Nintendo

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

Prodotto da Nintendo. Made in Japan
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12-50019 Osmannoro,
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

PRINTED IN GERMANY

SNSP-AUZP-NEAI

Nintendo

STREET FIGHTER ALPHA 2 TM*



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES
LIBRETTO DI ISTRUZIONI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM

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



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

Gracias por adquirir el cartucho STREET FIGHTER™* ALPHA 2 para tu Super Nintendo Entertainment System™.

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

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., LTD.
© 1996 Nintendo Co., LTD.
* © Capcom Co. Ltd.
1996 All Rights Reserved.

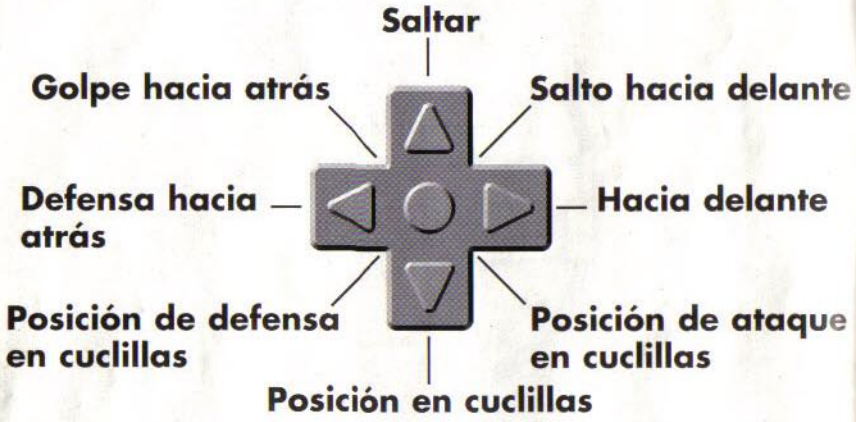


Contenido

Controles básicos 4
La pantalla del juego 6
Las normas de la lucha 7
Modos de juego 8
Empezando el juego 9
Manual / Auto 10
Opciones 11
Indicador del nivel super combo 12
Controles especiales 14
Los guerreros Alpha 16
Istruzioni in italiano 30

Controles Básicos

+ Panel de control

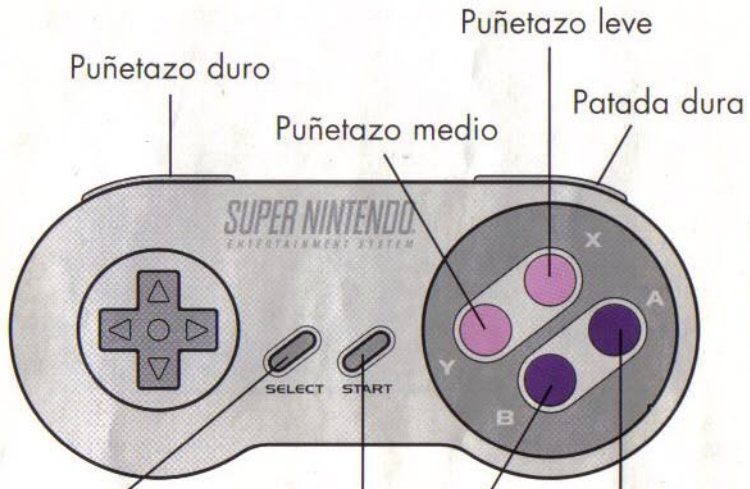


El + Panel de control también se utiliza para:

- Seleccionar modo de juego.
- Seleccionar personaje.
- Mover a un personaje.
- Realizar movimientos especiales.

Nota: Los controles se refieren a jugadores diestros. Los controles se pueden invertir para jugadores zurdos.

Funciones del Controlador



SELECT

- Provocar a tu adversario.
- Abrir la Pantalla de Opciones mientras el juego está en pausa.

NOTA: Esta es la configuración por defecto. Las funciones del controlador se pueden cambiar en la Pantalla de Opciones en la casilla "Asignar Botones" (Button Assignment).

START

- Comenzar el juego.
- Pausar el juego.
- Durante una pelea, pulsa el botón START en el segundo controlador para el modo dos jugadores.

La Pantalla del Juego



1. Puntuación
2. Indicador de energía
3. Contador de tiempo
4. Personaje en uso
5. Puntos técnicos
6. Indicador de nivel de super combo (ver página 10)
7. Auto Mark (sólo Modo Automático)
8. Estrellas de victoria
9. Bonificaciones

Las Normas de la Lucha

Condiciones de la pelea

El tiempo límite de un asalto es de 99 segundos. Un combate consiste en tres asaltos. El primer jugador que gane dos asaltos, será el ganador del combate.

Condiciones para ganar

Utiliza todas tus habilidades para dejar fuera de combate a tu adversario. Cuando el indicador de energía de tu adversario esté completamente rojo, serás declarado ganador. Si se agota el tiempo, el jugador que menos energía haya consumido será declarado ganador.

Empate

Cuando el indicador de energía de ambos jugadores se ponga completamente rojo a la vez, o el indicador de energía de ambos esté al mismo nivel cuando el tiempo expire, el combate será declarado empate (draw). Entonces se añadirá un asalto final. Quién gane la final ganará el combate. Si la final también terminara en empate, el combate se dará por finalizado.

Estrellas de victoria

Por cada asalto que ganes aparecerá una estrella bajo tu indicador de energía. Existen varias clases de estrellas. Según de la manera que ganes aparecerán estrellas diferentes.

Modes de Juego



Pulsa el botón START en la pantalla del título para acceder al Menú de Selección de Modo de Juego (Game Mode Selection Menu). Selecciona el modo que desees utilizando el + Panel de control, después pulsa el botón START.

Modo arcade



Escoge un personaje y lucha contra ocho adversarios diferentes controlados por la consola. Es un modo para un solo jugador, pero se puede añadir un segundo jugador en cualquier momento que se desee. (Pulsando el botón START en el segundo controlador). Si pierdes, tendrás la opción de continuar.



Modo Vs

Es la clásica pelea a dos jugadores. ¡Selecciona un personaje y golpea a tu amigo! (ambos jugadores podrán elegir al mismo personaje). Las estadísticas del combate se mostrarán entre cada pelea.

Empezando el Juego



Una vez que hayas seleccionado el modo de juego que desees, tendrás que elegir un personaje. Utiliza el + Panel de control para elegir el personaje y confírmalo pulsando cualquier botón de ataque. El personaje elegido cambiará de color dependiendo de que botón hayas utilizado para confirmar.



Elige la velocidad del juego y Modo manual o Modo Auto.



Manual/Auto

Los movimientos y el nivel de habilidad del personaje variarán dependiendo de la selección que hagas.

Manual
Todos los bloqueos serán realizados por el jugador.

Auto
Cuando no estés atacando a tu adversario, tu personaje se protegerá automáticamente. El número de veces que se puede auto proteger es ilimitado.

Comandos simple (Auto sólo)
Los Super Combos pueden ejecutarse simplemente pulsando dos botones simultáneamente. Si el personaje que has elegido sólo tiene dos Super Combos. Aunque pulses el comando del Combo 3 se ejecutará el Combo 2.



En el Modo Auto sólo se podrán ejecutar Super Combos del nivel 1.

Nota: Si estás jugando en el modo Auto, tu adversario puede bloquear los Super Combos en el aire.

Opciones



Para acceder a la Pantalla de Opciones, selecciona Opciones (Options) en la pantalla de Selección de Modo y pulsa el Botón START. Pulsa ▲ y ▼ en + Panel de control para seleccionar la opción que desees. Pulsa ▶ y ◀ en el + Panel de control para cambiar los ajustes. Pulsa el Botón START para volver a la pantalla de Selección de Modo.

Número de asaltos
Ajusta el número de asaltos por partida.

Nivel de dificultad
Cuantas más estrellas ilumines, más difícil será ganar a tu adversario.

Modo de sonido
¡Podrás jugar en sonido mono o estéreo!

Asignación de botones
Cambia la configuración de los botones para los puñetazos y patadas.

Límite de tiempo
Ajusta el tiempo límite para cada asalto.

Daños
El nivel de daños puede cambiarse de 1 a 4. El nivel de daños determina cuanto daño puedes hacer y cuanto daño te pueden hacer.

Velocidad de juego
Cambia la velocidad de juego.

Auto defensa
Activa o desactiva la auto defensa.

Exit (Salir)
Vuelves a la pantalla de selección de Modo.

El Indicador del nivel Super Combo

Cada vez que hagas un movimiento normal y un movimiento especial, tu nivel de Super Combo se intensificará. El nivel aumentará cuando el marcador alcance cierta puntuación, y entonces podrás ejecutar Super Combos, Custom Bombos y Movimientos Alpha.

Super Combo
Cada personaje tiene tres niveles de Super Combo. Cuanto más alto sea el nivel, más daño harás a tu adversario. El nivel de daños puede ser controlado

dependiendo del botón que pulses. Cuantos más botones pulses, menor serán los daños que te produzca, pero mayor será la energía que consumas del indicador.

Custom Combo
Puedes usar un Combo Original utilizando el indicador de Super Combo.



NOTA: Por favor dirígete al apartado introducción de personajes de la página 14 para más información.

Cuando el Indicador de Super Combos alcance el Nivel 1 o superior, pulsa los botones Puñetazo-Puñetazo-Patada o Patada-Patada-Puñetazo simultáneamente y tu persona hará un Custom Combo. Al lado del Indicador de Nivel de Super Combo estará el contador de tiempo de Custom Combo.

Contador de tiempo de Custom Combo
Mientras en un combo, ejecutas cualquier puñetazo, patada o movimiento especial harás una combinación multi-golpes. Cuando el tiempo de acabe, el Combo terminará.

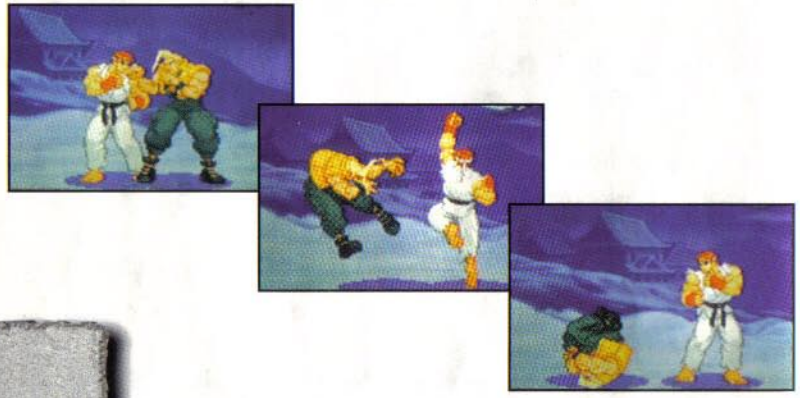
Pistas para Custom Combo
1. ***Cuando estés en el aire golpea continuamente y lanza por los aires a tu adversario.***
2. ***Utiliza los ataques especiales para hacer más daño a tu adversario.***
3. ***¡Muévete rápido! ¡No tienes mucho tiempo para ejecutar los ataques especiales!***
4. ***Puedes hacer un lanzamiento mortal mientras golpeas con los puños a tu adversario.***

Controles Especiales

Agacharse

✚+Ⓟ

Puedes evitar que tu adversario te derribe con ciertos ataques, cómo por ejemplo el Puñetazo de Dragón. Pulsando los botones correspondientes, tu personaje rodará y evitará el golpe del adversario.



Bloquear/Bloquear en el aire

Cuando el adversario te esté atacando, pulsa ◀ en el +Panel de control en vez de intentar pegarle y evitarás daños. El bloqueo también funciona cuando estás en el aire.

Contador Alpha

✚+Ⓟ o Pat

Cuando bloquees un ataque de tu adversario, pulsa los controles correspondientes. Se convertirá en el contador Alpha, que es un



contador rápido y hace que tu adversario sea más vulnerable. El contador Alpha gasta un nivel de tu Indicador de nivel de Super Combos.

Caída defensiva

Si te están derribando, intenta ir hacía detrás al mismo tiempo, te harás menos daño.

Lanzar /Agarrar

Muévete hacia tu adversario y pulsa una patada o puñetazo duros o medios. Dependiendo del personaje, podrás lanzar o agarrar a tu adversario automáticamente.

Burlar al Adversario

Para hacer burla a tu adversario, pulsa el Botón SELECT (una sola vez por asalto). Asegúrate de que tienes las habilidades suficientes para defenderte.

Recuperarse / Tomar un respiro

Si el adversario te ataca constantemente, puedes desmayarte. Para recuperarte rápidamente, pulsa cualquier botón en el +Panel de control. Si haces lo mismo cuando te están agarrando, podrás liberarte.

Los Guerreros Alpha



FUERZA DE ATAQUE
Con el control manual, la fuerza de ataque dependerá del botón que pulses (Para más información dirígete a la página 10).

MANTENER PULSADO
Si quieres asegurarte de que el comando específico surte efecto, mantén pulsado el botón unos instantes.

CLAVE

- *Gira en +Panel de control en la dirección deseada.*
- (P) *Pulsa para puñetazo.*
- (Pat) *Pulsa para patada.*
- SIMUL *Pulsa el botón simultáneamente.*
- REP *Pulsa el botón repetidamente.*
- × 1-3 *Pulsa el botón de 1 a 3 veces, dependiendo del nivel.*

SAKURA



ATAQUES ESPECIALES	Hadoken (Fireball)	+ (P)
	Sho-o-ken (Uppercut)	+ (P)
	Shun-pu-kyaku (Hurricane Kick)	+ (Pat)
SUPER COMBOS	Shinku-hadoken (Super Fireball)	× 1-3 + (Pat)
	Midare-zakura (Cherry Blossom)	× 1-3 + (Pat)
	Haru-ichiban	× 1-3 + (Pat)

Sakura tiene un interés fuera de lo común en las peleas callejeras. La mayoría de las chicas del Instituto no van por la calle buscando pelea, pero desde que tuvo que enfrentarse a tres universitarios anda buscando venganza.

RYU

Estudiante de la escuela de Shotokan de karate, Ryu se ha convertido en un guerrero puro. Ha dedicado toda su vida a perfeccionar sus técnicas de Bola de Fuego. Ahora Ryu recorre el mundo probando sus técnicas contra los más duros adversarios.



ATAQUES ESPECIALES	Hadoken (Fire Ball)	+ (P)
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	+ (P)
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurricane Kick)	+ (Pat)
MOVIMIENTOS UNICOS	Collarbone Breaker	+ MED (P)
	Sen-pu-kyaku (Whirlwind Kick)	+ MED (Pat)
SUPER COMBOS	Sinku-hadoken (Super Fire Ball)	× 1-3 + (Pat)
	Shinku-tatsu-maki-senpu-kyaku (Super Hurricane Kick)	× 1-3 + (Pat)

ROLENTO



Rolento luchó en la guerra de Vietnam, ahora controla a su propio ejército de soldados. Va predicando a los cuatro vientos que consiguió sobrevivir aunque fue capturado por el enemigo.

Suele colgar a los soldados de un cable metálico sólo para apuntarse tantos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Patriot Circle	✥ + P
	Stinger	✥ + Pat + Pat
	Mekon Delta Attack	P (SIMUL) P (WHEN LANDING) P
	Mekon Delta Air Raid	✥ + P + P
	Mekon Delta Escape	✥ + Pat (+ P or Pat)
MOVIMIENTOS ÚNICOS	High Jump	✥ ✥
	Trick Landing	Pat Pat (SIMUL)
SUPER COMBOS	Take No Prisoners	✥ ✥ + Pat (× 1-3)
	Mine Sweeper	✥ ✥ + P (× 1-3)

GEN



Gen es toda una leyenda por matar a sus enemigos con solamente sus manos. Día y noche, los jóvenes aspiran a ser como Gen. Gen no se mete en líos, sólo pelea con guerreros de verdad y no les tiene ningún miedo.

Para cambiar el estilo de pela de Gen, pulsa Patada o Puñetazo fuerte.

	ESTILO DE PELEA			
MOVIMIENTOS ÚNICOS	Hyaku-ren-ko	P (REP)	Jya-sen	✥ ✥ + P
	Geki-ro	✥ + Pat	Ouga	✥ ✥ + Pat
SUPER COMBOS	Zan-ei	✥ ✥ + P (× 1-3)	Jya-ko-ha	✥ ✥ + Pat (× 1-3)
	Shi-ten-shu	✥ ✥ + P (× 1-3)	Kouga	✥ ✥ + Pat (× 1-3)

CHUN-LI



Chun-Li sigue en secreto los movimientos de una operación de contrabando internacional. Chun-Li es una luchadora muy valiente, y no piensa en ningún momento en lo que le pueda pasar. La memoria de su padre ilumina su vida.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Hyaku-retsu-kyaku (Lightning Kick)	K
	Tensho-kyaku (Spinning Air Kick)	✥ ✥ + Pat
	Kikoken (Fireball)	✥ + P
	Sen-en-shu (Axe Kick)	✥ + Pat
SUPER COMBOS	Sen-retsu-kyaku (Chaos Kick)	✥✥ ✥✥ + Pat (× 1-3)
	Ha-zen-ten-sho-kyaku (Super Chaos Kick)	✥ ✥ + Pat (× 1-3)
	Kiko-sho	✥ ✥ + P (× 1-3)



también proviene de la escuela de karate Shotokan y en el pasado entrenaba con Ryu, Ken tiene una forma de pelear asombrosa, pero también está constantemente recordando a los demás que es el mejor del mundo, Ken busca constantemente pelea con su antiguo compañero.

KEN

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Hadoken (Fireball)	✥ + P
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	✥ + P
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurricane Kick	✥ + Pat
MOVIMIENTOS ÚNICOS	Fake Fireball	✥ + Pat (MED)
	Forward Roll	✥ + P
SUPER COMBOS	Sho-ryu-reppa (Shadow Dragon)	✥ ✥ + P (× 1-3)
	Shin-ryu-ken	✥ ✥ + Pat (× 1-3) (REP)

BIRDIE



Está influenciado por las antiguas peleas de Europa. Birdie está familiarizado con los trabajadores de Shadowloo ya que solía armar bronca en los locales punkies de la ciudad. Le encanta la acción. Utiliza su fuerza para desafiar constantemente la ley, Birdie sabe que en algún momento de su vida se tendrá que enfrentar a la famosa organización.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Bullhead	✚ ✚ + (P)
	Bullhorn	(P) OR (Pat) ANY 2 OR 3
	Choke Chain	✚ + (P)
	Bandit Chain	✚ + (Pat)
SUPER COMBOS	The Birdie	✚ ✚ ✚ ✚ + (P) x 1-3
	Bullrevenger	✚ ✚ + (P) x 1-3 OR (Pat) x 1-3

ADON



Adon lucha como un verdadero jaguar, es conocido por la manera en que destroza a sus víctimas, ha copiado su estilo de su viejo héroe Sagat. Adon cree que tiene que honrar a Sagat y quiere llegar a ser el líder de los Muay Thai de una vez por todas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Jaguar Kick	✚ + (Pat)
	Rising Jaguar	✚ + (Pat)
	Jaguar Tooth	✚ + (Pat)
SUPER COMBOS	Jaguar Revolver	✚ ✚ + (Pat) x 1-3
	Jaguar Baleed	✚ ✚ + (P) x 1-3 (+ (P) OR (Pat))

KATANA



Katana se ha auto proclamado estudiante de todo lo relacionado con Japón y su cultura. Es un secuaz de Mad Gear gang, Katana aspira a ser un auténtico criminal del ring y a conseguir venganza de Guy.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Jigoku Scrape	✚ + (P)
	Butsu-metsu Buster	✚ + (P)
	Daikyo Burning	✚ + (Pat)
	Shira-ha Catch	✚ + (Pat)
SUPER COMBOS	Meido-no-miyage (Pummeler)	✚ ✚ + (P) x 1-3 ✚ ✚ + (P) x 1-3

GUY



Guy está convencido de ser un descendiente de los ninjas. Es un luchador inteligente, Guy pelea a la forma tradicional ninja. Su principal objetivo es conseguir la caída de Mad Gear Gang, Guy acaba con todo lo que se pone a su alcance.

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Bushin-izuna-otoshi (Air Suplex)	✚ + (P) + (P) CLOSE
	Bushin-senpu-kyaku (Whirlwind Kick)	✚ + (Pat)
	Haya-gake (Dashing Crescent)	✚ + (Pat) + (Pat)
	Hou-zan-to	✚ + (P)
SUPER COMBOS	Bushin-gou-rai-kyaku (Shadow Barrage)	✚ ✚ + (Pat) x 1-3
	Bushin-hassou-ken	✚ ✚ + (P) x 1-3

DHALSIM

El luchador hindú, pelea por su gente. Ha conseguido unificar su mente, cuerpo y alma por medio de la disciplina del yoga. Ahora está a punto de conseguir su objetivo, volver a probarse a si mismo y a sus técnicas antes de que pueda elevarse a un estado superior de consciencia.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	Yoga Fire	✚ + (P)
	Yoga Flame	✚ + (P)
	Yoga Blast	✚ + (Pat)
	Yoga Teleport	✚ (✚) (P)(P) (Pat)(Pat) SIMUL
MOVIMIENTOS UNICOS	Yoga Shock	WEAK ✚ + (P) REP
SUPER COMBOS	Yoga Inferno	✚ ✚ + (P)
	Yoga Strike	✚ ✚ + (Pat)

AKUMA

Cree en sus antepasados, que firmaron el pacto del Raging Demon. ¿Qué hace el para cumplirlo? Akuma es capaz de cualquier cosa con tal de ganar. Por relanzar el Raging Demon , ha firmado un pacto con el mal y ha acabado con su propio maestro.



