



STREET FIGHTER™

STREET FIGHTER™

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.
- B – 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 (Spectrum, manche à balai Kempston ou Sinclair).

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

SPECTRUM 48/128K +2, +3

Joueur No. 1: Kempston ou Sinclair manche à balai 2. Touches de clavier 1 - 5.

Joueur No. 2: Sinclair manche à balai 1. Touches de clavier 6 - 0.

AMSTRAD CPC

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

CBM 64/128

Utilisez le port # 1 pour le joueur No. 1 et le port # 2 pour le joueur No. 2 (Version US).

Utilisez le port # 2 pour le joueur No. 1 et le port # 1 pour le joueur No. 2 (Version Britannique)

Sélection du menu:

F1 - chargement multiple éteint/en marche.

F3 - un/deux joueurs.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

- Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps.
- Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.
- Une fois l'écran des titres chargé, remettez le compteur de bande à zéro.
- Appuyez sur **PLAY** et tenez cette touche enfoncée, car lorsque vous terminés un niveau, le niveau suivant se chargera automatiquement.
- Si vous voulez rejouer, réembobinez à zéro et appuyez sur **PLAY**.
- Version US sur Face 1. Version britannique sur Face 2.

CBM 64/128 DISQUETTE

Tapez **LOAD""",8,1** appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera automatiquement. Version US sur Face 1. Version britannique sur Face 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Tapez sur **LOAD**"" et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** du magnétophone. Une fois que le jeu a chargé la face 1, retournez la cassette sur la face 2 et rembobinez. Quand le premier niveau est chargé arrêtez la cassette. Une fois que vous avez terminé le premier niveau, appuyez sur le bouton **PLAY** du magnétophone pour charger le second niveau. Répétez ce procédé pour tous les niveaux. Si, une fois que vous avez fini le jeu, vous voulez recommencer, rembobinez la face 2 de la cassette et appuyez sur le bouton **PLAY**.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Allumez votre ordinateur, insérez la disquette et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur **CTRL** et le petit **ENTER** ensemble. Appuyez sur le bouton **PLAY** du magnétophone. Une fois que le jeu à chargé la face 1 retournez la cassette sur la face 2 et rembobinez. Appuyez sur **PLAY** et laissez pressé car une fois que vous avez terminé un niveau le prochain se chargera automatiquement. Si vous voulez rejouer, rembobinez la face 2 et appuyez une nouvelle fois sur **PLAY**.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur la touche **ENTER**. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

ATARI ST DISQUETTE

Insérez la disquette, allumez votre ordinateur et le jeu se chargera automatiquement. Suivez les effets sur l'écran.

CBM AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur et suivez les effets sur l'écran.

Le joueur contrôle le combattant de la manière suivante:

Manche à balai	Résultat
VERS LE BAS	S'accroupir
VERS LE BAS & A DROITE	S'accroupir & se pencher en avant
VERS LE BAS & A GAUCHE	S'accroupir & se pencher en arrière
A DROITE	Avancer
A GAUCHE	Se retirer
VERS LE HAUT	Sauter
VERS LE HAUT & A GAUCHE	Faire un saut périlleux à l'envers

VERS LE HAUT & A DROITE Faire un saut périlleux en avant

Le joueur donne des coups de poing ou des coups de pied en appuyant puis en relâchant le **BOUTON DE TIR** avec les effets suivants:

VERS LE BAS & A DROITE S'accroupir & donner des coups de pied

VERS LE BAS S'accroupir & donner des coups de poing

VERS LE BAS & A GAUCHE Donner un coup de pied accroupi et en vrille

A DROITE Donner des coups de pied

NEUTRE Donner un coup de poing

A GAUCHE Tourner en donnant un coup de pied

VERS LE HAUT & A DROITE Donner un coup de pied volant

VERS LE HAUT Donner un coup de poing volant

VERS LE HAUT & A GAUCHE Donner un coup de poing volant en vrillant

NB:

1. Le moins longtemps le **BOUTON DE TIR** est pressé le plus dur le coup de pied est.
2. La direction du manche à balai peut être variée pendant un saut, ajoutant ainsi à la variété des mouvements.

AUTRES TOUCHES

C change la couleur de l'écran (Spectrum).

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés.

Ce jeu a été fait sous licence à CAPCOM CO. LTD., Japon, et **STREET FIGHTER™** et **CAPCOM™** (ou **CAPCOM®**) sont des marques de fabriqué de CAPCOM CO. LTD.

Patenté à **GO! Media Holdings Ltd.**, une division de **U.S. Gold Ltd.**, Unités 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Tel: 021 356 3388.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Toute diffusion non-autorisée, toute représentation publique, toute copie ou ré-enregistrement, location et vente sous toutes formes qu'elles soient (par exemple par échange ou par re-vente) sont strictement interdits.