

Dreamcast™



Dreamcast

The main artwork features two characters from the SNK vs. Capcom crossover. On the left is a female character with long red hair, wearing a red headscarf and a white tank top with red accents. On the right is a male character with short black hair, wearing a white shirt with red accents. A large, stylized yellow star with red and white outlines is positioned in the center, overlapping the characters. The background is a vibrant, fiery red and orange with radiating lines.

CAPCOM®
VS.
SNK



CAPCOM

DREAMCAST™

LE MATERIEL DREAMCAST™

COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Appuyez pour allumer ou éteindre la console.

PORTS DE COMMANDE



BOUTON OPEN

Appuyez pour ouvrir le compartiment CD.

Utilisez ces ports pour connecter la manette Dreamcast™ ou un autre périphérique. De gauche à droite, ce sont le port de commande A, B, C, et D. Pour CAPCOM VS SNE MILLENNIUM FIGHT 2000, utilisez les ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

CAPCOM VS SNE MILLENNIUM FIGHT 2000 est en jeu pour 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer le Dreamcast™, connectez les manettes Dreamcast™ ou d'autres périphériques sur les ports de commande.

LE VISUAL MEMORY (VM)

Pour sauvegarder les réglages des options ou les meilleurs scores, insérez un Visual Memory (VM) dans la fente d'insertion 1 de la manette connectée au port de commande A, ou AVANT d'allumer le Dreamcast™.

NOTE : pendant la sauvegarde des données de jeu, n'intégrez jamais le Dreamcast™, ne retirez pas le VM et ne le touchez pas à nouveau.



MELIE D'ARTS MARTIAUX !

En Juin 2000, un événement spécial des arts martiaux est prévu en collaboration avec les deux organisations les plus puissantes du monde "Robert Tennant Clapet" et "Mitsuyo Foundation". Tout le monde s'agit de qui peut atteindre les meilleurs résultats entre les deux organisations.

En novembre, les meilleurs combattants ont été sélectionnés pour le tournoi. Dans le monde entier, les gens se préparent pour les événements à venir.

La victoire d'ouverture est attendue comme un événement majeur. Attendez et remarquez les signes de l'évolution continue...



COMMENCER UNE PARTIE

Dans l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal. Pour afficher votre sélection à l'écran, utilisez la croix multi-directionnelle ou le stick analogique pour mettre votre choix en surbrillance, et pressez le bouton A pour valider.

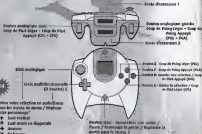
- Sélectionnez un mode de jeu. (Voir la description des modes de jeu, page 34)
- Choisissez un Game, une équipe de joueurs, le niveau de combat et l'ordre des joueurs. (Vérifiez votre sélection en appuyant sur les boutons Start, puis le bouton A pour sélectionner. Pour les détails, voir les sections de manuel correspondantes).



SAUVEGARDE/CHARGEMENT DES DONNÉES DU JEU

Vous pouvez sauvegarder des données de jeu dans un VM individuel et accéder à ces parties sauvegardées pour continuer le jeu. Utilisez l'option VISUAL MEMORY du menu principal. Voir page 13 pour les instructions. Ce jeu accède au VM après 9 blocs libres pour pouvoir sauvegarder les données de jeu.

CONTROLES (par défaut) MANETTE DREAMCAST™



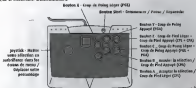
Buttons pour sélectionner un personnage dans les listes de noms / Sélection votre personnage*

- ⊕ Bout vertical
- ⊖ Bout bascule en diagonale
- ⊕ Marche
- ⊖ Se baisser
- ⊕ Se baisser
- ⊖ Se baisser / Paradoxe (bas)
- ⊕ Reculer / Paradoxe (haut)
- ⊖ Bout bascule en diagonale

*Les mouvements correspondant aux personnages regardent vers le droite. Pour les personnages regardant vers la gauche, inversez les directions gauche/droite.

Ne jouez jamais à votre ordinateur ou à votre console Dreamcast™ sans avoir branché la manette Dreamcast™ au port de connexion de la console et pour jouer en double-écran. Si le stick analogique ou les boutons analogiques B ou D ne réagissent pas correctement pendant une partie, vérifiez d'abord si les câbles Dreamcast™ sont correctement branchés. Si le problème persiste, contactez votre revendeur.

STICK D'ARCADE DREAMCAST™



VIBRATION PACK DREAMCAST™

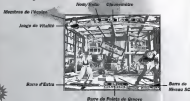
CAPOEM VS SINK MILLENNIUM FIGHT 2000 supporte le vibration Pack. Lorsque'il est branché dans le port d'extension de la manette Dreamcast™ au d'un équipement périphérique compatible, le Vibration Pack offre un effet vibrant que vous sentirez immédiatement les vibrations et l'explosion du jeu. (Le Vibration Pack ne peut pas être utilisé avec le Stick d'Arcade)

*Note: S'il est utilisé dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast™, il est possible que le Vibration Pack soit connecté, mais non bloqué. Dans ce cas, si la manette vibre, le Vibration Pack peut continuer dans une phase du jeu et ne pas sentir le bon déroulement du jeu. Le Vibration Pack ne peut pas être utilisé avec le Stick d'Arcade.

- CAPOEM VS SINK MILLENNIUM FIGHT 2000 est un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Utilisez le joystick pour diriger les personnages ou tout autre périphérique support d'extension de Dreamcast™.
- Si vous collectez une monnaie, vous pouvez retourner à l'écran de titre et d'apporter quel monnaie ou appuyant et réinitialiser.

- Utilisez aussi les boutons A, B, X, Y et Start. Le Dreamcast™ offre aussi des fonctionnalités logicielles et affectera à certains titres.
- Vous pouvez modifier l'attribution des boutons par défaut dans le jeu pour la manette que pour le Stick d'Arcade. Voir page 88.

ÉCRAN DE JEU



Niveau/Équipe	Les noms et tous détails des combattants (Voir page 37)
Charme/Équipe	Toujours présent. Lorsque le charme/équipe affiche zero, le personnage est éliminé et éliminé de la page de l'équipe de son équipe.
Membres de l'équipe	Le combattant affilié ne grande taille est celui qui est actuellement celui.
Jauge de l'équipe	La barre de couleur bleue en fonction des dommages infligés par le combattant. Si la couleur affiche zero, le personnage est un K.O.
Vieillesse	(Non activable) Nombre de victoires dans une partie à 3 joueurs.
Niveau d'Équipe	Cette barre est affichée quand la Groove SUI a été choisie (Voir page 40)
Niveau de Points de Groove	Cette barre est affichée dans la page à 3 joueurs seulement.
Niveau de Niveau SC	La barre de Niveau de SC (Super Combo) est affichée lorsque la Groove Capant a été choisie (Voir page 40)
Niveau de Niveau	(Non activable) Il apparaît quand vous réalisez un super Combo.

RÈGLES DU JEU

LE MATCH

Un match par élimination dure jusqu'à ce qu'un des équipes ait complètement épuisé la vitalité de ses combattants. La vitalité des combattants qui meurent au combat est restaurée après ce dernier. Plus il se passe de temps, plus la vitalité des combattants est restaurée.

GAGNER ET PERDRE

Si la vitalité d'un personnage atteint zero, il est un K.O. Si la temps imparti est épuisé, la victoire est accordée à l'équipe dont la vitalité reste en la plus importante. L'équipe qui perd tous les combats de l'équipe adverse remporte la victoire.

MATCH NUL

Un match est nul si les deux équipes perdent le match à la fois simultanément (c'est un double K.O.)

SYSTEME DE JEU

SYSTEME DE NIVEAU

Chaque personnage possède un Niveau, c'est à dire un nombre qui représente sa force. Chaque équipe peut posséder des personnages jusqu'à un Niveau de niveau 4. Par exemple, vous pouvez constituer les équipes comme suit : 1 + 3, 1 + 3 ou 1 + 1 + 1

SYSTEME DE POINTS DE GROOVE

C'est un système de notation qui s'écrit que dans le jeu à 3 joueurs. Au cours d'une partie, les actions effectuées ou défenses des joueurs sont évaluées au temps réel. Les notes sont S, A, B, C et D, S étant la meilleure. Cette note est affiché sur le score de joueur quand il gagne un match.

FINIST KO (SUPER KO)

Si lors d'une série d'attaques, vous lancez un adversaire par un Coup Spécial ou Super Combo, vous vous verrez attribuer les points d'un Super KO. Un Super KO vous apportera beaucoup de points de Groove.



MODES DE JEU

ARCADE MODE (MODE ARCADE) (1 ou 2 joueurs)
Cocher votre des sélections informatiques

MODE VS (MODE VERSUS) (2 joueurs)

Mode de compétition pour 2 joueurs à la fois. Vous pouvez choisir votre personnage avant chaque combat. Vous pouvez sauvegarder votre perso maintenant, le révoquer ou continuer votre personnage dans une autre à la Dynamix™ pour pouvoir choisir un match.

GAME REPLAY MODE (MODE RALENTI)

Rejouez votre partie ou revivrez une partie sauvegardée. Pour sélectionner les options VS GAME PLAY SAVE (SAUVEGARDER MATCH) ou REPLAY MATCH du menu "VS", appuyez sur chaque des touches et vous aurez un VM (un option).

VS GAME PLAY SAVE (SAUVEGARDER MATCH EN MOINS VERSUS)

Enregistrer un match à 2 joueurs et le rejeuerez dans un VM. Après un match, le menu suivant est affiché.

CONTINUE (CONTINUER) - Faire un nouveau match

REPLAY SAVE (SAUVER MATCH) - Sauver le déroulement du match. Il vous est alors possible de rejouer ce match par la suite.

EXIT (QUITTER) - Retourner à l'écran de titre

REPLAY DATA LOAD (CHARGEMENT RALENTI) Pour sauvegarder un match dans le VM, 30 secondes sont allouées.

REPLAY DATA LOAD (CHANGEMENT RALENTI)

Revoir un match probablement enregistré. D'abord, choisissez un VM à partir duquel charger l'enregistrement. Choisissez ensuite le futur à charger. Le match est alors revivifié à l'écran. Après avoir sélectionné le match, l'écran REPLAY DATA LOAD (REPLAY MATCH) s'affiche à nouveau.



TRAINING MODE (MODE ENTRAÎNEMENT)

Sert à répéter vos coups techniques et combos. Vous pouvez tester plusieurs réglages. Appuyez sur le bouton Start et choisissez **MENU ENTRAÎNEMENT** pour ouvrir le menu d'entraînement.

CONTINUE (CONTINUER)

- Retourner à l'entraînement

CHARACTER CHANGE (CHANGEMENT DE PERSONNAGE) - Retourner à l'écran de sélection des personnages

DUMMY (SPALING PARTNER) - Appuyer les réglages de votre partenaire

DUMMY ACTION (ACTION DU SPALING PARTNER) - Appuyer le type d'actions de votre partenaire quand Normal est sélectionné dans l'option DUMMY

DUMMY GUARD (GARDE DU SPALING PARTNER) - Appuyer les paroles de votre partenaire quand Normal est sélectionné dans l'option

LIFE (VITALITE) - Cette option est disponible seulement quand le Gauge SINK est allumé. Définissez le nombre restant de votre personnage, soit complet soit faible.

GAUGE (GAUGE) - Appuyer les réglages des jauge

EXIT (QUITTER) - Retourner à l'écran de titre.



SECRET SHOP (MAGASIN SECRET)

Deux versions différentes pendant le jeu, diffusées à l'écran sur des appareils dans le magasin d'Objets Secrets. Vous pouvez acheter des Objets Secrets avec les pièces d'Or que vous avez gagnées.

- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Choisir un objet à acheter
- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Acheter l'objet ACHETER et SORTIR.
- Bouton A - Confirmer la sélection
- Bouton B - Retourner à l'écran de menu des objets Secrets

SECRET LIST (LISTE SECRETS)

Il y a 20 items les Objets Secrets que vous avez achetés.

- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Choisir quel la liste des Objets Secrets
- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Afficher avec LA LISTE DES OBJETS SECRETS et SORTIR.
- Bouton A - Confirmer la sélection
- Bouton B - Retourner à l'écran de menu des objets Secrets.