SPECIAL MOVES	Go-hadoken	✚ + (P)
	Go-shoryuken	✚ + (P)
	Tatsumaki-zanku-kyaku	✚ + (Pat)
	Hyakki-shu	✚ + (P)
	Zanku-hadoken	IN AIR ✚ + (P)
	Shaku-netsu-hadoken	✚ + (P)
	Ashura-senku	✚ (✚) (P)(P) (Pat)(Pat) SIMUL
MOVIMIENTOS UNICOS	Forward Roll	✚ + (P)
SUPER COMBOS	Messatsu-go-hado	✚ ✚ + (P)
	Messatsu-go-shoryu	✚ ✚ + (P)
	Tenma-go-zanku	IN AIR ✚ ✚ + (P)
	Shun-goku-satsu (Raging Demon)	WEAK (P)(P) ✚ WEAK (Pat)(P) ONLY LEVEL 3

ZANGIEF

Zangief no tenía rivales a su medida con los que poder practicar su Martinete giratorio. Sabía que tenía que practicar, pero estaba frustrado porque no conseguía avanzar. Una tormenta inesperada tiró a Zangief al suelo y le dio un gran golpe. Unos instantes después, un gran luchador se levantó del suelo, Zangief había encontrado su inspiración.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	Double Lariat	(P)(P) (Pat)(Pat) SIMUL
	Spinning Piledriver	✚ + (P)
	Flying Power Bomb	✚ + (Pat)
	Atomic Suplex	✚ + (Pat) CLOSE
	Banishing Fist	✚ + (P)
SUPER COMBOS	Final Atomic Buster	✚ ✚ + (P) x 1-3
	Aerial Russian Slam	✚ ✚ + (Pat) x 1-3

ROSE

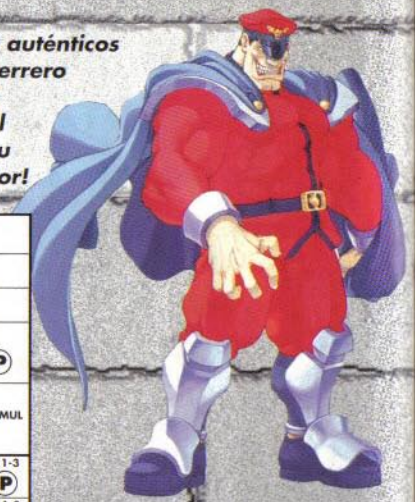
Su fuerza interior es su mejor aliada en la batalla. Constantemente busca el equilibrio entre la acción y la reacción, Rose posee una intuición casi telepática. Ella invoca a su alma, allá donde esté en el cielo, y cree que le da poderes místicos sin ninguna buena intención.



MOVIMIENTOS ESPECIALES	Soul Reflect	✚ + (P)
	Soul Spark	✚ + (P)
	Soul Throw	✚ + (P)
	Soul Spiral	✚ + (Pat)
SUPER COMBOS	Aura Assault	✚ ✚ + (P) x 1-3
	Aura Soul Throw	✚ ✚ + (P) x 1-3
	Soul Illusion	✚ ✚ + (Pat) x 1-3

M.BISON

Bison echa de menos las peleas con auténticos guerreros. Ha oído hablar de un guerrero llamado Ryu que venció a Sagat en Tailandia. Bison esperaba ansioso el momento de enfrentarse a Ryu. ¡Ryu iba a probar su golpe Psico triturador!



MOVIMIENTOS ESPECIALES	Psycho Shot	✣ ✣ + (P)
	Double Knee Press	✣ ✣ + (Pat)
	Head Press	✣ ✣ + (Pat)
	Somersault Skull Driver	(P) OR ✣ ✣ + (P) + (P)
	Bison Warp	✣ (✣) (P)(P) (Pat)(Pat) SIMUL
SUPER COMBOS	Psycho Crusher	✣ ✣ ✣ ✣ + (P) x 1-3
	Knee Press Nightmare	✣ ✣ ✣ ✣ + (Pat) x 1-3



Era considerado el "Rey de los Street Fighters" hasta que cayo en las manos de Ryu. Humillado y sin honor, Sagat quiere vengarse a cualquier precio. ¡Su tenacidad de tigre le hace buscar una nueva batalla!

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Tiger Shot	✣ + (P)
	Ground Tiger Shot	✣ + (Pat)
	Tiger Knee	✣ + (Pat)
	Tiger Uppercut	✣ + (P)
SUPER COMBOS	Tiger Cannon	✣ ✣ + (P) x 1-3
	Tiger Genocide	✣ ✣ + (Pat) x 1-3
	Tiger Raid	✣ ✣ + (Pat) x 1-3

SAGAT

CHARLIE

Miembro de un cuerpo secreto militar de élite, Charlie ha co-pilotado aviones en misiones especiales por Tailandia con su viejo amigo Guile. Una de sus antiguas misiones falló y Charlie y Guile fueron capturados. Después de escapar de la prisión de la jungla, Ahora Charlie utiliza la fuerza como consecuencia de aquello.



SPECIAL MOVES	Sonic Boom	✣ ✣ + (P)
	Flash Kick	✣ ✣ + (Pat)
SUPER COMBOS	Sonic Barrage	✣ ✣ ✣ ✣ + (P) x 1-3
	Cross Fire Blitz	✣ ✣ ✣ ✣ + (Pat) x 1-3
	Somersault Justice	✣ ✣ + (Pat) x 1-3



El Padre de Dan murió hace diez años en manos de Sagat. Dan ha trabajado mucho para preparar la venganza de la muerte de su padre. Tiene un poder increíble, Descarga su ataque más potente con cualquiera que se interponga en su camino. Tiene que vengarse.

DAN

MOVIMIENTOS ESPECIALES	Gadouken	✣ + (P)
	Ko-ryu-ken	✣ + (P)
	Dan-ku-kyaku	✣ + (P)
MOVIMIENTOS UNICOS	Forward Roll Taunt	✣ + SELECT
	Backward Roll Taunt	✣ + SELECT
SUPER COMBOS	Shinku-gadouken	✣ ✣ + (P) x 1-3
	Kouryu-rekka	✣ ✣ + (P) x 1-3
	Hissho-buraiken	✣ ✣ + (Pat) x 1-3

PRECAUCIÓN

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidad Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.

2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).

3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.

4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : (91) 319 22 44.

2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTA EN GARANTÍA

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

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

PROVINCIA

C.P. **TELF.**

SÍNTOMAS OBSERVADOS

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

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

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?
¿Te hás quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes,
el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES
(91) 319 22 44

Notas

ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO®, DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.



Questo sigillo vi assicura che Nintendo ha ricontrollato questo prodotto e che esso incontra i nostri standards di manifattura ottima, affidabilita' e qualita' del divertimento. All' atto dell' acquisto di games e prodotti accessori vogliate accertarvi sempre della presenza di questo sigillo per essere certi della sua completa compatibilita' con il prodotto Nintendo che gia' possedete.

Grazie per aver scelto STREET FIGHTER™* ALPHA 2 per il Vostro Super Nintendo Entertainment System™.

Per poterti assicurare una corretta utilizzazione del tuo nuovo videogioco, leggi attentamente questo manualetto di istruzioni, che poi conserverai per eventuali consultazioni future.

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., LTD.
© 1996 Nintendo Co., LTD.
* © Capcom Co. Ltd.
1996 All Rights Reserved.

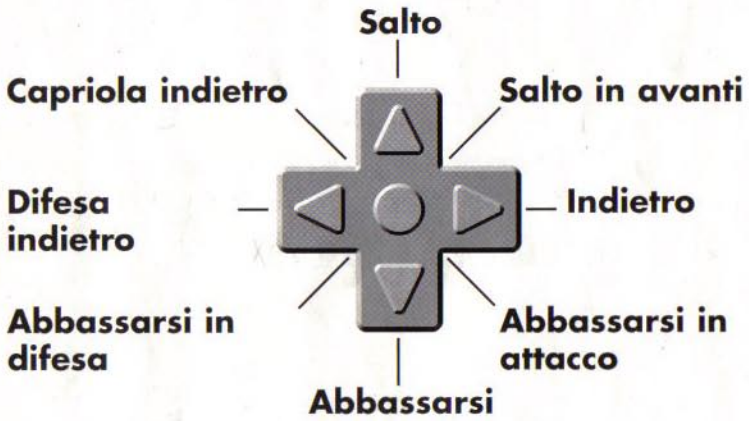


Contenuti

Controlli base 32
Schermo di gioco 34
Regole di combattimento 35
Modi di gioco 36
Giocare una partita 37
Manuale/Auto 38
Opzioni 39
Indicatore di livello Super Combinazioni 40
Controllo speciale 42
I Guerrieri Alpha 44

Controlli Base

+ Panello di controllo

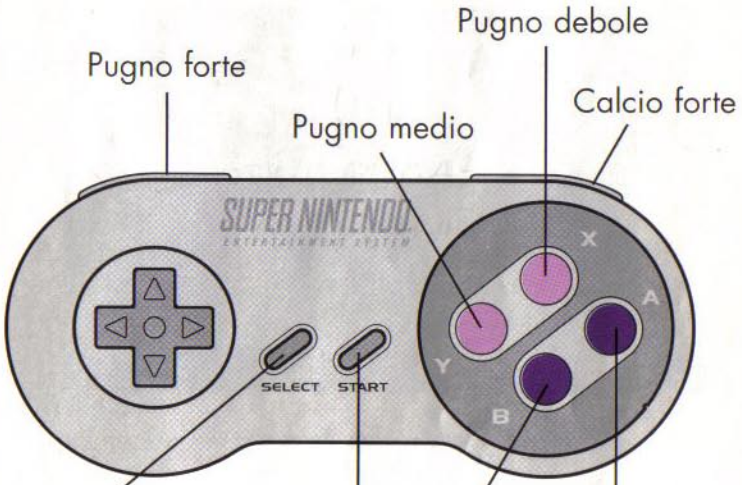


Il +Pannello di controllo viene utilizzato anche per:

- Scegliere un modo
- Scegliere un personaggio
- Spostare un personaggio
- Eseguire mosse speciali

Nota: tutti i comandi vengono mostrati per un giocatore che guarda a destra; Quando si guarda a sinistra i controlli sono rovesciati.

Funzioni del controller



SELECT

- Minacci l'avversario
- Apri lo schermo Opzioni quando il gioco è in pausa

START

- Inizi la partita
- Pausa
- Durante un combattimento, premi START sul secondo controller per una partita a due giocatori.

Nota: questa è una configurazione di default. Le funzioni del controller possono essere cambiate nello schermo Opzioni sotto "Assegnazione dei Pulsanti".

Lo Schermo di Gioco



1. Punteggio
2. Segna energia
3. Cronometro
4. Personaggio utilizzato
5. Punti tecnici
6. Segna livello Super Combinazioni
7. Auto Mark (solo nel Modo Auto)
8. Stelle della Vittoria
9. Messaggio bonus

Regole di Combattimento

Condizioni di combattimento

Il tempo limite per un round è 99 secondi. Un match consiste in tre round. Il primo giocatore a vincere due round vince il match.

Condizioni di vittoria

Utilizza tutte le tue abilità di combattimento per sconfiggere i tuoi avversari. Quando il segna energia del tuo avversario è totalmente rosso, sarai dichiarato vincitore. Se il tempo finisce, il giocatore con più energia vince la partita.

Pareggio

Quando i segna energia di entrambi i giocatori diventano totalmente rossi insieme, o se sono allo stesso livello alla fine del tempo, verrà dichiarato un pareggio. Verrà aggiunto un quarto round finale. Chi lo vincerà, vincerà il match. Se nel round finale dovesse esserci un pareggio, il match finisce.

Stelle della Vittoria

Per ogni round che vincerete, sotto il vostro segna energia comparirà una stella. A seconda di come vincerai, comparirà una stella diversa.

Modi di Gioco



Premi START sullo schermo dei titoli per accedere al Menu di Scelta del Modo di Gioco. Scegli il modo desiderato con il +Pannello di controllo, poi premi START.

Modo Arcade



Scegli un guerriero e combatti contro otto avversari controllati dal computer. E' un gioco a un giocatore, ma un secondo può aggiungersi in qualsiasi momento (premendo START sul secondo controller). Se perderai, avrai l'opzione di continuare.



Modo VS

La classica partita a due giocatori. Scegli un guerriero e sfida un amico (i due giocatori possono anche scegliere lo stesso guerriero). Le statistiche della partita vengono mostrate dopo ogni combattimento.

Giocare la Partita



Dopo aver scelto il modo di gioco desiderato, dovrai scegliere un guerriero. Utilizza il +Pannello di controllo per farlo, e conferma la scelta premendo qualsiasi pulsante di attacco. Il personaggio scelto cambierà colore a seconda del pulsante scelto per confermare.



Scegli la velocità del gioco e il Modo Manuale o Auto.



Manuale/Auto

Il movimento del personaggio e il livello di abilità cambierà a seconda della scelta.

Manuale

Tutti le funzioni di blocco vengono effettuate dal giocatore.

Auto

Quando non stai attaccando l'avversario, il personaggio è automaticamente in guardia. Il numero di guardie automatiche è illimitato.

Comando semplice (solo Auto)

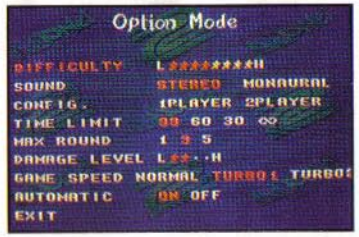
Le Super Combinazioni possono essere eseguite semplicemente premendo due pulsanti contemporaneamente. Se il tuo personaggio ha due sole Super Combinazioni, la n. 2 viene eseguita anche se inserirai il comando per la n. 3.



Nel Modo Auto sono disponibili solo le Super Combinazioni di Livello 1.

Nota: quando sei nel Modo Auto il tuo avversario può bloccare le Super Combinazioni in aria.

Opzioni



Per accedere allo schermo Opzioni, scegli Opzioni sullo schermo Scelta del Modo e premi START. Premi Su e Giù sul +Pannello di controllo per scegliere l'opzione desiderata. Premi Destra e Sinistra sul +Pannello di controllo per cambiare la configurazione. Premi START per tornare allo schermo di Scelta del Modo.

Numero di round

Cambia il numero di round per match.

Livello di difficoltà del gioco

Più stelle evidenzierai, più sarà difficile sconfiggere l'avversario.

Modo suono

Gioca la partita in mono o ascolta le grida dell'avversario in stereo!

Assegnazione dei pulsanti

Cambia la configurazione dei pulsanti per i calci e pugni del tuo guerriero.

Limite di tempo

Cambia il limite di tempo per un round.

Danni
Il livello dei danni può essere cambiato da 1 a 4. Questo determina quanto danno infliggerai e quanto ne riceverai.

Velocità di gioco
Cambia la velocità di gioco.

Auto Guardia
Accende o spegne la Auto Guardia.

Uscita
Torna allo schermo di Scelta del Modo.

Segna Livello Super Combinazioni

Ogni volta che eseguirai una mossa normale e una mossa speciale, il tuo Segna Super Combinazioni aumenterà. Il tuo livello aumenterà quando il Segna Livello raggiungerà un certo punto, dopodiché sarai in grado di effettuare Super Combinazioni, Combinazioni Configurate e Contromosse Alpha.

Super Combinazioni
Ogni personaggi ha tre diversi livelli di Super Combinazioni. Più alto il livello, più danno infliggerai. L'ammontare di danno inflitto da una Combinazione può essere controllato a seconda del pulsante premuto. Più pulsanti premerai insieme, più danno infliggerai, ma più energia consumerai.

Combinazioni Configurate
Potrai utilizzare una Combinazione Originale utilizzando il Segna Super Combinazioni.



Nota: vedi l'introduzione ai personaggi a pag. 14 per maggiori informazioni.

Quando il Segna Super Combinazioni raggiunge il Livello 1 o più, premete i pulsanti PPK o KKP simultaneamente, e il personaggio esploderà in una Combinazione Configurata. Sul Segna Livello Super Combinazioni ci sarà il Cronometro Combinazioni Configurate.

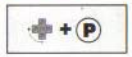
Cronometro Combinazioni Configurate
Mentre sei nella Combinazione, esegui un qualsiasi pugno, calcio o mossa speciale per creare la combinazione multi-colpo. Una volta terminato il tempo, la Combinazione terminerà.

Suggerimenti per le Combinazioni Configurate

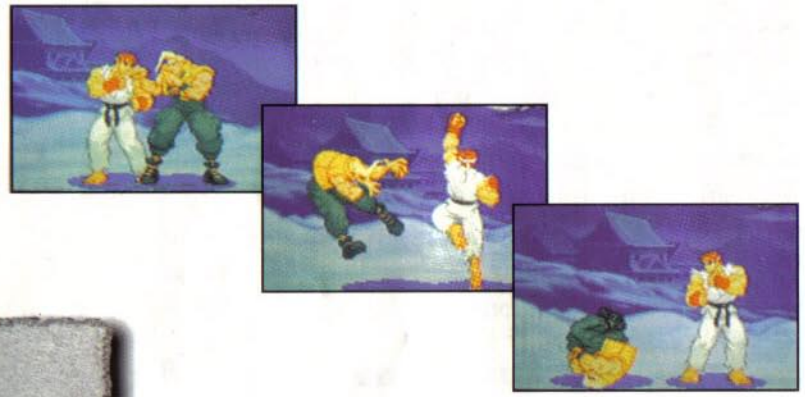
1. ***Effettua colpi continui in aria e spazza via l'avversario!***
2. ***Utilizza attacchi speciali per procurare più danno.***
3. ***Muoviti velocemente! Non hai molto tempo per eseguire un attacco speciale!***
4. ***Potrai effettuare un lancio mortale mentre minacci l'avversario!***

Controlli Speciali

Evita di farti atterrare



Puoi evitare di cadere in conseguenza di certi attacchi, come un Dragon Punch. Premendo i pulsanti disegnati sopra, il personaggio rotolerà in avanti ed eviterà di essere atterrato dalla mossa dell'avversario.



Blocco/Blocco aereo

Quando l'avversario sta attaccando, premi Sinistra sul +Pannello di controllo invece di rispondere. Il blocco funziona anche se sei in aria.

Contrattacco Alpha



Quando blocchi un attacco dell'avversario, premi il comando disegnato sopra. In questo modo effettuerai un



Contrattacco Alpha , che è una rapida contromossa nei confronti del tuo avversario vulnerabile. Le Contromosse Alpha consumano un Livello sul Segna Super Combinazioni.

Caduta difensiva

Quando vieni lanciato, se cerchi di tornare indietro al momento giusto, la quantità di danno che riceverai sarà ridotta e cadrai con sicurezza a terra.

Lanciare/Afferrare

Spostati verso un avversario e premi sia Pugno Medio che Forte o il pulsante del Calcio. A seconda del personaggio, potrai eseguire una mossa lancio o afferrare automaticamente.

Minacciare

Per fare serie minacce, premi il pulsante SELECT (una volta per round). Assicurati di avere le abilità per tener fede alla minaccia!

Recuperare/Liberarsi

Se il tuo avversario ti attacca continuamente, potrai svenire temporaneamente. Per recuperare rapidamente, premi il +Pannello di controllo o un qualsiasi pulsante con rapidità. Se fai la stessa cosa quando vieni afferrato, potrai liberarti.

I Guerrieri Alpha



FORZA DELL'ATTACCO

Con il Controllo Manuale, la forza dell'attacco dipenderà dai pulsanti premuti (per maggiori dettagli, vedi pag. 10).

TENERE PREMUTO

Per assicurarti che il comando specificato avrà effetto, tieni premuto per qualche istante il pulsante.

KEY

- ✚ *Ruota il +Pannello di controllo nella direzione richiesta.*
- (P) *Premi il giusto pulsante Calcio o Pugno.*
- SIMUL *Premi simultaneamente i pulsanti richiesti.*
- REP *Premi ripetutamente i pulsanti richiesti.*
- × 1-3 *Premi i pulsanti richiesti 1-3 volte (a seconda del livello).*

SAKURA



SPECIAL ATTACKS	Hadoken (Fireball)	✚ + (P)
	Sho-o-ken (Uppercut)	✚ + (P)
	Shun-pu-kyaku (Hurricane Kick)	✚ + (K)
SUPER COMBOS	Shinku-hadoken (Super Fireball)	✚ ✚ + × 1-3 (P)
	Midare-zakura (Cherry Blossom)	✚ ✚ + × 1-3 (K)
	Haru-ichiban	✚ ✚ + × 1-3 (K)

Sakura ha un insolito interesse nel combattimento di strada. La maggior parte delle ragazze del liceo non passeggiano per strada in cerca di un combattimento, ma da quando ha combattuto con tre ragazzi del college, vuole la sua rivincita.

RYU

Uno studente della scuola di karate Shotokan, Ryu ha devoluto la sua vita a perfezionare l'arte del guerriero attraverso la padronanza con le palle di fuoco. Adesso Ryu deve affrontare avversari revitalizzati.



SPECIAL ATTACKS	Hadoken (Fire Ball)	✚ + (P)
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	✚ + (P)
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurricane Kick)	✚ + (K)
UNIQUE MOVES	Collarbone Breaker	✚ + MED (P)
	Sen-pu-kyaku (Whirlwind Kick)	✚ + MED (K)
SUPER COMBOS	Sinku-hadoken (Super Fire Ball)	✚ ✚ + × 1-3 (P)
	Shinku-tatsu-maki-senpu-kyaku (Super Hurricane Kick)	✚ ✚ + × 1-3 (K)

ROLENTO



Un commando nel Vietnam, il folle Rolento controlla adesso un proprio esercito. Predica la sopravvivenza a tutti i costi, anche quando si viene catturati dal nemico. Per chiarire il concetto ha addirittura impiccato un guerriero con un cavo d'acciaio.

SPECIAL MOVES	Patriot Circle	✥ + P
	Stinger	✥ + K + K
	Mekon Delta Attack	P P (SIMUL) P (WHEN LANDING)
	Mekon Delta Air Raid	✥ + P + P
	Mekon Delta Escape	✥ + K (+ P or K)
UNIQUE MOVES	High Jump	✥ ✥
	Trick Landing	K K (SIMUL)
SUPER COMBOS	Take No Prisoners	✥ ✥ + K (x 1-3)
	Mine Sweeper	✥ ✥ + P (x 1-3)

GEN



Gen è famoso per sconfiggere gli avversari a mani nude. Giorno e notte, i giovani cercano Gen per la fama. Lui li scaccia disgustato. Gen cerca solo veri guerrieri, e non ha paura di combattere. Per cambiare lo stile di combattimento di Gen, premi Pugno Forte o Calcio Forte.

	FIGHTING STYLE			
SPECIAL MOVES	Hyaku-ren-ko	P (REP)	Jya-sen	✥ ✥ + P
	Geki-ro	✥ + K	Ouga	✥ ✥ + K
SUPER COMBOS	Zan-ei	✥ ✥ + P (x 1-3)	Jya-ko-ha	✥ ✥ + K (x 1-3)
	Shi-ten-shu	✥ ✥ + P (x 1-3)	Kouga	✥ ✥ + K (x 1-3)

CHUN-LI

Segretamente insieme al movimento Shadowloo, un'operazione di contrabbando internazionale, Chun-Li combatte con coraggio, senza tener conto della propria incolumità. Il ricordo del padre è ancora vivo.



SPECIAL MOVES	Hyaku-retsu-kyaku (Lightning Kick)	K
	Tensho-kyaku (Spinning Air Kick)	✥ ✥ + K
	Kikoken (Fireball)	✥ + P
	Sen-en-shu (Axe Kick)	✥ + K
SUPER COMBOS	Sen-retsu-kyaku (Chaos Kick)	✥ ✥ ✥ ✥ + K (x 1-3)
	Ha-zen-ten-sho-kyaku (Super Chaos Kick)	✥ ✥ + K (x 1-3)
	Kiko-sho	✥ ✥ + P (x 1-3)



Un discepolo della scuola di karate Shotokan e in passato compagno di allenamenti di Ryu, Ken ha un incredibile spirito per il combattimento, ma ha anche un grande ego. Convinto di essere il migliore, Ken cerca un confronto con il suo rivale di sempre.

KEN

SPECIAL MOVES	Hadoken (Fireball)	✥ + P
	Sho-ryu-ken (Dragon Punch)	✥ + P
	Tatsu-maki-senpu-kyaku (Hurricane Kick	✥ + K
UNIQUE MOVES	Fake Fireball	✥ + K (MED)
	Forward Roll	✥ + P
SUPER COMBOS	Sho-ryu-reppa (Shadow Dragon)	✥ ✥ + P (x 1-3)
	Shin-ryu-ken	✥ ✥ + K (x 1-3) (REP)

BIRDIE



Influenzato dalla vita sulle strade europee, Birdie ha familiarizzato con Shadowloo come buttafuori in molti club punk. Utilizzando la sua forza e il suo stile per evitare la legge, Birdie sa di dover combattere per farsi strada nel crimine organizzato.

SPECIAL MOVES	Bullhead	✣✣ + P
	Bullhorn	P OR K ANY 2 OR 3
	Choke Chain	✣ + P
	Bandit Chain	✣ + K
SUPER COMBOS	The Birdie	✣✣ ✣✣ + P (x 1-3)
	Bullrevenger	✣✣ + P OR K (x 1-3 x 1-3)

KATANA



Katana si autoproclama studioso del Giappone e della sua cultura. In precedenza un uomo della Mad Gear Gang, Katana mira a far rivivere questa setta criminale ed è consumato dal desiderio di vendetta contro Guy.

SPECIAL MOVES	Jigoku Scrape	✣ + P
	Butsu-metsu Buster	✣ + P
	Daikyo Burning	✣ + K
	Shira-ha Catch	✣ + K (x 1-3)
SUPER COMBOS	Meido-no-miyage (Pummeler)	✣✣ + P (x 1-3) ✣✣ + P



ADON

Rifacendosi alla velocità e all'astuzia del maestoso giaguaro, lo stile di Adon è conosciuto per mesmerizzare le vittime. Un maestro del Muay Thai, Adon si è allenato con Sagat, m quando quest'ultimo è stato sconfitto da Ryu, Adon ha pensato che dovesse essere perché Sagat non era all'altezza. Adesso Adon cerca Sagat per diventare il leader nel Muay Thai una volta per tutte.

SPECIAL MOVES	Jaguar Kick	✣ + K
	Rising Jaguar	✣ + K
	Jaguar Tooth	✣ + K (x 1-3)
SUPER COMBOS	Jaguar Revolver	✣✣ + K (x 1-3)
	Jaguar Baleed	✣✣ + (P P K)



GUY

Le capacità nel ninjitsu di Guy danno credito al suo pensare di discendere da un ninja. Un guerriero intelligente, Guy bilancia la capacità della strada con la tradizione ninjitsu. Fondamentale nella caduta della Mad Gear Gang, Guy combatte il male ovunque si nasconda.

SPECIAL MOVES	Bushin-izuna-otoshi (Air Suplex)	✣ + P + P (CLOSE)
	Bushin-senpu-kyaku (Whirlwind Kick)	✣ + K
	Haya-gake (Dashing Crescent)	✣ + K + K
	Hou-zan-to	✣ + P
SUPER COMBOS	Bushin-gou-rai-kyaku (Shadow Barrage)	✣✣ + K (x 1-3)
	Bushin-hassou-ken	✣✣ + P (x 1-3)

DHALSIM

Il monaco indiano combatte per la sua gente che soffre per la fame e le malattie. Ha desiderato unire la propria mente, il proprio corpo e la propria anima attraverso la disciplina dello Yoga. Con l'avvicinarsi allo scopo, Dhalsim deve mettersi alla prova prima di poter passare a uno stato di coscienza più elevato.



SPECIAL MOVES	Yoga Fire	✣ + (P)
	Yoga Flame	✣ + (P)
	Yoga Blast	✣ + (K)
	Yoga Teleport	✣ (✣) (P P / K K) SIMUL
UNIQUE MOVE	Yoga Shock	WEAK ✣ + (P) REP
SUPER COMBOS	Yoga Inferno	✣ ✣ + (P)
	Yoga Strike	✣ ✣ + (K)

ZANGIEF

I wrestler professionisti lo temono. Zangief sa di dover migliorare le proprie mosse, ma è frustrato perché sembra non sia in grado di farlo. Un'improvvisa tempesta lo ha gettato con la testa al suolo. Zangief è caduto con un gran thud. Qualche secondo dopo, tutta la zona è stata percorsa da una grande risata. Zangief aveva trovato l'ispirazione!



SPECIAL MOVES	Double Lariat	(P P / K K) SIMUL
	Spinning Piledriver	✣ + (P)
	Flying Power Bomb	✣ + (K)
	Atomic Suplex	✣ + (K) CLOSE
	Banishing Fist	✣ + (P)
SUPER COMBOS	Final Atomic Buster	✣ ✣ + (P) x 1-3
	Aerial Russian Slam	✣ ✣ + (K) x 1-3

AKUMA

Crede che i suoi antenati siano stati folli a imprigionare il Demone Infuriato. Quindi cosa dire se la tecnica potesse uccidere colui che la esegue? Akuma farà di tutto per vincere. Liberando, il Demone Infuriato, ha segnato il proprio destino malvagio e ha distrutto il proprio maestro.



SPECIAL MOVES	Go-hadoken	✣ + (P)
	Go-shoryuken	✣ + (P)
	Tatsumaki-zanku-kyaku	✣ + (K)
	Hyakki-shu	✣ + (P)
	Zanku-hadoken	IN AIR ✣ + (P)
	Shaku-netsu-hadoken	✣ + (P)
	Ashura-senku	✣ (✣) (P P / K K) SIMUL
UNIQUE MOVE	Forward Roll	✣ + (P)
SUPER COMBOS	Messatsu-go-hado	✣ ✣ + (P)
	Messatsu-go-shoryu	✣ ✣ + (P)
	Tenma-go-zanku	IN AIR ✣ ✣ + (P)
	Shun-goku-satsu (Raging Demon)	WEAK (P) (P) ✣ WEAK (K) (P) ONLY LEVEL 3



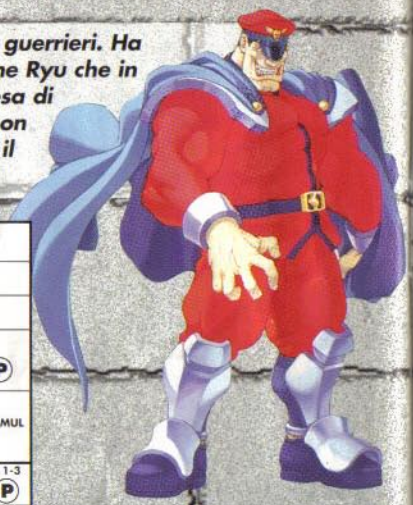
ROSE

La forza interiore di Rose la guida in battaglia. In costante ricerca del giusto equilibrio fra azione e reazione, Rose possiede un intuito che è quasi telepatia. Si affida alla propria anima, credendo che il cielo punirà chiunque abbia poteri mistici insieme a cattive intenzioni.

SPECIAL MOVES	Soul Reflect	✣ + (P)
	Soul Spark	✣ + (P)
	Soul Throw	✣ + (P)
	Soul Spiral	✣ + (K)
SUPER COMBOS	Aura Assault	✣ ✣ + (P) x 1-3
	Aura Soul Throw	✣ ✣ + (P) x 1-3
	Soul Illusion	✣ ✣ + (K) x 1-3

M.BISON

Bison cerca il combattimento con veri guerrieri. Ha sentito parlare di un guerriero di nome Ryu che in Tailandia ha sconfitto Sagat. Nell'attesa di combattere contro Ryu, il corpo di Bison brilla di luce azzurra. Ryu assaggerà il suo Psycho Crusher!



SPECIAL MOVES	Psycho Shot	✣ ✣ + (P)
	Double Knee Press	✣ ✣ + (K)
	Head Press	✣ ✣ + (K)
	Somersault Skull Driver	(P) OR ✣ ✣ + (P) + (P)
	Bison Warp	✣ (✣) (P)(P) (K)(K) SIMUL
SUPER COMBOS	Psycho Crusher	✣ ✣ ✣ ✣ + (P) ×1-3
	Knee Press Nightmare	✣ ✣ ✣ ✣ + (K) ×1-3

CHARLIE

Membro di una squadra militare segreta, Charlie era il co-pilota di una missione speciale in Tailandia insieme all'amico Guile. La missione si ritorse contro di loro e Charlie e Guile vennero catturati. Dopo essere fuggito dalla prigione nella giungla, Charlie cerca colui che è dietro alle rivolte in Tailandia.



SPECIAL MOVES	Sonic Boom	✣ ✣ + (P)
	Flash Kick	✣ ✣ + (K)
SUPER COMBOS	Sonic Barrage	✣ ✣ ✣ ✣ + (P) ×1-3
	Cross Fire Blitz	✣ ✣ ✣ ✣ + (K) ×1-3
	Somersault Justice	✣ ✣ + (K) ×1-3



Temuto in tutta la sua patria e oltre, Sagat regnava supremo fino alla sconfitta per mano di Ryu. Umiliato, Sagat ha giurato vendetta a tutti i costi. La tigre è di nuovo sul campo!

SPECIAL MOVES	Tiger Shot	✣ + (P)
	Ground Tiger Shot	✣ + (K)
	Tiger Knee	✣ + (K)
	Tiger Uppercut	✣ + (P)
SUPER COMBOS	Tiger Cannon	✣ ✣ + (P) ×1-3
	Tiger Genocide	✣ ✣ + (K) ×1-3
	Tiger Raid	✣ ✣ + (K) ×1-3

SAGAT



Dieci anni fa, il padre di Dan venne ucciso da Sagat. Dan si è allenato con vigore per vendicare il padre. Pieno di un potere incredibile, libera il suo attacco più incredibile su coloro che gli si parano davanti. Avrà la sua vendetta.

DAN

SPECIAL MOVES	Gadouken	✣ + (P)
	Ko-ryu-ken	✣ + (P)
	Dan-ku-kyaku	✣ + (P)
UNIQUE MOVES	Forward Roll Taunt	✣ + SELECT
	Backward Roll Taunt	✣ + SELECT
SUPER COMBOS	Shinku-gadouken	✣ ✣ + (P) ×1-3
	Kouryu-rekka	✣ ✣ + (P) ×1-3
	Hissho-buraiken	✣ ✣ + (K) ×1-3

AVVERTENZA

Questo articolo Nintendo non e' previsto per essere copiato o utilizzato con alcun strumento e accessorio che ne alteri il funzionamento. L'uso di tali strumenti e/o accessori rende nulla la garanzia sul vostro prodotto Nintendo. Nintendo (e tutti i suoi licenziatari e distributori) non si ritiene responsabile per danni causati al prodotto dall'uso di tali strumenti ed accessori. Se, a causa di essi, il vostro gioco smette di funzionare, togliete l'accessorio, facendo molta attenzione a non piegare, danneggiare o rompere i connettori. Se invece non avete usato nessun strumento od accessorio ed il vostro gioco smette di funzionare, rivolgetevi al centro di assistenza autorizzato. Il contenuto di questa avvertenza non interferisce con i vostri diritti di garanzia sul prodotto se usato in modo conforme.

ATTENZIONE

Copiare i giochi Nintendo e' illegale ed e' severamente proibito dalle leggi nazionali ed internazionali sul Copyright (incluse le sezioni su Copyright, Design and Patent Act 1988 e la Direttive della Comunita'Europea sulla Protezione Legale dei Programmi di Computer).
Nessuna copia di software e' autorizzata e non e'necessaria per proteggere il vostro software. Coloro che violano le normative vigenti saranno perseguiti a termine di legge.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.p.A.garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi LINEA GIG S.p.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L.20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La garanzia non è valida per guasti e danni su consolle e cassette software dovuti all'uso di adattatori. La garanzia non è valida per guasti e danni dovuti all'uso di cassette software NON originali Nintendo.La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, La preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilata in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

LINEA GIG S.P.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO
VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 - OSMANNORO
SESTO FIORENTINO - FIRENZE

ATTENZIONE: LA GARANZIA DECADE AUTOMATICAMENTE PER DANNI CAUSATI DALL'USO DI ADATTATORI CHE CONSENTONO L'UTILIZZO DI CASSETTE SOFTWARE PROVENIENTI DA ALTRI PAESI. L'USO DI QUESTI ADATTATORI PROVOCA GRAVI DANNI ALLE CONSOLLE.

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

Scontrino Fiscale

Cognome.....

Nome.....

Data di nascita.....Via.....N.....

Cap.....Località.....Prov.....