

Nintendo



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu STREET FIGHTER™* ALPHA 2 pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., LTD.

© 1996 Nintendo Co., LTD.

* © Capcom Co. Ltd.

1996 All Rights Reserved.

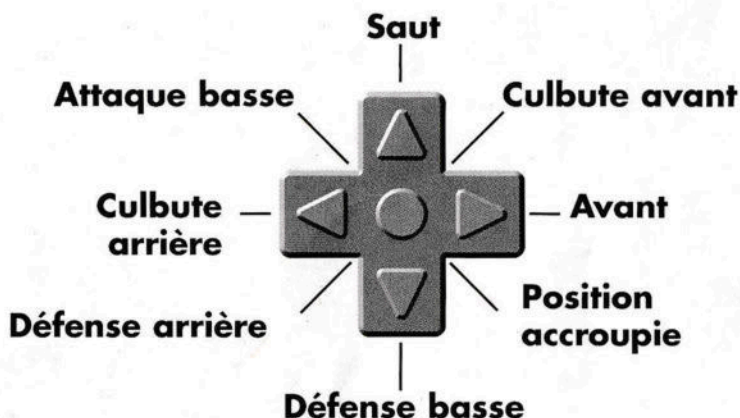


Table des matières

Les mouvements de base • • • • •	4
L'écran de jeu • • • • •	6
Les règles du jeu • • • • •	7
Les modes de jeu • • • • •	8
Commencer une partie • • • • •	9
Manuel/Auto • • • • •	10
Les options • • • • •	11
L'indicateur de niveau des Super Combos • • • • •	12
Les commandes spéciales • • • • •	14
Les guerriers Alpha • • • • •	16

LES MOUVEMENTS DE BASE

+ La manette multidirectionnelle



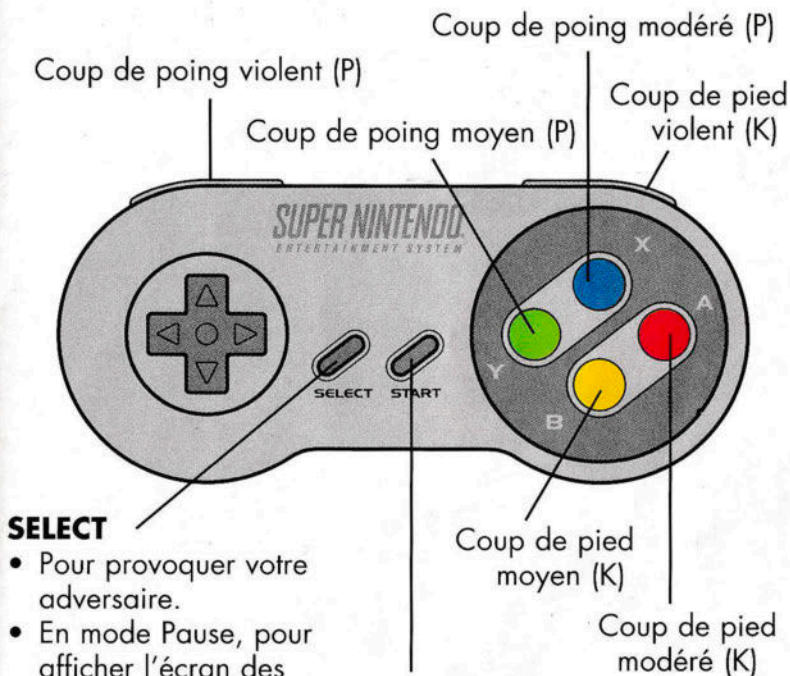
La manette multidirectionnelle permet également de :

- Choisir un mode
- Choisir un personnage
- Déplacer un personnage
- Réaliser des coups spéciaux

Remarque : Les commandes décrites dans ce manuel correspondent à celles d'un joueur regardant vers la droite. Elles sont inversées s'il regarde vers la gauche.

Les boutons

K - coup de pied / P - coup de poing



SELECT

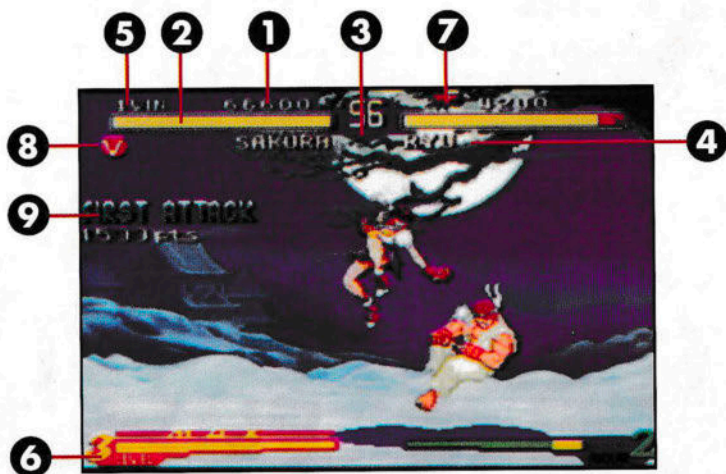
- Pour provoquer votre adversaire.
- En mode Pause, pour afficher l'écran des options.

Remarque : Il s'agit du réglage par défaut. Les fonctions des boutons de la manette peuvent être modifiées dans la partie configuration (Button Assignment) de l'écran des options.

START

- Pour commencer la partie.
- Pour se mettre en mode Pause.
- Pour permettre à un second joueur de se connecter en cours de partie, appuyez sur le Bouton START de la deuxième manette.

L'ECRAN DE JEU



1. Score
2. Compteur d'énergie
3. Chronomètre
4. Personnage en jeu
5. Points de technique
6. Indicateur de niveau des Super Combos (voir page 10)
7. Affichage du mode auto (en mode automatique seulement)
8. Les étoiles de la victoire
9. Message de bonus

LES REGLES DU JEU

Le combat

Un match comporte trois manches, chacune d'une durée maximum de 99 secondes. Le joueur qui en remporte deux est déclaré vainqueur.

Comment gagner ?

Tous vos talents de guerrier sont ici nécessaires pour épuiser l'énergie de votre adversaire. La victoire vous appartient une fois son compteur complètement rouge. Si le temps est épuisé, le joueur dont le niveau d'énergie est le plus élevé a gagné la manche.

Match nul

Lorsque les compteurs d'énergie des deux joueurs deviennent entièrement rouges en même temps, ou s'ils sont au même niveau une fois le temps limite atteint, la manche est déclarée nulle. Une quatrième et dernière manche devra alors être jouée. Celui qui l'emporte gagne le match. S'il y a à nouveau égalité, le match est terminé.

Les étoiles de la victoire

A chaque manche gagnée, une étoile apparaît sous votre compteur d'énergie. Il existe plusieurs sortes d'étoiles, en fonction du type de victoire.

LES MODES DE JEU



Appuyez sur le Bouton START lorsque l'écran-titre apparaît pour accéder au menu de sélection des modes. Sélectionnez le mode souhaité avec la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur START.

Le mode Arcade

Vous voilà seul face à l'ennemi : choisissez un combattant et frayez-vous un chemin au milieu des huit adversaires qui vous sont proposés. Un second joueur peut venir rejoindre la partie à tout moment en appuyant sur le Bouton START de la deuxième manette. Si vous perdez, vous avez néanmoins la possibilité de continuer à jouer.



Le mode VS

C'est le combat classique entre deux joueurs. Avant de s'affronter, chacun doit choisir un combattant (les joueurs peuvent sélectionner le même personnage) ! Les statistiques de la partie sont systématiquement affichées entre deux matchs.

COMMENCER UNE PARTIE



Après avoir sélectionné le mode de jeu souhaité, vous devez choisir un combattant avec la manette multidirectionnelle et confirmez votre choix en appuyant sur n'importe quel bouton d'attaque. Le personnage choisi changera de couleur en fonction du bouton utilisé pour confirmer votre choix.



Sélectionnez la vitesse du jeu et le mode (manuel ou auto).



MANUEL / AUTO

Les déplacements du personnage et son niveau d'habileté varient en fonction de la sélection.

Manuel

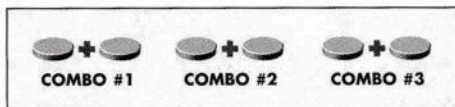
Toutes les fonctions de blocage sont exécutées par le joueur.

Auto

Lorsque vous ne lancez pas une attaque contre un adversaire, votre personnage est automatiquement protégé. Le nombre de protections est illimité.

Commande simple (mode auto seulement)

Vous pouvez activer les Super Combos en appuyant simultanément sur deux boutons. Si votre personnage ne dispose que de deux Super Combos, c'est le Combo #2 qui est activé même si vous avez demandé le Combo #3.



En mode auto, seuls les Super Combos de niveau 1 sont disponibles.

