

CAPCOM

CAPCOM



V.S. FIGHTING

TEEN
ADOLESCENTS

T

CONTENT RATED BY
CONTENT RATING BOARD
ESRB

SUPER
STREET FIGHTER IV

ARCADE EDITION

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 nettoyants abrasifs.

NOTES :

La sortie vidéo HD nécessite des câbles et un affichage compatible HD, tous deux vendus séparément. Le chat audio nécessite un micro-casque, vendu séparément. Compatible avec la plupart des micros-casques Bluetooth et USB à fil. Certaines limites s'appliquent.

POUR COMMENCER

Le système PlayStation®3

Commencer une partie : avant de commencer, lisez attentivement les instructions fournies avec votre système PS3™. La documentation contient des informations concernant les réglages et l'utilisation de votre système ainsi que des informations de sécurité importantes.

Vérifiez que le bouton d'ALIMENTATION (situé sur la partie arrière du système) est allumé. Insérez le disque SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION dans l'emplacement disque, étiquette sur le dessus. Sélectionnez l'icône du titre sous [Jeu] dans le menu d'accueil du système PS3™, puis appuyez sur le bouton S. Référez-vous à ce manuel afin de savoir comment utiliser le logiciel.

Quitter une partie : pendant une partie, maintenez appuyé le bouton PS de la commande sans fil pendant au moins deux secondes. Puis sélectionnez « Quitter la partie » à partir de l'écran qui s'affiche.



Pour retirer un disque, appuyez sur le bouton Eject après avoir quitté la partie.



Trophées : Remportez, comparez et partagez vos trophées en réalisant des exploits au cours de parties spécifiques. L'accès aux trophées nécessite un compte PlayStation®Network.

Sauvegarde des données au format PS3™

La sauvegarde des données au format PS3™ s'effectue sur le disque dur du système. Les données s'affichent dans le menu Jeu sous la forme « Utilitaire des parties sauvegardées ».

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.

TABLE DES MATIÈRES

Premiers pas	P.1	Commandes de base	P.10
Histoire	P.2	Modes de jeu	P.18
Commandes	P.4	Nouveautés de	
Pour Commencer	P.6	SSFIV ARCADE EDITION ...	P.36
Règles de combat	P.8	Présentation des personnages ..	
Sélection des personnages .	P.9	P.44	

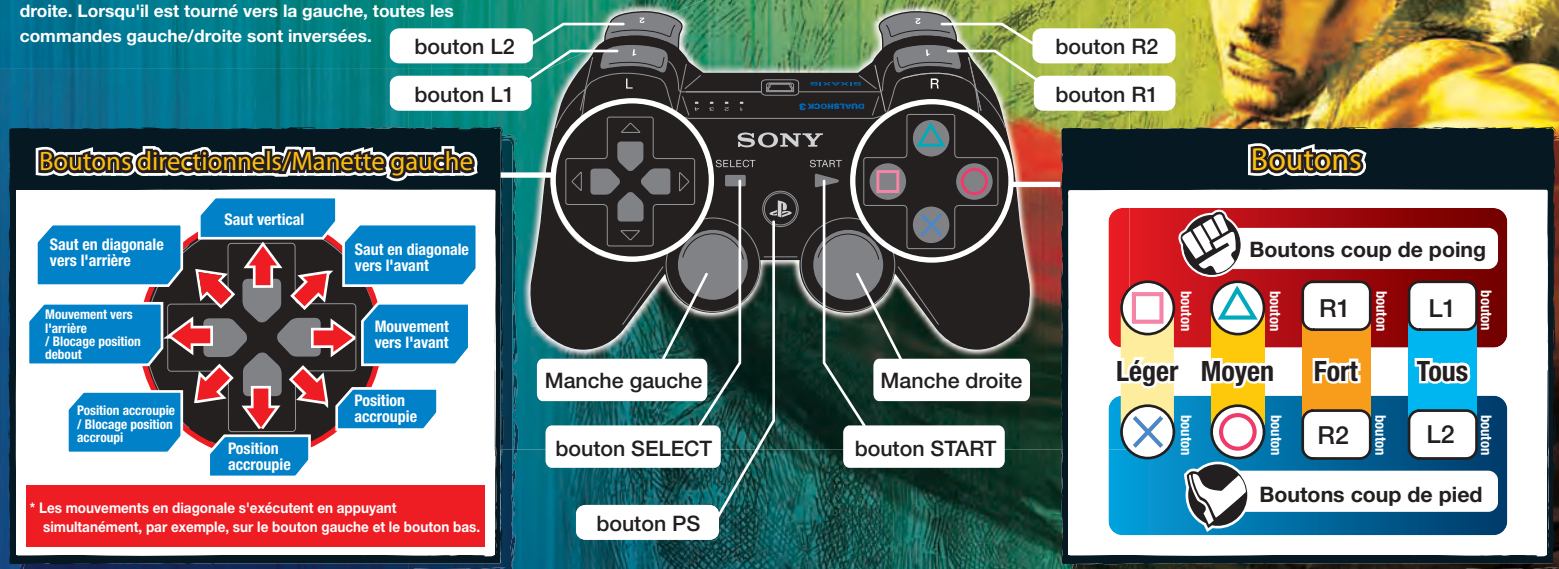
This game is compatible with Dolby® Digital 5.1 surround sound. Connect your PlayStation®3 to a sound system with Dolby Digital technology using an HDMI cable or digital optical cable. From the XMB™ (XrossMediaBar), choose Settings → Sound Settings → Audio Output Settings, then select the cable type you connected, and finally select Dolby Digital 5.1 Ch. to experience the excitement of surround sound.

