

# Let's Do This! Allons-y!

**Street Fighter®** is back and packed with genre-defining 2D gameplay, stunning **3D graphics**, and iconic characters battling all-new fighters.

**Street Fighter®** est de retour débordant du jeu en 2D qui définit le genre, des **graphiques 3D** sensass et des personnages luttant contre des combattants tous neufs.

**The real challenge starts now!  
Le vrai défi commence dès maintenant.**

**Classic Moves, plus  
all-new Focus Attacks and Ultra Combos**  
Des coups classiques, et des attaques  
concentrées et ultra-combinés toutes neuves

**Worldwide Online Matches  
Des matchs en ligne partout dans le monde**

[WWW.CAPCOM.COM](http://WWW.CAPCOM.COM) [WWW.STREETFIGHTER.COM](http://WWW.STREETFIGHTER.COM)

players 1-2 140kb to save game HDTV 720p/1080i/1080p  
online multiplayer 2 content download leaderboards voice  
joueurs 1-2 140 ko pour sauvegarder HDTV 720p/1080i/1080p  
En ligne multijoueur 2 Contenu à télécharger tableaux de classements voix

**CAPCOM®**

For use only with Xbox 360® entertainment systems with "NTSC" designation. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.  
Pour l'usage uniquement avec les systèmes de divertissement Xbox 360® portant la désignation "NTSC". La reproduction, ingénierie inverse, transmission, exécution publique, location, jeu payant non autorisé ou la contournement de la protection contre la copie est strictement interdit.

For use only with Xbox 360® entertainment systems with "NTSC" designation. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited. Xbox 360 System Requirements: Xbox 360 system & games. See storage features below for full details. In some countries, game subscription required for online multiplayer. Some LIVE services and downloads require additional hardware and/or fees. LIVE is not available in all countries. Visit [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) for more information. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use at [www.xbox.com/live/terms/usa](http://www.xbox.com/live/terms/usa). Broadband Internet service. Xbox 360 hard drive or 250 MB memory unit or greater required (sold separately). Hard drive recommended, and is required for some features. Some broadband services may not work with LIVE and performance may vary. Under 18 requires parental consent. See [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) for full details.  
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.  
800 Concar Drive, Suite 300  
San Mateo, CA 94402-2549

Separate cables may be required for HDV and Dolby Digital. See separately. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2008. ALL RIGHTS RESERVED. Street Fighter is a trademark of CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM and the CAPCOM logo are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. In some countries, game subscription required for online multiplayer. Some LIVE services and downloads require additional hardware and/or fees. LIVE is not available in all countries. Visit [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) for more information. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use at [www.xbox.com/live/terms/usa](http://www.xbox.com/live/terms/usa). Broadband Internet service. Xbox 360 hard drive or 250 MB memory unit or greater required (sold separately). Hard drive recommended, and is required for some features. Some broadband services may not work with LIVE and performance may vary. Under 18 requires parental consent. See [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) for full details.  
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.  
800 Concar Drive, Suite 300  
San Mateo, CA 94402-2549

Expériences du système Xbox LIVE avec système et jeux Xbox 360. Consultez les pages oranges de caractéristiques ci-dessous pour les caractéristiques LIVE et les Amis et Accords. Pour les jeux disponibles, un abonnement peut être requis pour les multijoueurs en ligne, ou dans certains services et téléchargements. LIVE est un service de divertissement en ligne. Il n'est pas disponible dans tous les pays, veuillez visiter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) pour plus d'informations. Les caractéristiques et les exigences du système peuvent changer sans préavis. Sous réserve des conditions d'utilisation sur [www.xbox.com/live/terms/usa](http://www.xbox.com/live/terms/usa). Service Internet à bande large, disque dur Xbox 360 ou unité mémoire d'au moins 250 MB requis (vendu séparément). Un disque dur est conseillé et requis pour certaines fonctions. Certains services de bande large peuvent ne pas fonctionner avec LIVE et la performance peut varier. Les moins de 18 ans exigent le consentement parental. Voir les détails complets sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

Des câbles séparés peuvent être requis pour HDV et Dolby Digital. Voir séparément. Dolby et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2008. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Street Fighter est une marque de commerce de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. Le logo de classement est une marque déposée de l'Entertainment Software Association. Tous les autres noms de commerce appartenant à leurs propriétaires respectifs. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques de commerce de la société Microsoft.

**WARNING  
AVERTISSEMENT**  
Read instruction manual for information about photosensitive seizures and other important safety and health information.  
Veuillez lire ce manuel pour prendre connaissance d'importantes informations sur l'épilepsie photosensible ainsi que sur d'autres informations relatives à la santé et à la sécurité.

Supports Family Settings  
**DOLBY  
DIGITAL**  
**Microsoft**



**TEEN** **ADOLESCENTS™**  
Alcohol Reference  
Violence  
Mild Suggestive Themes  
Mention of alcohol  
Thèmes légèrement suggestifs  
Violence  
ESRB CONTENT RATING  
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB [www.esrb.org](http://www.esrb.org)

Online Interactions Not Rated by the ESRB  
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

0 13388 33011 9  
MADE IN USA - PROOF OF PURCHASE  
FABRIQUÉ AUX É.-U. - PREUVE D'ACHAT

**XBOX 360.**

**XBOX  
LIVE**



**TEEN  
ADOLESCENTS™**  
**T**  
CONTENT RATED BY  
ESRB

Online Interactions Not  
Rated by the ESRB  
Les échanges en ligne ne  
sont pas classés par l'ESRB

**CAPCOM®**

**AVERTISSEMENT:** Avant de jouer à ce jeu, lisez le guide d'instructions Xbox 360 et tout autre guide pour des informations importantes sur la sécurité et la santé. Conservez tous les guides pour la consultation future. Pour des guides de rechange, consultez [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appelez le soutien à la clientèle Xbox.

**Avertissement important sur la santé lorsque vous jouez aux jeux vidéo.**

**À propos des crises d'épilepsie photosensible**

De très rares individus sont susceptibles de faire une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certaines images visuelles, notamment des lumières clignotantes ou des motifs qui peuvent être affichés par les jeux vidéo. Même des personnes n'ayant pas d'antécédent médical peuvent présenter un état non diagnostiqué susceptible de provoquer ces crises d'épilepsie photosensible en regardant des jeux vidéo.

Ces crises peuvent se manifester par différents symptômes, notamment : sensations ébriées, trouble de la vision, contraction des muscles faciaux, mouvements involontaires des membres, désorientation, confusion ou perte de conscience momentanée. Les crises peuvent aussi provoquer une perte de conscience ou des convulsions se soldant par des blessures à la suite d'une chute ou en heurtant des objets environnants. Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez l'un de ces symptômes. Il est conseillé aux parents d'observer leurs enfants et de les interroger sur ces symptômes. Les enfants et les adolescents sont plus sujets que les adultes à ces crises.

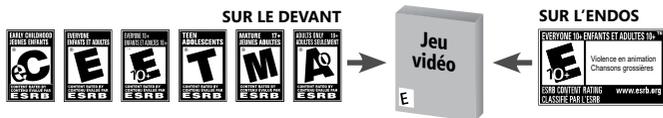
Il est possible de réduire le risque de crise d'épilepsie photosensible en restant à bonne distance de l'écran de télévision, en utilisant un écran plus petit, en jouant dans une pièce bien éclairée et en s'abstenant de jouer en état de fatigue ou de somnolence. Si vous – ou un membre de votre famille – avez des antécédents de crises ou épileptiques, consultez un médecin avant toute utilisation du jeu.

**Classements de jeu de l'ESRB**

Les classements de l'Entertainment Logiciel Rating Board (ESRB) sont conçus pour fournir aux clients, surtout les parents, des conseils impartiaux et concis sur la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est approprié et le contenu des jeux vidéo et d'ordinateur. Ces informations peuvent aider les clients à prendre des décisions d'achat avisées sur les jeux qu'ils considèrent comme appropriés pour leurs enfants et familles.

Le système de classification ESRB se divise en deux parties égales:

- **Les symboles de classement** suggèrent la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est approprié. Ces symboles se trouvent sur le dessus de presque toute boîte de jeu disponible pour la vente au détail ou la location aux États-Unis et au Canada.
- **Les descripteurs de contenu** indiquent des éléments particuliers du jeu qui ont déterminés le classement particulier et/ou peuvent être dignes de mention ou pertinents. Les descripteurs se trouvent à l'endos du boîtier à côté du symbole de classement.



Pour plus d'informations, visitez [www.ESRB.org](http://www.ESRB.org)

**CONTENU**

*Xbox LIVE®* ..... 2

*HISTOIRE* ..... 3

*COMMANDES* ..... 4

*POUR COMMENCER* ..... 6

*RÈGLES DE COMBAT* ..... 8

*SÉLECTION DE PERSONNAGE* ..... 9

*COMMANDES DE BASE* ..... 10

*MODES DE JEU* ..... 18

*PERSONNAGES* ..... 32

*CRÉDITS* ..... 46



## LE TOURNOI RECOMMENCE

Juste quand la passion du tournoi précédent et maintenant légendaire s'efface finalement, l'idée qu'il y aura un nouveau tournoi de combat mondial se répand comme une traînée de poudre parmi les artistes martiaux à travers le monde, apportant une série de rumeurs bizarres.

La disparition mystérieuse des nombreux combattants renommés.  
Une menace terrible sous forme d'une nouvelle arme secrète et meurtrière.  
Le lien possible entre S.I.N., le commanditaire du nouveau tournoi, et le Shadaloo présumé détruit.

De nouveaux combattants se présentent aussi, presque comme s'ils répondaient à ces rumeurs troublantes.

Un jeune homme qui recherche son passé perdu.  
Une agente avec le potentiel de devenir membre exécutif de S.I.N.  
Un homme qui brûle du désir de vaincre son plus grand rival.  
Un Luchador qui cherche la recette ultime.

Devant ces nouveaux venus se trouvent ceux-là du tournoi précédent, chacun apportant une détermination accrue.

Certains se battent pour ceux qu'ils chérissent. Certains se battent pour se venger enfin. Et certains se battent tout simplement pour que le monde entier crie leur nom.

Un accrochage complexe des rapports humains et la vérité d'un terrible complot qui se cache derrière le championnat.

Voilà le chaos où se trouve maintenant Ryu, qui perfectionnait ses compétences dans le mais simple de devenir le combattant suprême au-delà des contraintes de la mortalité,...

Parmi la poursuite et l'évasion, l'amitié et la trahison, le rideau se lève sur une nouvelle scène de combat!

## XBOX LIVE®

Jouez contre n'importe qui, n'importe quand, n'importe où sur Xbox LIVE®. Construisez votre profil (votre carte joueur). Bavardez avec vos amis. Téléchargez du contenu content (émissions télé, bandes-annonces, films HD, démos de jeux, contenu exclusif de jeu et jeu d'Arcade) à partir du marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez LIVE avec Xbox 360® et Windows® tous les deux. Jouez, bavardez et téléchargez sur votre ordinateur et votre Xbox 360. LIVE vous offre l'accès ultime aux choses que vous voulez et les gens que vous sauvegardez, sur votre ordinateur PC et votre TV tous les deux. Branchez-vous et joignez-vous à la révolution.

