

Dreamcast



Dreamcast

3rd STRIKE STREET FIGHTER™



CAPCOM

CAPCOM®

spécial de la part de CAPCOM ENTERTAINMENT

avoir choisi STREET FIGHTER™ III 3rd STRIKE. Ce jeu est exclusivement destiné à la console de jeu Dreamcast™. Lisez attentivement ce manuel avant de jouer à STREET FIGHTER™ III-3rd STRIKE.

© CAPCOM CO., LTD. 2000 TOUTS DROITS RESERVES

Le LOGO CAPCOM et STREET FIGHTER sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER™ III 3rd STRIKE est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD.

Dreamcast™ et les logos Dreamcast sont des marques déposées de marques commerciales ou des marques de Sega Enterprises, Ltd.

CAPCOM ON-LINE

<http://www.capcom.com>

Visitez notre site web pour connaître les dernières nouveautés de CAPCOM ou pour regarder les jeux en ligne. Les jeux sont présentés ! Vous pouvez également nous envoyer un mail à l'adresse me@capcom.com pour obtenir de l'aide ou découvrir les nouveautés de CAPCOM.

SOMMAIRE

| | |
|-------------------------------|----|
| Dreamcast™ | 32 |
| Commencer une partie | 33 |
| Commandes (par défaut) | 34 |
| Ecran de Combat | 36 |
| Règles de combat | 38 |
| Motifs de jeu | 39 |
| Coups spéciaux de base | 44 |
| Super Arts | 46 |
| Système d'évaluation | 47 |
| Street Fighters (combattants) | 48 |
| Alex | 48 |
| Ryu | 49 |
| Dudley | 49 |
| Yun | 50 |
| Twelve | 50 |
| Yang | 51 |
| Q | 51 |
| Neco | 52 |
| Chun-Li | 52 |
| Seiji | 53 |
| Renny | 53 |
| Elena | 54 |
| Oro | 54 |
| Ken | 55 |
| Urien | 55 |
| Makoto | 56 |
| Ibuki | 56 |
| Hugo | 57 |
| Akuma | 57 |
| Support technique | 58 |

COUVERCLE DU
COMPARTIMENT À CD
BOUTON POWER

permet d'allumer et
d'éteindre l'appareil



BOUTON OPEN

permet d'ouvrir le couvercle
du compartiment à CD

PORTS DE COMMANDES

Permettent de connecter la manette Dreamcast™ ou tout autre périphérique. De gauche à droite : port de commande **A**, port de commande **B**, port de commande **C** et port de commande **D**. Pour **STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE**, connectez les manettes des joueurs 1 et 2 respectivement aux ports de commande **A** et **B**.

STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE se joue à 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast, connectez la (les) manette(s) Dreamcast™ ou tout autre périphérique aux ports de commande. Pour jouer à deux ou plus de deux joueurs, achetez des manettes supplémentaires (vendues séparément).

DREAMCAST™ VISUAL MEMORY (VM) - CARTE MEMOIRE

Pour sauvegarder vos paramètres de jeu et vos meilleurs scores, insérez un VM dans le port 1 de la manette connectée au port de commande **A** avant d'allumer votre console Dreamcast™.

Remarque: ne jamais éteindre la console, retirer un VM ou déconnecter une manette pendant l'enregistrement des données.



COMMENCER UNE PARTIE

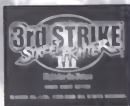
Depuis l'écran de titre, appuyez sur le bouton **START** pour faire apparaître le menu Mode de jeu. Pour faire votre sélection sur les écrans suivants, utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

- Sélectionnez un mode de jeu (voir description des différents modes de jeu page 39.)
- Sélectionnez un Street Fighter (combattant). La couleur du personnage dépend du bouton sur lequel vous avez appuyé pour faire votre sélection (voir le chapitre énumérant les personnages et leurs coups, page 40.)
- Sélectionnez un Super Art – un coup spécial particulièrement puissant – pour votre combattant. Chaque Street Fighter dispose de trois Super Arts. Sélectionnez celui qui correspond le plus à votre style. Pour utiliser le Super Art de votre combattant, il faut que votre « Super Art Gauge » (jauge de Super Art) soit pleine (voir les Super Arts de chaque personnage, page 48.)

