



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.**



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu Super Street Fighter II<sup>™</sup> pour votre Super Nintendo Entertainment System<sup>™</sup>.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

# Table des Matières

Précautions d'emploi .....	4
Préparatifs .....	5
Comment diriger votre lutteur .....	7
Le tournoi des champions .....	12
Le mode Super Battle .....	13
Le mode Versus (VS) Battle .....	14
Le mode Group Battle .....	16
Le mode Tournoi .....	18
Le mode Time Challenge .....	19
Le mode Options .....	20
Les Nouveaux Lutteurs .....	22

## Précautions d'emploi

Suivez ces recommandations, pour garder votre cartouche de jeu **Super Street Fighter II** en bon état :

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité ni à la poussière. Rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
3. Ne démontez pas votre cartouche de jeu.
4. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.

# Préparatifs

1. Vérifiez que votre console Super Nintendo Entertainment System est éteinte avant d'introduire ou de retirer la cartouche de jeu.
2. Introduisez Super Street Fighter II dans votre console et mettez celle-ci sous tension.
3. Quand l'écran Titre apparaît, appuyez sur le bouton START. Les mots GAME START apparaissent. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner une des options de vitesse TURBO : trois étoiles pour une partie hyper rapide ; pas d'étoile pour une vitesse normale (borne d'arcade).

Une fois la vitesse définie, appuyez sur le bouton START.

4. Apparaît ensuite l'écran de sélection des modes de jeux. Vous avez le choix entre six possibilités :

SUPER BATTLE  
VERSUS BATTLE  
GROUP BATTLE MODE  
TOURNAMENT BATTLE  
TIME CHALLENGE  
OPTION

A l'aide de la manette multidirectionnelle, déplacez le curseur face à SUPER BATTLE et appuyez sur le bouton START.

Pour plus de détails sur les autres modes de jeux, consultez les explications de ce mode d'emploi.

## Préparatifs, suite

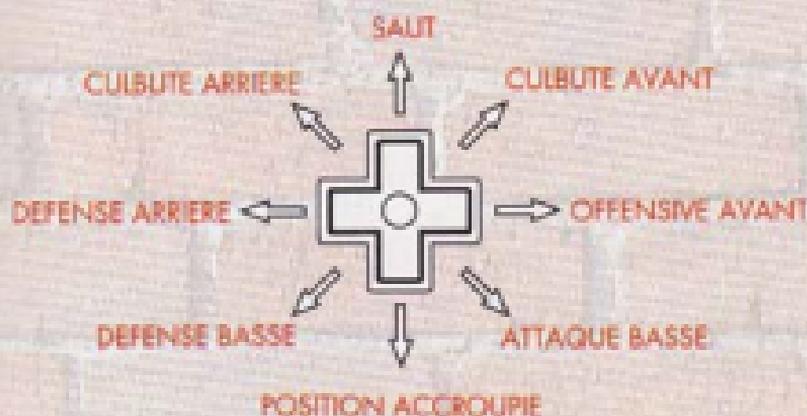
5. En début de partie, vous devez choisir votre combattant. Utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre le personnage que vous choisissez en surbrillance, puis appuyez sur l'un des boutons de la manette de jeu.
6. Pour arrêter la partie, il vous suffit d'éteindre la console et de retirer la cartouche de jeu.



# Comment diriger votre lutteur

## MOUVEMENTS DE BASE

Voici les huit positions de base de la manette multidirectionnelle et les mouvements correspondants :



### REMARQUE IMPORTANTE :

Ce schéma donne les positions de la manette multidirectionnelle lorsque votre personnage regarde vers la droite. Les commandes sont inversées lorsqu'il regarde vers la gauche.

# Comment diriger votre lutteur, suite

## COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

Chaque personnage de Super Street Fighter II utilise trois techniques de base pour les coups de poing et les coups de pied :

**Coup de poing modéré**  
(Coup sec)

Appuyez sur le Bouton Y. Bien que très rapide, ce coup de poing est peu dangereux.

**Coup de poing moyen**  
(Coup dur)

Appuyez sur le Bouton X. Ce coup de poing cause pas mal de dégâts.

**Coup de poing violent**  
(Coup brutal)

Appuyez sur le Bouton L. Ce coup de poing est peu rapide, mais très dévastateur.

**Coup de pied modéré**  
(Coup rapide)

Appuyez sur le Bouton B. Bien que très rapide, ce coup de pied est peu dangereux.

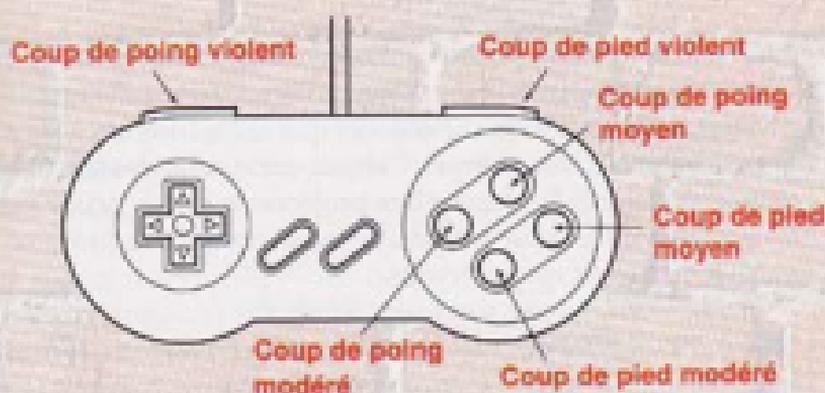
**Coup de pied moyen**  
(Coup droit)

Appuyez sur le Bouton A. Ce coup de pied vers l'avant est assez rapide.

**Coup de pied violent**  
(Coup brutal)

Appuyez sur le bouton R. Ce coup de pied très vigoureux est aussi très peu rapide.

# Comment diriger votre lutteur, suite



## REMARQUE IMPORTANTE :

Vous pouvez modifier les fonctions des boutons de la manette en sélectionnant le mode **OPTION** sur l'écran Titre ou en gardant le bouton **SELECT** appuyé, durant l'écran VS. ou encore après avoir terminé une partie. Pour obtenir plus d'informations, veuillez lire le chapitre **Le Mode Options**.

# Comment diriger votre lutteur, suite

## PROJECTIONS ET PRISES

Chaque lutteur de Super Street Fighter II peut effectuer un certain nombre de projections et de prises différentes. Ces techniques spéciales ne peuvent être effectuées que si les lutteurs sont à la bonne "distance d'exécution". Celle-ci varie selon les différents combattants, mais la plupart des projections et des prises peuvent être accomplies lorsque les lutteurs se trouvent très près l'un de l'autre (combat au corps à corps).

Une PROJECTION vous permet de saisir votre adversaire et de l'envoyer dans le décor. Certains lutteurs peuvent même faire des projections en l'air.

*Par exemple :* Ryu peut saisir Ken et le lancer par-dessus son épaule. Pour réaliser une projection par-dessus l'épaule, avancez Ryu contre Ken, puis appuyez sur le bouton Coup de Poing Violent (Coup brutal) de la manette de jeu.

Une PRISE vous permet de saisir votre adversaire avant de le frapper ou de le mordre plusieurs fois.

*Par exemple :* Blanka peut mordre Guile à la tête. Pour cela, amenez Blanka contre Guile et appuyez sur le bouton Coup de Poing Violent (Coup brutal) de la manette de jeu.

Entraînez-vous avec votre personnage favori et découvrez quelles sont les projections et prises qu'il peut réaliser.

# Comment diriger votre lutteur, suite

## COUPS SPECIAUX

Chaque athlète a mis au point les coups spéciaux dont il se sert durant les combats. Tous les coups spéciaux des lutteurs sont inscrits dans le chapitre consacré aux Nouveaux Lutteurs. Les méthodes utilisées pour accomplir ces coups sont aussi décrites dans cette section.

Les coups spéciaux sont très difficiles à apprendre. Il est possible que cela vous prenne des semaines avant que vous puissiez les utiliser à chaque combat ! Alors continuez à vous entraîner jusqu'à ce que vous les maîtrisiez parfaitement.

Voici un exemple de la façon dont Chun Li exécute une Boule de Feu. Les flèches indiquent les mouvements à effectuer sur la manette multidirectionnelle. Si vous n'êtes pas sûr de la signification des flèches, reportez-vous au schéma des mouvements.

Exemple :

*Boule de Feu de Chun Li. Appuyez sur la manette multidirectionnelle pendant deux secondes vers ◀, ensuite appuyez simultanément vers ▶ et sur l'un des boutons de coup de poing.*

# Le Tournoi des Champions

Le défi est lancé et quatre vaillants jeunes lutteurs l'ont accepté. Cammy, Fei Long, Dee Jay et T. Hawk ont chacun leurs raisons de vouloir participer au tournoi et rien ni personne ne va les en empêcher !

Choisissez SUPER BATTLE sur l'écran Titre, puis sélectionnez votre personnage. Au début du tournoi, votre lutteur parcourt le monde entier pour rencontrer l'un des seize autres participants.



Dès le début du match, utilisez toutes vos techniques de combat pour anéantir votre adversaire. Son compteur d'énergie baisse à chaque coup que vous lui portez. Lorsque ce compteur est complètement rouge, son compte est bon et vous êtes déclaré vainqueur. Si vous remportez deux manches sur trois, vous gagnez le droit de rencontrer le concurrent suivant jusqu'à ce que vous vous retrouviez face au terrible M. Bison !



## Le Mode Super Battle

Dans le mode SUPER BATTLE, vous choisissez un lutteur et tentez de battre tous les combattants qui vous défient avant de pouvoir affronter M. Bison et autres Grands Maîtres. Si vous réussissez, vous pourrez alors lire la fin de l'histoire de votre personnage, ce qui mettra un terme à sa conquête du titre de champion.

Le mode SUPER BATTLE permet à un autre joueur d'entrer dans la partie et de vous défier à n'importe quel moment. Le deuxième joueur doit appuyer sur le bouton **START** de sa manette de jeu. Après quelques instants, la partie revient à l'écran de sélection des lutteurs et permet au nouveau joueur de sélectionner un combattant.



# Le Mode VS. Battle

Le mode **VERSUS BATTLE** (Un contre un) permet à deux joueurs de s'affronter en combat singulier. A l'apparition de l'écran Titre, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur **VERSUS BATTLE** et appuyez sur le bouton **START**. Chaque joueur doit ensuite choisir le personnage qu'il veut utiliser et appuyer sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran suivant.



Cet écran présente deux options : **HANDICAP** et **STAGE SELECT (CHOIX DU DECOR)**. Le joueur **UN** peut appuyer sur le bouton **SELECT** pour mettre en surbrillance soit **HANDICAP** soit **STAGE SELECT**.

## HANDICAP

Quand l'option **HANDICAP** a été choisie, les deux joueurs peuvent appuyer sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un niveau d'attaque. Le nombre d'étoiles détermine l'importance des dégâts qu'occasionneront les coups de poing et les coups de pied. Plus le nombre d'étoiles est élevé, plus les dégâts sont importants.

Cette option permet de donner des chances équitables à deux joueurs de force différente.

# Le Mode VS. Battle, suite

**STAGE SELECT** (Choix des décors) Quand l'option **STAGE SELECT** a été choisie, le Joueur 1 peut sélectionner le lieu du match en appuyant sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle. Cette option vous permet de choisir l'endroit où se déroulera votre combat.

Une fois tous les paramètres définis, le Joueur 1 peut commencer le match en appuyant sur le bouton **START**.

# Le Mode Group Battle

Le mode GROUP BATTLE (Bagarre de groupes) permet à deux joueurs de réunir les lutteurs de Street Fighters pour qu'ils se battent entre eux durant une série de combats. Choisissez l'option GROUP BATTLE sur l'écran de sélection des modes de jeux et appuyez sur le bouton **START**. Lorsque l'écran des règles apparaît, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner les règles de tournoi que vous allez suivre. Ensuite appuyez sur le bouton **START**.



## MATCH PLAY (COMBAT)

Dans ce mode, les joueurs doivent sélectionner le même nombre de lutteurs. Chaque joueur peut choisir entre un et huit personnages. Le premier combat commence entre les premiers lutteurs des deux équipes. Le match terminé, les seconds lutteurs des deux équipes s'affrontent, et ainsi de suite jusqu'au dernier match.

## ELIMINATION

Dans ce mode, les joueurs sélectionnent jusqu'à huit lutteurs (les équipes n'ont pas forcément le même nombre de combattants). Si un joueur gagne un combat, il peut laisser le même lutteur continuer, jusqu'à ce qu'il soit battu à son tour. Le perdant est celui dont tous les combattants ont été éliminés.

# Le Mode Group Battle, suite



Sur l'écran ci-dessus, les joueurs choisissent le nombre de lutteurs qu'ils vont utiliser. Si vous jouez en mode Elimination, chaque joueur sélectionne le nombre de combattants dans sa propre équipe. Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour augmenter ou diminuer le nombre de lutteurs. Ensuite, appuyez sur le bouton **START** pour faire apparaître l'écran suivant.

Les joueurs peuvent alors choisir leurs lutteurs à l'aide de la manette multidirectionnelle. Le Joueur 1 commence par choisir le premier personnage, puis c'est au tour du Joueur 2. Mettez les combattants en surbrillance à l'aide de la manette multidirectionnelle et appuyez sur l'un des boutons pour faire votre choix.

Une fois que les deux joueurs ont terminé leur sélection, l'écran présentant **HANDICAP** et **STAGE SELECT** apparaît automatiquement. Faites votre choix à l'aide de la manette multidirectionnelle tout comme pour le mode **VS. BATTLE** et appuyez sur le bouton **START** pour commencer le tournoi.

# Le Mode Tournement

Le mode TOURNAMENT (tournoi) permet à huit joueurs de s'affronter pour remporter le championnat de Street Fighter. Après avoir sélectionné le mode TOURNAMENT sur l'écran de sélection des modes de jeux, le premier joueur choisit son personnage, puis le second joueur choisit le sien. Ensuite mettez END (FIN) en surbrillance et appuyez sur le bouton START.

(Si vous ne pouvez pas jouer à huit, la console choisit automatiquement les autres lutteurs.)

Lorsque le tournoi commence, chaque joueur doit passer par un match préliminaire. Avant chaque combat, vous pouvez choisir le niveau d'attaque de votre lutteur, tout comme durant le mode VS. BATTLE. Ensuite appuyez sur le bouton START pour commencer le match.

Chaque combat ne dure qu'un round. Si vous perdez, vous vous battez contre les perdants des autres matchs pour déterminer votre place finale. Si vous gagnez, vous irez en demi-finale en gardant vos chances de gagner le championnat.

# Le Mode Time Challenge

Le TIME CHALLENGE (combat chronométré) teste votre vitesse et votre habileté durant un combat chronométré contre un lutteur contrôlé par la console. Une fois TIME CHALLENGE sélectionné, vous devez choisir votre personnage et appuyer sur le bouton START. Ensuite sélectionnez le lutteur adverse et appuyez sur le bouton START.

Lorsque le combat commence, vous avez un round pour mettre votre adversaire K.O.... aussi rapidement que possible. Si vous battez le record de CAPCOM, vous pourrez enregistrer vos initiales dans la liste des meilleurs Street Fighters du monde !



# Le Mode Options

Le mode **OPTION** vous permet de modifier certaines conditions d'une partie. A l'apparition de l'écran Titre, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner **OPTION (MODE OPTIONS)**, puis sur le bouton **START**. A l'apparition de l'écran suivant, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option que vous voulez modifier.

## **DIFFICULTY** (Difficulté)

Dans une partie à un joueur, cette option modifie le niveau de difficulté de la console. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le nombre d'étoiles. Plus leur nombre est élevé, plus il vous sera difficile de battre vos adversaires.

## **TIME LIMIT** (Limite de Temps)

Cette option vous permet de corser la partie en ajoutant une limite de temps. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance **YES (OUI)** ou **NO (NON)**. Si vous sélectionnez **YES**, les combattants disposeront de 99 secondes pour se mettre hors combat. Si vous sélectionnez **NO**, le combat se poursuivra jusqu'à ce que l'un des joueurs soit éliminé.

## **CONFIGURE** (Configuration)

Cette option vous permet de changer la configuration des boutons de votre manette. Sélectionnez le coup de poing ou le coup de pied que vous voulez changer, puis appuyez sur le Bouton que vous désirez utiliser.

Si vous utilisez une manette **FIGHTER POWER STICK CAPCOM**, sélectionnez simplement **SET** et appuyez sur n'importe quel bouton. Le jeu réglera automatiquement les boutons sur la meilleure configuration possible.

# Le Mode Options, suite

STEREO

Cette option vous permet de choisir une sonorisation STEREO ou MONO. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le mode de sonorisation que vous voulez utiliser.

Une fois ces différents réglages terminés, appuyez sur le bouton START pour quitter le mode OPTION.



# Les Nouveaux Lutteurs



## FEI LONG

Date de Naissance :	23-4-1969
Taille :	1,73 m
Poids :	60 kg
Groupe Sanguin :	O

Après avoir vu ses premiers films d'arts martiaux étant enfant, Fei Long a dédié sa vie entière à l'art du Kung Fu. Il a d'abord voulu devenir une star du grand écran mais a bientôt suivi un tout autre chemin. Honneur et discipline sont maintenant ses seuls principes de vie. Fei a décidé de participer au tournoi afin de tester aussi bien son esprit que son habileté en affrontant les plus grands guerriers du monde.

## COUPS SPECIAUX

### Rekka Ken



*Appuyez de façon continue sur **▼▲►** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle. Ce coup peut être effectué trois fois de suite pour occasionner des dommages plus importants.*

## Les Nouveaux Lutteurs, suite

### Le coup de Pied volant du Dragon



Appuyez de façon continue sur **←↑▶** puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## CAMMY

Date de Naissance :	6-1-1974
Taille :	1,65 m
Poids :	46 kg
Groupe Sanguin :	B

Agent des services secrets de sa majesté britannique, Cammy a été trouvée près d'une base militaire anglaise dans un état d'amnésie totale. Enrôlée dans les services secrets, Cammy a suivi l'entraînement des Forces Spéciales et fut rapidement classée première de sa promotion. Sa participation au Tournoi des Guerriers n'est qu'une couverture qui la conduira à découvrir la vérité sur son mystérieux passé.

## COUPS SPECIAUX

### Coup de Pied avant



*Appuyez de façon continue sur **▷TA** puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.*

## Les Nouveaux Lutteurs, suite

### La Perceuse



Appuyez de façon continue sur **▼▲►** puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

### Les Phalanges Tournoyantes



Appuyez de façon continue sur **◀▶►** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Les Nouveaux Lutteurs, suite



### THUNDER HAWK

Date de Naissance :	21-7-1959
Taille :	2,31 m
Poids :	162 kg
Groupe Sanguin :	O

Après la destruction de leur pays par Shadowlaw, Thunder Hawk et sa famille partirent pour le Mexique. Aujourd'hui, Thunder a juré de retourner chez lui et d'anéantir Bison. Grâce à sa taille hors du commun et son exceptionnelle technique de combat typiquement américaine, il a réussi à entrer dans le Tournoi des Guerriers et rien ne semble pouvoir l'empêcher de parvenir jusqu'au face à face contre Bison, son ennemi de toujours.

### COUPS SPECIAUX

#### Hawk (Le Faucon)



*En étant en l'air, appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de poing de la manette multidirectionnelle.*

## Les Nouveaux Lutteurs, suite

### Coup d'Éclair



Appuyez de façon continue sur **▶▲**, puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

### Le Marteau du Tonnerre



En utilisant la manette multidirectionnelle, faites une rotation de 360° très rapide et appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Les Nouveaux Lutteurs, suite



### DEE JAY

Date de Naissance :	31-10-1965
Taille :	1,83 m
Poids :	92 kg
Groupe Sanguin :	O

Dee Jay est un kickboxer Jamaïcain dont la véritable raison de vivre est la musique. Au fur et à mesure, Dee a réussi à intégrer le rythme du reggae à sa technique de combat, créant ainsi un style très personnel. Il est convaincu que cette combinaison unique au monde le conduira non seulement à être une vedette du top 50, mais aussi sur la première marche du podium des champions du Tournoi des Guerriers.

### COUPS SPECIAUX

#### Hyper Coup de Poing



*Appuyez pendant 2 secondes sur ▼ puis sur ▲ et simultanément plusieurs fois rapidement sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing jusqu'à la fin du mouvement sur la manette multidirectionnelle.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Poing Lancé



Appuyez pendant 2 secondes sur ◀ puis sur ▶ et simultanément sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing jusqu'à la fin du mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Double Coup de Pied Mortel



Appuyez pendant 2 secondes sur ◀ puis sur ▶ et simultanément plusieurs fois rapidement sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied jusqu'à la fin du mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Les Nouveaux Lutteurs, suite



### RYU

Date de Naissance :	21-7-1964
Taille :	1,78 m
Poids :	68 kg
Groupe Sanguin :	O

Ancien élève de l'école de karaté de Shotokan, Ryu est devenu le type même du street fighter (lutteur des rues). Il s'est dévoué corps et âme au perfectionnement de ses techniques de combat et a renoncé à toute autre activité. Ryu n'a ni maison, ni ami, ni famille. En revanche, il passe son temps à parcourir le monde à la recherche d'autres lutteurs contre lesquels il peut combattre et tester sa force.

### COUPS SPECIAUX

#### Boule de Feu



*Appuyez de façon continue sur **TA** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Boule de Feu Rouge Analysante



Appuyez de façon continue sur **←▶▲▼** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Coup de Poing du Dragon



Appuyez de façon continue sur **▶▲▼** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Coup de Pied Ouragan



Appuyez de façon continue sur **▼▶←** puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

Pour exécuter le Coup de Pied Ouragan en l'air, sautez puis faites rapidement le mouvement décrit ci-dessus.

## Les Nouveaux Lutteurs, suite



### EDMOND HONDA

Date de Naissance :	3-11-1960
Taille :	1,85 m
Poids :	138 kg
Groupe Sanguin :	A

Dès sa naissance, Edmond Honda a été entraîné pour devenir le plus grand sumo jamais monté sur un ring. Alors qu'il venait de recevoir le titre de "Yokozuna" ou Grand Champion, Honda a été surpris d'apprendre que le reste du monde ne considérait pas le Sumo comme un véritable sport. Furieux, il a juré de prouver que les Sumos étaient les meilleurs lutteurs du monde.

### COUPS SPECIAUX

#### Gifle de Cent Mains



*Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton coup de poing.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Tête Sumo



Appuyez pendant 2 secondes sur **↔** .  
Ensuite appuyez simultanément  
sur **▶** et n'importe quel bouton de  
coup de poing.

## Enlacement Sumo



Appuyez pendant 2 secondes sur **▼** .  
Ensuite appuyez simultanément  
sur **▲** et n'importe quel bouton de  
coup de pied.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## BLANKA

Date de Naissance :	12-2-1966
Taille :	1,96 m
Poids :	99 kg
Groupe Sanguin :	B

Nous savons très peu de choses sur ce mystérieux combattant venu du fin fond de la jungle brésilienne. Durant des années, une rumeur parmi les gens du pays prétendait qu'il y avait une créature, mi-homme mi-bête, qui rôdait dans la forêt amazonienne. Cela ne fait qu'un an que Blanka est apparu dans diverses villes du Brésil et a mis au défi tout lutteur qui oserait l'affronter.

## COUPS SPECIAUX

### Electricité



*Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de coup de poing.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Attaque en Boule



Appuyez pendant 2 secondes sur **↩**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**➡** et n'importe quel bouton de coup  
de poing.

## Attaque en Boule Verticale



Appuyez pendant 2 secondes sur **⬇**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**⬆** et n'importe quel bouton de coup  
de pied.

## Saut de la Bête



Appuyez pendant 2 secondes sur **↩**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**➡** et n'importe quel bouton de coup  
de pied.

## Les Nouveaux Lutteurs, suite



### GUILE

Date de Naissance :	23-12-1960
Taille :	1,85 m
Poids :	87 kg
Groupe Sanguin :	O

Ancien membre d'une section d'élite des Forces Spéciales, Guile et son copilote Charlie ont été capturés pendant une mission en Thaïlande, il y a six ans. Après plusieurs mois d'emprisonnement, Charlie et lui ont réussi à s'échapper de leur prison. Charlie est mort pendant leur dangereux voyage de retour vers la civilisation. Guile n'a maintenant plus qu'une idée en tête... la vengeance.

### COUPS SPECIAUX

#### Grondement Sonore



Appuyez pendant 2 secondes sur ◀  
Ensuite appuyez simultanément sur  
▶ et n'importe quel bouton de coup  
de poing.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Pied Eclair



Appuyez pendant 2 secondes sur **▼**  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**▲** et n'importe quel bouton de coup  
de pied.

## Les Nouveaux Lutteurs, suite



### KEN

Date de Naissance :	14-2-1965
Taille :	1,78 m
Poids :	77 kg
Groupe Sanguin :	B

Disciple de l'école de karaté Shotokan, Ken est un athlète extrêmement doué. Hélas, ses talents n'ont fait qu'augmenter son narcissisme déjà exacerbé ! Ken rappelle constamment à ses adversaires qu'il est le meilleur bagarreur de tous les temps. L'an dernier, sa technique s'était un peu dégradée et il passait son temps sur la plage avec sa petite amie. Il a fallu que Ryu son ancien partenaire de l'école de karaté, lui lance un défi pour qu'il retrouve l'envie de se battre. Depuis, il ne fait que s'entraîner pour améliorer ses Coups de Poing du Dragon et Coups de Pied Ouragan.

### COUPS SPECIAUX

#### Boule de feu



*Appuyez de façon continue sur **▼▲▶** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Poing du Dragon



Appuyez de façon continue sur **▶▲** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

Si vous utilisez le coup de poing **VIOLENT** en effectuant le coup de poing du Dragon, Ken fera alors le coup de poing du Dragon **ENFLAMME** !

## Coup de Pied Ouragan



Appuyez de façon continue sur **▼▶◀** puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

Pour exécuter le Coup de Pied Ouragan en l'air, sautez puis faites rapidement le mouvement décrit ci-dessus.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## CHUN LI

Date de Naissance :	1-3-1968
Taille :	1,73 m
Poids :	(Elle ne veut pas le dire)
Groupe Sanguin :	A

Au contraire de la plupart des autres participants, Chun Li n'est pas entrée dans le tournoi pour rechercher la gloire. Il y a, en effet, un certain temps qu'elle suit la trace d'un groupe de trafiquants internationaux plus connu sous le nom de Shadowlaw. Cette piste l'a conduite au tournoi et elle est maintenant persuadée qu'un des Grands Maîtres est directement responsable de la mort de son père.

## COUPS SPECIAUX

### Coup de Pied Eclair



*Appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton de coup de pied.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Pied Tornado

Appuyez pendant 1 seconde sur **▼**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**▲** et n'importe quel bouton de coup  
de pied.

Pour réaliser un Coup de Pied Tornado  
en l'air, appuyez pendant 1 seconde sur  
**▼**. Ensuite appuyez sur **◄** et  
n'importe quel bouton de coup de pied.  
Une bonne synchronisation est  
essentielle pour bien effectuer ce coup.

## Boule de Feu (Kioken)

Appuyez pendant 2 secondes sur **◄**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**►** et n'importe quel bouton de coup  
de poing.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## ZANGIEF

Date de Naissance :	1-6-1956
Taille :	2,13 m
Poids :	116 kg
Groupe Sanguin :	A

Zangief est un bon vivant, il possède un grand sens de l'humour et adore se battre. Il a quitté la Fédération Russe de Lutte car il n'y avait pas suffisamment de compétitions à son goût. Maintenant, il est à la recherche d'adversaires à sa hauteur... N'ayant peur de rien, Zangief est d'accord pour s'engager dans un combat à mains nues, à condition qu'il puisse saisir son adversaire et le clouer au sol avec son Coup de Bélier Tournoyant. Pouviez-vous vraiment espérer autre chose d'un type qui se bat contre des ours rien que pour son plaisir ?

### COUPS SPECIAUX

#### Corde à Linge Tournoyante



*Appuyez simultanément sur deux boutons de coup de poing.*

#### Double Lasso Tournoyant



*Appuyez simultanément sur deux boutons de coup de pied.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Bélier Tournoyant



En utilisant la manette multidirectionnelle, faites une rotation de 360° et appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle. La rotation de 360° doit être exécutée très rapidement sinon Zangief ne bougera pas.

## Suplex Sibérien



En utilisant la manette multidirectionnelle, faites une rotation de 360° et appuyez sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle. La rotation de 360° doit être exécutée très rapidement sinon Zangief ne bougera pas.

## Attrape Ours Sibérien



En utilisant la manette multidirectionnelle, faites une rotation de 360° et appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle. La rotation de 360° doit être exécutée très rapidement sinon Zangief ne bougera pas.

Ce mouvement ne peut être exécuté que lorsque Zangief est loin de son adversaire.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## DHALSIM

Date de Naissance :	22-11-1952
Taille :	1,78 m
Poids :	49 kg
Groupe Sanguin :	O
Nationalité :	Indian
Style de Combat :	Yoga

Tout au long de sa vie, Dhalsim a tenté de trouver, par l'exercice du yoga, l'harmonie du corps et de l'âme. Maintenant qu'il a presque atteint son but, Dhalsim doit se mettre à l'épreuve, afin de pouvoir atteindre un état de conscience encore plus élevé.

## COUPS SPECIAUX

### Yoga de Feu



Appuyez de façon continue sur **T▲▶** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Assise Yoga



Appuyez de façon continue sur ◀▶▲▶ puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Transportation Yoga



Appuyez de façon continue sur ◀▶▲ ou ▶▶▲, puis appuyez sur les trois boutons de coup de poing ou les trois boutons de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur les boutons après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## BALROG

Date de Naissance :	4-9-1968
Taille :	1,96 m
Poids :	114 kg
Groupe Sanguin :	A

Ancien champion poids lourd, Balrog fut radié de la fédération professionnelle de boxe après avoir délibérément bafoué les règles élémentaires du ring. Sauvage et agressif, il gagne maintenant sa vie en servant de gros bras pour le compte de Shadowlaw. Certains pensaient qu'il n'était qu'un gros balourd. Alors Balrog s'est remis à l'entraînement et a appris quelques nouveaux coups qui en font aujourd'hui un redoutable adversaire.

## COUPS SPECIAUX

### Coup de poing Retourné



*Gardez tous les boutons de coup de poing ou de coup de pied appuyés pendant 2 secondes puis relâchez-les.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Poing Mortel



Gardez tous les boutons de coup de poing ou de coup de pied appuyés, puis relâchez-les. La puissance du coup dépend de la durée pendant laquelle vous gardez les boutons appuyés avant de les relâcher.

## Coup d'Épaule



Appuyez pendant 2 secondes sur **▼**. Ensuite appuyez simultanément sur **▲** et n'importe quel bouton de coup de poing.

## Coup de poing Piqué



Appuyez pendant 2 secondes sur **←**. Ensuite appuyez simultanément sur **→** et n'importe quel bouton de coup de poing ou de coup de pied. Les boutons de coup de poing provoqueront un direct alors que les boutons de coup de pied provoqueront un uppercut.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## VEGA

Date de Naissance : 27-1-1967  
 Taille : 1,83 m  
 Poids : 94 kg  
 Groupe Sanguin : O

Vega est de sang noble et a réussi à combiner l'art japonais du Ninjitsu avec les techniques de matador. Le résultat se traduit par un ballet superbe mais mortel, qui lui a valu son surnom de "Ninja Espagnol". Vaniteux et égoïste, Vega vit selon le précepte philosophique qui consiste à penser que la beauté se trouve dans la force. Méprisant tout ce qui est laid, Vega se considère comme "parfait" et va jusqu'à porter un masque durant les combats pour éviter d'être blessé au visage.

## COUPS SPECIAUX

### Saut de la Griffe



Appuyez pendant 2 secondes sur ▼  
 Ensuite appuyez simultanément sur ▲ et n'importe quel bouton de coup de pied. En étant en l'air, appuyez sur la manette multidirectionnelle en direction de votre adversaire et appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Saut de Mur



Appuyez pendant 2 secondes sur ▼ .  
Ensuite appuyez simultanément sur ▲ et n'importe quel bouton de coup de pied. En étant en l'air, appuyez sur la manette multidirectionnelle en direction de votre adversaire et appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.

## Enclade de la Griffe



Appuyez pendant 2 secondes sur ← .  
Ensuite appuyez simultanément sur → et n'importe quel bouton de coup de poing.

## Pongeon de la Griffe



Appuyez pendant 2 secondes sur ▼ .  
Ensuite appuyez simultanément sur ▲ et n'importe quel bouton de coup de poing.

## Flip Arrière

Appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de poing pour un double flip arrière. Appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de pied pour un simple flip arrière.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## SAGAT

Date de Naissance :	2-7-1955
Taille :	2,24 m
Poids :	128 kg
Groupe Sanguin :	O

Autrefois détenteur du titre de "Roi des Bagarreurs des Rues", Sagat régna jusqu'à sa défaite face à Ryu, in extremis, mais vaincu tout de même ! Sagat, humilié, n'a qu'une idée en tête... regagner son titre à n'importe quel prix. Excepté M. Bison, aucun autre bagarreur ne parvient à atteindre les mêmes prouesses techniques.

## COUPS SPECTAUX

### Coup de Poing du Tigre



*Appuyez de façon continue sur ►↑▲ puis sur n'importe quel bouton de coup de poing. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.*

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Genou du Tigre



Appuyez de façon continue sur **▼▲▼** puis sur n'importe quel bouton de coup de pied. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

## Tir du Tigre



Appuyez de façon continue sur **▼▲▶** puis sur n'importe quel bouton de coup de poing ou de coup de pied. En appuyant sur le bouton de coup de poing, vous lancerez des Tirs du Tigre hauts alors qu'en appuyant sur le bouton de coup de pied, vous lancerez des Tirs du Tigre bas. Faites attention à bien appuyer sur le bouton de coup de poing ou sur le bouton coup de pied après avoir exécuté le mouvement sur la manette multidirectionnelle.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite



## M. BISON

Date de Naissance :	Inconnue
Taille :	1,80 m
Poids :	115 kg
Groupe Sanguin :	A

Personne n'a jamais été aussi secret que M. Bison. Depuis le jour où il est apparu pour diriger l'organisation criminelle internationale Shadowlaw, le monde entier tremblant de crainte, a été terrorisé par l'incroyable pouvoir que cet homme détient entre ses mains. Sa puissance et son agilité sont sans pareilles. Bison domine le monde. Il est sans conteste, le plus grand Street Fighter de la planète.

## COUPS SPECIAUX

### Ecrasement Psychique



Appuyez pendant 2 secondes sur ◀  
Ensuite appuyez simultanément sur ▶ et n'importe quel bouton de coup de poing.

# Les Nouveaux Lutteurs, suite

## Coup de Pied en Ciseaux



Appuyez pendant 2 secondes sur **◀**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**▶** et n'importe quel bouton de coup  
de pied.

## Piétement de la Tête



Appuyez pendant 2 secondes sur **▼**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**▲** et n'importe quel bouton de coup  
de pied. Après avoir exécuté le  
piétement, appuyez sur la manette  
multidirectionnelle en direction de votre  
adversaire et appuyez sur n'importe  
quel bouton de coup de poing.

## Coup de Poing Volant



Appuyez pendant 2 secondes sur **▼**.  
Ensuite appuyez simultanément sur  
**▲** et n'importe quel bouton de coup  
de poing.

FRANCE SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS**  
(Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port et de retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au **16 (1) 34 84 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.****BP 797****95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. NINTENDO FRANCE vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO FRANCE, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

**Pour toute information sur les jeux Nintendo,**  
**appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 84 77 55.**

**Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.**

**Ou écrivez-nous au**

**CLUB NINTENDO****BP 14****95311 ST OUEN L'AUMONE**

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

## GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE (-NINTENDO-) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (-Cartouche-) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO se réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

# **POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

***EN FRANCE***

**16 (1) 34 64 77 55**

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

**Ou écrivez-nous au**

**CLUB NINTENDO**

**BP 14**

**95311 ST OUEN L'AUMONE**

***EN BELGIQUE***

**02/478.92.08**

du lundi au vendredi, de 14h à 18h



**Nintendo**

DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON