

CAPCOM

MARVEL

VS.

CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES



DREAMCAST™

ESPÈCLE DU
COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Appuyer ou tenir la
cassette



BOUTON OPEN

Appuyer pour ouvrir le
compartiment CD.

PORTS DE COMMANDE

Utiliser ces ports pour connecter la manette Dreamcast™ ou un autre périphérique. Sous l'écran, de gauche à droite, les ports de commande A, B, C et D utilisent chacun de ces ports pour connecter, respectivement, les manettes des joueurs 1 à 4.

Brancher également les manettes supplémentaires (synthèse et direction) pour jouer à deux joueurs en plus.

32

MARVEL VS. CAPCOM est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Avant d'allumer le console™, branchez le(s) manette(s) Dreamcast™ ou un autre périphérique sur les ports de commande Dreamcast™.

SPÉCIFIQUEZ VOS PRÉFÉRENCES : si vous jouez sur un téléviseur vidéo, il peut supporter la fréquence 60 Hz. Cela signifie que vous pouvez afficher **Marvel vs. Capcom™** en plein écran au format les bordures noires en haut et en bas de l'écran. Lors du chargement du jeu, vous serez invité à afficher le menu d'options suivant :



Utilisez la croix multidirectionnelle (haut et bas) pour sélectionner un affichage 50 Hz ou 60 Hz. Si vous ne savez pas si votre téléviseur supporte la fréquence de 60 Hz, sélectionnez l'option "Test" pour le vérifier. Si une image **Marvel vs. Capcom** s'affiche, cela signifie que votre téléviseur accepte la fréquence 60 Hz. Vous pouvez alors sélectionner l'option 60 Hz. Sinon, sélectionnez l'option 50 Hz.

DÉMARRAGE D'UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton Start une fois dans le menu principal.

Choisissez un mode de jeu (en le sélectionnant à l'aide de la croix multidirectionnelle) et en confirmant avec le bouton A.)

Choisissez le niveau (niveau principal) et son niveau de difficulté (niveau) pour votre équipe (à l'aide de la croix multidirectionnelle) et en confirmant avec le bouton A.)

Choisissez votre personnage spécial (Personnage) avec l'aide appuyant sur le bouton A lorsque le soleil se lève.

Choisissez le niveau et une vitesse de jeu.

Mode de jeu

Normal (Normal) - vitesse normale

Easy (Facile) - réduits les données les déplacements spéciaux et les types de "Hit".

FIN (FINIS)

Normal - vitesse normale

Turbo - speed performance

(plus stimulant pour les joueurs experts)

1, 4, 5

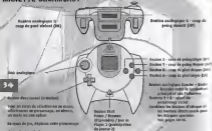


33



COMMANDES (PAR DÉFAUT)

MANETTE DREAMCAST™

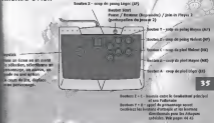


34

Ne touchez jamais ou n'ajoutez jamais de nouvelles manettes (A5) lorsque vous utilisez la console Dreamcast™. Cela peut entraîner le problème d'installation de la manette et provoquer un dysfonctionnement de la console. Si vous touchez accidentellement une manette analogique ou une manette analogique (A5) lors de l'allumage de la console Dreamcast™, appuyez le bouton d'alimentation et allumez la console en faisant attention de ne pas toucher à la manette.

- 1+ Joystick
 - 2+ Bouton analogique
 - 3+ Bouton / Joystick
 - 4+ Bouton / Bouton
 - 5+ Bouton
 - 6+ Bouton
 - 7+ Bouton
 - 8+ Bouton
 - 9+ Bouton
 - 10+ Bouton
- * Lorsque vous personnalisez vos boutons dans le mode 1+ de votre personnage, ne touchez pas le bouton, lorsque les joysticks sont réglés.

ARCADE STICK



35

REMARQUES

- MAME! VS CAPCOM est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Connectez les manettes de votre périphérique avec l'allumage de la console Dreamcast™.
- Pour savoir ce mode pendant le démarrage, quel moment pendant le jeu, appuyez simultanément les boutons A, B, 3, 7 et Start. Ceci provoque un démarrage du logiciel de la console Dreamcast™ et l'allumage de l'écran principal.
- Vous pouvez modifier les paramètres de commande par défaut de la manette et de l'Arcade stick dans le mode Option. Voir page 45.

"ULTIMATE CHALLENGE" I

La Terre a été attaquée par une puissance mystérieuse. Le dangereux ennemi, cause de ce chaos formidable s'appelle "Onslaught".

L'ennemi le plus puissant que l'histoire ait jamais connu ose remettre en cause l'existence même de l'humanité. Tous les espoirs et les rêves de l'homme sont en danger !

Les légendaires Super Héros se dressent pour sauver la planète des méfaits de Onslaught et faire échec à son projet apocalyptique.

La bataille pour la gloire a commencé...

36

RÈGLES DU JEU

MATCH PLAY

Des équipes de deux combattants s'affrontent chacune pour remporter le match. Vous pouvez échanger des combattants pendant le combat. Le personnage en repos recouvre progressivement sa vitalité (dans la base rouge de l'indicateur de vitalité uniquement).

MATCH LENGTH (DURÉE DU MATCH)

Chaque match dure 99 secondes (par défaut) ou jusqu'à ce que les deux joueurs d'une équipe aient totalement perdu toute leur vitalité. Vous pouvez activer ou désactiver le Match Time (Durée du match) dans le mode Option (voir page 44).

VICTOIRE

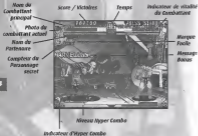
Pendant un match, la première équipe à faire tomber à zéro la vitalité de son adversaire, a gagné. Si la durée impartie est écoulée et qu'il reste de la vitalité aux deux équipes, l'équipe qui a le plus de vitalité gagne. Si le chrono est désactivé, le match se poursuit jusqu'à ce que l'une des deux équipes gagne (en vidant toute la vitalité de son adversaire).

DRAW GAME (MATCH NUL)

Il y a Match nul lorsque les deux équipes perdent en même temps toute leur vitalité (double K.O.) ou lorsque les deux équipes ont conservé le même niveau de vitalité à la fin du temps imparti au match.

37

ECRAN DU JEU



38

Score / Victoires	Partie à 1 joueur - votre score actuel Partie à 2 joueurs - nombre de victoires du personnage.
Temps	Compte à rebours du round, à zéro, le round se termine.
Nom du Combattant principal	Le combattant principal de l'équipe.
Photo de Combattant actuel	Qui combat actuellement, soit le Combattant principal soit le Partenaire combattant.
Nom du Partenaire	Le second Combattant de l'équipe.
Compteur de Personnage secret	Le Personnage secret de l'équipe et le nombre de fois qu'il/elle a combattu (voir page 48).
Indicateur de vitalité de combattant	Le barre de couleur défile lorsque le personnage est attaqué. A zéro, le personnage est mis KO et perd le round. La barre rouge remplit progressivement à mesure qu'un personnage se récupère (Perte grâce de l'équipe combat).
Marque Facile	Vous permet de savoir quand vous êtes en mode Facile.
Message Bonus	Note quand vous exécutez un saut mouvement tel que le défile zéro.
Niveau Hyper Combo	Le niveau de puissance disponible pour l'exécution d'Hyper Combos (voir page 47).
Indicateur d'Hyper Combo	La barre de couleur augmente lorsque vous attaquez. Lorsqu'elle est au maximum, vous pouvez exécuter des Hyper Combos et autres mouvements puissants.

39

MODES DE JEU

ARCADE 1 OU 2 JOUEUR(S)

Faites combattre votre équipe de deux personnages contre des équipes adversaires contrôlées par l'ordinateur. Battez tous vos adversaires et remportez la partie, et vous aurez une surprise à la fin. Vous pouvez continuer après avoir perdu en appuyant sur le bouton A lors du compte à rebours.



VERSUS (DUEL) 2 JOUEURS

Défi en ami pour savoir qui est le meilleur ! Choisissez vos combattants, votre handicap et votre niveau avant chaque match. Vous devez connecter deux manettes pour jouer dans ce mode.



SURVIVAL (DERNIER

SURVIVANT) 1 JOUEUR

Battez le plus d'adversaires possibles avec une vitalité limitée. La vitalité de votre combattant ne remontera que légèrement entre les matches, mais essayez de perdre le moins possible. Pas de reprise possible.

TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

1 JOUEUR

Préparez-vous à combattre ! Choisissez votre personnage et votre personnage d'entraînement. Choisissez l'entraînement, appuyez sur le bouton Start pour ouvrir le menu Training (entraînement) et choisir les options suivantes :



Game Speed (Vitesse de jeu) - appuyez des flèches pour augmenter ou baisser.

Training Difficulty (Niveau d'entraînement) - appuyez des flèches pour améliorer le niveau de votre personnage d'entraînement.

Full Gauge (Indicateur de l'endurance) - sur ON (Actif) pour conserver les performances, ou sur OFF (Inactif) votre indicateur d'Hyper Combo (un = s'affiche à côté de l'indicateur HC).

Recovery (Régénération) - sur ON/OFF (Actif/Inactif) selon vos préférences.

Recovery (Régénération) - sur ON (Actif) pour conserver l'indicateur de vitalité de votre combattant au maximum.

Character Full (Personnage secret Endurance) - sur ON (Actif) pour conserver le compteur de votre personnage secret au maximum (un symbole = compléte le défi).

GROSS FEVER 4 JOUEURS

Préparez un match à 4 joueurs. Le match commence une fois que tous les joueurs ont choisi leurs personnages. Vous pouvez sélectionner de nouveaux combattants avant chaque match. Vous devez connecter quatre manettes pour pouvoir jouer dans ce mode.

MODE OPTION

Le mode Option vous permet de régler les différents paramètres de jeu. Cliquez une option à l'aide des boutons directionnels \leftarrow/\rightarrow , et procédez au réglage avec \leftarrow/\rightarrow .

Difficulty (Difficulté) – ajustez des étoiles pour rendre votre adversaire plus difficile à battre.

Time Limit (Limite) – limite de temps ON/OFF (Actif/Inactif).

Set ON (Actif), un match s'arrête après un décompte de 99.

Sur OFF (Inactif), le match se poursuit jusqu'à ce qu'une des équipes ait 0 0.

Game Speed (Vitesse de jeu) – ajustez des étoiles pour augmenter la vitesse.

Screen Setup (Réglage d'écran) – ajustez la hauteur, la largeur et la position de l'image à l'écran.

• les boutons Y/A ajustent la largeur et déplacent verticalement l'image.

• les boutons B/X ajustent la hauteur et déplacent horizontalement l'image.

• les boutons analogiques L/R déplacent au minimum par défaut.

Mettez Popken Flash sur ON (Actif) pour limiter les effets de clignotement de la version arcade.



LISEZ BIEN L'ENVIRONNEMENT CONCERNANT L'EMPLACEMENT SUR LA PAGE DE COUVERTURE INTERIEURE DE CE MANUEL AVANT D'ACTIVER L'OPTION FLASH.

Configuration de boutons – modifie les commandes des boutons.

Sélectionnez la commande que vous désirez modifier et appuyez sur le bouton désiré pour ce mouvement.

La nouvelle affectation remplacera l'ancienne.

Pour le Variable, le Personnage spécial, le Défilé action et l'Hyper Combo, appuyez sur les boutons directionnels \leftarrow/\rightarrow pour définir les coups de poing et coups de pied.

Vous pouvez également arrêter ce menu en interrompant (Pause) un match et en sélectionnant **BOTTOM COMBO** (configuration des boutons).

Audie – choisissez stéréo ou mono en fonction de vos haut-parleurs.

Test du son – pré-écoute de la musique du jeu. Les boutons directionnels \leftarrow/\rightarrow modifient la sélection, le bouton A joue, le bouton B arrête.

Surveillance – enregistrer ou charger les performances de jeu.

• **Enregistrer** – enregistrez vos données de performances dans le VM. Sélectionnez un port de commande et une position de pied et appuyez sur le bouton A. Pour l'enregistrement, vous avez besoin d'un VM optionnel composé de cinq blocs libres.

• **Charger** – charge les données de performance depuis le VM. Sélectionnez un port de commande et une position de pied et appuyez sur le bouton A.

Mémoisez votre Dreamcast™, rendez-vous sur le VM et ne débranchez pas la manette lorsque vous enregistrez un fichier de jeu.

Vibration – ON (Actif) ou OFF (Inactif) selon que vous utilisez ou non le Vibration Pack optionnel (cette option n'est pas accessible lorsque vous utilisez l'Arcade Stick).



ATTAQUES SPÉCIALES

Les commandes des boutons dédiées à ces attaques sont indiquées dans cette section, ainsi que les combattants pour lesquels elles sont disponibles. Pour plus de commandes, consultez l'index des pages 154 et 155.

COUPS DE POING	MANETTE	ARCADE STAGE
Coup de poing léger (LP)	bouton X	bouton X
Coup de poing Moyen (MP)	bouton Y	bouton Y
Coup de poing Violent (HP)	bouton analogique G	bouton Z
COUPS DE PIED		
Coup de pied léger (LP)	bouton A	bouton A
Coup de pied Moyen (MP)	bouton B	bouton B
Coup de pied Violent (HP)	bouton analogique D	bouton C

Eclair

↑↑ ou ↑↑ rapidement ou PPP
(envoie 3 coups de poing simultanément)
Se déplace plus rapidement que la normale.

Super Saut

↑↑ rapidement ou KKK
(envoie 3 coups de pied simultanément)
Sauter plus haut que la normale. Pendant un Super Saut, vous pouvez vous déplacer à droite ou à gauche et sauter plusieurs fois le mouvement.

Blocage, Blocage aérien

← ou → à l'opposé de votre adversaire
Dépense les attaques de votre adversaire au sol ou en l'air.

Projection, Empoignade

↔ ou ↔ + MP ou MK ou HP ou HK
(grisé d'un adversaire)
Projetez votre adversaire. Certains personnages empoignent leur adversaire plutôt que le projeter.

Chute élastique /

Évasion

Lorsque vous êtes empoigné ou saisi, appuyez sur
Tout bouton Directionnel (sauf ↔) + MP ou MK ou HP ou HK.

Échappe à l'empoignade de votre adversaire en faisant faillir de se projeter.

Roulade

Lorsque votre personnage tombe ou est jeté à terre, appuyez sur :

↔↑↑ + P ou K (avant d'atterrir).

Roule et se relève pour échapper aux attaques adversaires de votre adversaire.

Combo de Chutes

L, M, H (P ou K)

Appuyez sur les boutons d'attaque pour frapper rapidement votre adversaire.

Garde en arriant

PPP (envoie 3 coups de poing tout en reculant)
Repousse votre adversaire.

Provocation

LP + bouton Start
Agrése verbalement votre adversaire.

Poursuite

Exécutez une attaque supplémentaire lorsque votre adversaire est au sol ou frappé en l'air.

DÉLIRE AÉRIEN

Le Délire aérien est une succession de mouvements qui envoie l'adversaire en l'air, le droppe dans un Super Saut et exécute un combo aérien.

1. Touchez d'abord l'adversaire par le mouvement de début du Délire aérien en appuyant simultanément sur LP + LR.
2. Lorsque l'adversaire est touché en l'air, exécutez un Super Saut en appuyant sur le bouton Directionnel ↑.
3. Lorsque vous frappez l'adversaire, exécutez un combo de chute en l'air.

Note : si vous jouez en mode Easy (Facile, voir page 33), exécutez simplement le mouvement de début du Délire aérien et un Super Saut en appuyant simultanément sur LP + LR.



46

HYPER COMBO (HC)

Un Hyper Combo est un mouvement des boutons Directionnels plus deux coups de poing ou coups de pied simultanés (voir les Hyper Combos de chaque personnage aux pages 58-57). Les Hyper Combos provoquent de grandes souffrances à vos adversaires. L'Hyper Combo utilisé a besoin du Niveau 1 d'Indicateur d'Hyper Combo.

INDICATEUR D'HYPER COMBO

L'Indicateur d'Hyper Combo augmente de la puissance lors de chaque attaque normale. Lorsqu'il est au maximum, vous pouvez exécuter des Hyper Combos et autres Mouvements spéciaux. Vous pouvez faire monter l'Indicateur jusqu'au Niveau 3.



Niveau d'Hyper Combo
Indicateur d'Hyper Combo

47

HÉROS VARIABLES

Avant de commencer une partie, vous devez choisir deux combattants parmi les 15 personnages disponibles. Le premier héros que vous sélectionnez est votre Combattant principal, et le second est son Partenaire. Vous devez ensuite choisir un Personnage secret pendant que la société termine. Au cours d'un combat, vous pouvez accéder à la ressource votre Partenaire en utilisant les différents mouvements indiqués sur cette page. Vous pouvez également faire intervenir votre Personnage secret à l'aide d'une commande spéciale.

Remarque Les commandes agitent les personnages tournés vers la droite. Inversement, les commandes gauche/droite lorsqu'ils sont tournés vers la gauche.

Attaque Variable

HP + HK (simultanément)

Votre Partenaire surgit et attaque votre adversaire. Pendant que le Combattant principal se repose, le héros rouge de son adversaire se voit aussi renvoyer directement.

Répète Variable

pendant un Niveau, $\leftarrow \leftarrow \leftarrow + HP + HK$ (simultanément)

Votre Combattant principal et son Partenaire exécutent ensemble une contre-attaque, en utilisant un Niveau 1 d'indicateur d'Hyper Combo.

Contre-attaque Variable

$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + HP + HK$ (simultanément)

Votre Partenaire surgit et passez Hyper Combo 2 ou 1 au niveau de Niveau 2 d'indicateur d'Hyper Combo.*

Crise Variable

$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + HP + HK$ (simultanément)

Contrôle simultanément votre Combattant principal et Partenaire pendant un bref instant. Vous pouvez utiliser des Hyper Combo à n'importe quel des Cross Variable.*

Personnage secret

HP + HK (simultanément)

Votre Personnage secret apparaît pour vous secourir. Les attaques mortelles ne sont pas possibles lorsque votre Personnage secret attaque. Votre Personnage secret n'est pas disponible si son Compresseur est à zéro.

* Utilisez un Niveau 2 ou supérieur dans l'indicateur d'Hyper Combo.

PERSONNAGES

Les pages suivantes présentent les Mouvements spéciaux et les Hyper Combos des 15 combattants sélectionnables en début de partie.

Les commandes s'appliquent aux personnages tournés vers la droite. Inversement, les commandes gauche/droite pour les personnages tournés vers la gauche.

En mode Easy (Facile), vous pouvez valider directement les Mouvements spéciaux et les Hyper Combos en appuyant rapidement sur le bouton Coup de poing (P) ou Coup de pied (K) correspondant (voir le tableau de droite).

MODE EASY (FACILE)

COMMANDES BOUTON

1 = Coup de poing Moyen (MP)

2 = Coup de poing Violent (HP)

3 = Coup de pied Moyen (MK)

4 = Coup de pied Violent (HK)

TABLEAU EXEMPLE DE MOUVEMENTS *

MOUVEMENTS SPÉCIAUX				
Commandes de Mode Easy (Facile)	1	Attaque de base	$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + P$	Mouvements spéciaux
	2	Stars & Stripes	$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + P$	
	3, 4	Droite tendue	$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + K$	
HYPER COMBOS				
	1-2	Juste Finale	$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + PP$	Hyper Combos
	3-4	Hyper Droite tendue	$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + KK$	
		Répète Stars & Stripes	$\leftarrow \leftarrow \leftarrow + PP$	

* Des mouvements exemples de 1000 effets qui ont été simplifiés, voir la page de chaque personnage pour connaître tous les mouvements spécifiques.



CAPTAIN AMERICA +

Le légendaire Vengeur contrôle d'étoiles et combat pour les idéaux américains !

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Edier du bouclier	↔↔↔ + P
2	Stars & Stripes	↔↔↔ + P
3, 4	Boule tendue	↔↔↔ + K

HYPER COMBOS

1+2	Justice Finale	↔↔↔ + PP
3+4	Hyper Boule tendue	↔↔↔ + KK
	Hyper Stars & Stripes	↔↔↔ + PP

50



RYU

Le légendaire combattant des rues recherche la vraie Voie du guerrier. Saura-t-il finalement maîtriser la Boule de feu ?

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Boule de feu	↔↔↔ + P
2	Coup de poing de Dragon	↔↔↔ + P
3, 4	Coup de pied du Cyclone	↔↔↔ + K

HYPER COMBOS

1+2	Shinku Hakken	↔↔↔ + PP
3+4	Shinku Tenshouku	↔↔↔ + KK
	Senjyukyaku	
	Changement de Mode	↔↔↔↔↔ + P



SPIDER-MAN

Doté de la force et de la vitesse de l'araignée, propulsé sa toile et grimant adroitement partout, Spiderman est un adversaire acharné du crime.

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Boule de toile	↔↔↔ + P
2	Le dard de l'araignée	↔↔↔ + P
3	Le balancement de la toile	↔↔↔ + K
4	Le jet de la toile	↔↔↔↔↔ + P

HYPER COMBOS

1+2	L'araignée offense	↔↔↔ + PP
3+4	L'accès du profil	↔↔↔ + KK
	Le jet de toile ultime	↔↔↔ + KK

51



CAPTAIN COMMANDO

Le héros suprême de l'univers Capcom est, avec ses trois amis, le gardien de la paix du système solaire.

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Captain Fire	↔↔↔ + P
2	Captain Cannon	↔↔↔ + P
3	Captain Kick	↔↔↔ + K
	Frappes Commando	↔↔↔ + K

HYPER COMBOS

1+2	Captain Sword	↔↔↔ + PP
3+4	Captain Storm	↔↔↔ + KK



HULK

Créature déchaînée mi-homme mi-monstre, Hulk possède une force incroyable qui détruit tous ceux qui s'opposent à lui.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Torque Gamma	←→←→← - P
2	Claque Gamma	←→← - P
3	Charge Gamma	← (charge) → + P
4	Charge Gamma (Assurance)	← (charge) → + K

APPES COORDONNÉS

1+2	Revue Gamma	←→← - PP
3+4	Torçement Gamma	←→← - PP
	Secousse Gamma	←→← - KK

52



GHUN-LI

Cet enquêteur d'inculp dont la pratique des arts martiaux n'est rien moins que spectaculaire !

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Éclaircie	←→←→← - P
2	Tanabakyaku	←→← - K
3	Hyakuretsukyaku	K (topdown)
4	Senetsuyu	→←←→← - K

APPES COORDONNÉS

1+2	Éclaircie	←→← - PP
3+4	Senryūkyaku	←→← - KK
	Shōshin senkyūkyaku	←→← - KK (en face)



WOLVERINE

Un héros dont d'un aspect animal et de l'esprit du samouraï indéchiffrable le roi de ses griffes d'Adamantium.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Charge furieuse	←→← - P
2	Griffe torçades	←→← - P
3, 4	Fossil furieux	←→← - P
	Gilou des griffes	haut bascule Que bascule↑↑PP↑K

APPES COORDONNÉS

1+2	Arme X	←→← - PP
3+4	Griffe teslées	←→← - KK
	Charge furieuse X	←→← - PP

53



ZANGIEF

Le roi du catch russe. Sa puissance pure est un coup d'arrêt !

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Bélier russe	haut ↓ 360°↑↑Pays de L'ouest
2	Double tasse	PPP ou KK
3	Bombe volante	←→←→← - K
4	Bas absolu	←→← - P

APPES COORDONNÉS

1+2	Solution finale	haut ↓ 360° - PP
	Corps de fer	←→← - K



GAMBIT

Étrange mutant distributeur de cartes, Gambit donne de l'énergie à tout ce qu'il touche, avec des résultats explosifs !

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Carte onélique	↕ ↘ ↙ + P
2	Tour de carte	↕ ↘ ↙ + P
3	Bâche Cajun	↕ ↘ ↙ + P
4	Froppe Cajun	↕ (charge) ↕ + P ou K

LIENDES COORDONNÉS

1+2	Flash Royal	↕ ↘ ↙ + PP
3+4	Explosion Cajun	↕ ↘ ↙ ou ↕ ↘ ↙ + KK

54



JIN

Son arme préférée est l'humanoïde Blodia. Il se promène dans les abîmes de l'espace sur les traces de son père.

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Typhon de Saotome	↕ (charge) ↕ + P
2	Typhon de Saotome	↕ (charge) ↕ + P
3	Transonement de Saotome	↕ ↘ ↙ ↕ + K

LIENDES COORDONNÉS

1+2	Coup de poing Blodia	↕ ↘ ↙ + PP
3+4	Volcan de Blodia	↕ ↘ ↙ + PP
	Typhon de Saotome	↕ ↘ ↙ + KK



WAR MACHINE

Guerrier enfermé dans son armure hi-tech, War Machine utilise tout un arsenal pour combattre tous ses adversaires.

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1, 2	Canon d'épaule	↕ ↘ ↙ + P
3	Défibrillateur républicain	↕ ↘ ↙ ↕ + K
4	Bombe causale	MP + KK

LIENDES COORDONNÉS

1+2	Canon protonique	↕ ↘ ↙ + PP
3+4	Contre-torpille	↕ ↘ ↙ + KK

55



MORRIGAN

Sarcube éternel, Morrigan a pu devenir la "Déesse de la nuit" pour régner sur le Monde des Ténésors.

ACROUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Poing d'âme	↕ ↘ ↙ + P
2	Lame de l'ombre	↕ ↘ ↙ + P
	Boule vestrale	↕ ↘ ↙ ↕ + P
	MP causale	↕ + KK (en soutien)

LIENDES COORDONNÉS

1+2	Illusion	↕ ↘ ↙ + PP
3+4	Solécrite de l'âme	↕ ↘ ↙ + PP
	Illusion hétérosexuelle	↕ ↘ ↙ + KK

VENOM

Extra-terrestre symbiotique occupant le corps d'un homme, Venom représente une double menace sinistre.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Gochet de venin	←↓→ + P
2	Jet de toile	→↓← + P
3, 4	Assaut du venin	←↓→ + K

HYPER COMBOS

1+2	Toile de Venom	←↓→ + PP
3+4	Morsure mortelle	←↓→ + KK

MEGAN

La créature du Dr Light est le robot de justice. Il fait appel à ses robots d'appui pour combattre le Mal !

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Mega Uppercut	←↓→ + P
2	Mega Destruction	HP (chargeable)
3, 4	Attaque Item	←↓→ + P
3, 4	Charge Item	←↓→ + K

HYPER COMBOS

1+2	Hyper Hoopstun	←↓→ + PP
3+4	Séisme d'acier	←↓→ + KK
	Frappe en robot	←↓→ + KK + n'importe quel bouton

56



57

STRIDER HIRYU

L'épée Spher du plus puissant des Vagabonds ninja tranche même l'obscurité !

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

1	Anc. No Matakuso	←↓→ + P
2	Star	→↓← + P or K
3	Vajra	←↓→ + K
4	Formées A	←↓→ + K

HYPER COMBOS

1+2	Esquivalok	→↓← + PP
3+4	Idéen	←↓→ + KK
	Gyrobotes	←↓→ + PP

