
CAPCOM
SUPER
STREET FIGHTER II™
TURBO
GAMETEK
... ENGLISH MANUAL...MANUEL EN FRANÇAIS...DEUTSCHES HANDBUCH..

A LIRE AVANT TOUT UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire de 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 apparaitre 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 avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes siuvants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JUE VIDEO

- Ne vous tenez pas trop prés de l'écran. Jouez à bonne distance de l'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 étes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans un pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le vieux Manuel

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

..... CONTENTS .....

INSTALLING SUPER STREET FIGHTER II TURBO.....2
KEYBOARD COMMANDS 2
BATTLE TIPS AND OPTIONS 3
FEI LONG 4
DEE JAY 5
CAMMY 6
T. HAWK 7
RYU 8
KEN 9
GUILE 10
DHALSIM.....11
E. HONDA.....12
CHUN-LI.....13
BLANKA 14
ZANGIEF.....15
BALROG 16
VEGA.....17
SAGAT.....18
M. BISON.....19
GAMETEK CREDITS.....20

Le vieux Manuel

Installing Super Street Fighter II Turbo

CD-ROM Installation Instructions

1. Insert the CD into your drive.
2. Change the active drive to your CD ROM (i.e. D:)
3. Type: INSTALL
4. Follow the on-screen instructions.

3.5 Floppy Install Instructions

1. Insert Disk 1 into your drive.
2. Change the active drive to your floppy Drive (i.e. A:)
3. Type: INSTALL
4. Follow the on-screen instructions.

Running Super Street Fighter II Turbo:
After you have installed Super Street Fighter II Turbo on your PC type:
CD GAMETEK\SSF2T. then SSF2T.

IMPORTANT NOTE: In order to speed game play for Super Street Fighter II Turbo your PC will need to reserve space on your system for the Virtual memory (a swapfile). This will depend on how much RAM your system has available, it is done automatically.
On a 4Mb machine there is a 12Mb virtual memory requirement.
On an 8 Mb machine there is an 8 Mb virtual memory requirement.
On a 16 Mb machine there is no virtual memory requirement.

Keyboard Commands

Important Note:

Special moves can be accomplished with the Joy Pad Controls given.

Example:

Joypad Move:	**Up**	**Down-Towards**	**Any Punch**
Keyboard Move:	**W**	**S + D or A**	**T or Y or U**

Player 1		Player 2	
Left:	A	Left or Jab:	L
Right:	D	Right:	'
Up:	W	Up:	P
Down:	S	Down:	;

Punch:		Kick:		Punch:		Kick:	
Light or Jab:	T	Light:	G	Light or Jab:	Insert	Light:	Delete
Medium or Strong:	Y	Medium:	H	Medium or Strong:	Home	Medium:	End
Hard or Fierce:	U	Hard:	J	Hard or Fierce:	Page Up	Hard:	Page Down

Quit current game: Alt X

Pause: Pause Key

UnPause: Any key after the game is paused

Le Vieux Manuel

Battle Tips

Defence

By moving the direction opposite of your opponent and not pressing any attack buttons you will block all incoming attacks. Blocking special moves decreases the damage by 75%.

Throws

Standing very close to you opponent and pressing forward and punching simultaneously you will throw or grab your opponent.

Landing Safely

By executing a throw maneuver after being thrown you may land safely on the ground.

Recovery

When you have been dizzied by your opponent move back and forward quickly to recover from the assault.

Options

PLAYER ONE CONTROL
Selects the control method for player one.

PLAYER TWO CONTROL
Selects the control method for player two.

DIFFICULTY
Chooses 8 levels of difficulty.

TIME LIMIT
Toggles the time limit On/Off.

BACKGROUND ANIMATION
Toggles the background animations On/Off.

PARALLAX (for use on slower machines) Toggles the parallax scrolling On/Off.

FRAME LOCK (for use on slower machines) Toggles the sharing of the screen.

MUSIC SPEEDUP
Toggles near death music speed On/Off.

SOUND FX VOLUME
Raises or lowers the volume of the sound effects.

MUSIC VOLUME
Raises or lowers the volume of the music.

MUSIC TEST
Listen to the selected music.

SFX TEST
Listen to the selected sound effect.

AUTO SETUP
Automatically sets the best options for your hardware.

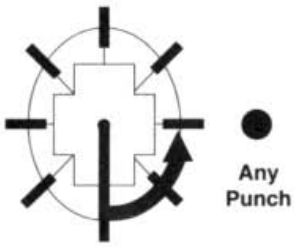
Le Vieux Manuel

Fei Long



Date of Birth: April 23, 1969
Height: 5'9"
Weight: 168

A master at Kung Fu, Fei Long spent many years working as a motion picture actor, and appeared in several movies. He has just recently decided that being a World Tournament champion was more of a challenge. 168 pounds of solid muscle Fei feels as if he will emerge victorious.



Motion



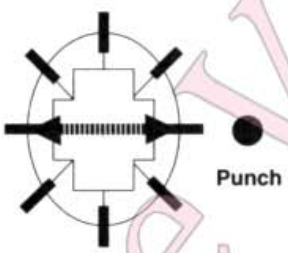
Rekka Ken: Fei Long's kung fu is legendary when he does this running punch attack. The Rekka Ken is best used at close range, or from slightly farther away to surprise the enemy if they don't block. You must repeat the motion three times to score all three hits!



Motion



Rising Dragon Kick: Fei Long's leg is on fire, and he burns up his enemies with this technique! Do it to counter enemies that jump in against you. It can also be used in crushing combos.



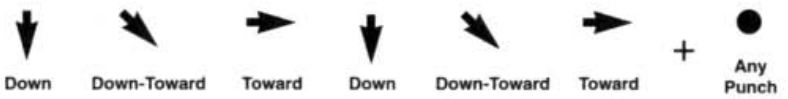
Motion



Body Throw: Get close and push Toward or Away with Strong or Fierce punch.

Motion

SUPER MOVE



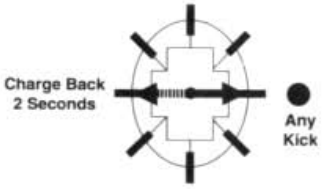
Levieux Manuel



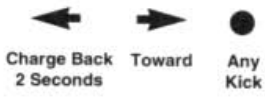
Dee Jay

Date of Birth: October 31, 1965
Height: 6'
Weight: 234 lbs.

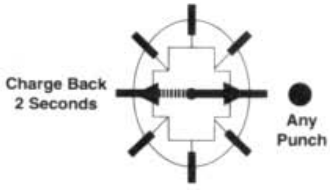
Once a rising star in the music business, Dee Jay gave this up to join the Street Fighter circuit. He still loves music and have patterned many skilled attacks from his repertoire of dance steps. Dee Jay loves hanging out at local reggae festivals at his Jamaican home town. As others play their music he shows off his amazing fighting skills.



Motion



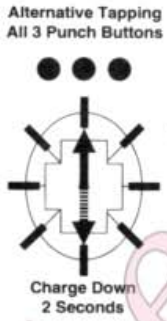
Dread Kick: Dee Jay can skip toward his enemies and double-hit them with this surprise maneuver. The Dread Kick is his best move for big power combos, and it's not too hard to pull off.



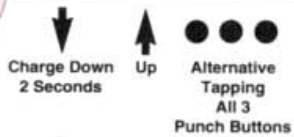
Motion



Max Out: Much like Guile's Sonic Boom, the Max Out is a great projectile Dee Jay throws by Charging. It's not as fast as Ryu's Fireball, so Dee Jay will eventually lose some Fireball wars, but he makes up for it with fairly fast recovery time and the follow-up Slide or Forward trip capability.



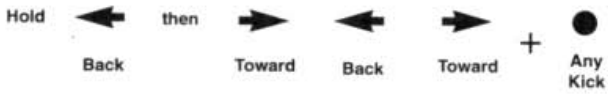
Motion



Hyper Fist: Shake, rattle, and roll! Dee Jay's rapidly-pulsating fist can really jack up the enemy. It also makes him invincible to Fireballs.

Motion

SUPER MOVE



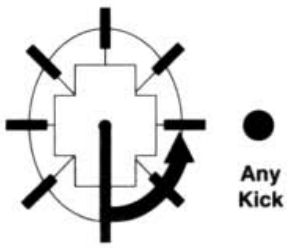
Le Vieux Manuel



Cammy

Date of Birth: January 6, 1966
Height: 5'5"
Weight: 101 lbs.

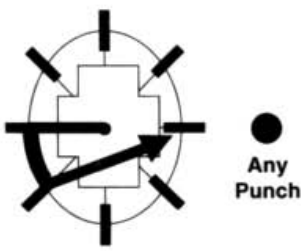
After loosing her memory in a mysterious traumatic event Cammy found herself in Britain. She shortly joined the special forces where she quickly became skilled in hand to hand combat. Because she still cannot remember anything about her past life Cammy works as a top-notch undercover agent.



Motion



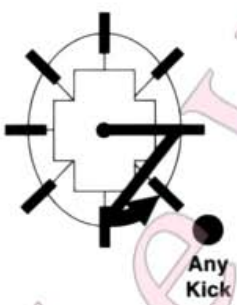
Cannon Drill: Cammy's Drill is a full-body projectile that can travel any short to medium distance. If used to surprise or combo the enemy, this Drill is deadly. If they block it, beware: you'll be tripped, thrown, or comboed.



Motion



Spinning Knuckle: Flipping and turning, Cammy can twist and surprise ground-based enemies with this double-hitting attack. If timed perfectly, it passes a late Fireball. It can also be used just as foes get up for a big surprise.



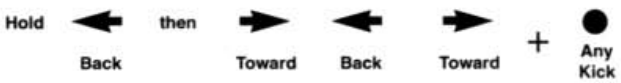
Motion



Thrust Kick: Cammy's answer to Ryu's uppercut gives her a leg up. This deadly vertical attack is good to counter jumping enemies, snuff Fireball thrower, pin people in the corner or do combos against big guys.

Motion

SUPER MOVE



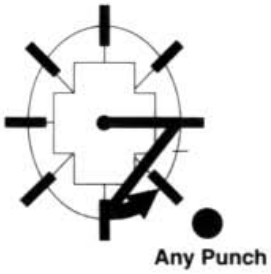
Leviex Manuel

T. Hawk



Date of Birth: July 21, 1959
Height: 7'6"
Weight: 383

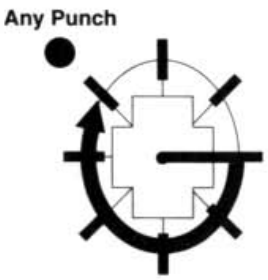
T Hawk still remembers the day when M. Bison and his Shadowlaw army drove him and his family from their native lands. Since then Hawk has lived in Mexico and has studied various wrestling techniques, and fighting styles so that someday he can face Bison and reclaim the land that is his home.



Motion



Thunderstrike: T. Hawk's thunderous uppercut is a sight to see. It sends his entire body into the air, countering any enemies who jump-in if your timing's good. Be sure to do it late for best results! Also try going through Fireballs with your Thunder.



Motion



Storm Hammer: If Zangief invented it, T. Hawk wants to master it. This Native American Pile Driver sucks enemies in and takes them on a joy ride for up to a third of their life bar. Ouch!

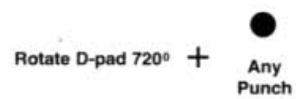
Motion



The Hawk Dive: Hawk doesn't need fireballs with this move! He soars through the air with the greatest of ease and turns the tables on his foes projectile shots. You can also do the Hawk for fast and easy transportation. Beware, some opponents can counter you if they block it.

Motion

SUPER MOVE



Le Vieux Manuel



Ryu

Date of Birth: July 21, 1964.
Height: 5'10"
Weight: 175 lbs.

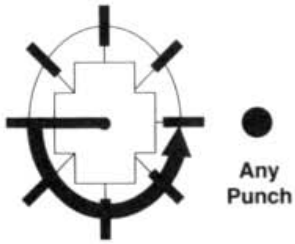
Trained by his foster father, Ryu began studying the martial arts at an early age and has devoted his life to it ever since. While he and his training partner Ken have the same types of moves each uses them according to their own style. Always striving to perfect his abilities, Ryu is currently focusing his training on the mastery of the inner discipline.



Motion



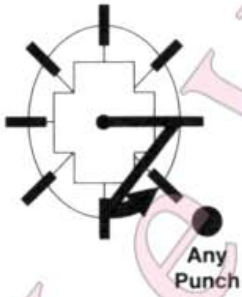
Hurricane Kick: On the ground, Ryu's Hurricane is a powerful, forward-spinning midair move that still knocks down in one hit. The only bad news is that it's much harder to do late and go through Fireballs- proceed with caution.



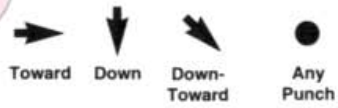
Motion



Red Fireball: The Red Fireball knocks enemies down if they're close, and stuns them if they're far away. Although it's nearly impossible to combo a stunned opponent, it buys you time during Fireball fights.



Motion



Dragon Punch: Ryu's classic uppercut is still totally invincible in Super and is the perfect weapon to counter jumping-in enemies. The good new is that the Fierce Dragon now knocks down enemies in one hit!

Motion

SUPER MOVE



Le viex Manuel

Ken



Date of Birth: February 14, 1965
Height 5'11"
Weight: 180 lbs.

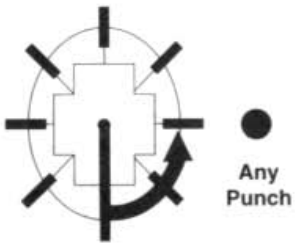
Hoping that martial arts would instill some discipline in his son, Ken's father sent him to live and train with Ryu and his foster father. Once Ken and Ryu completed their basic training in the arts, they were sent out into the world to complete their training on their own. Ken returned to the United States and emphasised style over substance. He is beginning to see that perhaps this is not the correct path.



Motion



Dragon Punch: Ken's regular Dragon Punch is now activated with the Jab or Strong button. It's a completely invincible counter-move. You may want to use the strong version as often as possible to avoid unnecessary risk.



Motion



Fireball: Ken's Fireball is not as powerful as Ryu's, but it can still be used effectively to match Fireballs with the enemy. What he lacks in speed, you have to make up for with clever anticipation of the opponent's projectiles.



Motion



Hurricane Kick: Ken's Hurricane now hits from the hips so it can nail low enemies. It can combo for quite a few hits when you're close, but damage from each hit isn't very high.

Motion

SUPER MOVE



Le vieux Manuel



Guile

Date of Birth: December 23, 1960
Height: 6'2"
Weight: 216 lbs

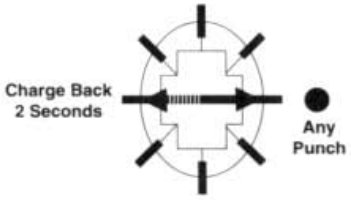
An ex-member of an elite special forces team, Guile's best friend Charlie was killed during a mission. Consumed by vengeance, Guile left his wife and daughter in search of Charlie's killer. Guile's only clue to the killer was the name " Bison " Guile is fuelled by rage. Driven by his need for revenge, Guile is a loner who will let nothing stand in his way.



Motion



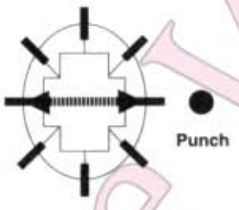
Flash Kick: Guile's Flash Kick is a near perfect counter for jumping opponents. If you do it early or late, you'll hit them every time. Try to practice his low Strong Flash Kick combo. It's essential.



Motion



Sonic Boom: Guile can recover instantly after throwing a Sonic Boom, which is a unique ability! You must learn to throw the Boom and follow it in for a low forward pressure tactic. Learn to charge the Boom from a standing or crouching position.



Motion



Suplex: Get close, and push Toward or Away with Fierce Punch.

Motion

SUPER MOVE



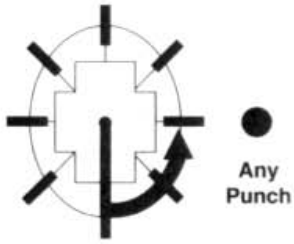
Leview Manuel

Dhalsim



Date of Birth November 22, 1952
Height: 5'10"
Weight: 107

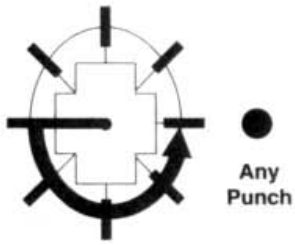
Over the course of his life, Dhalsim has sought to unify his mind, body and soul through the discipline of Yoga. Now, as he nears his goal, Dhalsim must test himself and his skills before he can rise to a higher state of consciousness. Dhalsim's greatest skill is his patience. He knows that he does not stand a chance in a slugging match. Instead, he concentrates on using his unique abilities to keep his enemies at distance and slowly wear them down.



Motion



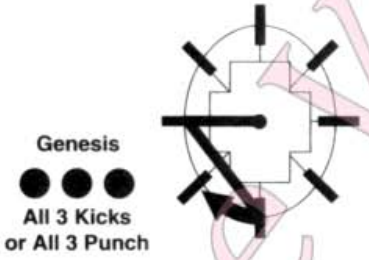
Yoga Fire: Dhalsim's Yoga Fire is necessary in many situations to trade projectiles. The new feature is that a jab Yoga Fire will stun them while a Strong or Fierce knocks them down!



Motion



Yoga Flame: The Yoga Flame is a huge shield-like flame burst that forms a short-range barrier in front of Dhalsim's mouth. This is mainly used to counter moves such as Ryu's Hurricane Kick, or trap them in the corner.



Motion



Yoga Teleport: The Yoga man can transport himself across the screen and get out of danger with this mystical move. The Yoga Teleport is hard to do and requires great concentration.

Motion

SUPER MOVE



Levielx Manuel

E. Honda



Date of Birth: November 3, 1960
Height: 6'1" (Including hair)
Weight: 353

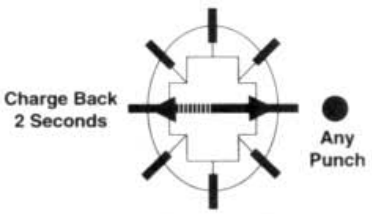
Edmond Honda has been trained since birth to take his place as the greatest Sumo wrestler to ever step in the ring. Upon receiving the title of "Yokozuna" or grand champion, Honda was shocked to learn that the rest of the world did not consider Sumo wrestling as a true sport. Outraged, he has vowed to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

Motion ● Push any Punch Button rapidly

Punch
●
Push any Punch Button rapidly

Hundred Hand Slap: Do this move as a cheap tactic to drain energy quickly, or to do a combo. The enemy will have a hard time blocking it. Don't forget, you can move Toward or Back while you Slap!

Motion ← Charge Back 2 Seconds, → Toward, ● Any Punch



Sumo Head Butt: E. Honda's Sumo Head Butt is a powerful fullbody attack that flings him across the screen in a torpedo formation. Do it occasionally to catch the enemy unaware, but be warned if they jump back with a cross-up kick, they can combo you. The Jab Head Butt is invincible to jumping-in attacks!

Motion ↓ Charge Down 2 Seconds, ↑ Up, ● Any Kick



Sumo Smash: Honda's Smash is great vertical-flying move. Although it's vulnerable to any enemy who expects it, you can use this tactle to go through late fireballs or surprise them. It knocks down in one hit, so do it and repeat for frustration factor.

Motion

SUPER MOVE

← Back, then → Toward, ← Back, → Toward, + ● Any Punch

Le vieux Manuel

Chun - Li



Date of Birth March 1, 1968
Height: 5'8"
Weight: (She won't tell)

Chun-Li has been secretly tracking the movements of an international crime syndicate known as Shadowlaw. The trail has led her to the tournament and now she believes that one of the Grand Masters may have been responsible for the death of her father. Chun-li's quest for justice guides her life but at heart she is still a young girl who yearns to live a normal life.

Motion

Push any Kick Button rapidly

Tap

Push any Kick Button rapidly

Lightning Kick: Chun-Li's Lightning ~Leg is still a great energy-drainer against opponents who block. If you're fast, you can also use it in combos!

Motion

Charge Back 1 Second — Toward — Any Kick

Charge Back 1 Second

Any Kick

Whirlwind Kick: The Whirlwind Kick is not a particularly powerful move, as it can easily be countered. Do it late, however, and it turns into a powerful counter against jumping enemies and Fireballs!

Motion

Charge Back 2 Seconds — Toward — Any Punch

Charge Back 2 Seconds

Any Punch

Kikkoken Fireball: Chun Li has really upgraded her Fireball - now it can combo! Beware though, the fireball will dissipate before it travels the length of the screen, so this move is best when you're close to the enemy.

Motion

SUPER MOVE

Hold Back — then — Toward — Back — Toward — Any Kick

Levieux Manuel

Blanka

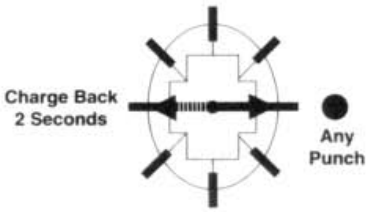


Date of Birth Feb. 12, 1966
Height: 6'4"
Weight: 262

Although he is not aware of it, his real name is Jimmy. As a boy he was lost in a plane crash and he has spent his entire life growing up within the depths of the Brazilian rain forests. Over the years many rumours have surfaced about how Blanka mutated to his current form. Some people think he was shocked by electric eels or raised by wolves, but the truth is much darker than anything people can imagine.

Motion





Rolling Attack: Blanka's Rolling Attack is an opponent-blasting body move. You have a great deal of control over the distance you travel, so be wise with your strategies. Trading hits can sometimes be to your advantage!

Motion

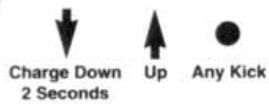


Punch



Electricity: The power of the eels gives Blanka the classic 1,000 watt zapper. You can really shock the enemy's bones if they jump in or if they're close and they don't expect this counter. Also use it to suck away energy if they block.

Motion



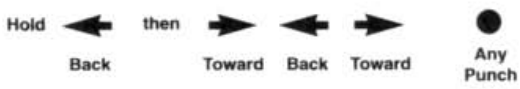
Any Kick



Vertical Rolling Attack: Blanka needed this one. The Vertical Roll takes enemies out of the air. It also does a kick at the top of its arch, so unsuspecting enemies who think you're a sitting duck will get messed up!

Motion

SUPER MOVE



Le vieux Manuel



Zangief

Date of Birth: June 1, 1956
Height: 7'
Weight: 380 lbs

Good natured, with a great sense of humour, Zangief has been wrestling most of his life, but has recently picked up a few techniques by watching American Wrestler's on TV. He left the Russian Wrestling Federation because of the lack of competition and now seeks more formidable opponents wherever he can find them. Completely fearless, Zangief is more than willing to walk into a punch as long as he can grab his opponent and bring them crashing down under his tremendous weight.

Motion ● ● ●
All 3 Punches

High Clothesline: Zangief's classic Clothesline sends him spinning around four times with fists extended. This is a great way to go through Fireballs, especially since you can move while doing it!

Any Punch



Motion



Spinning Pile Driver: Zangief invented it, and the originals still the best. The Spinning Pile Driver is the ultimate throw move that can suck the enemy in if they're blocking or doing a move.

Motion ● ● ●
All 3 Kicks

Low Clothesline: The new faster double-spin Clothesline is a good way to surprise the enemy. Be very careful, the Low Clothesline is no longer in vulnerable low so the enemy can now hit you in the feet easily!

Motion

SUPER MOVE

Rotate D-pad 720° ● Any Punch

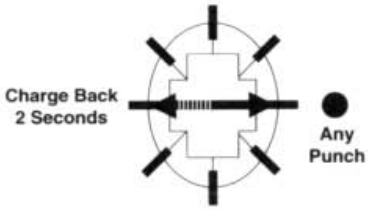
Le Vieux Manuel



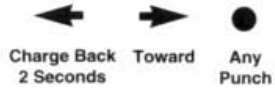
Balrog

Date of Birth: September 4, 1968
Height: 6'6"
Weight: 250 lbs.

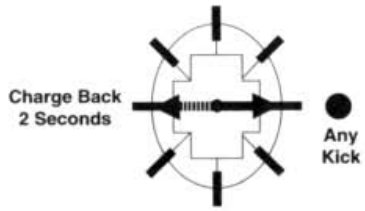
A former heavyweight champion, Balrog was barred from professional boxing after he ignored the rules of the ring. Wild and aggressive, Balrog now makes a living brawling on the streets of Las Vegas. In battle Balrog subscribes to the theory that whomever strikes the hardest wins. Because of this he can be defeated, but few fighters can match his strength and tenacity.



Motion



Dashing Punch: With the fury of his fists, Balrog can run across the screen and nail the enemy with a big glove. The jab version of this attack will knock them down. This move is powerful, even if blocked!



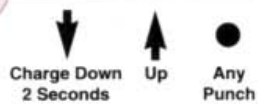
Motion



Dashing Uppercut: This technique is like the Dashing Punch, except it can knock jumping enemies out of the air. It hits high and leaves the big boxer more vulnerable to low attacks.



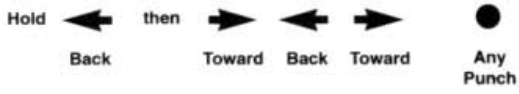
Motion



Shoulder Butt: Balrog's new Shoulder Butt is the fully-body mimic of a Flash Kick. This move is good for stopping jumping-in enemies and knocking away cheap attempts.

Motion

SUPER MOVE



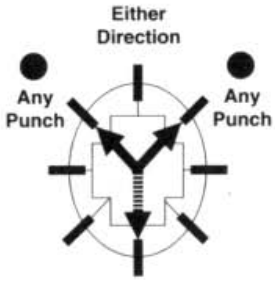
Le vieux Manuel



Vega

Date of Birth: January 27, 1967
Height: 6'2"
Weight: 178 lbs.

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



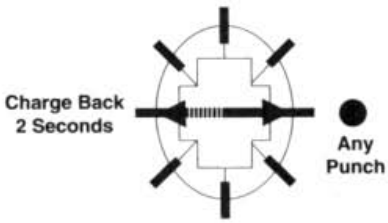
Motion



Claw Thrust: Vega's new move in Super is off-the-wall Claw Thrust, which is a psych-out alternative to the Wall Leap. This can stick the opponent where it counts when they expect you to be coming from above.

Motion





Claw Roll: Vega can tumble across the screen and stick his enemies with a nasty claw to the face. This move only combos perfectly against some enemies, but anyone who blocks it is sure to lose a chunk of cheap energy!

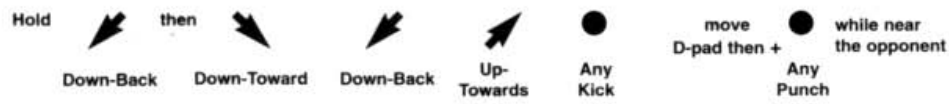
Motion



Double Backflip: Vega can flip off his opponents with this defensive move. It flips him backward through Fireballs and away from danger.

Motion

SUPER MOVE



Le vieux manuel

Sagat



Date of Birth: July 2, 1955
Height: 7'5"
Weight: 303 lbs

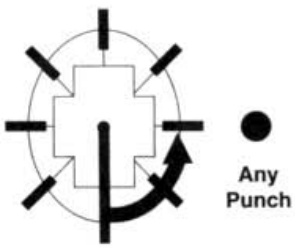
Once called "King of Street Fighters", Sagat reigned supreme until his narrow defeat at the hands of Ryu. He is reminded constantly of his defeat by the scar carved across his chest by Ryu's dragon punch. Sagat now plans to regain the title at any cost. Sagat's Muay Tai fighting style is thought to be the most powerful in the world. At heart an honourable man, Sagat will side with anyone who will give him the chance to fight and defeat Ryu.



Motion



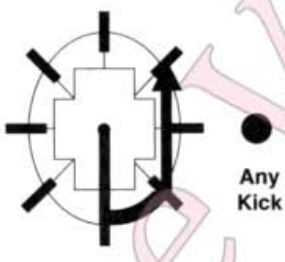
Tiger Uppercut: Sagat's Uppercut is very powerful and does more damage than Ryu's Dragon Punch. The only problem is, this tower-of-power is not completely invulnerable. You must do it very late in order to insure a clean hit.



Motion



High Tiger Shot: Sagat's Fireball comes in two varieties: the High and the Low Tiger Shots. The High version is best used to keep enemies at bay who think they can easily jump at you - mix up fast and slow. Also do this to stop body attacks such as the Head Butt and to knock down Ryu's Hurricanes.



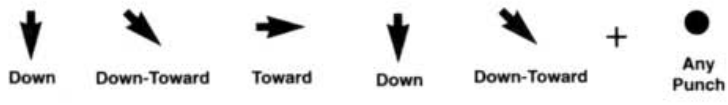
Motion



Tiger Knee: Sagat's Tiger Knee has been re-drawn and is generally more useful. It now starts lower and hits higher. This is good to catch jumping enemies as they come in from a distance or for transportation.

Motion

SUPER MOVE



Levi Bix Manuel

M. Bison



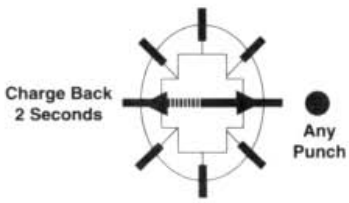
Date of Birth: Unknown
Height: 6'2"
Weight: 256 lbs

Never has a man been more cloaked in secrecy than M. Bison. Ever since he emerged to lead the international crime syndicate Shadowlaw, the world has been awed at the incredible power at his command. Seen as a master of evil, Bison rules over his empire with an iron fist. Preferring to let his underlings do most of the dirty work, Bison only unleashes his awesome psycho power when absolutely necessary.