À VEGARDER UNE PARTIE

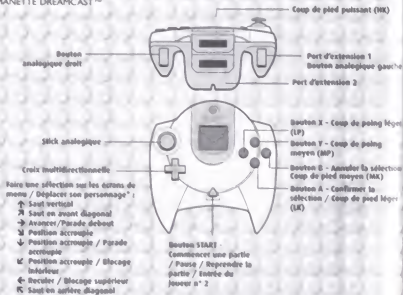
STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE enregistre automatiquement les données du jeu (paramètres de jeu, meilleurs scores, etc.) à différents moments de la partie. Pour utiliser cette fonction, insérez un Visual Memory (Carte mémoire) dans le port 1 de la manette connectée au port de commande **A**.

Il faut 4 blocs libres pour sauvegarder les données de **STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE**.



COMMANDES (PAR DEFAUT)

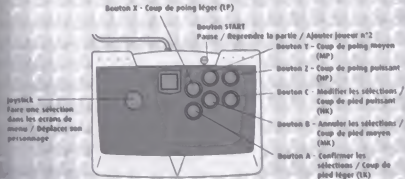
MANETTE DREAMCAST™



* Les mouvements décrits ici sont paramétrés pour un personnage regardant à droite. S'il regarde à gauche, inversez les directions gauche/droite.

Lors de la mise sous tension de la console Dreamcast™, ne touchez ni le stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements. Si toutefois cela arrivait, éteignez immédiatement la console, puis rallumez-la en évitant soigneusement de toucher à la manette.

ARCADÉ STICK DREAMCAST™

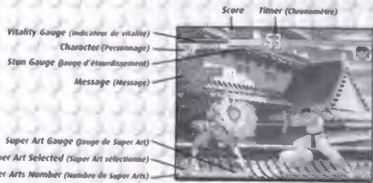


VIBRATION PACK DREAMCAST™

Le jeu **FRUITER™ III - 3rd STRIKE** prend en charge le périphérique Vibration Pack. Inséré dans le port d'extension 1 de la console Dreamcast™ ou d'un autre périphérique compatible, le Vibration Pack crée un effet de vibrations qui renforce simultanément les sensations du jeu. Remarque : lorsque le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension 1 de la console Dreamcast™, il se connecte, mais ne se verrouille pas. Ainsi, le Vibration Pack est susceptible de tomber en panne et d'interrompre le fonctionnement du jeu. Le Vibration Pack ne peut être utilisé avec l'Arcade Stick.

- **FRUITER™ III - 3rd STRIKE** se joue à 1 ou 2 joueurs. Connectez les manettes ou tout autre périphérique à la console Dreamcast™.
- Utilisez le joystick pour l'utilisation du stick analogique de la manette Dreamcast™.
- Appuyez sur le bouton A au moment de retourner à l'écran de Titre en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et START et sur le bouton Z enfoncé. La console Dreamcast™ effectue une réinitialisation logicielle et affiche l'écran de Titre.
- Consultez le manuel de distribution des touches par défaut de la manette et de l'Arcade Stick. Pour cela, reportez-vous à la page 34.

ECRAN DE COMBAT



Wins

(Victoires) Nombre de victoires remportées par le joueur (non disponible lorsque les joueurs regardent vers la gauche.)

Score

Score du joueur.

Timer

(Chronomètre) Temps de combat restant.

Vitality Gauge

(Indicateur de vitalité) Cette barre de couleur diminue au fur et à mesure que le personnage est attaqué. Lorsqu'elle disparaît complètement, le personnage est K.O.

Character

(Personnage) Nom et description du combattant.

