

Dreamcast™



Dreamcast.

The main artwork features a character in a red and white outfit holding a large yellow star. In the background, another character's face is visible. The text 'CAPCOM® VS. SNK' is overlaid on the star.

CAPCOM®
VS.
SNK



CAPCOM®

CAPCOM®

Un message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 pour votre Dreamcast™. Nous, CAPCOM ENTERTAINMENT, sommes fiers d'apporter une nouveauté à votre collection de jeux vidéo.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM et le CAPCOM LOGO sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. CAPCOM EDGE est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD. CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 est fabriqué et distribué par CAPCOM CO., LTD. Sous licence de SNK Corporation. SNK est une marque déposée de SNK Corporation. Sega, Dreamcast™ et le logo Dreamcast logo sont des marques déposées ou des marques de Sega Enterprises, Ltd.

CAPCOM EN LIGNE

<http://www.capcom.com>

Visitez notre site web pour découvrir les autres nouveautés CAPCOM ou pour connaître nos autres jeux en ligne !

Vous pouvez aussi nous envoyer un e-mail à megamail@capcom.com pour obtenir de l'aide ou savoir ce qu'il y a de nouveau chez CAPCOM !

SOMMAIRE

Dreamcast™	32
Contrôles	34
Ecran de jeu	36
Règles du jeu	37
Système de jeu	37
Modes de jeu	38
Mouvements spéciaux de base	44
Personnages	47
Ryu	47
Kyo	47
Ken	48
Iori	48
Chun-Li	48
Guile	49
Mai	49
Terry	49
E. Honda	50
Ryo	50
Blanka	50
Benimaru	51
Dhalsim	51
King	51
Zangief	52
Raiden	52
Sakura	52
Yuri	53
Cammy	53
Vice	53
Balrog	54
Kim	54
Vega	54
Yamazaki	55
Sagat	55
Rugal	55
M. Bison	56
Geese	56
Assistance technique	58

DREAMCAST™

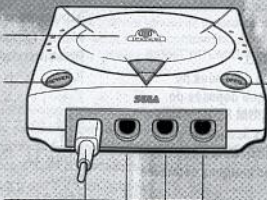
LE MATERIEL DREAMCAST™

COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Appuyez pour allumer ou éteindre la console.

PORTS DE
COMMANDE



BOUTON OPEN

Appuyez pour ouvrir le compartiment CD.

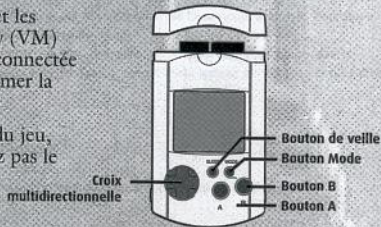
Utilisez ces ports pour connecter la manette Dreamcast™ ou un autre périphérique. De gauche à droite, on trouve le port de commande A, B, C, et D. Pour CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000, utilisez les ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

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

LE VISUAL MEMORY (V M)

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

Note: pendant la sauvegarde des données du jeu, n'éteignez jamais la Dreamcast™, ne retirez pas le VM et ne débranchez pas la manette.



MELEE D'ARTS MARTIAUX !

En l'an 2000, un événement spécial des arts martiaux est prévu en collaboration avec les deux organisations les plus puissantes du monde: 'Robert Financial Clique' et 'Masters Foundation'. Tout le monde espère que ce gala adoucira les conflits politiques entre les deux puissances.

De nombreux arts martiaux renommés ont été sélectionnés pour le tournoi. Dans le monde entier, les gens se passionnent pour les exhibitions à venir.

La cérémonie d'ouverture tant attendue rencontre un immense succès. Personne ne remarque les signes de l'effondrement imminent...



COMMENCER UNE PARTIE

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

- Sélectionner un mode de jeu. (Voir la description des Modes de jeu, page 38)
- Choisissez un Groove, une équipe de joueurs, la vitesse du combat et l'ordre des joueurs. (Vous aurez à définir seulement certains ou tous ces choix, selon le mode de jeu sélectionné. Pour les détails, voir les sections du manuel correspondantes)

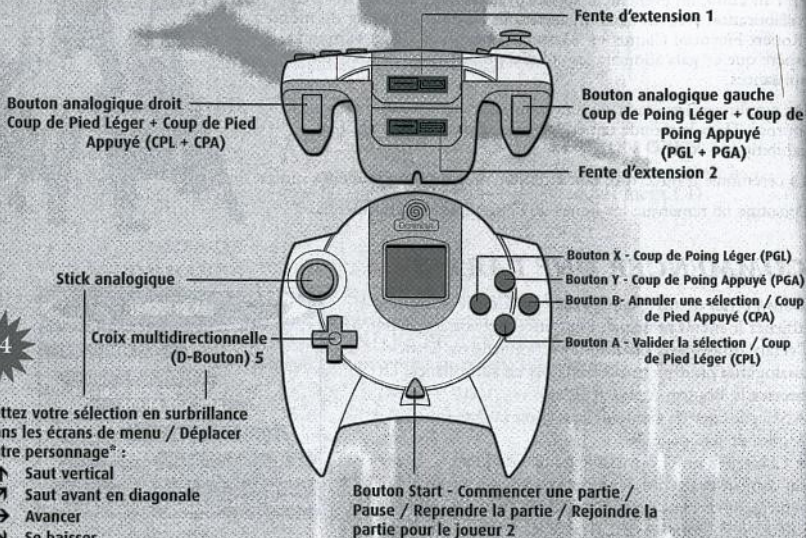


SAUVEGARDE/CHARGEMENT DES DONNEES DU JEU

Vous pouvez sauvegarder des données du jeu dans un VM optionnel et accéder à vos parties sauvegardées pour continuer le jeu. Utilisez l'option VISUAL MEMORY du menu principal. Voir page 12 pour les instructions. Ce jeu nécessite un VM ayant 9 blocs libres pour pouvoir sauvegarder les données du jeu.

CONTROLES (par défaut)

MANETTE DREAMCAST™



34

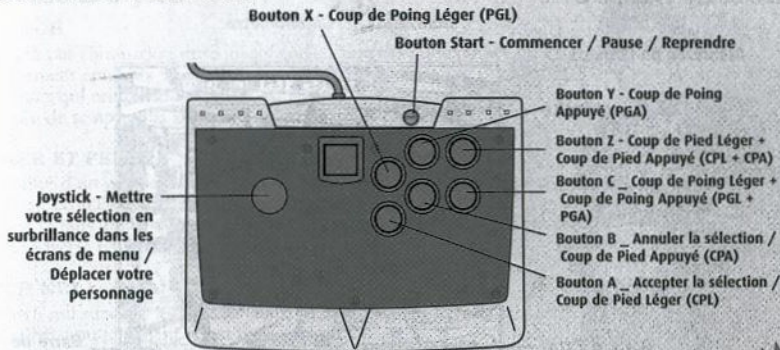
Mettez votre sélection en surbrillance dans les écrans de menu / Déplacer votre personnage[®] :

- ↑ Saut vertical
- ↗ Saut avant en diagonale
- Avancer
- ↘ Se baisser
- ↓ Se baisser
- ↙ Se baisser / Parade basse
- ← Reculer / Parade haute
- ↖ Saut arrière en diagonale

[®]Ces mouvements correspondent aux personnages regardant vers la droite. Pour les personnages regardant vers la gauche, inversez les directions gauche/droite

Ne jamais toucher le stick analogique ou les boutons analogiques G ou D lorsque que vous allumez votre console Dreamcast™. Ceci pourrait interrompre la procédure d'initialisation de la manette et provoquer un dysfonctionnement. Si le stick analogique ou les boutons analogiques G ou D se voyaient actionnés accidentellement pendant que vous allumez votre console Dreamcast™, éteignez-la immédiatement puis allumez-la à nouveau, en prenant soin de ne pas manipuler la manette.

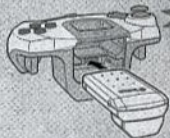
STICK D'ARCADE DREAMCAST™



VIBRATION PACK DREAMCAST™

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 supporte le vibration Pack. Lorsqu'il est inséré dans la fente d'extension de la manette Dreamcast™ ou d'un équipement périphérique compatible, le Vibration Pack crée un effet vibrant qui améliore considérablement les sensations et l'expérience du jeu. (Le Vibration Pack ne peut pas être utilisé avec le Stick d'Arcade)

Note: S'il est inséré dans la fente 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 tomber durant une phase du jeu et en perturber le bon déroulement du jeu. Le Vibration Pack ne peut pas être utilisé avec le Stick d'Arcade.



35

• CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 est un jeu pour 1 ou 2 joueurs.

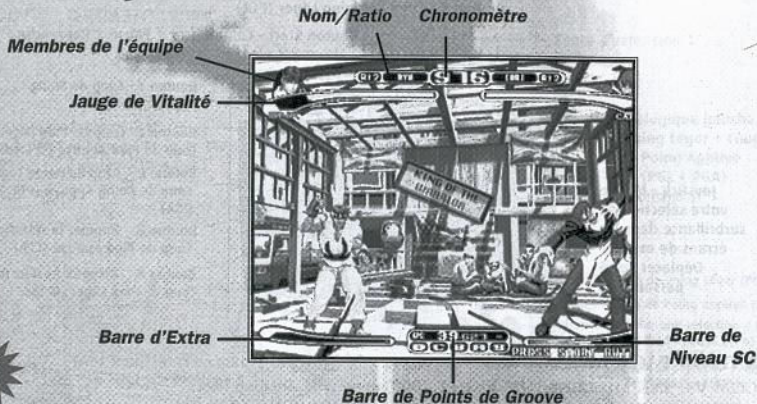
Veillez à toujours brancher les manettes ou tout autre périphérique avant d'allumer la Dreamcast™.

• Si vous utilisez une manette, vous pouvez retourner à l'écran de titre à n'importe quel moment en appuyant et maintenant

simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. La Dreamcast™ effectuera alors une réinitialisation logicielle et affichera à nouveau l'écran titre.

• Vous pouvez modifier l'assignation des boutons par défaut aussi bien pour la manette que pour le Stick d'Arcade. Voir page 43.

ÉCRAN DE JEU



36

Nom/Ratio

Les nom et taux actuels du combattant (Voir page 37).

Chronomètre

Temps restant. Lorsque le chronomètre affiche zéro, le vainqueur est déterminé en fonction de la jauge de Vitalité de son équipe.

Membres de l'équipe

Le combattant affiché en grande taille est celui qui est actuellement utilisé.

Jauge de Vitalité

La barre de couleur diminue en fonction des dommages subis par le combattant. Si la vitalité atteint zéro, le personnage est mis KO.

Victoires

(Non montrées) Nombre de victoires dans une partie à 2 joueurs.

Barre d'Extra

Cette barre est affichée quand le Groove SNK a été choisi (Voir page 46).

Barre de Points de Groove

Cette barre est affichée dans le jeu à 1 joueur seulement.

Barre de Niveau SC

La barre de niveau de SC (Super Combo) est affichée lorsque le Groove Capcom a été choisi (Voir page 46).

Message de Bonus

(Non affiché) Il apparaît quand vous réalisez un super Combo.

REGLES DU JEU

LE MATCH

Un match par élimination dure jusqu'à ce qu'une des équipes ait complètement épuisé la vitalité de ses combattants. La vitalité du combattant qui remporte un round est restaurée après ce dernier. Plus il lui reste de temps, plus la vitalité du combattant est restaurée.

GAGNER ET PERDRE

Si la vitalité d'un personnage atteint zéro, il est mis K.O. Si le temps imparti est écoulé, la victoire est accordée à l'équipe dont la vitalité totale est la plus importante. L'équipe qui bat tous les combattants de l'équipe adverse remporte la victoire.

MATCH NUL

Un match nul survient lorsque les deux équipes perdent le reste de leur vitalité simultanément (c'est un double K.O.).

SYSTEME DE JEU

SYSTEME DE RATIO

Chaque personnage possède un Ratio, c'est à dire un nombre qui représente sa force. Chaque équipe peut posséder des personnages jusqu'à un Ratio de niveau 4. Par exemple, vous pouvez combiner les niveaux comme suit : 2 + 2, 1 + 3 ou 1 + 1 + 2.

SYSTEME DE POINTS DE GROOVE

C'est un système de notation qui n'existe que dans le jeu à 1 joueur. Au cours d'une partie, les actions offensives ou défensives des joueurs sont évaluées en temps réel. Les notes sont S, A, B, C et D, S étant le meilleur. Cette note influe sur le score du joueur quand il gagne un match.

FINEST KO (SUPERBE KO)

Si lors d'une contre-attaque, vous battez un adversaire par un Coup Spécial ou Super Combo, vous vous verriez attribuer les points d'un Superbe K.O. Un Superbe K.O vous apportera beaucoup de points de Groove.



MODES DE JEU

ARCADE MODE (MODE ARCADE) (1 ou 2 joueurs)

Combat contre des adversaires informatiques.

MODE VS (MODE VERSUS) (2 joueurs)

Mode de compétition pour 2 joueurs. Choisissez vos personnages avant chaque match. Vous pouvez également changer votre Ratio maximum, le niveau du jeu, etc. Vous devez connecter deux manettes à la Dreamcast™ pour pouvoir choisir ce mode.

GAME REPLAY MODE (MODE RALENTI)

Enregistrer votre partie ou revoir une partie enregistrée. Pour utiliser les options VS GAME PLAY SAVE (SAUVEGARDER MATCH ou REVOIR MATCH du mode VS), vous devez utiliser deux manettes et avoir inséré un VM (en option).

38 VS GAME PLAY SAVE (SAUVEGARDER MATCH EN MODE VERSUS)

Enregistrer un match à 2 joueurs et le sauvegarde 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 revoir ce match par la suite.

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

REPLAY DATA LOAD (CHARGEMENT RALENTI) Pour sauvegarder un match dans le VM, 30 blocs libres sont nécessaires.

REPLAY DATA LOAD (CHARGEMENT RALENTI)

Revoir un match précédemment enregistré. D'abord, choisissez un VM à partir duquel charger l'enregistrement. Choisissez ensuite le fichier à charger. Le match est alors rejoué à l'écran. Après avoir visionné le match, l'écran REPLAY DATA LOAD (REVOIR MATCH) s'affiche à nouveau.



TRAINING MODE (MODE ENTRAINEMENT)

Sert à répéter vos coups spéciaux et combos. Vous pouvez ajuster plusieurs réglages. Appuyez sur le Bouton Start et choisissez MENU ENTRAINEMENT 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 (SPARING PARTNER) - Ajuster les réglages de votre partenaire.

DUMMY ACTION (ACTION DU SPARING PARTNER)

- Ajuste le type d'actions de votre partenaire quand Normal est sélectionné dans l'option DUMMY.

DUMMY GUARD (GARDE DU SPARING PARTNER) -

Ajuste les parades de votre partenaire quand Normal est sélectionné dans FEINTE.

LIFE (VITALITE) - Cette option est disponible seulement quand le Groove SNK a été choisi. Définissez la vitalité restante de votre personnage, soit complète soit faible.

GAUGE (JAUGE) - Ajuster les réglages des jauges.

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

SECRET SHOP (MAGASIN SECRET)

Dans certaines conditions pendant le jeu, différents Objets Secrets apparaîtront dans le magasin secret. Vous pouvez acheter ces Objets Secrets avec les points VS que vous avez acquis.

- Croix multidirectionnelle \leftarrow/\rightarrow - Choisir un objet à acheter.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Alternier entre ACHETER et SORTIR.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Retourner à l'écran de menu du mode Secret.

SECRET LIST (LISTE SECRETE)

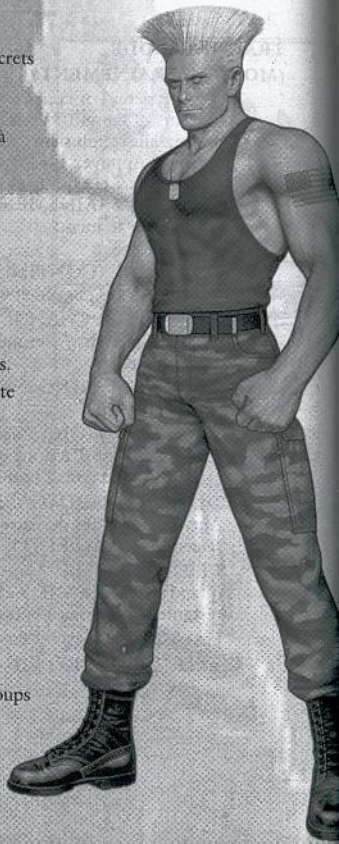
Passer en revue les Objets Secret que vous avez achetés.

- Croix multidirectionnelle \leftarrow/\rightarrow - Choisir dans la liste des Objets Secrets.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Alternier entre LA LISTE DES OBJETS SECRETS et SORTIR.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Retourner à l'écran de menu du mode Secret.

COMMAND LIST (LISTE DE COMMANDES)

Vérifier les commandes des Coups Spéciaux de chaque personnages.

- Croix multidirectionnelle \leftarrow/\rightarrow - Choisir un personnage.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - Faire défiler la liste des Coups Spéciaux.
- Bouton A - Confirmer la sélection.
- Bouton B - Annuler la sélection / Sortir.



COLOR EDIT MODE (MODE D'ÉDITION DES COULEURS)

Personnaliser votre personnage avec différentes couleurs. Lorsque vous sélectionnez un personnage, l'écran d'Édition de Couleur apparaît à l'écran. Vous pouvez alors sauvegarder deux motifs de couleurs pour chaque personnage. Chaque personnage est fait avec une palette de 15 couleurs. Ajustez les trois barres de couleurs - Rouge, Verte et Bleue - afin de modifier les couleurs de chaque palette. Pour éditer les couleurs de votre personnage, vous devez avoir préalablement inséré un VM (Visual Memory).

PALETTE

- Croix multidirectionnelle \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 précédemment copiée.

BARRE RVB

- Croix multidirectionnelle \leftarrow/\rightarrow - Choisir une barre.
- Croix multidirectionnelle \uparrow/\downarrow - 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 DEFAUT)

Choisir la couleur de base du personnage. Utilisez la croix multidirectionnelle
←/→.

CHARACTER CHANGE (CHANGEMENT DE PERSONNAGE)

Retourner à l'écran de sélection du personnage.

SAVE (SAUVEGARDER)

Sauvegarder les modifications apportées à votre motif de couleur.

LOAD (CHARGER)

Charger un motif de couleur précédemment sauvegardé.

EXIT (QUITTER)

Retourner à l'écran du menu principal.

VISUAL MEMORY (VM)

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

SAVE (SAUVEGARDER) - Sauvegarder vos réglages d'options, les motifs de couleurs réalisés dans le Mode d'Édition de Couleur, 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'enregistrement d'une partie, vous devez utiliser un VM (optionnel).
- Ce jeu utilise 9 blocs d'un VM.
- N'éteignez pas votre Dreamcast™ et ne retirez pas le VM, la manette ou tout autre périphérique lors d'une sauvegarde ou un chargement.
- En sauvegarde et chargement automatique (quand le jeu démarre), le VM utilisé est celui qui est inséré dans le port ayant la plus haute priorité (priorité : Haute A1 → A2 → B1 → B2 → C1 → C2 → D1 → D2 Faible).



OPTION MODE (MODE OPTIONS)

OPTIONS DE JEU

DIFFICULTY (DIFFICULTE) - 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 - Ecouter la musique du jeu.

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

EXIT (QUITTER) - Retourner au menu principal.

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

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

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

DISPLAY ADJUST (REGLAGE DE L'ECRAN) - Régler la zone d'affichage.

DEFAULT SETTINGS (REGLAGES D'ECRAN PAR DEFAULT) - Réinitialiser les réglages d'écran par défaut.



COUPS SPECIAUX DE BASE

COUPS NORMAUX

Appuyez sur le bouton Coup de poing ou Coup de Pied. En fonction de la posture du personnage, le mouvement varie.

COUPS SPECIAUX

En combinant la croix multidirectionnelle et un bouton, effectuez différents Coups Spéciaux. Voir les pages 47 à 56 pour les Coups Spéciaux de chaque personnage.

EFFECTUER UNE PARADE ET BRISER LA GARDE

Bloquez l'attaque de votre adversaire en orientant la croix multidirectionnelle 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 maintient constamment son blocage d'attaque, il est possible de lui briser sa garde. Quand ceci est sur le point d'arriver, l'effet bloquant vire au rouge et la barre de vitalité du personnage se met à clignoter.

SUPER SAUT ↕

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

COURSE → ou ←

Se déplacer plus rapidement qu'en marchant normalement.

PROJETER / EMPOIGNER

(Adversaire proche) → ou ← + PGA ou CPA projette un adversaire qui est proche de votre personnage. Certains personnages effectuent un mouvement d'empoignade au lieu d'une projection.



DEGAGEMENT

(Au moment où votre adversaire empoigne votre personnage) → ou ← + PGA ou CPA.

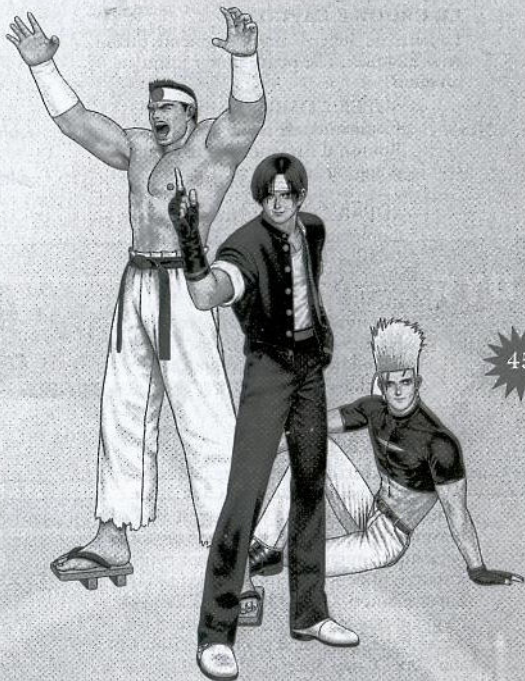
REVERS PGL + CPL (en appuyant simultanément)

Se déplacer vers l'adversaire, et esquiver son attaque. Si vous effectuez ce mouvement près de votre adversaire, vous pouvez atteindre ce dernier dans le dos.

RETROUVER SES ESPRITS

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

PROVOCATION PGL + Start (en appuyant simultanément)



GROOVE

LE GROOVE CAPCOM

La barre de Super Combo augmente quand vous attaquez. Elle peut monter jusqu'au niveau 3.

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

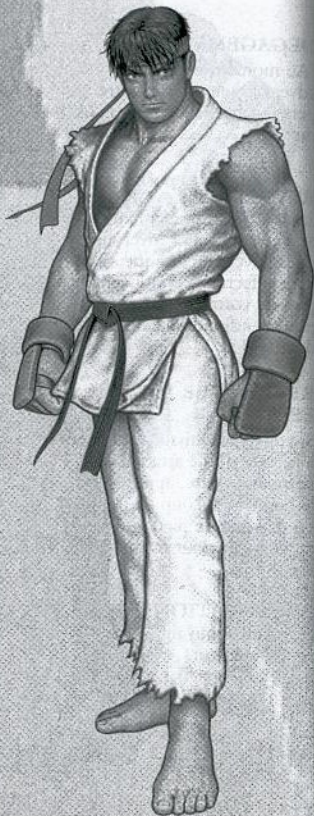
SUPER COMBO Niveau 2 -
Commande de Super Combo +
Bouton d'Attaque Appuyée

SUPER COMBO Niveau 3 -
Commande de Super Combo +
bouton d'Attaque Légère + bouton
d'Attaque Appuyée (appuyer
simultanément)

46

LE GROOVE SNK

Charger la barre d'Extra en maintenant appuyés les boutons PGA et CPA 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 vitalité de votre personnage clignote, il peut utiliser un MAX son Super Coup Spécial, d'une puissance inouïe !



PERSONNAGES

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

- PG - Coup de Poing CP - Coup de Pied
- PGL/CPL - Coup de Poing Léger/Coup de Pied Léger PGA/CPA - Coup de Poing Appuyé/Coup de Pied Appuyé
- Charger - Appuyez sur la croix multidirectionnelle durant un court instant puis à nouveau dans la direction suivante.
- Niveau 3 & MAX- Vous pouvez utiliser ce coup dans le Groove Capcom quand votre barre de Super Combo atteint le niveau 3, et dans le Groove SNK quand la barre d'Extra de votre personnage est pleine et que sa barre de vitalité clignote.

COUPS SPECIAUX

Hadoken	↘↘ + PG
Shoryuken	→↘ + PG
Tatsumaki Senpukyaku	↙↙ + CP (utilisable en l'air)

SUPER COMBOS

Shinku Hadoken	↘↘↘↘ + PG
Shinku Tatsumaki Senpukyaku	↙↙↙↙ + CP
Shin Shoryuken	↘↘↘ + CP (NIVEAUX 3 & MAX)



KYO

COUPS SPECIAUX

Boule de Feu	→↘ + PG
Entaille croissante	→↘↙ + CP
Coup de pied R.E.D.	↙↙ + CP
Les Dents du Malin	↘↘ + PG
Les Neuf Balafres (après Les Dents du Malin)	↘↘ + PG
Les 8 Combos rouillés (après Les Neuf Balafres)	PG

SUPER COMBOS

Vague du Serpent	↙↙↙↘ + PG
Le Rideau Final	↘↘↘ + PG





KEN

COUPS SPECIAUX

Hadoken	↓↘→ + PG
Shoryuken	→↓↘ + PG
Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + CP (utilisable en l'air)
Ryusenkyaku	→↓↘ + CP

SUPER COMBOS

Shoryu Reppa	↓↘→↓↘ + PG
Shinryuken	↓↘→↓↘ + CP
Shippu Jinrai Kyaku	↓↙←↓↙← + CP (NIVEAU3 & MAX)

COUPS SPECIAUX

Flamme Noire	↓↘→ + PG
Boule de Feu	→↓↘ + PG
La Fleur Sacrée	↓↙← + PG (jusqu'à 3 fois)
Tranche Noire Croissante	→↓↘← + CP

SUPER COMBOS

Détonation	↓↙←↓↘→ + PG
Presse-Purée	↓↘→↓↙← + PG



IORI

COUPS SPECIAUX

Hyakuretsukyaku	CP (appuyer rapidement)
Tenshokyaku	↓ charger ↑ + CP
Kikoken	←↙↘→ + PG
Le Pied de L'oiseau Vrillé	← charger → CP

SUPER COMBOS

Kikoushou	↓↘→↓↘→ + PG
Senretsukyaku	← charger →↔→ + CP
Hazan Tenshoukyaku	↙ charger ↘↙↘ + CP

CHUN-LI



COUPS SPECIAUX

- Détonation Supersonique ← charger → + PG
Coup de Pied Roulé Aérien ↓ charger ↑ + CP

SUPER COMBOS

- Ouragan Supersonique ← charger →↔ + PG
Attaque Roulée ↓ charger ↘↗ + CP



GUILE

COUPS SPECIAUX

- Kacho Sen ↓↘↘ + PG
Danse de l'Ecureuil Volant ↓ charger ↑ + PG
Ryu En Bu ↓↙↙ + PG
Les Abeilles Ninja ←↙↘↘ + CP

SUPER COMBOS

- L'oiseau de feu Cramoisi ↓↙↙↙↙ + PG (en l'air)
Les Super Abeilles Ninja ↓↙↙↙↘↘ + CP

MAI



49

COUPS SPECIAUX

- Vague de Puissance ↓↘↘ + PG
Poing brûlant ↓↙↙ + PG
Tacle Remontant ↓ charger ↑ + PG
Tir d'Elite ↓↙↙ + CP

SUPER COMBOS

- Geyser de puissance ↓↙↙↘↘ + PG
Buster Wolf ↓↘↘↙↘↘ + CP

TERRY



E. HONDA

COUPS SPECIAUX

- Hyakuretsu Harite PG (appuyer rapidement)
 Super Zutsuki ← charger → + PG
 Super Hyakken Otoshi ↓ charger ↑ + CP
 Ooichou Nage Tour à 360° + PG

SUPER COMBOS

- Onimusou ← charger → ↔ + PG
 Orochi Kudaki Deux tours à 360° + PG (NIVEAU3 & MAX)



COUPS SPECIAUX

- Poing du Tigre de Feu ↓↘↘ + PG
 Koho →↔↔ + PG
 Zan Retsu Ken ↓ charger ↑ + PG
 Jambe d'Éclair B charger ↙ charger → + CP

SUPER COMBOS

- Haoh Sho Koh Ken →↔↔↘↘ + PG
 Ryuko Ranbu ↓↘↘↘↙↔ + PG



COUPS SPECIAUX

- Arc Electrique PG (appuyer rapidement)
 Attaque Roulée ← charger → + PG
 Roulade Arrière ← charger → + CP
 Roulade Verticale ↓ charger ↑ + CP

SUPER COMBOS

- Eclair Direct ← charger → ↔ + PG
 Le Cri de la Terre ↙↘↘↙↔ + PG (appuyer rapidement)

BLANKA



BENIMARU

COUPS SPECIAUX

- Le Poing Foudroyant ↓↘→ + PG
Coup de Pied Laido ↓↘→ + CP
Shinku Katategoma →↓↘← + CP

SUPER COMBOS

- Le Flash Assommant ↓↘→↓↘→ + PG
L'Étincelle mortelle ↓↘←↓↘← + PG



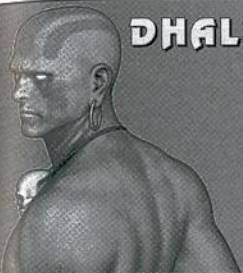
DHALSIM

COUPS SPECIAUX

- Feu Yoga ↓↘→ + PG
Flamme Yoga →↓↘← + PG
Explosion Yoga →↓↘← + CP
Téléportation Yoga →↓↘ (ou ←↓↘) + PP (ou CC)

SUPER COMBOS

- Rivière Yoga ↓↘→↓↘→ + PG
Volcan Yoga ↓↘→↓↘→ + CP



COUPS SPECIAUX

- Attaque Venom ↓↘→ + CP
Double Attaque ↓↘→↓↘→ + CP
Tir Piégé ←↓↘ + CP
Rose Surprise →↓↘ + CP
Coup de pied Tornade →↓↘← + CP

SUPER COMBOS

- Danse de l'illusion ↓↘→↓↘← + CP
Flash Silencieux ↓↘←↓↘← + CP

KING



ZANGIEF

COUPS SPECIAUX

Double Lasso	PP
Ecrasement Mortel	→↓↘ + PG
Marteau Piqueur	Tour à 360° + PG
Supplice Atomique	Tour à 360° + CP (adversaire proche)

SUPER COMBOS

Bombe Nucléaire	Deux tours à 360° + PG
Ecrasement Russe Aérien	↓↘→↓↘ + CP



COUPS SPECIAUX

Bombe Géante	← charger → + PG
Jet Poison	→↓↘← + PG
Super Drop	CP (charger et relâcher)
Foudre Ecrasante	Tour à 360° + CP

SUPER COMBOS

Haleine de Feu	→↓↘←→↓↘← + PG
Drop Destructeur	Deux Tours à 360° + CP

RAIDEN



SAKURA

COUPS SPECIAUX

Hadoushou	↓↘↘ + PG
Kououken	→↓↘ + PG
Oukakyaku	↓↘← + CP (en l'air)
Shūnpu Renkyaku	↓↘← + CP ↓↘← + CP

SUPER COMBOS

Shinku Hadoken	↓↘↘↓↘↘ + PG
Haruissen	↓↘←↓↘← + CP



COUPS SPECIAUX

- Poing enflammé du Tigre ↓↘→ + PG
Super Uppercut Yuri →↓↘ + PG
Rai Oh Ken ↓↘→ + CP
Les 400 Coups →↘↓↙← + CP

SUPER COMBOS

- Haoh Shokoh Ken →←↙↓↘→ + PG
Détonation Brûlante ↓↘→↓↘ + PG

YURI



CAMMY



COUPS SPECIAUX

- Flèche Vrillée ↓↘→ + CP
Smash au Canon →↓↘ + CP
Axel et Poing Vrillés →↘↓↙← + PG
Combo de l'Hooligan ↙↘↓↘↘ + PG

SUPER COMBO

- Ecrasement Tournoyant ↓↘↘↘ + CP

53

COUPS SPECIAUX

- Bombe à Clous ←↙↘↘ + PG
Festival du Gore →↘↓↙←→ + PG
Lac Da Cide ←↙↘↘ + CP
Outrage ↓↙← + CP
Tranquillité →↓↘ + CP

SUPER COMBOS

- Force Méprisante ↓↘→↓↘→ + PG
Gain Négatif →↘↓↙←→↘↓↙← + CP

VICE



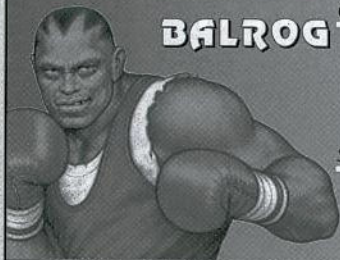
BALROG

COUPS SPECIAUX

- Dash Droit ← charger → + PG
- Uppercut Dash ← charger → + CP
- Dash Droit au Sol ← charger ↘ + PG
- Poing Tournant PG ou CP (charger et relâcher)
- Coup de Boule du Buffle ↓ charger ↑ + PG

SUPER COMBOS

- Buffle Fou ← charger →↔ + PG
- Souffle Fantastique ← charger →↔ + CP (NIVEAU3 & MAX)



COUPS SPECIAUX

- Tranche de Lune Croissante ↓↙← + CP
- Coup de Pied Aérien ↓↘↗ + CP (en l'air)
- Tranche Volante ↓ charger ↑ + CP
- Esprit de Conquête ↓↘ + CP

SUPER COMBOS

- Laminoir Phoenix ↓↙↘↗ + CP
- Coup de Pied Super Phoenix ↓↘↗↘↙↘↙ + CP (en l'air)

KIM



COUPS SPECIAUX

- Flash de Cristal Roulant ← charger → + PG
- Griffe Stratosphérique ↓ charger ↑ + PG
- Attaque Barcelona Aérienne ↓ charger ↑ + CP puis PG
- Chute de l'Izuna ↓ charger ↑ + CP puis ↓ + PG (adversaire proche)

SUPER COMBOS

- Chute de l'Izuna Roulée ↙ charger ↘↙↗ + CP puis ↑ + PG
- Mirage Ecarlate ← charger →↔ + CP
- Impact Rouge ← charger →↔ + PG (NIVEAU3 & MAX)

VEGA



COUPS SPECIAUX

- Le jugement d'Hydra →↓↘ + PG
L'entaille du Serpent (Haute) ↓↙↘ + PG ou LC (chargeable)
Insulte et Contre ←↙↘↘ + CP
Double Retourné ↓↘↘ + PG

SUPER COMBOS

- Guillotine →↙↘↘ + PG
La Perceuse Tour à 360° + PG puis PG
(appuyer rapidement)

YAMAZAKI



SAGAT

COUPS SPECIAUX

- Tir du Tigre ↓↘↘ + PG
Tir du Tigre au Sol ↓↘↘ + CP
Uppercut du Tigre →↓↘ + PG
Ecrasement du Tigre →↓↘ + CP

SUPER COMBOS

- Tigre Destructeur ↓↘↘↘↘ + PG
Raid du Tigre ↓↙↘↙↘ + CP

55

COUPS SPECIAUX

- Entaille du Vent ↓↘↘ + PG
Vague du Kaiser →↙↘↘↘ + PG (chargeable)
Super Presse →↘↙↘ + PG
Barrière Sombre ←↙↘↘ + CP
Coupe Destructrice →↓↘ + CP

SUPER COMBOS

- Pression Gigantesque ↓↘↘↘↙↘ + PG
Annihilation Totale ↓↘↘↘↘ + CP

RUGAL



M. BISON



SPECIAL MOVES

Disparition Psycho	→↓↘ + HP
Impact Psycho	← charger → + HP
Double Genou	← charger → + CP
Tête	↓ charger ↑ + CP
Saut Périlleux Crânien	↓ charger ↑ + HP puis HP

SUPER COMBOS

Cœur Déchiré	← charger →↔ + HP
Le Genou Cauchemar	← charger →↔ + CP

56

COUPS SPECIAUX

Grand Souffle	→↓↘↙← + LP
Souffle Moyen	→↓↘↙← + HP
Entaille du Vent	↓↘↙ +LP
Double Entaille du Vent	↓↘↙ +HP
Entaille de la Tempête	↓↙← + PG (en l'air)

SUPER COMBOS

Tempêtes Grandissantes	↙↘↘↓↙↙ + PG
------------------------	-------------

GEESE

