

Nintendo®



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA, S.A.  
Pº de la Castellana, 39, 28046 MADRID



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS,\* ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*

Gracias por adquirir el cartucho Super Street Fighter II\* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

## Índice

Precauciones de seguridad .....	4
Comenzando.....	5
Controlando a tu luchador.....	7
El Torneo de Campeones .....	12
El modo Súper Combate .....	13
El Combate V.S.....	14
El modo de Combate en Grupo .....	16
El modo de Combate en Torneo.....	18
El modo desafío contra reloj .....	19
El modo de opciones .....	20
Los nuevos aspirantes .....	22
Notas .....	54

## Precauciones de seguridad

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

1. NO expongas tu cartucho a temperaturas extremas, ni frío ni calor. Guárdalo siempre a temperatura ambiente.
2. NO toques los contactos 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 dañarlo.

## Comenzando

1. Comprueba el interruptor de tu Super Nintendo Entertainment System. Asegúrate que esté en la posición OFF antes de introducir o extraer el cartucho.
2. Introduce el cartucho Super Street Fighter II en tu Super Nintendo Entertainment System y enciéndela.
3. Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa el botón START y las palabras GAME START (Comenzar juego) aparecerán. Pulsa **IZQUIERDA** o **DERECHA** en tu panel de control para seleccionar la velocidad TURBO. Tres estrellas es el modo Turbo más rápido mientras que ninguna estrella indica la velocidad normal arcade.  
Una vez que hayas seleccionado la velocidad, pulsa el botón **START**.
4. La siguiente pantalla es la pantalla principal de selección de juego. Podrás elegir las siguientes opciones:

SUPER COMBATE (Super Battle)  
COMBATE V.S. (VS Battle)  
MODO COMBATE EN GRUPO (Group Battle mode)  
COMBATE EN TORNEO (Tournament Battle)  
DESAFÍO CONTRA RELOJ (Time Challenge)  
OPCIONES (Option)

Utiliza el panel de control para mover el marcador junto al **SUPER COMBATE** y pulsa el botón **START**.

Para una explicación de cada uno de los otros modos de juego, por favor consulta la descripción detallada que aparece más adelante en este manual.

## Comenzando, cont.

5. Una vez comenzado el juego te será pedido que selecciones tu personaje. Pulsa el panel de control en cualquier dirección para iluminar el personaje que desees utilizar y pulsa cualquier botón.
6. Para terminar el juego en cualquier momento, simplemente apaga tu Super Nintendo Entertainment System y extrae el cartucho.



## Controlando a tu luchador

### MOVIMIENTOS BÁSICOS

El diagrama inferior muestra las ocho posiciones básicas del panel de control que se usan durante el juego.



### NOTA IMPORTANTE:

El diagrama muestra las posiciones en el panel de control para un jugador que está mirando a la derecha. Los controles se invierten cuando se está mirando a la izquierda.

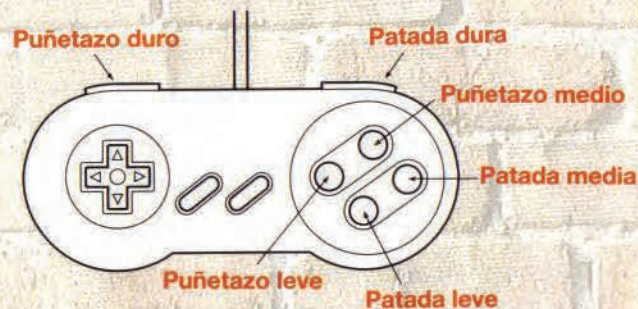
## Controlando a tu luchador, cont.

### BOTONES DE PUÑETAZOS Y PATADAS

Cada uno de los personajes en **Super Street Fighter II** utilizan tres puñetazos y tres patadas básicas. Son los siguientes:

- Puñetazo leve (Golpe seco)**      Pulsa el botón **Y**. *El golpe es muy rápido pero hace poco daño.*
- Puñetazo medio (Fuerte)**      Pulsa el botón **X**. *Este golpe fuerte hace bastante daño.*
- Puñetazo duro (Violento)**      Pulsa el botón **L**. *Este violento golpe hace mucho daño pero es lento.*
- Patada leve (Corta)**              Pulsa el botón **B**. *Esta patada corta es muy rápida pero hace poco daño.*
- Patada media (Adelante)**      Pulsa el botón **A**. *La patada hacia adelante es fuerte y bastante rápida.*
- Patada dura (Fuerte)**            Pulsa el botón **R**. *Esta patada circular es potente pero muy lenta.*

## Controlando a tu luchador, cont.



### NOTA IMPORTANTE:

La configuración de los botones se puede cambiar al seleccionar el modo OPCIONES (Option) en la pantalla de título o pulsando el botón SELECT durante la pantalla V.S. o cuando se haya terminado una partida. Para más información por favor lee "Usar el modo de opciones".

## Controlando a tu luchador, cont.

### ATAQUES Y BLOQUEOS

En Super Street Fighter II cada luchador tiene un número diferente de ataques y bloqueos. Estos solamente pueden realizarse cuando los dos luchadores se encuentran dentro de la "distancia de contacto". Esta distancia es diferente para cada personaje aunque la mayoría de los ataques y bloqueos se realizan cuando los luchadores se encuentran uno al lado del otro.

LOS ATAQUES te permiten coger a un oponente y lanzarlo por toda 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 deberá impulsarse hacia adelante contra Ken y entonces pulsar el botón correspondiente al Puñetazo Duro en el panel de control.*

LOS BLOQUEOS te permiten coger a un oponente y golpearlo o morderlo repetidamente.

*Por ejemplo: Blanka puede morder a Guile en la cabeza. Para hacer el Mordisco de Cabeza Blanka deberá impulsarse hacia adelante contra Guile y entonces pulsar el botón de Puñetazo Duro en el panel de control.*

Practica con tu personaje favorito para descubrir qué ataques y bloqueos pueden realizar para que puedas utilizarlos convenientemente.

## Controlando a tu luchador, cont.

### COMO HACER MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada personaje ha desarrollado sus propios movimientos especiales para utilizarlos en combate. Todos los movimientos especiales de cada personaje aparecen en la sección *Los nuevos aspirantes* de este manual. También hay descripciones de cómo realizar estos movimientos especiales.

Los movimientos especiales son difíciles de aprender y podrá llevarte semanas antes de que puedas realizarlos adecuadamente. Continua practicándolos hasta que consigas hacerlo bien.

A continuación hay un ejemplo del diagrama de la Bola de Fuego de Chun Li. Las flechas del diagrama indican los movimientos necesarios a efectuar en el panel de control. Por favor consulta el diagrama de movimientos de la página 9 si no estás seguro del significado de las flechas.

*Por ejemplo: Bola de fuego de Chun Li. Usando el panel de control, pulsa  $\leftarrow$  y mantén durante 2 segundos. Después pulsa  $\Rightarrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

*Usando el panel de control, pulsa (defensa hacia atrás) y mantén durante 2 segundos. Después pulsa (adelante) y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

## El Torneo de Campeones

El desafío ha sido anunciado y cuatro jóvenes y valientes luchadores han contestado a su llamada. Cammy, Fei Long, Dee Jay y T. Hawk tienen sus motivos para participar en el torneo y ninguno de ellos permitirá que nadie se interponga en su camino.

Elige SUPER COMBATE (Super Battle) en la pantalla principal de selección de juego y podrás seleccionar tu personaje para el torneo. Cuando el torneo comience tu luchador viajará por todo el planeta para enfrentarse a uno de los dieciséis luchadores restantes.



Cuando la pelea comienza deberás utilizar todas tus técnicas de lucha para vencer a tu oponente. Cada vez que golpees, des patadas o lances a tu oponente su indicador de energía disminuirá. Cuando el indicador de energía esté completamente rojo significará que está fuera de combate y serás declarado ganador. Gana dos de las tres rondas y tendrás derecho a enfrentarte al siguiente aspirante que te encuentres en el camino hacia el enfrentamiento contra el extraño y todopoderoso M. Bison.



## El modo Super Combate

En el modo SUPER COMBATE podrás elegir el luchador e intentar ganar a los otros aspirantes para poder enfrentarte a M. Bison y a los otros Grandes Maestros. Si tienes éxito verás el final de la historia de tu personaje que completará su hazaña en el campeonato.

El modo SUPER COMBATE permite que un segundo jugador se una y luche contra ti en cualquier momento. El segundo jugador deberá pulsar el botón **START** de su panel de control y después de un momento el juego volverá a la pantalla de selección de personaje para que este jugador elija su personaje.



# El Combate V.S.

El combate V.S. permite que dos jugadores luchen en una serie de combates. Cuando la pantalla de título aparezca, pulsa el panel de control ARRIBA o ABAJO para situar el puntero junto a V.S. BATTLE y pulsa el botón **START**. Cuando la pantalla siguiente aparezca, cada jugador podrá elegir el personaje que desee utilizar y pulsarán cualquier botón para ir a la siguiente pantalla.



En la siguiente pantalla hay dos opciones; **HANDICAP** y **STAGE SELECT** (Selección de escenario). El jugador puede pulsar el botón **SELECT** para iluminar cualquiera de estas dos opciones.

**HANDICAP** Cuando la opción **HANDICAP** está iluminada, ambos jugadores pueden pulsar izquierda o derecha en el panel de control para establecer el **NIVEL DE ATAQUE** (Attack level). El número de estrellas determina la cantidad de daño que causarán los puñetazos y patadas de un jugador. Cuanto más alto sea el número de estrellas mayor será el daño causado por los puñetazos y patadas.

Esta opción permite que dos jugadores de diferentes niveles de habilidad luchen en un igualado encuentro.

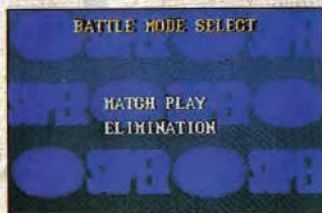
# El Combate V.S. cont.

**STAGE SELECT** Cuando se ilumina esta opción el jugador uno puede seleccionar el lugar del combate pulsando izquierda o derecha en el panel de control. Esta opción te permite seleccionar el escenario de tu combate.

Una vez que se hayan realizado todas las selecciones, el Jugador Uno podrá comenzar a jugar pulsando el botón **START**.

## El Modo de Combate en Grupo

El modo de Combate en Grupo permite a dos jugadores que personajes de Street Fighter se unan y compitan entre sí en una serie de combates. Elige la opción **GROUP BATTLE** en la pantalla principal y pulsa el botón **START**. Cuando la pantalla de reglas aparezca, pulsa arriba o abajo en el panel de control para seleccionar las reglas del torneo que vas a utilizar y pulsa el botón **START**.



### MATCH PLAY

En este modo dos jugadores deberán seleccionar el mismo número de personajes. Cada jugador selecciona de uno a ocho personajes para después comenzar el combate en el que el primer personaje del equipo de un jugador combate contra el primer personaje del equipo del segundo jugador. Una vez que el combate haya terminado, los segundos personajes de cada equipo combatirán entre sí. Esto continuará hasta que todos los combates hayan sido completados.

### ELIMINATION

En este modo cada jugador elige hasta ocho personajes (los jugadores no tienen que seleccionar forzosamente el mismo número de personajes). Si un jugador gana un combate podrá continuar utilizando el personaje hasta que haya sido derrotado. El primer jugador que pierda todos sus personajes, pierde el combate.

## El Modo de Combate en Grupo, cont.



En la siguiente pantalla los jugadores seleccionarán el número de personajes que van a utilizar. (Si estás jugando un combate eliminatorio, cada jugador establecerá su propio número de personajes). Pulsa arriba o abajo en el panel de control para aumentar o disminuir el número de personajes. Una vez que hayas terminado, pulsa el botón **START** para ir a la siguiente pantalla.

Cuando la siguiente pantalla aparezca, ambos jugadores podrán seleccionar sus personajes usando el panel de control. El jugador número uno seleccionará primero el personaje y después lo hará el jugador número dos. Usa el panel de control para iluminar el personaje y pulsa cualquier botón para hacer la selección.

Una vez que ambos jugadores hayan elegido sus personajes, aparecerá la pantalla **HANDICAP** y **STAGE SELECT**. Usa el panel de control para hacer la selección de la misma manera que en el modo **COMBATE V.S.** y pulsa el botón **START** para comenzar el torneo.

## El modo de Combate en Torneo

En este modo podrán competir para el Campeonato Street Fighter hasta ocho jugadores. Después que hayas seleccionado el **COMBATE EN TORNEO** de la pantalla principal, el primer jugador podrá seleccionar su personaje. Una vez hecho esto, el segundo jugador podrá seleccionar su personaje. Cuando todas las selecciones hayan sido realizadas, ilumina **END** y pulsa el botón **START**.

(Si no dispones de ocho amigos con los que jugar, el ordenador automáticamente elegirá los otros luchadores y los controlará durante el combate).

Cuando el torneo comienza, un combate preliminar es asignado a cada jugador. Antes de este combate podrás seleccionar el nivel de ataque de tu personaje, de la misma forma que en el modo **V.S.** Una vez que hayas hecho esto, pulsa el botón **START** y el combate comenzará.

Cada combate consta de una ronda solamente. Si pierdes lucharás contra los perdedores de otros combates para decidir tu posición final. Si ganas, pasarás a las semifinales avanzando un paso más hacia el campeonato.

## El modo desafío contra reloj

El desafío contra reloj pone a prueba tu velocidad y agilidad al intentar dejar fuera de combate a tu oponente en el tiempo más corto posible. Después de seleccionar **TIME CHALLENGE** deberás elegir a tu personaje y pulsar el botón **START**. Una vez seleccionado el personaje elige el personaje del segundo jugador que será controlado por el ordenador y pulsa el botón **START**.

Cuando el combate comienza dispones de una ronda para dejar fuera de combate a tu oponente lo más rápido posible. Si consigues romper los récords de **CAPCOM** te ganarás el derecho a incluir tus iniciales como uno de los mejores luchadores callejeros del mundo.



## El modo opciones

El modo de opciones te permite cambiar ciertos aspectos del juego. Cuando la pantalla de título aparece, empuja ARRIBA o ABAJO en el panel de control para mover el marcador junto a OPTION y pulsa el botón START. Cuando la pantalla siguiente aparezca, pulsa ARRIBA o ABAJO en el panel de control para iluminar la opción que desees cambiar.

**DIFICULTAD** Esta opción cambia la dificultad del oponente controlado por el ordenador. Pulsa izquierda o derecha en el panel de control para iluminar el número de estrellas. Cuantas más estrellas ilumines, más difícil será derrotar a tu oponente.

### 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 YES o NO. Si seleccionas YES, los luchadores dispondrán de 99 segundos para dejarse fuera de combate el uno al otro. Si seleccionas NO, la lucha continuará hasta que un jugador quede fuera de combate.

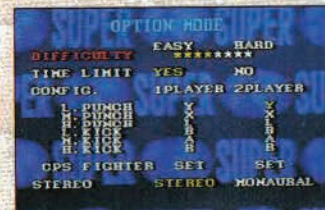
**CONFIGURAR** Esta opción te permite cambiar la configuración de los botones para los puñetazos y patadas de tu luchador. Ilumina el puñetazo o patada que desees cambiar y pulsa el botón que designes para utilizar para ese puñetazo o patada.

## El modo opciones, cont.

### ESTÉREO

Esta opción te permite cambiar entre sonido ESTÉREO o MONOAURAL. Pulsa izquierda o derecha en el panel de control para iluminar tu elección.

Para salir del OPTION MODE con tus nuevos ajustes, pulsa simplemente el botón START del panel de control.



# Los Nuevos Aspirantes



## FEI LONG

**Fecha de nacimiento:** 23-4-1969  
**Estatura:** 5'8"  
**Peso:** 132 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

Después de ver su primera película de artes marciales a una temprana edad, Fei Long ha dedicado su vida a aprender el arte del Kung Fu. Cuando era más joven soñaba en convertirse en una estrella de cine, pero ahora su camino es otro. El honor y la disciplina son su único punto de mira y participa en este torneo para probarse a sí mismo y sus técnicas contra los más grandes guerreros del mundo.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### Rekka Ken



*Pulsa en el panel de control en una secuencia continua ↵ ↻ ⇒ y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control. Este movimiento se puede hacer 3 veces seguidas para obtener daños extras.*

# Los Nuevos Aspirantes, cont.

## Patada alzada de dragón



*Pulsa en el panel de control ↵ ↻ ↻ en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### CAMMY

**Fecha de nacimiento:** 6-1-1974  
**Estatura:** 5'5"  
**Peso:** 101 libras  
**Grupo sanguíneo:** B

Actualmente es agente del servicio de Inteligencia Británico. Cammy fue encontrada cerca de instalaciones Militares Británicas sufriendo una amnesia total. Cammy se sometió a entrenamiento para las Fuerzas Especiales y pronto llegó a ser la número uno de la clase. Ahora trabaja como agente secreto en el Torneo World Warrior y está a punto de conocer la verdad sobre su asombroso pasado.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Patada frontal



*Pulsa en el panel de control ⇒ ↓ ↘ en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

#### Cañón perforador



*Pulsa en el panel de control ↓ ↘ ⇒ en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

#### Puño giratorio



*Pulsa en el panel de control ⇐ ↻ ⇒ en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

# Los Nuevos Aspirantes, cont.



## THUNDER HAWK

**Fecha de nacimiento:** 21-7-1959  
**Estatura:** 7'7"  
**Peso:** 357 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

Después que su país natal fuera tomado por Shadowlaw, T. Hawk y su familia se trasladaron a Méjico. Ha jurado recuperar su país de nuevo y destruir a Bison. Usando su enorme tamaño y las poderosas técnicas de lucha de los americanos nativos, T. Hawk ha conseguido llegar al Torneo World Warrior y sus intenciones son destruir a Bison.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### El halcón



*Cuando esté en el aire, pulsa simultáneamente en el panel de control los tres botones de puñetazo.*

# Los Nuevos Aspirantes, cont.

## Golpe de trueno



*Pulsa en el panel de control ⇨ ⇩ ⇨ en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## El martillo atronador



*Usando el panel de control, pulsa rápidamente haciendo un giro de 360 grados en el mismo y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido del giro en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### DEE JAY

**Fecha de nacimiento:** 31-10-1965  
**Estatura:** 6'  
**Peso:** 203 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

Entrenado en Jamaica para ser kickboxer, el primer amor de Dee Jay es la música. A lo largo de los años, Dee Jay ha integrado el ritmo de su música a su estilo de lucha. La música y el kickboxing han formado un estilo único con el cual Dee Jay confía en poder llegar a los primeros puestos y a ganar el torneo World Warrior.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Hiper puñetazo



*Pulsa ⚡ en el panel de control durante dos segundos, luego pulsa ⚡ y cualquier botón de puñetazo repetida y simultáneamente. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

#### Frontal máximo



*Pulsa ⚡ en el panel de control durante dos segundos, después pulsa ⚡ y cualquier botón de puñetazo simultáneamente. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido en el panel de control.*

#### Temida patada doble



*Pulsa ⚡ en el panel de control durante dos segundos, después pulsa ⚡ y cualquier botón de patada simultánea y repetidamente. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido en el panel de control.*

# Los Nuevos Aspirantes, cont.



**RYU**

**Fecha de nacimiento:** 21-7-1974  
**Estatura:** 5'10"  
**Peso:** 150 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

Estudiante de la escuela Shotokan de karate, Ryu se ha convertido en un guerrero puro. Ha dedicado toda su vida a perfeccionar sus técnicas de lucha renunciando a todo lo demás en la vida. Ryu no tiene hogar, amigos ni familia. En su lugar, recorre el mundo probando sus técnicas contra otros luchadores.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### Bola de fuego



Pulsa  $\downarrow \searrow \Rightarrow$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

# Los Nuevos Aspirantes, cont.

### Bola (asombrosa) de Fuego Candente



Pulsa  $\leftarrow \searrow \downarrow \swarrow \Rightarrow$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

### Puñetazo de dragón



Pulsa  $\Rightarrow \downarrow \searrow$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

### Patada huracanada



Pulsa  $\downarrow \searrow \leftarrow$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

Para realizar la Patada Huracanada en el aire, salta y ejecuta rápidamente los movimientos descritos arriba.

# Los Nuevos Aspirantes, cont.



## EDMOND HONDA

**Fecha de nacimiento:** 3-11-1960  
**Estatura:** 6'2"  
**Peso:** 304 libras  
**Grupo sanguíneo:** A

Edmond Honda ha sido entrenado desde su nacimiento para ocupar un lugar como el mejor luchador de sumo que jamás haya pisado un ring. Al recibir el título de "Yokozuna" o gran campeón, le impresionó saber que el resto del mundo no consideraba el Sumo como un verdadero deporte. Indignado, juró demostrar que los luchadores de Sumo son los mejores guerreros del mundo.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### Bofetada de cien manos



*Pulsa en el panel de control cualquier botón de puñetazo repetidamente.*

# Los Nuevos Aspirantes, cont.

## Cabezazo de sumo



*Pulsa en el panel de control ⇌ y mantén durante dos segundos. Después pulsa ⇌ y cualquier botón de patada simultáneamente.*

## Aplastamiento de sumo



*Pulsa en el panel de control ⚡ y mantén durante dos segundos. Después pulsa ⚡ y cualquier botón de patada simultáneamente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### BLANKA

**Fecha de nacimiento:** 12-2-1966  
**Estatura:** 6'5"  
**Peso:** 218 libras  
**Grupo sanguíneo:** B

Poco se sabe acerca de este extravagante luchador, originario de la selva brasileña. Durante años, los nativos han declarado ver a un ser mitad hombre, mitad bestia vagando por las selvas tropicales. Pero, fue en el último año cuando esa bestia llamada Blanka apareció en las ciudades brasileñas y desafió a cualquier luchador que osara enfrentarse a él.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Electricidad



*Pulsa en el panel de control cualquier botón de puñetazo repetidamente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

### Ataque rodante



*Pulsa ⇐ en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa ⇒ y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

### Ataque rodante vertical



*Pulsa ⇩ en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa ⇧ y cualquier botón de patada simultáneamente.*

### Salto de la bestia



*Pulsa ⇐ en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa ⇒ y cualquier botón de patada simultáneamente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### GUILE

**Fecha de nacimiento:** 23-12-1960  
**Estatura:** 6'1"  
**Peso:** 191 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

Ex-miembro de un equipo de Fuerzas especiales de élite, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Tailandia hace seis años. Tras muchos meses encarcelado, él y Charlie consiguieron escapar de su prisión en la selva. Durante su peligroso viaje a la civilización Charlie murió y desde entonces Guile sólo desea venganza.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Estampido supersónico



Pulsa ⇄ en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa ⇒ y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

### Patada relámpago



Pulsa ⚡ en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa ⚡ y cualquier botón de patada simultáneamente.

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### **KEN**

**Fecha de nacimiento:** 14-2-1965  
**Estatura:** 5'10"  
**Peso:** 169 libras  
**Grupo sanguíneo:** B

Discípulo de la escuela Shotokan de karate, Ken es atleta por naturaleza. Desgraciadamente sus innatas técnicas de lucha han alimentado su ego y está constantemente recordando a sus adversarios que él es el mejor luchador de todos los tiempos. A lo largo de los últimos años Ken ha dejado que sus técnicas empeorasen al pasar la mayor parte del tiempo en la playa con su novia. Solamente el desafío de su antiguo compañero de entrenamiento, Ryu, le ha devuelto el espíritu de lucha y le ha hecho perfeccionar su Puñetazo de Dragón y la Patada Huracanada.

### **MOVIMIENTOS ESPECIALES**

#### **Bola de fuego**



Pulsa  $\downarrow \triangleright \Rightarrow$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

### **Puñetazo de dragón**



Pulsa  $\Rightarrow \downarrow \triangleright$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

Si utilizas el botón de puñetazo DURO al ejecutar el Puñetazo de Dragón, Ken realizará el Puñetazo de Dragón en LLAMAS.

### **Patada huracanada**



Pulsa  $\downarrow \triangleright \Leftarrow$  en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.

Para realizar la Patada Huracanada en el aire, salta y rápidamente ejecuta los movimientos descritos arriba.

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### CHUN LI

**Fecha de nacimiento:** 1-3-1968  
**Estatura:** 5'8"  
**Peso:** (No lo quiere decir)  
**Grupo sanguíneo:** A

A diferencia de la mayoría de los otros oponentes, Chun Li nunca ha participado en un torneo por interés personal. En lugar de ello, ha estado siguiendo en secreto los movimientos de una operación de contrabando internacional conocida como *Shadowlaw*. Las pistas le han conducido al torneo y ahora cree que uno de los Grandes Maestros puede ser el responsable de la muerte de su padre.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Patada relámpago



*Pulsa repetidamente en el panel de control cualquier botón de patada.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

### Patada torbellino



*Pulsa  $\downarrow$  en el panel de control y mantén durante un segundo. Después pulsa  $\uparrow$  y cualquier botón de patada simultáneamente.*

*Para realizar una Patada Torbellino alta pulsa  $\downarrow$  y manténla durante un segundo. Después pulsa  $\nearrow$  y cualquier botón de patada. El control de tiempo es importante cuando ejecutas este movimiento.*

### Kioken (bola de fuego)



*Pulsa  $\leftarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\rightarrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### ZANGIEF

**Fecha de nacimiento:** 1-6-1956  
**Estatura:** 7'  
**Peso:** 256 libras  
**Grupo sanguíneo:** A

De buen carácter y con gran sentido del humor. A Zangief le encanta luchar. Abandonó la Federación Rusa de Lucha libre por la falta de competiciones y ahora busca oponentes a su medida en cualquier lugar. El intrépido Zangief siempre está preparado para asestar puñetazos mientras pueda agarrar a su oponente y tumbarlo sobre el pavimento con su Martinete Giratorio. ¿Qué se puede esperar de un hombre que lucha con osos para divertirse?

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Tendedero giratorio



*Pulsa en el panel de control dos botones cualquiera de puñetazo simultáneamente.*

#### Doble lazo giratorio



*Pulsa en el panel de control dos botones cualquiera de patada simultáneamente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

### Martinete giratorio



*Haz en el panel de control un giro rotativo de 360 grados y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido del giro en el panel de control. La rotación de 360 grados se hará, en el panel de control, muy deprisa o Zangief no ejecutará el movimiento.*

### Suplex siberiano



*Haz en el panel de control un giro rotativo de 360 grados y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido del giro en el panel de control. La rotación de 360 grados se hará, en el panel de control, muy deprisa o Zangief no ejecutará el movimiento.*

### Aplasta-osos siberianos



*Haz en el panel de control un giro rotativo de 360 grados y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido del giro en el panel de control. La rotación de 360 grados se hará, en el panel de control, muy deprisa o Zangief no ejecutará el movimiento.*

*Este movimiento solamente se puede ejecutar cuando Zangief está lejos de su oponente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### DHALSIM

**Fecha de nacimiento:** 22-11-1952  
**Estatura:** 5'10"  
**Peso:** 107 libras  
**Grupo sanguíneo:** O  
**Nacionalidad:** India  
**Estilo de lucha:** Yoga

A lo largo de su vida Dhalsim ha buscado unificar su mente, cuerpo y alma por medio de la disciplina del Yoga. Ahora, a punto de lograr su objetivo, Dhalsim deberá probarse a sí mismo y sus técnicas antes de que pueda elevarse a un estado superior de consciencia.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Yoga de fuego



*Pulsa ↓ ↻ ⇒ en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

#### Llama de yoga



*Pulsa ↓ ↻ ⇒ en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

#### Teletransportador de yoga



*Pulsa ⇐ ↓ ↻ o ⇒ ↓ ↻ en el panel de control en una secuencia continua y pulsa los tres botones de puñetazo o los tres botones de patada. Asegúrate que pulsas los botones cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### BALROG

**Fecha de nacimiento:** 4-9-1968  
**Estatura:** 6'5"  
**Peso:** 252 libras  
**Grupo sanguíneo:** A

Antiguo campeón de pesos pesados. A Balrog le fue prohibido ejercer como boxeador profesional por no cumplir las reglas del ring. Salvaje y agresivo, Balrog se gana ahora la vida como matón en la organización Shadowlaw. Aunque en el pasado pensó que era débil con sus técnicas de lucha Balrog ha aprendido algunos nuevos movimientos que le mantienen entre los primeros.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Gancho con giro



*Pulsa y mantén en el panel de control todos los botones de puñetazo o todos los botones de patada durante dos segundos y después suéltalos.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

### Puñetazo final



*Pulsa y mantén en el panel de control los tres botones de puñetazo o los tres botones de patada y después suéltalos. La fuerza del puñetazo viene determinada por el tiempo que tengas los botones pulsados antes de soltarlos.*

### Golpe de hombro



*Pulsa  $\downarrow$  en el panel de control durante dos segundos y después pulsa  $\uparrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

### Puñetazo de choque



*Pulsa  $\Rightarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\Rightarrow$  y cualquier botón de puñetazo o patada simultáneamente. Los botones de puñetazo proporcionarán un puñetazo recto y los botones de patada proporcionarán un puñetazo ascendente.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### VEGA

**Fecha de nacimiento:** 27-1-1967  
**Estatura:** 6'0"  
**Peso:** 208 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

De sangre noble, Vega combina el arte del Ninjitsu Japonés con las técnicas que aprendió como torero. El resultado es un bonito y mortífero ballet con el que se ha ganado el apodo de "Ninja Español". Vanidoso y egoísta, Vega vive para su filosofía que dice que la belleza es la fuerza y utiliza una máscara para evitar que su bella cara sea dañada durante los combates.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Salto de garra



*Pulsa  $\Downarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\Uparrow$  y cualquier botón de patada simultáneamente. Cuando estés en el aire pulsa el panel de control hacia tu oponente y cualquier botón de puñetazo.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

#### Salto del muro



*Pulsa  $\Downarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\Uparrow$  y cualquier botón de patada simultáneamente. Cuando esté en el aire pulsa el panel de control arriba y cualquier botón de puñetazo.*

#### Giro de garra



*Pulsa  $\Leftarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\Rightarrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

#### Golpe de garra



*Pulsa  $\Downarrow$  en el panel de control durante dos segundos y después pulsa  $\Uparrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.*

#### Salto hacia atrás

*Pulsa los tres botones de puñetazo simultáneamente para ejecutar un doble salto hacia atrás. Pulsa los tres botones de patada simultáneamente para ejecutar un salto hacia atrás sencillo.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



### SAGAT

**Fecha de nacimiento:** 2-7-1955  
**Estatura:** 7'4"  
**Peso:** 283 libras  
**Grupo sanguíneo:** O

Antiguamente llamado el "Rey de los Street Fighters". Sagat fue el rey supremo hasta su derrota contra Ryu. Humillado por la misma, Sagat sólo piensa recuperar el título a cualquier precio. A excepción de M. Bison ningún otro luchador puede igualar sus técnicas de lucha.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Golpe ascendente de tigre



*Pulsa ⇒ ↓ ↗ en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

#### Rodillazo de tigre



*Pulsa ↓ ↘ ↗ en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de patada. Asegúrate que pulsas el botón de patada cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

#### Disparo de tigre



*Pulsa ↓ ↘ ⇒ en el panel de control en una secuencia continua y pulsa cualquier botón de puñetazo o patada. Usando un botón de puñetazo ejecutarás un Disparo de Tigre alto mientras que si pulsas un botón de patada ejecutarás un Disparo de Tigre bajo. Asegúrate que pulsas el botón de puñetazo cuando alcances el final del recorrido de la secuencia en el panel de control.*

## Los Nuevos Aspirantes, cont.



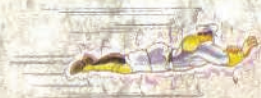
### M. BISON

**Fecha de nacimiento:** Desconocida  
**Estatura:** 5'11"  
**Peso:** 254 libras  
**Grupo sanguíneo:** A

Jamás un hombre ha permanecido en el anonimato como M. Bison. Desde que apareciera para liderar la organización criminal *Shadowlaw*, el mundo ha permanecido temeroso de su increíble poder. Sin rivales tanto en fuerza como agilidad, M. Bison es el rey supremo y el mejor Street Fighter del mundo.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES

#### Psico triturador



Pulsa  $\leftarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\rightarrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.

## Los Nuevos Aspirantes, cont.

#### Patada de tijera



Pulsa  $\leftarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\rightarrow$  y cualquier botón de patada simultáneamente.

#### Zapateo de cabeza



Pulsa  $\downarrow$  en el panel de control y manténlo durante dos segundos. Después pulsa  $\uparrow$  y cualquier botón de patada. Después de ejecutar este golpe, pulsa el panel de control hacia tu oponente y cualquier botón de puñetazo.

#### Psico-Puñetazo volante



Pulsa  $\downarrow$  en el panel de control durante dos segundos y después pulsa  $\uparrow$  y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.

## GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVIÁNOS ESTA TARIETA CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

### CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

### QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : (91) 319 22 44.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

### SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTA EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación. Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

**ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.**

NOMBRE

REV.B

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

PROVINCIA

C.P.

TELF.

SÍNTOMAS OBSERVADOS

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas)  
(SERIAL NUMBER)

## CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?

¿Te has quedado atascado?

¿Los enemigos te hacen la vida imposible?

¿Necesitas algún truco infalible?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,  
el CLUB NINTENDO responde.

El Club Nintendo es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora?  
Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de como puedes formar parte de nuestro Club.

**NUESTRO NUMERO DE TELÉFONO ES (91) 319 22 44**

Horario de atención al público de lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente.

L, R, L, R, L, R, L, R, L