Motion — Charge Down 2 Seconds, Up, Any Kick

Head Stomp: Bison can fly through the air and land on the enemy's head. This isn't a SUPER power move, it's mainly used to stop foes from easily countering you or predicting your moves. This is a good surprise tactic if used at the right moment. After doing the Head Stomp, you can guide Bison's flight. Either float away or guide Bison toward the enemy and hit punch to do a midair attack.



Motion — Charge Back 2 Seconds, Toward, Any Punch

Psycho Crusher: Bison's dark side of psychic energy manifests itself in this flaming full-body attack. Your bones will be glowing when you do this move, which sends you across the screen to knock down opponents who don't block - or cheap opponents who do block!



Motion — Down, Up, Any Punch, Any Punch

Flying Psycho Fist: Bison's new move in Super is an alternative to the Head Stomp. You can guide this one-hit attack as you fly and use it to knock down the enemy and really frustrate them.

Motion

SUPER MOVE

Hold Back, then Toward, Back, Toward + Any Kick

Levieux Manuel

GAMETEK INC

Producer:	PAX, Jon Broadbridge
Quality Assurance:	Ben Hendricks, Tony Puxes, Robert Caraballo
Art Director:	John Tombley
Production Manager:	Charlene Carty
Package Design:	Moore and Price
Developed by:	EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
Producers:	Mark Hetherington, Mat Sneap
Programmers:	Paul Bates, Ashley Finney, Mark Hetherington, Tim Rogers, Robert Watkins
Graphics:	Nigel Bently, Matt Dixon
Music and Sound Effects:	Neil Baldwin, Steve Duckworth
Quality Assurance:	Kevin Holt, Richard Moody

Le vieux Manuel

©1995 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved. CAPCOM and Super Street Fighter II Turbo are trademarks of Capcom Co., Ltd. Licensed by GameTek (FL), Inc. 2999 Northeast 191st Street, Suite 500, Aventura, Florida 33180 U.S.A.



..... INHALT .....

INSTALLATION VON SUPER STREET FIGHTER II TURBO 22
STEUERUNGEN 22
KAMPFTIPS 23
OPTIONEN 23
FEI LONG 24
DEE JAY 25
CAMMY 26
T. HAWK 27
RYU 28
KEN 29
GUILE 30
DHALSIM 31
E. HONDA 32
CHUN-LI 33
BLANKA 34
ZANGIEF 35
BALROG 36
VEGA 37
SAGAT 38
M. BISON 39
GAMETEK CREDITS 40

Le vieux Manuel

Installation von Super Street Fighter II Turbo

Installationsanleitung für die CD-ROM-Version

1. Legen Sie die CD in Ihr Laufwerk.
2. Wechseln Sie zum CD-ROM-Laufwerk (D:).
3. Geben Sie INSTALL ein.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installationsanleitung für die 3,5" Diskettenversion

1. Legen Sie diskette 1 in Ihr Laufwerk.
2. Wechseln Sie zu diesem Diskettenlaufwerk (z.B. A.).
3. Geben Sie INSTALL ein.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Betreiben von Super Street Fighter II Turbo:
Wenn Sie Super Street Fighter II Turbo auf Ihrem PC installiert haben, geben Sie zunächst CD GAMETEK\SSF2T und dann SSF2T ein.

Wichtiger Hinweis: Um das Game play von Super Street Fighter II Turbo zu beschleunigen, muß Ihr PC Platz für den Virtuellen Speicher (eine Austauschdatei) bereitstellen. Wieviel Speicherplatz benötigt wird, hängt davon ab, wieviel RAM Ihr System besitzt.
Auf einem 4-MB-Gerät werden 12 MB Virtueller Speicher benötigt.
Auf einem 8-MB-Gerät werden 8 MB Virtueller Speicher benötigt.
Auf einem 16-MB-Gerät wird kein Virtueller Speicher benötigt.

Steuerungen

Wichtiger Hinweis:

Spezialbewegungen können mit den angegebenen Joypad Steuerungen ausgeführt werden.

Beispiel:

Joypad-Steuerung:	**Nach oben**	**Nach unten-vorwärts**	**Beliebiger Schlag**
Tastatur-Steuerung:	**W**	**S + D oder A**	**T oder Y oder U**

Spieler 1

Nach links: A
Nach rechts: D
Nach oben: W
Nach unten: S

Spieler 2

Nach links: L
Nach rechts: Ä (Ganz rechts auf der Tastatur)
Nach oben: P
Nach unten: Ö

Schlag:	Kick:
T (Leicht)	G (Leicht)
Y (Mittel)	H (Mittel)
U (Hart)	J (Hart)

Schlag:	Kick:
Einfg (Leicht)	Lösch (Leicht)
Pos1 (Mittel)	End (Mittel)
Bild >>>Up	Bild >>>Down
Arrow<<< (Hart)	Arrow<<< (Hart)

Aktuelles Spiel abbrechen: Alt X
Spiel unterbrechen: Pausentaste
Spiel wiederaufnehmen: Beliebige Taste, wenn das Spiel unterbrochen ist

Le Vieux Manuel

Kampftips

Verteidigung

Wenn Sie sich in die vom Gegner abgewandte Richtung bewegen und keine der Angriffstasten drücken, können Sie alle Angriffe abwehren. Die Abwehr von Spezialschlägen verringert deren Schadenspotential um 75 Prozent.

Würfe

Wenn Sie dicht vor Ihrem Gegner stehen und dann gleichzeitig die Tasten für Vorwärtsbewegung und Schlag drücken, werfen oder greifen Sie ihn.

Sichere Landung

Wenn Sie ein Wurfmanöver ausführen, während Sie selbst von Ihrem Gegner durch die Luft geschleudert werden, landen Sie sicher auf dem Boden.

Erholung

Wenn Ihr Gegner Ihnen so hart zugesetzt hat, daß Ihnen schwindlig wird, dann gehen Sie schnell vorwärts und zurück, um sich von dem Angriff zu erholen.

Optionen

PLAYER ONE CONTROL
Wählt die Steuerungsart für Spieler Eins.

PLAYER TWO CONTROL
Wählt die Steuerungsart für Spieler Zwei.

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad)
Steuert die künstliche Intelligenz des Computers.

TIME LIMIT
Schaltet die zeitliche Begrenzung ein oder aus.

BACKGROUND ANIMATION
Schaltet die Hintergrundanimationen ein oder aus.

PARALLAX
Schaltet das Parallax-Scrollen ein oder aus.

FRAME LOCK
Schaltet die Bildschirmaufteilung ein oder aus.

MUSIC SPEEDUP
Schaltet die Musik für die Szenen kurz vor dem "Ableben" ein und aus.

SOUND FX VOLUME
Erhöht oder verringert die Lautstärke der Soundeffekte.

MUSIC VOLUME
Erhöht oder verringert die Lautstärke der Musik.

MUSIC TEST
Hören Sie sich probeweise die gewählte Musik an.

SFX TEST
Hören Sie sich probeweise den gewählten Soundeffekt an.

AUTO SETUP
Stellt automatisch die optimalen Optionen für Ihre Hardware ein.

Le vieux Manuel

Fei Long



Geburtsdatum: 23. April 1969
Größe: 1,75 m
Gewicht: 76 kg

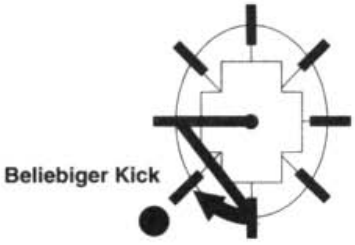
Fei Long, ein Meister des Kung-Fu, hat viele Jahre als Schauspieler gearbeitet und die Hauptrolle in etlichen Filmen gespielt. Erst vor kurzem hat er sich dafür entschieden, daß der Kampf um den Titel beim Weltturnier eine größere Herausforderung für ihn bedeuten würde. Mit seinen 76 kg purer Muskelkraft ist Fei sicher, daß er den Sieg davontragen wird.



Bewegung



Rekka Kahn: Kei Longs Kung Fu, das er mit diesem Schlagangriff aus dem Lauf in die Tat umsetzt, ist legendär. Der Rekka Kahn sollte am besten aus kurzer oder nicht allzu weiter Entfernung eingesetzt werden, um einen Gegner zu überraschen, der nicht abblockt. Sie müssen diese Bewegung dreimal wiederholen, um alle drei Treffer zu landen!



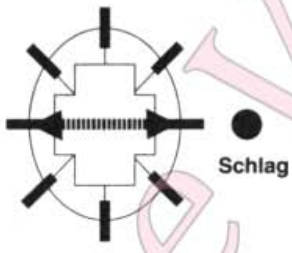
Bewegung



Aufsteigender Drachen-Kick: Fei Longs Bein steht in Flammen, und mit dieser Technik fügt er seinen Gegnern böse Verbrennungen zu! Setzen Sie diesen Kick gegen Kämpfer ein, die auf Sie zuspringen. Auch für vernichtende Kombinationen eignet sich diese Technik sehr gut.

Bewegung





Körperwurf: Gehen Sie dicht heran, und drücken Sie "Vorwärts" oder "Zurück" mit dem Knopf für einen "Starken" oder "Kräftigen" Schlag.

Bewegung

SUPER MOVE



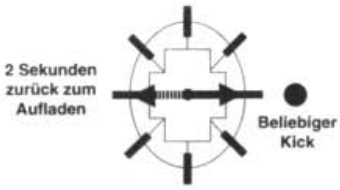
Le vieux manuel

Dee Jay



Geburtsdatum: 31. Oktober 1965
Größe: 1,83 m
Gewicht: 106 kg

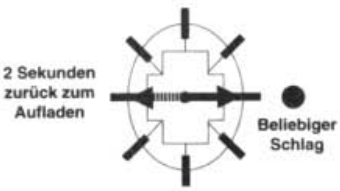
Dee Jay war einst ein aufsteigender Stern am Musikhimmel, gab aber diese Karriere auf, um ein Street Fighter zu werden. Die Musik liebt er immer noch, und viele seiner geschickten Angriffe basieren auf seinem Repertoire an Tanzschritten. Dee Jay geht besonders gern zu Reggae-Festivals in seiner Heimatstadt auf Jamaica. Während die anderen ihre Musik spielen, führt er seine erstaunlichen Kampftechniken vor.



Bewegung ← → ●

2 Sekunden zurück zum Aufladen — Vorwärts — Beliebiger Kick

Angst-Kick: Dee Jay kann auf seine Gegner zuspringen und sie mit diesem Überraschungsmanöver doppelt erwischen. Der Angst-Kick ist seine wirkungsvollste Technik für gefährliche Power-Kombinationen und nicht allzu schwer auszuführen.



Bewegung ← → ●

2 Sekunden zurück zum Aufladen — Vorwärts — Beliebiger Schlag

Max-Out: Genau wie Guiles Überschallknall ist auch der Max-Out eine wirkungsvolle Waffe, die Dee Jay durch "Aufladen" mit Energie einsetzen kann. Er ist jedoch nicht so schnell wie Ryus Feuerball, daher wird Dee Jay einige Feuerball-Kämpfe verlieren. Allerdings erholt er sich sehr schnell davon und kann dann den Gegner durch Gleiten oder eine Vorwärtsbewegung zu Fall bringen.



Bewegung ↓ ↑ ●●●

Zum Aufladen 2 Seckunden nach unten — Nach oben — abwechselndes Antippen aller drei Schlag-Knöpfe

Hyperfaust: Jetzt geht's rund! Dee Jays in blitzschneller Folge zuschlagende Faust lehrt andere Kämpfer das Fürchten und schützt ihn auflerdem vor Feuerbällen.

Bewegung

SUPER MOVE

Festhalten ← und dann → ← → + ●

Zurück — Vorwärts — Zurück — Vorwärts — Beliebiger kick

Le Vieux Manuel

Cammy

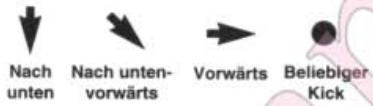


Geburtsdatum: 6. Januar 1966
Größe: 1,65 m
Gewicht: 46 kg

Nachdem sie bei einem geheimnisvollen, traumatischen Ereignis ihr Gedächtnis verloren hatte, fand sich Cammy in Großbritannien wieder. Kurz darauf trat sie in die Sonderverbände der Armee ein, wo sie sich rasch im Nahkampf auszeichnete. Cammy erinnert sich nach wie vor nicht an ihre Vergangenheit und arbeitet jetzt als erstklassige Geheimagentin.



Bewegung



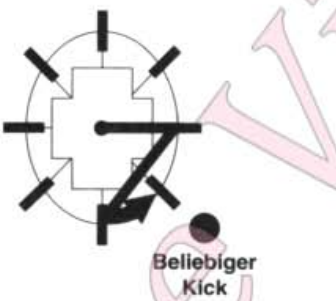
Kanonenbohrer: Cammys Bohrer ist ein Ganzkörper-Einsatz über kurze bis mittlere Entfernungen. Wird er eingesetzt, um den Gegner zu überraschen oder eine Kombination anzuwenden, ist er unschlagbar. Blockt ihn der Gegner jedoch ab, dann kann er Sie zu Fall bringen, durch die Luft werfen oder eine Kombination einsetzen.



Bewegung



Knöchelwirbel: Crammy wirbelt durch die Luft, dreht und windet sich und überrascht stehende Gegner mit diesem Doppelangriff. Bei richtigem Timing kann man damit einem späten Feuerball aus dem Weg gehen. Außerdem können Sie damit einem Gegner, der nach einem erfolgreichen Angriff gerade wieder aufsteht, eine unangenehme Überraschung bereiten.



Bewegung



Schub-Kick: Cammys Antwort auf Ryus Uppercut beruht auf Beinfreiheit! Mit diesem gnadenlosen Vertikalangriff wehren Sie springende Kämpfer ab, neutralisieren Feuerballwerfer, nageln Gegner in einer Ecke fest oder setzen Kombinationen gegen große Kerls ein.

Bewegung

SUPER MOVE



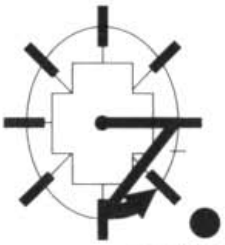
Le vieux manuel



T. Hawk

Geburtsdatum: 21. Juli 1959
Größe: 2,29 m
Gewicht: 173,5 kg

T. Hawk wird nie den Tag vergessen, an dem M. Bison und seine Shadowlaw-Armee ihn und seine Familie von seinem angestammten Land vertrieben. Seitdem lebt Hawk in Mexiko und hat verschiedene Ringkampftechniken und andere Kampfstile studiert, um eines Tages Bison zum Kampf stellen zu können und sein Land mit einem Sieg zurückzuerobern.



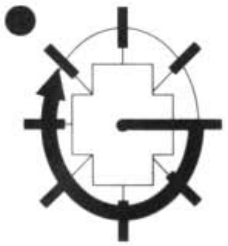
Beliebiger Schlag

Bewegung



Donnerschlag: T. Hawks gewaltigen Uppercut muß man gesehen haben! Sein ganzer Körper wird dabei in die Luft katapultiert, und wenn das Timing gelingt, können Sie damit springende Gegner abwehren. Das beste Ergebnis erzielt man, wenn dieser Schlag spät angesetzt wird. Auch Feuerbälle können Sie mit Ihrem Donnerschlag abwehren.

