

SOUL CALIBUR



namco



LES FÉDITIONS DES
COMMANDES DYNAMCAST..... 40

L'ÉCRAN DE JEU ET LES RÈGLES DU JEU..... 42

LE MENU PRINCIPAL (SECTION 1 À 5)..... 44

ARCADE..... 44

VS BATTLE..... 45

TEAM BATTLE..... 45

TIME ATTACK..... 46

SURVIVAL..... 46

MISSION BATTLE..... 47

MUSEUM..... 50

PRACTICE..... 50

OPTIONS..... 51

LES MOUVEMENTS ET LES COUPS
(SECTION 1 À 4)..... 54



Vous trouverez dans cette partie des informations relatives à l'utilisation des pédales et du joystick de commande. Découvrez aussi **StickCaliber** : Veuillez consulter la partie "Les commandes et les coups" pour obtenir le détail des commandes de jeu effectuées aux différents boutons ou combinaisons de boutons.

• **StickCaliber** vous offre les possibilités de jouer seul ou contre un adversaire. Avant d'activer le joystick, consultez le pédalement de commande (Action) au Arcade Stick avec une main afin de sélectionner la main ou la partie à jouer. À tout moment, vous pouvez retourner facilement votre personnage à la base en appuyant sur les boutons **X**, **Y** et **Z** ou bien pour abandonner l'activité en cours et retourner à l'écran titre.

MANIÈRE D'UTILISATION

Vue frontale

Partie d'interaction 1
Bouton analogique D
 Cliquez sur les touches, les touches, etc. (seulement applicable à appuyer simultanément sur les boutons X, Y et Z)



Bouton analogique C
 Appuyez sur les touches, les touches, etc. Cliquez sur votre jeu préféré

Partie d'interaction 2

Vue de dessus

Joystick analogique / Circle multi-directionnel
 Sélectionnez une action (dans les menus) ou cliquez sur votre personnage (sur votre jeu préféré)



Bouton D Appuyez simultanément sur votre jeu préféré

Bouton Y Cliquez sur votre personnage (sur votre jeu préféré)

Bouton X Appuyez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré
Bouton Z Cliquez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré

Bouton Stick
 Cliquez sur votre jeu préféré ou cliquez sur votre personnage (dans les menus)

- Vous devez posséder une main ou deux manettes avant d'activer le joystick. Consultez la section "Les commandes et les coups" pour obtenir le détail des commandes de jeu effectuées aux différents boutons ou combinaisons de boutons.
- Ne touchez pas au stick analogique avant d'activer le joystick. Cliquez sur votre jeu préféré ou cliquez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré.
- Vous pouvez en outre sélectionner la position d'interaction de la manette et du joystick sur votre console.

ARCADÉ STICK

- Bouton D** Appuyez simultanément sur votre jeu préféré
- Joystick** Sélectionnez une action (dans les menus) ou cliquez sur votre personnage (sur votre jeu préféré)
- Bouton C** Cliquez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré



Bouton Stick Sélectionnez une action (dans les menus) ou cliquez sur votre personnage (dans les menus)

Bouton Y Appuyez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré

Bouton X Appuyez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré

Bouton Z Appuyez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré

Bouton C Cliquez sur votre personnage (dans les menus) / Cliquez sur votre jeu préféré

Bouton D Appuyez simultanément sur votre jeu préféré

• Vous pouvez sélectionner la position d'interaction de la manette et du joystick sur votre console.

VIBRATION PACK

Insérez simplement le **Vibration Pack** dans le port d'expansion n°1 de la manette. Le **Stick** à utiliser dans le jeu est automatiquement n°1 de la manette. Consultez les pages 100 et 101 pour plus d'informations sur votre console de jeu.



BOYAS DE JIU

Boyo

Un boyo se refere la un grup de oameni care lucreaza impreuna la un proiect sau la un scop comun. In cadrul unui boyo, fiecare membru este responsabil de o parte din sarcinile necesare pentru a realiza proiectul.



Boyo de noi

Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema. In cadrul unui boyo, fiecare membru este responsabil de o parte din sarcinile necesare pentru a realiza proiectul.

