

IT'S OUT
TO GET YOU...!



BLANKA



E. HONDA



ZANGIEF



RYU



GUILE



DHALSIM



KEN



CHUN LI

CAPCOM
USA

U.S. GOLD

STREET FIGHTER II™

MODE DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez sur SHIFT et les touches RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez les prompts sur l'écran.

CBM 64/128 DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur, tapez LOAD "*", 8,1, et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

AMSTRAD CPC 6128 CASSETTE

Appuyez sur les touches CTRL et petit ENTER simultanément. Appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Suivez les prompts sur l'écran.

AMSTRAD CPC 6128 DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN "Disk et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

ATARI ST/AMIGA

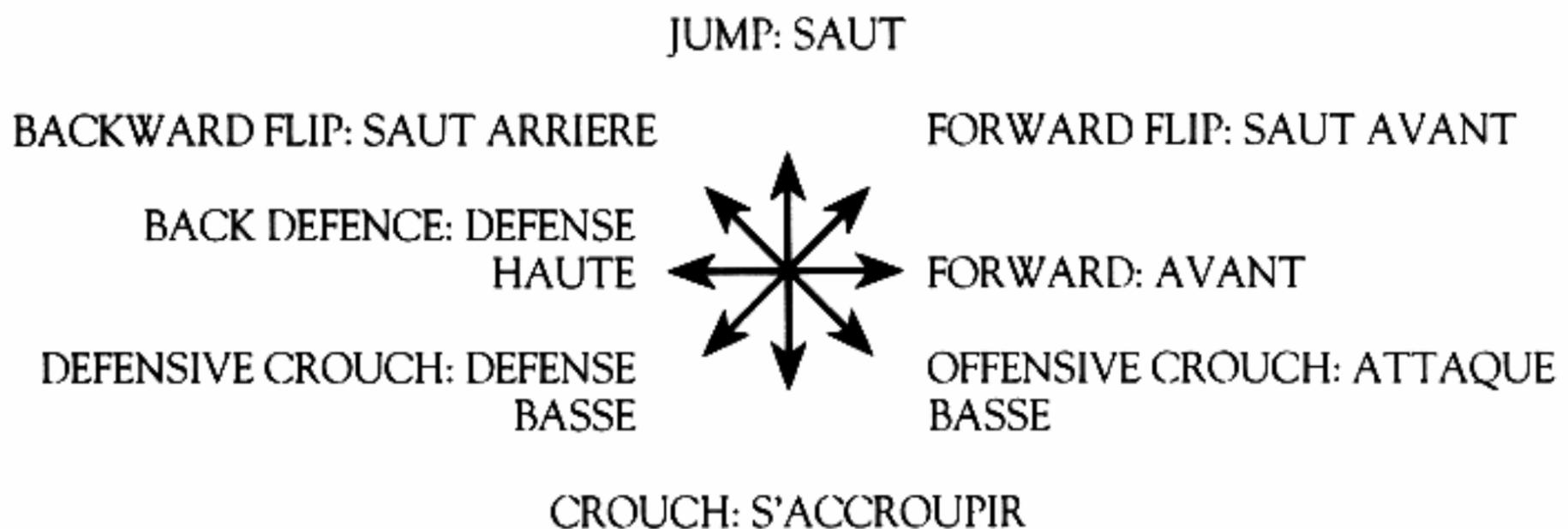
Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

PC ET COMPATIBLES

Après avoir booté votre ordinateur, introduisez la disquette 1 dans le lecteur A/B, tapez a/b: et appuyez sur ENTER. Lorsque vous voyez le prompt A>/B>, tapez INSTALL et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions à l'écran, et introduisez les autres disquettes si on vous le demande. Pour lancer le programme, après avoir booté votre ordinateur, tapez CD/SF2, et appuyez sur ENTER. Tapez ensuite SF2, et appuyez sur ENTER.

SE DEPLACER

Les contrôles de Street Fighter II utilisent toutes les capacités de l'ordinateur. Voici les huit positions de contrôle utilisées dans le jeu.



