines the level of damage a player's kicks and punches will do. The higher the attack level, the greater the damage.

This option allows two players of differing skills to contest an even match.

STAGE SELECT - Upon highlighting this option, Player One can select the match location by moving the joystick/keyboard left or right. After all of the selections have been made, Player One can start the match by pressing the FIRE button. The first player to win two bouts wins. When a match is finished, a screen displays each player's record against each character. At this time, Player One can press FIRE to continue, quit, or erase the records. To continue, both players return to the Player Selection Screen and repeat the process.

The Option Mode allows you to modify certain parts of the game. When the title screen appears, press the joystick/keyboard up or down to move the marker next to OPTION MODE and press the FIRE button. When the next screen appears, move the joystick/keyboard up or down to highlight the option you wish to change.

DIFFICULTY - This option changes the difficulty of the computer opponent. Push the joystick/keyboard left or right to select the option. At Level 0 the computer controlled opponents are easy to beat and at Level 7 they become very difficult. The difficulty level also determines if you will see an ending upon completion of the game.

TIME LIMIT - This option allows you to turn the Time Limit ON/OFF. Move the joystick/keyboard left/right to highlight either ON/OFF. If you select on, the fighters will have 99 seconds to knock each other out. If you select OFF, the fight continues until one player is knocked out.

KEYBOARD CONTROLS - All keys are user definable/redefinable. ie. A = up, B = Down etc.

To exit the OPTION MODE with your new settings, simply press the FIRE button.

To become a true street fighter requires patience, practice and dedication. Here are a number of hints to help you survive your first few matches.

1. Back Defence and Defensive Crouch positions are used to block attacks.
2. Wait for your opponent to make a mistake and then attack.
3. Use your Special Moves as little as possible. They will often leave you vulnerable to attack.
4. A Fireball nullifies a Fireball.

5. To make your opponent dizzy will require at least three strong hits. When your opponent becomes dizzy, inflict as much damage as possible.
6. Practice using all of the characters. You will learn quickly their strengths and weaknesses in battle.
7. Use Back Defence and Defensive Crouch positions to block Special Moves, but be prepared to lose a little energy.
8. Set the difficulty level in the Option Mode to 0 to learn how to use your punches and kicks.
9. In the V.S. BATTLE mode, knock your opponent out with a Special Move to earn a special K.O.

CHARACTER PROFILES



RYU

Date of Birth: 7-21-1964

Height: 5'10"

Weight: 150 lbs

Blood Type: O

Ryu, a pure warrior taught by Master Sheng Long. He has forsaken everything in life to perfect his fighting skills. He has no home, no friends and no family. He seeks to test his skills against other fighters.

Cool and calculating, Ryu is cool in combat. When Ryu sees weakness, he will dispatch his opponents with his awesome Dragon Punch.

Close Attacks

Shoulder Throw, Back Roll.

Special Moves

Fireball - By channelling all of his will through his hands, Ryu can create an energy wave or "HA-DO-KEN". This move drains most of his energy and takes a few seconds to recover.

Using the controls execute ↓↘→ in one continuous motion and press the punch button.

Dragon Punch - As he leaps into the air, Ryu's Dragon Punch is virtually unstoppable.

Using the controls, press →↓↘ in one continuous motion and press the punch button.

Hurricane Kick - As he spins into the air, Ryu can create a small hurricane by saying "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Using the hurricane to accelerate his spin and can often knock his opponent down with three quick kicks.

Using the controls, press ↓↙← in one continuous motion and press the kick button.



EDMOND HONDA

Date of Birth: 11-3-1960

Height: 6'2"

Weight: 304 lbs

Blood Type: A

Edmond Honda has been trained since birth to be the greatest Sumo wrestler ever. Upon receiving the title of "Yokozuna" or Grand Champion, Honda learned that the rest of the world did not consider Sumo wrestling a true sport. Outraged, he has vowed to prove that Sumo wrestlers are the greatest fighters in the world.

Quick and extremely powerful, Honda's great advantage is his size.

He loves to pound his opponents into corners and then knock them out with a series of quick punches.

Close Attacks **Shoulder Throw, Bear Hug, Knee Bash.**

Special Moves

Hundred Hand Slap - Through years of training, Honda has been able to build up his punch speed. His hands move so quickly they appear a blur. By using this move he can quickly defeat his opponent.

Press the punch button repeatedly.

Sumo Head Butt - Using his great leg strength and traditional Sumo grunt, he can propel himself head first into his opponent. Best at short range, Honda's Sumo Head Butt only inflicts a fair amount of damage.

Using the controls, press ← and hold it for 2 seconds.

Then press → and push the punch button.



BLANKA

Date of Birth: 2-12-1966

Height: 6'5"

Weight: 218 lbs

Blood Type: B

A little known, bizarre fighter from the jungles of Brazil. For years, the natives have reported seeing a half-man, half-beast roaming in the rain forests. But, only in the last year the beast named Blanka appeared in the cities of Brazil and challenged any fighter who would dared fight him.

Blanka uses his speed and agility to inflict maximum damage.

Close Attacks **Head Bite, Double Knee, Head Butt.**

Special Moves

Electricity - Using a technique he learned from electric eels, Blanka can channel up to 1,000 volts through his skin. Anyone who tries to grab him during this time is in for a shock.

Press the punch button repeatedly.

Rolling Attack - Rolling into a ball, he can launch himself like a human projectile. Blanka's rolling attack can inflict huge damage on an opponent, but if he is hit during the attack, he loses a great deal of strength.

Using the controls, press ← and hold it for 2 seconds.

Then press → and push the punch button.



GUILE

Date of Birth: 12-23-1960

Height: 6'1"

Weight: 191 lbs

Blood Type: O

An ex-member of an elite Special Forces team, Guile and his friend Charlie were captured during a mission in Thailand six years ago. After months of imprisonment, they managed to escape from their jungle prison. During the perilous trek to civilisation, Charlie died and Guile has been consumed by vengeance ever since. Guile is a definitely a force to be reckoned with.

Close Attacks **Back Breaker, Knee Drop, Suplex.**

Special Moves

Sonic Boom - By whipping his hands and arms through the air, Guile is able to create an energy burst called the Sonic Boom which speeds towards opponents and momentarily stuns anyone it hits.

Using the controls, press ← and hold it for 2 seconds.

Then press → and push the punch button.

Flash Kick - Guile is able to cause a momentary wall of energy by whipping his feet into the air while doing a backflip. This energy barrier is virtually impenetrable.

Using the controls, press ↓ and hold it for 2 seconds.

Then press ↑ and push the kick button.



KEN

Date of Birth: 2-14-1965

Height: 5'10"

Weight: 169 lbs

Blood Type: B

Another disciple of Master Sheng Long, Ken is a natural athlete. Unfortunately, Ken's natural fighting skill fuels his giant ego and he constantly reminds his opponents that he is the greatest fighter ever. Brash and arrogant, Ken loves to show off during a fight. After knocking opponents senseless with his Fireball, Ken loves to gloat over his opponents.

Close Attacks **Shoulder Throw, Back Roll.**

Special Moves

Fireball - By channelling all his will through his hands, Ken can create an energy wave. This move drains most of his energy and he takes a few seconds to recover from it.

Using the controls, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press the punch button.

Dragon Punch - Using the ancient word, "SHO-RYU-KEN", Ken can call forth the power of Dragon and channel it through his punch. As he leaps into the air, Ken and the power of the Dragon Punch are virtually unstoppable.

Using the controls, press → ↓ ↘ in one continuous motion and press the punch button.

Hurricane Kick - As he spins into the air, Ken can create a small hurricane by saying "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Using the hurricane to accelerate his spin, Ken can often knock his opponent down with three quick kicks.

Using the controls, press ↓ ↙ ← in one continuous motion and press the kick button.



CHUN LI

Date of Birth: 3-1-1968

Height: 5'8"

Weight: Unknown

Blood Type: A

Unlike many of the other contestants, Chun Li has not entered the tournament for personal glory. Instead, she has been secretly tracking an international smuggling operation known as Shadoloo. The trail has led her to the tournament and she now believes that one of the Grand Masters may have been responsible for the death of her father.

Stunned by her looks, opponents often underestimate her ability and find themselves flattened by a few well placed kicks.

Close Attacks **Shoulder Throw (Air and Ground), Head Stomp.**

Special Moves

Lightning Kick - Extensive training has allowed her to develop these powerful kicks.

Press the kick button repeatedly.

Whirlwind Kick - Chun-Li uses this move to confuse her opponents.

Using the controls, press ↓ and hold it for 2 seconds.

Then press ↑ and push the kick button.



ZANGIEF

Date of Birth: 6-1-1956

Height: 7'

Weight: 256 lbs

Blood Type: A

Many believe that Zangief entered the tournament out of his fierce patriotism, but they are only partly correct. Zangief loves his country, but he loves to stomp on his opponents even more.

Totally fearless, Zangief will walk into a punch as long as he can grab his opponent and drive them into pavement with his Spinning Pile Driver.

Close Attacks

Power Slam, Pile Driver, Alley Oop.

Special Moves

Spinning Clothesline - Copied from the famous professional wrestler Mike Haggar, Zangief uses it to clobber opponents and to avoid fireballs.

Press the punch button repeatedly.

Spinning Pile Driver - After seeing the boring pile driver used by professional wrestlers, Zangief decided to add his own twist and grind his opponents into the ground.

Using the controls, press ↙ ↓ ↘ on the control pad and press the punch button.



DHALSIM

Date of Birth: 11-22-1952

Height: 5'10"

Weight: 107 lbs

(he can change height and weight to some extent.)

Blood Type: O

Throughout his life, Dhalsim has sought to unify his mind, body and soul through Yoga. As he nears his goal, he must test himself and his skills before rising to a higher state of consciousness. Dhalsim's greatest skill is his patience. He concentrates on using his abilities to keep his enemies at a distance and slowly wear them down.

