

Dreamcast



Dreamcast

STREET FIGHTER
ALPHA

CAPCOM



onlinefunctions

SOMMAIRE

FRANÇAIS

86	DREAMCAST™
86	DÉHARPER UNE PARTIE
87	COMMANDES (PAR DÉFAUT)
88	MOUVEMENTS
89	REGLES DU JEU
90	ÉCRAN DE JEU
91	ADONJ MODE DE JEU
92	SÉLECTION DU JOUEUR
93	MODE ARCADE
93	MODE DUEL
93	MODE ENTRAÎNEMENT
94	TOURNÉE MONDIALE
96	MODE IMPORTATION
96	CARTE MÉMOIRE
96	MODE OPTION
98	SUPER COMBO
98	COMBO DOUBLE
99	MOUVEMENTS DE BASE
100	LES STREET FIGHTERS
101-101	COMMANDES DES FIGHTERS
112	RESEAU (INTERNET)

DREAMCAST™

COUVERCLE DU
COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER
pour mettre la
console **SOUS** et
HORS tension.



BOUTON OPEN
appuyé pour ouvrir le
compartiment CD

PORTS DE COMMANDE

utilisez-les pour connecter la manette ou d'autres périphériques à la console Dreamcast™. De gauche à droite, tu trouves le port de commande **A**, **B**, **C** et **D**. Chaque port correspond à un joueur, de 1 à 4 joueurs.

Remarque : pour jouer à 2 ou plus, il faudra que tu te trouves de plusieurs consoles.

SECRET FIGHTERS ALPHA 3 est un jeu qui se joue de 1 à 3 joueurs. Avant de rentrer la console Dreamcast sous tension, connecte les manettes Dreamcast ou d'autres périphériques aux ports de commande de la console.

DEMARRER UNE PARTIE

1. Appuie sur le **Bouton Start** dès que l'écran d'accueil s'affiche.
2. Utilise le stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick \leftarrow / \rightarrow pour sélectionner un mode de jeu et appuie sur le bouton **A** (voir page 95).
3. Utilise le stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick dans n'importe quelle direction pour sélectionner un joueur et appuie sur n'importe quel bouton (voir page 95).

COMMANDES (PAR DÉFAUT) MANETTE DREAMCAST



Stick analogique

Stick directionnel

- Choisir un personnage et le mode de jeu
- Faire la configuration des manettes
- Mettre en jeu un personnage
 - ➔ Bouton **A** (Action)
 - ➔ Bouton **B** (Action)
 - ➔ Bouton **C** (Action)
 - ➔ Bouton **D** (Action)
 - ➔ Bouton **X** (Action)
 - ➔ Bouton **Y** (Action)
 - ➔ Bouton **Z** (Action)
 - ➔ Bouton **A** (Action)
 - ➔ Bouton **B** (Action)
 - ➔ Bouton **C** (Action)
 - ➔ Bouton **D** (Action)
 - ➔ Bouton **X** (Action)
 - ➔ Bouton **Y** (Action)
 - ➔ Bouton **Z** (Action)

Bouton Start

Pause, reprendre, se joindre pour un deuxième joueur.
Pour sélectionner la partie, appuie sur le bouton Start tout en maintenant les boutons **A**, **B**, **C** et **D** enfoncés.

Remarque :

1. Tu peux changer les paramètres par défaut de la manette en mode option. Voir page 97.
2. **SECRET FIGHTERS ALPHA 3** est compatible avec le bouton touch glass. Pour l'utiliser, insère-le dans le port d'entrée n°2 de la manette Sega Dreamcast. Il existe par le fabricant, Pack dans le port 1.

Ne touche pas le stick analogique ou les boutons analogiques. Si tu es obligé de le faire, utilise le bouton **Start**. Comme la console Dreamcast est peu connectée, elle est plus sensible aux vibrations. Dans le jeu, utilise le stick analogique ou les boutons analogiques au lieu de l'ordinateur. Ne t'assois pas sur la console, elle est très sensible et se casse facilement. Ne t'assois pas sur la console.

ARCADE STICK

Bouton Start

Fonction / Boutons / Se déplacer pour un deuxième joueur

Faire reculer le personnage en appuyant sur le bouton Start avec un personnage contrôlé par les boutons A, B, X et Y



Bouton X - Light Punch (LP) - Coup de poing léger

Avantages

1. Tu peux changer les paramètres de la manette par défaut en mode option. Voir page 97
2. Tu ne peux pas entrer un filigrane pack avec l'Arcade Stick.

MOUVEMENTS

MOUVEMENTS NORMAUX - Les mouvements effectués à l'aide des boutons. Coup de poing ou Coup de pied. Ils varient selon la position du joueur.

BLOCAGE - Bloque l'attaque d'un adversaire en effectuant un mouvement dans la direction opposée à l'axe de stick analogique, des boutons directionnels ou du joystick.

PROPULSER DANS L'AIR - Pour renvoyer boulet un adversaire, il te suffit de te placer près de lui et d'appuyer simultanément sur le Stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick et l'un des boutons Kick ou Punch.

PIEDS - Si un adversaire te met à terre, tu peux te remettre daplomb en appuyant simultanément sur le Stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick, tout en donnant un coup de pied ou un coup de poing.

MOUVEMENT SPECIAL - Pour effectuer un mouvement spécial, il te suffit d'attiser le Stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick tout en donnant un coup de pied ou un coup de poing. Chaque personnage possède un mouvement spécial qui lui est propre (voir pages 101 - 111).

SUPER COMBO - Lorsque l'indicateur Super Combo est plein, tu peux effectuer un mouvement hyper-puissant en appuyant simultanément sur le Stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick tout en donnant un coup de pied ou un coup de poing (voir pages 101 - 111).

REGLES DU JEU

MINIS - Chaque round dure 99 secondes. Tu peux modifier cette durée à partir de l'écran Mode option. Voir page 96. Dans certains modes de jeu, la durée de round ne peut être modifiée.

COMMENT GAGNER - Le joueur qui arrive à être le maître de son adversaire gagne. Si le round s'achève avant que l'un des joueurs ait gagné, le gagnant est le combattant avec la meilleure note.

MARQUE DE VICTOIRE - Lorsqu'un joueur gagne un round, une marque de victoire apparaît en-dessous de son indicateur de santé.

MATCH - Le premier qui remporte 2 rounds sur 3 gagne le match. Tu peux modifier le nombre de rounds nécessaires pour gagner à partir de l'écran Mode option. Voir page 96. Dans certains modes de jeu, le nombre de rounds ne peut être modifié.

ÉGALITÉ - Les deux joueurs peuvent finir à égalité si leurs deux indicateurs de santé arrivent à 0 en même temps (en double KO) ou si leurs santé sont arrivés à la fin du temps Inpact.

SÉLECTION DU JOUEUR

- Après avoir choisi un mode de jeu, tu accèdes au menu Sélection de joueur. Il te suffit alors de choisir le joueur que tu souhaites puis de confirmer ton choix en appuyant sur n'importe quel bouton.
- Sélectionne un mode de jeu (opération facultative dans certains cas, voir page 97).
- Sélectionne un style de combat pour ton personnage.



R-Team – style de combat simple avec 1 seul Super Combo

A-Team – style de combat avec plusieurs Super Combos

M-Team – style de combat variable avec 1 seul Combo Double

- Choisis la vitesse de jeu : Normale ou Rapide. Tu peux activer ou désactiver la commande Sélection de la vitesse à partir de l'écran Mode Option (voir page 97).

MODE ARCADE

Ce mode peut se jouer à 1 ou 2 joueurs. L'objectif est d'éliminer 10 adversaires consécutifs par l'éliminateur. Chaque personnage se comporte d'une façon différente en cas de victoire.

MODE DUEL

Un mode 2 joueurs où tu n'as que un seul match pour vaincre ton adversaire. Avant de commencer à jouer tu dois sélectionner les personnages et choisir les paramètres.

Attention ! Tu dois éliminer de 2 manières consécutives à la console pour jouer dans ce mode.

MODE ENTRAÎNEMENT

Un mode solo où tu pourras t'entraîner à effectuer des mouvements et combos. Sélectionne ton joueur et ton adversaire puis modifie les réglages à ton gré avant de commencer à combattre. Pour accéder au Menu Mode Entraînement, appuie sur le bouton Start. Les notes des options parlent d'eux-mêmes. Choisis Marquage pour paramétrer les options de l'adversaire.



ACTION – Pour régler la position de l'adversaire (Défense, Attaque ou Sans défense)

DEFENSE – Pour régler la défense de l'adversaire (Attaqué ou Sans défense)

COMBATIVITÉ – Pour choisir la réaction de l'adversaire après avoir été mis à 0 (Fugative, Riposte, Néant ou Felle)

CF GAGE (INDICATEUR DE PUISSANCE DE DÉFENSE) – Pour régler la force en défense de l'adversaire. Niveau (faible), Normal ou Maximum

	R-Team	A-Team	M-Team
# de super combos	1	2 ou plus	3
Nombre super combos	1	3	2 (Double Combo)
Combo double	Non	Oui	Oui
Storage en Pair	Non	Oui	Oui
Personas	Haute	Standard	Basse
Indice	Basse	Standard	Standard
Centre-vitages Alpha	Oui	Oui	Oui

TOURNÉE MONDIALE

Écrase tes et accrois la puissance de ton personnage sur les autres et les rings du monde entier.

- 1 Sélectionne une partie.

CHANGER PARTIE – Pour reprendre une partie et un joueur préalablement sauvegardés sur une carte mémoire Visual Memory (VM).

NOUVELLE PARTIE – Pour sélectionner un joueur et entamer une nouvelle tournée mondiale.

- 2 Lorsque tu sélectionnes un pays sur la Carte du monde un menu s'affiche avec les options suivantes.

COMBAT – Pour commencer un combat.

CONFIGURATION – L'écran de configuration. Pour plus d'informations sur cet écran reporte-toi à la page 95.

SAUVEGARDE – Pour sauvegarder une partie sur une carte mémoire Visual Memory (VM). Tu as besoin de 3 blocs libres au minimum.

- 3 Chaque pays comporte de 1 à 3 niveaux. Fais-les tous et tu retourneras à la Carte du monde où de nouveaux pays apparaîtront. Tu pourras alors choisir un autre pays et continuer la tournée. Tu peux choisir de rejouer dans un pays où tu as déjà combattu avec dans ce cas tes points d'expérience n'augmenteront pas (voir page 95).



Niveau Tournée Mondiale

Normal – bats un adversaire pour gagner

Normal (Survie) – bats plusieurs adversaires pour gagner

Normal (sur équipe) – bats les 2 ou 3 adversaires à la fois.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TOURNÉE MONDIALE

PAR NIVEAU – L'expérience de ton personnage augmentera au fur et à mesure de tes victoires. Chaque fois que tu atteindras un certain nombre de points, tu passeras au niveau supérieur et les compétences de ton personnage s'amélioreront. Souviens-toi que seuls les pays où tu n'as pas encore combattu peuvent te rapporter des points.

UN PLUS (STYLE DE COMBAT SPÉCIAL) – Chaque fois que tu remportes un combat, tu as des chances de gagner un bon Plus qui donnera à ton personnage des compétences spéciales qu'il gardera.

UN LEVEL UP (MIXTE) – Lorsque tu gagnes un combat, ton joueur remporte des points et ses compétences s'améliorent.

ÉCRAN CONFIGURATION DU STYLE DE COMBAT (SM)

Mon de joueur et niveau*

Total points d'expérience

Niveau SM



Pour personnaliser ton joueur, mets en surbrillance le style de combat que tu préfères et appuie sur le bouton A pour valider ton choix. Sélectionne ensuite le niveau du jeu. Tu peux activer ou désactiver le commande Sélection de la vitesse à partir de l'écran Mode Option. Pour plus d'informations, reporte-toi à la page 90.

* Le Niveau du joueur maximal est 99. Le Guide du Joueur s'affichera si tu enregistras ton joueur dans le mode Importation Entry Mode. Pour plus d'informations, reporte-toi à la page 90.

MODE IMPORTATION

Tu dois enregistrer les personnages que tu es prêts à utiliser en mode Tournoi mondial à la suite des routines dans d'autres modes de jeu. Pour cela, tu dois charger une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire Visual Memory (VM) puis choisir l'option Importation pour l'enregistrer. Tu peux ainsi enregistrer jusqu'à 6 personnages. Une fois enregistrés, ceux-ci s'affichent sur le écran Sélection du joueur et tu peux les utiliser dans d'autres modes de jeu.

Remarque : quand tu retournes une nouvelle tournée mondiale, tu ne peux pas sélectionner des personnages enregistrés.

CARTE MÉMOIRE

Tu peux sauvegarder et charger une partie avec le score réalisé et la configuration des options correspondante. Tu dois pour cela disposer d'une carte mémoire Visual Memory (VM).

MODE OPTION

Tu peux personnaliser les paramètres de configuration à partir de cet écran. À l'aide du Stick analogique, des boutons directionnels ou du Joystick, appuie sur **←**, **→** pour sélectionner une configuration et sur **↔**, **↕** pour effectuer les réglages souhaités.

DIFFICULTÉ – Pour modifier le niveau de difficulté plus le chiffre est élevé, plus la partie sera difficile.

TEMPS – Pour déterminer la durée du sound.

BOUNDS – Pour choisir le nombre de rounds dans chaque match.

DEGATS – Pour sélectionner les dégats causés par chaque minivergent.

DEGATS SUPER COMBOS – Pour sélectionner les dégats causés par les Super Combos.



STRONG – Pour choisir le niveau de jeu.

INDICATEUR – Pour sélectionner le nombre de barres de l'Indicateur Super Combo.

SÉLECTION DU MODE – Choisir ON pour pouvoir sélectionner un mode en mode Arcade.

BALCONNE – Choisir ON pour réduire le temps de chargement.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE – Choisir ON pour activer la sauvegarde automatique des données sur la carte mémoire Visual Memory (VM).

VOLUME MUSIQUE – Pour régler le volume de la musique de fond. Plus le chiffre est élevé, plus la musique sera forte.

SON – Pour sélectionner les modes Surtos ou Mario en fonction du nombre de haut-parleurs connectés à ton poste de télévision.

CONFIGURATION BOUTONS – Pour personnaliser la configuration des commandes par les boutons.

Affecter commandes spéciales – Pour affecter une commande spécifique à un bouton.

Trois boutons – FFF ou RRR. Appuie simultanément sur 3 boutons Coup de poing ou Coup de pied. Cette commande est tout particulièrement utile pour les mouvements spéciaux ou les « Throw moves/Lancers ».

F and K of the same strength (F égale K) – Pour réaliser des Combos Doubles.

Commande – Pour régler le délai nécessaire pour entrer une commande. Choisir ARCADE pour un délai court et LONG pour avoir davantage de temps.

CONFIGURATION DE L'AFFICHAGE – Cette commande te permet de régler la taille de l'écran de ton poste de télévision ou de ton moniteur.

TAILLE DE L'ÉCRAN – Pour régler la taille de l'écran de jeu.



SUPER COMBO

L'indicateur Super Combo reflète le niveau des mouvements que tu effectues. Lorsque il atteint une certaine longueur, tu passes au niveau suivant et tu peux effectuer des Super Combos : des Contre-attaques alpha et des Combos Doubles.

K-Item – Tu ne peux réaliser un Super Combo que si l'indicateur correspondant Super Combo Level Gauge est plein. Chaque Super Combo utilise l'indicateur en entier.

A-Item – Les 3 niveaux de Super Combo correspondent aux 3 niveaux de coups de pied et de coups de poing. Léger, Moyen et Lourd. Plus l'indicateur est plein, lorsque tu commences, plus ton Super Combo sera puissant. En appuyant sur les boutons Coup de poing ou Coup de pied tu détermines la puissance de Super Combo et produis le même effet. Léger – Niveau 1. Moyen – Niveau 2. Lourd – Niveau 3.

V-Item – Reposte toi à la page 98.

COMBO DOUBLE

Les Combos Doubles ne sont disponibles que pour les personnages en mode V-Item.

Lorsque l'indicateur Super Combo d'un personnage en mode V-Item atteint 50 %, tu peux réaliser un Combo Double en appuyant simultanément sur les boutons Coup de poing ou Coup de pied de forte attaque.

- Pendant un Combo Double, une image fantôme suit les mouvements de ton personnage et attaque de la même façon.
- Tu peux continuer en mode Combo Double (jusqu'à ce que l'indicateur Super Combo s'épuise).
- Tu ne peux pas parer les coups en mode Combo Double.
- Si tu reçois un dégât, le mode Combo Double se désactive.

MOUVEMENTS DE BASE

Tu peux parer l'attaque d'un adversaire en effectuant un mouvement dans la direction opposée à l'aide de Stick, analogique, des boutons directionnels ou de joystick. Selon le type d'attaque, tu devras effectuer un blocage en étant debout, en l'air ou accroupi.

Les blocages en l'air ne sont pas disponibles dans le style de combat X-Item.

BLOCAGE DEBOUT

Appuie sur les boutons \leftarrow ou \rightarrow pour repousser un adversaire quand tu es debout.

BLOCAGE EN L'AIR

Appuie sur les boutons \leftarrow ou \rightarrow pour repousser ton adversaire quand tu es en l'air (uniquement pour les styles de combat A et V).

BLOCAGE ACCROUPI

Appuie sur \downarrow ou \uparrow pour bloquer un adversaire quand tu es accroupi.

CRUTE DÉFENSIVE

Entraîne ton adversaire en met K.O. quand tu es en l'air, appuie simultanément sur 2 boutons Coup de poing pour faire toute nouvelle attaque. Ce mouvement n'est pas disponible en style X-Item.

BOULADE DÉFENSIVE

Lorsque ton adversaire se met K.O. quand tu es en l'air, appuie simultanément sur 2 boutons Coup de pied pour faire toute nouvelle attaque. Ce mouvement n'est pas disponible en style X-Item.

ESQ. / RETENUE

Appuie simultanément sur les boutons \bar{L} ou \bar{R} et les boutons Coup de poing ou Coup de pied pour empêcher l'adversaire en attaque ou bloquer en retraite lorsque l'adversaire attaque ton personnage.

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

En bloquant une attaque appuie sur la combinaison de touches suivantes :

\leftarrow ou \rightarrow (en direction de l'opposant) + boutons Punch ou Kick de la même force.

Fonction non disponible en style X-Item.

Chaque fois que tu réalises cette contre-attaque, tu utilises un niveau Super Combo et tu dimines l'indicateur de puissance de défense (Guard Power Gauge).



LIMITATION DES DÉGÂTS

Appuie simultanément et rapidement sur le stick analogique, les boutons directionnels ou le joystick et l'un des boutons Kick ou Punch pour limiter les dégâts subis lors d'une attaque ou de blocage d'une attaque.

ANNULATION DU BLOCAGE

Tout indicateur de puissance de défense diminue chaque fois que tu bloques une attaque. Lorsque l'indicateur arrive à zéro, tu es plus vulnérable aux coups. Si tu ne parviens pas à attaquer pendant un certain temps, l'indicateur remontera, généralement en changeant de valeur si tu es rebrouvé à 0 ou, s'il le demande.

PROVOCATION

Appuie simultanément sur les boutons Light ou Heavy et Start. Ce mode est activé par défaut. Tu peux le désactiver à partir de l'écran de l'option (voir page 27).

STREET FIGHTERS

Commandes des fighters en pages 104-107

↑↓←→	Stick analogique ou stick directionnel et joystick (les flèches affichées correspondent à la pression exercée sur le stick) ou sur les boutons gauche et droite pour les personnages ayant deux vers la gauche
P	Bouton Punch (coup de poing) (de l'attaque quelle force)
K	Bouton Kick (coup de pied) (de l'attaque quelle force)
DE, HE, HK	Coup de poing léger moyen et fort
DE, HE, HK	Coup de pied léger moyen et fort
HK	3 coups de pied rapides (appelé à l'air ou le bouton Kick se fait en mode spécial, voir page 107)
PP	2 coups de poing rapides (appelé à l'air ou le bouton Punch en mode spécial, voir page 107)
KK	2 coups de pied rapides (appelé à l'air ou le bouton Kick en mode spécial, voir page 107)
Recharge	appuie simultanément sur Start
Neutral	Neutral (à l'air ou le bouton de Start) (à l'air ou le bouton de Start)
Special	Special (à l'air ou le bouton de Start) (à l'air ou le bouton de Start)

RYU

SPECIAL
MOVIE

Ferball	←→ + P
Shikunetsu Hadoken	←→←→ + P
Boon Punch	←→ + P
Harshate Kick	←→ + K (Spécial: déposer en l'air)
Misaka Hadoken	←→←→ + P [A][A]
Misaka Tatsunori Tenguujuku	←→←→ + K [A]
Misaka Shoryuken	←→←→ + K (Spécial: [A]) [A]



M. Bison

SPECIAL
MOVIE

Psycho Shot	+ (Spécial: ←→) + P [A][A]
Psycho Crusher	+ (Spécial: ←→) + P [A]
Double Kick (1/2)	←→ + K
Hard Punch	+ (Spécial: ←→) + P
Somerset's Skull Taker	+ (Spécial: ←→) + P puis P
Omni Wing	←→ + P/P ou K/K [A][A]
	←→ + P/P ou K/K
Rise From Nightmares	+ (Spécial: ←→) + P [A][A]
Psycho Crusher	+ (Spécial: ←→) + P [A]



CHARLIE

SPECIAL
MOVIE

Solar Beam	+ (Spécial: ←→) + P
Sarcophagus Kick	+ (Spécial: ←→) + K
Blow Kick	+ + K [A][A]
Solar Beam (Spécial)	+ (Spécial: ←→) ←→ + P [A][A]
Solar Beam	+ (Spécial: ←→) ←→ + P [A]
Crash Kick	+ (Spécial: ←→) ←→ + K [A]



DHALSIM

INITIAL MOVES

Yoga Tee	↓↑↓↑ - P
Yoga Flame	↓↑↓↑↑ - P [A][K] ↓↑↓↑↓↑ - P [K]
Yoga Blast	↓↑↓↑↑↑ - K [A][K] ↓↑↓↑↓↑↑ - K [K]
Yoga Transport	↓↑↓↑ - PPP or XXX ↓↑↓↑ - PPP or XXX

SUPER COMBOS

Yoga Temporal	↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑ - P [A]
Yoga Infinite	↓↑↓↑↓↑↓↑ - P [A]
Yoga Strike	↓↑↓↑↓↑ - K [A]
Yoga Stream	↓↑↓↑↓↑↑ - P [A]



GEM

INITIAL MOVES

Comedian - Shaggyrort de style impossible! sur B.	
Ho Style	PPP
Ho Style	XXX

INITIAL MOVES

Hyakuranko (Ho Style)	P (preliminary)
Kokoro (Ho Style)	↓↑↓↑ - K plus K (preliminary)
Juzen (Ho Style)	↓ (preliminary) ↓ - P
Uta Ho Style	↓ (preliminary) ↓↑ - K [A][K]
Zento (Ho Style)	↓↑↓↑↓↑↑ - P [K][A]
Minotaku (Ho Style)	↓↑↓↑↓↑↑ - P [A]
Jukoku (Ho Style)	↓↑↓↑↓↑ - K [A]
Kag. (Ho Style)	↓↑↓↑↓↑↑ - K (no P) [A]



ADON

INITIAL MOVES

Jaguar Kick	↓↑↓↑ - K [A][K]
Jaguar Bomb	↓↑↓↑↓↑ - K
Rolling Jaguar	↓↑↓↑ - K

SUPER COMBOS

Jaguar Vicious Assault	↓↑↓↑↓↑ - P [K][A]
Jaguar Revolver	↓↑↓↑↓↑↓↑ - K [A]



CODY

INITIAL MOVES

Ultimate Support	↓↑↓↑ - P
Million Bois	↓↑↓↑ - K
Red Stone	↓↑↓↑ - P
Knifepunch	↓ - PPP

SUPER COMBOS

Fast Destruction	↓↑↓↑↓↑↓↑ - P [K][A]
Good Good Army	↓↑↓↑↓↑↓↑ - K [A]



CAMMY

INITIAL MOVES

Spinal Arrow	↓↑↓↑ - K
Cammy Spike	↓↑↓↑ - K
Spin Kneel	↓↑↓↑↓↑ - P [K][A]
Hologram Combination	↓↑↓↑↓↑↓↑ - P plus P or K
Cammy Strike	(no P) ↓↑↓↑ (no P) ↓↑↓↑↓↑ - P [K]
Clawed Brings	↓↑↓↑ - P [K]

SUPER COMBOS

Spin Drive Smasher	↓↑↓↑↓↑ - K [K][A]
Reverse Hit & Run	↓↑↓↑↓↑↓↑ - K [A]
KillBomber Assault	K (preliminary) ↓↑↓↑ - K (no P) [A]



ZANGIEF

SPECIAL
MOVES

Double Lariat
Spirk Double Lariat
Breathing Hit

PPP
GGG
→→→ + P [A][X]
→→→ + P [X]

Lower Mile Drive
Atomic Suplex
Flying Power Bomb

Low 360° + P
Low 360° + K (K) (Low de Fedorovskiy)
Low 360° + K (Low de Fedorovskiy)

SUPER
COMBO

Final Atomic Buster
Aerial Russian Mile

Low 360° x 2 + P [X][X]
→→→→→ + P [A]



T. HAWK

SPECIAL
MOVES

Moscow Typhoon
Tomb Raider Buster
Candle Dive
Candle Spin

Low 360° + P
→→→ + P
[no control] PPP
→→→ + P [A][X]

SUPER
COMBO

Bigtop Typhoon
Canyon Sprinter

Low 360° x 2 + P [X][A]
→→→→→ + P [A]



ROSE

SPECIAL
MOVES

Soul Spark
Soul Blaze
Soul Barbed
Soul Spirit

→→→→→ + P
→→→ + P
→→→ + P
→→→ + P

SUPER
COMBO

Aerial Soul Throw
Axe Soul Spark
Soul Blazon

→→→→→ + P [X][X]
→→→→→ + P [X]
→→→→→ + K [A]



GUY

SPECIAL
MOVES

Rollout
Dusted Sockpuppet
Bashin' Brass Drop
Hiryu-ken (Dash)
Bugei Sabu
Kiki-ken

→→→ + P
→→→ + K
→→→ + P plus P
→→→ + LR plus K
→→→ + HR plus K
→→→ + LR plus K

SUPER
COMBO

Bashin' Maccaroni
Bashin' Macaroni
Bashin' Sockpuppet

→→→→→→→→→ + P (Bashin' K) [X][X]
→→→→→ + P [X]
→→→→→ + K [X]



E. HONDA

SPECIAL
MOVES

Hundred Head Slip
Sunny Head Butt
Sunny Beach
Candle Throw

P (apartment)
→ (mailed) → + P
→ (mailed) → + K
Low 360° + P

SUPER
COMBO

Eye Maze
Fog Drop
Goats Knob

→ (mailed) →→→ + P [X][A]
→ (mailed) →→→ + K [X]
Low 360° x 2 + P (Tennis 3) [A]



JUNI

SPECIAL
MOVES

Psyche Shot
Psyche Crashes
Boogeyan Combustion
Mach Slide
Earth Quack

→ (mailed) → + K
→ (mailed) → + K
→→→→→ + P plus P or K
→→→ + K
Low 360° + P

SUPER
COMBO

Psyche Blast
Spin Drive Scourches

→ (mailed) →→→ + P [X][A]
→ (mailed) →→→ + K [A]



KEN

SALVO TECHNIQUES	Headbutt	◆◆◆ + P
	Dragon Punch	◆◆◆ + P
	Hassurui Kick	◆◆◆ + K (Sagekura no dojōbō no ōrai)
SUPER COMBO	Shōryū Kenjū	◆◆◆◆◆ + P [X][A]
	Shōryūken	◆◆◆◆◆ + K [A]
	Shippō Jūshūkyaku	◆◆◆◆◆◆◆ + K (Tensu 3) [A]



DEE JAY

SPECIAL MATHS	Big Sister	◆ (Iwairōma) ◆ + P
	Double Walling Kick	◆ (Iwairōma) ◆ + K
	Michiru Gōrō Uppercut	◆ (Iwairōma) ◆ + P (Iwairōma)
	Jōkōkei Hōranren	◆ (Iwairōma) ◆ + K [X][A]
SUPER COMBO	Robert Uppercut	◆ (Iwairōma) ◆◆◆ + K
	Samurai Theme	◆ (Iwairōma) ◆◆◆ + K
	Utsuro Beat	◆ (Iwairōma) ◆◆◆ + P



R. MIKA

SALVO TECHNIQUES	Flying Peach	◆◆◆ + P
	Shooting Peach	◆◆◆ + K
	Explosion no ōrai	Time 360° + K (Iwairōma)
	Penetration	Time 360° + P
	Wingless Assault	(no hit) ◆◆◆◆◆ + K
SUPER COMBO	Hammer Hip Kick	◆◆◆◆◆◆◆ + P [X]
	Hourly Dynamite	Time 360° x 2 + P (Iwairōma) [A]
	Touch Special (P)	◆◆◆◆◆ + K [X][A]
	Moonwalk Pose	[April 15] P plus P
	Magic Kick	[April 15] P plus K



FEI-LONG

SALVO TECHNIQUES	Reddoken	◆◆◆◆ + P (Jūryū 3 fan)
	Utsukiyaku	◆◆◆◆ + K
	Kōshūkyaku	◆◆◆◆◆◆◆ + K [X][A]
SUPER COMBO	Yūki Shōken	◆◆◆◆◆◆◆ + P [X][A]
	Shin Kōshūkyaku	◆◆◆◆◆◆◆ + K [A]



KARIN

SPECIAL MATHS	Garbden	◆◆◆◆ + P plus P on K
	Flower Kick	◆◆◆◆ + K
	Hotto	◆◆◆◆ + P
	Rosetta	◆◆◆◆ + K
	Yūki Counter	◆◆◆◆ + P (plus P on K)
SUPER COMBO	Asakura Urushi	◆◆◆◆◆ + K (plus P on K)
	Shōryū Kyōkyaku	◆◆◆◆◆◆◆◆◆ + P [X][A]
	Roachin	◆◆◆◆◆◆◆◆◆ + K [A]



JULI

SALVO TECHNIQUES	Dragon Spine	◆◆◆◆ + K
	Swinging Arrow	◆◆◆◆ + K
	Spin Attack	◆◆◆◆◆◆◆ + P
SUPER COMBO	Reverse Walk Counter	◆◆◆◆◆◆◆◆◆ + K [X][A]
	Spin Drive Counter	◆◆◆◆◆◆◆◆◆ + K [A]



