

CAPCOM®

STREET  
FIGHTER II

# Hart aber fair

**CAPCOM®**

**CAPCOMs Super Street Fighter II wird gesellschaftsfähig**

„Enter the Dragon“, der legendäre Film mit dem unvergessenen Bruce Lee, hätte für die Idee des Street Fighters Pate stehen können. Spannend wie bei James Bond wurde in dem Film eine Olympiade der Martial Arts ausgetragen. Die verschiedensten Kampftechniken trafen aufeinander und die Protagonisten zeigten in Zweikämpfen einem Millionenpublikum auf, wie faszinierend sich die Sportarten darstellen lassen.

Wer hätte sich damals träumen lassen, daß man eines Tages auf einem Monitor mit der nötigen Software interaktiv gegen Computer oder einen menschlichen Gegner spielen könne?

Über 8 Millionen verkaufte Street Fighter Versionen sind die Antwort.

Die Programmierer des Hauses CAPCOM kreierten 16 Charaktere, die die unterschiedlichsten Kampfsportarten beherrschen und sogar gegen sich selbst antreten können.

Das bedeutet, daß das Wort Langweile bei den Spielern erst gar nicht existiert, denn es sind 256 verschiedene Kampfpaarungen möglich.

---

*Bruce Lee*

---

*Interaktiv*

---

*8 Millionen*

---

*16 Charaktere*

---

*256 verschiedene  
Möglichkeiten*

## 2/Hart aber fair

**CAPCOM®**

Zusätzlich können noch 8 Schwierigkeitsstufen - von sehr einfach bis sehr schwer - eingestellt werden. Dieses kann von dem Aufsteller selbst vorgenommen werden. Er hat somit die Möglichkeit, auf die Stärke der Spieler zu reagieren. Am Anfang kann die Schwellenangst genommen und dem Neuling schnell Erfolgserlebnisse vermittelt werden. Die Regulierung der Schwierigkeitsstufen durch den Aufsteller beugt gleichzeitig Umsatzeinbußen durch zu langes Aufhalten an einer Partie vor.

Damit die stärkeren Spieler ihren Leistungsstand ermitteln können, werden an eigens dafür konzipierten Turniergeräten Meisterschaften ausgetragen.

Wie stark dieses Angebot angenommen wird, zeigen die über 20.000 Aktiven, die in den USA beim Slam Masters mitspielten - und das in nur 60 Spielstätten. 300 Teilnehmer bei normalen Turnieren sind dort nicht ungewöhnlich.

Veranstaltungen dieser Größenordnung zeigen den hohen sozialen Standard auf. Ein Videospiele wird gesellschaftsfähig.

Woher kommt nun die Faszination des Street Fighters oder des Super Street Fighters II?

8 Schwierigkeitsstufen

Meisterschaften

20.000 Aktive

gesellschaftsfähig

Faszination

Die Basis dafür wurde sicherlich durch ein steigendes Interesse an den Kampfsportarten gelegt. Die Verbände der Sportarten Ju-Jutsu, Taekwando, Judo, Kickboxen, Boxen und Karate verzeichnen über 500.000 Mitglieder. Durch die internationalen Erfolge wurde in den letzten Jahren ein neues positives Image in der Bundesrepublik geschaffen.

Daran knüpft die Idee der Street Fighter Serie an und paßt mit seiner eigenen Dynamik genau in die heutige Zeit. Wie bei anderen Compact Sportarten verlangt das Spiel vom Ausführenden eine gute Technik, ein hohes Maß an Konzentration und ein schnelles Reaktionsvermögen. Hinzu kommt die intuitive Antizipation, das Vorausahnen des nächsten Schrittes des Gegners.

Insider behaupten, daß die wahren Champs erst in einigen Jahren die Bühne betreten werden. Wenn die heutigen 8 - 10jährigen das Turnieralter erreichen, wird ein weiterer Boom erwartet.

In das CAPCOM Originalgehäuse wird deshalb schon heute ein virtuelles Soundsystem eingebaut, das mit Super Street Fighter II und anderen CAPCOM Videospiele kompatibel ist. Durch den 3-D Raumklang (Q-Sound) wird der Akteur in das Spiel miteinbezogen und kann vollkommen in der künstlichen Welt eintauchen. Virtuelle Realität live.

