

# God of War's BIZARRE ADVENTURE



CAPCOM



## WORLDWIDE AND LOCAL USE

There are 120 species of *Asplenium* in the world, with 65 species in the United States. The ferns are distributed worldwide, with the highest diversity in the tropics. They are found in all major biomes, from the tundra to the rain forest. In the United States, they are most diverse in the Southeast and the West. They are found in a wide range of habitats, from high mountains to lowland swamps. They are also found in urban areas, where they can be used as ornamentals. The ferns are used in a variety of ways, including as food, medicine, and in traditional crafts. They are also used in scientific research, particularly in the study of evolution and ecology.

### Prevalent People

- 100 million people in the world
- 50 million people in the United States
- 10 million people in the Southeast
- 5 million people in the West
- 1 million people in the Midwest
- 500,000 people in the Northeast

### Geography

The ferns are found in all major biomes, from the tundra to the rain forest. In the United States, they are most diverse in the Southeast and the West. They are found in a wide range of habitats, from high mountains to lowland swamps. They are also found in urban areas, where they can be used as ornamentals. The ferns are used in a variety of ways, including as food, medicine, and in traditional crafts. They are also used in scientific research, particularly in the study of evolution and ecology.

The ferns are found in all major biomes, from the tundra to the rain forest. In the United States, they are most diverse in the Southeast and the West. They are found in a wide range of habitats, from high mountains to lowland swamps. They are also found in urban areas, where they can be used as ornamentals. The ferns are used in a variety of ways, including as food, medicine, and in traditional crafts. They are also used in scientific research, particularly in the study of evolution and ecology.

### MANIPULATION IN LOCAL ECONOMY

- In the 1990s, the ferns were used in the manufacture of paper.
- In the 2000s, the ferns were used in the manufacture of textiles.
- In the 2010s, the ferns were used in the manufacture of electronics.

The ferns are found in all major biomes, from the tundra to the rain forest. In the United States, they are most diverse in the Southeast and the West. They are found in a wide range of habitats, from high mountains to lowland swamps. They are also found in urban areas, where they can be used as ornamentals. The ferns are used in a variety of ways, including as food, medicine, and in traditional crafts. They are also used in scientific research, particularly in the study of evolution and ecology.

### Prevalent People

- 100 million people in the world
- 50 million people in the United States
- 10 million people in the Southeast
- 5 million people in the West
- 1 million people in the Midwest
- 500,000 people in the Northeast

### Geography

The ferns are found in all major biomes, from the tundra to the rain forest. In the United States, they are most diverse in the Southeast and the West. They are found in a wide range of habitats, from high mountains to lowland swamps. They are also found in urban areas, where they can be used as ornamentals. The ferns are used in a variety of ways, including as food, medicine, and in traditional crafts. They are also used in scientific research, particularly in the study of evolution and ecology.

The ferns are found in all major biomes, from the tundra to the rain forest. In the United States, they are most diverse in the Southeast and the West. They are found in a wide range of habitats, from high mountains to lowland swamps. They are also found in urban areas, where they can be used as ornamentals. The ferns are used in a variety of ways, including as food, medicine, and in traditional crafts. They are also used in scientific research, particularly in the study of evolution and ecology.

### MANIPULATION IN LOCAL ECONOMY

- In the 1990s, the ferns were used in the manufacture of paper.
- In the 2000s, the ferns were used in the manufacture of textiles.
- In the 2010s, the ferns were used in the manufacture of electronics.



**LES ANS  
BIZARRE  
ADVENTURE**

**FRANÇAIS**



Même d'incarner d'être Jole's B dans Adventure™. Le logiciel est exclusivement destiné à la console de jeu Dreamcast™. Lisez attentivement ce manuel avant de commencer Jole's Brave Adventure™.

## SOMMAIRE

La ressemblance de Goo .....	13	Archi .....	47
Console de jeu Dreamcast™ .....	13	Polina .....	47
Commencer une partie .....	14	Joseph .....	48
Visual Memory (Carte Mémoire) .....	14	Isol .....	48
.....	14	PorSieg .....	49
Caractéristiques par défaut .....	15	Matrioska .....	49
Écran du jeu .....	17	Jole Home .....	50
Règles de combat .....	35	Black Pelicore .....	50
Modes de Jeu .....	39	G'Be .....	50
Menus des options .....	40	Modor .....	51
Mouvements de base .....	41	Aleog .....	52
Le Shop .....	43	Chico .....	52
Super Combo .....	44	Go .....	53
Personnages .....	45	Isol .....	53
.....	45	Assistance technique .....	54
Jole .....	45		
Kakypin .....	46		

## LA REVANCHE DE DID

Un fils et sa femme élève en Espagne, Sir Jozar partageant sa maison de ses nuits avec un jeune homme. D'où vient-il devant le tuteur après le mort de son père. Ce dernier avait célébré sa vie pour sauver celle de son fils. Les circonstances de ce décès restent à ce jour entourées de mystères.



Die s'était pas le fils de caractère  
abandonné de son père car au lieu d'être  
vivement aimé, après son décès, il  
complétait dans le but de s'emparer de sa  
fortune.

Ses traits à un masque idéalique reflétant de  
magnifiques pouvoirs, Die se transforma en magicien  
légal. Et un jour, il déclara la guerre à Sir  
Jozar.

Mais le vrai fils du noble, Jonathan  
Jozar attendait son père  
courage et âme et  
notamment Die se  
dressait à  
chacun de ses  
adversaires.  
Au terme d'une  
longue série  
de terribles  
combats, Die  
déclara forfait et

l'âme impitoyable de dieux dans les profondeurs  
de l'océan.



Se sont éveillés...

On découvre les étranges personnages et les secrets des Îles Casariés dans l'Égée et l'Atlantique.

Le maître mineur du Japon, Jotaro Kujo, reconnaît Jiji par ses traits, et s'éveille avec un sentiment très étrange. Un phénomène bizarre s'est produit durant son sommeil. Au cours de cette nuit agitée, Jiji a eu l'impression qu'un être cherchait à prendre possession de son esprit.

Le maître de Jiji, Holly, était tombé malade quelques temps auparavant. En marchant après avoir été atteint par "Le Chiffre", une sorte de spectre invisible et insaisissable attaquant aux esprits de leurs victimes sans préavis. Jiji s'était réveillé aussitôt par ce mal.

Ce jour-là, Jiji sentait les vibrations du mystérieux être de sang et de métal. C'est ainsi qu'il envisageait des profondeurs de l'océan.

Pour sauver Dio et sauver Holly, Jiji et ses amis partent pour l'Égypte où ils espèrent découvrir la réponse à ces questions et à ce mal étrange.

Mais les hommes de main de Dio tentent tout pour les en empêcher.

## CONSOLE DE JEU DREAMCAST™



Il y a six ports de commande pour connecter les manettes Dreamcast™ ou autres périphériques.

À gauche : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Connectez de 1 à 4 manettes dans les ports de commande respectifs (A).

Remarque : Un Port de commande est également appelé Port.

Attention : Presque tous les manettes supplémentaires vendues au détail pour jouer à 2 joueurs ou plus.

Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans le jeu *Juich's Battle* Multijoueur. Avant d'allumer la console Dreamcast™, connectez la ou les manettes Dreamcast™ ou bien tout autre périphérique dans les ports de commande de la console.

## COMMENCER UNE PARTIE

- 1 Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur le bouton de la croix analogique gauche (ou des 7 boutons sur le JOYSTICK DE ZARRE) ADRÉ EN HAUT ou sur le bouton ADJUST (à gauche) pour confirmer votre choix et appuyez sur le bouton A.
- 2 Sélectionnez GAME START (Nouvelle Partie) dans le menu principal puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.
- 3 Sélectionnez un mode de jeu puis confirmez à l'aide du bouton A.
- 4 Choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A.
- 5 Choisissez un type de configuration de manette.

### Normal

Exécutez les mouvements spéciaux et les super combos en une seule pression de plusieurs boutons.

### King (King)

Exécutez les mouvements spéciaux et les super combos à l'aide de commandes à 8 touches.



## VISUAL MEMORY (Carte Mémoire)

### Save (sauvegarde)

Sauvegardez vos parties, les paramètres du menu d'options, vos scores ainsi que vos résultats sur un VM (verre rétroéclairé).

### Load (chargement)

Charger des parties précédemment sauvegardées à partir d'un VM.

### Auto Load (chargement automatique)

Si un VM contenant déjà des données du jeu est inséré dans le port d'extension 1, ces données sont automatiquement chargées dès que vous allumez la console Dreamcast™.

Remarque : Au cours d'une sauvegarde, n'insérez jamais votre console de jeu Dreamcast™, et retirez pas le VM ou se déconnectez pas une manette.





## COMMANDES PAR DEFAUT

### MANETTE DREAMCAST™



### Accords de votre personnage pendant un combat\*

- |   |                                      |   |                                      |
|---|--------------------------------------|---|--------------------------------------|
| ↑ | Corier verticalement                 | ↔ | Bloquer en position accroupie        |
| → | Se diriger vers l'avant en diagonale | ↔ | Reculer / Bloquer en position debout |
| ↖ | Assaut                               | ↔ | Baïster vers l'arrière en diagonale  |
| ↘ | Contourner                           |   |                                      |
| ↓ | Accroupir                            |   |                                      |

### Si votre personnage est dirigé vers la droite

et le personnage est orienté vers la gauche, appuyer les commandes gauche / droite

\* Les actions de combat de Street Fighter™ sont basées sur les actions de combat de Street Fighter™. Ces commandes peuvent être personnalisées lors de l'installation de la manette. Pour en savoir plus sur les commandes de jeu, consultez le manuel de l'utilisateur. Les commandes de jeu peuvent être personnalisées dans les paramètres de jeu.

## ARCADE STICK

### Bouton A - OverLap-ICEL

Appuyez sur ce bouton pour accéder au menu de jeu ou pour accéder au menu de paramètres, ce bouton est aussi le bouton de démarrage.



Bouton Start  
Bouton de démarrage (PlayStation/Steam)

Bouton 1 - Coup de pied (Kick)

Bouton 2 - Coup de poing (Punch/Attack)

Bouton 3 - Coup de tête +  
Mouvement (Headbutt)

Bouton 4 - Bouton

Bouton 5 - Bouton (PS4 ou PS5) ou bouton de démarrage (Steam)

Appuyez sur ce bouton de jeu pour accéder au menu de jeu ou pour accéder au menu de paramètres (PS4 ou PS5)

## VIBRATION PACK

Le jeu Arcade Brawl Adventure est compatible avec le pack de jeu et le pack de vibration. Ce pack de jeu et le pack de vibration sont des accessoires officiels de jeu de la série Arcade Brawl Adventure. Ils sont compatibles avec le jeu et le pack de jeu et le pack de vibration. Ils sont compatibles avec le jeu et le pack de jeu et le pack de vibration.



### Remarques :

- Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans le jeu Arcade Brawl Adventure. Pour cela, connectez le manette ou le jeu au jeu par câble ou par câble supplémentaire avant d'allumer votre console Dreamcast™.
- Pour jouer à l'écran de titre à tout moment, pressez une partie appuyée de manettes enfants, simultanément les boutons A, B, X, Y et le bouton Start. Le champignon de la palette est alors relié à l'écran de titre appuyé.
- Vous avez la possibilité de modifier la configuration de la manette et de l'Arcade Brawl en effectuant le bouton Config (Configuration des boutons) dans le menu des options. Voir page #8

## ÉCRAN DE COMBAT

Écran de combat

Temps de combat

Personnage

Temps d'énergie



Temps de combat

Temps de Super Combo

Barre de Super Combo

Temps de combat

Affiche le temps restant avant la fin du match

Temps

Affiche votre score

Temps de combat

Reflète l'état de santé de votre personnage

Temps de combat

Affiche le pourcentage de votre personnage

Temps d'énergie

Reflète le niveau d'énergie de votre disciple. (Tous les personnages ne possèdent pas le Jauge d'énergie)

Nombre de victoires

Indique le nombre de rounds remportés par les combattants.

Temps de Super Combo

Barre de couleur qui se remplit au fur et à mesure que votre personnage attaque et pare des coups. Lorsque le est plein, votre personnage peut effectuer des coups spéciaux tels que des Super Combos.

Temps de Super Combo

Cet indicateur (1, 2 de 30) vous permet d'activer des Super Combos. (voir page 164)

## LES REGLES DE COMBAT

### DURÉE DU MATCH

Un match se déroule en 3 rounds qui se ferment, lors au bout de 90 secondes (par défaut) ou lors des courtes du Juge de Santé d'un des combattants atteint de 100. Vous avez la possibilité de modifier le nombre de rounds par match et d'activer ou non (ON/OFF) le chronomètre dans le menu des options. Option Info: Voir page 481

### LE VAINQUEUR

Le premier personnage à remporter au moins deux des trois records est déclaré vainqueur de match. Si le chronomètre affiche 0 alors que les deux combattants sont toujours debout, le gagnant est alors le personnage dont le Juge de Santé est le plus d'éloigné de la fin de round. Lorsque le chronomètre est déclenché (OFF), le round se termine lorsque le Juge de Santé d'un des deux combattants se vide entièrement.

### MATCH NUL

Un match est déclaré nul (Draw) lorsque les deux combattants gagnent, simultanément, leur Juge de Santé (Score 0, 0) ou lors lorsque le niveau de leur Juge de Santé est égalitaire, au moment où le chronomètre s'arrête.



## MODES DE JEU

### CADE

Le jeu est joué à deux. Dans une pièce, les deux joueurs s'affrontent.

Le jeu est contrôlé par un ordinateur. Vous pouvez jouer avec votre ordinateur.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.

Le jeu est joué à deux. Un joueur peut jouer à deux.



### VERSUS

Le jeu est joué à deux. Avant de commencer, chaque joueur choisit un personnage et ajuste ses paramètres.

### TRAINING (Entraînement)

Le jeu est joué à deux. Avant de commencer, chaque joueur choisit un personnage et ajuste ses paramètres.

### SURVIVAL (Survie)

Le jeu est joué à deux. Avant de commencer, chaque joueur choisit un personnage et ajuste ses paramètres.



## MENU DES OPTIONS

Cherchez une option à l'aide des boutons **F1** de la croix et des directions et ajoutez les réglages en utilisant les boutons **F2** de la croix multidirectionnelle.

**Difficulty (Difficulté)** - Détermine le niveau de difficulté, en mode Arcade.

**Rounds** - Modifie le nombre de rounds par match.

**Damage (Dommages)** - Ajoute le niveau de dommages, tels que dans un stage.

**Time (Temps)** - En position ON, le temps d'un round est limité à 99 secondes tandis qu'en position OFF, le round se termine lorsque l'un des deux combattants a été mis KO.

**SC Gauge (Jauge Super Combo)** - Sert à régler le niveau initial de la jauge de Super Combo.

**Screen Adjust (Réglages Écran)** - Régle la position de votre écran de jeu sur votre téléviseur.

**Button Config (Configuration boutons)** - Sert à changer l'attribution des boutons de la manette.

**Easy Mode (Mode Facile)** - Active (ON) cette option s'accroît les commandes du jeu (voir page 34).

**Audio** - Sélectionnez un son SPERD ou MONO.

**Sound Test (Test Sonore)** - Répondre ou échantillon sonore.

**Flash (Effets Stroboscopiques)** - Active/Désactive (ON/OFF) les effets visuels stroboscopiques.

**AVANT D'ACTIVER CETTE OPTION, IL EST VIVEMENT RECOMMANDÉ DE LIRE LE PARAGRAPHE INTITULÉ « AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE » SITUÉ PAGE 20 DE CE MANUEL.**

**Vibrations** - Active / Désactive l'action Vibrations Pad (non disponible lorsque vous êtes en l'Arcade Stick).



# LES 5 MOUVEMENTS DE BASE

## LES COMMANDES PAR DÉFAUT



- Bouton L2 – Bouton L2 (PS4)
- Bouton L1 – Bouton L1 (PS4)
- Bouton R1 – Bouton R1 (PS4)
- Bouton R2 – Bouton R2 (PS4)



Bouton L1 – Bouton L1 (PS4)

Bouton R1 – Bouton R1 (PS4)



Bouton L1 – Bouton L1 (PS4)

- Bouton L1 – Bouton L1 (PS4)
- Bouton L2 – Bouton L2 (PS4)
- Bouton R1 – Bouton R1 (PS4)
- Bouton R2 – Bouton R2 (PS4)
- Bouton PS – Bouton PS (PS4)
- Bouton L2 – Bouton L2 (PS4)

## MOUVEMENTS

Les boutons de la croix multidirectionnelle et du joystick ordonnés sont destinés à se combattre ordonné vers la droite. Inversez les commandes de la croix multidirectionnelle et du joystick pour un combattant inverse vers la gauche.

### Garde, Garde Adversaire

Appuyez sur les boutons dans la direction qui oppose à votre adversaire. Vous pouvez contre-attaquer les attaques de votre adversaire et bloquer la garde adverse accroupi ou en l'air. Il est conseillé de tenir une garde adaptée aux différents coups que tente de vous infliger votre adversaire.

### Attaque retournée

Appuyez sur 3 boutons d'attaque simultanément puis appuyez sur une certaine distance en direction de votre adversaire pour effectuer une attaque retournée. Ce mouvement est uniquement disponible lorsque l'option Stand (Équilibre) est désactivée (lire page 43).

### Retenir sa chute

Lorsqu'un adversaire vous atteint alors que vous êtes en l'air il vous est possible de retarder votre chute en appuyant simultanément sur 2 boutons d'attaque. Vous pouvez également diriger votre chute à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du joystick.

### Projeter l'adversaire

Utilisez les boutons de la croix multidirectionnelle ou du joystick en direction de votre adversaire à Coup Moyen lorsque vous êtes près de lui.

### Éviter

Appuyez simultanément sur les 3 boutons d'attaque lorsque vous êtes en garde à fin d'éviter l'attaque de votre adversaire.

### Garde arrêtée

**Dans JoJo's Bizarre Adventure:**

Appuyez sur 4 ou 5 boutons d'attaque au moment de vous pencher en avant.

**Dans JoJo's Bizarre Adventure 2**

4 ou 5 boutons d'attaque au moment de vous pencher vers l'arrière-attaque.



## LE DISCIPLE

Il s'agit d'être d'attente entre deux modes de combat au cours d'un match. Mode Normal (1) Mode Disciple. Pour invoquer/renvoyer le Disciple, appuyez sur le bouton A.

### MODE NORMAL (SANS DISCIPLE)

- Vous pouvez contrôler votre personnage et son Disciple même sans attaque vite.
- Les personnages peuvent effectuer diverses manœuvres.
- Vous pouvez faire remonter la jauge de votre Disciple en revenant en mode normal lorsque cette jauge descend trop bas.



### MODE DISCIPLE (DISCIPLE INVOQUE)

- Vous pouvez effectuer un Combo en appuyant successivement sur les boutons de coup léger/coup moyen et coup puissant.
- Les coups puissants sont plus puissants en Mode Disciple qu'en Mode Normal.
- Vous pouvez utiliser les compétences spéciales de votre personnage tel que le double saut.
- Le Joseph est capable d'effectuer une attaque résistante.
- Au fur et à mesure que votre adversaire vous attaque, la jauge de votre Disciple diminue. Dès qu'elle affiche zéro, elle éclate en morceaux et votre Disciple disparaît. Utilisez alors le Mode Normal pour permettre à votre jauge de remonter rapidement.



## SUPER COMBOS

Plus vous prenez et infligez des coups à votre adversaire, plus le niveau de votre jeu de Super Combos augmente. Lorsque votre niveau est plein, vous pouvez effectuer une attaque spéciale comme l'Attaque Tandem. Certains Super Combos accroissent plus le niveau de la jauge de Super Combo. (Voir pages 46 à 53 pour les commandes de Super Combos de chaque personnage.)

### Attaque Tandem + Bouton Discote

Ce mouvement retie un niveau à votre jauge de Super Combo. Il existe 3 sortes d'attaques Tandem : les Attaques Programmées, les At-à-temps, Beat et les Attaques Standard. Ces dernières varient en fonction de votre personnage.

### Attaque Programmée

Après une Attaque Tandem, préparer une Discote (en appuyant les mouvements) lorsque vous relâchez le bouton Discote, d'attaques préprogrammées programmées personnage peut également se déplacer et.

La prochaine attaque de votre Après un certain temps de bien se faire et exécuter la suite. Durant ce laps de temps, votre attaquer.

### Attaque Temps réel

Après une Attaque Tandem, votre personnage peut se déplacer très rapidement. C'est le moment d'effectuer des attaques qui ne se trouvent pas en temps normal.



## PERSONNAGES

Une croix ou des boutons de la croix  
sélectionnent les personnages et les Super Combos des 24  
personnages disponibles en début de partie. Ces touches  
sont aussi utiles pour un personnage dirigé vers la droite. Il faut  
toujours utiliser les commandes directionnelles lorsque ce dernier est orienté vers la  
gauche.

### ABBREVIATIONS

A	=	Attack
B	=	Block
CL	=	Clap Light
CM	=	Clap Motion
CP	=	Clap Pattern

## COMMANDES PAR DÉFAUT



- Bouton B Clap Light (CL)
- Bouton C Clap Motion (CM)
- Bouton A Clap Pattern (CP)
- Bouton D Indirection ou Déplacement



Bouton B Clap  
Light (CL)  
Bouton C Clap  
Motion (CM)  
Bouton A Clap  
Pattern (CP)

Bouton analogique C Déplacement



A Clap Light (CL)

- Bouton A Clap Light (CL)
- Bouton B Clap Motion (CM)
- Bouton C Clap Light + Clap  
Motion + Clap Pattern
- Bouton D Pattern
- Bouton A Indirection ou Déplacement

## JOTARD

Disciple : HIRYU (L'ÉLÉMENT)



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Attaque à l'Éclaircie	↓ ↘ ↙ + A
Attaque indéchiffrée	↓ ↘ ↙ + A
Le Coup de la 3	→ ↘ ↙ + A

### SUPER COMBOS

Attaque de l'éclair	↓ ↘ ↙ + AA
Senseur d'indices	↓ ↘ ↙ + AA
Croix de Platine	→ CM CL → D [Joker] (Niveau 3)

## KAKYOIN

Disciple : HIRYU (L'ÉLÉMENT)



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Levier d'activation	↓ ↘ ↙ + A
Lepté Magique	→ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + A
Pique mystique	↓ ↘ ↙ + A
Télétransport	→ + AA (Mode DL-Spécial)

### SUPER COMBOS

Super levier d'activation	↓ ↘ ↙ + AA
Le levier d'Éclair	↓ ↘ ↙ + AA
Le Paradox	CL CL → CM CP
Le Douquet Final	→ ↘ ↙ + AA (Léolo 3 requiert Mode Spécial)

# AYOOL

Classe : MAGICIAIN'S BOSS



## MOUVEMENTS SPECIAUX

Doublet spécial	↓↘↙ + A
Mar de feu	↘↙↘ + A
Décharge de foudre	↓↘↙ + A
Aspi de feu	↘↙↘ + A (vertical)
Tourments de l'Éclair	↘↙↘↙ + A
Téléportation	↑ + AA (Mar de Feu)

## SUPER COMBOS

Doublet spécial (1)	↓↘↙ + AA
Mar de Feu spécial	↘↙↘ + AA
Œuvre d'artillerie	↘↙↘ + AA (Clés 2 uniquement)

# ALNAREFF

Classe : SUIVANT DÉFENSEUR



## MOUVEMENTS SPECIAUX

Ballon de feu	△ (horizontal)
Foudre	↘↙↘↙ + A
Éclair Monte	↑ sous attaque ↓ + A
Percuss à l'éclair	↓↘↙ + A (Mode Disciple)
Téléportation	↑ + AA (Mode Disciple)

## SUPER COMBOS

Doublet Spécial	↓↘↙ + AA
Œuvre d'Artillerie	↘↙↘ + AA
Requiem	↘↙↘↙ + AA (Clés 2 uniquement, sous attaque 1)



## JOSEPH

Prisme L'Éclaircie Fourme



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Paré à l'eau	←↓↘ + A
Le Coup de l'Éclaircie	circle 160 + A
Tactique de Jo	↓↘↖ + A
Paré à l'eau	↓↘↖ + A (Mode Normal)
Top de l'Éclaircie	↓↘↖ + A (Mode Disrupt)

### SUPER COMBOS

Mattéo Inaverté	↓↘↖ + AA
Pilot Noir	down circle 160 + 2 + A

## IGGI

Prisme L'Éclaircie Fourme



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Cracas	← (instantané) → + A
Affaire sablée	↓ (instantané) ↑ + A
Galette sablée	→↘↓↖↗ + A
Magné sablée	→↓↘ ou →↖↗ + A
Vol planté	↑ (circle) 160

### SUPER COMBOS

Disse	↓↘↖ + AA
Tournoi de table	FL, DL, → CM, CP



## REN HOP

2000 - 100% HORAS



### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Mécanisme de grappe	↓ ↘ ↙ + A
Mécanisme	A (mécanisme) ou ← → B-2
Vitesse à l'arrêt	↓ ↘ ↙ + A
État normal	D
État band	↓ + D
Mécanisme arrêté	← ↘ ↓ ↙ ↘ + D

### SUPER COMBOS

Mécanisme de grappe	↓ ↘ ↙ + A, A
Mécanisme arrêté	↓ ↘ ↙ + A, A
État normal (état D)	D, D, D → D, D, D, D

## RAHRAHIA

2000 - 100% BAST



### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

État normal	↓ ↘ ↙ + A
Éclaircie de	↓ ↘ ↙ + A
État normal électrique	← ↘ ↙ + A
État normal de	D

### SUPER COMBOS

État normal	↓ ↘ ↙ + A, A
État normal de	↓ ↘ ↙ + A, A



## HOL HORSE

Disciple : **WARRIOR**



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Attaque simplifiée	↓↑↑↑ + A
Mir à Gato	↑↑↑ + A
Le Pendo	↓↑↑ + A
Le Cas p de l'Enfer	D

### SUPER COMBOS

Un Regard	↓↑↑↑ + AA
Carrière non vide	↓↑↑↑ + AA
Marche de Gato	↑↑↑↑ + AA

## BLACK POLNAREFF

Disciple : **WARRIOR**



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Apprentissage	↓↑↑↑ + A
Double spin	↑↑↑ + A
Essai étonnant	↓↑↑↑ + A
Essai de chat	↓↑↑↑ + D

### SUPER COMBOS

Lune de la fille	↓↑↑↑ + AA
Impulsion finale	↓↑↑↑ + AA



## DUEL

### LE DUEL D'ÉLÈNE



#### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Vent de Fouette	↓ ↘ ↙ + A
Clap de l'Éclair	↓ ↓ + A
Griffe de Lutte	↓ ↘ ↙ + A

#### SUPER COMBOS

Canard Judo	↓ ↘ ↙ + AA
L'Éclaircieur	↓ ↘ ↙ + AA
Colère noire	↘ ↓ ↙ + AA (Lvl 2 uniquement)

## KIDLER

### CLASSE HAUTE (Lvl 250)



#### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Ter au Héros	↓ ↘ ↙ + A
Motif Noir	↓ ↘ ↙ + A
Dance de Fer	↘ ↓ ↙ + AA (Lvl 2 uniquement)

#### SUPER COMBOS

Ter de Miss Héros	↓ ↘ ↙ + AA
Salon de l'Auto	↓ ↘ ↙ + AA
L'Éclair de l'Éclair	↘ ↓ ↙ + AA

## ALESSY

Discipline: BOUTHAÏ



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Pluie	← → ↓ ↑ + AA (Mode Disciple)
Changement	← → ↓ ↑ + A
Changement de l'attaque	AA (Changement et mélange) Mode Disciple!

### SUPER COMBOS

Immersion	↓ → ↑ + ← ↓
Unité Dye (Dye)	↓ ↑ ↑ + AA (Supermètre)!

## CHACA

Discipline: AÏGOUTA



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Préparation	↓ ↑ ↑ + A (Mode Disciple)
Ligne diagonale	↓ → ↑ + A (Mode Disciple)
Lance de sape	← ↓ ↑ + B (Mode Disciple)

### SUPER COMBOS

Démolition Slash	↓ → ↑ + AA (Normal Mode)
États de sape	↓ → ↑ + AA (Mode Disciple)
Spout Apprend	↓ ↑ ↑ + AA (Judo 2 supermètre, Mode Disciple, état normal 2)





### MOUVEMENTS SPECIAUX

Milla Kick	↓↘↙ + A
Mudohi	↓↘↙ + A
Yuu ga jiyuu? *	→ + CP + CM + CL + ↘
Uwaaaa	↘↙ + A (Mode Normal)
Mou ga jiyuu?	↘↙ + A (Mode Escapade)

### SUPER COMBOS

Uwaa! MUA!	↓↘↙ + AA
Mou ga jiyuu?	↓↘↙ + AA (Mode Normal)
Get! Muppari!	→ + CP + CL + ↘ + D (Lancez votre 2 <sup>e</sup> )
Fate des prisons ?	CM + CL + ↘ + CL + CP (Lancez 2 <sup>e</sup> votre deuxième !)



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Fate des Prisons	↓↘↙ + A
Uwaa! Uwaaaa	↘↙ + A (Mode Escapade)
Uwaaa	↓↘↙ + A
Uwaaaa	↓↘↙ + A (Mode Escapade)

### SUPER COMBOS

Mouaa! jiyuu!	↓↘↙ + AA
Mouaa! on des prisons!	↓↘↙ + AA (Lancez votre 2 <sup>e</sup> )
Uwaa! Uwaaaa!	↘↙ + AA (Mode Escapade)

# CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Notre responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit. Il n'est pas prévu de tels recours en ce qui concerne les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel. Les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel sont limités à la perte de données et à la perte d'accès aux données de votre système informatique.

## VERSION INTERACTIVE/DOC 800 200 000

### LIMITATION DE RESPONSABILITE

Notre responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit.

Il n'est pas prévu de tels recours en ce qui concerne les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel. Les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel sont limités à la perte de données et à la perte d'accès aux données de votre système informatique.

La responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit.

Notre responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit. Il n'est pas prévu de tels recours en ce qui concerne les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel.

### CLAUSE D'EXCLUSION DE GARANTIE

À l'exception de la garantie limitée ci-dessus, nous ne faisons aucune garantie quant à la performance, à la fiabilité, à la disponibilité, à la sécurité ou à la confidentialité de nos produits. Nous ne sommes pas responsables des dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel. Les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel sont limités à la perte de données et à la perte d'accès aux données de votre système informatique.

En outre, la garantie de ce produit ne couvre pas les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel. Les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel sont limités à la perte de données et à la perte d'accès aux données de votre système informatique.

### CLAUSE DE DECLARATION DE RESPONSABILITE

Notre responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit. Il n'est pas prévu de tels recours en ce qui concerne les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel. Les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel sont limités à la perte de données et à la perte d'accès aux données de votre système informatique.

### CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

Notre responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit. Il n'est pas prévu de tels recours en ce qui concerne les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel.

Les dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel sont limités à la perte de données et à la perte d'accès aux données de votre système informatique.

La responsabilité limitée par rapport au recours au logiciel est exclusivement limitée à l'assistance personnalisée et continue de nos ingénieurs pour garantir le bon fonctionnement de votre usage du produit.

## CAPOCOM SUR INTERNET:

Notre présence sur Internet est limitée à la fourniture d'informations et de services en ligne. Nous ne sommes pas responsables des dommages matériels ou financiers que vous pouvez subir en utilisant notre logiciel.

Version 1.00 - <http://www.capocom.com>



CAPOCOM SYSTEMS/SALES/ST/1001 8700 Industrial Parkway, Toronto, ON M3H 5K9

## NOTES





# Dreamcast

© 2000 Sega Inc. All rights reserved. Published by Sega Inc. USA.

Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are trademarks of Sega Inc. USA.

Sega is a registered trademark of Sega Enterprises Limited. Published by Sega Enterprises (Australia) Pty Ltd.

Copying or translation of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or resale performance of this game is a violation of applicable laws.

Sega e Sega Enterprises Limited sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati. Questo prodotto è un marchio registrato di Sega Enterprises Limited. Tutti i diritti sono riservati. Tutti i nomi di marchi e di prodotti sono marchi registrati di Sega Enterprises Limited.

Copiarlo o tradurlo in un'altra lingua è espressamente proibito. Qualsiasi tentativo di rappresentazione pubblica o di prestazioni non autorizzate è espressamente proibito.

La copia o traduzione di un altro gioco è espressamente proibita. Qualsiasi tentativo di rappresentazione pubblica o di prestazioni non autorizzate è espressamente proibito.

La rappresentazione o la traduzione di questo gioco sono espressamente proibite. Il tentativo di rappresentazione pubblica o di prestazioni non autorizzate è espressamente proibito.

Reproducing other mattering as shown and in writing prohibited. Children using other mattering, showing or doing so is strictly prohibited.

Not knowing of unauthorized performance was also used in two separate instances. Not knowingly performance of unauthorized performance was also used in two separate instances.

This product is subject to classification under UK law, in accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is classified under the rating by the age category indicated.

Product codes under one or more of U.S. Patent 5,480,134; 5,422,895; 5,466,173; 4,962,486; 4,884,914; 4,884,875; and U.S. Patent 5,183,899 and Japanese Patent 2879088

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,181,178 and European Patent 0622041, 062441; Publication 067026, 070540; Application 00088916.5, 0010299.2