“XMB” and “XrossMediaBar” are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment.

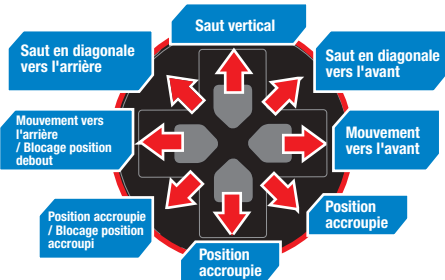
*Screenshots are from the development stage and may differ from visuals found in the official release.

Commande sans fil DUALSHOCK 3

* Les boutons directionnels 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.

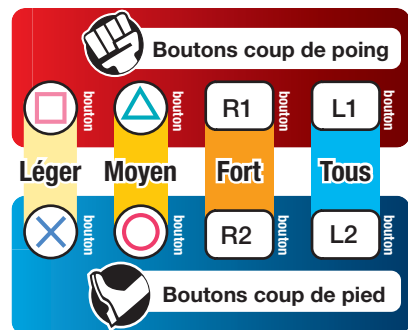


Boutons directionnels/Manette gauche



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

Boutons



Autres commandes

Directional buttons/left stick	Sélectionnez le mode, le menu mode, et les options
bouton X	Confirmez
bouton O	Annulez
bouton R1	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. Appuyez 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 DUALSHOCK@3 afin de mettre en action la fonction de vibreur. Le vibreur peut être enclenché ou éteint (ON/OFF) à partir des Options (p.35).

Pour commencer

Pour commencer

Appuyez sur le bouton DÉMARRER 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 réglages 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)

NETWORK BATTLE

Combattez de vrais joueurs sur internet via le réseau PlayStation®Network. (p.22)
* Nécessite une connexion large bande.

CHALLENGE

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

TRAINING

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

PLAYER DATA

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

OPTIONS

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

UPDATE INFORMATION

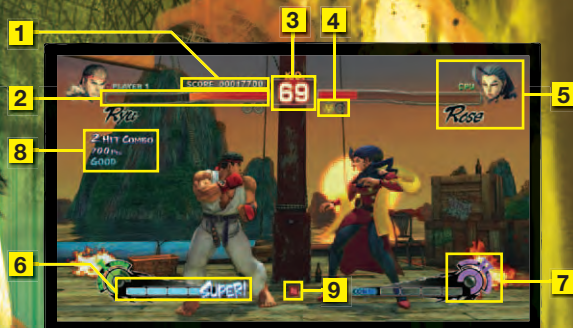
Consultez le contenu ajouté à « SSFIV ARCADE EDITION » et le « Kit de mise à jour de SSFIV ».

* 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 personnage que vous incarnez actuellement.
4	Marqueurs de victoire	Le temps de combat restant. Affiché après avoir remporté un round. L'icône change selon les circonstances de la victoire.
5	Portrait 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)

Règles de combat

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.

Sélection des personnages

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



La fenêtre de personnalisation

TENUE

Achetez des tenues dans la boutique PlayStation®Store et utilisez-les afin de modifier l'apparence de votre personnage.

COULEUR

Modifiez la couleur de la tenue de votre personnage. Vous avez initialement accès à 2 couleurs, mais vous en débloquez 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 rallier ses adversaires pendant un combat. Au début de la partie, les personnages ne disposent que d'une Action personnelle récente, mais au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, le nombre d'Actions personnelles disponibles augmente.

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 appuyé.

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 abrégé, 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

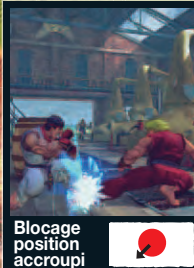
Un contre se produit lorsque vous stoppez l'attaque d'un adversaire par l'une des vôtres. Votre adversaire mettra plus de temps à se rétablir des dommages occasionnés par un Contre, rendant possible le fait de réaliser des combinaisons qui sont, autrement, impossibles.



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

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

Throw

Près de l'adversaire



Throw Escape

lorsque vous êtes maintenu



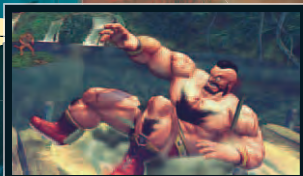
Lorsque vous vous trouvez près de votre adversaire, appuyez simultanément sur Coup de poing léger et Coup de pied léger pour projeter votre adversaire. Vous pouvez modifier la direction dans laquelle vous projetez votre adversaire en appuyant à gauche ou à droite sur le pavé directionnel ou à l'aide 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.

* 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.



OU



Action personnelle

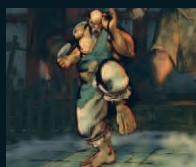
Lorsque vous êtes debout, vous pouvez appuyer simultanément sur les boutons Coup de poing fort et Coup de pied fort afin que votre personnage réalise une action personnelle et raille votre adversaire. Cette action ne possède aucune propriété spéciale en elle-même.

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 déchaîne automatiquement. Si vous relâchez le bouton pendant le temps de charge, la focus attack aura lieu plus tôt, mais sera moins puissante.



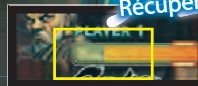
◆ Hyper Armor pendant une Focus Attack

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.

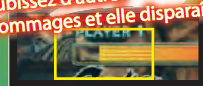


* Cette méthode n'est pas efficace lorsque votre adversaire utilise une attaque comprenant 2 ou plus de coups, de projections, et une attaque possédant la

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 régénérera 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.

Commandes de base

◆ 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	◆ Devenir 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



Commandes de base

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

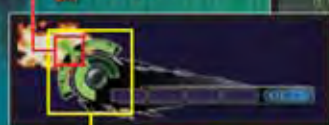
La Barre de Revanche se remplit au fur et à mesure que votre adversaire vous inflige des dommages. Une fois qu'elle a dépassé les 50%, vous pouvez entrer une commande spécifique au personnage afin de réaliser un Ultra Combo, un mouvement spécial dévastateur.

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**.

* Il n'y a pas de « Fin de partie » dans les scènes bonus

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.

Joueurs 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.

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

FIGHT REQUEST [ON] RANKED MATCH [OFF]
 ROUNDS (BEST OF) 3
 TIME LIMIT 30
 REGION ANY
 OPPONENT RANK ANY

* Ajuster les paramètres de l'invitation au combat.



Combat en réseau

Jouez des matches en ligne grâce au réseau Station™ Network.

* Une connexion large bande est nécessaire pour jouer en réseau.



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)

Confirmer les invitations

Pour confirmer les invitations envoyées par vos amis.

* 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).



A 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.

Catégorie de combat

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

Points de combat (BP)

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

Points du joueur (PP)

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

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

Upload this replay?

YES

NO

Mise en ligne de reprise

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



* Un joueur ne peut mettre en ligne qu'un seul replay. Les reprises anciennes 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.



Paramètres 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 repris, 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 **PRET** sur l'écran du groupe de combat, si vous ne sélectionnez pas **PRET** 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 paramétrage de l'ordre de passage du combat par équipe apparaît.



L'écran de paramétrage 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.



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, NOUVEAUX 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 des boutons directionnels/manette gauche et appuyez sur le bouton R1 afin de modifier l'évaluation.

Vous pouvez également utiliser le bouton L1 afin de modifier le nom du fichier. Pour effacer une reprise, appuyez sur le bouton et sélectionnez « OUI » à partir de l'écran de confirmation de suppression.

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).

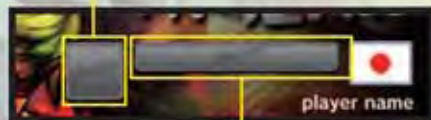
Points du combat (BP)
Classement

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

Paramètres du statut (Icône et titre)

Appuyez sur le bouton R1 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 afin de convoquer l'écran de sélection d'icône.

Titre

Appuyez sur le bouton 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 est un organisateur et participant, de même qu'un mode dans lequel il 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.

Continuer	Modifiez les paramètres des deux personnages.
Recommencer	Recommencez la pratique avec les paramètres courants.
Options d'entraînement	Revenez à l'écran combat.
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	Déterminez si l'adversaire utilisera la récupération rapide ou non.
Contre	Déterminez si vos attaques compteront pour des contres ou non.
Stun	Modifiez les paramètres de stun de votre adversaire.
Barre de Super Combo	Configurez à la fois votre barre de Super Combo et celle de votre adversaire.
Barre de revanche	Configurez à la fois votre barre de revanche et celle de votre adversaire.
Données de l'attaque	Placez l'affichage des données de l'attaque en position ON ou OFF.
Affichage des entrées	Placez l'affichage d'entrée en position ON ou OFF.
Difficulté	Réglez la force CPU vers l'un des 8 niveaux disponibles. * Uniquement disponible lorsque l'Action - est réglée sur - CPU -
Par défaut	Restaure tous les paramètres entraînement vers les paramètres par défaut.
Configuration des boutons	Modifiez la configuration des boutons utilisés pendant le jeu.
Liste des commandes	Revenez à l'écran de sélection du personnage.
Changement de personnage	Affichez une liste de commandes pour votre personnage.
Sortir	Sortez du mode entraînement et revenez 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 de 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 disque dur et de visionner/compiler les reprises mises en ligne par les autres joueurs (p.28).

OPTIONS

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

Button Config	Modifiez le type de commandes ou assignez librement les fonctions de chaque bouton. Afin de pouvoir utiliser la fonction vibreur, appuyez sur le bouton PS, puis mettez la fonction vibreur sur la position ON à partir du menu qui apparaît.
Sound Settings	Ajustez le volume de la musique de fond, des effets sonores, des voix des personnages et du chat audio. Vous pouvez également basculer entre les voix anglaises et les voix japonaises des personnages.
Screen Config	Réglez la luminosité de l'écran, mettez les explications réseau/sous-titres du film sur position ON ou OFF, et/ou modifiez l'affichage de la barre.
Change Version	Basculez entre SUPER STREET FIGHTER IV Original et SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION.
Install	Installez ici le jeu sur le disque dur du système PlayStation®3. Un système PlayStation®3 et un disque dur disposant d'au moins 3 500MB d'espace libre sont nécessaires afin d'installer les données du jeu. * En installant les données du jeu sur le disque dur de votre PlayStation®3, vous réduisez les délais de chargement. L'installation n'est pas nécessaire pour jouer à ce jeu.

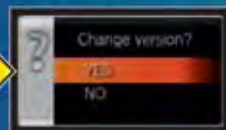
Nouveautés apportées à SSFIV ARCADE EDITION

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 PlayStation®Store.

Éditions du jeu



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.

Nouveautés apportées à SSFIV ARCADE EDITION

Combat en réseau



Lorsque vous créez un groupe sur le réseau PlayStation®Network 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 permettez 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.

Création de nom de groupe en mode combat éternel



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



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

Interface utilisateur améliorée

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



Visionnez les reprises à partir des classements

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.



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?



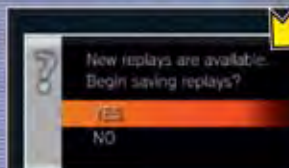
Dans les classements, affichez les informations sur le joueur que vous souhaitez suivre (appuyez sur le bouton).



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



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 à partir du menu principal. Vous pouvez alors sauvegarder toutes les nouvelles reprises qui sont apparues.

