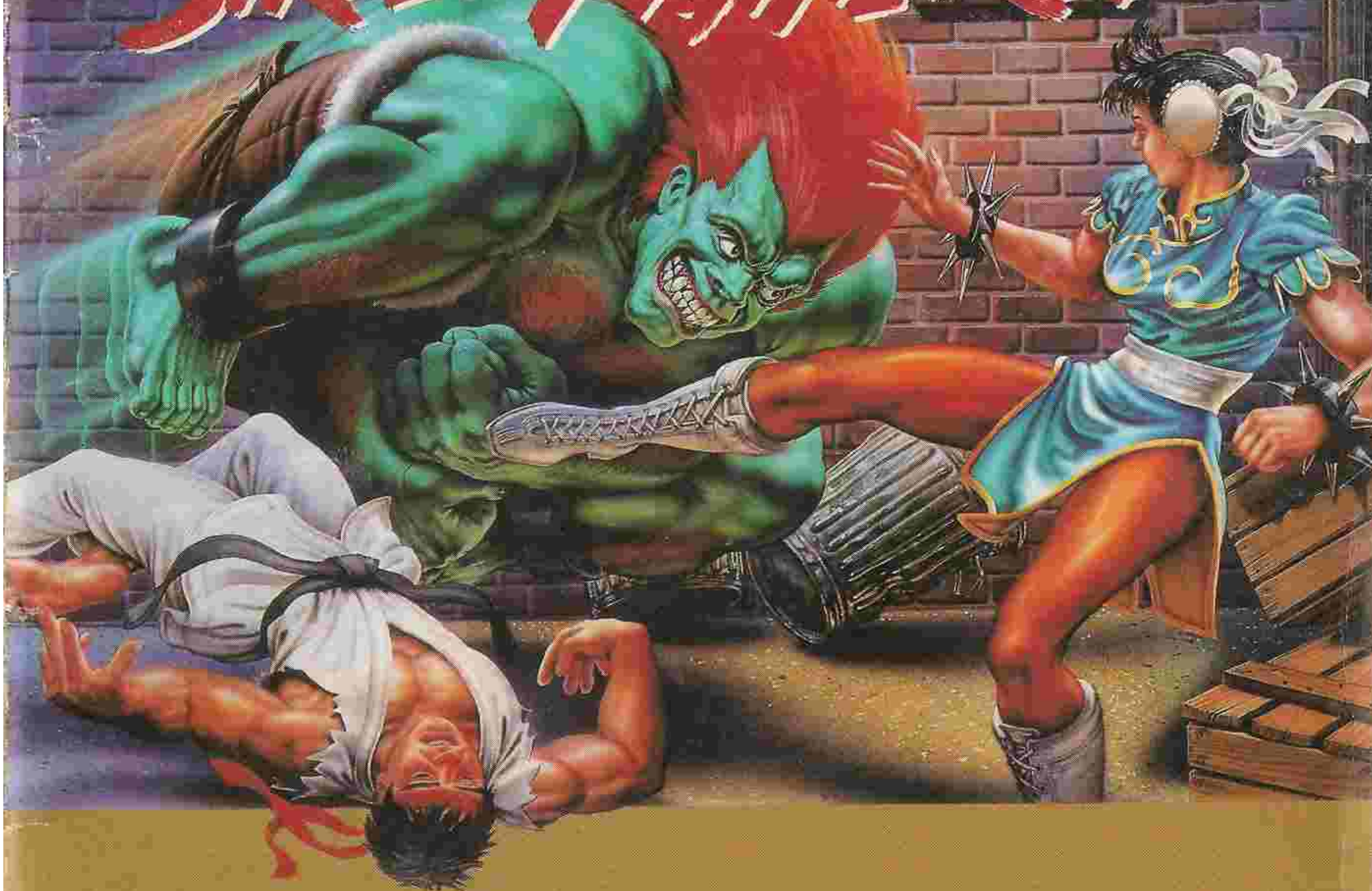


CAPCOM

SNSP-S2-FAH

STREET FIGHTER II™



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

STREET FIGHTER II™

© CAPCOM 1991. 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED BY



NINTENDO®. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep your **Street Fighter II** Game Pak in perfect operating condition.

1. **DO NOT** subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. **DO NOT** touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic sleeve.
3. **DO NOT** try to disassemble your Game Pak.
4. **DO NOT** let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol, or any other strong cleaning agents that can damage it.

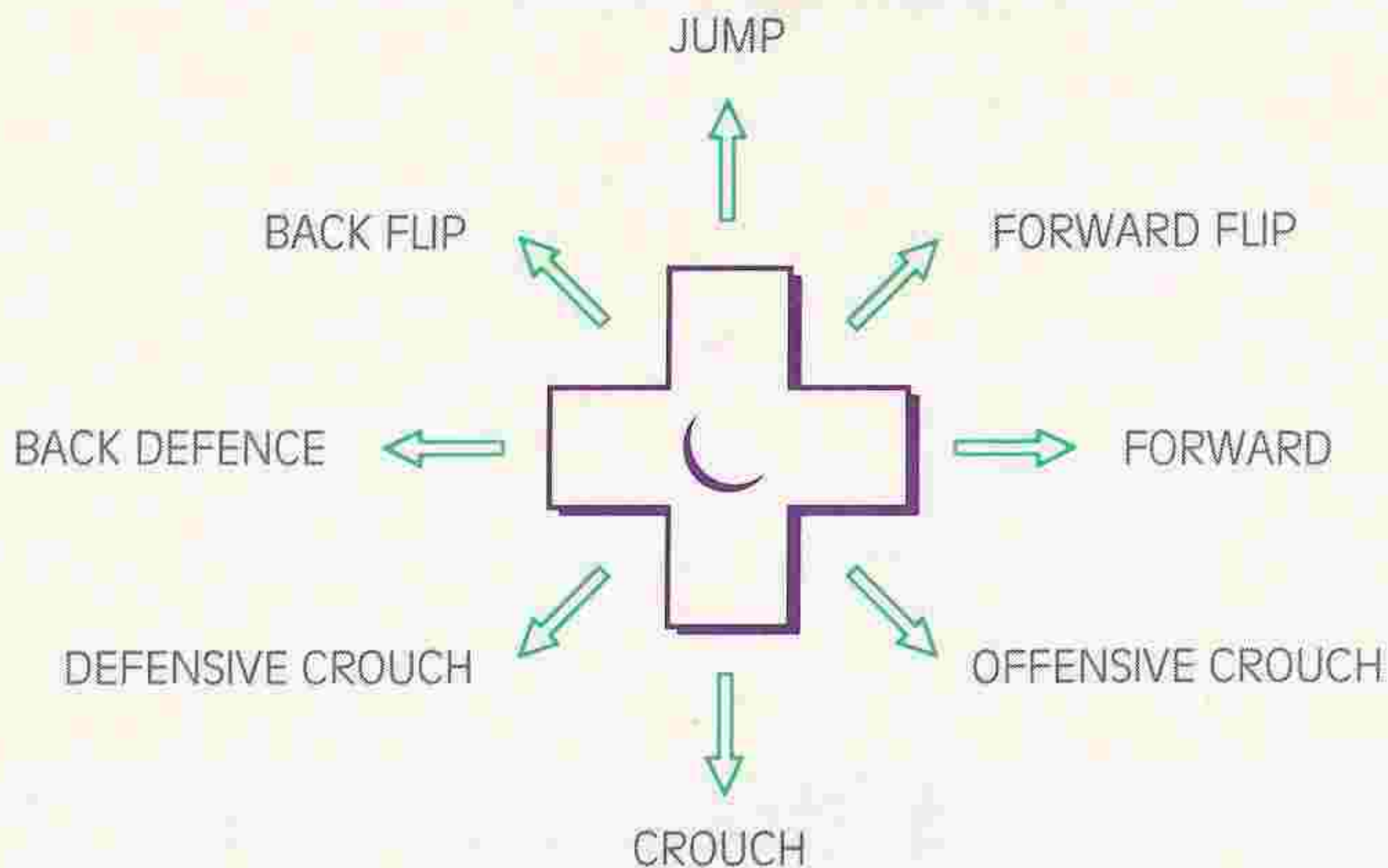
GETTING STARTED

1. Insert your **Street Fighter II** Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power on.
2. When the title screen appears, you will see three options: GAME START, VS. BATTLE and OPTION MODE. Move the marker next to GAME START and press the **START** button. (For an explanation of the VS. Battle, see Using the VS. Battle later in this manual. For an explanation of the Option Mode, see Using the Option Mode later in this manual.)
3. Once you begin the game, you will be asked to select your character. Press the control pad left or right to highlight the character of your choice and press the **START** button.
4. To end the game at any time, simply turn off the power on your Super Nintendo Entertainment System and eject your Game Pak.

CONTROLLING YOUR FIGHTER

MOVEMENT

The controls for **STREET FIGHTER II** take full advantage of the capabilities of the Super NES control pad. The diagram below shows the eight basic control pad positions that are used in the game.



NOTE: The diagram shows the control pad positions for a player facing to the right. The controls are reversed when facing to the left.

FORWARD	Used to walk forward.
FORWARD FLIP	Used to jump forward.
JUMP	Used to jump straight up.
BACKWARD FLIP	Used to jump backward.
BACK DEFENCE	Used to block high attacks by your opponent.
DEFENSIVE CROUCH	Used to block low attacks by your opponent.
CROUCH	Used to crouch or duck.
OFFENSIVE CROUCH	Used to make low attacks.

PUNCHES AND KICKS

There are three basic punches in **STREET FIGHTER II**:

Light Punch (JAB)	Press the Y button. This jab is very quick, but does little damage.
Medium Punch (STRONG)	Press the X button. This strong punch does a fair amount of damage.
Hard Punch (FIERCE)	Press the L button. This fierce punch does a large amount of damage, but is slow.

There are three basic kicks in STREET FIGHTER II:

Light Kick (SHORT)

Press the B button. This short kick is very quick, but does very little damage.