COMMAND LIST (LISTE DE COMMANDES)

Visualiser les commandes des Coupes Spéciales de chaque personnage.

- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Choisir un personnage
- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Faire afficher la liste des Coupes Spéciales
- Bouton A - Confirmer la sélection
- Bouton B - Annuler la sélection / Sortir.



COLOR EDIT MODE (MODE D'ÉDITION DES COULEURS)

Pour modifier votre personnage avec différentes couleurs. Lorsque vous sélectionnez un personnage, l'écran d'Édition de Couleur apparaît à l'écran. Vous pouvez alors naviguer dans un menu de couleurs pour chaque personnage. Chaque personnage est fait avec une palette de 15 couleurs. Appuyez les trois barres de couleurs - Rouge, Vert et Bleu - afin de modifier les couleurs de chaque palette. Pour éditer les couleurs de votre personnage, vous devez avoir préalablement installé un VM (Visual Memory).

PALETTE

- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Choisir une palette
- Bouton A - Confirmer la sélection
- Bouton B - Annuler la sélection
- Bouton X - Copier une palette
- Bouton Y - Coller une palette préalablement copiée

BARRE RVB

- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Choisir une barre
- Croix multioctionnelle \leftarrow/\rightarrow Modifier les tons de couleurs
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Annuler la sélection
- Bouton X - Augmenter le ton de couleur de toute la barre RVB
- Bouton Y - Diminuer le ton de couleur de toute la barre RVB



DEFAULT COLOR (COULEURS PAR DÉFAUT)

Choisir la couleur de base du personnage. Utiliser la croix directionnelle



CHARACTER CHANGE (CHANGEMENT DU PERSONNAGE)

Retourner à l'écran de sélection de personnage.

SAVE (SAUVEGARDE)

Sauvegarder les modifications apportées à votre état de jeu.

LOAD (CHARGER)

Charger un état de jeu sauvegardé précédemment.

EXIT (QUITTER)

Retourner à l'écran de titre principal.

VISUAL MEMORY (VM)

LOAD (CHARGER) - Charger les données de jeu à partir d'un VM.

SAVE (SAUVEGARDE) - Sauvegarder vos réglages d'options, les scores de nombreux combats dans le Mode d'Entraînement de Combat, et les différents scores dans un VM.

AUTOSAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE) - Activer / désactiver la SAUVEGARDE AUTOMATIQUE.

• Quand l'option AUTOSAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE) est activée (ON), vos réglages d'options et vos scores sont sauvegardés automatiquement.

• Pour sauvegarder l'interprétation d'un combat, vous devez utiliser un VM (optionnel).

• Chaque combat a trois VM.

• Sélectionnez par votre Déplacement™ et ne pouvez pas le VM, le combats ou état autre préalable lors d'une sauvegarde ou un chargement.

• En entrant et charger vos sauvegardes (quand le jeu démarre), le VM utilisé est celui qui est dans le jeu avec le plus haut pourcentage (premier) : Home A1 → A2 → B1 → B2 → C1 → C2 → D1 → D2 (Public).



OPTION MODE (MODE OPTIONS)

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Régler le niveau de difficulté pour le jeu solo.

TIME (TEMPS) - Régler la durée d'un match.

DAMAGE (DOMMAGES) - Régler le niveau de dommages des attaques.

SPEED (VITESSE) - Régler la vitesse du jeu.

GAUGE (JAUGE) - Régler les jauges.

SOUND (SON) - Choisir STEREO ou MONO.

TEST - Afficher le message de jeu.

DEFAULT SETTINGS (REGLAGES PAR DÉFAUT) - Réinitialiser tous les réglages d'options par défaut.

EXIT (QUITTER) - Retourner au titre principal.

BUTTON CONFIG (CONFIGURATION DES BOUTONS) - Définir l'affectation des boutons.

VIBRATION - Activer / désactiver la vibration du jeu (optionnel).

DEFAULT SETTINGS (REGLAGES PAR DÉFAUT) - Réinitialiser l'affectation des boutons par défaut.

DISPLAY ADJUST (REGLAGE DE L'ÉCRAN) - Régler le zone d'affichage.

DEFAULT SETTINGS (REGLAGES D'ÉCRAN PAR DÉFAUT)

Réinitialiser les réglages d'écran par défaut.



COUPS SPECIAUX DE BASE

COUPS NORMAUX

Appuyez sur le bouton **CELE** de poing ou **CELE** de Pied.
En fonction de la position de votre personnage, le mouvement varie.

COUPS SPECIAUX

En combinant la croix analogique avec un bouton, effectuez différents Coups Spéciaux. Voir les pages 47 à 50 pour les Coups Spéciaux de chaque personnage.

EFFETUER UNE PARADE ET PRISE LA GARDE

Lorsque l'attaque de votre adversaire est advenant la croix analogique dans la direction opposée à votre adversaire. Utilisez la parade haute et la parade basse en fonction de l'attaque de votre adversaire. Si un personnage manœuvre contre votre blocage d'attaque, il est possible de le heurter en garde. Quand ceci est sur le point d'arriver, l'effet bloquant vos sauts et le barre de santé du personnage se met à digérer.

SUPER SAUT $\leftarrow \rightarrow$

Effectuer un saut beaucoup plus haut qu'un saut normal.

COURSE $\leftarrow \rightarrow$ ou $\leftarrow \rightarrow$

Se déplacer plus rapidement qu'un mouvement normal.

PROXIMITE / IMPROXIMITE

(Adversaire proche) \leftarrow ou \rightarrow + PLS ou CTA.
propose un adversaire qui se rapproche de votre personnage. Certains personnages effectuent un mouvement d'inspiration en lieu d'un saut propre.



DEPLACEMENT

(En combinant de votre bouton analogique votre personnage) \leftarrow ou \rightarrow + PLS ou CTA.

REVERS PCL + CPL (en appuyant simultanément) se déplacer vers l'adversaire, et esquiver son attaque. Si vous effectuez ce mouvement pour de votre adversaire, vous pouvez attrapper et dériver dans le dos.

RETROUVER SES ESPRITS

Si votre personnage est coincé à la suite d'une attaque de votre adversaire, appuyez sur le bouton de saut de poing ou de saut de pied rapidement pour retrouver vos esprits.

PROVOCATION PCL +

Scrt (en appuyant simultanément)



GROOVE

LE GROOVY E CAPCOM

La barre de Super Combo augmente considérablement votre vitesse. Elle peut varier jusqu'à 3 niveaux.

SUPER COMBO Niveau 1
Commande de Super Combo
Bouton d'Attaque Léger (coup de poing ou coup de pied)

SUPER COMBO Niveau 2
Commande de Super Combo +
Bouton d'Attaque Appuyé

SUPER COMBO Niveau 3
Commande de Super Combo +
bouton d'Attaque Léger + bouton
d'Attaque Appuyé (appuyé simultanément)

LE GROOVE SNE

Charger la barre d'Extra en maintenant appuyés les boutons PCA et CIA simultanément. Quand la barre est au maximum, la puissance d'attaque de votre personnage augmente pendant un court instant et il peut également effectuer un Super Combo. Quand la barre d'Extra est pleine et que la barre de santé de votre personnage est pleine, il peut obtenir un MAX en Super Coup Spécial, d'une puissance maximale.



PERSONNAGES

Dans cette section, les commandes indiquées s'appliquent aux personnages dirigés vers la droite. Inversez ces commandes lorsque votre personnage est retourné vers la gauche.

- **16** - Coup de Poing CP / Coup de Pied
- **PGA/CPL** - Coup de Poing Léger/Coup de Pied Léger PGA/CPL - Coup de Poing Appuyé/Coup de Pied Appuyé
- **4** **Toucher** - Appuyez sur la croix multidirectionnelle durant un court instant puis à nouveau dans la direction opposée
- **Niveau 3 de MAX** - Vous pouvez utiliser ce coup dans le Groove Capcom quand votre barre de Super Combo atteint le niveau 3, et dans le Groove SNE quand la barre d'Extra de votre personnage est pleine et que sa barre de santé est pleine.

COUPS SPÉCIAUX

Hadoken	↓↑↑↑ + PG
Shoryuken	↑↑↑↑ + PG
Tekenshi Sempukyaku	↑↑↑ + CP (pendant le Groove)

SUPER COMBO

Shinku Hadoken	↓↑↑↑↑↑ + PG
Shinku Tekenshi Sempukyaku	↑↑↑↑↑↑ + CP
Shin Shoryuken	↑↑↑↑↑↑ + CP (pendant le Groove MAX)



PERSONNAGES

KYŌ

Hadoken	↓↑↑↑ + PG
Shinku Hadoken	↓↑↑↑↑↑ + CP
Shinku Tekenshi Sempukyaku	↑↑↑↑ + CP
Shin Shoryuken	↑↑↑↑ + PG
Shin Shinku Hadoken (dans le Groove Capcom) / Loi Devot du Maître	↓↑↑↑ + PG
Loi K. (dans le Groove SNE) (après Loi K. Sakurai)	PG

SUPER COMBO

Shinku Hadoken	↓↑↑↑↑↑ + PG
Shin Shoryuken	↑↑↑↑↑↑ + PG



KEN

COUPS SPECIAUX	
Charger	↔↔↔ + FC
Charger	↔↔↔ + FC
Charger de la Justice	↔↔↔ + CF (utilisable en Pair)
Justice Kick	↔↔↔ + CF
SUPER COMBO	
Charger	↔↔↔↔ + FC
Charger	↔↔↔↔ + CF
Charger Justice	↔↔↔↔ + CF (INITIALS + MAX)

COUPS SPECIAUX

Devotion Supersonique	↔↔↔↔ + FC
Coup de Pied Spécial Africain	↔↔↔↔ + CF

SUPER COMBO

Devotion Supersonique	↔↔↔↔↔ + FC
Ataque Aérienne	↔↔↔↔↔ + CF



GUILE

COUPS SPECIAUX

Flamme Noire	↔↔↔ + FC
Bois de Feu	↔↔↔ + FC
Le Roi des Feuilles	↔↔↔ + FC (général)
Flamme Noire Croisade	↔↔↔↔ + CF

SUPER COMBO

Devotion	↔↔↔↔↔ + FC
Flamme Noire	↔↔↔↔↔ + CF



IORI



MAI

COUPS SPECIAUX	
Charger	↔↔↔ + FC
Charger de la Justice	↔↔↔↔ + FC
Justice Kick	↔↔↔ + FC
Justice Kick	↔↔↔↔ + CF
SUPER COMBO	
Charger Justice	↔↔↔↔↔ + FC (en Pair)
Justice Kick	↔↔↔↔↔ + CF



CHUN-LI

COUPS SPECIAUX	
Charger	CF (général)
Charger	↔↔↔↔ + CF
Charger	↔↔↔↔ + FC
Charger de la Justice	↔↔↔↔ + CF
SUPER COMBO	
Charger	↔↔↔↔↔ + FC
Charger	↔↔↔↔↔ + CF
Charger Justice	↔↔↔↔↔ + CF

COUPS SPECIAUX

Vague de Palmiers	↔↔↔ + FC
Pang brûlant	↔↔↔ + FC
Taça Instantané	↔↔↔↔ + CF
Taça	↔↔↔ + CF

SUPER COMBO

Caper de passage	↔↔↔↔ + FC
Super Mot	↔↔↔↔ + CF

TERRY





E. HONDA

COUPS SPÉCIAUX

- Muscle Crush (appui) PC (appuyer rapidement)
- Super Jambon ↵ + charger ↵ + PC
- Wagon Hop (appui) ↵ + charger ↵ + CP
- Coût de la Vie ↵ + charger ↵ + PC

SAVANT COMBO

- Super Jambon ↵ + charger ↵↵↵ + PC
- Coût de la Vie ↵ + charger ↵↵↵ + PC (NIVEAU 8 MAX)

COUPS SPÉCIAUX

- Ferme du Tigre de Feu ↵↵↵ + PC
- Koto ↵↵↵ + PC
- Zen Fou de Feu ↵ + charger ↵ + PC
- Jambe d'acier à charger ↵ + charger ↵ + CP

SUPER COMBO

- Hardy the Oak Eye ↵↵↵↵↵ + PC
- Ryuko Koto ↵↵↵↵↵ + PC



RYU

COUPS SPÉCIAUX

- Le Faing Foudroyant ↵↵↵ + PC
- Coup de pied turbo ↵↵↵ + CP
- Minu Kurogane ↵↵↵↵↵ + CP

SUPER COMBO

- Le Flash Assommoir ↵↵↵↵↵↵ + PC
- L'Éclaircie mortelle ↵↵↵↵↵↵ + PC



DENIMARU

DHALSIM

COUPS SPÉCIAUX

- Le Tigre de Feu ↵↵↵ + PC
- Le Tigre de Feu ↵↵↵↵↵ + PC
- Le Tigre de Feu ↵↵↵↵↵ + CP
- Le Tigre de Feu ↵↵↵↵↵ + PC (ou ↵↵↵) + PC (ou CC)
- Le Tigre de Feu ↵↵↵↵↵ + PC
- Le Tigre de Feu ↵↵↵↵↵ + CP

BLANKA

COUPS SPÉCIAUX

- AC à l'aveugle PC (appuyer rapidement)
- Ataque foudre ↵ + charger ↵ + PC
- Ataque Amis ↵ + charger ↵ + CP
- Ataque venant ↵ + charger ↵ + CP

SAVANT COMBO

- Ataque Amis ↵ + charger ↵↵↵ + PC
- Le Cri de la Terre ↵ + charger ↵↵↵ + PC (appuyer rapidement)



COUPS SPÉCIAUX

- Ataque Venom ↵↵↵ + CP
- Double Ataque ↵↵↵↵↵ + CP
- Te Nage ↵↵↵ + CP
- Test Surprise ↵↵↵ + CP
- Coup de pied Tornado ↵↵↵↵↵ + CP

SUPER COMBO

- Dance de l'Éclair ↵↵↵↵↵↵ + PC
- Flash Staccato ↵↵↵↵↵ + CP

KING



ZANGIEF

COUPS SPÉCIAUX

Double Impact	PP
Evolution Mortel	↓↓↓ + PG
Marpage Peigne	Tour à 360° + PG
Trappe Acrobate	Tout à 360° + CP (extremes pres)

SUPER COMBO

Motion Neutralité	Block tout à 360° + PG
Assomoir Boss Adrien	↓↓↓↓↓ + CP



COUPS SPÉCIAUX

Bombe Calante	↓↓↓ + PG
Jet Poison	↓↓↓ + PG
Super Drop	CP chargé et relâché
Foudre Électrique	Tout à 360° + CP

SUPER COMBOS

Méchine de Feu	↓↓↓↓↓ + PG
Drop Destructor	Deux Tours à 360° + CP

RAIDEN



CAMMY



COUPS SPÉCIAUX

Charme de Femme	↓↓↓ + CP
Charme de Femme	↓↓↓ + CP
Charme de Femme	↓↓↓ + PG
Charme de Femme	↓↓↓ + PG

SUPER COMBOS

Charme de Femme	↓↓↓ + CP
-----------------	----------

SAKURA



COUPS SPÉCIAUX

Redoubtable	↓↓↓ + PG
Exécution	↓↓↓ + PG
Obtuse	↓↓↓ + CP (on Floor)
Mission Mille ans	↓↓↓ + CP ↓↓↓ + CP

SUPER COMBOS

Obtuse Redoubtable	↓↓↓↓↓ + PG
Obtuse	↓↓↓↓↓ + CP

COUPS SPÉCIAUX

Bombe à Clous	↓↓↓ + PG
Festival de Gore	↓↓↓ + PG
Lac De Cide	↓↓↓ + CP
Outrage	↓↓↓ + CP
Tranquillité	↓↓↓ + CP

SUPER COMBOS

Force Majeure	↓↓↓ + PG
Calm Majeur	↓↓↓ + PG

YURI



COUPS SPÉCIAUX

Pring détonant de l'âge	↓↓↓ + PG
Super Uppercut Yuri	↓↓↓ + PG
Itai Oh Koi	↓↓↓ + CP
Les 400 Coups	↓↓↓ + CP

SUPER COMBOS

Itouch Shokoh Kim	↓↓↓ + PG
Obtuse	↓↓↓ + PG

VICE



COUPS SPÉCIAUX

Bombe à Clous	↓↓↓ + PG
Festival de Gore	↓↓↓ + PG
Lac De Cide	↓↓↓ + CP
Outrage	↓↓↓ + CP
Tranquillité	↓↓↓ + CP

SUPER COMBOS

Force Majeure	↓↓↓ + PG
Calm Majeur	↓↓↓ + PG

BALROG

COUPS SPÉCIAUX

- Coup d'Éclair \rightarrow charge \rightarrow + PG
- Assommoir Glacé \rightarrow charge \rightarrow + CF
- Superbeurre au Saucisson \rightarrow charge \rightarrow + PG
- Éclair à la Saucisse \rightarrow PG ou CF (charge et natché)
- Coup de Poing du Bouffé \rightarrow charge \rightarrow + PG

SAUCE COMBOS

- Le Pain Noir \rightarrow charge $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Le Pain Blanc \rightarrow charge $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF (pas de sauc)



COUPS SPÉCIAUX

- Tranche de Laine Cassante $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF
- Coup de Pied Aérien $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF (Tennis)
- Tranche Mielée \rightarrow charge \rightarrow + CF
- Spurt de Champagne $\rightarrow\rightarrow$ + CF

SAUCE COMBOS

- Laminé Phoenix $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF
- Coup de Pied Super Phoenix $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF

KIM



VEGA

COUPS SPÉCIAUX

- Assommoir Glacé \rightarrow charge \rightarrow + PG
- Assommoir Mielé \rightarrow charge \rightarrow + PG
- Assommoir Mielée \rightarrow charge \rightarrow + CF (pas PG)
- Assommoir Mielé \rightarrow charge \rightarrow + CF (pas \rightarrow + PG (derniers punch))

SAUCE COMBOS

- Assommoir Glacé \rightarrow charge $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF (pas \rightarrow + PG)
- Assommoir Glacé \rightarrow charge $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF
- Assommoir Glacé \rightarrow charge $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG (MIRACLES à la fin)



COUPS SPÉCIAUX

- Le Jugement d'Hydre $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- L'Échelle du Serpent (Haut) $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Insulte et Gestes $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF
- Double Retourne $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG

SAUCE COMBOS

- Quelque $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Le Foucault \rightarrow Tour à 360° + PG (pas PG) (charge) (après tout)

YAMAZAKI



SAGAT

COUPS SPÉCIAUX

- Tigre Tigre $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Tigre du Tigre du Tigre $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF
- Apprenti du Tigre $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Entraînement du Tigre $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF

SAUCE COMBOS

- Tigre Distractive $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Tigre du Tigre $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF



COUPS SPÉCIAUX

- Échelle du Mer $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Vegan du Kaiser $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG (pas PG)
- Super Pisto $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Barrage Sauter $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF
- Coups Destructrice $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF

SAUCE COMBOS

- Pression Géométrique $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + PG
- Assommoir Total $\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow\rightarrow$ + CF

RUGAL



M. DISON

MOULIN WIND

Qualité Puissance	↑↑↑↑ + HP
Impact Flecteur	↑ changer ↑ + HP
Puissance Énergie	↑ changer ↑ + CP
SP	↓ changer ↑ + CP
Juste Porteur Critère	↓ changer ↑ + HP pairs HP

TOPIC COMBAT

Qualité Puissance	↑ changer ↑↑↑ + HP
Impact Flecteur	↑ changer ↑↑↑ + CP



GEESE

COUPS SPÉCIAUX

Grand Souffle	↑↑↑↑↑
Souffle Moyen	↑↑↑↑↑ + HP
Écaille de la tête	↓ HP - CP
Double Écaille de la tête	↓ HP - HP
Écaille de la Tempête	↓ CP + PC (de l'air)

SUPER COMBAT

Tempêtes Grand Souffle	↑↑↑↑↑↑↑
------------------------	---------