Close Attacks

Yoga Nudge, Arm Throw, Head Butt, Spinning Attack.

Special Moves

Yoga Fire - Inspired by mystical energy from deep within himself, Dhalsim can hurl a flame ball that will incinerate anything.

Using the controls, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press the punch button.

Yoga Flame - Used for close attacks, Dhalsim can spew forth a cloud of flame.

Using the controls, press ↙ ↓ ↘ → in one continuous motion and press the punch button.

STREET FIGHTER II

HELP LINE

If you want to access our automated hints and tips line, call 0839 007755. Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. If you are under 18, get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U. S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 0902 640027.

STREET FIGHTER™ © 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM ® is a registered trademark of CAPCOM USA, INC. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

STREET FIGHTER II

MODE DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez sur SHIFT et les touches RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez les prompts sur l'écran.

CBM 64/128 DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur, tapez LOAD "*", 8,1, et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

AMSTRAD CPC 6128 CASSETTE

Appuyez sur les touches CTRL et petit ENTER simultanément. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez les prompts sur l'écran.

AMSTRAD CPC 6128 DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN "Disk et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

ATARI ST/AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

PC ET COMPATIBLES

Après avoir booté votre ordinateur, introduisez la disquette 1 dans le lecteur A/B, tapez a/ b: et appuyez sur ENTER. Lorsque vous voyez le prompt A>/B>, tapez INSTALL et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions à l'écran, et introduisez les autres disquettes si on vous le demande. Pour lancer le programme, après avoir booté votre ordinateur, tapez CD/SF2, et appuyez sur ENTER. Tapez ensuite SF2, et appuyez sur ENTER.

SE DEPLACER

Les contrôles de Street Fighter II utilisent toutes les capacités de l'ordinateur. Voici les huit positions de contrôle utilisées dans le jeu.

JUMP: SAUT

BACKWARD FLIP: SAUT ARRIERE

FORWARD FLIP: SAUT AVANT

BACK DEFENCE: DEFENSE
HAUTE



FORWARD: AVANT

DEFENSIVE CROUCH: DEFENSE
BASSE

OFFENSIVE CROUCH: ATTAQUE
BASSE

CRÔUCH: S'ACCROUPIR

AVANT
SAUT AVANT
SAUT
SAUT ARRIERE
DEFENSE HAUTE
DEFENSE BASSE
S'ACCROUPIR
ATTAQUE BASSE

Se déplacer vers l'avant
Sauter vers l'avant
Sauter vers le haut
Sauter vers l'arrière
Bloquer les attaques hautes de votre adversaire
Bloquer les attaques basses de votre adversaire
S'accroupir ou s'abaisser
Faire des attaques basses

CONTROLES: Joystick. Clavier. Bouton 2 clavier numérique.

N.B. Version Un Bouton Feu: les coups de poing s'obtiennent en appuyant sur Feu et en poussant le joystick ou en appuyant sur la touche Avant sur le clavier; les coups de pied s'obtiennent en appuyant sur Feu et en tirant le joystick vers l'arrière ou en appuyant sur la touche Arrière, sur le clavier.

Version Deux Boutons Feu: pour donner des coups de poing ou des coups de pied, utilisez les boutons appropriés. Les coups de poing et les coups de pied peuvent être exécutés dans les huit directions, avec joystick ou clavier.

COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

Les trois coups de poing de base sont:

Punch léger (DIRECT)	Très rapide, mais inflige peu de blessures.
Punch moyen (FORT)	Inflige quelques blessures.
Punch dur	Lent, mais peut infliger beaucoup de (INTENSE) blessures.

Les trois coups de pied de base sont:

Coup de pied léger (COURT)	Ce coup est très rapide, mais inflige peu de blessures.
-------------------------------	---

Coup de pied moyen
(AVANT)
Coup de pied violent
(ROTONDE)

Ce coup est fort et assez rapide.
Ce coup de pied est puissant mais très lent.

Remarque: pour modifier les contrôles, utilisez l'OPTION MODE (Mode Options)

ATTAQUES RAPPROCHEES

Ce sont des techniques spécifiques utilisées seulement lorsque deux combattants sont proches l'un de l'autre. Elles sont divisées en deux catégories: **les projections** et **les prises**.

Les projections vous permettent d'empoigner un adversaire et de le projeter au sol. Certains combattants peuvent exécuter des projections à mi-hauteur. Ex: Ryu peut attraper Ken et le projeter par dessus son épaule. Pour la projection par dessus l'épaule, vous devez placer Ryu juste devant Ken, puis appuyer sur le bouton feu.
Les prises vous permettent d'empoigner un adversaire et de le frapper plusieurs fois. Ex: Blanka peut mordre Guile à la tête. Pour infliger une morsure, vous devez placer Blanka juste devant Guile, et appuyer sur le bouton feu.

Les attaques caractéristiques de chaque personnage sont indiquées avec leur profil. C'est à vous de décider du moment opportun pour les utiliser.

COUPS SPECIAUX

Les coups spéciaux et les techniques de chaque personnage, sont indiqués dans la section Profils des Personnages de ce manuel. On vous indique la meilleure façon de les utiliser. Les coups spéciaux sont très puissants, et donc très difficiles à apprendre. Vous aurez peut-être besoin de plusieurs semaines d'entraînement pour les utiliser efficacement. Entraînez-vous bien et n'abandonnez pas, vous allez réussir.

Vous trouverez ci-après un diagramme illustrant la Boule de Feu de Ryu. Les flèches indiquent les mouvements nécessaires. Si vous n'êtes pas sûr de la signification des flèches, référez-vous au diagramme de mouvement.

Exemple Boule de Feu

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur un bouton punch.

(Utilisez les commandes "s'accroupir", "attaque basse", et "avant", en un mouvement continu, et appuyez sur un bouton punch).

LE TOURNOI COMMENCE

Huit des plus grands combattants du monde ont été rassemblés pour savoir lequel d'entre eux aura la force, la capacité et le courage d'affronter les mystérieux Grands Maîtres. Chaque combattant peut gagner le titre de World Warrior (Champion du monde), mais c'est de vous que dépend celui qui l'obtiendra.
Sélectionnez GAME START (Jeu Commence) sur l'écran titre, et sélectionnez votre champion pour le tournoi. Lorsque le tournoi commence, votre combattant doit parcourir le monde pour rencontrer les sept autres adversaires
Lorsque le match commence, il ne tient qu'à vous de vaincre votre adversaire. Chaque

fois que vous assenez un coup à votre adversaire, son compteur d'énergie diminue. Si vous faites passer le compteur d'énergie de l'adversaire dans le rouge, il ira au tapis pour le compte. Si vous remportez deux des trois manches, vous gagnez le combat.

UTILISER LE V.S BATTLE

Le V.S Battle (combat face-à-face) permet à deux joueurs de s'affronter. Lorsque l'écran titre apparaît, utilisez les commandes haut/bas pour placer le marqueur près de 1 ou 2 joueurs, et appuyez sur le bouton feu. Sur l'écran suivant, chaque joueur peut prendre connaissance des performances de chaque personnage. Lorsque les joueurs ont sélectionné leur personnage, appuyez sur le bouton feu pour passer à l'écran suivant. Deux options sont affichées: HANDICAP et STAGE SELECT (Sélectionner Lieu). Le joueur 1 peut déplacer le joystick/le clavier pour mettre l'une de ces options en valeur.

HANDICAP - Lorsque l'option HANDICAP est mise en évidence, les deux joueurs peuvent utiliser les commandes droite ou gauche pour sélectionner un niveau d'attaque, qui déterminera le niveau de dommages qu'infligeront les coups de leur personnage. Plus le niveau d'attaque est élevé, plus les blessures seront importantes.

Cette option permet à deux joueurs de niveaux différents de s'affronter à égalité dans un match.

STAGE SELECT - Lorsque cette option est mise en évidence, le joueur 1 peut sélectionner le lieu du match en utilisant la commande gauche ou droite du joystick/du clavier.

Lorsque toutes les sélections ont été effectuées, le joueur 1 peut commencer le match en appuyant sur le bouton feu. Le premier joueur qui remporte deux manches remporte le match. Lorsqu'un match est terminé, l'écran affiche, sous les personnages, les scores obtenus par chaque joueur. Le joueur 1 peut alors appuyer sur le bouton feu pour continuer, quitter ou effacer les scores. Pour continuer, les deux joueurs doivent revenir à l'écran Sélection de Joueur (Player Selection), et recommencer le procédé.

Le Mode Options (Option Mode) vous permet de modifier certaines parties du jeu. Lorsque l'écran titre apparaît, utilisez la commande haut ou bas du joystick/du clavier, pour placer le marqueur près d'OPTION MODE et appuyez sur le bouton feu. Lorsque l'écran suivant apparaît, utilisez le clavier ou le joystick pour mettre en évidence l'option que vous voulez modifier.

DIFFICULTY (Difficulté) - Cette option modifie la difficulté de votre adversaire (ordinateur). Utilisez la commande gauche ou droite du joystick/du clavier, pour sélectionner l'option. Au niveau 0, les adversaires contrôlés par l'ordinateur sont faciles à battre, mais au niveau 7 ils sont très difficiles. Le niveau de difficulté détermine également comment se termine le jeu.

TIME LIMIT (Temps limité) - Cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le temps limité. Utilisez la commande gauche ou droite du joystick/du clavier, pour mettre en évidence ON ou OFF. Si vous sélectionnez ON, les combattants auront 99 secondes pour se mettre hors combat. Si vous sélectionnez OFF, le combat continue jusqu'à ce que l'un des combattants soit envoyé au sol.

COMMANDES CLAVIER - Toutes les touches peuvent être définies/redéfinies par l'utilisateur, c'est-à-dire, A=HAUT, B=BAS, etc.

Pour quitter le mode Options (OPTION MODE) tout en gardant vos nouvelles configurations, appuyez sur le bouton Feu.