Remarque : Lorsque vous êtes en mode auto, votre adversaire peut bloquer les Super Combos au cours d'un saut.

LES OPTIONS

Pour accéder à l'écran d'options (Option Screen), sélectionnez Options sur l'écran de sélection des modes (Mode Select) et appuyez sur START. Appuyez sur les flèches ▲ et ▼ de la manette multidirectionnelle pour sélectionner l'option désirée et sur les flèches ◀ et ▶ pour changer la configuration. Appuyez sur START pour retourner à l'écran précédent.



Nombre de manches (Number of rounds)

Choisissez le nombre total de manches par partie.

Niveau de difficulté (Game difficulty level)

Plus vous sélectionnez d'étoiles et plus vos adversaires seront difficiles à battre.

Mode son (Sound Mode)

Vous pouvez jouer en mono ou... entendre les hurlements de votre adversaire en stéréo !

Configuration de la manette (Button assignment)

Changez la configuration des boutons de la manette pour les coups de poing et les coups de pied de votre combattant.

Temps limite (Time limit)

Choisissez la durée maximum d'une manche.

Dommages (Damage)

Le niveau des dommages subis et infligés varie de 1 à 4.

La vitesse (Game speed)

Modifie la vitesse du jeu.

La protection automatique (Auto guard)

Vous pouvez sélectionner ou non la protection automatique.

Quitter (Exit)

Retournez à l'écran de sélection des modes (Mode Select).

L'indicateur de niveau des Super Combos

Chaque fois que vous réalisez des coups normaux ou spéciaux, l'indicateur des Super Combos augmente. Votre niveau augmente quand l'indicateur atteint certains paliers. Vous pouvez alors activer les Super Combos, les Combos spéciaux et les contre-attaques Alpha.

Super Combo

Chaque personnage dispose de trois niveaux de Super Combos. Plus le niveau est élevé et plus les dommages causés sont importants. Selon la combinaison de boutons utilisée, il vous est possible de

contrôler les dommages infligés par un Combo. Plus ces boutons sont nombreux et plus les dégâts causés sont importants, mais vous épuisez également votre indicateur en conséquence.

Combo spécial

Vous pouvez activer ce type de Combo en utilisant l'indicateur des Super Combos.



Remarque : Pour plus d'informations, reportez-vous à la présentation des personnages de la page 14.

Lorsque l'indicateur des Super Combos atteint ou dépasse le niveau 1, appuyez simultanément sur les boutons PPK ou KKP et votre personnage se transformera aussitôt en Combo spécial. Le chronomètre du Combo spécial est situé au-dessus de l'indicateur de niveau des Super Combos.

Le chronomètre des Combos spéciaux

Pendant la durée d'activation du Combo, élaborez votre plan d'attaque en utilisant tous les coups possibles : coups de pied, coups de poing et coups spéciaux. Le Combo cessera une fois le temps écoulé.

Petits Conseils d'utilisation des Combos spéciaux

- 1. Frappez sans arrêt pour balayer votre adversaire !**
- 2. Servez-vous des attaques spéciales pour affaiblir votre adversaire.**
- 3. Faites vite ! Vous disposez de peu de temps pour effectuer votre attaque spéciale.**
- 4. C'est le moment d'essayer de porter un coup mortel à votre adversaire !**

COMMANDES SPECIALES

Mise au tapis



Vous pouvez éviter d'être cloué au sol grâce à certaines attaques comme le Coup du Dragon. En activant les boutons de commande ci-dessus, votre personnage effectuera une roulade avant, évitant ainsi d'être mis au tapis par les coups de l'adversaire.



Blocage/Blocage dans les airs

Pour éviter d'être touché lorsque votre adversaire passe à l'attaque, appuyez sur Gauche de la manette multidirectionnelle ◀ plutôt que de riposter. Le blocage fonctionne également lorsque vous effectuez un saut.

La contre-attaque Alpha



Une fois l'attaque de votre adversaire bloquée, utilisez la



commande ci-dessus pour lancer la contre-attaque Alpha ; c'est une action éclair contre votre adversaire affaibli. Les contre-attaques alpha consomment un niveau de votre indicateur de Super Combos.

Chute défensive

Lorsque vous êtes touché et que vous ripostez dans les temps, les dommages que vous subissez sont moindres et vous vous retrouvez à terre sain et sauf.

Envoyer au tapis/Agripper

Avancez vers votre adversaire et appuyez sur le Bouton coup de poing violent ou moyen, ou encore le Bouton coup de pied. Selon le personnage choisi, vous pourrez l'envoyer au sol ou l'agripper automatiquement.

Provoquer

Quoi de mieux pour énerver son adversaire qu'une attaque verbale ? Appuyez sur SELECT afin de provoquer votre adversaire (une seule fois par manche). Assurez-vous que vous pouvez riposter !

Reprendre ses esprits/Se libérer

Si votre adversaire vous attaque sans discontinuer, vous êtes sonné un court instant. Pour reprendre vos esprits rapidement, appuyez sur la manette multidirectionnelle ou sur n'importe quel bouton. Vous pouvez vous libérer de la même manière lorsque l'adversaire vous agrippe.

LES GUERRIERS ALPHA



PUissance D'Attaque

En commande manuelle, la puissance d'attaque dépend des boutons utilisés (se reporter à la page 10 pour plus d'informations).

MAINTENIR

Pour être certain des effets d'une commande, maintenez les boutons enfoncés un court instant.

KEY



Orientez la manette multidirectionnelle dans la bonne direction.



P = coup de poing K = coup de pied



Appuyez simultanément sur les boutons appropriés.



Appuyez plusieurs fois sur les boutons appropriés.



Appuyez de 1 à 3 fois sur les boutons appropriés (en fonction du niveau).

SAKURA



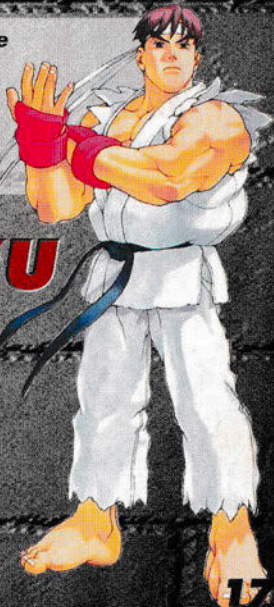
COUPS SPECIAUX	Hadoken (Boule de feu)	⬇ + P
	Sho-o-Ken (Uppercut)	⬇ + P
	Shum-pu-Kyaku (Coup de pied Ouragan)	⬇ + K
SUPER COMBOS	Shinku-hadoken (Super Boule de feu)	⬇ ⬇ + x 1-3 P
	Midare-zakura (Fleur de cerisier)	⬇ ⬇ + x 1-3 K
	Haru-ichiban	⬇ ⬇ + x 1-3 K

Sakura s'intéresse un peu trop aux combats des rues. En principe, les lycéennes n'arpentent pas les rues dans l'espoir de se battre. Mais, depuis son accrochage avec trois collégiens, elle rêve de prendre sa revanche.

Etudiant à l'école de karaté de Shotokan, Ryu se consacre entièrement à son perfectionnement dans la véritable voie du guerrier par la maîtrise de la Boule de feu. Aujourd'hui, Ryu doit faire face à des rivaux au summum de leur force.

COUPS SPECIAUX	Hadoken (Boule de feu)	⬇ + P
	Sho-ryu-ken (Coup de poing Dragon)	⬇ + P
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Coup de pied Ouragan)	⬇ + K
COUPS UNIQUES	Le Briseur de davicules	⬇ + MOY P
	Sen-pu-kyaku (Coup de pied Eclair)	⬇ + MOY K
SUPER COMBOS	Sinku-hadoken (Super Boule de feu)	⬇ ⬇ + x 1-3 P
	Shinku-tatsu-maki-senpu-kyaku (Super Coup de pied Ouragan)	⬇ ⬇ + x 1-3 K

RYU



ROLENTO

Membre d'un commando pendant la guerre du Viêtnam, le sévère et dément Rolento commande aujourd'hui sa propre armée. Il prône la survie, même quand il est capturé par ses ennemis. Il lui est même arrivé de pendre un soldat à un câble de métal pour faire triompher son point de vue !



COUPS SPECIAUX	Le cercle des Patriotes	⊕ + (P)
	Le Lanceur	⊕ + (K) + (K)
	L'Attaque du delta du Mékong	(P) ^{SIMUL} (P) FIN SAUT (P)
	Le raid aérien sur le delta du Mékong	⊕ + (P) + (P)
	L'évasion du delta du Mékong	⊕ + (K) + (P ~ K)
COUPS UNIQUES	Le grand saut	⊕ ⊕
	Le faux atterrissage	(K) ^{SIMUL} (K)
SUPER COMBOS	Aucun prisonnier	⊕ ⊕ + (K) ^{x 1-3}
	Les Démineurs	⊕ ⊕ + (P) ^{x 1-3}

GEN

Gen est un personnage légendaire qui bat ses adversaires à mains nues. Jour et nuit, des jeunes gens recherchent Gen dans l'espoir de se faire un nom. Il les ignore. Gen est à la recherche de véritables guerriers et le combat ne lui fait pas peur. Pour modifier son style de combat, appuyez sur Coup de poing violent ou Coup de pied violent.



