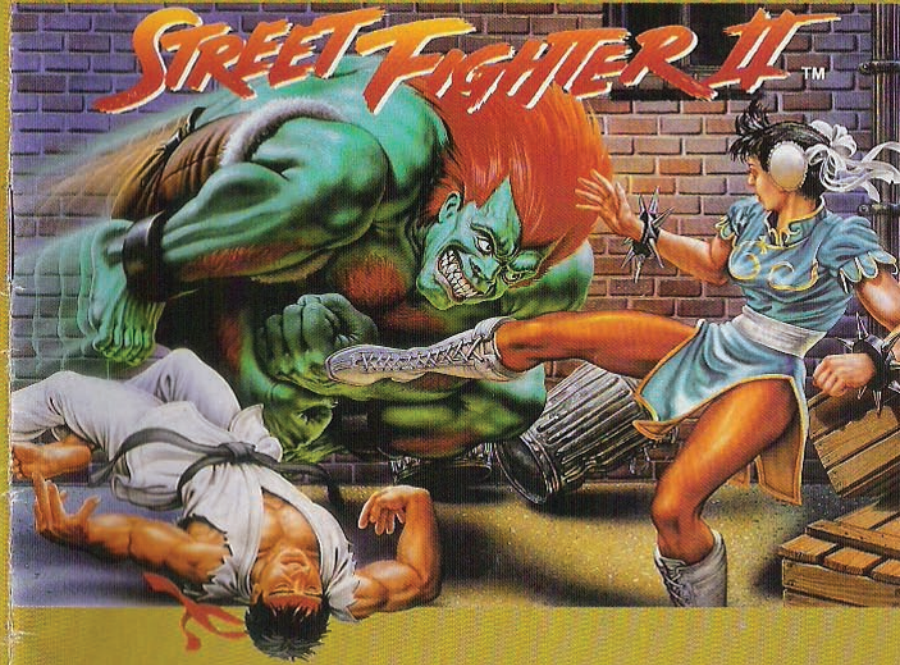


CAPCOM®

SNSP-S2-ESP



CAPCOM®

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Distribuido por: ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

STREET FIGHTER II™

© CAPCOM 1991. 1992 ALL RIGHTS RESERVED.



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



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



INDICE DE CONTENIDOS



Precauciones de Seguridad	3
Para Empezar	4
Controlando a tu Luchador	5-8
El Torneo Comienza	9
Usando la Modalidad de Combate V.S.....	10-11
Usando Option Mode.....	12-13
Convirtiéndote en un Street Fighter	14
Los World Warriors	15-30

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Sigue estas sugerencias para conservar tu cartucho Street Fighter II en perfectas condiciones de funcionamiento.

1. **NO** espongas el Cartucho a temperaturas extremas, ni frío ni calor. Guárdalo siempre a temperatura ambiente.
2. **NO** toques los hilos de conexión finales del Cartucho. Manténlo limpio y sin polvo guardándolo siempre en su funda de plástico protectora.
3. **NO** intentes desmontar el Cartucho.
4. **NO** permitas que el Cartucho entre en contacto con disolventes, benceno, alcohol o cualquier producto fuerte de limpieza que pudiera estropearlo.

