



**INSTRUCTION
MANUAL**

STREET FIGHTER II™

SPECIAL CHAMPION EDITION

CAPCOM®

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU
VIDÉO SEGA PAR VOUS-
MÊME OU VOTRE
ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- **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.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: 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 votre médecin.**

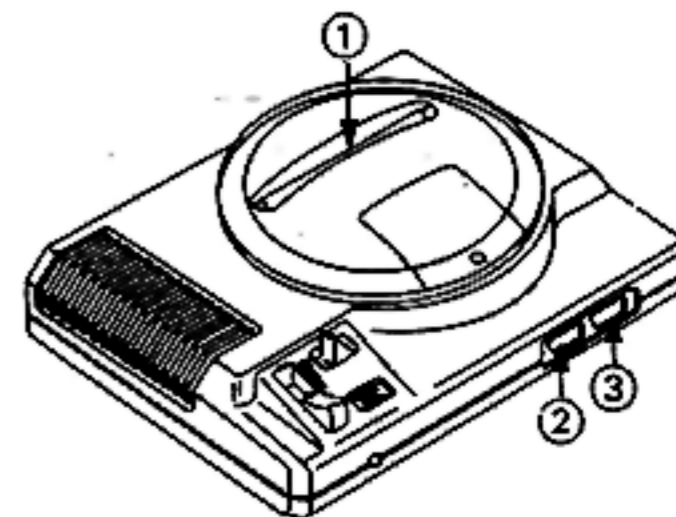
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive/ Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



SOMMAIRE

Mise en route

Comment commander votre lutteur

Que le tournoi commence !

Utilisation du mode V.S. Battle

Utilisation du mode Group Battle

Utilisation du menu Option Mode

Comment devenir un vrai lutteur des rues

Les guerriers du monde

Manipulation de la cartouche

2. L'écran suivant vous permet de choisir entre trois options : GAME START, V.S. BATTLE et GROUP BATTLE. Utilisez le bouton D pour amener le pointeur en regard de GAME START, puis appuyez sur le bouton **START**. (Pour une explication de V.S. BATTLE, voyez la section "Utilisation de V.S. Battle". Pour une explication du mode GROUP BATTLE, voyez la section "Utilisation du mode Group Battle".

3. Au début du jeu, il vous est demandé de choisir votre personnage. Sélectionnez-le en appuyant sur la GAUCHE, la DROITE, le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

COMMENT COMMANDER VOTRE LUTTEUR

LES MOUVEMENTS DE BASE

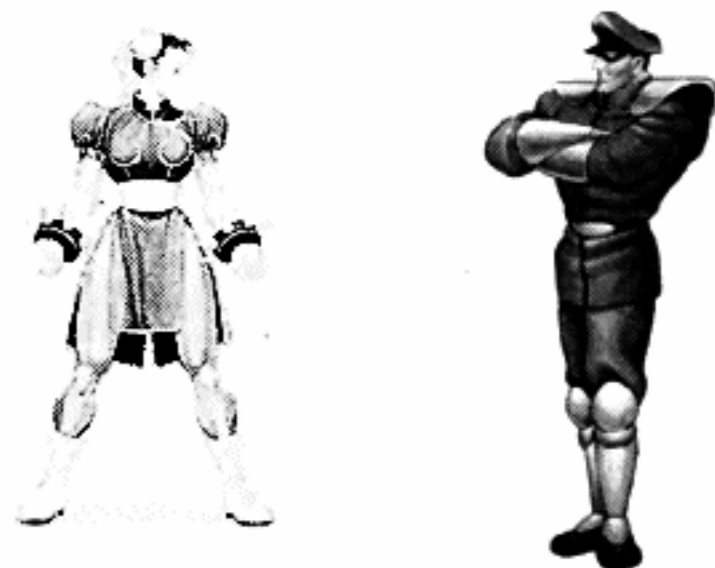
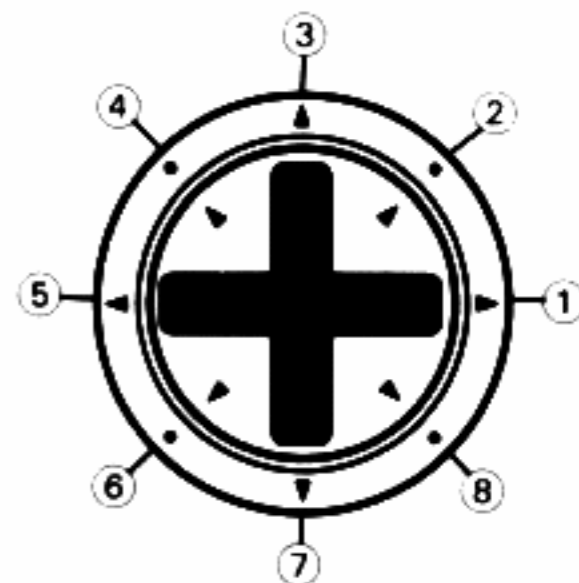
Les commandes du jeu STREET FIGHTER II : Special Champion Edition utilisent au maximum les capacités de la manette Sega. Les huit positions de base du bouton D pour le jeu sont représentées sur le schéma suivant.

REMARQUE IMPORTANTE :

Ce schéma représente les positions du bouton D pour un joueur tourné vers la droite. Pour un joueur tourné vers la gauche, les commandes sont inversées.

- ① **AVANCE**
Pour marcher en avant
- ② **SAUT AVANT**
Pour sauter en avant
- ③ **SAUT VERTICAL**
Pour sauter verticalement
- ④ **SAUT ARRIÈRE**
Pour sauter en arrière

- ⑤ **RECU DEFENSIF**
Pour bloquer les attaques hautes de votre adversaire
- ⑥ **ACCROUISSEMENT DEFENSIF**
Pour bloquer les attaques basses de votre adversaire
- ⑦ **ACCROUISSEMENT**
Pour s'accroupir ou se baisser vivement
- ⑧ **ACCROUISSEMENT OFFENSIF**
Pour des attaques basses