Beliebiger Schlag



Bewegung



Strumhammer: Zangief hat ihn zwar erfunden, doch T. Hawk will ihn unbedingt beherrschen lernen. Diese Indianer-Variante des Piledrivers setzt den Gegnern so stark zu, daß sie bis zu einem Drittel ihrer Energieleiste verlieren. Aua!

Bewegung



Der Hawk-Hechter: Jetzt hat Hawk die Feuerbälle nicht mehr nötig! Mit Leichtigkeit schieflt er durch die Luft und wendet die Geschosse der Gegner gegen sie selbst. Auch für schnelle, problemlose Transporte ist der Hechter geeignet. Aber Vorsicht, denn einige Gegner können sich wehren, indem Sie blocken.

Bewegung

SUPER MOVE



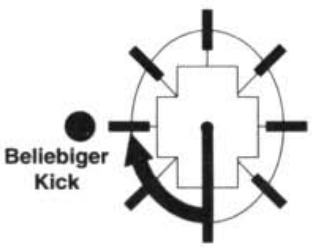
Le vieux manuel

Ryu



Geburtsdatum: 21. Juli 1964
Größe: 1,78 m
Gewicht: 79 kg

Ryu wurde von seinem Ziehvater bereits in jungen Jahren im Studium der Kampfkunst unterrichtet, der er sein ganzes Leben gewidmet hat. Er und sein Trainingspartner Ken setzen zwar die gleichen Kampftechniken ein, doch in ihrem Stil sind sie völlig verschieden. Ryu ist ständig bemüht, seine Fähigkeiten zu perfektionieren und konzentriert sich zur Zeit darauf, seine innere Disziplin zu vervollkommnen.



Bewegung



Hurricane Kick: Am Boden ist Ryus Hurrikan-Kick ein mächtiger, nach vorn wirbelnder Tritt, auf halber Höhe der den Gegner mit einem Schlag von den Füßen holt. Der einzige Nachteil besteht darin, daß er gegen Kampfende schwer anzusetzen ist. Auch bei Feuerball-Attacken ist Vorsicht geboten!



Bewegung



Roter Feuerball: Mit dem Roten Feuerball werden Gegner, die dicht vor ihnen stehen, zu Boden geschlagen. Sind sie weiter weg, reicht der Schlas nut für eine Betäubung. Zwar ist es fast unmöglich, einen betäubten Gegner mit einer Kombination zu erledigen, aber wenigstens gewinnen Sie damit in Feuerball-Kämpfen ein wenig Zeit.



Bewegung



Drachen-Faustschlag: Ryus klassischer Uppercut ist auch in Super Street Fighter II Turbo absolut unüberwindlich und perfekt geeignet, um sich gegen hoch anspringende Gegner zur Wehr zu setzen. Besonders gut zu wissen ist, dafl der "Kräftige" Drachen-Faustschlag einen Gegner jetzt mit einem Schlag zu Boden schmettert!

Bewegung

SUPER MOVE



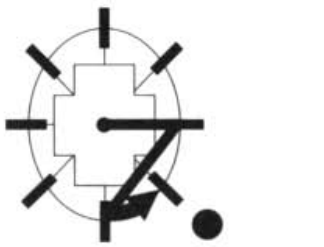
Le vieux manuel

Ken



Geburtsdatum: 14. Februar 1965
Größe: 1,80 m
Gewicht: 81,5 kg

In der Hoffnung, daß ihn die Kampfkunst disziplinieren würde, schickte sein Vater Ken zu Ryu und seinem Ziehvater, um mit ihnen zu leben und zu trainieren. Sobald Ken und Ryu ihre Grundausbildung in der Kampfkunst abgeschlossen hatten, wurden sie in die Welt hinausgesandt, um ihr Training allein zu vollenden. Ken kehrte in die USA zurück und konzentrierte sich auf die Vervollkommnung seines Stils. Inzwischen sieht er aber langsam ein, daß die Vernachlässigung des Kraftaspektes unter Umständen keine gute Idee war.



Bewegung



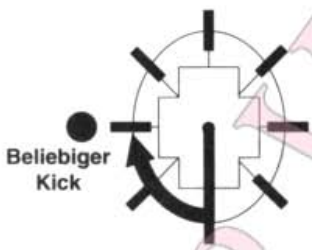
Drachenfaustschlag: Kens regulärer Drachenfaustschlag wird mit dem "Jab"- oder "Kräftig"-Knopf aktiviert. Als Gegenschlag ist er absolut unüberwindlich. Es empfiehlt sich, die "Jab"- Version so oft wie möglich einzusetzen, um kein unnötiges Risiko einzugehen.



Bewegung



Feuerball: Kens Feuerball ist zwar nicht so durchschlagend wie Ryus, kann aber in Feuerball-Kämpfen trotzdem wirkungsvoll eingesetzt werden. Was Ken an Schnelligkeit fehlt, müssen Sie durch kluges Vorhersehen der gegnerischen Manöver ausgleichen.



Bewegung



Hurrikan-Kick: Kens Hurrikan-Kick wird jetzt von der Hüfte aus angesetzt, um niedrig angreifende Gegner festzunageln. Sie können damit in Kombinationen etliche Treffer erzielen, falls Sie dicht genug am Gegner stehen, doch der Schaden durch jeden einzelnen Treffer ist nicht sehr hoch.

Bewegung

SUPER MOVE



Le vieux Manuel

Guile



Geburtsdatum: 23. Dezember 1960
Größe: 1,88 m
Gewicht: 98 kg

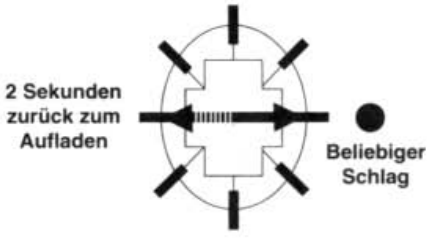
Guile gehörte der Elitetruppe eines Sonderverbandes an, als sein bester Freund Charlie während einer Mission getötet wurde. Von Rachegedanken besessen verließ Guile daraufhin seine Frau und seine kleine Tochter, um Charlies Mörder zu finden. Sein einziger Hinweis auf dessen Identität ist der Name "Bison". Unbezähmbare Wut treibt Guile an, und er walzt alles nieder, was sich ihm bei der Erfüllung seiner Rachegelüste in den Weg stellt.



Bewegung



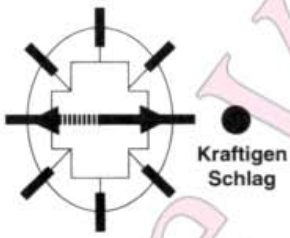
Blitzkick: Guiles Blitzkick ist die perfekte Gegenwehr bei springenden Gegnern. Wenn Sie ihn früh oder spät einsetzen, treffen Sie jedesmal. Sie sollten auch unbedingt Guiles niedrige "Stark"-Blitzkick-Kombination ausprobieren.



Bewegung



Überschallknall: Guile erholt sich auf der Stelle, wenn er einen Überschallknall einsetzt, und diese Fähigkeit ist einmalig! Sie müssen lernen, nach dem Knall eine niedrige "Vorwärts"-Taktik anzuwenden. Setzen Sie den Überschallknall aus einer stehenden oder hockenden Position ein.



Bewegung



Suplex: Gehen Sie dicht heran, und drücken Sie "Vorwärts" oder "Zurück" mit dem Knopf für den "Kräftigen Schlag".

Bewegung

SUPER MOVE



Le vieux Manuel



Dhalsim

Geburtsdatum: 22. November 1952
Größe: 1,78 m
Gewicht: 48,5 kg

Schon sein ganzes Leben lang strebt Dhalsim danach, durch Yoga eine Einheit von Geist, Körper und Seele zu erreichen. Nun, da er seinem Ziel so nahe ist, muß Dhalsim sich und seine Fähigkeiten testen, bevor er zu einer höheren Bewußtseinsstufe aufsteigen kann. Dhalsims größte Stärke ist seine Geduld. Er weiß, daß er in einem wilden Schlagabtausch keine Chance hätte. Statt dessen konzentriert er sich darauf, seine einmaligen Fähigkeiten zu nutzen, um sich seine Gegner vom Leib zu halten und sie langsam mürbe zu machen.



Bewegung



Yoga-Feuer: Dhalsims Yoga-Feuer wird in vielen Wurfgeschoß-Kämpfen gebraucht. Neu ist, daß ein "Jab"-Yoga-Feuer den Gegner betäubt, während die "Kräftige" Version ihn zu Boden schlägt.

Bewegung

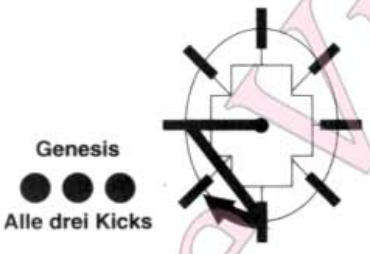




Yoga-Flamme: Hierbei handelt es sich um eine riesige Flamme, die vor Dhalsims Mund eine schützende Barriere gegen Angriffe aus kurzer Distanz aufbaut. Diese Technik wendet Dhalsim vor allem an, um sich gegen Attacken wie Ryus Hurrikan-Kick zu wehren oder den Gegner in eine Ecke zu drängen.

Bewegung





Yoga-Teleport: Der Yoga-Kämpfer kann sich mit dieser mystischen Technik über den Bildschirm aus dem Gefahrenbereich transportieren. Allerdings ist dies eine schwierige Aktion, die große Konzentration erfordert.

Bewegung

SUPER MOVE



LeviexManuals

E. Honda



Geburtsdatum: 3. November 1960
Größe: 1,85 m (einschließlich Haartracht)
Gewicht: 160 kg

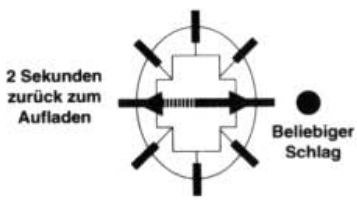
Edmond Honda ist seit seiner Geburt darauf trainiert worden, als größter Sumo-Ringer aller Zeiten in die Geschichte des Kampfsports einzugehen. Nachdem er den Titel des "Yokozuna", also des "Großmeisters", errungen hatte, mußte Honda zu seinem Entsetzen erfahren, daß die übrige Welt Sumo-Ringen nicht als echten Sport ansah. Wütend schwor er daraufhin, allen zu beweisen, daß Sumo-Ringer die größten Kämpfer der Welt sind.

Bewegung ● Beliebigen Schlag-Knopf schnell drücken

Schlag
● Beliebigen Schlag-Knopf schnell drücken

Hundert-Hände-Schlag: Setzen Sie diesen Schlag als simple Taktik ein, um rasch die Energie des Gegners abzubauen, oder nutzen Sie ihn für eine Kombination. Es wird dem Gegner schwerfallen, diesen Schlag abzuwehren. Denken Sie daran, daß Sie bei diesem Manöver auch "Vorwärts" oder "Zurück" benutzen können.

Bewegung ← 2 Sekunden zurück zum Aufladen → Vorwärts ● Beliebiger Schlag



Sumo-Kopfstoss: E. Hondas Sumo-Kopfstoß ist ein kraftvoller Angriff mit dem ganzen Körper, der ihn wie einen Torpedo über den Bildschirm schnellen läßt. Setzen Sie ihn gelegentlich ein, um den Gegner zu überraschen. Aber Vorsicht! Wenn er zurückspringt, kann er eine Kombination ansetzen. Mit vorwärts gesprungenen Angriffen kann man gegen den Kopfstoß allerdings nichts ausrichten.

Bewegung ↓ Zum Aufladen 2 Sekunden nach unten ↑ Nach unten ● Beliebiger Kick



Sumo-Smash: Hondas Smash ist ein mächtiger vertikaler Angriff aus der Luft. Ihn gegen einen Kämpfer einzusetzen, der damit rechnet, macht Sie zwar angreifbar, doch bei späten Feuerbällen oder als Öerraschungstaktik ist er recht nützlich. Sie schlagen Ihren Gegner damit sofort zu Boden. Um ihn besonders zu frustrieren, wiederholen Sie den Schlag.

Bewegung

SUPER MOVE

Festhalten ← Zurück und dann → Vorwärts ← Zurück → Vorwärts + ● Beliebiger Schlag

---

Le Vieux Manuel

Chun-Li



Geburtsdatum: 1. März 1968
Größe: 1,72 m
Gewicht: (Verrät sie nicht)

Chun-Li verfolgt insgeheim die Spur eines internationalen Verbrechersyndikats mit dem Namen "Shadowlaw" (Schattengesetz). Ihre Nachforschungen haben sie bis zu diesem Turnier geführt, und nun vermutet sie, daß einer der Großmeister für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist. Chun-Lis Leben wird von der Suche nach Gerechtigkeit bestimmt, doch im tiefsten Innern ist sie einfach ein junges Mädchen, das sich nach einem normalen Leben sehnt.

Bewegung ●

Beliebigen Kick-Knopf schnell drücken

Antippen

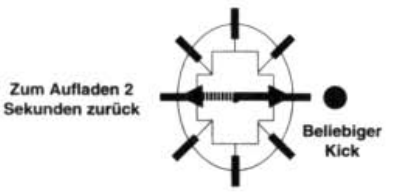
●

Beliebigen Kick-Knopf schnell drücken

Blitzstrahl-Kick: Chun Lis Blitzstrahl-Kick erschöpft rasch die Energie eines Gegners, der Angriffe abblockt. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie den Kick auch in Kombinationen einsetzen.

Bewegung ← → ●

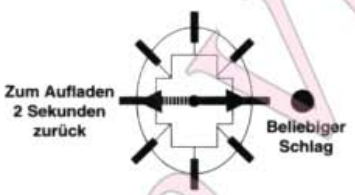
Zum Aufladen 2 Sekunden zurück | Vorwärts | Beliebiger Kick



Wirbelwind-Kick: Der Wirbelwind-Kick ist kein besonders kraftvoller Tritt und kann leicht abgewehrt werden. In späten Kampfphasen eignet er sich jedoch als wirkungsvolle Abwehrtechnik gegen springende Gegner und Feuerbälle.

Bewegung ← → ●

Zum Aufladen 2 Sekunden zurück | Vorwärts | Beliebiger Schlag



Kikkoken-Feuerball: Chun Li hat ihren Feuerball entscheidend verbessert, denn jetzt kann man ihn kombinieren! Beachten Sie aber, daß der Feuerball sich auflöst, bevor er den gesamten Bildschirm überquert hat, also setzen Sie ihn nur an, wenn Sie nah beim Gegner stehen.

