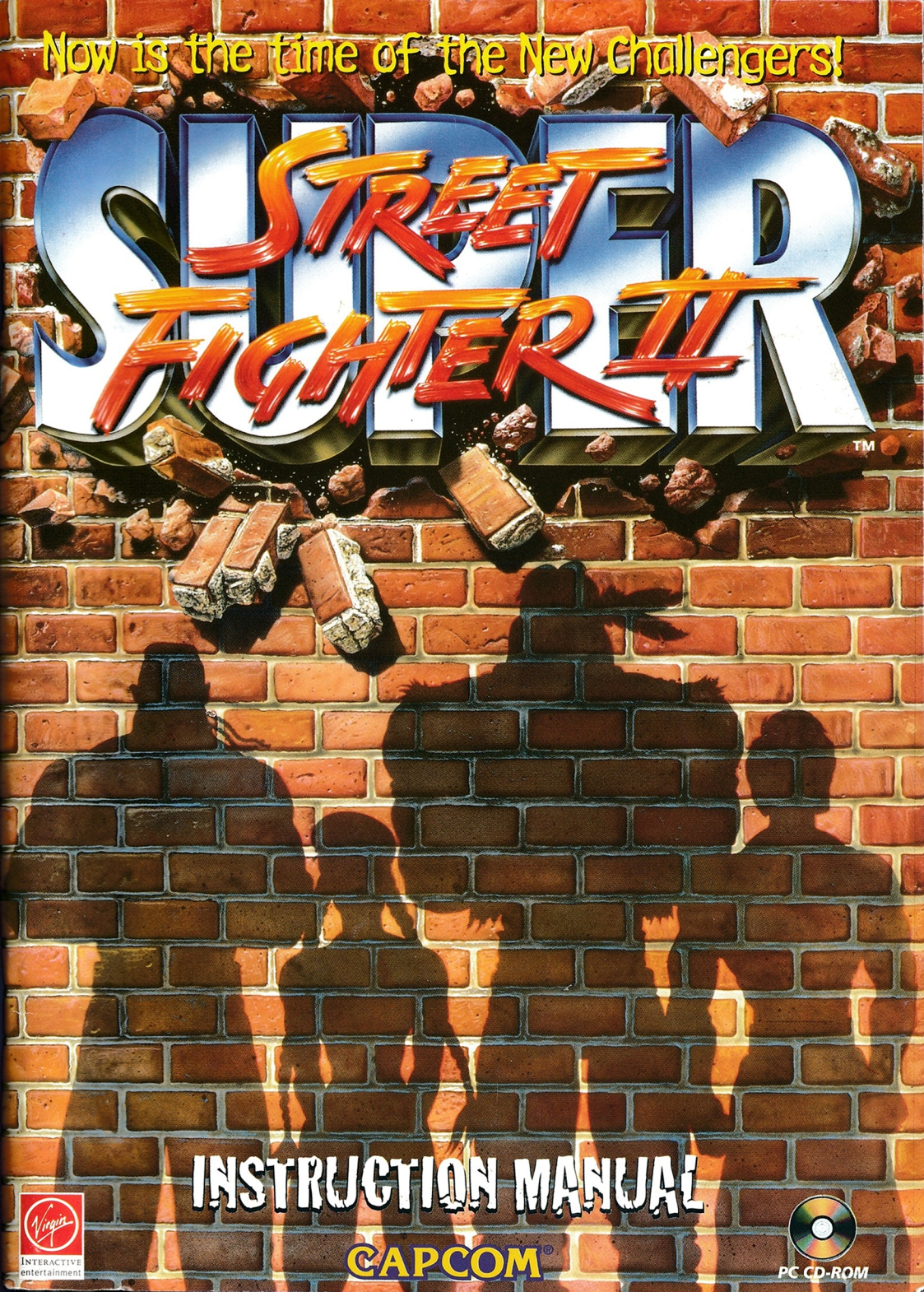
Now is the time of the New Challengers!

SUPER STREET FIGHTER II™



INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM®

Virgin INTERACTIVE entertainment

PC CD-ROM

CAPCOM thanks you for selecting SUPER STREET FIGHTER II for your PC CD-ROM. Following the success of the original Street Fighter II, SUPER STREET FIGHTER II introduces all-new fighting action for the PC.

CAPCOM®

475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

CONTENTS

system requirements 2
installation 2
modem Play 3
troubleshooting 4
playing Super Street Fighter II 5
controlling your fighter 5
throws and holds 6
how to do special moves 6
the tournament of champions 7
the start game mode 7
the option mode 8
the new challengers 9

Epilepsy Warning

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns on backgrounds on a television screen or while playing computer games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, immediately discontinue use and consult your doctor before resuming play.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

SYSTEM REQUIREMENTS

- 486-33 Mhz minimum
- CD-ROM Drive
- VGA Graphics Card
- DOS 5.0 or higher
- 4MB of Memory/ 6MB of Hard Disk Space
- 100% Hayes Compatible modem (optional)

  XBAND™ modem (requires 8 MEG RAM)

INSTALLING SUPER STREET FIGHTER II

To install Super Street Fighter II onto your hard drive from your CD-ROM drive, follow these simple steps:

1) Place the Super Street Fighter II CD into your CD-ROM drive.
2) At the DOS prompt, type D: (or whichever drive has been assigned as the CD-ROM drive.)
3) Type INSTALL and the INSTALL Super Street Fighter II PC screen automatically appears.
4) Press the arrow keys up or down to highlight an option. For "INSTALL FROM DRIVE," type the letter that represents the CD-ROM drive. For "INSTALL TO DIRECTORY," type C:\SSF (default setting) or for whichever drive you want to install the game.
5) At this point you may also select the INPUT DEVICE (controller) for the CAPCOM PAD, 2-BUTTON JOYSTICK or the KEYBOARD. Highlight the option then press the arrow keys left or right to make a change.

Once your options are set, highlight ACCEPT CONFIGURATION and press ENTER. If you want to reset the default settings, highlight CANCEL CONFIGURATION and press ENTER.

You may also remove all traces of Super Street Fighter II from your hard drive. Select the UNINSTALL option here to remove the game.

After installation is complete, the SOUND CONFIGURATION UTILITY will appear. This allows you to adjust the sound utility depending on the capabilities of your system. Follow these instructions to set up the sound for Super Street Fighter II:

a) SELECT AND CONFIGURE MIDI MUSIC DRIVER
b) SELECT AND CONFIGURE DIGITAL AUDIO DRIVER
c) NO MIDI MUSIC
d) NO DIGITAL MUSIC

After highlighting an option, press ENTER to select that option.

After selecting either of the first two options above, you will be presented with a list of available drivers. Press the arrow keys up or down to select the driver you have installed on your PC. After selecting the driver, you will see another menu:

a) ATTEMPT TO CONFIGURE SOUND DRIVER AUTOMATICALLY
b) SKIP AUTO-DETECTION AND CONFIGURE MANUALLY
c) SELECT A DIFFERENT SOUND DRIVER
d) HELP

To choose an option, press the arrow keys up or down to highlight the option then press ENTER. If you choose the first option in this menu, your PC will detect the driver you have and will configure it automatically. If you want to configure it manually, choose the second option. To return to the main menu, select the third option. If you need assistance, select HELP.

When you have completely configured the sound, highlight DONE and press ENTER. Super Street Fighter II will now be installed on your hard drive. You will no longer need to install the game. From DOS, at the C:\SSF prompt (or whichever drive and directory the game was installed), type SSF to begin playing Super Street Fighter II.

The game's demo will automatically begin. To bypass the demo, press the ENTER or TAB key.

MODEM PLAY

SUPER STREET FIGHTER II will work with any 100% Hayes compatible modem, and also with the XBAND™ protocol from CATAPULT ENTERTAINMENT. For information about XBAND™ for the IBM PC, refer to the README file supplied with this CD-ROM product.

To setup modem play with a 100% Hayes compatible modem, exit to the DOS prompt. Make sure your drive and directory has the SUPER STREET FIGHTER II game. Follow these steps to ensure proper modem play setup:

1. At the DOS prompt, type: setcom

2. You will then be presented with the SUPER STREET FIGHTER II Serial Communications Setup Menu. You have several options within this menu:

SERIAL DIRECT LINK

MODEM LINK

CURRENT SERIAL LINK

3. Use the arrow keys to highlight one of the above options. SERIAL DIRECT LINK allows you to link 2 computer terminals and play the game, MODEM LINK is the setup screen for playing across a modem line. CURRENT SERIAL LINK refers to 2 computer terminals that are already linked together.

SERIAL DIRECT LINK: When you select this option, use the arrow keys and the keyboard to set the SERIAL PORT and BAUD RATE for your computer to link with another. You can also select whether you will be PLAYER 1 or PLAYER 2. When finished, put the "X" on EXIT and press the ENTER key.

MODEM LINK: Select this option to setup a link with another user across a modem line. Use the arrow keys to select MODEM/BAUD SETUP first. There are default settings, but you will need to adjust the settings based on the capabilities of your modem. Next choose whether you will DIAL or ANSWER the link. If you're dialing, you will be PLAYER 1. If you are going to answer the link, you will be PLAYER 2. After highlighting PLAYER 1—DIAL with the arrow keys, press ENTER to select it. You can then enter the phone number you want to dial under DIAL NEW NUMBER. Or you may select one of 9 saved numbers.

Select DIAL DIRECTORY and use the left or right arrow keys to cycle through the saved numbers. NOTE: The UART 16550A chip is highly recommended. At the DOS prompt, type MSD to activate Microsoft® Diagnostics and check your chip type. Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corporation.

CURRENT SERIAL LINK: Follow the previous instructions for SERIAL DIRECT LINK to setup this option.

TROUBLESHOOTING

INSTALLATION

When you install Super Street Fighter II from the CD-ROM drive onto your hard disk some problems could occur that might cause the game to not to boot. If this should happen, check your available memory and re-install from the CD-ROM. Be sure to check the settings on the INSTALL screen.

SOUND

If while playing Super Street Fighter II you experience no music or sound effects, return return to SOUND CONFIGURATION UTILITY by exiting the game and typing "cd drv" at the DOS prompt. Then press the ENTER key and type "setsound."

CONTROL

Should the CAPCOM PAD or any other controller fail to work, first check the connection to your PC. For best results, your Capcom pad should be plugged into your soundcard port, joystick port or into your computer's game port. Then return to the Super Street Fighter II title screen and check the configuration for your controller. Should a problem still occur, re-install the game and check the settings on the INSTALL screen.

MODEM

For modem linking problems, refer to the setup information in the previous section. Reconfigure your modem settings and try linking again.

For problems with your XBAND™ modem, please refer to the README.TXT file included on the CD-ROM.



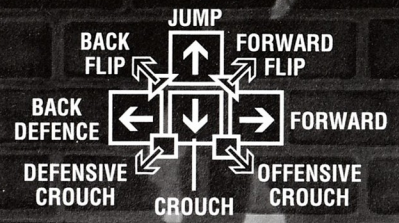
PLAYING SUPER STREET FIGHTER II

When the title screen appears, you will see the main game selection screen. Here you can choose from START GAME or OPTION.

Move the markers next to START GAME and press the ENTER key to begin playing.

For a description of each mode, please refer to the descriptions printed later in this manual.

Once you begin the game, you will be asked to select your character. Press the controller/arrow keys in any direction to highlight the character you wish to use and press ENTER or any button on the controller.



CONTROLLING YOUR FIGHTER

The diagram to the right shows the eight basic control directions that are used in the game for a controller and for the arrow keys of the keyboard.

IMPORTANT NOTE: The diagram shows the controller and keyboard arrow key positions for a player facing to the right. The controls are reversed when facing to the left.

PUNCH AND KICK BUTTONS

Each of the characters in Super Street Fighter II uses three basic punches and three basic kicks. They are listed below (default settings):

	CAPCOM PAD	KEYBOARD
Light Punch (Jab)	Press the X button	Press "F" Key
Medium Punch (Strong)	Press the Y button	Press " G " Key
Hard Punch (Fierce)	Press the Z button	Press " H " Key
Light Kick (Short)	Press the A button	Press " C" Key
Medium Kick (Forward)	Press the B button	Press " V " Key
Hard Kick (Hard)	Press the C button	Press "B" Key

IMPORTANT NOTE: The button configuration can be changed by selecting the OPTION mode on the title screen.
Please read USING THE OPTION MODE for more information.

THROWS AND HOLDS

Each fighter in Super Street Fighter II has a number of different throws and holds. These throws and holds can only be done when the two fighters are within "Grabbing Range." The Grabbing Range for each character varies, but most throws and holds are done when the two fighters are right next to each other. THROWS allow you to grab an opponent and toss them across the room, while HOLDS allow you to grab an opponent and then hit or bite them again and again. Most throws and holds are accomplished by pressing toward your opponent and pressing strong or fierce attack buttons.

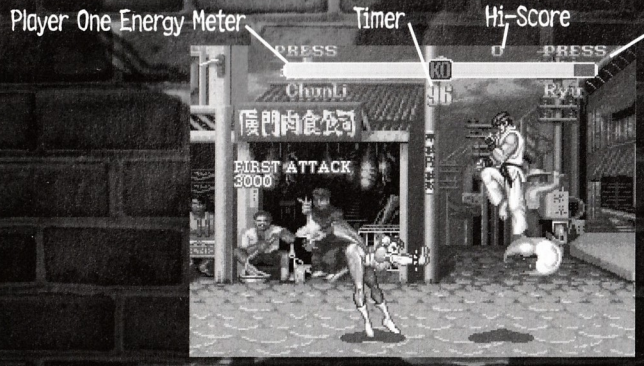
HOW TO DO SPECIAL MOVES

Each character has developed his or her own special moves for use in combat. All of the special moves for each character are listed in THE NEW WARRIORS section of this manual, with descriptions telling you how to perform them.

THE TOURNAMENT OF CHAMPIONS

The challenge has been issued and four brave young fighters have answered the call. Cammy, Fei Long, Dee Jay and T. Hawk all have their own reasons for entering the tournament and nobody will stand in their way! Choose START GAME on the main game selection screen and you will be able to select your character for the tournament.
As the tournament begins, your fighter will travel the globe to meet 12 of the sixteen other fighters.

When the match begins, you must use all of your fighting skills to defeat your opponent. Each time you hit, kick or throw your opponent, his or her energy meter will decrease. Once his or her energy meter is totally red, he'll be knocked out and you will be declared the winner. Win two out of three rounds and you earn the right to face the next challenger on your way to facing the awesome might of M. Bison!



START GAME MODE

In the START GAME mode, you will choose a fighter and attempt to defeat all the other challengers to earn the right to face M. Bison and the other Grand Masters. If you succeed, you will see a story ending for your character which will complete his or her quest for the championship.

The START GAME mode does allow a second player to join in and fight against you at any time. The second player must hit the ENTER key on the Keyboard and the game will return to the character selection screen and allow the player to choose his or her character.



THE OPTION MODE

The Option Mode allows you to change certain aspects of the game. When the title screen appears, move the marker next to OPTION and press the ENTER or TAB key. When the next screen appears, press the control pad/arrow keys up or down to highlight the option you wish to change.

DIFFICULTY

This option changes the difficulty of the computer opponent. The more stars you highlight, the more difficult the opponents will be to defeat.

TIME LIMIT

This option allows you to turn the Time Limit on or off. Press the control pad/arrow keys left or right to highlight either YES or NO. If you select YES, the fighters will have 99 seconds to knock each other out. If you select NO, the fight will continue until one player is knocked out.

CONTROLS

This option allows you to change the button configuration for your fighter's punches and kicks. Select the option menu and press the TAB key for player 1 or the ENTER key for player 2. Then enter the button you will use for each command. To switch controller types, select INTPUT and press the TAB key (player 1) or the ENTER key (player 2) to switch between controller types.

DEFAULTS

Select this option to reset the OPTION MODE to its default settings.
To leave the OPTION Mode with your new settings, simply select START, and press the ENTER or TAB key.

FRAME/COLOR ANIMATION

To balance the system performance of different computers, you have the option to adjust the FRAME and COLOR ANIM. While the game will automatically configure these options based on your system, you may want to adjust the configuration for optimum performance.

For FRAME ANIM., adjust your setting from 0-10.

For COLOR ANIM., adjust your setting from 1-3. For higher-performance machines like a Pentium™ you may want to place the setting at 3. For a 486 33MHZ, 1 is optimum.

THE NEW CHALLENGERS

IMPORTANT NOTE: The arrows refer to the controls/keyboard motions when your character is facing to the right. When your character is facing left, reverse the control/keyboard motions.

FEI LONG

After seeing his first martial arts movie at any early age, Fei Long dedicated himself to learning the art of Kung Fu. When he was younger, he dreamed of becoming a movie star, but now he follows a different path. Honor and discipline are now his only focus and he has entered the tournament to test himself and his skills against the greatest warriors in the world.

SPECIAL MOVES



Rekka Ken Using the controller/arrow keys, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion. This move can be done 3 times in a row for extra damage.



Rising Dragon Kick Using the controller/arrow keys, press ← ↓ ↙ in one continuous motion and press any kick button as you reach the end of the control motion.

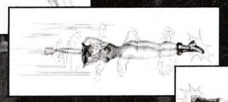
CAMMY

Currently an agent of British Intelligence, Cammy was found suffering total memory loss near a British Military installation. Taken in by British Intelligence, Cammy underwent Special Forces training and quickly rose to the head of the class. Now working undercover in the World Warrior tournament, Cammy is about to learn the truth about her startling past.

SPECIAL MOVES



Front Kick Using the controller/arrow keys, press → ↓ ↘ in one continuous motion and press any kick button as you reach the end of the control motion.



Cannon Drill Using the controller/arrow keys, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any kick button as you reach the end of the control motion.



Spinning Knuckle Using the controller/arrow keys, press ← ↙ ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.

THUNDER HAWK

After his homeland was taken from him by Shadowlaw, T. Hawk and his family were moved to Mexico. Now, he has vowed to regain the homeland and destroy Bison. Using his size and powerful Native American wrestling techniques, T. Hawk has advanced to the World Warrior tournament and has set his sights on destroying Bison.

SPECIAL MOVES



The Hawk While in mid-air, press any 2 punch buttons simultaneously.



Thunderstrike Using the controller/arrow Keys, press → ↓ ↘ in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.



Storm Hammer Quickly press 360 degrees on the controller/arrow Keys and press any punch button as you reach the end of the control motion. This needs to be a full, 360 degree circle on the controller or arrow Keys.

DEE JAY

Trained as a Kickboxer in Jamaica, Dee Jay's first love is his music. Over the years, Dee Jay has even integrated the beat of his music into his fighting style. Together his music and his Kickboxing have formed a unique style which Dee Jay thinks will lead him to the top of the charts and to the top of the World Warrior tournament

SPECIAL MOVES



Hyper Fist Using the controller/arrow Keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ while simultaneously pressing any punch button repeatedly.



Max Out Using the controller/arrow Keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → while simultaneously pressing any punch button.



Double Dread Kick Using the controller/arrow Keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → while simultaneously pressing any kick button repeatedly.

RYU

A student at the Shotokan school of Karate, Ryu has developed into a pure warrior. He has devoted his entire life to the perfection of his fighting skills and has forsaken everything else in his life. Ryu has no home, no friends, no family. Instead, he wanders the globe seeking to test his skills against other fighters.

SPECIAL MOVES



Fireball Using the controller/arrow Keys, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.



Red (Stun) Fireball Using the controller/arrow Keys, press ← ↙ ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.



Dragon Punch Using the controller/arrow Keys, press → ↓ ↘ in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.



Hurricane Kick Using the controller/arrow Keys, press ↓ ↙ ← in one continuous motion and press any Kick button as you reach the end of the control motion. (To do the Hurricane Kick in mid-air, jump into the air and quickly do the move as described.)