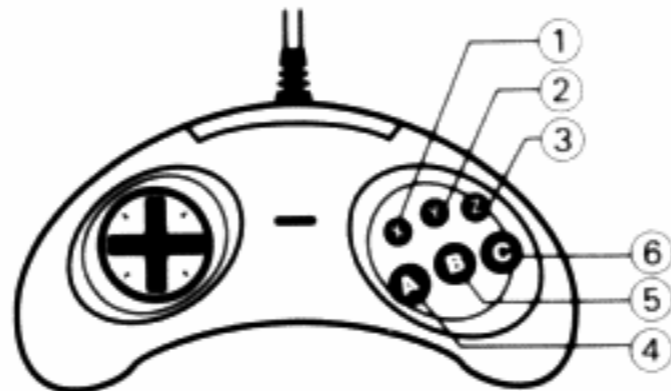
COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

Les trois coups de poing de base de STREET FIGHTER II : Special Champion Edition sont les suivants :

TYPE DE COUP DE POING	MANETTE TROIS BOUTONS	MANETTE SIX BOUTONS
Coup de poing faible	Appuyez sur le bouton A .	Appuyez sur le bouton X .
(JAB) Ce coup de poing sec est très rapide, mais il fait peu de dommages.		
Coup de poing moyen	Appuyez sur le bouton B .	Appuyez sur le bouton Y .
(FORT) Ce coup de poing fort produit des dommages assez importants.		
Coup de poing fort	Appuyez sur le bouton C .	Appuyez sur le bouton Z .
(VIOLENT) Ce coup de poing cause beaucoup de dommages, mais il est lent.		

Les trois coups de pied de base de STREET FIGHTER II : Special Champion Edition sont les suivants :

TYPE DE COUP DE PIED	MANETTE TROIS BOUTONS	MANETTE SIX BOUTONS
Coup de pied faible	Appuyez sur le bouton A .	Appuyez sur le bouton A .
(SEC) Ce coup de pied sec est très rapide, mais il fait peu de dommages.		
Coup de pied moyen	Appuyez sur le bouton B .	Appuyez sur le bouton B .
(EN AVANT) Ce coup de pied en avant est fort et relativement rapide.		
Coup de pied fort	Appuyez sur le bouton C .	Appuyez sur le bouton C .
(CIRCULAIRE) Ce coup de pied est puissant, mais très lent.		



REMARQUE IMPORTANTE POUR LA MANETTE TROIS BOUTONS :

Si vous utilisez une manette Sega trois boutons, le bouton START vous permet de passer entre les coups de poing et les coups de pied.

Exemple : Pour donner un coup de poing faible, appuyez sur le bouton **A**. Pour donner un coup de pied faible, appuyez sur le bouton **START**, puis à nouveau sur le bouton **A**.

Notez que vous pouvez changer la configuration des boutons en choisissant KEY CONFIG dans OPTION MODE.

- ① Coup de poing faible
- ② Coup de poing moyen
- ③ Coup de poing fort
- ④ Coup de pied faible
- ⑤ Coup de pied moyen
- ⑥ Coup de pied fort
- ⑦ Coup de poing faible / Coup de pied faible
- ⑧ Coup de poing moyen / Coup de pied moyen
- ⑨ Coup de poing fort / Coup de pied fort

LE CORPS À CORPS

Le corps à corps utilise des techniques spéciales uniquement possibles lorsque les deux lutteurs sont l'un près de l'autre. Ces techniques se divisent en deux catégories : LANCER et MAINTIEN.

Les techniques de **LANCER** vous permettent de saisir un adversaire et de le faire voler à travers la pièce. Certains lutteurs sont même capables de faire un lancer lorsqu'ils sont en l'air.

*Exemple : Ryu peut saisir Ken et le faire passer par-dessus son épaule. Pour faire un lancer par-dessus l'épaule, Ryu doit se pousser en avant contre Ken. Appuyez alors sur le bouton **coup de poing moyen ou fort** de la manette.*

Les techniques de **MAINTIEN** vous permettent de saisir l'adversaire et de le frapper ou de le cogner à la tête à plusieurs reprises.

*Exemple : Blanka peut cogner Guile à la tête. Pour cela, il doit se pousser en avant contre lui. Appuyez alors sur le bouton **coup de poing moyen ou fort** de la manette.*

Exercez-vous avec votre personnage favori pour découvrir quels sont les coups de lancer ou de maintien dont il est capable.

LES COUPS SPÉCIAUX

Chaque personnage a mis au point ses propres coups pour le combat. Vous trouverez une description des coups spéciaux de chaque personnage à la section "Les guerriers du monde", plus loin. Est également expliquée la manière d'exécuter ces coups spéciaux.

Les coups spéciaux sont très redoutables. Ils sont également très difficiles à apprendre et peuvent demander des semaines de pratique avant de pouvoir être exécutés efficacement. Soyez patient et ne vous découragez pas !

L'exemple ci-dessous présente le coup spécial de la boule de feu de Ryu. Les flèches indiquent les commandes de mouvement à exécuter sur la manette. Reportez-vous au schéma des mouvements si vous ne savez pas ce que ces flèches signifient.

Exemple : Boule de feu

Sur la manette, appuyez sur ▼◀▶ en un mouvement continu, puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.

(Sur la manette, appuyez sur (accroupissement), (accroupissement offensif), (avance) en un mouvement continu, puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.)

REMARQUE IMPORTANTE :
TOUS LES SCHÉMAS POUR LES COUPS SPÉCIAUX SONT INDiquÉS AVEC LE JOUEUR TOURNÉ VERS LA DROITE.

QUE LE TOURNOI COMMENCE !

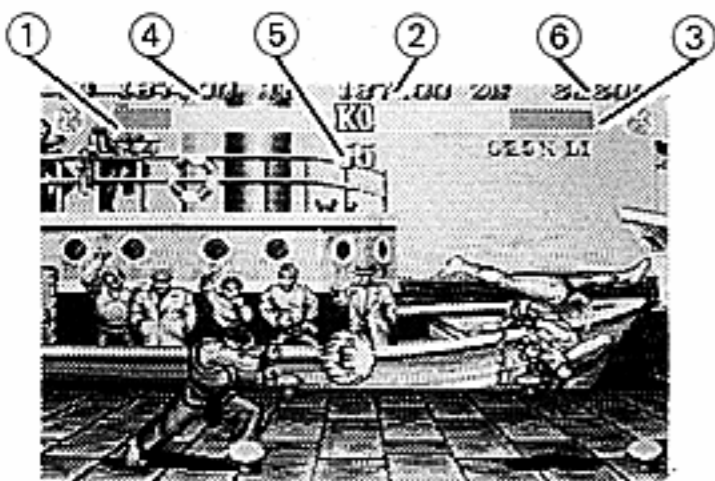
Douze lutteurs redoutables de tous les coins du monde vont s'affronter pour déterminer lequel d'entre eux a la force, la technique et le courage nécessaires pour être champion. Chaque lutteur a ses techniques différentes et ses coups spéciaux. La force seule ne suffit pas pour devenir Grand Maître !

Choisissez GAME START sur l'écran d'accueil. Vous pouvez alors choisir votre personnage pour le tournoi. Lorsque le tournoi commence, votre lutteur parcourt le monde pour rencontrer l'un des douze autres challengers.

(Si l'un de vos amis désire se mesurer à vous durant le tournoi, il peut appuyer sur le bouton **START** de la manette pour interrompre votre jeu.)

Pendant le match, vous devez utiliser vos poings, vos pieds et vos coups spéciaux pour mettre l'adversaire sur le dos. A chaque coup porté, l'énergie-mètre de votre adversaire diminue. Lorsque l'énergie-mètre est complètement rouge, votre adversaire reste KO sur le plancher. Après deux ou trois combats vous êtes déclaré vainqueur. Vous avez alors le droit de vous affronter au challenger suivant.

- ① Energie-mètre du joueur 1
- ② Meilleur score
- ③ Energie-mètre du joueur 2
- ④ Score du joueur 1
- ⑤ Minuterie
- ⑥ Score du joueur 2



UTILISATION DU MODE V.S. BATTLE

Le mode V.S. Battle permet à deux joueurs de s'affronter dans une compétition STREET FIGHTER II. Sur l'écran d'accueil, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour amener le pointeur en regard de V.S. BATTLE, puis appuyez sur le bouton **START**. Sur l'écran suivant, chaque joueur choisit le personnage qu'il désire utiliser et appuie sur un bouton quelconque pour passer à l'écran suivant.

(Si vous appuyez sur le bouton **START**, votre personnage change de couleur.)

L'écran suivant vous présente trois options : HANDICAP, SPECIAL MOVES et STAGE SELECT. Le joueur 1 peut sélectionner une option en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D.

HANDICAP

Si l'option HANDICAP a été sélectionnée, les deux joueurs peuvent appuyer sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour augmenter ou diminuer le nombre d'étoiles. Le nombre d'étoiles détermine l'importance des dommages causés par les coups de poing et les coups de pied du joueur. Il augmente également la force défensive. Plus il y a d'étoiles, plus les dommages des coups de poing et des coups de pied sont grands.

Cette option permet donc à des joueurs de niveaux différents de se mesurer à chances égales.



SPECIAL MOVES

Lorsque l'option SPECIAL MOVES a été sélectionnée, appuyez sur le bouton **A, B, C, X, Y ou Z** pour faire apparaître l'écran des coups spéciaux.

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir un coup, puis sur le bouton **A, B, C, X, Y ou Z** pour activer ou désactiver le coup. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton **START** pour revenir au menu principal.

Une fois tous les choix effectués, le joueur 1 commence le match en appuyant sur le bouton **START**.

STAGE SELECT

Lorsque l'option STAGE SELECT a été sélectionnée, le joueur 1 peut choisir le lieu du match en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Cette option vous permet de choisir le lieu du combat.



UTILISATION DU MODE GROUP BATTLE

Le mode Group Battle permet à deux joueurs de faire un tournoi de lutteurs des rues. Choisissez l'option GROUP BATTLE sur l'écran principal et appuyez sur le bouton **START**. Lorsque l'écran des règles de tournoi apparaît, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir les règles de tournoi désirées, puis appuyez sur le bouton **START**.

Match Play

Dans ce mode, les deux joueurs choisissent le même nombre de personnages. Chacun des joueurs choisit un à six personnages et commence un match dans lequel le premier personnage de son équipe s'affronte au premier personnage de l'équipe de l'autre joueur. Après ce match, les seconds personnages de chaque équipe s'affrontent entre eux. Ceci se poursuit jusqu'à ce que tous les matchs soient terminés.

Elimination

Dans ce mode, chaque joueur choisit un à six personnages. (Il n'est pas nécessaire que les joueurs choisissent le même nombre de personnages.) Si un joueur remporte un match, il peut continuer à utiliser le même personnage jusqu'à ce que celui-ci soit vaincu. Le premier joueur qui perd tous ses personnages, perd le match.

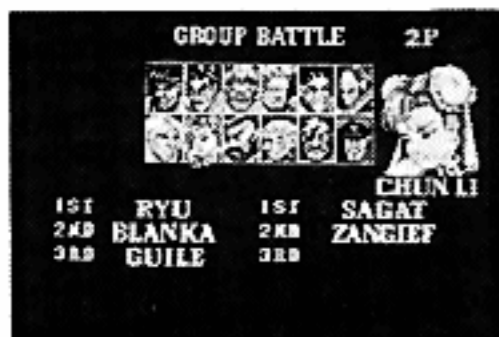


Sur l'écran suivant, les joueurs choisissent le nombre de personnages qu'ils utiliseront. (Dans le cas des éliminatoires, chaque joueur fixe son propre nombre de personnages.) Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour augmenter ou diminuer le nombre de personnages. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran suivant.

Sur l'écran suivant, les deux joueurs peuvent choisir leurs personnages en utilisant leur manette. Le joueur 1 choisit tout d'abord un personnage, puis c'est le tour du joueur 2. Utilisez le bouton D pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour enregistrer votre sélection.

(Si vous appuyez sur le bouton **START**, votre personnage change de couleur.)

Une fois que les deux joueurs ont choisi tous leurs personnages, l'écran HANDICAP, SPECIAL MOVES et STAGE SELECT apparaît automatiquement. Utilisez le bouton D pour faire votre choix comme pour le mode V.S. BATTLE, puis appuyez sur le bouton **START** pour commencer le tournoi.



UTILISATION DU MENU OPTION MODE

Le menu Option Mode vous permet de changer certains éléments du jeu. Sur l'écran d'accueil, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour amener le pointeur en regard d'OPTIONS, puis appuyez sur le bouton **START**. Sur l'écran suivant, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'option que vous désirez modifier.

DIFFICULTY

Cette option vous permet de changer le niveau de difficulté lorsque vous jouez contre l'ordinateur. Pour changer le niveau de difficulté, appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Au niveau 0, les adversaires commandés par l'ordinateur sont faciles à vaincre. Au niveau 7, ils sont beaucoup plus coriaces.



TIME LIMIT

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver la limite de temps. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner ON ou OFF. Si vous choisissez ON, les lutteurs ont 99 secondes pour se mettre K.O. Si vous choisissez OFF, la lutte se poursuit aussi longtemps qu'un joueur n'est pas K.O.

KEY CONFIG

Cette option vous permet de changer la configuration des boutons pour les coups de poing et les coups de pied de votre lutteur. Sélectionnez KEY CONFIG, et appuyez sur la DROITE du bouton D pour commencer les changements.

Sélectionnez le coup de poing ou le coup de pied que vous désirez changer, puis appuyez sur le nouveau bouton que vous désirez utiliser pour ce coup de poing ou ce coup de pied.

Après avoir terminé vos changements, appuyez sur la GAUCHE du bouton D pour choisir une autre option.

Vous pouvez également faire apparaître l'écran KEY CONFIG en maintenant le bouton **START** enfoncé sur l'écran HANDICAP, SPECIAL MOVES et STAGE SELECT.

MUSIC TEST

Cette option vous permet d'écouter les différentes mélodies du jeu. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer la mélodie. Appuyez sur le bouton **A** pour entendre la mélodie.

S.E. TEST

Cette option vous permet d'écouter les différents effets sonores du jeu. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer l'effet sonore. Appuyez sur le bouton **A** pour entendre l'effet sonore.

Pour quitter **OPTION MODE** avec vos nouveaux réglages, appuyez simplement sur le bouton **START** de votre manette.

COMMENT DEVENIR UN VRAI LUTTEUR DES RUES

Pour devenir un vrai lutteur des rues, il faut de la patience et de la pratique. Voici quelques conseils pour vous aider à survivre à vos premiers matchs.

1. Utilisez les positions de recul défensif et d'accroupissement défensif pour parer les coups.
2. Attendez que votre adversaire commette une erreur pour attaquer.
3. N'utilisez pas trop vos coups spéciaux. Ils vous laissent souvent vulnérable aux attaques.
4. Vous pouvez annuler une boule de feu par une boule de feu.
5. Il faut donner au moins trois coups forts à votre adversaire pour l'étourdir. Lorsque votre adversaire est étourdi, infligez-lui autant de dommages que possible.

6. Lorsque vous êtes étourdi, continuez à appuyer sur la gauche et la droite de la manette pour vous débarrasser des étoiles.
7. Exercez-vous avec tous les personnages. Vous connaîtrez ainsi leurs forces et leurs faiblesses au combat.
8. Vous pouvez parer les coups spéciaux en utilisant les positions de recul défensif et d'accroupissement défensif. Mais, cela vous coûte un peu d'énergie.
9. Réglez le niveau de difficulté sur l'écran Option Mode à 0 pour apprendre plus facilement à utiliser vos coups de poing, vos coups de pied et vos coups spéciaux.
10. Exercez-vous à combiner une série de mouvements pour créer une attaque combinée dévastatrice. Les combinaisons sont le secret pour devenir champion.

LES GUERRIERS DU MONDE

Ryu

Date de naissance : 21/7/1964
Taille : 1,78 m
Poids : 68 kg
Groupe sanguin : O
Nationalité : Japonaise

Elève de l'école de karaté Shotokan, Ryu est un pur guerrier. Il a entièrement consacré sa vie à perfectionner ses techniques de combat, ayant tout sacrifié pour y parvenir. Il n'a pas de maison, pas d'amis, pas de famille. Il parcourt le monde à la recherche d'autres lutteurs auxquels se mesurer.



Probablement le plus fort, Ryu est devenu grand champion après avoir battu Sagat de justesse. Froid et calculateur, il est très patient au combat. Cherchant toujours à utiliser au mieux ses capacités, Ryu a amélioré la vitesse de sa boule de feu qu'il utilise pour pilonner ses adversaires dans un coin.

COUPS SPÉCIAUX

① Boule de feu

En concentrant toute sa volonté et en la canalisant vers ses mains, Ryu est capable de générer une onde énergétique, la "HA-DO-KEN". Cette boule d'énergie, qui émet une lumière bleue, est projetée vers son adversaire et produit un choc impressionnant.

Sur la manette, appuyez sur ▼▲► en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

①



② Le coup de poing du dragon

En prononçant le mot "SHO-RYU-KEN" dont l'origine remonte à des temps immémoriaux, Ryu peut invoquer la puissance du dragon et la canaliser dans ses uppercuts, c'est-à-dire dans les coups de poing qu'il porte de bas en haut. Lorsque Ryu bondit en l'air, son coup de poing du Dragon n'a pas son pareil.

Sur la manette, appuyez sur ►▼▲ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

②



③



③ Le coup de pied ouragan

En pivotant dans l'air, Ryu peut invoquer la puissance de l'ouragan par les mots "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Il peut lancer ce coup de pied en l'air en utilisant la force de l'ouragan pour s'élever et pour accélérer sa rotation.

Sur la manette, appuyez sur ▼▲◀ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Appuyez sur le bouton de coup de pied en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Pour donner un coup de pied ouragan en l'air, sautez en l'air, puis effectuez rapidement le mouvement comme il est indiqué ci-dessus.



Edmond Honda

Date de naissance : 3/11/1960

Taille : 1,88 m

Poids : 138 kg

Groupe sanguin : A

Nationalité : Japonaise

Depuis sa naissance, Edmond Honda a été préparé pour devenir l'un des plus grands lutteurs de sumo de tous les temps. Lorsqu'il a reçu le titre de "Yokozuna", c'est-à-dire de grand champion, Honda a été surpris d'apprendre que le reste du monde ne reconnaissait pas le Sumo comme un véritable sport. Outragé, il s'est juré de prouver au monde que les Sumo sont les plus grands lutteurs du monde.



Observant une sévère discipline, Honda mène aussi ses élèves à la baguette. Il sait que seul un travail dur et assidu permet d'atteindre son but. Rapide et extrêmement puissant, Honda a pour principal atout sa taille. Il adore utiliser le pilon sumo pour aplatir des adversaires peu méfiants.

COUPS SPÉCIAUX

① Le coup des cent claques

De nombreuses années d'entraînement ont permis à Honda d'améliorer la vitesse de ses coups de poing. Ses mains se déplacent si vite qu'on les voit brouillées. Avec son coup des cent claques, Honda peut avancer comme un rouleau compresseur et faire voir rapidement mille et une étoiles à son adversaire.

