

CAPCOM®

SNSP-TI-NOE

CAPCOM®



SPIELANLEITUNG



NINTENDO OF EUROPE GMBH  
BABENHÄUSER STRASSE 50 - 63760 GROSSOSTHEIM

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

# STREET FIGHTER II TURBO

© CAPCOM 1991, 1992, 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

## INHALT

Zur Beachtung .....	4
Auf geht's .....	4
Controller-Funktionen .....	6
Das Turnier beginnt! .....	11
2-Spieler-Action .....	12
Der Auswahlbildschirm (Option Mode) .....	13
Tips und Tricks .....	15
Die Streetfighter .....	16

Wir freuen uns, daß Du Dich für die „Street Fighter™ II: Turbo“-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

LICENSED BY



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



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

## ZUR BEACHTUNG

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

## AUF GEHT'S

1. Versichere Dich, daß der Ein/Aus-Schalter am Super Nintendo auf „OFF“ steht, bevor Du die Spielkassette einsteckst oder entfernst.
2. Stecke die **Street Fighter II: Turbo** Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein.
3. Wenn das Titelbild erscheint, drücke den **Start-Knopf** und Du hast die folgenden drei Auswahlmöglichkeiten:

## AUF GEHT'S FORTSETZUNG

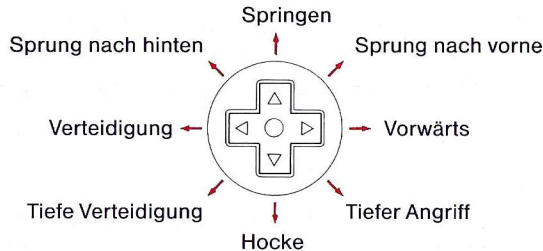
- TURBO** Hier gelten für Street Fighter II Turbo-Regeln und Turbo-Techniken. Bestimme die Geschwindigkeit für das Turbo-Spiel, indem Du auf dem Steuerkreuz nach rechts oder nach links drückst, um zwischen 0 bis 4 Sternen auszuwählen. Vier Sterne bedeuten die höchste Geschwindigkeitsstufe, während Du bei null Sternen mit normaler Geschwindigkeit spielst.
- NORMAL** Bei dieser Option gelten für Street Fighter II die Champion Edition-Regeln und Techniken.
- OPTION** Hiermit lassen sich die unterschiedlichen Spiel-Optionen einstellen.

- Setze den Zeiger neben die gewünschte Spielart und drücke den **Start-Knopf**.  
(Eine ausführliche Erklärung des „*Option Mode*“ befindet sich im Abschnitt „*Der Auswahlbildschirm*“ in dieser Anleitung.)
4. Auf dem nächsten Bild stehen Dir zwei Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung: „Game Start“ und „V.S. Mode“ (2-Spieler-Action). Setze den Zeiger mit Hilfe des Steuerkreuzes neben „Game Start“ und drücke den **Start-Knopf**.  
(Eine ausführliche Erklärung des „*V.S. Mode*“ befindet sich im Abschnitt „*2-Spieler-Action*“ in dieser Anleitung.)
  5. Wählst Du „Game Start“ hast Du die Möglichkeit, Dir einen Kämpfer auszusuchen. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts und der Fighter Deiner Wahl leuchtet auf. Drücke dann den **Start-Knopf**.
  6. Du kannst Dein Spiel jederzeit beenden. Schalte einfach Dein Super Nintendo Entertainment System aus und nimm die Spielkassette aus dem Gerät heraus.

# CONTROLLER-FUNKTIONEN

## GRUNDPOSITIONEN

Die Controller-Funktionen für **Street Fighter II: Turbo** sind speziell auf den Score Master Joystick von Nintendo und den Super Nintendo Controller zugeschnitten. Das Diagramm unten zeigt Dir die acht wichtigsten Grundpositionen.



**Achtung:** Das Diagramm zeigt Dir die Positionen für einen Spieler, der auf der linken Seite steht. Stehst Du auf der rechten Seite sind die Positionen genau umgekehrt.

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>SPRINGEN</b>           | Du springst geradewegs nach oben.                                |
| <b>SPRUNG NACH VORNE</b>  | Du springst nach vorne.  |
| <b>VORWÄRTS</b>           | Du läufst nach vorne.  |
| <b>TIEFER ANGRIFF</b>     | Du gehst in die Hocke und führst einen Angriff aus.              |
| <b>HOCKE</b>              | Du duckst Dich.  |
| <b>TIEFE VERTEIDIGUNG</b> | Du gehst in die Hocke und blockierst tiefe Angriffe des Gegners. |
| <b>VERTEIDIGUNG</b>       | Du blockierst Angriffe des Gegners.                              |
| <b>SPRUNG NACH HINTEN</b> | Du springst nach hinten.   |

# CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTSETZUNG

## KAMPFAKTIONEN

Es gibt drei verschiedene Schläge („Punches“), die Dein Kämpfer einsetzen kann:

### Punch-Art

**Leichter Punch (Jab)**

### Beschreibung

Drücke den **Y-Knopf**. Dieser Schlag kann sehr leicht ausgeführt werden, richtet aber sehr wenig Schaden an.

**Mittlerer Punch (Strong)**

Drücke den **X-Knopf**. Bei dieser Attacke wird der Gegner schon schwerer getroffen.

**Harter Punch (Fierce)**

Drücke den **L-Knopf**. Ein Hammerschlag. Er macht Deinem Widersacher schwer zu schaffen, kann aber nur sehr langsam ausgeführt werden.

Neben den Punches kannst Du auch Kicks austeilten. Hier gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

### Kick-Art

**Leichter Kick (Short)**

### Beschreibung

Drücke den **B-Knopf**. Mit diesem Kick kannst Du sehr schnell zutreten, richtest aber wenig damit aus.