EDMOND HONDA

Edmond Honda has been trained since birth to take his place as the greatest Sumo wrestler to ever step into the ring. Upon receiving the title of "Yokozuna" or grand champion, Honda was shocked to learn that the rest of the world did not consider Sumo wrestling a true sport. Outraged, he has vowed to prove that Sumo wrestlers are the greatest fighters in the world.

SPECIAL MOVES

Hundred Hand Slap Press any punch button repeatedly.



Sumo Head Butt Using the controller/arrow Keys, press and hold ← for 2 seconds. Then press → simultaneously with any punch button.



Sumo Smash Using the controller/arrow Keys, press and hold ↓ for 2 seconds. Then press ↑ simultaneously with any punch button.



BLANKA

Very little is known about this bizarre fighter from the jungles of Brazil. For years, the natives have reported seeing a half-man, half-beast roaming the rain forests. But, it has only within the last year that the beast named Blanka appeared in the cities of Brazil and challenged any fighter who would dare oppose him.

SPECIAL MOVES



Electricity Press any punch button repeatedly.



Rolling Attack Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → simultaneously with any punch button.



Vertical Rolling Attack Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ simultaneously with any kick button.



Beast Leap Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → simultaneously with any kick button.

GUILE

An ex-member of an elite Special Forces team, Guile and his co-pilot Charlie were captured during a mission in Thailand six years ago. After many months of imprisonment, he and Charlie managed to escape from their jungle prison. During the perilous trek to civilization, Charlie died and Guile has been consumed by vengeance ever since.

SPECIAL MOVES



Sonic Boom Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → simultaneously with any punch button.



Flash Kick Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ simultaneously with any kick button.

KEN

A disciple of the Shotokan school of karate, Ken is a natural athlete. Unfortunately, Ken's natural fighting skill has fueled his giant ego and he is constantly reminding his opponents that he is the greatest fighter of all time. Over the past few years, Ken has let his skills deteriorate and has spent most of his time on the beach with his girlfriend. Only a challenge from his old training partner, Ryu, has rekindled his fighting spirit and has caused him to try to perfect his Dragon Punch and Hurricane Kick.

SPECIAL MOVES



Fireball Using the controller/arrow keys, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.



Dragon Punch Using the controller/arrow keys, press → ↓ ↘ in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion. (If you use the HARD punch button when doing the Dragon Punch, Ken will do the FLAMING Dragon Punch.)



Hurricane Kick Using the controller/arrow keys, press ↓ ↙ ← in one continuous motion and press any kick button as you reach the end of the control motion. (To do the Hurricane Kick in mid-air, jump into the air and quickly do the move as described.)

CHUN LI

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

SPECIAL MOVES



Lightning Kick Press any kick button repeatedly.

Whirlwind Kick Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 1 second, then press ↑ and any kick button simultaneously.



To do a high Whirlwind Kick, press and hold ↓ for 1 second, then press ↗ and any kick button simultaneously. Timing is crucial when doing this move!



Kioken (Fireball) Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → and any punch button simultaneously.

ZANGIEF

Good natured, with a great sense of humor, Zangief loves to fight. He left the Russian Wrestling Federation because of the lack of competition and now seeks suitable opponents wherever he can find them. Totally fearless, Zangief is more than willing to walk into a punch as long as he can grab his opponent and drive them into the pavement with his Spinning Pile Driver. What else would you expect from a man who wrestles bears for fun?

SPECIAL MOVES



Spinning Clothesline Press any two punch buttons simultaneously.

Double Spinning Lariat Press any two kick buttons simultaneously.



Spinning Pile Driver While standing close to the opponent, press the controller/arrow keys in a 360 degree rotation and press any punch button as you reach the end of the control motion. The full-circle rotation on the controller/arrow keys must be done very quickly or Zangief will not do the move.





Siberian Suplex While standing close to the opponent, press the controller/arrow keys in a 360 degree rotation and press any kick button as you reach the end of the control motion. The full-circle rotation on the controller/arrow keys must be done very quickly or Zangief will not do the move.



Siberian Bear Crusher While standing far away from the opponent, press the controller/arrow keys in a 360 degree rotation and press any punch button as you reach the end of the control motion. The full-circle rotation on the controller/arrow keys must be done very quickly or Zangief will not do the move.

DHALSIM

Over the course of his life, Dhalsim has sought to unify his mind, body and soul through the discipline of Yoga. Now, as he nears his goal, Dhalsim must test himself and his skills before he can rise to a higher state of consciousness.

SPECIAL MOVES



Yoga Fire Using the controller/arrow keys, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.

Yoga Flame Using the controller/arrow keys, press ← ↙ ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.





Yoga Teleport Using the controller/arrow keys, press ← ↓ ↙ or → ↓ ↘ in one continuous motion and press any 2 punch or any 2 kick buttons then release. Make sure you press the buttons as you reach the end of the control motion.

BALROG

A former heavyweight champion, Balrog was barred from professional boxing after he ignored the rules of the ring. Wild and aggressive, Balrog now makes a living as an enforcer for Shadowlaw. Once thought to be somewhat weak in his fighting ability, Balrog has learned some new moves to keep him on top.

SPECIAL MOVES



Turn Punch Press and hold all three punch or all three kick buttons for 2 seconds then release.



Final Punch Press and hold all three punch or all three kick buttons then release. The power of the punch is determined by how the buttons are held before releasing.



Shoulder Butt Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ and any punch button simultaneously.

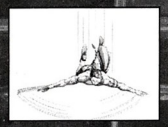
Dash Punch Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then simultaneously press → and any punch or kick button. Punch buttons will cause a straight punch while kick buttons will create an uppercut punch.



VEGA

Of noble blood, Vega has successfully blended the Japanese art of Ninjitsu with the skills he learned as a matador. The result is a beautiful and deadly ballet which has earned Vega the nickname of "Spanish Ninja." Vain and egotistical, Vega lives by the philosophy that beauty is strength and uses a mask to prevent his beautiful face from becoming scarred in battle.

SPECIAL MOVES



Claw Dive Using the controller/arrow Keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ and any kick button simultaneously. While in mid-air, press the controller/arrow keys toward your opponent and press any punch button.



Wall Leap Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ and any kick button simultaneously. While in mid-air simultaneously press the controller/arrow keys ↓ and any punch button.



Claw Roll Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → and any punch button simultaneously.

Claw Thrust Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↖↗ and any punch button simultaneously.

Back Flip Press all three punch buttons simultaneously for a double back flip. Press all three kick buttons for a single back flip.

SAGAT

Once called "King of the Street Fighters," Sagat reigned supreme until his narrow defeat at the hands of Ryu. Humiliated at his loss, he now plans to regain the title at any cost. With the exception of M. Bison, no other fighter comes close to his overall fighting ability.

SPECIAL MOVES



Tiger Uppercut Using the controller/arrow keys, press → ↓ ↘ in one continuous motion and press any punch button as you reach the end of the control motion.



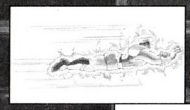
Tiger Knee Using the controller/arrow keys, press ↓ ↘ ↗ in one continuous motion and press any kick button as you reach the end of the control motion.

Tiger Shot Using the controller/arrow keys, press ↓ ↘ → in one continuous motion and press any punch button or kick button as you reach the end of the control motion. Using a punch button will throw a high Tiger Shot, while pressing a kick button will throw a low Tiger Shot.

M. BISON

Never has a man been more cloaked in secrecy than M. Bison. Ever since he emerged to lead the international criminal organization Shadowlaw, the world has been awed by the incredible power at his command. Unmatched in his power and agility, M. Bison reigns supreme as the greatest Street Fighter in the world.

SPECIAL MOVES



Psycho Crusher Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → and any punch button simultaneously.



Scissor Kick Using the controller/arrow keys, press and hold ← for 2 seconds, then press → and any kick button simultaneously.



Head Stomp Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ and any kick button simultaneously. After executing the stomp, press the controller/arrow keys toward your opponent and press any punch button.



Flying Psycho Fist Using the controller/arrow keys, press and hold ↓ for 2 seconds, then press ↑ and any punch button simultaneously.

Contacting Virgin Interactive Technical Support

If none of these approaches work, then try contacting Virgin Interactive Customer Support. The list below also contains other phone numbers, such as ordering and general information:

If You Require Technical Assistance

If you have difficulty loading C2 you should try our bulletin board or fax for the fastest customer services. If you need further assistance with this product, you may telephone our technical support line, Monday to Friday, 10am to 5pm.

Customer Services Tel:	0171.368.2266
Customer Services BBS:	0171.468.2022
Virgin Interactive Fax:	0171.468.2003
Internet Address:	Customer_Support@vie.co.uk
World Wide Web Site:	http://www.vie.uk./vie

If you do telephone please be sitting in front of your computer (if possible) and with a pen and paper and as much pertinent information as possible about your machine as you can assemble.

ie: make, model, peripherals, graphics card.

Or you can write to:

Customer Support Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
W8 5RB

CAPCOM vous remercie d'avoir choisi SUPER STREET FIGHTER II version CD-ROM. Après le succès remporté par Street Fighter II, le logiciel SUPER STREET FIGHTER II introduit de nouvelles actions de combat dans votre PC.

CAPCOM®
475 Oakened Parkway
Sunnyvale, CA 94086

SOMMAIRE

Configuration 20
Installation 20
Jeu sur modem 21
Dépannage 22
Utilisation de Super Street Fighter II 23
Contrôle de votre personnage 23
Mises à terre et prises 24
Mouvements spéciaux 24
Tournoi des champions 25
Démarrage du jeu 25
Option 26
Nouveaux challengers 27

Avertissement sur l'épilepsie
A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION DU SYSTEME

- PC 486 avec processeur 33 MHz minimum
- Lecteur de CD-ROM
- Carte graphique VGA
- DOS 5.0 ou supérieur
- 4 Mo de mémoire vive / disque dur de 6 Mo
- Modem 100 % compatible Hayes (optionnel)
  Modem XBAND (nécessitant 8 Mo de RAM)

INSTALLATION DE SUPER STREET FIGHTER II

Pour installer le logiciel SUPER STREET FIGHTER II sur votre disque dur à partir du lecteur de CD-ROM :

1) Placez le CD de SUPER STREET FIGHTER II dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.

2) A l'invite du DOS, tapez D: (ou la lettre associée au lecteur de CD-ROM).

3) Tapez INSTALL. L'écran d'installation de Super Street Fighter II apparaît alors automatiquement.

4) Utilisez les flèches de déplacement vertical (haut ou bas) pour mettre une option en surbrillance. Dans le champ ○ INSTALL FROM DRIVE ○, tapez la lettre représentant le lecteur de CD-ROM. Dans le champ ○ INSTALL TO DIRECTORY ○, tapez C:\SSF (répertoire par défaut) ou spécifiez le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu.

5) A ce stade de l'installation, vous pouvez également sélectionner le périphérique d'entrée (INPUT DEVICE) : clavier CAPCOM, joystick à deux boutons (2-BUTTON JOYSTICK) ou clavier standard (KEYBOARD). Sélectionnez l'option désirée puis utilisez les touches de déplacement horizontal (à gauche ou à droite) pour effectuer une modification.

Après avoir défini vos options, sélectionnez l'option ACCEPT CONFIGURATION et validez (touche ENTREE). Si vous souhaitez rétablir les valeurs par défaut, sélectionnez CANCEL CONFIGURATION, puis validez.

Vous pouvez également supprimer le programme Super Street Fighter II de votre disque dur en sélectionnant l'option UNINSTALL pour effacer le jeu.

A la fin de l'installation, l'option de configuration des sons (SOUND CONFIGURATION UTILITY) apparaît. Cette option vous permet d'ajuster l'utilitaire de sons en fonction des capacités de votre système. Plusieurs options de sélection des sons de Super Street Fighter II vous sont proposées :

a) SELECT AND CONFIGURE MIDI MUSIC DRIVER
b) SELECT AND CONFIGURE DIGITAL AUDIO DRIVER
c) NO MIDI MUSIC
d) NO DIGITAL MUSIC

Après avoir mis une option en surbrillance, appuyez sur ENTREE pour la sélectionner.

Si vous sélectionnez l'une des deux premières options, une liste des lecteurs disponibles apparaîtra. Utilisez les touches de déplacement vertical pour sélectionner le lecteur installé sur votre PC. Un autre menu apparaît alors :

a) ATTEMPT TO CONFIGURE SOUND DRIVER AUTOMATICALLY
b) SKIP AUTO-DETECTION AND CONFIGURE MANUALLY
c) SELECT A DIFFERENT SOUND DRIVER
d) HELP

Pour choisir une option, appuyez sur les touches de déplacement vertical pour mettre cette option en surbrillance, puis validez (touche ENTREE). Lorsque vous choisissez la première option de ce menu, votre PC détecte le lecteur installé et le configure automatiquement. La seconde option vous permet d'effectuer une configuration manuelle. Pour retourner au menu principal, sélectionnez la troisième option. Pour obtenir de l'aide, sélectionnez l'option HELP.

Après avoir configuré le gestionnaire de sons, sélectionnez DONE, puis validez. A présent, le logiciel Super Street Fighter II est installé sur votre disque dur. Aucune installation ultérieure du jeu ne sera plus requise. A partir du DOS, à l'invite C:\SSF (ou sur un autre lecteur ou répertoire d'installation du jeu), tapez SSF pour lancer Super Street Fighter II.

La démonstration du jeu débutera automatiquement. Pour abréger la démonstration, appuyer sur ENTREE ou sur la touche de tabulation.

JEU SUR MODEM

SUPER STREET FIGHTER II fonctionne avec les modems compatibles Hayes, et également avec le protocole XBAND à partir de CATAPULT ENTERTAINMENT. Pour obtenir de plus amples informations sur XBAND pour les PC IBM, consultez le fichier README fourni avec ce CD-ROM.

Pour installer le jeu sur modem avec un modem compatible Hayes, quittez DOS à l'invite. Vérifiez que le jeu SUPER STREET FIGHTER II est présent dans un répertoire de votre disque. La procédure suivante décrit la configuration correcte du jeu sur modem :

1. A l'invite du DOS, tapez setcom.
2. Le menu de configuration des communications sérielles avec SUPER STREET FIGHTER II apparaît alors. Plusieurs options vous sont proposées :

   SERIAL DIRECT LINK
   MODEM LINK
   CURRENT SERIAL LINK

3. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner l'une des options précédentes. La première option (SERIAL DIRECT LINK) vous permet de relier 2 terminaux informatiques et de lancer le jeu. La seconde option (MODEM LINK) est un écran d'installation destiné à jouer via une ligne de modem. La troisième et dernière option (CURRENT SERIAL LINK) définit 2 terminaux informatiques déjà reliés.

   SERIAL DIRECT LINK : Après avoir sélectionné cette option, utilisez les touches fléchées et le clavier pour spécifier le port série (SERIAL PORT) et le débit de transmission (BAUD RATE) afin de relier votre ordinateur à un autre PC. Vous pouvez également définir votre numéro de joueur (PLAYER 1 ou 2). A la fin de votre sélection, sélectionnez le 'X' de EXIT et validez.

   MODEM LINK : Sélectionnez cette option pour établir une liaison avec un autre utilisateur via une ligne de modem. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner tout d'abord l'option MODEM/BAUD SETUP. Il s'agit de paramètres par défaut mais vous devrez les ajuster en fonction des capacités de votre modem. L'étape suivante consiste à définir si vous numérotez (DIAL) ou répondez (ANSWER) à la communication. Dans le premier cas, vous serez le joueur 1 (PLAYER 1) et dans le second le joueur 2 (PLAYER 2). Après avoir mis en surbrillance l'option PLAYER 1 - DIAL à l'aide des touches fléchées, appuyez sur ENTREE pour la sélectionner. Vous pouvez dès lors saisir le numéro de téléphone à composer sous l'option DIAL NEW NUMBER. Vous pouvez également sélectionner l'un des 9 numéros enregistrés.

   Sélectionnez l'annuaire (DIAL DIRECTORY) et utilisez les touches de déplacement horizontal (à gauche ou à droite) pour afficher les numéros enregistrés.

   Remarque : La puce UART 16550A est vivement conseillée. A l'invite du DOS, tapez MSD pour activer l'utilitaire Diagnostics de Microsoft® et vérifiez le type de puce utilisée. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation.

   CURRENT SERIAL LINK : Suivez les instructions précédentes de l'option SERIAL DIRECT LINK pour configurer cette option.

DEPANNAGE

INSTALLATION

Lors de l'installation de Super Street Fighter II sur votre disque dur à partir du lecteur de CD-ROM, certains problèmes sont susceptibles d'apparaître et d'empêcher le lancement du jeu. Dans ce cas, vérifiez la mémoire disponible et effectuez à nouveau l'installation à partir du CD-ROM. Vérifiez les paramètres par le biais de l'écran d'installation (INSTALL).

SON

Si vous n'obtenez aucune musique ou aucun effet sonore lors de l'utilisation de Super Street Fighter II, retournez à l'utilitaire SOUND CONFIGURATION UTILITY en sortant du jeu, puis tapez 'cd drv' à l'invite du DOS. Appuyez ensuite sur la touche ENTREE et tapez 'setsound'.

COMMANDE

Si le clavier CAPCOM ou un autre périphérique d'entrée venait à défaillir, commencez par vérifier la connexion à votre PC. Pour obtenir de meilleurs résultats, votre clavier Capcom doit être relié au port de la carte son, du joystick ou des jeux. Retournez ensuite à l'écran de présentation de Super Street Fighter II et vérifiez la configuration de votre périphérique. Si le problème persiste, effectuez une nouvelle installation du jeu et vérifiez les paramètres par le biais de l'écran d'installation.

MODEM

En cas de problèmes de liaison entre modems, reportez-vous aux informations de configuration de la section précédente. Reconfigurez les paramètres de votre modem et essayez à nouveau d'établir la liaison.

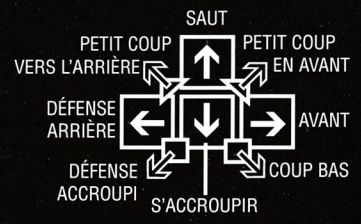
En cas de problèmes avec votre modem XBAND, consultez le fichier README.TXT fourni sur le CD-ROM du jeu.



UTILISATION DE SUPER STREET FIGHTER II

Lorsque l'intitulé du jeu apparaît, vous visualisez l'écran principal de sélection qui vous permet de lancer le jeu (START GAME) ou de définir des options de jeu (OPTION).

Pour commencer à jouer, déplacez les marqueurs sur START GAME et validez à l'aide de la touche ENTREE. Pour obtenir une description de chaque mode, consultez les descriptions fournies ultérieurement dans le présent manuel.



Au démarrage du jeu, vous devrez sélectionner votre personnage. Utilisez les touches du périphérique ou les touches fléchées pour sélectionner le personnage désiré, puis validez ou appuyez sur l'un des boutons du périphérique.

CONTROLE DE VOTRE PERSONNAGE

Le schéma de droite présente les huit principales directions de commande utilisées dans le jeu par l'intermédiaire d'un périphérique ou des touches fléchées du clavier.

REMARQUE IMPORTANTE : Le schéma indique les positions des touches du périphérique et des touches fléchées pour un joueur placé à droite de son adversaire. Les commandes sont inversées pour un joueur placé à gauche.

BOUTONS DE COMMANDE DES COUPS DE POING ET DE PIED

Chaque personnage de Super Street Fighter II utilise trois coups de poing de base et trois coups de pied de base. Les touches affectées sont les suivantes (valeurs par défaut) :

	CLAVIER CAPCOM	CLAVIER
Petit coup de poing (direct)	Appuyez sur le bouton X	Touche ○ F ○
Coup de poing moyen (puissant)	Appuyez sur le bouton Y	Touche ○ G ○
Coup de poing violent	Appuyez sur le bouton Z	Touche ○ H ○
Petit coup de pied (court)	Appuyez sur le bouton A	Touche ○ C ○
Coup de pied moyen (en avant)	Appuyez sur le bouton B	Touche ○ V ○
Coup de pied violent	Appuyez sur le bouton C	Touche ○ B ○

REMARQUE IMPORTANTE : Vous pouvez modifier la configuration des touches ou des boutons en sélectionnant le mode OPTION à partir de l'écran de présentation du jeu.

Pour obtenir plus d'informations, reportez-vous au paragraphe sur l'utilisation du mode OPTION.

COUPS DE MISE A TERRE ET PRISES

Chaque personnage de Super Street Fighter II possède différentes mises à terre et prises. Ces coups peuvent uniquement être exécutés lorsque les deux combattants se trouvent en ○ corps à corps ○. Bien que les gestes varient pour chaque personnage en combat rapproché, la plupart des mises à terre et des prises sont exécutées lorsque l'adversaire se trouve sur la droite de votre personnage. Les mises à terre vous permettent de saisir un adversaire et de le projeter à travers la pièce tandis que les prises vous permettent de saisir l'adversaire, de le frapper ou de le mordre, puis de répéter ces attaques. La plupart des mises à terre et des prises s'effectuent en avançant en direction de votre adversaire et en appuyant sur les boutons d'attaque puissante ou violente.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Chaque personnage a mis au point ses propres mouvements spéciaux en vue de les utiliser lors des combats. Tous les mouvements spéciaux de chaque personnage sont énumérés dans le paragraphe NOUVEAUX GUERRIERS du présent manuel, contenant des descriptions des méthodes d'exécution de ces mouvements.

TOURNOI DES CHAMPIONS

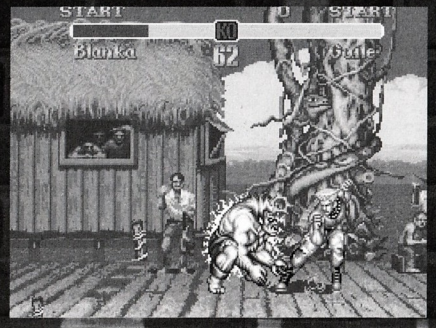
Le défi a été lancé et quatre jeunes et braves combattants ont répondu à l'appel. Cammy, Fei Long, Dee Jay et T. Hawk possèdent chacun un motif valable pour participer au tournoi et personne ne se mettra en travers de leur chemin ! Choisissez l'option START GAME de l'écran principal de sélection et vous pourrez alors sélectionner votre personnage pour participer à ce tournoi.

Au démarrage du tournoi, votre personnage traverse les cinq continents pour rencontrer 12 des seize autres combattants.

Au début d'un match, vous devez utiliser toutes vos techniques de combat pour vaincre votre adversaire. A chaque fois que vous frappez, donnez un coup de pied ou projetez votre adversaire, son niveau d'énergie diminue. Lorsque son niveau d'énergie est épuisé, il est mis K.O. et vous êtes déclaré vainqueur. Remportez deux des trois rounds pour accéder au combat suivant et affronter en dernier lieu l'impressionnante puissance de M. Bison !



DEMARRAGE DU JEU



En mode START GAME, vous choisirez un combattant et tenterez de vaincre tous les autres challengers afin d'obtenir le droit d'affronter M. Bison et les autres Grands Maîtres. En cas de victoire, vous connaîtrez le dénouement du tournoi pour votre personnage qui achèvera sa quête du championnat.

Ce mode autorise l'entrée dans le jeu d'un second joueur auquel vous serez opposé en permanence. Ce second joueur doit appuyer sur la touche ENTREE du clavier et le jeu retournera alors à l'écran de sélection des personnages afin que ce joueur puisse choisir son personnage.

OPTION

Le mode OPTION vous permet de modifier certains aspects du jeu. Lorsque l'écran de présentation apparaît, déplacez le marqueur sur OPTION et appuyez sur la touche ENTREE ou TAB. A l'écran suivant, appuyez sur le clavier de commande ou sur les touches de déplacement vertical pour sélectionner l'option que vous souhaitez modifier.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Cette option varie en fonction du niveau de difficulté de l'adversaire. Plus le nombre d'étoiles sélectionné est élevé, plus les adversaires seront difficiles à vaincre.

COMBAT CHRONOMETRE

Cette option vous permet d'activer ou non le chronomètre (option Time Limit). Utilisez le clavier de commande ou les touches fléchées horizontales (gauche ou droite) pour sélectionner YES ou NO. Si vous sélectionnez YES, chaque combattant disposera de 99 secondes pour éliminer son adversaire. Si la seconde option est choisie, le combat s'achèvera lorsque l'un des combattants sera mis K.O.

COMMANDES

Cette option vous permet de modifier le configuration des boutons commandant les coups de poing et de pied de votre personnage. Sélectionner l'option de menu CONTROLS et appuyez sur la touche de tabulation pour le joueur 1 ou sur ENTREE pour le joueur 2. Indiquez ensuite le bouton que vous utiliserez pour chaque commande. Pour changer de périphérique de commande, sélectionnez l'option INPUT et appuyez sur la touche de tabulation (joueur 1) ou ENTREE (joueur 2).

PARAMETRES PAR DEFAUT

Sélectionnez l'option DEFAULTS pour rétablir les paramètres par défaut du mode OPTION.

Pour valider les nouveaux paramètres définis dans le mode OPTION, sélectionner START et appuyez sur la touche ENTREE ou TAB.

ANIMATION

Pour compenser les écarts de performance entre les différents ordinateurs, vous disposez d'une option permettant d'ajuster l'animation par succession d'images (FRAME) et l'animation couleur (COLOR ANIMATION). Bien que le jeu configure automatiquement ces options en fonction de votre système, il est possible que vous souhaitiez ajuster la configuration en vue d'obtenir une utilisation optimale.

Pour l'option FRAME ANIM., choisissez une valeur comprise entre 0 et 10.

Pour l'option COLOR ANIM., choisissez une valeur comprise entre 1 et 3. Pour des machines à haut rendement, telles que celles à processeur Pentium, ce paramètre peut être mis à 3. Pour un 486 à 33 Mhz, la valeur 1 convient parfaitement.

NOUVEAUX CHALLENGERS

REMARQUE IMPORTANTE : Les flèches se rapportent aux déplacements effectués à l'aide du périphérique ou du clavier lorsque votre personnage se trouve à droite de l'adversaire. S'il se trouve à gauche, inversez les déplacements par périphérique / clavier.

FEI LONG

Dès son plus jeune âge, Fei Long visionna un premier film sur les arts martiaux et décida dès lors de se consacrer à l'apprentissage de l'art du kung fu. Adolescent, il rêvait de devenir une star de cinéma, mais à présent, ses ambitions sont différentes. Honneur et discipline sont désormais ses seules préoccupations et il s'est inscrit au tournoi pour se tester et évaluer sa technique par rapport aux plus grands guerriers internationaux.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Rekka Ken : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement. Ce mouvement peut être répété 3 fois pour obtenir un maximum d'efficacité.



Coup du dragon montant : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur D A B, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement.

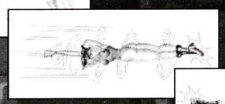
CAMMY

Agent secret britannique, Cammy fut découvert totalement amnésique à proximité d'une base militaire britannique. Recueilli par les services secrets, Cammy subit l'entraînement des Forces spéciales et devint rapidement le leader de cette section. Travaillant à présent en secret dans le tournoi international des guerriers, Cammy est sur le point de connaître la vérité sur son passé surprenant.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Coup de pied avant : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur E A C, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Coup de canon : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C E, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Coup de poing américain : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur D B A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.

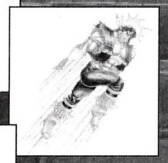
THUNDER HAWK

Après l'invasion de sa patrie par Shadowlaw, T. Hawk et sa famille émigrèrent à Mexico. Désormais, il a fait le serment de reconquérir sa patrie et de détruire le Bison. A l'aide de sa taille et de ses puissantes techniques indiennes de catch, T. Hawk a progressé dans le tournoi international des guerriers et son objectif est de détruire le Bison.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Le Hawk : A mi-hauteur, appuyez simultanément sur deux boutons de coup de poing.



Coup de tonnerre : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur E A C, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Coup du marteau : Appuyez rapidement sur les touches du périphérique ou sur les touches fléchées pour effectuer une rotation à 360 degrés, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement. La rotation circulaire à l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées doit être complète (360 °).

DEEJAY

Entraîné à la boxe française en Jamaïque, le premier amour de Dee Jay est la musique. Au cours des années, Dee Jay a réussi à intégrer le rythme de sa musique dans son style de combat. Sa musique associée à la boxe ont formé un style unique dont Dee Jay pense qu'elles le conduiront au sommet des classements et sur la plus haute marche du tournoi international des guerriers.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Hyper coup de poing : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément et plusieurs fois sur un bouton de coup de poing.



Maxi coup : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.



Double coup : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément et plusieurs fois sur un bouton de coup de pied.

RYU

Etudiant de l'école de karaté de Shotolan, Ryu s'est transformé en guerrier pur. Sa vie entière a été consacrée à perfectionner ses techniques de combat et à délaisser toutes les autres choses de la vie. Ryu n'a aucun foyer, aucun ami, aucune famille. Son unique but consiste à parcourir le monde pour tester ses techniques sur d'autres combattants.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Bolide : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Bolide rouge : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur D B A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Coup du dragon : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur E A C, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Coup de l'ouragan : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A B D, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement (pour exécuter ce coup à mi-hauteur, sautez en l'air et effectuez rapidement le mouvement conformément à la description fournie).

EDMOND HONDA

Depuis sa naissance, Edmond Honda a été entraîné pour devenir le plus grand lutteur sumo restant toujours à l'intérieur du cercle. Après avoir reçu le titre de grand champion ○ Yokozuna ○, Honda fut choqué d'apprendre que le reste du monde ne considérait pas la lutte de sumos comme un véritable sport. Outragé, il a fait le serment de prouver que les sumos sont les plus grands combattants du monde.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Gifle des cent mains : Appuyer plusieurs fois sur un bouton de coup de poing.



Coup de tête : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.



Smash du sumo : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes. Appuyez ensuite sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.

BLANKA

On connaît très peu de choses sur ce combattant bizarre provenant des jungles du Brésil. Depuis des années, les indigènes ont rapporté avoir vu un être mi-homme mi-animal errant dans les forêts tropicales. Ce n'est que l'année dernière que l'animal surnommé Blanka apparut dans les cités du Brésil et défia tous les combattants qui oseraient s'opposer à lui.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Electricité : Appuyez plusieurs fois sur un bouton de coup de poing.



Attaque roulée : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.



Attaque roulée verticale : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied.



Saut de la bête : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied.

GUILE

Ancien membre de l'équipe d'élite des Forces spéciales, Guile et son copilote Charlie furent capturés lors d'une mission en Thaïlande effectuée 6 ans auparavant. Après de nombreux mois d'emprisonnement, Guile et Charlie parvinrent à s'échapper de leur prison située dans la jungle. Au cours de leur retour périlleux à la civilisation, Charlie mourut et la seule préoccupation de Guile fut dès lors sa vengeance.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Bang supersonique : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.



Coup de pied foudroyant : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied.

KEN

Disciple de l'école de karaté de Shotokan, Ken est un athlète naturel. Malheureusement, les dons naturels de combat de Ken ont nourri les ambitions de son ego et il rappelle constamment à ses adversaires qu'il est le plus grand combattant de tous les temps. Au cours des dernières années, Ken a délaissé ses techniques de combat et a passé la plupart de son temps à se prélasser sur la plage avec sa petite amie. Seul un défi de son ancien partenaire d'entraînement, Ryu, a ravivé son esprit guerrier et l'a incité à tenter de perfectionner ses coups du dragon et de l'ouragan.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Bolide : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Coup du dragon : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur E A C, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement (si vous utilisez le bouton de coup de poing violent lors du coup du dragon, Ken exécutera le coup du dragon en flamme).



Coup de l'ouragan : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A B D, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement (pour exécuter ce coup à mi-hauteur, sautez en l'air et effectuez rapidement le mouvement conformément à la description fournie).

CHUNG LI

Contrairement aux autres adversaires, Chung Li ne s'est pas inscrite au tournoi pour la gloire personnelle. En effet, elle épie secrètement le déroulement d'une opération de contrebande internationale baptisée Shadowlaw. La piste de l'organisation l'a conduit à ce tournoi et elle pense à présent que l'un des Grands Maîtres peut être le responsable de la mort de son père.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Coup de l'éclair : Appuyez plusieurs fois sur le bouton de coup de pied.



Coup de la tornade : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 1 seconde, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied. Pour exécuter ce coup en hauteur, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 1 seconde, puis appuyez sur H tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied. La rapidité est cruciale pour l'exécution de ce mouvement.



Kioken (bolide) : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.

ZANGIEF

Bon de nature et possédant un grand sens de l'humour, Zangief adore les combats. Il a quitté la fédération russe de lutte en raison d'un manque de compétition et il recherche désormais des adversaires adéquats dans les endroits où il se trouve. Intrépide, Zangief n'est pas seulement disposé à asséner des coups de poing mais il est également capable de saisir son adversaire et de le mettre à terre avec sa sonnette tournoyante. Qu'attendriez-vous d'autre d'un homme qui étreint des ours en guise d'amusement ?

MOUVEMENTS SPECIAUX



Corde tournoyante : Appuyez simultanément sur deux boutons de coup de poing.



Double lasso tournoyant : Appuyez simultanément sur deux boutons de coup de pied.



Sonnette tournoyante : Tout en restant près de l'adversaire, appuyez sur les touches du périphérique ou sur les touches fléchées pour effectuer une rotation à 360 degrés, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement. La rotation circulaire complète à l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées doit être effectuée très rapidement, sans quoi Zangief reste immobile.



Suplex sibérien : Tout en restant près de l'adversaire, appuyez sur les touches du périphérique ou sur les touches fléchées pour effectuer une rotation à 360 degrés, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement. La rotation circulaire complète à l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées doit être effectuée très rapidement, sans quoi Zangief reste immobile.



Ecraseur d'ours de Sibérie: Tout en restant à distance de l'adversaire, appuyez sur les touches du périphérique ou sur les touches fléchées pour effectuer une rotation à 360 degrés, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement. La rotation circulaire complète à l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées doit être effectuée très rapidement, sans quoi Zangief reste immobile.

DHALSIM

Au cours de sa vie, Dhalsim a cherché à unifier esprit, corps et âme en pratiquant la discipline du yoga. Désormais proche de son but, Dhalsim doit se tester et évaluer ses capacités avant de pouvoir accéder à un état supérieur de la connaissance.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Feu du yoga : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Flamme du yoga : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur D B A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.

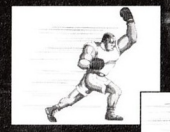


Téléportation : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur D A B ou E A C, et sur 2 boutons de coups de poing ou de pied, puis relâchez. Vérifiez que vous appuyez sur ces boutons en fin de mouvement.

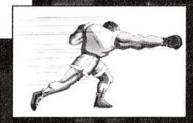
BALROG

Ancien champion des poids lourds, Balrog fut exclu de la boxe professionnelle après avoir enfreint les règles du ring. Sauvage et agressif, Balrog gagne désormais sa vie en imposant la Shadowlaw. Jadis, pensant posséder quelques faiblesses dans sa garde, Balrog apprit quelques nouveaux mouvements pour rester au sommet.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Coup tournant : Appuyez sur les trois boutons de coups de poing ou de pied et maintenez-les enfoncés pendant 2 secondes, puis relâchez-les.



Coup final : Appuyez sur les trois boutons de coups de poing ou de pied et maintenez-les enfoncés, puis relâchez-les. La puissance du coup dépend du temps d'enfoncement des boutons.



Coup d'épaule: A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.



Ruée : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing ou de pied. Les boutons de coup de poing entraîneront un coup direct tandis que les boutons de coup de pied créeront un uppercut.

VEGA

De naissance noble, Véga a mélangé avec succès l'art japonais du ninjitsu aux techniques du matador. Le résultat est un magnifique et mortel ballet qui a donné à Véga le surnom de ninja espagnol. Vain et égotiste, Véga vit en prenant comme philosophie que la beauté est force et utilise un masque pour empêcher que son superbe visage ne soit balafré au cours du combat.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Plongée des griffes : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied.



A mi-hauteur, appuyez sur les touches du périphérique ou sur les touches fléchées pour vous rapprocher de votre adversaire et appuyez sur un bouton de coup de poing.

Saut du mur : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied. A mi-hauteur, appuyez simultanément sur les touches du périphérique ou sur les touches fléchées A et sur un bouton de coup de poing.



Roulade des griffes : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.

Poussée des griffes : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur G H tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.

Flip arrière : Appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de poing pour réaliser un double flip arrière. Appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de pied pour réaliser un flip arrière simple.

SAGAT

Jadis surnommé le « roi des combattants de rue », Sagat régnait en maître jusqu'à sa courte défaite contre Ryu. Humilié par cette défaite, il veut désormais reconquérir son titre à tout prix. Hormis M. Bison, aucun autre combattant n'égale sa technique globale de combat.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Uppercut du tigre : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur E A C, puis sur l'un des boutons de coup de poing lorsque vous atteignez la fin du mouvement.



Genou du tigre : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C H, puis sur l'un des boutons de coup de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement.

Coup du tigre : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez successivement sur A C E, puis sur l'un des boutons de coup de poing ou de pied lorsque vous atteignez la fin du mouvement. Le bouton de coup de poing commandera un coup du tigre puissant tandis que le bouton de coup de pied adressera un coup moins puissant.

M. BISON

Jamais aucun homme n'est resté autant dans le secret que M. Bison. Depuis son apparition à la tête de l'organisation criminelle internationale Shadowlaw, le monde entier éprouve un respect mêlé de crainte au regard de l'incroyable puissance dégagée par ce personnage. Inégalé en puissance et en agilité, M. Bison règne en maître absolu parmi les plus grands combattants de rue du monde.

MOUVEMENTS SPECIAUX



Ecraseur psycho : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.



Coup du ciseau : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur D et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur E tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied.



Coup de tête : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de pied. A la fin du coup de tête, appuyez sur les touches du périphérique ou les touches fléchées pour vous déplacer en direction de l'adversaire et appuyez sur un bouton de coup de poing.



Poing volant : A l'aide des touches du périphérique ou des touches fléchées, appuyez sur A et maintenez-la enfoncée pendant 2 secondes, puis appuyez sur F tout en appuyant simultanément sur un bouton de coup de poing.

Assistance technique

Si vous avez des problèmes pour installer le logiciel, lisez attentivement les instructions pour l'installation. Si vous avez un minitel ou un modem, vous pouvez consulter le 3615 VIRGINGAMES ou le BBS de Virgin Interactive Entertainment en Angleterre (modem).

Informations sur le service d'assistance technique

Si vous avez des difficultés consultez notre micro-serveur télématique ou envoyez-nous un fax pour obtenir une aide rapide. Si vous avez d'autres problèmes avec ce produit, appelez notre service d'assistance technique, ouvert de 13h 30 a 17h 30 du lundi au vendredi.

Service clientèle, tel: (1) 53.68.10.00
Service clientèle, BBS: 0171-468-2022 (Angleterre)
Virgin Interactive Fax: (1) 53.68.10.01
World Wide Web Site: http://www.vie.uk./vie
Minitel: 3615 VIRGINGAMES

Si vous téléphonez, veuillez, dans la mesure du possible, vous mettre devant votre ordinateur, avoir de quoi écrire et toutes les informations pertinentes que vous pouvez réunir sur votre ordinateur (par exemple: marque, modèle, périphériques, capacité RAM et disque, carte graphique, infos contenues dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

Vous pouvez aussi nous écrire à:

Virgin Interactive Entertainment SARL,
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.

Vielen Dank für den Kauf von Super Street Fighter II für Ihren PC. Nach dem Erfolgstitel Street Fighter II bringt Super Street Fighter II Fighting-Action auf einem ganz neuen Niveau.

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

Achtung!

Bitte lesen Sie diesen Hinweis sorgfältig durch, bevor Sie Super Street Fighter II spielen!

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen , führen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Hausarzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielen Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, SCHALTEN SIE DAS GERÄT SOFORT AB und suchen Sie einen Arzt auf, bevor Sie erneut spielen.

PFLEGE IHRER CD-ROM

Diese CD-ROM ist für den Betrieb mit Ihrem PC hergestellt worden.

Beachten Sie bitte folgende Pflegehinweise:
1. Tauchen Sie die CD-ROM nicht in Wasser.
2. Versuchen Sie nicht, die CD-ROM zu biegen oder zu brechen.
3. Schlagen Sie die CD-ROM nicht gegen andere oder mit anderen Gegenständen.
4. Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht liegen.
5. Beschädigen oder zerkratzen Sie die Oberflächen der CD-ROM nicht.
6. Halten Sie die CD-ROM von übermäßiger Hitze fern.
7. Benutzen Sie zur Reinigung niemals Verdünner, Waschbenzin oder etwas Ähnliches, sondern ein trockenes, fusselfreies Antistatik-Tuch. Wischen Sie mit dem Tuch von der Mitte ausgehend in geraden Bahnen zum Rand.
8. Lassen Sie Ihren Hund nicht mit der CD-ROM spielen.

* Sollte die CD-ROM doch einmal naß werden, lassen Sie die CD erst völlig trocknen und wischen Sie sie dann erst behutsam ab, bevor Sie sie erneut benutzen.
* Bitte legen Sie die CD-ROM nach dem Spielen wieder in die Box zurück.
* Machen Sie nach jeder Spielstunde eine Pause von mindestens 15 Minuten Länge, schnappen Sie etwas frische Luft.

CAPCOM CO., LTD. 1995
CAPCOM U.S.A., INC. 1995 ALLE RECHTE VORBEHALTEN. Super Street Fighter II ist ein eingetragenes Warenzeichen von CAPCOM CO., LTD. CAPCOM ist ein eingetragenes Warenzeichen von CAPCOM CO., LTD.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Hardware-Minimum: 486/33MHz
- 2xSpeed CD-ROM-Laufwerk
- VGA-Grafikkarte
- DOS 5.0 oder höher
- 4 MB RAM / 6 MB Platz auf der Festplatte

INSTALLATION

Um Super Street Fighter II von der CD-ROM aus auf Ihrer Festplatte zu installieren, gehen Sie wie folgt vor:

1) Legen Sie die Super Street Fighter II-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2) Wechseln Sie von DOS aus zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk (z.B. mit °D:").
3) Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie <Enter>.
4) Benutzen Sie im Installationsmenü die Cursortasten, um weitere Einstellungen vorzunehmen oder Quell- und Ziellaufwerk/Zielverzeichnis für die Installation zu ändern.
5) Hier können Sie auch einstellen, womit Sie Super Street Fighter II steuern möchten. Wählen Sie das CAPCOM-Pad, einen Joystick mit zwei Knöpfen oder die Tastatur.

Zusätzlich können Sie von hier aus auch die Spielgeschwindigkeit einstellen. Auf einem 486er ist eine etwas höhere Einstellung zu empfehlen, während auf einem Pentium™ eher eine niedrige Einstellung angebracht ist. Wählen Sie die Option an und benutzen Sie dann die Cursortasten links und rechts, um die Geschwindigkeit einzustellen.

Wenn alle Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit erfolgt sind, wählen Sie ACCEPT CONFIGURATION und drücken Sie Enter. Wenn sie die Voreinstellungen beibehalten möchten, wählen Sie CANCEL CONFIGURATION und drücken Sie Enter.

Wenn Sie Super Street Fighter II einmal nicht mehr auf Ihrer Festplatte benötigen, wählen Sie die UNINSTALL-Option, um das Spiel zu löschen.

Wenn die Installation beendet ist, erscheint automatisch ein Menü, in dem Sie die Sound-Einstellungen von Super Street Fighter II an Ihr System anpassen können.
Benutzen Sie die Cursortasten, um eine der folgende Optionen anzuwählen:

a) MIDI-Musiktreiber wählen und konfigurieren
(SELECT AND CONFIGURE MIDI MUSIC DRIVER)
b) Digi-Soundtreiber wählen und konfigurieren
(SELECT AND CONFIGURE DIGITAL AUDIO DRIVER)
c) Keine MIDI-Musik (NO MIDI MUSIC)
d) Kein Digi-Sound (NO IGITAL AUDIO)

Wählen Sie die Optionen mit den Cursortasten und bestätigen Sie mit <Enter>.

Wenn Sie eine der beiden oberen Optionen wählen, wird Ihnen jeweils eine Liste der verfügbaren Treiber angezeigt. Benutzen Sie die Cursortasten, um den Treiber anzuwählen, der auf Ihrem PC installiert ist. Wenn Sie das erledigt haben, erscheint ein weiteres Menü:

a) Versuchen, den Soundtreiber automatisch zu Konfigurieren (ATTEMPT TO CONFIGURE SOUND DRIVER AUTOMATICALLY)
b) Soundtreiber manuell Konfigurieren (SKIP AUTO-DETECTION AND CONFIGURE MANUALLY)
c) Anderen Soundtreiber auswählen (SELECT A DIFFERENT SOUND DRIVER)
d) Hilfe (HELP)

Treffen Sie Ihre Auswahl mit den Cursortasten und bestätigen Sie mit <Enter>. Wenn Sie die erste Option auswählen, wird Ihr PC den Treiber mit großer Wahrscheinlichkeit richtig erkennen und konfigurieren. Wenn Sie das lieber per Hand machen wollen, wählen Sie die zweite Option. Um zurück ins Hauptmenü zu gelangen, wählen Sie die dritte Option, und wenn Sie hier nicht weiter wissen, wählen Sie HELP.

Ist der Sound fertig konfiguriert, wählen Sie DONE und drücken Sie Enter. Super Street Fighter II wird nun auf Ihrer Festplatte installiert. Von nun an können Sie von DOS aus direkt in das Super Street Fighter II-Verzeichnis (Voreinstellung: °C:\SSF") gehen und das Spiel mit SSF <Enter> starten. Dann wird das Spiel-Demo automatisch beginnen. Um das Demo abzubrechen, drücken Sie <Enter>.

Modem Spiel

SUPER STREET FIGHTER II arbeitet mit jedem 100 % Hayes Kompatiblem Modem und dem XBAND™ Protokol von CATAPULT ENTERTAINMENT. Informationen zum XBAND™ für IBM und 100 % Kompatible PC's, finden Sie in der Readme Datei auf diesem CD-ROM Produkt.

Um mit dem SETUP für ein Modem Spiel, eines100 % Kompatiblen Hayes Modems zu beginnen, müssen sie alle Anwendungen beenden und zum DOS PROMPT wechseln.
Vergewissern Sie sich bitte, daß Sie das richtige Laufwerk und das richtige Verzeichnis angewählt haben (z.B.SSFII).
Folgen Sie bitte diesen Anweisungen:
1.Geben Sie bitte im DOS PROMPT °SETCOM" ein und drücken Sie dann die Eingabetaste.
2.Es erscheint nun das serielle SUPER STREET FIGHTER Kommunikations Setup.
In diesem Menü befinden sich einige Optionen:

SERIAL DIRECT LINK
MODEM LINK
CURRENT SERIAL LINK

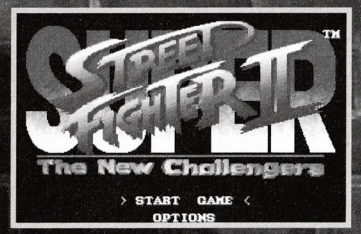
3.Benutzen Sie bitte die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um eine der oben angeführten Optionen zu markieren.
Serial Direct Link erlaubt Ihnen 2 Computer miteinander zu vernetzen. Modem Link ist das Setup Menü für das Spielen über Modem und Current Serial Link ist eine Option für ein schon bestehendes Netzwerk aus zwei Rechnern.
Serial Direct Link: Sollten Sie diese Option wählen , benutzen Sie bitte die Pfeiltasten und die Tastatur, um den seriellen Anschluß und die Baud Rate, für das Vernetzen Ihres Computers einzustellen. Sie können hier ebenfalls einstellen ob Sie als Spieler eins oder zwei starten wollen. Wenn Sie alle Einstellungen beendet haben, drücken Sie bitte das °X" für Exit (Ausgang) und danach die Eingabetaste.
MODEM LINK: Wählen Sie diese Option, um eine Verbindung mit einem anderen Modem Benutzer herzustellen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um als erstes die Option Modem/Baud Setup auszuwählen.
Es werden hier zwar Voreinstellungen der vorhandenen Hardware angezeigt, es wird aber vielleicht nötig sein die Einstellungen betreffend den Anforderungen Ihres Modems abzuändern.
Wählen Sie bitte als nächstes die Option DIAL oder ANSWER, um die Verbindung herzustellen. Wenn Sie DIAL gewählt haben starten Sie als Spieler eins.
Haben Sie auf die Verbindung geantwortet, starten Sie als Spieler zwei.
Nachdem dem Sie PLAYER1- DIAL mit Hilfe der Pfeiltasten Ihrer Tastatur ausgewählt haben, drücken Sie bitte die Eingabetaste.
Jetzt können Sie die gewünschte Telefonnummer unter DIAL NEW NUMBER eingeben oder eine von 9 gespeicherten Nummern auswählen.
Wählen Sie hierfür DIAL DIRECTORY und benutzen Sie die linke oder rechte Pfeiltaste Ihrer Tastatur, um durch die Nummern der Speicherstände zu blättern.
Anmerunkg: Der UART 16550A Chip wird dringen empfohlen. Um das MICROSOFT® Diagnose Programm zu starten, geben Sie bitte im DOS PROMPT °MSD" ein und überprüfen welcher Chip sich in Ihrem Gerät befindet. Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.
CURRENT SERIAL LINK: Folgen Sie den vorangegangenen Anweisungen für SERIAL DIRECT LINK um diese Option einzustellen.

Fehlerbeseitigung

Installation
Sollte bei der Installation der Super Street Fighter II CD ein Start Problem auftreten, überprüfen Sie bitte den freien Speicherplatz Ihrer Festplatte und versuchen Sie anschließend eine Neuinstallation von CD. Überprüfen Sie bitte nocheinmal alle Einstellungen im Installations Menü.

SOUND
Wenn Sie Super Street Fighter II spielen und Sie feststellen das weder eine Sound- noch eine Musik --Ausgabe erfolgt, dann begeben Sie sich bitte in das Sound Konfigurations Menü.
In das Menü gelangen Sie wenn Sie das Spiel beenden und anschließend im DOS Prompt auf Ihr CD
Laufwerk wechseln (z.B. D:).Dann geben Sie bitte°Setsound" ein und drücken danach die Eingabetaste. Überprüfen Sie bitte noch einmal alle Einstellungen.

STEUERUNG
Sollte das Capcom Pad oder ein anderer Kontroller nicht einwandfrei funktionieren, sollten Sie als erstes die Verbindung zum PC überprüfen.
Das beste Ergebnis erreichen Sie wenn Sie das Capcom Pad (oder jeden anderen Kontroller)an Ihrem Soundkarten-, Joystick- oder Spiel -Port Ihres Computers anschließen.
Kehren sie zum Super Street Fighter II Titelbildschirm zurück und überprüfen sie bitte nocheinmal die Konfiguration Ihres Kontrollers.
Sollte das Problem weiterhin auftreten, installieren Sie das Spiel bitte noch einmal und überprüfen Sie die Einstellungen im INSTALL Menü.



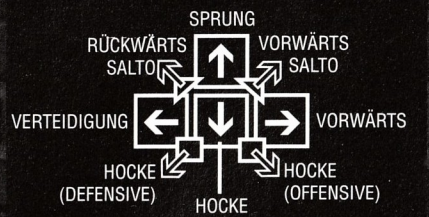
MODEM
Sollten Verbindungsprobleme mit dem Modem auftreten, möchten wir auf das vorangegangene Kapitel über SETUP Informationen verweisen. Rekonfigurieren Sie Ihre Modem Einstellungen und versuchen Sie einen erneuten Verbindungsaufbau
Sollten Sie Probleme mit dem XBAND™ Modem haben, verweisen wir Sie auf die Informationen zum XBAND™Modem für IBM PC und Kompatible in der Readme Datei auf diesem CD-ROM Produkt.

SUPER STREET FIGHTER II - DAS SPIEL

Wenn das Titelbild erscheint, sehen Sie unten im Bild ein Kleines Menü. Folgende Punkte können Sie anwählen:

START GAME or OPTION.

Benutzen Sie Ihren Joystick oder die Cursortasten, um SUPER BATTLE anzuwählen, und drücken Sie <Enter>, um das Spiel zu starten.



Beschreibungen der einzelnen Spielmodi finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch.

Wenn Sie ein Spiel starten, werden Sie aufgefordert, einen Kämpfer auszuwählen. Benutzen Sie Ihren Joystick oder die Cursortasten, um Ihre Wahl zu treffen und drücken Sie <Enter> oder einen Knopf Ihres Joysticks.

DIE STEUERUNG

Die Abbildung unten zeigt die acht grundlegenden Steuerrichtungen im Spiel, die gleichermaßen für Joysticks wie auch für die Tastatur gültig sind.

Wichtig: Die hier angegebenen Joypad-Kommandos gelten, wenn ein Charakter nach rechts schaut. Wenn er nach links schaut, ist die Steuerung ebenfalls umgekehrt.

TRITTE UND SCHLÄGE

Jeder der Fighter in Super Street Fighter II beherrscht drei grundlegende Tritte und Schläge. Die hier angegebenen Belegungen beziehen sich auf die Voreinstellung des Spiels.

	CAPCOM-Pad	Tastatur
Leichter Schlag / Stoß	X-Knopf	P-Taste
Mittlerer Schlag	Y-Knopf	○ ["-Taste
Harter Schlag	Z-Knopf	○] "-Taste
Schneller Tritt / kurze Entfernung	A-Knopf	○ ' "-Taste
Mittlerer Tritt	B-Knopf	○ / "-Taste
Harter Tritt	C-Knopf	○Alt"-Taste

WICHTIG:

Die Belegung der Knöpfe und Tasten kann im Optionsmenü (Titelbild) verändert werden. Bitte lesen Sie hierzu unter DAS OPTIONSMENÜ nach.

Jeder Kämpfer in Super Street Fighter II beherrscht eine gewisse Anzahl an Würfen und Griffen. Diese kann man allerdings nur anwenden, wenn der Gegner in Reichweite ist. Diese Reichweite ist bei jedem Kämpfer anders, aber als Grundregel kann gesagt werden, daß beide Fighter direkt voreinander stehen müssen. Bei einem Wurf schnappen Sie sich Ihren Gegner und befördern ihn unsanft an eine andere Stelle der Kampfarena, während Ihnen ein Griff erlaubt, einen Gegner zu halten und immer, immer wieder zu schlagen oder zu beißen.

Um nach einem Gegner zu schnappen, drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in seine Richtung und führen Sie einen harten Schlag aus. Ob Sie nun einen Wurf oder einen Griff anwenden, hängt von den Fähigkeiten Ihres Fighters ab. Üben Sie, und finden Sie heraus, was Ihr Kämpfer so alles kann, und wie Sie es zu Ihrem Vorteil nutzen können.

WIE MAN SPECIAL-MOVES AUSFÜHRT

Jeder der 16 Fighter hat mit der Zeit eigene Special-Moves für den Kampf entwickelt. Eine Liste aller Special-Moves finden Sie unter DIE NEUEN KÄMPFER weiter hinten. Dort steht auch, wie Sie die einzelnen Moves ausführen können.

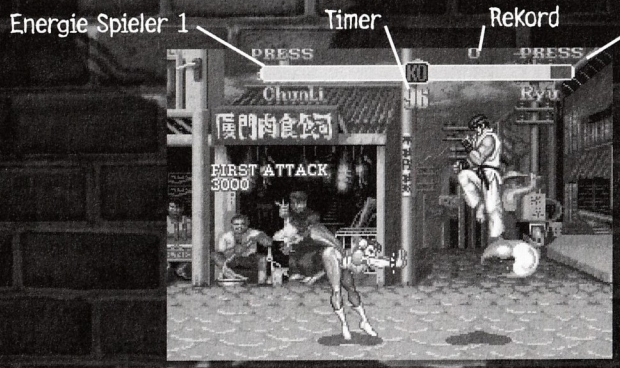
Special-Moves erfordern einiges an Geschick. Es wird eine Weile dauern, bis Sie alle beherrschen. Seien Sie beharrlich. Es zahlt sich aus!

DAS TURNIER DER MEISTER

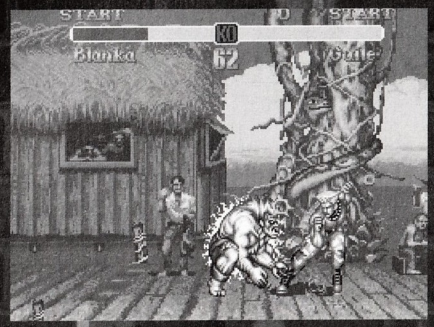
Die Herausforderung der Meister ist an die ganze Welt gegangen. Vier mutige, junge Kämpfer nehmen sie an. Cammy, Fei Long, Dee Jay und T. Hawk haben ihre Gründe, am Turnier teilzunehmen, und niemand kann sie davon abhalten!

Wählen Sie SUPER BATTLE im Titelbild, und sie können Ihren Kämpfer für das Turnier auswählen. Im Laufe des Turniers wird Ihr Kämpfer rund um die Erde reisen, um die anderen sechzehn Kämpfer zu treffen.

Während jedes Kampfes müssen Sie all Ihr Können nutzen, um Ihre Gegner zu besiegen. Jeder gut plazierte Tritt, jeder Wurf und jeder Treffer mit den Fäusten berauben ihn seiner Kraft. Ist seine Energie am Ende, ist er K.O., und Sie haben gewonnen. Gewinnen Sie zwei von drei Runden, und Sie können gegen den nächsten Meister antreten. Am Ende des Weges steht der mächtige M. Bison!



DER SUPER BATTLE-MODUS



Im Super Battle-Modus wählen Sie sich einen Kämpfer aus und treten gegen sämtliche anderen Fighter an, um letztlich gegen M. Bison und die anderen Großmeister Kämpfen zu können. Wenn Sie alle besiegen, sehen Sie den Ausgang der Geschichte Ihres Kämpfers, der das Turnier für ihn/sie abschließt.

Im Super Battle-Modus kann ein zweiter Spieler jederzeit die Rolle Ihres Gegners übernehmen. Hierzu muß der zweite Spieler <Enter> drücken. Nach einem kurzen Moment gelangen Sie so ins Kämpfermenü zurück, wo sich der zweite Spieler einen Charakter aussuchen kann.

DER VS.-BATTLE-MODUS

Im VS.-Battle-Modus stehen sich zwei Spieler in einer ganzen Serie von Kämpfen gegenüber. Wählen Sie im Titelbild mit dem Joystick oder den Cursortasten VS. BATTLE, und drücken Sie <Enter>. Im nächsten Menü können sich beide Spieler einen Kämpfer aussuchen. Danach geht es mit <Enter> weiter.

Nun gibt es noch zwei weitere Optionen. Das Handicap und die Wahl der Austragungsortes (Stage). Spieler 1 kann diese Optionen anwählen.

HANDICAP Wenn die Handicap-Option angewählt ist, können beide Spieler mit links/rechts am Joystick/auf der Tastatur ihre Angriffsstärke (Attack Level) einstellen. Die Zahl der Sterne gibt an, wieviel Schaden die Attacken eines Kämpfers anrichten. Je mehr Sterne hier angezeigt werden, desto stärker ist der Fighter.

Mit Hilfe dieser Option können zwei unterschiedlich gute Spieler ihre Matches fairer gestalten.

STAGE SELECT Wenn diese Option angewählt ist, kann Spieler 1 den Austragungsort des folgenden Kampfes auswählen. Hierzu muß er den Joystick/die Cursortasten nach links/rechts drücken.