Pour devenir un vrai Street Fighter, vous devrez vous armer de patience, suivre un entraînement sévère et vous dévouer à cette discipline. Voici quelques conseils pour vous aider à survivre à vos premiers matches.

1. Les positions de défense haute et de défense basse sont utilisées pour bloquer les attaques.
2. Attendez que votre adversaire fasse une erreur pour attaquer.
3. Utilisez vos coups spéciaux aussi peu que possible. Ils vous laissent souvent vulnérable aux attaques.
4. Une Boule de Feu annule une autre Boule de Feu.
5. Pour faire chanceler votre adversaire, vous devez lui assener au moins trois coups forts. Lorsque votre adversaire chancelle, frappez autant que vous pouvez.
6. Essayez d'utiliser tous les personnages. Vous connaîtrez vite leurs points forts et faibles au combat.
7. Utilisez les positions de défense haute et de défense basse pour bloquer les coups spéciaux, mais soyez prêt à perdre un peu d'énergie.
8. Réglez le niveau de difficulté sur 0, dans le mode Options, pour apprendre à utiliser vos coups de poing et vos coups de pied.
9. En mode V.S BATTLE, débarrassez-vous de votre adversaire avec un coup spécial, pour gagner un K.O spécial.

PROFILS DES PERSONNAGES



RYU

Date de naissance: 21-7-1964

Taille: 5'10"

Poids: 150 livres

Groupe sanguin: O

Ryu est un vrai guerrier, disciple du Maître Sheng Long. Il a tout sacrifié dans sa vie pour perfectionner ses talents de combattant. Il n'a pas de maison, pas d'amis et pas de famille. Son unique but est de se mesurer à d'autres combattants.

Calme et prévoyant, Ryu est cool au combat. Lorsque Ryu découvre le point faible de son adversaire, il lui assène un superbe Dragon Punch.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule, Roulade arrière.

Coups Spéciaux

Boule de Feu - En faisant converger toute sa puissance vers ses mains, Ryu peut créer une vague d'énergie ou "HA-DO-KEN". Ce coup le vide de presque toute son énergie et il lui faut quelques secondes pour s'en remettre.

Utilisez les commandes ↓↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Dragon Punch - Lorsque Ryu saute en l'air, son Dragon Punch est presque imparable. Utilisez les commandes → ↓↘ en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Coup de pied ouragan - En virevoltant en l'air, Ryu peut créer un mini ouragan en criant "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilisant l'effet ouragan pour accélérer sa pirouette, il pourra souvent envoyer son adversaire à terre à l'aide de trois coups de pied rapides.

Utilisez les commandes ↓ ↙ ← en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton coup de pied.



EDMOND HONDA

Date de naissance: 3-11-1960

Taille: 6'2"

Poids: 304 livres

Groupe sanguin: A

Edmond Honda a été entraîné depuis sa naissance pour être le plus grand lutteur Sumo de l'histoire. Lorsqu'il reçut le titre de "Yokozuna" ou Grand Champion, Honda prit conscience que le reste du monde ne considérerait pas la lutte Sumo comme un vrai sport. Indigné, il a juré de prouver que les lutteurs Sumo étaient les meilleurs du monde.

Rapide et très puissant, l'atout principal de Honda est sa taille. Il aime bloquer ses adversaires dans les coins, et leur assener une série de coups de poing rapides.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule, Prise serrée, Coup de genou.

Coups Speciaux

Cent-giffes - Avec ses années d'entraînement, Honda a accéléré la rapidité de ses coups de poing. Ses mains se déplacent si rapidement qu'elles deviennent floues. En utilisant ce coup, il peut rapidement vaincre son adversaire.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton punch.

Coup de tête Sumo - En utilisant sa grande force de jambes et son grognement sumo, il peut se lancer tête la première sur son adversaire. Etant plus efficace à courte distance, le coup de tête Sumo de Honda inflige seulement des blessures assez sérieuses.

Utilisez la commande ←, et maintenez pendant 2 secondes.

Puis utilisez la commande → et appuyez sur le bouton punch.



BLANKA

Date de naissance: 12-2-1966

Taille: 6'5"

Poids: 218 livres

Groupe sanguin: B

Pas très connu, ce combattant vient de la jungle brésilienne. Pendant des années, les habitants avaient signalé qu'une créature mi-homme mi-bête vivait dans la forêt. Mais ce n'est que dans le courant de l'année passée, que la bête nommée Blanka apparut dans les villes du Brésil, lançant un défi à toute personne qui oserait l'affronter. Blanka utilise sa vitesse et son agilité, pour infliger un maximum de dommages.

Attaques rapprochées: Morsures, Double genou, Coup de tête.

Coups Speciaux

Electricité - Utilisant une technique dérivée des anguilles électriques, Blanka peut émettre à travers sa peau une décharge de 1000 volts. Toute personne qui essaie de l'empoigner à ce moment-là, recevra un choc électrique.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton punch.

Attaque en roulade - Une fois en boule, il peut se lancer comme un projectile humain. L'attaque en roulade de Blanka peut infliger des dommages importants à son adversaire, mais s'il est touché pendant cette attaque, il perd une grande partie de sa force.

Utilisez la commande ←, et maintenez pendant 2 secondes.

Puis utilisez la commande → et appuyez sur le bouton punch.



GUILE

Date de naissance: 23-12-1960

Taille: 6'1"

Poids: 191 livres

Groupe sanguin: O

Ancien membre d'une équipe d'élite de Forces Spéciales, Guile et son ami Charlie furent capturés lors d'une mission en Thaïlande, il y a six ans. Après avoir passé plusieurs mois en captivité, ils réussirent à s'échapper de leur prison dans la jungle. Charlie mourut lors de leur périlleux retour à la civilisation, et depuis, Guile ne pense qu'à se venger. Guile est un combattant dont on doit se méfier.

Attaques rapprochées: Brise dos, Coup de genou, Suplex.

Coups Speciaux

Boom sonique - En faisant tourner ses mains et ses bras, Guile peut créer une grande quantité d'énergie, appelée Boom Sonique, qui se déplace à grande vitesse vers son adversaire, et l'étourdit.

Utilisez la commande ←, et maintenez pendant 2 secondes.

Puis utilisez la commande → et appuyez sur le bouton punch.

Coup de pied Flash - Guile peut créer provisoirement un mur d'énergie, en agitant ses pieds lors d'un saut arrière. Cette barrière d'énergie est pratiquement impénétrable.

Utilisez la commande ↓, et maintenez pendant 2 secondes.

Puis utilisez la commande ↑ et appuyez sur le bouton coup de pied.



KEN

Date de naissance: 14-2-1965

Taille: 5'10"

Poids: 169 livres

Groupe sanguin: B

Autre disciple de Maître Sheng Long, Ken est un athlète né. Malheureusement, les dons de combattant de Ken lui ont donné la grosse tête et il n'arrête pas de rappeler à son adversaire qu'il est le meilleur. Impétueux et arrogant, Ken aime crâner pendant un combat. Après avoir envoyé son adversaire à terre avec une Boule de Feu, Ken jubile.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule, Roulade arrière

Coups Speciaux

Boule de Feu - En faisant converger toute sa puissance vers ses mains, Ken peut créer une vague d'énergie ou "HA-DO-KEN". Ce coup le vide de presque toute son énergie et il lui faut quelques secondes pour s'en remettre.

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Dragon Punch - Utilisant l'ancien mot, "SHO-RYU-KEN", Ken peut invoquer le pouvoir du Dragon et l'utiliser dans son coup de poing. Lorsqu'il saute en l'air, Ken et son Dragon Punch sont presque imparables.

Utilisez les commandes → ↓ ↘ en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Coup de pied ouragan - En virevoltant en l'air, Ken peut créer un mini ouragan en criant "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilisant l'effet ouragan pour accélérer sa pirouette, il pourra souvent envoyer son adversaire à terre à l'aide de trois coups de pied rapides.

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton coup de pied.



CHUN LI

Date de naissance: 1-3-1968

Taille: 5'8"

Poids: inconnu

Groupe sanguin: A

Contrairement aux autres combattants, Chun Li ne participe pas au tournoi pour des raisons de gloire personnelle. Elle mène une enquête secrète sur une organisation de contrebande internationale connue sous le nom de Shadolow. La piste l'a menée jusqu'au tournoi, et elle pense qu'un des Grands Maîtres est peut-être responsable de la mort de son père.

Leurrés par son apparence, ses adversaires sous-estiment souvent ses capacités, et se retrouvent par terre après quelques coups de pied bien placés.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule (air et sol), Coup de tête.

Coups Speciaux

Coup de pied éclair - Un entraînement intensif lui a permis de développer ces coups de pied puissants.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton coup de pied.

Coup de pied tourbillonnant - Chun Li utilise ce coup pour troubler ses adversaires.

Utilisez la commande ? et maintenez pendant 2 secondes. Puis utilisez la commande ?, et appuyez sur le bouton coup de pied.



ZANGIEF

Date de naissance: 1-6-1956

Taille: 7'

Poids: 256 livres

Groupe sanguin: A

Beaucoup pensent que Zangief participe au tournoi pour des raisons patriotiques, et ils n'ont pas tout à fait tort; Zangief aime son pays, mais il aime encore plus sauter sur ses adversaires. Ne connaissant pas la peur, Zangief ne craindra pas de recevoir un coup de poing, s'il peut empocher son adversaire et l'envoyer mordre la poussière avec un de ses marteau-pilons.

Attaques rapprochées: Projection, Marteau-pilon, Alley Oop.

Coups Speciaux

Coup de la "corde à linge" - Emprunté au lutteur professionnel Mike Haggard, Zangief utilise ce coup pour tabasser ses adversaires, et éviter les Boules de Feu.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton punch.