---

*Sport*

---

*Vorausahnen*

---

*weiterer Boom*

---

*3-D-Raumklang*

Bei der Hardware wird das CPS2 System eingesetzt. Das Bild erscheint jetzt unverfälscht und klarer auf dem Bildschirm. Die Bewegungsabläufe stellen sich durch die höhere Rechenleistung und der Vergrößerung des Speichers differenzierter dar.

*CPS2-System*

---

Das CPS2 System ermöglicht es, neue Spiele kostengünstiger anzubieten. Eine Aufsatzplatine wird einfach auf das Motherboard aufgesetzt und schon kann mit dem neuen Spiel begonnen werden.

*kostengünstig*

---

Um die Aufsteller vor Kopien zu schützen, wurde in das neue CPS2 System eine Antikopiersperre integriert, die das Fremdeindringen in das Gerät verhindert.

*Antikopiersperre*

---

CAPCOMs Strategie, bereits im Vorfeld auf die immer höheren Ansprüche der Spieler vorbereitet zu sein, ist dabei ein wichtiger Pfeiler, der von dem langjährigen Erfolg unterstrichen wird.

*Strategie*

---

Mitte des Jahres 1994 kommt der seit langem erwartete „Street Fighter II“ Film in die Kinos. Mit einer groß angelegten Promotion-Kampagne und einem dazugehörigen Merchandising-Programm werden wieder eine große Schar neuer Fans gewonnen.

*Super Street Fighter II-  
Der Film*

---

# CPS II - Das neue System

**CAPCOM®**

Das brandneue CPS II-System von CAPCOM revolutioniert die Automaten Industrie

CAPCOM führt mit seinem neuem Platinensystem Videospiele in eine völlig neue Dimension. Das neue CPS II-System übertrifft mit seinen Möglichkeiten alles bisher dagewesene:

- ⇒ Durch das neuartige Modularsystem kann der Spieleaustausch problemlos durchgeführt werden.
- ⇒ Ein Kopierschutz ist integriert.
- ⇒ Sowohl die Grafikauflösung als auch die Anzahl der Farben sind enorm gesteigert worden.
- ⇒ CAPCOMs neuer Hochgeschwindigkeitsprozessor garantiert schnellste Spielabläufe.
- ⇒ Ein quadrophonischer Raumklang Effekt wird durch das neuartige Q-Sound™ 3D-System erzielt.
- ⇒ Die Turnierversion erlaubt den autoaktiven Spielablauf zwischen bis zu vier Spielgeräten.

---

*Spieleaustausch*

---

*Kopierschutz*

---

*verbesserte Grafik*

---

*schnellste Spielabläufe*

---

*3D-Soundsystem*

---

*Turnierversion*

## 2/ CPS II - Das neue System

**CAPCOM®**

### **Das Modularsystem gewährleistet preiswerten Spiel- austausch**

Das CPS II-System besteht aus zwei Modulen: der Basisplatine und dem aufgesteckten Spielemodul. Neue Spiele erfordern lediglich den Austausch des Spielemoduls. Dadurch gestaltet sich der Einsatz des CPS II-Systems als außerordentlich preiswert und zukunftssicher.

***Basisplatine  
und Spielemodul***

---

### **Der neuartige Kopierschutz im CPS II-System**

Das CPS II-System wird durch ein völlig neuartiges Verfahren vor illegalen Eingriffen geschützt. Das Kopieren des Videospiele wird somit wirkungsvoll verhindert.

***neuartiger Kopierschutz***

---

### **Meisterhafte Grafiken**

Auch hier setzen CAPCOMs Grafikkünstler neue Standards. Detailgetreue Darstellungen der Akteure und der bewegten Hintergründe bei feiner abgestuften Farben kennzeichnen die neuen Spiele der CPS II Ära. Figuren sind nun ohne qualitative Verluste größer darstellbar und machen das Betrachten des Spieles zu einem wahren Augenschmaus.

***detailgetreue  
Darstellung***

---

### Neue Herausforderungen an die Spieler

Die Steuerbewegungen der Spieler werden durch den neuen Hochgeschwindigkeitsprozessor schneller verarbeitet. Dadurch wird die verzögerungsfreie Darstellung der Spielmanöver auf dem Bildschirm erreicht, obwohl hochkomplexe Hintergründe gleichzeitig animiert werden. Diese Fakten eröffnen CAPCOMs Software Designern die Möglichkeiten völlig neue Spielideen zu verwirklichen.

schnellere Bewegungen

### Das Q-Sound™ 3D-Audiosystem

Das Q-Sound System gibt dem Spieler erstmals das Gefühl direkt am Ort des Geschehens zu sein. Erreicht wird dies durch die zielgerichtete Projektion von Sounds in den Raum vor dem Spielgerät. Der Spieler befindet sich im Mittelpunkt der Klangkulisse und kann sich völlig in seine Spielwelt vertiefen.

Vertiefung  
in die Spielwelt

Das Q-Sound™ 3D-Audiosystem kann nur in Verbindung mit einem CAPCOM Q-Sound Videospiegelgerät genutzt werden.

Die Q-Sound Schaltkreise wurden von der Firma ARCHER entwickelt und enthalten eigentumsrechtlich geschützte technische Verbesserungen des Q-Sound Systems.

### Turnierversion

Das CPS II-System ist in der Turnierversion für die Zusammenschaltung von vier Spielgeräten ausgerüstet. Dies ermöglicht den computergesteuerten Turnierbetrieb von bis zu acht Spielern.

***Turniere für  
bis zu 8 Spielern***

---

### Hinweis

Abhängig von der Verkaufsregion bestehen Unterschiede in der Gehäuseausführung sowie in den Verbindungsstücken zwischen den Modulen. Dies führt zwangsläufig zu Inkompatibilitäten zwischen sogenannten Grauimporten und regulär, d.h. bei von CAPCOM autorisierten Händlern bezogenen Spielmodulen. Reparaturen oder Garantieleistungen werden in solchen Fällen weder von CAPCOM selbst noch von deren Tochtergesellschaften übernommen. Für nähere Informationen wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

***Inkompatibilitäten  
bei Grauimporten***

---

# CAPCOM®

## Sharing-System

### Verdienen statt investieren

#### **Videospiele voll im Trend**

---

Videospiele werden immer beliebter. Spannung, Dynamik und Geschicklichkeit, die das große Angebot an Software bieten, sind die Gründe. Um konkurrenzfähig zu bleiben, muß man deshalb dem Kunden aktuelle Spiele bieten mit neuester technischer Ausstattung, wie zum Beispiel dem dreidimensionalen Q-Sound-System™ von CAPCOM.

#### **Aktualität war teuer**

---

CAPCOM, die Programmierer von Street Fighter, sind auf dem Gebiet der Entwicklung von technisch hochwertiger und spannender Software schon lange Vorreiter. Nur eine aktuelle Bestückung des Aufstellplatzes durch Spezialgehäuse und brandneue Videospiele garantiert einen hohen Gewinn. Aktualität mußte allerdings bislang teuer erkaufte werden.

#### **Verdienen statt investieren**

---

Wachsen Sie, indem Sie teilen. Wie funktioniert das? Sie erhalten von CAPCOM ein Spezialgehäuse mit Q-Sound System™ und Hauptplatine. Die nötige Spiele-Software ist auf der Programm-Platine, die regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht wird. Und wie in jeder guten Partnerschaft werden die Einnahmen geteilt. Auf den Punkt gebracht heißt das: keine finanzielle Investition mehr, keine Nachfolgekosten für die neuesten Videospiele. Ihr Aufstellplatz gewinnt zusätzlich an Attraktivität und Aktualität. So werden Kunden zu Stammkunden. Und das ohne finanzielle Investition. Mit CAPCOM als innovativem Partner können Sie nur verdienen.

#### **Partner gesucht**

---

CAPCOM bietet das in anderen Ländern schon erfolgreiche Sharing-System jetzt in Deutschland an. Ein Konzept, das genau in die heutige Zeit paßt. Dafür werden Aufsteller als Partner gesucht, die sich wieder auf die wichtigste Aufgabe des Geschäftes konzentrieren wollen: dem Kunden das Beste und Aktuellste anzubieten und gleichzeitig rentabel zu wirtschaften.

**Teilen  
wir uns den  
SPASS!**

**CAPCOM®**

**Sharing-System**

Wenn Sie mehr Informationen über das CAPCOM-Sharing-System erhalten möchten, dann faxen Sie uns einfach diese Seite ausgefüllt zu oder rufen Sie uns an:

**Fax: 0 211 - 4 18 61 22**

Firma: \_\_\_\_\_

Ansprechpartner: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Tel.: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Fax: \_\_\_\_\_

Anzahl der für das CAPCOM Sharing-System vorgesehenen Stellplätze:  bis 5  5 bis 10  mehr als 10

CAPCOM Europe GmbH • Heltorfer Str. 18 • 40472 Düsseldorf • Tel: 0 211 - 4 18 61 0