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

①



②



③



② Le bélier Sumo

En utilisant la force de ses jambes et le grognement traditionnel des Sumo, Honda peut se propulser, tête la première, dans son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

③ L'aplatisseur Sumo

En utilisant la force de ses jambes et le grognement traditionnel des Sumo, Honda peut sauter en l'air et utiliser son énorme poids pour aplatir son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

Blanka

Date de naissance : 12/2/1966
Taille : 1,96 m
Poids : 99 kg
Groupe sanguin : B
Nationalité : Brésilienne

On sait peu de chose sur cet étrange lutteur venu de la forêt amazonienne. Depuis des années, les indigènes disaient voir parfois un être mi-humain, mi-animal vagabonder dans la forêt vierge. Mais ce n'est que l'année dernière que cette bête humaine, appelée Blanka, est apparue dans les villes brésiliennes, défiant tous ceux qui voulaient l'affronter.

Normalement passif et docile, Blanka peut, lorsqu'il est en colère, attaquer comme un animal féroce. Blanka utilise sa vitesse et son agilité pour infliger d'importants dommages à ses adversaires. Avec ses griffes et ses dents acérées, il déchire ses adversaires en petits morceaux.

COUPS SPÉCIAUX

① Décharge électrique

Utilisant une technique qu'il tient des anguilles électriques, Blanka peut faire passer jusqu'à 1 000 volts dans sa peau. Quiconque essaie alors de le toucher subit une surprise ... électrisante !

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

② Attaque en boule horizontale

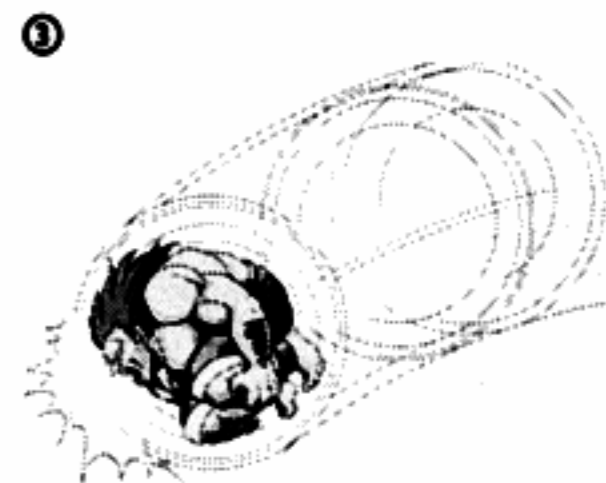
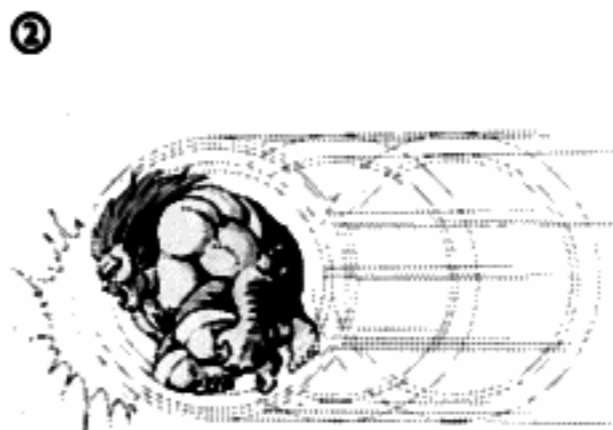
En se roulant en boule, Blanka peut se lancer comme un projectile. L'attaque en boule de Blanka peut infliger de grands dommages à son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

③ Attaque en boule verticale

En se roulant en boule, Blanka peut frapper un adversaire en l'air ou s'abattre sur lui depuis le haut.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.



Guile

Date de naissance : 23/12/1960

Taille : 1,85 m

Poids : 87 kg

Groupe sanguin : O

Nationalité : Américaine

Ex-membre de l'équipe d'élite des Forces spéciales, Guile et son copilote Charlie ont été capturés durant une mission en Thaïlande voici six ans. Après de nombreux mois de captivité, Charlie et lui sont parvenus à s'échapper de leur prison de la jungle. Durant leur périlleuse randonnée vers la civilisation, Charlie a trouvé la mort. Depuis, Guile n'a plus qu'une idée en tête : le venger.

Sous un dehors calme et impassible, Guile dissimule une grande rage. Guidé par sa soif de vengeance, il ne laisse rien lui faire obstacle. Combinant ce qu'il a appris dans les Forces spéciales avec les techniques de la lutte des rues, Guile est une force avec laquelle il faut compter.



COUPS SPÉCIAUX

① Explosion supersonique

En déplaçant ses mains et ses bras dans l'air, Guile peut créer une déflagration appelée explosion supersonique. Cette déflagration se déplace vers l'adversaire et l'assomme momentanément.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

①



② Coup de pied éclair

Comme pour l'explosion supersonique, Guile est capable de créer un vide momentané en battant ses pieds dans l'air tout en sautant en arrière. Ce vide est presque impénétrable et cause des dommages importants à ceux suffisamment stupides pour y pénétrer.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

②



Ken

Date de naissance : 14/2/1965
Taille : 1,78 m
Poids : 77 kg
Groupe sanguin : B
Nationalité : Américaine

Disciple de l'école de karaté Shotokan, Ken est un athlète complet. Ses aptitudes naturelles au combat ont, malheureusement, dilaté son incorrigible ego et il rappelle constamment à ses adversaires qu'il est le plus grand lutteur de tous les temps. Depuis quelques années, Ken laissait ses capacités se détériorer et passait le plus clair de son temps sur la plage avec sa petite amie. Seul un défi de son ancien camarade d'entraînement, Ryu, a pu raviver son esprit combatif et l'a conduit à perfectionner son coup de poing du dragon et son coup de pied ouragan.



Insolent et arrogant, Ken aime parader durant les matchs. Après avoir assommé ses adversaires avec son coup pied ouragan, il aime les achever par un coup de poing du dragon.

COUPS SPÉCIAUX

① **Boule de feu**

En concentrant toute sa volonté et en la canalisant vers ses mains, Ken est capable de générer une onde énergétique, la "HA-DO-KEN". Cette boule d'énergie, qui émet une lumière bleue, est projetée vers son adversaire et produit un choc impressionnant. Mais, en créant cette boule de feu, Ken se vide de toute son énergie et il lui faut quelques secondes pour récupérer.

Sur la manette, appuyez sur ▼◀▶ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

①



② **Le coup de poing du dragon**

En prononçant le mot "SHO-RYU-KEN" dont l'origine remonte à des temps immémoriaux, Ken peut invoquer la puissance du dragon et la canaliser dans ses uppercuts, c'est-à-dire dans les coups de poing qu'il porte de bas en haut. Le coup de poing du dragon, que Ken a amélioré, porte plus loin mais demande plus d'énergie. Ce coup de poing est le plus dévastateur de son arsenal.

Sur la manette, appuyez sur ►▼◀ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

②



③ Le coup de pied ouragan

En pivotant dans l'air, Ken peut invoquer la puissance de l'ouragan par les mots "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Il peut lancer ce coup de pied en l'air en utilisant la force de l'ouragan pour s'élever et pour accélérer sa rotation.

Sur la manette, appuyez sur ▼▲◀ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Appuyez sur le bouton de coup de pied en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Pour donner un coup de pied ouragan en l'air, sautez en l'air, puis effectuez rapidement le mouvement comme il est indiqué ci-dessus.

Chun Li

Date de naissance : 1/3/1968
Taille : 1,73 m
Poids : (Elle ne le dit pas)
Groupe sanguin : A
Nationalité : Chinoise

A la différence de beaucoup d'autres lutteurs, Chun Li ne prend pas part au tournoi pour sa gloire personnelle. Elle surveille secrètement les agissements d'un réseau international de trafiquants de drogue connu sous le nom de *Shadow Law*. La piste l'a menée au tournoi et elle est persuadée que l'un des Grands Maîtres est responsable de la mort de son père.

Surpris par sa beauté, ses adversaires sous-estiment souvent ses capacités et se retrouvent aplatis par quelques coups de pied bien placés. En quête de justice, Chun Li reste, toutefois, en son for intérieur, une jeune fille aspirant à une vie normale.

COUPS SPÉCIAUX

① Le coup de pied foudroyant

Des années d'entraînement ont permis à Chun Li de mettre au point une série de coups de pied puissants qu'elle assène avec une telle vitesse que l'image de son pied en mouvement semble floue.

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

③



①

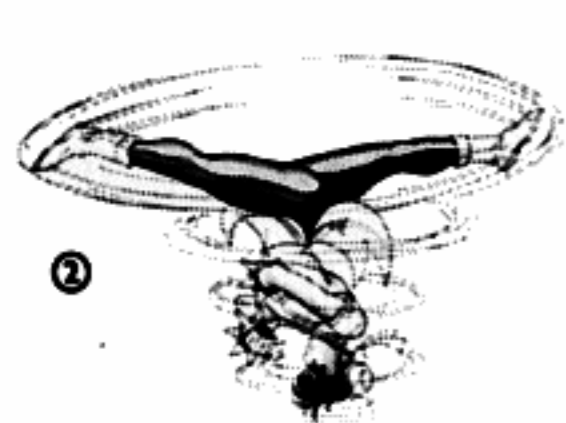


② Le coup de pied tourbillon

Défiant les lois de la pesanteur, Chun Li se dresse sur sa tête et tourne comme une toupie. Utilisant ses jambes puissantes pour se soulever et se tenir en l'air, Chun Li peut exécuter le coup de pied tourbillon sur des murs et même en l'air.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant une seconde. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.

Pour lancer un coup de pied tourbillon en l'air, appuyez sur ▼ pendant une seconde. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Une bonne synchronisation est essentielle pour bien exécuter ce coup.



③ Boule de feu

Chun Li a appris à déclencher sa propre version de boule de feu. Si elle n'est pas aussi puissante que celles de Ken ou de Ryu, elle est néanmoins très efficace.

Sur la manette, appuyez sur ◀▶▼◀▶ en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.



Zangief

Date de naissance : 1/6/1956
Taille : 2,13 m
Poids : 116 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité : Russe

Beaucoup pensent que Zangief prend part au tournoi pour la gloire de son pays. Ceci n'est que partiellement vrai. Zangief aime son pays. Mais il aime surtout taper sur ses adversaires. Qu'espérer d'autre d'un homme qui se mesure aux ours par plaisir ?



Enjoué, ayant un grand sens de l'humour, Zangief aime se battre. Il a quitté la Fédération russe de lutte car il n'y trouvait plus d'adversaires assez forts. Il les cherche maintenant là où il peut les trouver. Ignorant la peur, Zangief ne demande qu'à se bagarrer et toutes les occasions sont bonnes pour attraper son adversaire et l'entraîner sur le trottoir avec son pilon rotatif.

COUPS SPÉCIAUX

① La corde rotative

Pour le coup de la corde rotative, Zangief pivote sur lui-même avec les bras tendus. Ceci met K.O. quiconque s'approche de trop près.

*Appuyez sur tous les boutons de coup de poing simultanément.
(Ou sur deux boutons quelconques de coup de poing.)*



② La corde turbo-rotative

Pour la corde turbo-rotative, Zangief pivote également avec les bras tendus. Ce coup dure moins longtemps que celui de la corde rotative, mais il est beaucoup plus vif. Il protège également Zangief contre les coups au-dessous de la ceinture.

*Appuyez sur tous les boutons de coup de poing simultanément.
(Ou sur deux boutons quelconques de coup de poing.)*



③ Le pilon rotatif

Après avoir saisi et retourné son adversaire tête en bas, Zangief saute en l'air. Pivotant sur lui-même comme une toupie, Zangief pilonne son adversaire tête la première contre le trottoir.

Appuyez sur le bouton D en faisant une rotation de 360 degrés, puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D. La rotation de 360 degrés du bouton D doit être effectuée très rapidement. Autrement Zangief ne se déplacera pas.



Dhalsim

Date de naissance : 22/11/1952

Taille : 1,78 m

Poids : 49 kg

Groupe sanguin : O

Nationalité : Indienne

Tout au long de sa vie, Dhalsim a cherché à unifier son esprit, son corps et son âme par la pratique du Yoga. Aujourd'hui, près d'atteindre son but, Dhalsim doit tester ses techniques pour pouvoir passer à un état de conscience supérieur.



