

WILL YOU CROSS THE LINE?
FRANCHISEZ-VOUS LA LIGNE?



- 38 PLAYABLE CHARACTERS
- ROBUST ONLINE FEATURES INCLUDING ONLINE CO-OP
- UNPRECEDENTED CUSTOMIZATION
- 38 PERSONNAGES JOUABLES
- ROBUSTES CARACTÉRISTIQUES EN LIGNE, Y COMPRIS CO-OP EN LIGNE
- PERSONNALISATION SANS PRÉCÉDENT

The ultimate tag team match-up between the greatest fighters of all time
L'ultime combat en équipe entre les plus grands combattants de tous les temps



Xbox 360 | Xbox LIVE

players 1-4	18 MB to save game	HDTV 720p/1080i/1080p	custom soundtracks	arcade stick	in-game Dolby® Digital
online multiplayer 2-8	game-content download	leaderboards	spectator mode	voice	
1-4 joueurs	18 Mo par sauvegarde	TVHD 720p/1080i/1080p	bandes-son personnalisées	joystick arcade	jeu Dolby® Digital
2-8 joueurs en ligne	téléchargement du contenu du jeu	classements	mode spectateur	voix	

For use only with Xbox 360® entertainment systems with "NTSC" designation. Xbox 360 requires up to 256 MB for system updates. Storage requirements subject to change. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.
Xbox LIVE System Requirements: In available games, paid subscription required for online multiplayer; some features and downloads require additional storage, hardware, and/or fees. LIVE is not available in all countries. See www.xbox.com/live/countries. Broadband internet service and 256 MB or greater required. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use (at www.xbox.com/live/termsofuse). Under 13 requires parental consent. See www.xbox.com/live for full details.
Capcom U.S.A., Inc.

800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo, CA 94402-2649
www.capcom.com
Separate cables may be required for HDTV and Dolby Digital. Sold separately. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. © CAPCOM U.S.A., INC. 2012. ALL RIGHTS RESERVED. © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. Uses Autodesk® Scaleform® copyright© 2011, Autodesk, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
A utiliser uniquement avec les consoles de jeux vidéo Xbox 360® portant la mention « NTSC ». La Xbox 360 peut exiger jusqu'à 256 Mo de mémoire pour les mises à jour de système. Les exigences de mémoire sont susceptibles de changer. La copie, la rétroingénierie, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.
Configuration minimale Xbox LIVE : Un abonnement payant est requis pour jouer aux jeux disponibles en ligne en mode multijoueur. Certaines fonctions et certains téléchargements exigent de la mémoire, du matériel et/ou des frais supplémentaires. Le service LIVE n'est pas disponible dans tous les pays; consultez www.xbox.com/live/countries. Connexion Internet haut débit et 256 Mo ou plus requis. Les caractéristiques de ce jeu et la configuration minimale requise sont susceptibles d'être modifiées sans annonce préalable. Sujet aux conditions d'utilisation (voir www.xbox.com/live/termsofuse). Le consentement des parents est requis pour les enfants de moins de 13 ans. Rendez-vous sur www.xbox.com/live pour davantage de détails. Des câbles supplémentaires (vendus séparément) peuvent être nécessaires pour la TVHD et le son Dolby Digital. Vendus séparément. © CAPCOM U.S.A., INC. 2012. TOUT DROIT RÉSERVÉ. © NAMCO BANDAI Games Inc. 2012. Utilise Autodesk® Scaleform®. © Autodesk, Inc. 2011. Licône de classification est une marque déposée de Entertainment Software Association. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques déposées de la Microsoft group of companies et sont utilisés sous licence de Microsoft.

TEEN	ADOLESCENTS™
T	Alcohol Reference / Thèmes suggestifs Crude Humor / Humour grossier Language / Langage Suggestive Themes / Thèmes suggestifs Violence / Violence

ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB www.esrb.org

Supports Family Settings
Prise en charge du contrôle parental



0 13388 91102 8

MADE IN USA - PROOF OF PURCHASE
FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS - PREUVE D'ACHAT



NTSC



TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

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



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



RECTO



VERSO



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

TABLE DES MATIÈRES

Contrôles 02

Débuter le jeu 04

Commandes de base 08

Modes de jeu 16

Combats Xbox LIVE 22

Super bannières 23

Canal reprise 24

Xbox LIVE 28

**Garantie/
Soutien à la clientèle** 29

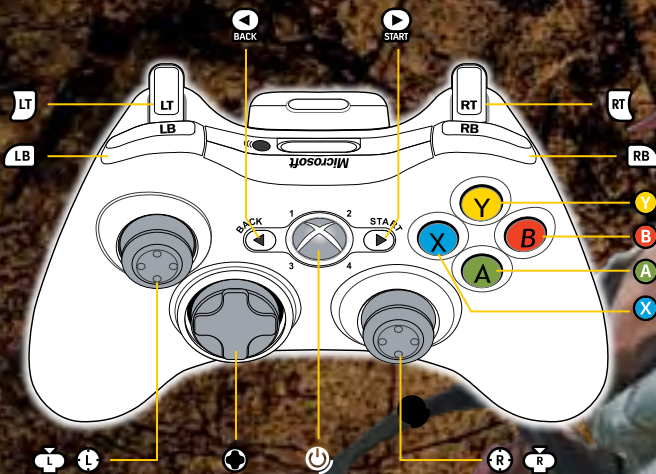
Il faut au moins 18MB d'espace libre pour sauvegarder votre jeu dans STREET FIGHTER® X TEKKEN®.

Ce jeu supporte le Dolby® Digital 5.1. Pour profiter du son ambiophonique Dolby Digital 5.1, vous devez brancher votre console Microsoft Xbox 360 à un système de son ambiophonique qui supporte le Dolby Digital au moyen d'un câble optique numérique, tout en utilisant un câble HD AV faisant partie des composantes Xbox 360, un câble HD AV VGA de la Xbox 360 ou un câble AV S-Video de la Xbox 360. Si votre console Xbox a un port HDMI AV, vous pouvez aussi utiliser le câble AV HDMI de la Xbox 360. Ensuite, allez au tableau de bord de la Xbox 360 et sélectionnez « Système, » ensuite « Paramètres du système, » « Paramètres audio, » « Paramètres de sortie numérique » et enfin « Dolby Digital 5.1. »

Ce jeu supporte les résolutions HDTV. Pour profiter de la sortie vidéo HDTV, vous devez brancher votre console Xbox 360 Microsoft à un téléviseur haute définition (TVHD) en utilisant câble HD AV faisant partie des composantes Xbox 360.

CONTRÔLES

Utilisation de la manette Xbox 360



Boutons



Boutons coup de poing



Léger



Moyen



Fort



Tous



Combo rapide



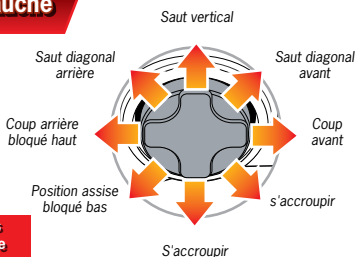
Boutons coup de pied



Touche directionnelle/Manche gauche

Les commandes touches directionnelles et manche gauche sont illustrés pour les situations où votre personnage fait face à droite. Lorsqu'il fait face à gauche, toutes les commandes gauche/droite sont inversées.

Les entrées diagonales nécessitent une pression dans les deux directions en même temps (comme à gauche et vers le bas)



Un conseil rapide de Dan

Restez avec moi et je vous donnerai de précieux conseils sur la façon de jouer le jeu! Essayez d'appuyer sur la touche directionnelle (ou de bouger le manche gauche vers le bas) et de sauter immédiatement par la suite. Vous sauterez plus haut que d'habitude! C'est ce qu'on appelle un « saut élevé »!

Autres commandes

Touche directionnelle/Manche gauche : Sélectionner le mode, menu des modes et sélectionner une option

Bouton **A** : Confirmer

Bouton **B** : Annuler

Appuyer sur **LT** et **RT** avec la touche directionnelle ou le manche gauche : Saut du curseur (seulement dans certains modes)

Bouton Démarrer

Appuyez sur le bouton DÉMARRER pendant le jeu pour l'interrompre et afficher le menu Pause. Appuyer à nouveau pour reprendre (remarquez que le jeu ne peut pas être interrompu pendant un jeu contre un adversaire en ligne).

Vous pouvez aussi utiliser la commande « liste » dans le menu Pause pour vérifier les coups, les coups spéciaux ou les Super Arts de chaque personnage. Les Simples commandes et les Super simples commandes ne sont offertes que lorsque les Gems de soutien appropriés sont emmagasinés.

*Il s'agit du paramètre du bouton par défaut. Celui-ci peut être modifié à d'autres configurations à partir des Options (⇒P.04).

*La fonction vibration peut également être éteinte/allumée à partir des Options (⇒P.04).

DÉBUTER LE JEU

Débuter le jeu

Appuyez sur le bouton DÉMARRER à l'écran titre pour avancer au menu principal.



Menu principal

ARCADE	Dans ce mode, vous vous battez contre le CPU tout en suivant l'histoire du jeu. Si vous utilisez le paramètre Demande de Combat, vous pouvez accepter les invitations à des combats Xbox LIVE. (⇒P.16).	# de joueurs 1-2
VERSUS	Sélectionnez les personnages et une scène de combat et la combattez contre le CPU ou un autre joueur (⇒P.16).	# de joueurs 1-4
Xbox LIVE	Combattez d'autres joueurs en ligne via Xbox LIVE (⇒P.22). *Connexion à haut débit requise.. *Pour jouer sur Xbox LIVE, une adhésion OR est requise.	# de joueurs 1
ENTRAÎNEMENT	Choisissez la façon dont votre adversaire se comportera et pratiquez-vous contre lui (⇒P.16).	# de joueurs 1-2
DÉFI	Faites face à une série de combats difficiles (⇒P.16).	# de joueurs 1
PERSONNALISER	Personnalisez différents paramètres liés au combat (⇒P.17).	
DONNÉES JOUEUR	Visualisez les statistiques en ligne/hors ligne et les records de jeu.	
OPTIONS	Ajustez les différents paramètres de jeu.	
MAGASIN	Recherchez et achetez du contenu téléchargeable.	

Sauvegarder les données

Ce jeu utilise une fonction d'auto sauvegarde. Les données sont automatiquement sauvegardées après chaque match et après avoir modifié les paramètres du jeu. N'éteignez pas l'alimentation de votre console Xbox 360 et ne supprimez pas le périphérique de stockage pendant la sauvegarde du jeu. Il faut au moins 18 MB d'espace libre pour sauvegarder votre jeu dans STREET FIGHTER® X TEKKEN®.

Choix du personnage

À l'écran Choix du personnage, vous pouvez choisir et personnaliser votre personnage.



Fenêtre paramètre du personnage

COSTUME	Achetez des costumes depuis la place du marché Xbox LIVE et vous pourrez ensuite les utiliser sur le personnage correspondant.
COULEUR	Changez la couleur du costume de votre personnage. Vous pouvez aussi utiliser les couleurs que vous avez personnalisées vous-même (⇒P.20).
COMMENTAIRE	Sélectionnez le message à afficher lorsque vous remportez un match. *Disponible seulement dans certain modes.

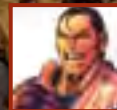
Fenêtre d'unités Gem

Sélectionnez les Gems à utiliser dans les combats (⇒P.15).

Fenêtre Handicap

Réglez le niveau de la jauge de vitalité. *Disponible seulement dans certain modes.