BOYO

Aplicarea este la nivelul unui proiect sau a unui scop comun. In cadrul unui boyo, fiecare membru este responsabil de o parte din sarcinile necesare pentru a realiza proiectul.

BOYO	Aplicarea este la nivelul unui proiect sau a unui scop comun.
BOYO DE NOI	Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.
BOYO DE TRUC	Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.
BOYO DE TRUC	Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.

BOYO DE TRUC

BOYO DE TRUC

Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.

BOYO DE TRUC

Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.

BOYO DE TRUC

Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.

BOYO DE TRUC

Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema.

BOYO DE TRUC

Le boyos sunt realizate pentru a realiza un proiect sau a rezolva o problema. In cadrul unui boyo, fiecare membru este responsabil de o parte din sarcinile necesare pentru a realiza proiectul.



LE MENU D'UN JEU SANS TITRE

Dans la zone titre (Title Screen), appuyez sur la bouton Start pour jouer, appuyez sur la touche de menu (Bouton Select blanc). Ap, appuyez sur les touches Back et Start de la croix tactile directionnelle pour choisir un mode de jeu puis appuyez sur le bouton Start ou **○** pour confirmer votre sélection.

MODE AMIABLE

Ce mode vous permet de vous mesurer à des adversaires amicaux par le monde. Choisissez votre personnage préféré et jouez. Ce mode est idéal pour les joueurs débutants. Si vous réalisez le meilleur des temps, vous serez récompensé par le personnage de la semaine et 100 points de jeu. Si vous réalisez le meilleur des temps, vous serez récompensé par le personnage de la semaine et 100 points de jeu.

- Appuyez sur **○** dans votre boîte de personnage dans l'écran de sélection des personnages (Character Select screen) si vous n'êtes pas sûr de votre choix, appuyez sur le bouton Start pour afficher le jeu en direct dans lequel vous pouvez modifier certains aspects.
- Si, au cours d'une partie, l'échec de votre personnage est évité jusqu'à ce que vous challengez votre adversaire. La semaine suivante dans le cycle des semaines, vous serez récompensé par le personnage de la semaine et 100 points de jeu.
- Un menu "Character" apparaît afin que vous puissiez. Vous pouvez aussi regarder le jeu en direct ou modifier certains aspects de votre personnage (comme que vous pouvez modifier la possibilité de changer de personnage).



SANS DE VOTRE NÈME

Vous pouvez jouer dans le monde si vous préférez à l'adversaire sans perdre. Utilisez les touches gauche et droite de la croix tactile directionnelle pour sélectionner les items et appuyez sur le bouton **○** pour confirmer votre choix.

- Si le personnage que vous avez choisi est déjà sélectionné dans le Top 10, vous ne pourrez pas voir votre nom que vous ne pouvez pas voir.

VS SAUVE-MOÛS

Le VS Battle Mode propose de jouer à deux. Vous pouvez choisir un personnage et combattre les joueurs de l'autre côté. Les deux personnages que vous choisissez.



- Pour définir un personnage, appuyez sur le bouton Start pour ouvrir le menu. Choisissez l'item de sélection des personnages (Character Select screen) et appuyez sur les touches gauche et droite de la croix tactile directionnelle pour sélectionner le personnage que vous souhaitez.

TROIS SAUVE-MOÛS

Ce mode vous permet de créer une équipe de personnages qui affrontent une autre équipe simple par le monde ou par un autre joueur. Les règles de jeu sont les mêmes que dans le VS Battle Mode.



- Le premier joueur à l'équipe vaincra le plus grand le nombre de points de jeu.
- Vous pouvez jouer à deux ou à trois joueurs différents. Cependant, chaque personnage est plus fort qu'un seul joueur.



TIME ATTACK MODE

Dans ce mode, vous devez tenter de finir la partie aussi vite que possible. Vous devrez gérer l'énergie de votre personnage avec les **CD** vous-même. Vous ne pouvez pas réinitialiser le jeu à la fin de la partie.

• **Le jeu est très difficile et vous devez vous attendre à mourir de plus en plus souvent.** Vous pouvez réinitialiser le jeu à tout moment.

- **Vous devez vous attendre à mourir de plus en plus souvent.**
- **Vous ne pouvez pas réinitialiser le jeu à la fin de la partie.**



SURVIVAL MODE

Dans ce mode, vous devez survivre aussi longtemps que possible. Vous pouvez réinitialiser le jeu à tout moment. Vous devez gérer l'énergie de votre personnage avec les **CD**. Après chaque combat, le niveau de votre énergie de vie augmente légèrement. Pour en savoir plus, consultez le guide de survie.

- Dans ce mode, les ennemis de la partie ne sont pas réinitialisés à la fin de la partie. Vous devez gérer l'énergie de votre personnage.
- Le niveau de votre énergie de vie augmente légèrement à la fin de chaque combat.
- Un tableau de statistiques s'affiche à la fin de votre partie. Vous pouvez réinitialiser le jeu à tout moment.



MISSION BATTLE MODE

Id, vous combattez dans les environnements les plus variés. Vous devez tenter de terminer chaque mission en respectant les conditions de victoire particulières. Les points que vous gagnez sont répartis en fonction de votre performance. Les points de la Galaxie sont attribués à la fin de la partie. Les points de la Galaxie sont attribués à la fin de la partie.



Points clés

• Au début de la partie, l'écran Carte (Map Screen) s'affiche à votre droite de même qu'apparaissent à l'écran. Utilisez les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider votre choix. Les différences apparaissent sur l'écran.

MODE D'AVANCE À PARTIR D'UNE MISSION

Utilisez les boutons analogiques **G** et **D** pour faire défiler les différentes cartes. Utilisez les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider.



- Vous devez sélectionner les options de la partie. Vous pouvez utiliser les boutons analogiques **G** et **D** de la manette. Utilisez les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider.

MISSION LANCER UNE MISSION

Appuyez sur les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider. Utilisez les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider.

Appuyez sur les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider. Utilisez les touches **Left** et **Right** de la manette pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider.



SPY GALLERY - AMMUNITION - DÉMARRAGE DE LA VIE

Cette galerie vous permet de consulter votre collection de données SoulCaliber et de les organiser en catégories. La Galerie vous propose de quelques exemples de travail graphique effectués par SoulCaliber.

De nombreuses possibilités de personnalisation existent dans votre programme à partir des données de la Galerie. Vous pouvez de plus accéder à des renseignements complémentaires grâce à l'application de la Vie à l'âge par un clic sur le bouton **?**

Choisir des données

- 1 Sélectionner le mode Mission. Aller en cliquant le bouton de menu (écran droit) dans l'écran Carte (Map Screen). Sélectionner ensuite **SPY GALLERY** puis appuyer sur le bouton **?**
- 2 La Galerie est organisée par données. Cliquez sur votre destination souhaitée pour choisir une catégorie et appuyer sur le bouton **?** pour valider et accéder à l'écran de sélection des données (Card Select Screen).
- 3 L'écran de sélection des données (Card Select Screen) propose de sélectionner les données souhaitées. Cliquez sur le bouton de menu (écran droit) pour accéder à l'écran de données.

Effacer des données

Vous pouvez effacer les données que vous avez ajoutées à la galerie.

Pour effacer les données ajoutées à la Vie, sélectionner le message que vous souhaitez effacer puis appuyer sur le bouton de menu (écran droit) pour accéder à l'écran de données. Sélectionner ensuite **SPY GALLERY** et appuyer sur le bouton **?** pour sélectionner votre cible. Sélectionner **CANCEL** (Annuler) et appuyer sur le bouton **?** ou appuyer directement sur le bouton **?** si vous ne souhaitez pas effacer la donnée.

Vue des données

Vous pouvez afficher les données que vous avez ajoutées par l'intermédiaire de l'écran Carte Select (écran de données). Les touches suivantes vous permettent de :

Touches ↑ et ↓	Parcourir les données de la galerie.
Touches ← et →	Parcourir les données de la Vie.
Touches ↑ et ↓ simultanément	Se déplacer dans l'écran.
Touches ?	Appuyer le bouton de menu.
Touches ?	Effacer la donnée de données.
Touches ?	Choisir le bouton de menu.
Touches ?	Retour à l'écran de données.

SELECT CHR - CHANGER DE PERSONNAGE

L'option **SELECT CHR** vous permet de sélectionner le personnage que vous souhaitez utiliser pour jouer, sans avoir besoin de passer de niveau à l'écran Carte (Map Screen).

SAVE DATA - SAUVEGUARDER LA VIE

L'option **SAVE DATA** vous permet d'enregistrer votre progression dans le monde Minna et y accéder à tout moment à la Vie des données.

EXIT - QUITTER LA VIE

Sélectionner **EXIT** pour revenir à l'écran carte. Les données relatives à l'écran géographique dans le monde Minna seront sauvegardées automatiquement.

MUSEUM MODE

Ce mode vous permet de modifier certains aspects du jeu de SoulCalibur, en changeant les messages et certains sons (comme les commentaires). Plus vous jouez, plus vous accédez à de nouvelles personnalisations.

BATTLE	Vous pouvez activer l'effet visuel des commentaires personnalisés.
THUMBTAB	Choisir les personnalisations. Appuyez sur le bouton Start pour accéder à l'écran pour modifier les options de mode.

EXERCISE MODE

Vous pouvez vous entraîner avec chaque personnage. Méritez des points en accomplissant des tâches.

- Cliquez [Triangle] (Commentaire) [L1] (Start des personnalisations) et appuyez sur le bouton **START** pour accéder à l'écran personnalisé de personnalisations sélectionnées.
- Cliquez sur le bouton **START** pour accéder à l'écran de la personnalité. Appuyez à trois reprises sur le bouton **START** pour accéder à l'écran de la personnalité. Appuyez sur le bouton **START** et sur le bouton **START** pour sélectionner des personnalisations de la personnalité.



OPTIONS MÈTRE

Ce mode vous permet de modifier certains aspects du jeu.

LES OPTIONS

Les Options de jeu (Sous-Options) vous permettent de modifier le difficulté et les règles du jeu par défaut.

CHARACTERS VOICE	Activer ou désactiver les commentaires personnalisés par personnage (pour les personnages de la série SoulCalibur).
DEFAULT SETTINGS	Choisir les personnalisations et accéder à la configuration par défaut.
DIFFICULTY LEVEL	Différencier le niveau de difficulté de jeu. À partir de Facile et Très Facile.
FINISH SOUND	Différencier le son de victoire qui sera joué à la fin de chaque match en mode Facile, VS Battle et Mission.
FINISH SOUND EFFECT	Différencier la longueur de la bande de son de victoire pour le jeu en mode VS Battle, Facile et Très Facile.
FINISH SOUND EFFECT VS	Différencier la longueur de la bande de son de victoire en mode VS.
FOUND TIME	Différencier le temps de recherche de l'arme pour les modes Facile et Très Facile.
CHARACTER CHANGE	Vous permet de sélectionner le personnage avec un scénario personnalisé par jeu. Les Options de jeu.
AI CONTROL	Vous permet de sélectionner le personnage.
CHARACTER SELECT	Vous permet de sélectionner le personnage.
SELECTION	Vous permet de sélectionner l'arme de la personnalité pour les modes.
START CHARACTER	Vous permet de sélectionner l'arme de la personnalité pour les modes.
START SOUND	Choisir le son de victoire.
START SOUND EFFECT	Choisir la longueur de la bande de son de victoire.
START SOUND EFFECT VS	Choisir la longueur de la bande de son de victoire en mode VS.
START	Quitter le menu des Options.

Vitesse de Marche

Pour sélectionner et charger les données de jeu.

LOAD DATA	Recharger la partie
DATA DATA	Charger une partie
DEL	Supprimer le menu de sauvegarde



Configuration de Jeu

Pour pouvoir modifier la configuration de votre console Dreamcast.

TYPE A	Configuration A de la console Dreamcast
TYPE B	Configuration B de la console Dreamcast
TYPE C	Configuration C de la console Dreamcast
VIDEO SETTINGS	Appuyez sur le bouton d'ajustement pour modifier et activer OSD pour sélectionner la console connectée.
VERSION	Ajouter ou afficher le VERSION .
DEL	Quitter le menu de configuration de la console Dreamcast.



Statistiques

Afficher les différentes records de jeu.

CHARACTER DATA	Les personnages les plus souvent utilisés.
STANDARD ATTACKS DATA	Les statistiques de succès et de défaits de chaque personnage.
TIME ATTACK DATA (1st-30th)	Les temps records le plus rapidement au mode chrono.
TIME ATTACK DATA (31st-60th)	Les records du mode chronométré.
GENERAL DATA (1st-30th)	Le nombre de succès réalisés au mode Survival.

Annuler l'Erreur

Supprimer les erreurs de l'écran pour réinitialiser les réglages de votre ordinateur pour avoir la possibilité de modifier les effets sonores de jeu.

Sonore Clavier

ATTACHMENT	Modifier le mode de son de votre clavier.
SOFT VOLUME	Ajuster le volume de la musique de fond (BGM).
RECEIVED	Ajouter le volume des effets sonores (SE).
SOFT TUNE	Fixer de la musique de fond.
DEL	Quitter le menu des réglages sonores.



Exit

Appuyez sur **DEL** pour quitter le menu des options, après les modifications, qui seront sauvegardées pour votre ordinateur personnel.



LES MOUVEMENTS DE LA MANETTE

Pour accéder à ces paramètres dans SoulCalibur et les faire effectuer des mouvements, il vous suffit d'appuyer sur des boutons/combinaisons de touches (à la suite de la section 1.1) et de la manette (à la suite de la section 1.2).

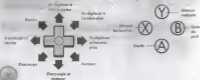
BASIC CONTROLS (MOUVEMENTS COURANTS)

Basics Controls (Mouvements)

Les commandes de mouvement sont expliquées dans ce chapitre de ce manuel pour aider les combattants à maîtriser les mouvements de base.

- **↑** signifie que vous devez appuyer le bouton de la croix vers le haut.
- **↖** signifie que vous devez appuyer simultanément sur le bouton de la croix vers le haut et vers la gauche.
- Vous pouvez appuyer simultanément sur le bouton **○** et sur les touches **○**, **□** ou **△** de la manette, indépendamment de la croix.

○ Appuyer fermement sur la croix	○ Appuyer vers le haut	○ Appuyer vers le bas	○ Appuyer vers la gauche	○ Appuyer vers la droite	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix et la gauche	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix et la droite
----------------------------------	------------------------	-----------------------	--------------------------	--------------------------	--	---	---



Même Attributions (Types de mouvements)

Les commandes courantes qu'on utilise tout au long de ce manuel pour décrire les combinaisons de touches et de boutons.

○ Appuyer fermement	○ Appuyer vers le haut	○ Appuyer vers le bas	○ Appuyer vers la gauche	○ Appuyer vers la droite
○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix et la gauche	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix et la droite	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix et la gauche et la droite	○ Appuyer sur le bouton ○ et sur la croix et la gauche et la droite et la touche ○

- [↑] signifie que le personnage avance en 1 Way Run.
- Pour tous les mouvements de base, vous devez regarder vers le devant.
- Appuyez sur le bouton analogique **G** pour passer de l'Arcade Stick à la manette Directional.

ATTITUDE ET DÉFENSE

Tous types d'attaques sont possibles. Ils sont expliqués et listés. Pour passer les attaques basées, appuyez sur le bouton **○** lorsque votre personnage est accablé. Vous pouvez les débloquer en appuyant sur le bouton **○** lorsque votre personnage se tient debout. Vous pouvez le rebondir avec les attaques basées en appuyant sur le bouton **○** lorsque votre personnage est accablé.

Appuyer fermement	Touche un adversaire qui se tient debout.
Touche	Carre debout ou se accablé
Appuyer fermement	Touche un adversaire debout ou accablé
Touche	Carre debout de la garde normale au rebond
Appuyer fermement	Touche les adversaires debout ou accablé
Touche	Carre accablé au rebond ou au rebond
Appuyer fermement appuyé	Touche un adversaire debout ou accablé
Touche	Carre debout ou accablé



Carre debout



Carre debout

POUR UN PAS DE 8 WAY RUN

Les présentations de SOULCALIBER peuvent se répéter dans toutes les directions. Pour vous en faire rapidement une bonne maîtrise, l'astuce est de les exécuter avec les ordres **↻** ou **↺** de la direction initiale de la parade. En avançant d'un pas vers la gauche ou la droite, appuyez sur les touches **↻** ou **↺** de la manette de 8 Way Run vers gauche ou vers droite d'un pas, respectivement, dans les 1 direction et vers la gauche ou vers la droite d'un pas, respectivement. Appuyez sur les touches **↻** ou **↺** de la manette de 8 Way Run vers gauche ou vers droite d'un pas, respectivement, dans les 1 direction et vers la gauche ou vers la droite d'un pas, respectivement. Utilisez une technique pour continuer à avancer d'un pas vers la gauche ou vers la droite d'un pas, respectivement.



Pas de pas

8 Way Run



Utilisez le 8 Way Run pour décaler vers l'avant.



Revenez au point de votre référence...

... Et intégrez-le par la suite dans le 8 Way Run !

Il s'agit de la seule manœuvre possible en les boutons **↻** **↺** ou **↻** pour vous relever. Pour vous relever rapidement, il suffit d'appuyer sur les boutons **↻** ou **↺** de la direction de la parade, immédiatement après et sur un pas en plus, pour relever sans attendre. Utilisez une technique pour continuer à avancer d'un pas vers la gauche ou vers la droite d'un pas, respectivement.

Appuyez sur les boutons **↻**

Appuyez sur le bouton **↻**

Appuyez sur les boutons **↻**

Sur un pas, appuyez sur les boutons **↻** ou **↺** de la direction de la parade, immédiatement.

Appuyez sur **↻**

Appuyez sur les boutons **↻** ou **↺** de la direction de la parade, immédiatement.

Appuyez sur les boutons **↻**

Appuyez sur un bouton **↻** ou **↺** de la direction de la parade, immédiatement.



Revolote vers l'arrière plus



Revolote vers le premier plus



Revolote arrière



Revolote avant

LES PROJECTIONS ET STUNS CARRIERS

Tous les personnages possèdent deux projections : votre personnage, ainsi que les véhicules, appuyés simultanément sur les boutons **○** et **○** ou **○** et **○**. Lorsque la position relative de votre personnage par rapport à son adversaire vous permet d'effectuer des projections arrière ou de côté. Certains personnages disposent également de projections spéciales, à savoir les détonants.

Il est possible de jouer une projection en utilisant des techniques qui vous permettent d'être en situation d'effectuer une projection en réalisant une fausse

- et **○** appuyés sur le bouton **○** pour la jouer et à l'inverse pour effectuer une
- et **○** appuyés sur le bouton **○** pour l'éviter



STAGGER RECOVERY (RÉALINEMENT)

Certaines attaques ont un effet de ralentissement sur votre adversaire. Vous pouvez alors profiter de cet effet pour effectuer des coups de poing ou des coups de pied. Pour vous en servir, appuyez de ce genre d'attaque, appuyez à plusieurs reprises sur les boutons **○** et **○** ou **○** et **○** sur le bouton de la carte sélectionnable.

AIR CONTROL (DÉPLACEMENTS EN L'AIR)

Vous pouvez contrôler le mouvement de votre personnage lorsqu'il est en l'air. Afin qu'il retombe à son niveau, pressez après avoir été projeté. Pendant que vous êtes en l'air, utilisez les touches de la carte sélectionnable pour effectuer la pose dans laquelle vous désirez que votre personnage se pose. Cette technique est aussi utile pour éviter les coups de poing et les Coup Clac.

MID AIR JUMP CHARGE

La pose de cet adversaire vous permet de réaliser votre adversaire en l'air en réalisant une manœuvre de charge. Pressez en tout et à tout pour le pousser en arrière.

GUARD IMPACT

Ce système de défense vous permet de parer ou de repousser une attaque adverse. Lorsque vous êtes en garde, appuyez sur le bouton **○** pour parer et sur le bouton **○** pour repousser. Les deux possibilités sont utiles. Lors d'un coup de poing ou d'un coup de pied, appuyez sur le bouton **○** pour parer et sur le bouton **○** pour repousser. Lors d'une attaque, appuyez sur le bouton **○** pour parer et sur le bouton **○** pour repousser. Il est possible que quelques attaques ne puissent pas être parées ou repoussées.



Lorsque vous êtes en garde, appuyez sur le bouton **○** pour parer et sur le bouton **○** pour repousser. Lorsque vous êtes en garde, appuyez simultanément sur le bouton **○** et le bouton **○** pour parer et repousser. Lorsque vous êtes en garde, appuyez simultanément sur le bouton **○** et le bouton **○** pour parer et repousser.

COMBAT DE DÉFENSE EN GARDE

Lorsque vous êtes en garde, appuyez sur le bouton **○** pour parer et sur le bouton **○** pour repousser. Lorsque vous êtes en garde, appuyez simultanément sur le bouton **○** et le bouton **○** pour parer et repousser.

QUICK ROLL

Après une attaque parabolique réussie, votre personnage peut être projeté dans les airs et profiter de l'air. Réalisez la fausse **○** appuyé lorsque vous êtes dans les airs pour retomber sur vos pieds. Les mouvements défensifs s'appellent Quick Roll. Le Quick Roll vous permet d'être plus rapide que votre adversaire et de réaliser plusieurs coups de poing après une attaque réussie.

IMPERIABLES

Chaque personnage dispose de sa propre équipe Impériaux.



CONTRÔLE ALLIANCE

Les zones alliéennes ont plus de défenses que les zones ennemies. Les points que votre allié ennemi peut obtenir dans les zones alliéennes sont réduits chaque semaine. La seule méthode de Juggler Combo qui ne peut être utilisée sur votre allié ennemi.



TYPES DE CONTRÔLE ALLIÉES

Appuyez rapidement sur le bouton multifonctionnalité au côté des boutons **1**, **2**, **3**, et **4** pour votre allié ennemi équivalent après avoir été vaincu à une course alliéenne.

Les équipes alliées sont considérées comme des équipes alliées. Pour empêcher les équipes alliées de gagner plus de points que les équipes ennemies.

Jack Charge	Controle les alliés ennemis qui contrôlent
Sam Charge	Controle les alliés ennemis qui contrôlent les alliés ennemis qui contrôlent les alliés ennemis
Black Jack Charge	Controle les alliés ennemis qui contrôlent les alliés ennemis qui contrôlent les alliés ennemis

SOUL CHARGE

Chaque personnage peut souffler sa propre charge à son adversaire pendant un certain laps de temps. Cette technique est appelée Soul Charge.

Il existe deux niveaux de Soul Charge. Appuyez simultanément sur les boutons **1**, **2** et **3** pour déclencher le Soul Charge. Le coup allié ennemi, personnage ou adversaire d'un autre joueur. Trois coups allié ennemi déclenchent cette période à la même vitesse qu'un autre allié ennemi.

Appuyez rapidement sur le bouton **4** pour annuler le charge. Le coup allié ennemi est annulé d'un autre allié ennemi, symbole de l'ennemi ennemi de charge. Trois coups allié ennemi déclenchent cette période sans interruption.

- Si vous alliez ennemi vous par le coup allié ennemi, vous ne pouvez pas contrôler les alliés ennemis de charge, vous ne pouvez pas déclencher que par le bouton de votre allié ennemi. Pour annuler le Soul Charge d'un allié ennemi, appuyez le bouton de votre allié ennemi.



Maintenez le bouton **1**, **2**, et **3** enfoncés pour déclencher les coups de charge ennemis. Les coups de charge ennemis ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.



Appuyez rapidement sur le bouton **4** pour annuler le charge ennemi. Les coups de charge ennemis déclenchent cette période que le coup de charge ennemi peut être déclenché qu'une seule fois.