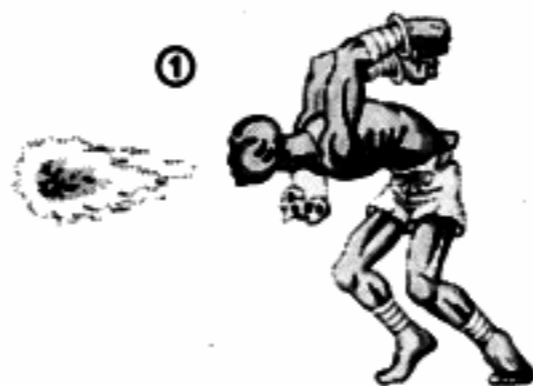
Par le contrôle de son esprit et de son corps, Dhalsim peut déployer ses bras et ses jambes sur de grandes distances. Sa qualité principale est, toutefois, la patience. Dhalsim sait qu'il n'a aucune chance de réussir dans des combats où seule compte la force. Il utilise donc ses capacités exceptionnelles pour maintenir ses ennemis à distance et pour les user à petit feu. Bien que Dhalsim fasse tout pour gagner, il ne frappe jamais son adversaire plus qu'il n'est nécessaire et ne le tue jamais.

COUPS SPÉCIAUX

① Le feu yoga

Puisant une énergie mystique au plus profond de lui-même, Dhalsim peut cracher une boule enflammée qui incinère tout ce qu'elle touche.

Sur la manette, appuyez sur ▼▲► en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.



② La flamme yoga

La flamme yoga est précieuse pour les attaques rapprochées. Dhalsim peut puiser une énergie mystique pour cracher un nuage de flammes.

Sur la manette, appuyez sur ◀▶▼▲► en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

③ La lévitation yoga

Encore insatisfait de sa maîtrise du Yoga, Dhalsim s'est livré à des méditations qui ont éveillé en lui la capacité de se transporter par lévitation sur de courtes distances. Pouvant faire cela à volonté, Dhalsim peut se trouver un instant devant son adversaire et un autre instant derrière lui.

Pour apparaître devant votre adversaire :

Sur la manette, appuyez sur ◀▼▶ en un mouvement continu, puis sur les trois boutons de coup de poing ou sur les trois boutons de coup de pied (ou sur deux boutons de coup de poing ou deux boutons de coup de pied). Appuyez sur ces boutons en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de poing, vous vous transportez près de votre adversaire. Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de pied vous êtes transportés plus loin de lui.

Pour apparaître derrière votre adversaire :

Sur la manette, appuyez sur ▶▼◀ en un mouvement continu, puis sur les trois boutons de coup de poing ou les trois boutons de coup de pied (ou sur deux boutons de coup de poing ou deux boutons de coup de pied). Appuyez sur ces boutons en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

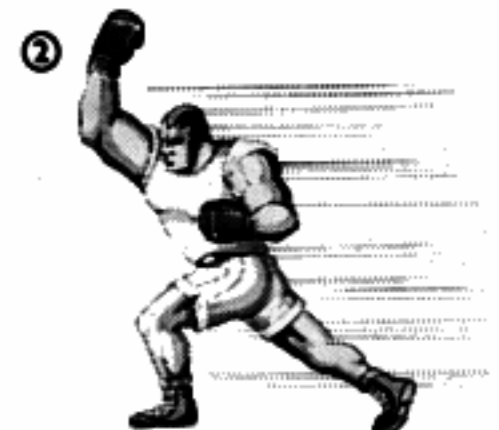
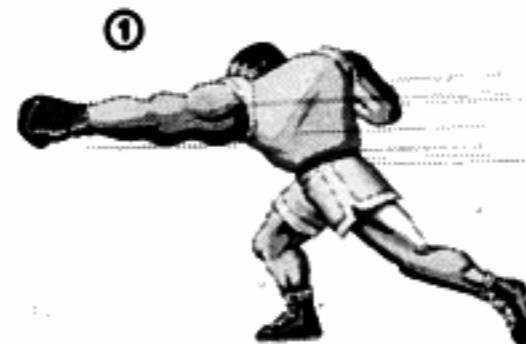
Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de poing, vous vous transportez près de votre adversaire. Lorsque vous appuyez sur les boutons de coup de pied vous êtes transportés plus loin de lui.

Balrog

Date de naissance : 4/9/1968
Taille : 1,96 m
Poids : 114 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité : Américaine

Ancien champion poids lourd, Balrog a été banni de la boxe professionnelle pour avoir ignoré les règles du ring. Violent et agressif, Balrog vit maintenant de bagarres dans les rues de Las Vegas, gagnant un dollar ou deux en louant sa force à M. Bison.

Persuadé que la victoire appartient au plus fort, Balrog est tout muscle et a peu de cervelle. Il n'est pas difficile de se montrer plus malin que lui, mais peu de lutteurs ont sa force et sa ténacité.



COUPS SPÉCIAUX

① Le coup de poing giratoire

Tournant un instant le dos à son adversaire, Balrog court en avant et le terrasse d'un seul coup dévastateur.

Appuyez de manière continue sur tous les boutons de coup de poing ou sur tous les boutons de coup de pied à la fois, puis relâchez-les. Plus vous gardez les boutons enfoncés, plus votre coup de poing est puissant.

② Le coup de poing expéditif

Tournant un instant le dos à son adversaire, Balrog court en avant et terrasse son adversaire d'un seul coup de poing rapide comme un éclair.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de poing ou de coup de pied. Les boutons de coup de poing donnent un coup de poing droit. Les boutons de coup de pied donnent un uppercut, c'est-à-dire un coup de poing de bas en haut.

Vega

Date de naissance : 27/1/1967

Taille : 1,83 m

Poids : 94 kg

Groupe sanguin : O

Nationalité : Espagnole

De sang noble, Vega a su allier avec succès l'art japonais du Ninjitsu et les techniques de matador. Le résultat est un fascinant ballet de mort qui a valu à Vega le surnom de "Ninja espagnol".

Orgueilleux et égocentrique, Vega est guidé par le principe que la force fait la beauté. Méprisant tout ce qui est laid, il se voit "parfait" et porte un masque pour se protéger le visage pendant le combat. Utilisé principalement par M. Bison comme assassin, Vega envoie souvent ses adversaires dans l'autre monde d'un coup de griffe.

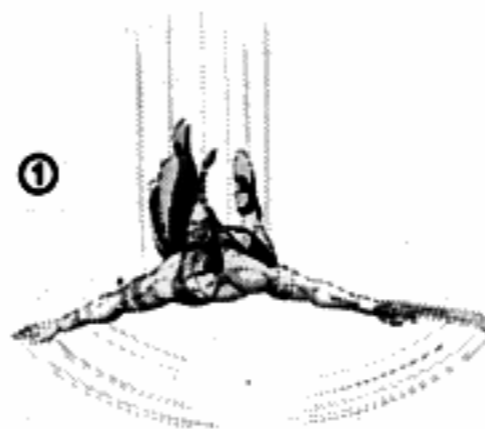


COUPS SPÉCIAUX

① Le plongeon cruel

Utilisant sa griffe pour escalader un mur, Vega grimpe jusqu'au plafond et s'abat sur son adversaire en une version cruelle du vol du cygne.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.



② Le saut du mur cruel

Sautant et rebondissant sur une cloison, Vega descend sur son adversaire et fait un rétablissement rapide en l'air.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton D vers votre adversaire et sur n'importe quel autre bouton de coup de poing.



③ Le saut périlleux transperçant

Debout, Vega exécute souvent un saut périlleux rapide en avant pour transpercer son adversaire.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de poing.



Sagat

Date de naissance : 2/7/1955

Taille : 2,24 m

Poids : 128 kg

Groupe sanguin : B

Nationalité : Thaïlandaise

Pendant un temps appelé "roi des lutteurs des rues", Sagat a régné en maître jusqu'à ce qu'il soit vaincu de justesse par Ryu. Humilié par sa défaite, il cherche à reconquérir le titre à n'importe quel prix.

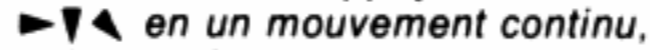
Le style de lutte thaïlandaise Muay est considéré comme le plus puissant du monde. A l'exception de M. Bison, aucun autre lutteur ne surpasse la capacité combative de Sagat. Homme d'honneur, Sagat est torturé d'avoir été battu par Ryu et s'associera à quiconque lui donnera la chance de regagner son titre.



COUPS SPÉCIAUX

① L'uppercut du tigre

Après avoir été vaincu par Ryu, Sagat a décidé que le seul moyen de s'opposer au coup de poing du dragon était de créer son propre uppercut. Sautant haut dans l'air en prononçant les mots "Tiger Uppercut", le coup de poing de bas en haut de Sagat est presque imparable.

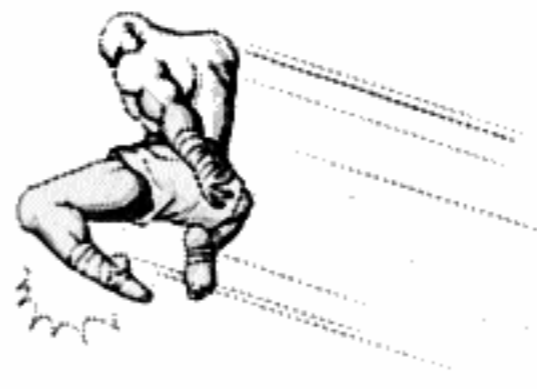
Sur la manette, appuyez sur  en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

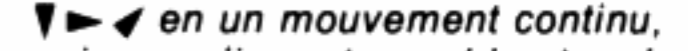
② Le coup de genou du tigre

Utilisant ses jambes puissantes et musclées, Sagat saute rapidement en avant, parant les attaques basses de son adversaire et mettant celui-ci K.O. par un coup de genou.



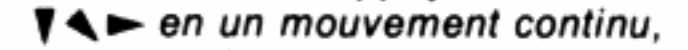
②



Sur la manette, appuyez sur  en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Appuyez sur le bouton de coup de pied en atteignant la fin du mouvement du bouton D.

③ La balle du tigre

Pour s'opposer à la boule de feu de Ryu, Sagat a mis au point un projectile connu sous le nom de balle du tigre. Envoyant ces puissants projectiles en haut ou en bas, Sagat peut infliger des dommages à ses adversaires ou neutraliser efficacement d'autres projectiles.

Sur la manette, appuyez sur  en un mouvement continu, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing ou de coup de pied. Lorsque vous appuyez sur un bouton de coup de poing, ceci envoie une balle du tigre haute. Lorsque vous appuyez sur un bouton de coup de pied, ceci envoie une balle du tigre basse. Appuyez sur le bouton de coup de poing en atteignant la fin du mouvement du bouton D.



M. Bison

Date de naissance : Inconnue
Taille : 1,80 m
Poids : 115 kg
Groupe sanguin : A
Nationalité : Inconnue

Jamais homme n'aura été entouré de plus de secret que M. Bison. Depuis qu'il a pris la tête de l'association criminelle Shadowloo, le monde est terrifié par l'incroyable puissance qu'il contrôle.

Maître du mal, Bison mène son empire avec une poigne de fer. Laisant à ses sous-fifres les basses besognes, Bison n'utilise sa force et son agilité qu'en cas d'absolue nécessité. Sans rival pour la puissance et l'adresse, M. Bison est le plus grand lutteur des rues du monde.



COUPS SPÉCIAUX

① Le psycho-écraseur

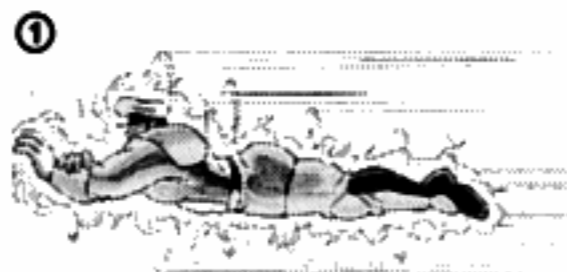
En canalisant son énergie psychique, Bison peut se léviter et s'entourer d'un halo enflammé. Pivotant tête la première vers sa victime, le psycho-écraseur de M. Bison embrase son adversaire d'une flamme psychique et lui inflige de graves dommages.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de poing.

② Le coup de pied en ciseaux

Lançant ses pieds en avant vers son adversaire, Bison pare les attaques basses de deux coups de pied dévastateurs, allongeant l'adversaire sur le tapis.

Sur la manette, appuyez sur ◀ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▶ et sur n'importe quel bouton de coup de pied.



③ Le piétine-tête

Utilisant ses capacités psychiques pour se propulser dans l'air, Bison piétine la tête de son adversaire puis plonge vers lui pour lui donner un coup écrasant.

Sur la manette, appuyez sur ▼ pendant deux secondes d'affilée. Appuyez ensuite simultanément sur ▲ et sur n'importe quel bouton de coup de pied. Après avoir exécuté un piétine-tête, appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.





We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-1527-50

© CAPCOM 1991, 1993

Licensed to SEGA ENTERPRISES, LTD.

Printed in Japan