



The Final Throwdown Begins!
Le Défi Ultime Commence!



Multiplayer Online Modes
to fight the world's best
Mode multijoueurs pour
affronter les meilleurs en ligne.



39 Fierce Fighters to choose from
Faites votre choix parmi 39
combattants redoutables.

With new characters and features, **SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION** is the definitive version of the Award-Winning Fighting Game. Avec de nouveaux personnages et de nouvelles fonctionnalités, **SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION** est la version la plus aboutie de ce jeu de combat qui a remporté de multiples prix.

Record your battles: Share and view
replays from across the globe.
Enregistrez vos combats: partagez et visionnez
des reprises provenant du monde entier.

www.streetfighter.com www.capcom-unlty.com

Xbox 360 | Xbox LIVE

CRIVARE Scaleform CAPCOM

17 Mb to save games HDTV 720p/1080i/1080p arcade stick custom soundtracks engine Dolby® Digital

online multiplayer 2-8 game-content download leaderboards voice spectator mode

1-2 joueurs 17 Mo par sauvegarde TVHD 720p/1080i/1080p joystick arcade fonction-stick personnalisables jeu Dolby® Digital

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. Xbox 360 requires up to 256 MB for system updates. Storage requirements subject to change. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

Xbox LIVE™ System Requirements: In available games, paid subscription required for online multiplayer; some features and downloads require additional storage, hardware, and/or fees. LIVE is not available in all countries. See www.xbox.com/live/countries. Broadband internet service and 256 MB or greater required. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use (at www.xbox.com/live/terms/usage).

Under 13 requires parental consent. See www.xbox.com/live for full details.

Capcom Entertainment, Inc. 8001 Concor Drive, Suite 200, San Mateo, CA 94402.

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. 2011 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. Uses Scaleform Gfx ©2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

À utiliser uniquement avec les consoles de jeux vidéo Xbox 360™ portant la mention « NTSC ». La Xbox 360 peut exiger jusqu'à 256 Mo de mémoire pour les mises à jour de système. Les exigences de mémoire sont susceptibles de changer. La copie, la réingénierie, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

Configuration minimale Xbox LIVE™: Un abonnement payant est requis pour jouer aux jeux disponibles en ligne en mode multijoueur. Certaines fonctions et certains téléchargements exigent de la mémoire, du matériel et/ou des frais supplémentaires. Le service LIVE n'est pas disponible dans tous les pays; consultez www.xbox.com/live/countries. Connexion Internet haut débit et 256 Mo ou plus requis. Les caractéristiques de ce jeu et la configuration minimale requise sont susceptibles d'être modifiées sans annonce préalable. Sujét aux conditions d'utilisation (voir www.xbox.com/live/terms/usage). 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 séparés peuvent être nécessaires pour le TV HD et le Dolby Digital. Vendus séparément. Dolby et le symbole double D sont des marques de Dolby Laboratories. © CAPCOM U.S.A., INC. 2010. 2011. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Street Fighter est une marque déposée de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. Utilise Scaleform Gfx © 2009 Scaleform Corporation. Tous droits réservés. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence Microsoft.

TEEN **ADOLESCENTS™**

T 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 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.

Supports Family Settings
Prenez en charge du contrôle parental.

DOLBY DIGITAL

Microsoft

0 133881 330571 7

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

XBOX 360.

NTSC



TEEN
ADOLESCENTS

T

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

Online Interactions Not
Rated by the ESRB

Les échanges en ligne ne
sont pas classés par l'ESRB

CAPCOM

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

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

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

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

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

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

Classifications ESRB pour les jeux

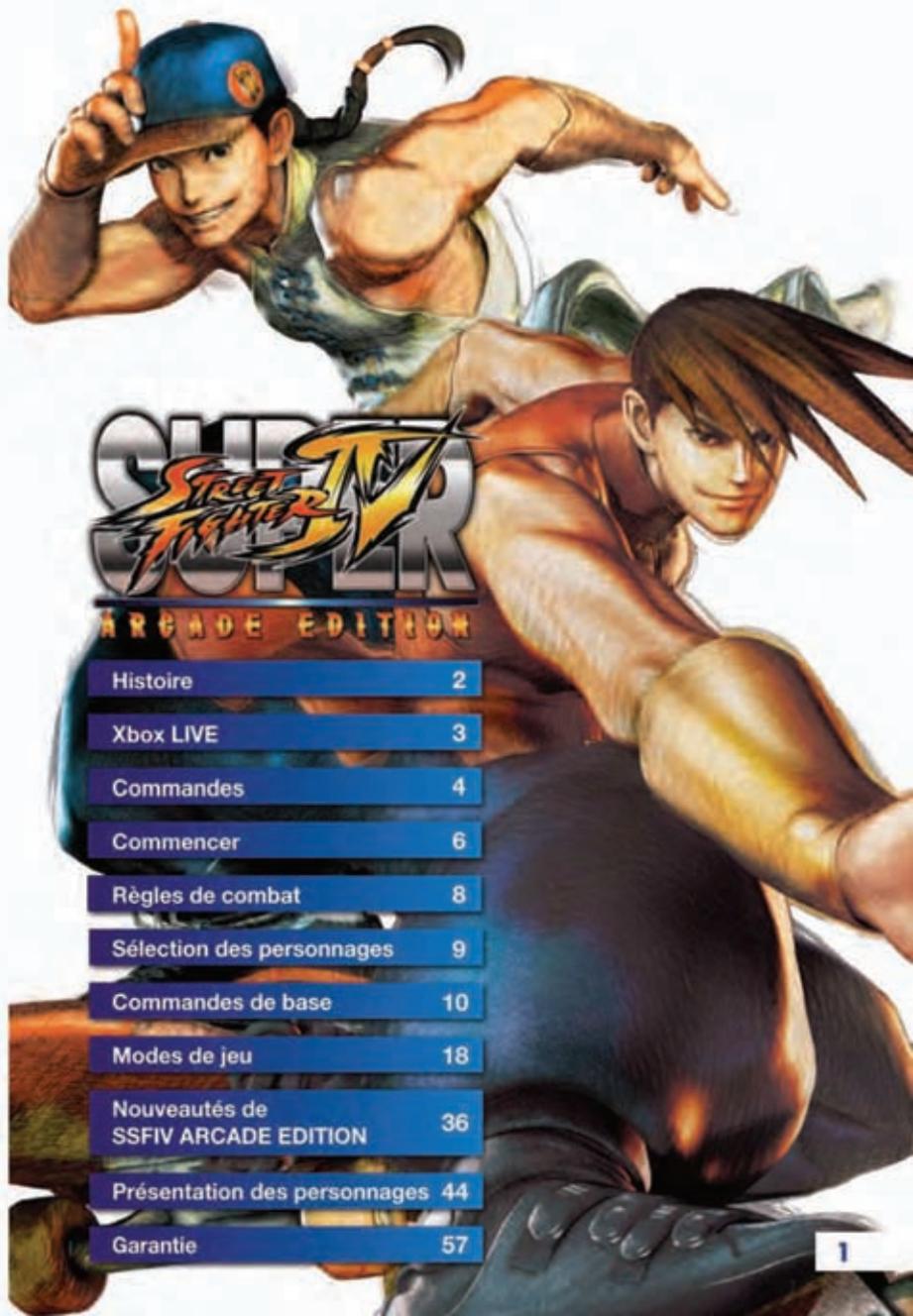
Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs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

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

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



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



Histoire 2

Xbox LIVE 3

Commandes 4

Commencer 6

Règles de combat 8

Sélection des personnages 9

Commandes de base 10

Modes de jeu 18

Nouveautés de
SSFIV ARCADE EDITION 36

Présentation des personnages 44

Garantie 57

Le moment ultime du tournoi mondial de combat est arrivé, mais quelles motivations sinistres et secrètes masque-t-il?

Que complot le S.I.N.? Les soupçons varient, mais incluent une réémergence possible du syndicat du crime Shadallo, un front en faveur de la création de nouvelles super armes et même u complot visant à kidnapper et à exploiter les meilleurs experts mondiaux des arts martiaux.

De nouveaux visages apparaissent dans ce nouveau tournoi.

Un fier guerrier à la recherche de sa tribu disparue.

Un combattant Carribéen craignos qui est là pour donner des coups.

Un descendant des anciens Shinobi.

Un ex-champion du Metro City passé du côté obscur.

Une jeune ninja qui cherche à faire ses preuves.

Une apprentie en karaté qui lutte afin de sauver son dojo.

Un champion de boxe britannique qui combat pour la gloire.

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

Un héros turc de la lutte qui mélange affaires et combat.

Et... une femme auréolée de mystère dont la rumeur prétend qu'elle est un serviteur de Seth.

