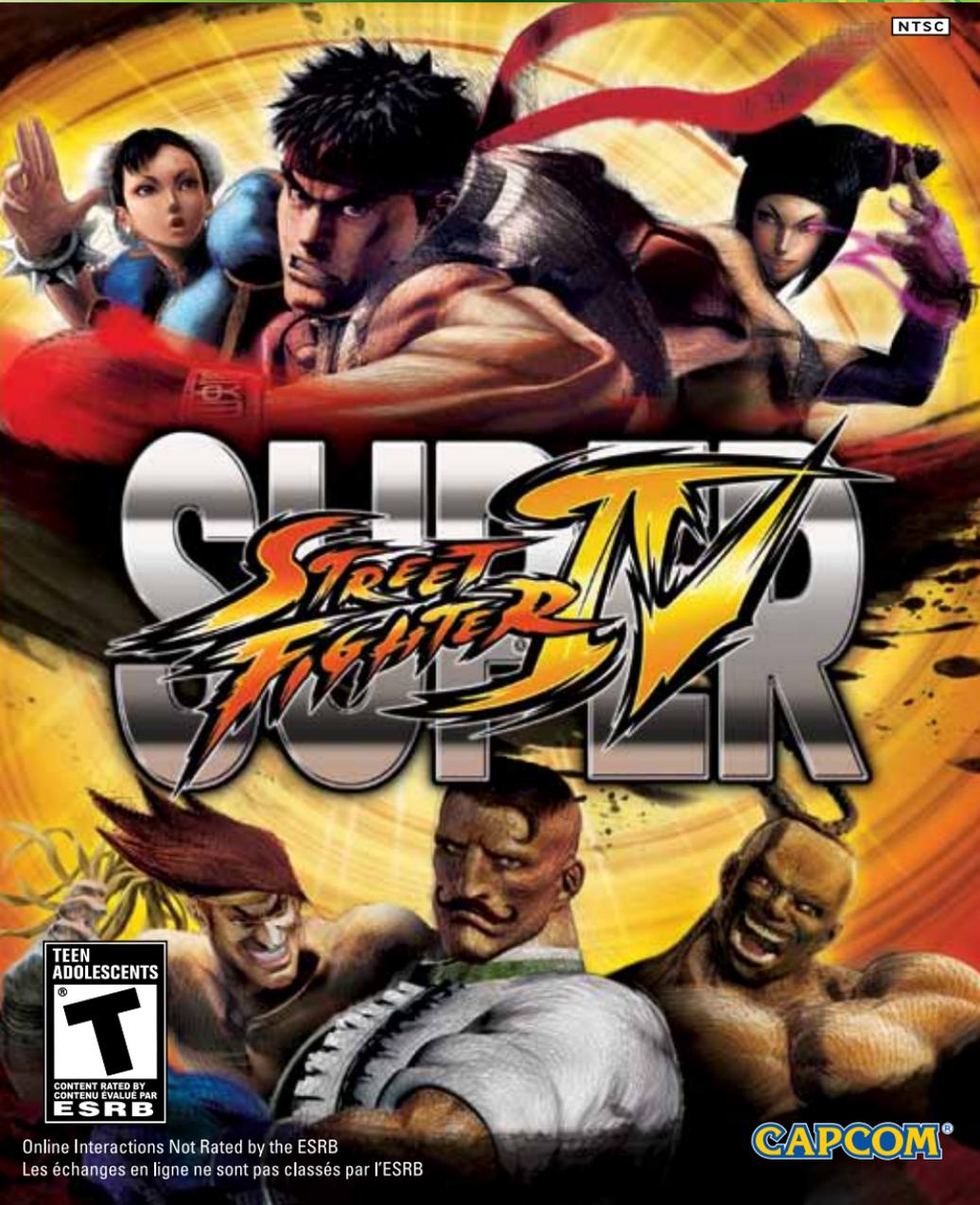


XBOX 360

XBOX
LIVE

NTSC



STREET FIGHTER SUPER



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

CAPCOM

⚠ AVERTISSEMENT : RISQUES DE CRISE D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE

Un très faible pourcentage d'individus sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments lumineux. Ces individus peuvent être victimes de crises d'épilepsie lorsqu'ils regardent certaines images télévisées ou lorsqu'ils jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent se manifester même si le sujet n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou s'il n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie ou de symptômes liés à l'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou pertes de conscience), veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce produit. CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin avant de rejouer à ce jeu si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertige
- contraction des yeux ou des muscles
- trouble de l'orientation
- mouvement involontaire
- trouble de la vision
- loss of awareness
- crises
- ou convulsion.

NE RECOMMENCEZ PAS À JOUER À MOINS D'AVOIR OBTENU L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDECIN.

Conseils d'utilisation des jeux vidéo afin de réduire les risques de crise

- Jouez dans un endroit bien éclairé et tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
- Évitez de jouer sur de très grands écrans. Jouez plutôt sur le plus petit écran possible.
- Évitez une utilisation prolongée de la console PlayStation®3.
Faites une pause de 15 minutes à toutes les heures.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser la console si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, nausées ou une sensation semblable au mal des transports, inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie du corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

AVIS :

Soyez prudent lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Prenez en considération les avertissements suivants lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Heurter une personne ou un objet avec la manette peut causer des blessures ou des dommages. Avant d'utiliser la manette, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace autour de vous. Tenez la manette bien fermement pour éviter de l'échapper lorsque vous l'utilisez. Si votre manette est branchée à votre PS3™ par un câble USB, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace pour éviter que le fil ne heurte quelqu'un ou des objets. Évitez également de débrancher la manette de votre PS3™ lorsque vous l'utilisez.

AVERTISSEMENT POUR LES PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Ne branchez pas votre console PS3™ à un téléviseur à projection sans avoir d'abord consulté le manuel de l'utilisateur du téléviseur, à moins que l'affichage ne soit à cristaux liquides. Vous pourriez endommager de façon permanente l'écran de votre téléviseur.

MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE JEU PS3™ :

- Ce disque ne doit pas être plié, cassé ou placé dans un liquide.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Assurez-vous de prendre des pauses occasionnelles lors d'une partie prolongée.
- Gardez ce disque propre. Tenez toujours le disque par les côtés et rangez-le dans son boîtier protecteur entre les utilisations. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux, non pelucheux et sec en l'essuyant en lignes droites, du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.

L'histoire	3
Commandes	4
Pour commencer	6
Règles de combat	8
Sélection d'un personnage	9
Commandes de base	10
Modes de jeu	18
Présentation des personnages	36

Ce jeu peut être joué en mode Dolby® Digital 5.1 ambiophonique. Pour ce faire, connectez votre PlayStation®3 à un système audio disposant d'un son ambiophonique Dolby Digital au moyen d'un câble HDMI ou d'un câble optique numérique. Dans le XMB™ (XrossMediaBar), sélectionnez Paramètres → Paramètres son → Paramètres de sortie audio, choisissez le type de connecteur d'entrée servant à la connexion et enfin, sélectionnez l'option « Dolby Digital 5.1 can.»

XMB et XrossMediaBar sont des marques de commerce de Sony Corporation et de Sony Computer Entertainment.

* Les captures d'écran ont été prises lors du développement du jeu et peuvent différer des illustrations du produit final.

Utilise Scaleform GfX ©2009 Scaleform Corporation.
Tous droits réservés.
Remerciements spéciaux à : JIKJISOFT

Xbox LIVE

Xbox LIVE^{MD} vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

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.

Ensembles de costumes

Vous ne savez quoi porter pour le combat? Ne vous inquiétez pas! Si vous avez déjà acheté un ensemble de costumes pour STREET FIGHTER IV, vous y avez accès en tout temps dans SUPER STREET FIGHTER IV.

Tout ce que vous avez à faire, c'est de vous assurer que votre profil de joueur est activé sur Xbox LIVE lorsque vous lancez SUPER STREET FIGHTER IV.

Tant que votre session est ouverte, les ensembles de costumes que vous avez achetés sont disponibles dans le jeu.

L'ultime tournoi mondial de combat est arrivé, mais quels desseins sinistres se cachent derrière?

Qu'est-ce que S.I.N. manigance? Les hypothèses varient, mais il est question d'une possible ré-émergence du syndicat du crime Shadaloo, une façade pour la création de nouvelles armes puissantes et même d'un complot pour kidnapper et profiter des talents des meilleurs spécialistes des arts martiaux du monde.

De nouveaux visages font leur apparition dans ce nouveau tournoi.

Un fier guerrier recherchant sa tribu perdue.

Un génial combattant des Caraïbes qui aime la bagarre.

Un descendant des anciens Shinobi.

Un ancien champion de Metro City ayant basculé du côté obscur.

Une jeune ninja cherchant à faire ses preuves.

Un élève de karaté combattant pour sauver son dojo.

Un champion de boxe britannique se battant pour la gloire.

Un combattant Muay Thai s'efforçant de devenir le nouveau roi.

Un héros de lutte turc mélangeant affaires et combats.

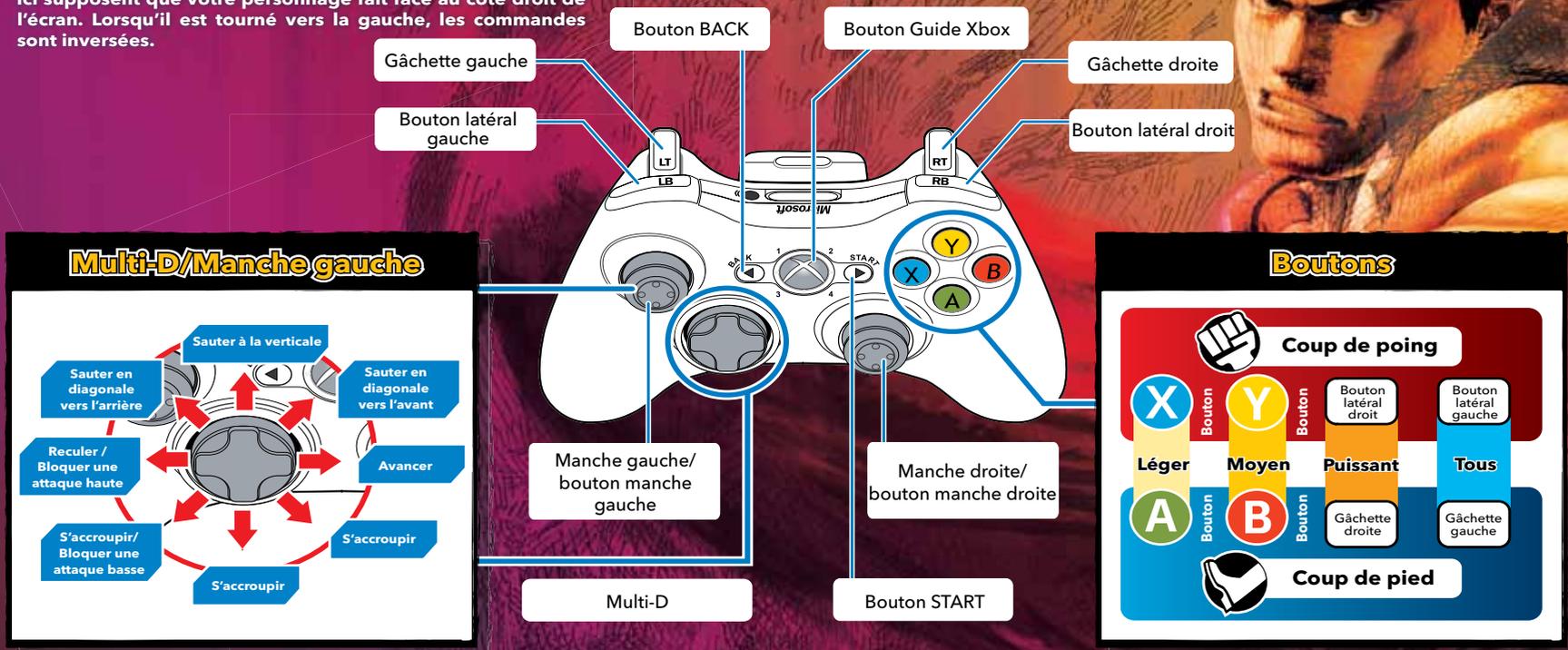
Et... une mystérieuse femme dont on dit qu'elle serait la servante de Seth.

Qui sortira vainqueur du tortueux labyrinthe de desseins personnels et d'alliances brisées qui rôdent et s'entremêlent dans les coulisses du tournoi?

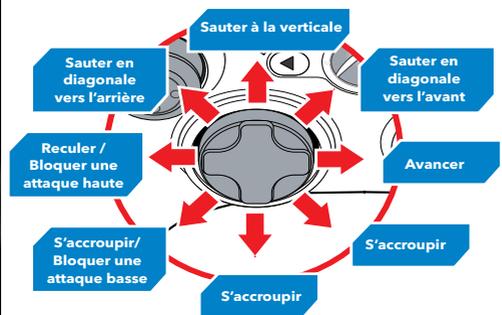
Écoutez résonner les éclats de rire du cerveau de l'affaire à mesure que les innombrables pièges se dévoilent.

Manette sans fil Xbox 360

* Les commandes du Multi-D et du manche gauche présentées ici supposent que votre personnage fait face au côté droit de l'écran. Lorsqu'il est tourné vers la gauche, les commandes sont inversées.



Multi-D/Manche gauche



Boutons



Autres commandes

Multi-D/ Manche gauche	Sélectionner un mode, menu Mode et options
bouton A	Confirmer
bouton B	Annuler
Bouton latéral droit	Ouvrir l'écran d'état (p. 31)

Bouton START

Appuyez sur START pour interrompre la partie et accéder au MENU PAUSE. Appuyez à nouveau pour continuer. (La partie ne peut être interrompue lorsque vous affrontez un joueur en ligne).

* Il s'agit là de la configuration par défaut des boutons. Les commandes peuvent être modifiées depuis le menu des options (p. 35).

Pour commencer

Pour commencer

Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour accéder au menu principal.



Menu principal

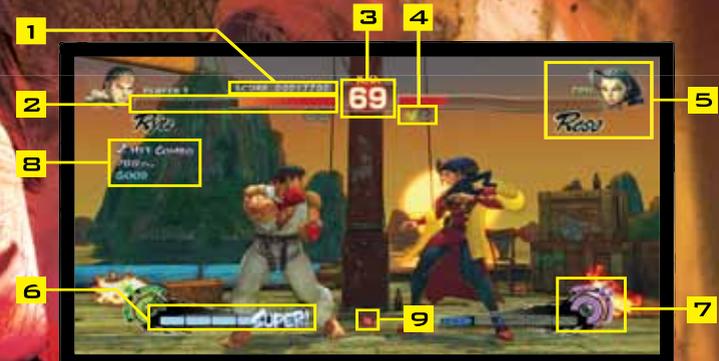
ARCADE	Un joueur affronte une série d'adversaires contrôlés par l'ordinateur. Brancher une deuxième manette permet à un autre joueur de se joindre à la partie en tant qu'adversaire. Vous pouvez également configurer les paramètres de requêtes de combat afin de créer une partie en ligne. (p. 18)
VERSUS (DUEL)	Choisissez un personnage et un tableau, puis affrontez un personnage contrôlé par l'ordinateur ou un autre joueur. (p. 21)
XBOX LIVE BATTLE	Affrontez d'autres joueurs en ligne via le mode Xbox LIVE Battle. (p. 22) * Vous devez être membre Xbox LIVE Gold.
CHALLENGE (DÉFI)	Participez à une série de combats. (p. 33)
TRAINING (ENTRAÎNEMENT)	Choisissez le comportement de votre adversaire et entraînez-vous à l'affronter. (p. 34)
PLAYER DATA (DONNÉES DU JOUEUR)	Consultez vos statistiques et vos records en ligne et hors ligne. (p. 35)
OPTIONS	Consultez vos statistiques et vos records en ligne et hors ligne. (p. 35)
XBOX LIVE MARKETPLACE	Téléchargez du contenu supplémentaire. * Des frais peuvent s'appliquer.

* Vous trouverez des détails sur l'écran d'état à la page 31 (icône et titre).

Sauvegarde de données

SUPER STREET FIGHTER IV est doté d'une fonction de sauvegarde automatique. Vos données sont automatiquement sauvegardées après un combat ou lorsque vous modifiez des options. N'éteignez pas votre console Xbox 360 et ne retirez pas l'unité de stockage pendant la sauvegarde. Vous devez disposer d'au moins 16 Mo d'espace libre pour sauvegarder les données du jeu.

L'écran de jeu



1	Points et victoires consécutives	Vos points et le nombre de vos victoires consécutives. * L'affichage varie selon le mode de jeu.
2	Jauge de vitalité	Votre vitalité restante.
3	Chronomètre	Le temps qu'il reste avant la fin du combat
4	Marqueurs de victoires	Ces icônes s'affichent lorsque vous remportez un round. Leur apparence varie en fonction du type de victoire.
5	Image du personnage	Le portrait du personnage que vous utilisez.
6	Jauge des super combos	Lorsque cette jauge est pleine, vous pouvez exécuter des super combos ou des manœuvres spéciales EX. (p. 15-16)
7	Jauge de vengeance	Lorsque cette jauge est pleine à 50 %, vous pouvez exécuter un ultra combo. Le numéro de l'ultra combo sélectionné s'affichera également. (p. 17)
8	Message boni	Divers messages s'affichent ici en cours de partie. (p. 10)
9	État	Dans le mode Arcade, une icône apparaît ici lorsque la fonction de requête de combat est activée. (p. 20)

Configuration des matchs

Par défaut, un combat compte trois rounds, et le premier joueur à en gagner deux remporte le combat.

Remporter un round

Par défaut, un round dure 99 secondes sur le chrono. Réduisez la vitalité de votre adversaire à zéro avant la fin du décompte pour remporter une victoire par KO. Si le temps s'est écoulé avant qu'un combattant n'ait remporté le round, le joueur qui a le plus de vitalité l'emporte.

Égalité

Il y a égalité lorsque la vitalité des deux joueurs atteint zéro simultanément ou lorsque leur vitalité est exactement la même lorsque le chrono atteint zéro. Si le round final d'un match se termine par une égalité, la partie est terminée.

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



La fenêtre de personnalisation

COSTUME

Vous pouvez vêtir vos personnages des costumes achetés dans le Xbox LIVE Marketplace.

COLOR (COULEUR)

Modifiez la couleur du costume de votre personnage. Initialement, vous avez accès à seulement deux couleurs, mais en progressant dans le jeu, vous en déverrouillez davantage.

PERSONAL ACTION (ACTION SPÉCIALE)

Sélectionnez l'action spéciale (p. 12) que votre personnage peut utiliser pour narguer l'adversaire. Au début du jeu, vous avez accès à un action spéciale dite régulière, mais plus le jeu avance, plus vous acquérez d'actions spéciales.

WIN QUOTE (MESSAGE DE VICTOIRE)

Sélectionnez le message qui apparaît lorsque vous remportez un match.

Fenêtre de sélection de l'ultra combo

Choisissez un ultra combo pour votre personnage.

Fenêtre du handicap

Déterminez le niveau de départ de votre jauge de vitalité.
* Disponible seulement dans certains modes.

Commandes de base

 Commande de direction par le biais des Multi-D / du manche gauche.
Pour un déplacement en diagonale, appuyez sur deux flèches directionnelles simultanément.

Toutes les commandes présentées dans cette section supposent que votre personnage fait face au côté droit de l'écran. Lorsqu'il est tourné vers la gauche, les commandes sont inversées.

MANOEUVRES NORMALES

Utilisez les boutons de coup de poing et de coup de pied pour exécuter des manoeuvres normales. La manoeuvre exécutée dépend de la position du personnage au moment où vous appuyez sur les boutons.

MANOEUVRES SPÉCIALES

En appuyant sur le Multi-D et les boutons d'attaque dans des séquences spécifiques, vous pouvez exécuter des manoeuvres spéciales. Un adversaire qui parvient à bloquer une attaque spéciale subit néanmoins une certaine quantité de dommages. Entrer la séquence d'une attaque spéciale pendant l'exécution d'une attaque normale vous permet d'interrompre l'attaque et d'enchaîner immédiatement avec l'attaque spéciale. Cette pratique représente une bonne manière de créer des combos dévastateurs.

BLOQUER

Appuyer sur le Multi-D situés du côté opposé à celui de votre adversaire vous permet de bloquer ses attaques. Vous pouvez bloquer les attaques hautes (debout) et basses (accroupi). Les blocs hauts et bas peuvent bloquer des attaques spécifiques, mais pas toutes les attaques. Vous devrez être attentif et passer rapidement d'un type de bloc à un autre pour pouvoir arrêter toutes les attaques. Vous ne pouvez pas bloquer une attaque lorsque vous êtes dans les airs.