Marteau-pilon tourbillonnant - Après avoir vu le marteau-pilon utilisé par les lutteurs professionnels, Zangief a décidé de l'améliorer à sa façon pour réduire ses adversaires en poussière.

Utilisez les commandes ↙ ↓ ↘ et appuyez sur le bouton punch.



DHALSIM

Date de naissance: 22-11-1952

Taille 5'10"

Poids: 107 livres

(son poids et sa taille peuvent varier)

Groupe sanguin: O

Pendant toute sa vie, Dhalsim a essayé d'unir son esprit, son corps et son âme en pratiquant le Yoga. Ayant presque atteint son objectif, il a décidé de tester ses capacités avant de passer à un état de conscience supérieur. Le plus grand atout de Dhalsim est sa patience. Il se concentre et utilise ses capacités pour garder ses ennemis à distance, et triompher à l'usure.

Attaques rapprochées: Yoga Nugie, Lancer de bras, Coup de tête, Attaque tourbillonnante.

Coups Speciaux

Feu Yoga - Inspiré par l'énergie mystique qu'il détient au plus profond de lui-même, Dhalsim peut lancer une boule de flammes qui brûlera tout sur son passage.

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Flamme Yoga - Lors d'attaques rapprochées, Dhalsim peut cracher un nuage de flammes.

Utilisez les commandes ↙ ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

STREET FIGHTER™ II © 1992 CAPCOM USA, Inc Tous droits réservés, CAPCOM® est une marque déposée de CAPCOM USA, INC. Fabriquée et distribuée sous licence par U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

Tél: +44 21 625 3366. Le copyright est en vigueur sur ce programme. Toute reproduction, prêt ou revente non autorisés sont strictement interdits.

GET STREET CREDGET IT NOW!

STREET FIGHTER™ II

PIN BADGES

FREE!

SEE OVER FOR DETAILS

FREE

KEN PIN BADGE

INSIDE

*STREET
FIGHTER*

FROM



FREE

RYU PIN BADGE

INSIDE

INDIANA JONES™
and the
FATE of ATLANTIS
THE ACTION GAME
FROM



....Look for limited edition stickers on
special offer packs.....

HURRY NOW.....while stocks last.

Indiana Jones™ special offer only available to
residents of the UK, Scandinavia and Eire only.

**Buy 2 get
1 Free*!**

When you buy....

INDIANA JONES™
and the
FATE of ATLANTIS
ACTION GAME

***See overleaf for details.**

Cut out and affix the voucher below to Special Offer cards in limited edition packs of Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Action Game, and you will receive a FREE* copy of:

INDIANA JONES™

**and the
Last Crusade
THE ACTION GAME**

(*Include a cheque or postal order made payable to KIXX Ltd., for 99p to cover postage and packaging). Offer applicable to residents of UK, Scandinavia and Eire only. Offer doesn't apply to Amstrad disk and Spectrum disk formats.

**Buy 2 get 1
FREE**

*Street
Fighter II*
voucher

Street Fighter © 1992 Capcom USA, Inc.
All rights reserved. Indiana Jones is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
© 1992 LucasArts Entertainment Company.
Used under authorisation. All rights reserved.



LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Rekorder betätigen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

CBM 64/128 DISKETTE

Diskette einlegen und LOAD "8", 8, 1 eingeben und RETURN drücken. Das Spiel lädt und startet automatisch.

ATARI ST/AMIGA

Diskette in das Laufwerk legen und Computer einschalten. Das Spiel lädt und startet automatisch.

PC & KOMPATIBLE RECHNER

Nachdem Du Deinen Computer gebootet hast, schiebe Diskette 1 in Laufwerk A/B ein, tippe dann a/b: und ENTER. Wenn A>/B> erscheint, tippe INSTALL und drücke dann ENTER. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm und schiebe die anderen Disketten ein, wenn der Computer Dir die Anweisung dazu gibt. Willst Du nach dem Booten das Programm starten, tippe CD/SF2 und drücke dann ENTER. Tippe dann SF2 und drücke ENTER.

BEWEGUNG

Die Steuerungen für STREET FIGHTER II nutzen die Fähigkeiten des entsprechenden Computer-Formats weitmöglichst aus. Dies sind die acht grundsätzlichen Steuerungspositionen, die im Spiel zur Anwendung kommen.

RÜCKWÄRTSSALTO
RÜCKVERTEIDIGUNG
ABWEHRHOCKE



VORWÄRTSSALTO
NACH VORNE
ANGRIFFSHOCKE

NACH VORNE	Gehe nach vorn.
VORWÄRTSSALTO	Springe nach vorn.
SPRUNG	Springe gerade in die Luft.
RÜCKWÄRTSSALTO	Springe nach hinten.
RÜCKVERTEIDIGUNG	Fange hohe Angriffe des Gegners ab.
ABWEHRHOCKE	Fange niedrige Angriffe des Gegners ab.
HOCKE	Gehe in die Hocke oder ducke Dich.
ANGRIFFSHOCKE	Führe niedrige Angriffe durch.
STEUERUNGSMITTEL:	Joystick. Tastatur. Taste 2 auf dem Ziffernblock.

Beachte: Wenn nur ein Feuerknopf benutzt wird, werden Schläge ausgeführt, indem man den Feuerknopf drückt und sich mit Hilfe des Joysticks/der Tastatur nach vorn bewegt. Willst du Tritte ausführen, dann drücke den Feuerknopf und bewege dich rückwärts.

Bei zwei Knöpfen mußt du den entsprechenden Schlag- oder Trittknopf verwenden, um Schläge und Tritte auszulösen. Schläge und Tritte können unter Zuhilfenahme von Joystick oder Tastatur in alle acht Richtungen ausgeführt werden.

SCHLÄGE UND TRITTE

Die drei grundlegenden Schläge:

Leichter Schlag (JAB)	Sehr schnell, richtet aber wenig Schaden an.
Mittlerer Schlag (Stark)	Richtet ziemlich viel Schaden an.
Harter Schlag (HEFTIG)	Kann sehr viel Schaden anrichten, ist aber langsam.

DIE DREI GRUNDLEGENDEN TRITTE:

Leichter Tritt (KURZ)	Dieser Tritt ist sehr schnell, verursacht aber nur sehr geringen Schaden.
Mittlerer Tritt (NACH VORN)	Dieser Tritt ist stark und ziemlich schnell.
Harter Tritt (RUNDHERUM)	Dieser Tritt ist sehr kraftvoll, aber auch sehr langsam.

Anmerkung: Benutze OPTION MODE, um die Steuerung zu wechseln.

NAHANGRIFFE

Dies sind besondere Techniken, die nur angewendet werden, wenn zwei Kämpfer sich direkt gegenüberstehen. Sie fallen in zwei grundlegende Kategorien: **Wurf** und **Klammergriff**.

Mit **Wurf** kannst Du einen Gegner ergreifen und durch den ganzen Raum schleudern. Manche Kämpfer können den Wurf mitten in der Luft ausführen. Ryu konnte z.B. Ken nehmen und ihn über seine Schulter werfen. Für den Schulterwurf muß Ryu sich nach vorne gegen Ken drücken, dann drückst du den Feuerknopf.

Mit **Haltegriffen** kannst Du den Gegner ergreifen und ihn wiederholt niederschlagen. Blanka konnte Guile z.B. in den Schwitzkasten nehmen. Um das zu tun, muß Blanka sich nach vorn gegen Guile schieben. Drücke dann den Feuerknopf.

Die Eigenheiten einer jeden Figur im Nahangriff sind neben ihren Charakterporträts aufgelistet. Wie Du sie wirksam nutzen kannst, bleibt Deiner Geschicklichkeit und Deinem Urteil überlassen.

BESONDERE BEWEGUNGEN

Die besonderen Bewegungen und Techniken eines jeden Charakters sind im Abschnitt "Charakterporträts" in diesem Handbuch aufgelistet. Dort wird auch erklärt, wie Du sie am besten verwenden kannst.

Die Besonderen Bewegungen sind sehr starke Kampfmittel und daher schwer zu erlernen. Es kann Wochen der Übung erfordern, bis Du sie wirksam anwenden kannst. Trainiere hart und gib nicht auf, Du wirst es bestimmt schaffen!

Jetzt folgt ein Beispiel für Ryus Feuerball. Die Pfeile bezeichnen die erforderlichen Bewegungen. Wenn Dir die Bedeutung der Pfeile nicht klar ist, schaue bitte im Bewegungsdiagramm nach.

Beispiel Feuerball

Drücke ↓ ↘ → mit Hilfe der Steuerung in einer durchgehenden Bewegung und drücke irgendeinen Schlagknopf.

(Indem Du die Steuerung benutzt, führe Hocke, Angriffshocke und Nach Vorne in einer durchgehenden Bewegung aus und drücke irgendeinen Schlagknopf).

DAS TURNIER BEGINNT

Acht der besten Street Fighters sind aus aller Welt zusammengekommen, um herauszufinden, wer von ihnen die Stärke, Geschicklichkeit und den Mut besitzt, gegen die geheimnisvollen Großmeister anzutreten. Jeder der Kämpfer hat das Potential, den Titel des Weltbesten Kriegers zu erhalten. Welcher, das entscheidest Du. Wähle GAME START (SPIEL BEGINNT) auf dem Titelschirm und Deinen Champion für das Turnier. Wenn das Turnier beginnt, muß Dein Kämpfer um die Welt reisen, um einen der sieben anderen Herausforderer zu treffen.

Wenn der Kampf beginnt, hängt es von Dir und Deinem Geschick ab, den Gegner zu schlagen. Mit jedem Schlag, der ihn trifft, sinkt seine Energieanzeige. Wird die Energieanzeige Deines Gegners völlig rot, dann kann er ausgezählt werden. Gewinnst Du zwei von drei Kämpfen bist Du der Sieger.