Wenn Sie hier alles eingestellt haben, beginnen Sie den Kampf mit <Enter>.

DAS OPTIONSMENÜ

Im Optionsmenü können Sie verschiedene Spielparameter einstellen. Wählen Sie hierzu im Titelbild mit dem Joystick oder den Cursortasten OPTION und drücken Sie <Enter>. Im nächsten Menü können Sie die einzelnen Optionen mit dem Joystick/den Cursortasten anwählen.

Schwierigkeitsgrad Mit dieser Option können Sie die Kampfstärke des Computergegners **(DIFFICULTY)** einstellen. Stellen Sie die Anzahl der Sterne mit dem Joystick/den Cursortasten ein. Je mehr Sterne angezeigt werden, desto besser ist Ihr Gegner.

Zeitlimit Mit dieser Option können Sie die Zeitbegrenzung an- und abschalten. Benutzen Sie den Joystick/die Cursortasten, um entweder Yes oder No anzuwählen. Wenn Sie Yes gewählt haben, sind die einzelnen Kampfrunden auf 99 Sekunden begrenzt. Wählen Sie No, geht der Kampf solange, bis einer der Fighter K.O. ist.

Steuerung Hier können Sie die Belegung der Knöpfe des Joysticks/der Tastatur **(CONFIGURE)** verändern. Wählen Sie den Knopf/die Taste, den/die Sie umbelegen möchten, und drücken Sie die neue Taste für diese Funktion.

Drücken Sie <Enter>, um das Optionsmenü wieder zu verlassen

DIE NEUEN KÄMPFER

Hinweis: Die Pfeile in den folgenden Zeilen geben an, in welche Richtung Sie den Joystick/die Cursortasten jeweils drücken müssen. Die angegebenen Joypad-Kommandos gelten, wenn ein Charakter nach rechts schaut. Wenn er nach links schaut, ist die Steuerung ebenfalls umgekehrt.

Fei Long

Nachdem er seinen ersten Martial-Arts-Film in jungen Jahren gesehen hatte, widmete Fei Long seine ganze Zeit dem Erlernen des Kung Fu. Als er noch jung war, träumte er von der Schauspielerei aber jetzt hat er einen anderen Weg eingeschlagen. Ehre und Disziplin sind inzwischen alles, was ihn interessiert. Er kämpft in diesem Turnier mit, um sein Können mit den besten Kämpfern der Welt zu messen.

Special-Moves



Rekka Ken Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Down) (DownRight) (Right) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus. Das können Sie bis zu dreimal direkt nacheinander tun.

Rasender Drachentritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Left) (Down) (DownLeft) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.

Cammy

Zur Zeit steht sie im Dienst des britischen Geheimdienstes. Zuvor hatte man sie mit einer völligen Amnesie nahe einer britischen Militäreinrichtung gefunden. Dort wurde sie aufgenommen und durchlief das Trainingsprogramm der Special Forces. Nach kurzer Zeit schon war sie die Gruppenbeste. Zur Zeit arbeitet sie in geheimer Mission, und sie ist drauf und dran, ihre verlorene Vergangenheit wiederzufinden.

Special-Moves



Supertritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Right) (Down) (DR) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.

Kanonenbohrer Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (D) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.



Kreisende Knöchel Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Left) (DownLeft) (D) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.

Thunder Hawk

Nachdem ihm sein Grundbesitz von Shadowloo genommen wurde, mußten er und seine Familie nach Mexiko auswandern. Nun hat er geschworen, seine Heimat zurückzugewinnen und Bison zu vernichten. Durch seine Größe und seine erstaunlichen Ringkünste hat T. Hawk es bis zum Turnier der größten Kämpfer geschafft.

Special-Moves



Der Falke Drücken Sie alle drei Schlag-Knöpfe/-Tasten, während sich T. Hawk im Sprung befindet und benutzen Sie den Joystick/die Cursortasten.



Donnerschlag Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (R) (Down) (DR) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Sturmhammer Führen Sie mit dem Joystick/der Tastatur eine schnelle, vollständige Kreisbewegung (360 Grad) aus und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus. Bitte beachten Sie: Der Kreis muß wirklich vollständig sein.

Dee Jay

Der durchtrainierte jamaikanische Kickboxer liebt seine Musik. Über die Jahre hat er ihren Rhythmus sogar in seinen Kampfstil eingebaut. Er denkt das ihn Beides zusammen weltweit an die Spitze der Kämpfertabellen, sowie an die Spitze der Charts bringen wird.

Special-Moves



Hyperfaust Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und drücken Sie im gleichen Moment eine beliebige Schlag-Taste mehrmals schnell nacheinander.



Max Out Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.



Doppelter Angst-Tritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und drücken Sie im gleichen Moment eine beliebige Tritt-Taste mehrmals schnell nacheinander.

Ryu

Als langjähriger Schüler des Shotokan-Karate, hat sich Ryu in einen Vollblut-Kämpfer verwandelt. Sein Leben besteht nur noch aus der Perfektionierung seiner Kampfkunst, allen anderen Dingen hat er entsagt. Ryu hat kein Heim, keine Freunde, keine Familie. Statt dessen reist er durch die Welt, stets auf der Suche nach Kämpfern, mit denen er sich messen kann.

Special-Moves



Feuerball Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Down) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Roter Feuerball Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer *(Betäubung)* gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (L) (LD) (D) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Drachenschlag Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (R) (D) (DR) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Hurrikan-Tritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (D) (DLeft) (L) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.
Den Hurrikan-Tritt können Sie auch während eines Sprungs ausführen.

Edmond Honda

Seit seiner Geburt wurde Edmond Honda darauf gedrillt, eines Tages seinen Platz als mächtigster Sumo-Krieger der Welt einzunehmen. Nachdem er seinen Titel als "Yokozuna" (Großmeister) gewonnen hatte, war er schockiert, daß die restliche Welt das Sumo-Ringen nicht als echten Sport anerkannte. In seinem Zorn hat er geschworen, zu beweisen, daß die Sumo-Ringer die größten Kämpfer der Welt sind.

Special-Moves



Hunderthand-Schelle Drücken Sie eine/n beliebige/n Schlag-Taste/-Knopf mehrmals schnell nacheinander.



Sumo-Kopfstoß Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.



Sumo-Kracher Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.

Blanka

Über diesen bizarr aussehenden Kämpfer aus dem Dschungel Brasiliens ist nur sehr wenig bekannt. Über Jahre berichteten die dortigen Eingeborenen, ein Wesen halb Mensch halb Monstrum im Regenwald gesehen zu haben. Erst seit einem Jahr taucht Blanka immer wieder in den Städten Brasiliens auf und fordert jeden Kämpfer heraus, der es wagt, sich ihm entgegenzustellen.

Special-Moves



Stromstoß Drücken Sie eine/n beliebige/n Schlag-Taste/-Knopf mehrmals schnell nacheinander.



Rollangriff Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.



Vertikal-Rollangriff Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (U) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.



Biest-Hechtsprung Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.

Guile

Guile ist ein ehemaliges Mitglied der Special Forces. Während einer Mission vor sechs Jahren wurden Guile und sein Copilot Charlie in Thailand gefangengenommen. Nach mehreren Monaten Gefangenschaft konnten Charlie und er fliehen. Auf ihrem gefahrenvollen Weg zurück in die Zivilisation starb Charlie, und seitdem ist Guile von Haß und Rachsucht zerfressen.

Special-Moves



Schallknall Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.



Blitztritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (U) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.

Ken

Auch Ken ist Anhänger der Shotokan-Karate-Schule und ein wahrer Athlet. Unglücklicherweise ist Kens Ego durch seine kämpferische Begabung stark angeschwollen, und so erinnert er seine Gegner konstant daran, daß er der größte Kämpfer aller Zeiten ist. Während der letzten Jahre hat Ken sein Training schleifen lassen und die meiste Zeit mit seiner Freundin am Strand verbracht. Erst die Herausforderung seines alten Trainingspartners Ryu hat seinen Kampfgeist wieder geweckt. Nun ist er wieder dabei, seinen Drachenschlag und Hurrikan-Tritt zu perfektionieren.

Special-Moves



Feuerball Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Down) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Drachenschlag Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (R) (D) (DR) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.
Wenn Sie die Taste/den Knopf für den harten Schlag drücken, führt Ken einen Flammenden Drachenschlag aus.



Hurrikan-Tritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (D) (DLeft) (L) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.
Den Hurrikan-Tritt können Sie auch während eines Sprungs ausführen.

Chun Li

Im Gegensatz zu vielen anderen Turnierteilnehmern kämpft Chun Li nicht des Ruhmes wegen. Sie verfolgt seit Jahren insgeheim die Spuren eines internationalen Schmugglerrings namens Shadowloo. Die Spur führte sie nun zu diesem Turnier. Jetzt nimmt sie an, daß einer der Großmeister für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist.

Special-Moves



Blitzschlag-Tritt Drücken Sie eine/n beliebige/n Tritt-Taste/-Knopf mehrmals schnell nacheinander.



Wirbelwind-Tritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 1 Sekunde lang. Drücken Sie nun (U) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.

Um einen hohen Wirbelwind-Tritt auszuführen, drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 1 Sekunde Moment einen Tritt aus. Hierbei ist das Timing sehr wichtig!



Kioken (Feuerball) Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.

Zangief

Zangief, ein Mann mit einem freundlichen Wesen und viel Humor, liebt den Kampf. Er hat die russische Wrestling-Föderation vor lauter Unterforderung verlassen und ist nun auf der Suche nach würdigen Gegnern. Zangief kennt keine Angst. Es macht ihm nichts aus, auch mal voll in einen Schlag zu laufen, wenn er seinen Gegner dadurch zu packen bekommt und mit seinem gedrehten Rammstoß im Asphalt versenken kann. Was sonst würde man von einem Mann erwarten, der zum Spaß mit Bären ringt?

Special-Moves



Gedrehte Wäscheleine Drücken Sie zwei beliebige Schlag-Tasten/-Knöpfe gleichzeitig.



Gedrehter Lavamat Drücken Sie zwei beliebige Tritt-Tasten/-Knöpfe gleichzeitig.



Gedrehter Rammstoß Hierzu müssen Sie sehr dicht an Ihrem Gegner stehen.
Führen Sie mit dem Joystick/der Tastatur eine schnelle, vollständige Kreisbewegung (360 Grad) aus und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.
Bitte beachten Sie: Die Kreisbewegung muß sehr schnell ausgeführt werden, da sonst gar nichts passiert.



Sibirischer Suplex Hierzu müssen Sie sehr dicht an Ihrem Gegner stehen.
Führen Sie mit dem Joystick/der Tastatur eine schnelle, vollständige Kreisbewegung (360 Grad) aus und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.
Bitte beachten Sie: Die Kreisbewegung muß sehr schnell ausgeführt werden, da sonst gar nichts passiert.



Sibirischer Bärentöter Hierzu müssen Sie weit von Ihrem Gegner entfernt sein.
Führen Sie mit dem Joystick/der Tastatur eine schnelle, vollständige Kreisbewegung (360 Grad) aus und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.
Bitte beachten Sie: Die Kreisbewegung muß sehr schnell ausgeführt werden, da sonst gar nichts passiert.

Dhalsim

Im Laufe seines Lebens hat Dhalsim darauf hingearbeitet, seinen Geist, seine Seele und seinen Körper durch Yoga zu vereinen. Nun, da er diesem Ziel sehr nahe ist, muß er sich und seine Fertigkeiten prüfen, bevor er in eine neue überwechseln kann.

Special-Moves



Yoga-Feuer Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (Down) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Yoga-Flamme Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (L) (LD) (D) (DR) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Yoga-Teleport Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (L) (D) (LD) oder (R) (D) (DR) und drücken Sie am Ende dieser Bewegung alle drei Schlag- oder Tritt-Knöpfe gleichzeitig.

Balrog

Als ehemaliger Schwergewichtschampion wurde Balrog nach mehreren Verstößen gegen die Regeln im Ring für weitere Boxkämpfe gesperrt. Balrog verdient seine Brötchen nun als Meinungsverstärker von Shadowloo. Nachdem seine Einschätzung als Kämpfer etwas gelitten hatte, möbelte er sein Repertoire an Schlägen etwas auf.

Special-Moves



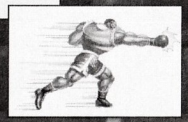
Drehschlag Halten Sie alle drei Schlag- oder Tritt-Knöpfe des Joysticks/der Tastatur für 2 Sekunden gedrückt und lassen Sie sie dann los.



Der letzte Schlag Halten Sie alle drei Schlag- oder Tritt-Knöpfe des Joysticks/der Tastatur gedrückt und lassen Sie sie dann los.
Die Stärke des Schlags richtet sich danach, wie lange Sie die Knöpfe/Tasten halten, bevor Sie loslassen.



Schulterramme Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (U) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.

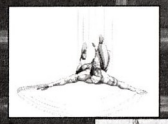


Spurt-Schlag Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag oder Tritt aus. Schläge ergeben einen geraden Schlag, während die Tritt-Knöpfe einen Uppercut auslösen.

Vega

In Vegas Adern fließt blaues Blut. Er hat es erfolgreich verstanden, die japanische Kunst des Ninjitsu mit seinen Erfahrungen als Matador zu verbinden. Das Ergebnis ist ein ebenso schönes wie tödliches Ballett, das ihm den Spitznamen °Spanischer Ninja" einbrachte. Vega ist eitel und egoistisch. Er lebt nach der Philosophie, daß Schönheit Stärke ist und benutzt eine Maske, um sein zartes Gesicht vor Narben zu schützen.

Special-Moves



Klauen-Griff Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.
Wenn Sie gerade im Sprung sind, drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in Richtung Ihres Gegners und drücken Sie einen Schlag-Knopf.



Wandkralle Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.



Wenn Sie gerade im Sprung sind, drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (Up) und drücken Sie einen Schlag-Knopf.

Klauen-Rolle Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.

Klauen-Stoß Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.

Back Flip Drücken Sie alle drei Schlag-Knöpfe/-Tasten auf einmal für einen doppelten Back Flip, alle Tritt-Knöpfe/-Tasten für einen einfachen Back-Flip.

Sagat

Er wurde einst °König der Street Fighter" genannt. Sagat war der unangefochten beste, bis er dann knapp von Ryu besiegt wurde. Hierdurch erniedrigt, arbeitet er verbissen daran, seinen Titel zurückzugewinnen. Mit Ausnahme von M. Bison kommt ihm kein Kämpfer in Sachen Technik und Gewandtheit gleich.

Special-Moves



Tiger-Uppercut Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (R) (D) (DR) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag aus.



Tiger-Knieramme Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (D) (RD) (RUp) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Tritt aus.

Tiger-Stoß Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in einer gleichmäßigen Bewegung in die Richtungen (D) (RD) (R) und führen Sie am Ende dieser Bewegung einen Schlag oder Tritt aus. Mit einem Schlag-Knopf führen Sie einen hohen Tiger-Stoß aus, mit einem Tritt-Knopf einen niedrigen.

M. Bison

Nie gab es einen geheimnisvolleren Menschen als M. Bison. Seitdem er auftauchte, um den internationalen Schmugglerring Shadowloo zu leiten, flößt er der Welt durch seine enorme Macht Respekt ein. Kein Kämpfer kommt ihm gleich. M. Bison ist der überlegene Herrscher aller Street Fighter.

Special-Moves



Psycho-Hammer Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.



Scherentritt Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (L) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (R) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.



Kopfstoß Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und führen Sie im gleichen Moment einen Tritt aus.



Wenn Sie den Kopfstoß ausgeführt haben, drücken Sie den Joystick/die Cursortasten in Richtung Ihres Gegners und drücken Sie einen beliebigen Schlag-Knopf.

Fliegende Psycho-Faust Drücken Sie den Joystick/die Cursortasten nach (D) und halten Sie dies 2 Sekunden lang. Drücken Sie nun (Up) und führen Sie im gleichen Moment einen Schlag aus.

Hilfe vom Virgin-Kundenservice

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Service-Hotline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr erreichbar ist. Hier stehen Ihnen Mitarbeiter für Reklamationen zur Verfügung und versuchen, Ihnen bei Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

Austausch defekter Disks/CD's

Sollten Sie über eine defekte Diskette oder CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum kostenlos um. Schicken Sie uns in diesem Fall einfach Ihre defekte Disk/CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs in einem einfachen Umschlag. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können.
Senden Sie uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, müssen Sie sich damit an Ihren Händler wenden, von dem Sie dieses Produkt ursprünglich erworben haben.
Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Antwortpostkarte mitzuschicken.

Ihre Disketten/CD's schicken Sie an:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr 16 B
22765 Hamburg

La CAPCOM ti ringrazia per aver scelto SUPER STREET FIGHTER II per PC CD-ROM. Dopo il grande successo di Street Fighter II, SUPER STREET FIGHTER II porta un'azione di combattimento tutta nuova sul tuo PC.

CAPCOM

475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

INDICE

Requisiti del sistema 56
Installazione 56
Gioco via modem 57
Problemi tecnici 58
Il gioco 59
Come controllare il tuo lottatore 59
Lanci e trattenute 60
Come eseguire le mosse speciali 60
Il torneo dei campioni 61
Modalità Start game (Inizia gioco) 61
Modalità Option (Opzioni) 62
I nuovi lottatori 63

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti e chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti e chiare, durante la visione di programmi TV oppure di gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete subito di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

REQUISITI DEL SISTEMA

- 486-33 Mhz minimo
- Unità CD-ROM
- Scheda grafica VGA
- DOS 5.0 o superiore
- 4 MB di memoria/6 MB di spazio libero sul disco fisso
- Modem compatibile Hayes al 100% (facoltativo)
  modem XBAND™ (richiede 8 MEG di RAM)

INSTALLAZIONE

Per installare Super Street Fighter II sul disco fisso dall'unità CD-ROM, segui le semplici istruzioni qui di seguito.

1) Posiziona il CD di Super Street Fighter II nell'unità CD-ROM.
2) Al prompt di DOS, digita D: (o la lettera dell'unità CD-ROM utilizzata).
3) Digita INSTALL e apparirà la videata INSTALL di Super Street Fighter II.
4) Per evidenziare un'opzione, premi i tasti freccia in su o giù. Quando appare "INSTALL FROM DRIVE" (INSTALLA DALL'UNITÀ), digita la lettera dell'unità CD-ROM utilizzata. Al messaggio "INSTALL TO DIRECTORY" (INSTALLA SULLA DIRECTORY), digita C:SSF (impostazione predefinita) o il nome della directory su cui vuoi installare il gioco.
5) Quindi devi selezionare il tipo di INPUT DEVICE (Sistema di comando) tra CAPCOM PAD (PULSANTIERA CAPCOM), 2-BUTTON JOYSTICK (JOYSTICK A 2 PULSANTI) e KEYBOARD (TASTIERA). Evidenzia l'opzione e per fare una modifica, premi i tasti freccia a sinistra o a destra.

Quando avrai impostato le opzioni, evidenzia ACCEPT CONFIGURATION (ACCETTA CONFIGURAZIONE) e premi INVIO. Se vuoi resettare le impostazioni predefinite, evidenzia CANCEL CONFIGURATION (ANNULLA CONFIGURAZIONE) e premi INVIO.
Se vuoi rimuovere Super Street Fighter II dal disco fisso, seleziona l'opzione UNINSTALL (DISINSTALLA).