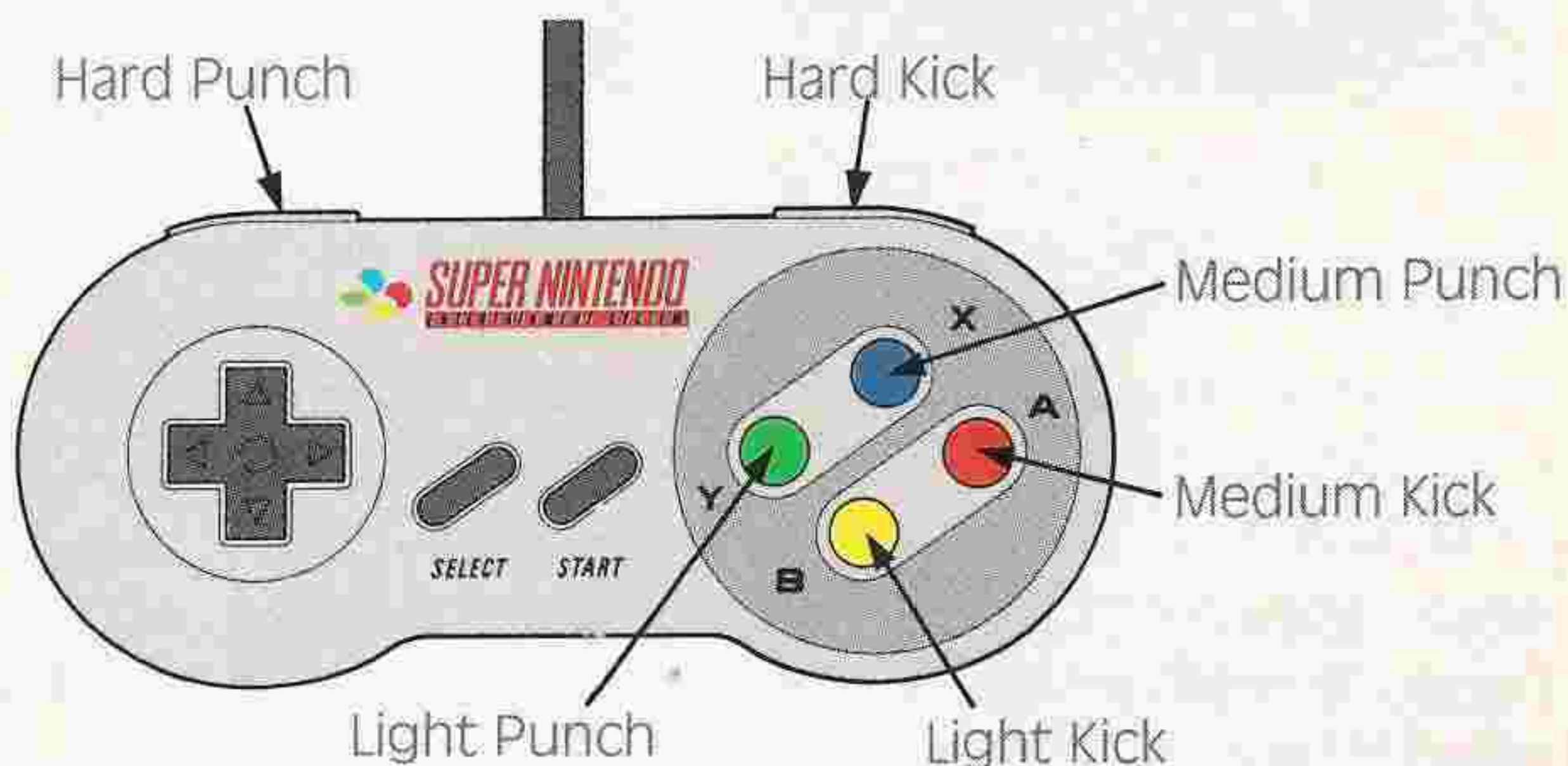
Medium Kick (FORWARD)

Press the A button. This forward kick is strong and is fairly quick.

Hard Kick (ROUNDHOUSE)

Press the R button. This kick is powerful, but very slow.

Note: The button configuration can be changed using the OPTION MODE.



CLOSE ATTACKS

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

Throws allow you to grab an opponent and toss them across the room. Some fighters can even do throws in mid-air. For example: It is possible for Ryu to grab Ken and throw him over his shoulder. To do the Shoulder Throw, Ryu must push forward against Ken and then you must push the **L** button on your control pad.

Holds allow you to grab an opponent and then smash them repeatedly. For example: It is possible for Blanka to bite Guile on the head. To do the Head Bite, Blanka must push forward against Guile and then you must push the **L** button on your control pad.

The close attacks for each character are listed in this manual. It is up to you to discover how to use these attacks effectively.

SPECIAL MOVES

Special moves are very powerful, but they are also very difficult to learn. It may take weeks of practice before you will be able to use these moves effectively. So, practice hard and don't give up!

Below is an example of the diagram for Ryu's Fireball. The arrows in the diagram indicate the necessary movements on the control pad. Please refer to the movement diagram if you are unsure of what the arrows mean.

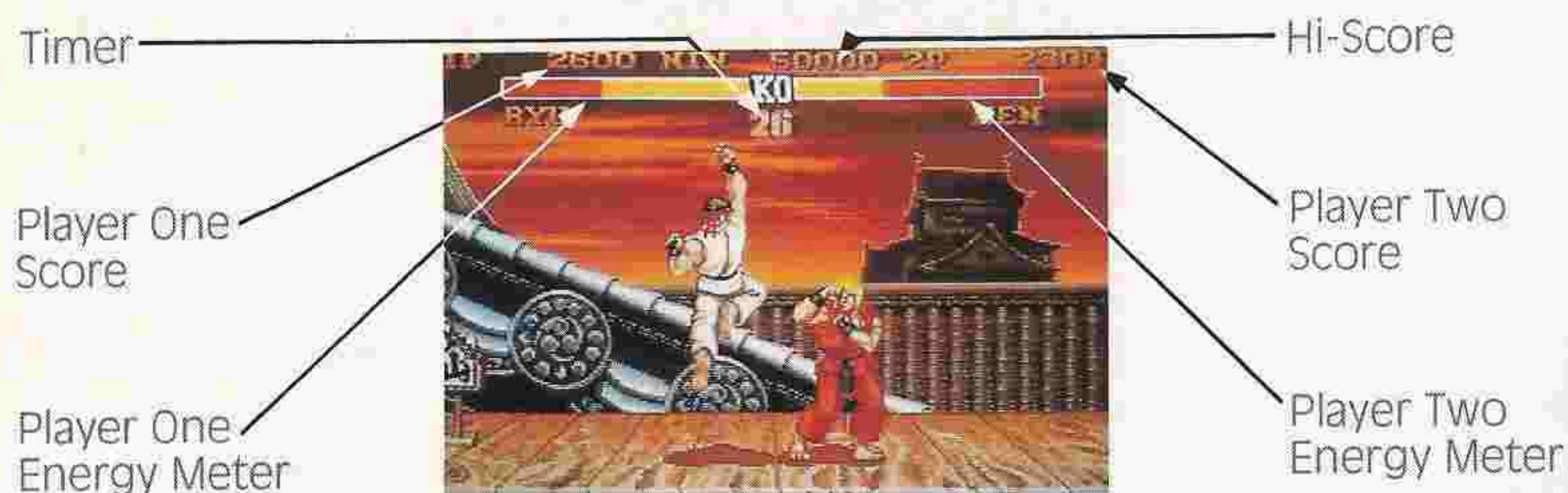
Example: **Fireball**

Using the control pad, press,  in one continuous motion and press any punch button.

THE TOURNAMENT BEGINS

Choose GAME START on the title screen and you will be able to select your champion for the tournament. As the tournament begins, your fighter will travel the globe to meet one of the seven other challengers. (If a friend wishes to challenge you during the tournament he can press the **START** button on his controller to interrupt your game.)

When the match begins, you must use your punches, kicks and special moves to knock your opponent flat on his back. Each time you hit him, his energy meter will decrease. Once your opponent's energy meter is totally red, he will be down for the count. Win two out of three bouts and you will be declared the winner and earn the right to face the next challenger.



USING THE VS. BATTLE MODE

The VS. Battle allows two players to have a STREET FIGHTER II competition and automatically keeps track of the results. When the title screen appears, push the control pad up or down to move the marker next to VS. BATTLE and press the **START** button. When the next screen appears, each player can see his wins, losses and special K.O.'s for each character. Each player must then select the character they wish to use and press the **START** button to continue to the next screen.

On the next screen there are two options; HANDICAP and STAGE SELECT. Player One can press his control pad up or down to highlight either the HANDICAP or STAGE SELECT option .

HANDICAP - When the HANDICAP option is highlighted, both players can press left or right on the control pad to select an attack level. The attack level determines the amount of damage a player's punches and kicks will do. The higher the attack level, the greater the amount of damage the punches and kicks will do. This option allows two players of different skill levels to have an even match.

STAGE SELECT - When the STAGE SELECT option is highlighted, Player One can select the location of the match by pressing the control pad left or right. This option allows you to select the location of your fight.

After all the choices have been made, Player One can begin the match by pressing the **START** button. The first player to win two bouts will win the match. Once the match is complete, a screen will show each player's record with each character. At this time, Player One can press the SELECT button to choose to continue the match, quit the match or erase the records. If you continue the game, both players will return to the player selection screen and the process begins all over again.

USING THE OPTION MODE

The Option Mode allows you to change to certain parts of the game. When the title screen appears, push the control pad up or down to move the marker next to OPTION MODE and press the **START** button. When the next screen appears, push the control pad up or down to highlight the option you wish to change.

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

TIME LIMIT - This option allows you to turn on or off the Time Limit. Push the control pad left or right to highlight either ON or OFF. If you select on, the fighters will have 99 seconds to knock each other out. If you select OFF, the fight will continue until one player is knocked out.

CONFIGURE - This option allows you to change the button configuration for your fighter's punches and kicks. Highlight the punch or kick you wish to change and then press the button you wish to use for that punch or kick.

STEREO - This option allows you to select either STEREO or MONOAURAL sound. Push the control pad left or right to highlight the option you wish to use.

MUSIC TEST - This option allows you to hear the various pieces of music used in the game. Press the **A** button to change the music number and press the **R** button to hear the music.

S.E. TEST - This option allows you to hear the various sound effects used in the game. Press the **A** button to change the sound effect number and then press the **R** button to hear the effect.

To leave the OPTION MODE with your new settings, simply press the **START** button on your control pad.

BECOMING A STREET FIGHTER

Becoming a true street fighter requires patience and practice. Listed below are a number of hints which will help you survive your first few matches.

1. Use the Back Defence and Defensive Crouch positions to block attacks.
2. Wait for a mistake by your opponent and then attack.
3. Do not use your special moves too much. They often leave you vulnerable to attack.
4. You can nullify a Fireball with a Fireball.
5. It takes at least three strong hits to make your opponent dizzy. When your opponent is dizzy, inflict as much damage as possible.
6. When you are dizzy, keep on pressing left and right on the control pad to shake off the stars.
7. Practice using all the characters. This will allow you know their strengths and weaknesses in battle.
8. Special moves can be blocked using the Back Defence and Defensive Crouch positions, but it will cost you a little energy.
9. Set the difficulty level in the Option Mode to 0 to make it easier to learn how to use your punches and kicks.
10. In the VS. BATTLE mode, knock your opponent out with a special move to earn a special K.O.

THE WORLD WARRIORS

Ryu

Date of Birth: 21-7-1964

Height: 5'10" Weight: 150 lbs.

Blood Type: O

Cool and calculating, Ryu is very patient in combat. When Ryu sees weakness, he will move quickly to dispatch his opponents with the awesome power of his Dragon Punch.

CLOSE ATTACKS - Shoulder Throw, Back Roll.

SPECIAL MOVES

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

Using the control pad, press  in one continuous motion and press any punch button.

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

Using the control pad, press  in one continuous motion and press any 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, Ryu can often knock his opponent down with three quick kicks.

Using the control pad, press  in one continuous motion and press any kick button.

Edmond Honda

Date of Birth: 3-11-1960

Height: 6'2" Weight: 304 lbs.

Blood Type: A

Quick and extremely powerful, Honda's greatest advantage is his size. He loves to pound his opponents into corners and then knock them out with a quick series of punches.

CLOSE ATTACKS - Shoulder Throw, Bear Hug, Knee Bash.

THE WORLD WARRIORS

SPECIAL MOVES

Hundred Hand Slap - Through years of training, Honda has been able to build up the speed of his punches. His hands now move so quickly they are merely a blur. By using the Hundred Hand Slap, Honda can quickly have his opponent seeing stars.

Press any punch button repeatedly.

Sumo Head Butt - Using his great leg strength and the traditional sumo grunt, Honda 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 control pad, press  and hold it for 2 seconds. Then press  and push any punch button.