DER V.S. BATTLE (V.S.-KAMPF)

Beim V.S. Kampf können zwei Spieler gegeneinander antreten und automatisch ihre Ergebnisse verfolgen. Bei Erscheinen des Titeldbildschirmes bewege die Steuerung auf und ab, um die Markierung neben 1 oder 2 Spieler zu platzieren, und drücke dann den Feuerknopf. Auf dem folgenden Bildschirm kann jeder Spieler die Ergebnisse beider Spieler betrachten. Wenn jeder Spieler seine Figur ausgesucht hat, drücke den Feuerknopf, um zum nächsten Bildschirm weiterzugehen.

Zwei Optionen erscheinen: HANDICAP und STAGE SELECT (BÜHNAUSWAHL). Spieler Nummer eins kann nun mit Hilfe von Joystick/Tastatur eine Option markieren.

HANDICAP (BÜHNAUSWAHL) - Wenn die HANDICAP-Option markiert ist, können beide Spieler links oder rechts drücken, um eine Angriffsebene zu wählen, die das Ausmaß des Schadens durch die Tritte und Schläge eines Spielers bestimmt. Je höher die Angriffsebene, umso größer der Schaden.

Diese Option gestattet es zwei Spielern unterschiedlicher Geschicklichkeit, gegeneinander einen ebenbürtigen Kampf zu führen.

STAGE SELECT - Durch das Markieren dieser Option kann Spieler 1 den Ort des Kampfes auswählen, indem er die Markierung mit Hilfe von Joystick/Tastatur nach links oder nach rechts bewegt.

Nachdem die Auswahl beendet ist, kann Spieler 1 durch das Drücken des Feuerknopfes das Spiel beginnen. Der Spieler, der als erster zwei Kämpfe gewinnt, ist Sieger. Ist der Kampf beendet, zeigt ein Bildschirm den Stand jedes Spielers im Vergleich zu jedem der Charaktere an. Jetzt kann Spieler 1 den Feuerknopf drücken, um fortzufahren, abzubrechen oder die Eintragungen zu löschen. Um fortzufahren kehren beide Spieler zum Spielauswahlbildschirm zurück und wiederholen den Vorgang.

Der Options-Modus ermöglicht die Änderung bestimmter Teile des Spieles. Wenn der kleine Bildschirm erscheint, dann bewege die Markierung mit Hilfe von Joystick/Tastatur auf und ab, um sie neben OPTION MODE zu platzieren und drücke den Feuerknopf. Erscheint der nächste Bildschirm, bewege die Markierung mit Hilfe von Joystick/Tastatur auf oder ab, um die Option, die Du ändern willst, zu markieren.

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEIT) - Mit dieser Option kannst Du den Schwierigkeitsgrad Deines Computer-Gegners verändern. Bewege die Markierung mit Hilfe von Joystick/Tastatur nach links oder rechts, um die Option zu wählen. Bei Level 0 sind die vom Computer gesteuerten Gegner leicht zu schlagen, bei Level 7 wird der Sieg sehr schwierig. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt auch, ob Du nach Abschluß des Spieles ein Ende sehen wirst.

TIME LIMIT (ZEITBEGRENZUNG) - Mit dieser Option kann die Zeitbegrenzung auf ON/OFF (AN/AUS) gestellt werden. Bewege die Markierung mit Hilfe von Joystick/Tastatur nach rechts/links und markiere entweder ON oder OFF. Wenn Du ON wählst, haben die Kämpfer 99 Sekunden Zeit, sich gegenseitig zu schlagen. Wählst Du OFF, geht der Kampf weiter, bis einer der Spieler K.O. ist.

TASTATURSTEUERUNG Alle Tasten könne vom Benutzer definiert/neu definiert werden, z.B.: A = nach oben, B = nach unten, etc.

Drücke den FEUER-Knopf, um den OPTIONEN-MODUS mit den neuen Einstellungen zu verlassen.

Nur mit einer Menge Geduld, Praxis und Hingabe kannst Du ein echter Street Fighter werden. Hier ist eine Reihe von Tips, die Dich über die ersten paar Kämpfe hinwegretten könnten:

1. Verwende die Rückverteidigung und die Abwehrhocke, um Blockattacken abzuwehren.
2. Warte, bis Dein Gegner einen Fehler macht und greife dann an.
3. Verwende Deine besonderen Kampftricks so wenig wie möglich, denn häufig machen sie Dich verletzlich gegen Angriffe.
4. Feuerball gleicht Feuerball aus.
5. Du mußt Deinen Gegner mindestens drei mal voll erwischen, bevor ihm schwindlig wird. Nütze diese Schwäche und füge ihm soviel Schaden wie möglich zu.
6. Verwende alle Spielfiguren zu Übungszwecken. Du lernst dadurch ihre Schwächen und Stärken im Kampf kennenlernen.
7. Nutze Rückverteidigung und Abwehrhocke, um die speziellen Kampfschläge des Gegners abzuwehren, vergiß aber nicht, daß dies Deine Energiereserven verringert.
8. Stelle das Schwierigkeitslevel im Optionen-Modus auf 0, damit Du die Anwendung von Schlägen und Tritten lernen kannst.
9. Im V.S.-Kampfmodus kannst Du Deine besonderen Kampftricks anwenden, um den Gegner K.O. zu schlagen. Du erhältst so einen besonderen K.O.-Bonus.



CHARAKTERPROFILE

RYU

Geburtsdatum: 21.07.1964

Größe: 5'10"

Gewicht: 150 lbs

Blutgruppe: 0

Ryu, ein reiner Krieger aus Master Sheng Longs Schule, hat dem weltlichen Leben entsagt, um seine Kampffertigkeiten zu perfektionieren. Er hat keine Heimat, keine Freunde, keine Familie.

Er hat nur den einen Wunsch: Seine Fähigkeiten mit denen anderer Kämpfer zu vergleichen. Ryu ist kühl und berechnend im Kampf. Er sieht die Schwächen des Gegners und nutzt sie aus, indem er seinen furchterregenden Dragon Punch anwendet.

Nahangriffe Schulterwurf, Rolle rückwärts.

Besondere Kampfbewegungen

Feuerball - Ryu hat die Fähigkeit, seine ganze Willenskraft durch seine Hände zu kanalisieren. Dadurch schafft er eine Energiewelle, genannt "HA-DO-KEN", verbraucht jedoch einen Großteil seiner Kraft und benötigt einige Sekunden, um sich zu erholen.

Drücke ↓ ↘ → nacheinander. Drücke dann den Schlagknopf.

Dragon Punch Springt Ryu in die Luft und wendet gleichzeitig seinen gefürchteten Dragon Punch an, dann ist er praktisch unbezwingbar.

Drücke → ↓ ↘ nacheinander. Drücke dann den Schlagknopf.

Hurrikan-Kick - Ryu wirbelt durch die Luft und schafft durch den Spruch "MAKI-SEN-PU-KYAKU" einen kleinen Hurrikan, der seinen Wirbelprung beschleunigt. Oft gelingt es ihm dadurch, seinen Gegner mit drei schnellen Tritten von den Füßen zu fegen.

Drücke ↓ ↙ ← nacheinander. Drücke dann den Trittknopf.



EDMOND HONDA

Geburtsdatum: 03.11.1960

Größe: 6'2"

Gewicht: 304 lbs

Blutgruppe: A

Edmond Honda wurde von Kindesbeinen an darauf vorbereitet, der größte Sumo-Ringer aller Zeiten zu werden. Nachdem er den Titel "Yokozuna" (Größter Champion) erhalten hatte, mußte er feststellen, daß die Welt das Sumo-Ringen nicht als wirklichen Sport ansah. Zornentbrannt schwor er sich, den Beweis dafür zu erbringen, daß die Sumo-Ringer die größten Kämpfer der Welt sind.

Honda ist flink und von enormer Kraft, doch sein größter Vorteil ist sein Körperrumfang. Er liebt es, seinen Gegner in die Ecke zu drängen und ihn dann mit einer Serie von schnellen Schlägen zur Strecke zu bringen.

Nahangriffe - Schulterwurf, Bear Hug, Kniestöß

Besondere Kampfbewegungen

Hundred Hand Slap - Honda ist es durch jahrelanges hartes Training gelungen, seine Schlaggeschwindigkeit enorm zu verbessern. Seine Hände bewegen sich so schnell, daß der Gegner sie nur verschwommen wahrnimmt. Durch diesen Trick kann er seine Gegner sehr schnell ausschalten.

Schlagknopf wiederholt drücken.

Sumo Kopfstoß - Sumo weiß seine starken Beine und den traditionellen Sumo-Grunzer einzusetzen, und seinen Gegner Kopf voraus anzugreifen. Hondas Sumo Head Butt wirkt auf kurze Distanz am besten und richtet nur verhältnismäßig geringen Schaden an.

Drücke ← auf dem Steuergerät zwei Sekunden lang. Drücke dann diese Taste: → und den Schlagknopf.



BLANKA

Geburtsdatum: 12.02.1966

Größe: 6'5"

Gewicht: 218 lbs

Blutgruppe: B

Er ist ein wenig bekannter, bizarr anmutender Kämpfer aus dem brasilianischen Dschungel. Seit Jahren berichten die Eingeborenen von einem Wesen, das halb Mensch, halb Tier ist und durch den Regenwald streunt. Aber erst im letzten Jahr tauchte die Kreatur namens Blanka in den Städten Brasiliens auf und forderte jeden zum Kampf auf, der sich zu stellen wagte. Blanka nutzt seine

Beweglichkeit und Flinkheit, um den größtmöglichen Schaden anzurichten.

Nahangriffe

Kopfbiss, Doppelknie, Kopfstoß

Besondere Kampfbewegungen

Elektrizität - Blanka wendet eine Technik an, die er den Aalen abgeschaut hat - er kann bis zu 1000 Volt durch seine Haut leiten. Jeder, der ihn während dieses Vorgangs zu ergreifen versucht, erleidet einen gewaltigen elektrischen Schlag.

Schlagknopf - wiederholt drücken!