Stun Gauge

(Jauge d'étourdissement) Lorsque cette jauge se remplit, le personnage est étourdi et chancelle.

Messages

Tout au long du combat, plusieurs messages s'affichent pour chaque personnage.

Super Art Gauge

(Jauge de Super Art) Lorsque cette jauge est pleine, il est possible d'effectuer un Super Art.

Super Art Selected

(Super Art sélectionné) Super Art actuellement sélectionné pour le personnage.

Super Art Number

(Nombre de Super Arts) Nombre de Super Arts utilisables. (Chaque Super Art a un nombre d'utilisations maximal.)

REGLES DE COMBAT

MATCHPLAY (MATCH)

- Chaque manche dure jusqu'à 99 (par défaut) ou jusqu'à ce qu'un combattant gagne.
- Le premier joueur qui parvient à épuiser toute la vitalité de son adversaire avant que le temps soit écoulé remporte la manche.
- Si, lorsque le temps est écoulé, il reste de la vitalité aux deux joueurs, le vainqueur de la manche est celui à qui il en reste le plus.
- Le premier joueur qui gagne deux manches sur trois (par défaut) remporte le match.

DRAW GAME (EGALITE)

Il y a égalité lorsque les deux joueurs épuisent leur vitalité au même moment (double K.O.) ou lorsqu'il leur reste la même quantité de vitalité à la fin du temps de jeu.

S'il y a égalité lors de la dernière manche, c'est le nombre de points qui départage les joueurs.

Remarque : vous pouvez modifier la durée des manches et leur nombre à l'aide du mode Options. Voir page 43.

MODES DE JEU

CADE 1 OU 2 JOUEUR(S)

Mesurez-vous aux joueurs de l'ordinateur, les uns après les autres. Battez-les tour à tour et vous sortirez vainqueur ! Vous pouvez à tout moment faire entrer un 8ème joueur dans la partie en appuyant sur le bouton START. Vous pouvez continuer le jeu même si vous perdez.



VERSUS (DUEL) COMPETITION A 2 JOUEURS

Defiez un ami en face à face. Connectez deux manettes à votre console Dreamcast™ avant de commencer. Sélectionnez un combattant, des handicaps et un niveau avant chaque match choisissez également un Super Art pour chaque manche (prédéfini : ce paramètre peut être modifié dans le mode Options. Voir page 43).

En mode Versus, un écran de Résultat s'affiche après chaque match. Faites votre sélection parmi les options suivantes :

- Continue (Continuer) – Retourner à la partie.
- Replay Save (sauvegarder le ralenti) – Sauvegarder les données enregistrées. Vous pouvez visionner le ralenti dans le mode Replay (voir page 42).
- Exit (Quitter) – Quitter le mode Versus et retourner au menu Mode de jeu.



TRAINING (ENTRAINEMENT)

Pratiquez vos coups et vos combos. Choisissez votre personnage et son adversaire. Vous verrez alors apparaître le menu Entraînement. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick EA pour sélectionner un paramètre et D/E pour le modifier. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

NORMAL TRAINING (ENTRAINEMENT NORMAL)

- **Normal Mode (Mode normal)** – Pour pratiquer vos coups et vos combos sans limite de temps. Votre adversaire récupère automatiquement la vitalité perdue.
- **Recording Mode (Mode Enregistrement)** – Enregistrez vos entraînements sans limite de temps. Comme pour un match normal, votre adversaire perdra de la vitalité au fur et à mesure que vous l'attaquez.
- **Replay** – Pour pratiquer vos coups et vos combos sans limite de temps. Votre adversaire récupère automatiquement la vitalité perdue.
- **Dummy Setting (Paramètres adversaires)** – Pour adapter les paramètres de votre adversaire.
- **Training Option (Options d'entraînement)** – Pour modifier différentes options du mode Entraînement.
- **Button Config (Configuration des boutons)** – Pour modifier l'attribution des commandes.
- **Character Change (Changer de personnage)** – Pour sélectionner un autre personnage ou adversaire.
- **Quit** – Pour retourner au menu Mode de jeu et commencer l'entraînement.



BLOCKING TRAINING (PRATIQUE DES PARADES)

Le mode vous permet de pratiquer vos parades. Enregistrez tout d'abord l'attaque de votre adversaire, puis pratiquez vos parades dans la scène d'attaque enregistrée. Sélectionnez votre personnage et votre adversaire, puis ouvrez le menu Entraînement.

- **Dummy Recording (Enregistrement de l'adversaire)** – Pour enregistrer votre adversaire à l'attaque de façon à disposer d'un modèle d'attaque. La durée de l'enregistrement est limitée et votre personnage pare automatiquement. Vous pouvez quitter ce mode lorsque le temps est écoulé ou par le menu Pause (appuyez sur le bouton START).
- **Blocking Training (Pratique des parades)** – Pratiquez vos parades contre l'adversaire que vous avez enregistré à l'attaque dans le mode Enregistrement de l'Adversaire. Notez que si vous ne parrez pas les attaques de votre adversaire ou si vous ne l'attaquez pas, celui-ci ne reproduira pas correctement le modèle d'attaque.
- **Other Options (Autres options)** – Voir Entraînement normal, page 40.

SYSTEM DIRECTION (SYSTEME DE JEU)

Cette option permet de modifier et d'adapter les systèmes de jeu suivants :

- **System (Système)** – Sélectionnez ORIGINAL pour créer votre propre système de jeu.
- **Direction** – Pour modifier et adapter les systèmes de jeu existants. Lorsque vous survolez un objet, sa description s'affiche en bas de l'écran. Sélectionnez NEXT (suite) ou appuyez sur le bouton analogique D / le bouton Y pour aller à la page suivante. Sélectionnez BACK (retour) ou appuyez sur le bouton analogique G / le bouton X pour retourner à la page précédente. Sélectionnez EXIT (quitter) pour retourner au menu de Système de jeu.



- **Save (Sauvegarder)** – Pour sauvegarder les paramètres de jeu sur un VM.
- **Exit (Quitter)** – Pour retourner au menu Mode de l'option Entraînement.

MODE REPLAY

Cette option permet de visionner des données antérieurement enregistrées sur un VM. Sélectionnez tout d'abord un VM contenant des données replay. Puis, dans la liste qui s'affiche, choisissez un fichier replay à charger. Une fois le fichier visionné, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Restart (Recommencer)** – Visionner de nouveau le fichier replay.
- **Save (Sauvegarder)** – Enregistrer le fichier replay sur un VM (il faut jusqu'à 30 blocs VM pour enregistrer un fichier replay.)
- **Exit (Quitter)** – Retourner au menu Mode de l'option Entraînement.



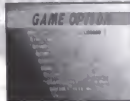
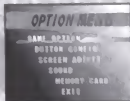
OPTIONS

Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick FA pour faire votre sélection puis **ENTRÉE** pour modifier le paramètre. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer et sur le bouton **START** pour retourner à l'écran de Titre.

Remarque : Option (Options de jeu)

| | |
|-------------------------|---|
| Difficulty | (Difficulté) Augmentez le nombre d'étoiles pour rendre votre adversaire plus coriace. |
| Time Limit | (Limite de temps) Définit la durée de chaque manche. |
| Rounds | (Manches) (1 pers.) Définit le nombre de manches par match pour les parties à 1 joueur. |
| Rounds | (Manches) (Duel) Définit le nombre de manches par match pour les parties à 2 joueurs. |
| Damage Level | (Niveau des dommages) Définit la gravité des blessures infligées par vos attaques. |
| Handicap | Active/désactive le handicap en mode Duel. |
| Player V2 | (Joueur V2) (Duel) Définit le mode de commande des personnages en mode Duel. Pour assister à un match de l'ordinateur contre lui-même, réglez cette option sur « CPU » pour les deux personnages. |
| Default Settings | (Paramètres par défaut) Restaure les paramètres par défaut. |
| Quit | (Quitter) Permet de retourner au menu Options. |
| Button Config | (Configuration de boutons) Permet de modifier l'affectation des boutons. Vous pouvez également attribuer des commandes spéciales aux boutons. |
| Screen Adjust | (Paramètres d'écran) Permet d'adapter les paramètres d'écran à votre moniteur. |
| Sound | (Son) |
| Audio | Permet de sélectionner un son stéréo ou mono. |
| BGM/VSE Level | (Niveau de la musique de fond / des effets sonores) Permet de régler le volume de la musique de fond / des effets spéciaux. |
| BGM Test | (Test de la musique de fond) Permet d'écouter un échantillon de la musique de fond. |
| Memory Card | (Carte mémoire) |
| Save Data | (Sauvegarder les données) Permet de sauvegarder le réglage des options et le classement des scores sur un VM. Cet enregistrement occupe 3 blocs sur le VM. |
| Load Data | (Charger les données) Charge les données enregistrées sur un VM. |
| Auto Save | (Enregistrement automatique) Activez cette option pour que le réglage des options et le classement des scores soient automatiquement sauvegardés. |

Remarque : pour sauvegarder et charger des données, il faut disposer d'un Visual Memory.



COUPS SPECIAUX DE BASE

Les mouvements de la croix multidirectionnelle ou du joystick indiqués ci-dessous sont paramétrés pour des combattants regardant à droite. Pour qu'ils regardent à gauche, inversez les actions gauche/droite.

Regular Moves

(Coups normaux) Appuyez sur le bouton Coup de poing (P) ou Coup de pied (K)

Special Moves

(Coup spécial) Combos effectués à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du joystick et du bouton Coup de poing ou Coup de pied.

Block

(Blocage) Blocage supérieur : D; Blocage inférieur : B
Le blocage peut être effectué debout ou accroupi. Utilisez le blocage droit pour parer une attaque de votre adversaire.

Il est impossible d'effectuer un blocage en l'air.

High Jump

(Saut élevé) AF

/ Plus élevé qu'un saut normal.

Dash

(Fuite) EE ou DD

Parrying

(Parades) Standing parry (Parade debout) : E (en direction de l'adversaire)

Crouching blocking parry

(Parade bloquante accroupie) : A

Appuyez en direction de l'adversaire pour une attaque supérieure ou sur A pour une attaque inférieure au moment où l'adversaire frappe. Si vous y parvenez, vous pouvez contre-attaquer le premier et prendre l'avantage.

Quick Standing

(Récupération rapide de la position debout) A
Utilisez ce coup lorsqu'un adversaire vous terrasse ou vous propulse dans les airs.

Dizzy Recovery

(Récupération de ses esprits) Tous les boutons

Permet de récupérer ses esprits plus rapidement en appuyant rapidement sur tous les boutons directionnels, les boutons Coup de Poing et les boutons Coup de pied dans n'importe quel ordre.

Throw & Grapple

(Propulsion en l'air et Agrippement) LP + LK simultanément

Lorsque vous vous trouvez très près de l'adversaire, appuyez sur les boutons LP + LK simultanément pour le propulser dans les airs. Certains personnages tendent à agripper leur adversaire plutôt qu'à le propulser. Vous pouvez également utiliser cette commande pour vous échapper au moment où l'adversaire s'apprête à vous agripper pour vous propulser en l'air.

Leap Attack

(Attaque par bonds) MP + MK simultanément.

Les bonds sont moins élevés que les sauts normaux et les attaques. Ce coup est particulièrement efficace contre un blocage accroupi.

