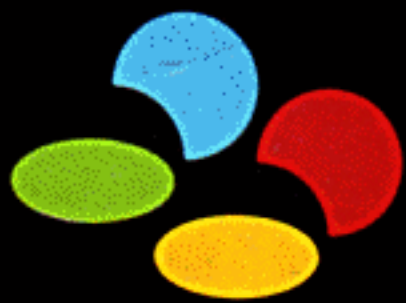


CAPCOM®

SNSP-S2-FAH



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

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

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

STREET FIGHTER II™

© CAPCOM 1991. 1992 ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED BY



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



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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

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

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

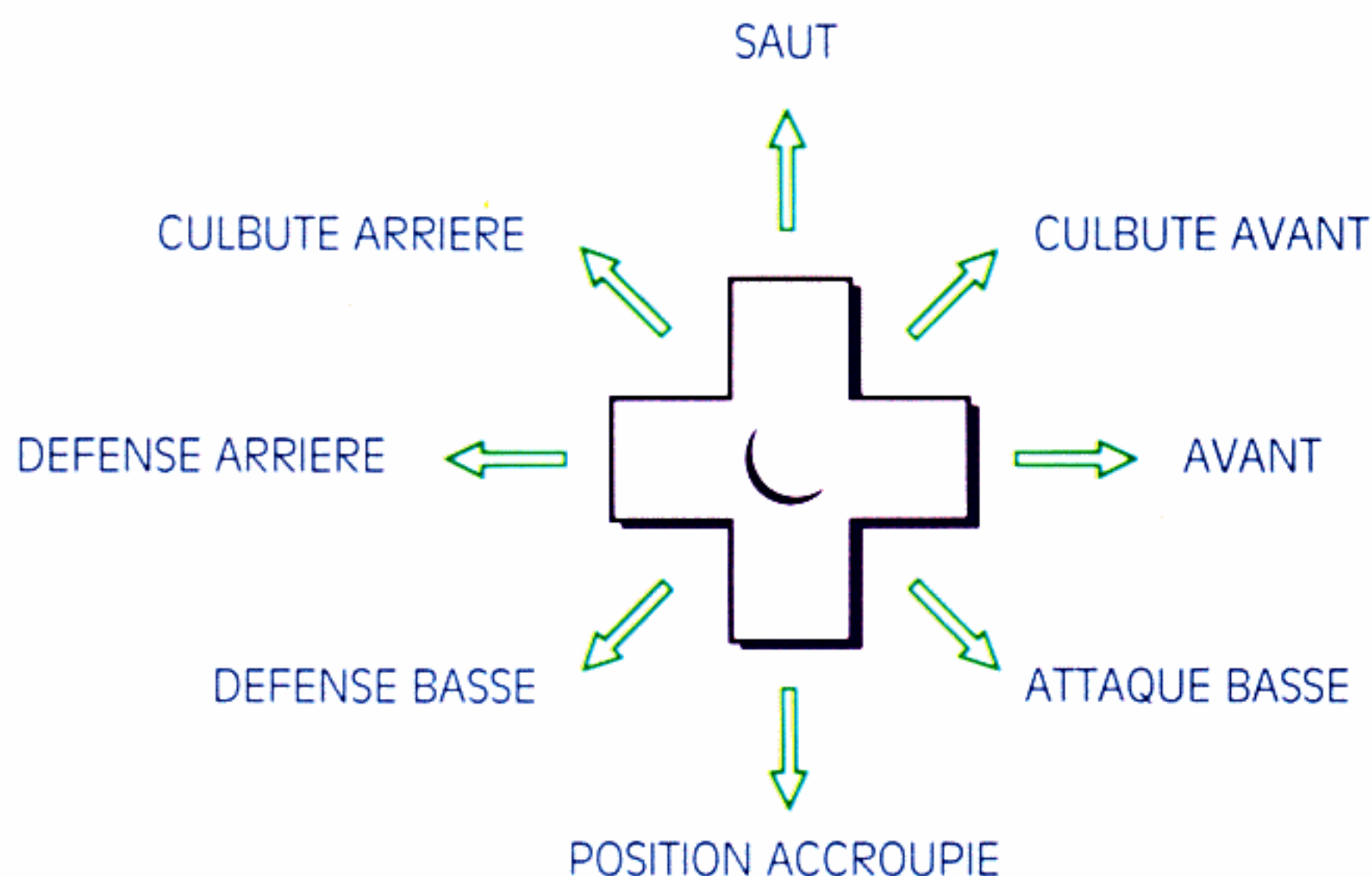
MISE EN ROUTE

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

COMMENT DIRIGER VOTRE LUTTEUR

MOUVEMENTS

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



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

AVANT	Pour vous déplacer vers l'avant.
CULBUTE AVANT	Pour culbuter vers l'avant.
SAUT	Pour sauter vers le haut.
CULBUTE ARRIERE	Pour culbuter vers l'arrière.
DEFENSE ARRIERE	Pour contrer une attaque haute de votre adversaire.
DEFENSE BASSE	Pour contrer une attaque basse de votre adversaire.
POSITION ACCROUPIE	Pour vous accroupir ou esquiver.
ATTAQUE BASSE	Pour exécuter une attaque basse.

COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

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

Coup de poing faible (Coup sec)

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

Coup de poing moyen (Coup dur)

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

Coup de poing violent (Coup brutal)

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

et 3 principaux types de coups de pied :

Coup de pied faible (Coup rapide)

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

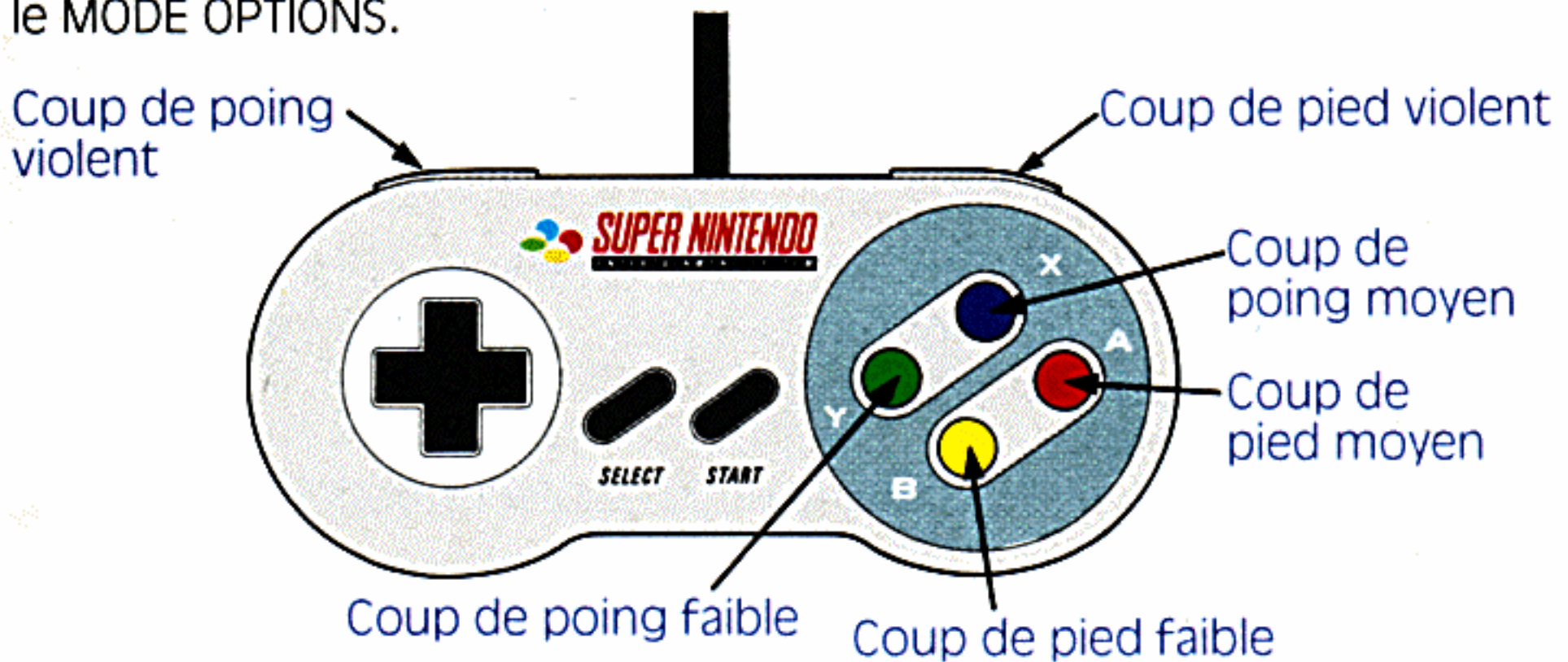
Coup de pied moyen (Coup droit)

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

Coup de pied violent (Coup tournoyant)

