

Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écran de jeu

5 Combat VS.



6 Coups spéciaux


Commandes principales

Se déplacer/Bloquer/Sélectionner	+
Coup de pied moyen	A
Coup de pied faible	B
Coup de poing moyen	X
Coup de poing faible	Y
Coup de poing fort	L
Coup de pied fort	R
Commencer/Confirmer/Mettre en pause	START
Naviguer dans les menus/ Sélectionner	SELECT

- ◆ Vous pouvez changer les commandes dans le menu des options.


Se déplacer	Appuyez sur + pour vous déplacer. Appuyez sur + pour sauter et sur + pour vous accroupir.
Bloquer	Sans attaquer, maintenez + vers l'arrière pour bloquer toute attaque haute. Maintenez + enfoncé vers l'arrière et le bas pour vous protéger des attaques basses en vous accroupissant. Cependant, un personnage attaqué avec un coup spécial subira des dommages même s'il se protège.
Coup de poing	Vous pouvez donner des coups de poing de trois niveaux d'intensité différents, classés ici du plus faible au plus fort : Y → X → L


Coup de pied	Vous pouvez donner des coups de pied de trois niveaux d'intensité différents, classés ici du plus faible au plus fort : B → A → R
Projeter ou saisir	Approchez-vous de l'adversaire, puis appuyez simultanément sur  et un bouton d'attaque forte pour effectuer une projection ou une prise.
Récupérer	Pour récupérer lorsque vous êtes sonné, appuyez aussi vite que possible sur  et sur les commandes d'attaque. Sans cela, votre personnage aura besoin de plus de temps pour récupérer.

- ① À l'écran titre, sélectionnez l'un des modes disponibles avec START. Faites défiler les modes avec  puis



confirmez votre choix en appuyant sur START.

Turbo	Combattez à la vitesse de votre choix. Faites votre sélection entre les cinq niveaux de turbo proposés en appuyant sur  .
Normal	Jouez à vitesse normale et sans les nouveaux coups spéciaux. Ce mode est très proche du jeu Street Fighter™ II': Champion Edition.
Option	Modifiez la difficulté, la durée des combats, la configuration des boutons, etc.

- ② Une fois que vous avez choisi le mode, turbo ou normal, un écran vous proposant plusieurs modes apparaît. Faites votre choix avec  et appuyez sur START pour commencer à jouer.

GAME START (commencer à jouer)	Combattez contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Dans ce mode, vous pouvez également affronter un autre joueur.
V.S. BATTLE (combat VS.)	Affrontez un autre joueur.

3 Déroulement de la partie

Utilisez **+** pour sélectionner le personnage avec lequel vous voulez jouer, puis confirmez votre choix avec **START** ou

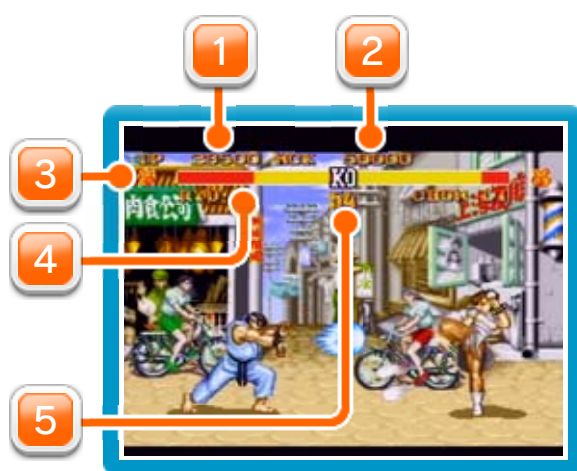


n'importe quel bouton d'attaque. Pour gagner un round, attaquez votre adversaire de façon à vider sa jauge d'énergie. Le premier joueur à avoir remporté deux rounds gagne le combat. Si vous perdez un combat, votre partie se termine. Pour continuer à jouer, appuyez sur **START** avant la fin du compte à rebours.

- ◆ Vous pouvez changer la configuration des boutons après avoir sélectionné votre personnage en maintenant **SELECT** enfoncé.

Autres règles

- Un round se termine sur un match nul lorsque les deux joueurs portent une attaque simultanément et perdent tous les deux l'énergie qui leur reste, ou si les deux joueurs ont la même quantité d'énergie à la fin du temps imparti.
- Si le score est toujours à égalité après quatre rounds, la partie prend fin.
- Si aucun des joueurs n'a perdu à la fin du temps imparti, celui qui a le plus d'énergie l'emporte.
- Appuyez sur **START** sur une manette qui n'est pas utilisée pour interrompre une partie à 1 joueur et commencer une partie à 2 joueurs.



1 Score du joueur 1

2 Meilleur score

3 Rounds remportés

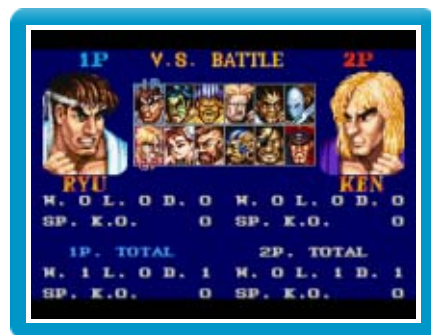
4 Jauge d'énergie


5 Temps restant

5

Combat VS.

Une fois que les deux joueurs ont choisi leur personnage, ils peuvent régler leur handicap (ATTACK LEVEL). Ensuite, le joueur 1 appuie sur SELECT pour passer à la sélection du stage et fait son choix avec \oplus . Une fois que les handicaps et le stage ont été déterminés, il appuie sur START pour commencer le combat. Après la fin du combat, appuyez sur SELECT pour faire apparaître le menu des options du mode combat VS., puis choisissez de refaire un combat (CONTINUE), quitter la partie (QUIT) ou remettre les records à zéro (RESET RECORDS). Appuyez sur START pour confirmer votre sélection.



Toutes les commandes présentées ci-dessous présupposent que le personnage regarde vers la droite. Les flèches correspondent aux directions sur .

Ryu

Fireball (boule de feu)	↓ ↘ → + n'importe quel bouton de coup de poing.
Dragon Punch (coup du dragon)	→ ↓ ↘ + n'importe quel bouton de coup de poing.
Hurricane Kick (coup de l'ouragan)	↓ ↙ ← + n'importe quel bouton de coup de pied.
Mid-air Hurricane Kick (coup de l'ouragan en l'air)	(En l'air) ↓ ↙ ← + n'importe quel bouton de coup de pied (mode turbo seulement).

E. Honda

Hundred Hand Slap (frappe des mille mains)	Appuyez plusieurs fois de suite sur n'importe quel bouton de coup de poing.
Sumo Head Butt (coup de tête sumo)	Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de poing.
Sumo Smash (crash sumo)	Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied (mode turbo seulement).

Blanka

Electricity (électricité)	Appuyez plusieurs fois de suite sur n'importe quel bouton de coup de poing.
Rolling Attack (attaque en boule)	Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de poing.
Vertical Rolling Attack (attaque verticale en boule)	Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied (mode turbo seulement).

Guile

Sonic Boom (explosion sonique)	Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de poing.
Flash Kick (coup de pied éclair)	Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied.

Ken


Fireball (boule de feu)	↓ ↘ → + n'importe quel bouton de coup de poing.
Dragon Punch (coup du dragon)	→ ↓ ↘ + n'importe quel bouton de coup de poing.
Hurricane Kick (coup de l'ouragan)	↓ ↙ ← + n'importe quel bouton de coup de pied.
Mid-air Hurricane Kick (coup de l'ouragan en l'air)	(En l'air) ↓ ↙ ← + n'importe quel bouton de coup de pied (mode turbo seulement).

Chun-Li

Lightning Kick (coup foudroyant)	Appuyez plusieurs fois de suite sur n'importe quel bouton de coup de pied.
Whirlwind Kick (coup de pied tournoyant)	Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied.
Fireball (boule de feu)	← ↙ ↓ ↘ → + n'importe quel bouton de coup de poing (mode turbo seulement).















- ◆ Le Whirlwind Kick peut aussi être effectué en l'air (mode turbo seulement).

Zangief

Double Lariat	Appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de poing.
Spinning Pile Driver (marteau-pilon)	Lorsque vous êtes à proximité d'un adversaire, effectuez une rotation de 360 degrés avec  puis appuyez sur n'importe quel bouton de coup de poing.
Quick Lariat (lariat rapide)	Appuyez simultanément sur les trois boutons de coup de pied (mode turbo seulement).

- ◆ Vous pouvez également effectuer les attaques Double Lariat et Quick Lariat en appuyant sur deux boutons d'attaque au lieu de trois.

Dhalsim

Yoga Fire (feu yoga)	   + n'importe quel bouton de coup de poing.
Yoga Flame (flamme yoga)	     + n'importe quel bouton de coup de poing.
Yoga Teleport (téléportation yoga) (mode turbo seulement)	   + les trois boutons de coup de poing ou de pied (vous apparaîtrez devant votre adversaire) ou    + les trois boutons de coup de poing ou de pied (vous apparaîtrez derrière votre adversaire).

Balrog

Turn Punch (coup tournant)	Maintenez les trois boutons de coup de poing enfoncés un instant, puis relâchez ou maintenez les trois boutons de coup de pied enfoncés un instant, puis relâchez.
Dashing Punch (coup de poing rapide)	Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + bouton de coup de poing.
Dashing Uppercut (uppercut rapide)	Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de pied.

Vega

Izuna Drop
(chute d'Izuna)

Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied pour sauter puis, en retombant, lorsque vous êtes proche de votre adversaire, appuyez sur ← ou → + n'importe quel bouton de coup de poing.

Flying Barcelona Attack
(attaque Barcelone volante)

Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied pour vous accrocher au mur. Appuyez ensuite sur n'importe quel bouton de coup de poing.

Rolling Crystal Flash
(éclair cristal en roulade)

Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de poing.

Sagat

Tiger Shot
(coup du tigre)

↓ ↘ → + n'importe quel bouton de coup de poing.

Ground Tiger Shot
(coup du tigre au sol)

↓ ↘ → + n'importe quel bouton de coup de pied.

Tiger Uppercut
(uppercut du tigre)

→ ↓ ↘ + n'importe quel bouton de coup de poing.

M. Bison

Head Stomp
(écrase-tête)

Maintenez ↓ enfoncé un instant puis appuyez sur ↑ + n'importe quel bouton de coup de pied.

Psycho Crusher
(assaut psycho)

Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de poing.

Scissor Kick
(coup de pied en ciseau)

Maintenez ← enfoncé un instant puis appuyez sur → + n'importe quel bouton de coup de pied.