Quando l'installazione sarà completata, apparirà il programma di utilità SOUND CONFIGURATION (CONFIGURAZIONE SONORO), che ti consente di regolare il sonoro secondo le capacità del sistema. Per impostare il sonoro per Super Street Fighter II, segui le seguenti istruzioni:

a) SELECT AND CONFIGURE MIDI MUSIC DRIVER (Seleziona e configura driver musica midi)
b) SELECT AND CONFIGURE DIGITAL AUDIO DRIVER (Seleziona e configura driver audiodigitale)
c) NO MIDI MUSIC (Senza musica midi)
d) NO DIGITAL MUSIC (Senza musica digitale)

Dopo aver evidenziato un'opzione, premi INVIO per selezionarla.
Dopo aver selezionato una delle prime due opzioni, apparirà una lista dei driver disponibili. Per selezionare il driver che hai installato sul PC, premi i tasti freccia su o giù. Dopo aver selezionato il driver, vedrai un altro menu:

a) ATTEMPT TO CONFIGURE SOUND DRIVER AUTOMATICALLY (Tentativo di configurare automaticamente il driver sonoro)
b) SKIP AUTO-DETECTION AND CONFIGURE MANUALLY (Salta auto-individuazione e configura manualmente)
c) SELECT A DIFFERENT SOUND DRIVER (Seleziona un altro driver sonoro)
d) HELP (Guida)

Per scegliere un'opzione, premi i tasti freccia in su o in giù per evidenziarla e premi INVIO. Se scegli la prima opzione di questo menu, il PC individuerà il driver e lo configurerà automaticamente. Se vuoi configurarlo manualmente, scegli la seconda opzione. Per ritornare al menu principale, seleziona la terza opzione. Se hai bisogno di aiuto, scegli HELP.

Quando avrai configurato completamente il sonoro, evidenzia DONE (FATTO) e premi INVIO. Quindi Super Street Fighter II verrà installato sul disco fisso e non dovrai più ripetere l'installazione. Dal comando di DOS C:\SSF (o la lettera dell'unità e della directory in cui è stato installato il gioco), digita SSF per iniziare a giocare Super Street Fighter II.
La dimostrazione del gioco inizierà automaticamente. Per saltare la dimostrazione, premi il tasto INVIO o TAB.

GIOCO VIA MODEM

SUPER STREET FIGHTER II funziona con un modem compatibile Hayes al 100% e anche con il protocollo XBAND™ della CATAPULT ENTERTAINMENT. Per ricevere informazioni su XBAND™ per PC IBM, consulta il file README accluso al CD-ROM.

Per impostare una partita via modem compatibile Hayes al 100%, torna al prompt del DOS. Controlla che l'unità e la directory abbiano SUPER STREET FIGHTER II. Per un'impostazione appropriata del gioco via modem, segui le seguenti istruzioni:

1. Al prompt del DOS, digita: setcom

2. Apparirà il menu SUPER STREET FIGHTER II Serial Communications Setup (Impostazione comunicazioni seriali di SUPER STREET FIGHTER II). In questo menu avrai molte opzioni:
SERIAL DIRECT LINK (COLLEGAMENTO DIRETTO SERIALE)
MODEM LINK (COLLEGAMENTO VIA MODEM)
CURRENT SERIAL LINK (COLLEGAMENTO SERIALE ATTUALE)

3. Evidenzia una delle opzioni sopraindicate utilizzando le opzioni sopraindicate. SERIAL DIRECT LINK ti consente di collegare 2 computer e giocare, MODEM LINK è una videata di impostazione per giocare via modem e CURRENT SERIAL LINK si riferisce a 2 computer già collegati.

SERIAL DIRECT LINK: quando selezioni questa opzione, utilizza i tasti freccia e la tastiera per impostare SERIAL PORT (PORTA SERIALE) e BAUD RATE (VELOCITÀ DI TRASMISSIONE IN BAUD) affinché il tuo computer possa venire collegato con un altro. Puoi anche scegliere se vuoi essere il giocatore 1 (PLAYER 1) o quello 2 (PLAYER 2). Quando avrai finito, metti la "X" su EXIT (ESCI) e premi il tasto INVIO.

MODEM LINK: seleziona quest'opzione per collegarti a un altro utente via modem. Innanzi tutto, seleziona MODEM/BAUD SETUP (MODEM/IMPOSTAZIONE BAUD) utilizzando i tasti freccia. Ci sono le impostazioni predefinite, ma dovrai regolare le impostazioni secondo le capacità del tuo modem. Quindi, scegli se farai (DIAL) o risponderai (ANSWER) al collegamento. Se sarai tu a fare il collegamento, sarai il PLAYER 1. Se risponderai al collegamento, sarai il PLAYER 2. Dopo aver evidenziato PLAYER 1-DIAL con i tasti freccia, premi INVIO per selezionarlo. Quindi dovrai inviare il numero di telefono desiderato sotto a DIAL NEW NUMBER oppure potrai selezionare uno dei 9 numeri in memoria.

Select DIAL DIRECTORY (ELENCO NUMERI IN MEMORIA) e utilizza i tasti freccia a sinistra o destra per scorrere i numeri in memoria.
IMPORTANTE: si consiglia il chip UART 16550A. Al prompt del DOS, digita MSD per attivare Microsoft® Diagnostics e controllare il tipo di chip. Microsoft è un marchio registrato della Microsoft Corporation.

CURRENT SERIAL LINK: per impostare questa opzione, segui le istruzioni precedenti per il SERIAL DIRECT LINK.

PROBLEMI TECNICI

INSTALLAZIONE
Quando installi Super Street Fighter II dall'unità CD-ROM sul disco fisso, il gioco potrebbe non avviarsi. Se questo accade, controlla la memoria disponibile e reinstalla dal CD-ROM. Controlla le impostazioni sulla videata INSTALL.

SONORO
Se quando giochi Super Street Fighter II non senti musica o effetti sonori, ritorna a SOUND CONFIGURATION UTILITY uscendo dal gioco e digitando "cd drv" al prompt di DOS. Quindi premi INVIO e digita "setsound".

COMANDI
Se la pulsantiera CAPCOM o un'altra corrispondente non dovesse funzionare, prima di tutto controlla i collegamenti con il PC. Per ottenere le prestazioni migliori, dovresti collegare la pulsantiera Capcom nella porta della scheda sonora, in quella del joystick o in quella di gioco del computer. Quindi ritorna sulla videata di testa di Super Street Fighter II e controlla la configurazione della pulsantiera. Se il problema persiste, installa di nuovo il gioco e controlla le impostazioni sulla videata INSTALL.

MODEM
Se hai problemi con il collegamento via modem, leggi le informazioni per l'impostazione nella sezione precedente. Riconfigura le impostazioni per il modem e riprova il collegamento.

Se hai problemi con il modem, consulta il file README.TXT accluso al CD-ROM.



IL GIOCO

Quando apparirà la videata di testa, vedrai la videata principale di selezione del gioco. Da qui puoi scegliere START GAME (INIZIO GIOCO) e OPTION (OPZIONI).
Muovi il puntatore accanto a START GAME (AVVIO GIOCO) e premi il tasto INVIO per iniziare a giocare.

Per una descrizione delle modalità, vedi più avanti in questo manuale.
Quando inizi a giocare, ti verrà chiesto di selezionare il tuo personaggio. Premi il pulsante direzionale/tasti freccia per evidenziare il personaggio che vuoi utilizzare e premi INVIO o un pulsante qualsiasi sulla pulsantiera.



COME CONTROLLARE IL TUO LOTTATORE

La figura a destra mostra le otto direzioni di base del pulsante direzionale su una pulsantiera e i tasti freccia sulla tastiera.

IMPORTANTE: la figura mostra i comandi della pulsantiera e della tastiera per un lottatore rivolto a destra. I comandi vengono invertiti quando è rivolta verso sinistra.

PULSANTI PUGNI E CALCI

Ogni personaggio di Super Street Fighter II utilizza tre pugni e tre calci di base, che vengono elencati qui di seguito (impostazioni predefinite):

	PULSANTIERA CAPCOM	TASTIERA
Pugno leggero (Jab)	Premi il pulsante X	Premi il tasto "F"
Pugno medio (Forte)	Premi il pulsante Y	Premi il tasto "G"
Pugno Forte (Feroce)	Premi il pulsante Z	Premi il tasto "H"
Calcio leggero (Corto)	Premi il pulsante A	Premi il tasto "C"
Calcio medio (in avanti)	Premi il pulsante B	Premi il tasto "V"
Calcio forte (Potente)	Premi il pulsante C	Premi il tasto "B"

IMPORTANTE: la configurazione dei pulsanti può essere modificata selezionando la modalità OPTION sulla videata di testa.

Per ottenere maggiori informazioni, leggi la sezione MODALITÀ OPTION.

LANCI E TRATTENUTE

Ogni lottatore di Super Street Fighter II ha un suo repertorio di lanci e trattenute diverse. Questi lanci e trattenute possono essere eseguiti se il lottatore si trova a una distanza ravvicinata, che varierà da personaggio a personaggio, ma la maggior parte di esse potrà essere eseguita quando i due lottatori sono l'uno accanto all'altro. I LANCI ti consentono di afferrare l'avversario e di lanciarlo dall'altra parte della stanza, mentre le TRATTENUTE ti consentono di afferrare l'avversario e di colpirlo o morsicarlo ripetutamente. La maggior parte dei lanci e delle trattenute può essere eseguita premendo la direzione verso l'avversario e quindi i pulsanti per l'attacco potente o feroce.

COME ESEGUIRE LE MOSSE SPECIALI

Ogni personaggio ha sviluppato le proprie mosse di combattimento. Tutte le mosse speciali di ogni personaggio sono elencate nella sezione I NUOVI LOTTATORI di questo manuale assieme alle descrizioni per eseguirle.

IL TORNEO DEI CAMPIONI

La sfida è stata lanciata e quattro lottatori coraggiosi hanno risposto all'appello. Cammy, Fei Long, Dee Jay e T. Hawk partecipano al torneo per ragioni personali e nessun potrà fermarli! Scegli START GAME dalla videata principale di selezione e potrai scegliere il tuo personaggio per il torneo.

Il tuo lottatore dovrà girare il mondo per incontrare 12 dei sedici altri lottatori. Quando l'incontro inizia, dovrai utilizzare tutte le tue abilità di combattimento per battere il tuo avversario. Ogni volta che colpisci, dai un calcio o lanci il tuo avversario, l'indicatore dell'energia diminuirà. Quando l'indicatore sarà completamente rosso, il tuo avversario verrà eliminato e tu sarai dichiarato vincitore. Vinci due dei tre round e potrai affrontare lo sfidante successivo fino ad arrivare all'incontro contro il potente M. Bison!



MODALITÀ START GAME (INIZIO GIOCO)

Nella modalità START GAME, sceglierai un lottatore e dovrai provare a sconfiggere tutti gli altri lottatori per ottenere il diritto di affrontare M. Bison e gli altri Gran Maestri. Se ce la farai, vedrai il finale della storia con il tuo personaggio che completerà la sua corsa per il campionato.



La modalità START GAME non consente a un secondo giocatore di unirsi in qualsiasi momento del combattimento. Il secondo giocatore deve premere il tasto INVIO sulla tastiera e il gioco ritornerà sulla videata principale di selezione affinché il giocatore possa sceglie il suo personaggio.

MODALIT OPTION (OPZIONI)

La modalità Option ti consente di modificare alcuni aspetti del gioco. Quando apparirà la videata di testa, muovi l'indicatore accanto a OPTION e premi il tasto INVIO o TAB. Quando apparirà la videata successiva, premi il pulsante direzionale/tasti freccia in su o in giù per evidenziare l'opzione che vuoi cambiare.

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Questa opzione di consente di modificare la difficoltà dell'avversario controllato dal computer. Più stelle evidenzierai, più l'avversario sarà difficile da battere.

TIME LIMIT (TEMPO LIMITE)

Questa opzione di consente di accendere o spegnere il tempo limite. Per evidenziare YES (SÌ) o NO, premi il pulsante direzionale/tasti freccia a sinistra o destra. Se selezioni YES, i lottatori avranno 99 secondi per eliminare l'avversario. Se selezioni NO, il combattimento continuerà fino a quando un lottatore non verrà sconfitto.

CONTROLS (COMANDI)

Questa opzione ti consente di eliminare la configurazione dei pulsanti per eseguire i pugni e calci. Seleziona il menu option e premi il tasto TAB per il giocatore 1 o il tasto INVIO per il giocatore 2. Quindi invia il pulsante che vuoi utilizzare per ciascun comando. Per scambiare i tipi di pulsantiere, seleziona INTPUT e premi il tasto TAB (giocatore 1) o INVIO (giocatore 2) per scambiare i tipi di pulsantiere.

DEFAULTS (PREDEFINITO)

Seleziona questa opzione per resettare la modalità OPTION alle sue impostazioni predefinite.

Per uscire dalla modalità OPTION con le nuove impostazioni, seleziona START e premi il tasto INVIO o TAB.

FRAME/COLOR ANIMATION (ANIMAZIONE FOTOGRAMMI/COLORI)

Per bilanciare il sistema delle prestazioni di computer diversi, puoi regolare le animazioni dei fotogrammi e dei colori. Sebbene il gioco configurerà automaticamente queste opzioni secondo il tuo sistema, potrai regolare la configurazione per ottenere prestazioni ottimali.

FRAME ANIM.: puoi regolare l'impostazione tra 0 e 10.

COLOR ANIM.: puoi regolare l'impostazione tra 1 e 3. Nel caso di macchine a prestazioni più alte, come un Pentium™ potrai regolare l'impostazione su 3, mentre per un 486 a 33 Mhz l'ottimale è 1.

I NUOVI LOTTATORI

IMPORTANTE: le frecce si riferiscono ai comandi del pulsante direzionale/tasti freccia del lottatore rivolto verso destra. Quando il lottatore sarà rivolto verso sinistra, i comandi delle direzioni dovranno essere invertiti.

I NUOVI LOTTATORI

IMPORTANTE: le frecce si riferiscono ai comandi del pulsante direzionale/tasti freccia del lottatore rivolto verso destra. Quando il lottatore sarà rivolto verso sinistra, i comandi delle direzioni dovranno essere invertiti.

FEI LONG

Dopo aver visto il primo film sulle arti marziali quando era piccolo, Fei Long decise di imparare l'arte del Kung Fu. Quando era più giovane sognava di diventare una stella del cinema, ma adesso ha deciso di seguire un altro stile di vita. Onore e disciplina sono i valori più importanti per lui e ha deciso di partecipare al torneo per mettere alla prova se stesso e le sue abilità contro i più grandi guerrieri del mondo.

MOSSE SPECIALI



Rekka Ken Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno. Per infliggere danni maggiori, questa mossa può essere eseguita 3 volte di fila.



Calcio del dragone Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi D A B in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti calcio.

CAMMY

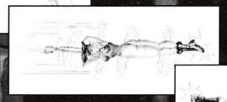
Attualmente un agente dei servizi segreti britannici, Cammy venne trovata in uno stato di perdita completa di memoria vicino a una installazione militare britannica. Ospitata dai servizi segreti britannici, Cammy venne addestrata in una squadra delle Unità Speciali e in poco tempo diventò il leader del gruppo. Adesso lavora in incognito nel torneo mondiale dei Guerrieri e sta per scoprire la verità sul suo incredibile passato.

MOSSE SPECIALI



Calcio frontale Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi E A C in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti calcio.

Cannonata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti calcio.



Nocche rotanti Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi D B A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



THUNDER HAWK

Dopo che la sua terra natale venne invasa da Shadowlaw, T. Hawk e la sua famiglia si trasferirono in Messico. Adesso ha giurato di rientrare in possesso della sua terra e distruggere Bison. Grazie alla sua possente corporatura e alle potenti tecniche di combattimento degli indiani d'America, T. Hawk partecipa al torneo mondiale dei Guerrieri e mira a distruggere Bison.

MOSSE SPECIALI



Il Falco Quando in aria, premi 2 dei pulsanti pugno contemporaneamente.



Fulmine Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi E A C in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



Martellata potente Premi il pulsante direzionale/tasti freccia facendo un giro di 360° e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno. Ricorda che dovrai fare un giro completo di 360° con il pulsante direzionale/tasti freccia.

DEE JAY

Addestrato come pugile in Jamaica, il primo amore di Dee Jay è la sua musica. Con il passare degli anni, ha integrato il ritmo della sua musica nel suo stile di combattimento. Dee Jay pensa che grazie al suo stile esclusivo, frutto di una combinazione di pugni e calci a ritmo di musica, riuscirà a arrivare primo in classifica e campione del torneo mondiale dei guerrieri.

MOSSE SPECIALI



Iperpugno Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi, quindi premi F e contemporaneamente premi ripetutamente uno dei pulsanti pugno.



A tutto volume Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi E e contemporaneamente premi ripetutamente uno dei pulsanti pugno.



Calcio spaventoso Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi E e contemporaneamente premi ripetutamente uno dei pulsanti calcio.

RYU

Uno studente della scuola di Karate Shotokan, Ryu è diventato un guerriero puro. Ha dedicato tutta la sua vita a perfezionare le sue tecniche di combattimento e ha rinunciato a tutto. Ryu non ha casa, amici o famiglia. Vaga per il mondo e mette alla prova le sue abilità contro altri lottatori.

MOSSE SPECIALI



Palla infuocata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



Palla incandescente (stordente) Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi D B A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



Pugno del dragone Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi E A C in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



Calcio uragano Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A B D in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti calcio. Per effettuare il calcio uragano in aria, salta ed esegui velocemente la mossa come descritto sopra.

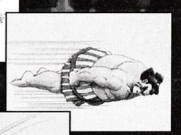
EDMOND HONDA

Edmond Honda è stato addestrato sin dalla nascita per diventare il più grande lottatore di sumo che sia mai salito sul ring. Dopo aver ottenuto il titolo di "Yokozuna" o gran campione, Honda rimase estremamente deluso quando venne a sapere che il resto del mondo non considerava il sumo un vero sport. Indegnato, giurò di provare che i lottatori di sumo erano i migliori del mondo.

MOSSE SPECIALI



Cento schiaffi Premi ripetutamente un pulsante pugno qualsiasi.



Testata sumo Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi. Quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti pugno.



Schiacciata sumo Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi. Quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti pugno.

BLANKA

Si sa molto poco su questo strano lottatore proveniente dalle giungle del Brasile. Per anni la gente del luogo ha sostenuto di aver avvistato un essere, mezzo uomo e mezzo bestia, che vagava per le foreste pluviali. Ma soltanto nell'ultimo anno, una bestia chiamata Blanka è apparsa nelle città del Brasile e ha affrontato tutti i lottatori che osavano sfidarlo.

MOSSE SPECIALI



Elettricità Premi ripetutamente uno dei pulsanti pugno.



Attacco rotolante Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E con uno dei pulsanti pugno.



Attacco rotolante verticale Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente F con uno dei pulsanti calcio.



Salto della bestia Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E con un dei pulsanti calcio.

GUILE

Un ex-membro di una squadra delle Unità Speciali, Guile e il suo co-pilota Charlie vennero catturati durante una missione in Thailandia sei anni fa. Dopo molti mesi di prigionia, riuscirono a scappare dalla prigione nella giungla. Durante il loro viaggio verso la civilizzazione, Charlie morì e da allora Guile è assetato di vendetta.

MOSSE SPECIALI



Boato sonico Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti pugno.



Calcio flash Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti calcio.

KEN

Un discepolo della scuola di Karate Shotokan, Ken è un atleta nato. Sfortunatamente, le sue innate abilità di combattimento hanno gonfiato il suo enorme ego e durante gli incontri continua a ricordare ai suoi avversari che è il più grande lottatore di tutti i tempi. Negli ultimi anni le abilità di Ken sono deteriorate, perché ha passato la maggior parte del suo tempo sulla spiaggia con la sua ragazza. Solo la sfida lanciata dal suo vecchio allenatore, ha risvegliato il suo spirito battagliero e lo ha spinto a provare a perfezionare il suo pugno del dragone e calcio uragano.

MOSSE SPECIALI



Palla infuocata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



Pugno del dragone Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi E A C in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno. Se utilizzi il pugno FORTE quando sferri il pugno del dragone, Ken effettuerà il pugno del dragone INFUOCATO.



Calcio uragano Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A B D in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno. Per sferrare il calcio uragano in aria, salta ed esegui velocemente la mossa sopradescritta.

CHUN LI

A differenza di altri lottatori, Chun Li non partecipa al torneo per pura gloria personale, ma è sulle tracce di un'operazione di contrabbando conosciuta con il nome di Shadowlaw. Le tracce l'hanno condotta al torneo e adesso è convinta che uno dei Gran Maestri sia responsabile della morte di suo padre.

MOSSE SPECIALI



Calcio fulminante Premi ripetutamente uno dei pulsanti pugno.

Calcio mulinello Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 1 secondo, quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti calcio.



Per sferrare un calcio mulinello alto, premi e tieni premuto A per 1 secondo, quindi premi contemporaneamente H e uno dei pulsanti calcio. La giusta sincronizzazione è essenziale per questa mossa!



Kioken (Palla infuocata) Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti pugno.

ZANGIEF

Affabile e con grande senso dell'umorismo, Zangief adora la lotta. Lasciò la federazione russa di Lotta a causa della mancanza di competizione e adesso cerca dei lottatori all'altezza dove gli capita. Impavido, Zangief è disposto a prendersi un pugno pur di poter afferrare l'avversario e scaraventarlo a terra con il suo lancio poderoso rotante. Che cosa vi aspettavate da uno che lotta contro orsi per sport?

MOSSE SPECIALI



Lancio alle corde rotante Premi contemporaneamente due dei pulsanti pugno.



Doppio lazo rotante Premi contemporaneamente due dei pulsanti calcio.



Lancio poderoso rotante Quando sei vicino all'avversario, premi il pulsante direzionale/tasti freccia facendo un giro di 360° e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno. La rotazione completa del pulsante direzionale/tasti freccia deve essere fatta molto velocemente altrimenti Zangief non si muoverà.



Suplex siberiano Quando sei vicino all'avversario, premi il pulsante direzionale/tasti freccia facendo un giro di 360° e subito dopo premi uno dei pulsanti calcio. La rotazione completa del pulsante direzionale/tasti freccia deve essere fatta molto velocemente altrimenti Zangief non si muoverà.



DHALSIM

Durante la sua vita, Dhalsim ha cercato di fondere la sua mente, corpo e anima con la disciplina Yoga. Adesso, prima di innalzarsi a uno stato di coscienza superiore, Dhalsim deve mettere alla prova se stesso e le sue abilità.

MOSSE SPECIALI



Fuoco Yoga Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.

Fiamma yoga Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi D B A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



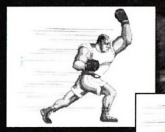
Teletrasportatore yoga Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi D A B o E A C in successione continua e subito dopo premi 2 dei pulsanti pugno o due di quelli calcio e rilasciali. Fai modo di premere i pulsanti pugno o calcio subito dopo aver premuto la successione di tasti.



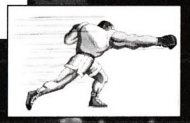
BALROG

Un ex campione dei pesi massimi, Balrog è stato bandito dalla boxe professionale dopo aver violato le regole del ring. Selvaggio e aggressivo, Balrog adesso si guadagna da vivere come scagnozzo di Shadowlaw. Una volta si riteneva che le sue abilità di combattimento fossero scarse, ma adesso Balrog ha imparato nuove mosse che lo rendono uno dei migliori.

MOSSE SPECIALI



Pugno rotante Premi e tieni premuti per 2 secondi tutti e tre i pulsanti pungo o tutti quelli calcio e poi rilasciali.



Pugno finale Premi e tieni premuti tutti e tre i pulsanti pugno o tutti quelli calcio e poi rilasciali. La potenza del pugno dipende da quanto tempo tieni premuti i pulsanti prima di rilasciarli.



Spallata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi e quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti pugno.

Pugno rapido Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti pugno o calcio. I pulsanti pugno sferreranno un pugno dritto, mentre quelli calcio un montante.



VEGA

Di sangue nobile, Vega ha fuso con successo l'arte giapponese del Ninjitsu con le tecniche imparate come matador. Ne è risultato un balletto bellissimo e mortale, che gli ha fatto guadagnare il soprannome di "Ninja spagnolo". Vanitoso ed egoista, vive secondo la filosofia che la bellezza è forza e utilizza una maschera per impedire che il suo viso bellissimo venga sfregiato durante i combattimenti.

MOSSE SPECIALI



Graffiata in tuffo Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti calcio. Quando sei in aria, premi il pulsante direzionale/tasti freccia verso il tuo avversario e premi uno dei pulsanti pugno.



Salto potente Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti calcio. Quando sei in aria, premi contemporaneamente il pulsante direzionale/tasti freccia, A e uno dei pulsanti pugno.



Graffiata rotolante Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti pugno.

Spinta con graffiata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e tieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente GH e uno dei pulsanti pugno.

Capriola all'indietro Per una doppia capriola all'indietro, premi contemporaneamente tutti e tre i pulsanti pugno. Per una capriola all'indietro singola, premi tutti e tre i pulsanti calcio.

SAGAT

Una volta chiamato il "Re dei lottatori di strada", Sagat ha regnato incontrastato fino a quando non venne sconfitto da Ryu. Umiliato dalla sconfitta, vuole vincere il titolo a tutti i costi. A parte M. Bison, nessun altro lottatore è più abile di lui.

MOSSE SPECIALI



Montante della tigre Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi contemporaneamente E A C in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno.



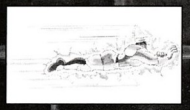
Ginocchiata della tigre Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi contemporaneamente A C H in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti calcio.

Colpo della tigre Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi contemporaneamente A C E in successione continua e subito dopo premi uno dei pulsanti pugno o calcio. Utilizzando un pulsante pugno, sferrerai un colpo della tigre alto, mentre premendo un pulsante calcio, tirerai un colpo della tigre basso.

M. BISON

Nessun uomo è mai stato così avvolto nel mistero come M. Bison. Fin dal tempo in cui è diventato capo dell'organizzazione criminale internazionale Shadowlaw, il mondo teme l'incredibile potere a sua disposizione. Con potenza e agilità incredibili, M. Bison regna incontrastato come il più grande lottatore di strada del mondo.

MOSSE SPECIALI



Psicoschiacciata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e pieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti pugno.



Sforbiciata Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e pieni premuto D per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente E e uno dei pulsanti calcio.



Pestata schiaccia-testa Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e pieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti calcio. Dopo avere eseguito la pestata, premi il pulsante direzionale/tasti freccia verso il tuo avversario e premi uno dei pulsanti pugno.

Psicopugno volante Utilizzando il pulsante direzionale/tasti freccia, premi e pieni premuto A per 2 secondi, quindi premi contemporaneamente F e uno dei pulsanti pugno.



Come contattare l'assistenza tecnica della Virgin Enteractive

Se nessuno di questi metodi funziona, prova a contattare l'assistenza tecnica della Virgin Interactive. La seguente lista contiene altri numeri di telefono, come per esempio quello per ordinazioni o informazioni generiche:

Servizio Informazioni Clienti

Se incontri difficoltà nel caricamen dovresti fare riferimento al nostro tabellone o inviare un fax per un servizio clienti più rapido. Se dovessi avere bisogno di ulteriore assistenza con il prodotto, puoi telefonare al nostro servizio assistenza clienti da lunedì a venerdì con orario 10-17.

Servizio Assistenza Clienti:	0044 171 368 2266
Servizio Assistenza Clienti BBS:	0044 171 468 2022
Fax Interattivo Virgin:	0044 171 468 2003
Indirizzo Internet:	Customer_Support@vie.co.uk
Rete Internazionale:	http://www.vie.uk./vie

Se dovessi telefonare, cerca di sederti di fronte al tuo computer con una penna se ti è possibile e cerca di annotare più informazioni possibili riguardo al tuo apparato.

Esempio: costruire, modellare, unità periferiche, RAM & grandezza del disco, scheda grafica e informazioni nei tuoi file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT.

OPPURE PUOI SCRIVERE A:

Customer Support Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
W8 5RB
United Kingdom.

CAPCOM te da las gracias por elegir SUPER STREET FIGHTER II en la versión de CD-ROM. Tras el éxito del Street Fighter II original, SUPER STREET FIGHTER II incluye nuevos combates y acción para PC.

CAPCOM

475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

CONTENIDO

Requerimientos del sistema 74
Instalación 74
Juego por módem 75
Problemas 76
Jugando Super Street Fighter II 77
Controlando tu luchador 77
El torneo de campeones 79
Modo de Comenzar Juego 79
Modo de Opción 80
Los nuevos aspirantes 81

Aviso Sobre Epilepsia

Un porcentaje muy pequeño de personas podría sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a determinadas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a dichos individuos. Hay circunstancias que podrían inducir síntomas de epilepsia no descubiertos anteriormente, incluso en personas en cuyo historial médico no se haya registrado esta enfermedad. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si al utilizar un videojuego, advierte alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorien-tación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

486-33 MHZ Mínimo
Unidad CD-ROM de doble velocidad
Tarjeta gráfica VGA
DOS 5.0 o superior
4 MB de memoria / 6MB de espacio en el disco duro
Módem 100% compatible Hayes (opcional)
Módem XBAND((requiere 8 Meg de Ram)

INSTALACIÓN DE SUPER STREET FIGHTER II

Para instalar Super Street Fighter II en el disco duro desde la unidad de CD-ROM, sigue estos sencillos pasos:

1) Coloca el CD de Super Street Fighter II en la unidad de CD-ROM.
2) Cuando aparezca el símbolo del sistema, teclea D:
   (o la unidad que haya sido asignada al CD-ROM.)
3) Teclea INSTALL y aparecerá automáticamente la pantalla de instalación de Super Street Fighter II.
4) Pulsa las teclas flecha hacia arriba o hacia abajo para iluminar una opción. En "INSTALL FROM DRIVE" (instalar desde la unidad) teclea la letra que representa a la unidad del CD-ROM. En "INSTALL TO DIRECTORY" (Instalar en el directorio) teclea C:\SSF (el directorio por defecto) o cualquier unidad en la que desees instalar el juego.
5) En este punto puedes seleccionar el controlador (INPUT DEVICE) entre CAPCOM PAD, 2-BUTTON JOYSTICK (Joystick de dos botones) o KEYBOARD (teclado). Ilumina la opción y pulsa las teclas flecha a izquierda y derecha para realizar el cambio.

Una vez que hayas elegidos las opciones, ilumina ACCEPT CONFIGURATION (aceptar configuración) y pulsa ENTRAR. Si quieres volver a poner las opciones por defecto, ilumina CANCEL CONFIGURATION (cancelar configuración) y pulsa ENTRAR.

También puedes borrar todos los ficheros de Super Street Fighter II del disco duro. Selecciona lo opción UNINSTALL (Desinstalar) para borrar el juego.

Después de terminar la instalación aparecerá la configuración de sonido (SOUND CONFIGURATION UTILITY). Esta te permite ajustar el sonido dependiendo de las posibilidades de tu sistema. Sigue estas instrucciones para ajustar el sonido de Super Street Fighter II:

Pulsa las teclas flecha hacia arriba o hacia abajo para iluminar una de las siguientes opciones:

a) SELECCIONAR Y CONFIGURAR CONTROLADOR DE SONIDO MIDI
(SELECT AND CONFIGURE MIDI MUSIC DRIVER)
b) SELECCIONAR Y CONFIGURAR CONTROLADOR DE SONIDO DIGITAL
(SELECT AND CONFIGURE DIGITAL MUSIC DRIVER)
c) NO SONIDO MIDI (NO MIDI MUSIC)
d) NO SONIDO DIGITAL (NO DIGITAL MUSIC)

Después de iluminar una opción, pulsa ENTRAR para seleccionar dicha opción.

Si seleccionas una de las dos primeras opciones anteriores, se te presentará una lista de los controladores disponibles. Pulsa las teclas flecha arriba o abajo para seleccionar el controlador que tienes instalado en el PC. Después de seleccionar el controlador, verás otro menú:

a) INTENTAR CONFIGURAR EN CONTROLADOR DE SONIDO AUTOMÁTICAMENTE
(ATEMP TO CONFIGURE SOUND DRIVE AUTOMATICALLY)
b) SALTAR AUTO-DETECCION Y CONFIGURAR MANUALMENTE
(SKIP AUTO-DETECTION AND CONFIGURE MANUALLY)
c) SELECCIONAR UN CONTROLADOR DIFERENTE (SELECT A DIFFERENT SOUND DRIVER)
d) AYUDA (HELP)

Para elegir una opción, pulsa las teclas flecha arriba o abajo para iluminar la opción y entonces pulsa ENTRAR. Si eliges la primera opción de ese menú, el PC determinará el controlador que tienes y lo configurará automáticamente. Si quieres configurarlo manualmente, elige la segunda opción. Para volver al menú principal, selecciona la tercera opción. Si necesitas ayuda, selecciona HELP.

Cuando hayas configurado completamente el sonido, ilumina DONE (Hecho) y pulsa ENTRAR. Super Street Fighter II se habrá instalado en el disco duro. No tendrás que volver a instalar el juego. Desde DOS, en el símbolo del sistema C:\SSF (o cualquiera que sea la unidad y el directorio donde hayas instalado el juego), teclea SSF para empezar a jugar Super Street Fighter II. La demostración del juego comenzará automáticamente. Para saltarte la demostración pulsa la tecla ENTRAR o TAB.

JUEGO POR MODEM

Super Street Fighter II funciona con casi todos los modems 100% Hayes y también con el protocolo XBAND(de CATAPULT ENTERTAINMENT. Para más información sobre XBAND(para el PC IBM, consulta el fichero README suministrado con este producto CD-ROM.

Para ajustar el juego por módem en un módem 100% compatible Hayes, sal al DOS. Asegúrate de que tu unidad y directorio contiene el juego SUPER STREET FIGHTER II. Sigue estos pasos para asegurarte una correcta configuración para el juego por módem.

1. Cuando aparezca el indicativo de DOS, teclea: setcom
2. Aparecerá ahora el Menú de Ajuste de Comunicaciones en Serie de Super Street Fighter II. Tienes varias opciones dentro de este menú:

SERIAL DIRECT LINK
MODEM LINK
CURRENT SERIAL LINK

3. Utiliza las teclas de flecha para iluminar una de estas opciones. SERIAL DIRECT LINK te permite conectar dos terminales de ordenador y jugar. MODEM LINK es la pantalla de ajustes para jugar por medio de una línea de módem. CURRENT SERIAL LINK se refiere a dos terminales de ordenador que ya están conectadas la una con la otra. SERIAL DIRECT LINK: Cuando seleccionas esta opción, utiliza las teclas de flecha y el teclado para ajustar el SERIAL PORT (Puerto Serie) y BAUD RATE (velocidad en baudios) para que tu ordenador se pueda conectar a otro. Puedes también seleccionar si quieres ser el JUGADOR 1 o JUGADOR 2.Cuando hayas terminado, sitúa la "X" en EXIT (Salir) y pulsa la tecla ENTRAR. MODEM LINK: Selecciona esta opción para ajustar la conexión con otro usuario por medio de una línea de módem. Usa las teclas de flecha para seleccionar primeramente MODEM/BAUD SET UP (Ajuste Módem/Baudios). Existen ajustes por defecto aunque necesitarás ajustar las configuraciones dependiendo de las posibilidades de tu módem. A continuación selecciona si quieres DIAL (Marcar) o ANSWER (Contestar) la conexión. Si estás marcando, serás el JUGADOR 1. Si decides contestar serás el JUGADOR 2. Una vez hayas iluminado PLAYER 1-DIAL (Jugador 1-marcar) con las teclas de flecha, pulsa ENTRAR para seleccionarlo. A continuación podrás teclear el número de teléfono que quieras marcar en DIAL NEW NUMBER (Marcar nuevo número) o también podrás seleccionar uno de los 9 números guardados. Selecciona DIAL DIRECTORY (Directorio de números) y usa la tecla de flecha izquierda o derecha para pasar por todos los números guardados.
3. NOTA: El chip UART16550A está altamente recomendado . Ante el indicativo del DOS, teclea MSD para activar Microsoft(Diagnostics y comprobar qué tipo de chip tienes. Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation. CURRENT SERIAL LINK: Sigue las mismas instrucciones que con SERIAL DIRECT LINK para ajustar esta opción.

PROBLEMAS

INSTALACIÓN
Cuando instales Super Street Fighter II en el disco duro desde la unidad de CD-ROM, pueden ocurrir varios problemas que hagan que el juego no pueda arrancar. Si esto ocurriera, comprueba la memoria disponible y reinstala el juego desde el CD-ROM. Asegúrate de comprobar las opciones de la pantalla de INSTALACIÓN.

SONIDO
Cuando juegues Super Street Fighter II y no escuches ningún sonido, música o efectos de sonido, vuelve a la CONFIGURACION DE SONIDO (SOUND CONFIGURATION UTILITY) saliendo del juego y teclea "cd drv" ante el indicativo de DOS. A continuación pulsa ENTRAR y teclea "setsound".

CONTROLES
Si el PAD de CAPCOM o cualquier otro controlador no funciona, comprueba en primer lugar la conexión a tu PC. Para obtener mejores resultados tu pad de Capcom deberá estar conectado al puerto de tarjeta de sonido, joystick o al puerto de juegos de tu ordenador. Entonces vuelve a la pantalla de título de Super Street Fighter II y comprueba la configuración de tu controlador. Si el problema continúa,
reinstala el juego y comprueba los ajustes en la pantalla de INSTALACIÓN.

MODEM
Si tienes problemas con la conexión por módem, consulta la información de ajustes en la sección anterior. Vuelve a reconfigurar los ajustes de tu módem e intenta la conexión de nuevo.
Para problemas con tu módem XBAND(, por favor consulta el fichero README.TXT incluido en el CD-ROM.



JUGANDO A SUPER STREET FIGHTER II

Cuando aparezca la pantalla del título, verás la pantalla de selección principal del juego. Aquí puedes elegir entre: START GAME (Comenzar juego) y OPTION (opciones)
A continuación mueve los marcadores para COMENZAR JUEGO y pulsa la tecla ENTRAR para comenzar a jugar.
Para una descripción de cada modo de juego, consulta las descripciones que aparecen posteriormente en este manual.
Una vez que empieces el juego, se te pedirá que selecciones a tu personaje. Pulsa el controlador o las teclas flecha para iluminar el personaje que quieres utilizar y pulsa ENTRAR o cualquier botón del controlador.



CONTROLANDO TU LUCHADOR

El diagrama de la derecha muestra ocho direcciones básicas de control que se utilizan en el juego, tanto por un controlador o como con las teclas flecha del teclado.
NOTA IMPORTANTE: El diagrama muestra las posiciones del controlador o las teclas flecha para un jugador que mira a la derecha. Los controles se invierten cuando se mira a la izquierda.

BOTONES DE PUÑETAZO Y PATADA

Cada uno de los personajes de Super Street Fighter II utiliza tres puñetazos básicos y tres patadas básicas. Aparecen en la lista a continuación (por defecto):

	PAD DE CAPCOM	TECLADO
Puñetazo flojo (Golpe seco)	Pulsa el botón X	Pulsa la tecla "F"
Puñetazo medio (Fuerte)	Pulsa el botón Y	Pulsa la tecla "G"
Puñetazo fuerte (Violento)	Pulsa el botón Z	Pulsa la tecla "H"
Patada floja (Corta)	Pulsa el botón A	Pulsa la tecla "C"
Patada media (Hacia delante)	Pulsa el botón B	Pulsa la tecla "V"
Patada fuerte (Dura)	Pulsa el botón C	Pulsa la tecla "B"

NOTA IMPORTANTE: La configuración de los botones se puede cambiar seleccionando el modo OPCIÓN (Option) en la pantalla de título.
Para más información consulta la sección UTILIZAR EL MODO OPCION.