Bloquer une attaque haute



Bloquer une attaque basse

COURIR

Appuyez deux fois de suite sur le Multi-D en direction de votre adversaire pour foncer vers l'avant ou sur le Multi-D à l'opposé pour reculer rapidement. Accélérer vous permet de vous rapprocher rapidement de votre adversaire ou de vous reculer pour ré-évaluer la situation.

Foncer vers l'avant

Reculer rapidement

RÉCUPÉRATION APRÈS UN ÉTOURDISSEMENT

Si vous recevez une pluie de coups, vous finirez par être étourdi. La seule manière de récupérer après un étourdissement est d'appuyer aussi vite que possible sur le Multi-D et les autres boutons.



Messages spéciaux

Les messages suivants apparaissent à l'écran lorsque certaines conditions sont remplies.

FIRST ATTACK (PREMIÈRE ATTAQUE)

S'affiche lorsque vous lancez la première attaque d'un match. Ce message ne s'affiche pas si l'attaque est bloquée.

TECHNICAL (TECHNIQUE)

S'affiche lorsque vous avez réussi à vous relever rapidement ou à échapper à une projection.

REVERSAL (INVERSION)

S'affiche lorsque vous avez effectué une manoeuvre spéciale, un super combo ou un ultra combo dans les situations spécifiques décrites ci-dessous. Effectuez une inversion avec une attaque qui envoie au tapis et celle-ci pourra détruire les armures en annulant les super armures (p. 13).

- Lorsque vous pouvez de nouveau bouger après avoir subi des dommages, bloqué une attaque ou été étourdi.
- Juste après avoir effectué une récupération ou vous être relevé après avoir été renversé.
- Lorsque vous touchez le sol après avoir été projeté vers l'arrière, mais que vous n'êtes pas étourdi.

COUNTER HIT (CONTRE-ATTAQUE)

Une contre-attaque se produit lorsque vous arrêtez l'attaque de votre adversaire par une des vôtres. Votre adversaire mettra plus de temps à récupérer des dommages causés par une contre-attaque, ce qui permet d'effectuer des combinaisons qui seraient impossibles autrement.

Commandes de base

PROJECTIONS ET CONTRE-PROJECTIONS

Lorsque vous êtes près de votre adversaire, appuyez simultanément sur les boutons de coup de poing et de coup de pied légers pour le projeter. Vous pouvez modifier la direction dans laquelle vous projetez votre adversaire en appuyant sur le Multi-D, gauche ou droit, ou en utilisant le manche gauche.

Vous pouvez empêcher que l'on vous projette en appuyant simultanément sur les boutons de coup de poing et de coup de pied légers lorsque votre adversaire commence à vous projeter. Cela s'appelle une contre-projection.

Projection		Contre-projection
Près de l'adversaire	Léger	Lorsqu'on vous saisit
		

* Certains personnages peuvent également effectuer une projection lorsqu'ils sautent (projection dans les airs) ou des projections à manoeuvre spéciale (projections commandées). Les contre-projections ne peuvent être effectuées contre des projections dans les airs ou commandées.

RÉCUPÉRATION

Lorsque les attaques de votre adversaire font tomber votre personnage au sol, vous pouvez appuyer simultanément sur le manche gauche, le Multi-D ou deux des boutons d'attaque dès que vous touchez le sol pour une récupération rapide. Une récupération réussie diminuera votre temps passé allongé au sol et vous permettra de répondre plus facilement à la prochaine attaque.

* Il n'est pas possible d'effectuer une récupération après certaines attaques comme les projections.

		
Juste avant de toucher le sol	ou	Appuyer simultanément sur deux boutons ou plus
		

ACTION SPÉCIALE

Lorsque votre personnage est debout, vous pouvez appuyer simultanément sur les boutons de coup de poing et de coup de pied puissants pour effectuer une action spéciale et provoquer votre adversaire. Cette action ne possède aucune propriété spéciale.

ATTAQUE FOCUS

Les attaques Focus vous permettent d'attaquer pendant que vous absorbez des dommages infligés par des attaques ennemies.

◆ Effectuer une attaque Focus

Maintenez les boutons de coup de poing et de coup de pied moyens enfoncés simultanément pour lancer une attaque Focus. Pour effectuer une attaque Focus à pleine puissance, maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que l'attaque se déclenche automatiquement. Si vous relâchez les boutons lors de la charge, l'attaque Focus se déclenchera plus tôt, mais sera moins puissante.

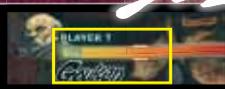
		
---	---	---

◆ Hyper armure pendant une attaque Focus

Vous pouvez absorber les dommages d'une seule attaque entre le moment où vous appuyez sur les boutons de coup de poing/coup de pied moyens et le moment où l'attaque Focus est effectuée. Vous pouvez alors contrer l'adversaire en lançant l'attaque.



* Cette méthode est inefficace lorsque votre adversaire utilise une attaque avec 2 coups consécutifs ou plus, des projections ou une attaque qui détruit les armures.

		
---	---	---

Lorsque vous absorbez les dommages d'une attaque ennemie plutôt que de les subir directement, une partie de votre jauge de vitalité change de couleur et se régénère après un certain temps (dommages guérissables).

Vous récupérez de ces dommages après un certain temps, mais si vous subissez une autre attaque avant votre récupération totale, la partie restante de la jauge disparaîtra et ne pourra plus être récupérée.

Commandes de base

◆ Niveaux d'attaque Focus

Une attaque Focus comporte trois niveaux de charge. Les niveaux dépendent de la durée pendant laquelle vous maintenez les boutons de coup de poing et de coup de pied moyens enfoncés. Votre personnage clignote en blanc à chaque fois que le niveau d'attaque Focus augmente.

Niveau d'attaque	Principaux effets de l'attaque Focus
Niveau 1	◆ Inflige seulement des dommages normaux. * Fait tomber l'adversaire au sol en cas de contre-attaque.
Niveau 2	◆ Fait tomber l'adversaire au sol si l'attaque est réussie, ce qui permet d'enchaîner plus facilement.
Niveau 3 <small>(Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que l'attaque s'exécute)</small>	◆ Devient imparable. ◆ Peut détruire les armures. ◆ Fait tomber l'adversaire au sol si l'attaque est réussie, ce qui permet d'enchaîner plus facilement.

Lorsqu'un adversaire tombe au sol, il se retrouve sans défense. Enchaînez alors avec des attaques supplémentaires ou une projection pour profiter de son état de faiblesse et lui infliger plus de dommages.



◆ Autres actions pendant une attaque Focus

Vous ne pouvez pas vous déplacer ou sauter lors d'une attaque Focus. Vous pouvez cependant foncer vers l'avant ou reculer rapidement tout en maintenant les boutons enfoncés ou directement après que votre adversaire ait subi (ou bloqué) une attaque Focus. Cela vous permet d'annuler l'attaque Focus ou d'exécuter une rapide attaque successive.

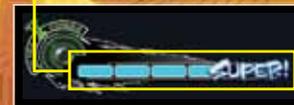


SUPER COMBO

Frapper votre adversaire ou effectuer des manœuvres spéciales augmente votre jauge de super combos. Cette jauge se divise en quatre segments et, lorsqu'elle est pleine, vous pouvez utiliser une commande spéciale pour effectuer un puissant super combo. Faire cela utilisera toute votre jauge de super combos. (reportez-vous à la p. 36 pour les commandes de super combo.)



Jauge des super combos



◆ Super annulation

Utilisez la commande de super combo lorsque vous effectuez certaines manœuvres normales ou spéciales pour les annuler et passer directement au super combo. Cela s'appelle une super annulation. Stratégiquement, utiliser une super annulation vous permet de transformer une manœuvre normale en manœuvre spéciale, puis en un super combo permettant d'infliger un maximum de dommages.

MANŒUVRES SPÉCIALES EX

Vous pouvez également effectuer une manœuvre spéciale EX en appuyant sur deux boutons appropriés ou plus (coups de poing ou de pied) lorsque vous entrez une commande de manœuvre spéciale. (Cela utilise un segment de votre jauge de super combos.) Les manœuvres spéciales EX sont des versions plus puissantes de vos manœuvres spéciales normales.

Exemple Hadoken de Ryu

Commande normale	Commande EX
 	 2 ou plus simultanément

Commandes de base

ATTAQUE FOCUS EX

Lorsque vous effectuez une manoeuvre normale ou spéciale, vous pouvez appuyer simultanément sur les boutons de coup de poing et coup de pied moyens pour la transformer en attaque Focus. Cela s'appelle une attaque Focus EX.

(Cette technique exige deux segments de votre jauge de super combos.) L'attaque Focus EX a les mêmes propriétés qu'une attaque Focus, moins celle de l'hyper armure.

Exemple



Appuyez simultanément sur les boutons de coup de poing et de coup de pied moyens lorsque le Shoryuken de Ken touche l'adversaire



L'attaque Focus EX est activée



Effectuez immédiatement une accélération vers l'avant pour annuler l'attaque Focus



Enchaînez avec un autre Shoryuken!

Vous pouvez également utiliser l'attaque Focus EX lorsque vos manoeuvres spéciales sont bloquées pour vous protéger d'une contre-attaque.

Exemple



Le Shoryuken est bloqué



Si vous pensez que votre adversaire va contre-attaquer, annulez le Shoryuken avec une attaque Focus EX



Reprenez rapidement pour vous éloigner

ULTRA COMBO

La jauge de vengeance se remplit à mesure que votre adversaire vous inflige des dommages. Lorsqu'elle dépasse 50 %, vous pouvez utiliser une commande spécifique au personnage pour effectuer une attaque spéciale dévastatrice : l'ultra combo. Exécuter un ultra combo utilise la totalité de la jauge de vengeance. Plus la jauge est pleine au moment de l'attaque, plus l'ultra combo inflige de dommages. Vous pouvez sélectionner votre Ultra Combo de caractères à l'écran de sélection (p. 9).



Nombre d'ultra combos choisis



Jauge de vengeance

ARCADE

Dans ce mode, vous sélectionnez un personnage et affrontez une série d'adversaires contrôlés par ordinateur. Si vous les vainquez tous, vous pouvez débloquer deux types de tableaux bonis.

Si vous possédez deux manettes, appuyez sur le bouton START de la deuxième manette pour permettre à un autre joueur de combattre le premier joueur. Cela nécessite de désactiver les paramètres de requête de combat (p. 20).

* Si vous désactivez les paramètres de requête de combat (p. 20) à partir du menu Pause, vous ne pourrez pas accepter de défi avant la fin du mode ARCADE.

Écran des paramètres du mode Arcade



Difficulty (niveau de difficulté)

Il existe 8 niveaux de difficulté pour les personnages contrôlés par ordinateur, du plus facile [EASIEST] au plus difficile [HARDEST].

Rounds (le meilleur de)

Configurez le nombre de rounds [1, 3, 5 ou 7].

Time Limit (limite de temps)

Choisissez une limite de temps [30, 60, 99 ou infini].

Fight Request (requête de combat)

Mettez le paramètre de requête de combat sur OFF (Désactivé), Ranked Match (Match avec classement) ou Team Battle (combat en équipes, p. 20)

Tableaux bonis

Battez tous les personnages contrôlés par ordinateur pour accéder à un tableau boni. Il y a deux types de tableaux bonis : CAR CRUSHER (démolition de voitures) et BARREL BUSTER (destruction de tonneaux).

* Il n'y a pas de « Partie terminée » (Game Over) dans les tableaux bonis.

CAR CRUSHER (démolition de voiture)



Utilisez votre personnage pour attaquer la voiture au milieu de l'écran et obtenir le meilleur pointage. Le tableau est fini lorsque la voiture est complètement démolie ou que le temps s'est écoulé.

ATTACK (ATTAQUE)

Le nombre total des points pour pièces démolies est ajouté à votre pointage.

TIME (TEMPS)

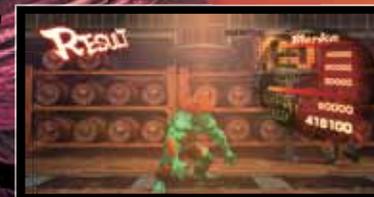
Le temps restant est également pris en compte.

PERFECT (PARFAIT)

Vous obtenez aussi des points bonis pour la destruction complète de la voiture.

BARREL BUSTER (DESTRUCTION DE TONNEAUX)

Utilisez votre personnage pour attaquer les tonneaux qui apparaissent à l'écran et marquer des points. Le tableau se termine lorsque tous les tonneaux ont été détruits.



BARRELS (TONNEAUX)

Vous recevez des points pour le nombre total de tonneaux détruits.

ATTACK (ATTAQUE)

Le total des dommages infligés est également pris en compte dans votre pointage.

PERFECT (PARFAIT)

Si vous réussissez à détruire tous les tonneaux, vous obtenez encore plus de points.

VERSUS (DUEL)

Dans ce mode, vous pouvez choisir un personnage, un tableau et affronter un adversaire contrôlé par ordinateur ou un autre joueur. Vous pouvez également sélectionner un handicap selon votre habileté. **PLAYER VS PLAYER** (joueur contre joueur) peut uniquement être choisi lorsque deux manettes sont raccordées.

PLAYER VS PLAYER (JOUEUR CONTRE JOUEUR)

Deux joueurs s'affrontent.

PLAYER VS CPU (JOUEUR CONTRE ORDINATEUR)

Un joueur affronte un personnage contrôlé par ordinateur

GPU VS CPU (ORDINATEUR CONTRE ORDINATEUR)

Regardez se battre deux personnages contrôlés par ordinateur.

Requête de combat

Activer le paramètre de requête de combat vous permet de recevoir des demandes de combat en ligne en mode Arcade.

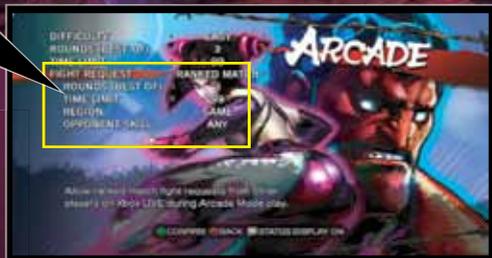
Les requêtes de combat sont de deux types : Ranked Match (match avec classement, p. 23) et Team Battle (combat en équipes, p. 26).

Si un joueur effectue une requête de combat, vous verrez un message s'afficher sur l'écran qui vous conduira au salon des combats en Xbox LIVE.

* Le paramètre de requête de combat peut être désactivé à partir du menu Pause.



* Réglez les paramètres de requête de combat



Combat Xbox LIVE



Combattez en ligne par le biais de Xbox LIVE.

* Le jeu en ligne requiert un abonnement Or à Xbox LIVE.

Ranked Match (match avec classement)

Un match avec classement affecte les points du joueur (PP) et les points de combat (BP). Lorsque certaines conditions sont réunies, vous pouvez également charger des reprises vidéo. (p. 23)

Endless Battle (combat sans fin)

Plusieurs joueurs s'affrontent lors de combats à 1 contre 1. Les joueurs inactifs peuvent regarder les combats pendant qu'ils attendent leur tour. (p. 25)

Team Battle (combat en équipes)

Plusieurs joueurs sont divisés en deux équipes. Les joueurs inactifs peuvent regarder les combats pendant qu'ils attendent leur tour. (p. 26)

Replay Channel (chaîne de reprises vidéo)

Regardez les reprises des combats des membres du réseau. Vous pouvez également sauvegarder et visionner des reprises chargées et des journaux de combat (Battle Logs). (p. 28)

Ranking (classement)

Consultez le classement par points de joueur (PP) et points de combat (BP). (p. 31)

* Vous trouverez des détails sur l'écran d'état à la page 31 (icône et titre).

Recherche/ création de match

Choisissez parmi 3 options lorsque vous êtes en mode Ranked Match (match avec classement), Endless Battle (combat sans fin) ou Team Battle (combat en équipes).

Quick Match (match rapide)

Recherchez des sessions sans indiquer de conditions.

Custom Match (match personnalisé)

Trouvez une session en recherchant des conditions spécifiques.

Create Match (créer un match)

Devenez l'hôte d'un match, définissez vos propres règles et créez une nouvelle session.

Ranked Match (match avec classement)

Combattez lors d'un face-à-face en ligne. Les résultats du match affectent les points de joueur (PP) et les points de combat (BP).

Lorsque certaines conditions sont réunies, vous pouvez également charger des reprises vidéo du combat (p. 24).



À la fin du combat

Lorsque le match est terminé, les résultats du combat s'affichent et des points de joueur (PP) et de combat (BP) sont ajoutés ou soustraits en conséquence.

Player Points (points du joueur - PP)

Nombre total des points du joueur. Varie selon les résultats des matchs avec classement.

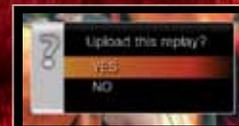
Battle Points (points de combat - BP)

Nombre de points spécifiques au personnage. Varie selon les résultats des matchs avec classement.

Battle Class (classe de combat)

Classe spécifique au personnage. Varie selon les points de combat (BP).

Lorsque les conditions de chargement de reprise vidéo sont réunies, vous pouvez également choisir de charger ou non la reprise du combat (p. 24).



Chargement de reprise vidéo

Le chargement de reprise est activé lorsque certaines conditions sont réunies lors d'un match avec classement. Si vous gagnez un match à chargement de reprise vidéo, vous pouvez charger la reprise et la diffuser sur le Replay Channel (chaîne de reprises vidéo, p. 28).



* Un joueur peut seulement charger une reprise vidéo. Les anciennes reprises déjà présentes sur le serveur sont écrasées.

L'icône de chargement de reprise vidéo sur l'écran des résultats des combats vous permet de savoir si vous avez activé le paramètre de combat à chargement de reprise.

 <p>Configuration par défaut</p>	<p>Vainquez un adversaire de votre propre classe de combat pour passer au niveau 1 et un adversaire de la classe supérieure pour passer au niveau 2.</p>
 <p>Niveau 1</p>	<p>Battez un adversaire de votre propre classe ou de classe supérieure pour passer au niveau 2. Si vous perdez un match au niveau 1, votre icône repassera à la configuration par défaut, quelle que soit la classe de combat de votre adversaire.</p>
 <p>Niveau 2</p>	<p>Affrontez un adversaire de votre classe qui a une icône de niveau 2 pour activer le combat à chargement de reprise vidéo. Les combats sans chargement de reprise n'affectent pas l'icône.</p>
 <p>Combat à chargement de reprise vidéo</p>	<p>Lorsque le combat à chargement de reprise vidéo est activé, l'icône change. Gagner un combat à chargement de reprise vous permet de choisir si vous souhaitez ou non charger une reprise vidéo du match. À la fin du match, l'icône repasse à son état par défaut.</p>

Endless Battle (combat sans fin)

Plusieurs joueurs s'affrontent en duel, tour à tour.

Fonctionnement d'un combat sans fin

Les joueurs s'affrontent dans l'ordre - le joueur en haut de la liste se bat contre le deuxième. Le vainqueur affronte ensuite le joueur suivant sur la liste. Le perdant passe en bas de la liste et attend.



Une fois que votre adversaire a sélectionné READY (prêt) à l'écran du salon des combats, si vous ne sélectionnez pas READY (prêt) dans le temps alloué, l'ordre des combats passe au joueur suivant.

Assister aux combats

Lors des combats sans fin et en équipes, vous pouvez regarder les autres joueurs combattre. Vous pouvez également sauvegarder la reprise vidéo de votre choix dans MY LIST (ma liste, p. 30) lorsque vous regardez.



L'hôte ne peut pas quitter la session lorsqu'il assiste à un combat.

Team Battle (combat en équipes)

Lors d'un combat en équipes, jusqu'à 8 joueurs sont divisés en 2 équipes qui s'affrontent pour la victoire.



Il existe 3 types de salons de combats en équipes : le 2 contre 2 (4 joueurs), le 3 contre 3 (6 joueurs) et le 4 contre 4 (8 joueurs).

L'hôte de la session peut affecter manuellement les joueurs invités à un emplacement privé et à sa propre équipe. Les joueurs non encore affectés seront automatiquement affectés en fonction de leurs points de joueur (PP).

Lorsque l'hôte appuie sur READY (prêt), les joueurs sont automatiquement affectés à leur équipe et l'écran de configuration de l'ordre des combats en équipes s'affiche (p. 27).



Écran de configuration de l'ordre des combats en équipes

L'écran de configuration de l'ordre des combats en équipes est l'endroit où les joueurs de chaque équipe sont placés dans un certain ordre. Les équipes peuvent choisir de confirmer manuellement l'ordre ou laisser le temps s'écouler.



* Les joueurs étant affectés à un même emplacement dans l'ordre obtiennent automatiquement des emplacements différents.

Fonctionnement d'un combat en équipes

Les premiers joueurs des 2 équipes s'affrontent. Le vainqueur combat alors le prochain joueur de l'équipe adverse.

L'équipe qui arrive à vaincre tous les joueurs de l'équipe adverse est déclarée gagnante.



Les membres d'une équipe peuvent assister aux combats de leurs co-équipiers (p. 25).



L'hôte ne peut pas quitter la session avant la fin du combat en équipes et l'affichage de l'écran du salon.

Replay Channel (chaîne des reprises vidéo)

La chaîne des reprises vidéo vous permet de gérer les reprises sauvegarder et de visionner/récupérer les reprises chargées par d'autres joueurs.

La connexion réseau est active lorsque vous regardez une reprise vidéo pour que vous puissiez interagir avec les autres joueurs pendant votre visionnage.



* Si vous n'avez pas d'abonnement Or à Xbox LIVE, vous pouvez sélectionner l'option Replay Channel (Reprises vidéo) de l'écran Player Data (Données du joueur) (p. 35) pour visionner quelques canaux.

Chaîne Random (chaîne au hasard)

Affiche au hasard les chaînes Originals (originaux), Newcomers (nouveaux venus), Turbo & III, Alpha ou Boss.

CHAÎNE ORIGINALS (ORIGINAUX)

Visionnez des reprises de combats entre les personnages de Street Fighter II.

CHAÎNE ALPHA

Visionnez des reprises de combats entre les personnages de la série Street Fighter Alpha.

CHAÎNE TURBO & III

Visionnez des reprises de combats entre les personnages de Super Street Fighter II Turbo et Street Fighter III.

CHAÎNE NEWCOMERS (NOUVEAUX VENUS)

Visionnez des reprises de combats entre les nouveaux personnages de la série Street Fighter IV.

CHAÎNE BOSS

Visionnez des reprises de combats entre les boss de divers titres.

MY CHANNEL (MA CHAÎNE)

Invitez d'autres personnes à une session et visionnez les reprises sauvegardées.

MY LIST (MA LISTE)

Visionnez, nommez et/ou évaluez les reprises sauvegardées.

NEW REPLAY (NOUVELLE REPRISE)

Visionnez les reprises chargées et/ou ajouter vos reprises favorites à MY LIST (MA LISTE).

BATTLE LOG (JOURNAL DES COMBATS)

Visionnez une reprise vidéo d'un combat en ligne (sauvegardé temporairement). Les reprises vidéo sont écrasées, en partant du plus vieux fichier. Vous pouvez également ajouter vos reprises vidéo favorites à MY LIST (MA LISTE).

Écran du salon

Dans les modes de chaîne spécifique au personnage et de chaîne au hasard, vous pouvez visionner des reprises vidéo tout en clavardant avec d'autres joueurs de la session à laquelle vous êtes automatiquement connecté.

Vous voyez l'information des joueurs et les détails de la prochaine reprise vidéo sur l'écran du salon. Les reprises sont diffusées à des intervalles réguliers.

Lorsque vous avez vu toutes les reprises vidéo d'une session donnée, vous passez automatiquement à une session différente.

Dans MY CHANNEL (MA CHAÎNE), vous pouvez inviter d'autres joueurs dans votre propre salon pour profiter avec eux des reprises vidéo de MY LIST (MA LISTE).



Commandes lors du visionnage d'une reprise vidéo

Lorsque vous regardez des reprises vidéo, vous pouvez parler avec d'autres joueurs par le biais de la communication vocale et vérifier divers détails du menu START.

Pour sauvegarder une reprise vidéo, sélectionnez Save (sauvegarder) à l'écran qui s'affiche à la fin de la reprise ou appuyez sur le bouton BACK lorsque vous lancez la reprise pour programmer la sauvegarde avant.



- * Les méthodes de sauvegarde varient selon la chaîne. Vous ne pouvez pas programmer de sauvegarde avant s'il y a pas de place libre sur MY LIST (MA LISTE).
- * Selon le déroulement du match, certaines manches peuvent ne pas être enregistrées dans la reprise vidéo.

Lorsque vous visionnez une reprise vidéo en mode MY LIST (MA LISTE), NEW REPLAY (NOUVELLE REPRISE VIDÉO) ou BATTLE LOG (JOURNAL DES COMBATS), vous pouvez passer d'une manche à l'autre.

NEW REPLAY (NOUVELLE REPRISE)

Visionnez des reprises vidéo chargées à partir de matchs avec classement. Vous pouvez sauvegarder vos reprises vidéo favorites dans MY LIST (MA LISTE).

BATTLE LOG (JOURNAL DES COMBATS)

Sauvegardez temporairement des reprises vidéo des matchs en ligne. Ici, vous pouvez visionner ces reprises et/ou les sauvegarder dans MY LIST (MA LISTE).

Les reprises vidéo nouvellement sauvegardées dans MY LIST (MA LISTE) écraseront les anciennes reprises, en partant de la plus ancienne.

MY LIST (MA LISTE)

Utilisez MY LIST (MA LISTE) pour gérer les reprises vidéo chargées à partir de la chaîne Replay (reprises vidéo), visionner et supprimer les reprises sauvegardées, ajouter des noms de fichier et effectuer des évaluations.

* Les noms et les évaluations peuvent également être ajoutées lors de la sauvegarde de reprises vidéo dans NEW REPLAY (NOUVELLE REPRISE VIDÉO) et BATTLE LOG (JOURNAL DES COMBATS).



Tableaux des meneurs

C'est là que vous pouvez regarder les classements par points de joueur (PP) et par points de combat (BP), qui changent selon les résultats des matchs avec classement.

Player Point Ranking
(classement par points de joueur - PP)

Classement global par points de joueur (PP).

Battle Points Ranking
(classement par points de combat - BP)

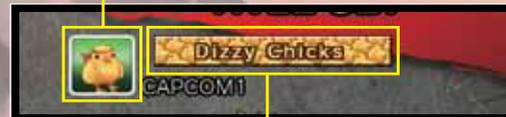
Classement spécifique aux personnages par points de combat (BP).

Paramètres d'état (icône et titre)

Appuyez sur le Gâchette gauche au menu principal pour afficher et modifier votre état. Le titre et l'icône que vous sélectionnez s'affichent lors des combats en ligne.

Réunissez diverses conditions lorsque vous jouez pour débloquer plus de titres et d'icônes.

Icône



Titre

Icône

Appuyez sur le bouton **X** pour accéder à l'écran de sélection de l'icône.

Titre

Appuyez sur le bouton **Y** accéder à l'écran de sélection du titre.

Visionner des reprises vidéo

Sélectionnez une reprise pour afficher de l'information détaillée et lancer la lecture.

Modifier/supprimer des reprises vidéo

Sélectionnez la reprise que vous souhaitez modifier avec le Multi-D/manche gauche et appuyez sur le Gâchette droite pour changer l'évaluation. Vous pouvez également utiliser le Gâchette gauche pour modifier le nom de fichier.

Pour supprimer une reprise vidéo, appuyez sur le bouton **X** et sélectionnez « Yes » (oui) à l'écran de confirmation de suppression.

Éléments ajoutés par le biais de la mise à jour du titre

Nouveaux systèmes mis en place par le biais de la mise à jour du titre

Les mises à jour à venir de SUPER STREET FIGHTER IV comprendront l'introduction d'un nouveau système.

Mode Tournoi (tournoi)

Un mode de tournoi faisant s'affronter les joueurs sera ajouté au Xbox LIVE.

Jusqu'à 8 joueurs pourront participer au tournoi.

Le mode Tournoi comprendra un mode dans lequel l'hôte est un participant, ainsi qu'un mode où l'hôte n'est que l'organisateur et ne participe pas au combat.



* L'hôte ne pouvant pas combattre en tant qu'organisateur, il sera autorisé à configurer librement le cadre du tournoi. Les reprises vidéo de tous les matchs du tournoi seront temporairement sauvegardées dans le BATAILLE LOG (JOURNAL DES COMBATS) de l'hôte.



CHALLENGE (DÉFI)

Dans ce mode, le joueur doit relever divers défis.

TRIAL (ESSAI)

Dans ce mode au temps illimité sous forme de défi, les joueurs peuvent s'entraîner à effectuer les manoeuvres de base et les combos des différents personnages.

Les détails du défi s'affichent ici.



TRAINING (ENTRAÎNEMENT)



Sélectionnez votre personnage et son adversaire, puis entraînez-vous selon leurs techniques. Appuyez sur le bouton **START** du **MENU PAUSE** pour ouvrir le menu d'entraînement et modifier divers paramètres des **TRAINING OPTIONS (OPTIONS D'ENTRAÎNEMENT)**.

Continue (continuer)	Retournez à l'écran de combat.
Restart (recommencer)	Recommencez l'entraînement avec les paramètres actuels.
Training Options (options d'entraînement)	Modifiez les paramètres des deux personnages.
Action	Réglez l'action de l'adversaire pour qu'il reste debout, s'accroupissent ou saute. Utilisez l'option RECORD (ENREGISTRER) pour contrôler l'adversaire et enregistrer une série d'actions qu'il devra effectuer. Utilisez l'option PLAYBACK (REPRISE VIDÉO) pour les voir refaire les actions enregistrées. Réglez sur CPU l'adversaire sera contrôlé par ordinateur.
Guard (défense)	Réglez l'état de blocage de votre adversaire.
Quick stand (récupération rapide)	Déterminez si votre adversaire utilisera la récupération rapide ou non.
Counter Hit (contre-attaque)	Déterminez si vos attaques seront considérées comme des contre-attaques ou non.
Stun (étourdissement)	Modifiez les paramètres d'étourdissement de l'adversaire.
S. C. Gauge (jauge des super combos)	Configurez votre jauge des super combos et celle de votre adversaire.
Revenge Gauge (jauge de vengeance)	Configurez votre jauge de vengeance et celle de votre adversaire.
Attack Data (données d'attaque)	Activez ou désactivez l'affichage des données d'attaque.
Input Display (affichage des commandes)	Activez ou désactivez l'affichage des commandes.
Difficulty (niveau de difficulté)	Réglez la puissance de l'ordinateur sur l'un des 8 niveaux disponibles. * Seulement disponible lorsque l'option « Action » est réglée sur « CPU » (ordinateur).
Default (configuration par défaut)	Rétablissez tous les paramètres d'entraînement à leurs valeurs par défaut.
Button Config (configuration des boutons)	Modifiez la configuration des boutons pendant le jeu.
Command List (liste des commandes)	Affichez la liste des commandes de votre personnage.
Character Change (changer de personnage)	Retournez à l'écran de sélection des personnages.
Exit (quitter)	Quittez le mode d'entraînement et retournez au menu principal.

PLAYER DATA (DONNÉES DU JOUEUR)

Dans **Player Data (données du joueur)**, vous pouvez voir les résultats des diverses statistiques pour la totalité de votre expérience de jeu.



Player Records (records des joueurs)

Affichez de l'information variée, comme les records des matchs et les temps de jeu des joueurs.

Character Records (records des personnages)

Affichez les points de combat (BP) et d'autres données pour chacun des personnages.

Replay Channel (chaîne des reprises vidéo)

Ce mode vous permet de gérer les reprises vidéo sauvegardées sur le disque dur et de visionner/récupérer les reprises chargées par d'autres joueurs (p. 28).

* Sans abonnement Or à Xbox LIVE, certaines parties du système ne peuvent être utilisées.

OPTIONS

Personnalisez les paramètres de la manette et divers détails de la console.

Button Config (configuration des boutons)	Modifiez le type de commande ou déterminez librement les fonctions de chaque bouton. Pour utiliser la fonction de vibration, appuyez sur le bouton PS, puis mettez la fonction de vibration sur ON (marche) dans le menu qui s'affiche.
Sound Settings (son)	Réglez le volume de la musique de fond, des effets sonores, des voix des personnages et de la communication vocale. Vous pouvez également choisir entre l'anglais et le japonais pour les voix des personnages.
Screen Config (configuration de l'écran)	Réglez la luminosité de l'écran, activez/désactivez les explications/sous-titres des films du réseau et/ou modifiez l'affichage des jauges.
Sélectionner une unité de stockage	Choisissez l'unité de stockage sur laquelle seront enregistrées les données de sauvegarde.

Ce jeu est compatible avec le format audio Dolby® Digital 5.1. Afin de profiter de son ambiophonique Dolby Digital 5.1, vous devez brancher votre console Xbox 360 à un système audio ambiophonique compatible avec le format audio Dolby Digital au moyen d'un câble de type D-Terminal AV HD pour Xbox 360, AV Composant HD pour Xbox 360 ou S Video AV pour Xbox 360. À partir de l'écran **Console Settings** de la section **System Settings** du tableau de bord de la Xbox, sélectionnez **Audio**, puis **Digital Output**, puis **Dolby Digital 5.1**.

Présentation des personnages

Toutes les commandes sont décrites en fonction d'un personnage orienté vers le côté droit de l'écran. Les commandes doivent être inversées s'il est orienté vers le côté gauche de l'écran.

Icônes	
	Appuyez sur le bouton de coup de poing.
	Appuyez sur le bouton de coup de pied.
	Commande de direction par le biais des Multi-D/manche gauche. Pour un déplacement en diagonale, appuyez sur deux flèches directionnelles simultanément.
	Maintenez le Multi-D enfoncés/le manche gauche dans la direction indiquée avant d'entrer la prochaine commande de direction à l'aide des Multi-D/manche gauche.
	Appuyez simultanément sur le bouton pour exécuter une puissante manœuvre spéciale EX (utilise 1/4 de votre jauge des super combos).
	Appuyez simultanément sur le bouton pour exécuter une puissante manœuvre spéciale EX (utilise 1/2 de votre jauge des super combos).
	Indique que l'attaque peut détruire les armures.

* Pour les commandes non indiquées dans ce manuel, utilisez la liste de commandes du menu Pause.

	Super Combo	Shinku Hadoken	
		Metsu Hadoken	Appuyez simultanément sur
		Metsu Shoryuken	Appuyez simultanément sur

Super Combo	Shoryureppa	
	Shinryuken	Appuyez simultanément sur
	Guren Senpukyaku	Appuyez simultanément sur

	Super Combo	Senretsukyaku	
		Hosenka	Appuyez simultanément sur
		Kikoshō	Appuyez simultanément sur

Super Combo	Super tueur Coup de bélier	
	L'ultime tueur Coup de bélier	Appuyez simultanément sur
	Le casseur Orochi	Appuyez simultanément sur

	Super Combo	Rasage au sol Roulade	(maintenez enfoncés pour modifier le moment de l'accélération)
		L'éclair L'obus	Appuyez simultanément sur (maintenez enfoncés pour modifier le moment de l'accélération)
		Le cri de la terre (anti-air)	Appuyez simultanément sur (maintenez enfoncés pour modifier le moment)
		Le cri de la terre (anti-sol)	Appuyez simultanément sur

Super Combo	Attaque nucléaire finale Destruction	
	L'ultime Destruction nucléaire	Appuyez simultanément sur
	La tempête sibérienne	Appuyez simultanément sur (dans les airs)

Présentation des personnages

Le militaire
Guile

Super Combo	Double éclat	
Ultra Combo	Explosion de lumière	Appuyez simultanément sur
	Ouragan supersonique	Appuyez simultanément sur

L'éternel roi
Sagat

Super Combo	Le tigre Génocide	
Ultra Combo	Le tigre Destruction	Appuyez simultanément sur
	Canon du tigre	Appuyez simultanément sur

Le yogi mystique
Dhalsim

Super Combo	Yoga infernal	
Ultra Combo	Yoga Catastrophe	Appuyez simultanément sur
	Yoga Shangri-La	Appuyez simultanément sur

Le démon de l'enfer
M. Bison

Super Combo	Écrasement du genou Cauchemar	
Ultra Combo	Cauchemar Turbo	Appuyez simultanément sur
	⚡ Le justicier fou	Appuyez simultanément sur

Le bison mugissant
Balrog

Super Combo	⚡ Le bison fou	
Ultra Combo	⚡ Le bison violent	Appuyez simultanément sur ou Appuyez simultanément sur
	Le taureau sadique	Appuyez simultanément sur

Mme Parfaite
Cliffhanger

Super Combo	Urgence Combinaison	
Ultra Combo	⚡ Accélération	Appuyez simultanément sur
	⚡ La danse du feu	Appuyez simultanément sur

Les griffes sanglantes
Vega

Super Combo	Barcelone volant Spécial	(Appuyez sur après un saut au mur pour une attaque successive)
	Barcelone volant Roulade spéciale → Jeté Izuna	à proximité ou
Ultra Combo	⚡ Coup en hauteur sanglant Les griffes	Appuyez simultanément sur
	⚡ Les griffes magnifiques	Appuyez simultanément sur

Le géant acrobate
Rufus

Super Combo	⚡ Spectacle Romance	(au 2e/3e coup ⚡)
Ultra Combo	⚡ Opéra de l'espace Symphonie	Appuyez simultanément sur (⚡ ajouté à une attaque circulaire vers)
	⚡ Big Bang Typhon	Appuyez simultanément sur

Présentation des personnages



L'ouragan du golfe

El Fuerte

Super Combo	El Fuerte Dynamite	
Ultra Combo	El Fuerte volant Destruction massive	Appuyez simultanément sur
	El Fuerte Étincelle ultra	Appuyez simultanément sur



La force irrésistible

Gouken

Super Combo	L'oubli de Shoryuken	
Ultra Combo	Shin Shoryuken	Appuyez simultanément sur
	Denjin Hadoken	Appuyez simultanément sur <small>(Maintenez L M H simultanément sur L M H pour modifier la qualité)</small>

Super Combo	L'impitoyable	
Ultra Combo	Le sans-coeur	Appuyez simultanément sur
	L'étouffé	Appuyez simultanément sur <small>(Maintenez L M H simultanément sur L M H pour modifier le moment; annulez la charge avec Kick)</small>



L'homme sans passé

Abel



Le marionnettiste

Seth

Super Combo	Tempête Tanden	
Ultra Combo	Souffle Tanden	Appuyez simultanément sur
	Typhon Tanden	Appuyez simultanément sur

Super Combo	Le démon enragé	
Ultra Combo	La colère du démon enragé	
	L'armagédon démoniaque	Appuyez simultanément sur



Le maître du coup de poing

Akuma

Super Combo	Écrasement tourbillonnant	
Ultra Combo	Écrasement Gyro	Appuyez simultanément sur
	CQC (Combinaison rapide de Cammy)	Appuyez simultanément sur <small>(Commence lorsqu'elle subit certaines attaques)</small>



L'abeille tueuse

Cammy



Les vagues d'assauts

Fei Long

Super Combo	Rekkashinken	
Ultra Combo	Rekkashingeki	Appuyez simultanément sur
	Gekirinken	Appuyez simultanément sur <small>(Commence lorsqu'il subit certaines attaques)</small>

Super Combo	Haru Ichiban	
Ultra Combo	Haru Ranman	Appuyez simultanément sur
	Shinku Hadoken	Appuyez simultanément sur
	Shinku Tengyo Hadoken	Appuyez simultanément sur



Le rameau en fleurs

Sakura

Présentation des personnages

La carte de la destinée
Rose

Super Combo	L'âme d'Aura		(impossible pendant l'attaque Satellite d'âme)
Ultra Combo	L'étincelle d'illusion		Appuyez simultanément sur
	Le Satellite d'âme		Appuyez simultanément sur

Super Combo

Mantis	Zan'ei	
Crane	Jyakoha	

Ultra Combo

Mantis	Zetsuei		Appuyez simultanément sur
	Shitenketsu		Appuyez simultanément sur
Crane	Ryukoha		Appuyez simultanément sur
	Teiga		Appuyez simultanément sur

L'assassin silencieux
Gen

L'ange de l'enfer
Dan

Super Combo	Hissho Buraiken		
Ultra Combo	Legendary Taunt		Appuyez simultanément sur
	Shisso Buraiken		Appuyez simultanément sur
	Haoh Gadoken		Appuyez simultanément sur

Le ferguerrier
THawk

Le plus fier des guerriers Thunderfoot. Les attaques du monstrueux T. Hawk peuvent être mortelles, mais il ne fait également qu'un avec la nature. Il se lance désormais dans la bagarre, espérant trouver des indices qui lui permettront d'arracher Julia aux Shandaloo.

Manoeuvres spéciales	Typhon mexicain		Super Combo	Double Typhoon		
	Destruction du tomahawk			Raging Typhoon		Appuyez simultanément sur
	L'attaque du condor		Ultra Combo	Raging Slash		Appuyez simultanément sur
	La flèche du condor					

Pendant un saut vertical ou vers l'avant
Appuyez simultanément sur
(la version EX est seulement possible pendant l'attaque EX Destruction du tomahawk)
avec l'attaque EX La flèche du condor

Le combattant insouciant
Dee Jay

Ce talentueux kick-boxeur est également un musicien qui vend des millions d'exemplaires! Ses attaques combo rythmées sont celles où il illustre le mieux.

Manoeuvres spéciales	Destruction aérienne		Super Combo	Haut Carnaval		
	Double roulade Sobat			Le festival Sobat		Appuyez simultanément sur
	La mise en portefeuille Maximum		Ultra Combo	Rythme suprême		Appuyez simultanément sur
	La mitraille Sobat					

Rapide

Présentation des personnages



Le 39e héritier des Bushinryu, une école Ninjutsu qui remonte à la période des états guerriers.