Blanka

Date of Birth: 12-2-1966

Height: 6'5" Weight: 218 lbs.

Blood Type: B

Attacking like an uncaged animal, Blanka uses his speed and agility to inflict maximum damage on his opponents.

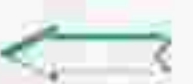
CLOSE ATTACKS - Head Bite, Double Knee, Head Butt.

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 shocking discovery.

Press any punch button repeatedly.

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

Using the control pad, press  and hold it for 2 seconds. Then press  and push any punch button.

Guile

Date of Birth: 23-12-1960

Height: 6'1" Weight: 191 lbs.

Blood Type: O

Using a unique blend of Special Forces training and street fighting skills, Guile is a force to be reckoned with.

CLOSE ATTACKS - Shoulder Throw (Ground and Air), Back Breaker, Knee Drop, Suplex.

THE WORLD WARRIORS

SPECIAL MOVES

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

Using the control pad, press  and hold it for 2 seconds. Then press  and push any punch button.

Flash Kick - Similar to the Sonic Boom, Guile is also able to cause a momentary wall of energy by whipping his feet into the air as he does a backflip. This energy barrier is virtually unpenetrable and will do a large amount of damage to those who are foolish enough to walk into it.

Using the control pad, press  and hold it for 2 seconds. Then press  and push any kick button.

Ken

Date of Birth: 14-2-1965

Height: 5'10" Weight: 169 lbs.

Blood Type: B

Brash and arrogant, Ken loves to show off during a fight. After knocking his opponent senseless with his Fireball, Ken loves to stand over his opponents and laugh at them.

CLOSE ATTACKS - Shoulder Throw, Back Roll.

SPECIAL MOVES

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

Using the control pad, press    in one continuous motion and press any 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 control pad, press    in one continuous motion and press any 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 control pad, press    in one continuous motion and press any kick button.

THE WORLD WARRIORS

Chun Li

Date of Birth: 1-3-1968

Height: 5'8" Weight: Unknown

Blood Type: A

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

CLOSE ATTACKS - Shoulder Throw (Air and Ground), Head Stomp.

SPECIAL MOVES

Lightning Kick - Years of training have allowed Chun Li to develop a series of powerful kicks which strike like lightning.

Press any kick button repeatedly.

Whirlwind Kick - Not to be outdone by Ken and Ryu's Hurricane Kick, Chun Li uses this move to confuse her opponents.

Using the control pad, press  and hold it for 2 seconds. Then press  and push any kick button.

Zangief

Date of Birth: 1-6-1956

Height: 7' Weight: 256 lbs.

Blood Type: A

Totally fearless, Zangief is willing to 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, Back Slam, Back Breaker, Alley Oop, Head Bite, Stomach Pump.

SPECIAL MOVES

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

Press all three punch buttons simultaneously.

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 control pad, do a 360 degree rotation on the control pad and press any punch button.

THE WORLD WARRIORS

Dhalsim Date of Birth: 22-11-1952
Height: 5'10" Weight: 107 lbs.
(He can change height and weight to some extent.)
Blood Type: O

Dhalsim's greatest skill is his patience. He knows match. Instead, he concentrates on using his unique abilities to keep his enemies at a distance and to slowly wear them down.

CLOSE ATTACKS - Yoga Nugie, Arm Throw, Head Butt, Spinning Attack.

SPECIAL MOVES

Yoga Fire - By tapping mystical energies from deep within himself, Dhalsim can hurl a ball of flame that incinerates anything it touches.

Using the control pad, press  in one continuous motion and press any punch button.

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

Using the control pad, press  in one continuous motion and press any punch button.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Ces conseils vous aideront à garder votre cartouche de jeu **Street Fighter II** dans un parfait état de fonctionnement.

1. N'exposez pas votre cartouche à des températures extrêmes. Rangez-la toujours dans un endroit à température modérée.
2. Evitez de toucher aux connecteurs de la cartouche. Gardez-les propres et à l'abri de la poussière en prenant l'habitude de ranger la cartouche dans son boîtier de protection.
3. Ne démontez pas la cartouche.
4. Ne mettez pas la cartouche en contact avec des diluants, des solvants, du benzène, de l'alcool, ou tout autre produit de nettoyage pouvant l'endommager.

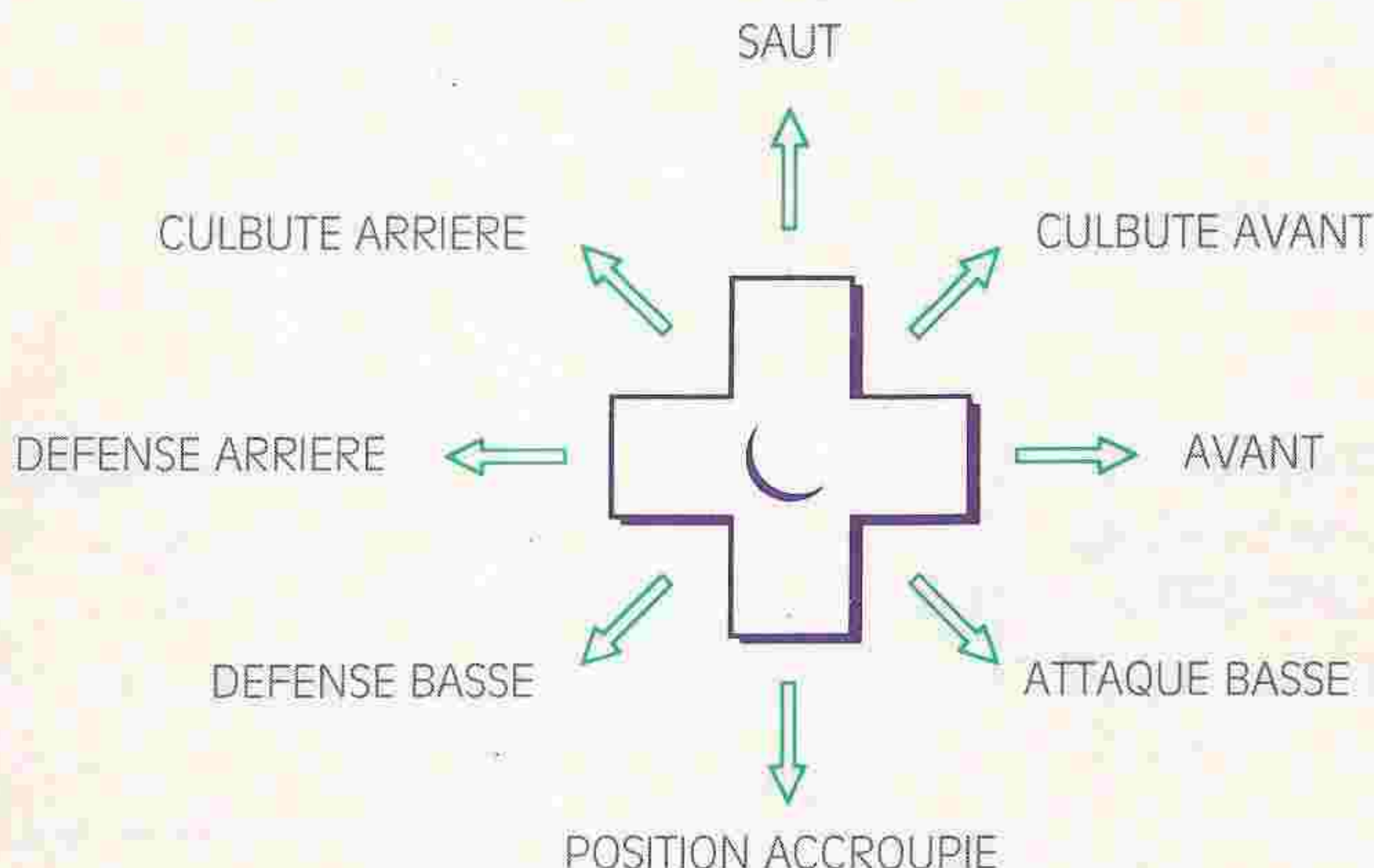
MISE EN ROUTE

1. Introduisez la cartouche **Street Fighter II** dans votre Console Super Nintendo et mettez celle-ci sous tension (ON).
2. Lorsque l'écran Titre apparaît, vous avez le choix entre trois options : GAME START (Début du Jeu), VS. BATTLE (Combat "Un contre Un") et OPTION MODE (Mode Options). Placez le curseur sur GAME START et appuyez sur le Bouton **START** (pour plus de détails sur le Combat "Un contre Un" ou sur le Mode Options, reportez-vous aux chapitres appropriés plus loin dans ce manuel).
3. Dès que vous avez démarré le jeu, on vous demande de choisir votre personnage. Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le personnage voulu et appuyez sur le Bouton **START**.
4. Pour terminer le jeu à n'importe quel moment, il vous suffit d'éteindre la Console Super Nintendo (interrupteur sur OFF) et de retirer la cartouche de jeu.

COMMENT DIRIGER VOTRE LUTTEUR

MOUVEMENTS

STREET FIGHTER II utilise pleinement les possibilités de la manette multidirectionnelle de la Super Nintendo pour l'exécution des différents mouvements. Voici les huit positions de base de la manette et les mouvements correspondants :



REMARQUE : Ce schéma donne les positions de la manette multidirectionnelle pour un joueur regardant vers la droite. Les commandes sont inversées lorsqu'il regarde vers la gauche.

AVANT

CULBUTE AVANT

SAUT

CULBUTE ARRIERE

DEFENSE ARRIERE

DEFENSE BASSE

POSITION ACCROUPIE

ATTAQUE BASSE

Pour vous déplacer vers l'avant.

Pour culbuter vers l'avant.

Pour sauter vers le haut.

Pour culbuter vers l'arrière.

Pour contrer une attaque haute de votre adversaire.

Pour contrer une attaque basse de votre adversaire.

Pour vous accroupir ou esquiver.

Pour exécuter une attaque basse.

COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

Dans STREET FIGHTER II, il existe 3 principaux types de coups de poing :

Coup de poing faible (Coup sec)

Appuyez sur le Bouton **Y**. Bien que très rapide, ce coup de poing est peu dangereux.

Coup de poing moyen (Coup dur)

Appuyez sur le Bouton **X**. Ce robuste coup de poing cause pas mal de dégâts.

Coup de poing violent (Coup brutal)

Appuyez sur le Bouton **L**. Ce coup de poing est lent, mais très dévastateur.

et 3 principaux types de coups de pied :

Coup de pied faible (Coup rapide)

Appuyez sur le Bouton **B**. Bien que très rapide, ce coup de pied est peu dangereux.