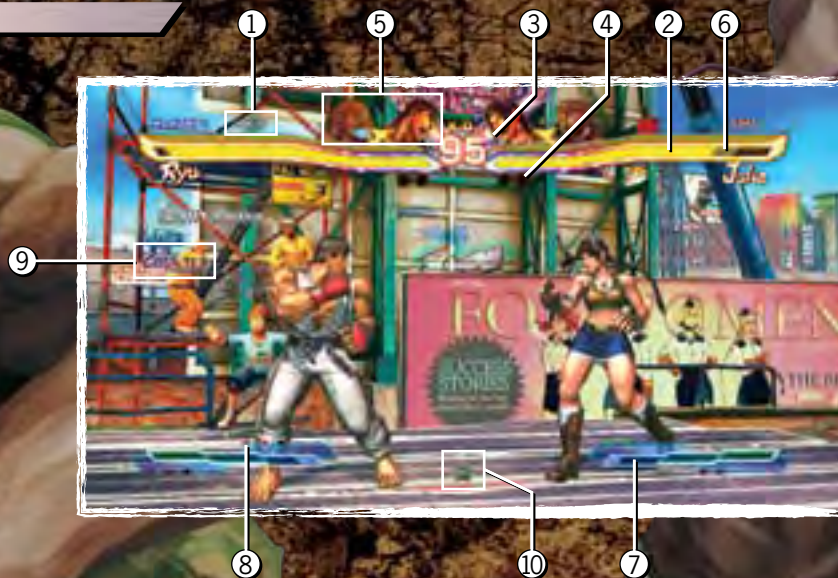
Un conseil rapide de Dan



Saviez-vous que vous pouvez modifier les affectations des boutons de votre manette directement à partir de l'écran de sélection des personnages? Eh bien, vous pouvez! Il suffit d'appuyer sur le bouton DÉMARRER! Mais souvenez-vous – cela ne fonctionne qu'en mode hors ligne!

DÉBUTER LE JEU

Écran jeu



1 Victoires consécutives

Nombre actuel de victoires consécutives

2 Jauge de vitalité

Votre vitalité restante.

3 Minuterie

Le temps qui reste au combat.

4 Marqueurs de victoires

S'affiche après avoir remporté un round. L'icône change selon les circonstances de la victoire.

5 Portrait du personnage

Affiche un portrait du personnage que vous utilisez actuellement, ainsi que le personnage qui se tient à côté. Le personnage d'accompagnement est affiché un peu vers l'arrière.

6 Dommages récupérables

Affiche la quantité de dommages pouvant être récupérés tout en étant en attente.

7 Jauge X

Cette jauge augmente à mesure que votre personnage attaque ou prend des coups. Les Super Arts et les Coups EX spéciaux consomment votre Jauge X.

8 Icône Gem

Affiche l'état de vos Gems sélectionnés. Les Gems scintilleront lorsqu'activés.

9 Message Bonus

Différents messages sont affichés ici pendant l'action.

10 Icône de demande de combat

Pendant l'Arcade ou en Équipe, une icône s'affiche lorsque le paramètre de demande de combat est activé.

COMMANDES DE BASE

Toutes les commandes illustrées dans cette section sont pour les situations où votre personnage fait face à la droite. Lorsqu'il fait face à gauche, tous les contrôles gauche/droite sont inversés.

Coups normaux

Appuyez sur les boutons coup de poing et coup de pied pour effectuer des coups normaux. Les coups effectués dépendent de la position de votre personnage et du bouton appuyé.

Coups spéciaux

Appuyer sur la touche directionnelle et les boutons d'attaque dans des combinaisons spécifiques vous permet d'exécuter un coup spécial. Même si votre adversaire parvient à bloquer un coup spécial, il subira quand même une petite quantité de « dommage ». Entrer la commande pour un coup spécial lors de certains coups normaux vous permet de couper court, ou « d'annuler » le coup normal et aller directement dans l'exécution du coup spécial. L'utilisation habile de la commande « annuler » est une façon de créer des combinaisons dommageables.

Coups spéciaux EX

Les coups spéciaux EX sont des versions survoltées de vos coups spéciaux réguliers. Effectuez un coup spécial EX en appuyant sur 2 boutons ou plus coup de poing ou coup de pied (selon le coup spécial) lors de la saisie d'une commande de coup spécial (cela utilise une cellule de votre jauge X).

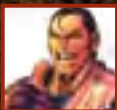


Commande EX

**Exemple :
EX Hadoken**



Appuyez simultanément



Un conseil rapide de Dan

Avez-vous remarqué des messages comme « CONTRE » ou « INVERSION » apparaissant à l'écran pendant un combat? Ils surgissent lorsque votre attaque se produit juste au moment où votre adversaire était sur le point d'attaquer, ou lorsque vous effectuez un coup spécial juste au bon moment – lorsque vous étiez attaqué ou alors que vous bloquiez un coup.

Bloquer

Appuyer sur la touche directionnelle dans une direction opposée à votre adversaire vous permet de bloquer leurs attaques. Vous pouvez bloquer les attaques hautes (debout) et basses (position assise). Les blocages hauts et bas peuvent bloquer des attaques spécifiques, mais pas toutes les attaques. Vous devrez faire attention et alterner rapidement entre les 2 types pour bloquer toutes les attaques entrantes. Vous ne pouvez pas bloquer pendant que vous êtes dans les airs.



Bloquer haut



Bloquer bas



Contre X

Lorsque vous entrez cette commande après avoir réussi à bloquer l'attaque de votre adversaire, vous effectuerez un Contre X. Selon votre personnage, cela pourrait être une attaque ou un coup. Cela consomme 1 cellule de votre Jauge X.

Après un blocage réussi



Fort

Récupération

Lorsque les attaques de votre adversaire ont mis votre personnage au sol, vous pouvez appuyer sur le manche gauche ou sur la touche directionnelle ou sur deux boutons d'attaque simultanément au moment où vous touchez le sol pour effectuer une récupération rapide. Une récupération réussie diminuera la quantité de temps passée au sol et il vous sera plus facile de répondre à la prochaine attaque.



Juste avant de toucher le sol

OU Appuyez sur deux boutons ou plus simultanément

Lorsque *Certaines attaques, comme les projections, ne permettent pas qu'une récupération soit faite une fois qu'elles ont été lancées.

Récupération avant roulée

Pendant que vous êtes au sol, appuyez sur le pad directionnel en direction de votre adversaire pour effectuer une récupération avant roulée. Pendant que vous effectuez une récupération avant roulée, vous êtes temporairement invincible. Si vous l'utilisez bien, elle peut vous permettre d'éviter les attaques de vos adversaires.



Pendant que vous êtes au sol



COMMANDES DE BASE

Projections et Esquives de projection

Projection Lorsque vous vous tenez debout près de votre adversaire, appuyez simultanément sur les boutons coup de poing léger et coup de pied léger pour projeter votre adversaire. Vous pouvez changer la direction vers laquelle vous projetez l'adversaire en appuyant sur gauche ou droite de la touche directionnelle ou du manche gauche. *Certains personnages peuvent aussi effectuer des projections pendant un saut (projection aérienne).

Esquive de projection Vous pouvez empêcher d'être vous-même projeté en appuyant simultanément sur coup de poing léger et coup de pied léger quand votre adversaire commence à vous projeter.

Près de l'adversaire

Lorsque saisi



Projection



Esquive de projection

Léger + Léger

*Les esquives de projection ne peuvent pas être effectuées contre les projections aériennes.

Charge

Appuyez sur la touche directionnelle deux fois vers votre adversaire dans une succession rapide d'effectuer une charge avant, ou appuyez sur la touche directionnelle deux fois en succession rapide loin d'eux pour effectuer une charge arrière. Charger vous permet de vous rapprocher de votre adversaire rapidement ou à prendre du recul et réévaluer la situation.

Charge

Charge arrière

Changer de place

Appuyez simultanément sur les boutons coup de poing moyen et coup de pied moyen pour changer de place votre partenaire. Quand un personnage change de place avec leur partenaire, ils entrent en mode veille et sont en mesure de récupérer tous dommages récupérables (⇒ P.07).

Moyen + Moyen

Appuyer En utilisant 1 cellule de la Jauge X, il est également possible d'annuler une action de changer de place avec votre partenaire.



Projections

Une Projection est une attaque offensive/défensive combinée où vous projetez votre adversaire dans les airs avant d'effectuer un changement de personnage. Appuyez simultanément sur les boutons coup de poing fort et coup de pied fort pendant que votre adversaire est au sol pour effectuer une projection.

Fort + Fort

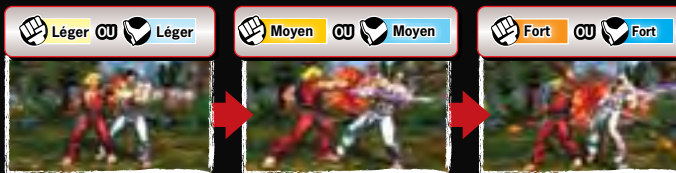


Une projection vous rendra invulnérable aux attaques basses de votre adversaire.

Boost Combo + Rush X

Effectuez un Boost Combo en appuyant sur les boutons coup de poing ou coup de pied Léger ⇒ Moyen ⇒ Fort, dans cet ordre.

Appuyer sur Léger ⇒ Moyen ⇒ Fort, ou alternativement Léger ⇒ Fort ou Moyen ⇒ Fort —suivi par une attaque Forte finale—déclenchera une Projection. C'est ce qu'on appelle un Cross Rush.



Effectuez une autre attaque forte et...

Fort OU Fort



Une Projection sera faite!


COMMANDES DE BASE

Super Arts

Si vous utilisez deux cellules de la Jauge X, vous pouvez effectuer un coup spécial puissant qu'on appelle Super Art. La commande Super Art est différente d'un personnage à un autre.



Super Charge

Coups spéciaux qui ont  (CHARGE) apparaissant près deux dans la liste de commandes, ils peuvent être chargés jusqu'à 3 niveaux en maintenant la touche enfoncée. Si vous chargez jusqu'à 3 niveaux, vous pouvez effectuer un Super Art sans consommer de cellule de votre Jauge X.

Les coups spéciaux augmentent en puissance comme indiqué ci-dessous et vous permettent d'effectuer des coups spéciaux EX ou des Super Arts sans utiliser votre Jauge X : Coup Spécial ⇒ Coup Spécial EX ⇒ Super Art.

En cas de Ryu, entrez



et tenez enfoncé



Et vous effectuerez un Super Art!



Art X

La combinaison la plus puissante de coups possible, effectuée en équipe avec votre partenaire. Si elle est lancée avec succès, un Art X provoquera beaucoup de dommages chez votre adversaire, mais consommera 3 cellules de votre Jauge X. Lorsque qu'un Art X frappe, vous changerez automatiquement de place avec votre partenaire.



Assault X

Un Assault X est technique particulière dans laquelle vous faites venir votre partenaire. Cela consomme 3 cellules de votre Jauge X. Pendant le jeu en solo, le personnage que vous faites venir sera contrôlé par le CPU. Pendant le jeu en duo, votre partenaire contrôlera le personnage.



Un conseil rapide de Dan

Toutes les attaques résulteront en dommages récupérables, mais les Arts X sont différents! Un Art X transformera les dommages récupérables de votre adversaire en dommages réels! Wow!

COMMANDES DE BASE

Pandore



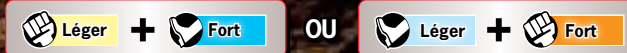
Pandore est une dernière tentative de changer le cours d'un combat que vous ne pouvez activer que lorsqu'il ne vous reste que 25 % ou moins de votre vitalité totale. Lorsqu'il est activé, vous ne pourrez plus utiliser le personnage en cours dans ce round, mais votre partenaire obtiendra les bonus suivants :

- 1 La force des attaques de votre partenaire est augmentée.
- 2 La Jauge X de votre partenaire est toujours au maximum.
- 3 Votre partenaire recevra le double de la vitalité restante de votre personnage en cours.

En plus, après avoir activé Pandore, aucun coup en équipe ne peut être utilisé et vous ne pouvez pas mettre votre adversaire KO avant la fin de Pandore, sans quoi vous perdrez par Time Over.



Combo-rapide



Activez le combo que vous avez configuré sous « Combo Rapide » dans Personnaliser (aP.19). Utiliser un Combo Rapide nécessite au moins 1 cellule de votre Jauge X.



Gems

Les Gems sont des unités spéciales qui peuvent être activées sous certaines conditions pour vous aider durant le combat. Il y a 2 types de Gems : Les Gems de Bonus qui augmentent les capacités de votre personnage pendant le combat, et les Gems de soutien qui vous aident à contrôler votre personnage. Remarque : les gems doivent être sélectionnés avant d'entrer dans un combat (voir P.18 pour les détails sur l'emmagasinement des gems.)

Gems de Bonus

et 5 attaques normales et...



P. EX : Gem de puissance immense.

Le gem sera activé, augmentant temporairement la quantité de dommages causés à votre adversaire!

Gems de soutien

Si vous avez un gem qui permet les Esquives de projection automatiques...



P. EX : Gem Esquive de Projection Auto

Vous serez contraindre automatiquement les projections au prix de votre Jauge X!

Un conseil rapide de Dan

Les Gems ont de nombreux différents effets! Certains augmentent la quantité de dommages que votre adversaire subit, alors que d'autres vous permettent d'effectuer des esquives de projection automatiques – mais ce n'est pas tout! Il y a de nombreux autres types de gems, aussi!

MODES DE JEU

Arcade

Ce mode vous permet de profiter de l'histoire de Street Fighter X Tekken. Utilisez 2 commandes et vous pouvez jouer avec un ami en duo. De plus, si vous utilisez la Demande de combat, vous pouvez jouer en attendant un adversaire pour un Match avec classement. (⇒P.22).



Versus

Jouez un match contre le CPU ou contre un autre joueur. Sélectionnez Combat en groupe pour jouer un match à 4 joueurs simultanés.

Entraînement

Ce mode d'entraînement est pour la pratique hors ligne, soit en jeu Solo ou en duo. Vous pouvez choisir une grande variété de configuration, comme le niveau de jauge et la force du CPU.



Défi

Apprenez les commandes de base pour Street Fighter X Tekken et essayez différents défis.

Personnaliser

Sélectionnez « PERSONNALISER » à partir du Menu Principal pour afficher le menu Mode Personnaliser. Ici, vous pouvez tout personnaliser, depuis les unités Gem et Combos rapides aux couleurs des personnages et aux profils des combats.



Unités Gem (⇒P.18)

Dans Unité Gem, vous pouvez sélectionner les Gems de Bonus et Gem de soutien que vous désirez utiliser pour chaque personnage, ce qui vous permettra de les choisir facilement dans l'écran Sélection de Personnage.

Combo Rapide (⇒P.19)

Dans Combos Rapides, vous pouvez sélectionner un combo rapide pour chaque personnage, qui pourra être facilement activé avec une combinaison de bouton pendant le combat.

Sélecteur de personnage (⇒P.20)

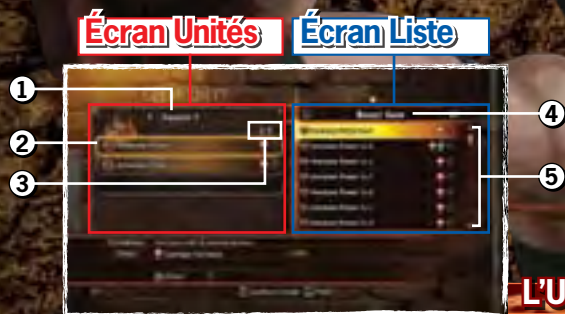
Personnalisez les couleurs des personnages.

Profil de combat (⇒P.21)

Modifiez le titre du joueur et les commentaires affichés au lobby pour les combats Xbox LIVE.

MODES DE JEU

Personnaliser



L'Unité Gem

1 Nom de l'unité Gem

Le nom de l'unité Gem que vous modifiez présentement. Appuyez sur le bouton RETOUR pour modifier le nom. Vous pouvez aussi appuyer sur **LB** / **RB** sur l'écran Unité pour changer l'unité que vous modifiez.

2 Emplacement du Gem

Affiche le nom, l'effet et les emplacements utilisés des gems sélectionnés. Appuyez sur le bouton **A** sur un endroit vide pour y placer un gem, et appuyez sur le bouton **Y** pour retirer un gem emmagasiné.

3 Emplacements utilisés

Affiche le nombre d'emplacements actuellement utilisés.

4 Type de Gem

Appuyez sur **LB** / **RB** à l'écran Liste pour alterner entre les Gem Bonus, Gems de soutien et Historique (ce qui vous permet de sélectionner les gems récemment utilisés).

5 Liste de Gems

Liste de gems utilisables.


Réglage Auto

Appuyez sur le bouton DÉMARREZ à l'écran unité pour automatiquement emmagasiner les gems.

Guide des Filtres/Symboles

Appuyez sur le bouton DÉMARREZ à l'écran unité pour afficher une fenêtre pour filtrer l'affichage afin d'inclure seulement certains gems. Appuyez sur le bouton RETOUR pour afficher les détails relatifs aux icônes utilisés pour illustrer les effets des gems.

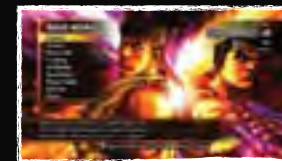
Acheter des gems

Pour utiliser un gem affiché dans l'écran de liste d'Unités Gems portant la marque , vous devez le télécharger.

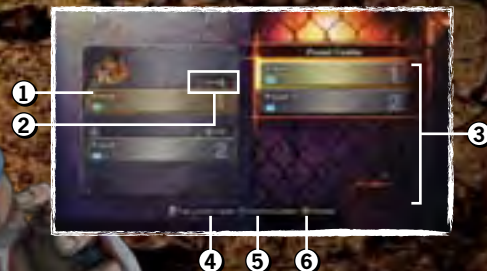
**Connexion à haut débit requise.*



Appuyez sur le bouton **Y** pour consulter les détails des gems téléchargeables.



Vous pouvez aussi acheter des gems dans « MAGASIN » dans le Menu Principal (→P.28).



Combo rapide

1 Combo Emplacement

Affiche le combo emmagasiné.

2 Combo Commande d'activation

Affiche la commande nécessaire pour activer le combo emmagasiné.

3 List de Combos

Affiche les noms des combos et la quantité de cellules de Jauge X qu'ils consomment.

4 Modifier le nom du Combo

Modifie le nom du combo sélectionné.

5 Confirmer Combo

Consulte les détails du combo sélectionné.

6 Aperçu

Essaie le combo sélectionné.

MODES DE JEU

Personnaliser

Couleur du personnage



Pour utiliser les palettes ou les costumes avec le panier affiché, vous devez les télécharger.

1 COSTUME

Type de costume du personnage. Vous pouvez changer les costumes en appuyant sur **LB** / **RB**.

2 PERSONNALISATION NO.

Le numéro de couleur personnalisée utilisée par le costume actuellement modifié. Vous pouvez changer la couleur personnalisée en appuyant sur **D** / **W**.

3 PIÈCES

Affiche les pièces qui peuvent être changées de couleur. Le nombre de pièces variera selon le personnage et le costume choisis.

4 PALETTES

Liste des palettes pouvant être choisies.

Commandes de la caméra

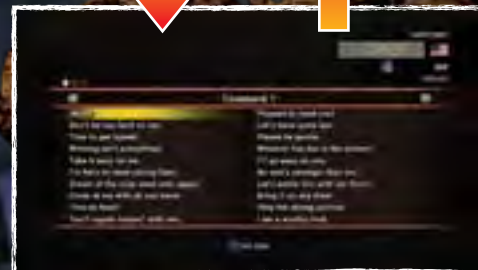
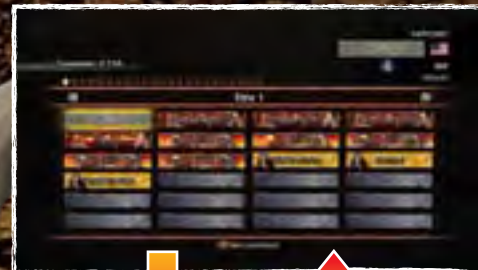
Appuyez sur le bouton **RETOUR** pour prendre le contrôle de la caméra.

COMMANDES

Touche directionnelle gauche ou droite	Tourne la caméra vers la gauche ou la droite.
Touche directionnelle haut ou bas	Fait bouger la caméra vers le haut ou le bas.
Bouton Y , Bouton X	Effectue un zoom avant ou arrière de la caméra.
Bouton Démarrer	Réinitialise la caméra.
Bouton Retour	Met fin aux contrôles de la caméra.

Profil de combat

Appuyez sur le bouton **Y** à l'écran de sélection de titre pour passer à l'écran de sélection de commentaire. Appuyez sur le bouton **X** à l'écran de sélection de commentaire pour passer à l'écran de sélection de titre.



Vous pouvez aussi modifier votre profil de combat à partir du Menu Principal.

COMBATS Xbox LIVE

Sélectionnez « Xbox LIVE » à partir du Menu Principal pour entrer dans les combats en ligne contre des joueurs du monde entier.



1 Match avec classement

Dans ce mode, vous gagnerez ou perdrez des points de combat (PC) selon les résultats du match. Vos points de combat affecteront votre classement (→P.23).

2 Combat sans fin

Des joueurs multiples s'affrontent dans des matches continus. Vos points de combat (PC) ne seront pas affectés par le résultat.

3 Combat en groupe

Des joueurs multiples s'affrontent dans des combats en groupe continus (combats spéciaux dans lesquels les 4 joueurs sont toujours actifs). Vos points de combat (PC) ne seront pas affectés par le résultat.

4 Salle d'équipe

Mode d'entraînement dans lequel vous pouvez vous joindre à votre partenaire pour combattre le CPU et tester vos aptitudes en duo, ou vous entraîner à combattre contre votre propre partenaire. Vous pouvez aussi activer la Demande de Combat dans ce mode, via le Menu Pause, pour attendre un Match avec classement pendant que vous vous entraînez. **Remarquez que vous ne pouvez sélectionner la Salle d'équipe que si vous avez trouvé un partenaire dans Paramètres de Partenaire.**

5 Paramètre de Partenaire

Recherchez un partenaire pour jouer en duo.



Un conseil rapide de Dan

Si vous avez deux commences, vous pouvez vous mettre en équipe avec un ami pour combattre en ligne! C'est facile - il suffit d'appuyer sur le bouton DÉMARRER sur l'autre commande depuis l'écran Sélection de personnage! C'est ce qu'on appelle Jeu local en duo!

SUPER BANNIÈRES

Dans ce mode (sélectionné dans « Xbox LIVE » dans le Menu Principal), vous pouvez consulter votre classement au niveau des points de combat (PC) et des victoires que vous avez eues au cours des combats en ligne.



1

2

3

4

5

6

7

8

1 Icône de suivi

Indique quels joueurs vous suivez. Si vous suivez un joueur, l'icône s'illuminera.

2 Icône de verre

Indique la classe du joueur.

3 Icône Reprise

Lorsqu'il s'illumine, une reprise a été téléversée et est prête à être vue.

4 Vérifier suivi

Sauvegarde les nouvelles reprises des joueurs suivis vers « Ma Collection. »

5 Menu

Modifie les articles affichés pour le classement.

6 Info joueur

Consulte les informations détaillées pour le joueur sélectionné.

7 Détails reprise

Vous pouvez rejouer la reprise sélectionnée, et aussi la sauvegarder.

8 Ajouter/supprimer/suivre

Suivez un joueur que vous aimez. Utilisez cette commande et cessez de le suivre également.



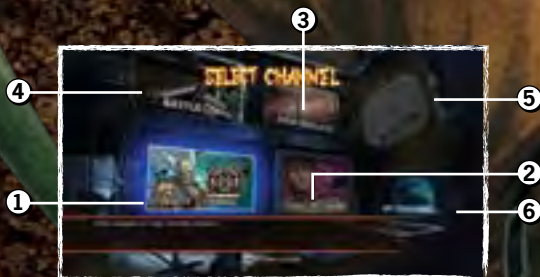
Un conseil rapide de Dan

Suivre des joueurs n'est peut-être pas la caractéristique la plus brillante, mais c'est vraiment utile! Le fait de suivre vos joueurs favoris ou vos amis peut vous aider à collectionner leurs plus récentes reprises.

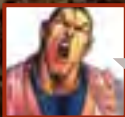
CANAL REPRISE

Mode canal reprise

Le canal reprise se trouve sous « Xbox LIVE » dans le Menu Principal. Dans ce mode, vous pouvez consulter et de recueillir les reprises transférées par d'autres joueurs, et gérer les reprises que vous avez recueillies.



- 1 Canal Élite** Consultez les reprises des meilleurs joueurs.
- 2 Canal personnages** Consultez les reprises qui incluent le personnage que vous avez choisi.
- 3 Nouvelles reprises** Visualisez les plus récentes reprises téléversées pour les Matches avec classement.
- 4 Historique des combats** Visualisez votre propre reprise de combat qui est temporairement sauvegardée. Les reprises des 50 derniers matches sont sauvegardées, et les matches plus anciens sont effacés à mesure qu'il s'en ajoute de nouveaux.
- 5 Ma collection (⇒P.25)** Collectionnez et consultez vos reprises préférées. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 300 reprises. Vous pouvez aussi les trier avec des titres et modifier leur identification.
- 6 Mon canal (⇒P.26)** Partagez et visualisez les reprises sauvegardées dans « Ma Collection » avec d'autres joueurs.



Un conseil rapide de Dan

Avez-vous utilisé Vérifier Suivi dans le Canal Reprise? C'est une caractéristique très utile, qui vous indiquera lorsqu'un joueur que vous suivez a téléversé une nouvelle reprise! Intéressant, non?

Ma collection

Ma Collection est un mode dans le Canal Reprise. Dans ce mode, vous pouvez regarder les reprises sauvegardées, modifier les noms des reprises et modifier les identifications.



- 1 Catégorie** Indique **LB** / **RB** Indique la catégorie des reprises énumérées. Utilisez **LB** / **RB** pour passer entre l'affichage ⇒Identification 1 ⇒Identification 2 ⇒Identification 3 ⇒Identification 4 ⇒Identification 5.
- 2 Liste des fichiers Reprise** Liste des fichiers reprise sauvegardés.
- 3 Identifications** Affiche les titres configurés pour vos fichiers de reprise.
- 4 Afficher victoires/revers** Affiche les victoires et les revers pour tous les fichiers de reprise.
- 5 Menu** Change or supprime les noms des menus de reprise.
- 6 Détails** Consulte les informations détaillées au sujet des fichiers de reprise.
- 7 Paramètres des identifications** Ajoute des identifications aux fichiers de reprise. Il y a 5 différentes identifications disponibles, vous pouvez les renommer à votre guise. Vous pouvez également supprimer tous les fichiers qui comportent une identification particulière.

CANAL REPRISE

Mon Canal (visualiser)

Visualiser les reprises que l'hôte a sélectionnées de sa collection. La sélection de la liste est effectuée après que l'hôte soit entré dans le lobby de visualisation.



Après avoir sélectionné Mon Canal, utilisez **LB** / **RB** pour passer entre la création d'un lobby pour vous-même et la recherche d'autres lobbys que des joueurs ont créés.

1 Playlist	Cet article ne peut être sélectionné que par l'hôte. L'hôte sélectionne les reprises de sa collection pour diffusion.
2 Inviter un ami	Envoie un message d'invitation à un autre joueur.
3 Retirer joueur	Cet article ne peut être sélectionné que par l'hôte. Ceci permet à l'hôte d'obliger un joueur à quitter le lobby.
4 Minuterie	Lorsque toutes les notes s'illuminent la reprise se mettra en marche.
5 Menu	Consultez la Carte du joueur des autres joueurs ou modifiez les paramètres de son.



Un conseil rapide de Dan

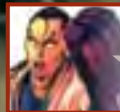
Avez-vous déjà souhaité pouvoir sauvegarder la reprise que vous ne regardez pas actuellement? Si c'est le cas, appuyez sur le bouton RETOUR pour la marquer pour sauvegarde! Mais souvenez-vous - vous ne pouvez faire ceci que dans les canaux Élite, Personnage et Mon Canal!

Mon Canal (Diffuser)



Ici, les gens peuvent télécharger les fichiers de reprises que l'hôte a sélectionnés de sa collection. Le partage commence une fois que l'hôte a fini de sélectionner une liste dans le lobby de réception. Dès qu'un invité entre dans le lobby, le téléchargement commencera. Une fois le téléchargement complété, il quittera automatiquement le lobby. Il ne pourra pas effectuer d'autres opérations.

1 Playlist	Cet article ne peut être sélectionné que par l'hôte. L'hôte sélectionne les reprises de sa collection pour visualisation.
2 Inviter un ami	Envoie un message d'invitation à un autre joueur.



Un conseil rapide de Dan

Avez-vous entendu parler du paramètre « assourdir »? Sinon, écoutez bien! Assourdir vous permet de couper le son de la conversation vocale d'un autre joueur. Essayez!

Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

Connexion

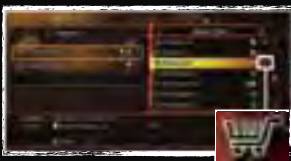
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.



Vous pouvez consulter les détails du contenu téléchargeable sous la rubrique « MAGASIN » dans le Menu Principal.



En plus de « MAGASIN » dans le Menu Principal, les Gems peuvent également être achetés via « Unité Gem », situé dans le mode Personnaliser (⇒P.19).

GARANTIE/ SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. ("CAPCOM") garantie au consommateur que le disque de jeu sera libre de défauts dans le matériel et la main d'œuvre pour une période de 90 jours suivants sa date d'achat. Si une défektivité couverte par cette garantie est découverte pendant la période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu gratuitement.

Pour se prévaloir de ce service de garantie:

1. Prévenez le département du service au consommateur de CAPCOM (Consumer Service Department) du problème nécessitant un service de la garantie en appelant (650) 350-6700. Notre Département du service au consommateur est ouvert de 8h30 à 17h, heure du pacifique, du lundi au vendredi.

2. Si le technicien aux services de CAPCOM n'est pas en mesure de régler le problème au téléphone, il ou elle vous demandera de retourner le disque de jeu à CAPCOM, frais de port payés en tenant compte des risques de dommages ou de livraisons. Nous recommandons un envoi par courrier certifié. Veuillez inclure votre reçu de vente ou une preuve similaire d'achat démontrant la période garantie de 90 jours :

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

Consumer Service Department
800 Concar Drive, Suite 300,
San Mateo, CA 94402-2649

Cette garantie ne s'appliquera pas si le disque de jeu a été endommagé pour cause de négligence, d'accident, d'utilisation exagérée, de modification, de falsification ou d'autres causes non liées à une défektivité du matériel ou de la main d'œuvre.

RÉPARATION APRÈS EXPIRATION DE LA GARANTIE:

Si le disque de jeu présente un problème après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le Département du service aux consommateurs au numéro de téléphone ci-haut mentionné. Si le technicien aux services de CAPCOM n'est pas en mesure de régler le problème au téléphone, il ou elle vous demandera de retourner le disque de jeu accompagné d'un chèque ou mandat-poste au montant de 20,00 \$ (US\$) au nom de CAPCOM, à CAPCOM, frais de port payés en tenant compte des risques de dommages ou de livraisons. Nous recommandons un envoi par courrier certifié. CAPCOM remplacera le disque de jeu selon les conditions énumérées ci-haut.

Si un remplacement n'est pas disponible, le produit défectueux vous sera retourné accompagné d'un remboursement de 20,00 \$.

LIMITES DE LA GARANTIE PAR LA PRÉSENTE SONT DÉCLINÉES TOUTES GARANTIES EXPLICITES OU IMPLICITES, INCLUANT LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADEQUATION À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE. EN AUCUN CAS CAPCOM NE SERA TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES PARTICULIERS, INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU ACCESSOIRES RÉSULTANTS DU BRIS DE TOUTES GARANTIES EXPLICITES OU IMPLICITES.

Les dispositions de cette garantie sont valides aux États-Unis et au Canada seulement. Quelques états et provinces ne permettent pas l'application d'une limite de temps à une garantie implicite ou l'exclusion des dommages consécutifs ou accessoires. Ces limites et exclusions pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits spécifiques légaux en plus d'autres droits éventuels variant d'un état à l'autre et d'une province à l'autre.

CLASSEMENT DU ESRB

Ce produit a été classé par le Entertainment Software Rating Board. Pour en savoir plus au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de cette classification, veuillez contacter le ESRB au www.esrb.org.



Remerciements particuliers : Fontworks, Inc.
Remerciements particuliers : JIKISOFT
Remerciements particuliers : YoonDesign Inc.
Uses Autodesk® Scaleform®
copyright © 2011, Autodesk, Inc.

Autodesk
Scaleform®

CAPCOM® PRÉSENTE...

LA FURIE NE MEURT PAS



DISPONIBLE MAINTENANT

[FACEBOOK.COM/ASURAWRATH](https://www.facebook.com/asurawrath)

©CAPCOM CO., LTD. 2012 TOUS DROITS RÉSERVÉS.



ARTICLES DE COLLECTION

EXCLUSIVITÉS

VÊTEMENTS

JEUX

JOUETS

SHOP.CAPCOM.COM

IMPORTATIONS

LIVRES D'ART

ÉDITIONS SPÉCIALES

RABAIS INSTANTANÉS

EVERYTHING CAPCOM

CAPCOM® PRÉSENTE...

LIBÉREZ L'ULTIME!



DISPONIBLE MAINTENANT

MARVELVSCAPCOM3.COM

TM & © 2011 Marvel & Subs



©MOTO KIKANU. ©CAPCOM CO., LTD 2011, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2011 TOUS DROITS RÉSERVÉS.

BANDE-ANNONCE

ÉCRAN

CARACTÉRISTIQUES

ENTREVUES

PRIMES CADEAUX

CAPCOM®

CAPCOM-UNITY.COM

ENCHÈRES

EXCLUSIVITÉS

DISCUSSIONS

BLOGUES

FORUMS

SE CONNECTER.