

PS3™

PlayStation®Network

Street Fighter™ SUPER



Online Interactions Not Rated by the ESRP
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

Console PlayStation®3

Pour commencer une partie : Avant de commencer à jouer, lisez attentivement les instructions fournies avec votre console PS3™. Cette documentation contient de l'information sur l'installation et l'utilisation de votre console ainsi que d'importantes règles de sécurité.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principale MAIN POWER (situé à l'arrière du système) est en position de marche. Insérez le disque de SUPER STREET FIGHTER IV dans la fente pour disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône du logiciel sous l'option [Jeu] du menu d'accueil de votre console PS3™, puis appuyez sur le bouton . Reportez-vous à ce manuel pour toute question concernant l'utilisation du logiciel.

Pour quitter le jeu : En cours de partie, tenez le bouton PS de la manette sans fil enfoncé pendant au moins 2 secondes. Ensuite, sélectionnez Quit Game (Quitter le jeu).

Astuce Pour retirer le disque, appuyez sur le bouton Eject (Éjecter) après avoir quitté le jeu.

Données de sauvegarde en format PS3™

Vos données de sauvegarde de format PS3™ sont sauvegardées sur le disque dur de votre console. Ces données sont accessibles sous l'option « Utilitaire des données sauvegardées » du menu Jeu.

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 jeu est activé sur PlayStation®Network 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.

Une 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.

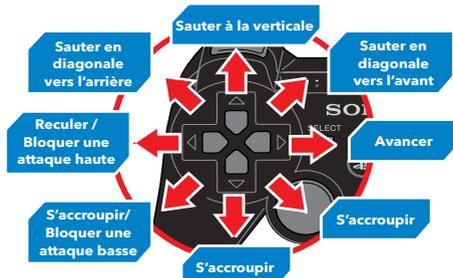
Qui sortira vainqueur du tortueux labyrinthe de desseins personnels et d'alliances brisées qui rôdent et s'entremêlent dans les coulisses du tournoi?

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

Manette sans fil DUALSHOCK®3

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

Boutons directionnels/manche gauche



* Les mouvements en diagonale s'exécutent en appuyant, par exemple, sur les boutons gauche et bas simultanément.

Bouton L2

Bouton L1



Manche gauche

Bouton SELECT

Bouton PS

Manche droit

Bouton START

Bouton R2

Bouton R1

Boutons



Autres commandes

Boutons directionnels/ Manche gauche	manche gauche Sélectionner le mode, le menu Mode et les options
Bouton X	Confirmer
Bouton O	Annuler
Bouton R1	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.)

* Voici la configuration par défaut des boutons. Les commandes peuvent être modifiées depuis le menu des options (p. 35).
 * Une manette sans fil DUALSHOCK®3 est nécessaire à l'activation de la fonction de vibration. La vibration peut être activée/désactivée à partir des Options (p. 35).

Pour commencer

Pour commencer

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



Menu principal

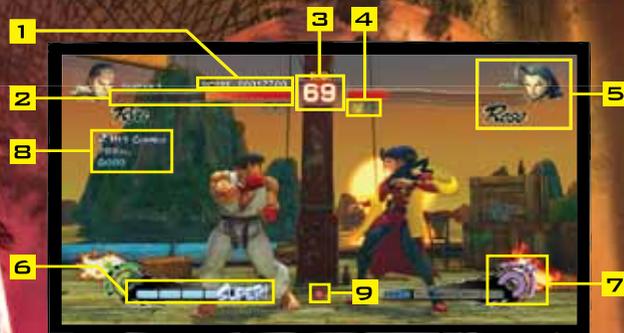
ARCADE	Un joueur affronte une série d'adversaires contrôlés par l'ordinateur. Brancher une deuxième manette permet à un autre joueur de se joindre à la partie en tant qu'adversaire. Vous pouvez également configurer les paramètres de requête de combat afin de créer une partie en ligne. (p. 18)
VERSUS (DUEL)	Choisissez un personnage et un tableau, puis affrontez un personnage contrôlé par l'ordinateur ou un autre joueur. (p. 21)
NETWORK BATTLE (DUEL EN RÉSEAU)	Battez-vous contre des joueurs en ligne par le biais du PlayStation®Network. (p. 22) * Nécessite une connexion haute vitesse
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	Permet de configurer les diverses options du jeu. (p. 35)

* 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. Lorsque des données sont sauvegardées, le témoin lumineux d'accès au disque dur clignote. N'éteignez pas votre console pendant que l'indicateur d'accès au disque dur clignote. Un espace libre de 18 Mo minimum est nécessaire à la sauvegarde des données de jeu sur le disque dur interne de la console PlayStation®3.

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)

Règles de combat

Configuration des combats

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.

Sélection du personnage

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



La fenêtre de personnalisation

COSTUME

Vous pouvez vêtir votre personnage des costumes achetés dans le PlayStation®Store.

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 une 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

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.

SMANOEUVRES SPÉCIALES

En appuyant sur les boutons directionnels et 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 technique représente une bonne manière de créer des combos dévastateurs.

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)

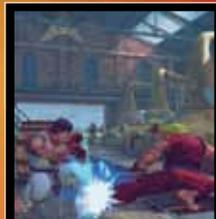
Une contre-attaque se produit lorsque vous arrêtez l'attaque de votre adversaire par une des vôtres. Votre adversaire mettra plus de temps à récupérer des dommages causés par une contre-attaque, ce qui permet d'effectuer des combinaisons qui seraient impossibles autrement.

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

BLOQUER

Appuyez sur les boutons directionnels 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 les boutons directionnels en direction de votre adversaire pour foncer vers l'avant ou sur les boutons directionnels 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 les boutons directionnels et les autres boutons.



Commandes de base

PROJECTIONS ET CONTRE-PROJECTIONS

Projection

Près de l'adversaire



Contre-projection

Lorsqu'on vous saisit



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 les boutons directionnels gauche ou droit, ou en utilisant la 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.

* Certains personnages peuvent également effectuer une projection lorsqu'ils sautent (projection dans les airs) ou des projections à manœuvre 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 la manche gauche, les boutons directionnels 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.

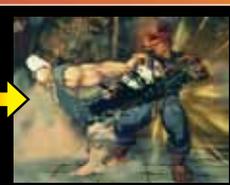
◆ Effectuer une attaque Focus

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 contre 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.

Récupère avec le temps!



Prenez plus de dommages et elle disparaît!

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 (Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que l'attaque s'active)	◆ 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.

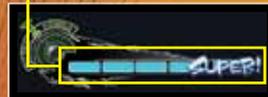


SUPER COMBO

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.

MANOEUVRES 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 manœuvre 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 manœuvres 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



Reculer 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 choisir votre ultra combo à l'écran de sélection des personnages (p. 9).



Nombre d'ultra combos choisis



Jauge de vengeance

Modes de jeu

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



Difficulté (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.

Modes de jeu

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 réseau.

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

* Réglez les paramètres de requête de combat



Modes de jeu

Network Battle (duel en réseau)



Participez à des combats en ligne sur le PlayStation®Network.

* Une connexion haute vitesse est requise pour jouer en mode Network Battle (duel en réseau).

Ranked Match (match avec classement)

Un match avec classement affecte les points de 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)

Confirm Invitations (confirmer les invitations)

Pour confirmer les invitations envoyées par vos amis.

* 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 de joueur - PP)

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

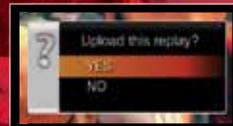
Battle Points (points de combat - BP)

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).



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.

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



Configuration par défaut

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.



Niveau 1

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.



Niveau 2

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.



Combat à chargement de reprise vidéo

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.

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.



Modes de jeu

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).



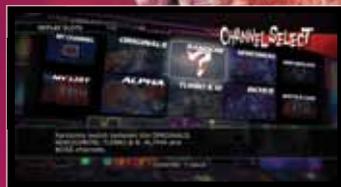
L'hôte ne peut pas quitter la session avant la fin du combat en équipes et l'affichage de l'écran du salon.

Modes de jeu

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.



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 clavant 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 SELECT 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.

Modes de jeu

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).



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 les boutons directionnels/le manche gauche et appuyez sur le bouton R1 pour changer l'évaluation. Vous pouvez également utiliser le bouton L1 pour modifier le nom de fichier. Pour supprimer une reprise vidéo, appuyez sur le bouton et sélectionnez « Yes » (oui) à l'écran de confirmation de suppression.

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)

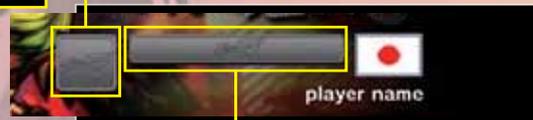
Classement spécifique aux personnages par points de combat (BP).

Paramètres d'état (icône et titre)

Appuyez sur le bouton R1 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 pour accéder à l'écran de sélection de l'icône.

Titre

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

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 Tournament (tournoi)

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

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 manœuvres 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 et 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)	Rétablit 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).

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.
Installation	Permet d'installer le jeu sur le disque dur de la console PlayStation*3. Une console PlayStation*3 et un disque dur avec un espace libre de 3 100 Mo minimum sont nécessaires à l'installation des données du jeu. * Installer les données du jeu sur le disque dur de votre PlayStation*3 diminuera les temps de chargement. * L'installation n'est pas obligatoire pour pouvoir utiliser ce jeu.

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 boutons directionnels / du manche gauche. Pour un déplacement en diagonale, appuyez sur deux flèches directionnelles simultanément.
	Maintenez les boutons directionnels enfoncés/le manche gauche dans la direction indiquée avant d'entrer la prochaine commande de direction à l'aide des boutons directionnels/du manche gauche.
	Appuyez simultanément sur le bouton pour exécuter une puissante manœuvre spéciale EX (utilise 1/4 de votre jauge des super combos).
x2	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		
		Ultra Combo	Metsu Hadoken	Appuyez simultanément sur
			Metsu Shoryuken	Appuyez simultanément sur

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

	Super Combo	Senretsukyaku		
		Ultra Combo	Hosenka	Appuyez simultanément sur
			Kikoshô	Appuyez simultanément sur

Super Combo	Super tueur Coup de bélier			
	Ultra Combo	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)
	Ultra Combo	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 (maintenez enfoncés pour modifier le moment)

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

Présentation des personnages

Le militaire
Gaïle

Super Combo	Double éclat	  + 
Ultra Combo	Explosion de lumière	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>
	Ouragan supersonique	     LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>

Le yogi mystique
Dhalsim

Super Combo	Yoga infernal	  + 
Ultra Combo	Yoga Catastrophe	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>
	Yoga Shangri-La	<small>Dans les airs</small>    +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>

Le bison mugissant
Balrog

Super Combo	Le bison fou	    +  ou 
Ultra Combo	Le bison violent	   +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small> ou  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>
	Le taureau sadique	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>

Les griffes sanglantes
Vega

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

L'éternel roi
Sagat

Super Combo	Le tigre Génocide	  + 
Ultra Combo	Le tigre Destruction	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>
	Canon du tigre	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>

Le démon de l'enfer
M. Bison

Super Combo	Écrasement du genou Cauchemar	   + 
Ultra Combo	Cauchemar Turbo	   +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>
	Le justicier fou	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>

Mme Parfaite
Cliffhanger

Super Combo	Urgence Combinaison	  + 
Ultra Combo	Accélération	  +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>
	La danse du feu	<small>Dans les airs</small>   +  LMH <small>Appuyez simultanément sur</small>

Le géant acrobate
Rufus

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

Présentation des personnages



L'ouragan du golfe

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

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



L'homme sans passe



Le marionnettiste

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

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



Le maître du coup de poing



La force irrésistible

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

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



L'abeille tueuse



Les vagues d'assauts

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

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



Le rameau en fleurs

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		
	Crane	Jyakoha	
Ultra Combo	Mantis	Zetsuei	Appuyez simultanément sur
	Mantis	Shitenketsu	Appuyez simultanément sur
	Crane	Ryukoha	Appuyez simultanément sur
	Crane	Teiga	Appuyez simultanément sur <small>Dans les airs</small>

L'assassin silencieux

Gen

L'ange de l'enfer

Dan

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

Le fier guerrier

Thunderfoot

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.

Manœuvres spéciales	Typhon mexicain		Super Combo	Double typhon	
	Destruction du tomahawk			Ultra Combo	Le typhon enragé
	L'attaque 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)	La faucheuse enragée		Appuyez simultanément sur
	La flèche du condor	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 s'illustre le mieux.

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

Présentation des personnages



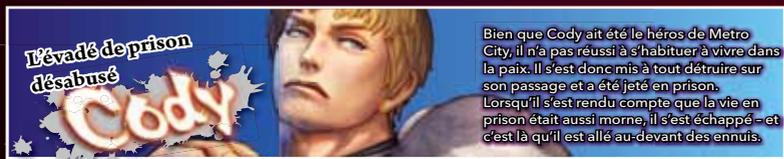
La foudre écarlate

Guy

Le 39^e 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	↻ + 🥋 ▷ 🥋 M
	🥋 Bushin Senpukyaku	↻ + 🥋		Course → Culbute au cou	↻ + 🥋 ▷ 🥋 H
	🥋 Bushin Izuna Otoshi	↻ + 🥊 ▷ 🥋		🥋 Kaiten Izuna Otoshi	Dans les airs ↻ + 🥊
	🥋 Course	↻ + 🥋		🥋 Bushin Hasoken	↻ ↻ + 🥊
	Course → Arrêt soudain	↻ + 🥋 ▷ 🥋 L		⚡ Bushin Goraisenpujin	Appuyez simultanément sur ↻ ↻ + 🥋 LMH
				🥋 Bushin Muso Renge	Appuyez simultanément sur ↻ ↻ + 🥋 LMH
			Super Combo		
			Ultra Combo		



L'évadé de prison désabusé

Cody

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, maintenance 🥋 enfoncé pour une puissance accrue)</small>	Manœuvres spéciales	🥋 L'ironie sans issue	↻ ↻ + 🥋
	🥋 Criminel en hauteur	↻ + 🥊		⚡ Destruction finale	Appuyez simultanément sur ↻ ↻ + 🥋 LMH
	⚡ Coup de pied Ruffian	↻ + 🥋		🥋 Poussière de peur ultime	Appuyez simultanément sur ↻ ↻ + 🥋 LMH
	⚡ Jointure Zonk	🥊 <small>(chargez, puis relâchez)</small>			
			Super Combo		
			Ultra Combo		



Jeune rêveuse

Ibuki

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



La foudre de l'esprit du combat

Makoto

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	pendant un saut vertical ou vers l'avant ↻ + 🥋	
	🥋 Hayate	↻ + 🥊 <small>(maintenez 🥋 enfoncé pour plus de puissance, appuyez sur 🥋 pour annuler)</small>		🥋 Tanden Renki	↻ ↻ + 🥋 <small>(surpuissance temporaire)</small>	
	⚡ Oroshi	↻ + 🥊		⚡ Seichusen Godanzuki	Appuyez simultanément sur ↻ ↻ + 🥋 LMH	
	🥋 Karakusa	↻ + 🥋		⚡ Abare Tosanami	Appuyez simultanément sur ↻ ↻ + 🥋 LMH	
					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.

Manœuvres spéciales	Jet en hauteur		Manœuvres spéciales	Attaque → penchée en hauteur		
	Coup de mitrailleuse					
	Attaque à la croix			Super Combo	Missile	
	Coup rapide				Roulade en hauteur	
	Attaque penchée			Ultra Combo	Éclair Roulade	+
	Attaque → directe penchée				Le tire-bouchon	+

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.