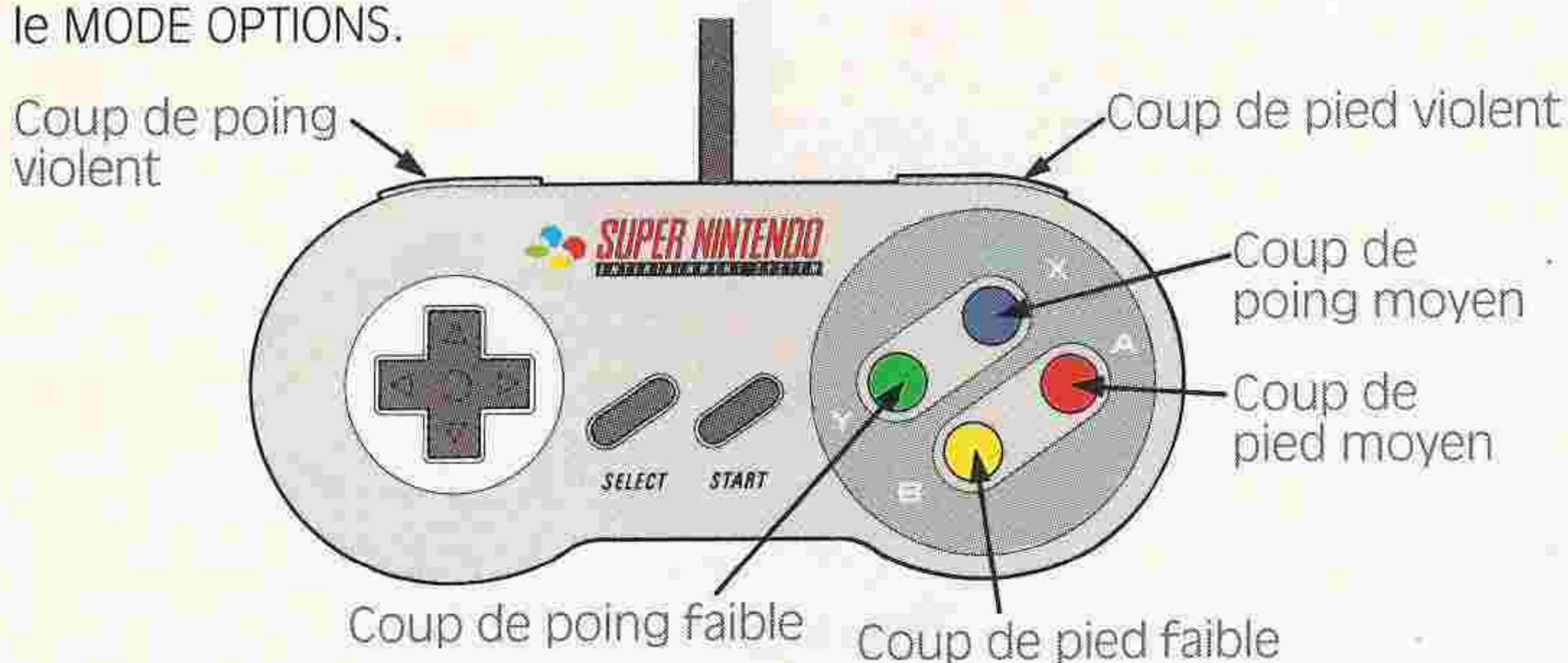
Coup de pied moyen (Coup droit)

Appuyez sur le Bouton **A**. Ce robuste coup de pied vers l'avant est assez rapide.

Coup de pied violent (Coup tournoyant)

Appuyez sur le Bouton **R**. Ce très vigoureux coup de pied est aussi très lent.

Remarque : Vous pouvez modifier la configuration des boutons en utilisant le MODE OPTIONS.



ATTAQUES RAPPROCHEES

Il s'agit de techniques spéciales qui ne peuvent être exécutées que si les lutteurs sont très près l'un de l'autre (combat au corps à corps). Elles rentrent dans deux catégories : **les projections et les prises**.

Pour faire une **projection**, vous saisissez votre adversaire et vous l'envoyez à travers la pièce. Certains lutteurs peuvent même faire des projections en l'air. Par exemple, Ryu peut saisir Ken et le lancer par-dessus son épaule. Pour réaliser une projection par-dessus l'épaule, Ryu doit s'avancer contre Ken et vous appuyez ensuite sur le Bouton **L** de votre manette multidirectionnelle.

Pour faire une **prise**, vous saisissez votre adversaire et vous le frappez plusieurs fois. Par exemple, Blanka peut mordre Guile à la tête. Pour ce faire, Blanka doit s'avancer contre Guile et vous appuyez ensuite sur le Bouton **L** de votre manette multidirectionnelle.

COUPS SPECIAUX

Les coups spéciaux sont très efficaces, mais aussi très difficiles à maîtriser. Il vous faudra peut-être plusieurs semaines d'entraînement avant de pouvoir les utiliser de façon efficace. Alors, exercez-vous et ne perdez pas courage !

Voici un exemple de la façon dont Ryu exécute une Boule de Feu. Les flèches indiquent les mouvements à effectuer sur la manette multidirectionnelle. Si vous n'êtes pas sûr de la signification des flèches, reportez-vous au schéma des mouvements.

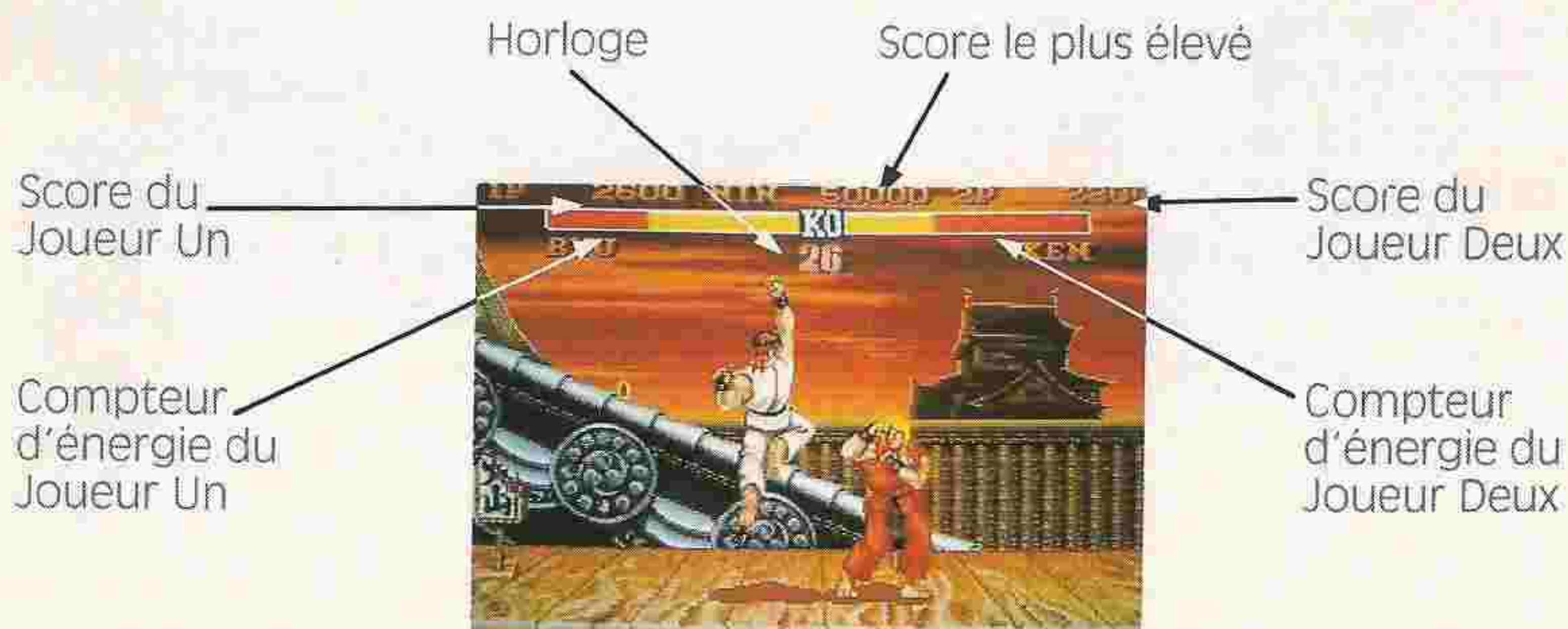
Exemple : **Boule de Feu**

Appuyez sur les flèches  de la manette multidirectionnelle de façon continue et appuyez sur un bouton de coup de poing.

LE TOURNOI COMMENCE...

Choisissez GAME START (Début du Jeu) sur l'écran Titre et vous pouvez alors sélectionner votre champion pour le tournoi. Au début du tournoi, votre lutteur parcourt la terre pour rencontrer l'un des sept autres lutteurs participant à la compétition. (Si un camarade veut vous défier pendant le tournoi, il appuiera sur le Bouton **START** de sa manette de jeu pour interrompre votre partie).

Lorsque le match commence, vous devez utiliser vos coups de poing, coups de pied et coups spéciaux pour renverser votre adversaire sur le dos. Son compteur d'énergie baisse à chaque coup que vous lui portez. Lorsque son compteur est complètement rouge, le compte à rebours commence. Si vous remportez deux manches sur trois, vous êtes proclamé vainqueur et vous avez gagné le droit de rencontrer le concurrent suivant.



UTILISATION DU MODE VS. BATTLE

Le mode VS. BATTLE (Combat "Un contre Un") permet à deux joueurs de mener une compétition STREET FIGHTER II et de garder automatiquement trace des résultats. A l'apparition de l'écran Titre, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner VS. BATTLE (Combat "Un contre Un"), et appuyez sur le Bouton **START**. A l'apparition de l'écran suivant, chaque joueur peut voir ses gains, ses pertes et ses K.O. spéciaux pour les différents personnages. Chaque joueur doit alors choisir le personnage qu'il veut utiliser et appuyer sur le Bouton **START** pour passer à l'écran suivant.

L'écran suivant présente deux options : HANDICAP et STAGE SELECT (CHOIX DU DECOR). Le joueur Un peut appuyer sur Haut ou Bas de sa manette multidirectionnelle pour sélectionner l'une ou l'autre option.

HANDICAP – Quand l'option HANDICAP a été choisie, les deux joueurs peuvent appuyer sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un niveau d'attaque. Le niveau d'attaque détermine l'importance des dégâts qu'occasionneront les coups de poing et les coups de pied d'un joueur. Plus le niveau d'attaque est élevé, plus les dégâts seront importants.

Cette option permet à deux joueurs d'habileté différente d'avoir une rencontre équilibrée.

CHOIX DU DECOR (STAGE SELECT) - Quand l'option STAGE SELECT a été choisie, le joueur Un peut sélectionner le lieu de déroulement du match en appuyant sur Droite ou Gauche de la manette multidirectionnelle. Cette option vous permet de choisir l'endroit où se déroulera votre combat.

Une fois qu'il a tout choisi, le Joueur Un peut commencer le match en appuyant sur le Bouton **START**. Le premier joueur qui remporte deux manches remporte le combat. Dès la fin du match, un écran montre le relevé des deux joueurs pour chaque personnage. A ce moment-là, le Joueur Un peut appuyer sur le Bouton **SELECT** pour choisir de continuer la rencontre, de l'abandonner ou d'effacer les résultats enregistrés. Si vous choisissez de continuer, les deux joueurs sont ramenés à l'écran de sélection des joueurs et la partie reprend depuis le début.

UTILISATION DU MODE OPTIONS

Le Mode Options vous permet de modifier certaines parties du jeu. A l'apparition de l'écran Titre, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner OPTION MODE (MODE OPTIONS) et appuyez sur le Bouton **START**. A l'apparition de l'écran suivant, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option que vous voulez modifier.

DIFFICULTY (DIFFICULTE) – Dans une partie contre l'ordinateur, cette option modifie le niveau de difficulté de l'ordinateur. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour changer l'option. Au Niveau 0, un adversaire commandé par l'ordinateur est facile à battre, tandis qu'il est très difficile à battre au Niveau 7. Le niveau de difficulté détermine également si vous voyez une issue à l'achèvement du jeu.

