



WARRIORS' DREAMS
INTERACTIVE

CAPCOM

CAPCOM thanks you for selecting STREET FIGHTER ALPHA for your PC CD-ROM.



475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

TABLE OF CONTENTS

Installation Instructions	2
System Requirements	3
Basic Controls (CONTROLLER DIAGRAM)	3
Controls	4
General Moves	5
Super Combo Level Gauge	5
Street Fighter Alpha!	6
Game Modes	6
Arcade Mode	7
V.S. Mode	8
Training Mode	8
Option Mode	10
Set Up	10
Backup Data	11
The Alpha Warriors	11
Product Support	22

Epilepsy Warning

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns on backgrounds on a television screen or while playing computer games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, immediately discontinue use and consult your doctor before resuming play.

This product is exempt from classification under UK Law, in accordance with The Video Standards Board Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

INSTALLATION INSTRUCTIONS

Step 1

In order to install the game, insert the STREET FIGHTER ALPHA CD into the CD-ROM drive and the installation process should automatically begin, if not double click on D:\SETUP.EXE file (where D:\ is the location of your CD-ROM drive).

Alternatively, you can choose the STARTRUN option from your task bar and again type in D:\SETUP.EXE (where D:\ is the location of your CD-ROM drive) and then click on OK.

Step 2

You will now be prompted to enter the installation directory for the program files. The default is

C:\PROGRAM FILES\CAPCOM\SFALPHA. If you wish to change this path click on the BROWSE button and enter your new directory. If this doesn't already exist, it will ask you if you wish to create it.

Once you have made your decision, click on NEXT to continue. You will now be given the choices of your installation size. These will be STANDARD, MEDIUM and MAXIMUM. You may also choose CUSTOM if you wish to install individual components.

Also on this screen is the option to install Direct X3 and Intel Indeo Video Interactive 5.0, both of which STREET FIGHTER ALPHA requires before it can be loaded.

PLEASE NOTE: If you have a more up-to-date version of DirectX (eg DirectX 5) please DO NOT install DirectX 3 as STREET FIGHTER ALPHA will automatically use the Direct X components already installed on your computer.

Step 3

Clicking NEXT will take you to the final page before the installation commences, if you're satisfied with your choices, then click NEXT to begin copying the files to your hard drive. The Intel Indeo Video Interactive 5.0 installation will follow and will install very quickly.

Upon completion, you will be given the choice of playing Street Fighter immediately or finishing the set-up and playing at a later date.

NOTE: STREET FIGHTER ALPHA will automatically run in future when the CD is inserted, it can also be activated by choosing STREET FIGHTER ALPHA option under the START\PROGRAMS\CAPCOM\STREET FIGHTER ALPHA\ entry on your task bar.

To un-install STREET FIGHTER ALPHA choose UNINSTALL from the same location.

SYSTEM REQUIREMENTS

DirectX:

Fully DirectX 3.0 compatible drivers required

OS:

Windows 95

CPU:

Pentium 133 Mhz

RAM:

16 Megabytes

Graphics Card:

100% Direct Draw compatible video card

Sound Card:

100% Direct Sound compatible sound card

Hard Drive:

20 Megabytes

Input device:

100% Direct Input compatible Joypad

BASIC CONTROLS

BUTTON

FUNCTION

START BUTTON

STARTS GAME

PAUSES GAME

JOINS IN FOR SECOND PLAYER

SELECT BUTTON

TAUNTS OPPONENT (ONCE PER ROUND)

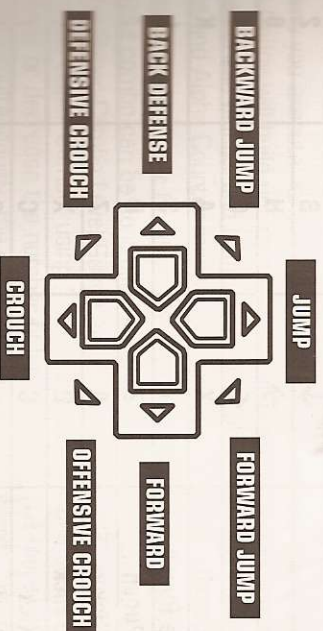
OPENS OPTION SCREEN DURING PAUSE

DIRECTIONAL BUTTON

SELECTS GAME MODE (See Title Screen)

CHANGES SETTINGS (See Option Mode)

MOVES CHARACTER



Important Note: The diagram shows the Directional Button positions for a player facing the right. The controls are reversed when facing the left.

STREET FIGHTER ALPHA

The champion awaits! The challenge has been made, and you've been cast into the battle with nothing but cunning and skill on your side. Win to survive... the ultimate prize in this tournament. And there is only one way to win:

Knock your opponent's energy meter to smithereens. Use punches, kicks, skillful special attacks and Super Combos to become a decisive winner in the best of 3- or 5-round match. You know you can do it. Now it's time to prove it to the Alpha Warriors!

GAME MODES

There are 3 modes of play and 2 setup modes for Street Fighter Alpha. Each match is a best-of-three round battle. After a battle, the win/loss screen appears. At the continue screen, press the START button before the time reaches zero in order to continue. To bypass the continue screen and end the game, press any button other than the START button. To adjust your button configuration during gameplay, press the START button to pause the game. Then press the SELECT button. Use the Directional Button to highlight the function, then press the button you want to perform that function.

Refer to the descriptions below to determine which mode of play you want.



ARCADE MODE

This mode is the popular arcade mode, where you select a Street Fighter character and fight your way through 8 other computer-controlled opponents. It is a one-player game, but a second player can join in at any time. Press the START button on the opposite Controller to join in. The character select screen will appear.

From the title screen, use the Directional Button to highlight this mode, then press the START button to select the mode. You will then see the character select screen. Use the Directional Button to highlight a character. If you put the cursor on the "?" mark, the character's faces will keep changing randomly like a roulette. If you press a button, the roulette will stop and you will be able to use the character selected. If you're lucky, there may be some surprises revealed here.

When selecting a character, you may also change the colour of your character depending on which button you press. This works as well for the random character selection described above.

If you have SPEED and AUTO set to FREE in the OPTION mode (see page 10), you can then select GAME SPEED and set your game in MANUAL or AUTO mode. Use the Directional Button to highlight either NORMAL or TURBO for the speed of your game, then do the same for MANUAL or AUTO mode. Press START to select the option.

MANUAL-You must perform all blocking functions, and Super Combos must be performed using the full instructions outlined in ALPHA WARRIORS (see page 11).

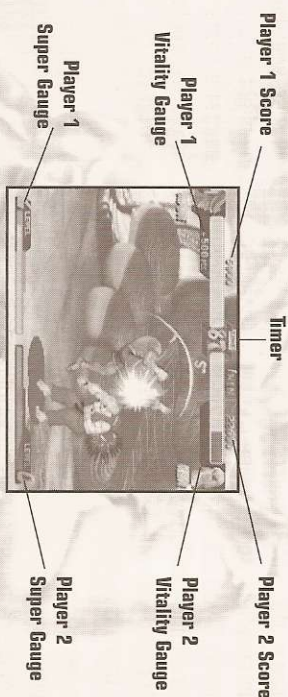
AUTO Auto mode offers 2 features for players:

Simple Command-You can execute Super Combos by simply pressing 2 buttons simultaneously. Press Light Punch and Light Kick simultaneously for Super Combo #1. Press Medium Punch and Medium Kick for Super Combo #2, and press Hard Punch and Hard Kick for Super Combo #3. If your character has only 2 Super Combos, #2 is executed even if you enter the command for #3. Only Level 1 Super Combos are available in AUTO mode.

Auto Guard Your character will block automatically unless you are attacking. The number of available auto guards is limited per round. After that, you will need to block manually. When the new round starts, the number of available auto guards resets.

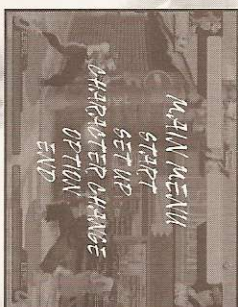
V.S. MODE

V.S. MODE is the classic 2-player contest. Use the Directional Button to highlight this mode from the title screen and press START to select it. You will then be presented with the character select screen. Select character, colour, game speed and MANUAL/AUTO in the same manner as the ARCADE mode.



TRAINING MODE

This mode allows you to study and practice special moves and combos. A combo is a string of hits that are unblockable after the first hit. Your opponent will not block for the first hit, but will block for the following hit. Therefore you can easily determine if you can execute the combo successfully. After a certain amount of time, the opponent will not block your attack. The Super Combo Level Gauge is fully charged, up to Level 3, and will be consumed as you execute Super Combos. It will recharge after a certain amount of time.



At first, select your character and your opponent character. The Training Main Menu will then appear. You will see the following options. Use the Directional Button to highlight the option, and press START to select it:

- BEGIN:** Begin practice
- SET UP:** Change the configuration of your practice session.

CHANGE CHARACTER: Change your character and your opponent character

OPTION:

Change sound mode (stereo/monaural) and configure your buttons

QUIT:

Ends Practice

SET UP – If you select SET UP, there are many other options you can adjust. Press the Directional Button $\uparrow$ or $\downarrow$ to highlight the option, then press the Directional Button $\leftarrow$ or $\rightarrow$ to change the setting:

MODE Switches between **NORMAL** and **RECORD**

NORMAL – No Time Limits

Opponent's vitality does not decrease when hit

No combo replays

RECORD – Time Limits applied

Opponent's vitality decreases when hit

If opponent is KO'd, time runs out or combo is successful, a window will appear where you can choose to replay the combo (at end of round) or continue practice

ACTION You can choose opponent's action from following 3 options:

STAND – Character always stands

CROUCH – Character always crouches

JUMP – Character repeatedly jumps

SPEED Select from 3 speeds

EXIT Return to MAIN MENU

If you press START button during practice, a window appears with the following options:

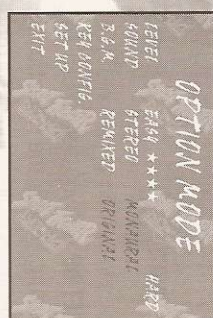
RESTART Returns to practice

OPTION Switch the sound mode (stereo/mono) and configure your buttons

EXIT Returns to MAIN MENU

OPTION MODE

To adjust the options in your game, from the Street Fighter Alpha title screen, use the Directional Button to highlight **OPTION MODE**. Then press the **START** button. Select an item by pressing **↑** or **↓** on the Directional Button, then change the item by pressing **←** or **→** on the Directional Button. To return to the mode select screen, highlight **EXIT** and press the **START** button.



GAME LEVEL – There are 8 levels of difficulty available for **ARCADE MODE**. Adjust the number of stars for the difficulty from 1-8 (Low to High).

SOUND – Adjust the sound on your game for stereo or monaural sound, depending on the capabilities of your sound system

MUSIC – Toggles music on and off.

CONFIG – Button number configuration.

KEYBOARD CONFIG – Keyboard control setup.

SIDEWINDER CONFIG – Sidewinder joystick control setup.

Set Up

Allows you to adjust these options:

TIME LIMIT – You can set the time limit for the round.

ROUNDS – You can adjust the number of rounds per match.

DAMAGE – The level of damage can be changed from 1 to 4. This determines how much damage you inflict and how much damage you receive.

EASY SELECT – OFF, ON. ON mode controls how fast the preliminary screens move before the match in VS. MODE only.

GAME SPEED – You can adjust the game speed here between **FREE**, **NORMAL**, **T1** or **T2**. **FREE** allows you to adjust the speed between **NORMAL** and **TURBO** from the character select screen. **T1** and **T2** refer to **TURBO** and **TURBO 2** speeds.

AUTO – You can adjust the **AUTO** mode between **FREE** and **OFF**. **FREE** allows you free opportunity to adjust the mode from the character select screen. **OFF** disables the **AUTO** select.

PLAYER 1 – You can switch between **Human** and **COM** (computer).

PLAYER 2 – You can switch between **Human** and **COM** (computer).

BACKUP DATA*

To save your data, select **BACKUP** from the title screen. Select one of the following options:

SAVE DATA – Save the **ARCADE MODE** data (high score).

LOAD DATA – Load the data (high score).

HIGH-SCORE – You can look at the high score ranking currently saved.

MASTER'S RANKING – You can look at the current Master's Ranking. This is achieved if you complete the game in **ARCADE MODE** without using a continue. Try to get a higher ranking by winning **PERFECT** rounds. If you set the **ROUNDS** to 1 in the **OPTION MODE**, you will not be ranked in the **MASTER'S RANKING**.

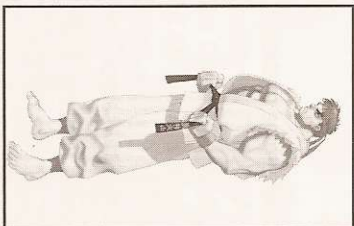
THE ALPHA WARRIORS

The following is a description of each character and a short list of moves beyond the basic punches and kicks. The moves are described in this manner:

The directions you need to press the Directional Button to perform the move are described first (moves must be done in a smooth, quick motion). Following the move is the list of **Punch** or **Kick** buttons you must press to perform the move. The strength of the attack depends on which **Punch** or **Kick** button you press. The buttons must be pressed right as you reach the end of the Directional button motion. Timing is critical, so much practice and repetition is necessary for success.

Combinations are possible by pressing a **Punch** or **Kick** button during a move with certain timing involved. It is tough to perform these combinations, so much practice and patience is necessary to master these attacks.

Note: The diagrams show the Directional Button motions for a character facing right. The controls are reversed when facing left.



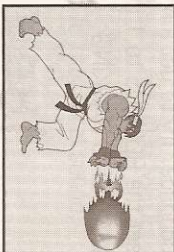
RYU

A student of the Shotokan school of karate, Ryu has devoted his entire life to perfecting the true way of the warrior through mastery of the fireball. It is this devotion that makes Ryu the eternal enemy of Sagat. Now Ryu must stand tall against revitalized rivals.

MOVES:

Hadoken Fireball

↓ ↘ → + any Punch button



Dragon Punch

→ ↓ ↘ + any Punch button

Air Hurricane Kick

While Jumping, ↓ ↘ ← + any Kick button



Hurricane Kick

↓ ↘ ← ← + any Kick button

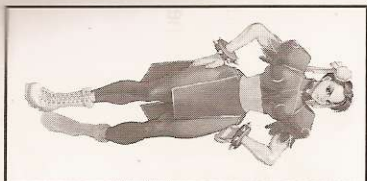
SUPER COMBO #1

Burst Fireball

↓ ↘ → → ↓ ↘ → → + any Punch Button

ALPHA COUNTER

← ↘ ↓ + any Punch button



CHUN-LI

Secretly pursuing the movements of Shadowloo, the international smuggling operation, Chun-Li fights bravely, unmindful of personal danger. The memory of her father burns brightly in her life.

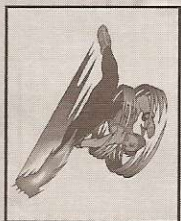
MOVES:

Lighting Kick

Any Kick button rapidly

Spinning Air Kick

Press and hold ↓ for 2 seconds, then press → + any Kick button



Kikoken Fireball

Press and hold ← for 2 seconds, then press → + any Punch button



Axe Kick

→ ↘ ↓ ↘ ← ← + any Kick button

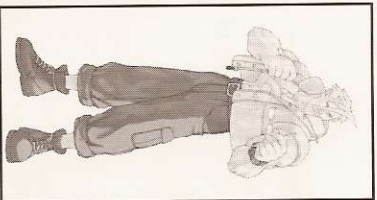
SUPER COMBO #1

Chaos Kick

Press and hold ← for 2 seconds, then press → ← → + any Kick button

ALPHA COUNTER

← ↘ ↓ + any Kick button



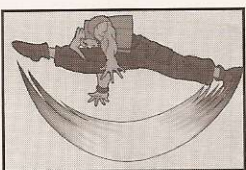
CHARLIE

A member of a secret elite military team, Charlie co-piloted a special mission into Thailand along with his long-time friend Guile. The mission backfired, and Charlie and Guile were captured. After escaping the jungle prison, Charlie now seeks the force behind the unrest in Thailand.

MOVES:

Sonic Boom

Press and hold **←** for 2 seconds, then press **→** + any Punch button



Flash Kick

Press and hold **↓** for 2 seconds, then press **↑** + any Kick button

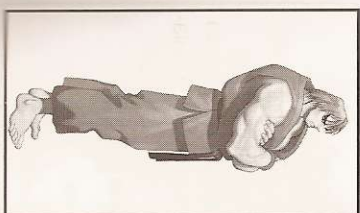
SUPER COMBO #1

Sonic Barrage

Press and hold **←** for 2 seconds, then press **→** **←** **→** + any Punch button repeatedly

ALPHA COUNTER

← **↙** **↓** + any Punch button



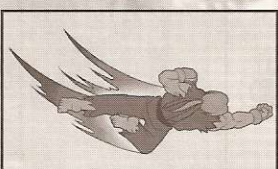
KEN

A disciple of the Shotokan school of karate, and past training partner of Ryu, Ken has an amazing fighting spirit but an even larger ego. Convinced he is the best fighter, and can defeat anyone, Ken seeks a confrontation with his long-time rival.

MOVES:

Dragon Punch

→ **↓** **↘** + any Punch button



Hurricane Kick

↓ **↙** **←** + any Kick button

Air Hurricane Kick

While jumping, press **↓** **↙** **←** + any Kick button



Hadoken Fireball

↓ **↘** **→** + any Punch button

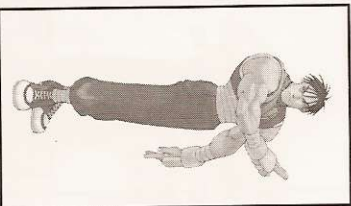
SUPER COMBO #1

Shadow Dragon

↓ **↘** **→** **↓** **↘** + any Punch button

ALPHA COUNTER

← **↙** **↓** + any Punch button



GUY

Guy's command of ninjitsu fuels his belief that he is a descendant of a ninja. An intelligent fighter, Guy balances street smarts with the ninjitsu tradition to create a unique combination of strength and calculation. Instrumental in the downfall of the Mad Gear crime ring, Guy trounces evil anywhere it lurks.

MOVES:

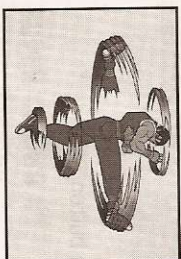
Air Suplex

↓ ↘ → + any Punch button. Then, when opponent is close, press any Punch button again



Dashing Crescent

↓ ↘ → + any Kick button. Then, when opponent is close, press any Kick button again



Whirlwind Kick

↓ ↘ ← + any Kick button

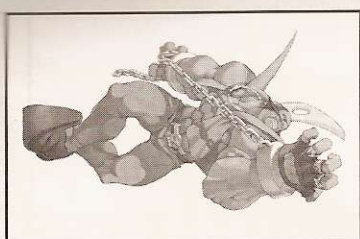
SUPER COMBO #1

Shadow Barrage

↓ ↘ → ↓ ↘ + any Kick button

ALPHA COUNTER

← ↘ ↓ + any Kick button



BIRDIE

Influenced by life in the back streets of many European cities, Birdie has become familiar with the workings of Shadowloo as a bouncer in many punk clubs. He yearns for a part of the action, and using his strength and style to avoid the law, Birdie knows he must fight his way into the infamous crime organization.

MOVES:

Headbutt

Press and hold ← for 2 seconds, then press → + any Punch button



Bloodhammer

Press and hold any 2 or more Punch or Kick buttons for 1 second, then release



Choke Chain

Press the Directional Button in a complete 360-degree motion, then press any Punch button

SUPER COMBO #1

Jackhammer

Press and hold ← for 2 seconds, then press → ← → + any Punch button

ALPHA COUNTER

← ↘ ↓ + any Punch button

Sodom

Sodom considers himself a student of Japan and its culture. But as an American living in America, he has had trouble perfecting the art. A former henchman for the Mad Gear Gang, Sodom is consumed with revenge for Guy.



MOVES:

Jitte Strike

→ ↓ ↘ + any Punch button



Power Slam

Press the Directional Button in a complete 360-degree motion, then press any Punch button



Spine Grinder

Press the Directional Button in a complete 360-degree motion, then press any Kick button

SUPER COMBO #1

Pummeler

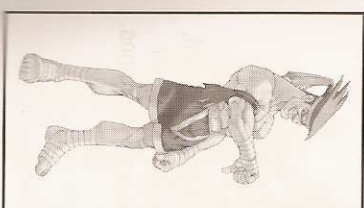
↓ ↘ → ↓ ↘ → + any Punch button

ALPHA COUNTER

← ↙ ↓ + any Punch button

Adon

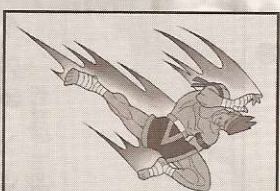
A master of the art of Muay Thai, Adon trained with Sagat but they quickly became enemies and rivals. Drawing the speed and cunning of the majestic jaguar, Adon's flashy style of battle has been known to mesmerize victims.



MOVES:

Rising Jaguar

↓ ↘ → ↗ + any Kick button



Jaguar Kick

← ↓ ↙ + any Kick button



Fang Kick

→ ↘ ↓ ↙ ← + any Kick button

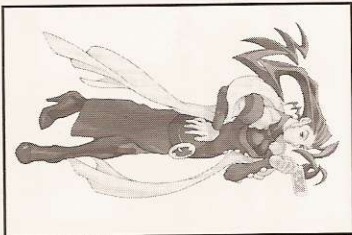
SUPER COMBO #1

Jaguar Fury

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + any Kick button

ALPHA COUNTER

← ↙ ↓ + any Kick button



ROSE

Rose's inner strength guides her in battle. Constantly searching for the right balance of action and reaction, Rose displays an intuition that borders on telepathy. She calls to her soul, and believes the heavens will punish whomever wields the mystic power without good intentions.

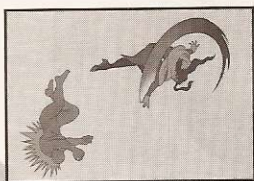
MOVES:

Soul Reflect
 ↓ ↓ ← + any Punch button

Soul Spark
 ← ↓ ↓ ↓ → + any Punch button



Air Throw
 → ↓ ↘ + any Punch button



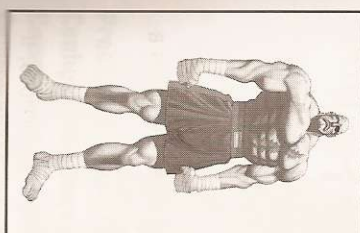
SUPER COMBO #1

Aura Assault

↓ ↓ ← ↓ ↓ ← + any Punch button

ALPHA COUNTER

↓ ↓ ← + any Punch button



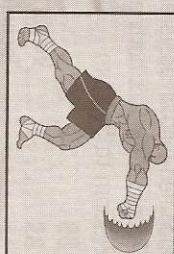
SAGAT

Feared throughout his homeland and beyond, Sagat reigned supreme until his narrow defeat at Ryu's hands. Humiliated and honorless, Sagat vows revenge at any cost. The tenacious tiger now stands on a new battlefield!

MOVES:

Tiger Shot
 ↓ ↘ → + any Punch button

Ground Tiger Shot
 ↓ ↘ → + any Kick button



Tiger Knee
 → ↓ ↘ + any Kick button



Tiger Uppercut
 → ↓ ↘ + any Punch button

SUPER COMBO #1

Tiger Cannon

↓ ↘ → ↓ ↘ → + any Punch button

ALPHA COUNTER

↓ ↓ ↘ + any Kick button

Product Support

Thank you for purchasing this Virgin Interactive Entertainment product. To get the most out of your game, take advantage of the following product support:

If you have a modem you may call our bulletin board service, 24 hours a day, 7 days a week. The number in the UK at Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd is 0171 468 2022.

Please try our bulletin board or fax for the fastest customer services. If you need further assistance with this product, you may telephone our technical support hotline, Monday to Friday, 10:00 am to 1:00 pm and 2:00pm to 5:00pm.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Technical Support:

0171 368 2266

BBS:

0171 468 2022

Fax:

0171 468 2003

Internet:

Customer_Support@vie.co.uk

www site:

<http://www.vie.co.uk/vie>

If you do telephone, please be sitting in front of your PC (if possible) and with a pen and paper. Or you can write to:

Customer Services Department

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd

2 Kensington Square

London W/8 5RB

NOTICE

This product is guaranteed for a period determined by the law of the country of manufacture or purchase. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited reserves the right at all times to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Other than as required under English law, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited makes no warranties expressed or implied, with respect to this product or this manual, their quality or their fitness for any particular purpose. This does not affect your statutory rights.

CAPCOM vous remercie d'avoir choisi STREET FIGHTER ALPHA pour votre PC.

CAPCOM®

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

TABLE DES MATIÈRES

Procédure d'installation	24
Configuration requise	25
Commandes de base (SCHEMA DE LA MANETTE)	25
Commandes	26
Mouvements généraux	27
Indicateur de Super Combo	27
Street Fighter Alpha!	28
Modes de jeu	28
Mode Arcade	29
Mode V.S.	30
Mode Entraînement	30
Mode Options	32
Configuration	32
Garde-à-vous des données	33
Les guerriers Alpha	33
Assistance technique	44

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

Il faut donc prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Si vous ne jouez pas, vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo sur-écran, assurez-vous d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que possible du centre de gravité de l'écran. Évitez de regarder l'écran pendant de longues périodes. Prenez des pauses régulières et faites des exercices de stretching. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Recherches sur l'épilepsie

Ces personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des convulsions et une perte de conscience à la suite, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : successives d'images ou répétition de figures géométriques simples, de défilés ou de explosions. Ces perceptions peuvent également à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations.

Si vous ou votre enfant ne souffrez pas d'épilepsie médicale ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie, il est néanmoins recommandé que vous consultiez votre médecin avant toute utilisation en son nombril de votre famille avec déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise partielle ou généralisée) ou présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute

Il est très important également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jouets. Si votre enfant présente un des symptômes suivants: vertige, trouble de la motricité, difficulté des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsif, éblouissement, il est important de consulter un médecin.

PROCÉDURE D'INSTALLATION

1ère Etape

Pour installer le jeu, il vous suffit d'insérer le CD de STREET FIGHTER ALPHA dans votre lecteur de CD-ROM, et le processus d'installation commence automatiquement. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur l'icône SETUP.EXE du répertoire D : (en supposant que votre lecteur de CD-ROM est désigné par la lettre D).

Vous pouvez également sélectionner l'option EXECUTER du menu DEMARRER de la barre des tâches et taper D:\SETUP.EXE (en supposant que votre lecteur de CD-ROM est désigné par la lettre D).

2ème Etape

Il va maintenant vous être proposé de spécifier le répertoire d'installation des fichiers de ce programme. Le répertoire par défaut est :

C:\PROGRAM FILES\CAPCOM\SFALPHA\ Si vous désirez changer ce chemin, cliquez sur le BOUTON PARCOURIR et choisissez votre nouveau répertoire. S'il n'existe pas encore, il vous sera proposé de le créer.

Dès que vous avez fait votre choix, cliquez sur SUIVANT pour continuer. Il vous faut maintenant choisir le type d'installation : STANDARD, MINIMUM ou MAXIMUM. Vous pouvez également choisir PERSONNALISÉ si vous souhaitez installer individuellement certains composants. Cet écran vous permet également d'installer Direct X3 et Intel Indeo Video Interactive 5.0. Ces deux programmes sont nécessaires au chargement de STREET FIGHTER ALPHA.

REMARQUE: Si vous disposez d'une version plus récente de DirectX (ex: DirectX 5), n'installez PAS DirectX 3. STREET FIGHTER ALPHA utilise automatiquement les composants de Direct X déjà installés sur votre système.

3ème Etape

Cliquez sur SUIVANT, et vous arriverez à la dernière page avant le début de l'installation. Si vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur SUIVANT pour commencer à copier les fichiers sur votre disque dur. L'installation du jeu sera immédiatement suivie de celle d'Intel Indeo Video Interactive 5.0 qui ne prend que quelques secondes.

A la fin du processus d'installation, vous aurez le choix entre jouer immédiatement à Street Fighter ou terminer l'installation et jouer plus tard.

NOTE: A l'avenir, STREET FIGHTER ALPHA se lancera automatiquement lorsque vous insérerez le CD. Vous pouvez également le lancer en cliquant sur l'option PROGRAMMES du menu DEMARRER, puis sur CAPCOM STREET FIGHTER ALPHA.

Pour désinstaller STREET FIGHTER ALPHA, cliquez sur l'option DESINSTALLATION située dans le même répertoire.

CONFIGURATION REQUISE

DirectX:

Système d'exploitation:

Gestionnaires compatibles avec DirectX 3.0
Windows 95

Processeur:

Pentium 133 Mhz

RAM:

16 Mega-octets

Carte Graphique:

Carte vidéo 100% compatible Direct Draw

Carte Son:

Carte son 100% compatible Direct Sound

Espace Disque:

20 Mega-octets

Périphérique d'Entrée:

Manette 100% compatible Direct Input

COMMANDES DE BASE

TOUCHE

FONCTION

TOUCHE START

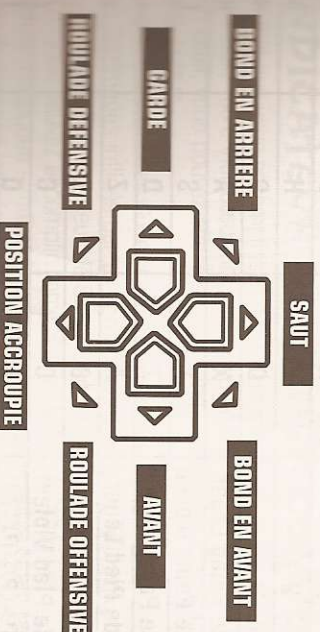
COMMENCER LA PARTIE
METTRE LE JEU EN PAUSE
AJOUTER UN SECOND JOUEUR

TOUCHE MODE

SE MOUOVER DE SON ADVERSAIRE (UNE FOIS PAR ROUND)
OUVRIER LE MENU OPTIONS LORSQUE LE JEU EST EN PAUSE

PAVÉ DIRECTIONNEL

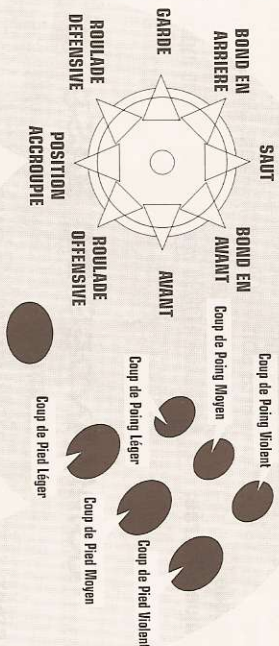
SELECTIONNER UN MODE DE JEU (Voir Écran titre)
MODIFIER LES PARAMETRES (Voir Options)
DEPLACER LE PERSONNAGE



NOTE importante: Le schéma donne les positions de la manette pour un joueur. Lorsque deux à la droite de l'écran, les commandes s'inversent lorsqu'il se retourne.

COMMANDES

Microsoft



Touches Fonctions

- F4..... Naviguer entre les modes « Fenêtre » et « Plein Ecran ».
 F5..... Afficher la configuration de la résolution.
 F9..... Quitter le Jeu (lorsque vous êtes dans l'écran titre) ;
 Retourner à l'écran titre (pendant la partie).

Manette	Manette	Clavier	Clavier
Sidewinder	Sidewinder	Joueur 1	Joueur 2
F	F	Y	8
A	A	B	2
E	E	H	6
D	D	G	4
Coup de Poing Léger	X	A	K
Coup de Poing Moyen	Y	S	L
Coup de Poing Violent	Z	D	;
Coup de Pied Léger	A	Z	,
Coup de Pied Moyen	B	X	.
Coup de Pied Violent	C	C	/
(P)+(P)+(P)	L	Q	I
(K)+(K)+(K)	R	E	P
COMMENCER	Start	ENTREE	MAJ droite
SELECTIONNER (SE MOUVER)	L+R	ESPACE	NUM-0 (ZERO)

MOUVEMENTS GENERAUX

GARDE/GARDE EN L'AIR: Pressez le Pavé Directionnel dans le sens opposé à votre adversaire. Vous pouvez bloquer une attaque en l'air de la même façon.
ATTRAPPER/PROJETER: Pressez le Pavé Directionnel dans la direction de votre adversaire, puis pressez la touche Coup de Poing ou Coup de Pied Moyen ou Violent. Certains personnages peuvent effectuer des mouvements de prise ou de projection automatiquement.

RECUPERATION/DEGAGEMENT: Lorsque vous êtes étourdi, vous pouvez récupérer plus rapidement en appuyant rapidement sur les touches avant et arrière, et sur les touches d'attaque. Cette technique sert également à se dégager d'une prise.

CHUTE DEFENSIVE: Vous pouvez réduire les dommages infligés à votre personnage par une projection, lorsqu'il atteint le sol en vie, à l'aide de la commande de projection décrite ci-dessus.

CONTRE-ATTAQUE ALPHA: Lorsque vous bloquez l'attaque de votre adversaire, pressez les touches ← ↓ du Pavé Directionnel en un mouvement régulier, puis pressez une touche coup de poing ou coup de pied (selon le personnage). Cela lui fera lancer une CONTRE-ATTAQUE ALPHA, c'est à dire un mouvement de contre attaque rapide vers votre adversaire rendu vulnérable. La CONTRE-ATTAQUE ALPHA consomme 1 Niveau de votre indicateur de Super Combo.

EVITER D'ETRE MIS AU TAPIS: Lorsque vous êtes touché par un coup étourdissant (Coup de Poing du Dragon, etc.), pressez les touches ← ↓ du Pavé Directionnel en un mouvement régulier, puis pressez une touche coup de poing. Votre personnage fera une roulade en avant pour éviter d'être assommé par le coup de votre adversaire.

HAUT-LEVE: Vous pouvez vous moquer de votre adversaire une fois par round en appuyant sur la touche MODE.

INDICATEUR DE SUPER COMBO

A chaque fois que vous accomplissez des mouvements normaux ou des coups spéciaux, votre indicateur de Super Combo augmente. Lorsqu'il atteint un certain seuil, vous pouvez effectuer des Super Combos et des CONTRE-ATTAKES ALPHA.

Lorsque vous effectuez des Super Combos, vous pouvez contrôler l'importance des dommages infligés par un combo réussi à l'aide des différentes touches de coupe. Si l'indicateur de Super Combo est à son maximum (niveau 5), vous pouvez accomplir votre Super Combo en appuyant sur 1, 2 ou 3 touches d'attaques simultanément pour faire augmenter ou décroître le nombre de dommages infligés. Plus vous pressez de touches simultanément, plus vous infligez de dommages, mais plus vous consommez d'énergie sur votre indicateur.

Pour plus d'efficacité, vous pouvez configurer des touches de votre manette pour agir comme 3 Coups de Poing et 3 Coups de Pied lorsque vous accomplissez des Super Combos.

STREET FIGHTER ALPHA!

Le champion attend! Le défi a été lancé, et vous voilà plongé dans la bataille avec votre ruse et votre adresse pour toutes armes. Gagner pour survivre... l'ultime récompense de ce tournoi. Et il n'y a qu'une façon de gagner :

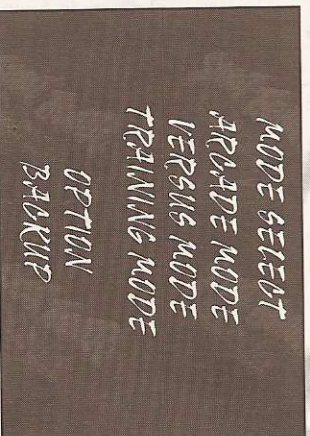
Faites voler la barre de points de vie de votre adversaire en éclats.

Déclenchez une avalanche de coups de poing, de coups de pied, de coups spéciaux et de Super Combos pour devenir l'ultime vainqueur des plus grands matchs en 3 ou 5 rounds. Vous savez que vous pouvez le faire. L'heure est venue de le prouver aux Guerriers Alpha!

MODES DE JEU

Street Fighter Alpha propose 3 modes de jeu et 2 modes de configuration. Chaque match est un combat en trois rounds. Après un combat, l'écran de victoire/défaite apparaît. Lorsque l'écran continu (Continue) apparaît, appuyez sur la touche START avant que le compte à rebours n'atteigne zéro, pour continuer à jouer. Appuyez sur n'importe quelle autre touche pour sauter l'écran Continu et mettre fin à la partie. Si vous souhaitez changer la configuration des touches de votre manette, pressez la touche START pour mettre le jeu en pause. Appuyez ensuite sur la touche MODE. Sélectionnez la commande à l'aide du Pavé Directionnel, puis pressez la touche que vous souhaitez affecter à cette commande.

Reportez-vous aux descriptions ci-dessous pour choisir votre mode de jeu.



ARCADE MODE

Ce mode est la réplique du célèbre jeu d'arcade. Vous y sélectionnez un personnage de Street Fighter et combattez successivement 8 adversaires contrôlés par l'ordinateur. C'est un mode prévu pour un joueur, mais un adversaire humain peut rejoindre la partie à tout moment. Il lui suffit pour cela de presser la touche START de sa manette, et l'écran de sélection du personnage apparaît.

Sélectionnez ce mode sur l'écran titre à l'aide du Pavé Directionnel, puis pressez la touche START. Sélectionnez ensuite un personnage à l'aide du Pavé Directionnel. Si vous placez le curseur sur le « ? », les portraits des personnages défilent aléatoirement comme sur une roulette. Si vous appuyez sur un bouton, la roulette s'arrête et vous pouvez jouer avec le personnage ainsi sélectionné. Si vous avez de la chance, la roulette peut vous réserver de bonnes surprises.

Lorsque vous sélectionnez un personnage, la couleur de ses vêtements change selon la touche sur laquelle vous appuyez. Cela fonctionne également pour la sélection aléatoire expliquée ci-dessus.

Si les options SPEED (VITESSE) et AUTO sont paramétrées sur FREE (LIBRE) dans le mode OPTION (voir page 32), vous pouvez sélectionner GAME SPEED (VITESSE DU JEU) et paramétrer votre partie en mode MANUAL (MANUEL) ou AUTO. Sélectionnez l'option NORMAL ou TURBO à l'aide du Pavé Directionnel pour régler la vitesse de votre partie, puis sélectionnez le mode MANUAL ou AUTO de la même façon. Appuyez sur la touche START pour valider votre choix.

MANUAL (MANUEL) – Vous devez tenir vous-même votre garde, et devez accomplir vos Super Combos en effectuant la totalité des commandes décrites dans la section GUERRIERS ALPHA (voir page 33).

AUTO – Le mode Auto offre 2 avantages aux joueurs :

Commande Assistée – Vous pouvez accomplir vos Super Combos en pressant simplement deux boutons simultanément. Appuyez sur Coup de Poing Léger et Coup de Pied Léger pour effectuer le Super Combo #1, sur Coup de Poing et Coup de Pied Moyens pour le Super Combo #2, et sur Coup de Poing et Coup de Pied Violents pour le Super Combo #3. Si votre personnage n'a que 2 Super Combos, le Super Combo #2 s'accomplit également avec la commande du #3. Le mode AUTO ne permet que les Super Combos de Niveau 1.

Garde Automatique – Votre personnage bloque automatiquement les coups, à moins que vous ne soyez en train d'attaquer. Le nombre de gardes automatiques autorisées par round est limité. Lorsqu'il est épuisé, vous devez à nouveau tenir votre garde manuellement. Votre capital de gardes automatiques vous est rendu au round suivant.

MODE OPTIONS

Pour paramétrer les options de votre partie, sélectionnez **OPTION MODE (MODE OPTIONS)** sur l'écran titre de Street Fighter Alpha à l'aide du Pavé Directionnel, puis appuyez sur la touche **START**. Choisissez vos options à l'aide de la touche **↑** ou **↓** du Pavé Directionnel, puis modifiez les à l'aide de la touche **←** ou **→**. Pour retourner à l'écran de sélection du mode, sélectionnez **EXIT (QUITTER)** et appuyez sur la touche **START**.



GAME LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTE) – Le **MODE ARCADE** offre 8 niveaux de difficulté. Le niveau de difficulté est défini par le nombre de tentatives que vous choisissez (de 1 à 8).

SOUND (SON) – Vous pouvez configurer le son de votre partie en mono ou en stéréo selon les possibilités de votre système.

MUSIC (MUSIQUE) – Activer/désactiver la musique.

CONFIG (CONFIGURATION) – Définir le nombre de touches.

KEYBOARD CONFIG (CONFIGURATION CLAVIER) – Configurer les commandes des claviers.

SIDEWINDER CONFIG (CONFIGURATION SIDEWINDER) – Configurer la manette Sidewinder.

Set up (configuration)

Vous permet de définir les options suivantes :

TIME LIMIT (LIMITE DE TEMPS) – Vous pouvez définir la limite de temps du round.

ROUNDS – Vous pouvez définir le nombre de rounds par match.

DAMAGE (DOMMAGES) – Le niveau de dommages peut être ajusté de 1 à 4. Cela détermine le nombre de dommages que vous infligez ou recevez.

EASY SELECT – OFF, ON (Activer/Désactiver SELECTION RAPIDE) – Lorsqu'il est activé (**ON**), ce mode contrôle la vitesse de l'écran préliminaire au match en **MODE VS. (DUEL)**.

GAME SPEED (VITESSE DU JEU) – Cette option vous permet de régler la vitesse du jeu entre **FREE (LIBRE)**, **NORMAL**, **T1** et **T2**. **FREE** vous permet de choisir entre la vitesse **NORMALE** et **TURBO** sur l'écran de sélection du personnage. **T1** et **T2** se réfèrent aux vitesses **TURBO** et **TURBO 2**.

AUTO – Vous pouvez paramétrer le mode **AUTO** sur **FREE (LIBRE)** ou **OFF (DESACTIVE)**. **FREE** vous donne l'opportunité de choisir ce mode sur l'écran de sélection du personnage. **OFF** désactive la sélection **AUTO**.

JOUEUR 1 – Vous pouvez définir si le personnage est contrôlé par un joueur ou par l'ordinateur (**Human** et **COM**).

JOUEUR 2 – Vous pouvez définir si le personnage est contrôlé par un joueur ou par l'ordinateur (**Human** et **COM**).

SAUVEGARDE DES DONNEES (BACKUP DATA*)

Pour sauvegarder les données de votre partie, sélectionnez **BACKUP (SAUVEGARDE)** sur l'écran titre. Sélectionnez ensuite l'une des options suivantes :

SAVE DATA (SAUVEGARDER DONNEES) – Sauvegarder les données du **MODE ARCADE** (records).

LOAD DATA (CHARGER DONNEES) – Charger les données (records).

HIGH-SCORE (RECORDS) – Vous pouvez y consulter le classement et les records actuellement sauvegardés.

MASTER'S RANKING (TABLEAU DES MAITRES) – Vous pouvez y consulter le Tableau des Maîtres actuel. Votre nom peut y être inscrit si vous finissez le jeu en **MODE ARCADE** sans avoir recours à l'option **Continuer** (Continue). Tâchez d'améliorer votre classement en gagnant des rounds en **PERFECT (PARFAIT)**. Si vous paramétrez le nombre de **ROUNDS** sur 1 dans le **MODE OPTIONS**, vous ne serez pas classé dans le **TABLEAU DES MAITRES**.

LES GUERRIERS ALPHA

Cette section donne la description de tous les personnages, ainsi qu'une liste succincte des coups qui vont au delà des simples coups de poing et coups de pied. Les coups sont décrits de la manière suivante :

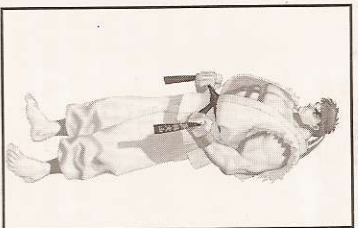
Les touches du Pavé Directionnel sur lesquelles vous devez appuyer pour accomplir le coup spécial sont indiquées en premier (votre mouvement doit être précis et rapide). Ces directions sont suivies par la liste de touches de Coup de Poing ou de Coup de Pied que vous devez presser pour réussir le coup. La puissance de votre attaque dépend de la touche ou des touches de Coup de Pied que vous pressez. Vous devez appuyer sur les touches de coup juste au moment où vous terminez le mouvement du Pavé Directionnel. La synchronisation est capitale, aussi vous faudra-t-il longuement pratiquer pour y parvenir.

Vous pouvez faire des combinaisons en pressant une touche Coup de Poing ou Coup de Pied lors d'un mouvement si vous respectez un certain timing. Ces combinaisons sont difficiles à réaliser et demandent beaucoup de patience et d'entraînement avant d'être maîtrisées.

*Note: Les écrans donnent les positions de la manette pour un joueur faisant face à la droite de l'écran. Les commandes s'inversent lorsqu'il se retourne.

RYU

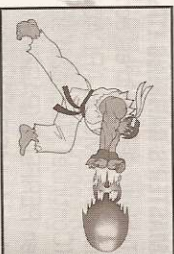
Etudiant à l'école de karaté Shotokan, Ryu a consacré sa vie entière à rechercher la voie véritable du guerrier par la maîtrise de la boule de feu. C'est cette dévotion qui fait de Ryu l'ennemi éternel de Sagat. Ryu doit maintenant garder la tête haute face à des rivaux revivifiés.



Coups Spéciaux:

Boule de Feu Hado-ken

↓ ↘ → +
coup de poing

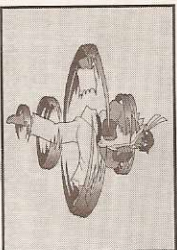


Coup de Poing Dragon

→ ↓ ↘ + coup de poing

Coup de Pied Tornado Volant

En sautant, ↓ ↙ ← + coup de pied



Coup de Pied Tornado

↓ ↙ ← + coup de pied

SUPER COMBO #1

Boule de Feu Aspirante

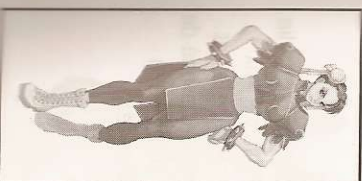
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← ↙ ↓ + coup de poing

CHUN-LI

Suivant secrètement les mouvements de Shadoloo, la société secrète de contrebande internationale, Chun-Li combat avec bravoure, sans se soucier des dangers qu'elle encoure. La mémoire de son père brûle comme une lumière dans sa vie.



Coups Spéciaux:

Coup de Pied Eclair

Coup de pied plusieurs fois

Coup de Pied en Vrille Volant

Pressez et maintenez enfoncée la touche ↓ pendant deux secondes, puis appuyez sur ↑ + coup de pied



Boule de Feu Kiko-ken

Pressez et maintenez enfoncée la touche ← pendant deux secondes, puis appuyez sur → + coup de poing



Coup de Pied Tranchant

→ ↘ ↓ ↙ ← + coup de pied

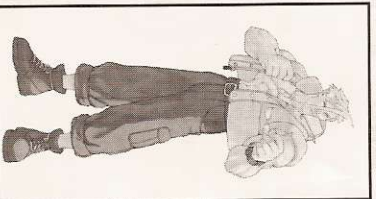
SUPER COMBO #1

Coup de Pied du Chaos

Pressez et maintenez enfoncée la touche ← pendant deux secondes, puis appuyez sur → ← → + coup de pied

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← ↙ ↓ + coup de pied



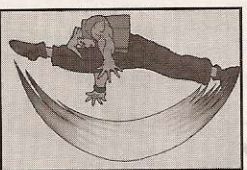
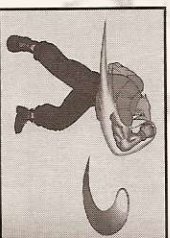
CHARLIE

Membre d'une unité d'élite militaire secrète, Charlie co-pilotait une mission spéciale en Thaïlande aux côtés de son vieil ami Guile. La mission échoua, et Charlie et Guile furent capturés. A présent évadé de la prison de la jungle, Charlie est en quête de la force tapie derrière le trouble en Thaïlande.

Coups Spéciaux:

Bang Supersonique

Pressez et maintenez enfoncée la touche **←** pendant deux secondes, puis appuyez sur **→** + coup de poing



Coup de Pied Flash

Pressez et maintenez enfoncée la touche **↓** pendant deux secondes, puis appuyez sur **↑** + coup de pied

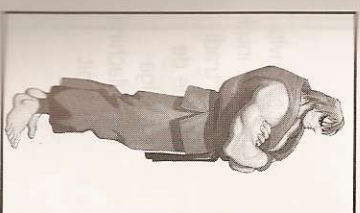
SUPER COMBO #1

Mur du Son

Pressez et maintenez enfoncée la touche **←** pendant deux secondes, puis appuyez sur **→** **←** **→** + coup de poing plusieurs fois

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← **↙** **↓** + coup de poing



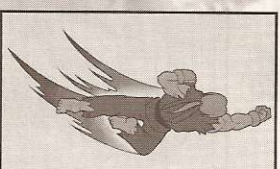
KEN

Disciple de l'école de karaté Shotokan, et ancien partenaire d'entraînement de Ryu, Ken est doté d'un esprit combatif impressionnant, mais également d'un ego encore plus impressionnant. Convaincu qu'il est le plus grand des combattants, Ken rêve d'une confrontation avec son rival de longue date.

Coups Spéciaux:

Coup de Poing Dragon

→ **↓** **↘** + coup de poing



Coup de Pied Tornado

↓ **←** + coup de pied

Coup de Pied Tornado Volant

En sautant, pressez **↓** **←** + coup de pied



Boule de Feu Hado-ken

↓ **↘** **→** + coup de poing

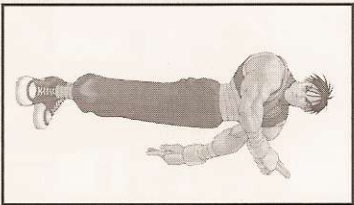
SUPER COMBO #1

L'ombre du Dragon

↓ **↘** **→** **↓** **↘** + coup de poing

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← **↙** **↓** + coup de poing



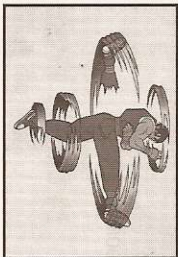
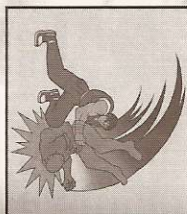
GUY

La maîtrise que Guy a du ninjitsu alimente sa conviction d'être le descendant d'un ninja. Combattant intelligent, Guy associe l'art du combat de rue à la tradition ninjitsu pour créer une combinaison unique de puissance et d'anticipation. Etant l'un des instigateurs de la chute de l'organisation criminelle Machine Infernale, Guy écrase le mal partout où il se tapit.

Coups Spéciaux:

Suplex Aérien

↓ ↘ → + n'importe quelle touche Coup de Poing. Puis, lorsque l'adversaire est proche, pressez à nouveau la touche coup de poing



Lune Sanglante

↓ ↘ → + coup de pied. Puis, lorsque l'adversaire est proche, pressez à nouveau la touche coup de pied

Coup de Pied Bourrasque

↓ ↘ ← + coup de pied

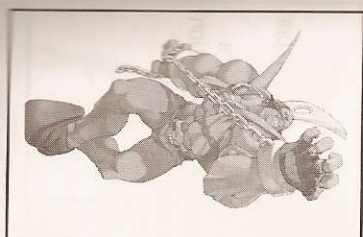
SUPER COMBO #1

Barrage de l'Ombre

↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← ↘ ↓ + coup de pied



BIRDIE

Influencé par la vie underground de nombreuses villes Européennes, Birdie s'est familiarisé aux méthodes de Shadowloo en étant videtur dans de nombreux clubs punks. Il est sans cesse en quête d'action, et, utilisant sa force et son style pour échapper à loi, Birdie sait qu'il doit évoluer au sein de l'infâme organisation criminelle à l'aide de ses poings.

Coups Spéciaux:

Coup de Tête

↑ pressez et maintenez enfoncée la touche ← pendant deux secondes, puis appuyez sur → + coup de poing



Marteau du Forgeron

↑ pressez et maintenez enfoncées 2 touches Coup de Poing ou Coup de Pied, ou plus, pendant 1 seconde, puis relâchez



Lacet d'Etrangleur

Faites un mouvement de rotation complet à 360° avec le Pavé Directionnel, puis appuyez sur coup de poing

SUPER COMBO #1

Marteau Piqueur

↑ pressez et maintenez enfoncée la touche ← pendant deux secondes, puis appuyez sur → ← → + coup de poing

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← ↘ ↓ + coup de poing

SODOM

Sodom se considère comme un étudiant du Japon et de sa culture. Mais en tant qu'américain résident en Amérique, il a eu du mal à parfaire son art. Ancien homme de main de l'Organisation Machine Infernale, Sodom ne rêve que de se venger de Guy.



Coups Spéciaux:

Attaque Jitte

→ ↓ ↘ + coup de poing



Claquement de la Puissance

Faites un mouvement de rotation complet à 360° avec le Pavé Directionnel, puis appuyez sur coup de poing



Broyeur de Vertèbres

Faites un mouvement de rotation complet à 360° avec le Pavé Directionnel, puis appuyez sur coup de pied

SUPER COMBO #1

Volée de Coups

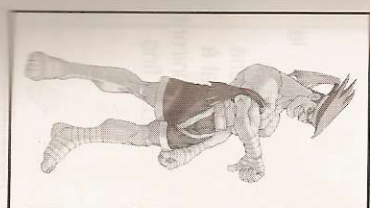
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← ↙ ↓ + coup de poing

ADON

Passé maître dans l'art du Muay Thai, Adon s'est entraîné avec Sagat mais ils sont rapidement devenus rivaux et ennemis. Doté de la vitesse et de la ruse du majestueux jaguar, les techniques de combat « envoûtantes » d'Adon sont connues pour fasciner ses victimes.



Coups Spéciaux:

Le Levé du Jaguar

↓ ↘ → ↗ + coup de pied



Coup de Pied Jaguar

← ↙ + coup de pied



Coup de Pied Mordant

→ ↘ ↓ ↙ ← + coup de pied

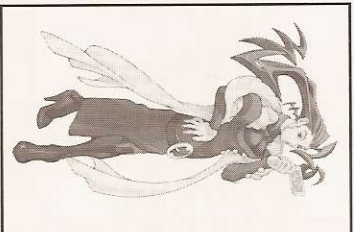
SUPER COMBO #1

Frénésie du Jaguar

← ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ + coup de pied

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

← ↙ ↓ + coup de pied



ROSE

La force intérieure de Rose la guide à travers la bataille. Constatant en quête de l'équilibre entre action et réaction, Rose est douée d'une intuition qui frôle la télépathie. Elle fait appel à son âme, et est persuadée que les cieux puniront quiconque utilise le pouvoir mystique à des fins maléfiques.

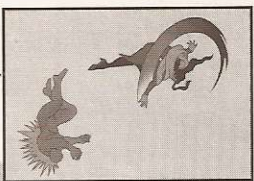
Coups Spéciaux:

Reflet de l'Âme
↓ ↙ ← + coup de poing

Lueur de l'Âme
← ↙ ↓ ↘ → + coup de poing



Projection dans les Cieux
→ ↓ ↘ + coup de poing

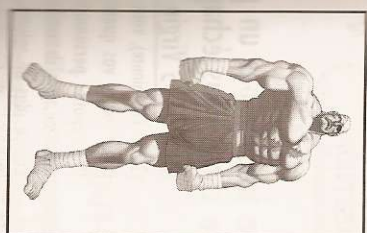


SUPER COMBO #1

Assaut de l'Aura
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de poing

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

↓ ↙ ← + coup de poing



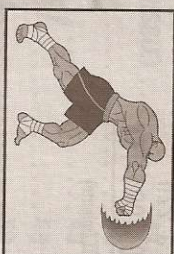
SAGAT

Redouté dans tout son pays d'origine et au delà, le règne de Sagat fut mirifique jusqu'à sa cuisante défaite contre Ryu. Humilié et déshonoré, Sagat veut sa revanche à tout prix. Le tigre tenace est à présent sur un nouveau pied de guerre !

Coups Spéciaux:

Coup du Tigre
↓ ↘ → + coup de poing

Coup Bas du Tigre
↓ ↘ → + coup de pied



Coup de Genou du tigre
→ ↓ ↘ + coup de pied



Hipercoup du Tigre
→ ↓ ↘ + coup de poing

SUPER COMBO #1

Assaut du Tigre
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

↓ ↘ → + coup de pied

VI TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION

Un problème technique,
besoin d'un coup de main ?
Tout savoir sur V.I.

Par téléphone
7 jours sur 7
de 8h à 22h
au 0803 094 164
(1,09 F TTC/minute)

... Vous ne trouvez pas un passage
quelque chose vous échappe ?
.....

Sur le 3615 Virgin Gam
(2,23F TTC/minute), vous pouvez
poser toutes vos questions.
Une réponse personnalisée vous
renvoyée, que demander de plus ?
Encore plus de solutions, de trucs
d'astuces, d'infos produits, de
concours ...

Quoi de plus énervant que
de rester bloqué sans savoir
comment s'en sortir !
.....

24h/24 V.I. vous donne les bonnes réponses.
Sur notre hint line, vous trouverez
les solutions et astuces pour finir
vos jeux (en plus des solutions immédiates, boîtes
vocales avec réponse sous 48h), et aussi des infos
produits, des jeux concours, etc.
Tél : 08 36 68 94 95
(2,23F TTC/minute)



Sur le WEB «on

vous pourrez accéder à toutes
infos et actualités V.I.
www.virgininteractive.fr

Vous n'avez pas encore trouvé
votre bonheur, des questions
restent encore sans réponse ?
.....

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :
Virgin Interactive
BP 319 000 - 13853 Aix-en-Provence (13000)
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13

Nous de CAPCOM mûchtes uns bedanken, daß Sie sich für den Kauf des
CD-ROM Spiels STREET FIGHTER ALPHA entschieden haben.

CAPCOM

475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

INHALTSVERZEICHNIS

Installationsanweisungen	46
Systemanforderungen	47
Grundsteuerungen (ABBILDUNG DER STEUERUNGSKONSOLE)	47
Steuerung	48
Allgemeine Bewegungen	49
Themen des Super Combo Level	49
Street Fighter Alpha!	50
Spielmodi	50
Arcade-Modus	51
V.B. Modus	52
Trainingmodus	52
Diplomamodus	54
Einstellungen	54
Bestenleistung	55
Die Alpha Warriors	55
Produktunterstützung	66

Hinweise für Ihre Gesundheit

Bei längeren Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich von Bildschirmen entfernt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu gesundheitlichen Anfallen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder bestimmten Ausdrücken ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal sind bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Computerspiele betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Halluzinationen oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Krämpfe oder andere unkontrollierte Krämpfe.



notes



Street Fighter Alpha™ Warriors' Dreams © CAPCOM CO., LTD. 1995. All Rights Reserved.
Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited 2 Kensington Square, London W8 5RB, England.
www.vic.co.uk • www.virgininteractive.fr