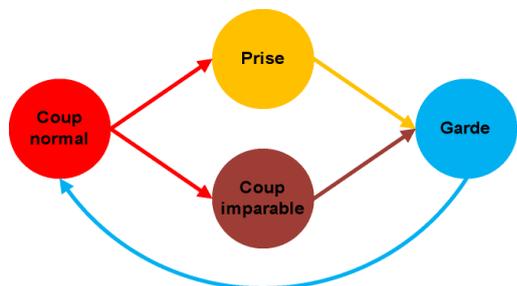


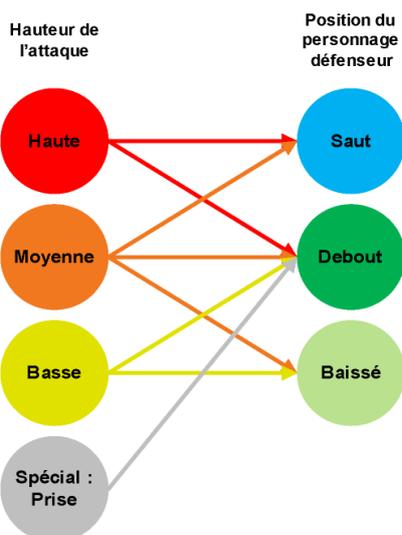


Le gameplay de Soul Calibur 4 est essentiellement basé un ensemble de systèmes pierre-feuille-ciseaux évolués fonctionnant ensemble. Nous allons examiner chacun de ces systèmes dans ses grandes lignes.



### Types d'attaques :

Interaction entre les actions de base : les coups normaux ont généralement priorité sur les prises et les coups imparables. Les prises et les coups imparables traversent la garde adverse. La garde permet de parer les coups normaux.



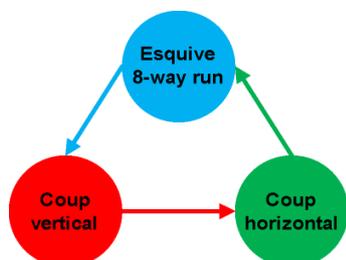
### Hauteur des coups :

Les coups hauts atteignent un personnage qui saute ou qui se tient debout, mais passent au-dessus d'un personnage baissé.

Les coups moyens touchent un personnage en train de sauter, debout, ou baissé.

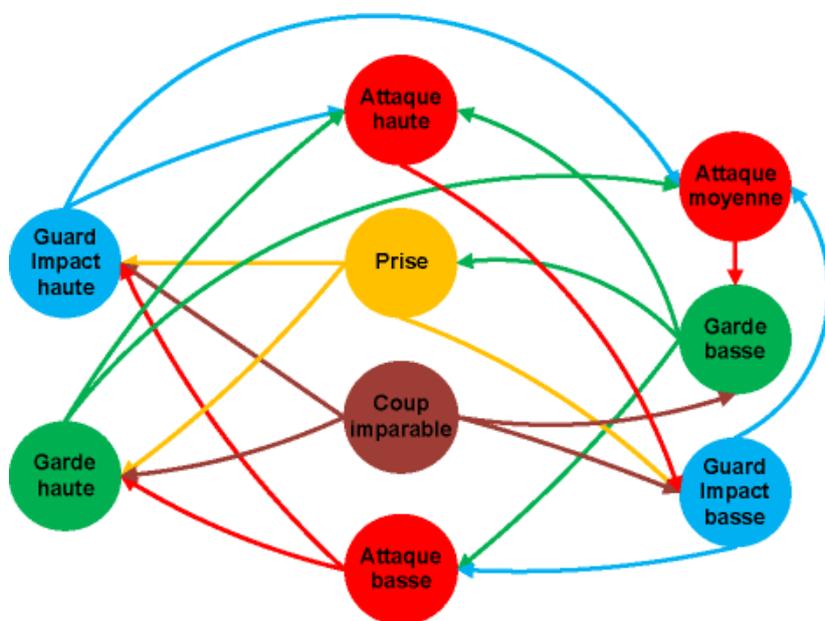
Les coups bas touchent un personnage debout ou baissé mais passent sous un personnage en train de sauter.

Les prises ne fonctionnent que contre un personnage debout : s'il saute, la prise ne fonctionne pas, et s'il est baissé, elle passe au-dessus.



### Coups horizontaux/verticaux et 8 way run :

Les coups verticaux ont priorité sur les coups horizontaux. Les coups horizontaux touchent un personnage en train d'esquiver sur le côté (8 way run). Les esquives sur le côté (8 way run) permettent d'éviter les coups verticaux.



### Relations entre attaques, gardes et guard impact :

La garde haute pare les coups hauts et moyens mais pas les coups bas ni les prises.

Idem pour la garde impact haute. La garde basse pare les coups bas, mais pas les coups moyens ; elle esquive les coups hauts et les prises, qui passent au-dessus.

La garde impact basse pare les coups moyens et bas, mais pas les coups hauts et les prises.

Rien ne pare les coups imparables.