TIME LIMIT (LIMITE DE TEMPS) – Cette option vous permet de vous limiter ou non en temps. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour indiquer la position ON (en service) ou OFF (hors service). Si vous choisissez ON, les combattants disposeront de 99 secondes pour se mettre hors combat. Si vous choisissez OFF, le combat se poursuivra jusqu'à ce que l'un des joueurs soit éliminé.

CONFIGURE (CONFIGURATION) – Cette option vous permet de changer la configuration des boutons pour les coups de poing et les coups de pied de votre lutteur. Sélectionnez le coup de poing ou le coup de pied que vous voulez changer, puis appuyez sur le Bouton que vous voulez utiliser pour le coup que vous désirez.

STEREO – Cette option vous permet de choisir une sonorisation STEREO ou MONO. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le mode de sonorisation que vous voulez utiliser.

MUSIC TEST (TEST MUSIQUE) – Cette option vous permet d'entendre les différents airs de musique utilisés dans le jeu. Appuyez sur le Bouton **A** pour choisir un autre air de musique, et appuyez sur le Bouton **R** pour l'entendre.

S.E. TEST (TEST EFFETS SONORES) – Cette option vous permet d'entendre les divers effets sonores utilisés dans le jeu. Appuyez sur le Bouton **A** pour choisir un autre effet sonore, et appuyez sur le Bouton **R** pour l'entendre.

Pour quitter le MODE OPTIONS avec vos nouveaux choix, appuyez tout simplement sur le Bouton **START**.

POUR DEVENIR UN BAGARREUR DES RUES

Devenir un véritable bagarreur des rues exige de la patience et de la pratique. Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions qui vous aideront à survivre au cours de vos premières rencontres.

1. Utilisez les positions de Défense Arrière et de Défense Basse pour neutraliser les attaques.
2. Attendez que votre adversaire fasse une erreur et, alors, passez à l'attaque.
3. N'utilisez pas vos coups spéciaux trop fréquemment. Souvent, ils vous rendent plus vulnérables.
4. Vous pouvez annuler une Boule de Feu par une Boule de Feu.
5. Il vous faut au moins trois coups énergiques pour sonner votre adversaire. Quand votre adversaire est sonné, frappez autant que vous le pouvez.
6. Quand vous êtes sonné, appuyez de façon continue sur Gauche et Droite de votre manette multidirectionnelle pour effacer les étoiles.
7. Entraînez-vous en utilisant tous les personnages. Ainsi vous connaîtrez leurs points forts et leurs points faibles dans une bagarre.
8. Vous pouvez bloquer les coups spéciaux en utilisant les positions de Défense Arrière et de Défense Basse, mais au prix d'une certaine énergie.
9. Mettez à 0 le niveau de difficulté dans le Mode Options pour vous faciliter l'apprentissage des coups de poing et des coups de pied.
10. Dans le mode Combat "Un contre Un" (VS. BATTLE), mettez votre adversaire hors de combat au moyen d'un coup spécial pour avoir droit à un K.O. spécial.

LES GUERRIERS DU MONDE

Ryu

Date de Naissance : 21-07-1964

Taille : 1,78 m Poids : 68 Kg

Groupe Sanguin : O

Froid et calculateur, Ryu est très patient au combat. Quand il perçoit une faiblesse chez son adversaire, il agit rapidement pour l'envoyer au tapis grâce à la fabuleuse puissance de son Coup de Poing du Dragon.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Projection par-dessus l'épaule, Roulé arrière.

LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX

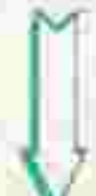
Boule de Feu – En faisant appel à toute son énergie, et en la canalisant vers ses mains, Ryu peut créer une onde d'énergie ou "HA-DO-KEN". Ce coup épuise la quasi totalité de son énergie, et il lui faut quelques secondes pour récupérer.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur    de façon continue, et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Coup de Poing du Dragon – En prononçant le mot ancien "SHO-RYU-KEN", Ryu peut faire appel à la puissance du Dragon et la faire passer dans son coup de poing. Tandis qu'il saute en l'air, Ryu et son puissant Coup de Poing du Dragon ne peuvent pratiquement pas être contrés.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur    de façon continue, et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Coup de pied Ouragan – Alors qu'il tourbillonne en l'air, Ryu peut créer un petit ouragan en disant "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilisant l'ouragan pour accélérer son tourbillon, il peut souvent envoyer son adversaire au tapis de trois coups de pied rapides.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur    de façon continue, et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de pied.

Edmond Honda

Date de Naissance : 03-11-1960

Taille : 1,88 m Poids : 138 kg

Groupe Sanguin : A

Vif et extrêmement puissant, Honda dispose de par sa taille d'un grand avantage. Il aime asséner des coups à ses adversaires en les bloquant dans les coins, avant de les mettre hors de combat au moyen d'une suite rapide de coups de poing.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Projection par-dessus l'épaule, Etreinte de l'Ours, Coup de Genou.

LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX

Gifle de Cent mains – Grâce à des années d'entraînement, Honda a pu développer la vitesse de ses coups de poing. Désormais, ses mains se déplacent si rapidement qu'on les voit à peine. En utilisant la Gifle de Cent Mains, Honda peut rapidement faire voir des étoiles à son adversaire.

Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Coup de Tête Sumo – En utilisant la force importante de ses jambes et le traditionnel cri sumo, Honda peut se lancer tête en avant contre son adversaire. Efficace à courte distance, le Coup de Tête Sumo d'Honda provoque des dégâts assez considérables.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  que vous maintenez enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur , et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Blanka

Date de Naissance : 12-02-1966

Taille : 1,96 m Poids : 99 Kg

Groupe Sanguin : B

Attaquant comme un animal enragé, Blanka utilise sa rapidité et sa souplesse pour frapper ses adversaires autant qu'il peut.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Morsure à la Tête, Coup de Genou Double, Coup de Tête.

COUPS SPECIAUX

Electricité – En utilisant la technique des anguilles électriques, Blanka peut se charger de 1.000 volts. Toute personne essayant de l'attraper fera alors une découverte électrifiante.

Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Attaque en Boule – Se mettant en boule, Blanka peut se transformer en projectile humain. Dans une attaque de ce type, Blanka peut frapper très durement son adversaire, mais s'il est touché au cours d'un assaut, il perd une grande partie de sa force.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  que vous maintenez enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur , et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

LES GUERRIERS DU MONDE

Guile

Date de Naissance : 23-12-1960

Taille : 1,85 m Poids : 87 Kg

Groupe Sanguin : O

Utilisant un mélange unique d'entraînement acquis auprès des Forces Spéciales et de technique des combats de rues, Guile représente une force avec laquelle il faut compter.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Projection par-dessus l'épaule (au sol et en l'air), Brise-reins, Coup de Genou, Suplex.

COUPS SPECIAUX

Grondement sonore – En agitant ses bras et ses mains dans les airs, Guile est capable de créer une explosion d'énergie appelée Grondement sonore. Cette énergie est projetée en avant en direction de l'adversaire, assommant momentanément celui qu'elle touche.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  que vous maintenez enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur , et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Coup de Pied Eclair – Semblable au Grondement sonore. Guile peut également créer un mur d'énergie momentanée en fouettant ses pieds en l'air pendant qu'il effectue une culbute arrière. Cette barrière d'énergie est pratiquement impénétrable et cause beaucoup de dommages à ceux qui sont assez imprudents pour s'y introduire.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  que vous maintenez enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur , et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de pied.

Ken

Date de Naissance : 14-02-1965

Taille : 1,78 m Poids : 77 Kg

Groupe Sanguin : B

Effronté et arrogant, Ken cherche à se mettre en valeur pendant un combat. Après avoir fait perdre connaissance à son adversaire avec sa Boule de Feu, Ken aime le dominer et se moquer de lui.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Projection par-dessus l'épaule, Roulé arrière.

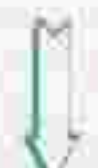
LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX

Boule de Feu – En faisant appel à toute son énergie, et en la canalisant vers ses mains, Ken peut créer une onde d'énergie ou "HA-DO-KEN". Ce coup épuise la quasi totalité de son énergie, et il lui faut quelques secondes pour récupérer.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur    de façon continue, et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Coup de Poing du Dragon – En prononçant le mot ancien "SHO-RYU-KEN", Ken peut faire appel à la puissance du Dragon et la faire passer dans son coup de poing. Tandis qu'il saute en l'air, Ken et son puissant Coup de Poing du Dragon ne peuvent pratiquement pas être contrés.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur    de façon continue et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Coup de pied Ouragan – Alors qu'il tourbillonne en l'air, Ken peut créer un petit ouragan en disant "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilisant l'ouragan pour accélérer son tourbillon, il peut souvent envoyer son adversaire au tapis de trois coups de pied rapides.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur    de façon continue et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de pied.

Chun Li Date de Naissance : 01-03-1968
Taille : 1,78 m Poids : Inconnu
Groupe Sanguin : A

Frappés par sa beauté, ses adversaires sous-estiment souvent ses capacités, et se retrouvent aplatis sous quelques coups de pied bien placés.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Projection par-dessus l'épaule (en l'air et au sol), Piétinement de la Tête.

COUPS SPECIAUX

Coup de Pied Eclair – Des années d'entraînement ont permis à Chun Li de mettre au point une série de puissants coups de pieds frappant comme l'éclair.

Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de Coup de pied.

LES GUERRIERS DU MONDE

Coup de pied Tornade - Ne voulant pas être de reste avec les Coups de Pied Ouragan de Ken et de Ryu, Chun Li utilise ce mouvement pour confondre ses adversaires.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  que vous maintenez enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur  et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de pied.

Zangief

Date de Naissance : 01-06-1956

Taille : 2,13 m Poids : 116 Kg

Groupe Sanguin : A

N'ayant peur de rien, Zangief est d'accord pour s'engager dans un combat à coups de poing, à condition qu'il puisse saisir son adversaire et le clouer au sol avec son Coup de Bélier Tournoyant.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Projection en force, Coup de bélier, Projection arrière, Brise-reins, Alley Oop, Morsure à la tête, Ecrasement de l'estomac.

COUPS SPECIAUX

Corde à linge tournoyante - Copiée sur le coup du célèbre lutteur professionnel Mike Haggar, Zangief utilise sa Corde à linge tournoyante pour pilonner ses adversaires et éviter les boules de feu.

Appuyez en même temps sur les trois boutons de Coup de poing.

Coup de Bélier Tournoyant - Après avoir vu le coup de bélier utilisé par les lutteurs professionnels, Zangief a décidé de créer un nouveau coup et de faire rentrer sous terre ses adversaires.

En utilisant la manette multidirectionnelle, faites une rotation de 360° et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Dhalsim

Date de Naissance : 22-11-1952

Taille : 1,78 m Poids : 48,5 Kg

(Il peut changer, dans une certaine mesure, de taille et de poids)

Groupe Sanguin : O

Le plus grand talent de Dhalsim est sa patience. Il connaît tous les tours, mais cherche plutôt à utiliser ses seules capacités pour tenir ses ennemis à distance et les avoir à l'usure.

ATTAQUES RAPPROCHEES – Yoga Nugie, Coup de bras, Coup de tête, Attaque tournoyante.

LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX

Yoga de feu – Faisant appel à des énergies mystiques cachées au plus profond de lui-même, Dhalsim peut projeter une boule de feu réduisant en cendres tout ce qu'elle touche.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  de façon continue, et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

Flamme Yoga – Dans les attaques rapprochées, Dhalsim peut faire appel aux énergies mystiques afin de répandre un nuage de feu.