AVANT	Se déplacer vers l'avant
SAUT AVANT	Sauter vers l'avant
SAUT	Sauter vers le haut
SAUT ARRIERE	Sauter vers l'arrière
DEFENSE HAUTE	Bloquer les attaques hautes de votre adversaire
DEFENSE BASSE	Bloquer les attaques basses de votre adversaire
S'ACCROUPIR	S'accroupir ou s'abaisser
ATTAQUE BASSE	Faire des attaques basses

CONTROLES: Joystick. Clavier. Bouton 2 clavier numérique.

N.B. Version Un Bouton Feu: les coups de poing s'obtiennent en appuyant sur Feu et en poussant le joystick ou en appuyant sur la touche Avant sur le clavier; les coups de pied s'obtiennent en appuyant sur Feu et en tirant le joystick vers l'arrière ou en appuyant sur la touche Arrière, sur le clavier.

Version Deux Boutons Feu: pour donner des coups de poing ou des coups de pied, utilisez les boutons appropriés. Les coups de poing et les coups de pied peuvent être exécutés dans les huit directions, avec joystick ou clavier.

COUPS DE POING ET COUPS DE PIED

Les trois coups de poing de base sont:

Punch léger (DIRECT)	Très rapide, mais inflige peu de blessures.
Punch moyen (FORT)	Inflige quelques blessures.
Punch dur	Lent, mais peut infliger beaucoup de (INTENSE) blessures.

Les trois coups de pied de base sont:

Coup de pied léger (COURT)	Ce coup est très rapide, mais inflige peu de blessures.
-------------------------------	---

Coup de pied moyen (AVANT)	Ce coup est fort et assez rapide.
Coup de pied violent (ROTONDE)	Ce coup de pied est puissant mais très lent.

Remarque: pour modifier les contrôles, utilisez l'OPTION MODE (Mode Options)

ATTAQUES RAPPROCHEES

Ce sont des techniques spécifiques utilisées seulement lorsque deux combattants sont proches l'un de l'autre. Elles sont divisées en deux catégories: **les projections** et **les prises**.

Les projections vous permettent d'empoigner un adversaire et de le projeter au sol. Certains combattants peuvent exécuter des projections à mi-hauteur. Ex: Ryu peut attraper Ken et le projeter par dessus son épaule. Pour la projection par dessus l'épaule, vous devez placer Ryu juste devant Ken, puis appuyer sur le bouton feu.

Les prises vous permettent d'empoigner un adversaire et de le frapper plusieurs fois. Ex: Blanka peut mordre Guile à la tête. Pour infliger une morsure, vous devez placer Blanka juste devant Guile, et appuyer sur le bouton feu.

Les attaques caractéristiques de chaque personnage sont indiquées avec leur profil. C'est à vous de décider du moment opportun pour les utiliser.

COUPS SPECIAUX

Les coups spéciaux et les techniques de chaque personnage, sont indiqués dans la section Profils des Personnages de ce manuel. On vous indique la meilleure façon de les utiliser. Les coups spéciaux sont très puissants, et donc très difficiles à apprendre. Vous aurez peut-être besoin de plusieurs semaines d'entraînement pour les utiliser efficacement. Entraînez-vous bien et n'abandonnez pas, vous allez réussir.

Vous trouverez ci-après un diagramme illustrant la Boule de Feu de Ryu. Les flèches indiquent les mouvements nécessaires. Si vous n'êtes pas sûr de la signification des flèches, référez-vous au diagramme de mouvement.

Exemple **Boule de Feu**

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur un bouton punch.

(Utilisez les commandes "s'accroupir", "attaque basse", et "avant", en un mouvement continu, et appuyez sur un bouton punch).

LE TOURNOI COMMENCE

Huit des plus grands combattants du monde ont été rassemblés pour savoir lequel d'entre eux aura la force, la capacité et le courage d'affronter les mystérieux Grands Maîtres. Chaque combattant peut gagner le titre de World Warrior (Champion du monde), mais c'est de vous que dépend celui qui l'obtiendra.