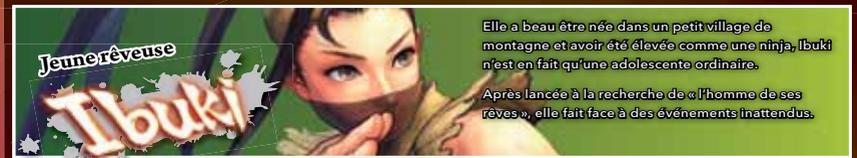
Percevant l'apparition d'un nouveau mal, il vient se battre pour rétablir l'équilibre dans le monde.

Manœuvres spéciales	Hozanto		Manœuvres spéciales	Course → Coup de pied surprise	
	Bushin Senpukyaku			Course → Culbute au cou	
	Bushin Izuna Otoshi	 <small>(lorsque l'adversaire est loin, Bushin Izuna Otoshi est remplacé par l'attaque Elbow Drop)</small>		Kaiten Izuna Otoshi	<small>Dans les airs</small>
	Course			Bushin Hasoken	
	Course → Arrêt soudain			Bushin Go-raisenpujin	<small>Appuyez simultanément sur</small>
				Bushin Muso Renge	<small>Appuyez simultanément sur</small>
			Super Combo		
			Ultra Combo		



Bien que Cody ait été le héros de Metro City, il n'a pas réussi à s'habituer à vivre dans la paix. Il s'est donc mis à tout détruire sur son passage et a été jeté en prison. Lorsqu'il s'est rendu compte que la vie en prison était aussi morne, il s'est échappé – et c'est là qu'il est allé au-devant des ennuis.

Manœuvres spéciales	Mauvaise roche	 <small>(impossible lorsqu'il tient un couteau, maintenez enfoncé pour une puissance accrue)</small>	Manœuvres spéciales	L'ironie sans issue	
	Criminel en hauteur			Destruction finale	<small>Appuyez simultanément sur</small>
	Coup de pied Ruffian			Poussière de peur ultime	<small>Appuyez simultanément sur</small>
	Jointure Zonk	 <small>(chargez, puis relâchez)</small>			
			Super Combo		
			Ultra Combo		



Elle a beau être née dans un petit village de montagne et avoir été élevée comme une ninja, Ibuki n'est en fait qu'une adolescente ordinaire.

Après lancée à la recherche de « l'homme de ses rêves », elle fait face à des événements inattendus.

Manœuvres spéciales	Kunai	<small>Dans les airs</small> <small>(attaque successive avec Kasumi Suzaku lors de la descente)</small>	Manœuvres spéciales	Tsumuji	
	Tsujiogoe	 <small>(attaque successive avec Kunai ou Kasumi Suzaku possible à l'appogée du saut circulaire)</small>		Tsumuji → Attaque successive	 <small>(pour une attaque haute) + (pour une basse)</small>
	Briseur de cou			Hien	 <small>(attaque successive avec Kunai ou Kasumi Suzaku pendant l'arc descendant après l'attaque)</small>
	Raida			Kasumi Suzaku	<small>Dans les airs</small>
	Kasumi Gake			Yoroitoshi	<small>Appuyez simultanément sur</small>
	Kazegiri	 <small>(une version EX peut être suivie de l'attaque Kunai)</small>		Hashinsho	<small>Appuyez simultanément sur</small>
			Super Combo		
			Ultra Combo		



Une karateka explosive et déterminée. Chargée d'assurer la survie de son école, Makoto s'aventure dans le monde du combat mondial.

Manœuvres spéciales	Fukiage		Manœuvres spéciales	Tsurugi	 <small>pendant un saut vertical ou vers l'avant</small>	
	Hayate	 <small>(maintenez enfoncé pour plus de puissance, appuyez sur pour annuler)</small>		Tanden Renki	 <small>(surpuissance temporaire)</small>	
	Oroshi			Seichusen Godanzuki	<small>Appuyez simultanément sur</small>	
	Karakusa			Abare Tosanami	<small>Appuyez simultanément sur</small>	
					Super Combo	
					Ultra Combo	

Présentation des personnages

Une ravissante étoile dans le ciel du combat

Dudley



Un boxeur professionnel britannique qui est fier et perfectionniste.

Bien que, de près, Dudley puisse avoir l'air d'une brute féroce, il est également sensible et accorde toujours du temps au thé et aux roses.

Manoeuvres spéciales	Jet en hauteur	 + 	Manoeuvres spéciales	Attaque → penchée en hauteur	
	Coup de mitraille	 + 		 + 	
	Attaque à la croix	 +  <small>(Commence lorsqu'il subit une certaine attaque)</small>		Missile	 +  + 
	Coup rapide	 + 		Roulade en hauteur	 +  + 
	Attaque penchée	 + 		Ultra Combo	Éclair Roulade
Manoeuvres spéciales	Attaque → directe penchée	 +  + 	Ultra Combo	Le tire-bouchon	 +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H

La bête aux crocs acérés

Adon



Adon était l'un des élèves de Sagat. Cependant, lorsque son maître bien-aimé s'est tourné vers Ryu, Adon ne l'a plus jamais vu sous le même jour.

Il se bat désormais pour faire ses preuves en tant que meilleur combattant Muay Thai du monde.

Manoeuvres spéciales	Le coup de pied du jaguar	 + 	Super Combo	Attaque variée du jaguar	
	Coup de pied du jaguar dans les airs	<small>pendant un saut vertical ou vers l'avant</small>  + 		Attaque variée du jaguar → Attaque des milles jaguars	
	Le jaguar levant	 + 		 +  +  +  <small>Rapide</small>	
	La dent du jaguar	 + 		Attaque variée du jaguar → Le jaguar assassin	
Manoeuvres spéciales			Ultra Combo	Le fusil du jaguar	 +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H
Manoeuvres spéciales			Ultra Combo	L'avalanche du jaguar	 +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H

Le papa plein d'huile

Hakan

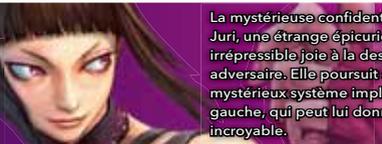


Héros turc qui est à la fois le président de la plus grande compagnie d'huile de cuisson au monde et un champion de lutte à l'huile Yagli Gures. Il voyage désormais à travers le monde à la recherche d'huile pour les affaires et son plaisir. Généreux et aimable, Hakan possède également un fort accent.

Manoeuvres spéciales	La douche d'huile	 +  <small>(Change les propriétés de certaines manoeuvres et augmente la défense)</small>	Manoeuvres spéciales	Le plongeur huileux	 +  <small>(maintenez  enfoncé pour charger)</small>	
	La glissade d'huile	 + 		Super Combo	Tourbillon de l'huile volante	 +  +  <small>(maintenez  enfoncé pour charger)</small>
	L'écrasement → à l'huile			Ultra Combo	Le contenant d'huile	
Le missile huileux	 +  <small>(Juste avant un coup)</small>	 +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H				
		Combinaison d'huile Maintenir		 +  +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H		

La force irrésistible

Juri



La mystérieuse confidente de Seth. Juri, une étrange épicurienne, éprouve une irrésistible joie à la destruction totale de son adversaire. Elle poursuit sa proie à l'aide d'un mystérieux système implanté dans son oeil gauche, qui peut lui donner une puissance incroyable.

Manoeuvres spéciales	Fuhajin	 + 	Manoeuvres spéciales	Senpusha	 + 	
	Shikusen	<small>Dans les airs</small>  + 		Ultra Combo	Kasatushi	 +  <small>(Commence lorsqu'elle subit certaines attaques)</small>
	Shikusen → 2e impact	<small>(pendant un coup ou un blocage)</small>  + 		Super Combo	Fuharenjin	 +  + 
	Shikusen → 2e impact → 3e coup	<small>(pendant un coup ou un blocage)</small>  +  + 		Ultra Combo	Moteur Feng Shui	 +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H
Manoeuvres spéciales			Ultra Combo	Kaisen Dankairaku	 +  +  <small>Appuyez simultanément sur</small> L M H	