STYLE DE COMBAT				
COUPS SPECIAUX	Hyaku-ren-ko	(P) REP	Jya-sen	⊕ ⊕ + (P)
	Geki-ro	⊕ + (K)	Ouga	⊕ ⊕ + (K)
SUPER COMBOS	Zan-ei	⊕ ⊕ + (P) ^{x 1-3}	Jya-ko-ha	⊕ ⊕ + (K) ^{x 1-3}
	Shi-ten-shu	⊕ ⊕ + (P) ^{x 1-3}	Kouga	⊕ ⊕ + (K) ^{x 1-3}

CHUN-LI

Espionnant en secret les activités de Shadowloo, l'organisation internationale criminelle, Chun-Li se bat avec courage, ignorant le danger. Le souvenir de son père illumine sa vie.



COUPS SPECIAUX	Hyaku-rets-kyaku (Coup de pied Eclair)	(K)
	Tensho-kyaku (Coup de pied tournoyant)	⊕ ⊕ + (K)
	Kikoken (Boule de feu)	⊕ + (P)
	Sen-en-shu (Coup de pied en ciseaux)	⊕ + (K)
SUPER COMBOS	Sen-rets-kyaku (Coup de pied Chaos)	⊕ ⊕ ⊕ ⊕ + (K) ^{x 1-3}
	Ha-zen-ten-sho-kyaku (Super Coup de pied Chaos)	⊕ ⊕ + (K) ^{x 1-3}
	Kiko-sho	⊕ ⊕ + (P) ^{x 1-3}



Ancien partenaire d'entraînement de Ryu à l'école de karaté de Shotokan, il possède un esprit guerrier hors du commun et un ego qui ne l'est pas moins. Convaincu d'être le meilleur combattant, Ken recherche la confrontation avec son rival de toujours.

KEN

COUPS SPECIAUX	Hadoken (Boule de feu)	⊕ + (P)
	Sho-ryu-ken (Coup de poing Dragon)	⊕ + (P)
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Coup de pied Ouragan)	⊕ + (K)
COUPS UNIQUES	Fausse Boule de feu	⊕ + MOY (K)
	Roulade avant	⊕ + (P)
SUPER COMBOS	Sho-ryu-reppa (Dragon de l'ombre)	⊕ ⊕ + (P) ^{x 1-3}
	Shin-ryu-ken	⊕ ⊕ + (K) REP ^{x 1-3}

BIRDIE

Marqué par une vie passée dans les bas-fonds européens, Birdie, videur dans de nombreux clubs punk, s'est familiarisé avec les activités de Shadowloo. Il meurt d'envie d'y trouver une place à part entière. Utilisant sa force et son style pour contourner la loi, Birdie sait qu'il devra se battre pour gagner sa place au sein de l'infâme organisation du crime.



COUPS SPECIAUX	Tête de taureau	++ + P
	Corne de Taureau	(P) ou (K) 2 OU 3 FOIS
	Chaîne d'étrangleur	+ + P
	Chaîne de bandit	+ + (K)
SUPER COMBOS	L'oisillon	++ ++ ++ + P x 1-3
	Le vengeur de taureaux	++ ++ + (P) ou (K) x 1-3 x 1-3

ADON

Inspiré de la rapidité et de la ruse du Jaguar majestueux, le style d'Adon est connu pour hypnotiser ses victimes. Maître dans l'art du Muay Thai, Adon a été formé par Sagat ; mais quand ce dernier fut vaincu par Ryu, Adon a cru que le déshonneur s'abattait sur Sagat. Il le recherche aujourd'hui afin de devenir, une fois pour toutes, le seul maître du Muay Thai.



COUPS SPECIAUX	Coup de pied du Jaguar	+ + (K)
	Le saut du Jaguar	+ + (K)
	La Dent du Jaguar	+ + (K)
SUPER COMBOS	L'Arme du Jaguar	++ ++ + (K) x 1-3
	La mort du Jaguar	++ ++ + (P) ou (K) x 1-3

KATANA

Katana s'est proclamé lui-même défenseur du Japon et de sa culture. Ancien acolyte du Gang du Mad Gear, Katana rêve de ranimer le syndicat du crime et ne vit que dans l'espoir de se venger de Guy.



COUPS SPECIAUX	La griffe Jigoku	⬇ + (P)
	L'explosion Butsu-metsu	⬇ + (P)
	La Brûlure Daikyo	⬇ + (K)
	Prise Shira-ha	⬇ + (K)
SUPER COMBOS	Meido-no-miyage (Le cogneur)	⬇ ⬇ + (P) x 1-3
	Ten-chu-satsu	⬇ ⬇ + (P) x 1-3



Sa maîtrise du ninjitsu renforce sa conviction de descendre d'un ninja. Combattant surdoué, Guy sait contrôler son côté impulsif, dû à sa grande expérience du combat de rues, par la réflexion, fruit d'une longue tradition ninjitsu. Combattant le mal dès qu'il le rencontre, il fut la cause du démantèlement du Gang Mad Gear.

GUY

COUPS SPECIAUX	Bushin-izuna-otoshi (Air Supplex)	⬇ + (P) + (P) PROCHE
	Bushin-senpu-kyaku (Coup de pied Eclair)	⬇ + (K)
	Haya-gake (Le croissant superbe)	⬇ + (K) + (K)
	Hou-zan-to	⬇ + (P)
SUPER COMBOS	Bushin-gou-rai-kyaku (Le barrage fantôme)	⬇ ⬇ + (K) x 1-3
	Bushin-hassou-ken	⬇ ⬇ + (P) x 1-3

DHALSIM

Ce sage Indien se bat pour son peuple qui souffre de la famine et de la misère. Il veut atteindre l'harmonie de l'esprit, du corps et de l'âme grâce à la discipline du yoga. Proche du but, il cherche à se mettre à l'épreuve avant de parvenir à un état de conscience supérieur.



COUPS SPECIAUX	Le feu du Yoga	⬇ + P
	La flamme du Yoga	⬇ + P
	Le souffle du Yoga	⬇ + K
	La téléportation du Yoga	⬇ (⬇) (P P) (K K) SIMUL
COUP UNIQUE	Le choc du Yoga	⬇ + mod. P REP
SUPER COMBOS	L'enfer du Yoga	⬇ + P
	La frappe du Yoga	⬇ + K

Il prétend que ses ancêtres sont des imbéciles parce qu'ils ont enfermé le démon enragé. Alors qu'importe si sa technique de combat peut mettre fin à ses jours tant qu'il parvient à vaincre. En libérant le démon enragé, il scelle son funeste destin et détruit son propre maître.



AKUMA

COUPS SPECIAUX	Go-hadoken	⬇ + P
	Go-shoryuken	⬇ + P
	Tatsumaki-zanku-kyaku	⬇ + K
	Hyakki-shu	⬇ + P
	Zanku-hadoken	saut ⬇ + P
	Shaku-netzu-hadoken	⬇ + P
COUP UNIQUE	Ashura-senku	⬇ (⬇) (P P) (K K) SIMUL
	Roulade avant	⬇ + P
SUPER COMBOS	Messatsu-go-hado	⬇ + P
	Messatsu-go-shoryu	⬇ + P
	Tenma-go-zanku	saut ⬇ + P
	Shun-goku-satsu (Démon enragé)	mod. P P + mod. K P seul. niv. 3

ZANGIEF

Les lutteurs professionnels tremblent devant son coup du bœuf... Mais Zangief sait qu'il piétine, il cherche le combat pour accroître sa technique. Un coup de vent l'envoie au tapis tête la première. Il s'effondre dans un grand bruit sourd. Quelques secondes plus tard, un grand rire s'élève. Zangief a trouvé son inspiration.



COUPS SPECIAUX	Double lasso	(P) (P) (K) (K) SIMUL
	Coup de bœuf tournoyant	+ + (P)
	Bombe volante	+ + (K)
	Supplex atomique	+ + (K) PROCHE
	Poing vengeur	+ + (P)
SUPER COMBOS	Apocalypse atomique	+ + + (P) x 1-3
	Grand chelem aérien Russe	+ + + (K) x 1-3



La force intérieure de Rose la guide dans la bataille. Toujours en quête de l'exact équilibre entre action et réaction, son intuition frise la télépathie. Elle en appelle à son âme et croit que les cieux puniront quiconque se servira du pouvoir mystique avec des intentions nuisibles.

COUPS SPECIAUX	Reflot de l'âme	+ + (P)
	Étincelle de l'âme	+ + (P)
	Emanation de l'âme	+ + (P)
	Spirale de l'âme	+ + (K)
SUPER COMBOS	Assaut de l'aura	+ + + (P) x 1-3
	Aura de l'âme	+ + + (P) x 1-3
	Illusion de l'âme	+ + + (K) x 1-3

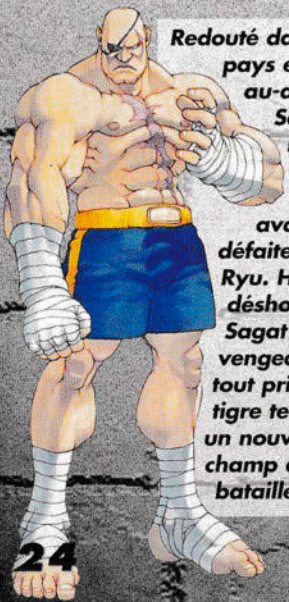
ROSE

M. BISON

Bison recherche frénétiquement de vrais guerriers. Il a entendu parler d'un combattant nommé Ryu, qui a battu Sagat en Thaïlande. Le corps de Bison se nimbe de bleu fluorescent à l'idée de se confronter à Ryu. Ce dernier va expérimenter son écrasement psychique.



COUPS SPECIAUX	Tir psychique	⬇ + ⬇ + P
	Piétinement des deux genoux	⬇ + ⬇ + K
	Piétinement de la tête	⬇ + ⬇ + K
	Saut de la mort	P ou ⬇ + ⬇ + P + P
	La feinte du Bison	⬇ (⬇) (P P) (K K) SIMUL
SUPER COMBOS	Ecrasement psychique	⬇ + ⬇ + ⬇ + ⬇ + P x 1-3
	Cauchemar du piétinement des genoux	⬇ + ⬇ + ⬇ + ⬇ + K x 1-3



Redouté dans son pays et bien au-delà, Sagat régnait sans partage avant sa défaite contre Ryu. Humilié et déshonoré, Sagat veut la vengeance à tout prix. Voici le tigre tenace sur un nouveau champ de bataille.

COUPS SPECIAUX	Le tir du tigre	⬇ + P
	Le tir au sol du tigre	⬇ + K
	Le genou du tigre	⬇ + K
	L'uppercut du tigre	⬇ + P
SUPER COMBOS	Le canon du tigre	⬇ + ⬇ + P x 1-3
	Le génocide du tigre	⬇ + ⬇ + K x 1-3
	Le raid du tigre	⬇ + ⬇ + K x 1-3

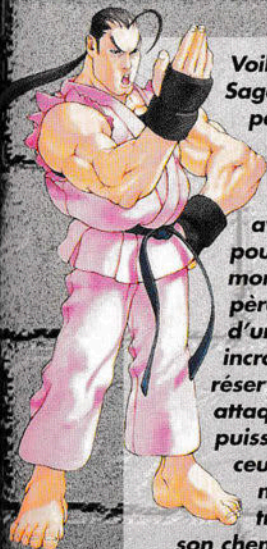
SAGAT

CHARLIE

Membre d'une unité d'élite secrète de l'armée, Charlie a mené, aux côtés de son vieil ami Guile, une mission spéciale en Thaïlande. Cette mission a échoué et ils ont été tous deux capturés. Après s'être échappés de leur prison dans la jungle, Charlie est à la recherche de la puissance qui suscite les troubles qui secouent la Thaïlande.



COUPS SPECIAUX	Boum sonique	⬆ ⬆ + (P)
	Coup de pied Eclair	⬆ ⬆ + (K)
SUPER COMBOS	Barrage Sonique	⬆ ⬆ ⬆ ⬆ + (P) ^{x 1-3}
	Feux croisés Eclair	⬆ ⬆ ⬆ ⬆ + (K) ^{x 1-3}
	Le Saut du juste	⬆ ⬆ + (K) ^{x 1-3}



Voilà dix ans, Sagat a tué le père de Dan. Dan s'est alors entraîné avec ardeur pour venger la mort de son père. Doté d'une énergie incroyable, il réserve ses attaques les plus puissantes à ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il aura sa vengeance.

DAN

COUPS SPECIAUX	Gadouken	⬆ + (P)
	Ko-ryu-ken	⬆ + (P)
	Dan-ku-kyaku	⬆ + (P)
COUPS UNIQUES	Roulade avant de provocation	⬆ + 
	Roulade arrière de provocation	⬆ + 
SUPER COMBOS	Shinku-gadouken	⬆ ⬆ + (P) ^{x 1-3}
	Kouryu-rekka	⬆ ⬆ + (P) ^{x 1-3}
	Hishho-buraiken	⬆ ⬆ + (K) ^{x 1-3}

[1096]

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le 02.478.90.48, extension 62.

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

Memo

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be a standard notebook page or a sheet of stationery. There is no handwriting or other markings on the page.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat.

Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.

2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

S.A.V. NINTENDO FRANCE
Route du Môle 2/3
92635 GENNEVILLIERS CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.

4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.

5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

**Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
S.O.S. NINTENDO
par téléphone au 08 36 68 77 55 *
ou par Minitel au 3615 NINTENDO *
Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX**

* (2,23 FTTC par minute)

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271

1020 Bruxelles

Belgique

Tél. 02.478.90.48.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au :

02.478.90.48. extension 62.

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO REPAIR SERVICE, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes
informations appelez
7 jours sur 7 et
24 h. sur 24 h.
le 0900-00 900
(Fb 6,05 / 20 sec.)

Nintendo®

EXPERT

0900-00 900



En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problème.

Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo ?

Tu veux participer à des concours ?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales ?

1 seul numéro,
compose le 0900-00 900*
et

le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps
qu'il ne le faut.

* (6,05 FB / 20 sec.)

**WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET
CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS
MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.**



*Dit zegel waarborgt u, dat dit
produkt door Nintendo is
gecontroleerd en dat het qua
constructie, betrouwbaarheid en
entertainmentwaarde volledig aan
onze hoge kwaliteitseisen voldoet.
Let bij het kopen van spellen en
accessoires altijd op dit zegel, zodat
u verzekerd bent van een goed
werkend Nintendo-systeem.*

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met STREET FIGHTER™* ALPHA 2 voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., LTD.

© 1996 Nintendo Co., LTD.

*© Capcom Co. Ltd.

1996 All Rights Reserved.

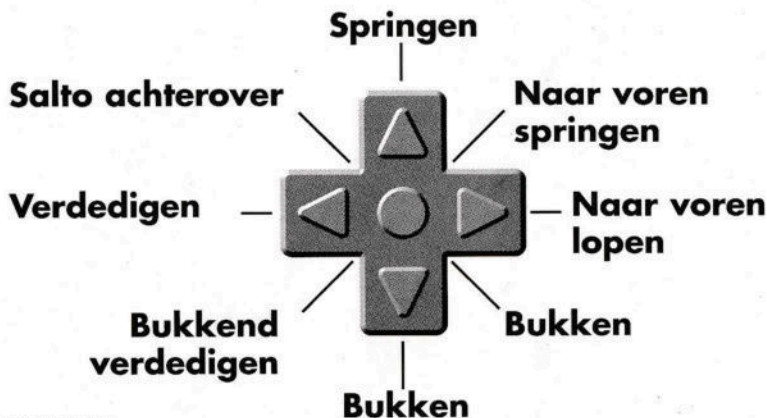


Inhoud

Basisfuncties van de bedieningsknoppen	34
Het speelscherm	36
De spelregels	37
Speltypen	38
Het spel spelen	39
"Manual"/"Auto"	40
Opties	41
Super Combo-levelmeter	42
Speciale besturingstechnieken	44
De Alpha-strijders	46

Basisfuncties van de

+ Vierpuntsdruktoets



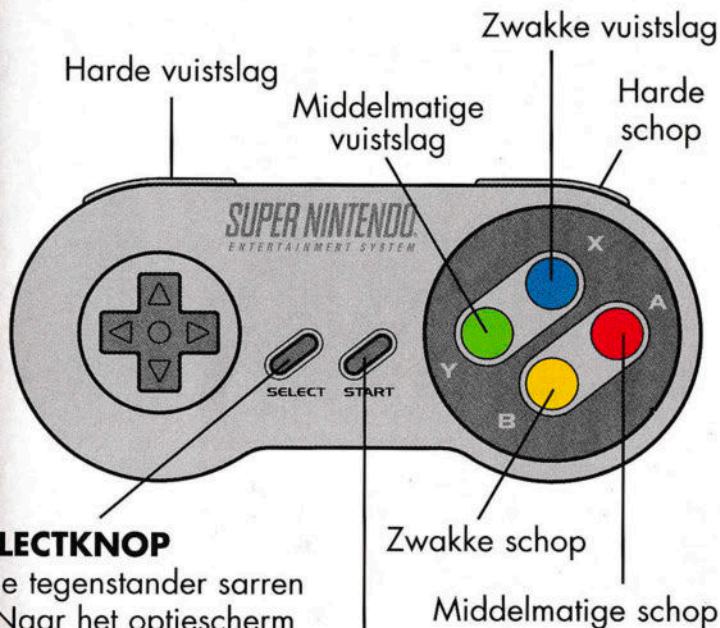
De vierpuntsdruktoets wordt ook gebruikt om:

- een speltype te selecteren
- een figuur uit te kiezen
- een figuur te verplaatsen
- een special move uit te voeren

N.B.: Bovenstaande functies gelden voor een spelfiguur die naar rechts kijkt. Als een spelfiguur naar links kijkt zijn de functies omgekeerd.

bedieningsknoppen

Funcities van de bedieningsknoppen



SELECTKNOP

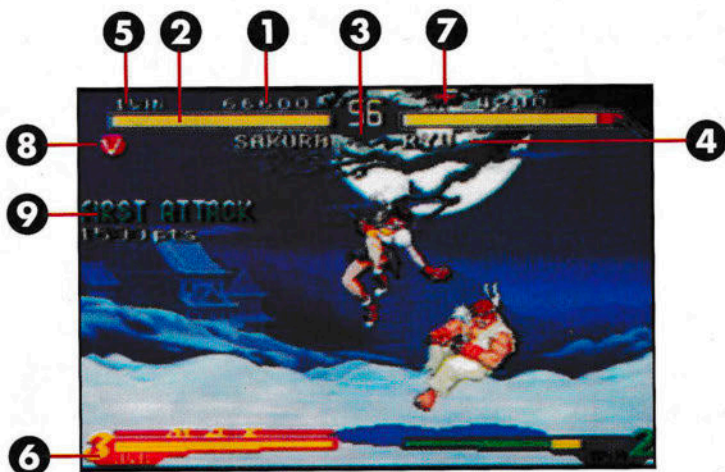
- Je tegenstander sarren
- Naar het optiescherm gaan als het spel op pauze staat

N.B.: Dit is de standaard-instelling. In het optiescherm kunnen de knopfuncties worden gewijzigd door voor "Button Assignment" (toewijzing knopfuncties) te kiezen.

STARTKNOP

- Het spel starten
- Het spel pauzeren
- Laat een tweede speler tijdens het gevecht op de startknop van controller 2 drukken om mee te spelen (als tegenstander van speler 1)

Het speelscherm



1. Score
2. Energiemeter
3. Timer
4. Figuur waarmee je speelt
5. Technische punten
6. Super Combo-levelmeter
7. "Auto"-symbool (alleen in "Auto"-stand)
8. Overwinningssterren
9. Bonusmelding

Spelregels

Ronde- en wedstrijdduur

De tijdslimiet voor één ronde is 99 seconden. Een wedstrijd telt drie ronden. Wie als eerste twee ronden op zijn of haar naam brengt wint.

Zo win je

Gebruik al je gevechtstechnieken om je tegenstander uit te schakelen. Zodra diens energiemeter helemaal rood is, heb jij gewonnen. Als de tijd is verstreken, wint degene die nog de meeste energie over heeft.

Onbeslist

Als de energiemeters van beide spelers tegelijkertijd helemaal rood worden, of als zij op dezelfde stand staan als de tijd is verstreken, wordt de wedstrijd onbeslist verklaard. Wie de laatste ronde wint, wint de wedstrijd. Als de laatste ronde onbeslist eindigt, is de wedstrijd afgelopen.

Overwinningsterren

Voor elke ronde die je wint verschijnt er een ster onder je energiemeter. Er zijn verschillende soorten sterren. Afhankelijk van de wijze waarop je wint verschijnt er een andere ster.

Speltypen



Druk op start als het titelscherm verschijnt om het speltype-menu te laten verschijnen. Kies met de vierpuntsdruktoets het gewenste speltype en druk op start.

"Arcade Mode"

Kies een straatvechter uit en knok je omhoog tegen acht door de computer gestuurde tegenstanders. Dit is in principe een spel voor één

speler, maar een

tweede speler kan op ieder moment de eerste speler uitdagen door op controller 2 op start te drukken. Kies, als je hebt verloren, voor

"continue" om verder te spelen.



"VS Mode"

De klassieke knokpartij tussen twee spelers. Kies een straatvechter uit en neem het op tegen een tweede speler (je kunt zelfs allebei dezelfde figuur kiezen!). Gegevens over het verloop van de strijd worden tussen de gevechten door getoond.

Het spel spelen



Nadat je het gewenste speltype hebt bepaald, moet je een straatvechter kiezen. Gebruik daarvoor de vierpuntsdruktoets en bevestig je keuze door op een willekeurige aanvalsknop te drukken. Afhankelijk van de knop waarmee je dit laatste doet verandert de betreffende figuur van kleur.



Bepaal de gewenste speelsnelheid en kies voor "Manual" (handmatig) of "Auto" (automatisch).



"Manual" / "Auto"

De volgende keuzes beïnvloeden de bewegingen en het vaardigheidslevel van je spelfiguur.

"Manual" (handmatig)

De speler moet zelf verdedigen.

"Auto" (automatisch)

Als je niet in de aanval bent, neemt je figuur vanzelf een verdedigende houding aan.

"Simple Command" (alleen "Auto")

Super Combo's kunnen worden uitgevoerd door simpelweg op twee knoppen tegelijk te drukken. Als je figuur maar twee Super Combo's heeft, wordt Combo nr. 2 uitgevoerd, zelfs als je opdracht geeft voor Combo nr. 3.



COMBO NR.1



COMBO NR.2



COMBO NR.3

In de "Auto"-stand zijn alleen Super Combo's van level 1 beschikbaar.

N.B.: In de "Auto"-stand kan je tegenstander jouw combo's in de lucht blokkeren. N.B.: In de "Auto"-stand kan je tegenstander jouw combo's in de lucht blokkeren.

Opties

Om het "Option"-scherm op te roepen, kies je op het scherm waar je het speltype kunt kiezen voor "Option" en druk je op start. Druk $\blacktriangle$ of $\blacktriangledown$ op de vierpuntsdruktoets om een keuze uit de opties te maken. Druk $\blacktriangleleft$ of $\blacktriangleright$ op de vierpuntsdruktoets om een optie te wijzigen. Druk op de startknop om je keuzes vast te leggen.



"Number of Rounds" (aantal ronden)

Verander het aantal ronden per wedstrijd.

"Game Difficulty Level" (moeilijkheidsgraad van het spel)

Hoe meer sterren je laat oplichten, hoe moeilijker de tegenstanders zijn te verslaan.

"Sound Mode" (geluid)

Speel het spel met monogeluid of hoor je tegenstander in stereo schreeuwen en gillen!

"Button Assignment" (toewijzing knopfuncties)

Wijzig de knoppen waarmee jouw straatvechter slaat en schopt.

"Time Limit" (tijdslimiet)

Stel de tijdslimiet voor een ronde in.

"Damage" (schade)

Het schadelevel kan worden ingesteld tussen 1 en 4. Hiermee bepaal je hoeveel schade je op kunt lopen en hoeveel je kunt veroorzaken.

"Game Speed" (speelsnelheid)

Wijzig de speelsnelheid.

"Auto Guard" (automatisch verdedigen)

Zet automatisch verdedigen aan of uit.

"Exit"

Ga terug naar het "Mode Select"-scherm.

Super Combo-levelmeter

De Super Combo-meter loopt op als je een aanvallende beweging maakt. Als de meter een bepaald niveau heeft bereikt gaat je Super Combo-level een stap omhoog. Als je level hoog genoeg is kun je Super Combo's, Custom Combo's en Alpha Counter Moves uitvoeren.

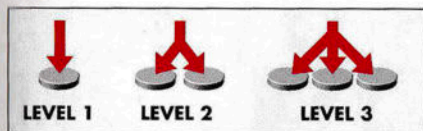
Super Combo

Elk figuur beschikt over drie verschillende Super Combo-levels. Hoe hoger het level, des te meer schade berokken je je tegenstander. Afhankelijk van de gebruikte knoppencombinatie

bepaal je de hoeveelheid schade die door een combo wordt toegebracht. Door meer knoppen tegelijk in te drukken breng je meer schade toe aan je tegenstander, maar gebruik je ook meer energie van je Super Combo-levelmeter.

"Custom Combo" (aangepaste combo)

Je kunt een Original Combo gebruiken door de Super Combo-meter te benutten.



N.B.: Lees ook de beschrijvingen van de straatvechters op één van de volgende pagina's.

Als de Super Combo-meter op level 1 of hoger komt te staan en je tegelijkertijd op de VVS- of de SSV-knop (V = vuistslag, S = schop) drukt, voert je figuur een Super Combo uit. Boven de Super Combo-levelmeter zie je dan de "Custom Combo"-timer.

"Custom Combo"-timer

Als je een Combo uitvoert, raakt elke vuistslag, schop of speciale beweging de tegenstander meerdere keren. Als de timer stopt, eindigt ook je Combo.

"Custom Combo"-tips

1. *Blijf voortdurend aanvallen!*
2. *Gebruik speciale aanvallen om je tegenstander meer letsel toe te brengen.*
3. *Beweeg snel! Je hebt niet veel tijd voor een speciale aanval.*
4. *Terwijl je je tegenstander een pak slaag geeft, kun je ook een worp uitvoeren.*

Speciale besturingstechnieken

Voorkom dat je gevloerd wordt



Je kunt verhinderen dat je bij sommige aanvallen, bijvoorbeeld met een Dragon Punch, gevloerd wordt. Als je op de hierboven afgebeelde knoppen drukt, rolt je figuur naar voren en wordt hij niet door de beweging van je tegenstander gevloerd.



S = Stoot, T = Trap



Verdedigen/ in de lucht verdedigen

Druk om letsel te voorkomen tijdens een aanval van je tegenstander op  van de vierpuntsdruktoets in plaats van terug te vechten. Dit werkt ook als je in de lucht bent.

Alpha Counter



Druk, als je een aanval van je tegenstander blokkeert, de hierboven getoonde knoppen in.



Hierdoor voer je een Alpha-Counter uit - een snelle tegenaanval op je kwetsbare tegenstander. Alpha Counters kosten één level van je Super Combo-meter.

Verdedigende val

Als je geworpen wordt en precies op het juiste moment probeert een tegenworp uit te voeren, loop je minder schade op en val je veilig op de grond.

Worpen/grepen

Loop op je tegenstander af en druk op een knop voor een middelmatige vuistslag, een harde vuistslag of een trap. Vaak kun je op deze manier automatisch een worp of een greep uitvoeren.

Sarren

Druk voor wat pittige beledigingen om je tegenstander te sarren op de selectknop (kan éénmaal per ronde). Bedenk wel dat woorden niets betekenen als je de kracht niet hebt om ze waar te maken.

Herstellen/losbreken

Als je een paar keer goed geraakt wordt kan het zijn dat je even staat te duizelen van al dat geweld. Druk om daar weer van te herstellen heel snel achter elkaar op de vierpuntsdruktoets of op een willekeurige knop. Als je hetzelfde doet terwijl je wordt vastgepakt, kun je losbreken.

De Alpha Krijgers



KRACHT VAN DE AANVAL

Bij "Manual"-bediening hangt de kracht van de aanval af van de knoppen die worden ingedrukt (zie hoofdstuk "Manual"/"Auto" voor nadere details).

INGEDRUKT HOUDEN

Om er zeker van te zijn dat je opdracht wordt uitgevoerd, moet je de betreffende knop(pen) even ingedrukt houden.

TOETSSEN



Draai met de vierpuntsdruktoets in de juiste richting.



Druk op de juiste slag- of trap-knop.



Druk de betreffende knoppen tegelijkertijd in.

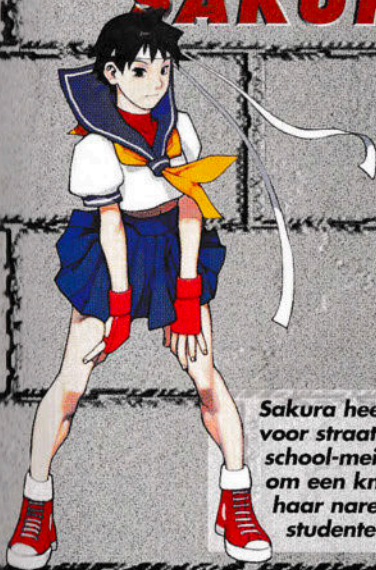


Druk herhaaldelijk achter elkaar op de betreffende knoppen.



Druk 1-3 maal achter elkaar op de betreffende knop (afhankelijk van het level).

SAKURA



SPECIAL MOVES	Hadoken (Fireball)	⬆ + S
	Sho-o-ken (Uppercut)	⬆ + S
	Shun-pu-kyaku (Hurricane Kick)	⬆ + T
SUPER COMBOS	Shinku-hadoken (Super Fireball)	⬆ ⬆ + ^{x 1-3} S
	Midare-zakura (Cherry Blossom)	⬆ ⬆ + ^{x 1-3} T
	Haru-ichiban	⬆ ⬆ + ^{x 1-3} T

Sakura heeft een ongebruikelijke belangstelling voor straatvechten. De meeste middelbare school-meisjes lopen nu eenmaal niet over straat om een knokpartij uit te lokken, maar sinds haar nare ontmoeting met drie mannelijke studenten zint Sakura nog steeds op wraak.

Ryu, die aan de Shotokan-karateschool studeert, heeft zijn hele leven gewijd aan het perfectioneren van de oosterse gevechtstechnieken. Ryu moet het nu opnemen tegen tegenstanders die sterker zijn dan ooit.

RYU



SPECIAL ATTACKS	Hadoken (Fire Ball)	⬆ + S
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	⬆ + S
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurricane Kick)	⬆ + T
UNIQUE MOVES	Collarbone Breaker	⬆ + MID S
	Sen-pu-kyaku (Whirlwind Kick)	⬆ + MID T
SUPER COMBOS	Sinku-hadoken (Super Fire Ball)	⬆ ⬆ + ^{x 1-3} S
	Shinku-tatsu-maki-senpu-kyaku (Super Hurricane Kick)	⬆ ⬆ + ^{x 1-3} T

ROLENTO

Na als commando in de Vietnam-oorlog te hebben gevochten, voert de strenge maar tevens gestoorde Rolento nu zijn eigen soldatenleger aan. Zijn devies is: Te allen tijde overleven, zelfs als je door de vijand gevangen bent genomen. Om zijn woorden kracht bij te zetten, heeft hij eens een soldaat aan een staaldraad opgehangen.



SPECIAL MOVES	Patriot Circle	⬆️ + Ⓢ
	Stinger	⬆️ + Ⓣ + Ⓣ
	Mekon Delta Attack	Ⓢ SIMUL Ⓢ BEI LANDING Ⓢ
	Mekon Delta Air Raid	⬆️ + Ⓢ + Ⓢ
	Mekon Delta Escape	⬆️ + Ⓣ (P OF K)
UNIQUE MOVES	High Jump	⬆️ ⬆️
	Trick Landing	Ⓣ SIMUL Ⓣ
SUPER COMBOS	Take No Prisoners	⬆️ ⬆️ + Ⓣ ^{x 1-3}
	Mine Sweeper	⬆️ ⬆️ + Ⓢ ^{x 1-3}

GEN

Omdat hij zijn tegenstanders met zijn blote handen uitschakelt, is Gen een legende geworden. Dag en nacht zijn jongeren die zelf legendarisch willen worden op zoek naar Gen. Maar Gen schuift die walgend van zich af. Hij wil alleen tegen echte krijgers vechten en vreest de strijd niet. Om Gen's vechstijl te veranderen, druk je op zware vuistslag of harde schop.



GEVECHTSSTIJL				
SPECIAL MOVES	Hyaku-ren-ko	Ⓢ REP	Jya-sen	⬆️ ⬆️ + Ⓢ
	Geki-ro	⬆️ + Ⓣ	Ouga	⬆️ ⬆️ + Ⓣ
SUPER COMBOS	Zan-ei	⬆️ ⬆️ + Ⓢ ^{x 1-3}	Jya-ko-ha	⬆️ ⬆️ + Ⓣ ^{x 1-3}
	Shi-ten-shu	⬆️ ⬆️ + Ⓢ ^{x 1-3}	Kouga	⬆️ ⬆️ + Ⓣ ^{x 1-3}

CHUN-LI

Chun-Li, die heimelijk de bewegingen van de internationale smokkelbende Shadowloo volgt, vecht moedig en zonder angst voor gevaar. Het vuur van de herinnering aan haar vader brandt bij haar nog heel fel.



SPECIAL MOVES	Hyaku-retsu-kyaku (Lightning Kick)	Ⓣ
	Tensho-kyaku (Spinning Air Kick)	⬆ + ⬆ + Ⓣ
	Kikoken (Fireball)	⬆ + Ⓢ
	Sen-en-shu (Axe Kick)	⬆ + Ⓢ
SUPER COMBOS	Sen-retsu-kyaku (Chaos Kick)	⬆ + ⬆ + ⬆ + ⬆ + Ⓣ ^{x 1-3}
	Ha-zen-ten-sho-kyaku (Super Chaos Kick)	⬆ + ⬆ + Ⓣ ^{x 1-3}
	Kiko-sho	⬆ + ⬆ + Ⓢ ^{x 1-3}



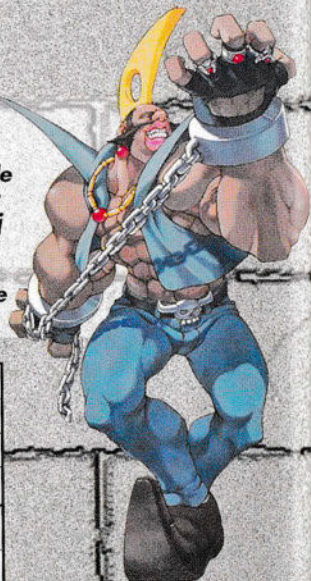
Ken, een oud-student van de Shotokan-karateschool en voormalig trainingspartner van Ryu, heeft een wonderbaarlijke vechtersmentaliteit... maar een nog veel groter ego! En omdat hij ervan overtuigd is, dat hij de beste straatvechter is, wil hij nu de confrontatie aangaan met de man die al vele jaren zijn rivaal is.

KEN

SPECIAL MOVES	Hadoken (Fireball)	⬆ + Ⓢ
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	⬆ + Ⓢ
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurricane Kick)	⬆ + Ⓣ
UNIQUE MOVES	Fake Fireball	⬆ + MID Ⓣ
	Forward Roll	⬆ + Ⓢ
SUPER COMBOS	Sho-ryu-reppa (Shadow Dragon)	⬆ + ⬆ + Ⓢ ^{x 1-3}
	Shin-ryu-ken	⬆ + ⬆ + Ⓣ ^{x 1-3} REP

BIRDIE

Birdie is gehard door zijn leven in Europese achterbuurten. Als uitsmijter in verschillende criminele clubs is hij vertrouwd geraakt met de werkwijze van Shadowloo. Hij smacht ernaar zich daarbij te mogen voegen. Hij weet dat hij zijn kracht en zijn stijl, die hij gewoonlijk gebruikt om de wet te overtreden, moet benutten om zich bij deze beruchte organisatie naar binnen te vechten.



SPECIAL MOVES	Bullhead	✚✚✚ + S
	Bullhorn	P OR T 2 OF 3
	Choke Chain	✚ + S
	Bandit Chain	✚ x 1-3 + T
SUPER COMBOS	The Birdie	x 1-3 ✚✚✚✚✚ + S
	Bullrevenger	✚✚✚ + S OF T

ADON

Adon inspireert zijn vechtstijl op de snelheid en de vastberadenheid van de jaguar. Hij is een meester in de Muay Thai en heeft samen met Sagat getraind. Toen deze laatste echter door Ryu werd verslagen, viel hij bij Adon in ongenade. Adon wil nu tegen Sagat vechten om voor eens en altijd Muay Thai kampioen te worden.



SPECIAL MOVES	Jaguar Kick	✚ + T
	Rising Jaguar	✚✚ + T
	Jaguar Tooth	✚ + T
SUPER COMBOS	Jaguar Revolver	x 1-3 ✚✚ + T
	Jaguar Baleed	x 1-3 ✚✚ + S (S OF T)

KATANA

Katana noemt zichzelf student van Japan en haar cultuur. Dit voormalige lid van de Mad Gear Gang wil deze criminele organisatie nieuw leven inblazen en is vervuld van haat jegens Guy.



SPECIAL MOVES	Jigoku Scrape	⬇ + (S)
	Butsu-metsu Buster	⬇ + (S)
	Daikyo Burning	⬇ + (T)
	Shira-ha Catch	⬇ + (T)
SUPER COMBOS	Meido-no-miyage (Pummeler)	⬇ ⬇ + (S) x 1-3
	Ten-chu-satsu	⬇ ⬇ + (S) x 1-3

Guy's beheersing van het ninjitsu sterkt hem in zijn geloof dat hij van een ninja afstamt. Als intelligent vechter weet hij de typische straatvechters-stijl en de ninjitsu-traditie uitstekend met elkaar in evenwicht brengen. Guy heeft een hoofdrol gespeeld bij de val van de Mad Gear Gang.



GUY

SPECIAL MOVES	Bushin-izuna-otoshi (Air Suplex)	⬇ + (S) + (T) DICHTBIJ
	Bushin-senpu-kyaku (Whirlwind Kick)	⬇ + (T)
	Haya-gake (Dashing Crescent)	⬇ + (T) + (T)
	Hou-zan-to	⬇ + (S)
SUPER COMBOS	Bushin-gou-rai-kyaku (Shadow Barrage)	⬇ ⬇ + (T) x 1-3
	Bushin-hassou-ken	⬇ ⬇ + (S) x 1-3

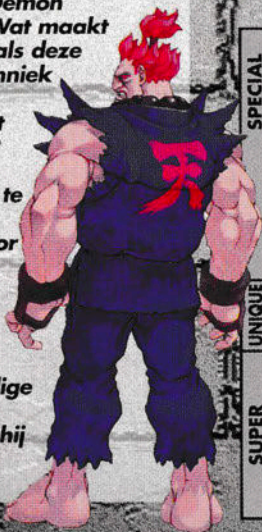
DHALSIM

Deze Indiase monnik vecht voor zijn aan hongering en ziektes lijdende volk. Hij heeft besloten zijn geest, lichaam en ziel met de Yoga-discipline tot een eenheid te smeden. Nu hij dat doel bijna heeft bereikt, moet Dhalsim zichzelf en zijn vaardigheden beproeven voordat hij naar een hoger bewustzijnsniveau kan doorgroeien.



SPECIAL MOVES	Yoga Fire	⬇ + (S)
	Yoga Flame	⬇ + (S)
	Yoga Blast	⬇ + (T)
	Yoga Teleport	⬇ (⬇) (S) (S) (T) (T) SIMUL
UNIQUE MOVE	Yoga Shock	⬇ + (S) REP
SUPER COMBOS	Yoga Inferno	⬇ ⬇ + (S)
	Yoga Strike	⬇ ⬇ + (T)

Hij vond zijn voorouders maar idioten omdat zij de Raging Demon verboden. Wat maakt het nou uit als deze gevechtstechniek degene die hem toepast kan doden? Akuma is bereid alles te doen om te winnen. Door de Raging Demon te bevrijden, bezegelde hij zijn kwaadaardige lot en vernietigde hij zijn eigen meester.



AKUMA

SPECIAL MOVES	Go-hadoken	⬇ + (S)
	Go-shoryuken	⬇ + (S)
	Tatsumaki-zanku-kyaku	⬇ + (T)
	Hyakki-shu	⬇ + (S)
	Zanku-hadoken	IN AIR ⬇ + (S)
	Shaku-netsu-hadoken	⬇ + (S)
UNIQUE MOVE	Ashura-senku	⬇ (⬇) (S) (S) (T) (T) SIMUL
	Forward Roll	⬇ + (S)
SUPER COMBOS	Messatsu-go-hado	⬇ ⬇ + (S)
	Messatsu-go-shoryu	⬇ ⬇ + (S)
	Tenma-go-zanku	LUCHT ⬇ ⬇ + (S)
	Shun-goku-satsu (Raging Demon)	ZWAK (S) (S) ⬇ (T) (S) ZWAK ALLEEN LEVEL 3

ZANGIEF

Profworstelaars zijn voor niets zo bang als voor zijn Piledriver. Zangief poogt lange tijd om zijn Piledriver te verbeteren en raakt gefrustreerd omdat het hem niet lukt. Door een plotselinge storm tolt Zangief met z'n hoofd naar beneden naar de aarde toe en komt hij met een enorme dreun op de grond terecht. Enkele seconden later breekt er een bulderende lach over het land los; Zangief heeft zijn inspiratie gevonden!



SPECIAL MOVES	Double Lariat	(S) (S) (T) (T) SIMUL
	Spinning Piledriver	⊕ + (S)
	Flying Power Bomb	⊕ + (T)
	Atomic Suplex	⊕ + (T) DICHTBIJ
	Banishing Fist	⊕ + (T)
SUPER COMBOS	Final Atomic Buster	⊕ ⊕ ⊕ + (S) x 1-3
	Aerial Russian Slam	⊕ ⊕ ⊕ + (T) x 1-3



Tijdens haar gevechten wordt Rose door haar innerlijke kracht gestuurd. Zij is voortdurend op zoek naar het juiste evenwicht tussen actie en reactie en beschikt over een intuïtie die aan telepathie grenst. Zij doet telkens een beroep op haar ziel, in de overtuiging dat de hemel degene zal straffen die zonder goede bedoelingen mystieke krachten gebruikt.

SPECIAL MOVES	Soul Reflect	⊕ + (S)
	Soul Spark	⊕ + (S)
	Soul Throw	⊕ + (S)
	Soul Spiral	⊕ + (T)
SUPER COMBOS	Aura Assault	⊕ ⊕ ⊕ + (S) x 1-3
	Aura Soul Throw	⊕ ⊕ ⊕ + (S) x 1-3
	Soul Illusion	⊕ ⊕ ⊕ + (T) x 1-3

ROSE

M. BISON

Bison smacht naar een gevecht met echte krijgers. Als hij over een strijder hoort die Ryu heet en die Sagat in Thailand heeft verslagen, begint zijn lichaam in een blauwe flits te stralen bij het vooruitzicht tegen die Ryu uit te komen. Hij kan niet wachten om Ryu kennis te laten maken met zijn Psycho Crusher.



SPECIAL MOVES	Psycho Shot	++ + (S)
	Double Knee Press	++ + (T)
	Head Press	++ + (T)
	Somersault Skull Driver	(S) OF ++ + (S) + (S)
	Bison Warp	++ (++) (S) (S) (T) (T) SIMUL
SUPER COMBOS	Psycho Crusher	++ ++ ++ ++ + (S) x 1-3
	Knee Press Nightmare	++ ++ ++ ++ + (S) x 1-3

Sagat, die zowel in zijn vaderland als daarbuiten gevreesd word, was heer en meester tot hij op het nippertje door Ryu werd verslagen. Vernederd en onteerd heeft hij gezworen ten koste van alles wraak te willen nemen. Deze vasthoudende tijger staat nu op een nieuw slagveld!



SPECIAL MOVES	Tiger Shot	++ + (S)
	Ground Tiger Shot	++ + (T)
	Tiger Knee	++ + (T)
	Tiger Uppercut	++ + (S)
SUPER COMBOS	Tiger Cannon	++ ++ + (S) x 1-3
	Tiger Genocide	++ ++ + (T) x 1-3
	Tiger Raid	++ ++ + (T) x 1-3

SAGAT

CHARLIE

Als lid van een geheim militair elite-team was Charlie, samen met zijn goede vriend Guile, betrokken bij een speciale missie naar Thailand. Die missie mislukte en Charlie en Guile werden gevangen genomen. Na zijn ontsnapping uit de oerwoudgevangenis is Charlie nu op zoek naar de veroorzaker van de onrust in Thailand.



SPECIAL MOVES	Sonic Boom	++ + (S)
	Flash Kick	++ + (T)
SUPER COMBOS	Sonic Barrage	++ ++ ++ + x1-3 (S)
	Cross Fire Blitz	++ ++ ++ + x1-3 (T)
	Somersault Justice	++ + x1-3 (T)



Tien jaar geleden is Dans vader door Sagat gedood. Dan is verwoed gaan trainen om zijn vaders dood te wreken. Hij is ongelooflijk sterk en oversteelt iedereen die hem in de weg staat met zijn enorme aanvalskracht. Hij zal zijn wraak krijgen!

DAN

SPECIAL MOVES	Gadouken	++ + (S)
	Ko-ryu-ken	++ + (S)
	Dan-ku-kyaku	++ + (S)
UNIQUE MOVES	Forward Roll Taunt	++ + SELECT
	Backward Roll Taunt	++ + SELECT
SUPER COMBOS	Shinku-gadouken	++ ++ + (S) x1-3
	Kouryu-rekka	++ ++ + (S) x1-3
	Hisho-buraiken	++ ++ + (T) x1-3

[0995]

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo produktgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nr. 0344-614234, of in België - op werkdagen tussen 9.00 en 17.30 uur - onder nr. 02-4789048. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.

Memo

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be a standard notebook or composition paper.

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System

SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoon-nummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 11.00 en 18.00 uur.

Telefoonnummer: 06-90490444 (1 gpm).

Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:
06-90490444 (1 spm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!
De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Belgium B.V.B.A. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Super Nintendo spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar :

Nintendo Belgium B.V.B.A.
T.a.v. Nintendo Repair Service
Trade Mart, Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02.478.90.48.

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Repair Service in België - tussen 9.00 en 17.30 uur - onder nummer 02.478.90.48.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo
EXPERT

0900-00 900



Heeft u spelvragen ?
Bel de Nintendo Spellijn!

7 dagen op 7
24 uur op 24
op 0900.00.900
(FB 6,05 / 20 sec.)

Nintendo

EXPERT

0900-00 900



Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon
Nintendo Expert World.
Onze speladviseurs helpen je al je problemen te
overwinnen.

Wil je op de hoogte blijven van de laatste
nieuwigheden ?

Wil je aan onze wedstrijden deelnemen ?

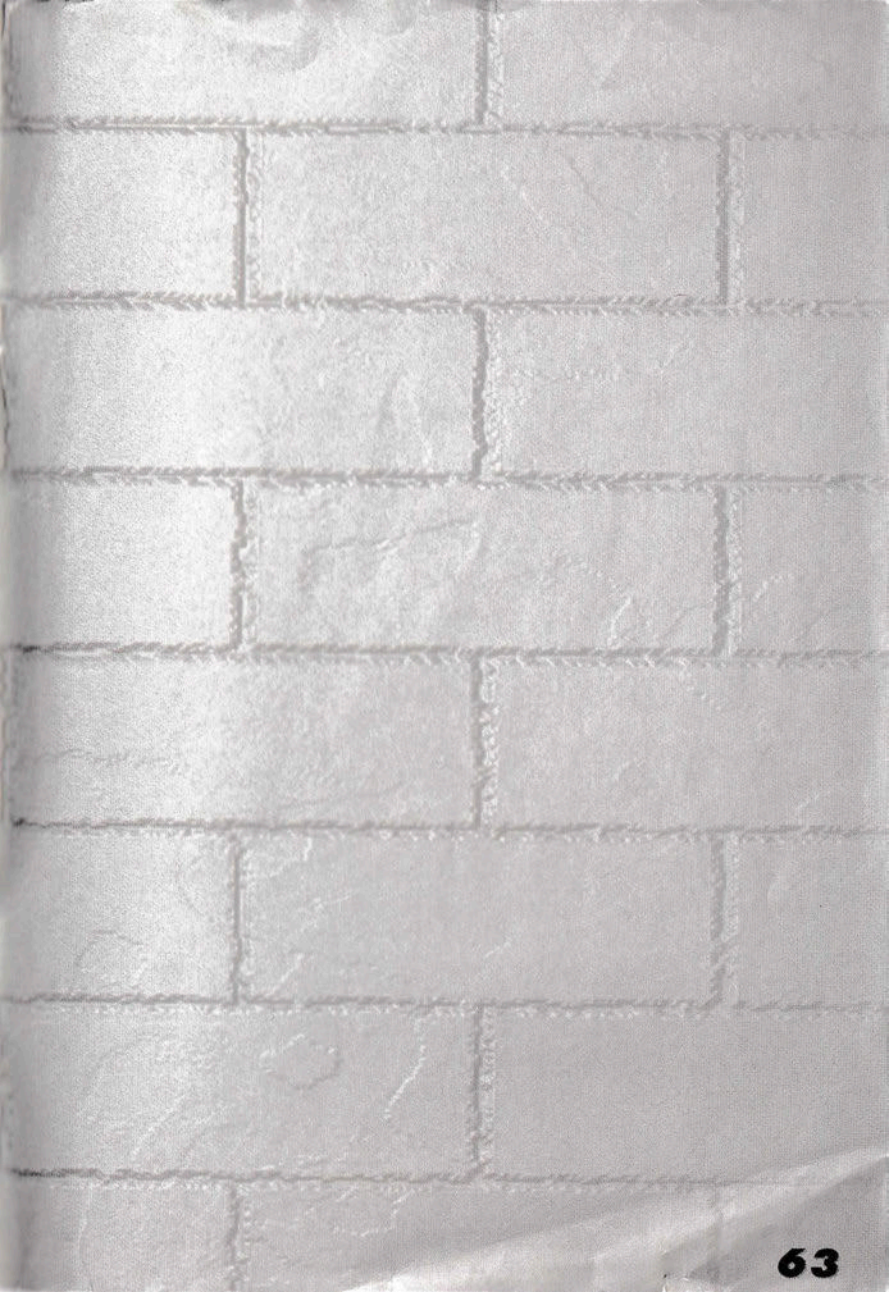
Wil je gebruik maken van onze Voice Mail ?

Vorm dan enkel en
alleen dit nummer :
0900-00 900*

en
Nintendo Expert World
het brein van Nintendo in België, geeft
razendsnel alle antwoorden.

*(6,05 FB / 20 sec.)

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. A small, dark speck is located near the center-right of the page, between the fourth and fifth lines from the top. The paper appears slightly aged or off-white.





DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR NINTENDO

IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE
PRINTED IN GERMANY