

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.

[Kup książkę](#)

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 koła do przodu = d, dp, p
 - qcb (quarter-circle backward) – ćwierć koła do tyłu = d, dt, t
 - hcf (half-circle forward) – pół koła do przodu = t, dt, d, dp, p
 - hcb (half-circle backward) – pół koła 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 bijatyk.

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 postacie 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.

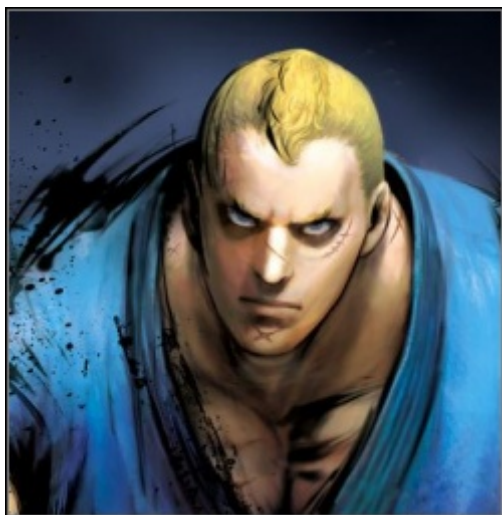
Personal Action (Taunt)

- HK+HP

Możemy zadrwić przeciwnika wciskając powyższą kombinację.

Postacie

A b e l



Abel jest specyficznym połączeniem Fei Longa i Zangiefa, z dodatkami 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 przeciwnika. 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. Gdy 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 ruchu, 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**