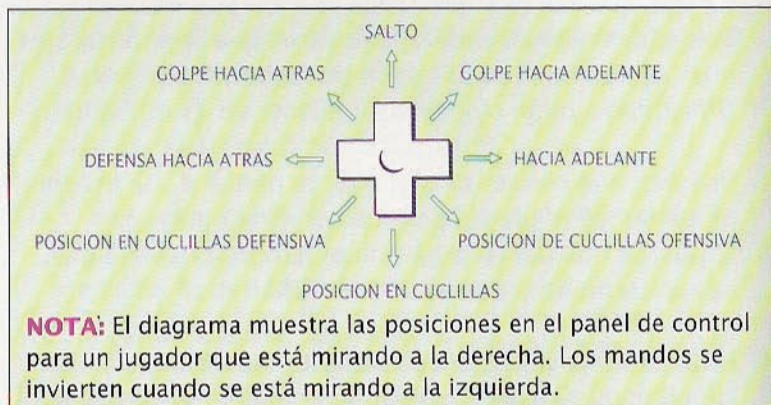
PARA EMPEZAR

1. Introduce tu Cartucho **Street Fighter II** en tu Super Nintendo Entertainment System y enciéndelo.
2. Cuando aparezca la pantalla del título, verás tres opciones: GAME START, V.S. BATTLE (COMBATE) y OPTION MODE. Mueve el indicador junto a GAME START y pulsa el botón **START**. (Para una explicación sobre V.S. Battle, consulta *Usando V.S. Battle* más adelante en este manual. Para una explicación de Option Mode, ver *Utilizando Option Mode* más adelante en este manual).
3. Una vez que comienza el juego, te pedirán que escojas un personaje. Pulsa el panel de control hacia la izquierda o la derecha para iluminar el personaje que hayas escogido y pulsa el botón **START**.
4. Para terminar el juego en cualquier momento, simplemente apaga tu Super Nintendo Entertainment System y saca el Cartucho.



MOVIMIENTO

Los mandos para **STREET FIGHTER II** sacan todo el partido a las posibilidades del panel de control de Super Nintendo. El diagrama siguiente muestra las ocho posiciones básicas del panel de control que se utilizan en el juego.



HACIA ADELANTE

Se usa para caminar hacia adelante.

GOLPE HACIA ADELANTE

Se usa para saltar hacia adelante.

SALTO

Se usa para saltar en línea recta hacia arriba.

GOLPE HACIA ATRAS

Se usa para saltar hacia atrás.

DEFENSA HACIA ATRAS

Se usa para parar ataques altos efectuados por tu oponente.

POSICION EN CUCLILLAS DEFENSIVA

Se usa para parar ataques bajos efectuados por tu oponente.

POSICION EN CUCLILLAS OFENSIVA

Se usa para agacharse o esquivar.

POSICION EN CUCLILLAS

Se usa para efectuar ataques

OFENSIVA

bajos.

PUÑETAZOS Y PATADAS

En **STREET FIGHTER II** hay tres puñetazos básicos:

Puñetazo Leve (GOLPE SECO)

Pulsa el botón **Y**. Este golpe es muy rápido, pero hace poco daño.

Puñetazo Medio (FUERTE)

Pulsa el botón **X**. Este golpe hace un daño razonable.

Puñetazo Duro (VIOLENTO)

Pulsa el botón **L**. Este violento puñetazo hace mucho daño, pero es lento.

En **STREET FIGHTER II** hay tres patadas básicas:

Patada Leve (CORTA)

Pulsa el botón **B**. Esta patada corta es muy rápida, pero hace muy poco daño.

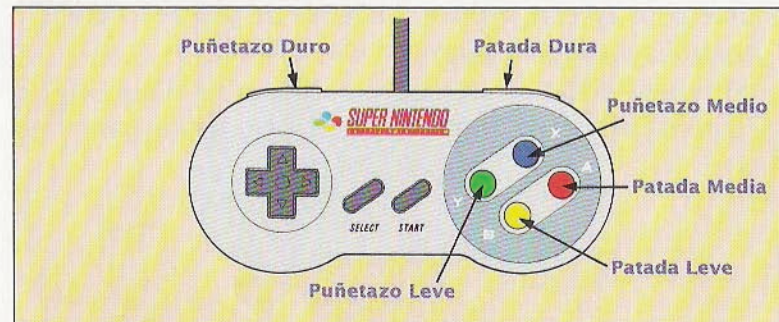
Patada Media (HACIA ADELANTE)

Pulsa el botón **A**. Esta patada hacia adelante es fuerte y bastante rápida.

Patada Dura (CIRCULAR)

Pulsa el botón **R**. Esta patada es potente, pero muy lenta.

Nota: Esta distribución se puede cambiar usando OPTION MODE.



COMBATES CUERPO A CUERPO

Los combates cuerpo a cuerpo son técnicas especiales que sólo se pueden utilizar cuando dos luchadores están justo uno al lado de otro. Estas técnicas comprenden dos categorías: **Ataques y Bloqueos.**

Los ataques te permiten coger a un oponente y ondearlo a través de la habitación. Algunos luchadores pueden incluso hacer lanzamientos en el aire. Por ejemplo: Ryu puede coger a Ken y lanzarle por encima de su hombro. Para hacer el Lanzamiento de Hombro, Ryu debe avanzar contra Ken y entonces debes pulsar el botón **L** en el panel de control.

Los bloqueos te permiten coger a un oponente y estrellarlo repetidamente. Por ejemplo: Blanka puede morder a Guile en la cabeza. Para hacer el Mordisco de Cabeza, Blanka debe avanzar contra Guile y entonces debes pulsar el botón **L** en el panel de control.

Los combates cuerpo a cuerpo de cada personaje están enumerados en este manual. Depende de ti el descubrir cómo utilizar estos ataques con efectividad.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada personaje ha desarrollado sus propios movimientos especiales para utilizarlos en combate. Todos los movimientos especiales de cada personaje están enumerados en el apartado *Los World Warriors* de este manual. También hay descripciones de cómo realizar estos movimientos especiales.

Los movimientos especiales son muy potentes, pero también muy difíciles de aprender. Te puede llevar semanas de entrenamiento antes de que puedas usar estos movimientos con efectividad. Así que, ¡practica mucho y no abandones!

A continuación hay un ejemplo del diagrama de la Bola de Fuego de Ryu. Las flechas del diagrama indican los movimientos que hay que efectuar en el panel de control. Por favor, consulta el diagrama de movimientos si no estás seguro del significado de las flechas.

Ejemplo **Bola de Fuego**

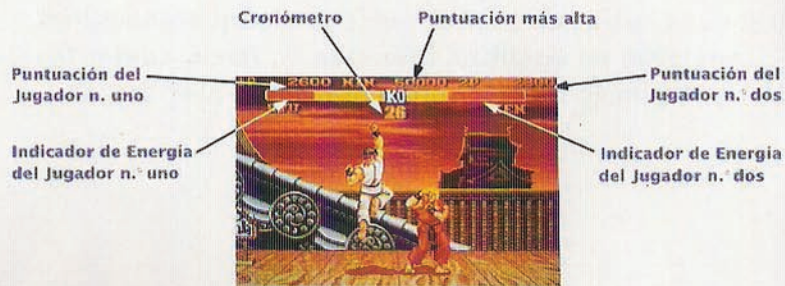
(Usando el panel de control, pulsa **posición en cuclillas** ↓, **posición en cuclillas ofensiva** ↘, **hacia adelante** ⇒ en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón).

EL TORNEO COMIENZA

Ocho luchadores de todo el mundo han venido juntos para ver quién de ellos tiene la fuerza, técnica y valor de desafiar a los misteriosos Grand Masters (Grandes Maestros). Cada luchador tiene técnicas distintas y movimientos especiales, pero hará falta algo más que fuerza bruta para ganar el título de World Warrior.

Escoge GAME START en la pantalla del título y podrás seleccionar a tu campeón para el torneo. Cuando comienza el torneo, tu luchador viajará por el globo terráqueo para reunirse con uno de los otros siete retadores. (Si un amigo desea desafiarte durante el torneo, puede pulsar el botón **START** en su mando para interrumpir tu partida).

Cuando empieza la pelea, debes usar tus puñetazos, patadas y movimientos especiales para tumbar de espaldas a tu adversario. Cada vez que le golpeas, su indicador de energía disminuirá. Cuando el indicador de energía de tu oponente está completamente rojo, significa que está fuera de combate. Gana dos de tres combates y serás declarado ganador y obtendrás el derecho de enfrentarte al siguiente contrincante.



USANDO LA MODALIDAD DE COMBATE V.S.

La modalidad de Combate V.S. permite a dos jugadores competir en STREET FIGHTER II y, automáticamente, sigue con atención los resultados. Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa el panel de control arriba o abajo para situar el indicador junto a V.S. BATTLE y pulsa el botón **START**. Cuando aparece la pantalla siguiente, cada jugador puede ver sus aciertos, fallos y los K.O.s especiales de cada jugador. Cada jugador debe entonces seleccionar el personaje que quiere usar y pulsar el botón **START** para continuar con la pantalla siguiente.

En la pantalla siguiente, hay dos opciones: HANDICAP y STAGE SELECT (selección de escenario). El Jugador nº Uno puede pulsar arriba o abajo en su panel de control para iluminar la opción HANDICAP o bien STAGE SELECT.

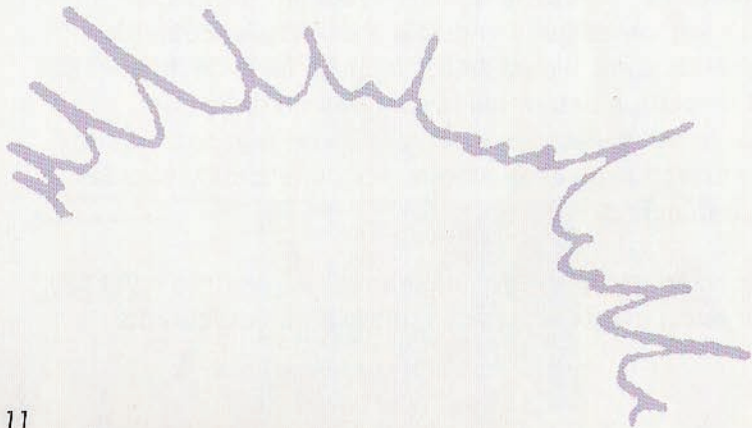


HANDICAP: Cuando se ilumina la opción HANDICAP, ambos jugadores pueden pulsar a derecha o izquierda en el panel de control para seleccionar un nivel de ataque. El nivel de ataque determina la cantidad de daño que causarán los puñetazos y patadas de un jugador. Cuanto más alto sea el nivel de ataque, los puñetazos y patadas causarán más daño.

Esta opción permite a dos jugadores con distinto nivel de experiencia mantener un enfrentamiento equilibrado.

STAGE SELECT: Cuando se ilumina la opción STAGE SELECT, el Jugador n.º Uno puede seleccionar el lugar del combate pulsando derecha o izquierda en el panel de control. Esta opción te permite seleccionar la ubicación de tu pelea.

Una vez se han hecho todas las selecciones, el Jugador n.º Uno puede empezar el combate pulsando el botón **START**. El primer jugador que gane dos combates ganará la partida. Una vez se ha completado la partida, una pantalla mostrará el récord de cada jugador con cada personaje. En ese momento, el Jugador n.º Uno puede pulsar el botón **SELECT** para continuar/abandonar el enfrentamiento, o bien para borrar los récords. Si continúas el juego, ambos jugadores volverán a la pantalla de selección del jugador y todo el proceso empieza de nuevo.



Option Mode te permite cambiar ciertas partes del juego. Cuando aparece la pantalla del título, pulsa arriba o abajo en el panel de control para situar el indicador junto a **OPTION MODE** y pulsa el botón **START**. Cuando aparece la siguiente pantalla, pulsa arriba o abajo en el panel de control para iluminar la opción que quieres cambiar.

DIFICULTAD: Esta opción cambia la dificultad del oponente del ordenador. Pulsa derecha o izquierda en el panel de control para cambiar la opción. En el Nivel 0 los adversarios controlados por el ordenador son fáciles de vencer y en el Nivel 7 son bastante difíciles. El nivel de dificultad también determina si participarás en el desenlace final de la conclusión del juego.

LÍMITE DE TIEMPO: Esta opción te permite activar o desactivar el Límite de Tiempo. Pulsa derecha o izquierda en el panel de control para iluminar ON o OFF. Si seleccionas on, los luchadores tendrán 99 segundos para dejar fuera de combate al otro. Si seleccionas OFF, la pelea continuará hasta que un jugador quede fuera de combate.

CONFIGURAR: Esta opción te permite cambiar la disposición de los botones para los puñetazos y patadas de tu luchador. Ilumina el puñetazo o patada que quieras cambiar y luego pulsa el botón que quieras usar para ese puñetazo o patada.



USANDO OPTION MODE



ESTEREO: Esta opción te permite seleccionar entre sonido ESTEREO o MONO. Pulsa a derecha o izquierda en el panel de control para iluminar la opción que quieras usar.

TEST DE MUSICA: Esta opción te permite escuchar las diferentes piezas de música usadas en el juego. Pulsa el botón A para cambiar el número de pieza y pulsa el botón R para escuchar la música.

TEST DE EFECTOS ESPECIALES: Esta opción te permite escuchar los distintos efectos de sonido usados en el juego. Pulsa el botón A para cambiar el número de efecto de sonido y después pulsa el botón R para escuchar el efecto.

Para dejar OPTION MODE con tus nuevos ajustes, simplemente pulsa el botón **START** en el panel de control.



CONVIRTIENDOTE EN UN STREET FIGHTER

Convertirte en un luchador de la calle requiere paciencia y práctica. A continuación ofrecemos una lista de consejos que te ayudarán a sobrevivir en tus primeros combates.

1. Usa la Defensa hacia Atrás y la Posición en Cuclillas Defensiva para parar ataques.
2. Espera a que tu oponente cometa un error y entonces ataca.
3. No utilices demasiado tus movimientos especiales. A menudo te dejan vulnerable para ser atacado.
4. Puedes anular una Bola de Fuego con otra Bola de Fuego.
5. Para aturdir a un oponente hacen falta al menos tres golpes fuertes. Cuando tu oponente esté fuera de combate hazle todo el daño que puedas.
6. Cuando estés aturrido, mantén pulsado constantemente tu panel de control hacia la derecha e izquierda para liberarte de las estrellas.
7. Utiliza todos los personajes. Esto te permitirá conocer sus fuerzas y debilidades en combate.
8. Los movimientos especiales se pueden evitar usando la Defensa hacia Atrás y la Posición en Cuclillas Defensiva, pero te costará un poco de energía.
9. Fija el nivel de dificultad en la Option Mode en O para que te sea más fácil aprender a utilizar tus puñetazos y patadas.
10. En la modalidad COMBATE V.S., deja fuera de combate a tu oponente con un movimiento especial para conseguir un K.O. especial.

Ryu

Fecha de Nacimiento: 21-7-1964
Altura: 5,10"
Peso: 150 lbs.
Grupo Sanguíneo: O



Alumno del maestro Sheng Long, Ryu ha llegado a ser un guerrero puro. Ha dedicado toda su vida a la perfección de sus técnicas, renunciando a todo lo demás. Ryu no tiene hogar, amigos ni familia. En su lugar, recorre el mundo probando sus técnicas contra otros luchadores.

Frío y calculador, Ryu es muy paciente en combate. Cuando Ryu advierte debilidad, se mueve rápidamente para despachar a sus oponentes con el asombroso poder de su Puñetazo del Dragón.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Lanzamiento del Hombro,
 Balanceo hacia Atrás.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bola de Fuego: Uniendo todas sus fuerzas y canalizándolas a través de sus brazos, Ryu puede crear una ola de energía o "HA-DO-KEN". Este movimiento agota la mayor parte de la energía de Ryu y tarda unos segundos en recuperarse.



Usando el panel de control, pulsa ↓ ↘ ⇒ en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de puñetazo.

El Puñetazo del Dragón: Usando la antigua palabra "SHO-RYU-KEN", Ryu puede invocar el poder del Dragón y canalizarlo a través de su puñetazo. Cuando se lanza hacia arriba, Ryu y el poder del Puñetazo del Dragón son virtualmente imparables.



Usando el panel de control, pulsa → ↓ ↘ en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de puñetazo.

Patada Huracanada: Cuando da vueltas en el aire, Ryu crea un pequeño huracán al pronunciar las palabras "TATSU-MAKISEN-PU-KYAKU". Usando el huracán para acelerar su giro, Ryu a menudo deja a su oponente fuera de combate con tres patadas rápidas.



Usando el panel de control, pulsa ↓ ↘ ← en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de patada.



Edmond Honda

Fecha de Nacimiento: 3-11-1960

Altura: 6'2"

Peso: 304 lbs.

Grupo Sanguíneo: A



Edmond Honda ha sido entrenado desde su nacimiento para ocupar su lugar de mejor luchador de sumo que ha pisado el ring. Al recibir el título de "Yokozuna" o gran campeón, Honda se escandalizó cuando se enteró de que el mundo no considerara el sumo como un verdadero deporte. Indignado, ha jurado probar que los luchadores de sumo son los mejores del mundo.

Rápido y extremadamente poderoso, la mayor ventaja de Honda es su tamaño. Le encanta dar golpes a sus oponentes en las esquinas y luego dejarlos fuera de combate con series rápidas de puñetazos.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Lanzamiento del Hombro,
el Abrazo del Oso,
Golpe de Rodilla.

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Palmada de Cien Manos:

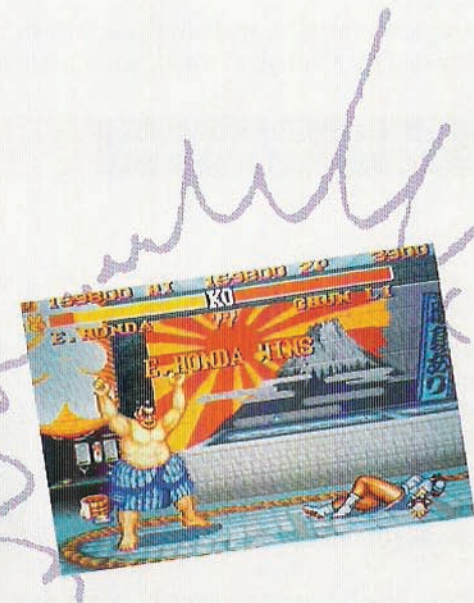
Durante años de entrenamiento, Honda ha sido capaz de aumentar la velocidad de sus puñetazos. Ahora, sus manos se mueven tan rápido que son un mero borrón. Usando la Palmada de Cien Manos, Honda puede hacer rápidamente que sus oponentes vean las estrellas.



Cabezazo Sumo: Usando su gran fuerza de pierna y el tradicional gruñido sumo, Honda puede propulsarse con la cabeza por delante hacia su oponente. Mejor en combates a poca distancia, el Cabezazo Sumo sólo inflige una cantidad de daño considerable.



Usando el panel de control, mantén pulsada  durante 2 segundos. Después pulsa  y pulsa cualquier botón de puñetazo.





Blanka

Fecha de Nacimiento: 12-2-1966

Altura: 6'5"

Peso: 218 lbs.

Grupo Sanguíneo: B



Se sabe muy poco acerca de este luchador proveniente de las selvas de Brasil. Durante años, los nativos han informado de que han visto a un ser mitad hombre mitad bestia vagando en las selvas tropicales. Pero, en el ultimo año, la bestia llamada Blanka apareció en las ciudades de Brasil y desafió a todo luchador que osara hacerle frente.

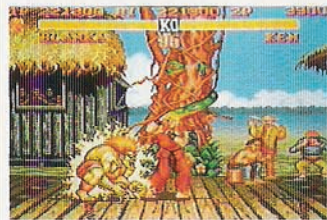
Atacando como un animal salvaje, Blanka utiliza su velocidad y agilidad para infligir el mayor daño posible a sus oponentes.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Mordisco en la Cabeza,
Doble rodillazo, Cabezazo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Electricidad: Usando una técnica que aprendió de las anguilas eléctricas, Blanka puede canalizar hasta 1,000 voltios a través de su piel. Cualquiera que intenta agarrarle en esos momentos hará un descubrimiento horroroso.



Pulsa repetidamente cualquier botón de puñetazo.



Ataque Rodante: Enrollándose sobre si mismo como una bola, Blanka puede lanzarse a modo de proyectil humano. El ataque rodante puede infligir una cantidad enorme de daño a un adversario, pero si Blanka es golpeado durante el ataque perderá mucha fuerza.



Usando el panel de control, mantén pulsada ← durante 2 segundos. Después pulsa → y pulsa cualquier botón de puñetazo.



Guile

Fecha de Nacimiento: 23-12-1960

Altura: 6,1"

Peso: 191 lbs.

Grupo Sanguíneo: O



Un ex-miembro de un equipo de fuerzas especiales de élite, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Thailandia hace seis años. Después de muchos meses de aprisionamiento, Charlie y él se las arreglaron para escaparse de su prisión en la jungla. Durante el peligroso viaje largo y difícil a la civilización, Charlie murió y, desde entonces, Guile se ha consumido en la venganza.

Usando una mezcla única del entrenamiento de las Fuerzas Especiales y técnicas de pelea de la calle, Guile es una fuerza a tener en cuenta.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Lanzamiento del Hombro (Tierra y Aire), Triturador, Rodillazo, Suplex.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Estampido Supersónico:

Batiendo sus manos y brazos a través del aire, Guile puede crear una explosión de energía llamada Estampido Supersónico. Esta explosión de energía sale disparada hacia los adversarios y deja sin sentido, momentáneamente, a cualquiera que le golpee.



Usando el panel de control, mantén pulsada ← durante 2 segundos.

21 Luego pulsa → y cualquier botón de golpe.

Patada Relámpago: Parecido al Estampido Supersónico, Guile también puede crear una pared de energía momentánea batiendo sus pies en el aire a la vez que da una voltereta hacia atrás. Esta barrera de energía es virtualmente impenetrable y causará gran cantidad de daño a aquellos que estén tan locos como para entrar en ella.



Usando el panel de control mantén pulsada ↓ durante 2 segundos. Después pulsa ↕ y cualquier botón de patada.



KEN

Fecha de Nacimiento: 14-2-1965

Altura: 5,10"

Peso: 196 lbs.

Grupo Sanguíneo: B



El otro discípulo del maestro Sheng Long, Ken es un atleta nato. Desafortunadamente, el dominio nato de la lucha ha alimentado su gigantesco ego y está constantemente recordando a sus adversarios que él es el mejor luchador de todos los tiempos. Desde el año pasado, Ken ha permitido que sus técnicas empeoren y ha pasado la mayor parte del tiempo en la playa con su novia. Sólo un reto de Ryu ha vuelto a encender su espíritu de lucha.

Impetuoso y arrogante, a Ken le encanta presumir durante la pelea. Después de dejar a su oponente sin sentido con su Bola de Fuego, a Ken le encanta erguirse sobre sus oponentes y reírse de ellos.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Lanzamiento del Hombro,
Balanceo hacia Atrás.

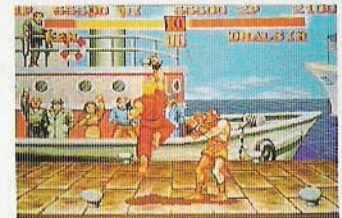
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bola de Fuego: Uniendo todas sus fuerzas y canalizándolas a través de sus manos, Ken puede crear una ola de energía o "HA-DO-KEN". Este movimiento agota la mayor parte de la energía de Ken y tarda unos segundos en recuperarse.



Usando el panel de control, pulsa en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de puñetazo.

Puñetazo del Dragón: Usando la antigua palabra "SHO-RYU-KEN", Ken puede invocar el poder del Dragón y canalizarlo a través de su puñetazo. Cuando se lanza hacia arriba, Ken y el poder del Puñetazo del Dragón son virtualmente imparables.

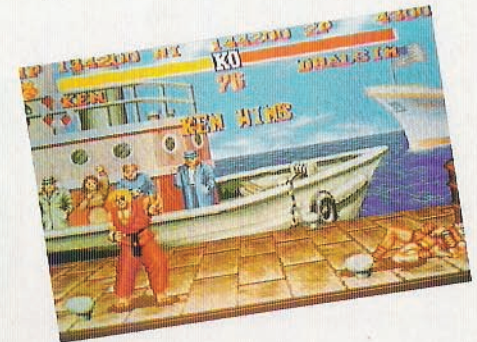


Usando el panel de control, pulsa en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de puñetazo.

Patada Huracanada: Cuando da vueltas en el aire, Ken crea un pequeño huracán al pronunciar las palabras "TATSU-MAKISEN-PUKYAKU". Usando el huracán para acelerar su giro, Ken a menudo deja a su oponente fuera de combate con tres patadas rápidas.



Usando el panel de control, pulsa en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de patada.



Chun Li

Fecha de Nacimiento: 1-3-1968

Altura: 5,8"

Peso: Desconocido

Grupo Sanguíneo: A



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

Estupefactos por sus apariencias, los adversarios, a menudo, desestiman las aptitudes de Chun Li y se han visto derribados por unas cuantas patadas bien calculadas.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Lanzamiento del Hombro
(Tierra y Aire),
Pisotón de cabeza.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Patada Relámpago: Años de entrenamiento han permitido a Chun Li desarrollar una serie de patadas poderosas que golpean a la velocidad del rayo.



Patada Torbellino: Para no ser derrotada por la Patada Huracanada de Ken y Ryu, Chun Li usa este movimiento para confundir a sus adversarios.



Usando el panel de control, mantén pulsada  durante 2 segundos. Después pulsa  y cualquier botón de patada.



Zangief

Fecha de Nacimiento: 1-6-1956

Altura: 7'

Peso: 256 lbs.

Grupo Sanguíneo: A



Muchos creen que Zangief participó en el torneo a causa de su feroz respeto por su país, pero sólo aciertan en parte. A Zangief le encanta su país, pero aún le encanta más pisotear a sus oponentes. ¿Qué se puede esperar de un hombre que lucha contra osos para divertirse?.

Absolutamente intrépido, Zangief está deseando asestar un puñetazo tan pronto como pueda agarrar a su adversario y lanzarlo sobre el pavimento con su Conductor de Vueltas

Combates Cuerpo a Cuerpo

Golpe Potente, Martinete Giratorio, Golpe hacia Atrás, Triturador, Alley Oop, Mordisco de Cabeza, Impulso de Estómago.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Tendedor Giratorio: Copiado del famoso luchador profesional Mike Haggar, Zangief usa su Tendedor Giratorio para dar una paliza a sus oponentes y para evitar bolas de fuego.



Martinete Giratorio: Después de ver el aburrido martinete usado por luchadores profesionales, Zangief decidió añadir su propio giro y triturar a sus oponentes contra el suelo.



Usando el panel de control, haz una rotación de 360 grados en el panel de control y pulsa cualquier botón de puñetazo.



Dhalsim

Fecha de Nacimiento: 22-11-1952

Altura: 5,10"

Peso: 107 lbs.

(Puede cambiar de peso y estatura hasta cierto punto.)

Grupo Sanguíneo: O



A lo largo de su vida, Dhalsim ha buscado unificar su mente, cuerpo y alma a través de la disciplina del Yoga. Ahora, cuando se aproxima a su objetivo, Dhalsim debe probar sus técnicas y a si mismo antes de que pueda elevarse a un estado superior de consciencia.

La mayor habilidad de Dhalsim es su paciencia. Sabe luchar. Por el contrario, se concentra en usar sus exclusivas técnicas para mantener a sus enemigos a distancia y agotarlos lentamente.

Combates Cuerpo a Cuerpo

Yoga Nujie, Lanzamiento del Brazo, Cabezazo, Ataque Giratorio.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Fuego Yoga: Utilizando energías místicas de lo más profundo de si mismo, Dhalsim puede lanzar una bola de llamas que incinera todo lo que toca.



Usando el panel de control, pulsa ↓ ↘ → en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de puñetazo.

Llama Yoga: Usado para combates cuerpo a cuerpo, Dhalsim puede utilizar energías místicas para expeler una nube de llamas.



Usando el panel de control, pulsa ← ↓ ↘ → en un movimiento continuado y pulsa cualquier botón de puñetazo.