LANZAR Y SUJETAR

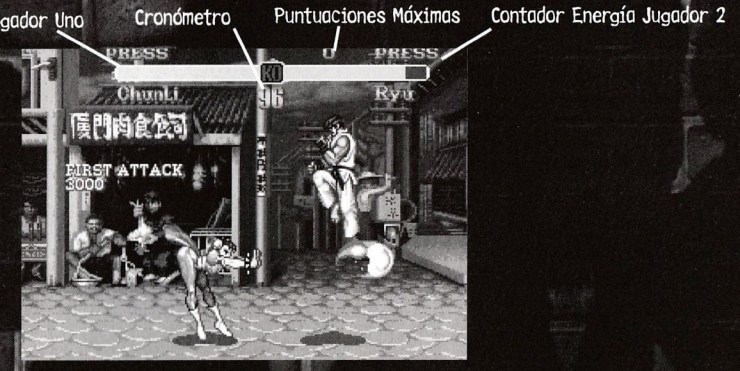
Cada luchador de Super Street Fighter II tiene formas diferentes de lanzar y sujetar. Esto puede hacerse cuando los dos luchadores están dentro del "rango de agarre". El rango de agarre varía para cada personaje, pero la mayoría de los lanzamientos y agarres se efectúan cuando los dos luchadores se encuentran uno al lado del otro. Los LANZAMIENTOS te permiten agarrar a un adversario y lanzarlo al otro lado de la habitación, mientras que los AGARRES te permiten sujetar a un adversario y entonces golpearle y morderle una y otra vez. La mayoría de los lanzamientos y agarres se pueden llevar a cabo pulsando hacia tu adversario y pulsando de manera fuerte en los botones de ataque.

CÓMO REALIZAR MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada personaje ha desarrollado unos movimientos especiales para utilizar durante la lucha. En la sección LOS NUEVOS GUERREROS de este manual se da una lista de todos los movimientos especiales de cada personaje, con una descripción mostrándote cómo realizar los movimientos especiales.

EL TORNEO DE CAMPEONES

Se ha producido el desafío y cuatro valientes luchadores han respondido a la llamada. Cammy Fei Long, Dee Hay y T. Hawk tienen sus propias razones para entrar en el torneo y ninguno va a permitir que los demás se interpongan en su camino. Elige COMENZAR JUEGO (START GAME) en la pantalla principal de selección del juego y podrás seleccionar a tu personaje para el torneo. Cuando comience el torneo tu personaje cruzará el mundo para encontrarse con los otros dieciséis luchadores.
Cuando comienza el combate, tienes que utilizar toda tu destreza como luchador para derrotar a tu adversario. Cada vez que golpeas, pegas una patada o lanzas a tu adversario, su contador de energía disminuye. Cuando su contador de energía esté totalmente en rojo, estará fuera de juego y tu serás declarado vencedor. Si vences en dos de las tres rondas te habrás ganado el derecho a enfrentarte con el siguiente aspirante en el camino que lleva al enfrentamiento con el imponente poderío de M. Bison.



MODO COMENZAR JUEGO



En el modo COMENZAR JUEGO, elegirás a un luchador e intentarás vencer a los demás aspirantes para ganar el derecho a enfrentarte a M.Bison y los otros Grandes Maestros. Si has tenido éxito, verás el final de la historia para tu personaje completando su misión para el campeonato.
El modo COMENZAR JUEGO permite unirse a un segundo jugador y luchar contra tí en cualquier momento. El segundo jugador deberá pulsar la tecla ENTRAR del teclado y el juego volverá a la pantalla de selección de personaje y permitirá al jugador seleccionar su personaje.

EL MODO OPCIÓN

El modo Opción te permite cambiar ciertos aspectos del juego. Cuando aparece la pantalla de título, mueve el marcador al lado de OPCIÓN (OPTION) y pulsa la tecla ENTRAR. Cuando aparezca la siguiente pantalla, pulsa el pad de control o las teclas flecha hacia arriba o hacia abajo para iluminar la opción que quieres cambiar.

DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Esta opción cambia la dificultad del adversario del ordenador. Cuantas más estrellas ilumines, más difícil será vencer a los adversarios.

LIMITE DE TIEMPO (TIME LIMIT)

Esta opción te permite activar y desactivar el límite de tiempo. Pulsa en el pad de control o las teclas flecha a derecha e izquierda para iluminar Sí (YES) o No (NO). Si seleccionas Sí (YES), los luchadores dispondrán de 99 segundos para dejarse fuera de juego. Si seleccionas NO, la pelea continuará hasta que uno de los jugadores esté fuera de juego.

CONTROLES

Esta opción te permite cambiar la configuración de botones para las patadas y puñetazos de tu luchador. Selecciona el menú de opciones y pulsa la tecla TAB para el jugador 1 y la tecla ENTRAR para el jugador 2. Después indica el botón que vas a utilizar para cada orden. Para cambiar el tipo de controles, selecciona IMPUT y pulsa la tecla TAB (jugador 1) o ENTRAR (jugador 2) para efectuar el cambio de controles.

AJUSTES POR DEFECTO

Selecciona esta opción para resetear el MODO OPCIÓN a sus ajustes por defecto.

Para salir del Modo OPCIÓN con tus nuevos ajustes, selecciona START y pulsa ENTRAR o la tecla TAB.

ANIMACIÓN DE IMAGENES/COLOR

Para equilibrar la ejecución del sistema de los diferentes ordenadores, dispones de esta opción para ajustar la IMAGEN y el COLOR. Mientras el juego configura automáticamente estas opciones de acuerdo a tu sistema, quizás quieras ajustar la configuración para que la ejecución del juego sea óptima.

Para la ANIMACIÓN DE IMAGENES, haz los ajustes de 1-10.

Para la ANIMACIÓN DE COLORES, haz los ajustes de 1-3. Para ordenadores de máximas prestaciones como el Pentium, deberías fijar el ajuste a 3. Para un 486 33 MHz, 1 es lo mejor.

LOS NUEVOS ASPIRANTES

NOTA IMPORTANTE: Las flechas indican los movimientos del controlador y teclado para personajes mirando a la derecha. Cuando se mira a la izquierda, los movimientos de control se invierten.

FEI LONG

Después de ver su primera película de artes marciales, Fei Long se consagró a aprender al arte de Kung Fu. Cuando era más joven, soñaba con convertirse en una estrella de cine, pero ahora sigue un camino diferente. Ahora se centra únicamente en el honor y la disciplina y ha tomado parte en el torneo para comprobar su destreza y medirse contra los mejores guerreros del mundo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Rekka Ken. Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control. Este movimiento puede realizarse tres veces seguidas para causar un daño extra.



Patada del Dragón Naciente Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ← ↓ ↙ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control.

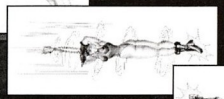
CAMMY

Actualmente un agente de los Servicios de Inteligencia británicos, Cammy fue encontrada cerca de una instalación del ejército británico con pérdida total de memoria. Admitida por los Servicios de Inteligencia británicos, Cammy siguió un entrenamiento de las Fuerzas Especiales y se convirtió rápidamente en la mejor de su curso. Ahora se ha infiltrado en el Campeonato Mundial de Lucha y quiere conocer la verdad de su asombroso pasado.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Patada frontal Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa → ↓ ↘ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control.



Cañón perforador Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control.



Puñetazo giratorio Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ← ↙ ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.

THUNDER HAWK

Después de que Shadowloo le arrebatara su tierra natal, T. Hawk y su familia fueron trasladados a Méjico. Ahora, él ha jurado recuperar sus tierras y destrozar a Bison. Valiéndose de su tamaño y de las poderosas técnicas de lucha libre de los indios americanos, T. Hawk ha llegado al campeonato mundial de lucha y se ha puesto como objetivo destrozar a Bison.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



El Halcón Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa los tres botones de puñetazo simultáneamente mientras estés en el aire.



Trueno Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ➔ ↓ ↘ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.



Martillo tormentoso Pulsa rápidamente 360 grados en el controlador o las teclas flecha y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control. Este movimiento tiene que formar un círculo completo (de 360 grados), en el controlador o las teclas flecha.

DEE JAY

Entrenado en Jamaica como boxeador, lo que más aprecia Dee Jay es su música. A lo largo de los años, Dee Jay ha llegado a integrar el latido de la música en su estilo de lucha. La unión de su música y su boxeo ha formado un estilo único que Dee Jay cree que le llevará a la cabeza de la clasificación y del Campeonato Mundial de Lucha.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Superpuñetazo Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ mientras simultáneamente pulsas repetidamente ↑ cualquier botón de puñetazo.



Puñetazo total Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos, entonces pulsa ➔ mientras simultáneamente pulsas cualquier botón de puñetazo.



Patada Terrorífica Doble Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos, entonces pulsa ➔ mientras simultáneamente pulsas cualquier botón de patada repetidamente.

RYU

Estudiante de la escuela de kárate Shotokan, ahora Ryu se ha convertido en un guerrero puro. Ha dedicado toda su vida a perfeccionar su técnica de lucha y ha sacrificado las demás cosas de su vida. Ryu no tiene hogar, ni amigos, ni familia. En lugar de eso, recorre el mundo probando sus técnicas contra otros luchadores.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Bola de Fuego Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ ➔ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.



Bola de Fuego roja (Paralizante) Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ← ↙ ↓ ↘ ➔ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.





Puñetazo del Dragón Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ➔ ↓ ↘ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.

Patada Huracanada Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↙ ← en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control. (Para realizar una Patada Huracanada a mitad de salto, salta y realiza rápidamente el movimiento tal y como se ha descrito.)

EDMOND HONDA

Edmond Honda ha sido entrenado desde su nacimiento para convertirse en el mayor luchador de Sumo que ha pisado el ring. Tras recibir el título de "Yokozuna" o gran campeón, Honda se horrorizó al descubrir que el resto del mundo no consideraba el sumo como un verdadero deporte. Indignado, se ha jurado demostrar que los luchadores de sumo son los mejores guerreros del mundo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Palmada de Cien Manos Utilizando el controlador o el teclado, pulsa cualquier botón de puñetazo repetidamente.



Cabezazo Sumo Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa ➔ y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.



Bofetada Sumo Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa ↑ y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.

BLANKA

Se conoce muy poco sobre este peculiar luchador de la selva brasileña. Durante años, los nativos han informado de que han visto a un ser, mitad hombre, mitad bestia, recorriendo las selvas tropicales. Pero hasta el año pasado la bestia llamada Blanka no había aparecido en las ciudades de Brasil y ahora ha retado a cualquier luchador que ose enfrentarse a él.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Electricidad Utilizando el controlador o el teclado, pulsa cualquier botón de puñetazo repetidamente.



Ataque Rodante Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa → y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.



Ataque Rodante Vertical Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa ↑ y cualquier botón de patada simultáneamente.



Salto de la Bestia Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa → y cualquier botón de patada simultáneamente.

GUILE

Antiguo miembro de un grupo de élite de las Fuerzas Especiales, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Tailandia hace seis años. Después de muchos meses de encierro, Charlie y él lograron escapar de la prisión de la jungla. Durante el peligroso viaje a la civilización, Charlie murió y desde entonces Guile no piensa más que en vengarse.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Estampido Supersónico Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa → y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.



Patada Relámpago Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa ↑ y cualquier botón de patada simultáneamente.

KEN

Un discípulo de la escuela de kárate Shotokan, Ken es un atleta por naturaleza. Desgraciadamente, la habilidad innata de Ken para la lucha ha alimentado su ego y está recordando constantemente a sus adversarios que él es el mejor luchador de todos los tiempos. En los últimos años, Ken ha dejado que sus técnicas se deterioren y se ha pasado la mayor parte del tiempo en la playa con su novia. Sólo el reto de su antiguo compañero de entrenamiento, Ryu, le ha devuelto el espíritu de la lucha y le ha llevado a perfeccionar su Puñetazo del Dragón y su Patada Huracanada.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Bola de Fuego Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.



Puñetazo del Dragón Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa → ↓ ↘ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control. (Si utilizas el botón de puñetazo FUERTE cuando realices en Puñetazo del Dragón, Ken efectuará el Puñetazo Llameante del Dragón.)



Patada Huracanada Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↙ ← en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control. (Para realizar una Patada Huracanada en el aire, salta y realiza rápidamente el movimiento tal y como se ha descrito.)

CHUN LI

A diferencia de los demás participantes, Chun Li no participa en el torneo por vanidad. Por el contrario, ella ha estado siguiendo en secreto los movimientos de una operación internacional de contrabando conocida como Shadowloo. La pista le ha conducido al torneo y ahora cree que uno de los Grandes Maestros puede haber sido el responsable de la muerte de su padre.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Patada Relámpago Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa cualquier botón de patada repetidamente.



Patada Torbellino Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 1 segundo. Entonces pulsa ↑ y cualquier botón de patada simultáneamente.

Para realizar una Patada Torbellino: Pulsa y mantén pulsado ↓ durante 1 segundo. Entonces pulsa ↗ y cualquier botón de patada simultáneamente. ¡La sincronización es crucial para realizar este movimiento!



Kioken (Bola de Fuego) Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa → y cualquier botón de puñetazo simultáneamente

ZANGIEF

De buen carácter, con un gran sentido del humor, a Zangief le encanta luchar. Dejó la Federación Rusa de Lucha por la falta de competencia y ahora busca adversarios adecuados siempre que puede. Sin nada de miedo, Zangief está ansioso por propinar un puñetazo en cuanto logra agarrar a su adversario y lanzarlo al suelo con su Martinete Giratorio. ¿Qué otra cosa se puede esperar de un hombre que lucha con osos sólo para divertirse?

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Tendedero Giratorio Turbo Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa simultáneamente dos botones cualquiera de puñetazo.



Doble Lazo Giratorio Utilizando el controlador o el teclado, pulsa simultáneamente dos botones cualquiera de patada.



Martinete Giratorio Cuando estés cerca del adversario, pulsa el controlador o las teclas flecha para realizar una rotación de 360 grados y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control. La rotación completa del círculo con el controlador o las teclas flecha debe realizarse muy rápido o Zangief no ejecutará el movimiento.



Flexión Siberiana Cuando estés cerca del adversario, pulsa el controlador o las teclas flecha para realizar una rotación de 360 grados y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control. La rotación completa del círculo con el controlador o las teclas flecha debe realizarse muy rápido o Zangief no ejecutará el movimiento.



Machaca-osos Siberiano Cuando estés lejos del adversario, pulsa el controlador o las teclas flecha para realizar una rotación de 360 grados y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control. La rotación completa del círculo con el controlador o las teclas flecha debe realizarse muy rápidamente o Zangief no ejecutará el movimiento.

DHALSIM

A lo largo de su vida, Dhalsim ha querido unificar su mente, cuerpo y alma a través de la disciplina del Yoga. Ahora, ya cerca de su objetivo, Dhalsim tiene que probar sus técnicas antes de elevarse a un estado de consciencia superior.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Fuego Yoga Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.



Llama Yoga Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ← ↙ ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.



Yoga Telepuerto Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ← ↓ ↙ o → ↓ ↘ en un movimiento continuo y pulsa los tres botones de puñetazo o los tres botones de patada simultáneamente. Asegúrate de pulsar los botones cuando llegues al final del movimiento de control.

BALROG

Campeón de los Pesos Pesados, a Balrog se le prohibió luchar como boxeador profesional por no hacer caso de las reglas del ring. Salvaje y agresivo, Balrog se gana la vida como matón de Shadowloo. Aunque antes se decía que era un poco débil en la lucha, Balrog ha aprendido algunos movimientos nuevos para mantenerse en la cumbre.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Gancho Pulsa y mantén pulsados los tres botones de patada o de puñetazo durante 2 segundos y luego suéltalos.



Gancho Final Utilizando el controlador o el teclado, pulsa y mantén pulsados los tres botones de patada o de puñetazo y luego suéltalos. La potencia del gancho depende de cómo se mantengan pulsados los botones antes de soltarlos.



Golpe de Hombros Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente ↑ y cualquier botón de puñetazo.



Gancho relámpago Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente → y cualquier botón de puñetazo o de patada. Los botones de puñetazo realizarán un gancho frontal mientras que los de patada crearán un gancho ascendente.

VEGA

De sangre noble, Vega ha combinado con acierto el arte japonés de Ninjitsu y la técnica que aprendió como torero. El resultado es un ballet bello y mortífero, que le ha ganado el apodo del "Ninja Español". Vano y egoísta, Vega tiene la filosofía de que la belleza es la fuerza y utiliza una máscara para que su bonita cara no se vea dañada en la batalla.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Salto de Garra Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente ↑ y cualquier botón de patada. Cuando estés en el aire, pulsa el controlador o las teclas flecha hacia tu adversario y pulsa cualquier botón de puñetazo.



Salto del Muro Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente ↑ y cualquier botón de patada. Cuando estés en el aire, pulsa simultáneamente el controlador o las teclas flecha ↓ y cualquier botón de puñetazo.



Garra Rodante Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente → y cualquier botón de puñetazo.

Garra Potente Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente ↖↗ y cualquier botón de puñetazo.

Salto mortal Utilizando el controlador o el teclado, pulsa simultáneamente los tres botones de puñetazo para un doble salto mortal. Pulsa los tres botones de patada para conseguir un sólo salto.

SAGAT

Antes llamado "el Rey de los Street Fighters", Sagat fue el rey supremo hasta su apretada derrota a manos de Ryu. Humillado por su derrota, planea volver a ganar el título a cualquier precio. Con la excepción de M. Bison, ningún otro luchador se aproxima a su capacidad general como luchador.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Golpe del Tigre Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa → ↓ ↘ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control.



Rodillazo del Tigre Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ ↗ en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada cuando llegues al final del movimiento de control.

Disparo del Tigre Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa ↓ ↘ → en un movimiento continuo y pulsa cualquier botón de patada o puñetazo cuando llegues al final del movimiento de control. Si utilizas un botón de puñetazo realizarás un Disparo del Tigre alto, mientras que si utilizas un botón de patada realizarás un Disparo del Tigre bajo.

M. BISON

Jamás un hombre ha permanecido tan sumido en el secreto como M. Bison. Desde que emergió para hacerse cargo de la organización criminal internacional Shadowloo, el mundo se ha asombrado con el increíble poder que domina. Inigualado en potencia y agilidad, M. Bison es el rey supremo, el mejor Street Fighter del mundo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Psico-triturador Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente → y cualquier botón de puñetazo.



Patada de Tijera Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ← durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente → y cualquier botón de patada.



Zapateo de Cabeza Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente ↑ y cualquier botón de patada. Tras ejecutar el zapateo, pulsa el controlador o las teclas flecha hacia tu adversario y pulsa cualquier botón de puñetazo.

Psico-puñetazo Volante Utilizando el controlador o las teclas flecha, pulsa y mantén pulsado ↓ durante 2 segundos. Entonces pulsa simultáneamente ↑ y cualquier botón de puñetazo.



Para contactar con el servicio técnico de Virgin Interactive

Si ninguno de estos pasos previos funcionan, por favor contacta con el servicio técnico de Virgin Interactive por carta, fax o teléfono a la dirección y números indicados abajo:

Soporte Técnico de Virgin Interactive Entertainment España, S.A.

Si tienes problemas al cargar quieres ponerte en contacto con el servicio técnico de forma rápida, utiliza el fax o el correo electrónico. Si necesitas más ayuda, puedes telefonear al servicio técnico, de lunes a viernes, de 10 de la mañana a 5 de la tarde.

Teléfono de ayuda al cliente:	(0)171 368 2266
BBS de ayuda al cliente:	(0)171 468 2022
Fax de Virgin Interactive:	(0)171 468 2003
Dirección en el Internet:	Customer_Support@vie.co.uk
Localización en World Wide Web:	http://www.vie.uk./vie

Cuando llames por teléfono, procura estar sentado/a al ordenador con bolígrafo y papel, y con toda la información posible sobre tu ordenador.

Por ejemplo: marca, modelo, periféricos, tamaño de la memoria RAM y del disco, tarjeta de gráficos y la información que hay en los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.

ADEMÁS PUEDES ESCRIBIR A:

Customer Support Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
W8 5RB.



A NEW CHALLENGE AWAITS



Virgin INTERACTIVE entertainment

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 475 OAKMEAD PARKWAY SUNNYVALE, CA 94086

SUPER STREET FIGHTER II™ © CAPCOM CO., LTD. 1991,1993,1995 All Rights Reserved.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 2 Kensington Square, London W8 5RB. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd.