

Street Fighter IV

Wersja PC

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Street Fighter IV

**autor: Mikołaj „Mikas” Królewski
poprawki: Radosław „eLKaeR” Grabowski**

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Capcom, Wydawca Capcom, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---------------------------|-----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Podstawy | 4 |
| Oznaczenia | 4 |
| Pojęcia | 5 |
| Postacie | 7 |
| Abel | 7 |
| Balrog (M Bison) | 10 |
| Blanka | 12 |
| Chun-Li | 14 |
| Crimson Viper | 16 |
| Dhalsim | 18 |
| E. Honda | 20 |
| El Fuerte | 22 |
| Guile | 24 |
| Ken | 26 |
| M. Bison (Vega) | 28 |
| Rufus | 30 |
| Ryu | 32 |
| Sagat | 34 |
| Vega (Balrog) | 36 |
| Zangief | 39 |
| Ukryte postacie | 41 |
| Odblokowywanie | 41 |
| Akuma | 42 |
| Cammy | 44 |
| Dan | 46 |
| Fei Long | 48 |
| Gen | 50 |
| Gouken | 52 |
| Rose | 54 |
| Sakura | 56 |
| Seth | 58 |
| Dodatki | 59 |
| Kolory kostiumów | 59 |
| Personal Actions (Taunts) | 59 |
| Lista Osiągnięć | 60 |
| Podziękowania | 62 |

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik pozwala na zaznajomienie się z ciosami poszczególnych postaci w grze *Street Fighter IV* oraz z ich specyficznymi właściwościami, o których informacje mogą być pomocne zarówno dla nowicjuszy, jak i starych wyjadaczy. W rozdziałach poświęconych poszczególnym zawodnikom wypisane zostały wszystkie ciosy specjalne, ataki Ex, Super i Ultra Combo. Znalazło się też miejsca dla kilku pożytecznych combosów. Gdzieś tam podanych zostało także kilka, wartych uwagi, zwykłych ataków.

Autor poradnika: **Mikołaj „Mikas” Królewski**

Poprawki: **Radosław „eLKaeR” Grabowski**

Podstawy

O z n a c z e n i a

- P – dowolne uderzenie ręką
 - K – dowolne uderzenie nogą
 - LP – słabe uderzenie pięścią (light punch)
 - LK – słabe uderzenie nogą (light kick)
 - MP – średnie uderzenie pięścią (medium punch)
 - MK – średnie uderzenie nogą (medium kick)
 - HP – mocne uderzenie pięścią (heavy punch)
 - HK – mocne uderzenie nogą (heavy kick)
 - 2xP – dwa dowolne uderzenia ręką, wciśnięte jednocześnie (LP+MP; MP+HP; LP+HP)
 - 3xP – trzy uderzenia ręką, wciśnięte jednocześnie (LP+MP+HP)
 - 2xK – dwa dowolne uderzenia nogą, wciśnięte jednocześnie (LK+MK; MK+HK; LK+HK)
 - 3xK – trzy dowolne uderzenia nogą, wciśnięte jednocześnie (LK+MK+HK)
-
- p – przód
 - t – tył
 - g – góra
 - d – dół
 - dp, dt, gt, gp – skosy (odpowiednio dół-przód, dół-tył, góra-tył, góra-przód)
 - qcf (quarter-circle forward) – ćwierć kółka do przodu = d, dp, p
 - qcb (quarter-circle backward) – ćwierć kółka do tyłu = d, dt, t
 - hcf (half-circle forward) – pół kółka do przodu = t, dt, d, dp, p
 - hcb (half-circle backward) – pół kółka do tyłu = p, dp, d, dt, t
-
- p,p – ślizg do przodu
 - t,t – ślizg do tyłu
-
- , - przyciski należy przyciskać po sobie.
 - ; - przycisk lub kombinacja podana po średniku, odpowiada za nowy atak.
 - + - przyciski należy wcisnąć razem.
 - [] – kierunek lub przycisk podany w nawiasach należy przytrzymać 2 sekundy.
 - n (neutral position) – należy całkowicie puścić wszystkie kierunki i przyciski.

P o j ę c i a

Juggle

Chodzi tu o żonglowanie wyrzuconym w powietrze przeciwnikiem. Gdy oponent pod wpływem jednego z ciosów, wystrzeli w górę (tzw. **juggle starter**), można „poodbijać” go trochę w powietrzu. Jest wtedy bezbronny i nie może blokować. Juggle to z jednej strony najbardziej ceniony, a z drugiej najbardziej przeklinany element bijatyki.

Combo

Jest to nic innego, jak seria kilku lub nawet kilkunastu ciosów zadanych przeciwnikowi. Cios, który je zapoczątkowuje, nazywamy **combo starterem**.

String

Przeprogramowane combo. Jeśli pierwszy cios trafi, trafią wszystkie pozostałe.

Kontratak (Counter)

Cios ten ma wyższy priorytet, a stosowany razem ze skokiem, skutecznie chroni przed rzutami oraz długimi combosami.

Atak skupieniowy (Focus Attack)

- MP+MK

Focus Attack odpalamy wciskając medium punch i medium kick jednocześnie. Jest to technika zarówno defensywna jak i ofensywna. Postać wykonując ten ruch, przybiera specjalną pozycję, która absorbuje **pojedynczy** atak wykonany przez przeciwnika (nie może to być rzut, ani **Ex Attack**). Gdy puścimy przyciski nasza postać wykona cios. **Focus Attack** posiada trzy poziomy, które zależą od czasu w jakim trzymamy MP+MK:

- poziom 1 – wciskamy przyciski i po sekundzie je puszczone. Jest to najsłabszy atak.
- poziom 2 – trzymamy przyciski 2 sekundy. Nasza postać błysnie, wtedy je puszczone. Jest to średni atak. Jeśli wejdzie ogłuszy przeciwnika i otworzy go na combo.
- poziom 3 – trzymamy przyciski 2,5–3 sekundy. Postać zacznie świecić na żółto. Wyprowadzony atak będzie nieblokowany i otworzy przeciwnika na combo.

Absorbowanie ataków przy użyciu **Focus Attack**, ładuje nasz pasek *Revenge*.

Rzut

- n, LK+LP
- p + LK+LP
- t + LK+LP

Wykonujemy wciskając razem lekki atak ręką i nogą. Musimy być bardzo blisko przeciwnika. By wyrwać się z rzutu wciskamy LK+LP w momencie w którym przeciwnik próbuje nas złapać.

Ultra Combo

Ultra Combo wykonujemy w taki sam sposób jak **Super Combo**, odpowiednie dla każdej postaci, z tą różnicą że wciskamy wszystkie trzy uderzenia ręką = LP+MP+HP lub nogą = LK+MK+HK, zamiast jednego.

Ten ruch możemy wykonać tylko wtedy, gdy mamy naładowany pasek *Revenge* przynajmniej do połowy. Gdy to się stanie napis Ultra będzie świecił. Ładujemy go otrzymując obrażenia lub absorbując ataki poprzez **Focus Attack**. Pasek *Revenge* nie przechodzi na kolejną rundę!

Po czystym wejściu pierwszego uderzenia, wchodzącego w skład sekwencji Ultra Combo, wszystkie pozostałe są nieblokowane.

Super Combo

Wykonujemy je tak samo jak **Ultra Combo**, ale na końcu wciskamy jeden atak ręką lub nogą zamiast trzech naraz.

Super Combo możemy wykonać tylko wtedy gdy nasz pasek *Super* będzie pełny, a napis Super będzie świecił. Pasek Super ładujemy zadając obrażenia.

Atak Ex (Ex Attack)

Ten atak wykonujemy tak samo jak każdy **cios specjalny** danej postaci, z tą różnicą że zamiast jednego ataku ręką czy nogą, wciskamy dwa. Np: **Spinning Bird Kick** Chun-Li to $[d], g+K$, a **Ex Spinning Bird Kick** to $[d], g+MK+LK$ (dwa dowolne kopnięcia). Jeśli wciśniemy wszystkie 3 ataki ręką lub nogą efekt będzie ten sam. Dla niektórych graczy może to być wygodniejszy sposób (zwłaszcza grając na padzie).

Wykonanie **Ex Attack** zabiera nam 1/4 paska Super.

Focus Attack Dash Canceling

Każdy **cios specjalny** jaki wykonamy, możemy przerwać, wklepując **Focus Attack**. Poza tym możemy także zrobić dash do przodu i puścić MP+MK, by zmylić przeciwnika i kontynuować combo.

Wstawanie

Jeśli chcemy wstać szybciej, naciskamy kilkakrotnie d, zanim jeszcze nasza postać uderzy o ziemię. Nie działa to jednak po rzutach i niektórych **ciosach specjalnych**.

Super Armor & Armor Breaking

Focus Attack oraz niektóre **Ex Attack** mogą „wchłonać” pojedynczy atak przeciwnika. Tę właściwość nazywamy *Super Armor*.

Wszystkie postaci mają jednak ciosy, które negują wyżej wymieniony efekt i są nazywane **Armor Breaking**. Jeśli atak ma taką właściwość, zaznaczam to w nawiasie, obok jego nazwy.

Personal Action (Taunt)

- HK+HP

Możemy zdrwić przeciwnika wciskając powyższą kombinację.

Postacie

A b e l



Abel jest specyficznym połączeniem Fei Longa i Zangiefa, z dodatkiem rzutów wykonywanych dawniej przez Alexa. Ma potworne ataki Ex, które są wspaniałymi juggle starterami. Silna postać, z dobrym Ultra Combo. Mocna zarówno w defensywie, jak i w ofensywie.

Ciosy zwykłe

- d+HP - **Elbow Launcher**

Dwu-ciosowy atak, wybijający naszego przeciwnika w powietrze. Bardzo podobny do *Urien Elbow* ze *SF3*. Stanowi także dobrą obronę przez atakami z powietrza, jeśli tylko nasz timing jest odpowiedni.

- p+MK – **Towards Medium Kick**

Dobry ruch, by wyrzucić presję na przeciwniku. Gdy go przerwiemy, zmniejszymy odległość dzielącą nas od przeciwnika. To zwiększy szanse na trafienie za pomocą *Elbow Launcher* i *Sky Fall*, *Tornado Throw* itd.

Ciosy specjalne

- qcf + P; p +P lub p+K, p +P lub p+K – **Change of Direction**

Ta kombinacja jest bardzo podobna do *Rekka Ken*, Fei Longa. Gy jeden z dwóch pierwszych ciosów wyładuje, otwiera oponenta na combo. Trzeci cios, niezależnie od tego czy będzie to uderzenie ręką, czy nogą, będzie posiadał właściwość *armor breaking*.

Z drugiej strony każdy z tych ruchów może zostać skontrowany, więc nie korzystamy z tej akcji zbyt często.

Wciśnięcie P po pierwszym ruchach, spowoduje uderzenie w głowę, a kolejne P zaowocuje wysokim grabem.

Wciśnięcie K po pierwszych ruchach, spowoduje low kicka, a kolejne K zaowocuje grabem w parterze.

- qcb +K – **Wheel Kick**

Ten cios musi być blokowany na stojąco, a wykonując go, nie musimy się obawiać żadnych counterów.

- d, dp, p +K – **Marcelles Roll**