Bewegung

SUPER MOVE

Festhalten ← und dann ← → ← → ●

Zurück | Vorwärts | Zurück | Vorwärts | Beliebiger kick

Levieux Manuel

Blanka

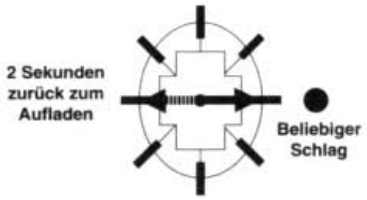


Geburtsdatum: 12. Februar 1966
Größe: 1,93 m
Gewicht: 118,5 kg

Zwar weiß Blanka dies nicht, doch sein wirklicher Name ist Jimmy. Als kleiner Junge blieb er nach einem Flugzeugabsturz verschollen und wuchs in den Tiefen des brasilianischen Regenwaldes auf. Im Laufe der Jahre wurde viel darum gerätselt, wodurch Blanka seine jetzige, mutierte Gestalt erreicht haben könnte. Manche Leute nehmen an, daß er Elektroschocks durch Zitteraale erhielt, andere, daß Wölfe ihn aufzogen. Doch die Wahrheit ist viel schrecklicher, als gewöhnliche Sterbliche sich vorstellen können.

Bewegung ← → ●

2 Sekunden zurück zum Aufladen — Vorwärts — Beliebiger Schlag



Rollangriff: Blankas Rollangriff setzt dem Gegner mit dem ganzen Körper zu. Die Entfernung, die Sie dabei zurücklegen, ist von entscheidender Bedeutung für die Wirkung dieses Angriffs, also setzen Sie eine geschickte Strategie ein. Manchmal kann es von Vorteil sein, einen Schlagabtausch mit dem Gegner durchzuführen.

Bewegung ●

Beliebigen Schlag-Knopf schnell drücken

Schlag

●

Beliebigen Schlag-Knopf schnell drücken

Elektrizität: Die Kraft der Zitteraale hat Blanka den klassischen 1000-Volt-Schlag beschert. Damit können Sie dem Gegner einen echten Schock verpassen, wenn er auf Sie zuspringt oder dicht vor Ihnen steht und nicht mit diesem Abwehrmanöver rechnet. Sie können damit die Energie des Gegners auch dann abbauen, wenn er Schläge abblockt.

Bewegung ↓ ↑ ●

Zum Aufladen 2 Sckunden nach unten — Nach oben — Beliebiger Kick

Beliebiger Kick

●



Zum Aufladen 2 Sckunden nach unten

Vertikaler Rollangriff: Diese Technik hilft Blanka entscheidend weiter. Mit der vertikalen Rolle holt er den Gegner aus der Luft. Am Scheitelpunkt führt er außerdem einen Kick aus, der jeden Gegner überraschen wird, der Sie für leichte Beute hält!

Bewegung

SUPER MOVE

Festhalten ← und dann → ← → ●

Zurück — Vorwärts — Zurück — Vorwärts — Beliebiger Schlag

Level Manuel

Zangief



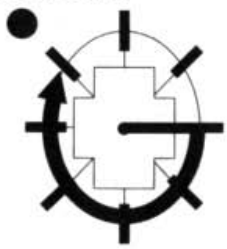
Geburtsdatum: 1. Juni 1956
Größe: 2,13 m
Gewicht: 172 kg

Zangief, ein gutmütiger Riese mit viel Humor, hat einen Großteil seines Lebens als Ringer verbracht und kürzlich ein paar neue Ideen aufgeschnappt, als er sich die Wrestling-Sendungen im amerikanischen Fernsehen ansah. Er hat die russische Ringer-Föderation verlassen, weil ihm die Konkurrenz nicht stark genug war, und sucht sich jetzt auf der ganzen Welt die besten Gegner, um es mit ihnen aufzunehmen. Zangief hat überhaupt keine Angst und marschiert mitten in die ausgestreckte Faust des Gegners hinein, wenn er ihn dadurch auf die Matte legen und sich mit seinem gewaltigen Gewicht auf ihn werfen kann.

Bewegung ● ● ●
Alle 3 Schläge

Hoher Clothesline: Zangief dreht sich bei seinem klassischen Clothesline mit ausgestreckten Fäusten viermal um sich selbst. Auf diese Weise können Sie Feuerbälle erfolgreich abwehren, vor allem, weil Sie sich dabei auf Ihren Gegner zubewegen.

Beliebiger Schlag



Bewegung



Wirbelnder Piledriver: Zangief hat ihn erfunden, und das Original ist nach wie vor unübertroffen. Der Wirbelnde Piledriver ist ein idealer Wurf, der Energie vom Gegner abzieht, wenn dieser abblockt oder ein Manöver ausführt.

Bewegung ● ● ●
Alle drei kicks

Niedriger Clothesline: Der neue, schnellere Clothesline mit der Doppeldrehung eignet sich besonders gut, um einen Gegner zu überraschen. Seien Sie aber vorsichtig, denn der niedrige Clothesline macht Sie nicht länger unangreifbar. Der Gegner kann nun leicht Ihre Füße treffen!

Bewegung

SUPER MOVE

R-Knopf um 720° rotieren ● Beliebiger Schlag

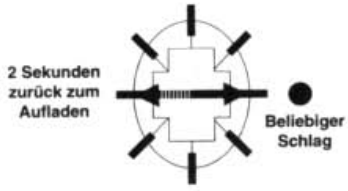
Le Vieux Manuel



Balrog

Geburtsdatum: 4. September 1968
Größe: 1,98 m
Gewicht: 113 kg

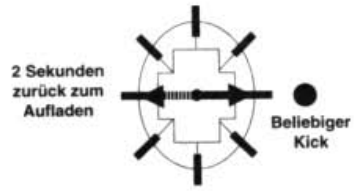
Balrog, ein ehemaliger Schwergewichtsmeister im Boxen, wurde vom Boxsport ausgeschlossen, nachdem er die Regeln im Ring mißachtet hatte. Der wilde, aggressive Balrog verdient jetzt seinen Lebensunterhalt mit Kämpfen in den Straßen von Las Vegas. Im Kampf folgt Balrog der Grundregel, daß immer der gewinnt, der am härtesten zuschlägt. Genau aus diesem Grund kann er auch überwunden werden, doch kaum ein Kämpfer ist seiner Kraft und Zähigkeit gewachsen.



Bewegung ← → ●

2 Sekunden zurück zum Aufladen — Vorwärts — Beliebiger Schlag

Schmetter-Faustschlag: Mit der Macht seiner Fäuste kann Balrog über den Bildschirm hechten und seinen Gegner mit einem riesigen Handschuh festnageln. Mit der "Jab"-Version schlagen Sie Ihren Gegner zu Boden. Dies ist ein extrem wirkungsvoller Schlag, sogar wenn er abgeblockt wird.



Bewegung ← → ●

2 Sekunden zurück zum Aufladen — Vorwärts — Beliebiger Kick

Schmetter-Uppercut: Diese Technik ähnelt dem Schmetter-Faustschlag, nur daß hiermit Gegner aus der Luft geholt werden können. Da er hoch angesetzt wird, ist der große Boxer während der Ausführung anfälliger für niedrige Angriffe.



Bewegung ↓ ↑ ●

2 Sekunden nach unten zum Aufladen — Nach oben — Beliebiger Schlag

Schulterstoß: Balrogs neuer Schulterstoß ist die Ganzkörperversion eines Blitzkicks. Er eignet sich vor allem zur Abwehr springender Gegner und simpler Angriffe.

Bewegung

SUPER MOVE

Festhalten ← und dann → ← → ●

Zurück — Vorwärts — Zurück — Vorwärts — Beliebiger Schlag

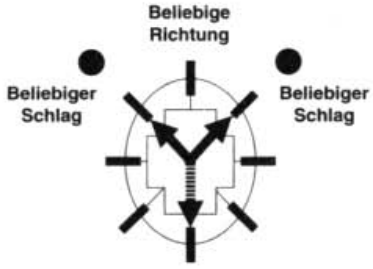
Le vieux manuel



Vega

Geburtsdatum: 27. Januar 1967
Größe: 1,88 m
Gewicht: 80,5 kg

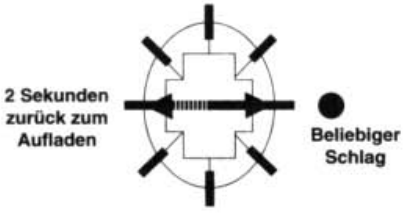
Der aus einem adligen Geschlecht stammende Vega hat erfolgreich die japanische Ninjitsu-Kunst mit seinen als Matador erlernten Fähigkeiten verbunden. Das Ergebnis ist ein graziöses, aber tödliches Ballett, das ihm den Spitznamen des "Spanischen Ninja" eingetragen hat. Der eitle, egoistische Vega lebt nach der Philosophie, daß Schönheit Stärke sei. Vega hält sich für absolut perfekt und schützt sein Gesicht mit einer Maske, damit es im Kampf keine Narben davonträgt.



Bewegung



Klauenstoss: Vegas neue Super-Technik ist der Klauenstoß von der Wand, den er als abgedrehte Alternative zum Wandsprung einsetzt. Damit können Sie den Gegner kalt erwischen, wenn er Sie von oben erwartet.



Bewegung



Klauenrolle: Vega kann über den Bildschirm toben und dem Gegner seine widerlichen Klauen ins Gesicht schlagen. Diese Technik ist nur in speziellen Kombinationen und gegen bestimmte Gegner wirksam, doch jeder, der die Rolle abblockt, verliert dabei reichlich Energie.

Bewegung



Doppelter Rückwärtssalto: Vega kann seine Gegner mit dieser Abwehrtechnik abschütteln. Dabei bringt er sich rückwärts durch Feuerbälle hindurch in Sicherheit.

Bewegung

SUPER MOVE



Le vieux manuel

Sagat



Geburtsdatum: 2. Juli 1955
Größe: 2,26 m
Gewicht: 137 kg

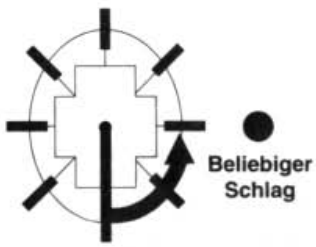
Sagat, der einstige "König der Street Fighter", wurde erst durch seine knappe Niederlage gegen Ryu entthront. Eine Narbe quer über der Brust, die Ryu ihm dabei mit seinem Drachenschlag zufügte, wird ihn immer an diese Schmach erinnern. Nun versucht er seinen Titel zurückzugewinnen, koste es, was es wolle. Sagats Muay-Tai-Kampfstil gilt als der kraftvollste der Welt. Obwohl er von Natur aus ein ehrenhafter Mann ist, tut sich Sagat nun mit jedem zusammen, der ihm die Chance bietet, gegen Ryu zu kämpfen und ihn zu besiegen.



Bewegung



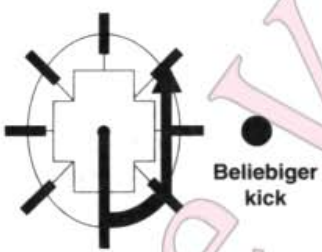
Tiger-Uppercut: Sagats Uppercut ist sehr kraftvoll und richtet mehr Schaden an als Ryus Drachenfaustschlag. Allerdings ist auch dieser Kraftakt nicht ganz ohne Gefahren. Sie müssen ihn sehr spät ansetzen, um einen wirkungsvollen Treffer zu erzielen.



Bewegung



Hoher Tigerschuss: Sagars Feuerball gibt es in zwei Variationen, dem Hohen und dem Niedrigen Tigerschuß. Die hohe Version eignet sich vor allem gegen Kämpfer, die Sie mit einem Sprung erwischen wollen. Wechseln Sie zwischen schneller und langsamer Ausführung. Sie wehren damit auch Körperangriffe wie den Kopfstoß ab und werden mit Ryus Hurrikan fertig.



Bewegung



Tigerknie: Sagats Tigerknie wurde abgeändert und ist dadurch wirkungsvoller. Der Kick wird niedriger angesetzt und trifft höher. Mit dieser Technik erwischen Sie daher Angreifer im langen Sprung. Sie können sie auch zum Transportieren einsetzen.

Bewegung

SUPER MOVE



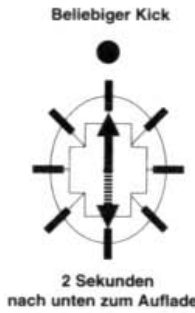
LeVieux Manuals

M. Bison



Geburtsdatum: Unbekannt
Größe: 1,88 m
Gewicht: 116 kg

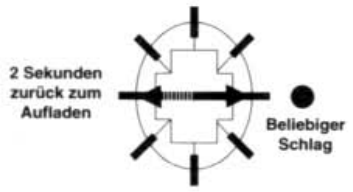
Kein Mann war je so geheimnisumwoben wie M. Bison. Seit er das erste Mal als Anführer des internationalen Verbrechersyndikats Shadowlaw in Erscheinung trat, ist seine unglaubliche Macht auf der ganzen Welt gefürchtet. Bison wird als Meister des Bösen angesehen und regiert sein Imperium mit eiserner Faust. Die Drecksarbeit läßt er dabei lieber von seinen Untergebenen machen. Seine furchterregenden Psycho-Kräfte setzt Bison nur ein, wenn es unbedingt nötig ist.



Bewegung



Kopfstampfer: Bison kann durch die Luft fliegen und auf dem Kopf des Gegners landen. Dies ist kein SUPER-Powerwurf, sondern er wird hauptsächlich dazu verwendet, Gegner von leicht durchführbaren Gegenangriffen abzuhalten oder daran zu hindern, Ihre nächste Kampfbewegung vorherzusehen. Wenn sie im richtigen Moment eingesetzt wird, ist dies eine hervorragende Überraschungstaktik.



Bewegung



Psycho-Brecher: Die dunkle Seite von Bisons Psycho-Kräften manifestiert sich in diesem feurigen Ganzkörperangriff, der Ihre Knochen glühen läßt, wenn Sie ihn ausführen. Dabei sausen Sie über den Bildschirm und werfen alle Gegner zu Boden, die den Psycho-Brecher nicht abblocken. Bei denen, die ihn blocken können, wird die Energie reduziert.



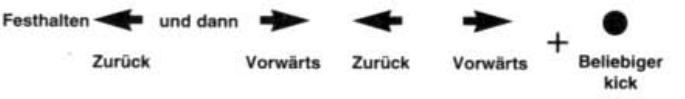
Bewegung



Psycho-Faust aus der Luft: Bisons neuer Schlag in SSF2T ist eine Alternative zum Kopfstampfer. Sie können diesen Angriff in der Luft lenken, um den Gegner niederzuschlagen und ihn wirklich mürbe zu machen.

Bewegung

SUPER MOVE



Le Viola Manuel

GAMETEK INC

Produktion:	PAX, Jon Broadbridge
Qualitätssicherung:	Ben Hendricks, Tony Puxes, Robert Caraballo
Künstlerische Leitung:	John Tombley
Produktionsleitung:	Charlene Carty
Packungs- und Handbuchgestaltung:	Moore and Price
Spielentwicklung:	EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
Produktion:	Mark Hetherington, Mat Sneap
Programmierung:	Paul Bates, Ashley Finney, Mark Hetherington, Tim Rogers, Robert Watkins
Grafiken:	Nigel Bently, Matt Dixon
Musik und Soundeffekte:	Neil Baldwin, Steve Duckworth
Qualitätssicherung:	Kevin Holt, Richard Moody

Le vieux Manuel

© 1995 CAPCOM CO. LTD. Alle Rechte vorbehalten. CAPCOM und Super Street Fighter II Turbo sind Warenzeichen von Capcom Co., Ltd. Licensed by GameTek (FL), Inc. 2999 Northeast 191st Street, Suite 500, Aventura, Florida 33180, USA.



..... TABLE DES MATIERES .....

POUR INSTALLER SUPER STREET FIGHTER II TURBO 42
COMMANDES DU CLAVIER 42
TRUCS ET ASTUCES DE COMBATS 43
OPTIONS 43
FEI LONG 44
DEE JAY 45
CAMMY 46
T. HAWK 47
RYU 48
KEN 49
GUILE 50
DHALSIM 51
E. HONDA 52
CHUN-LI 53
BLANKA 54
ZANGIEF 55
BALROG 56
VEGA 57
SAGAT 58
M. BISON 59
GAMETEK CREDITS 60

Le vieux Manuel

Pour installer Super Street Fighter II Turbo

Instructions d'installation de la version CD-ROM

1. Insérez le CD dans votre lecteur.
2. Placez-vous sur votre lecteur CD-ROM, en tapant D:
3. Tapez: INSTALL
4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

3.5 Instructions d'installation de la version disquettes

1. Insérez la disquette 1 dans votre lecteur
2. Placez-vous sur votre lecteur de disquette en tapant A;
3. Tapez: INSTALL
4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Pour lancer Super Street Fighter II Turbo:
Après avoir installé Super Street Fighter II Turbo sur votre ordinateur, tapez: CD GAMETEK\SSF2T, puis SSF2T.

IMPORTANT Si vous voulez accélérer la vitesse de jeu de Super Street Fighter II Turbo sur votre ordinateur, vous devez garder de la place pour la mémoire Virtuelle (un fichier d'échange) dans votre système, en fonction de la quantité de RAM à votre disposition.
Un ordinateur de 4 Mo nécessitera une mémoire virtuelle de 12 Mo.
Un ordinateur de 8 Mo nécessitera une mémoire virtuelle de 8 Mo.
Un ordinateur de 16 Mo ne nécessite pas de mémoire virtuelle.

Commandes du clavier

NB:

Les coups spéciaux peuvent être effectués à l'aide des commandes du Joypad.

Example:

Joypad:	**haut**	**bas-avant**	**n'importe quel coup de poing**
Clavier:	**Z**	**S + D ou Q**	**T ou Y ou U**

Joueur 1		Joueur 2	
À gauche:	Q	À gauche:	L
À droite:	D	À droite:	ù (dans le coin supérieur gauche ou droit du clavier)
En haut:	Z	En haut:	P
En Bas:	S	En bas:	M

Coup de poing:	Coup de pied:	Coup de poing:	Coup de pied:
Léger (T)	Léger (G)	Léger (Insert)	Léger (Delete)
Moyen (Y)	Moyen (H)	Moyen (Home)	Moyen (End)
Fort (U)	Fort (J)	Fort (Page up)	Fort (Page down)

Quitter le jeu en cours: Alt X
Pause: Touche Pause
Reprendre après la pause: n'importe quelle touche Movement

Le Vieux Manuel

Trucs et Astuces de Combats

Défense
Si vous vous éloignez dans la direction opposée de votre adversaire et n'appuyez sur aucune des touches d'attaque, vous parerez tous les coups. En agissant ainsi, vous pouvez réduire les dommages de 75%.

Mise à terre
Si vous êtes tout près de votre adversaire et que vous vous déplacez en avant tout en frappant avec les poings, vous empoignerez ou renverserez votre adversaire.

Réception en souplesse
En exécutant une manœuvre de mise à terre après avoir été jeté à terre, vous vous réceptionnerez sans dommage sur le sol.

Récupération
Quand votre adversaire vous a asséné un coup violent qui vous a étourdi, déplacez-vous rapidement d'avant en arrière pour reprendre vos esprits.

Options

COMMANDE JOUEUR UN
Pour sélectionner la méthode de contrôle du joueur un.

COMMANDE JOUEUR DEUX
Pour sélectionner la méthode de contrôle du joueur deux.

DIFFICULTÉ
Contrôle l'intelligence artificielle de l'ordinateur (AI).

LIMITE DE TEMPS
Pour activer ou désactiver la limite de temps.

ANIMATION D'ARRIÈRE-PLAN
Pour activer ou désactiver l'animation de l'arrière-plan.

PARALLAXE
Pour activer ou désactiver le défilement parallaxe.

VERROUILLAGE DU CADRE
Pour activer ou désactiver le partage de l'écran.

ACCÉLÉRATION DE LA MUSIQUE
Pour activer ou désactiver la vitesse de la musique annonçant la mort.

VOLUME DES EFFETS SONORES
Permet d'augmenter ou de diminuer le volume des effets sonores.

VOLUME DE LA MUSIQUE
Permet d'augmenter ou de diminuer le volume de la musique.

TEST MUSIQUE
Permet d'écouter le morceau de musique choisi.

TEST EFFETS SONORES
Permet d'écouter les effets spéciaux sélectionnés.

CONFIGURATION AUTOMATIQUE
Choisit automatiquement les meilleures options pour votre ordinateur.

Le vieux Manuel

Fei Long



Date de naissance: 23 avril 1969
Taille: 1,75
Poids: 76 kgs

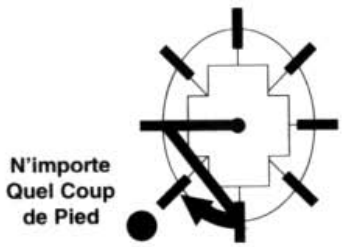
Champion de Kung Fu, Fei Long a été acteur de cinéma pendant de longues années, et il a joué dans plusieurs films. Il a tout récemment décidé que devenir le champion du tournoi international était un défi bien plus passionnant. Fei fait confiance à ses 76 kgs de muscle pour émerger vainqueur des combats.



Mouvement



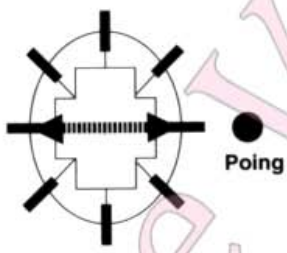
Rekka Kahn: Cette attaque au poing en fin de course est une tactique de kung fu qui a fait la réputation de Fei Long. Il est préférable d'utiliser le Rekka Khan lorsqu'on est très proche d'un adversaire, ou bien d'un peu plus loin pour le surprendre s'il ne pare pas l'attaque. Vous devez répéter ce mouvement 3 fois pour marquer tous les points!



Mouvement



Coup de Pied du Dragon Sauté: La jambe de Fei Long s' enflamme, et cette technique lui permet d'infliger de graves brûlures à ses ennemis. Utilisez ce coup pour contrer les ennemis qui vous attaquent en sautant, ou dans une série de coups fracassants.



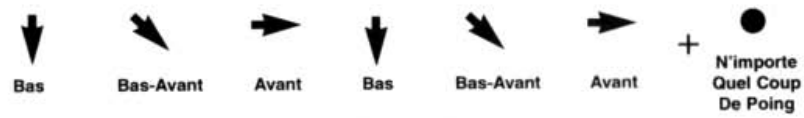
Mouvement



Jet du corps: Rapprochez-vous et appuyez sur Avant ou Arrière et coup de poing puissant.

Mouvement

SUPER MOVE



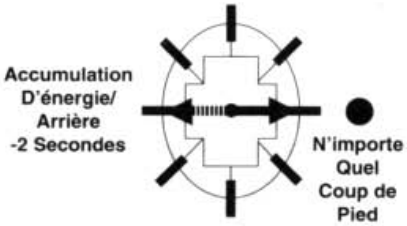
Le vieux manuel

Dee Jay

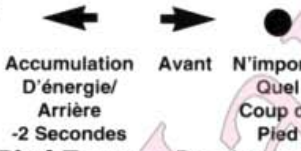


Date de naissance: 31 octobre 1965
Taille: 1,83 m
Poids: 106 kgs

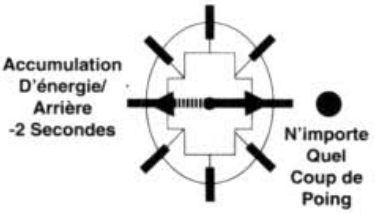
Autrefois une star pleine d'avenir dans la musique, Dee Jay a tout abandonné pour rejoindre le circuit des Street Fighters. Il adore toujours la musique, et a conçu de nombreux coups très efficaces à partir de son répertoire de pas de danse. Dee Jay aime particulièrement traîner dans les festivals reggae de sa ville natale en Jamaïque, et pendant que les autres jouent de la musique, il démontre son extraordinaire adresse au combat.



Mouvement



Coup de Pied Terreur: Dee Jay peut bondir vers ses ennemis et les frapper deux fois de suite grâce à cette attaque surprise. Le coup de pied terreur est son meilleur coup lors d'enchaînements de frappes puissantes, et il n'est pas trop dur à réussir.



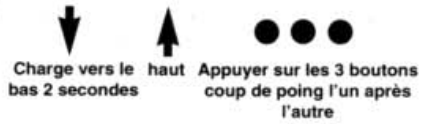
Mouvement



Max Out: Le Max Out est un gros projectile que Dee Jay lance en fonçant sur l'adversaire, et qui ressemble un peu au Boomerang sonique de Guile. Cependant, il n'est pas aussi rapide que la boule de feu de Ryu, ce qui veut dire que Dee Jay ne sortira pas toujours vainqueur des combats de boules de feu. Mais il peut compenser cela grâce à un temps de récupération assez rapide et son aptitude à se déplacer en avant ou sur le côté juste après l'attaque.



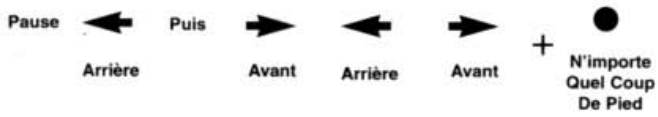
Mouvement



Hyper Fist: Ça vous secoue, ça vous fait trembler, ça vous envoie valdinguer! Le poing hyper rapide de Dee Jay fait des dég,ts considérables et les boules de feu n'ont alors aucun effet sur lui.

Mouvement

SUPER MOVE



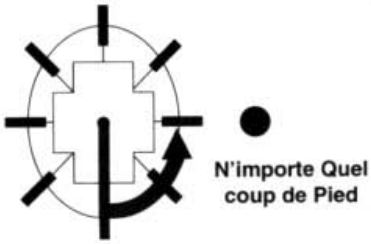
Le Vieux Manuel

Cammy



Date de naissance: 6 janvier 1966
Taille: 1,65 m
Poids: 46 kgs

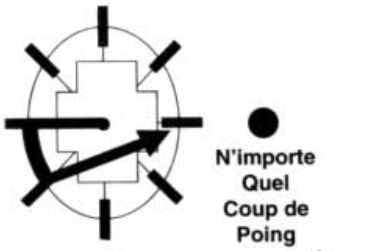
Après avoir perdu la mémoire dans des circonstances mystérieuses et traumatisantes, Cammy s'est retrouvée en Grande-Bretagne. Elle a rejoint les forces spéciales pendant une courte période, où elle est rapidement devenue une experte du combat au corps à corps. Comme elle a tout oublié de son passé, Cammy est un agent secret de premier ordre.



Mouvement



Vrille Canon: Pour cette attaque, Cammy se transforme en projectile sur de courtes ou moyennes distances. Lorsqu'elle est utilisée pour surprendre l'ennemi ou lui asséner une série de coups, cette vrille peut se révéler fatale. Attention, cependant, si l'adversaire la bloque: vous serez alors déséquilibré, jeté à terre, ou roué de coups.



Mouvement



Coup de Poing American Tournoyant: Tout en sautillant autour de son adversaire en donnant des petits coups de poing, Cammy peut soudain se détendre et surprendre ses ennemis cloués au sol grâce à son attaque en deux temps. S'il est fait à temps, ce coup permet d'éviter les boules de feu lancées sur le tard. Il peut également être utilisé pour prendre l'ennemi par surprise lorsque celui-ci se relève.



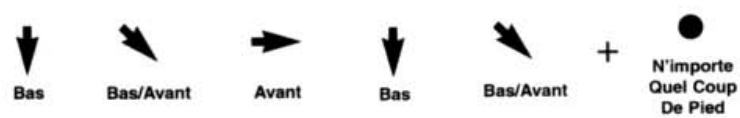
Mouvement



Coup de pied lancé: Ce coup de pied vertical et meurtrier de Cammy est une réponse à l'uppercut de Ryu, et lui permet de contrer les attaques sautées et les boules de feu de ses ennemis, ou de les acculer dans un coin. Elle peut aussi l'insérer dans un enchaînement de coups contre les adversaires imposants.

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux manuel

T. Hawk



Date de naissance: 21 juillet 1959
Taille: 2,29 m
Poids: 173,5 kgs

T. Hawk a toujours en mémoire ce jour infamant où M. Bison et son armée de Shadowlaw l'ont expulsé de sa terre natale, lui et sa famille. Depuis lors, il a vécu au Mexique, où il a appris de nombreuses techniques de lutte et des styles de combat variés, afin de pouvoir un jour affronter Bison et reconquérir la terre qui est la sienne.



Mouvement



Coup du Tonnerre: L'uppercut étourdissant de T. Hawk est absolument remarquable. Si vous calculez bien votre coup, vous pouvez lui faire parer les attaques sautées de ses ennemis en propulsant tout son corps dans les airs. Retardez votre attaque pour de meilleurs résultats. Vous pouvez aussi tenter ce coup pour passer à travers les boules de feu.

N'importe
Quel Coup de Poing



Mouvement



Marteau Tempête: Si Zangief est à l'origine de ce coup, T. Hawk se l'est approprié pour le parfaire. Ce coup du bélier amérindien foudroie les ennemis et leur enlève un tiers de leur barre d'énergie. Ouille!

Mouvement



Le plongeon de Hawk: Avec ce coup, Hawk n'a certainement pas besoin de boule de feu! Il s'élance dans les airs avec la plus grande aisance et retourne contre eux les projectiles lancés par l'adversaire. Vous pouvez aussi utiliser ce mouvement pour vous déplacer vite et plus facilement. Faîtes attention, certains de vos adversaires pourront parer le coup s'ils le bloquent.

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux manuel

Ryu



Date de naissance: 21 juillet 1964
Taille: 1,78 m
Poids: 79 kgs

Entraîné dès son plus jeune âge par son père adoptif, Ryu a consacré toute sa vie aux arts martiaux. Lui et Ken, son partenaire d'entraînement, ont le même type de mouvements, mais ils les utilisent chacun avec un style qui leur est propre. Ryu essaie constamment de s'améliorer, et il s'entraîne actuellement à acquérir une sérénité intérieure.



Mouvement



Coup de Pied Ouragan: Le coup de pied ouragan de Ryu est un puissant coup de chassé latéral à mi-hauteur qu'il effectue en partant du sol, qui vous assomme d'un coup. Le seul problème, c'est que plus vous attendez, plus il vous sera difficile d'effectuer ce coup et d'éviter les boules de feu en même temps. À pratiquer avec prudence.



Mouvement



Boule de Feu Rouge: La boule de feu vous permet d'envoyer vos adversaires à terre s'ils sont proches de vous, et de les assommer s'ils sont loin. Bien qu'il soit pratiquement impossible de frapper un adversaire étourdi, la boule de feu vous fait gagner de temps.



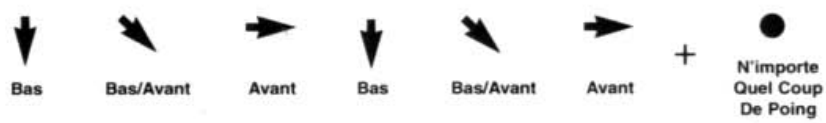
Mouvement



Coup de poing du dragon: L'uppercut classique de Ryu est toujours un coup totalement imparable et il est parfait pour contrer les attaques des ennemis qui vous sautent dessus. Et la bonne nouvelle, c'est que l'option coup du dragon puissant assomme les ennemis d'un seul coup!

Mouvement

SUPER MOVE



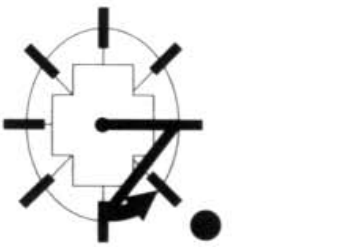
Le vieux Manuel

Ken



Date de naissance: 14 février 1965
Taille: 1,80 m
Poids: 81,5 kgs

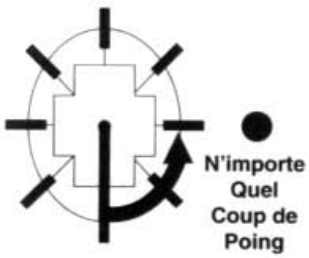
Espérant que les arts mariaux inculqueraient le sens de la discipline à son fils, le père de Ken l'a envoyé vivre chez Ryu et son père adoptif. Une fois que Ken et Ryu ont maîtrisé les techniques de base des arts martiaux, ils ont été envoyés chacun de leur côté pour compléter leur entraînement. Ken est retourné aux États-Unis, où il a misé sur le style plutôt que sur la technique. Il commence à s'apercevoir que ce n'est peut-être pas la bonne voie pour devenir un champion.



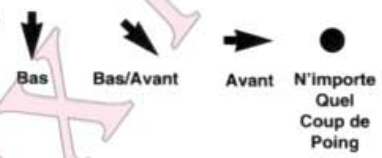
Mouvement



Coup de Poing du Dragon: Le coup de poing du dragon de Ken est maintenant activé à l'aide du bouton léger coup de poing ou coup de poing puissant. C'est une contre-attaque totalement imparable. Utilisez la version coup de poing puissant aussi souvent que possible afin d'éviter tout risque inutile.



Mouvement



Boule de Feu: La boule de feu de Ken n'est pas aussi puissante que celle de Ryu, mais elle peut être utilisée avec efficacité contre l'ennemi. Comme elle n'est pas toujours très rapide, il faut compenser en anticipant correctement sur les projectiles de l'adversaire.



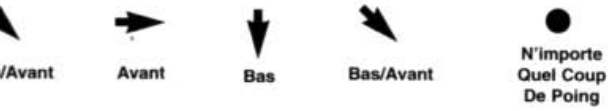
Mouvement



Coup de pied ouragan: Le coup de pied ouragan de Ken frappe maintenant à partir de la taille et peut donc atteindre les ennemis relativement bas. Vous pouvez répéter l'attaque à plusieurs reprises quand vous Ítes proche de l'adversaire, mais les dég,ts ne sont pas considérables.

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux Manuel

Guile



Date de naissance: 23 décembre 1960
Taille: 1,88 m
Poids: 98 kgs

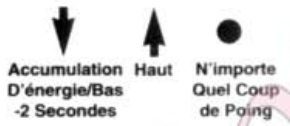
Charlie, ex-membre de l'équipe des forces d'élite spéciales et meilleur ami de Guile, a été tué au cours d'une mission. Ne pensant qu'à le venger, Guile à quitté sa femme et sa fille pour partir à la recherche du tueur de Charlie. Le seul indice dont il dispose est le nom "Bison". La rage et le désir de vengeance lui donnent des ailes, et ce solitaire ne laissera personne lui barrer le chemin.

N'importe Quel Coup de Poing



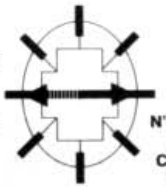
Accumulation D'énergie/Bas -2 Secondes

Mouvement



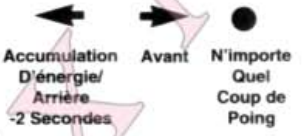
Coup de Pied Flash: Le coup de pied flash de Guile est une contre-attaque pratiquement parfaite en face d'adversaires pratiquant des coups sautés. C'est une attaque infaillible, quel que soit le moment où vous frappez. Entraînez-vous à pratiquer l'enchaînement de coups de pieds flash bas/puissant, c'est un coup essentiel.

Accumulation D'énergie/ Arrière -2 Secondes

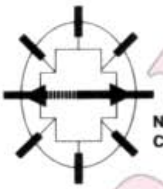


N'importe Quel Coup de Poing

Mouvement



Boomerang Sonique: Guile possède la capacité unique de récupérer très rapidement après avoir lancé son boomerang sonique! Vous devez apprendre à lancer le boomerang et à faire suivre cette attaque d'une actique de pression en appuyant sur bas/avant. Apprenez aussi à le recharger d'une position debout ou accroupie.



N'importe Quel Coup De Poing

Mouvement



Suplex: Rapprochez-vous et appuyez sur Avant ou Arrière ainsi que le bouton coup de poing puissant.

Mouvement

SUPER MOVE



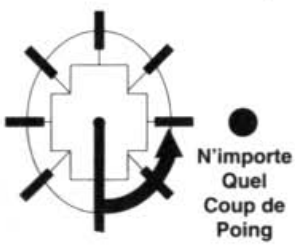
Le vieux Manuel

Dhalsim

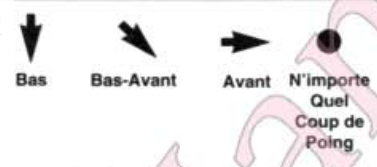


Date de naissance: 22 novembre 1952
Taille: 1,78 m
Poids: 48,5 kgs

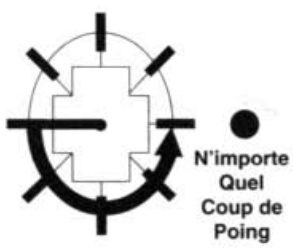
Durant toute sa vie, Dhalsim a tenté d'atteindre une parfaite harmonie du corps, de l'âme et de l'esprit grâce à la pratique du yoga. À présent, tandis qu'il touche presque au but, il doit mettre ses compétences à l'épreuve avant d'atteindre un état de conscience plus élevé. La plus grande qualité de Dhalsim, c'est la patience. Il sait pertinemment qu'il n'a aucune chance dans un combat lent. Alors, il se concentre sur sa faculté unique à garder l'ennemi à distance pour mieux l'épuiser.



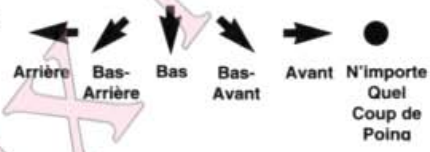
Mouvement



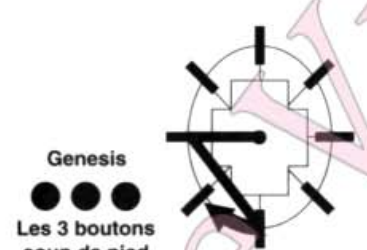
Boule de Feu du Yoga: Dhalsim a recours à sa boule de feu de yoga dans de nombreuses situations pour contrer les projectiles. La nouveauté réside dans le fait qu'une boule de feu de yoga activée avec le bouton crochet étourdira l'adversaire, ou bien le mettra KO si vous utilisez le bouton coup de point direct!



Mouvement



Flamme du Yoga: La flamme du yoga est une énorme gerbe de feu sortie de la bouche de Dhalsim, qui forme un bouclier de courte portée devant lui. Ce coup est surtout utilisé pour contrer les attaques comme le coup de pied ouragan de Ryu, ou bien pour acculer les ennemis dans un coin.



Mouvement



Yoga téléportation: L'homme yoga peut se déplacer à travers l'écran et éviter les dangers avec ce déplacement mystique. C'est un mouvement difficile à effectuer et il demande une concentration intense.

Mouvement

SUPER MOVE



Levieux Manuel

E. Honda



Date de naissance: 3 novembre 1960
Taille: 1,85m (en comptant les cheveux)
Poids: 160 kgs

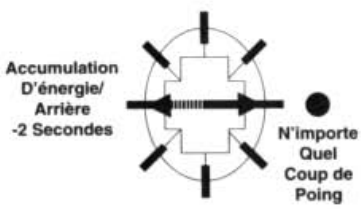
Depuis sa naissance, Edmond Honda a subi un entraînement intensif destiné à faire de lui le plus grand Sumotori à être jamais monté sur un ring. Alors qu'il se voyait décerner le titre de "Yokozuna" ou grand champion, il a été secoué en apprenant que la lutte Sumo n'était pas universellement considérée. Furieux, il a juré de prouver que les lutteurs sumo sont les plus grands lutteurs du monde.

Mouvement ● Appuyer Rapidement sur N'importe Quel Bouton Coup de Poing

Coup de Poing
● Appuyer Rapidement sur N'importe Quel Bouton Coup de Poing

Attaque des Cent Mains: Utilisez ce mouvement quand vous voulez vider un adversaire de son énergie ou insérez-le dans un enchaînement de coups. C'est une attaque très difficile à parer pour l'adversaire. Et n'oubliez pas que vous pouvez vous déplacer en avant ou en arrière pendant l'attaque!

Mouvement ← Accumulation D'énergie/ Arrière -2 Secondes → Avant ● N'importe Quel Coup de Poing



Coup de Tête Sumo: Le coup de tête sumo d'E. Honda est une attaque puissante avec tout le corps qui le fait voler à travers l'écran comme une torpille. Vous pouvez utiliser ce style d'attaque à l'occasion, quand l'ennemi ne s'y attend pas. Sachez seulement qu'ils peuvent contrer ce coup d'un coup de pied croisé. Mais les attaques sautées ne peuvent rien contre ce coup de tête réalisé avec le bouton léger coup de poing.

Mouvement ↓ Charge vers le bas 2 secondes ↑ Haut ● N'importe Quel Coup De Pied



Smash du Sumo: Le Smash de Honda est un mouvement qui le fait s'envoler à la verticale. Vous vous trouvez alors en position de vulnérabilité si l'ennemi s'attend à cette attaque, mais vous pouvez l'utiliser pour le surprendre ou pour éviter les boules de feu à la dernière minute. Le Smash anéantit l'adversaire d'un seul coup, vous pouvez donc le répéter plusieurs fois pour passer votre frustration.

Mouvement

SUPER MOVE

Pause ← Arrière Puis → Avant ← Arrière → Avant + ● N'importe Quel Coup De Poing

Le vieux manuel

Chun - Li



Date de naissance: 1er mars 1968
Taille: 1,73 m
Poids: (non mentionné)

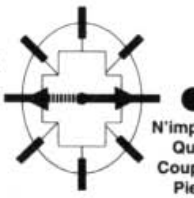
Chun-Li est sur les traces du syndicat international du crime, plus connu sous le nom de Shadowlaw. La piste l'a menée au tournoi, et elle est à présent pratiquement persuadée que l'un des Grands Maîtres est à l'origine de la mort de son père. Chun-Li est obsédée par sa quête de justice, mais au fond de son coeur elle est restée une petite fille dont le vœu le plus cher est de mener une vie normale.

Mouvement ● Appuyer Rapidement sur N'importe Quel Bouton Coup de Pied

Taper
● Appuyer Rapidement sur N'importe Quel Bouton Coup de Pied

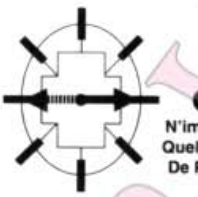
Coup de Pied Éclair: Le coup de pied éclair de Chun-Li permet aussi de vider les ressources d'énergie des ennemis qui bloquent ses attaques. Et si vous êtes rapide, vous pouvez même l'utiliser dans un enchaînement de coups!

Mouvement ← Accumulation D'énergie/ Arrière -1 Secondes → Avant ● N'importe Quel Coup de Pied



Attaque de la Toupie: L'attaque de la toupie n'est pas un coup particulièrement puissant, car il peut être facilement paré. Cependant, si vous attendez un peu avant de déclencher votre attaque, il se révèle un contre imparable aux boules de feu et aux sauts de vos adversaires.

Mouvement ← Charge vers l'arrière 2 secondes → Avant ● N'importe Quel Coup De Poing



Boule de feu kikkoken: Chun-Li a amélioré sa technique de boule de feu et elle peut maintenant Ítre utilisée dans un enchaînement de coups. Faîtes attention cependant, car la boule de feu se dissipera avant d'avoir atteint l'autre bout de l'ècran: vous devez donc utiliser ce mouvement lorsque vous Ítes proche de l'ennemi.

Mouvement

SUPER MOVE

Pause ← Arrière Puis → Avant ← Arrière → Avant ● N'importe Quel Coup De Pied

Le vieux Manuel

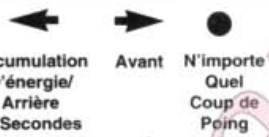
Blanka

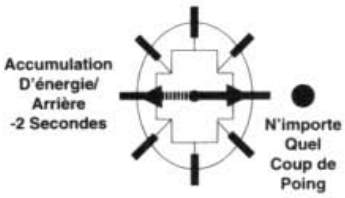


Date de naissance: 12 février 1966
Taille: 1,93 m
Poids: 118,5 kgs

Bien qu'il ne le sache pas, son vrai nom est Jimmy. Il a disparu dans un accident d'avion alors qu'il n'était qu'un enfant, et il a grandi au fin fond des forêts tropicales du Brésil. Selon les rumeurs, des mutations subies au fil des années auraient donné à Blanka sa forme actuelle. Certains pensent qu'il aurait été électrocuté par une gymnote, ou bien qu'il aurait été élevé par des loups. Mais la vérité est bien plus sombre que tout ce qu'on peut imaginer.

Mouvement





Roulé-Boulé: Le roulé-boulé de Blanka est un coup qui peut foudroyer l'adversaire. Vous avez une grande liberté de contrôle pour calculer la distance de votre saut, alors établissez vos stratégies avec soin. L'échange de coups peut parfois tourner à votre avantage.

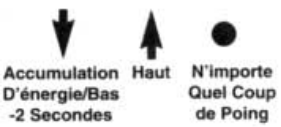
Mouvement

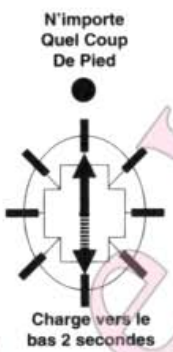




Électricité: La décharge électrique des anguilles donne à Blanka une puissance de 1 000 Watts, ce qui permet de foudroyer littéralement l'adversaire s'il vous saute dessus ou si votre attaque le prend complètement par surprise. Vous pouvez également utiliser ce coup pour vider les réserves de votre ennemi.

Mouvement

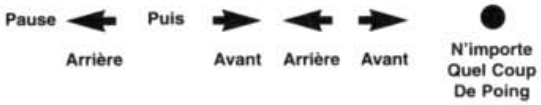




attaque roulée verticale: Blanka avait un besoin urgent de cette attaque, qui envoie les ennemis valser dans les airs. Ce mouvement lui permet aussi de donner un coup de pied à la fin de son déplacement en boule et les ennemis qui pensent que vous Ítes une cible facile risquent de désenchanter rapidement!

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux Manuel



Zangief

Date de naissance: 1er juin 1956
Taille: 2,13 m
Poids: 172 kgs

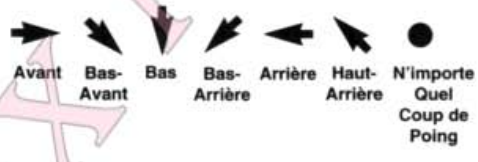
Possédant un bon fond et un solide sens de l'humour, Zangief a combattu pratiquement toute sa vie. Il a cependant appris de nouvelles techniques en regardant les lutteurs américains à la télé. Il a quitté la Fédération de Lutte Soviétique à cause du manque de compétition, et il cherche à présent des adversaires à sa taille partout où il peut en trouver. Zangief ne craint aucun coup, et n'a qu'une envie: attraper ses adversaires et se servir de sa masse imposante pour les broyer.

Mouvement ● ● ●

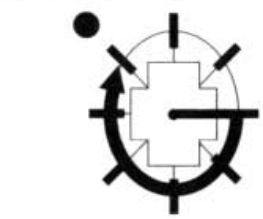
Les Trois Coups de Poing

Corde à Linge Haute: Le coup classique de la corde à linge de Zangief lui permet de tourner sur lui-même quatre fois de suite avec le poing tendu. C'est une façon efficace d'éviter les boules de feu, puisque vous pouvez vous déplacer tout en tournoyant!

Mouvement



Le Bélier Tournoyant: C'est Zangief qui l'a inventé, et sa version de ce coup est la meilleure qui soit. Le Bélier tournoyant est le coup suprême qui peut terrasser votre adversaire, qu'il pare une attaque ou qu'il attaque lui-même.



Mouvement ● ● ●

Les trois boutons coup de pied

Corde à linge basse: Ce nouveau mouvement, plus rapide et incluant une double vrille est une excellente façon de surprendre l'ennemi. Soyez prudent cependant, la corde à linge basse n'est plus un coup imparable et l'ennemi peut facilement vous frapper aux jambes!

Mouvement

SUPER MOVE

Effectuez Une Rotation De 720° Avec Le Bouton-D ● **N'importe Quel Coup De Poing**

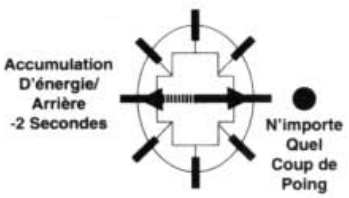
Le vieux Manuel



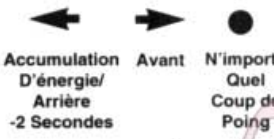
Balrog

Date de naissance: 4 septembre 1968
Taille: 1,98 m
Poids: 113 kgs

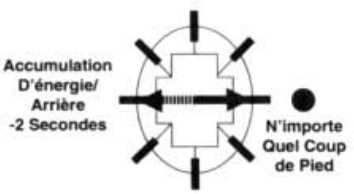
Ancien champion dans la catégorie poids lourd, Balrog a été banni du ring après avoir ignoré les règles de la boxe professionnelle. Sauvage et d'une agressivité sans bornes, Balrog gagne à présent sa vie en se bagarrant dans les rues de Las Vegas. Au combat, sa théorie est que celui qui cogne le plus fort gagne, ce qui fait qu'on peut le vaincre, mais sa force et sa ténacité sont pratiquement inégalées.



Mouvement



Direct avec Élan: Avec ses poings rageurs, Balrog se précipite sur l'adversaire et l'abat d'un coup de gant. Cette attaque réalisée avec le bouton léger coup de poing peut anéantir l'ennemi. C'est vraiment un coup puissant, même lorsqu'il est bloqué!



Mouvement



Uppercut avec Élan: Cette technique ressemble au direct avec élan, mais elle peut également envoyer valser les ennemis qui vous attaquent en l'air. C'est une attaque haute, et elle rend l'imposant boxeur plus vulnérable aux coups bas.



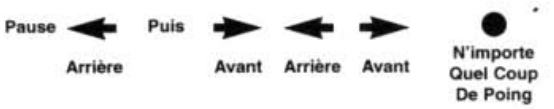
Mouvement



Coup d'èpaule: Le nouveau coup d'èpaule de Balrog est une imitation du coup de pied éclair faite avec tout le corps. C'est une parade excellente aux attaques sautées des ennemis et une bonne façon de répondre aux tentatives timides en les envoyant valser!

Mouvement

SUPER MOVE



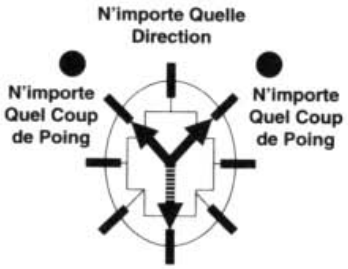
Le vieux Manuel

Vega



Date de naissance: 27 janvier 1967
Taille: 1,88 m
Poids: 80,5 kgs

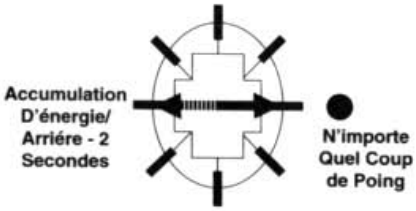
De sang noble, la méthode de combat de Vega est une combinaison réussie entre l'art japonais du Ninjitsu et ses compétences de matador. Le résultat en est un ballet magnifique et mortel, qui a valu à Vega le surnom de "Ninja espagnol". Vaniteux et égoïste, Vega a adopté la philosophie selon laquelle la beauté est la force, et il abhorre toute laideur. Vega se trouve plutôt beau gosse, et il a recours à un masque pendant les combats pour éviter d'être défiguré.



Mouvement



Coup de Griffe Lancé: La nouvelle technique de Vega dans Super Street Fighter II Turbo est ce coup de griffe lancé en se jetant d'un mur (appelé aussi UCLA Rake), une alternative à l'attaque du saut du mur. Cela peut surprendre l'adversaire alors qu'il s'attendait à vous voir surgir d'en haut.



Mouvement



Coup de Griffe Roulé: Vega peut se déplacer en Faisant des roulades à travers l'écran et planter ses griffes dans le visage de ses ennemis. Ce coup se combine parfaitement bien contre certains ennemis, mais quiconque le bloque est sûr de perdre pas mal d'énergie!

Mouvement



Double salto arrière: Avec ce mouvement défensif, Vega peut renverser ses adversaires. Il peut aussi reculer de cette façon pour éviter les boules de feu et s'èloigner du danger.

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux manuel

Sagat



Date de naissance: 2 juillet 1955
Taille: 2,26 m
Poids: 137 kgs

Surnommé autrefois "Le roi des Street Fighters", Sagat a régné en maître incontesté jusqu'à ce qu'il soit battu de peu par Ryu. La cicatrice que lui a laissé le coup de poing du dragon de ce dernier sur la poitrine lui rappelle constamment cette défaite, et son objectif maintenant est de reconquérir son titre à tout prix. Le style de combat Muay Tai de Sagat est considéré comme le plus puissant au monde. Finalement un homme respectable, Sagat s'associera à quiconque lui donnera l'opportunité d'affronter et de battre Ryu.



Mouvement



Uppercut du Tigre: L'uppercut de Sagat est très puissant et fait plus de dégâts que le coup de poing du dragon de Ryu. Le seul problème est que ce super coup n'est pas complètement imparable. Vous ne devez pas trop vous précipiter si vous voulez être sûr de faire mouche.



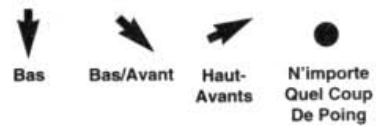
Mouvement



High Tiger Shot: Vous avez le choix entre deux versions pour la boule de feu de Sagat: Tiger Shots haut/bas du bouton. Il est conseillé d'utiliser le haut du bouton pour contrer les ennemis qui pensent pouvoir vous sauter dessus sans problème- mélangez rapidité et lenteur. Vous pouvez aussi utiliser ce coup pour parer les attaques de vos ennemis, comme le coup de tête, ou bien le coup de pied ouragan de Ryu.



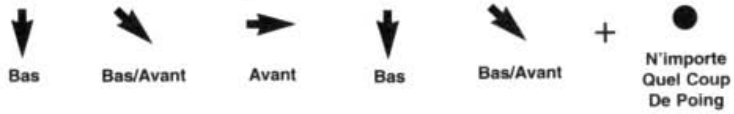
Mouvement



Coup de genou du tigre: Le coup de genou du tigre de Sagat a été revu et il est en général plus utile. Il part de plus bas et frappe plus haut. C'est une bonne manière pour atteindre les ennemis qui sautent d'une certaine distance ou pour se déplacer.

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux Manuel

M. Bison

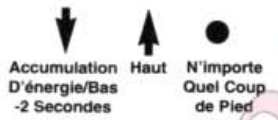


Date de naissance: inconnue
Taille: 1,88 m
Poids: 116 kgs

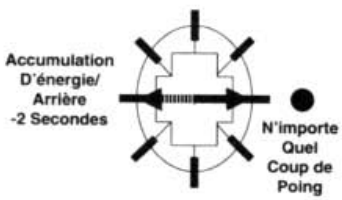
Jamais un homme n'a été entouré d'autant de mystère que M. Bison. Depuis qu'il est apparu à la tête du syndicat international du crime Shadowlaw, le monde entier a été figé d'effroi face à la puissance incroyable qu'il a entre les mains. Considéré comme le maître du mal absolu, bison dirige son empire d'une main de fer. Il laisse ses sous-fifres faire le sale boulot, et ne déchaîne sa terrible puissance psychotique qu'en dernier recours.



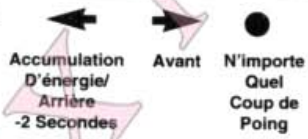
Mouvement



Head Stomp: Bison peut s'envoler et retomber sur la tête de l'adversaire. Ce n'est pas un coup SUPER puissant, et il est surtout utilisé dans le but de dérouter vos ennemis. Si elle arrive au bon moment, cette tactique peut prendre l'ennemi complètement au dépourvu.



Mouvement



Psycho Crusher: Toute l'énergie psychique maléfique de Bison est déployée dans cette attaque ravageuse de tout le corps. Le corps incandescent, vous traversez l'écran pour mettre KO les adversaires qui ne se protègent pas - ou bien ceux qui se protègent, mais ne sont pas à la hauteur!



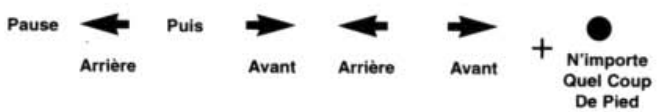
Mouvement



Psycho-poing volant: Ce nouveau coup de M. Bison est une alternative au Head Stomp. Cette attaque se fait en un coup et vous pouvez l'utiliser alors que vous îtes dans les airs pour assommer vos ennemis et les faire enrager.

Mouvement

SUPER MOVE



Le vieux Manuel

GAMETEK INC

Producteur:	PAX, Jon Broadbridge
Assurance qualité:	Ben Hendricks, Tony Puxes, Robert Caraballo
Directeur artistique:	John Tombley
Directrice de la production:	Charlene Carty
Conception de la boîte et du manuel:	Moore and Price
Conçu par:	EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
Producteurs:	Mark Hetherington, Mat Sneap
Programmeurs:	Paul Bates, Ashley Finney, Mark Hetherington, Tim Rogers, Robert Watkins
Graphismes:	Nigel Bently, Matt Dixon
Musique et effets spéciaux:	Neil Baldwin, Steve Duckworth
Assurance qualité:	Kevin Holt, Richard Moody

Le vieux Manuel

©1995 CAPCOM CO., LTD. Tous droits réservés. CAPCOM et Super Street Fighter II Turbo sont des marques Capcom Co., Ltd. Licensed by Gametek (FL), Inc. 2999 Northeast 191st Street, Suite 500, Aventura, Florida 33180 U.S.A.

GAMETEK LIMITED WARRANTY

Gametek, (UK) Ltd, Inc. warrants to the original consumer purchaser of this Gametek software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Gametek software product postage paid, with proof of date of purchase, at its Offices: Customer Support, Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek software product.

GAMETEK CUSTOMER RELATIONS:
GAMETEK (UK) LIMITED, 5 BATH ROAD, SLOUGH SL1 3UA. TEL: 01753 - 553445

BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

Gametek, (UK) Ltd, garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek Softwareprodukts für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material-oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine First von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an die folgende Adresse geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu repariceren oder zu ersetzen: Customer Support, Gametek (UK) Ltd., 5 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 3UA, Großbritannien.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen. Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukts entstehen.

GAMETEK-KUNDENDIENST:
GAMETEK GmbH, KUNKELSTRAßE 125, 41063 MÖNCHENGLADBACH TEL: ++44 (0)1753 • 553445

GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek, (UK) Ltd, garantit à l'acheteur initial de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est dénué de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce programme Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, tout produit Gametek, envoyé, port payé avec une preuve de la date d'achat, à l'adresse suivante: Customer Support, Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut du produit Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment. En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement du produit Gametek.

GAMETEK SERVICE CONSOMMATEURS:
GAMETEK FRANCE, BP 251 69152 DECINES CHARPIEU CEDEX TEL: +44 (0)1753 • 553445

Preview Not Available



GAMETEK UK LTD. 258 BATH ROAD, SLOUGH SL1 4DX

GAMETEK GmbH, KUNKELSTRAßE 125, 41063 MÖNCHENGLADBACH

GAMETEK FRANCE, BP 251 69152 DECINES CHARPIEU CEDEX

CAPCOM