En utilisant la manette multidirectionnelle, appuyez sur  de façon continue, et appuyez sur n'importe quel bouton de Coup de poing.

0292

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
BANDAI B.V. («BANDAI») 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 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

0292

FRANCE SEULEMENT **GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez le : 16 (1) 34.48.98.18.

0292

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België). 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.

VOORZORGSMATREGELEN

Volg deze aanwijzingen op om de spelcassette met **Street Fighter II** in goede staat te houden.

1. Stel de cassette niet bloot aan extreem hoge of lage temperaturen. Bewaar hem altijd op kamertemperatuur.
2. Raak de elektrische contacten van de cassette niet aan. Houd hem schoon en stofvrij door hem altijd in het doosje te bewaren.
3. Haal de cassette nooit uit elkaar.
4. Maak de cassette nooit schoon met verdunners, oplosmiddelen, wasbenzine, alcohol of andere sterke schoonmaakmiddelen, want daardoor kan hij beschadigd raken.

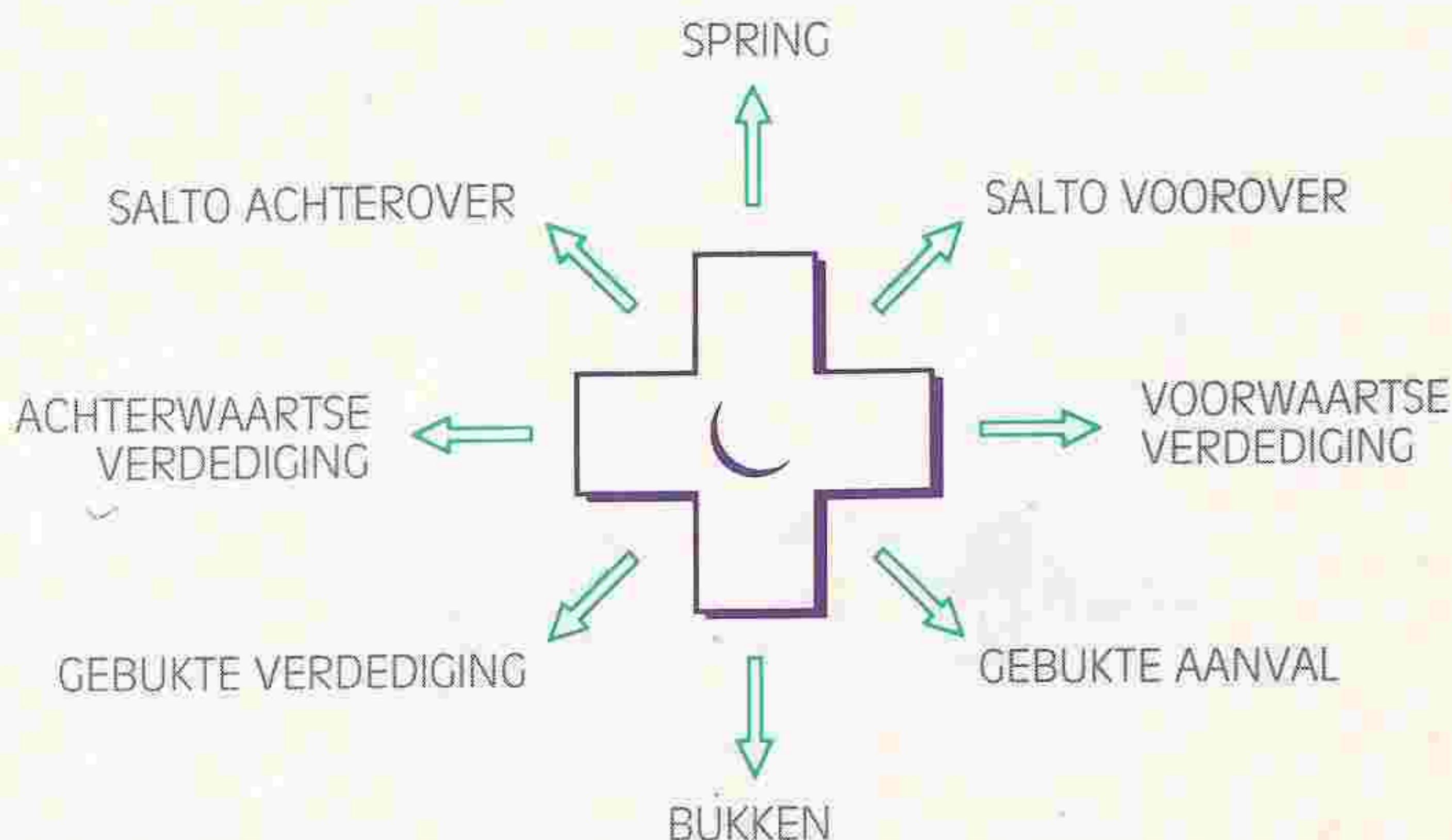
HOE HET SPEL WORDT GESTART

1. Doe de cassette met **Street Fighter II** in het Super Nintendo Entertainment System en zet dit daarna aan.
2. Zodra het titelscherm verschijnt, kan uit drie mogelijkheden worden gekozen: GAME START, VS. BATTLE en OPTION MODE. Ga met het pijltje naar GAME START en druk op de startknop. (Lees voor een uitleg van de "VS."-gevechtsstand het hoofdstuk **Het gebruik van de VS.-gevechtsstand** verderop in deze handleiding. De Option Mode wordt uitgelegd in het hoofdstuk **Het gebruik van de "Option Mode"** verderop in deze handleiding).
3. Nadat het spel is gestart, wordt de speler gevraagd een figuur uit te kiezen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de gewenste figuur te laten oplichten en druk vervolgens op de **startknop**.
4. Zet om het spel op ieder gewenst moment te stoppen het Super Nintendo Entertainment System gewoon uit en haal de cassette eruit.

HET BESTUREN VAN DE STRAATVECHTER

BEWEGINGEN

Bij de besturing van **STREET FIGHTER II** worden de mogelijkheden van de Super NES controller ten volle benut. Het diagram toont de acht basisposities van de vierpuntsdruktoets die tijdens het spel worden gebruikt.



N.B: Het diagram geeft de posities weer voor een speler die met het gezicht naar rechts staat. Als de speler naar links staat, zijn de posities omgekeerd.

NAAR VOREN
SALTO VOOROVER
SPRINGEN
SALTO ACHTEROVER
ACHERWAARTSE
VERDEDIGING
GEBUKTE
VERDEDIGING
BUKKEN
GEBUKTE AANVAL

Om naar voren te lopen.
Om naar voren te springen.
Om recht omhoog te springen.
Om naar achteren te springen.
Om hoge aanvallen van een tegenstander te blokkeren.
Om lage aanvallen van een tegenstander te blokkeren.
Om te bukken of te duiken.
Om laag aan te vallen.

VUISTSLAGEN EN SCHOPPEN

Met **STREET FIGHTER II** zijn drie basisvuistslagen mogelijk:

Lichte vuistslag
(por)

Druk op de **Y** knop. Deze por is heel snel, maar veroorzaakt weinig schade.

Middelmatige
vuistslag (hard)

Druk op de **X** knop. Deze harde slag veroorzaakt behoorlijk wat schade.

Harde vuistslag (keihard)

Druk op de **L** knop. Deze keiharde vuistslag veroorzaakt veel schade, maar is nogal traag.

In STREET FIGHTER II kunnen drie basis-schoppen worden uitgedeeld:

Lichte schop (kort)

Druk op de **B** knop. Deze korte schop is zeer snel, maar veroorzaakt weinig schade.

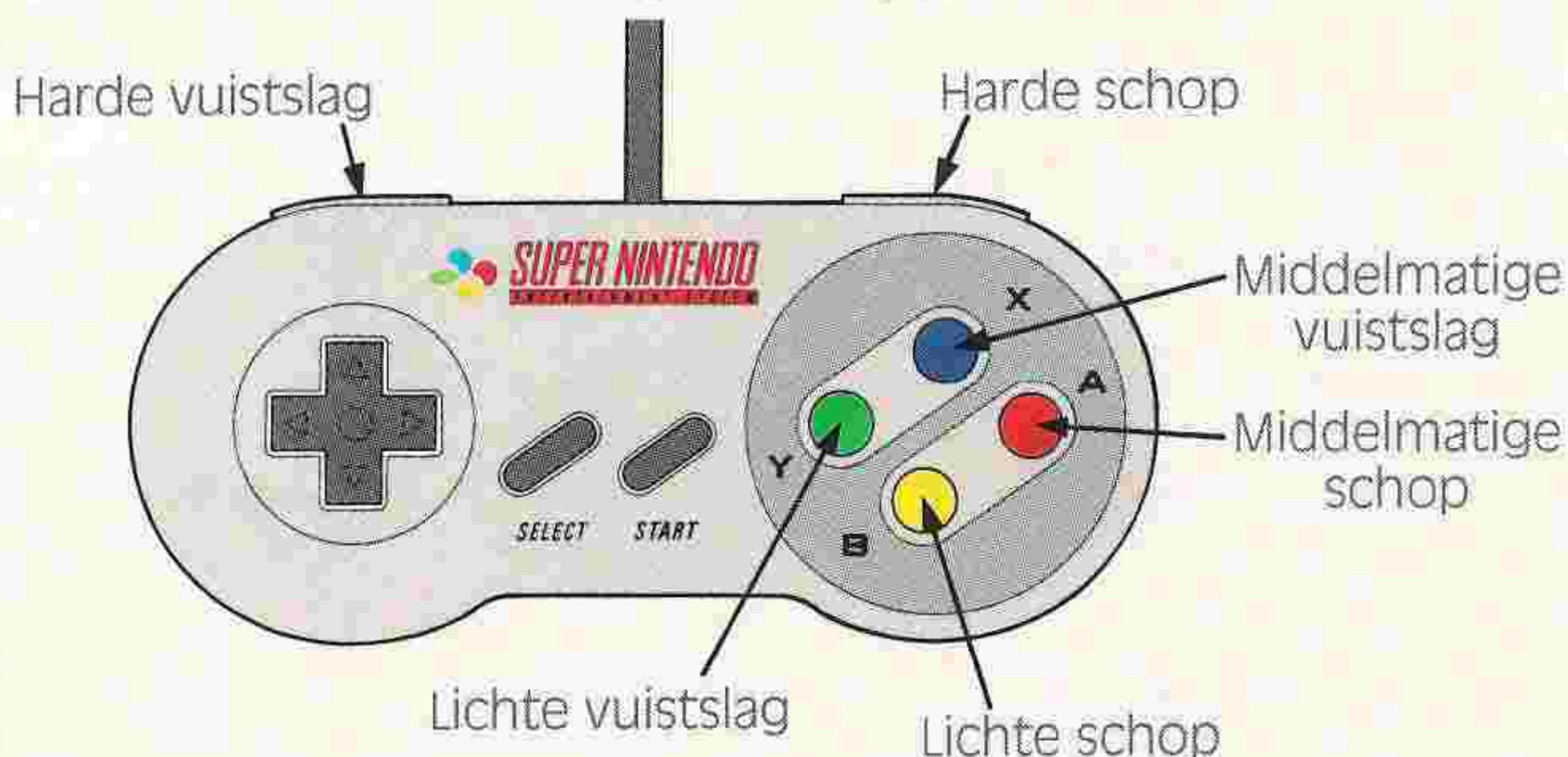
Middelmatige schop (voorwaarts)

Druk op de **A** knop. Deze voorwaartse schop is krachtig en behoorlijk snel.

Harde schop (ROUNDHOUSE)

Druk op de **R** knop. Deze schop is zeer krachtig, maar vrij traag.

N.B: Met de "OPTION MODE" kan de werking van de knoppen worden veranderd.



AANVALLEN VAN DICHTBIJ

Aanvallen van dichtbij zijn speciale technieken die alleen kunnen worden gebruikt als twee vechters pal bij elkaar staan. Het gaat om twee categorieën: **worpen en grepen**

Worpen worden gebruikt om een tegenstander vast te pakken en door de ruimte te smijten. Sommige vechters kunnen zelfs middenin de lucht worpen uitvoeren. Zo kan Ryu bijvoorbeeld Ken vastgrijpen en hem over zijn schouder gooien. Om deze schouderworp uit te voeren, moet Ryu zich voorwaarts tegen Ken aandrukken, waarna op de **L** knop van de controller moet worden gedrukt.

Met **grepen** kan een tegenstander worden vastgepakt en herhaaldelijk worden geraakt. Zo kan Blanka bijvoorbeeld Guile in zijn hoofd bijten. Daarvoor moet Blanka zich tegen Guile aandrukken en moet vervolgens op de **L** knop van de controller worden gedrukt.

SPECIALE BEWEGINGEN

Speciale bewegingen zijn heel effectief, maar ook moeilijk te leren. Er moet soms weken op worden getraind voordat ze optimaal kunnen worden gebruikt. Oefen dus veel en geef niet op!

Hieronder staat een voorbeeld van het diagram voor Ryu's Vuurbal. De pijlen in dit diagram geven de noodzakelijke bewegingen van de vierpuntsdruktoets weer. Als niet duidelijk is wat met deze pijlen wordt bedoeld, kijk dan in het diagram met de bewegingen.

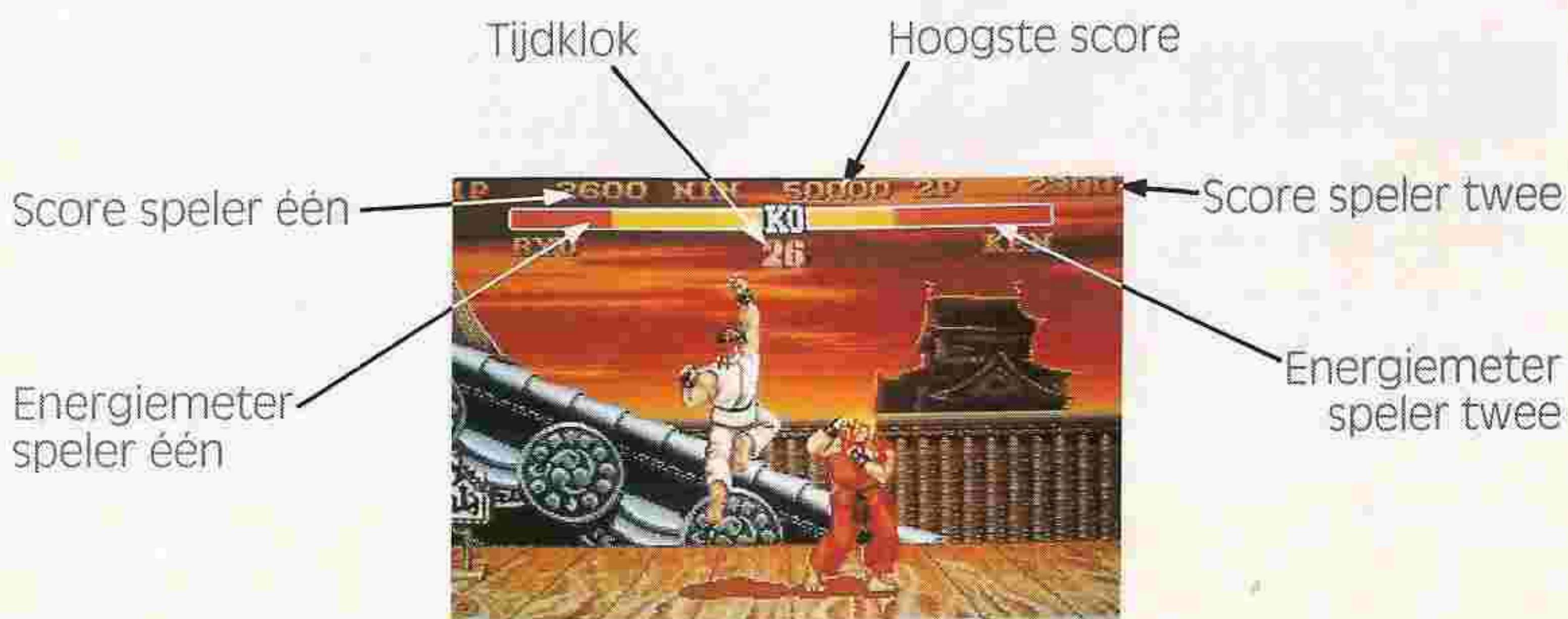
Voorbeeld: **Vuurbal**

Druk in één vloeiende beweging achtereenvolgens op  van de vierpuntsdruktoets druk vervolgens op een willekeurige knop waarmee vuistslagen kunnen worden uitgedeeld.

HET TOERNOOI BEGINT

Kies in het titelscherm voor GAME START. Daarna kan de speler zijn of haar kampioen voor het toernooi selecteren. Als het toernooi begint, reist de speler de hele wereld over om één van deze zeven andere uitdagers te ontmoeten. (Als een vriend of vriendin de speler tijdens het toernooi wil uitdagen, moet hij of zij de **startknop** van de tweede controller indrukken om het spel te onderbreken).

Nadat het gevecht is begonnen, moet geprobeerd worden de tegenstander met vuistslagen, schoppen en speciale bewegingen plat op zijn rug te werken. Telkens als hij geraakt wordt, loopt zijn energiemeter terug. Als die helemaal op rood staat, is hij uitgeteld. Wie twee van de drie gevechten wint, wordt tot winnaar uitgeroepen en verdient het recht het tegen de volgende uitdager op te mogen nemen.



HET GEBRUIK VAN DE VS.-GEVECHTSSTAND

In de VS.-stand kunnen twee spelers een STREET FIGHTER II-competitie aangaan, waarbij de resultaten automatisch worden bijgehouden. Druk zodra het titelscherm verschijnt op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de cursor bij "VS. BATTLE" te plaatsen en druk dan op de startknop. Zodra het volgende scherm verschijnt, kan elke speler de overwinningen, nederlagen en speciale knock-outs voor elke figuur bekijken. Vervolgens moet elk van hen een figuur uitkiezen en op de startknop drukken om naar het volgende scherm te gaan.

Op het volgende scherm kunnen twee keuzes worden gemaakt: HANDICAP en STAGE SELECT. Speler één moet dan op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets drukken om hetzij voor HANDICAP, hetzij voor STAGE SELECT te kiezen.

HANDICAP - Als HANDICAP oplicht, kunnen beide spelers op de linker- of rechterkant van hun vierpuntsdruktoets drukken om een aanvalsniveau uit te kiezen. Het aanvalsniveau bepaalt, hoeveel schade de vuistslagen en schoppen van een speler kunnen veroorzaken. Hoe hoger het aanvalsniveau, hoe meer schade de slagen en schoppen zullen aanrichten.

Door deze keuzemogelijkheden kunnen twee spelers van verschillend niveau een gelijkwaardige strijd voeren.

STAGE SELECT - Als STAGE SELECT oplicht, kan speler één de plaats van de wedstrijd selecteren door links of rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken. Hiermee wordt dus de plaats van het gevecht uitgekozen.

Nadat alle keuzes zijn gemaakt, kan speler één de wedstrijd beginnen door op de startknop te drukken. Wie als eerste twee gevechten wint, wint de wedstrijd. Als die voorbij is, worden de resultaten van de gevechten van iedere figuur op een scherm weergegeven. Hierop kan speler één ook met de selectknop beslissen om door te gaan met de wedstrijd, de strijd te staken of de resultaten te wissen. Als wordt doorgespeeld, gaan beide spelers terug naar het spelerskeuzescherm en begint het hele proces weer opnieuw.

HET GEBRUIK VAN DE "OPTION MODE"

Met de "Option Mode" is het mogelijk bepaalde onderdelen van het spel te veranderen. Druk zodra het titelscherm is verschenen op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de aanwijzer bij "OPTION MODE" te zetten en druk dan op de **startknop**. Druk zodra het volgende scherm is verschenen op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de keuze die veranderd moet worden te laten oplichten.

DIFFICULTY (moeilijkheid) - Hiermee wordt de moeilijkheid van de computertegenstander uitgekozen. Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om van keuze te veranderen. Op level 0 zijn de door de computer bestuurde tegenstanders gemakkelijk te verslaan, op level 7 bijzonder moeilijk. De moeilijkheidsgraad bepaalt ook, of de speler een einde ziet nadat het spel is uitgespeeld.

TIME LIMIT (tijdslimiet) - Met deze mogelijkheid kan de tijdslimiet worden in- of uitgeschakeld. Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om voor ON (aan) of OFF (uit) te kiezen. Wordt voor ON gekozen, dan hebben de vechters 99 seconden om elkaar uit te schakelen. Als voor OFF wordt gekozen, gaat het spel door totdat één van de spelers is uitgeschakeld.

CONFIGURE - Hiermee kan worden bepaald welke knoppen er moeten worden gebruikt voor de vuistslagen en de schoppen van de speler. Laat de gewenste vuistslag of schop oplichten en druk dan op de knop die daarvoor moet worden gebruikt.

STEREO - Hiermee kan voor stereo- of mono-geluid worden gekozen. Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de gewenste keuze te laten oplichten.

MUSIC TEST - Hiermee kunnen de verschillende stukken muziek die tijdens het spel worden gebruikt worden beluisterd. Druk op de **A** knop om een ander stuk muziek te kiezen en druk vervolgens op de **R** knop om dat te beluisteren.

S.E. TEST - Hiermee kunnen de verschillende geluidseffecten die tijdens het spel worden gebruikt worden beluisterd. Druk op de **A** knop om het nummer van het geluidseffect te veranderen en vervolgens op de **R** knop om dat te beluisteren.

Druk om na het veranderen van de instellingen de "Option Mode" te verlaten op de **startknop** van de controller.

HOE IEMAND EEN STRAATVECHTER WORDT

Het vergt veel geduld en oefening om een echte straatvechter te worden. Hieronder staan enkele tips die de speler kunnen helpen de eerste gevechten te overleven.

1. Gebruik de achterwaartse verdediging en de gebukte verdediging om aanvallen te blokkeren.
2. Wacht tot de tegenstander een fout maakt en val hem dan aan.
3. Gebruik de speciale bewegingen niet al te vaak. Een speler wordt hierdoor namelijk kwetsbaar voor aanvallen.
4. Een vuurbal kan door een vuurbal worden uitgeschakeld.