**Mittlerer Kick (Forward)**

Drücke den **A-Knopf**. Dieser Tritt ist hart und kann dennoch schnell ausgeführt werden.

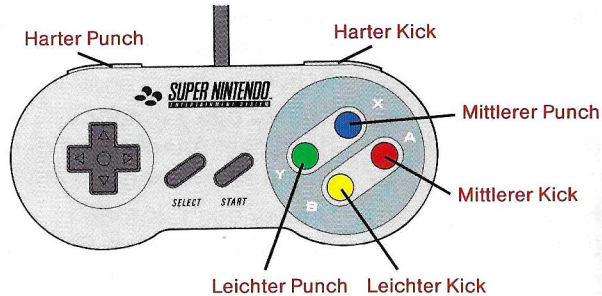
**Harter Kick (Roundhouse)**

Drücke den **R-Knopf**. Dieser Kick ist Dein stärkster, jedoch auch der langsamste.

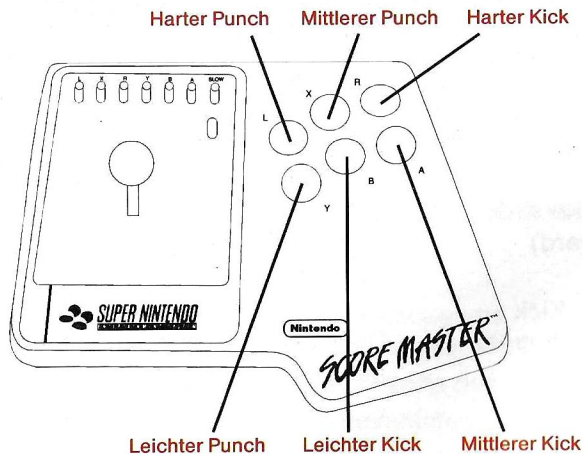
## CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTSETZUNG

**Wichtiger Hinweis:** Die Knopfbelegung kann mit der „Option Mode“ auf dem Titelschirm verändert werden oder indem Du am Ende eines Kampfes den Select-Knopf gedrückt hältst. Eine ausführliche *Erklärung des „Option Mode“* befindet sich im Abschnitt „Der Auswahlbildschirm“ in dieser Anleitung.

### Controller



### Score Master Joystick



## CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTSETZUNG

### NAHKAMPF

Nahkampfattacken sind spezielle Kampftechniken, die nur angewandt werden, wenn sich zwei Kämpfer ganz dicht gegenüber stehen. Man unterscheidet hier zwischen Würfeln und Griffen.

**Würfe** ermöglichen es Dir, einen Gegner zu packen und quer durch den Raum zu schleudern. Einige Kämpfer können dies sogar mitten in der Luft.

*Ein Beispiel:* *Ryu beherrscht diese Technik. Er kann Ken packen und über die Schulter werfen. Du mußt auf seinen Gegner zugehen und bei Berührung den L-Knopf drücken.*

Mit **Griffen** kannst Du Deinen Gegner in den Schwitzkasten nehmen.

*Ein Beispiel:* *Blanka kann gegen Guile diesen Griff anwenden und ihn dann konstant mit Schlägen bombardieren. Um diesen Angriff einzusetzen, mußt Du auf Deinen Gegner zugehen und den L-Knopf drücken.*

Übe mit Deinem Streetfighter-Favoriten, um rauszufinden welche Wurf- oder Grifftechniken er oder sie beherrscht.

## CONTROLLER-FUNKTIONEN FORTSETZUNG

### SPEZIALATTACKEN

Alle Kämpfer stammen aus verschiedenen Ländern, haben verschiedene Kampfausbildungen absolviert und bei den unterschiedlichsten Lehrmeistern trainiert. So verfügt jeder über einige nur ihm bekannte Spezialtechniken. Du findest diese bei den Steckbriefen der Streetfighter aufgelistet.

Unten findest Du als Beispiel Chun Li's Feuerball. Die Pfeile zeigen Dir an, wie Du das Steuerkreuz bewegen mußt, um den Spezialangriff durchzuführen. Beziehe Dich auf das Bewegungsdiagramm auf dieser Seite, wenn Du die Bedeutung der Pfeile nicht wissen solltest.

*Beispiel: Chun Li's Feuerball*

Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ◀ ▶ ▼ ◀ ▶ in einer fließenden Bewegung und drücke einen der Punch-Knöpfe (Y, X oder L).

(Drücke auf dem Steuerkreuz in die Richtungen Verteidigung, tiefe Verteidigung, Hocke, tiefer Angriff und Vorwärts in einer fließenden Bewegung und drücke einen der Punch-Knöpfe.)

Spezialattacken sind **sehr schwer** auszuführen. Wochenlanges, hartes Training ist hier die Voraussetzung.

## DAS TURNIER BEGINNT!

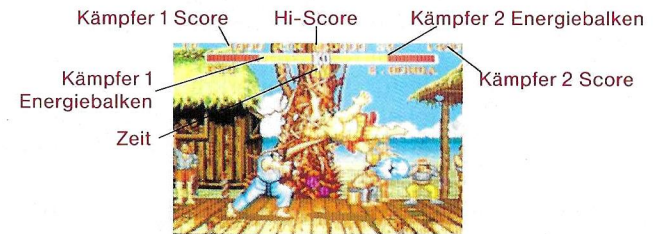
Zwölf Kämpfer aus den verschiedensten Teilen der Welt haben sich zusammengefunden, um unter ihnen denjenigen zu ermitteln, der den Mut, die Kraft und die Fähigkeiten besitzt, das Turnier als Sieger zu verlassen. Jeder von ihnen verfügt über nur ihm bekannte Spezialtechniken, aber es gehört mehr als Mut und Stärke dazu, sich den Titel des „Grand Master“ zu erkämpfen.

Drücke im Titelbild den **Start-Knopf** und wähle Deinen Kämpfer aus. Wenn das Turnier beginnt, wird Dein Kämpfer zu jedem der 12 Gegner auf der Welt reisen und ihn herausfordern.



(Wenn ein Freund Dich während des Turniers herausfordern möchte, kann er einfach den **Start-Knopf** auf seinem Controller drücken und in das Spiel eingreifen.)

Wenn Dein Kampf beginnt, mußt Du versuchen, Deinen Gegner möglichst gezielt zu treffen. Jedes Mal, wenn Du ihn triffst, sinkt sein Energiebalken. Ist der Balken ganz rot, hast Du gesiegt. Du mußt Deinen Gegner jeweils zweimal besiegen, um zum Sieger erklärt zu werden. Dann erst erwartet Dich Dein nächster Herausforderer.



## 2-SPIELER-ACTION

Street Fighter II: Turbo kann auch von zwei Spielern gegeneinander gespielt werden. Möchtest Du zu zweit spielen, wähle im Titelbild „V.S. Battle“ und drücke den **Start-Knopf**. Im nächsten Bild wählt jeder der beiden Spieler seinen Kämpfer aus. Drücke jetzt einen der Knöpfe und das nächste Bild erscheint.



Auf dem nächsten Bild kannst Du zwischen zwei Optionen auswählen: Handicap (Kampfkraft) und Stage Select (Austragungsort). Kämpfer 1 kann mit dem **Select-Knopf** eine der beiden Optionen aufleuchten lassen.

### HANDICAP

Wenn Handicap aufleuchtet, können beide Spieler mit dem Steuerkreuz die Anzahl der Sterne festlegen. Die Sterne zeigen an, wieviel Schaden dem Gegner durch Deine Angriffe zugefügt wird. Je höher die Anzahl der Sterne, desto größer der Schaden.

Die Handicap-Einstellung macht es Dir möglich, gegen stärkere Gegner auf gleichem Level zu kämpfen.

### STAGE SELECT

Wenn Stage Select aufleuchtet, kann Spieler 1 den Austragungsort des ersten Kampfes bestimmen. Bewege hierfür das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung. Mit Stage Select kannst Du Dir jeden Ort auf der Weltkarte aussuchen.

Sind alle Entscheidungen getroffen, kannst Du das Spiel beginnen, indem Du den **Start-Knopf** drückst.

## DER AUSWAHLBILDSCHIRM

Der Auswahlbildschirm ermöglicht es Dir, einige Dinge im Spiel zu verändern. Wähle im Titelbild mit dem Steuerkreuz „Option Mode“ und drücke den **Start-Knopf**. Im nächsten Bild kannst Du nun mit dem Steuerkreuz bestimmen, welche der Optionen Du verändern möchtest. Drücke dazu einfach nach oben oder nach unten, bis die gewünschte Option aufleuchtet.

### DIFFICULTY (Schwierigkeit)

Hiermit kannst Du die Stärke Deines Computergegners bestimmen. Bewege hierzu das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um die Anzahl der Sterne aufleuchten zu lassen. Je mehr Sterne aufleuchten, desto schwieriger werden Deine Gegner zu besiegen sein.

### TIME LIMIT

Du kannst das Time Limit ein- oder ausschalten, indem Du das Steuerkreuz nach rechts oder nach links bewegst. Entscheidest Du Dich für das Time Limit (YES), haben die Kämpfer 99 Sekunden Zeit, den Kampf zu entscheiden. Entscheidest Du Dich für „NO“, wird solange gekämpft, bis ein Spieler K.O. geht.

### CONFIGURE (Knopfbelegung)

Wählst Du diese Option, hast Du die Möglichkeit, die Knopfbelegung für Deine Aktionen (Punches und Kicks) zu verändern. Lasse den Punch oder Kick, den Du verändern möchtest aufleuchten und drücke dann den Knopf, mit dem Du den Schlag ausführen möchtest.

Bist Du im Besitz des Score Masters von Nintendo, hast Du durch die Anordnung der L/R-, der A/B- und der X/Y-Knöpfe die gleiche Spielkontrolle wie am Street Fighter II: Turbo-Automaten in der Spielhalle.

## DER AUSWAHLBILDSCHIRM FORTSETZUNG

### STEREO

Hier hast Du die Möglichkeit, Stereo- oder Mono-Sound zu wählen. Gehe mit dem Steuerkreuz nach rechts oder links, um Deine Wahl zu treffen.

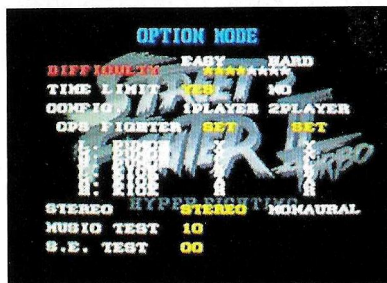
### MUSIC TEST

Mit dieser Wahlmöglichkeit kannst Du Dir die im Spiel verwendete Musik anhören. Drücke den **A-**, **B-**, **Y-** oder den **X-Knopf**, um die jeweilige Musik auszuwählen. Drücke den **R-Knopf**, um sie Dir anzuhören.

### S.E. TEST

Mit dieser Option kannst Du Dir die im Spiel verwendeten Sound Effekte anhören. Drücke den **A-**, **B-**, **Y-** oder den **X-Knopf**, um den jeweiligen Effekt zu wählen. Drücke den **R-Knopf**, um ihn Dir anzuhören.

Wenn Du den „Option Mode“ mit Deinen neuen Einstellungen verlassen möchtest, drücke einfach den **Start-Knopf**.



## TIPS UND TRICKS

Um ein wahrer Street Fighter zu werden, bedarf es viel Übung und Geduld. Die nachfolgenden Hinweise mögen Dir auf dem Weg dorthin eine Hilfe sein. Schlag Dich tapfer!

1. Benutze Deine Verteidigungsmöglichkeiten, um Angriffe des Gegners zu blocken. Blocken ist der Schlüssel zum Überleben!
2. Warte auf die Fehler des Gegners, um ihn dann anzugreifen.
3. Spezialattacken können mit Hilfe der normalen Verteidigungsstellung und der tiefen Verteidigungsstellung geblockt werden. Trotzdem kostet Dich das einen kleinen Teil Deiner Energie.
4. Ein Feuerball kann mit einem anderen Feuerball vernichtet werden.
5. Lande mindestens drei harte Treffer, um Deinen Gegner anzuschlagen. Ist er benommen, versuche ihn so oft wie möglich zu treffen.
6. Wenn Du benommen bist, drücke das Steuerkreuz wiederholt nach rechts und nach links und drücke einen beliebigen Knopf, um Dich wieder zu erholen.
7. Spiele mit **allen** Kämpfern. Nur so lernst Du ihre Stärken und Schwächen kennen.
8. Setze den Schwierigkeitsgrad im „Option Mode“ auf den einfachsten Level. So kannst Du am besten die Kampftechniken und Spezialattacken ausprobieren.
9. Einige Spezialattacken können mitten in der Luft angesetzt werden. Damit lassen sich Deine Gegner überraschen.
10. Teste unterschiedliche Reihenfolgen von Angriffen, um eine besonders effektive Combo-Attacke zu beherrschen. Kombinationsangriffe sind der Schlüssel zum Titel!

# DIE STREETFIGHTER

## Ryu

**Geburtsdatum:** 21. Juli 1964

**Größe:** 180 cm

**Gewicht:** 76 kg

**Blutgruppe:** O

**Nationalität:** Japaner

**Kampfstil:** Shotokan Karate



Als Student der Shotokan Karateschule hat sich Ryu zum perfekten Kämpfer entwickelt. Jede Minute seines Lebens widmet er der Perfektionierung seiner Fähigkeiten. Die totale Beherrschung seines Körpers ist Ryus Lebensinhalt. Er ist nirgendwo zu Hause und hat weder Familie noch Freunde. Er ist ein ewiger Wanderer auf der Suche nach Gegnern, mit denen er seine Kräfte messen kann.

Als wahrscheinlich stärkster „All-Around Fighter“ erhebt Ryu Anspruch auf den Titel „Grand Champion“. Im Kampf gilt Ryu als eiskalt und berechnend. Auf der Suche nach der totalen Beherrschung des Körpers, hat er die Geschwindigkeit seines Feuerballs erhöht.

## SPEZIALATTACKEN

**Feuerball** – Kraft seines Willens kann Ryu Energie erzeugen und diese in seinen Händen zu einer mächtigen Energiewelle werden lassen, den „HA-DO-KEN“. Dieser blaue, glühende Ball purer Energie fliegt auf jeden Gegner zu und prallt mit gewaltiger Wucht auf.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ▼▲► in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Dragon Punch** – Mittels des uralten Wortes „SHO-RYU-KEN“ kann Ryu Drachenkraft heraufbeschwören und durch seinen Körper fließen lassen. Er steigt dann – eins mit dem Drachen – in die Luft und startet einen unvergleichlichen Angriff.

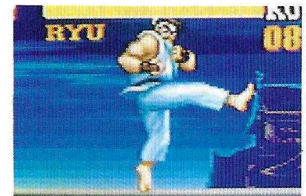


*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ►▼▲ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*

**Hurricane Kick** – Steigt Ryu in die Luft, kann er mit den Worten „TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU“ die Kraft eines Wirbelsturmes heraufbeschwören. Mit dieser Kraft wird er zum wirbelnden Hurricane. Mittlerweile kann Ryu den Hurricane Kick auch mitten in der Luft ausführen.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ▼►▲ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*



*Um den Hurricane Kick mitten in der Luft einzusetzen, springe hoch und führe die oben beschriebenen Bewegungen aus.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Edmondo Honda**

**Geburtsdatum:** 11. März 1960

**Größe:** 186 cm

**Gewicht:** 152 kg

**Blutgruppe:** A

**Nationalität:** Japaner

**Kampfstil:** Sumo



Edmondo wurde seit seiner Geburt darauf vorbereitet, eines Tages den Platz des größten Sumo-Ringers der Welt einzunehmen. Als der Tag kam, an dem er den Titel des „Yokozuna“-Großmeisters erhielt, mußte er jedoch erkennen, daß die Welt Sumo-Ringen nicht als richtigen Sport akzeptierte. Verärgert über die Ignoranz schwor er, allen zu zeigen, daß Sumo-Ringer die besten Kämpfer der Welt sind.

Honda lehrt seine Schüler eiserne Disziplin. Für ihn kann ein jeder sein Ziel nur durch harte Arbeit und äußerste Hingabe erreichen. Schnell und extrem kraftvoll nutzt er sein Körpergewicht und seine Größe zu seinem Vorteil. Zu seinen Lieblingsattacken gehört der neue Sumo Smash, der bei den überraschten Gegnern einen bleibenden Eindruck hinterläßt.

### SPEZIALATTACKEN

#### Der Schlag der tausend Hände –

Durch jahrelanges Training gelang es Edmondo, die Geschwindigkeit seiner Schläge enorm zu steigern. Mit dem Schlag der tausend Hände, kann Honda wie eine Walze auf seinen Gegner zugehen, der kurz darauf nur noch Sterne sieht.



*Drücke einen der Punch-Knöpfe mehrmals schnell hintereinander.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Sumo Head Butt** – Mittels seiner unglaublichen Beinkraft stößt sich Honda mit dem traditionellen Sumo-Ruf vom Boden ab und fliegt wie eine Kannonkugel auf den Gegner zu.



*Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen der Punch-Knöpfe.*

**Sumo Smash** – Auch hier kommt Hondas enorme Beinkraft, begleitet durch den traditionellen Sumo-Ruf, zum Einsatz. Honda stößt sich in die Luft und landet mit seinem ganzen Körpergewicht auf seinem Gegner.



*Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen der Kick-Knöpfe.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

### Blanka

**Geburtsdatum:** 2. Dezember 1966

**Größe:** 195 cm

**Gewicht:** 109 kg

**Blutgruppe:** B

**Nationalität:** Brasilianer

**Kampfstil:** Dschungel



Über den mysteriösen Blanka ist nur sehr wenig bekannt. Vor Jahren hörte man von den Indianern aus den brasilianischen Urwäldern Geschichten über ein Wesen, halb Mensch, halb Tier, das durch die Wälder streifte. Erst seit einem Jahr, tauchte dieses Wesen mit dem Namen Blanka, in den Städten Brasiliens auf und lehrte allen Herausforderern das Fürchten.

Von Natur aus zahm und scheu, verwandelt sich Blanka, wenn er gereizt wird in eine wilde Bestie. Er benutzt seine Schnelligkeit und Agilität, um seinem Gegner ein Maximum an Schlägen auszuteilen. Mit seinen Krallen und den rasiermesserscharfen Reißern vergeht jedem Herausforderer das Lachen.

### SPEZIALATTACKEN

**Elektroschock** – Blanka lernte diese Technik von Zitterraalen. Er kann über 1000 Volt Stromspannung in seinem Körper erzeugen, die jedem Gegner, der versucht in diesem Moment zuzuschlagen, ein elektrisierendes Erlebnis bieten.



*Drücke einen der Punch-Knöpfe schnell hintereinander.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Kugel-Attacke** – Blanka zieht die Beine an die Brust und schleudert sich mit gewaltiger Wucht gegen einen Herausforderer. Mit diesem Angriff kann Blanka seinen Gegnern großen Schaden zufügen.



*Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen der Punch-Knöpfe.*

**Vertikale Kugel-Attacke** – Mit seiner neuen vertikalen Kugel-Attacke kann Blanka jeden Gegner in der Luft ausschalten oder sich von oben herab auf ihn stürzen.



*Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen der Kick-Knöpfe.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## Guile

**Geburtsdatum:** 23. Dezember 1960

**Größe:** 185 cm

**Gewicht:** 95 kg

**Blutgruppe:** O

**Nationalität:** Amerikaner

**Kampfstil:** Special Forces



Als Mitglied einer militärischen Spezialeinheit wurde Guile zusammen mit seinem besten Freund Charlie während eines Einsatzes in Thailand gefangen genommen. Nach einigen Monaten gelang ihnen die Flucht, die sie durch die Hölle des Dschungels führte. Charlie überstand die Strapazen nicht und starb. An diesem Tag schwor Guile ewige Rache.

Guiles ruhiges und gefühlsloses Äußeres verbirgt eine kaum kontrollierbare Wut im Inneren. Durch den Durst nach Rache angetrieben, läßt er sich durch nichts aufhalten. Durch seine Ausbildung bei der Spezialeinheit und seinen unzähligen Einsätzen, entwickelte er neue Kampftechniken. Er ist der perfekte Einzelkämpfer.

## SPEZIALATTACKEN

**Sonic Boom** – Bewegt Guile seine Arme schnell durch die Luft, ist er in der Lage einen Energiestoß zu erzeugen und seinem Gegner entgegen zu schleudern. Der Sonic Boom betäubt seinen Widersacher für kurze Zeit und gibt Gelegenheit für weitere Angriffe.



Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen der Punch-Knöpfe.

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Flash Kick** – Ähnlich wie beim Sonic Boom ist Guile in der Lage seine Beine durch die Luft zu peitschen, indem er dabei einen gewaltigen Rückwärtssprung ausführt. Das dadurch entstehende Vakuum ist praktisch undurchdringbar und fügt jedem Gegner, der sich hineinwagt immensen Schaden zu.



Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen der Kick-Knöpfe.

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## Ken

**Geburtsdatum:** 14. Februar 1965

**Größe:** 180 cm

**Gewicht:** 85 kg

**Blutgruppe:** B

**Nationalität:** Amerikaner

**Kampfstil:** Shotokan Karate

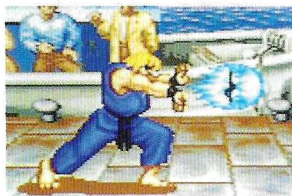


Als Schüler der Shotokan Karate-Schule, ist auch Ken ein herausragender Athlet. Er gilt als Naturbegabung und hält sich selbst für den besten Kämpfer aller Zeiten. Für seine Gegner hat er nur Spott und Verachtung übrig. Vor einem Jahr zog er sich zurück und verbrachte die meiste Zeit mit seiner Freundin in einem Strandhaus. Erst eine Herausforderung seines alten Trainingspartners Ryu hat in ihm den Kampfgeist erneut entfacht. Seitdem trainiert er verbissen.

Ken gilt als arrogant und unbeherrscht. Nachdem er einen Gegner mit der Power seines Hurricane Kicks überrascht hat, schlägt er ihn mit seinem inzwischen verbesserten Dragon Punch endgültig K.O.

## SPEZIALATTACKEN

**Feuerball** – Auch Ken kann durch die Kraft seines Willens Energie erzeugen und diese durch seine Hände fließen lassen, um den gefürchteten Feuerball auf seinen Gegner zu schleudern. „HA-DO-KEN“ kostet jedoch viel Kraft, so daß er sich nach der Attacke erst kurz erholen muß.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ▼ ▲ ► in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Dragon Punch** – Nutzt Ken das uralte Wort „SHO-RYU-KEN“ steigt er in die Luft und beschwört die Kräfte des Drachen herauf. Kens verbesserter Dragon Punch hat eine erhöhte Reichweite, allerdings muß er dafür auf etwas Schlag-Power verzichten. Dennoch bleibt der Schlag der zerstörerischste Punch in Kens Arsenal.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ► ▼ ▲ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*

**Hurricane Kick** – Wenn Ken die Worte „TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU“ ausspricht, kann er die Kraft eines Wirbelsturmes heraufbeschwören. Mit dieser Kraft wird er zum wirbelnden Hurricane. Mittlerweile kann Ken den Hurricane Kick auch mitten in der Luft ausführen.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ▼ ► ▲ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*



*Um den Hurricane Kick mitten in der Luft einzusetzen, springe hoch und führe die oben beschriebenen Bewegungen aus.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

### Chun Li

**Geburtsdatum:** 1. März 1968

**Größe:** 174 cm

**Gewicht:** (Sie verrät es nicht)

**Blutgruppe:** A

**Nationalität:** Chinesin

**Kampfstil:** Kung Fu



Anders als die anderen Kämpfer, nimmt Chun Li an dem Turnier teil, um den Mord an ihrem Vater zu rächen. Seit Monaten ist sie dem geheimnisvollen Schmugglerring Shadowloo auf der Spur, der sie bis zum Turnier geführt hat. Nun hofft Chun Li den Mörder ihres Vaters unter den Kämpfern zu finden. Ist der Mörder einer der Großmeister?

Chun Li wird aufgrund ihres zierlichen und auch besonders hübschen Aussehens von den meisten Gegnern unterschätzt. Nur wenige vermuten hinter ihr eine eiskalte Kampfmaschine. Sie ist technisch perfekt und schlägt sehr gezielt zu.

### SPEZIALATTACKEN

**Blitz-Kick** – Durch jahrelanges Training entwickelte Chun Li diese Serie von harten Kicks, die jeden Gegner so schnell treffen, daß nur noch ein blaues Leuchten zu sehen ist.



Drücke mehrmals hintereinander einen der Kick-Knöpfe.

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Wirbelwind-Attacke** – Mit der Wirbelwind-Attacke widersetzt sich Chun Li dem Gesetz der Schwerkraft. Sie stellt sich auf den Kopf und wirbelt umher. Chun Li kann diese Spezial-Attacke auch mitten in der Luft ausführen.



Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte eine Sekunde. Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen der Kick-Knöpfe.



Um die Wirbelwind-Attacke mitten in der Luft einzusetzen, springe hoch und führe die oben beschriebenen Bewegungen aus.

**Feuerball** – Auch Chun Li hat gelernt, indem sie ihre Chi zusammenschlägt, einen eigenen Feuerball zu entfesseln. Er enthält zwar nicht die rohe Gewalt und Geschwindigkeit von Ryus oder Kens Feuerball, verpaßt dem Gegner aber dennoch einen kräftigen Schlag.



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ◀▶▼▶▶ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## Zangief

**Geburtsdatum:** 1. Juni 1956

**Größe:** 210 cm

**Gewicht:** 128 kg

**Blutgruppe:** A

**Nationalität:** Russe

**Kampfstil:** Ringen



Glaubt man den Gerüchten, nimmt der Russe Zangief nur an dem Turnier teil, um sein Land würdig zu vertreten. Das ist jedoch nur teilweise richtig: Zangief liebt zwar sein Land, aber noch mehr liebt er es, seinen Gegnern das Fürchten zu lehren. Aber was kann man schon anderes von jemandem erwarten, der in seiner Freizeit mit sibirischen Bären ringt...?!

Mit einem sonnigen Gemüt und einem ausgeprägten Sinn für Humor ausgestattet, liebt es Zangief zu kämpfen. Er hat den russischen Ringerverband aus Mangel an Herausforderungen verlassen und ist seitdem auf der Suche nach würdigen Gegnern. Zangief ist absolut furchtlos. Er steckt solange Schläge ein, bis er den Gegner zu packen bekommt, um ihn dann mit seinem alles vernichtenden Pile Driver K.O. zu schlagen.

## SPEZIALATTACKEN

**Drehende Hammerattacke** – Wild umher wirbelnd, mit ausgestreckten Armen schlägt die drehende Hammerattacke jeden Gegner K.O., der sich zu nahe heranwagt.



*Drücke zwei Punch-Knöpfe gleichzeitig.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## Drehende Turbo-Hammerattacke –

Wild umher wirbelnd, mit ausgestreckten Armen dauert die drehende Turbo-Hammerattacke nicht ganz so lange wie die drehende Hammerattacke, dafür ist sie aber um einiges schneller. Außerdem kann Zangief jetzt nicht mehr unterhalb der Gürtellinie getroffen werden.



*Drücke zwei Kick-Knöpfe gleichzeitig.*

**Wirbelnder Pile Driver** – Nachdem Zangief einen Gegner gepackt hat, dreht er ihn auf den Kopf und springt in die Luft. Er dreht sich dabei wie ein Bohrer mehrfach um die eigene Achse und landet mit seinem Gegner auf dem Boden.



*Führe mit dem Steuerkreuz eine 360° Drehung durch und drücke einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst. Die 360° Drehung auf dem Steuerkreuz muß sehr schnell ausgeführt werden, ansonsten wird Zangief seine Attacke nicht starten.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Dhalsim**

**Geburtsdatum:** 22. November 1952

**Größe:** 180 cm

**Gewicht:** 60 kg

**Blutgruppe:** O

**Nationalität:** Inder

**Kampfstil:** Yoga



Dhalsims Bestimmung besteht darin, Körper, Geist und Seele durch Yoga eins werden zu lassen. Diesem Stadium nähert er sich nun und nimmt an dem Turnier teil, um herauszufinden, ob er reif ist, in eine höhere Bewußtseinsebene vorzustoßen.

Dhalsim hat die vollkommene Kontrolle über Geist und Körper. Er kann Arme und Beine extrem dehnen. Seine größte Fähigkeit ist die Konzentration. Er weiß, daß er in einem harten Schlagabtausch nur geringe Chancen hätte, deshalb versteht er es, seine Gegner auf Distanz zu halten und sie so langsam niederzukämpfen. Auch wenn Dhalsim alles macht, um den Platz als Sieger zu verlassen, wird er niemals einer Gegner mehr verletzen, als es nötig ist.

## SPEZIALATTACKEN

**Yoga-Feuer** – Durch Konzentration mystischer Energien in seinem Körper, ist Dhalsim imstande Feuerbälle auszuspuken, die alles was sie berühren in Flammen hüllen.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen  $\blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright$  in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Yoga Flamme** – Mittels seiner mystischen Energie kann Dhalsim diese Flamme entstehen lassen, um angreifende Gegner abzuwehren.



*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen  $\blacktriangleleft \blacktriangleright \blacktriangleright \blacktriangleright \blacktriangleright$  in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.*

**Yoga Teleport** – Unzufrieden mit seiner Beherrschung des Yogas, haben Dhalsims letzte Meditationen in ihm die Fähigkeit erweckt, sich auf kurze Distanzen zu teleportieren. Wann immer er will, taucht Dhalsim in einem Moment vor seinem Gegner auf, im nächsten steht er plötzlich hinter ihm.



**So taucht Dhalsim vor einem Gegner auf:**

*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen  $\blacktriangleleft \blacktriangledown \blacktriangleleft$  in einer fließenden Bewegung und drücke dann alle drei Punch- oder Kick-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung die Knöpfe drückst.*

**So taucht Dhalsim hinter einem Gegner auf:**

*Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen  $\blacktriangleright \blacktriangledown \blacktriangleleft$  in einer fließenden Bewegung und drücke dann alle drei Punch- oder Kick-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung die Knöpfe drückst.*

**Hinweis:** Drückst Du die Punch-Knöpfe, erscheinst Du in der Nähe Deines Gegners, während die Kick-Knöpfe Dich weiter weg teleportieren.

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## Balrog

**Geburtsdatum:** 4. September 1968

**Größe:** 196 cm

**Gewicht:** 126 kg

**Blutgruppe:** A

**Nationalität:** Amerikaner

**Kampfstil:** Boxen



Als ehemaliger Weltmeister im Schwergewicht, wurde Balrog aufgrund von Mißachtung der Boxregeln vom Ring verbannt. Äußerst wild und aggressiv verdient er sich ab und zu als Schläger für M. Bison ein paar Dollar.

Ansonsten ist er auf den Straßen von Las Vegas anzutreffen, wo er sich mit Prügeleien über Wasser hält.

Balrog vertritt die Auffassung, daß derjenige, der am härtesten zuschlägt, auch gewinnt. Mit viel Muskeln, aber wenig Gehirn, kann er leicht überlistet werden, allerdings haben nur wenige Kämpfer seine Kraft und Ausdauer.

## SPEZIALATTACKEN

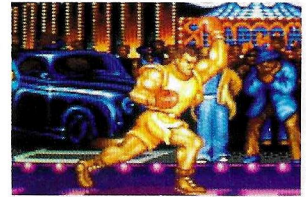
**Drehende Schwinger** – Balrog dreht seinem Gegner für einen kurzen Moment den Rücken zu, dreht sich um, stürzt nach vorne und landet bei seinem Widersacher einen krachenden Schlag.



*Betätige alle drei Punch- oder Kick-Knöpfe, halte sie für 2 Sekunden gedrückt und lasse dann los.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Schleuder-Schwinger** – Balrog dreht seinem Gegner für einen kurzen Moment den Rücken zu, dreht sich um, stürzt nach vorne und landet bei seinem Widersacher einen blitzschnellen Punch.



*Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen der Kick- oder Punch-Knöpfe. Mit den Punch-Knöpfen führt Balrog einen geraden Schlag aus, während die Kick-Knöpfe einen satten Kinnhaken auslösen.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Vega**

**Geburtsdatum:** 27. Januar 1967

**Größe:** 182 cm

**Gewicht:** 104 kg

**Blutgruppe:** O

**Nationalität:** Spanier

**Kampfstil:** Spanisches Ninjitsu



Von nobler Abstammung ist es Vega gelungen, die japanische Kunst des Ninjitsu mit den kämpferischen Eigenschaften eines Matadors zu vereinbaren. Das Ergebnis ist ein wundervolles, aber tödliches Ballet, dem Vega seinen Spitznamen „Spanischer Ninja“ verdankt.

Eingebildet und selbstsüchtig lebt Vega nach der Philosophie, Schönheit sei gleichbedeutend mit Stärke. Er verachtet alles Häßliche und sieht sich selbst als vollkommen. Um sein Gesicht vor Narben zu schützen, trägt Vega im Kampf immer eine Maske. M. Bison benutzt ihn hauptsächlich für Aufgaben, bei denen er sich nicht selbst die Hände schmutzig machen möchte. Mit seiner Krallen an der Hand ist Vega einer der gefährlichsten Gegner.

### SPEZIALATTACKEN

**Krallen-Sprung** – Indem Vega sich mit seiner Krallen an Wänden hochzieht, klettert er bis zur Decke, springt ab und stürzt sich dabei mit einem balletartigen Sprung auf seinen Gegner.



*Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen Kick-Knopf.  
Wenn Du mitten in Deinem Sprung bist, drücke das Steuerkreuz in die Richtung des Gegners und betätige einen Punch-Knopf.*

## DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Wand-Attacke** – Vega springt an die Seitenwände, stößt sich von ihnen ab und stürzt sich blitzartig mit einem Salto auf seine Gegner.



*Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen Kick-Knopf.  
Wenn Du mitten in Deinem Sprung bist, drücke das Steuerkreuz in die Richtung des Gegners und betätige einen Punch-Knopf.*

**Krallen-Rolle** – Wenn Vega aufrecht steht, kann er blitzartig eine Vorwärtsrolle ausführen und dabei den Gegner überraschen.



*Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen Punch-Knopf.*

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## Sagat

**Geburtsdatum:** 2. Juli 1955

**Größe:** 223 cm

**Gewicht:** 141 kg

**Blutgruppe:** O

**Nationalität:** Thailänder

**Kampfstil:** Muay Thai



Einst trug er den Titel „König der Street Fighter“ und regierte unangefochten, bis er Ryu in einem harten Kampf knapp unterlag. Gedemütigt durch die Niederlage, plant Sagat nun den Titel zurückzuerobern, koste es was es wolle.

Von Sagats Muay Thai sagt man, es sei der stärkste Kampfstil der Welt. Mit Ausnahme von M. Bison besitzt kein anderer Kämpfer solche ausgeprägten „All Around“-Kampfeigenschaften. Eigentlich ist Sagat ein ehrbarer Kämpfer, aber tief im Inneren quält ihn die Niederlage gegen Ryu. Er wird sich an die Seite eines jeden stellen, der ihm die Möglichkeit oder Erfahrung bietet, seinen Titel wieder zu holen.

## SPEZIALATTACKEN

**Tiger Uppercut** – Eines hat Sagat im Kampf gegen Ryu gelernt: Die einzige Möglichkeit Ryus Dragon Punch zu kontern, ist einen eigenen zu entwickeln. Mit den Worten „Tiger Uppercut“ schnellst Sagat in die Luft und ist in dem Moment kaum zu stoppen.



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ►▼◄ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Tiger-Knie** – Mit seinen sehnigen, kräftigen Beinen springt Sagat über den tiefen Angriff seines Gegners und schickt ihn mit beiden Knien in das Reich der Träume.

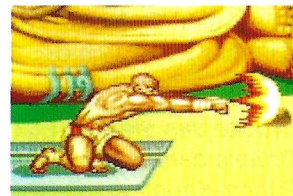


Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ▼◄◄ in einer fließenden Bewegung und drücke dann einen der Kick-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Kick-Knopf drückst.

**Tiger-Stoß** – Um Ryus Feuerball etwas entgegensetzen, hat Sagat gelernt, einen gewaltigen Stoß purer Energie zu entfesseln. Er ist imstande den „Tiger-Stoß“ entweder tief oder hoch einzusetzen und damit seinen Gegnern schweren Schaden zuzufügen oder andere Wurfgeschosse zu blockieren.



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ▼◄► in einer fließenden Bewegung und drücke einen der Kick- oder Punch-Knöpfe. Der Punch-Knopf schickt einen hohen „Tiger-Stoß“ zum Gegner, während der Kick-Knopf einen tiefen „Tiger-Stoß“ auslöst. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung einen Punch/Kick-Knopf drückst.



# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

## M. Bison

Geburtsdatum: Unbekannt

Größe: 180 cm

Gewicht: 127 kg

Blutgruppe: A

Nationalität: Unbekannt

Kampfstil: Unbekannt



Noch niemals war ein Mann so geheimnisvoll und in Schweiß gehüllt wie M. Bison. Er tauchte plötzlich an der Spitze von Shadowloo, einer internationalen Verbrecherorganisation auf und ließ den Rest der Welt vor Ehrfurcht erstarren.

Von vielen als der Inbegriff des Bösen gesehen, regiert M. Bison über sein Imperium mit eiserner Faust. Er läßt den größten Teil der schmutzigen Arbeit von seinen Untergebenen erledigen und zeigt seine Psycho-Power nur, wenn es absolut notwendig ist. Mit seiner unübertroffenen Kraft und Wendigkeit ist M. Bison der größte Street Fighter der Welt.

## SPEZIALATTACKEN

**Psycho Crusher** – Indem M. Bison all seine Psycho-Energie in seinem Inneren kanalisiert, überwindet er die Schwerkraft und umhüllt seinen Körper mit einer mächtigen, flammenden Aura. Mit dem Kopf nach vorne, fliegt er auf sein Opfer zu. Vom Psycho Crusher kann sich der Gegner nur schwer erholen.



Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen Punch-Knopf.

# DIE STREETFIGHTER FORTSETZUNG

**Scheren-Kick** – Mit beiden Füßen zuerst, segelt M. Bison über den tief angreifenden Gegner hinweg und verpaßt ihm dabei zwei harte Fußtritte, die ihn auf den Rücken werfen.



Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen Kick-Knopf.

**Kopf-Stampfer** – Mittels seiner psychischen Fähigkeit in die Luft zu steigen, kann M. Bison den Gegner von oben treffen und dann im Stürzen noch einen zweiten, schweren Schlag austeilen.



Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden.  
Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig einen Kick-Knopf.  
Drücke nach dem Kopf-Stampfer das Steuerkreuz in die Richtung des Gegners und betätige dann einen der Punch-Knöpfe.



Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-58 06 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
63760 Großostheim  
(in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges. m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A - 5027 Salzburg  
Tel.: A - 0662-88 14 76**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH - 4052 Basel  
Tel.: CH-061-3 1188 18**