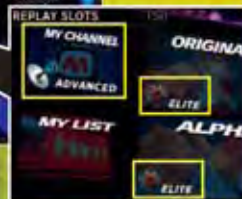
* Vous pouvez également utiliser Ma liste afin de vérifier manuellement les joueurs que vous suivez.

La chaîne reprise

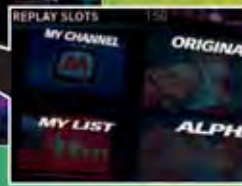
Sur l'écran de sélection de chaîne, appuyez sur le bouton afin de modifier les caractéristiques de la chaîne (p.42).



SUPER STREET FIGHTER IV
ARCADE EDITION



SUPER STREET FIGHTER IV



Nouveautés apportées à SSFIV ARCADE EDITION

Ma chaîne Advanced

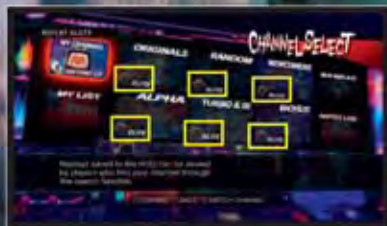
Ma chaîne Advanced vous permet d'héberger facilement jusqu'à 50 reprises. Un hôte peut créer une chaîne ouverte hébergeant jusqu'à 50 reprises présentes dans Ma liste et qui seront diffusées en boucle.

Il existe 3 manières différentes (ALÉATOIRE, RECHERCHE DE JOUEUR et HISTORIQUE) de rechercher des reprises que vous souhaitez conserver. Toutes les reprises visionnées seront automatiquement sauvegardées dans Ma liste. Pendant que vous visionnez une 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.)



Nouveaux trophées

Vous pouvez désormais remporter de nouveaux trophées 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/manche 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 (utilisez 1/4 de votre barre de Super Combo).
x2	Appuyez simultanément sur ces boutons afin d'exécuter un mouvement EX Special surpuissant (utilisez 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 trouverez dans le menu pause.

Super combine	Shinku Hadoken	+
Ultra combine	Metsu Hadoken	+ L M H
Ultra combine	Metsu Shoryuken	+ L M H

Super combine	Shoryureppa	+
Ultra combine	Shinryuken	+ L M H
Ultra combine	Guren Senpukyaku	+ L M H

Super combine	Senretsukyaku	+
Ultra combine	Hosenka	+ L M H
Ultra combine	Kikoshō	+ L M H

Super combine	Coup de tête tueur	+
Ultra combine	Coup de tête tueur ultime	+ L M H
Ultra combine	Coup Orochi	+ L M H

Super combine	Saut périlleux au sol	+ (maintenez appuyé afin de modifier le synchronisme du dash)
Ultra combine	Boulet de canon éclair	+ L M H
Ultra combine	Cri de la terre (anti-air)	+ L M H
Ultra combine	Cri de la terre (anti-sol)	+ L M H











Super combine	Tir atomique final	+
Ultra combine	Tir atomique ultime	+ L M H
Ultra combine	Blizzard sibérien	+ L M H

Présentation des personnages



Le Militaire










Guile

Super combine	Double Flash	  + 
Ultra combine	Explosion flash	  +  L M H Appuyez simultanément
	Ouragan sonique	   +  L M H Appuyez simultanément



Roi Éternel










Sagat

Super combine	Génocide du tigre	  + 
Ultra combine	Destruction du tigre	  +  L M H Appuyez simultanément
	Canon du tigre	  +  L M H Appuyez simultanément



Yogi Mystique













Dhalsim

Super combine	Enfer du yoga	  + 
Ultra combine	Catastrophe yoga	  +  L M H Appuyez simultanément
	Shangri-La du yoga	Dans l'air   +  L M H Appuyez simultanément



Le Démon de Penfer














Bison

Super combine	Coup de genou cauchemardesque	   + 
Ultra combine	Booster cauchemardesque	   +  L M H Appuyez simultanément
	Psycho châtelier	   +  L M H Appuyez simultanément



Le Buffle rugissant

Balrog

Super combine	⚡ Buffle incontrôlable	   +  ou 
Ultra combine	⚡ Buffle violent	   +  L M H Appuyez simultanément ou  L M H Appuyez simultanément
	Taureau immonde	  +  L M H Appuyez simultanément



Mlle Parfaite

Viper

Super combine	Combinaison d'urgence	  + 
Ultra combine	⚡ Explosion du temps	  +  L M H Appuyez simultanément
	⚡ Danse brûlante	Dans l'air   +  L M H Appuyez simultanément



Griffe ensanglantée

Vega

Super combine	Barcelone volant spécial	  +  (Appuyez près le saut du mur pour le suivi)
	Barcelone volant spécial → Goutte Izuma qui roule	  +  proche de  ou  + 
Ultra combine	⚡ Griffe ensanglantée haute	  +  L M H Appuyez simultanément
	⚡ Griffe Splendide	   +  L M H Appuyez simultanément



Géant acrobatique

Rufus

Super combine	⚡ Romance spectaculaire	  +  (au 2°/3° coup ⚡)
Ultra combine	⚡ Symphonie d'opéra spatial	  +  L M H (⚡ ajouté à la rotonde)
	⚡ Typhon du Big Bang	  +  L M H Appuyez simultanément

Présentation des personnages



Ouragan du Golfe
El Fuerte

Super Combatté	Dynamite El Fuerte	
Ultra Combatté	Giga coup volant El Fuerte	+ Appuyez simultanément
Ultra Combatté	Ultra étincelle El Fuerte	+ Appuyez simultanément

Super Combatté	⚡ Sans cœur	
Ultra Combatté	⚡ Sans âme	+ Appuyez simultanément
Ultra Combatté	Sans souffle	+ Appuyez simultanément (Maintenez appuyé afin de modifier le synchronisme; annulez la charge avec



L'Homme sans passé
Abel



Le Maître de Marionnettes
Seth

Super Combatté	Tempête Tanden	
Ultra Combatté	⚡ Torrent Tanden	+ Appuyez simultanément
Ultra Combatté	⚡ Typhon Tanden	+

Super Combatté	Diable sauvages	
Ultra Combatté	Colère du diable sauvages	
Ultra Combatté	⚡ Diablo Armageddon	+ Appuyez simultanément



Maître de l'Fist
Akuma



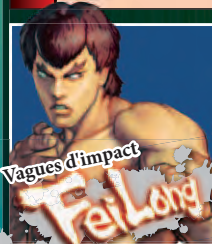
La force imparable
Gouken

Super Combatté	⚡ Interdit Shoryuken	+
Ultra Combatté	⚡ Shin Shoryuken	+ Appuyez simultanément
Ultra Combatté	Denjin Hadoken	+ Appuyez simultanément (maintenez appuyé pour changer la qualité)

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



Abeille tueuse
Cammy



Vagues d'impact
Fei Long

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

Super Combatté	Haru Ichiban	
Ultra Combatté	⚡ Haru Ranman	+ Appuyez simultanément
Ultra Combatté	Shinku Hadoken	+ Appuyez simultanément
Ultra Combatté	Shinku Tengyo Hadoken	+ Appuyez simultanément



Fleur de floraison
Sakura

Présentation des personnages



Carte de destin

Rose

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

Super combine

Mantis Crane

Zan'ei



Ultra Combine

Mantis

Zetsuei



Appuyez simultanément



Shitenketsu



Appuyez simultanément



Ryukoha



Appuyez simultanément



Teiga



Appuyez simultanément



Assassin silencieux

Gen



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

Thaïnk

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

Super combine

Carnaval Sobat



Ultra Combine

Festival Sobat



Appuyez simultanément



Rythme suprême



Appuyez simultanément



Le Combattant Toujours Content

Dee Jay



Eclair Rouge

Guy

Super combine	Bushin Hasoken	
Ultra Combine	Bushin Goraisenpujin	L M H
Ultra Combine	Bushin Muso Renge	L M H

Super combine

Ironie sans issue



Ultra combine

Destruction finale



Appuyez simultanément



Poussière de l'horreur finale



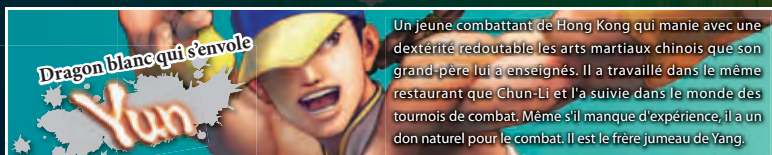
Appuyez simultanément



L'évadé de prison qui s'ennuie

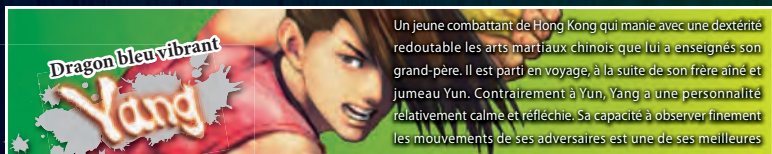
Cody

Présentation des personnages



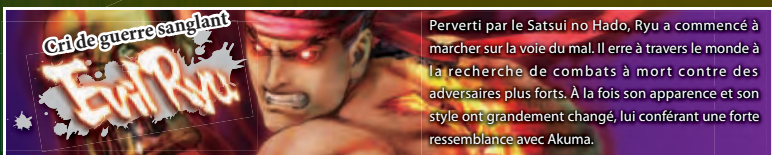
Un jeune combattant de Hong Kong qui manie avec une dextérité redoutable les arts martiaux chinois que son grand-père lui a enseignés. Il a travaillé dans le même restaurant que Chun-Li et l'a suivie dans le monde des tournois de combat. Même s'il manque d'expérience, il a un don naturel pour le combat.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

Mouvements spéciaux	Kobokushi		(Appuyez L pour réaliser une feinte)	Mouvements spéciaux	Zenpou Tenshin	
	Zesshou Hohou				Super combine	Genei Jin
	Tetsuzanko			Ultra Combine	You Hou	+ L M H
	Nishokyaku				Sorai Rengeki	+ L M H



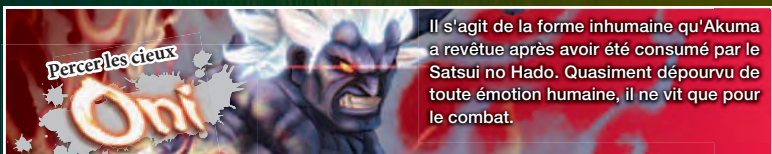
Un jeune combattant de Hong Kong qui manie avec une dextérité redoutable les arts martiaux chinois que lui a enseignés son grand-père. Il est parti en voyage, à la suite de son frère aîné et jumeau Yun. Contrairement à Yun, Yang a une personnalité relativement calme et réfléchi. Sa capacité à observer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

Mouvements spéciaux	Senkyutai			Mouvements spéciaux	Kaihou	
	Tourouzan		(Peut être utilisé jusqu'à 3 fois à la suite)		Super combine	Seiei Enbu
	Byakko Soshoda		(Appuyez L pour réaliser une feinte)	Ultra Combine	Raishin Mahhaken	+ L M H
	Zenpou Tenshin				Tenshin Senkyutai	+ L M H



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. A la fois son apparence et son style ont grandement changé, lui conférant une forte ressemblance avec Akuma.

Mouvements spéciaux	Hadoken			Mouvements spéciaux	Ashura Senku	ou + L M H ou L M H
	Shakunetsu Hadoken				Super combine	Ryusokyaku
	Shoryuken			Ultra Combine	Raging Demon	L L + L H
	Tatsumaki Senpukyaku				Metsu Hadoken	+ L M H
Airborne Tatsumaki Senpukyaku		Dans l'air		Messatsu-Goshoryu	+ L M H	



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		(Maintenez L appuyé afin de modifier les propriétés)	Mouvements spéciaux	Rakan Dantoujin	
	Gorai Hadoken				Super combine	Démon déchaîné
	Zanku Hadosho		Dans l'air	Ultra Combine	Meido Gohado	+ L M H
	Goshoryuken				Messatsu-Gotenha	+ L M H
Tatsumaki Zankukyaku				Messatsu-Gozanku	+ L M H	
Tatsumaki Senpukyaku dans l'air		Dans l'air		Tenchi Sokaigen	+ L M H	
Sekisei Jiraiken						



Garantie

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

("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 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[®]

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

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010. 2011 TOUS DROITS RÉSERVÉS. « PlayStation »
« DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS3 » et le logo
PlayStation Network sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc.

Scaleform[®]

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

Remerciements particuliers à : JIKJISOFT