5. Om een tegenstander te doen duizelen, moet hij minstens drie keer hard worden geraakt. Als hij versuft raakt, veroorzaak dan zoveel mogelijk schade.
6. Als de eigen figuur versuft raakt, blijf dan snel achter elkaar op de linker- en rechterkant van de vierpuntsdruktoets drukken om hem de sterretjes te laten afschudden.
7. Oefen met alle figuren. Hierdoor wordt het mogelijk vertrouwd te raken met hun sterke en zwakke punten tijdens een gevecht.
8. Speciale bewegingen kunnen worden geblokkeerd met de achterwaartse verdediging en de gebukte verdediging, maar dat kost wel wat energie.
9. Kies in de "Option Mode" voor moeilijkheidsgraad 0 om de vuistslagen en schoppen te leren.
10. Gebruik in de VS.-gevechtsstand een speciale beweging om een tegenstander uit te schakelen om een speciale k.o. (knock-out) te verdienen.

DE BESTE VECHTERS TER WERELD

RYU

Geboortedatum: 21-7-1964

Lengte: 1,78 m Gewicht: 68 kg

Bloedgroep: O

Tijdens het gevecht is onze koelbloedige, calculerende Ryu heel geduldig. Als hij een zwakheid ontdekt, gaat hij razendsnel in de aanval om zijn tegenstanders uit te schakelen met de indrukwekkende kracht van zijn Draken-vuistslag.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - schouderworp, achterwaartse rol.

SPECIALE BEWEGINGEN

Vuurbal - Door al zijn wilskracht op te roepen en die naar zijn handen te voeren, kan Ryu een energiegolf ofwel een "HA-DO-KEN" creëren. Deze beweging vergt het grootste deel van zijn energie en het kost hem daarna dan ook enkele seconden om zich er weer van te herstellen.

Druk in één vloeiende beweging op  van de vierpuntsdruktoets en druk op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Draken-vuistslag - Door het oeroude woord "SHO-RYU-KEN" te gebruiken kan Ryu de kracht van de draak oproepen en die door zijn vuist kanaliseren. Als hij door de lucht springt, zijn Ryu en zijn Draken-vuistslag vrijwel niet te stoppen.

DE BESTE VECHTERS TER WERELD

Druk in één vloeiende beweging op  van de vierpuntsdruktoets en druk op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Tornado-schop - Als Ryu de lucht in tolt, kan hij een kleine tornado veroorzaken door "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" te roepen. Door deze tornado te gebruiken om sneller rond te draaien, kan Ryu zijn tegenstanders vaak met drie snelle schoppen tegen de grond doen slaan.

Druk in één vloeiende beweging op  van de vierpuntsdruktoets en druk op een willekeurige knop waarmee kan worden geschopt.

Edmond Honda Geboortedatum: 3-11-1960
Lengte: 1,88 m Gewicht: 138 kg
Bloedgroep: A

Het grootste voordeel van de snelle en zeer sterke Honda is zijn formaat. Hij mag zijn tegenstanders graag in een hoek slaan en ze dan uitschakelen met een snelle reeks vuistslagen.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - schouderworp, bereklem, kniestoot.

SPECIALE BEWEGINGEN

Honderd-handen-klap - Door jaren van training heeft Honda de snelheid van zijn vuistslagen opgevoerd. Zijn handen bewegen zich nu zo snel dat ze alleen als een soort waas zichtbaar zijn. Met de honderd-handen-klap kan Honda zijn tegenstanders sterretjes laten zien.

Druk snel achter elkaar op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Sumo-kopstoot - Door de grote kracht van zijn benen en zijn traditionele sumo-grom te gebruiken, kan Honda met zijn hoofd naar voren tegen een tegenstander aanvliegen. Honda's sumo-kopstoot werkt het beste op korte afstand en veroorzaakt maar een beperkte hoeveelheid schade.

Houd  van de vierpuntsdruktoets twee seconden ingedrukt. Druk vervolgens op  en op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

DE BESTE VECHTERS TER WERELD

Blanka

Geboortedatum: 12-2-1966

Lengte: 1,96 m

Gewicht: 99 kg

Bloedgroep: B

Blanka valt aan als een losgelaten beest en gebruikt zijn snelheid en lenigheid om zijn tegenstanders zoveel mogelijk schade toe te brengen.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - hoofdbeet, dubbel knietje, kopstoot.

SPECIALE BEWEGINGEN

Electriciteit - Door een techniek te gebruiken die hij van sidderalen heeft geleerd, kan Blanka tot 1.000 Volt door zijn huid kanaliseren. Iedereen die hem dan probeert vast te grijpen, komt tot een schokkende ontdekking.

Druk snel achter elkaar op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Rollende aanval - Blanka kan zichzelf tot een bal oprollen en zich dan als een menselijk projectiel lanceren. Zijn rollende aanval kan een tegenstander enorm veel schade berokkenen, maar als Blanka tijdens deze aanval wordt geraakt, verliest hij heel veel kracht.

Houd  van de vierpuntsdruktoets twee seconden lang ingedrukt. Druk vervolgens op  en op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Guile

Geboortedatum: 23-12-1960

Lengte: 1,85 m

Gewicht: 87 kg

Bloedgroep: O

Door zijn unieke combinatie van vaardigheden uit zijn commandotraining en straatgevechten, is Guile zeker iemand om rekening mee te houden.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - schouderworp (grond en lucht), rugbreker, knieval, Suplex

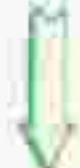
SPECIALE BEWEGINGEN

Geluidsbarrière-klap - Door zijn handen en armen als een zweep door de lucht te laten schieten, kan Guile een energie-uitbarsting veroorzaken die geluidsbarrière-klap (sonic boom) wordt genoemd. Deze energie-uitbarsting schiet als een razende op een tegenstander af en verdooft heel kort iedereen die erdoor geraakt wordt.

Houd  van de vierpuntsdruktoets twee seconden lang ingedrukt. Druk vervolgens op  en op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

DE BESTE VECHTERS TER WERELD

Flits-schop - Deze is vergelijkbaar met de geluidsbarrière-klap. Guile kan gedurende korte tijd een muur van energie veroorzaken door tijdens een salto achterover zijn voeten als een zweep door de lucht te laten slaan. Deze energiebarrière is vrijwel ondoordringbaar en veroorzaakt zeer veel schade aan iedereen die zo stom is er tegenaan te lopen.

Houd  van de vierpuntsdruktoets twee seconden lang ingedrukt. Druk vervolgens op  en dan op een willekeurige knop waarmee kan worden geschopt.

Ken

Geboortedatum: 14-2-1965

Lengte: 1,78 m

Gewicht: 77 kg

Bloedgroep: B

Ken is brutaal en arrogant en mag tijdens een gevecht graag opscheppen. Nadat hij zijn tegenstander met zijn vuurbal murw heeft geslagen, mag hij graag boven die tegenstander gaan staan om hem uit te lachen.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - schouderworp, achterwaartse rol.

SPECIALE BEWEGINGEN

Vuurbal - Door al zijn wilskracht op te roepen en die door zijn handen te kanaliseren, kan Ken een energiegolf, ofwel een "HA-DO-KEN" oproepen. Deze beweging vraagt het grootste deel van zijn energie en het kost hem dan ook enkele seconden om zich er weer van te herstellen.

Druk in één vloeiende beweging op    van de vierpuntsdruktoets en druk vervolgens op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Draken-vuistslag - Door het aloude woord "SHO-RYU-KEN" te gebruiken, kan Ken de kracht van de Draak oproepen en die naar zijn vuist kanaliseren. Als hij in de lucht springt, zijn Ken en de Draken-vuistslag vrijwel niet meer af te stoppen.

Druk in één vloeiende beweging achtereenvolgens op    van de vierpuntsdruktoets en druk vervolgens op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Tornado-schop - Als hij in de lucht rondtolt, kan Ken een kleine tornado veroorzaken door "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" te roepen. Door deze tornado te benutten om de snelheid waarmee hij ronddraait te vergroten, kan Ken zijn tegenstanders vaak met drie snelle schoppen uitschakelen.

Druk in één vloeiende beweging achtereenvolgens op    van de vierpuntsdruktoets en druk vervolgens op een willekeurige knop waarmee kan worden geschopt.

DE BESTE VECHTERS TER WERELD

Chun Li

Geboortedatum: 1-3-1968

Lengte: 1,78 m

Gewicht: onbekend

Bloedgroep: A

Tegenstanders raken onder de indruk van haar uiterlijk en onderschatten daardoor vaak Chun Li's vaardigheden, waarna zij door enkele goedgekeurde schoppen worden uitgeschakeld.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - schouderworp (lucht en grond), hoofddreun.

SPECIALE BEWEGINGEN

Bliksemschop - Tijdens haar jarenlange training heeft Chun Li een aantal krachtige schoppen ontwikkeld die als bliksem toeslaan.

Druk snel achter elkaar op een willekeurige knop waarmee kan worden geschopt.

Wervelwind-schop - Deze beweging is zeker niet minder effectief dan de Tornado-schoppen van Ken en Ryu. Chun Li gebruikt hem om haar tegenstanders in verwarring te brengen.

Houd  van de vierpuntsdruktoets twee seconden lang ingedrukt. Druk vervolgens op  en op een willekeurige knop waarmee kan worden geschopt.

Zangief

Geboortedatum: 1-6-1956

Lengte: 2.13 m

Gewicht: 116 kg

Bloedgroep: A

Zangief kent absoluut geen vrees en is bereid recht tegen een vuistslag op te lopen, zolang hij zijn tegenstander maar kan vastgrijpen en hem met zijn "Spinning Pile Driver" de grond in kan boren.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - krachtige klap, "Pile-Driver", klap op de rug, ruggebreker, Alley Oop, hoofdbeet, maagpomp.

SPECIALE BEWEGINGEN

"Spinning Clothesline" - Zangief gebruikt deze "Spinning Clothesline", die hij heeft afgekeken van de beroemde beroepsworstelaar Mike Haggard, om zijn tegenstanders murw te maken en vuurballen te ontwijken.

Druk tegelijkertijd op alle drie de knoppen waarmee vuistslagen kunnen worden uitgedeeld.

DE BESTE VECHTERS TER WERELD

Spinning Pile Driver - Nadat hij de dreunende pile drivers had gezien die door beroepsworstelaars worden gebruikt, heeft Zangief besloten hier zijn eigen trekje aan toe te voegen en zijn tegenstanders de grond in te werken.

Ga met de vierpuntsdruktoets 360 graden in het rond en druk op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.

Dhalsim

Geboortedatum: 22-11-1952

Lengte: 1,78 m Gewicht: 48,5 kg

(Hij kan in beperkte mate zijn lengte en gewicht veranderen).

Bloedgroep: O

Dhalsim's sterkste punt is zijn geduld. Hij vermijdt het gevecht. In plaats daarvan concentreert hij zich op zijn unieke vermogens om zijn tegenstanders op afstand te houden en ze langzaam maar zeker uit te putten.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ - Yoga Nugie, armworp, kopstoot, draai-aanval.

SPECIALE BEWEGINGEN

Yoga-vuur - Door diep van uit zichzelf mystieke energie op te roepen, kan Dhalsim met vuurballen smijten die alles wat zij aanraken verbranden.

Druk in één vloeiende beweging achtereenvolgens op van de vierpuntsdruktoets en druk vervolgens op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.



Yoga-vlam - Tijdens aanvallen van dichtbij kan Dhalsim mystieke energie oproepen en een wolk van vlammen uitspuwen.

Druk in één vloeiende beweging achtereenvolgens op van de vierpuntsdruktoets en druk vervolgens op een willekeurige knop waarmee een vuistslag kan worden uitgedeeld.



CAPCOM®



DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON