

Dreamcast™



Dreamcast



MARVEL™

vs. CAPCOM

2
New Age of Heroes

CAPCOM™

WARNING Read Before Using Your Dreamcast™ Video Game System

CAUTION

Anyone who uses the Dreamcast™ should read the operating manual for the software and console before operating them. A responsible adult should read these manuals together with any minors who will use the Dreamcast™ before the minor uses it.

Health and Epilepsy Warning

Some small number of people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns that they encounter in everyday life, such as those in certain television images or video games. These seizures or loss of consciousness may occur even if the person has never had an epileptic seizure.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to using the Dreamcast™.

In all cases, parents should monitor the use of video games by their children. If any player experiences dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or confusion, **IMMEDIATELY DISCONTINUE USE AND CONDUCT YOUR DOCTOR BEFORE RESUMING PLAY.**

To reduce the possibility of such symptoms, the operator must follow these safety precautions at all times when using the Dreamcast™:

- Sit a minimum of 6 ft (2 feet) away from the television screen. This should be at least the length of the controller cable.
- Do not play if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit.
- Stop playing video games for at least ten to twenty minutes per hour. This will rest your eyes, neck, arms and fingers so that you can continue comfortably playing the game in the future.

OPERATING PRECAUTIONS

To prevent personal injury, property damage or malfunction:

- Before removing the disc, be sure it has stopped spinning.
- The Dreamcast™ GD-ROM disc is intended for use exclusively on the Dreamcast™ video game system. Do not use the disc in anything other than a Dreamcast™ console, especially not in a CD player.
- Do not allow fingerprints or dirt on either side of the disc.
- Avoid bending the disc. Do not touch, scratch or scratch its surface.
- Do not insert or remove the center hole of the disc or use a disc that is cracked, modified or repaired with adhesive tape.
- Do not write on or apply anything to either side of the disc.
- Store the disc in its original case and do not expose it to high temperature and humidity.
- Do not leave the disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Use lens cleaner and a soft dry cloth to clean the disc, wiping gently from the center to the edge. Never use chemicals such as benzene and petroleum to clean the disc.

Projection TELEVISION WARNING

SDI pulsed or modulated may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or a extended use of video games on large-screen projection televisions.

Dreamcast™ Video Game Use

The GD-ROM can only be used with the Dreamcast™ video game system. Do not attempt to play this GD-ROM on any other CD player; doing so may damage the telephones and/or speakers. This game is licensed for home play on the Dreamcast™ video game system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, or public performance of the game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental.

MARVEL™
VS. CAPCOM®



C
O
N
T
E
N
T
S
1

STORY	2
CONTROLS	4
SPECIAL MOVES	6
GAME SCREEN	9
RULES	10
GAME MOOES	11
CHARACTER SELECT	13
OPTION MOOE	14
BUTTON CONFIG.	14
SECRET FACTOR MOOE ..	15
CHARACTERS	17-25
TECHNICAL SUPPORT	26
HINTS & TIPS	27

"Armor of Erstler"... It should have been no more than a fairy tale.
It should have been awoken. However, the end has come.
Wheel of Fortune has resurrected the legendary evil from limbo.
Wild waves from the armor have turned fish into deformity, and
the accursed wind from the sea has brought death to the island.

S T R Y

CAPCOM

A Special Message from CAPCOM ENTERTAINMENT

Thank you for purchasing Marvel™ vs. Capcom 2: New Age of Heroes. Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast™ console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing Marvel™ vs. Capcom 2.

We at CAPCOM ENTERTAINMENT are proud to bring you this thrilling new addition to your video game library.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakland Parkway, Sunnyvale, CA 94086

© MARVEL™ & ©2000 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

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

CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD.

Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. The stylized logo is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

The fighters gather when the ominous shadow is about to cover the light of hope. They head to the abyss to bring everything back into the "Sea of Genesis."

DREAMCAST™ CONTROLLER

TRIGGER BUTTONS

R Trigger
Partner Button BL Trigger
Partner Button A

KICK BUTTONS

X Button - Light Kick
Y Button - Heavy Kick

B Button - Heavy Kick

A Button - Light Kick

Start Button - Pause/resume game,
join in for player 2

Analog Thumb Pad

Directional Buttons

* The controls are for characters facing right.

Up - Vertical Jump

Left up - Diagonal backward jump

Left - Move backward, upper block

Left down - Crouch, lower block

Down - Crouch

Right down - Crouch

Right - Move forward

Right up - Diagonal forward jump

Never touch the Analog Thumb Pad or L/R Triggers while turning the Dreamcast™ power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunction. If the Analog Thumb Pad or L/R Triggers are accidentally moved while turning the Dreamcast™ power ON, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.

DREAMCAST™ JOYSTICK

OTHER CONTROLS

X/Y Directional
Buttons -
Select a game
mode, menu,
item in option.Joystick
Move a character
Choose
characters,
game mode,
etc.

Start Button

Z Button - Partner Button A

C Button - Partner Button B

B Button - Cancel a selection

A Button - Determine a selection

are the default button assignments. To change them, use the Option mode (see page 11.)

(software is for 1-2 player(s). Connect controller(s) to the Dreamcast™ properly before you turn on the Dreamcast™. Do not move the Analog Stick or L/R Trigger when you turn on the Dreamcast™.

To press the Start Button holding A, B, X and Y buttons, you can reset the game and go to the title screen (if you use a Wilson Peak slot(s)) with your Dreamcast™ Controller, make sure to put it into the slot 2.

50/60HZ OPTION If you have a modem television it may support 60hz. This means that you experience Marvel™ vs Capcom® 2 full screen rather than having black borders on the top bottom of the screen. As the game loads you will see the following option screen:

Display mode select

1. 50hz
2. 60hz
3. Test
4. Exit

1. 50hz
2. 60hz
3. Test
4. Exit

1. 50hz
2. 60hz
3. Test
4. Exit

Use Up and Down Control Pad to select between 50hz and 60hz display. If you are uncertain if your television set supports 60 hz then use the "Test" option to check. If a Marvel® vs Capcom™ 2 picture is displayed then your television supports 60hz. You should now chose the 60hz option. If not however, please chose the 50hz option.

SPECIAL MOVES

HYPER COMBO GAUGE

Hyper Combo Gauge builds up as you attack. When it is full, your character will be able to perform special attacks like Hyper Combo. You can build up your Hyper Combo Gauge up level 5.

HYPER COMBO

<a command> +PP or KK (press simultaneously)

A Hyper Combo uses level 1 gauge.

DELAYED HYPER COMBO

You can perform up to 3 Hyper Combos in a row. During the first character's Hyper Combo, input the second character's Hyper Combo. During the second character's Hyper Combo, input the third character's Hyper Combo.

Delayed Hyper Combo uses level 2 or 3 Hyper Combo Gauge.



VARIABLE COMBINATION

Press Partner A and Partner B buttons simultaneously.

Your partners will come out and perform Hyper Combos at the same time. Variable Combination uses level 3 gauge.

SNAP BACK



Force your opponent to change characters.

"Snap Back" uses level 1 gauge.

↵ + Partner A Button – Get opponent's second character out.

↵ + Partner B Button – Get opponent's third character out.

SPECIAL MOVES

VARIABLE ASSIST

Your partner character will come out to make a counter-attack and switch characters.

Variable Counter uses level 1 gauge.

Partner A Button (while blocking) – Your second character will come out.

Partner B Button (while blocking) – Your third character will come out.

VARIABLE ATTACK

Switch characters. The red part of the vitality gauge will recover gradually when resting.

↵+LK (press simultaneously) – Switch to your second character.

↵+HK (press simultaneously) – Switch to your third character.

AIRIAL RAVE

Perform an air combo. Each character has an Aerial Rave start move.

↵ opponent with it and perform a combo in the air.

↵ with ↵+HP or HK then ↵ (super jump) then perform a combo in the air.

DASH

Move faster than normal walk.

↵↵ (or ↵↵) or PP (press simultaneously)



SPECIAL MOVES**SUPER JUMP**

Jump much higher than a normal jump. ↑↑

BLOCK / AIR BLOCK

Block an opponent's attack on the ground and in the air by pressing a directional button or from the opponent.

THROW / GRAB MOVES

Throw an opponent who is near your character. Some characters do a grab move instead - throw. (near opponent) → or ← + HP or HK.

SAFE FALL / BREAK AWAY

Fall safely after being thrown or break away an opponent's grab. (When falling to the ground being grabbed) press any directional button except ↑ +HP or HK.

ROLLING GET UP

When knocked up, input this command and evade opponent's pursuit attack. ↓↘← +P or

ADVANCED GUARD

Push back your opponent. (While blocking)
PP (press simultaneously)

CHAIN COMBO

If you press attack buttons quickly in an order of Light > Light > Heavy, you can hit the opponent successively.

TAUNT

LK + Start (press simultaneously)
*Taunt command can be changed in Option.

**GAME SCREEN**

- ① **SCORE/WINS** - Current score in 1 player game and number of wins in 2 player game.
- ② **VITALITY GAUGE OF FIGHTING CHARACTER** - The colour bar decreases as a fighter takes damage. If the vitality reaches zero, the character is knocked out (K.O.'d).
- ③ **VITALITY GAUGES OF PARTNER CHARACTER A AND B** - The red part of the colour bar recovers little by little while a character is resting.
- ④ **TIMER** - Shows the time left. When the time reaches zero, the match is decided by the remaining vitality of both teams.
- ⑤ **CHARACTER** - Your character's face is displayed.
- ⑥ **HYPER COMBO GAUGE** - The colour in the gauge builds up as you attack. When it is full, you can use hyper combos and other powerful moves.
- ⑦ **ASSIST MARK** - Is displayed when Assist moves are possible.
- ⑧ **ASSIST IMPOSSIBLE MARK** - Is displayed when Assist moves are impossible.
- ⑨ **BONUS MESSAGE** - Appears when you perform a super move, such as an Aerial rise.

RULES

MATCH

A match lasts until either team completely runs out of their vitality of the 3 characters. You can switch characters during a match. The red part of the vitality gauge of resting characters is recovered little by little.

CONDITION FOR WINNING AND LOSING

If a character's vitality runs out, the character will be knocked out. If time runs out, the match will be decided and the team who has more total vitality will be the winner. When there is no time limit, the match will last until either team's vitality runs out completely.

DRAW GAME

A draw is declared when both teams run out of vitality at the same time (double KO), or both teams have the same amount of total vitality left when the time runs out.



GAME MODES



Press the Start Button in the title screen and Game Mode Menu will be displayed. Choose a Game Mode with the directional buttons and A button.

ARCADE MODE (1 or 2 player game)

Fight against CPU opponents. Choose 2 from 15 characters. If you defeat all opponents, you will win the game and you will see an ending movie. You can continue after losing.

VS MODE (2 player game)

2 player competition mode. Select characters before every match. You can also change handicaps and stage.

*You must connect 2 controllers to the Dreamcast™ to choose this mode.

TRAINING MODE (1 player game)

Practice moves against CPU characters.

Choose your characters and opponents characters. Press Start Button to open a menu.

OPTION MODE

Adjust various settings (see page 14).

GAME MODES**SCORE RANKING**

View high score ranking for the Arcade Mode and Score Attack.

**SCORE ATTACK (1 player game)**

Fight against CPU characters. This mode is not reflected by the settings in Option.

SECRET FACTOR

Check your play status and characters you have unlocked (see page 13).

**STARTING GAME**

After choosing a game mode, the character select screen will appear. Choose a character with directional buttons and any attack button.

NEXT, CHOOSE THE CHARACTER'S ASSIST TYPE.

CHOOSE 3 CHARACTERS FOR YOUR TEAM.

LASTLY, CHOOSE A PLAY SPEED.

ASSIST TYPE SELECT Choose Assist Type for each character from α , β and γ type. Depending on the character's Assist Type, the character's Variable Assist and Variable Combination change.

MEMORY CARD

Save – save your option setting and score ranking data in a Memory card (VM).

Load – load your play record from a Memory card (VM).

- To save your play record, an optional Memory card (VM) is required.
- This game uses 5 blocks in a Memory card (VM).
- Do not turn off your Dreamcast™ or pull out the Memory card (VM) controller or peripherals while saving.

OPTION MODE



DIFFICULTY Adjust difficulty level for the Arcade mode.

TIME Adjust match time.

DAMAGE Adjust damage level of attack.

SPEED Adjust the game speed.

SOUND Choose STEREO or MONAURAL.

DEFAULT SETTING Reset all option settings to default status.

EXIT Return to Main Menu screen.

BUTTON CONFIG.

Adjust button assignments.

BUTTON CONFIG. Assign each button a punch, kick or a special move.

VIBRATE When ON and your controller has a Vibration Pack, and Vibration Pack vibrates is activated.



SCREEN ADJUST

SCREEN SIZE - Adjust screen display range.

DEFAULT SETTINGS - Reset screen size to default.

SECRET FACTOR MODES



Unlock new characters and other secret features by collecting points.

CONTROLS

Directional Buttons Up/Down - Move cursor

A Button - Confirm a selection

B Button - Return to main menu

LEVEL

Your current level.

EXP.

By gaining points, your EXP. Bar will be filled up gradually. When it is full, you gain a level.

PLAY TIME

Your total play time.

POINTS - D-pts. You gain points by playing each game mode. You can buy new characters and other features at the "Shop".

SHOP - Buy new characters and other features with the points you have acquired.

Directional Buttons Left/Right - Choose an item to buy

Directional Buttons Up/Down - Switch between Exit and an item to buy

A Button - Confirm a selection

B Button - Return to Secret factor Menu

YOUR CHARACTERS - You can check the characters you have acquired.

Directional Buttons Left/Right - Choose a character

Directional Buttons Up/Down - Switch between Exit and character

B Button - Return to Secret factor Menu

TRADE - You can find an explanation on how to trade characters by connecting 2 VMs with "VS-COM" data (see page 14).

Directional Buttons Up/Down - Select a message

B Button - Return to Secret factor Menu

VS.COM

You can play with the characters you have acquired by inserting a VM with "VS.COM" data into your Dreamcast™.

Choose "SAVE" to create a "VS.com" file in a VM.

- A VM with 64 or more open blocks is required to make a "VS.com" file.
- Do not turn off your Dreamcast™ or pull out a VM or other peripherals while creating a file.
- Do not disconnect VMs while trading characters.

VS.COM

Press the A and B Buttons in the title screen to go to mode select screen.

MODE SELECT

LEVEL & EXP. - Your current Level and Experience Points.

YOUR POINTS - Points you have gained.

SHOP - Buy new characters and features with your points.

YOUR CHARACTERS - Check out the characters you have acquired.

TRADE - Trade characters by connecting 2 VMs (see page 20).

PLAY TIME - Your total play time.

SOUND - Turn on/off sound.



CHARACTER

START

CHARACTERS - SAMPLE



Character Name

CABLE

Special Moves

Upper Beam Combo ←+ → (P) (also usable in the air)
 Combo ←+ → (P)
 Combo ←+ → (K) (also usable in the air)

Hyper Combos

Hyper Flip ←+ → (P) (also usable in the air)
 Triple Flip ←+ → (K)

Assist Type

Assist Type

1 - Blocking
 2 - Kick-Ar
 3 - Ambitious Attack

P - Punch Button

K - Kick Button

L - Light

H - Heavy

Charge - Press a Directional button for a while and then press the next Directional button.

LV3 - The move uses level 3 Hyper Combo Gauge.

*The controls are for a character facing right. Reverse the right-left controls when facing left.



CABLE

Character Name

CABLE

Special Moves

Viper Beam **↓↘↘+P** (also usable in the air)
 Bomb **↓↘↘+P**
 Hurricane **↓↘↘+K** (also usable in the air)

Hyper Combo

Viper Flip **↓↘↘+PP** (also usable in the air)
 Time Flip **↓↘↘+KK**

Assist Type

→ Shooting
 ↘ Assist Air
 ↖ Assist Air
 Assist Air Attack



MARROW

Character Name

MARROW

Special Moves

Conquering Blazing Opem **↓↘↘+P** (also usable in the air)
 ↓↘↘+P
 Afflict Smash **↓↘↘+K**
 Tides & Beach **↓↘↘↘+P** (also usable in the air)

Hyper Combo

Blaze Blast **↓↘↘+PP** (also usable in the air)
 Gungur Smash **↓↘↘+PP**

Assist Type

→ Shooting
 ↘ Assist Air
 ↖ Moving



Character Name

CYCLOPS

Special Moves

Optic Blast **↓↘↘+P** (also usable in the air)
 Strong Uppercut **↓↘↘+P**
 Optic Kick **↓↘↘+K**
 Optic Smash **↓↘↘+P**

Hyper Combo

Mega Optic Blast **↓↘↘+PPP** (also usable in the air)
 Super Optic Blast **↓↘↘+KKK**

Assist Type

→ Shooting
 ↘ Assist Air
 ↖ Assist Air Attack



JILL

Character Name

JILL

Special Moves

Machine Gun **↓↘↘+P** (also usable in the air)
 ↓↘↘+P
 ↓↘↘+K
 ↓↘↘+P
 ↓↘↘+K

Hyper Combo

Machine Gun **↓↘↘+PP** (also usable in the air)
 ↓↘↘+KK

Assist Type

→ Shooting
 ↘ Pushing Attack
 ↖ Shooting



TRON

Character Name

TRON

Special Moves

Quadron Beam **↓↘↘+P**
 Tangled Launcher **↓↘↘+P**
 Corner Strike **↓↘↘+K** (also usable in the air)

Hyper Combo

Quadron Beam **↓↘↘+PP**
 Tangled Launch **↓↘↘+PP**

Assist Type

→ Assisting Throw
 ↘ Assist Air
 ↖ Shooting



RUBYHEART

Character Name

RUBYHEART

Special Moves

Whispering Fairytale **↓↘↘+P** (also usable in the air)
 ↓↘↘+K
 Sublimation **↓↘↘+K**

Hyper Combo

Whispering Fairytale **↓↘↘+KK**
 Sublimation **↓↘↘+KKK**
 Sublimation **↓↘↘+PP** (also usable in the air)

Assist Type

→ Assist Air
 ↘ Assist Attack
 ↖ Ability Enhancement



CAPTAIN AMERICA



PSYLOCHE



ROGUE



SONSON



AMINGO



HAYATO

Character Name
CAPTAIN AMERICA

Character Name
PSYLOCHE

Character Name
ROGUE

Character Name
SONSON

Character Name
AMINGO

Character Name
HAYATO

Special Moves
Shield Slash **↓↘→+P** (also usable in the air)
Shield Sweep **↓↘→+P**
Changing Star **↓↘→+K**

Special Moves
Psy-Blast **↓↘→+P** (also usable in the air)
Psy-Blast Open **↓↘→+K** (also usable in the air)
Psy-Blast **↓↘→+P** (any button)
(also usable in the air)

Special Moves
Rougeing Punch **↓↘→+P** (also usable in the air)
Rang-Rougeing Punch **↓↘→+P**
Power Dash Punch **↓↘→+K**
Power Dash **↓↘→+K** (also usable in the air)

Special Moves
Sonsong **↓↘→+P** (also usable in the air)
Sonsong **↓↘→+P** (also usable in the air)
Sonsong **↓↘→+P** (also usable in the air)

Special Moves
Blow of the Horn **↓↘→+P** (also usable in the air)
Blow of the Horn **↓↘→+P**
Blow of the Ground **↓↘→+K**

Special Moves
Flashes **↓↘→+P**
Clash **↓↘→+P** (also usable in the air)
Flashes/Combo **↓↘→+P** LP LP LP LP

Hyper Combos
The Star **↓↘→+PP**
Star Shield Sweep **↓↘→+PP**
Star Changing Star **↓↘→+KK**

Hyper Combos
Crazy Psycho **↓↘→+KK** (also usable in the air)
Psy-Massacre **↓↘→+KK**
Psy-Thrust **↓↘→+PP** (also usable in the air)

Hyper Combos
Crazying Super **↓↘→+PP**

Hyper Combos
Sonsong **↓↘→+PP** (also usable in the air)
Sonsong **↓↘→+KK**
Sonsong **↓↘→+PP**

Hyper Combos
Blow of the Flute **↓↘→+PP**
Blow of the Sun **↓↘→+PP**

Hyper Combos
Flashes/Combo **↓↘→+PP**
Clash **↓↘→+KK**
Flashes Field **↓↘→+KK** (also usable in the air)

Assist Type
1. Smoothing
2. Anti-Air
3. Rushing Attack

Assist Type
1. Anti-Air
2. Smoothing
3. Balance

Assist Type
1. Anti-Air
2. Pushing Attacker
3. Assisting Thrower

Assist Type
1. Healing
2. Smoothing
3. Anti-Air

Assist Type
1. Healing
2. Ability Enhancement
3. Boosting

Assist Type
1. Smoothing Attack
2. Anti-Air
3. Balance



DOCTOR DOOM



WOLVERINE



Character Name

ICEMAN

Special Moves

Ice Breath **↓↘→** +P (also usable in the air)
Ice Avalanche **↓↘→** +P (also usable in the air)
Ice Fall **↓↘→** +P

Hyper Combo

Ice Blast **↓↘→** +PP (also usable in the air)

Assist Type

① Shooting
② Assistive Attack
③ Balance



Character Name

SAKURA

Special Moves

Flower Kick **↓↘→** (also usable in the air)
Flower Kick **↓↘→** +P (also usable in the air)
Flower Kick **↓↘→** (also usable in the air)

Hyper Combo

Flower Kick **↓↘→** +PP
Flower Kick **↓↘→** +PP
Flower Kick **↓↘→** +PP

Assist Type

① Luring Attack
② Shooting
③ Heavy Attack



STRIDER HIRYU

Character Name

STRIDER HIRYU

Special Moves

Fire of Muskets **↓↘→** +P
Fire of Muskets **↓↘→** +P or K (in the air)
Fire of Muskets **↓↘→** +P (also usable in the air)
Fire of Muskets **↓↘→** +P

Hyper Combo

Fire of Muskets **↓↘→** +PP
Fire of Muskets **↓↘→** +PP
Fire of Muskets **↓↘→** +PP

Assist Type

① Grapple Block
② Assistive Attack
③ Shooting



GUILE

Character Name

GUILE

Special Moves

Guile Kick **↓↘→** +P
Guile Kick **↓↘→** +P
Guile Kick **↓↘→** +P (in the air)

Hyper Combo

Guile Kick **↓↘→** +PP
Guile Kick **↓↘→** +PP

Assist Type

① Air Air
② Shooting
③ Balance



SPIDER-MAN

Character Name

SPIDER-MAN

Special Moves

Web Ball **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Sticky Bomb **↓↘↙+P**
 Web Throw **↓↘↙+P**
 Spin Bomb **↓↘↙+P** (also usable in the air)

Hyper Combos

Maximum Spider **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Ultimate Web Throw **↓↘↙+P**
 (Chain Assault) **↓↘↙+P**

Assist Type

W Assisting Attack
 B Moving Attack
 C Assist



HULK

Character Name

HULK

Special Moves

Gamma Beam **↓↘↙+P**
 Gamma Spread **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Gamma Charge **↓↘↙+P**
 Gamma Charge (Air) **↓↘↙+P**

Hyper Combos

Gamma Wave **↓↘↙+P**
 Gamma Crush **↓↘↙+P**
 Gamma Crush **↓↘↙+P**

Assist Type

W Ground Attack
 B Flying Attack
 C Assist



VENOM

Character Name

VENOM

Special Moves

Venom Fang **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Web Throw **↓↘↙+P**
 Venom Rush **↓↘↙+P**

Hyper Combos

Venom Web **↓↘↙+P**
 Web Bite **↓↘↙+P**

Assist Type

W Moving Attack
 B Assistive Attack
 C Knock Up Assist



Character Name

RYU

Special Moves

Hadouken **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Hadouken **↓↘↙+P**
 Hadouken **↓↘↙+P** (also usable in the air)

Hyper Combos

Hadouken **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Hadouken **↓↘↙+P**
 Hadouken **↓↘↙+P** (LV2)

Assist Type

W Assisting Attack
 B Shocking
 C Moving Attack



ZANGIEF

Character Name

ZANGIEF

Special Moves

Double Lariat **PP** (also usable in the air)
 Spinning Flare **↓↘↙+P**
 Spiral Russian Storm **↓↘↙+P**
 Spinning Fire Dragon **↓↘↙+P** (also usable in the air)

Hyper Combos

Double Lariat (Maximize) **PP**
 Spinning Flare **↓↘↙+P**
 Spiral Russian Storm **↓↘↙+P** (LV2)

Assist Type

W Ground Attack
 B Assisting Throw
 C Anti-Air Throw



ANAKARIS

Character Name

ANAKARIS

Special Moves

Golden Drop **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Cobra Drop **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Mummy Drop **↓↘↙+P** (also usable in the air)
 Mummy Judgment **↓↘↙+P** (in the air)

Hyper Combos

Pharaoh Magic **PP** (also usable in the air)
 Pharaoh Storm **PP** (also usable in the air)
 Pharaoh Blast **PP**

Assist Type

W Ground Attack
 B Assisting Throw
 C Assistive Attack

TECHNICAL SUPPORT

Thank you for purchasing MARVEL™ Vs CAPCOM® 2. If you are experiencing difficulties with this title, please take advantage of the following product support. Please note that all our operators only speak English and that we are unable to give gameplay hints through our Technical Support number. Our Technical Support lines are open between the hours of 10am and 5pm.

Technical Support 0171 551 4266

Fax 0171 551 4267

WorldWide Web <http://www.vie.co.uk>

Address **Customer Services Department**
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 5LR

In the unlikely event of a software fault please return the complete package (with your receipt, to the place of purchase and) request a replacement.

If you do need to telephone us, please provide us with as much information as possible concerning your system.

When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game, a detailed description of the problem you are experiencing and the exact type of hardware that you are using.

When sending us a fax, please remember to leave your fax machine switched on and ready to receive. If you are using a Telephone/Fax system please make sure that the Fax connection is enabled. Ensure to include your name, a return Fax number with the area code and a Voice number so we can contact you if we experience problems when trying to Fax you back.

HINTS AND TIPS

Do you need hints and tips for this game and other great Capcom titles on Dreamcast?

Resident Evil 2

Mega Wing

Plasma Sword

Marvel Vs Capcom 2

So, then call the official Capcom hint-line on
09067 535033

09067 535033 is charged at 75p a minute and the max call length is 4 minutes.

09067 535033 requires permission from the person who pays the telephone bill before you dial this number.

09067 535033 is available to residents of the UK only.

The Marvel logo is located at the top left of the page. It consists of the word "MARVEL" in a stylized, bold font, with a small "TM" trademark symbol to its upper right.The "VS. CAPCOM" logo is positioned below the Marvel logo. It features the words "VS." and "CAPCOM" in a bold, blocky font, with a small "©" trademark symbol to the right of "CAPCOM". The logo is set against a dark, circular background that resembles a character's head or a similar shape.

S
O
M
M
A
I
R
É
S

HISTOIRE	30
COMMANDES	32
COUPS SPÉCIAUX	36
ÉCRAN DE COMBAT	37
RÈGLES	38
MODÈS DE JEU	38
SÉLECTION D'UN PERSONNAGE	41
OPTIONS	42
CONFIGURATION DES BOUTONS	42
MODE FACTEUR SECRET (SECRET FACTORY)	43
PERSONNAGES	43-53
ASSISTANCE TECHNIQUE	54

DREAMCAST™ COMMANDES

BOITIER DE CONTRÔLE

Bouton C
Bouton Paramètre B



Bouton Z
Bouton Paramètre A

Joystick Thumb Pad
Cinq Multidirectionnels
* Ces commandes sont destinées à un paramétrage avancé vers le 60Hz.
Haut - Bouton multidirectionnel
Droite Haut - Bouton vers l'arrière au démarrage
Droite - Bouton, Storage Test
Gauche Bas - Démarrage Message Mail
Bas - Déconnexion
Droit Bas - Démarrage
Droit - Accroche
Droit Haut - Bouton vers l'avant et déplacement



BOUTONS D'ACCÈS
X Bouton - Logon On/Off
Y Bouton - Retour On/Off
B Bouton - Retour Couleur
A Bouton - Logon On/Off

Bouton Start - Mettre la patte au travail / Répéter le parti / Répéter une patte (jeux 2)

Ne touchez jamais le bouton Start sur un appareil vidéo ou sur un jeu vidéo Dreamcast™, car cela peut causer des dommages à l'appareil ou au jeu. Ne touchez jamais le bouton Start sur un appareil vidéo ou sur un jeu vidéo Dreamcast™, car cela peut causer des dommages à l'appareil ou au jeu. Ne touchez jamais le bouton Start sur un appareil vidéo ou sur un jeu vidéo Dreamcast™, car cela peut causer des dommages à l'appareil ou au jeu.

AUTRES COMMANDES

Cinq multidirectionnels
Sélectionner un menu de jeu, un menu, une option

Joystick D-pad
L'ajustement direct par un paramétrage au menu de jeu, etc.



Start Bouton
Bouton Z Bouton Paramètre A
Bouton C Bouton Paramètre B

Bouton A Confirmer une sélection
Bouton B Annuler une sélection

Le bouton Start sur le boîtier de contrôle Dreamcast™ est une commande multidirectionnelle destinée à sélectionner un menu de jeu, un menu, une option, etc. Le bouton Start sur le boîtier de contrôle Dreamcast™ est une commande multidirectionnelle destinée à sélectionner un menu de jeu, un menu, une option, etc. Le bouton Start sur le boîtier de contrôle Dreamcast™ est une commande multidirectionnelle destinée à sélectionner un menu de jeu, un menu, une option, etc.

OPTION 60Hz / 60FPS
Ce jeu est compatible avec le 60Hz. Ceci signifie que vous pouvez jouer à 60FPS sur les consoles Dreamcast™ et sur les consoles PlayStation™2. Pour obtenir des conseils supplémentaires sur le 60Hz et les options de jeu, consultez le manuel de l'utilisateur de la console Dreamcast™.



Laissez les boutons Haut et Bas de la croix multidirectionnelle pour afficher les affichages 60Hz et 60FPS. Si vous n'êtes pas certain que votre téléviseur supporte la fréquence de 60Hz, sélectionnez l'option "Test" de l'écran de Marvel™ le Capcom® 2 s'affiche avec l'icône que votre téléviseur est réglé et peut afficher en 60Hz. Vous devez donc sélectionner cette option. Dans le cas contraire, sélectionnez l'option 60Hz.

COUPS SPECIAUX

JAUGE D'HYPER COMBO

Votre jauge d'Hyper Combo se remplit au fur et à mesure que vous attaquez votre adversaire. Lorsqu'elle est pleine, vous avez la possibilité d'exécuter des coups spéciaux tels que des Hyper Combos. Votre jauge d'Hyper Combo comporte 3 niveaux.

HYPER COMBO

Une combinaison de CppCpg ou CpdCpd (appuyez simultanément sur les boutons)

Un Hyper Combo utilise le niveau 1 de votre jauge

DELAYS HYPER COMBO

Vous pouvez exécuter 3 Hyper Combos à la suite. Pendant l'Hyper Combo de votre premier personnage, entrez les commandes de l'Hyper Combo de votre deuxième combattant. Pendant l'Hyper Combo de ce dernier, entrez les commandes de l'Hyper Combo de votre troisième personnage. Un Hyper Combo à retardement utilise le niveau 2 ou 3 de votre jauge d'Hyper Combo.



VARIABLE COMBINATION

Appuyez sur le bouton des Personnages A et B en même temps.

Vos personnages apparaissent et se déplacent simultanément en l'Hyper Combo. La Combinaison

variable utilise le niveau 2 de votre jauge d'Hyper Combo.



CHANGEMENT DE PERSONNAGES - SNAP BACK -

Cliquez votre adversaire à changer de combattant.

"Snap Back" utilise le premier niveau de votre jauge d'Hyper Combo.

↔↔↔ - Bouton Personnage A - Exécutez de cinq le deuxième combattant de votre adversaire.

↔↔↔ - Bouton Personnage B - Exécutez de cinq le troisième combattant de votre adversaire.

COUPS SPECIAUX

ASSISTANCE VARIABLE

Vos personnages apparaissent de temps en temps pour effectuer des contre-attaques et changer de personnages.

L'assistance variable utilise le premier niveau de votre jauge d'Hyper Combo.

Bouton Personnage A (juste en bloquant) - Votre deuxième personnage surgit.

Bouton Personnage B (juste en bloquant) - Votre troisième personnage surgit.

ATTAQUE VARIABLE

Echangez de personnages. La partie rouge de la jauge de santé de vos combattants se déplace petit à petit lorsqu'ils sont au repos.

CqL+Cpd (simultanément) - Sélectionnez votre deuxième personnage.

CqP+CqP (simultanément) - Sélectionnez votre troisième personnage.

COMBO AÉRIEN

Chaque personnage possède son propre set d'attaques impliquant un Combo Aérien.

Prenez votre adversaire (avec ce coup) puis exécutez un combo aérien.

↔+CqP ou CqP puis ↔ (saper mer) et exécutez un combo aérien.

COUSSA

Déplacez-vous plus vite qu'un marcheur.

↔↔ (ou ↔↔) ou CpgCpg (simultanément)



COUPS SPÉCIAUX

SUPER SAUT

Sautez bien plus haut qu'en effectuant un saut normal. **↑ + ↵**

BLOQUAGE / BLOQUAGE AÉRIEN

Bloquez l'attaque d'un ennemi au sol ou en l'air en appuyant sur votre croix multirectionnelle dans la direction opposée à votre adversaire.

PROJETER / EMPÔURNER

Projetez un adversaire au sol situé à proximité de votre personnage. Certains personnages empourent leur adversaire au lieu de les projeter. **↵ + ↵ + Cqg** ou **Cqd**

CHUTE CONTRÔLÉE / DÉGAGEMENT

Tombez sans vous blesser après avoir été projeté ou laissez-vous des mains de l'ennemi qui vous empoigne. (Tout en tombant ou pendant l'empoignade) appuyez sur un bouton de la croix multirectionnelle à l'exception de **↵ + Cqg** ou **Cqd**.

SE RELEVER

Lorsque vous êtes au tapis, utilisez cette commande afin d'éviter les attaques intempestives de votre adversaire. **↵ + ↵ + Cqg** ou **Cqd**.

GARDE AVANCÉE

Rapportez votre adversaire
(tout en bloquant) **CqgCqg** (simultanément)

COMBO MACHAÏTE

Frappez votre adversaire plusieurs fois de suite et appuyez sur les boutons d'attaque rapidement dans l'ordre : Léger = Léger = Puissant

PROTECTOR

Cqd + **Saut** (simultanément)

*Vous avez la possibilité de modifier cette commande dans le menu des options



ÉCRAN DE COMBAT



- ① **RECORD VICTOIRE** - Score actuel en mode 1 Joueur et nombre de victoires des combattants en mode 2 Joueurs.
- ② **Jauge de Santé du Combattant** - La barre de couleur bleue au fur et à mesure que le combattant encaisse des coups. Lorsque la jauge atteint zéro, le personnage est KO.
- ③ **Jauge de Santé des Partenaires A et B** - La partie rouge de la barre mesure en réalité petit à petit lorsque le personnage est au repos.
- ④ **CHRONOMÈTRE** - Temps restant. Lorsque le chronomètre atteint zéro, le match se termine et l'équipe possédant le plus de santé le plus élevée est déclarée vainqueur.
- ⑤ **PERSONNAGE** - Portrait de votre combattant.
- ⑥ **Jauge d'Énergie Combo** - Cette barre colorée augmente au fur et à mesure de vos attaques. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez exécuter des hyper combos et d'autres coups destructeurs.
- ⑦ **MARQUE D'ASSISTANCE** - S'affiche dès que vous avez la possibilité d'obtenir de l'assistance.
- ⑧ **MARQUE DE NON-ASSISTANCE** - S'affiche dès que vous ne pouvez plus obtenir d'assistance.
- ⑨ **MARQUE D'ASSAULT** - S'affiche dès que vous exécutez un super coup, tel que le Combo Aérien.

MATCH

Un match se termine lorsque le juge de soirée des 3 combattants d'une équipe est complètement vide. Notez que le point rouge de leur juge de soirée se réinitialise petit à petit pendant les phases de repos.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Lorsque le juge de soirée d'un personnage est vide, ce dernier est KO. Lorsque deux personnages alliés 0, l'équipe possédant le juge de soirée le plus élevé est déclarée vainqueur. Lorsque la durée limitée du match est épuisée, le match prend fin lorsque tous les membres d'une équipe sont KO.

MATCH NUL

Si les deux équipes sont KO en même temps (double KO) ou que leurs juges de soirée sont de niveau lorsqu'on à le fin du match, le match est déclaré nul.



À partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de modes de jeu. Sélectionnez un mode de jeu à l'aide de la croix multidirectionnelle et confirmez votre choix avec le bouton A.

ARCADE MODE (Arcade) (1 - 2 joueurs)

Affrontez des adversaires créés par l'ordinateur. Sélectionnez 2 des 18 personnages disponibles. Si vous parvenez à vaincre tous vos adversaires, vous remportez le match. Vous aurez alors l'occasion de réajuster le score cinématique de fin.

Si vous perdez, tentez votre chance à nouveau !

VS MODE (Versus) (2 joueurs)

Compétition entre 2 joueurs. Avant le début de chaque match sélectionnez vos personnages, puis ajustez votre handicap et choisissez une arène de combat.

*Si vous sélectionnez ce mode de jeu, vérifiez 2 minutes dans votre copie Gamecube™

TRAINING MODE (Entraînement) (1 joueur)

Pratiquons vos coups contre des adversaires informatiques. Sélectionnez vos personnages ainsi que vos adversaires. Appuyez sur le bouton Start pour afficher un menu.

OPTIONS

Réglez les paramètres paramétrés (voir page 40)

RÈGLES DE JEU

SCORE RANKING (Classement)

Consultez le classement des meilleurs scores des modes Arcade et Boom Attack.

SCORE ATTACK (1 joueur)

Abordez des adversaires informatiques. Notez que vous ne pouvez modifier aucune option pour ce mode.

SECRET FACTOR (Facteur Secret)

Consultez votre statut et les personnages que vous avez acquis (voir page 43).



COMPOSER UNE ÉQUIPE



Lorsque vous avez choisi un mode jeu, faites de sélection du personnage approprié. Sélectionnez un combattant à l'aide de la croix multisectionnelle ou d'un bouton d'attaque.

CHOOSEZ ENSUITE LE TYPE D'ASSISTANCE DE VOTRE COMBATTANT.



COMPOSEZ UNE ÉQUIPE DE 3 COMBATTANTS.



ENSUITE SÉLECTIONNEZ UNE VITESSE DE JEU.

SÉLECTION DU TYPE D'ASSISTANCE Sélectionnez un Type d'Assistance pour chaque personnage parmi les types A, B et F. (la fonction du Type d'Assistance de votre combattant, les techniques « Assistance Variable » et « Combinaison Variable » changent.

CRATE MÉMOIRE (VIRTUAL MEMORY - VM)

Save (Sauvegarder) - Sauvegardez les différents réglages des options ainsi que vos meilleurs classements sur votre VM.

Load (Charger) - Chargez vos enregistréments à partir de votre VM.

- Peut effectuer une sauvegarde, procurez-vous un Virtual Memory (vendu séparément)
- Chaque sauvegarde de ce jeu occupe 8 blocs de mémoire
- En l'absence de sauvegarde, l'intégrité proven votre console Dreamcast™ et veuillez à ne retirer aucune carte mémoire, manette ou tout autre périphérique connecté

OPTIONS



DIFFICULTY (Niveau de Difficulté) Réglez le niveau de difficulté du mode Arcade.

TIME (Temps) Choisissez la durée d'un match.

DAMAGE (Dommages) Réglez le niveau de dommages critiques.

SPEED (Vitesse) Réglez la vitesse de jeu.

SOUND (Son) Choisissez entre une sortie audio STEREO (stéréo) ou MONOPHONIC (Mono).

DEFAULT SETTINGS (Défaut) Réinitialisez les paramètres à défaut.

EXIT (Sortir) Retournez au menu principal.

CONFIGURATION DES BOUTONS

Personnalisez l'affectation des boutons.

BUTTON CONFIG. (Configuration des Boutons) Assignez à un bouton un coup spécial ou un coup de pied ou un coup spécial.

VIBRATE (Vibrations) Si vous possédez un Manikin Pad, vous avez la possibilité d'activer (ON) ou non (OFF).



MÉLANGE DE L'ÉCRAN

SCREEN SIZE (Taille de l'écran) - Réglez l'angle de jeu sur votre écran de télévision.

DEFAULT SETTINGS (Défaut) - Réinitialisez l'angle de la taille de l'écran.

FACTEUR SECRET



Accumulez des points pour accéder à de nouveaux personnages et découvrir de nouvelles caractéristiques secrètes.

COMMANDES

Croix multidirectionnelle Haut/Droite - Déplacez le curseur

Bouton A - Confirmez une sélection

Bouton B - Affichez de nouveau menu principal

LEVEL (Niveau) Voir niveau actuel.

EXP (Expérience) En gagnant des points, votre barre d'expérience se remplit. Lorsqu'elle est pleine, vous passez au niveau supérieur.

PLAY TIME (Temps de jeu) Votre durée totale de jeu.

POINTS - D-pts (Points) - Vous gagnez des points en jouant à tous les modes de jeu. Ces points vous permettent d'acheter de nouveaux personnages et caractéristiques au magasin "Shop".

SHOP (MAGASIN) - Achetez de nouveaux personnages et de nouvelles caractéristiques grâce aux points que vous avez obtenus.

Croix multidirectionnelle Gauche/Droite - Sélectionnez un objet.

Croix multidirectionnelle Haut/Droite - Allez vers une Exit (Sortir) et un objet.

Bouton A - Confirmez votre choix.

Bouton B - Affichez de nouveau le menu Facteur Secret.

CHARACTERS (PERSONNAGES) - Consultez la liste des personnages que vous avez acquis.

Croix multidirectionnelle Gauche/Droite - Sélectionnez un personnage.

Croix multidirectionnelle Haut/Droite - Allez vers une Exit (Sortir) et un personnage.

Bouton B - Affichez de nouveau le menu Facteur Secret.

TRADE (ÉCHANGE) - Ce menu vous explique comment échanger des personnages en connectant 2 fils contenant un fichier "VS-COM" (voir page 46).

Croix multidirectionnelle Haut/Droite - Sélectionnez un message.

Bouton B - Affichez de nouveau le menu Facteur Secret.

VS. COM

Jouer avec les combattants que vous avez acquis en installant un VM contenant des données "VS-COM" dans votre console Dreamcast™

Sélectionnez "DATA" (Sauvegarder) pour créer un fichier "VS-com" sur votre VM

• Pour créer un fichier "VS-com", votre VM doit disposer d'au moins 64 blocs libres de mémoire

• Mémorisez pas votre console Dreamcast™ et ne retirez aucun VM et aucun autre périphérique en cours de sauvegarde.

• Ne réconnectez pas les VM lorsque vous échangez des personnages.

VS COM

Appuyez sur les boutons A et B à partir de l'écran-titre pour afficher l'écran de sélection de modes

SOLUTION D'UN MODE

LEVEL, à EXP. (niveau et Expérience) – Votre niveau et le nombre de vos points d'expérience

YOUR POINTS (vos Points) – Les points que vous avez gagnés

SHOP (Magasin) – Achat de nouveaux personnages et de nouvelles caractéristiques grâce aux points que vous avez accumulés.

YOUR CHARACTERS (Vos Personnages) – Consultez la liste des personnages que vous avez acquis

TRADE (Échange) – Échangez des personnages en connectant 2 VMs (voir page 47)

PLAY TIME (Durée Jeu) – Votre durée totale de jeu.

SOUND (Son) – Activez (ON) ou non (OFF) le son.



CHARACTERS - SAMPLE

PERSONNAGE



Nom du Personnage

Nom du Personnage

SABRILE

Coût Spéciaux

Coût Spéciaux

Cost Special 1000 (1000 points)
 Special Cost 1000 (1000 points)
 Special Item 1000 (1000 points)

Hyper Gender

Hyper Gender

Hyper Gender 1000 (1000 points)
 Hyper Gender 1000 (1000 points)

Type d'Armes

Type d'Armes

1 - Sabre
 2 - Armes
 3 - Armes

Q - Bouton Coup de poing

Qd - Bouton Coup de Pied

L - Leger

P - Presser

Change - Appuyer sur un bouton de la croix multirectionnelle pendant un moment puis appuyer sur le bouton suivant de la croix multirectionnelle.

MS - Votre page d'Hyper Combat doit afficher le niveau 3 pour effectuer ce coup.

*Les commandes sont destinées à un personnage placé vers la droite. Inversement si votre personnage est placé vers la gauche.

CHART


CABLE
Item de Personnage
CABLE
Coque Spéciale

400 - Cable (400) - Cable (400) - Cable (400)
 400 - Cable (400) - Cable (400)
 400 - Cable (400) - Cable (400)

Hyper Cardes

400 - Cable (400) - Cable (400) - Cable (400)
 400 - Cable (400) - Cable (400)

Type d'Assistance

1 - Cable
 2 - Cable
 3 - Cable


MARROW
Item de Personnage
MARROW
Coque Spéciale

400 - Marrow (400) - Marrow (400) - Marrow (400)
 400 - Marrow (400) - Marrow (400)
 400 - Marrow (400) - Marrow (400)

Hyper Cardes

400 - Marrow (400) - Marrow (400) - Marrow (400)
 400 - Marrow (400) - Marrow (400)

Type d'Assistance

1 - Marrow
 2 - Marrow
 3 - Marrow


CYCLOPS
Item de Personnage
CYCLOPS
Coque Spéciale

400 - Cyclops (400) - Cyclops (400) - Cyclops (400)
 400 - Cyclops (400) - Cyclops (400)
 400 - Cyclops (400) - Cyclops (400)

Hyper Cardes

400 - Cyclops (400) - Cyclops (400) - Cyclops (400)
 400 - Cyclops (400) - Cyclops (400)

Type d'Assistance

1 - Cyclops
 2 - Cyclops
 3 - Cyclops


JILL
Item de Personnage
JILL
Coque Spéciale

400 - Jill (400) - Jill (400) - Jill (400)
 400 - Jill (400) - Jill (400)
 400 - Jill (400) - Jill (400)

Hyper Cardes

400 - Jill (400) - Jill (400) - Jill (400)
 400 - Jill (400) - Jill (400)

Type d'Assistance

1 - Jill
 2 - Jill
 3 - Jill


IRON
Item de Personnage
IRON
Coque Spéciale

400 - Iron (400) - Iron (400) - Iron (400)
 400 - Iron (400) - Iron (400)
 400 - Iron (400) - Iron (400)

Hyper Cardes

400 - Iron (400) - Iron (400) - Iron (400)
 400 - Iron (400) - Iron (400)

Type d'Assistance

1 - Iron
 2 - Iron
 3 - Iron


RUBYHEART
Item de Personnage
RUBYHEART
Coque Spéciale

400 - Rubyheart (400) - Rubyheart (400) - Rubyheart (400)
 400 - Rubyheart (400) - Rubyheart (400)
 400 - Rubyheart (400) - Rubyheart (400)

Hyper Cardes

400 - Rubyheart (400) - Rubyheart (400) - Rubyheart (400)
 400 - Rubyheart (400) - Rubyheart (400)

Type d'Assistance

1 - Rubyheart
 2 - Rubyheart
 3 - Rubyheart

CAPTAIN AMERICA



NOM DE PERSONNAGE

CAPTAIN AMERICA

Équipe Spéciale

Intelligence	★★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★
Endurance	★★★★

Hyper Combat

Intelligence	★★★★
Force	★★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Type d'Assistance

1	Assistance
2	Assistance
3	Assistance

PSYLOCHE



NOM DE PERSONNAGE

PSYLOCHE

Équipe Spéciale

Intelligence	★★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Hyper Combat

Intelligence	★★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Type d'Assistance

1	Assistance
2	Assistance
3	Assistance

ROGUE



NOM DE PERSONNAGE

ROGUE

Équipe Spéciale

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Hyper Combat

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Type d'Assistance

1	Assistance
2	Assistance
3	Assistance

SONSON



NOM DE PERSONNAGE

SONSON

Équipe Spéciale

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Hyper Combat

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Type d'Assistance

1	Assistance
2	Assistance
3	Assistance

ADONGO



NOM DE PERSONNAGE

ADONGO

Équipe Spéciale

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Hyper Combat

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Type d'Assistance

1	Assistance
2	Assistance
3	Assistance

HAYITO



NOM DE PERSONNAGE

HAYITO

Équipe Spéciale

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Hyper Combat

Intelligence	★★★★
Force	★★★★
Vitesse	★★★★
Endurance	★★★★

Type d'Assistance

1	Assistance
2	Assistance
3	Assistance

DOCTOR DOOM



Nom du Personnage

DOCTOR DOOM

Classe Spéciale

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

100 Points de Vie
 100 Points de Mana
 100 Points de Mana

WOLVERINE



Nom du Personnage

WOLVERINE

Classe Spéciale

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

100 Points de Vie
 100 Points de Mana
 100 Points de Mana



Nom du Personnage

IRON MAN

Classe Spéciale

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

100 Points de Vie
 100 Points de Mana
 100 Points de Mana

SPURR



Nom du Personnage

SPURR

Classe Spéciale

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

100 Points de Vie
 100 Points de Mana
 100 Points de Mana

STRIDER HIRYU



Nom du Personnage

STRIDER HIRYU

Classe Spéciale

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

100 Points de Vie
 100 Points de Mana
 100 Points de Mana



Nom du Personnage

GUILE

Classe Spéciale

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

Niveau Maximal **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Vie **4000** Exp. (niveau 100)
 Points de Mana **4000** Exp. (niveau 100)

Type d'Assistance

100 Points de Vie
 100 Points de Mana
 100 Points de Mana

SPIDER-MAN



Nom du Personnage

SPIDER-MAN

Groupe d'Appartenance

Année de Naissance 1962 - City de naissance New York
 Niveau d'origine 10000 City
 Taille de Taille 180000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Armes

Niveau d'Armes 10000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Assistance

1 - Niveau d'Assistance
 2 - Niveau de Force
 3 - Niveau de Vitesse

HULK



Nom du Personnage

HULK

Groupe d'Appartenance

Année de Naissance 1962 - City
 Niveau d'origine 10000 City
 Taille de Taille 180000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Armes

Niveau d'Armes 10000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Assistance

1 - Niveau d'Assistance
 2 - Niveau de Force
 3 - Niveau de Vitesse

VENOM



Nom du Personnage

VENOM

Groupe d'Appartenance

Année de Naissance 1962 - City
 Niveau d'origine 10000 City
 Taille de Taille 180000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Armes

Niveau d'Armes 10000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Assistance

1 - Niveau d'Assistance
 2 - Niveau de Force
 3 - Niveau de Vitesse

RYU



Nom du Personnage

RYU

Groupe d'Appartenance

Année de Naissance 1962 - City
 Niveau d'origine 10000 City
 Taille de Taille 180000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Armes

Niveau d'Armes 10000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Assistance

1 - Niveau d'Assistance
 2 - Niveau de Force
 3 - Niveau de Vitesse

ZANGIEFF



Nom du Personnage

ZANGIEFF

Groupe d'Appartenance

Année de Naissance 1962 - City
 Niveau d'origine 10000 City
 Taille de Taille 180000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Armes

Niveau d'Armes 10000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Assistance

1 - Niveau d'Assistance
 2 - Niveau de Force
 3 - Niveau de Vitesse

BRADKARIS



Nom du Personnage

BRADKARIS

Groupe d'Appartenance

Année de Naissance 1962 - City
 Niveau d'origine 10000 City
 Taille de Taille 180000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Armes

Niveau d'Armes 10000 City
 Niveau de Force 10000 City
 Niveau de Vitesse 10000 City

Type d'Assistance

1 - Niveau d'Assistance
 2 - Niveau de Force
 3 - Niveau de Vitesse