### BRANCHEMENT

Avant de pouvoir employer Xbox LIVE, branchez votre console Xbox 360™ sur une connexion Internet haute vitesse et inscrivez-vous pour devenir membre de Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur le branchement et pour déterminer si Xbox LIVE est disponible dans votre région, allez à [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### RÉGLAGES DE FAMILLE

Ces outils faciles et souples permettent les parents et gardiens de décider les jeux que les jeunes joueurs peuvent accéder selon le classement du contenu. Les Parents peuvent limiter l'accès au contenu destiné aux plus âgés. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec d'autre en ligne avec le service LIVE. Mettez des limites sur le temps de jeu Pour plus d'informations, allez à [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

### LANGUES QUI NE SONT PAS SUPPORTÉES PAR LE XBOX 360® SPRINTBOARD

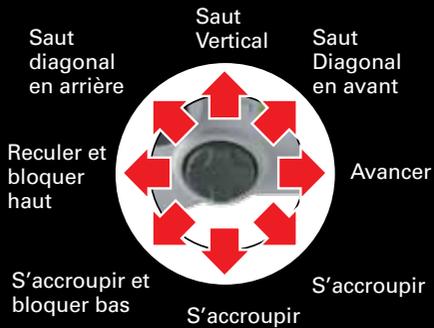
Si le Xbox 360® Sprintboard ne supporte pas la langue de votre jeu, il faut choisir une région correspondante dans Console Réglages pour sélectionner cette langue pour votre jeu. Pour plus d'informations, allez à [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# COMMANDES

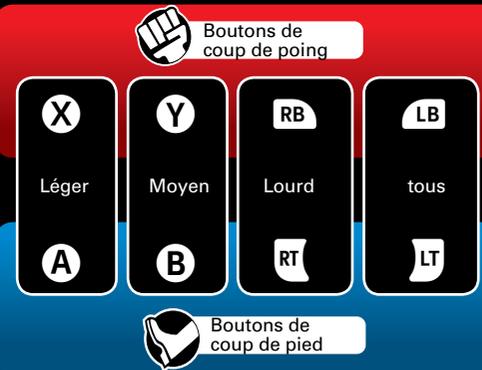
## CONTRÔLEUR SANS FIL XBOX 360®

\* Les commandes de Bloc-D et la manette gauche sont montrées comme si votre personnage fait face à la droite. Quand il fait face à la gauche, toutes les commandes droites et gauches sont inversées.

### BLOC-D / MANETTE GAUCHE



### BOUTONS D'ATTAQUE



### AUTRES COMMANDES

- Bloc-D / Manette gauche** Sélectionner mode, menu mode et options
- Bouton A** Confirmer
  - Bouton B** Annuler
  - Bouton RB** Ouvrir l'écran d'état d'édition depuis le menu principal (consulter la page 25)

### BOUTON START

Pressez pendant le jeu pour pauser et la fenêtre du Menu PAUSE s'ouvrira. Pressez à nouveau pour poursuivre. (Vous ne pouvez pas pauser la partie si vous jouez contre un adversaire en ligne).

\* Ces boutons ont le réglage par défaut. Vous pouvez les changer à toute configuration désirée depuis les Options (Page 31).

# POUR COMMENCER

## POUR COMMENCER

Pressez sur le bouton START à l'écran titre pour passer au Menu principal. Utilisez le Bloc-D pour mettre en évidence un mode puis pressez sur le bouton **A** pour le sélectionner.



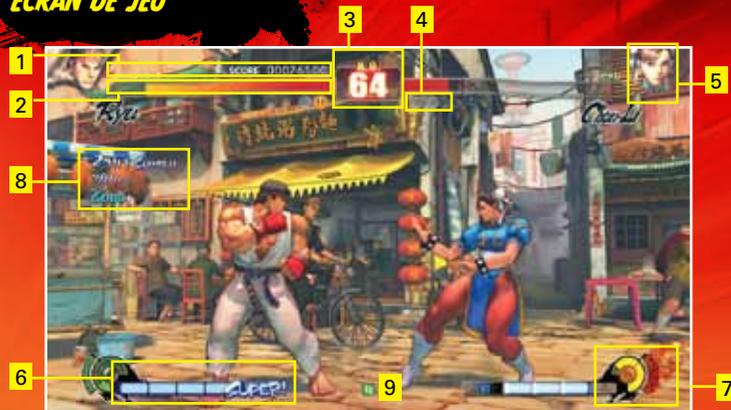
Mode Arcade	Un joueur peut défier une série d'adversaires ordinateur. Branchez un deuxième contrôleur et un autre joueur peut se joindre comme challenger. (Page 18)
Mode VS	Sélectionnez des personnages et l'étape de combat, puis battez-vous contre l'ordinateur ou un adversaire humain. (Page 18)
Combat en réseau	Connectez-vous à Xbox LIVE® et défiez des rivaux sur internet. (Page 19) * Montage d'une connexion internet requis
Mode Défi	Prendre sur une série de batailles difficiles. (Page 26)
Mode d'entraînement	Sélectionnez comment votre adversaire agira et puis entraînez-vous contre lui (Page 28)
Données de Joueur	Visionnez les records de joueur, listes des médailles et leaderboards. (Page 29)
Galerie	Visionnez les films dans le jeu et images de développement (Page 30)
Options	Changez divers réglages (Page 31)
Xbox LIVE® Marketplace	Connectez-vous à Xbox LIVE® et défiez des rivaux sur internet. (Page 19) * Montage d'une connexion internet requis

\* Consultez la page 25 pour des infos sur l'édition de votre état en ligne.

## ENREGISTRER DES DONNÉES

"Street Fighter IV" est muni d'une fonction de sauvegarde automatique. Les données seront automatiquement sauvegardées après la fin d'un match ou quand vous changez les options. Sélectionnez une unité de mémoire, puis un emplacement pour la sauvegarde des données. Il faut au moins 140Ko d'espace libre pour sauvegarder les données de jeu.

## ÉCRAN DE JEU



### 1 Points et victoires consécutives

Votre pointage actuel et nombre de victoires consécutives (en mode VS et Combat en réseau).

\* L'affichage exact dépend du mode.

### 2 Jauge de vitalité

Cette jauge affiche votre vitalité restante.

### 3 Minuterie

Le temps de combat qui reste.

### 4 Marqueurs de victoire

Ils sont affichés après avoir gagné un round. L'icône montrée change selon les circonstances exactes de votre victoire.

### 5 Portrait du personnage

Le personnage que vous utilisez à présent.

### 6 Jauge Super Combiné

Quand cette jauge se remplit, vous pouvez exécuter des Super Combinés ou coups spéciaux EX. (voyez les Pages 15-16)

### 7 Jauge de vengeance

Quand cette jauge est à moitié pleine, vous pouvez exécuter un Ultra Combiné. (Consulter la page 17)

### 8 Message de bonus

Divers messages sont affichés selon l'action dans le jeu.

### 9 État

Une icône est affichée quand le réglage de demande de combat en Arcade est activé.

# RÈGLES DE COMBAT

## MONTAGE DU MATCH

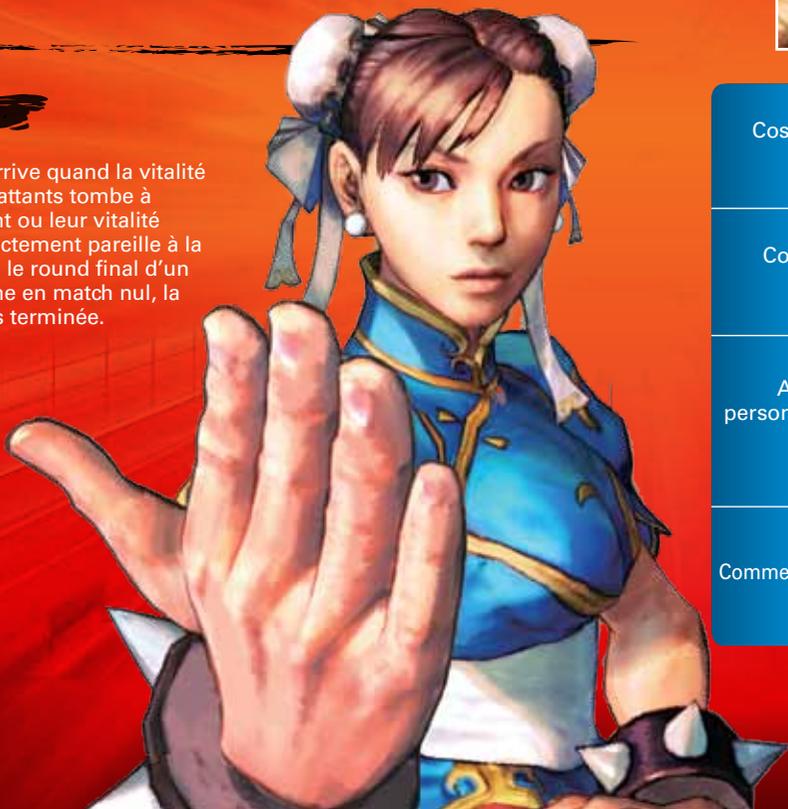
Le réglage par défaut est un match de trois rounds, avec le premier combattant à gagner deux rounds déclaré le gagnant.

## GAGNER DES ROUNDS

Un round dure au maximum 99 sur la minuterie. Réduisez la Jauge de vitalité de votre adversaire à 0 dans cette période pour gagner en mettant k-o. Si la minuterie s'épuise, alors le combattant avec la plus de vitalité restante sera déclaré le gagnant.

## MATCH NUL

Un match nul arrive quand la vitalité des deux combattants tombe à 0 simultanément ou leur vitalité restante est exactement pareille à la fin du temps. Si le round final d'un match se termine en match nul, la partie sera alors terminée.



# SÉLECTION DU PERSONNAGE

Sur l'écran de sélection du personnage, vous choisissez et personnalisez un personnage que vous jouerez. Sélectionnez un personnage et la fenêtre de personnalisation s'ouvrira. Changez les réglages avec le Bloc-D et confirmez avec le bouton A.



Costume	Achetez des costumes au marché Xbox Live® et vous pouvez alors les mettre sur le personnage correspondant.
Couleur	Changez la couleur du costume du personnage. Vous avez au début le choix de deux couleurs, pourtant vous allez en déverrouiller plus à mesure d'avancer dans la partie.
Action personnelle	Sélectionnez l'Action personnelle (Page12) que le personnage peut utiliser pour railler les adversaires durant le combat. Au début, les personnages n'a qu'une seule Action personnelle, mais en avançant dans le jeu le nombre d'actions personnelles à sélectionner augmentera.
Commentaire	Sélectionnez le message qui sera affiché quand vous gagnez un match. Il y a 11 messages pré-réglés pour chaque personnage. Si vous ne faites pas une sélection, un sera affiché automatiquement.

# COMMANDES DE BASE

Toutes les commandes indiquées dans la section des commandes de base sont pour un personnage qui fait face à droite. Quand il fait face à la gauche, toutes les commandes gauche et droite devraient être inversées.

## COUPS NORMAUX

Pressez sur les boutons du coup de poing or coup de pied pour exécuter des coups normaux. L'attaque réelle exécutée dépend de la position de votre personnage et le bouton pressé.

## COUPS SPÉCIAUX

Entrer une combinaison précise de boutons directionnels et d'attaque vous laisse exécuter un coup spécial. Même si votre adversaire bloque un coup spécial, il subira un petit peu de dommages. Entrer la commande d'un coup spécial pendant certains coups normaux vous laisse raccourcir ou annuler le coup normal et passez rapidement à l'exécution du coup spécial. L'utilisation habile de l'annulation est un moyen à créer des combinaisons endommageantes.

## MESSAGES DE BONUS

Les messages suivants seront affichés à l'écran quand certaines conditions sont remplies.

### TECHNIQUES

Affiché après avoir exécuté une récupération rapide réussie debout ou évasion de mise à terre.

### INVERSION

Affiché après avoir exécuté un coup spécial, un Super Combiné ou un Ultra Combiné dans des situations précises décrites ci-dessous. Exécuter une inversion avec une attaque abattante et elle deviendra une rupture du blindage, annulant le Hyper Blindage. (Consultez la page 13)

- À l'instant que vous pouvez bouger à nouveau après avoir récupéré de subir des dommages, bloqué ou être assommé.
- À l'instant après avoir exécuté une récupération ou en se relevant après avoir été descendu.
- À l'instant que vous retombez après avoir été envoyé en arrière sans être mis à terre.

### CONTRE

Un contre coup arrive quand vous interrompez l'attaque d'un adversaire par votre propre attaque. Votre adversaire prendra plus longtemps à récupérer des dommages causés par un Contre Coup, rendant possible l'exécution des combinaisons qui sont autrement impossibles.

## BLOQUER

Poussez le Bloc-D loin de votre adversaire vous permet de bloquer ses attaques. Vous pouvez bloquer les attaques en haut (debout) et en bas (accroupi). Le blocage en haut et en bas peut bloquer des attaques spécifiques mais pas toute attaque. Vous aurez besoin de les changer avec soin et rapidement pour bloquer toutes les attaques qui arrivent. Vous ne pouvez pas bloquer pendant que vous êtes en l'air.

Bloquez en haut



Bloquez en bas



## SPRINT

Pressez sur le Bloc-D deux fois rapidement en avant pour exécuter un sprint avant, ou en arrière deux fois pour exécuter un sprint arrière. Le Sprinting vous permet de réduire rapidement la distance entre vous et votre adversaire, ou de vous retirer pour évaluer la situation.

Sprint avant



Sprint arrière



## RÉCUPÉRATION APRÈS ASSOMMEMENT



Si on vous attaque sans cesse, vous deviendrez en fin de compte assommé. Pendant l'assommement, vous ne pouvez rien faire. Votre seul espoir est de presser sur le Bloc-D et autres boutons aussi vite que possible pour récupérer plus rapidement.

## MISES À TERRE ET ÉVASIONS DE MISE À TERRE

Quand vous êtes près de votre adversaire, pressez sur le coup de poing léger et coup de pied léger à la fois pour jeter votre adversaire à terre. Vous pouvez changer la direction que vous jetez

l'adversaire en pressant sur le Bloc-D gauche ou droit. Vous pouvez éviter d'être mis à terre en pressant sur le coup de poing léger et le coup de pied léger ensemble quand votre adversaire commence à vous mettre à terre. Cela s'appelle l'évasion de la mise à terre.

\* Certains personnages peuvent aussi exécuter une mise à terre en sautant (mise à terre aérienne), ou des mises à terre spéciales (mise à terre de commande). L'Évasion de mise à terre ne peut pas être exécutée contre les mises à terre aériennes ou de commande.

Mise à terre		Évasion de mise à terre
Près de l'Adversaire	Léger	Quand saisi par l'adversaire

## RÉCUPÉRATION

Quand les attaques de votre adversaire ont abattu votre personnage, vous pouvez soit presser sur le Bloc-D en bas ou n'importe quel deux boutons à la fois à l'instant que vous tombez au sol pour exécuter une récupération rapide. Une récupération réussie réduira le temps passé couché sur le sol et rendra la réaction à la prochaine attaque plus facile.

\* Certains attaques, telles les mises à terres ne laissent pas l'exécution de la récupération après.

Juste avant de retomber
ou

## ACTION PERSONNELLE

Quand vous êtes debout, vous pouvez presser sur les boutons du coup de poing lourd et du coup de pied lourd ensemble pour faire votre personnage exécuter une action personnelle et railler votre adversaire. Cette action en elle-même n'a aucune propriété spéciale.

## ATTAQUE CONCENTREE

### EXÉCUTER UNE ATTAQUE CONCENTRÉE

Pressez et maintenez enfoncé les boutons du Coup de poing moyen et du Coup de pied moyen à la fois pour charger une Attaque concentrée. Pour exécuter une Attaque concentrée de pleine force, maintenez enfoncé les boutons jusqu'à ce que l'attaque soit automatiquement déchaînée. Si vous relâchez les boutons en chargeant, l'Attaque concentrée aura lieu plus tôt, mais plus faible.

Moyen		

### HYPER BLINDAGE PENDANT UNE ATTAQUE CONCENTRÉE

Vous pouvez absorber une attaque de l'ennemi dans l'instant entre la pression des boutons du Coup de poing /Coup de pied moyens et l'exécution de l'Attaque concentrée. Vous pouvez alors continuer à riposter en exécutant l'attaque.



\* Cette méthode n'est pas efficace quand votre adversaire utilise l'attaque avec la propriété de briser le Blindage.



RÉCUPÈRE AVEC LE TEMPS!



SUBIT DES DOMMAGES ADDITIONNELS ET ELLE DISPARAÎTRA!

Absorbez l'attaque d'un adversaire et au lieu de subir des dommages directs, une section de votre jauge de vitalité changera de couleur et se régénérera avec le temps. Ces dommages seront rétablis avec le temps, mais si vous êtes atteint de nouveau avant son rétablissement complet, la section restante disparaîtra et ne peut plus être régénérée.

## NIVEAUX DES ATTAQUES CONCENTRÉES

Il y a trois niveaux de charge pour une Attaque concentrée. Les niveaux dépendent du temps que vous maintenez enfoncé les boutons du Coup de poing et du Coup de pied moyens. Votre personnage clignotera en blanc chaque fois que le niveau d'Attaque concentrée augmente.

Niveau d'Attaque	Avantages principaux de l'attaque concentrée exécutée
Niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne fait que des dommages ordinaires</li> <li>* Écrase l'adversaire en cas d'un contrecoup</li> </ul>
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Écrase l'adversaire atteint, permettant un suivi plus facile</li> </ul>
Niveau 3 (Maintenez enfoncé jusqu'à l'exécution)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Devient déblocable</li> <li>• A la propriété de briser le Blindage</li> <li>• Écrase l'adversaire atteint, permettant un suivi plus facile</li> </ul>

Quand un adversaire est écrasé, il est rendu complètement sans défense en tombant au sol. Suivez avec des attaques additionnelles ou une mise à terre pour profiter d'un adversaire écrasé et faire des dommages supplémentaires.



## AUTRES ACTIONS PENDANT L'ATTAQUE CONCENTRÉE

Vous ne pouvez pas bouger ni sauter pendant l'Attaque concentrée, mais vous pouvez exécuter un sprint avant ou arrière pour annuler l'Attaque concentrée vite.



## SUPER COMBINÉ

Atteindre votre adversaire ou exécuter des coups spéciaux augmentera votre jauge de Super Combiné. La jauge est divisée en quatre segments et, quand elle est remplie, une commande spéciale peut être entrée pour exécuter un Super Combiné très puissant. Cela épuisera toute votre jauge de Super Combiné. (Voyez la page 34 pour les commandes Super Combiné)



## SUPER ANNULÉ

Entrez la commande de Super Combiné pendant l'exécution d'un coup normal ou d'un coup spécial et vous pouvez annuler et passer directement au Super Combiné. Cela s'appelle le "Super Annulé." L'emploi stratégique des Super Annulés vous permet d'enchaîner un coup normal dans un coup spécial, puis dans un Super Combiné pour faire des dommages énormes.

## COUPS EX SPÉCIAL

Vous pouvez aussi exécuter un coup EX spécial en pressant sur deux ou plus des boutons requis (coup de poing ou coup de pied) quand vous entrez une commande de coup spécial. Cela consommera un segment de votre jauge de Super Combiné. Les coups EX spécial sont des versions plus puissantes de vos coups spéciaux normaux.



Exemple : Tatsumaki Senpukyaku de Ryu



## EX CONCENTRÉ

Quand vous exécutez certains coups normal ou spécial il est possible de presser sur les boutons du Coup de poing et du Coup de pied moyens à la fois pour le transformer en une Attaque concentrée. Cela s'appelle "EX Concentrée." (Il consommera deux segments de votre jauge de Super Combiné.) L'EX Concentré a les mêmes propriétés qu'une Attaque concentrée normale, sauf il n'a aucun effet Hyper Blindage.

Exemple :



Vous pouvez aussi utiliser l'EX Concentré quand vos coups spéciaux sont bloqués pour vous protéger de la contre-attaque de l'adversaire.



Exemple :



## ULTRA COMBINÉ

La Jauge de vengeance se remplit à mesure que votre adversaire vous abîme. Quand elle est rempli à plus de la moitié, vous pouvez entrer une commande spécifique au personnage pour exécuter un "Ultra Combiné," un coup spécial dévastateur. L'exécution d'un Ultra Combiné consommera toute la Jauge de vengeance. Plus la jauge est chargée lors de l'exécution de l'attaque, plus de dommages fera l'Ultra Combiné.

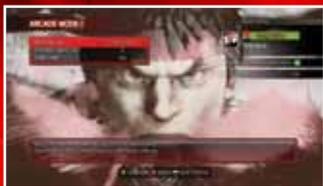


JAUGE DE VENGEANCE



# MODES DE JEU

## MODE ARCADE (POUR 1 OU 2 JOUEURS)



Dans ce mode, vous sélectionnez un personnage et puis vous battez une série de adversaires ordinateurs. Il y a huit niveaux de difficulté pour les personnages ordinateur, depuis le plus facile [EASIEST] jusqu'au plus difficile [HARDEST]. Si on vous vaincre en jouant, vous pouvez continuer. Si vous avez deux contrôleurs, pressez sur le bouton START du deuxième contrôleur pour laisser un autre joueur relever le défi du combat.

### DEMANDES DE COMBAT EN ARCADE

En mode Arcade, si vous ne désactivez pas la demande de combat en Arcade (Arcade Fight Request), vous ne pourrez jouer avec deux joueurs locaux. Quand le réglage de demande Arcade est activé, vous pouvez recevoir des défis pour le combat en réseau des joueurs en ligne pendant que vous jouez en mode Arcade.



\* Pour laisser un deuxième joueur relever le défi, le réglage Arcade Fight Request (Page 25) doit être désactivé.

## MODE VS



Dans ce mode, vous pouvez sélectionner un personnage, une étape et si vous combattez contre un adversaire ordinateur ou humain. Vous pouvez aussi sélectionner un handicap selon l'adresse. Vous pouvez choisir le mode de PLAYER VS PLAYER joueur contre joueur seulement quand deux contrôleurs sont branchés.

### PLAYER VS PLAYER

Deux joueurs humains peuvent participer.

### PLAYER VS CPU

Combattez contre des personnages ordinateurs.

### CPU VS CPU

Regardez se battre deux personnages ordinateurs.

## MODE DE COMBAT EN RÉSEAU



Jouez des matchs classés en ligne ou des matchs de joueur sur Xbox LIVE®. Utilisez les boutons directionnels pour mettre en évidence une option des menus suivant et pressez sur le bouton A pour la confirmer.

### Ranked Match

Les résultats du match seront affichés sur les leaderboards.

### Player Match

Les résultats du match ne seront pas affichés sur les leaderboards.

### Leaderboard

Visionnez les leader boards pour chaque mode en ligne (Page 24)

## TYPES DE MATCH

Après avoir sélectionné Ranked Match ou Player Match mettez en évidence "Quick Match," match rapide "Custom Match" match personnalisé ou "Create Match" créer un match avec le Bloc-D puis pressez sur le bouton A pour confirmer.

### Quick Match

Trouvez une séance de jeu sans préciser des conditions. (Page 20)

### Custom Match

Trouvez une séance de jeu avec des conditions précises. (Page.21)

### Create Match

Devenez l'hôte d'un match, mettez vos propres règles et créez une nouvelle séance. (Page.22)

## QUICK MATCH (MATCH RAPIDE)



Une fois que vous avez trouvé des séances à vous joindre, les résultats seront affichés. Mettez en évidence la séance que vous voulez vous joindre avec le Bloc-D puis pressez sur le bouton **A** pour passer au lobby.

## CUSTOM MATCH (MATCH PERSONNALISÉ)



Réglez une série de filtres pour chercher un match désiré et trouvez un match qui répond à ces réglages. Mettez en évidence le filtre que vous voulez changer avec le Bloc-D et pressez sur le bouton **A** pour confirmer.

### ÉCRAN DU LOBBY



Le match commencera quand les deux joueurs 1P et 2P sélectionnent "READY". Vous pouvez aussi visionner les statistiques du match de votre adversaire.

Round Count	Réglez le nombre de rounds de <Any/aucun/ 1 / 3 / 5>.
Time Limit	Réglez la durée du round de <Any/aucune / 30 / 60 / 99>.
Search Priority	Réglez la priorité de recherche de <Stability(stabilité) / Same Skill (adresse pareille / More Skilled (plus d'adresse)>
Language Priority	Sélectionner la langue de priorité.

READY	Quand les deux joueurs 1P et 2P sélectionnent "READY" vous passerez à l'écran de sélection de personnage. Si seulement un joueur sélectionne "READY" il aura besoin d'attendre jusqu'à ce que l'autre joueur le fasse.
Check Stats * Player Match seulement	Vérifiez les performances de votre adversaire en visionnant ses statistiques
Lobby Settings	Vérifiez et changez les réglages du lobby pour cette séance. (L'hôte seulement)
Send Game Invite	Invitez les amis de se joindre à votre séance. (L'hôte seulement)
Kick Player	Éliminez un autre joueur de la séance. (L'hôte seulement)



Quand des séances qui correspondent aux filtres choisis sont trouvées, les résultats seront affichés. Mettez en évidence la séance que vous voulez vous joindre avec le Bloc-D et pressez sur le bouton **A** pour passer à l'écran du lobby. Les commandes à partir de l'écran du lobby sont pareilles à celles du Quick Match.

## CREATE MATCH (CRÉEZ UN MATCH)

Devenez l'hôte, établissez les règles pour votre propre séance, créez un lobby et ramassez des joueurs à combattre. Après avoir fait les réglages et créé un lobby, vous passerez à l'écran du lobby.

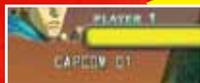


Round Count	Réglez le nombre de rounds parmi <1 / 3 / 5>.
Time Limit	Réglez la durée du round parmi <30 / 60 / 99>.
Language Priority	Sélectionnez la langue de priorité.
Private Slots * Player Match seulement	Gardez la fente de joueur ouverte pour une personne que vous avez invitée.
Handicap * Player Match seulement	Activez et désactivez les réglages de handicap.

## ÉCRAN DE COMBAT EN RÉSEAU

Pendant un Combat en réseau, le nom d'utilisateur de chaque joueur est affiché à l'écran de jeu, avec toutes les autres informations normales. (PAGE7).

User Name  
(Nom d'utilisateur)



## QUAND LE COMBAT SE TERMINE...

Quand le match se termine, l'écran des résultats est affiché. Des médailles et points de combat seront décernés ici. (match classé seulement).

### MÉDAILLES

Les Médailles peuvent être acquises seulement en gagnant des Combats en réseau. Vous pouvez obtenir des titres et icônes en obtenant les Médailles.



### POINTS DE COMBAT

Les points de combat (BP) représentent la force du joueur. Ces points sont augmentés en jouant aux matchs classés "Ranked Matches."

## LEADERBOARD (CLASSEMENT)



Sélectionnez "leaderboard" dans le menu de Combat en réseau pour visionner les leaderboards des matchs classés, des modes Challenge et Arcade.

## NETWORK ÉTAT (ÉTAT EN RÉSEAU)

À l'écran du lobby et à l'écran de recherche des résultats, l'icône de communication affiche la force de la connexion entre vous et votre adversaire.



Il y a cinq niveaux de communication de la force. \* Les Messages en réseau peuvent être activés ou désactivés dans le menu des Options menu. (PAGE 31)



La connexion optimale.



La pire connexion possible.

## PERSONNALISEZ VOTRE ÉTAT!

Ramassez des médailles en mode en réseau VS ou terminez le mode Challenge et vous obtiendrez des titres et icônes. Les médailles et titres décernés peuvent être personnalisés dans le menu principal, donc jouez divers modes pour en collectionner autant que possible! Vous pouvez utiliser les titres et icônes pour personnaliser votre état. Collectionnez-les en jouant en des modes différents et en réussissant les défis. Pressez sur le bouton **RB** au menu principal pour passer au menu d'édition d'État.



- 1 Icône
- 2 Titre
- 3 Réglage de demande de combat en arcade



Le titre et l'icône personnalisés seront affichés sur l'écran matchup avant le match.

Si "Arcade Fight Request" est activée, vous pouvez accepter les défis des joueurs en mode en réseau pendant que vous jouez en mode Arcade.

**Request: Ranked Match**

Acceptez la demande de combattre des matchs classés

**Request: Player Match**

Acceptez la demande de combattre des matchs Player Match

**Request: Off**

N'accepte aucune demande de combattre en ligne pendant le mode Arcade

## MODE CHALLENGE DÉFI (1 JOUEUR SEULEMENT)

Il y a trois façons de jouer en mode Challenge, dont chacun peut se jouer avec l'un des deux difficultés. Mettez en évidence une option dans le menu suivant avec le Bloc-D et confirmer avec le bouton **A**.



Time Attack (Attaque minutée)	Visez à réussir toutes les étapes dans un temps limité.
Survival (Survivre)	Essayez de vaincre autant de personnages ordinateurs que possible avec une quantité limitée de vitalité.
Trial (Essai)	Essayez les coups de base et les combinés de chaque personnage.

### TIME ATTACK (ATTAQUE MINUTÉE)

Visez à réussir toutes les étapes dans un temps limité. Chaque match n'a qu'un seul round et le match se termine si vous perdez un match ou n'avez plus de temps. Vous pouvez obtenir une classification selon le niveau d'attaque minutée joué.



- 1 Sur l'écran match-up vous pouvez voir le nombre de la prochaine étape et la vitalité restante.
- 2 Temps total restant.
- 3 Messages de Bonus sont affichés.

### SURVIVAL (SURVIE)

Essayez de vaincre autant de personnages ordinateurs que possible avec une quantité limitée de vitalité. Chaque match n'a qu'un seul round et le match se termine si vous perdez un match. Vous pouvez obtenir une classification selon le niveau de survie joué.



- 1 Sur l'écran match-up vous pouvez voir le nombre de la prochaine étape et la vitalité restante.

### TRIAL (ESSAI)

Essayez les coups de base et les combinés de chaque personnage. Chaque niveau comprend nombreuses tâches différentes et le niveau est seulement terminé quand toutes les tâches ont été finies. Il n'y a aucune limite de temps.



- 1 Vérifiez les détails de chaque tâche.

## MODE D'ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez votre personnage et votre adversaire puis entraînez-vous avec leurs techniques. Pressez sur le bouton START pendant l'entraînement pour ouvrir le menu PAUSE.



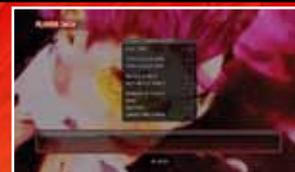
CONTINUE	Retournez à l'écran de combat.
RESTART	Gardez les réglages mais remettez la position des personnages.
TRAINING OPTIONS	Changez les réglages pour les deux personnages.
ACTION	Réglez l'action de l'adversaire parmi debout, s'accroupi ou sautant. Utilisez "RECORD" pour contrôler l'adversaire et enregistrer une série d'actions qu'il exécutera. Utilisez "PLAYBACK" pour faire rejouer les actions enregistrées. Réglez sur "CPU" et l'adversaire sera contrôlé par l'ordinateur.
GUARD	Réglez l'état de blocage de votre adversaire.
QUICK STAND	Réglez si l'adversaire se servira de la récupération ou non.
COUNTER HIT	Si activé, toutes les attaques seront des ripostes.
STUN	Changez les réglages d'assommement pour votre adversaire.
S.C. GAUGE	Réglez l'état de votre jauge Super Combiné et celle de l'adversaire.
REVENGE GAUGE	Réglez l'état de votre jauge de vengeance et celle de l'adversaire.
ATTACK DATA	Activez ou désactivez l'affichage des données d'attaque.
INPUT DISPLAY	Activez ou désactivez l'affichage des données du Bloc-D.
DIFFICULTY	Réglez la force de l'ordinateur à l'un de huit niveaux * Seulement quand l'Action est réglée à CPU.
DEFAULT	Remet tous les réglages aux réglages par défaut.
BUTTON CONFIG	Changez la configuration des boutons du contrôleur.
COMMAND LIST	Affiche une liste de commandes pour votre personnage.
CHARACTER CHANGE	Retournez à l'écran de sélection de personnage.
QUIT TRAINING	Quittez le Mode d'entraînement et retournez au menu principal.

## DONNEES DU JOUEUR

Dans "Player Data" vous pouvez visionner les résultats de diverses statistiques de votre expérience totale de jeu. Vous pouvez aussi vérifier le LEADERBOARD (PAGE24) d'ici.

### PLAYER RECORD (RECORD JOUEUR)

Visionnez des informations telles que records Player Match records et durée du jeu.



### CHARACTER RECORD (RECORD PERSONNAGE)



Visionnez le taux d'emploi de personnage, le taux de victoire et autre information pour chaque personnage, en format de leaderboard.

#### Frequency of Use

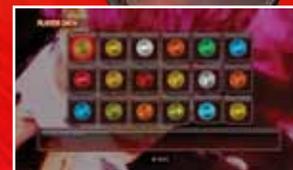
Les Leaderboards des personnages utilisés, peu importe le mode de jeu, combat ordinateur ou combat humain versus.

#### Character Win Rates

Le taux de victoire pour chaque personnage contre chacun des autres personnages, peu importe le mode de jeu, combat ordinateur ou combat humain versus.

### MEDAL LIST (LISTE DE MÉDAILLES)

Visionnez les types et le nombre de Médailles vous avez acquis pendant le match. Placez le curseur sur une Médaille pour visionner les exigences nécessaires pour les obtenir.

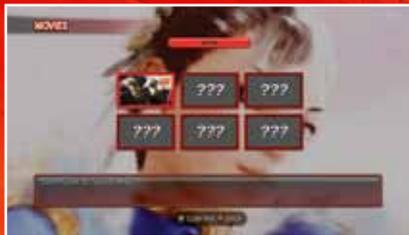


## GALLERY MODE (GALERIE MODE)

Visionnez des films, illustrations des personnages et autre images. À mesure que vous progressiez dans le jeu et remplissiez diverses conditions, le contenu que vous pouvez visionner augmentera.

### MOVIES (FILMS)

Visionnez le film d'introduction et des scènes coupées du jeu.



### ARTWORK (IMAGES)

Visionnez des ébauches et illustrations utilisées pendant l'élaboration du jeu.



## OPTIONS

Sélectionnez "Options" dans le menu principal pour personnaliser le contrôleur à votre goût ou changez les réglages du système et du jeu.



### Button Config

Changez le type de contrôle ou désignez les fonctions de chaque bouton. Sélectionnez le type "CUSTOM" pour désigner la fonction de chaque bouton.

### Screen Config

Ajustez la configuration des jauges à l'écran.

### Sound Settings

Ajustez le volume du fond sonore, effets sonores et voix des personnages. Vous pouvez alterner aussi entre des voix anglaises et japonaises pour les personnages.

Ce jeu supporte Dolby® Digital 5.1. Afin d'écouter le Dolby Digital 5.1 Surround Sound il vous faut brancher votre console Microsoft Xbox 360™ sur un système sonore qui supporte Dolby Digital avec un câble numérique optique, tout en employant un câble Xbox 360 D Port HD AV, câble Xbox 360 Component HD AV, câble Xbox 360 VGA HA AV ou câble Xbox 360 S Video AV. Ensuite, vous devez passer au Xbox 360 Sprintboard et sélectionner "System," puis "System settings," "Audio settings," "Digital Output settings" et pour terminer "Dolby Digital 5.1."

### System Settings

Activez ou désactivez les réglages de sous-titres et activez ou désactivez le message d'avertissement affiché avant un match en réseau VS.



# INTRODUCTION AUX PERSONNAGES

Toutes les commandes s'appliquent quand les personnages font face à la droite. Quand ils font face à la gauche toutes les commandes gauche et droite seront inversées.

\*Après avoir rempli certaines conditions, des personnages cachés seront déverrouillés et utilisables dans le jeu. Vous pouvez accéder à leurs commandes dans le jeu sur la COMMAND LIST dans le menu PAUSE.

Personnage

Profil



Un combattant de rue solitaire qui a perfectionné davantage les techniques enseignées par son maître Gouken par l'entraînement intense quotidien. Plusieurs combattants ont été attirés à et inspirés par son mode de vie et sa force. Ryu voyage maintenant à travers le monde afin de devenir un artiste martial véritable, mais sous peu se trouve pris dans un complot à exploiter ses puissances impressionnantes.

Super combiné	★ Hadoken	 + 	Coups spéciaux	Shinku Hadoken
	★ Shoryuken	 + 		  + 
	★ Tatsumaki ★ Senpukyaku	 + 	Ultra Combiné	Metsu Hadoken
	Airborne ★ Tatsumaki ★ Senpukyaku	 + 		  +  H M L Pressez à la fois

Nom du Personnage

Special moves

Ultra Combiné

Super Combiné

## GUIDE DES ICÔNES

	Bouton du Coup de poing
	Bouton du Coup de pied
★	A coup spécial que vous pouvez aussi employer comme EX coup spécial.
	Une direction sur le Bloc-D.
	Maintenez enfoncé la direction indiquée brièvement avant d'entrer la prochaine direction montrée.
★	Indique que l'attaque a des propriétés de briser le Blindage.



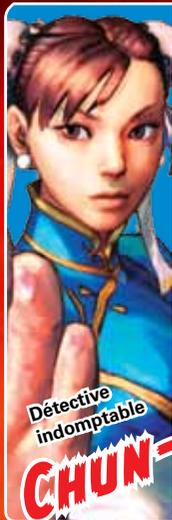
Un combattant de rue solitaire qui a perfectionné davantage les techniques enseignées par son maître Gouken par l'entraînement intense quotidien. Plusieurs combattants ont été attirés à et inspirés par son mode de vie et sa force. Ryu voyage maintenant à travers le monde afin de devenir un artiste martial véritable, mais sous peu se trouve pris dans un complot à exploiter ses puissances impressionnantes.

Super combiné	★ Hadoken	 + 	Coups spéciaux	Shinku Hadoken
	★ Shoryuken	 + 		  + 
	★ Tatsumaki ★ Senpukyaku	 + 	Ultra Combiné	Metsu Hadoken
	Airborne ★ Tatsumaki ★ Senpukyaku	 + 		  +  H M L Pressez à la fois



Ken s'est entraîné avec Ryu, qui est devenu rapidement son ami le plus proche et son plus grand rival. Ken est l'héritier présomptif au plus grand conglomérat aux É.-U., la famille Masters. En raison de la nouvelle vie qui croît dans sa femme, Ken hésite de relever le dernier défi de Ryu, mais c'est Eliza qui le convainc d'entrer dans le tournoi.

Super combiné	★ Hadoken	 + 	Coups spéciaux	Shoryureppa
	★ Shoryuken	 + 		  + 
	★ Tatsumaki ★ Senpukyaku	 + 	Ultra Combiné	★ Shinryuken
	Airborne ★ Tatsumaki ★ Senpukyaku	 + 		  +  H M L Pressez à la fois



Une enquêteuse ICPO qui se bat à l'aide de ses belles jambes puissantes. Elle est devenue membre de la Force à l'âge de 18 ans afin de rechercher son père. Maintenant, elle ressent l'ombre de Shadaloo, une organisation qu'elle a apporté elle-même au bord de la destruction, elle commence une nouvelle enquête aidée par Guile.

Super combiné	★ Hyakuretsukyaku Tapez maintes fois	Coups spéciaux	Senretsukyaku ← Chargez → → → +
	★ Kikoken ← Chargez → → +		
	★ Hazanshu ↻ +	Ultra Combiné	★ Hosenka ← Chargez → → → + + H M L Pressez à la fois
	★ Coup de pied tournoyant d'oiseau ← Chargez ↻ +		



Orphelin féral dans tous les sens du mot, Blanka a survécu et combattu dans la jungle brésilienne où il a été laissé en rade depuis son enfance après un écrasement d'avion. Il est capable des attaques féroces et sauvages à l'improviste. Maintenant il part pour se transformer en une personne que la mère qu'il n'a jamais connu serait fière.

Super combiné	★ Attaque roulante ★	Coups spéciaux	Roulé sur terre ← Chargez → → → +
	★ Pas arrière roulant ← Chargez → → +		
	★ Roulé vertical ← Chargez ↕ +	Ultra Combiné	Boulet de canon éclair ← Chargez → → → + + H M L Pressez à la fois
	★ Tonnerre électrique ↻		

Tapez maintes fois



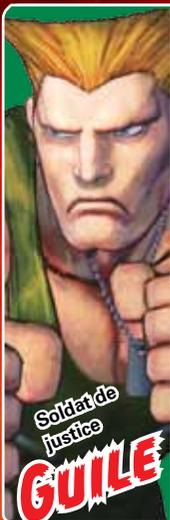
Un lutteur sumo énormément populaire, sa puissance attire toujours l'attention. On dit que ses compétences éclipsent sa catégorie de poids Sumo. Afin de rendre la lutte Sumo un sport mondial, il part sur un voyage de combat à travers le monde.

Super combiné	★ Claque de cent mains Tapez maintes fois	Coups spéciaux	Super tuant coup de tête ← Chargez → → → +
	★ Coup de tête Sumo ★		
	★ Smash Sumo ← Chargez ↕ +	Ultra Combiné	★ Ultra tuant coup de tête ← Chargez → → → + + H M L Pressez à la fois
	★ Mise à terre Oicho ↻ +		



Lutteur russe professionnel, connu aussi sous le nom de la Cyclone Rouge. Son corps incroyablement musclé est plein de passion ardente et d'amour pour son pays natal. Pour tenir une promesse aux enfants qui l'admirent et pour prouver qu'il est le plus fort, il se lance complètement au combat. Il avancera heureusement vers un coup de poing s'il peut par la suite saisir son adversaire.

Super combiné	★ Sonnette tournoyante ↻ +	Coups spéciaux	Casseur atomique final ↻ ↻ +
	★ Bannir à plat ↻ +		
	Double lasso / double lasso rapide ↻ H M L / ↻ H M L Pressez à la fois / Pressez à la fois	Ultra Combiné	Ultra casseur atomique ↻ ↻ + H M L Pressez à la fois
	★ Bombe puissante volante devenit suplex atomique en s'approchant ↻ +		



Homme militaire dans l'armée de l'air américaine, il a juré pour se venger contre M. Bison, le tueur de son meilleur ami, Charlie. On dit que sa propre combinaison spéciale des arts martiaux lui donne la force de trancher n'importe quoi. Se sentant la main de Shadaloo derrière nombreux nouveaux incidents, il passe à l'enquête avec Chun-Li.

Super combiné	<p>★ Bang sonique</p>	Coups spéciaux	<p>Double éclat</p>
	<p>★ Coup de pied éclat</p>		<p>Ultra Combiné</p> <p>Éclat Explosion</p> <p>Pressez à la fois</p>



Un mystique indien qui a maîtrisé le pouvoir de yoga. Bien qu'il hésite toujours à blesser des autres pendant le combat, il est prêt à brandir ses pouvoirs de souffler la flamme de nouveau afin de sauver le village de sa famille chérie.

Super combiné	<p>★ Yoga Feu</p>	Coups spéciaux	<p>Yoga Inferno</p>
	<p>★ Yoga Flamme</p>		<p>Ultra Combiné</p> <p>Yoga Catastrophe</p> <p>Pressez à la fois</p>
	<p>★ Yoga Souffle</p>		
	<p>Yoga Téléport</p> <p>Possible en l'air</p> <p>Pressez à la fois</p> <p>ou</p> <p>Pressez à la fois</p>		



Un boxeur qui a été expulsé du monde de la boxe en raison de son amour des tendances dangereusement violentes. Il a devenu l'un des lieutenants de M. Bison contre une somme importante. Il a disparu après la destruction de Shadaloo, mais comme tous les meilleurs boxeurs, il est n'est pas hors de combat...

Super combiné	<p>★ Sprint droit</p>	Super combiné	<p>★ Tête de buffle</p>
	<p>★ Sprint supérieur</p>		<p>★ Coup de poing</p> <p>Pressez à la fois</p>
	<p>★ Sprint droit en bas</p>		<p>★ Buffle fou</p>
	<p>★ Sprint en bas</p> <p>★ smash</p>	Coups spéciaux	<p>★ Buffle Violent</p>
	<p>★ Sprint coup basculant</p> <p>Maintenez enfoncé</p>		<p>Ultra Combiné</p> <p>Pressez à la fois</p>



Un narcissiste qui croit que la beauté est le but ultime de ce monde. Il a travaillé avec M. Bison pour avancer ses propres buts esthétiques. Au combat, il se sert de sa vitesse terrible pour déclencher des attaques gracieuses mortelles. Il est retourné aux ombres après la tombée de Shadaloo...

Super combiné	<p>★ Éclat cristal roulant</p>	Super combiné	<p>★ Enlever la Griffé (Enlever le Masque)</p> <p>★ Utilisez 1/2 S.C. Jauge</p>
	<p>★ Terreur écarlate</p>		<p>Coups spéciaux</p> <p>★ Spécial volant Barcelone</p> <p>(suivez par un saut triangle)</p>
	<p>★ Griffé haute</p> <p>★ EX Griffé haute</p>		<p>★ Tombée Izuna roulante</p> <p>(Près de l'adversaire après Spécial volant Barcelone)</p>
	<p>★ Attaque volante Barcelone</p> <p>(suivez par un saut triangle)</p>	Coups spéciaux	<p>★ Griffé sanguine haute</p> <p>Pressez à la fois</p>
	<p>★ Tombée Izuna</p> <p>(près de l'adversaire après coup volant Barcelone)</p>		



L'empereur du monde de la boxe Muay Thai, connu aussi sous le nom du Tigre invincible. On dit que personne ne peut rester debout contre le pouvoir immense de ses coups de pied. Sa seule défaite aux mains de Ryu brûle toujours, littéralement dans sa poitrine et il continue de s'entraîner afin de devenir plus fort.

Super combiné	★ Coup de tigre haut		+		Coups spéciaux	Tigre Génocide			+	
	★ Coup de tigre bas		+						+	
	★ Tigre Uppercut		+		Ultra Combiné	Tigre Destruction			+	
	★ Tigre coup de genou		+				Pressez à la fois			



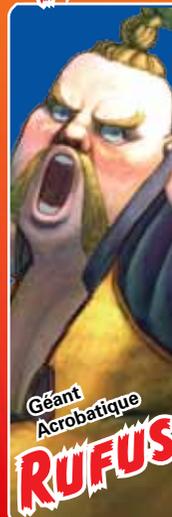
Ancien suzerain de l'organisation secrète Shadaloo, dont les activités malveillantes passaient par toute la gamme des drogues aux expériences humaines et la vente des armes et maître du Psycho-pouvoir. On croit qu'il a partagé le même sort que celui des Shadaloo perdus, mais il revient maintenant dans un nouveau corps pour enclencher un autre stratagème malveillant.

Super combiné	★ Psycho écraseur		+		Super combiné	Bison Warp		ou		+
	★ Double pression de genou		+					ou		Pressez à la fois
	★ Pression de Tête		+		Coups spéciaux	Pression de genou cauchemar			+	
	★ Culbute plongé crâne		+						+	
★ Diable inverse		+		Ultra Combiné	Cauchemar augmenté			+		Pressez à la fois



Une agente intelligente et dure. Toujours professionnelle, elle retient ses émotions en tout temps. Sa tenue spéciale est pleine d'armes cachées, la laissant lancer une gamme d'attaques imprévues. On la trouve au travail dans divers arénas, mais ses vraies intentions restent inconnues.

Super combiné	★ Articulations de tonnerre		+		Coups spéciaux	Combinaison d'urgence			+	
	★ Coup de pied brûlant		+				Possible en l'air			
	★ Marteau séismique		+		Ultra Combiné	Temps d'éclat			+	
★ Coup de pied brûlant		+		Pressez à la fois						



Le combattant numéro un prétendu aux É.-U., qui se bat avec son propre style de kung-fu. Il est obsédé par Ken, son rival et lutte pour prouver qu'il est plus fort. Malheureusement, il a tendance de tirer des conclusions hâtives, laissant des cas d'erreurs d'identité violemment frappés dans son sillage.

Super combiné	★ Coup de pied Messie		+		Coups spéciaux	Coup de serpent		+		
	★ Romance spectacle *			+						
	★ Tornade galactique		+		Ultra Combiné	Symphonie Opéra d'espace *			+	
	★ Coup de pied Messie		+				Pressez à la fois			

\*Les 2e et 3e coups de la Romance spectacle et le tournoiement avant la fin de la Symphonie Opéra d'espace ont des propriétés de casser le Blindage



Ouragan du Gofe

**EL FUERTE**

Un homme qui est Luchador et chef de cuisine tous les deux. Sa passion ardente reste même face à la Cyclone rouge de la Russie. Il part à la recherche des recettes culinaires suprêmes, bien que sa compétence dans la cuisine exige encore un certain perfectionnement...

Super combiné	★ Sprint Habanero	↻ + ↻	Super combiné	★ Sprint arrière Habanero	↻ + ↻
	Changez d'attaque selon le Suivi			Changez d'attaque selon le suivi	
	H	Casse Fajitas		H	Tortilla hélice
	M	Pression Tostada		M	Pression Tostada
	L	Arrêt soudain	L	Arrêt soudain	
	H	Glissade Calmar	H	Saut Picadillo	
	M	Gordita Sobat	M		
	L	Pas en arrière	L		
★ Bombe	↻	Maintenez enfoncé, puis relâchez	Super combiné	El Fuerte Dynamite	↻ ↻ + ↻
★ Quesadilla	↻		Ultra Combiné	El Fuerte casse Giga volant	↻ ↻ + ↻ H M L
★ Mise à terre Guacamole	↻ + ↻				Pressez à la fois



L'homme sans passé

**ABEL**

Un jeune homme qui suit toute piste qu'il peut, peu importe s'il est précaire afin de trouver ce qui reste de Shadaloo. Il se sert des arts martiaux élaborés suggérant l'entraînement militaire. Au premier coup d'œil, il peut sembler menaçant, pourtant il est bien. Il a perdu tous les souvenirs de son passé.

Super combiné	★ Changez de Direction	↻ + ↻	Super combiné	★ Roulé de Marseilles	↻ + ↻	
	Deuxième mi bas	↻ + ↻		★ Ciel tombant	↻ + ↻	
	En changeant de Direction			★ Mise à terre tornade		↻ + ↻
	Deuxième mi bas	↻ + ↻		★ Sans cœur		↻ ↻ + ↻
En changeant de Direction		★ Finissez Mi		↻ + ↻	Ultra Combiné	
Pendant le deuxième mi ou bas		★ Finissez bas		↻ + ↻		
Pendant le deuxième mi ou bas		★ Coup de pied roue		↻ + ↻	Pressez à la fois	

RÉVOLTEZ-VOUS...

**DARK VOID**



**À VENIR EN 2009**

RATING PENDING  
COTE EN ATTENTE  
**RP**  
CONTENU CLASSÉ PAR  
ESRB

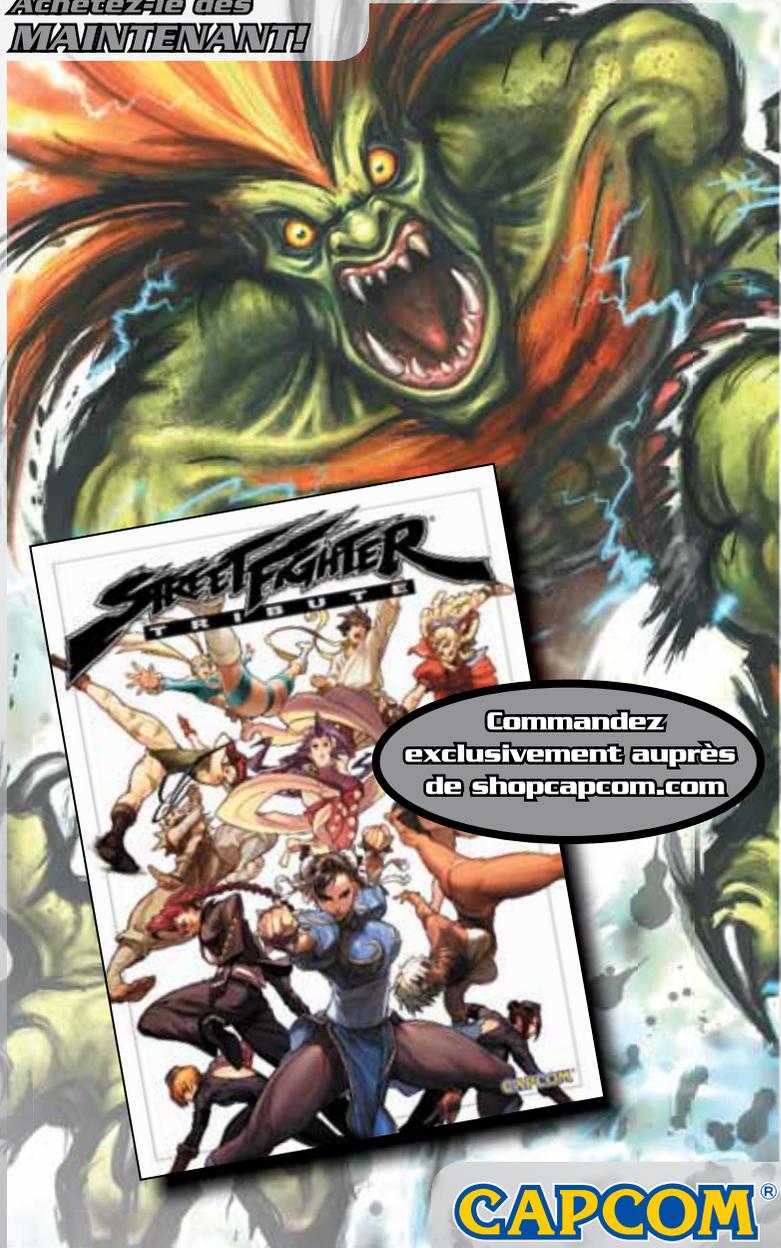
Visit [www.esrb.org](http://www.esrb.org)  
for rating information.

Pour les plus récentes  
classifications, visiter  
[www.esrb.org](http://www.esrb.org).

XBOX 360 XBOX LIVE

**CAPCOM**

**Achetez-le dès  
MAINTENANT!**



**Commandez  
exclusivement auprès  
de [shopcapcom.com](http://shopcapcom.com)**

**CAPCOM®**

**DISPONIBLE MAINTENANT!**

# STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX



<b>TEEN</b>	<b>ADOLESCENTS™</b>
<b>T</b>	Légères représentations de sang Thèmes légèrement suggestifs Violence
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB	<a href="http://www.esrb.org">www.esrb.org</a>

XBOX LIVE  
arcade

**CAPCOM®**

# SUPER STREET FIGHTER II

LES NOUVEAUX CHALLENGEURS



Jouez à Super Street  
Fighter II: Les Nouveaux  
Challengeurs Sur Mobile

**CAPCOM**  
MOBILE  
capcommobile.com

©CAPCOM U.S.A., INC. 1991, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

**BANDES DESSINÉES  
OFFICIELLES CAPCOM MANGA  
ET ROMANS GRAPHIQUES!  
SEULEMENT AUPRÈS DE UDON!**



[WWW.CAPCOMCOMICS.COM](http://WWW.CAPCOMCOMICS.COM)

© Capcom sous licence de UDON Entertainment Corp.

# CRÉDITS

## Distribution

**Ryu:** HIROKI TAKAHASHI / KYLE HEBERT  
**Ken:** YUJI KISHI / REUBEN LANGDON  
**Chun-Li:** FUMIKO ORIKASA / LAURA BAILEY  
**Guile:** HIROKI YASUMOTO / TRAVIS WILLINGHAM  
**Blanka:** YUJI UEDA / TALIS AXELROD  
**Dhalsim:** DAISUKE EGAWA / CHRISTOPHER BEVINS  
**E. Honda:** YOSHIKAZU NAGANO / JOE DIMUCCI  
**Zangief:** KENTA MIYAKE / ANTHONY LANDOR  
**Balrog (jpn)/Vega (eng):** JUNICHI SUWABE / DOUG ERHOLTZ  
**M. Bison (jpn)/Balrog (eng):** SATOSHI TURUOKA / BOB CARTER  
**Sagat:** DAISUKE ENDOU / ISAAC C. SINGLETON JR.  
**Vega (jpn)/M. Bison (eng):** NORIO WAKAMOTO / GERALD C. RIVERS  
**C. Viper:** MIE SONOZAKI / MICHELLE RUFF  
**Abel:** KENJI TAKAHASHI / E. JASON LIEBRECHT  
**El Fuerte:** DAISUKE ONO / JB BLANC  
**Rufus:** WATARU HATANO / CHRIS KENT  
**Dan:** TOSHIYUKI KUSUDA / TED SROKA  
**Sakura:** MISATO HUKUEN / BRITTNEY HARVEY  
**Fei Long:** YUUIICHI NAKAMURA / MATTHEW MERCER  
**Rose:** AKENO WATANABE / GINA GRAD  
**Cammy:** MIYUKI AWASHIRO / CAITLIN GLASS  
**Gen:** YOHEI TADANO / MICHAEL SORICH  
**Gouki (jpn) Akuma (eng):** TAKETORA / DAVE MALLOW  
**Gouken:** TORU OKAWA / ROD CLARKE  
**Seth:** AKIO OHTSUKA / MICHAEL MCCONNOHIE  
**Artiste principal**  
IKENO

**Section de jeu**  
**Directeur**  
TAKASHI TSUKAMOTO

## Chef technique

HIROSHI WAKI  
**Concepteur principal du jeu**  
HIROTOSHI SHIOZAKI  
**Concepteurs du jeu**  
MITSUO MATSUYAMA  
EMIKO KAWASAKI  
**Concepteur principal de combat**  
TAISAKU OKADA  
**Concepteur de combat**  
YASUYUKI ODA  
**Chef de ligne**  
NAHOKO MATSUZAKI  
**Directeur artistique**  
TOSHIYUKI KAMEI  
**Animateurs de Personnage**  
YUICHIRO SOEDA  
TETSUYA YAMAMOTO  
ATSUMI KAWASAKI  
YUUTO AKIYAMA  
NAOKI MORO  
YUKIE CHIBA  
KEI JUMONJI  
TAKAHIRO ABE  
TAKAFUMI MORO  
HARUMI NOGUCHI  
DAISUKE SEKIMOTO  
HIROAKI HIRANO  
YOUSUKE YAMASHITA  
HIDETO TSUCHIYA  
KOUSUKE ARAKI  
KEN HATSUUMI  
MASAHIRO MIURA  
SHINSAKU HASHIMOTO  
AITOR GASTON  
TAKUMI YAMAMOTO  
HOZO ARISAWA  
YASUNORI BANDO  
KEISUKE SEKII  
SHO ASHIKAGA  
MASATO NOZAWA  
Modeleurs de Personnage  
ATSUO FUJIMOTO  
MASAKI YORITOMI  
SHOHEI IMAMURA  
KAZUYUKI KANO  
HIROMI TABUCHI  
HIROKI KOIKE  
TSUYOSHI TAKAHASHI  
YOSHIMI HOSAKA  
HISASHI SUGIMOTO  
CHIHARU HIRAGA  
TAKAHIITO KISHI

**Artistes d'étape**  
DAISUKE KANAUCHI  
TAKASHIGE OHNISHI  
SACHIYO SENDA  
KINUE MURAYAMA  
HIROKO MORITA  
YOUKO HONMA  
AIKO SHINOHARA  
SHINICHI MOTIZUKI  
YUMIKO SUGIHARA

**Artistes de Personnages**  
d'étape  
SHINSUKE YAMAMOTO  
AKIRA TOBA  
KEIKI TAKEMOTO  
DAISUKE FUKAGAWA  
TAKANORI DAITO  
YEN-TING CHIANG  
**Artistes VFX**  
TOMOFUMI YAMAGUCHI  
NORIKO TAKASE  
ATSUSHI SUGIYAMA  
YOJI MORISHITA  
AKIHIRO MIURA  
TADASHI TAMURA  
TAKAHIRO UCHIDA  
**Artistes d'interface**  
KUNIHICO WADAMOTO  
SHOKO AISAKA  
MAIKO AOSHIMA  
TERUMITSU FUJITO  
**Scénario dessiné**  
JET INOUE  
**Directeur technique**  
MASAHIRO TAGUCHI  
**Directeur de programmation**  
RYOSUKE NAKANO  
**Programmateurs principaux**  
TAKUO KATSURA  
HIDEAKI MARUYAMA  
SEIICHI YAMAGUCHI  
**Programmateurs**  
YUKI KABASHIMA  
MASAFUMI TAKETOSHI  
SOHTA HARADA  
YASUO MIZUMA  
AKIHIRO SHIMIZU  
YUICHIRO KOONO  
YOSHIYUKI OGAMI  
HIROKI SUGIO  
**Programmateurs de soutien**  
TARO ASHII  
KENZO KOBORI  
DAIKI YODEN  
**Concepteur de site mobile**  
de jeu en arcade  
KOUHEI IWAMOTO  
**Ingenieurs de serveur**  
de jeu en arcade  
TAKUYA MARUYAMA  
TAKAO OMATA  
**Personnel de soutien spécial**  
MASAKI TANAKA  
HIROSHI KAMO  
FUMIKO KOBAYASHI  
KAZUHIRO GOTANI  
TAISHI OMAE  
YAE MARUYAMA  
MIKI KOBAYASHI  
KIMIHIITO MORISHITA  
JUNKO SAKURAI  
TAKASHI KOGURE  
MASASHI KIKUCHI

**Soutien de gestion de la production**  
RYOTA NIITSUMA  
DAVID CRISLIP  
**Soutien technique**  
SHINGO OHI  
HITOSHI YOKOTA  
TETSUYA NAKAE  
TADASHI SANZEN  
KOEI AKIYAMA

**Personnel de capture de mouvements**  
**Directeur**  
TOSHIO OHASHI  
**Superviseur CG**  
TADAHIRO YOSHIHARA  
**Directeurs techniques**  
YUJI KANEKO  
BUNGO IWAI  
**Animateurs**  
SHIN WADA  
TAKAYUKI MINATO  
KOJI INOUE  
**Directeur de mouvements**  
SHINJI TAKEHARA  
**Directeur de mouvements techniques**  
SAKURA MUNAKATA  
**Producteur de ligne**  
MAKOTO KOBAYASHI  
**Producteur**  
HIDEYUKI SAITO

**Personnel du film d'ouverture 3DCG**  
**Directeur**  
TOSHIO OHASHI  
**Directeur artistique**  
SHIRO KINEMURA  
**Superviseur CG**  
MASAKI TAGA  
**Peintre en chef 2D**  
KAZUMA TESHIGAHARA  
**Peintres 2D**  
MAKIO NANKE  
AYUMI EBISAWA  
AYA FUKUYAMA  
YUKI FUJITA  
**Superviseur de modélage**  
ELJI OHASHI  
**Concepteurs de modèles**  
HIDEAKI WATANABE  
ATSUSHI TAKEUCHI  
DAICHI OKAJIMA  
YOSHIKI NAKAO  
ELDRD T.JIE  
TAKASHI SEKI  
MINORU KOBAYASHI  
YOICHI IWASAKI  
MIYOKO DKA  
YUJI KAWAIDA  
HIDEYUKI TAKASAKI  
**Superviseur de montage**  
HAYATO KUROKI

**Équipe de montage**  
MÉGUMI SONDA  
TAKESHI TSUKISHIMA  
YUJI KANEKO  
SATOSHI HONDA  
DAVID HOVANKY  
TAKESHI AKIOKA  
MATT BOSTON  
**Superviseur de l'animation**  
KOJI INOUE  
**Créateurs de l'animation**  
YOKO OTANI  
ELJI OKUSHI  
KAORI ONODERA  
YUJI OTAKE  
EMI SATO  
NATSUMI SAITO  
TOSHIYUKI SAITO  
YOSHIHIRO KOMATSU  
TOMOKAZU YOSHIDA  
OLIVER ACKER  
EARL BRAWLEY  
**Équipe de simulation de toile**  
YUJI OTAKE  
EMI SATO  
NATSUMI SAITO  
**Superviseur des effets**  
TOMOHIRO AKIYAMA  
**Créateurs des effets**  
YOHEI TANAKA  
GENYO SASAKI  
**Concepteurs d'éclairage**  
TAKASHI NAGASAKI  
JUN WATANABE  
YUUKI KAMADA  
YASUHISA NIIZATO  
YOSHITAKA KITANOYA  
KANA KITTA  
AKIRA HIRABAYASHI  
MASAHIRO KUDO  
MANUEL ROJAS  
YASUMASA KAKEGAWA  
TOSHIYUKI OBATA  
AYA NAKAMURA  
KEI KITAHASHI  
YUICHIRO SATO  
**Éditeur**  
JUN WATANABE  
**Créateur de l'Animation de titres**  
TATSUYA SAKUMA  
**Chef de la Production**  
HARUYASU MAKINO  
RYO SEGAWA  
**Producteur de ligne**  
NAOKI ISHIHARA  
**Producteur**  
HIDEYUKI SAITO

**Personnel du film 2D**  
**Directeur**  
TOMIO YAMAUCHI  
**Scénariste**  
TAKUHO TAKEMOTO  
YOSHINOBU FUNAOKA  
EMIKO KAWASAKI

**Créateurs de scénario dessiné**  
TAKASHI KAMEI  
TOMIO YAMAUCHI  
HIROYUKI SHIMADU  
**Superviseur de conception de Personnage**  
KAZUMA TESHIGAWARA  
**Concepteurs de personnage animé**  
TAKESHI ITO  
JIRO KANAI  
TAKUMI MIYAKE  
**Directeur de l'Animation**  
TADAHIRO MATSUBAYASHI  
**Directeurs adjoints de l'animation**  
KATSUHIRO SHIMIZU  
MIKA TAKAZAWA  
TOMOHIITO HIROSE  
JOJI YANASE  
SHIGERU CHIBA  
TAKAHIRO IKEZOE  
TOMOKATSU NAGASAKU  
**Créateurs clé de l'Animation**  
YOSHIMASA IYAMA  
EMIKO KATAOKA  
JYUNICHI KIGAWA  
AKIRA SHINODA  
TSUNENAKA NOZAKI  
TAKAFUMI HINO  
KAN'JI HARA  
TETSU HONDA  
JOJI YANASE  
TOMOHIITO HIROSE  
KATSUHIRO SHIMIZU  
KENICHI SHIMIZU  
LIM MYUNGWI  
MIKA TAKAZAWA  
HIDETOSHI OMORI  
TOSUMU ONO  
KIM YOUNGBUM  
HIROSHI OIKAWA  
MASAMI YAMAUCHI  
KIM YONGJAE  
MIYUKI ARAI  
NOBUHIRO MUTOU  
MINAMI YOSHIDA  
TOSHIMITSU TAKECHI  
SHINGO FUJII  
HIDEYASU OKAMOTO  
NOBUHIRO OKAZAKI  
HIROYA TAKAHASHI  
ATSUMI SAKASAI  
TAKANANO KATADA  
KAZUHIRO OBARA  
**Créateur de l'Animation intermédiaire**  
MASAAKI YAMAMOTO  
DAISUKE TERAKADO  
MASAHIRO NANBU  
TAKANOBU KATADA

**Directeur de couleurs**  
SIGERU SAISHO  
**Peintres**  
HARUKA AOYAMA  
RISA SAKAKIEDA  
**Directeurs du fond artistique**  
KEI INOUE  
TOSHIHIRO KOHAMA  
**Concepteurs du fond artistique**  
MANABU OTSUZUKI  
YOJI NAKAZA  
TADASHI IWASA  
YUKIKO ONO  
SHINYA MITA  
HIROTAKA TSURUOKA  
YUSUKE IKEDA  
MASAKAZU MIYAKE  
SAORI ITO  
SADAHIKO TANAKA  
**Compositeurs**  
SUSUMU KASHIWABARA  
NAOKI SERIZAWA  
YASUHIKO ABE  
TETSUJI HIGUCHI  
YURI HIROKAWA  
TAKASHI NAGASAKI  
YUKI KAMEDA  
MASAHIRO KUBO  
MASAKI TAGA  
TOMOHIRO AKIYAMA  
**Éditeur**  
KASHIKO KIMURA  
**Chefs de la Production**  
TAKUYA ONO  
RYO SEGAWA  
**Producteur adjoint**  
ATSUSHI MATSUHASHI  
**Producteur d'animation**  
NAOKI ISHIHARA  
**Producteur**  
HIDEYUKI SAITO

**Personnel Son**  
**Directeur / Concepteur son**  
MASAYUKI ENDOU  
**Compositeur musical**  
HIDEYUKI FUKASAWA  
**Compositeur en Chef**  
SEI SATO  
**Co-Directeur son**  
MAKOTO TOMOZAWA

**Theme principal**  
"THE NEXT DOOR"  
"THE NEXT DOOR - INDESTRUCTIBLE."  
**Artiste**  
EXILE  
**Paroles (Japonaises)**  
lii' showy  
**Paroles (anglaises)**  
NEGIN

**Musique lii' showy**  
**Arrangement original**  
YUTA NAKANAO  
**Arrangement de jeu**  
KEN HARADA

**Enregistrement vocal (Japonais)**  
**Directeur de voix**  
RYOSUKE NAYA  
**Studio d'enregistrement**  
STUDIO MAUSU  
**Ingenieurs d'enregistrement**  
NAOYA TANAKA  
HIDETO SANTA  
**Assistant à la production**  
EMIKA UEDA  
**Enregistrement de voix (Anglais)**  
**Producteurs de voix**  
REIKO MATSUO  
JONATHAN KLEIN  
**Directeur de voix**  
TALIESIN JAFFE  
**Enregistrement**  
Soundscape Inc.  
**Ingenieur d'enregistrement**  
JOHN SANACORE  
**Assistant à la production**  
YOHEI SHIKANO

**Personnel d'Adaption locale**  
**Adaption locale et Traducteur anglais**  
DAVID CRISLIP  
**Chef de projet externalisé**  
TEPPEI OTSUKA  
**Traducteur français**  
YANN LAHELLEC  
**Traducteur italien**  
SERGIO MASSABO  
**Traducteur allemand**  
MAREIN SCHMITTHENNER  
**Traducteur espagnol**  
BENJAMIN A. BAZOUNGUSSA  
**Traducteurs coréens**  
JONGMYOUNG YOUM  
SOOWON LEE  
KYUNGMIN KIM  
**Éditeur supervisant**  
BRANDON GAY  
**Éditeurs Anglais**  
JON AIRHART  
ANDREW ALFONSO  
**Éditeurs français**  
LUDOVIC CHARROUX  
FRANCIS ISHII  
**Éditeurs italiens**  
GIANLUIGI RICCIO  
SHIMIZU

# GARANTIE

**ALAIN DELLEPIANE**  
Éditeurs allemands  
**FLORIAN SEIDEL**  
**MICHAEL KIKUCHI**  
Éditeurs espagnols  
**ENRIC SARRADO**  
**ALEXANDRE GRACIANO**  
Éditeurs coréens  
**NAM, CHIWOO**  
**SONG, HAECHANG**  
Conseil de contenu du jeu  
**ANDREW ALFONSO**  
Chef d'Adaption locale  
**PETER FABIANO**  
Coordonnateur d'Adaption locale  
**KAORI FUNAKOSHI**

## Assurance Qualité

Chiefs de l'Assurance Qualité  
**MASAYASU MUKAI**  
**YUSUKE HISAHORI**  
Essayeur principal  
**SHINICHI KIYOMATSU**  
Aide à l'Essayeur principal  
**HIROSHI MAKI**  
Mise au point de l'AQ  
**TAKESHI NISHIMOTO**  
Essayeur senior  
**RIKIYA OMOTO**  
Essayeurs  
**YOSUKE TERATANI**  
**AKIHITO SAWADA**  
**KOUKI KUROSAWA**  
**JUNYA YOSHIMURA**  
**TATSUYA HAMADA**  
**SHINJI KASHIHARA**  
**KENGO SADAMOTO**  
**AKIRA FUKUMORI**  
**TOSHIO KIMURA**  
**HIROYUKI FUJII**  
**MAMORU FUKAKUSHI**  
**HIROSHI SUGIMOTO**  
**RYUICHI SHIGENO**  
**HIROSHI TAKAYAMA**  
**SHOUHEI OKAMURA**  
**AKIRA HONDA**

## Conception et édition du guide de logiciel

Concepteurs  
**MASAKO HONMA**  
**AKEMI IWASAKI**  
**NANASE KIKUCHI**  
Personnel de promotion commerciale  
**TSUYOSHI KANDA**  
**YOKO FURUTAKA**  
**MASAYUKI FUKUMOTO**  
**MOTO SHINOBE**

Personnel de vente  
**YOSHINORI ISHIDA**  
Personnel de Promotion  
**TSUTOMU MASUDA**  
**ASUKA HAYASHI**

Personnel de publicité  
**RYOSUKE HAGIWARA**  
**TAKAYOSHI TERADA**  
Personnel de promotion web  
**KOUHEI KUBOTA**  
**SHUNICHI UENO**  
**TAISUKE KAWAKAMI**  
Promotion R et D  
**KUNIO FUNAHARA**

## Capcom Entertainment Inc.

Conseiller spécial  
**SETH "S-KILL" KILLIAN**  
Planificateur de stratégie et développement commercial  
**CHRISTIAN SVENSSON**  
Communication globale  
**KAORI TSUKUDA**  
Personnel de Marketing de produit  
**EMILY ANADU**  
**GRANT D. LUKE-ROCKET**  
G35  
**JOHN A. DIAMONON-HIERO 9D3**

Relations publiques  
**CHRIS "KRAMERZ" KRAMER**  
"MY" MELODY PFEIFFER  
**TIM NG-GP RICE BURNER**  
**JASON ALLEN**

Soutien à la clientèle  
**DARIN "DJ" JOHNSTON**  
**RANDY REYES**  
Services de la création  
**FRANCIS "DR. ZOMBIE" MAO**  
**TOM JAMES-TOMJ59**  
**LINDSAY "CORN ON THE COBB" YOUNG**  
**CHRISTINE "SCARLETT" CONVERSE**  
**KEVIN "BASTION" CONVERSE**  
**SISSIE CHANG**

Conception du guide  
Off Base Productions  
**George Hu**  
Personnel de Production  
**GARY LAKE**  
**TAKASHI KUBOZONO**  
**DAVE "WITCHERMAN" WITCHER**

Personnel de concession de Licence  
**GERMAINE GIOIA**  
**JUNTA SAITO**  
**JOSH AUSTIN-SNIKSKYTTER**

## Capcom Entertainment Europe Ltd.

Directeur supérieur de marketing  
**MICHAEL PATTISON**  
Personnel de Marketing  
**BEN WYER - ROBERTS**  
**SHIGEMI TANAKA-LEE**  
**MAO SUGIYAMA**  
**KAI STUEWE**  
**STUART TURNER**  
Personnel de promotion  
**BEN LE ROUGETEL**  
Personnel d'Assurance de la qualité  
**STEVE CARTWRIGHT**  
Personne de recherche et planification  
**RHYS CASH**

## Capcom Entertainment Korea Co. Ltd.

Personnel de Marketing et Promotion  
**KANG, JINKOO**  
**NAM, CHIWOO**  
**SONG, HAECHANG**

## Special Tie-up

EXILE  
**BENITORA GYOZA BO**  
**WAN ZHU JI**  
**KAGAMI YOSHIMIZU**  
Coordonneurs  
**KENICHIRO KIMURA**  
**TADASHI CHIBA**  
**TAKESHI YAMAZAKI**  
**HIROMI TOSHIMA**  
**TOSHIHIRO TADA**  
**GO KATO**

Invités d'étape européenne  
**HIROKAZU HAMAMURA**  
**BAKATAAL KATO**  
**FLORIAN COTTEEL**  
**JAIME "ULTIMA" STOUTE**  
**JAMES WILLIAMS**  
**NICHOLAS "NKI" INABNIT**  
**PAUL GALE**  
**VIKKI BLOWS**

## Compagnies coopérantes

**MOZOO, Inc.**  
**KUSANAGI Inc.**  
Babel Media Limited  
**OFFICE WITHOUT**  
**STUDIO MAUSU**  
New Generation Pictures, Inc.  
**Wuxi Be The One China Animation Production Co., Ltd**  
**BE THE ONE Co., Ltd**  
**A I R I S Inc.**  
**TripleA Co.,Ltd**  
**MAD BOX Inc.**

Raretrick Inc.  
**BIHOU, Inc.**  
**White Fox Inc.**  
Mayflower Entertainment Co., LTD  
**ScrumHalf Inc.**  
**NEURON AGE CO., LTD.**  
Avant Inc.  
**D.A.G Inc.**  
**Digital Hearts Co.,Ltd.**  
**Digital Media Lab.,Inc**  
**STUDIO TRIGGER Inc.**  
**STUDIO MIBRO , Inc.**  
Fontworks Japan, Inc.  
**DIMPS**  
**POLYGON PICTURES Inc.**  
**STUDIO 4 \*C**  
avex entertainment Inc.  
**Digital Hearts Co.,Ltd.**  
**KIWA CORPORATION CO.,LTD**  
Phantom

## Remerciements spéciaux

**HIROSHI TOBISAWA**  
**MARK BEAUMONT**  
**MICHIYO AOKITETSUO**  
**KOYAMA**  
**TAKESHI HAYASHI**  
**TATSUYA IGARASHI**  
**TAKAKO YAMAMOTO**  
**KAZUHISA KITAJIMA**  
**SATOSHI TAKAKUWA**  
**TAKASHI KASAI**  
**JUNKO SAKURAI**  
**TAKASHI KOGURE**  
**MASASHI KIKUCHI**  
**KATSUMI NIHONMATSU**  
**SUMIKO AOYAMA**  
**FUMIHIRO SAITO**  
**YUJI KOGA**  
**TSUYOSHI HANZAWA**  
**TAKAFUMI FUJIMOTO**  
**MASAYA KINOSHITA**  
**LEO "ELECTRIC" TAN ANIL**  
**"THE GOLDEN GUNMAN" DAS - GUPTA**  
et All CAPCOM STAFF  
Producteur délégué  
**KELJI INARUNE**  
**TAKASHI NISHIYAMA**  
**HIROSHI MATSUMOTO**  
Directeur du Projet  
**NATSUKI SHIOZAWA**  
Producteur  
**YOSHINORI ONO**  
Co-développé par  
**Dimps Corporation**  
Produit et développé par  
**CAPCOM CO., LTD.**  
en coopération avec  
**CAPCOM U.S.A., INC.**  
  
**CAPCOM**

## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

**CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.**  
(« CAPCOM ») garantit à l'acheteur original de ce disque de jeu de CAPCOM, que le disque de jeu sera exempt de vices de matériaux et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si un vice couvert par la garantie se produit pendant cette période de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu sans frais. Pour vous prévaloir de cette garantie :

1. Avez le service à la clientèle de CAPCOM du problème nécessitant un service au titre de la garantie en composant le (650) 350 6700. Le service à la clientèle est ouvert de 8 h 30 à 17 h, HNP, du lundi au vendredi.
2. Si le technicien CAPCOM ne peut pas résoudre le problème au téléphone, il vous avisera de renvoyer le disque de jeu au complet à CAPCOM, port payé et à vos propres risques pour l'envoi. Nous recommandons d'envoyer le disque de jeu par courrier recommandé. Joignez le bon de caisse ou une preuve d'achat équivalente et envoyez le tout pendant la période de garantie de 90 jours à l'adresse suivante :

**CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.**  
Consumer Service Department  
800 Concar Drive, Suite 300  
San Mateo, CA 94402-2649  
Cette garantie est nulle si le disque de jeu a été endommagé par négligence, accident, utilisation abusive, modification, altération ou par d'autres causes qui ne sont pas reliées à des vices de matériaux ou de fabrication.

## RÉPARATIONS APRÈS GARANTIE

Si le disque de jeu fait défaut après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez prendre contact avec le service à la clientèle de CAPCOM, au numéro ci-haut. Si le technicien CAPCOM ne peut résoudre le problème au téléphone, il pourra vous demander de retourner le disque de jeu défectueux à CAPCOM, en port payé et à vos propres risques, incluant un chèque ou mandat-poste de 20 \$US à l'ordre de CAPCOM. Nous recommandons d'envoyer le disque de jeu par courrier recommandé. CAPCOM remplacera le disque de jeu sous les conditions précédentes. Si un disque de jeu de rechange n'est pas disponible, le produit défectueux vous sera retourné et les 20 \$ remboursés.

## LIMITES DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALITÉ ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN

AUCUN CASTENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE. Les provisions de cette garantie limitée ne s'appliquent qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États et certaines provinces ne permettent pas la limite de durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion des dommages accessoires ou indirects. Dans ce cas, les restrictions ou exemptions mentionnées plus haut pourraient ne pas être applicables. Cette garantie vous procure des droits légaux spécifiques. Il se peut que vous ayez d'autres droits qui varient selon l'État ou la province.

## COTE ESRB

Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour obtenir de l'information au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de la cote, veuillez communiquer avec le ESRB au [www.esrb.org](http://www.esrb.org).

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

800 Concar Drive, Suite 300  
San Mateo, CA 94402-2649  
©CAPCOM U.S.A., INC 2008, 2009 TOUS DROITS RÉSERVÉS. Street Fighter est une marque de commerce de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft. L'icône de classement est une marque déposée de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.