Manœuvres spéciales	Le coup de pied du jaguar		Super Combo	Attaque variée du jaguar	
	Coup de pied du jaguar dans les airs			Attaque variée du jaguar → Attaque des milles jaguars	
	Le jaguar levant			Attaque variée du jaguar → Le jaguar assassin	
	Ultra Combo	La dent du jaguar		Le fusil du jaguar	+
				L'avalanche du jaguar	+

Le papaplein d'huile

Hakan

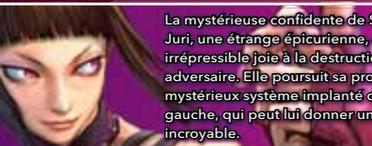


Héros turc qui est à la fois le président de la plus grande compagnie d'huile de cuisson au monde et un champion de lutte à l'huile Yagli Gures. Il voyage désormais à travers le monde à la recherche d'huile pour les affaires et son plaisir. Généreux et aimable, Hakan possède également un fort accent.

Manœuvres spéciales	La douche d'huile		Manœuvres spéciales	Le plongeon huileux			
	La glissade d'huile			Super Combo	Tourbillon de l'huile volante		
	L'écrasement → à l'huile				Ultra Combo	Le contenant d'huile	+
	Le missile huileux			Combinaison d'huile Maintenir		+	

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.

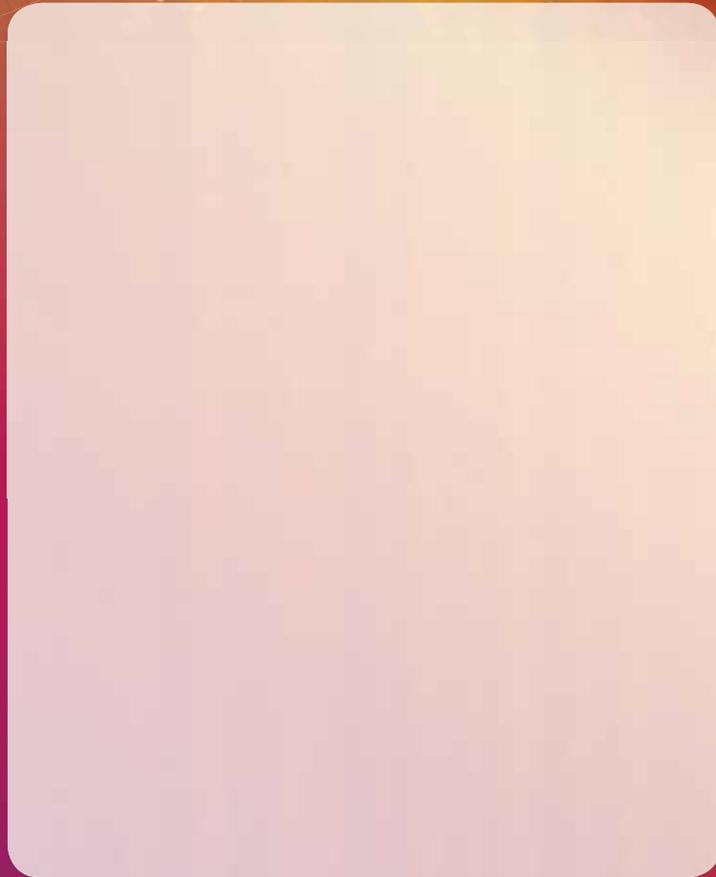
Manœuvres spéciales	Fuhajin		Manœuvres spéciales	Senpusha		
	Shikusen			Super Combo	Kasatushi	
	Shikusen → 2e impact				Fuharenjin	
	Ultra Combo	Shikusen → 2e impact → 3e coup			Moteur Feng Shui	+
					Kaisen Dankairaku	+



Notes



Notes



Équipe de production

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

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 COMMERCIALITÉ 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.

« PlayStation », « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques de commerce déposées et « PS3 » est une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. Les icônes de classification de l'ESRB sont des marques de commerce déposées de l'Entertainment Software Association.



The Ultimate Vision
of Street Fighter®
La vision ultime de
Street Fighter®

www.streetfighter.com www.capcom-unity.com

Players 1-2 joueurs 1-2
 Network Players 2-8 Joueurs en réseau 2 à 32
 18MB Required Hard Drive Space Espace disque requis
 720P HD Video Output / Affichage HD 480P • 720P
 DUALSHOCK®3
 Headset Casque d'écoute

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC., 800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo, CA 94402-2549
©CAPCOM U.S.A., INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. Street Fighter is a registered trademark of CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Use Scaleform Gfx ©2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Licensed for distribution in North and South America on the PlayStation™3 computer entertainment system. See inside for details. "PlayStation" and "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks. The ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. Video output in HD requires cables and an HD-compatible display, both sold separately.
Software license terms available at WWW.CAPCOM.COM and in-game. CAPCOM reserves the right to retire the online portion of this game with 90 days notice. Use of the PlayStation™Network is subject to the PlayStation Network Terms of Service and User License Agreement and applicable privacy policy, see www.us.playstation.com/support/useragreements. Children under 18 must have parental consent to establish a PlayStation Network Account and may not be able to access certain content or services. Broadband service required for download and online access, user responsible for associated fees. PlayStation Network features and offerings may change without notice. Trophy access requires a PlayStation Network account.



© CAPCOM U.S.A., INC. 2010 TOUTS 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. Dolby et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. Utilisez Scaleform Gfx © 2009 Scaleform Corporation, 2009. Tous droits réservés. Distribution autorisée en Amérique du Nord et en Amérique du Sud sur les consoles PlayStation™3. Détails à l'intérieur. « PlayStation » et le logo des produits « PS » sont des marques de commerce déposées et « PS3 » est une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. « Blu-ray Disc » et le logo « Blu-ray Disc » sont des marques de commerce. Les icônes de classification de l'ESRB sont des marques de commerce déposées de l'Entertainment Software Association. Fabriqué et imprimé aux États-Unis. L'affichage en haute définition requiert des câbles et un écran compatible HD, tous deux vendus séparément.

Les modalités de la licence d'utilisation du jeu sont disponibles sur le site WWW.CAPCOM.COM et dans l'interface du jeu. CAPCOM se réserve le droit de mettre fin à la portion en ligne de ce jeu avec un préavis de 90 jours. L'utilisation du PlayStation Network est assujettie aux conditions du contrat de licence d'utilisation du PlayStation Network et à la politique de confidentialité applicable. Pour plus de détails, consultez le www.us.playstation.com/support/useragreements. Les enfants âgés de moins de 18 ans doivent obtenir une autorisation parentale pour ouvrir un compte sur le PlayStation Network et l'accès à certains contenus et services pourrait leur être refusé. Une connexion haute vitesse est requise pour le téléchargement et l'accès au réseau. L'utilisateur est tenu d'assumer les frais de connexion. Les fonctions et les offres du PlayStation Network peuvent changer sans préavis. Un compte PlayStation Network est requis pour accéder aux trophées.

TEEN ADOLESCENTS™



Alcohol Reference	Mention d'alcool
Mild Language	Langage grossier
Suggestive Themes	Thèmes suggestifs
Violence	Violence

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org



WARNING: IF YOU HAVE A HISTORY OF SEIZURES OR SEIZURES, CONSULT A DOCTOR BEFORE USE. CERTAIN PATTERNS MAY TRIGGER SEIZURES WITH NO PRIOR HISTORY. BEFORE USING AND FOR MORE DETAILS SEE INSTRUCTIONS FOR THE PRODUCT.
AVERTISSEMENT : SI VOUS AVEZ DÉJÀ SUBI DES CRISES D'ÉPILEPSIE, CONSULTEZ UN MÉDECIN AVANT D'UTILISER LE JEU. CERTAINES SÉQUENCES PEUVENT DÉCLANCHER DES CRISES D'ÉPILEPSIE SANS QUE VOUS N'AYEZ D'ANTÉCÉDENTS MÉDICAUX EN LA MATIÈRE. AVANT D'UTILISER CE PRODUIT OU POUR OBTENIR PLUS DE RENSEIGNEMENTS, VOUSILLER LIRE LE GUIDE D'UTILISATION.