

Street Fighter™

"N.B: Au départ, ce jeu remplissait les deux faces de la cassette, pour cette compilation, cependant, chaque partie du jeu a été mise sur une seule face. Veuillez donc ne pas tenir compte des références à la deuxième face de la cassette."

SCENARIO DU JEU

Dans ce jeu vous assumez le rôle d'un Street Fighter (Combattant des rues) qui voyage à travers le monde afin de mettre à l'épreuve ses talents contre des combattants de différentes nationalités.

Le jeu est présenté dans un format de cinq parties à chargement multiple: chaque chargement contient les informations nécessaires pour un pays particulier. Les pays sont le Japon, les Etats-Unis, l'Angleterre, la Chine et la Thaïlande.

Quand le joueur charge le jeu il a les choix suivantes:

- A – commence le jeu avec 3 crédits.
- 2 – chargement multiple fermé/en marche – le joueur peut choisir de rester au Japon plutôt que de progresser dans le jeu.
- C – un ou deux manches à balai.
- D – manche à balai

Le joueur No. 1 assume le rôle du Street Fighter Ryu. Si un jeu avec deux joueurs est choisi alors le joueur No. 2 assume le rôle de Ken. Tous deux doivent alors s'affronter pour savoir qui combattra ses adversaires à travers le monde.

Dans chaque pays différent vous devez combattre deux personnes contrôlées par un ordinateur avant de charger l'étape suivante. Ces adversaires sont:

Au Japon	Retsu et Geki
Aux Etats-Unis	Joe et Mike
En Angleterre	Birdie et Eagle
En Chine	Lee et Gen
En Thaïlande	Adon et Sagat

L'issue de chaque combat est déterminée à la fin de 3 manches et des points supplémentaires sont décernés au vainqueur pour le temps et l'énergie préservés. (Le joueur perd de son énergie quand il reçoit des coups de pied ou des coups de poing ou quand il est frappé par un projectile).

Après avoir vaincu tous ses adversaires dans un pays, le joueur prend part à une manche spéciale. Il doit alors fendre une pile de pavés en béton grâce à un coup de karaté. La force du coup est déterminée par la lecture de l'affichage de force quand vous appuyez et ensuite relâchez le **BOUTON DE TIR (FIRE)**. La manoeuvre doit être exécutée avant la fin du temps limité.

CONTROLES

Q – Vers le haut, **A** – Vers le bas, **O** – gauche, **P** – A droite, **@** – Feu, **S** – Pause ou utilisez le manche à balai.