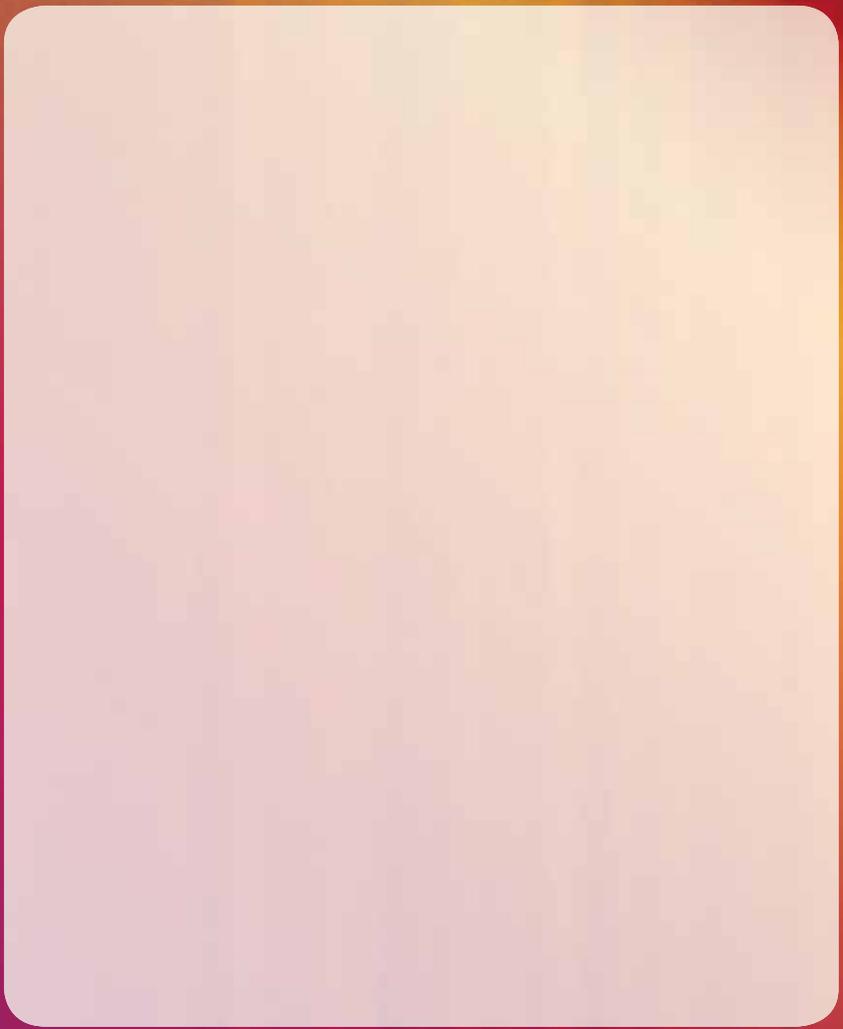
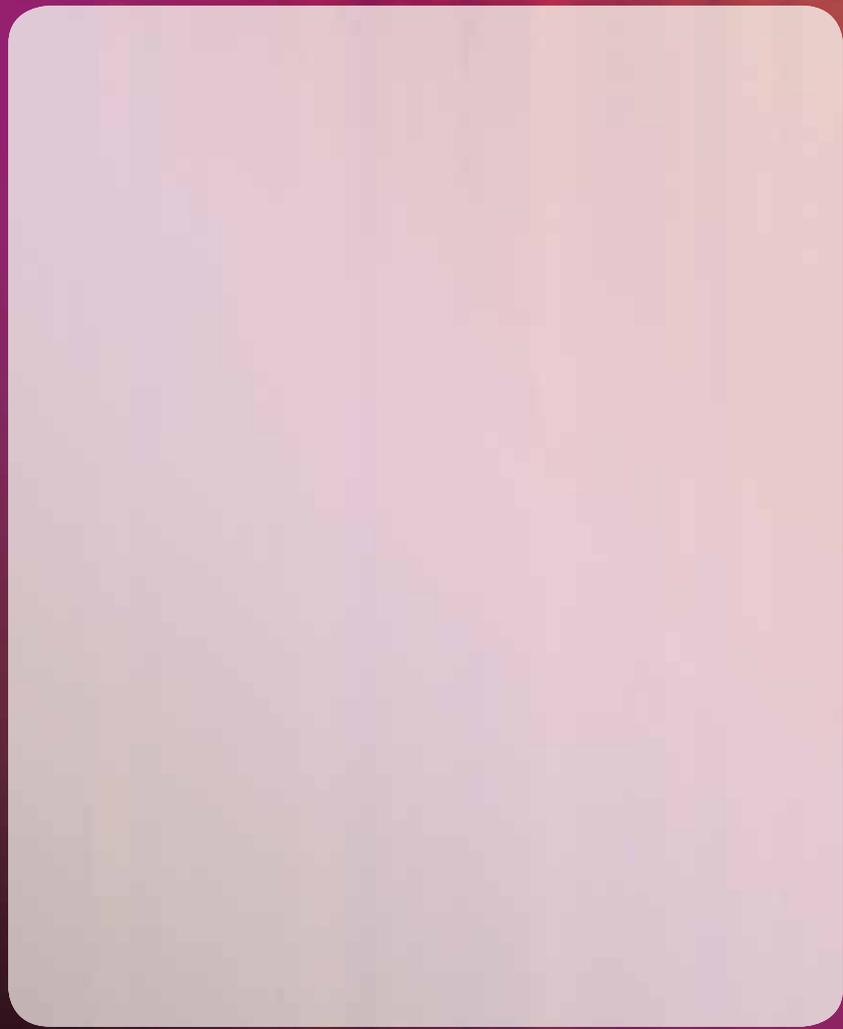
Scaleform®

Utilise Scaleform GFx ©2009 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.

Remerciements spéciaux à : JIKJISOFT

*Les captures d'écran viennent du stade de développement et peuvent varier des images dans la version officielle.





CAPCOM ENTERTAINMENT INC.

Conseiller spécial
SETH KILLIAN

Développement commercial et
planification stratégique
CHRISTIAN SVENSSON

V-P au marketing
MONA HAMILTON

Communications internationales
KAORI TSUKUDA
TSUYOSHI KANDA
GOSEI MORI
SHINO IMAO

Commercialisation du produit
EMILY ANADU
GRANT D. LUKE
JOHN DIAMONON
RYAN MCDUGAL
VINCE TRAN

Relations publiques
CHRIS KRAMER
MELODY PFEIFFER
WES PHILLIPS

Communauté
SETH KILLIAN
JOVETH GONZALEZ
SHAWN BAXTER

Services créatifs
FRANCIS MAO
SISSIE CHANG
CHRISTINE CONVERSE
KEVIN CONVERSE

DEREK VAN DYKE
STACIE YAMAKI
TOM JAMES
MARK HOLTZ

Service à la clientèle
RANDY REYES

Relations publiques
CHRIS KRAMER
MELODY PFEIFFER
WES PHILLIPS

Équipe de production au
développement du produit
GARY LAKE
TAKASHI KUBOZONO
DAVE WITCHER
BRIAN FUJIMOTO

Équipe des licences
SEON KING
STEVE LEE
JOSHUA IZZO
WILL HIRSCH
DARIN JOHNSTON
BRIAN OLIVEIRA
GERMAINE GIOIA
JOSH AUSTIN
MAYUMI RECKER
ARELI FERNANDEZ

Remerciements spéciaux à :
HIROSHI TOBISAWA
MARK BEAUMONT

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
("CAPCOM") garantit au consommateur d'origine que ce disque de jeu de CAPCOM sera exempt de défaut de matériel ou fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert par la garantie arrive durant cette période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu sans frais.

Pour obtenir ce service de garantie:

1. Avisez le service à la clientèle CAPCOM du problème exigeant du service de garantie en composant le (650) 350-6700. Notre service à la clientèle est ouvert entre 8h30 et 17h, heure du Pacifique, lundi à vendredi.

2. Si le technicien du service CAPCOM ne peut pas résoudre le problème par téléphone, il/elle vous instruira de retourner le disque de jeu à CAPCOM fret prépayé à vos risques des dommages ou livraison. Nous vous conseillons d'envoyer votre disque de jeu par poste certifiée. Veuillez inclure votre reçu de caisse ou preuve d'achat similaire durant la période de garantie de 90 jours à:

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Consumer Service Department
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649

La présente garantie ne s'appliquera pas si le disque jeu a été endommagé par suite de négligence, accident, usage irraisonnable, modification, altération ou toute autre cause non liée à un vice de matériel ou fabrication.

RÉPARATIONS APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE

Si le disque de jeu développe un problème après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le Service à la clientèle CAPCOM au numéro de téléphone indiqué préalablement. Si le technicien du service CAPCOM ne peut pas résoudre le problème par téléphone, il/elle vous instruira de retourner le DISQUE DE JEU défectueux à CAPCOM fret prépayé à vos risques des dommages ou livraison, avec un chèque ou mandat de 20,00 \$ américains payable à CAPCOM. Nous vous conseillons d'envoyer votre DISQUE DE JEU par poste certifiée. CAPCOM remplacera le DISQUE DE JEU sous réserve des conditions ci-dessus. Si des DISQUE DE JEU de rechange ne sont pas disponibles, le produit défectueux vous sera retourné et le paiement de 20,00 \$ remboursé.

LIMITES DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISÉ ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE 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 directs et 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 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.



CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.,
800 Concar Drive Suite 300,
San Mateo CA 94402-2649.

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

New Ultra Combos
Nouveaux super combos

10 New Characters
35 Fighters Total
10 nouveaux personnages
35 combattants en tout

New Bonus Stages and New Online Modes
Nouveaux tableaux bonus et modes en ligne

The Ultimate Vision of Street Fighter®

La vision ultime de Street Fighter®

www.streetfighter.com

www.capcom-unity.com



Scaleform®

CAPCOM®

players 1-2 16 MB to save game HDTV 720p/1080i/1080p arcade stick in-game Dolby® Digital custom soundtracks

joueurs 1-2 16 Mo par sauvegarde TVHD 720p/1080i/1080p joystick arcade jeu Dolby® Digital bandes-son personnalisées

2-8 joueurs en ligne téléchargement du contenu du jeu classements voix mode spectateur

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 LIVE System Requirements with Xbox 360 system & game. See orange feature icons above for LIVE features beyond Friends and Achievements. In available games, paid subscription required for online multi-player, some LIVE services and downloads require additional hardware and/or fees. LIVE is not available in all countries. Visit www.xbox.com/live/countries for more information. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use (<http://www.xbox.com/live/termsofuse>). Broadband Internet service. Xbox 360 hard drive or 256 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 13 requires parental consent. See 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 HDTV and Dolby Digital. Sold separately. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2010. 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. Uses Scaleform Gfx ©2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

À utiliser uniquement avec les consoles de jeu vidéo Xbox 360MD portant la mention « NTSC ». Le logo, la rétroéclairage, 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® pour les jeux et la console Xbox 360. Reportez-vous aux icônes orange des fonctionnalités pour connaître les fonctionnalités LIVE autres que Amis et Statuts. Un abonnement payant est requis pour jouer aux jeux disponibles en ligne en mode multijoueur. Certains services et téléchargements LIVE nécessitent du matériel supplémentaire et/ou des frais supplémentaires. Le service LIVE n'est pas disponible dans tous les pays; rendez-vous sur www.xbox.com/live/countries pour plus d'informations. Les caractéristiques de ce jeu sont susceptibles d'être modifiées sans annonce préalable. Sujet aux conditions d'utilisation (<http://www.xbox.com/live/termsofuse>). Connexion Internet haut débit, vitesse au moins 300 ou carte mémoire de 256 Mo ou plus requis (vendus séparément). Disque dur recommandé et nécessaire pour certains fonctionnalités. Il est possible que certains services Internet haut débit soient incompatibles avec le service LIVE ou qu'il provoquent des baisses de performances. 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. Dolby et le sigle double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2010. Tous droits réservés. Street Fighter est une marque de commerce déposée de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM et le logo de CAPCOM sont des marques de commerce déposées de CAPCOM CO., LTD. Utilise Scaleform Gfx ©2009 Scaleform Corporation. Tous droits réservés. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et le logo Xbox sont des marques de commerce du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence Microsoft.

TEEN

T

Alcohol Reference
Mild Language
Suggestive Themes
Violence

ADOLESCENTS™

Mention d'alcool
Langage grossier
Thèmes suggestifs
Violence

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org

WARNING Read instruction manual for information about photosensitive seizures and other important safety and health information.

AVERTISSEMENT Reportez-vous au manuel d'utilisation pour obtenir des informations sur les crises d'épilepsie photosensibles ainsi que toutes les informations relatives à la sécurité et à la santé.



DOLBY DIGITAL

Microsoft



0 13388 133023 2
MADE IN USA - PROOF OF PURCHASE
FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS - PREUVE D'ACHAT