Roll-Angriff - Blanka rollt sich zu einer Kugel zusammen und wird so zum menschlichen Projektil. Dieser Roll-Angriff kann dem Gegner beträchtlichen Schaden zufügen. Wird Blanka jedoch während des Angriffs geschlagen, dann verliert er einen großen Teil seiner Kraft.

Drücke ← auf dem Steuergerät zwei Sekunden lang. Drücke dann diese Taste: → und den Schlagknopf.



GUILE

Geburtsdatum: 23.12.1960

Größe: 6'1"

Gewicht: 191 lbs

Blutgruppe: O

Guile, Exmitglied einer besonderen Elitetruppe, wurde vor 6 Jahren zusammen mit seinem Freund Charlie während einer Mission in Thailand gefangen genommen. Nach monatelanger Haft gelang es ihnen, aus dem Gefangenenlager im Dschungel zu fliehen. Während der gefährlichen Flucht zurück in die Zivilisation starb Charlie und Guile wird seither von Rachegefühlen zerrissen. Guile ist mit

Sicherheit eine Gefahr, mit der man immer rechnen muß.

Nahangriffe

Rückgrat-Brecher, Knee Drop, Suplex

Besondere Kampfbewegungen

Sonic Boom - Indem Guile wild mit Händen und Armen um sich schlägt, ist er in der Lage, eine Energieexplosion hervorzurufen, die Sonic Boom genannt wird, sich mit rasender Geschwindigkeit dem Gegner nähert und das Opfer augenblicklich lähmt.

Drücke ← auf dem Steuergerät zwei Sekunden lang. Drücke dann diese Taste: → und den Schlagknopf.

Flash Kick - Guile kann eine Energiemauer schaffen, indem er seine Füße in die Luft schnellen läßt, während er einen Salto rückwärts macht. Diese Energiebarriere ist praktisch undurchdringlich.

Drücke ↓ auf dem Steuergerät zwei Sekunden lang. Drücke dann diese Taste: ↑ und den Trittknopf.



KEN

Geburtsdatum: 14.02.1965

Größe: 5'10"

Gewicht: 169 lbs

Blutgruppe: B

Ken, ein weiterer Anhänger des Meisters Sheng Long, ist ein geborener Athlet. Unglücklicherweise nähren die natürlichen Kampffähigkeiten Kens gigantisches Ego und er erinnert seine Gegner ununterbrochen daran, daß er der Welt größter Kämpfer ist. Ken ist dreist und arrogant und liebt es, während eines Kampfes anzugeben. Hat er einen Gegner mit Hilfe seines Feuerball-Schläges bewußtlos geschlagen, zeigt er deutlich seine Schadenfreude.

Nahangriffe Schulterwurf, Rolle rückwärts.

Besondere Kampfbewegungen

Feuerball - Ken hat die Fähigkeit, seine gesamte Willenskraft durch seine Hände zu leiten und so eine Energiewelle zu erzeugen. Dieser Vorgang verbraucht allerdings den Großteil seiner Energie und er benötigt danach einige Sekunden, um sich zu erholen.

Drücke die folgenden Tasten nacheinander: ↓ ↘ → . Drücke dann den Schlagknopf.

Dragon Punch: Spricht Ken den alten Zauberspruch "SHO-RYU-KEN" aus, dann kann er die Kraft des Drachens rufen und sie in seinem Dragon Punch einbauen. Springt Ken in die Luft, dann ist er durch die Macht des Dragon Punchs praktisch nicht zu bremsen.

Drücke die folgenden Tasten nacheinander: → ↓ ↘ . Drücke dann den Schlagknopf.

Der Hurrikan-Kick - Wirbelt Ken in die Luft, dann kann er durch den Spruch "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" einen kleinen Dragon Punch einbauen, der die Wirbelbewegung beschleunigt. Nutzt Ken diesen Trick, dann kann er seinen Gegner mit drei schnellen Kicks zu Boden bringen.

Drücke die folgenden Tasten nacheinander: ↓ ↙ ← . Drücke dann den Schlagknopf.



CHUN LI

Geburtsdatum: 01.03.1968

Größe: 5'8"

Gewicht: Unbekannt

Blutgruppe: A

Im Gegensatz zu vielen anderen KämpferInnen nimmt Chun Li nicht am Wettbewerb teil, um sich persönlich zu profilieren. Tatsächlich ist sie nämlich in geheimer Mission einem internationalen Schmugglerring namens Shadoloo auf der Spur. Genau diese Spur hat sie zum Wettbewerb geführt, und sie hat nun Grund zu der Annahme, daß einer der Großmeister für den Tod

ihres Vaters verantwortlich ist.

Von ihrem Aussehen beeindruckt unterschätzen ihre Gegner oft Chun Lis Fähigkeiten und finden sich, von ein paar wohl platzierten Kicks flachgelegt, auf der Matte wieder.

Nahangriffe

Schulterwurf (Luft und Boden), Head Stomp

Besondere Kampfbewegungen

Blitzkick - Diese kraftvollen Kicks konnte sie nur durch hartes Training entwickeln.

Trittknopf wiederholt drücken.

Wirbelwind-Kick - Chun Li nutzt diese Kampfschliche, um ihre Gegner zu verwirren.

Drücke die folgende ↓ Taste 2 Sekunden lang. Drücke dann den ↑ Trittknopf.



ZANGIEF

Geburtsdatum: 01.06.1956

Größe: 7'

Gewicht: 256 lbs

Blutgruppe: A

Viele glauben, daß Zangief aufgrund seiner starken patriotischen Gefühle am Wettbewerb teilnimmt, doch das stimmt nur zum Teil. Zangief liebt sein Land, doch er liebt es noch mehr, seine Gegner in Grund und Boden zu stampfen. Zangief kennt keine Furcht und so lange er den Gegner noch greifen kann wird er dessen Schläge nicht scheuen und sie mit Hilfe seines Spinning Pile Drivers dem Erdboden

gleichmachen.

Nahangriffe

Power Slam, Pile Driver, Allez-Hop.

Besondere Kampfbewegungen

Spinning Clothesline - Zangief hat diesen Trick des professionellen Wrestler Mike Haggar übernommen und verwendet ihn, um den Gegner eins überzubraten und Feuerbällen auszuweichen.

Drücke wiederholt den Schlagknopf.

Spinning Pile Driver - Zangief fand den bei Wrestlern üblichen Pile Driver schon immer langweilig und beschloß daher, eine geschickte Drehung einzubauen und so seine Gegner zu zermalmen.

Drücke die folgenden Tasten des Knotroll - pads: $\swarrow \downarrow \searrow$ und den Schlagknopf.



DHALSIM

Geburtsdatum: 22.11.1952

Größe: 5'10"

Gewicht: 107 lbs

(er kann Gewicht und Größe zu einem bestimmten Maß verändern)

Blutgruppe: 0

Seine ganzes Leben lang hat Dhalsim versucht, Körper, Seele und Geist durch Yoga in Einklang zu bringen. Da er sich nun diesem Ziel nähert, muß er sich selbst und seine Fähigkeiten prüfen, bevor er in einen höheren Bewußtseinsstand übergehen kann. Dhalsims stärkste Fähigkeit ist seine Geduld. Er konzentriert sich darauf, seine Feinde auf Abstand zu halten und sie langsam zu zermürben.

Nahangriffe Yoga Nogie, Armwurf, Kopfstoß, Wirbelattacke

Besondere Kampfbewegungen

Yoga-Feuer - Dhalsim hat die Fähigkeit, durch eine tiefe mystische Energie in seinem Innern einen Feuerball zu erschaffen, der alles und jeden in Flammen aufgehen läßt.

Drücke die folgenden Tasten nacheinander: $\downarrow \searrow \rightarrow$. Drücke dann den Schlagknopf.

Yoga-Flamme - Dhalsim kann im Nahkampf Feuer spucken.

Drücke die folgenden Tasten nacheinander: $\swarrow \downarrow \searrow \rightarrow$. Drücke dann den Schlagknopf.

STREET FIGHTER™ II © 1992 CAPCOM USA, Inc. Alle Rechte Vorbehalten.
CAPCOM ® ist ein eingetragenes Markenzeichen von CAPCOM USA, INC.
Hergestellt und vertiebt unter der Lizenz von U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel.: +44 21 625 3366. Auf dieses Programm besteht
Copyright. Nicht genehmigtes Kopieren, Entziehen oder Wiederverkaufen, in welcher
Art auch immer, sind strengstens untersagt.

STREET FIGHTER II

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti MAIUSC e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 DISCO

Inserisci il dischetto nell'unità disco e digita LOAD"@" ,8,1 e premi. Il gioco carica e funziona automaticamente.

AMIGA

Inserisci il dischetto nell'unità disco e accendi il computer. Il gioco carica e funziona automaticamente.

PC & COMPATIBILI

Dopo aver caricato il tuo computer, inserisci il Disk 1 nel drive A/B; digita a/b, quindi premi ENTER.

Quando apparirà il sollecito A>/B>, digita INSTALL e premi INVIO. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo e inserisci, quando ti verrà richiesto, gli altri dischi. Per eseguire il programma, dopo aver caricato il tuo computer, digita CD/SF2 e premi ENTER. Quindi, digita SF2 e poi INVIA.

MOVIMENTI

I comandi di STREET FIGHTER II sfruttano a pieno le proprietà dei rispettivi tipi di computer. Ecco le otto posizioni di comando di base usate nel gioco.



AVANTI	Camminare in avanti
SALTO MORTALE IN AVANTI	Saltare in avanti
SALTO	Saltare verso l'alto
SALTO MORTALE ALL'INDIETRO	Saltare all'indietro
RETRO DIFESA	Bloccare gli attacchi alti del tuo avversario.
PIEGAMENTO DIFENSIVO	Bloccare gli attacchi bassi del tuo avversario.
PIEGAMENTO	Si rannicchia o fa una schivata.
PIEGAMENTO D'ATTACCO	Fare attacchi bassi.
COMANDI:	Joystick. Tastiera. Tasto 2 del tastierino numerico.