Sélectionnez GAME START (Jeu Commence) sur l'écran titre, et sélectionnez votre champion pour le tournoi. Lorsque le tournoi commence, votre combattant doit parcourir le monde pour rencontrer les sept autres adversaires

Lorsque le match commence, il ne tient qu'à vous de vaincre votre adversaire. Chaque

fois que vous assenez un coup à votre adversaire, son compteur d'énergie diminue. Si vous faites passer le compteur d'énergie de l'adversaire dans le rouge, il ira au tapis pour le compte. Si vous remportez deux des trois manches, vous gagnez le combat.

UTILISER LE V.S BATTLE

Le V.S Battle (combat face-à-face) permet à deux joueurs de s'affronter. Lorsque l'écran titre apparaît, utilisez les commandes haut/bas pour placer le marqueur près de 1 ou 2 joueurs, et appuyez sur le bouton feu. Sur l'écran suivant, chaque joueur peut prendre connaissance des performances de chaque personnage. Lorsque les joueurs ont sélectionné leur personnage, appuyez sur le bouton feu pour passer à l'écran suivant. Deux options sont affichées: HANDICAP et STAGE SELECT (Sélectionner Lieu). Le joueur 1 peut déplacer le joystick/le clavier pour mettre l'une de ces options en valeur.

HANDICAP - Lorsque l'option HANDICAP est mise en évidence, les deux joueurs peuvent utiliser les commandes droite ou gauche pour sélectionner un niveau d'attaque, qui déterminera le niveau de dommages qu'infligeront les coups de leur personnage. Plus le niveau d'attaque est élevé, plus les blessures seront importantes.

Cette option permet à deux joueurs de niveaux différents de s'affronter à égalité dans un match.

STAGE SELECT - Lorsque cette option est mise en évidence, le joueur 1 peut sélectionner le lieu du match en utilisant la commande gauche ou droite du joystick/du clavier.

Lorsque toutes les sélections ont été effectuées, le joueur 1 peut commencer le match en appuyant sur le bouton feu. Le premier joueur qui remporte deux manches remporte le match. Lorsqu'un match est terminé, l'écran affiche, sous les personnages, les scores obtenus par chaque joueur. Le joueur 1 peut alors appuyer sur le bouton feu pour continuer, quitter ou effacer les scores. Pour continuer, les deux joueurs doivent revenir à l'écran Sélection de Joueur (Player Selection), et recommencer le procédé.

Le Mode Options (Option Mode) vous permet de modifier certaines parties du jeu. Lorsque l'écran titre apparaît, utilisez la commande haut ou bas du joystick/ du clavier, pour placer le marqueur près d'OPTION MODE et appuyez sur le bouton feu. Lorsque l'écran suivant apparaît, utilisez le clavier ou le joystick pour mettre en évidence l'option que vous voulez modifier.

DIFFICULTY (Difficulté) - Cette option modifie la difficulté de votre adversaire (ordinateur). Utilisez la commande gauche ou droite du joystick/du clavier, pour sélectionner l'option. Au niveau 0, les adversaires contrôlés par l'ordinateur sont faciles à battre, mais au niveau 7 ils sont très difficiles. Le niveau de difficulté détermine également comment se termine le jeu.

TIME LIMIT (Temps limité) - Cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le temps limité. Utilisez la commande gauche ou droite du joystick/du clavier, pour mettre en évidence ON ou OFF. Si vous sélectionnez ON, les combattants auront 99 secondes pour se mettre hors combat. Si vous sélectionnez OFF, le combat continue jusqu'à ce que l'un des combattants soit envoyé au sol.

COMMANDES CLAVIER - Toutes les touches peuvent être définies/redéfinies par l'utilisateur, c'est-à-dire, A=HAUT, B=BAS, etc.

Pour quitter le mode Options (OPTION MODE) tout en gardant vos nouvelles configurations, appuyez sur le bouton Feu.

Pour devenir un vrai Street Fighter, vous devrez vous armer de patience, suivre un entraînement sévère et vous dévouer à cette discipline. Voici quelques conseils pour vous aider à survivre à vos premiers matches.

1. Les positions de défense haute et de défense basse sont utilisées pour bloquer les attaques.
2. Attendez que votre adversaire fasse une erreur pour attaquer.
3. Utilisez vos coups spéciaux aussi peu que possible. Ils vous laissent souvent vulnérable aux attaques.
4. Une Boule de Feu annule une autre Boule de Feu.
5. Pour faire chanceler votre adversaire, vous devez lui assener au moins trois coups forts. Lorsque votre adversaire chancelle, frappez autant que vous pouvez.
6. Essayez d'utiliser tous les personnages. Vous connaîtrez vite leurs points forts et faibles au combat.
7. Utilisez les positions de défense haute et défense basse pour bloquer les coups spéciaux, mais soyez prêt à perdre un peu d'énergie.
8. Réglez le niveau de difficulté sur 0, dans le mode Options, pour apprendre à utiliser vos coups de poing et vos coups de pied.
9. En mode V.S BATTLE, débarrassez-vous de votre adversaire avec un coup spécial, pour gagner un K.O spécial.

PROFILS DES PERSONNAGES



RYU

Date de naissance: 21-7-1964

Taille: 5'10"

Poids: 150 livres

Groupe sanguin: O

Ryu est un vrai guerrier, disciple du Maître Sheng Long. Il a tout sacrifié dans sa vie pour perfectionner ses talents de combattant. Il n'a pas de maison, pas d'amis et pas de famille. Son unique but est de se mesurer à d'autres combattants.

Calme et prévoyant, Ryu est cool au combat. Lorsque Ryu découvre le point faible de son adversaire, il lui assène un superbe Dragon Punch.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule, Roulade arrière.

Coups Speciaux

Boule de Feu - En faisant converger toute sa puissance vers ses mains, Ryu peut créer une vague d'énergie ou "HA-DO-KEN". Ce coup le vide de presque toute son énergie et il lui faut quelques secondes pour s'en remettre.

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Dragon Punch - Lorsque Ryu saute en l'air, son Dragon Punch est presque imparable. Utilisez les commandes → ↓ ↘ en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Coup de pied ouragan - En virevoltant en l'air, Ryu peut créer un mini ouragan en criant "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilisant l'effet ouragan pour accélérer sa pirouette, il pourra souvent envoyer son adversaire à terre à l'aide de trois coups de pied rapides.

Utilisez les commandes ↓ ↙ ← en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton coup de pied.



EDMOND HONDA

Date de naissance: 3-11-1960

Taille: 6'2"

Poids: 304 livres

Groupe sanguin: A

Edmond Honda a été entraîné depuis sa naissance pour être le plus grand lutteur Sumo de l'histoire. Lorsqu'il reçut le titre de "Yokozuna" ou Grand Champion, Honda prit conscience que le reste du monde ne considérait pas la lutte Sumo comme un vrai sport. Indigné, il a juré de prouver que les lutteurs Sumo étaient les meilleurs du monde.

Rapide et très puissant, l'atout principal de Honda est sa taille. Il aime bloquer ses adversaires dans les coins, et leur assener une série de coups de poing rapides.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule, Prise serrée, Coup de genou.

Coups Speciaux

Cent-gifles - Avec ses années d'entraînement, Honda a accéléré la rapidité de ses coups de poing. Ses mains se déplacent si rapidement qu'elles deviennent floues. En utilisant ce coup, il peut rapidement vaincre son adversaire.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton punch.

Coup de tête Sumo - En utilisant sa grande force de jambes et son grognement sumo, il peut se lancer tête la première sur son adversaire. Etant plus efficace à courte distance, le coup de tête Sumo de Honda inflige seulement des blessures assez sérieuses.

Utilisez la commande ←, et maintenez pendant 2 secondes.
Puis utilisez la commande → et appuyez sur le bouton punch.



BLANKA

Date de naissance: 12-2-1966

Taille: 6'5"

Poids: 218 livres

Groupe sanguin: B

Pas très connu, ce combattant vient de la jungle brésilienne. Pendant des années, les habitants avaient signalé qu'une créature mi-homme mi-bête vivait dans la forêt. Mais ce n'est que dans le courant de l'année passée, que la bête nommée Blanka apparut dans les villes du Brésil, lançant un défi à toute personne qui oserait l'affronter. Blanka utilise sa vitesse et son agilité, pour infliger un maximum de dommages.

Attaques rapprochées: Morsures, Double genou, Coup de tête.

Coups Speciaux

Electricité - Utilisant une technique dérivée des anguilles électriques, Blanka peut émettre à travers sa peau une décharge de 1000 volts. Toute personne qui essaie de l'empoigner à ce moment-là, recevra un choc électrique.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton punch.

Attaque en roulade - Une fois en boule, il peut se lancer comme un projectile humain. L'attaque en roulade de Blanka peut infliger des dommages importants à son adversaire, mais s'il est touché pendant cette attaque, il perd une grande partie de sa force.

Utilisez la commande ←, et maintenez pendant 2 secondes.
Puis utilisez la commande → et appuyez sur le bouton punch.



GUILE

Date de naissance: 23-12-1960

Taille: 6'1"

Poids: 191 livres

Groupe sanguin: O

Ancien membre d'une équipe d'élite de Forces Spéciales, Guile et son ami Charlie furent capturés lors d'une mission en Thaïlande, il y a six ans. Après avoir passé plusieurs mois en captivité, ils réussirent à s'échapper de leur prison dans la jungle. Charlie mourut lors de leur périlleux retour à la civilisation, et depuis, Guile ne pense qu'à se venger. Guile est un combattant dont on doit se méfier.

Attaques rapprochées: Brise dos, Coup de genou, Suplex.

Coups Speciaux

Boom sonique - En faisant tourner ses mains et ses bras, Guile peut créer une grande quantité d'énergie, appelée Boom Sonique, qui se déplace à grande vitesse vers son adversaire, et l'étourdit.

Utilisez la commande ←, et maintenez pendant 2 secondes.
Puis utilisez la commande → et appuyez sur le bouton punch.

Coup de pied Flash - Guile peut créer provisoirement un mur d'énergie, en agitant ses pieds lors d'un saut arrière. Cette barrière d'énergie est pratiquement impénétrable.

Utilisez la commande ↓, et maintenez pendant 2 secondes.

Puis utilisez la commande ↑ et appuyez sur le bouton coup de pied.



KEN

Date de naissance: 14-2-1965

Taille: 5'10"

Poids: 169 livres

Groupe sanguin: B

Autre disciple de Maître Sheng Long, Ken est un athlète né. Malheureusement, les dons de combattant de Ken lui ont donné la grosse tête et il n'arrête pas de rappeler à son adversaire qu'il est le meilleur. Impétueux et arrogant, Ken aime crâner pendant un combat. Après avoir envoyé son adversaire à terre avec une Boule de Feu, Ken jubile.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule, Roulade arrière

Coups Speciaux

Boule de Feu. - En faisant converger toute sa puissance vers ses mains, Ken peut créer une vague d'énergie ou "HA-DO-KEN". Ce coup le vide de presque toute son énergie et il lui faut quelques secondes pour s'en remettre.

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Dragon Punch - Utilisant l'ancien mot, "SHO-RYU-KEN", Ken peut invoquer le pouvoir du Dragon et l'utiliser dans son coup de poing. Lorsqu'il saute en l'air, Ken et son Dragon Punch sont presque imparables.

Utilisez les commandes → ↓ ↘ en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Coup de pied ouragan - En virevoltant en l'air, Ken peut créer un mini ouragan en criant "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU". Utilisant l'effet ouragan pour accélérer sa pirouette, il pourra souvent envoyer son adversaire à terre à l'aide de trois coups de pied rapides.

Utilisez les commandes ↓ ↙ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton coup de pied.



CHUN LI

Date de naissance: 1-3-1968

Taille: 5'8"

Poids: inconnu

Groupe sanguin: A

Contrairement aux autres combattants, Chun Li ne participe pas au tournoi pour des raisons de gloire personnelle. Elle mène une enquête secrète sur une organisation de contrebande internationale connue sous le nom de Shadoloo. La piste l'a menée jusqu'au tournoi, et elle pense qu'un des Grands Maîtres est peut-être responsable de la mort de son père.

Leurrés par son apparence, ses adversaires sous-estiment souvent ses capacités, et se retrouvent par terre après quelques coups de pied bien placés.

Attaques rapprochées: Projection par dessus l'épaule (air et sol), Coup de tête.

Coups Speciaux

Coup de pied éclair - Un entraînement intensif lui a permis de développer ces coups de pied puissants.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton coup de pied.

Coup de pied tourbillonnant - Chun Li utilise ce coup pour troubler ses adversaires.

Utilisez la commande ? et maintenez pendant 2 secondes. Puis utilisez la commande ?, et appuyez sur le bouton coup de pied.



ZANGIEF

Date de naissance: 1-6-1956

Taille: 7'

Poids: 256 livres

Groupe sanguin: A

Beaucoup pensent que Zangief participe au tournoi pour des raisons patriotiques, et ils n'ont pas tout à fait tort; Zangief aime son pays, mais il aime encore plus sauter sur ses adversaires. Ne connaissant pas la peur, Zangief ne craindra pas de recevoir un coup de poing, s'il peut empoigner son adversaire et l'envoyer mordre la poussière avec un de ses marteau-pilons.

Attaques rapprochées: Projection, Marteau-pilon, Alley Oop.

Coups Speciaux

Coup de la "corde à linge" - Emprunté au lutteur professionnel Mike Haggar, Zangief utilise ce coup pour tabasser ses adversaires, et éviter les Boules de Feu.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton punch.

Marteau-pilon tourbillonnant - Après avoir vu le marteau-pilon utilisé par les lutteurs professionnels, Zangief a décidé de l'améliorer à sa façon pour réduire ses adversaires en poussière.

Utilisez les commandes ↙↓↘ et appuyez sur le bouton punch.



DHALSIM

Date de naissance: 22-11-1952

Taille: 5'10"

Poids: 107 livres

(son poids et sa taille peuvent varier)

Groupe sanguin: O

Pendant toute sa vie, Dhalsim a essayé d'unir son esprit, son corps et son âme en pratiquant le Yoga. Ayant presque atteint son objectif, il a décidé de tester ses capacités avant de passer à un état de conscience supérieur. Le plus grand atout de Dhalsim est sa patience. Il se concentre et utilise ses capacités pour garder ses ennemis à distance, et triompher à l'usure.

Attaques rapprochées: Yoga Nugie, Lancer de bras, Coup de tête, Attaque tourbillonnante.

Coups Speciaux

Feu Yoga - Inspiré par l'énergie mystique qu'il détient au plus profond de lui-même, Dhalsim peut lancer une boule de flammes qui brûlera tout sur son passage.

Utilisez les commandes ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

Flamme Yoga - Lors d'attaques rapprochées, Dhalsim peut cracher un nuage de flammes.

Utilisez les commandes ↙ ↓ ↘ → en un mouvement continu, et appuyez sur le bouton punch.

STREET FIGHTER™ II © 1992 CAPCOM USA, Inc Tous droits réservés, CAPCOM® est une marque déposée de CAPCOM USA, INC. Fabriquée et distribuée sous licence par U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

Tél:+44 21 625 3366. Le copyright est en vigueur est sur ce programme. Toute reproduction, prêt ou revente non autorisés sont strictement interdits.



**U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.**