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

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



ATTAQUES RAPPROCHEES

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

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


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

COUPS SPECIAUX

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

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

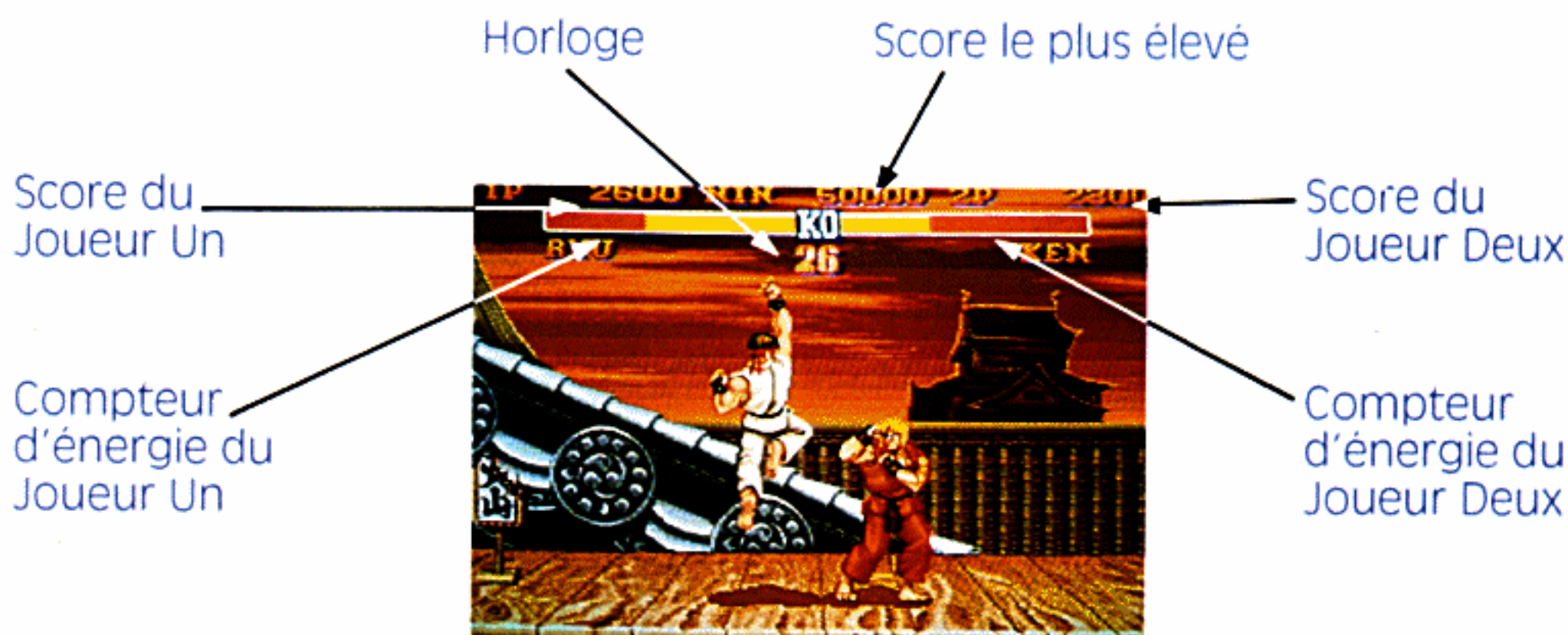
Exemple : **Boule de Feu**

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

LE TOURNOI COMMENCE...

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

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



UTILISATION DU MODE VS. BATTLE

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

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

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

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

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

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

UTILISATION DU MODE OPTIONS

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

DIFFICULTY (DIFFICULTE) – Dans une partie contre l'ordinateur, cette option modifie le niveau de difficulté de l'ordinateur.

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

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

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

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

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

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

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

POUR DEVENIR UN BAGARREUR DES RUES

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

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

LES GUERRIERS DU MONDE

Ryu

Date de Naissance : 21-07-1964

Taille : 1,78 m Poids : 68 Kg

Groupe Sanguin : O


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

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


LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX


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

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

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

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

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

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

Edmond Honda

Date de Naissance : 03-11-1960

Taille : 1,88 m **Poids :** 138 kg

Groupe Sanguin : A

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

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



LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX

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

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

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

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

Blanka Date de Naissance : 12-02-1966
Taille : 1,96 m Poids : 99 Kg
Groupe Sanguin : B

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



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

COUPS SPECIAUX

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

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

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

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

LES GUERRIERS DU MONDE



Guile Date de Naissance : 23-12-1960
Taille : 1,85 m Poids : 87 Kg
Groupe Sanguin : O

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



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

COUPS SPECIAUX

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

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

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

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

Ken Date de Naissance : 14-02-1965
Taille : 1,78 m Poids : 77 Kg
Groupe Sanguin : B


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

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


LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX


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

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

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

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

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

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

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

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

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



COUPS SPECIAUX

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

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

LES GUERRIERS DU MONDE

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

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

Zangief Date de Naissance : 01-06-1956
Taille : 2,13 m Poids : 116 Kg
Groupe Sanguin : A

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

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

COUPS SPECIAUX

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

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

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

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

Dhalsim Date de Naissance : 22-11-1952
Taille : 1,78 m Poids : 48,5 Kg
(Il peut changer, dans une certaine mesure, de taille et de poids)
Groupe Sanguin : O


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

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


LES GUERRIERS DU MONDE

COUPS SPECIAUX

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

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

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

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

0292

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

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

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

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

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

CAPCOM®



**DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI**

**PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON**