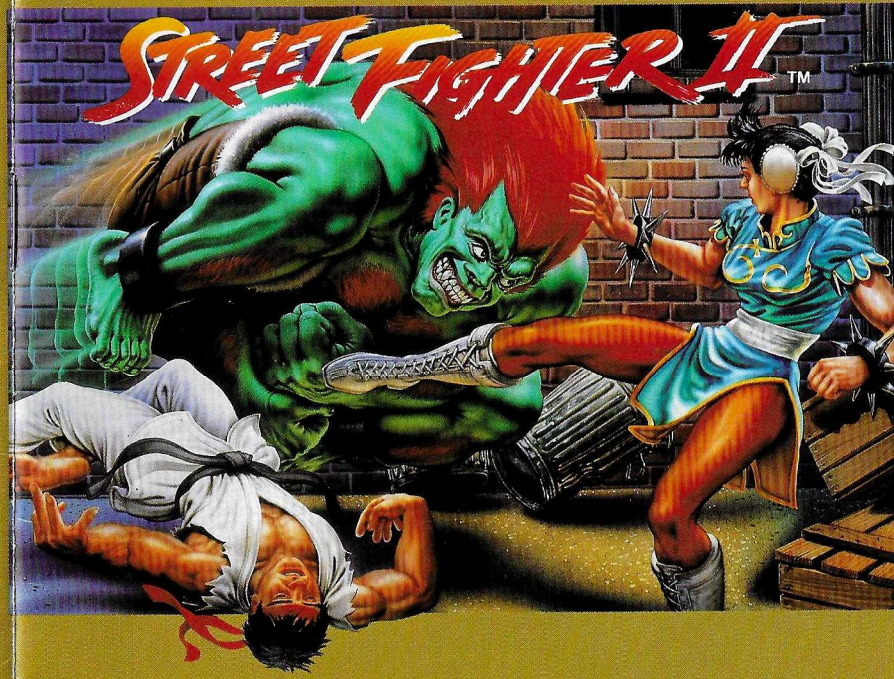


CAPCOM®



SPIELANLEITUNG

CAPCOM®

NINTENDO OF EUROPE GMBH
BABENHÄUSER STRASSE 50 · D-8754 GROSSOSTHEIM

PRINTED IN JAPAN

The Super Nintendo Entertainment System (SNES) logo is displayed on a black background. At the top is the iconic SNES logo consisting of four overlapping circles in blue, green, red, and yellow. Below this, the words "SUPER NINTENDO" are written in a large, bold, red, italicized font. Underneath that, "ENTERTAINMENT SYSTEM" is written in a smaller, white, sans-serif font. At the bottom, the text "PAL VERSION" is enclosed in a white rectangular box.

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

STREET FIGHTER II™

© CAPCOM 1991, 1992. ALL RIGHTS RESERVED.



So fängt es an	3
Controller-Funktionen	4 – 7
Dein Kampf beginnt	8
2-Spieler-Action	9 – 10
Gebrauch des Auswahlbildschirms (Option Mode)	11 – 12
Tips und Tricks	13 – 14
Die Streetfighter	15 – 30



LICENSED BY

Nintendo

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

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL 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 PA&T.

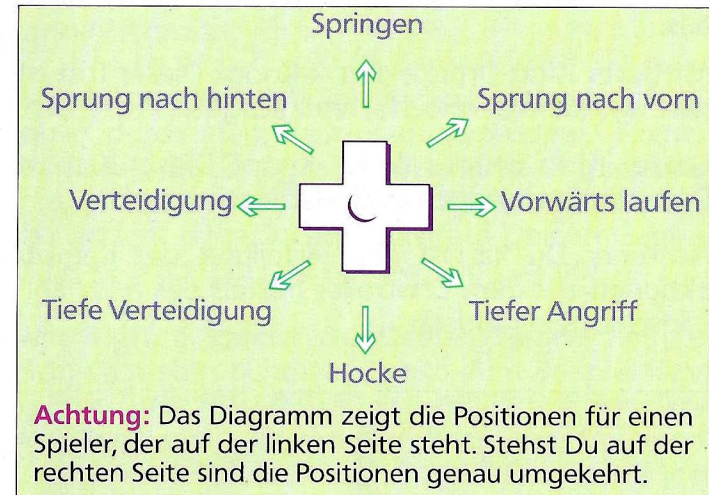
Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen 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. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du Sie in die Spielkonsole einsetzt.

1. Stecke die **Street Fighter II** Spielkassette in Dein Super Nintendo Control-Deck und schalte es ein.
2. Wenn das Titelbild erscheint, hast Du folgende Auswahlmöglichkeiten: „**Game Start**“, „**V.S. Battle**“ (2-Spieler-Action) und „**Option Mode**“ (Auswahlbildschirm). Erläuterung für „**V.S. Battle**“ und „**Option Mode**“ findest Du weiter hinten im Heft.
3. 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.
4. Du kannst Dein Spiel jederzeit beenden. Schalte Dein Super Nintendo einfach aus und nimm die Kassette aus dem Control-Deck heraus.



Die Controller-Funktionen für Street Fighter II sind speziell auf den Super Nintendo Controller zugeschnitten. Das Diagramm unten zeigt Dir die acht wichtigsten Grundpositionen.



Kampfaktionen

Es gibt drei verschiedene Schläge, die Dein Kämpfer einsetzen kann:

Leichter Punch: Drücke den Y-Knopf. Dieser Schlag kann sehr schnell ausgeführt werden, richtet aber sehr wenig Schaden an.
Mittlerer Punch: Drücke den X-Knopf. Bei dieser Attacke wird der Gegner schon schwerer getroffen.

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

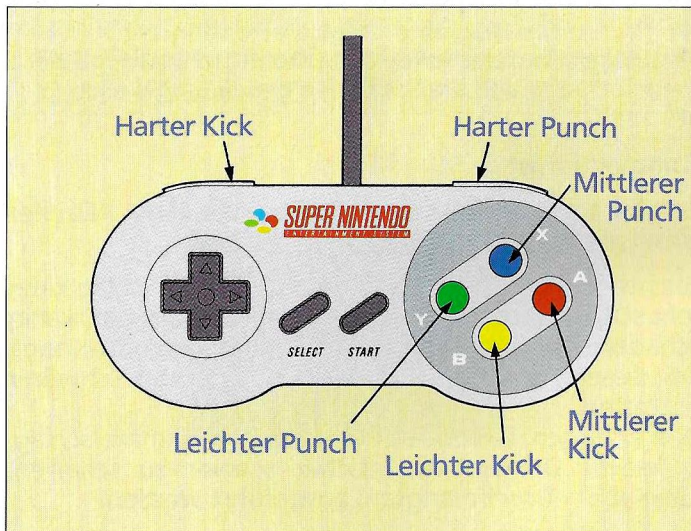
Neben den PUNCHS kannst Du auch KICKS austeilten. Hier gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

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

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

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

Achtung: Du kannst die Verteilung der Kampfaktionen auf dem Controller mittels des Auswahlbildschirms verändern.



Nahkampf

Nahkampfaktionen können nur angewandt werden, wenn zwei Spieler genau nebeneinander stehen. Man unterscheidet hier zwischen **Würf**en und **Griff**en.

Würfe machen es Dir möglich, Deinen Gegner quer durch den Raum zu schleudern. Einigen Kämpfern ist es sogar möglich, ihren Gegner über die Schulter zu werfen. Ryu beispielsweise beherrscht diese Technik. Geh auf Deinen Gegner zu und drücke bei Berührung den **L**-Knopf.

Mit **Griff**en kannst Du Deinen Gegner in den Schwitzkasten nehmen. Blanka zum Beispiel kann gegen Guile diesen Griff anwenden und ihn dann konstant mit Schlägen bombardieren. Um diese Aktion einzusetzen, mußt Du auf Deinen Gegner zugehen und den **L**-Knopf drücken.


Jeder der acht Kämpfer verfügt über andere Nahkampfaktionen, die Du in den Steckbriefen der jeweiligen Fighter aufgelistet findest. Wann Du diese Aktionen am günstigsten einsetzt, liegt an Dir.

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 Street Fighter aufgelistet. Spezialattacken sind sehr wirksam, jedoch nicht ganz leicht auszuführen. Wochenlanges hartes Training ist hier die Voraussetzung. Viel Glück!

Unten findest Du als Beispiel Ryus Feuerball. Die Pfeile zeigen Dir an, wie Du das Steuerkreuz bewegen mußt, um den Spezialangriff durchzuführen.

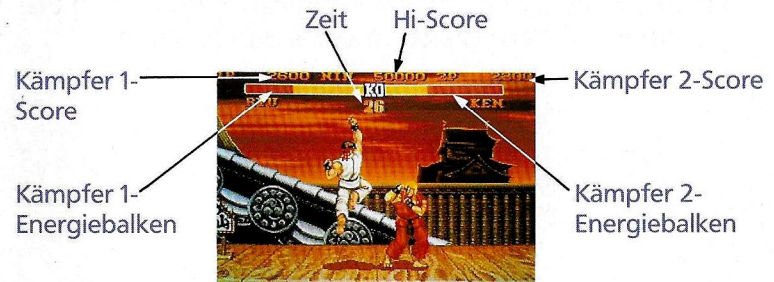
Beispiel Feuerball (eine von Ryus Spezialtechniken)

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

Acht Streetfighter aus den verschiedensten Teilen der Welt haben sich zusammengefunden, um unter ihnen denjenigen zu ermitteln, der würdig ist, die Großmeister herauszufordern. Jeder von ihnen ist eine Kampfmaschine und beherrscht mehrere geheime Kampftechniken. Es gehört jedoch mehr als Stärke und Mut dazu, um den Titel des größten Kämpfers der Welt zu erringen.

Drücke im Titelbild den **Start**-Knopf und wähle Deinen Kämpfer aus. (Wenn Dich ein Freund 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 einen Gegner jeweils zweimal besiegen, um zum Sieger erklärt zu werden. Dann erst erwartet Dich Dein nächster Herausforderer.





Street Fighter II 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 erhält jeder Spieler eine Übersicht über seine Siege, Niederlagen und Spezial-K.O.s. Jetzt kann jeder Spieler seinen Street Fighter auswählen. Habt Ihr Euch entschieden, drückt den **Start**-Knopf.

Auf dem nächsten Bild kannst Du Dein Handicap (Kampfkraft) und den Austragungsort (Stage Select) mit dem Steuerkreuz bestimmen.



HANDICAP – Wenn Handicap aufleuchtet, können beide Spieler Ihre Kampfeskraft bestimmen. Das Attack-Level zeigt an, wieviel Schaden dem Gegner durch Deine Angriffe zugefügt werden. Je höher die Zahl, desto größer der Schaden. Die Handicap-Einstellung macht es Dir möglich, gegen stärkere Gegner auf dem gleichen Level zu kämpfen.



STAGE SELECT – Wenn Stage Select aufleuchtet, kann Spieler 1, den Austragungsort des ersten Kampfes bestimmen. Bewege hierfür das Steuerkreuz nach rechts oder links. Hast Du alle Entscheidungen getroffen, kannst Du das Spiel beginnen, in dem Du den **Start**-Knopf drückst. Derjenige, der als erster zwei Kämpfe gewonnen hat, ist Sieger. Ist der Kampf beendet, erscheint ein Bild, das Euch Euren Score bekanntgibt. Du hast nun die Wahl, den Kampf fortzuführen, ihn zu beenden oder Deine Resultate zu löschen. Drücke hierzu den **Select**-Knopf. Setzt Du den Kampf fort, kehren beide Fighter an den Austragungsort zurück und Dein Kampf beginnt von vorn.



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, was Du verändern möchtest.

DIFFICULTY (Schwierigkeit) – Hiermit kannst Du die Stärke Deines Computergegners bestimmen. Bewege hierzu das Steuerkreuz nach rechts oder links. Auf Level 0 sind die Gegner einfach zu besiegen, auf Level 7 schwer. Gleichzeitig bestimmst Du mit dem Difficulty-Level, wieviele Gegner Dich nach einem Sieg noch erwarten.

TIME LIMIT – Du kannst das Time Limit ein- oder ausschalten, indem Du das Steuerkreuz nach rechts oder links bewegst. Schaltest Du es ein, hat Dein Kämpfer 99 Sekunden Zeit, den Kampf für sich zu entscheiden. Schaltest Du es aus, geht der Kampf solange, bis er entschieden ist.

CONFIGURE (Aktionsverteilung auf dem Controller) – Wählst Du Configure, hast Du die Möglichkeit, die Knopfanordnung für Deine Aktionen (Punchs und Kicks) zu verändern. Erleuchte den Punch oder Kick, den Du verändern willst und drücke dann den Knopf, mit dem Du den Schlag ausführen willst.

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**-Knopf, um die jeweilige Musik auszuwählen und den **R**-Knopf, um sie Dir anzuhören.

SOUND EFFECT TEST – Mit dieser Wahlmöglichkeit kannst Du Dir die im Spiel verwendeten Sound Effekte anhören. Drücke den **A**-Knopf, um den jeweiligen Effekt zu wählen und den **R**-Knopf, um ihn Dir anzuhören.

Drücke den **Start**-Knopf, um den Auswahlbildschirm zu verlassen.





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.
2. Warte auf Fehler des Gegners, um ihn dann anzugreifen.
3. Setze Deine Spezialattacken nicht zu oft ein. Der Gegner stellt sich sonst darauf ein.
4. Setze einen Feuerball ein, um einen Feuerball des Gegners zu zerstören.
5. Lande drei harte Treffer, um Deinen Gegner anzuschlagen. Ist er dann benommen, versuche, ihn so oft wie möglich zu treffen.
6. Wenn Du benommen bist, bewege das Steuerkreuz nach rechts und links, um Dich wieder zu erholen.
7. Spiele alle Streetfighter einmal durch. So erkennst Du ihre Stärken und Schwächen am besten.



8. Du kannst auch Spezial-Attacken Deiner Gegner abwehren. Dies wird Dich allerdings etwas von Deiner Energie kosten.
9. Beginne mit dem Difficulty-Level 0, um Deine Aktionen zu trainieren.
10. Spielst Du zu zweit, versuche, Deinen Gegner mit einem Spezialangriff K.O. zu schlagen. Auf diese Weise erhältst Du einen Spezial-K.O.-Bonus.



Ryu

Geburtsdatum:

21. Juli 1964

Größe: 180 cm,

Gewicht: 76 kg

Nationalität: Japaner



Unter der Obhut seines Lehrmeisters Sheng Long hat sich Ryu zum perfekten Kämpfer entwickelt. Jede Minute seines Lebens widmete er der Perfektionierung seiner Fähigkeiten. Die totale Beherrschung seines Körpers wurde Ryus Lebensinhalt. Er hat kein Zuhause, keine Freunde und keine Familie. Er ist ein ewiger Wanderer auf der Suche nach Gegnern, mit denen er seine Kräfte messen kann. Im Kampf gilt Ryu als eiskalt und berechnend. Geduldig wartet er auf eine Schwäche des Gegners, um ihn dann blitzschnell mit seinem gefürchteten Dragon-Punch zu attackieren.

Nahkampfattacken Schulterwurf und Rückenrolle

Spezialattacken

Feuerball- Kraft seines Willens kann Ryu Energie erzeugen und diese in seinen Händen zu einer mächtigen Energiewelle werden lassen. Diese „Ha-Do-Ken“ kostet ihn viel Kraft, so daß er sich danach für einen kurzen Moment erholen muß.



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen
↓ ↘ → in einer fließenden Bewegung
und drücke dann einen von den Punch-Knöpfen.

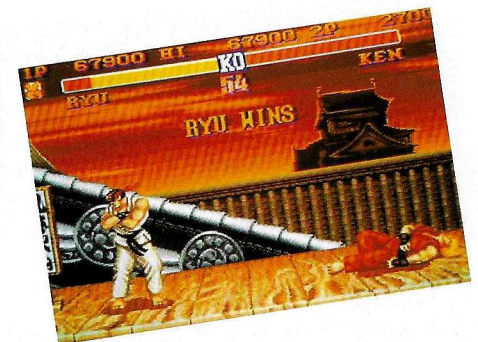
Dragon-Punch: Mittels des uralten Wortes „SHO-RYU-KEN“ kann Ryu Drachenkräfte heraufbeschwören und durch seinen Körper fließen lassen. Er steigt dann – eins mit dem Drachen – in die Luft und startet seinen unaufhaltsamen Angriff.

Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen → ↓ ↘ in einer fließenden Bewegung und drücke einen von den Punch-Knöpfen.



Hurricane-Kick: Benutzt Ryu die Worte „TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU“ steigt er in die Luft und sein Körper wird zum wirbelnden Hurricane. Mit dieser Spezialattacke kann er seine Gegner mit drei schnellen Kicks zur Strecke bringen.

Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen ↓ ↘ ← in einer fließenden Bewegung und drücke einen von den Kick-Knöpfen.



Edmondo Honda

Geburtsdatum:
11. März 1960
Größe: 186 cm
Gewicht: 152 kg
Nationalität: Japaner



Edmondo Honda 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 stärksten Kämpfer der Welt sind. Honda kämpft schnell und kraftvoll und nutzt sein Körpergewicht, um seine Gegner in eine Ecke zu drängen und sie dort mit einer Serie von schnellen, harten Schlägen zu bombardieren.

Nahkampfattacken Schulterwurf, Bärengriff, Knieschlag

SPEZIALATTACKEN

Der Schlag der tausend Hände: Durch jahrelanges Training gelang es Edmondo, die Geschwindigkeit seiner Schläge enorm zu steigern. Jeder Gegner fürchtet diesen Propellerschlag. Drücke einen der Punch-Knöpfe mehrmals schnell hintereinander.



Sumo-Kopfstoß: Honda stößt sich kraftvoll vom Boden ab und fliegt dem Gegner wie eine Kanonenkugel entgegen. Drücke das Steuerkreuz nach links und warte zwei Sekunden, dann drücke es nach rechts und betätige einen von den Punch-Knöpfen.





Blanka

Geburtsdatum:
2. Dezember 1966
Größe: 195 cm
Gewicht: 109 kg
Nationalität: Brasilianer



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. Plötzlich tauchte dieses Wesen, das sich Blanka nannte, dann in den Städten Brasiliens auf und lehrte allen Herausforderern das Fürchten. Blankas Stärke ist seine Furchtlosigkeit. Er attackiert seine Gegner wie eine wilde Bestie, ohne nachzudenken.

Nahkampfattacken

Kopfbiss-Attacke,
 Doppel-Knieschlag, Kopfstoß

SPEZIALATTACKEN

Elektroschock: Blanka lernte diese Technik von Medizinmännern im Urwald. Er kann über 1000 Volt Stromspannung in seinem Körper erzeugen, die für jeden Gegner eine Überraschung bieten. Drücke einen der Punch-Knöpfe schnell hintereinander.



Kugel-Attacke: Mit diesem Angriff kann Blanka seinen Gegnern großen Schaden zufügen. Hüte Dich jedoch davor, während eines Angriffs von Deinem Gegner getroffen zu werden. Drücke das Steuerkreuz nach links und warte zwei Sekunden, drücke dann nach rechts und betätige dann einen von den Punch-Knöpfen.





Guile

Geburtsdatum:
23. Dezember 1960
Größe: 185 cm
Gewicht: 95 kg
Nationalität: Amerikaner



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. Guile ist der perfekte Einzelkämpfer. Durch seine Schulung bei der Spezialeinheit und viele Einsätze im Dschungel lernte er, seine Kampftechniken anzuwenden.

Nahkampfattacken

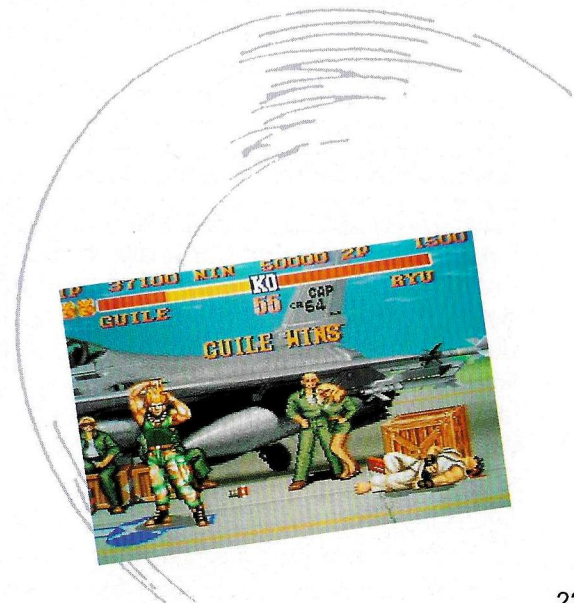
Schulterwurf (am Boden und in der Luft), Rückenbrecher, Knieschlag und Supplex

SPEZIALATTACKEN

Sonic Boom: Bewegt Guile seine Arme schnell durch die Luft, ist er in der Lage einen Energiestoß zu erzeugen und dem Gegner entgegen zu schicken. Der Sonic Boom betäubt seinen Widersacher für eine kurze Zeit und gibt Gelegenheit für weitere Angriffe. Drücke das Steuerkreuz nach links und warte dann zwei Sekunden. Drücke dann nach rechts und betätige einen der Punch-Knöpfe.



Flash-Kick: Ähnlich wie beim Sonic Boom erzeugt Guile hier mit seinen Beinen einen Energiekreis, den jeder Gegner fürchten muß. Drücke das Steuerkreuz nach unten und warte zwei Sekunden, dann drücke nach oben und betätige einen von den Kick-Knöpfen.





Ken

Geburtsdatum:
14. Februar 1965
Größe: 180 cm
Gewicht: 85 kg
Nationalität: Amerikaner



Ken ist der andere Schüler des großen Lehrmeisters Sheng Long. Er gilt als Naturbegabung und hält sich selbst für den besten Kämpfer aller Zeiten. Für seine Gegner hat er nur Spott und Gelächter übrig, was ihn bei allen anderen Kämpfern sehr unbeliebt macht. Vor einem Jahr zog er sich zurück und verbrachte die meiste Zeit mit seiner Freundin in einem Strandhaus. Erst eine Herausforderung von Ryu hat in ihm den Kampfgeist wieder entfacht. Ken gilt als arrogant und unbeherrscht und zeigt das auch im Kampf. Trifft er den Gegner mit seinem Feuerball, lacht er ihn aus.

Nahkampfattacken Schulterwurf und Rückenrolle

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 jagen. „HA-DO-KEN“ kostet jedoch viel Kraft, sodaß 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.



Dragon-Punch: Nutzt Ken das uralte Wort „Sho-Ryu-Ken“ steigt er in die Luft und beschwört die Kräfte der Drachen herauf. Gegen diese Attacke ist jeder Gegner machtlos.



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen
→ ↓ ↘ in einer fließenden Bewegung
und drücke einen der Punch-Knöpfe.

Hurricane-Kick: Wenn Ken die Worte „TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU“ spricht, steigt er in die Luft und sein Körper verwandelt sich in einen wirbelnden Hurricane. Mit diesem Schlag kann Ken seine Gegner mit drei harten Schlägen K.O. schlagen.

Bewege das Steuerkreuz in die Richtungen
↓ ↘ ← in einer fließenden Bewegung
und drücke dann einen der Kick-Knöpfe.



Chun Li

Geburtsdatum:

1. März 1968

Größe: 174 cm

Gewicht: geschätzte 55 kg

Nationalität: Chinesin



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 Shadoloo auf der Spur, der sie bis zum Turnier gefolgt ist. Nun hofft Chun Li, den Mörder ihres Vaters hier zu finden, um im Kampf mit ihm abzurechnen. Ist der Mörder einer der Großmeister?

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

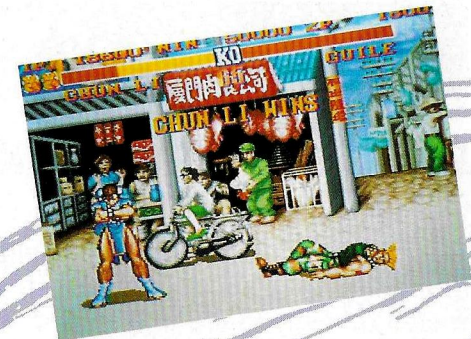
Nahkampfattacken Schulterwurf (Luft und Boden), Kopfstoß

SPEZIALATTACKEN

Blitz-Kick: Durch jahrelanges Training entwickelte Chun Li diese Kick-Attacke, die jeden Gegner wie der Blitz trifft. Drücke mehrmals hintereinander einen der Kick-Knöpfe.



Wirbelwind-Attacke: Chun Li setzt diesen Angriff ein, um ihre Gegner zu verwirren. Drücke das Steuerkreuz nach unten, warte zwei Sekunden, drücke dann nach oben und betätigen einen der Punch-Knöpfe.



Zangief

Geburtsdatum:

1. Juni 1956

Größe: 210 cm

Gewicht: 128 kg

Nationalität: Russe



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

Zangief ist absolut furchtlos. Er steckt solange Schläge ein, bis er den Gegner zu packen bekommt, um ihm dann mit seinem alles vernichtenden wirbelnden Pile Driver K.O. zu schlagen.

Nahkampfattacken

Power Slam, Pile Driver, Back Slam, Kopfbiss-Attacke, Magenhammer, Alley Oop

SPEZIALATTACKEN

Drehende Hammerattacke:

Zangief setzt diesen Angriff ein, um Gegner konstant zu treffen und um Feuerbälle abzuwehren. Drücke alle drei Punch-Knöpfe gleichzeitig.



Wirbelnder Pile Driver:

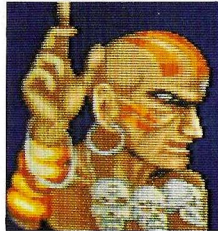
Diesen Angriff hat sich Zangief bei den Profi-Wrestlern abgeschaut und mit eigenen Elementen ergänzt. Betätige das Steuerkreuz im Kreis (360 Grad) und betätige einen der Punch-Knöpfe.





Dhalsim

Geburtstag:
22. November 1952
Größe: 180 cm
Gewicht: 60 kg



Nationalität: Inder

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 Bewußtseinssebene überzugehen. Dhalsim hat die totale Kontrolle über seinen Körper: Er kann Arme und Beine extrem dehnen. Seine größte Fähigkeit ist die Konzentration. Er versteht es, seine Gegner auf Distanz zu halten und sie so langsam niederzukämpfen.

Nahkampfattacken

Yoga Nujie, Armwurf, Kopfstoß und Dreh-Attacke

SPEZIALATTACKEN

Yoga-Feuer: Durch Konzentration läßt Dhalsim in seinem Körper Energien entstehen, die es ihm möglich machen, Feuerbälle auf seine Gegner zu spucken.



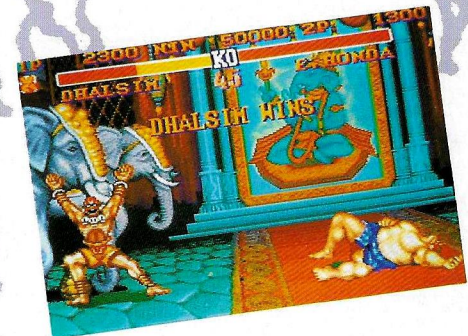
Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen
↓ ↘ → *in einer fließenden Bewegung*
und drücke dann einen der Punch-Knöpfe.



Yoga-Flamme: Mittels seiner mystischen Kraft kann Dhalsim diese Flamme entstehen lassen, um näherkommende Gegner abzuwehren.



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen
← ↓ ↘ ↙ → *in einer fließenden Bewegung*
und betätige dann einen der Punch-Knöpfe.



NOTIZEN

Total 1+2/95 Tips + Tricks.

Total 3/95 Tips + Tricks

NOTIZEN

