



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



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.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Street Fighter II * 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 gut auf.

Inhalt

- Zur Beachtung 4
- Auf geht's! 5
- Controller-Funktionen 7
- Das Turnier der Champions 12
- Der Super Battle-Modus 13
- Der VS. Battle-Modus 14
- Der Group-Battle-Modus 16
- Der Tournament-Battle-Modus 18
- Der Time-Challenge-Modus 19
- Der Auswahlbildschirm (Option Mode) 20
- Die neuen Herausforderer 22



Zur Beachtung

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, 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 Super Street Fighter II-Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein.
3. Wenn das Titelbild erscheint, drücke den Start-Knopf und „GAME START“ (Spielstart) taucht auf. Bestimme die Geschwindigkeit für das Turbo-Spiel, indem Du auf dem Steuerkreuz nach rechts oder nach links drückst. Drei Sterne bedeuten die höchste Geschwindigkeitsstufe, während Du bei null Sternen mit normaler Geschwindigkeit spielst.

Drücke den Start-Knopf, um Deine Wahl zu bestätigen.

4. Auf dem nächsten Bild stehen Dir folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

SUPER BATTLE
VS. BATTLE
GROUP BATTLE MODE
TOURNAMENT BATTLE
TIME CHALLENGE
OPTION

Setze den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes auf SUPER BATTLE und drücke den Start-Knopf.

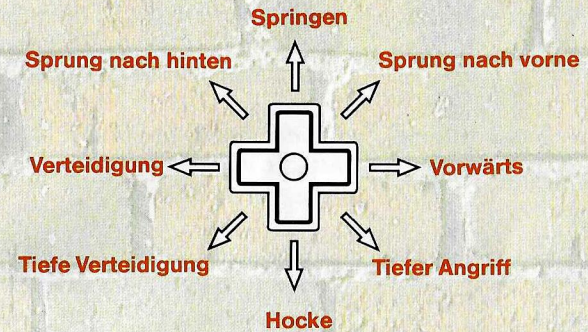
(Eine ausführliche Erklärung der unterschiedlichen Modi findest Du auf den weiteren Seiten in dieser Anleitung.)

5. Am Anfang des Spiels hast Du die Möglichkeit, Dir einen Kämpfer auszusuchen. Drücke das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, um den Fighter Deiner Wahl aufleuchten zu lassen. Drücke dann einen beliebigen Knopf.
6. Du kannst Dein Spiel jederzeit beenden. Schalte einfach Dein Super Nintendo Entertainment System aus und nimm die Spielkassette aus dem Gerät heraus.



Grundpositionen

Das folgende Diagramm zeigt Dir die acht wichtigsten Grundpositionen im Wettkampf.



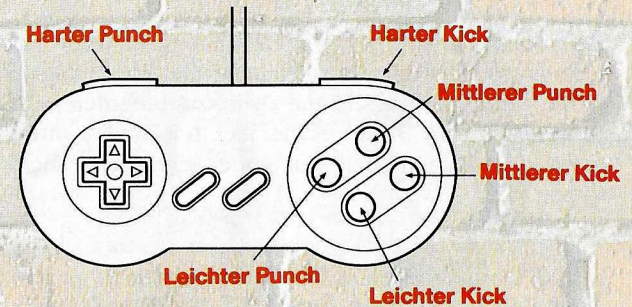
Achtung:

Das Diagramm zeigt Dir die Positionen für einen Spieler, der auf der linken Seite steht und nach rechts schaut. Stehst Du auf der rechten Seite sind die Positionen genau umgekehrt.

Kampfaktionen

Es gibt drei verschiedene Schläge („Punches“) und Kicks, die Dein Kämpfer in **Super Street Fighter II** einsetzen kann:

- Leichter Punch (Jab)** 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 Hammer-schlag. Er macht Deinem Widersacher schwer zu schaffen, kann aber nur sehr langsam ausgeführt werden.
- Leichter Kick (Short)** 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 (Hard)** Drücke den R-Knopf. Dieser Kick ist Dein stärkster, jedoch auch der langsamste.



Wichtiger Hinweis:

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

Nahkampf

Jeder Kämpfer verfügt über ganz bestimmte Wurf- und Griff-techniken. Diese speziellen Nahkampfattacken können nur angewandt werden, wenn sich die zwei Kontrahenten in „Griffweite“ befinden. Die Griffweite ist bei jedem Kämpfer unterschiedlich, meistens jedoch müssen sich beide Gegner ganz dicht gegenüber stehen.

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 seinen Gegner zugehen und den L-Knopf drücken.

Übe mit Deinem Street Fighter-Favoriten, um rauszufinden welche Wurf- oder Grifftechniken er oder sie beherrscht, und sie zu Deinem Vorteil einzusetzen.

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.

Spezialattacken sind sehr schwer auszuführen. Wochenlanges, hartes Training ist hier die Voraussetzung. Übe, bis Du sie beherrschst!

Unten findest Du als Beispiel Chun Lis Feuerball. Die Pfeile zeigen Dir an, wie Du das Steuerkreuz bewegen mußt, um den Spezialangriff durchzuführen. Beziehe Dich auf das Bewegungsdiagramm auf Seite 7, wenn Du die Bedeutung der Pfeile noch nicht kennen solltest.

Beispiel: Chun Lis Kioken Feuerball. Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen der Punch-Knöpfe.

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

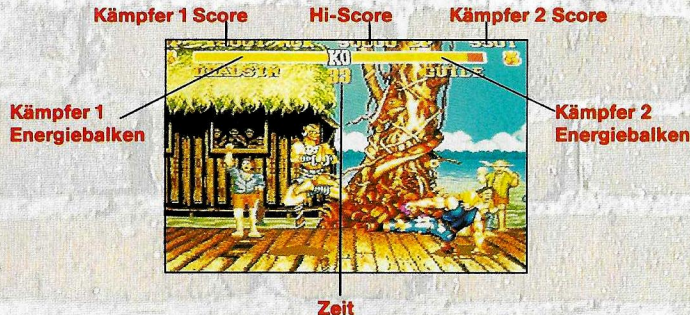
Das Turnier der Champions

Die Herausforderung ging rund um die Welt und vier mutige Kämpfer haben sich nun gefunden, dem Ruf zu folgen. Cammy, Fei Long, Dee Jay und T. Hawk besitzen die nötigen Fähigkeiten und haben alle ihre persönlichen Gründe an dem Turnier teilzunehmen.

Wähle SUPER BATTLE auf dem Spiel-Modus-Bildschirm und entscheide Dich für einen der Kämpfer. Wenn das Turnier beginnt, wird Dein Kämpfer den Globus umfliegen und auf 12 der 16 Gegner treffen.



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.



Der Super Battle-Modus

Im SUPER BATTLE-Modus wählst Du Deinen Champion, mit dem Du im Verlauf des Turniers gegen die weiteren Kontrahenten antrittst. Das Recht, M. Bison und die anderen Großmeister herauszufordern, muß erst hart erkämpft werden! Bist Du erfolgreich, siehst Du am Ende des letzten Kampfes einen Abspann für Deinen Kämpfer, in dem Du mehr über ihn erfährst.

Der SUPER BATTLE-Modus ermöglicht es einem zweiten Spieler sich jederzeit einzuschalten und Dich herauszufordern. Spieler 2 muß dazu einfach den **Start**-Knopf auf seinem bzw. ihrem Controller drücken. Nach einem kurzen Augenblick erscheint der Kämpferauswahl-Bildschirm und Spieler 2 kann sich seinen Favoriten aussuchen.



Der V.S. Battle-Modus

Im V.S. BATTLE-Modus können zwei Spieler in einer Serie von Kämpfen gegeneinander antreten. 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 Mitspieler auf gleichem Level zu kämpfen.

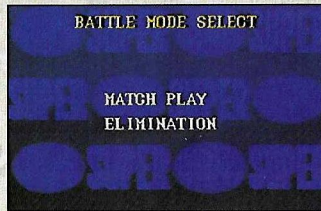
Der V.S. Battle-Modus *Fortsetzung*

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 Group Battle-Modus

Im GROUP BATTLE-Modus können zwei Spieler ein Team von Kämpfern aufstellen und gegeneinander kämpfen lassen. Wähle die GROUP BATTLE-Option auf dem Spiel-Modus-Bildschirm und drücke den **Start**-Knopf. Es erscheint der Regel-Bildschirm. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um die Turnierregeln, die Du benutzen möchtest, auszuwählen. Drücke erneut den **Start**-Knopf.



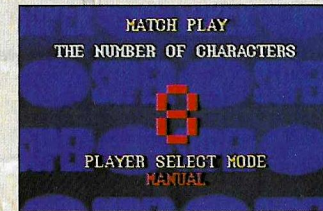
MATCH PLAY

In diesem Modus wählen beide Spieler die gleiche Anzahl von Kämpfern. Jeder Spieler entscheidet sich für bis zu acht Teilnehmer, wobei der erste Kämpfer aus dem Team von Spieler 1 gegen den ersten Kämpfer aus dem Team von Spieler 2 antritt. Danach treffen die zweiten Kämpfer der Teams aufeinander. Dies wird solange fortgesetzt, bis alle Matches durchgeführt wurden.

ELIMINATION

Auch hier entscheiden sich beide Spieler für bis zu acht Kämpfer. (Allerdings muß die Anzahl der Kämpfer in den beiden Teams nicht übereinstimmen.) Gewinnt ein Spieler das Match, kann er seinen Kämpfer solange einsetzen, bis dieser unterliegt. Der Spieler, der als erster alle seine Kämpfer verliert, verliert das Turnier.

Der Group Battle-Modus Fortsetzung



Auf dem nächsten Bildschirm läßt sich die gewünschte Anzahl der Kämpfer einstellen. (Wenn Du ein ELIMINATION Match spielst, kann jeder Spieler seine eigene Zahl bestimmen.) Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um die Zahl zu erhöhen bzw. zu verringern. Drücke dann den **Start**-Knopf, um zum nächsten Bild zu gelangen.

Jetzt können beide Spieler mit Hilfe des Steuerkreuzes ihre jeweiligen Kämpfer auswählen. Spieler 1 trifft seine Wahl zuerst, danach folgt Spieler 2. Laß mit dem Steuerkreuz den gewünschten Street Fighter aufleuchten und bestätige mit einem der Knöpfe.

Nachdem beide Spieler ihre Kämpfer bestimmt haben, erscheint automatisch der HANDICAP- und STAGE SELECT-Bildschirm. Mit dem Steuerkreuz lassen sich die Einstellungen wie bereits im V.S. BATTLE-Modus vornehmen. Drücke den **Start**-Knopf, um das Turnier zu beginnen.

Der Tournament Battle-Modus

Bis zu acht Spieler können im TOURNAMENT BATTLE-Modus mit einem Kämpfer um den Titel im Street Fighter Championship wetteifern. Nachdem Du TOURNAMENT BATTLE auf dem Titelbild ausgewählt hast, sucht sich der erste Spieler seinen Kämpfer aus. Danach trifft Spieler 2 seine Wahl. Wenn alle weiteren Spieler ihren Kämpfer haben, lasse END aufleuchten und drücke den **Start**-Knopf.

(Wenn Du weniger als acht Spieler um Dich versammelt hast, übernimmt der Computer die Rolle der fehlenden Mitstreiter. Er wählt die Kämpfer und steuert sie im Kampf gegen Dich.)

Am Anfang des Turniers wird jedem Spieler ein Vorrundenmatch zugeordnet. Vor jedem Kampf läßt sich noch das HANDICAP einstellen (siehe V.S-Modus). Drücke dann den Start-Knopf und der Kampf beginnt.

Jedes Match besteht nur aus einer einzigen Runde. Nach einer Niederlage kämpfst Du gegen die Verlierer aus den anderen Matches, um Deinen endgültigen Platz festzulegen. Wenn Du gewinnst, stehst Du in der Halbfinalrunde und bist dem Titel einen Schritt näher.

Der Time Challenge-Modus

Im TIME CHALLENGE-Modus mußt Du Deinen Gegner so schnell wie möglich besiegen. Hier sind Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen gefragt. Wähle TIME CHALLENGE im Spiel-Modus-Bildschirm, entscheide Dich für einen der Kämpfer und drücke den **Start**-Knopf. Wähle nun den Kämpfer, den der Computer gegen Dich einsetzen soll und drücke erneut den **Start**-Knopf.

Dir steht nur eine einzige Runde zur Verfügung, um Deinen Gegner zu besiegen. Schaffst Du es den CAPCOM-Rekord zu brechen, darfst Du, als einer der größten Street Fighter aller Zeiten, Deine Initialen eingeben!



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.

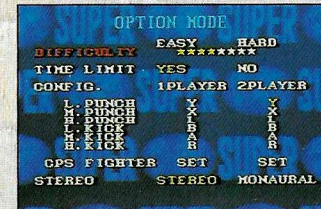
DIFFICULTY Hiermit kannst Du die Stärke Deines Computergegners bestimmen. Bewege hierzu das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um die Anzahl der Sterne aufleuchten zu lassen. Je mehr Sterne aufleuchten, desto schwieriger werden Deine Gegner zu besiegen sein.

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.

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.

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



Die neuen Herausforderer



FEI LONG

Geburtsdatum: 23. April 1969
Größe: 174 cm
Gewicht: 66 kg
Nationalität: Chinese

Als Kind war Fei Long von seinem ersten Kung Fu-Film so beeindruckt, daß er sich von diesem Moment an ganz dem Erlernen dieser Verteidigungstechnik hingab. Einmal ein großer Filmstar zu werden, das war lange Zeit sein Traum, doch nun folgt er einem anderen Weg. Seine ganze Aufmerksamkeit gilt nur noch der Ehre und Disziplin. Die Teilnahme am Turnier dient ihm als Test, um seine Kräfte mit den besten Kämpfern der Welt zu messen.

SPEZIALATTACKEN

Rekkha Ken



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. Diese Attacke kann dreimal hintereinander ausgeführt werden.

Die neuen Herausforderer *Fortsetzung*

Rising Dragon Kick



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.



CAMMY

Geburtsdatum: 6. Januar 1974
Größe: 165 cm
Gewicht: 50,5 kg
Nationalität: Engländerin

Cammy ist zur Zeit Agentin des britischen Geheimdienstes. Sie wurde ohne Gedächtnis in der Nähe einer britischen Militärbasis gefunden und dem britischen Geheimdienst übergeben. Dort nahm man sich ihrer an und unterzog Cammy einem harten Spezialtraining. Sie übernahm die Spitze ihrer Klasse in Rekordzeit und nimmt nun in geheimer Mission am Turnier teil, in der Hoffnung, etwas über ihre mysteriöse Vergangenheit zu erfahren.

SPEZIALATTACKEN

Front Kick



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.

Cannon Drill



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.

Spinning Knuckle



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.



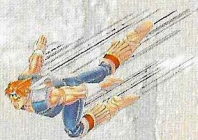
THUNDER HAWK

Geburtsdatum: 21. Juli 1959
Größe: 231 cm
Gewicht: 178,5 kg
Nationalität: Amerikaner

Nachdem ihn Bisons Verbrecherorganisation Shadowlaw aus seinem Reservat vertrieben hat, ist Thunder Hawk mit seiner Familie nach Mexiko geflüchtet. Seitdem hat er sich geschworen, sein Heimatland zurückzuerobern und Bisons Herrschaft zu beenden. Dank seiner enormen Körpergröße und der mächtigen Ringertechnik amerikanischer Ureinwohner hat es Thunder Hawk bis ins Super Street Fighter Turnier geschafft.

SPEZIALATTACKEN

The Hawk



Springe mit Hilfe des Steuerkreuzes hoch und drücke mitten in der Luft alle drei Punch-Knöpfe gleichzeitig.

Thunderstrike



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.

Der Storm Hammer



Führe mit dem Steuerkreuz eine schnelle 360° Drehung durch und drücke einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.



DEE JAY

Geburtsdatum: 31. Oktober 1965
Größe: 180 cm
Gewicht: 101,5 kg
Nationalität: Jamaikaner

Der jamaikanische Kickboxer hat nur eine Liebe – die Musik. Und musikalisch-rhythmisch ist auch sein ungewöhnlicher Kampfstil. Musik und Kickboxen bilden, so Dee Jay, eine unschlagbare Einheit, die ihn an die Spitze der Hitliste und zum Gewinn des Turniers führen werden.

SPEZIALATTACKEN

Hyper Fist



Drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▲ und betätige gleichzeitig mehrfach einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.

Max Out



Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig einen der Punch-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Punch-Knopf drückst.

Double Dread Kick



Drücke das Steuerkreuz nach ◀ und warte zwei Sekunden. Drücke dann nach ▶ und betätige gleichzeitig mehrfach einen der Kick-Knöpfe. Achte gut darauf, daß Du erst am Ende Deiner Steuerkreuzbewegung den Kick-Knopf drückst.



RYU

Geburtsdatum: 21. Juli 1964
Größe: 180 cm
Gewicht: 76 kg
Nationalität: Japaner

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.

SPEZIALATTACKEN

Feuerball



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.

Roter Feuerball



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.

Dragon Punch



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



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.

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



EDMOND HONDA

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

Edmond 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.

SPEZIALATTACKEN

Der Schlag der tausend Hände



Drücke einen der Punch-Knöpfe mehrmals schnell hintereinander.

Sumo Head Butt



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

Sumo Smash



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



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. Erst seit einem Jahr, tauchte dieses Wesen mit dem Namen Blanka, in den Städten Brasiliens auf und lehrte allen Herausforderern das Fürchten.

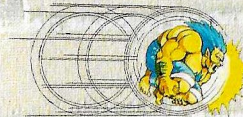
SPEZIALATTACKEN

Elektroschock



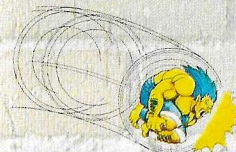
Drücke einen der Punch-Knöpfe schnell hintereinander.

Kugel-Attacke



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

Vertikale Kugel



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

Beast Leap



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



GUILE

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

Als Mitglied einer militärischen Spezialeinheit wurde Guile vor 6 Jahren zusammen mit seinem besten Freund und Co-Piloten Charlie während eines Einsatzes in Thailand gefangen genommen. Nach vielen Monaten der Gefangenschaft 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.

SPEZIALATTACKEN

Sonic Boom



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

Flash Kick



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



KEN

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

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. Seine Überheblichkeit bringt ihn immer wieder in Schwierigkeiten. 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 an seinem inzwischen verbesserten Dragon Punch und dem Hurricane Kick.

SPEZIALATTACKEN

Feuerball



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.

Dragon Punch



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.

Setzt Du den harten Punch-Knopf für den Dragon Punch ein, entfesselt Ken einen flammenden Dragon Punch!

Hurricane Kick



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.

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



CHUN LI

Geburtsdatum: 1. März 1968
Größe: 174 cm
Gewicht: (Sie verrät es nicht)
Nationalität: Chinesin

Anders als die anderen Kämpfer nimmt Chun Li nicht an dem Turnier teil um Ruhm und Ehre zu gewinnen, sondern um den Mord an ihrem Vater zu rächen. Seit Monaten ist sie dem geheimnisvollen Schmugglerring Shadowlaw 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?

SPEZIALATTACKEN

Blitz-Kick



Drücke mehrmals hintereinander einen der Kick-Knöpfe.

Wirbelwind-Attacke



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

Um eine hohe Wirbelwind-Attacke mitten in der Luft einzusetzen, drücke das Steuerkreuz nach ▼ und warte eine Sekunde. Drücke dann nach ◀ und betätige gleichzeitig einen der Kick-Knöpfe. Das richtige Timing ist hier Voraussetzung!

Kioken (Feuerball)



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



ZANGIEF

Geburtsdatum: 1. Juni 1956
Größe: 210 cm
Gewicht: 128 kg
Nationalität: Russe

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. Aber was kann man schon anderes von jemanden erwarten, der in seiner Freizeit mit sibirischen Bären ringt...?!

SPEZIALATTACKEN

Drehende Hammerattacke

Drücke zwei der Punch-Knöpfe gleichzeitig.



Drehende Turbo-Hammerattacke

Drücke zwei der Kick-Knöpfe gleichzeitig.



Wirbelnder Pile Driver



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.

Sibirischer Suplex



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

Sibirischer Bear Crusher



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.

Diese Attacke kann durch Zangief nur aus einiger Entfernung von seinem Gegner ausgeführt werden.



DHALSIM

Geburtsdatum: 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 Bewußtseinsstufe vorzustoßen.

SPEZIALATTACKEN

Yoga-Feuer



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen $\blacktriangledown\blacktriangleleft$ 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 Flamme



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen $\blacktriangleleft\blacktriangleright\blacktriangleleft\blacktriangleright$ 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.

Yoga Teleport



Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ oder $\blacktriangleright\blacktriangleleft$ 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.



BALROG

Geburtsdatum: 4. September 1968
Größe: 196 cm
Gewicht: 126 kg
Nationalität: Amerikaner

Als ehemaliger Weltmeister im Schwergewicht wurde Balrog aufgrund von Mißachtung der Boxregeln aus dem Ring verbannt. Äußerst wild und aggressiv verdient er sich nun als Schläger für Shadowlaw seinen Lebensunterhalt. Viele hielten seinen Kampfstil für schwach, doch Dank Balrogs neuen Angriffstechniken werden sie nun eines besseren belehrt.

SPEZIALATTACKEN

Drehende Schwinger



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

Final Punch



Betätige alle drei Punch- oder Kick-Knöpfe, halte sie gedrückt und lasse dann los. Die Wucht des Schlages wird durch die Dauer des Drückens der Knöpfe bestimmt, bevor Du sie losläßt.

Shoulder Butt



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

Schleuder-Schwinger



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 Haken auslösen.



VEGA

Geburtsdatum: 27. Januar 1967
Größe: 182 cm
Gewicht: 104 kg
Nationalität: Spanier

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 gefährliches 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.

SPEZIALATTACKEN

Krallen-Sprung



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 der Punch-Knöpfe.

Wand-Attacke



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 nach oben und betätige einen der Punch-Knöpfe.

Krallen-Rolle



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

Krallen-Stoß



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

Rückwärts-Salto

Drücke alle drei Punch-Knöpfe gleichzeitig für einen doppelten Rückwärts-Salto. Drücke alle drei Kick-Knöpfe gleichzeitig für einen einfachen Rückwärts-Salto.



SAGAT

Geburtsdatum: 2. Juli 1955
Größe: 223 cm
Gewicht: 141 kg
Nationalität: Thailänder

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. Mit Ausnahme von M. Bison besitzt kein anderer Kämpfer solche ausgeprägten „All Around“-Kampfeigenschaften.

SPEZIALATTACKEN

Tiger Uppercut



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.

Tiger-Knie



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



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.



M. BISON

Geburtsdatum: Unbekannt
Größe: 180 cm
Gewicht: 127 kg
Nationalität: Unbekannt

Noch niemals war ein Mann so geheimnisvoll und in Schweigen gehüllt wie M. Bison. Er tauchte plötzlich an der Spitze von Shadowlaw, einer internationalen Verbrecherorganisation auf und ließ den Rest der Welt mit seiner unglaublichen Power erstarren. Mit seiner unübertroffenen Kraft und Wendigkeit ist M. Bison bislang der größte Street Fighter der Welt.

SPEZIALATTACKEN

Psycho Crusher



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

Scheren-Kick



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

Kopf-Stampfer



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.

Fliegende Psycho-Faust



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

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie 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 die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** 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 • Nintendo Center • Reparaturabteilung
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 die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

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

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836**

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!