N.B.: Nella versione con un pulsante di fuoco i pugni si ottengono premendo FUOCO e muovendo con il joystick/tastiera in avanti, mentre i calci premendo FUOCO e muovendo indietro. Nella versione con due pulsanti, puni e calci sono ottenuti usando i pulsanti relativi pugno e calcio.

I pugni e i calci possono essere eseguiti in tutte le otto posizioni con il joystick o sulla tastiera.

PUGNI E CALCI

I tre pugni di base sono:

Pugno Leggero (JAB)	Molto veloce, ma fa pochi danni.
Pugno Medio (FORTE)	Fa un discreto numero di danni.
Pugno Forte (FEROCE)	Può creare molti danni, ma è lento.

I tre calci di base sono:

Calcio Leggero (CORTO)	Questo calcio è molto veloce, ma fa pochi danni.
Calcio Medio (IN AVANTI)	Questo calcio è forte e discretamente veloce.
Calcio Forte (CIRCOLARE)	Questo calcio è potente, ma molto lento.

Nota: Per cambiare i comandi usa l'OPZIONE MODALITA'.

ATTACCHI RAVVICINATI

Queste sono tecniche speciali, che vengono usate soltanto quando i due lottatori sono uno vicino all'altro. Esse ricadono in due diverse categorie: **Lanci e Prese**.

I **Lanci** ti permettono di afferrare un avversario e di lanciarlo attraverso la stanza. Alcuni lottatori possono eseguire i lanci a mezz'aria. Per esempio: Ryu potrebbe afferrare Ken e lanciarlo sopra le sue spalle. Per il Lancio dalle Spalle, devi spingere Ruy in avanti contro Ken e poi devi premere il pulsante di fuoco.


Le **Prese** ti permettono di afferrare un avversario e di sbatterlo a terra ripetutamente. Per esempio: Blanka potrebbe morsicare la testa di Guile. Per il Morso alla Testa, devi spingere Blanka in avanti contro Guile e poi premere il bottone di fuoco. Le caratteristiche individuali di attacco ravvicinato di ciascun personaggio, sono elencate accanto ai profili del loro personaggio. Dipende dalla tua abilità e giudizio usarli efficacemente.

MOSSE SPECIALI

Ogni personaggio possiede delle mosse e delle tecniche speciali che sono elencate nella sezione Profilo del Personaggio di questo manuale. Questa ti spiega come usarle al meglio. Le Mosse speciali sono molto potenti e perciò molto difficili da imparare. Ci potrebbero volere settimane di pratica per essere in grado di usarle efficacemente. Lavora sodo e non arrenderti, sicuramente avrai successo.

Segue un esempio di un diagramma per le Palle Infuocate di Ryu. Le frecce indicano i movimenti richiesti. Se non sei sicuro del significato delle frecce fai riferimento al diagramma dei movimenti.

Esempio Palle Infuocate

Utilizzando i comandi, premi  in successione e premi un pulsante-pugno qualsiasi.

(Usando i comandi esegui piegamento, piegamento d'attacco, avanti in successione e premi un pulsante-pugno qualsiasi).

IL TORNEO COMINCIA

Otto dei migliori lottatori di strada del mondo sono stati riuniti insieme per vedere chi di loro ha la forza, l'abilità e il coraggio di sfidare i misteriosi Grandi Maestri. Ciascun lottatore ha il potere di guadagnare il titolo di World Warrior, ma sarai tu a deciderlo. Seleziona AVVIO GIOCO sulla videata di testa e seleziona il tuo campione per il torneo. Quando comincia il torneo, il tuo lottatore deve girare il mondo per incontrare uno degli altri sette sfidanti.

Quando comincia la partita, sconfiggere il tuo avversario dipenderà da te e dalle tue abilità. Ogni volta che lo colpirai, il suo indicatore di energia diminuirà. Fai diventare l'indicatore di energia del tuo avversario completamente rosso e lui sarà K.O. per il conteggio. Per vincere devi avere la meglio su due partite su tre.

COME USARE IL V.S BATTLE (COMBATTIMENTO A DUE)

Il V.S BATTLE permette di far competere due giocatori e tiene automaticamente il conto dei risultati. Quando appare la videata di testa, muovi i comandi su o giù per muovere il puntatore vicino a uno o due giocatori e premi il pulsante di Fuoco. Sulla successiva videata ciascun giocatore potrà vedere i risultati dell'altro personaggio. Quando ciascun giocatore ha selezionato il suo personaggio, premi il pulsante di Fuoco per passare alla prossima videata. Verranno visualizzate due opzioni: HANDICAP e SELEZIONE PODIO. Il giocatore Uno può muovere il joystick/tastiera su o giù per evidenziare entrambe le opzioni.

HANDICAP - Quando l'opzione HANDICAP è evidenziata, entrambi i giocatori possono premere a sinistra o a destra per selezionare un livello di attacco che determina il livello di danno provocato dai calci e dai pugni di un giocatore.

Più alto è il livello di attacco, maggiore sarà il danno.

Questa opzione permette ai due giocatori di differenziare le abilità per disputare un'incontro imparziale.

SELEZIONE PODIO - Dopo aver evidenziato questa opzione, il giocatore Uno potrà selezionare il luogo della partita, muovendo il joystick/tastiera a sinistra o a destra. Dopo che sono state fatte tutte le selezioni, il giocatore Uno può cominciare l'incontro premendo il pulsante di FUOCO. Vince il primo giocatore che si aggiudica due incontri. Al termine dell'incontro, una videata mostra il risultato di ciascun giocatore. Ora il giocatore Uno può premere FUOCO per continuare, abbandonare, o cancellare i risultati. Per continuare, entrambi i giocatori devono ritornare sulla Videata di Selezione Giocatore e ripetere la procedura.

L'Opzione Modalità ti permette di modificare determinate parti del gioco. Quando appare la videata di testa premi il joystick/tastiera su o giù per muovere il puntatore vicino all'OPZIONE MODALITA' e premi il bottone di FUOCO. Quando appare la videata successiva, muovi il joystick/tastiera su o giù per evidenziare l'opzione che desideri cambiare.

DIFFICOLTA' - Questa opzione modifica la difficoltà dell'avversario controllato dal computer. Premi il joystick/tastiera a sinistra o a destra per selezionare l'opzione. Al Livello 0 gli avversari controllati dal computer sono facili da battere e al Livello 7 diventano molto difficile molto difficile sconfiggerli. Il livello di difficoltà determina anche se vedrai una fine subito dopo il completamento del gioco.

TEMPO LIMITE - Questa opzione ti permette di ACCENDERE/SPEGNERE il tempo limite. Muovi il joystick/tastiera a sinistra/destra per evidenziare ON/OFF (ACCESO/SPENTO). Se selezioni ON, i lottatori avranno 99 secondi per mettere K.O l'avversario. Se selezioni OFF, il combattimento continua fino a che un giocatore non viene messo fuori combattimento.

COMMANDI DELLA TASTIERA - Tutti i tasti possono essere predefiniti o ridefiniti dall'utente. Esempio: A = su, B = giù.

Per uscire dall'OPZIONE MODALITA' con le tue nuove regolazioni, premi semplicemente il bottone di FUOCO.

Per diventare un vero Lottatore di Strada devi avere pazienza, dedizione e devi allenarti. Ecco alcuni suggerimenti per aiutarti a sopravvivere nei primi incontri.

1. Le posizioni della Retro Difesa e il Piegamento Difensivo sono usate per bloccare gli attacchi.
2. Aspetta che i tuoi avversari facciano un errore e poi attacca.
3. Usa le mosse speciali il meno possibile, perché spesso ti rendono vulnerabile agli attacchi.
4. Una Palla Infuocata annulla una Palla Infuocata.
5. Per stordire il tuo avversario occorreranno almeno tre colpi forti. Quando il tuo avversario è stordito infliggli più danni possibili.
6. Allenati usando tutti i personaggi. Imparerai velocemente i loro punti forti e deboli in combattimento.
7. Usa le posizioni di Retro Difesa e il Piegamento in Difensiva per bloccare le Mosse Speciali, ma preparati a perdere un po' di energia.
8. Posiziona il livello di difficoltà nell'Opzione Modalità a 0 per imparare ad usare pugni e calci.
9. Metti fuori combattimento i tuoi avversari nella modalità V.S. BATTLE con una Mossa Speciale per guadagnare uno speciale K.O.

PROFILI DEI PERSONAGGI



RYU

Data di Nascita: 21-7-1964

Altezza: 5'10"

Peso: 150 libbre

Gruppo sanguigno: 0

Ryu è un VERO guerriero che è stato istruito dal Maestro Sheng Long. Ha rinunciato a tutto nella sua vita per perfezionare le sue tecniche di combattimento, infatti non ha una casa, non ha amici e non ha famiglia. Vuole solo dimostrare le sue abilità contro gli altri lottatori.

Freddo e calcolatore, Ryu è impavido durante i combattimenti.

Quando Ryu individua un punto debole, egli distrugge il suo avversario con lo spaventoso Pugno del Dragone.

Attacchi Ravvicinati

Lancio dalle Spalle, Rotolata sulla Schiena.

Mosse Speciali

Palle Infuocate - Riunendo tutta la sua forza nelle mani, Ryu può creare un'ondata di energia o la cosiddetta "HA-DOKU-KEN". Questa mossa esaurisce la maggior parte della sua energia e gli servono alcuni secondi per riprendersi.

Utilizzando i comandi, premi ↓ → in successione e premi il pulsante pugno.

Pugno del Dragone Quando viene tirato, il Pugno del Dragone di Ryu è praticamente inarrestabile.

Usando i comandi, premi → ↓ ↘ in successione e premi il pulsante pugno.

Calcio Uragano - Quando rotea in aria, Ryu può creare un piccolo uragano dicendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Usando l'uragano per accelerare la sua rotazione, egli può spesso mettere fuori combattimento il suo avversario con tre calci veloci.

Utilizzando i comandi, premi ↓ ← in successione e premi il pulsante calcio.



EDMOND HONDA

Data di Nascita: 3-11-1960

Altezza: 6'2"

Peso: 304 libbre

Gruppo Sanguigno: A

Edmond Honda è stato allenato sin dalla nascita per essere il più grande lottatore Sumo che sia mai esistito. Dopo aver vinto il titolo di "Yokozuna" o Grande Campione, Honda constatò che il resto del mondo non considerava il Sumo un vero sport. Offeso, egli ha promesso solennemente di dimostrare che i lottatori Sumo sono i più grandi lottatori del mondo.

Veloce ed estremamente forte, il più grande vantaggio di Honda è la sua imponente figura. Gli piace sbattere i suoi avversari negli angoli e poi metterli fuori combattimento con una serie di pugni veloci.

Attacchi Ravvicinati Lancio dalle Spalle, Presa dell'Orso, Mazzata al Ginocchio.

Mosse Speciali

Centinaio di Schiaffi - Dopo anni di allenamento, Honda è riuscito ad aumentare la velocità del suo pugno.

Le sue mani si muovono così velocemente che diventano soltanto un'immagine sfocata. Usando questa mossa egli può battere velocemente il suo avversario.

Premi il pulsante pugno ripetutamente.

Testata Sumo - Usando la grande forza delle sue gambe e il tradizionale grugnito Sumo, egli può conficcare la testa nei suoi avversari. Migliore a distanze ravvicinate, la Testata Sumo di Honda infligge solamente qualche danno.

Utilizzando i comandi, premi ← e tienilo premuto per 2 secondi.

Poi premi → e premi il pulsante pugno.



BLANKA

Data di Nascita: 12-2-1966

Altezza: 6'5"

Peso: 218 libbre

Gruppo Sanguigno: B

Poco conosciuto, è un lottatore bizzarro che proviene dalla giungla del Brasile. Per anni gli indigeni hanno dichiarato di aver visto un essere mezzo uomo e mezza bestia che vagava per la foresta pluviale. Ma soltanto nell'ultimo anno la bestia chiamata Blanka è apparsa nelle città del Brasile e ha sfidato qualsiasi lottatore che avesse osato combatterlo.

Blanka usa la sua velocità e la sua agilità per infliggere il massimo danno.

Attacchi ravvicinati Morso alla Testa, Ginocchiata doppia, Testata.

Mosse Speciali

Elettricità - Usando la tecnica che ha imparato dalle anguille elettriche, Blanka può far scaturire dalla sua pelle fino a 1000 volt. Qualsiasi persona che prova ad afferrarlo in quel momento subisce uno shock.

Premi il pulsante pugno ripetutamente.

Attacco Rotolante - Avvolgendosi in una palla, egli può lanciarsi come un proiettile umano. L'attacco rotolante di Blanka può infliggere un danno enorme a un avversario, ma se viene colpito durante un attacco perderà moltissima di forza.

Utilizzando i comandi, premi ← e tenendolo premuto per 2 secondi.

Poi premi → e premi il pulsante pugno.



Guile

Data di Nascita: 23-12-1960

Altezza: 6'1"

Peso: 191 libbre

Gruppo Sanguigno: O

Guile e il suo amico Charlie, ex membri di una squadra di Forze Speciali di elite, vennero catturati durante una missione in Thailandia sei anni fa. Dopo mesi di prigione, riuscirono a scappare dalla prigione nella giungla. Durante il pericoloso viaggio verso i paesi civilizzati, Charlie morì e sin dall'ora Guile è stato roso dal desiderio di vendetta. Guile è definitivamente una forza da prendere in considerazione.

Attacchi Ravvicinati Spezza Schiena, Ginocchiata, Suplex.

Mosse Speciali

Esplosione Sonica - Lanciando con forza le sue mani e le sue braccia in aria, Guile è in grado di creare una scarica di energia chiamata Esplosione Sonica che scarica sui suoi avversari e stordisce momentaneamente qualsiasi persona colpisca.

Utilizzando i comandi, premi ←, tienilo premuto per 2 secondi.

Poi premi → e premi il pulsante pugno.

Calcio Flash - Guile è in grado di costruire un muro di energia temporaneo lanciando con forza i suoi piedi in aria mentre sta facendo un salto mortale all'indietro. Questa barriera di energia è praticamente impenetrabile.

Utilizzando i comandi, premi ↓ e tienilo premuto per due secondi.

Poi premi ↑ e premi il pulsante calcio.



KEN

Data di Nascita: 14-2-1965

Altezza: 5"10"

Peso: 169 libbre

Gruppo Sanguigno: B

Ken, un'altro discepolo del Maestro Sheng Long, è un atleta naturale. Sfortunatamente la sua abilità naturale di combattimento alimenta il suo grande ego e egli ricorda costantemente ai suoi avversari che egli è il più grande lottatore che sia mai esistito. Sfiacciato e arrogante, Ken ama fare mostra di sé durante un combattimento. Dopo aver lasciato senza sensi i suoi avversari con il suo Palle Infuocate, Ken prova un gran gusto per l'insuccesso dei suoi avversari.

Attacchi Ravvicinati

Lancio dalle Spalle, Rotolamento sulla Schiena.

Mosse Speciali

Palle Infuocate - Riunendo tutta la sua forza nelle mani, Ken può creare un'onda di energia. Questa mossa esaurisce la maggior parte della sua energia e ha bisogno di alcuni secondi per riprendersi.

Utilizzando i comandi, premi $\downarrow \searrow \rightarrow$ in successione e premi il pulsante pugno.

Pugno del Dragone - Usando la parola antica "SHO-RYU-KEN", Ken può richiamare il potere del Dragone e dirigerlo sul suo pugno. Quando salta in aria, Ken e il potere del Pugno del Dragone sono praticamente imbattibili.

Utilizzando i comandi, premi $\rightarrow \downarrow \searrow$ in successione e premi il bottone pugno.

Calcio Uragano - Quando rotea in aria, Ken può creare un piccolo uragano dicendo "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Usando l'uragano per accelerare la sua rotazione, Ken spesso può atterrare il suo avversario con tre calci veloci.

Utilizzando i comandi, premi $\downarrow \swarrow \nwarrow$ in successione e premi il pulsante calcio.



CHUN LI

Data di Nascita: 1-3-1968

Altezza: 5'8"

Peso: Sconosciuto

Gruppo Sanguigno: A

Diversamente da molti altri contendenti, Chun Li non è entrata nel torneo per sua gloria personale.

Infatti, è stato seguendo le tracce di un'operazione di contrabbando internazionale, conosciuta come Shadoloo, che è giunta al torneo ed adesso pensa che uno dei Grandi Maestri sia stato il responsabile della morte di suo padre.

Storditi dalla sua bellezza, spesso gli avversari sottovalutano la sua abilità e si ritrovano messi a terra da alcuni calci ben piazzati.

Attacchi Ravvicinati Lancio dalle Spalle (Aria e Terra), Pestata alla Testa.

Mosse Speciali

Calcio Saetta - Un allenamento differenziato le ha permesso di sviluppare questi calci potenti.

Premi il pulsante calcio ripetutamente.

Calcio Turbine - Chun Li usa questa mossa per confondere i suoi avversari.

Utilizzando i comandi, premi \downarrow e tenendolo premuto per due secondi.

Poi premi \uparrow e premi il pulsante calcio.



ZANGIEF

Data di Nascita: 1-6-1956

Altezza: 7'

Peso: 256 libbre

Gruppo Sanguigno: A

Molti credono che Zangief sia entrato nel torneo a causa del suo fiero patriottismo, ma questo è vero solo in parte. Zangief ama il suo paese, ma gli piace ancora di più massacrare di botte i suoi avversari.

Completamente senza paura, Zangief andrà incontro a un pugno se in questo modo potrà affare il suo avversario e lanciarlo a terra con il suo Colpo Poderoso Rotante.

Attacchi Ravvicinati

Sbattuta Potente, Colpo Poderoso, Alley Oop

Mosse Speciali

Corda Rotante - Copiata dal famoso lottatore professionista Mike Haggard, Zangief la usa per sconfiggere pesantemente gli avversari e per evitare palle infuocate.

Premi il pulsante pugno ripetutamente.

Colpo Poderoso Rotante - Dopo aver visto il noioso colpo poderoso usato dai lottatori professionisti, Zangief decise di aggiungere la sua torsione per sfasciare gli avversari al suolo.

Utilizzando i comandi, premi $\swarrow \downarrow \searrow$ sulla pulsantiera e premi il pulsante pugno.



DHALSIM

Data di Nascita: 22-11-1952

Altezza: 5'10"

Peso: 107 libbre

(Egli può cambiare altezza e peso fino a un certo punto)

Gruppo Sanguigno: O

Durante tutta la sua vita ha cercato di unificare la sua mente, corpo e anima con lo Yoga. Quando si avvicina al suo obiettivo, egli deve mettere alla prova se stesso e le sue abilità prima di sollevarsi in un più alto stato di coscienza.

La più grande abilità di Dhalsim è la sua pazienza. Egli si concentra nell'usare le sue abilità per tenere i suoi nemici a una certa distanza e lentamente li indebolisce.

Mosse Speciali

Fuoco Yoga - Ispirato da un'energia mistica che proviene dal profondo della sua anima, Dhalsim può scagliare una palla di fiamme che incenerirà qualsiasi cosa.

Utilizzando i comandi, premi ↓ ↘ → in successione e premi il pulsante pugno.

Fiamma Yoga - Usata per attacchi ravvicinati. Dhalsim può vomitare una nuvola di fiamme.

Utilizzando i comandi, premi ↙ ↓ ↘ → in successione e premi il pulsante pugno.