Qui sortira victorieux de ce réseau complexe d'ambitions personnelles et d'alliances fracturées qui se cachent et se mêlent derrière les scènes du tournoi?

Soyez à l'écoute, alors même que les hurlements de rire du maître esprit résonnent par écho aux innombrables pièges qui ont été tendus.

Xbox LIVE vous connecte à plus de jeux, de divertissement et de plaisir. Rendez-vous à l'adresse www.xbox.com/live pour en apprendre davantage.

Connexion

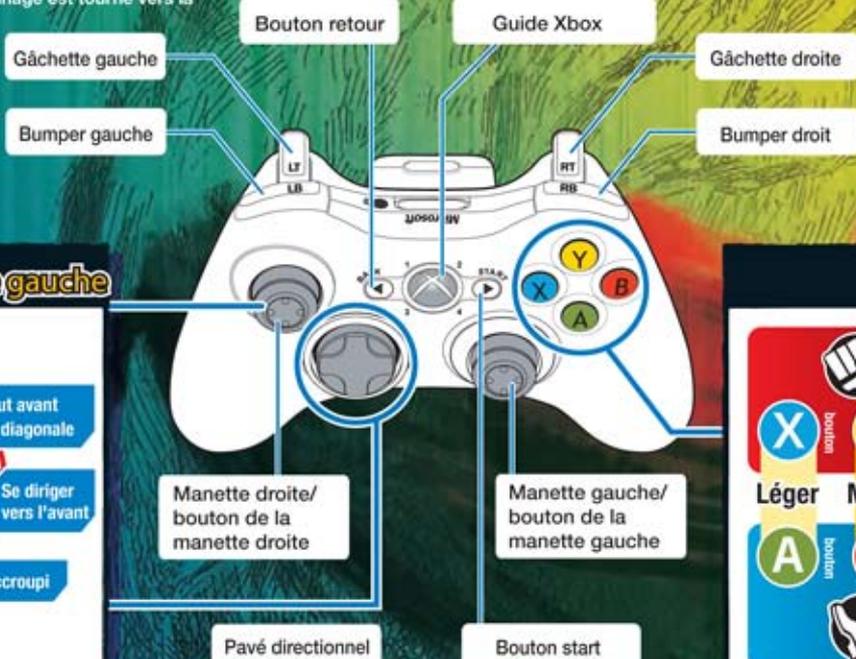
Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

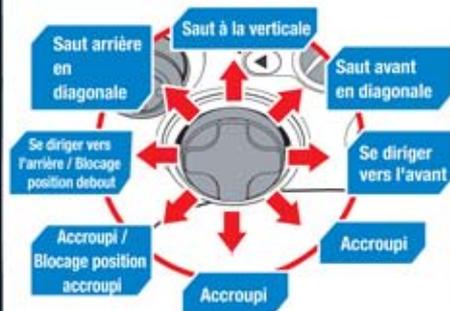
Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit 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.

Manette sans fil Xbox 360

* Les commandes directionnelles et les commandes de la manette gauche s'appliquent lorsque votre personnage est tourné vers la droite. Lorsqu'il est tourné vers la gauche, toutes les commandes gauche/droite sont inversées.



Pavé directionnel/manette gauche



Boutons



Autres commandes

Pavé directionnel/manette gauche	Sélectionnez le mode, le menu mode, et les options
bouton A	Confirmez
bouton B	Annulez
Bumper droit	Ouvrez l'affichage du statut (p.31)

Bouton DÉMARRER

Appuyez sur le bouton DÉMARRER pendant la partie pour mettre en pause et faire apparaître le MENU PAUSE. Appuyer à nouveau pour reprendre la partie. (Le jeu ne peut pas être mis en pause lorsque vous jouez contre un adversaire en ligne).

* Il s'agit des réglages aux boutons par défaut. Ils peuvent être modifiés vers d'autres configurations à partir des options (p.35).
 * Il est nécessaire d'utiliser la commande sans fil Xbox 360 afin de mettre en action la fonction de vibreur. Le vibreur peut être enclenché ou éteint (ON/OFF) à partir des Options (p.35).

Commencer

Appuyez sur le bouton **DÉMAR- RER** de l'écran titre afin d'accéder au menu principal.



Menu principal

ARCADE

Un joueur affronte une série d'adversaires virtuels. En recordant une seconde manette, un autre joueur peut se joindre à la partie avec le statut de challenger. Vous pouvez également configurer les paramètres d'invitation au combat afin de vous lancer dans un combat en ligne. (p.18)

VERSUS

Sélectionnez des personnages et une scène de combat, puis combattez contre l'ordinateur ou un autre joueur. (p.21)

Xbox LIVE BATTLE

Combattez de vrais joueurs sur internet via un combat Xbox LIVE. (p.22) * Adhésion à Xbox LIVE Gold nécessaire.

DÉFI

Relevez une série de combats difficiles. (p.33)

ENTRAÎNEMENT

Choisissez la manière dont votre adversaire se comportera, puis affrontez-le. (p.34)

DONNÉES DU JOUEUR

Consultez les statistiques en ligne/hors ligne et les résultats des parties. (p.35)

OPTIONS

Ajustez les divers paramètres de jeu. (p.35)

Xbox LIVE Boutique

Téléchargez le contenu de jeu supplémentaire. * Certains contenus sont payants.

MISE À JOUR INFORMATION

Consultez le contenu ajouté à « SSFIV ARCADE EDITION » et le « Kit de mise à jour de SSFIV ».

* Reportez-vous à la page 31 pour davantage d'informations sur le Statut (Icône et Titre).

Sauvegarde des données

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION dispose d'une fonction de sauvegarde automatique. Les données sont automatiquement sauvegardées après qu'un combat se termine ou après que des options aient été modifiées. Pendant que les données sont sauvegardées, l'indicateur d'accès au disque dur clignote. Ne coupez pas l'alimentation pendant que l'indicateur d'accès au disque dur clignote. 18 MB ou plus d'espace libre sont nécessaires sur le disque dur interne du système PlayStation®3 afin de sauvegarder les données du jeu.

L'écran de jeu



1	Points et victoires consécutives	Vos points remportés jusqu'à présent et le nombre de victoires consécutives. * L'affichage varie selon le mode de jeu.
2	Barre de vie	Votre crédit vie restant.
3	Chronomètre	Le temps de combat restant.
4	Marqueurs de victoire	Affiché après avoir remporté un round. L'icône change selon les circonstances de la victoire.
5	Portraits des personnages	Le personnage que vous incarnez actuellement.
6	Barre de Super Combo	Lorsque cette barre se remplit, elle peut être utilisée pour réaliser des Super Combos ou des mouvements EX Special. (p.15-16)
7	Barre de revanche	Lorsque cette barre atteint la marque des 50%, vous pouvez l'utiliser afin de réaliser un Ultra Combo. Le numéro de l'Ultra Combo sélectionné apparaîtra également. (p.17)
8	Message bonus	Divers messages s'affichent ici au cours de l'action. (p.10)
9	Icône d'invitation au combat	En mode Arcade, une icône apparaît lorsque le réglage d'invitation au combat est allumé. (p.20)

Organisation d'un match

Le réglage par défaut est le suivant: des matches de trois rounds. Le premier combattant à remporter deux rounds est déclaré vainqueur.

Rounds gagnants

Par défaut, un simple round a une durée de 99 au compteur. Réduisez jusqu'à 0 la barre de vie de votre adversaire avant l'expiration du temps imparti afin de remporter une victoire par KO. Si le temps manque, le joueur auquel il reste le plus de crédit vie est déclaré vainqueur.

Match nul

Il y a match nul lorsque les barres de vie des deux joueurs tombent en même temps à 0 ou lorsque leur crédit vie restant est identique à expiration du temps. Si le round final d'un match se termine par un match nul, la partie se termine.

Sur l'écran de sélection de personnages, vous pouvez choisir de personnaliser votre avatar.



La fenêtre de personnalisation

TENUE

Sélectionnez le message à afficher lorsque vous remportez un match. Modifiez la couleur de la tenue de votre personnage.

COULEUR

Modifiez la couleur de la tenue de votre personnage. Vous avez initialement accès à 2 couleurs, mais vous en débloquentez davantage au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

ACTION PERSONNELLE

Sélectionnez l'Action personnelle (p.12) que le personnage pourra utiliser pour railler ses adversaires pendant un combat. Au début de la partie, les personnages ne disposent que d'une Action personnelle récurrente, mais au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, le nombre d'Actions personnelles disponibles augmentera.

MESSAGE APRÈS VICTOIRE

Sélectionnez le message à afficher lorsque vous remportez un match.

Fenêtre de sélection de l'Ultra Combo

Sélectionnez l'Ultra Combo de votre personnage.

Fenêtre handicap

Réglez le niveau de départ de la barre de vie.

* Uniquement disponible dans certains modes.

Commandes de base

Toutes les commandes de cette section s'appliquent lorsque votre personnage est tourné vers la droite. Lorsqu'il est tourné vers la gauche, toutes les commandes gauche/droite sont inversées.

Mouvements normaux

Appuyez sur les boutons coup de poing et coup de pied afin de réaliser des mouvements normaux. Le mouvement réellement effectué dépend de la position de votre personnage et du bouton sur lequel vous avez

Mouvements spéciaux

En appuyant sur les boutons directionnels et les boutons d'attaque dans des combinaisons spécifiques, vous pouvez réaliser un mouvement spécial. Même si votre adversaire parvient à bloquer un mouvement spécial, il subira tout de même un peu de dommages. En utilisant la commande d'un mouvement spécial lors de certains mouvements normaux vous pouvez abrégier, ou « annuler » le mouvement normal et rapidement et directement réaliser le mouvement spécial. En ayant habilement recours à l'annulation, vous trouverez une manière de créer des combinaisons dommageables.

Messages bonus

Les messages suivants apparaîtront à l'écran lorsque certaines conditions seront remplies.

PREMIÈRE ATTAQUE

S'affiche lorsque vous portez la première attaque d'un match. L'affichage n'apparaît pas lorsque l'attaque est bloquée.

TECHNIQUE

S'affiche après que vous avez réussi à vous relever rapidement ou à esquiver.

RÉVERSAL

S'affiche après avoir réalisé un mouvement spécial, un Super Combo ou un Ultra Combo dans les situations spécifiques décrites ci-après. Réalisez un renversement lors d'une attaque aux propriétés de knockdown et elle prendra les propriétés de l'Armor Break, lesquelles annulent l'Hyper Armor (p.13).

- À l'instant où vous pouvez bouger à nouveau après avoir récupéré de dommages, après un blocage ou après avoir été assommé.
- À l'instant où vous vous relevez après avoir été renversé.
- À l'instant où vous atterrissez après avoir été envoyé dans les airs, mais pas véritablement jeté au sol.

CONTRE

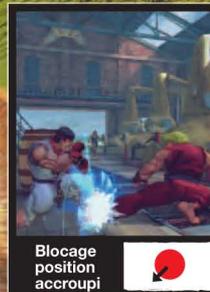
Un contre se produit lorsque vous stoppez l'attaque d'un adversaire par l'une des vôtres. Votre adversaire mettra plus de temps à se rétablir des dommages occasionnés par un Contre, rendant possible le fait de réaliser des combinaisons qui sont, autrement, impossibles.



La direction est déterminée par le pavé directionnel et la manette gauche. Pour vous diriger en diagonale, appuyez simultanément sur deux directions.

Blocage

Blocage position debout



Blocage position accroupi



En vous éloignant de votre adversaire grâce au pavé directionnel, vous pouvez bloquer ses attaques. Vous pouvez bloquer les attaques hautes (en position debout) et les attaques basses (en position accroupie). Les blocages en position haute ou basse peuvent bloquer des attaques spécifiques, mais pas toutes les attaques. Vous devrez bien faire attention à rapidement à passer d'un type à l'autre afin de bloquer toutes les attaques qui se présentent. Vous ne pouvez pas effectuer de blocage lorsque vous êtes dans les airs.

Dash

Appuyez deux fois et par succession rapide sur le pavé directionnel en direction de votre adversaire afin de réaliser un dash avant, ou appuyez deux fois et par succession rapide pour reculer de votre adversaire et réaliser un dash arrière. Le dash vous permet de vous précipiter vers votre adversaire et de vous en rapprocher ou de reculer rapidement de manière à réévaluer la situation.

Dash avant



Dash arrière



Récupération

Si vous ne cessez d'encaisser des coups, vous finirez sonné. Le seul moyen de recouvrer vos moyens est d'appuyer sur le pavé directionnel et les autres boutons le plus vite que vous le pouvez.



Commandes de base

THROWS & THROW ESCAPES

Lorsque vous vous trouvez près de votre adversaire, appuyez simultanément sur Coup de poing léger et Coup de pied léger pour projeter votre adversaire. Vous pouvez modifier la direction dans laquelle vous projetez votre adversaire en appuyant à gauche ou à droite sur le pavé directionnel ou à l'aide de la manette gauche. Vous pouvez empêcher d'être projeté en appuyant simultanément sur Coup de poing léger et Coup de pied léger lorsque votre adversaire commence à vous projeter. Cela s'appelle un Throw Escape.

Throw		Throw Escape
Près de l'adversaire	Léger	lorsque vous êtes maintenu
		

* Certains personnages peuvent également réaliser une projection tout en sautant (aerial throw), ou des projections spéciales (command throws). Les throw escapes ne peuvent pas être réalisées pour s'opposer aux aerial ou aux command throws.

Récupération

Lorsque les attaques de votre adversaire ont projeté votre personnage au sol, vous pouvez appuyer sur le bouton bas de la manette gauche ou sur le pavé directionnel ou encore simultanément sur les deux boutons d'attaque à l'instant où vous touchez le sol afin de bénéficier d'une récupération rapide. Une récupération réussie réduira le laps de temps passé au sol et facilitera la réponse à l'attaque suivante.

* Certaines attaques, telles que les projections, ne permettent pas une récupération leur faisant suite.



Juste avant de toucher le sol ou appuyez	ou	sur deux boutons simultanément
		

Action personnelle

Lorsque vous êtes debout, vous pouvez appuyer simultanément sur les boutons Coup de poing fort et Coup de pied fort afin que votre personnage réalise une action personnelle et raille votre adversaire. Cette action ne possède aucune propriété spéciale en elle-même.

Focus Attack

Les Focus Attacks vous permettent d'attaquer alors même que vous subissez les dommages occasionnés par les mouvements de votre adversaire.

◆ Réaliser une Focus Attack

Appuyez simultanément et maintenez enfoncés les boutons Coup de poing moyen et Coup de pied moyen afin de charger une Focus Attack afin de réaliser une Focus Attack à pleine puissance, maintenez le bouton appuyé jusqu'à ce que l'attaque se déclenche automatiquement. Si vous relâchez le bouton pendant le temps de charge, la focus attack aura lieu plus tôt, mais sera moins puissante.

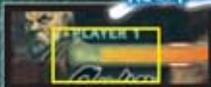
		
---	---	---

◆ Hyper Armor pendant une Focus Attack

Vous pouvez subir jusqu'à une attaque ennemie pendant le temps qui s'écoule entre la pression sur les boutons coup de poing moyen/coup de pied moyen et le déroulement de la focus attack. Vous pouvez alors passer à un contre en réalisant l'attaque.



* Cette méthode n'est pas efficace lorsque votre adversaire utilise une attaque comprenant 2 ou plus de coups de projections, et une attaque possédant la propriété « Armor Break ».

	→		→	
		Récupère avec le temps!		Subissez d'autres dommages et elle disparaît!

Lorsque vous amortissez l'attaque d'un adversaire, plutôt que de subir des dommages directs, une portion de votre barre de vie changera de couleur et se régènera avec le temps (dommages récupérables). Ces dommages se résorberont avec le temps, mais si vous êtes frappé à nouveau avant la fin de la récupération, la portion restante disparaîtra et ne pourra plus être récupérée.

◆ Les niveaux de la Focus Attack

Il existe trois niveaux de charge pour une Focus Attack. Les niveaux dépendent de la durée pendant laquelle vous maintenez appuyés les Coups de poing moyens et Coups de pied moyens. Votre personnage clignotera en blanc chaque fois que le niveau de la focus attack augmentera.

Niveau de l'attack	Effets principaux de la Focus Attack
Niveau 1	◆ N'inflige que des dommages normaux. * Froisse l'adversaire s'il s'agit d'un contre.
Niveau 2	◆ Froisse l'adversaire si le coup est fructueux, facilitant la suite.
Niveau 3 <small>(Maintenez la pression jusqu'à réalisation)</small>	◆ Devient impossible à bloquer. ◆ Prend les propriétés de l'Armor Break. Froisse l'adversaire si le coup est fructueux, facilitant la suite.

Lorsqu'un adversaire se froisse, il devient totalement sans défense alors même qu'il tombe à terre. Poursuivez par des attaques supplémentaires ou une projection afin de prendre l'avantage sur un adversaire froissé et lui infliger d'autres dommages.



◆ Autres actions lors d'une Focus Attack

Vous ne pouvez pas vous déplacer ou sauter lors d'une Focus Attack, mais vous pouvez réaliser, soit un dash avant, soit un dash arrière tout en maintenant les boutons appuyés ou tout de suite après que votre adversaire ait subi (ou bloqué) une Focus Attack. Cela vous permet, soit d'annuler la focus attack, soit de réaliser un suivi rapide.



Super Combo

Les coups portés à votre adversaire ou le fait de réaliser des mouvements spéciaux augmenteront votre barre de Super Combo. La barre se divise en quatre segments et, lorsqu'elle est complètement remplie, vous pouvez utiliser un special command afin de réaliser un puissant Super Combo. Ce faisant, vous utiliserez la totalité de votre barre de Super Combo. (Voir p.44 et suivantes concernant les Super Combo commands.)



Barre de Super Combo



◆ Super Cancel

Faites appel à la Super Combo command pendant que vous réalisez certains mouvements normaux ou des mouvements spéciaux afin d'annuler et de vous déplacer directement vers le Super Combo. Cela s'appelle un Super Cancel. En utilisant habilement les Super Cancels, vous pouvez enchaîner un mouvement normal et un mouvement spécial, puis un Super Combo afin d'occasionner de lourds dommages.

Mouvements EX special

Vous pouvez également réaliser un mouvement EX Special en appuyant sur deux ou plus des boutons appropriés (coup de poing ou coup de pied) lorsque vous entrez une commande de mouvement spécial. (Cela consommera un segment de votre barre de Super Combo.) Les mouvements EX Special sont des versions à la puissance augmentée de vos mouvements spéciaux habituels.

Exemple L'Hadoken de Ryu

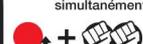


Commande normale



EX Command

2 ou davantage simultanément



EX Focus

Lorsque vous réalisez certains mouvements habituels ou spéciaux, vous pouvez appuyer simultanément sur Coup de poing moyen et Coup de pied moyen et annuler pour obtenir une Focus Attack. Cela s'appelle un EX Focus. (Il consommera deux segments de votre barre de Super Combo.) L'EX Focus possède les mêmes propriétés qu'une Focus Attack habituelle, moins l'effet Hyper Armor.

Exemple



Appuyez simultanément sur Coup de poing moyen et Coup de pied moyen au moment du Shoryuken de Ken



L'EX Focus est activé



Réalisez un dash avant dans la foulée afin d'annuler la Focus Attack



Faites suivre d'un autre Shoryuken!

Vous pouvez également utiliser un EX Focus lorsque vos mouvements spéciaux sont bloqués afin de vous protéger d'une contre-attaque.

Exemple



Le Shoryuken est bloqué



Si vous pensez qu'une contre-attaque va suivre, annuler le Shoryuken à l'aide d'un EX Focus



Réalisez un dash arrière afin de vous dégager

Ultra Combo

La Barre de Revanche se remplit au fur et à mesure que votre adversaire vous inflige des dommages. Une fois qu'elle a dépassé les 50%, vous pouvez entrer une commande spécifique au personnage afin de réaliser un Ultra Combo, un mouvement spécial dévastateur. En réalisant un Ultra Combo, vous consommerez la totalité de la Barre de Revanche. Plus la barre est chargée au moment de réaliser l'attaque, plus l'Ultra Combo infligera de dommages.

Vous pouvez sélectionner votre Ultra Combo dans l'écran de sélection de personnage (p.9).



Numéro de l'Ultra Combo choisi



Barre de Revanche

ARCADE

Dans ce mode, vous sélectionnez un personnage puis combattez contre une série d'adversaires virtuels. Si vous combattez contre l'ensemble d'entre eux, vous pouvez débloquer deux types de scènes bonus.

Si vous disposez de deux manettes, appuyez sur le bouton START de la seconde manette, ce qui permettra à un autre joueur de rivaliser dans des combats avec le premier joueur. Cela nécessite que les réglages de l'Invitation au combat (p.20) soient sur la position OFF.

• Si vous éteignez les réglages de l'Invitation au combat (p.20) à partir du MENU PAUSE, vous ne pourrez pas accepter les défis avant que le Mode ARCADE ne se termine.

Écran de réglages Arcade



Difficulté

Il existe 8 niveaux de difficulté pour les personnages virtuels, du [PLUS FACILE] au [PLUS DIFFICILE].

Rounds (Best of)

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

Limite de temps

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

Invitation au combat

Réglez l'Invitation au combat sur la position OFF, Match classé, Combat par équipe ou Tournoi (p.20).

Scènes bonus

Battez les personnages virtuels afin d'accéder à une scène bonus. Il existe deux types de scènes bonus: CAR CRUSHER et BARREL BUSTER.

• There is no "Game Over" in bonus stages.

CAR CRUSHER



Utilisez votre personnage afin d'attaquer la voiture qui se trouve au milieu de l'écran et essayez de réaliser le meilleur score. La scène prend fin lorsque la voiture est complètement démolie ou que le temps imparti arrive à terme.

Attaque

Le nombre total de points par partie démolie sont ajoutés à votre score.

Temps

Le temps restant est également pris en compte.

Perfect

Vous remportez également des points de bonus lorsque vous détruisez complètement la voiture.

BARREL BUSTER

Utilisez votre personnage afin d'attaquer les barils qui apparaissent à l'écran et marquer des points. La scène prend fin lorsque tous les barils sont détruits.



Barils

Vous remportez des points selon le nombre total de barils détruits.

Attaque

Tous les dommages infligés sont également pris en compte dans votre score.

Perfect

Si vous parvenez à détruire tous les barils, vous remportez encore davantage de points.

VERSUS

Dans ce mode, vous pouvez choisir un personnage, une scène, et affronter un adversaire virtuel ou humain. Vous pouvez également sélectionner un handicap selon votre habileté. JOUEUR VS JOUEUR ne peut être sélectionné que lorsque deux manettes sont connectées.

Joueur vs joueur

Deux joueurs humains s'affrontent.

Joueur vs ordinateur

Un joueur humain s'oppose à l'ordinateur.

Ordinateur vs ordinateur

Regardez deux personnages virtuels s'affronter.

Invitation au combat

En laissant activé le réglage d'invitation au combat, vous pouvez recevoir en ligne des Invitations au combat lorsque vous êtes en mode Arcade. L'invitation au combat peut revêtir trois formes: le Match classé (p.23), le Combat par équipe (p.26) et le Tournoi (p.32). Si un joueur entreprend une invitation au combat, vous verrez apparaître un message à l'écran qui vous mènera au groupe de combat en réseau Xbox LIVE.

* Le réglage Invitation au combat peut être désactivé à partir du MENU PAUSE.



* Ajuster les réglages de l'invitation au combat.



Combat en réseau Xbox LIVE



Utilisez la Xbox LIVE pour combattre en ligne.

* Le jeu en ligne nécessite une adhésion Xbox LIVE Gold.

Match classé

Les matches classés affectent les points du joueur (PP) et les points du combat (BP). Lorsque certaines conditions sont remplies, vous pouvez également mettre en ligne des reprises. (p.23)

Combat éternel

Des joueurs multiples peuvent s'affronter dans des combats à un contre un. Les joueurs inactifs peuvent regarder ce qu'il se passe pendant qu'ils attendent. (p.26)

Combat par équipe

Des joueurs multiples se divisent en deux équipes. Les joueurs inactifs peuvent regarder ce qu'il se passe pendant qu'ils attendent. (p.26)

Tournoi

Débutez un tournoi entre les joueurs réunis en groupe. (p.32)

Chaîne reprise

Regardez les reprises de combats avec les membres de la chaîne. Vous pouvez également sauvegarder et visionner les reprises mises en ligne et les reprises des combats enregistrés. (p.28)

Classement

Vérifiez les classements aux points des joueurs (PP) et aux points des combats (BP). (p.31)

* Référez-vous à la page 31 pour davantage d'informations sur le Statut (Icône et Titre).

Recherche/création de match

Choisissez parmi 3 options différentes en mode Match classé, Combat infini, Combat par équipe ou Tournoi.

Match rapide

Recherchez des sessions sans préciser aucune condition.

Match sur mesure

Trouvez une session en recherchant des conditions spécifiques.

Créer un match

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

Match classé

Combattez à un contre un. Le résultat du match affecte les points du joueur (PP) et les points du combat (BP). Lorsque certaines conditions sont remplies, vous pouvez également mettre en ligne les reprises du combat (p.24).



À la fin du combat

Lorsque le combat est terminé, les résultats du combat apparaissent à l'écran et les points du joueur (PP) ainsi que les points du combat (BP) sont ajoutés ou soustraits en conséquence.

Points du joueur (PP)

Catégorie spécifique du personnage. Varie selon les points du combat (BP).

Points de combat (BP)

Points spécifiques au personnage. Varient selon les résultats du match classé.

Catégorie de combat

Total des points du joueur. Varie selon les résultats du match classé.

Lorsque les conditions de la mise en ligne de reprise sont réunies, vous pouvez également choisir de mettre en ligne, ou non, la reprise du combat (p.24).



Mise en ligne d'une reprise

La mise en ligne d'une reprise est activée lorsque certaines conditions sont remplies au cours d'un match classé. Si vous remportez le match, vous pouvez mettre en ligne la reprise et la publier sur la Chaîne reprise (p.28)



* A Un joueur ne peut mettre en ligne qu'une seule reprise. Les anciennes reprises déjà présentes sur le serveur seront effacées.

L'icône de mise en ligne de reprise visible sur l'écran des résultats de combats vous indiquera si oui ou non vous avez activé le réglage de mise en ligne de reprise de combats.



Réglages par défaut

Battez un adversaire appartenant à votre propre catégorie de combat et atteignez le Niveau 1, et battez un adversaire appartenant à une catégorie supérieure afin d'accéder au Niveau 2.



Niveau 1

Battez un adversaire de votre catégorie ou d'une catégorie supérieure afin d'accéder au Niveau 2. Si vous perdez un match au Niveau 1, votre icône redeviendra celle par défaut, quelle que soit la catégorie de combat de votre adversaire.



Niveau 2

Combattez contre un adversaire de votre catégorie possédant une icône de Niveau 2 afin d'activer la mise en ligne de reprise de combat. Les types de combat ne permettant pas la mise en ligne de reprise n'affectent pas l'icône.



Combat permettant la mise en ligne de reprise

Lorsque la mise en ligne de la reprise de combat sera activée, l'icône changera. En remportant un combat reprise, vous pouvez choisir de mettre en ligne, ou non, une reprise du combat. À l'achèvement du match, l'icône revient à son état par défaut.

Combat éternel

Des joueurs multiples combattent à tour de rôle à un contre un.

Comment un combat éternel fonctionne-t-il?

Les joueurs s'affrontent dans l'ordre - le joueur en haut de la liste affronte le second. Le vainqueur affronte alors le joueur suivant sur la liste. Le perdant se retrouve en bas de la liste et attend.



Après que votre adversaire a sélectionné PRÊT sur l'écran du groupe de combat, si vous ne sélectionnez pas PRÊT dans le laps de temps attribué, l'ordre pour le combat passe au joueur suivant.

Regarder les combats

Lors des combats éternels et des combats par équipe, vous pouvez regarder les autres joueurs combattre. Vous pouvez également sauvegarder la reprise de votre choix dans MA LISTE pendant que vous regardez.



L'hôte ne peut pas quitter la session pendant qu'il regarde un combat.



Combat par équipe

Lors d'un combat par équipe, jusqu'à 8 joueurs se répartissent en 2 équipes qui luttent pour la victoire.



Il existe 3 types de groupes pour les combats par équipe: le 2 contre 2 (4 joueurs), le 3 contre 3 (6 joueurs), et le 4 contre 4 (8 joueurs).

L'hôte accueillant la session peut attribuer manuellement les places des joueurs, et celles de sa propre équipe. Les joueurs non encore répartis seront placés automatiquement en fonction de leurs points de joueur (PP).

Lorsque l'hôte appuie sur PRÊT, les joueurs se voient automatiquement rejoindre leurs équipes, et l'écran de réglage de l'ordre de passage du combat par équipe apparaît.



L'écran de réglage de l'ordre de passage du combat par équipe

L'écran de réglage de l'ordre de passage du combat par équipe est le lieu où les joueurs de chaque équipe sont placés dans un certain ordre. Les équipes peuvent, soit choisir de confirmer manuellement l'ordre, soit de laisser le temps s'écouler.



• Notez que si vous sélectionnez le même lieu qu'un autre joueur, il se peut que vous vous voyiez ou non automatiquement attribuer un autre lieu ouvert.

Comment un combat par équipe fonctionne-t-il?

Les premiers joueurs des 2 équipes s'affrontent, le vainqueur poursuivant alors en affrontant le joueur suivant de l'équipe adverse. L'équipe qui bat tous les joueurs de l'équipe adverse est déclarée vainqueur.



Les membres de l'équipe peuvent regarder leurs co-équipiers combattre (p.25).



L'hôte ne peut pas quitter la session avant que le combat par équipe ne se termine et que l'écran du groupe ne s'affiche.

La chaîne reprise

La chaîne reprise vous permet de gérer les reprises sauvegardées et de visionner/compiler les reprises mises en ligne par les autres joueurs. La connexion réseau est active lorsque vous visionnez une reprise, de sorte que vous pouvez communiquer et interagir avec les autres joueurs pendant que vous regardez.



* Si vous n'avez pas le statut de membre Xbox LIVE Gold, vous pouvez sélectionner la chaîne reprise à partir de l'écran des données du joueur (p.35) afin de regarder certaines des chaînes.

LA CHAÎNE RANDOM

Affiche de manière aléatoire les chaînes Originals, Alpha, Turbo & III, Nouveaux venus, ou Boss.

LA CHAÎNE ORIGINALS

Regardez des reprises de matches entre des personnages issus de Street Fighter II.

LA CHAÎNE ALPHA

Regardez des reprises de matches entre des personnages issus de la série Street Fighter Alpha.

TURBO & III CHAÎNE

Regardez des reprises de matches entre des personnages issus de Super Street Fighter II Turbo et Street Fighter III.

LA CHAÎNE DES NOUVEAUX VENUS

Regardez des reprises de matches entre les nouveaux personnages présents dans la série Street Fighter IV.

LA CHAÎNE BOSS

Regardez des reprises de matches entre les personnages boss issus de divers titres.

MA CHAÎNE

Invitez les autres à une session et regardez les reprises sauvegardées.

MA LISTE

Regardez les reprises sauvegardées, attribuez-leur un nom, et/ou évaluez-les.

NOUVELLES REPRISES

Regardez les reprises mises en ligne et/ou ajoutez-les à MA LISTE.

ENREGISTREMENT DE COMBATS

Regardez la reprise d'un match en ligne (sauvegardé temporairement). Les reprises sont écrasées, en commençant par le fichier le plus ancien. Vous pouvez également ajouter vos favoris à MA LISTE.

Écran de groupe

En mode chaîne spécifique à un personnage et chaîne aléatoire, vous pouvez visionner des reprises tout en communiquant avec les autres joueurs de la session à laquelle vous êtes automatiquement connecté. Vous verrez les informations du joueur ainsi que les détails de la reprise suivante sur l'écran de groupe. Les reprises sont diffusées à intervalles réguliers. Une fois que vous aurez vu l'ensemble des reprises dans une session donnée, vous serez automatiquement dirigé vers une session différente.

Sur MA CHAÎNE, vous pouvez inviter d'autres joueurs dans votre groupe afin d'apprécier ensemble les reprises dans MA LISTE.



Commandes pendant le visionnage d'une reprise

Pendant que vous visionnez les reprises, vous pouvez communiquer avec les autres joueurs à travers le chat audio, de même que vous pouvez vérifier diverses informations dans le menu DÉMARRER. Pour sauvegarder une reprise, sélectionnez Sauvegarde à partir de l'écran qui apparaît à la fin d'une reprise ou appuyez sur le bouton EFFECTUER une sauvegarde à l'avance.

* Les méthodes de sauvegarde varient selon la chaîne. Vous ne pouvez pas programmer une sauvegarde à l'avance lorsqu'il n'y a pas d'espace sur MA LISTE.

* Selon l'issue du match, il se peut que certains rounds ne soient pas enregistrés dans la reprise.



Lorsque vous visionnez une reprise en mode MA LISTE, NOUVELLES REPRISES ou ENREGISTREMENT DE COMBAT, vous pouvez le survoler par round.

NOUVELLES REPRISES

Regardez les reprises mises en ligne via les matches classés. Vous pouvez sauvegarder vos reprises préférées dans MA LISTE.

ENREGISTREMENT DE COMBAT

Sauvegardez de manière temporaire les reprises des matches en ligne. Ici, vous pouvez passer ces reprises et/ou les sauvegarder dans MA LISTE. Les reprises non encore sauvegardées dans MA LISTE écraseront les anciennes reprises, en commençant par le plus ancien.

MA LISTE

Utilisez MA LISTE afin de gérer les reprises téléchargées à partir de la chaîne reprise, visionner les reprises sauvegardées, effacer les reprises, ajouter des noms de fichiers, et apporter des évaluations.

* Des noms et des évaluations peuvent également être ajoutés lorsque vous sauvegardez des reprises dans NOUVELLES REPRISES et ENREGISTREMENT DE COMBAT.



Visionner les reprises

Sélectionnez une reprise afin d'obtenir des informations détaillées et lancez la lecture.

Éditer/effacer les reprises

Sélectionnez la reprise que vous souhaitez éditer à l'aide du pavé directionnel/manette gauche et appuyez sur le bumper droit afin de modifier l'évaluation. Vous pouvez également utiliser le bumper gauche afin de modifier le nom du fichier. Pour effacer une reprise, appuyez sur le bouton X et sélectionnez « OUI » à partir de l'écran de confirmation de suppression.

TABLEAUX DE CLASSEMENT

C'est ici que vous pouvez consulter les classements aux points des joueurs (PP) et des combats (BP), lesquels changent selon les résultats obtenus lors des matches classés.

Points du joueur (PP)
Classement

Le classement général des points des joueurs (PP)

Points du combat (BP)
Classement

Le classement aux points du combat spécifique au personnage (BP)

Paramètres du statut (Icône et titre)

Appuyez sur le bumper droit dans le menu principal afin d'afficher et éditer votre statut. Le titre et l'icône que vous sélectionnez apparaîtront au cours des combats en ligne. Remplissez certaines conditions pendant le jeu afin de débloquer davantage de titres et d'icônes.

Icône



Titre

Icône

Appuyez sur le bouton X afin de convoquer l'écran de sélection d'icône.

Titre

Appuyez sur le bouton Y afin de convoquer l'écran de sélection de titre.

Tournoi

Dans ce mode, les joueurs s'affrontent dans un contexte de tournoi. Jusqu'à 8 joueurs peuvent participer à un tournoi. Le tournoi inclura un mode dans lequel l'hôte participant, de même qu'un mode dans lequel l'hôte est organisateur et ne participe pas au combat.



* Alors même que l'hôte ne peut pas combattre dans des matches en tant qu'organisateur, il a le droit de configurer librement les parenthèses du tournoi. Les reprises de tous les matches de tournoi sont sauvegardées de manière temporaire dans l'ENREGISTREMENT DE COMBAT de l'hôte.



DÉFI

Ce mode nécessite que le joueur relève divers défis.

ÉPREUVE

Dans ce mode au temps illimité, les joueurs peuvent pratiquer des mouvements et des combos de base pour différents personnages dans un contexte de défi.

Vous ne pouvez pas jouer en mode épreuve en utilisant les nouveaux personnages ajoutés à SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION (Yun, Yang, Evil Ryu, et Oni).

Les informations sur le défi apparaissent ici.



ENTRAÎNEMENT



Sélectionnez votre personnage et votre adversaire, puis appliquez leurs techniques. Appuyez sur le bouton DÉMARRER dans le MENU PAUSE afin d'ouvrir le menu entraînement et modifier les divers paramètres à partir des OPTIONS D'ENTRAÎNEMENT.

Continuez	Revenez à l'écran de combat.
Recommencez	Recommencez la pratique avec les paramètres courants.
Options d'entraînement	Modifiez les paramètres des deux personnages.
Action	Réglez les actions de l'adversaire sur debout, accroupi ou saut. Utilisez ENREGISTRER afin de contrôler l'adversaire et d'enregistrer une série d'actions qu'ils réaliseront. Utilisez alors LECTURE afin de leur faire rejouer les actions enregistrées. Réglez sur CPU et l'adversaire sera placé sous le contrôle de l'ordinateur.
Garde	Réglez le statut de blocage de votre adversaire.
Quick Stand	Définissez si l'adversaire utilise la récupération rapide ou non.
Contre	Décidez si vos attaques compteront comme des contres ou non.
Stun	Modifiez les paramètres d'étourdissement de votre adversaire.
Barre de Super Combo	Configurez votre barre de Super Combo ainsi que celle de votre adversaire.
Barre de revanche	Configurez votre barre de revanche ainsi que celle de votre adversaire.
Données de l'attaque	Affichez ou non les données de l'attaque à l'aide de ON/OFF.
Affichage des entrées	Affichez ou non les entrées à l'aide de ON/OFF.
Difficulté	Réglez la force de l'ordinateur sur l'un des 8 niveaux disponibles. * Uniquement disponible lorsque l'"Action" est réglée sur « CPU ».
Par défaut	Restaurez tous les paramètres d'entraînement vers les paramètres par défaut.
Configuration des boutons	Modifiez la configuration des boutons utilisés pendant le jeu.
Liste des commandes	Affichez une liste des commandes pour votre personnage.
Changement de personnage	Revenir à l'écran de sélection du personnage.
Sortir	Sortir du mode entraînement et revenir au menu principal.

DONNÉES DU JOUEUR

Dans les données du joueur, vous pouvez consulter les divers résultats de statistiques concernant la totalité de votre expérience du jeu.



Données du joueur

Consultez des données composites telles que les résultats de matches du joueur et le temps de jeu.

Données du personnage

Consultez les points de combat (BP) et autres informations relatives à chaque personnage.

La chaîne reprise

Ce mode vous permet de gérer les reprises sauvegardées sur un système de stockage des données et de visionner/compiler les reprises mises en ligne par les autres joueurs (p.28).

* Si vous ne possédez pas le statut de membre Xbox LIVE Gold, une partie du système ne peut être utilisée.

OPTIONS

Personnalisez les paramètres de la manette et divers détails du système.

Configuration des boutons	Modifiez le type de commandes ou attribuez librement les fonctions de chaque bouton ou mettez la fonction vibreur sur la position ON ou OFF.
Réglages des sons	Ajustez le volume de la musique de fond, des effets sonores, des voix des personnages. Vous pouvez également basculer entre les voix anglaises et les voix japonaises des personnages.
Configuration de l'écran	Réglez la luminosité de l'écran, mettez les explications réseau/les sous-titres du film sur position ON ou OFF, et/ou modifiez l'affichage de la barre.
Changement de version	Basculez entre SUPER STREET FIGHTER IV Original et SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION.
Sélectionnez le dispositif de stockage	Sélectionnez l'emplacement dans lequel les sauvegardes automatiques sont stockées.

Ce jeu supporte le Dolby Digital 5.1. Afin de bénéficier d'un environnement Dolby Digital 5.1 Surround Sound, connectez la Xbox 360 à un système surround compatible Dolby Digital à l'aide d'un câble optique numérique tel qu'un câble Xbox 360 D-Terminal HD AV, un câble Xbox 360 Component HD AV, un câble Xbox 360 VGA HD AV, ou un câble Xbox 360 S Video AV.

Vous devez également naviguer dans Paramètres système > Paramètres de la console à partir du tableau de bord de la Xbox 360, sélectionner « Sortie numérique » à partir de Audio, et sélectionner « Dolby Digital 5.1 ».

Nouveautés apportées à SSFIV/ARCADE EDITION

Ce jeu inclut le « Kit de mise à jour de SSFIV » et le contenu téléchargeable de « SSFIV ARCADE EDITION ». Il n'est pas nécessaire d'acheter ces articles dans la boutique Xbox LIVE Marketplace.

Éditions du jeu



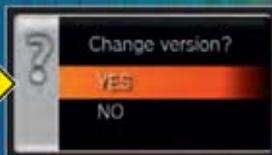
SUPER STREET FIGHTER IV



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION



Lorsque vous jouez à SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION, une icône dorée s'affiche. Lorsque vous jouez à SUPER STREET FIGHTER IV, une icône argentée s'affiche. Vous pouvez basculer entre les éditions via les options.



Différences entre les éditions



Lorsque vous jouez à SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION, vous avez accès à la liste complète des 39 personnages, y compris les 4 personnages récemment ajoutés. De plus, l'équilibre entre les 35 personnages déjà existants a été amélioré, vous offrant une expérience du jeu différente de celle de SUPER STREET FIGHTER IV.

* Notez que les commandes de mouvement de certains personnages peuvent varier selon l'édition.

Combat en réseau Xbox LIVE



Lorsque vous créez un groupe sur le Xbox LIVE afin de jouer en ligne, vous devez spécifier l'édition que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez choisir entre SSFIV (SUPER STREET FIGHTER IV), "SSFIV AE" (SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION) ou "LES DEUX". En sélectionnant « LES DEUX », vous permettrez à tout joueur de rejoindre votre groupe, modifiant automatiquement l'édition utilisée afin qu'elle corresponde à celle de votre adversaire.

* Pour les matches rapides et les matches sur invitation, seuls les groupes correspondant à l'édition du jeu à laquelle vous jouez actuellement feront l'objet d'une recherche.

Interface utilisateur améliorée

Pendant un combat en ligne, l'interface utilisateur affiche désormais les noms des joueurs et leurs informations de classement.



CAPCOM 02
6407 PP / ▼ 10
27143 BP / ▼ 5

Visionnez les reprises à partir des TABLEAUX DE CLASSEMENT

Les dernières reprises mises en ligne pour les matches classés de SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION sont désormais sauvegardées dans les classements aux points des joueurs (PP). Pendant que vous êtes aux classements aux points des joueurs (PP), appuyez simplement sur le bouton DÉMARRER afin de visionner les reprises des objets possédant une icône reprise. Notez que cette nouvelle fonction ne s'applique que pour les données de jeu de SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION.

Création de nom de groupe en mode combat éternel



Après avoir sélectionné « Créer un match », appuyez sur le bouton X afin de sélectionner un nom de groupe parmi la liste de suggestions.

SET LOBBY NAME



* Vous pouvez sélectionner un nom de groupe quelle que soit l'édition du jeu que vous utilisez.



Suivi

Cette fonction vous permet de suivre vos joueurs préférés dans les classements et de compiler facilement les nouvelles reprises qu'ils ont mises en ligne.

Comment le suivi fonctionne-t-il?



ALL	CHARACTERS	PLAYER POINTS (SEEN AS)	TOP
ALL	CHARACTERS	210	1
ALL	CHARACTERS	800	2
ALL	CHARACTERS	34	3
ALL	CHARACTERS	210	4
ALL	CHARACTERS	800	5
ALL	CHARACTERS	34	6
ALL	CHARACTERS	210	7
ALL	CHARACTERS	800	8
ALL	CHARACTERS	34	9
ALL	CHARACTERS	210	10

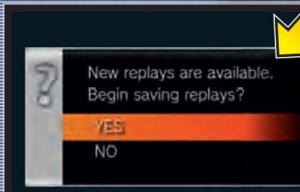
Dans les classements, affichez les informations sur le joueur que vous souhaitez suivre (appuyez sur le bouton **A**).



Suivez le joueur sur l'écran des informations (appuyez sur le bouton DÉMARRER).

CAPCOM0001	
MAIN CHARACTER	D+
CLASS	D+
PLAYER POINTS	210
BATTLE POINTS	800
TOTAL	34

Lorsque l'icône apparaît dans la partie supérieure droite, vous avez réussi à suivre le joueur.



À partir de ce stade, une vérification portant sur les nouvelles reprises sera automatiquement effectuée pour tous les joueurs que vous suivez à chaque fois que vous sélectionnez combat en réseau Xbox LIVE à partir du menu principal. Vous pouvez alors sauvegarder toutes les nouvelles reprises qui sont apparues.

* Vous pouvez également utiliser Ma liste afin de vérifier manuellement les joueurs que vous suivez.

La chaîne reprise

Sur l'écran de sélection de chaîne, appuyez sur le bouton **X** afin de modifier les caractéristiques de la chaîne (p.42).



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION



SUPER STREET FIGHTER IV



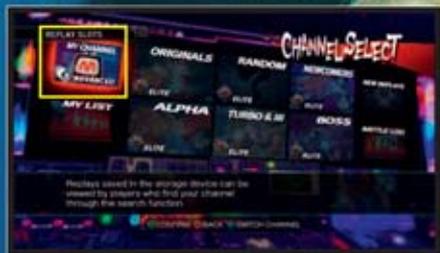
Nouveautés apportées à SSFIV/ARCADE EDITION

Ma chaîne Advanced

Ma chaîne Advanced vous permet d'héberger facilement jusqu'à 50 reprises. Un hôte peut créer une chaîne ouverte hébergeant jusqu'à 50 reprises présentes dans Ma liste et qui seront diffusées en boucle.

Il existe 3 manières différentes (ALÉATOIRE, RECHERCHE DE JOUEUR et HISTORIQUE) de rechercher des reprises que vous souhaitez conserver. Tous les reprises visionnés seront automatiquement sauvegardés dans Ma liste.

Pendant que vous visionnez un reprise, vous pouvez également choisir de ne pas le sauvegarder. (Voir p.29 concernant les commandes de reprise.)



La chaîne Élite

Les reprises des joueurs possédant le nombre de points de joueur les plus élevés (PP) sont sélectionnées à partir des diverses chaînes de personnages et sont diffusées sur la chaîne Élite.



Nouveaux titres/nouvelles icônes

Vous pouvez désormais sélectionner de nouveaux titres et de nouvelles icônes sur la base des 4 nouveaux personnages. (Voir p.31 concernant les instructions sur leur utilisation.)



Nouvelles réussites

Vous pouvez désormais accomplir de nouvelles réussites en ayant recours aux nouvelles fonctions proposées par SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION.

Informations de mise à jour



Vous pouvez également vérifier les mises à jour de SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION.

Présentation des personnages

Toutes les commandes s'appliquent lorsque les personnages sont tournés vers la droite. Lorsqu'ils sont tournés vers la gauche, toutes les commandes gauche/droite devraient être inversées.

Icônes	
	Appuyez sur le bouton coup de poing.
	Appuyez sur le bouton coup de pied.
	Les directions sont commandées grâce au pavé directionnel/manette gauche. Pour vous déplacer en diagonale, appuyez simultanément sur deux directions.
	Maintenez appuyé le pavé directionnel/manette gauche vers le bas dans la direction indiquée avant d'entrer la direction suivante à l'aide du pavé directionnel/manette gauche.
	Appuyez simultanément sur ces boutons afin d'exécuter un mouvement EX Special surpuissant (utilise 1/4 de votre barre de Super Combo).
	Appuyez simultanément sur ces boutons afin d'exécuter un mouvement EX Special surpuissant (utilise 1/2 de votre barre de Super Combo).
	Indique que l'attaque a des propriétés d'Armor break.

* La liste des commandes s'applique à SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION.

* Pour les commandes non listées dans ce manuel, utilisez la liste des commandes que vous trouvez dans le menu pause.

	Super combine	Shinku Hadoken	
	Ultra Combine	Metsu Hadoken	
		Metsu Shoryuken	

Super combine	Shoryureppa		
Ultra Combine	Shinryuken		
	Guren Senpukyaku		

	Super combine	Senretsukyaku	
	Ultra Combine	Hosenka	
		Kikosho	

Super combine	Coup de tête tueur		
Ultra Combines	Coup de tête tueur ultime		
	Coup Orochi		

Super combine	Saut périlleux au sol		(maintenez appuyé afin de modifier le synchronisme du dash)
Ultra Combine	Boulet de canon éclair		Appuyez simultanément appuyé afin de modifier le synchronisme)
	Cri de la terre (anti-air)		Appuyez simultanément appuyé afin de modifier le synchronisme)
	Cri de la terre (anti-sol)		Appuyez simultanément

Super combine	Tir atomique final		
Ultra Combine	Tir atomique ultime		
	Blizzard sibérien	Dans l'air	

Présentation des personnages

Le Militaire
Gruile

Super combine	Double Flash	
Ultra combine	Explosion flash	Appuyez simultanément
	Ouragan sonique	Appuyez simultanément

Roi Éternel
Sagat

Super combine	Génocide du tigre	
Ultra combine	Destruction du tigre	Appuyez simultanément
	Canon du tigre	Appuyez simultanément

Super combine

Enfer du yoga

Ultra combine

Catastrophe yoga Appuyez simultanément

Shangri-La du yoga Appuyez simultanément

Yogi Mystique
Dhalsim

Super combine

Coup de genou cauchemardesque

Ultra combine

Booster cauchemardesque Appuyez simultanément

Psycho châtieur Appuyez simultanément

Le Démon de l'enfer
M. Bison

Super combine

⚡ Buffle incontrôlable

Ultra combine

⚡ Buffle violent Appuyez simultanément ou Appuyez simultanément

Taureau immonde Appuyez simultanément

Le Buffle rugissant
Balrog

Combinaison d'urgence

⚡ Explosion du temps Appuyez simultanément

⚡ Danse brûlante Appuyez simultanément

Mlle Parfaite
Cliff

Super combine

Barcelone volant spécial (Appuyez près le saut du mur pour le suivi)

Barcelone volant spécial → Goutte Izuma qui roule

Ultra combine

⚡ Griffe ensanglantée haute Appuyez simultanément

⚡ Griffe Splendide Appuyez simultanément

Griffe ensanglantée
Vega

Super combine

⚡ Romance spectaculaire (au 2^e/3^e coup ⚡)

Ultra combine

⚡ Symphonie d'opéra spatial Appuyez simultanément (⚡ ajouté à la rotonde)

⚡ Typhon du Big Bang Appuyez simultanément

Géant acrobatique
Rufus

Présentation des personnages



Super combine	Dynamite El Fuerte	
Ultra Combine	Giga coup volant El Fuerte	Appuyez simultanément
	Ultra étincelle El Fuerte	Appuyez simultanément



Super combine	Interdit Shoryuken	
Ultra Combine	Shin Shoryuken	Appuyez simultanément
	Denjin Hadoken	Appuyez simultanément (maintenez appuyé L M H pour changer la qualité)

Super combine	Sans cœur	
Ultra Combine	Sans âme	Appuyez simultanément
	Sans souffle	Appuyez simultanément (Maintenez L M H appuyé afin de modifier le synchronisme; annulez la charge avec)



Super combine	Tempête Tanden	
Ultra Combines	Torrent Tanden	Appuyez simultanément
	Typhon Tanden	Appuyez simultanément

Super combine	Smasher d'entraînement de rotation	
Ultra Combine	Gyro Drive Smasher	Appuyez simultanément
	CQC (Cammy combinaison rapide)	Appuyez simultanément (commence lorsqu'il est frappé par certaines attaques)

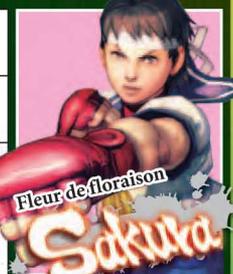


Super combine	Rekkashinken	
Ultra Combine	Rekkashingeki	Appuyez simultanément
	Gekirinken	Appuyez simultanément (commence lorsqu'il est frappé par certaines attaques)

Super combine	Diablo sauvages	
Ultra Combines	Colère du diable sauvages	
	Diablo Armageddon	Appuyez simultanément



Super combine	Haru Ichiban	
Ultra Combines	Haru Ranman	Appuyez simultanément
	Shinku Hadoken	Appuyez simultanément
	Shinku Tengyo Hadoken	Appuyez simultanément



Présentation des personnages

Carte de destin
Rose

Super combine	Aura Soul Spark	 + 	(pas possible pendant la Soul Satellite)
Ultra combine	Illusion Spark	 +  L M H	Appuyez simultanément
Ultra combine	Soul Satellite	 +  L M H	Appuyez simultanément

Super combine	Mantis	Zan'ei	 + 	 Assassin silencieux Gen
Super combine	Crane	Jyakoha	 + 	
Ultra combine	Mantis	Zetsuei	 +  L M H	
	Mantis	Shitenketsu	 +  L M H	
	Crane	Ryukoha	 +  L M H	
Ultra combine	Crane	Teiga	Dans l'air  +  L M H	

Ange de l'enfer
Dan

Super combine	Hissho Buraiken	 + 
Ultra combine	Provocation légendaire	 +  H  H
Ultra combine	Shisso Buraiken	 +  L M H
Ultra combine	Haoh Gadoken	 +  L M H

Guerrier Fier
T.Hawk

Super combine	Double typhon	 + 
Ultra combine	Typhon déchaîné	 +  L M H
Ultra combine	Frappe déchaînée	 +  L M H

Le Combattant Toujours Content
Dee Jay

Super combine	Carnaval Sobat	 + 
Ultra combine	Festival Sobat	 +  L M H
Ultra combine	Rythme suprême	 +  L M H

Eclair Rouge
Guy

Super combine	Bushin Hasoken	 + 
Ultra combine	Bushin Goraisenujijn	 +  L M H
Ultra combine	Bushin Muso Renge	 +  L M H

L'évadé de prison qui s'ennuie
Cody

Super combine	Ironie sans issue	 + 
Ultra combine	Destruction finale	 +  L M H
Ultra combine	Poussière de l'horreur finale	 +  L M H

Présentation des personnages



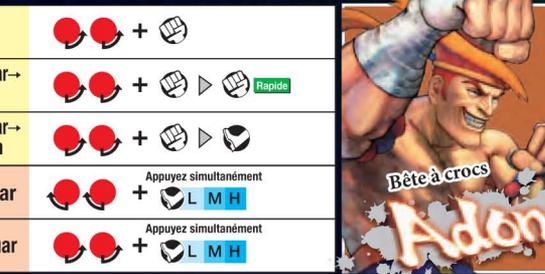
Super combine	Kasumi Suzaku	Dans l'air +
Ultra Combine	Yoroitoshi	+ L M H Appuyez simultanément
	Hashinsho	+ L M H Appuyez simultanément

Super combine	Tanden Renki	+ (poussée provisoire de puissance)
Ultra Combine	Seichusen Godanzuki	+ L M H Appuyez simultanément
	Abare Tosanami	+ L M H Appuyez simultanément



Super combine	Fusée	+
Ultra Combine	Foudre qui roule	+ L M H Appuyez simultanément
	Croix en tire-bouchon	+ L M H Appuyez simultanément

Super combine	Assaut varié du jaguar	+
	Assaut varié du jaguar → Mille jaguars	+ Rapide
	Assaut varié du jaguar → Jaguar assassin	+
Ultra Combine	Revolver du jaguar	+ L M H Appuyez simultanément
	Avalanche du jaguar	+ L M H Appuyez simultanément



Super combine	Tour volant d'huile	+ Maintenez pour changer la qualité)
Ultra Combine	Flaque d'huile	+ L M H Appuyez simultanément
	Immobilisation à l'huile	+ L M H Appuyez simultanément

Super combine	Fuharenjin	+
Ultra Combine	Feng Shui Engine	+ L M H Appuyez simultanément
	Kaisen Dankairaku	+ L M H Appuyez simultanément



Présentation des personnages

Dragon blanc qui s'envole

Yun



Un jeune combattant de Hong Kong qui manie avec une dextérité redoutable les arts martiaux chinois que son grand-père lui a enseignés. Il a travaillé dans le même restaurant que Chun-Li et l'a suivie dans le monde des tournois de combat. Même s'il manque d'expérience, il a un don naturel pour le combat. Il est le frère jumeau de Yang.

Mouvements spéciaux	Kobokushi <small>(Appuyez L pour réaliser une feinte)</small>	Zenpou Tenshin
	Zesshou Hohou	Genei Jin <small>(Modifie temporairement les propriétés de l'attaque)</small>
	Tetsuzanko	You Hou <small>Appuyez simultanément L M H</small>
	Nishokyaku	Sorai Rengeki <small>Appuyez simultanément L M H</small>
		Mouvements spéciaux
		Super Combos
		Ultra Combos

Dragon bleu vibrant

Yang



Un jeune combattant de Hong Kong qui manie avec une dextérité redoutable les arts martiaux chinois que lui a enseignés son grand-père. Il est parti en voyage, à la suite de son frère aîné et jumeau Yun. Contrairement à Yun, Yang a une personnalité relativement calme et réfléchi. Sa capacité à observer finement les mouvements de ses adversaires est une de ses meilleures

Mouvements spéciaux	Senkyutai	Kaihou
	Tourouzan <small>(Peut être utilisé jusqu'à 3 fois à la suite)</small>	Seiei Enbu <small>(Modifie temporairement les propriétés de l'attaque)</small>
	Byakko Soshoda <small>(Appuyez L pour réaliser une feinte)</small>	Raishin Mahhaken <small>Appuyez simultanément L M H</small>
	Zenpou Tenshin	Tenshin Senkyutai <small>Appuyez simultanément L M H</small>
		Mouvements spéciaux
		Super Combos
		Ultra Combos

Cri de guerre sanglant

Enji Ryu



Perverti par le Satsui no Hado, Ryu a commencé à marcher sur la voie du mal. Il erre à travers le monde à la recherche de combats à mort contre des adversaires plus forts. À la fois son apparence et son style ont grandement changé, lui conférant une forte ressemblance avec

Mouvements spéciaux	Hadoken	Ashura Senku <small>Appuyez simultanément Z ou L + L M H ou L M H</small>
	Shakunetsu Hadoken	Ryusokyaku
	Shoryuken	Raging Demon <small>Appuyez simultanément L L + L M H</small>
	Tatsumaki Senpukyaku <small>Dans l'air</small>	Metsu Hadoken <small>Appuyez simultanément L M H</small> <small>Maintenez L M H Appuyez pour gagner de la puissance</small>
		Mouvements spéciaux
		Super Combos
		Ultra Combos

Perce les cieux

Oni



Il s'agit de la forme inhumaine qu'Akuma a revêtu après avoir été consommé par le Satsui no Hado. Quasiment dépourvu de toute émotion humaine, il ne vit que pour le combat.

Mouvements spéciaux	Gohadoken <small>(Maintenez L appuyé afin de modifier les propriétés)</small>	Rakan Dantoin
	Gorai Hadoken	Raging Demon <small>(Peut être réalisé en l'air)</small>
	Zanku Hadoshō <small>Dans l'air</small>	Meido Gohado <small>Appuyez simultanément L M H</small>
	Goshoryuken	Messatsu-Gotenha <small>Appuyez simultanément L M H</small>
		Mouvements spéciaux
		Super Combos
		Ultra Combos

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 (850) 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 ci-dessus. 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 COMMERCIALISABILITÉ 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.

CLASSIFICATION ESRB

Ce produit a été classé par le Entertainment Software Rating Board. Pour davantage d'informations concernant la classification ESRB, ou pour apporter des commentaires sur la pertinence de la classification, veuillez contacter le ESRB à l'adresse www.esrb.org.

CAPCOM

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

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010, 2011. Tous droits réservés.

Scaleform

Utilise Scaleform GFx ©2009 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.
Remerciements particuliers à : JIKJISOFT