Personal Action

(Action personnelle) HP + HK simultanément

SUPER ARTS

Super Art

Croix multidirectionnelle ou joystick + Bouton Coup de poing ou Coup de pied

Les Super Arts sont des coups spéciaux très puissants. Au fur et à mesure de vos attaques, votre jauge de Super Art se remplit. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez effectuer un Super Art. Chaque personnage dispose de trois Super Arts. Choisissez l'un d'entre eux avant le match (voir page 33). Pour connaître les Super Arts de chaque personnage, reportez-vous au chapitre énumérant les coups de chaque personnage, page 48.



EX Special Move

(Coup spécial EX) 2 P ou 2 K

Lorsque la jauge de Super Art est bleu clair et clignote, vous pouvez effectuer sur deux P ou deux K tout en actionnant la commande de votre coup spécial pour que celui-ci soit plus puissant. Le coup spécial EX utilise une certaine quantité de votre Jauge de Super Art.

SYSTEME D'EVALUATION

Votre jeu est évalué en fonction de différents critères, tels que la qualité de vos attaques et de vos défenses, la pertinence de vos coups, etc. Le résultat de cette évaluation s'affiche à la fin de chaque match.

À la fin d'une partie en mode Arcade, votre évaluation globale pour tous les matchs apparaît.



STREET FIGHTERS (COMBATTANTS)

Les coups décrits dans ce chapitre sont paramétrés pour des joueurs regardant à droite. Pour que les joueurs regardent à gauche, inversez les actions gauche/droite. Voici la liste des abréviations utilisées :

- P = Coup de poing LP = Coup de poing léger F P = Coup de poing puissant
- K = Coup de pied LK = Coup de pied léger F K = Coup de pied puissant
- EX = version EX de ce coup disponible

ALEX

COUPS SPECIAUX

- PLAIN GRIP ↓↘→ + P [EX]
(COUP DU TRANCHANT DE LA MAIN)
- POWER BOMB (BOMBE PULSANTE) →↘↙← + P
- AIR KICK BLAZH (COUP DE GENOU AERIEN) →↘↙+K [EX]
- AIR TRIANGLE (TRIANGLE AERIEN) A ECHANGE) ↑ + K [EX]
- PLAIN BLOW (COUP DE COUDE) D ECHANGE) → + K [EX]
- SPIRAL DOT (SPIRAL DOT) →↘↙← + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- 1 HYPER BOMB (ROTATION A 180) TOUR A 180 + P
- 2 BOOMSRANG RAID ACEAGE + P
(RAID BOOMSRANG)
- 3 STUN GUN HEADBUTT ACEAGE + P
(COUP DE TETE - PUIS PARALYSANT -)



COUPS SPECIAUX

- HADOKEN ↓↘→ + P [EX]
- SHORYUKEN →↘↙ + P [EX]
- SHORYUKEN KICK ABD + K (UTILISABLE EN L' AIR) [EX]
- (COUP DE PIED OUBAGAN)
- HIGH-BLADE LEG KICK ←↘↙→ + K [EX]
(COUP DE JAMBE TRANCHANT)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- 1 SHINEU HADOKEN ACEAGE + P
- 2 SHIN SHORYUKEN ACEAGE + P
- 3 DENJIN HADOKEN ACEAGE + P (ATTAGUABLE)



RYU DUDLEY

COUPS SPECIAUX

- JET UPPER CUT (UPPERCUT SPATIAL) →↘↙ + P [EX]
- MACHINEGUN BLOW (MITRILLEUSE) ←↘↙→ + P [EX]
- DUCKING STRAIGHT (BOUILLON FORCE) ←↘↙→ + K THEN P
- DUCKING UPPER CUT (UPPERCUT PLONGEON) ←↘↙→ + K THEN K
- CROSS COUNTER (VOL PLANE) →↘↙← + P [EX]
- SHORT SWING BLOW (COUP SEC) →↘↙← + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- 1 ROCKET UPPER CUT (UPPERCUT PUISE) ACEAGE + P
- 2 ROLLING THUNDER (ROULEMENT DE TONNERRE) ACEAGE + P
(APPUYEZ RAPIDEMENT)
- 3 CORICREW BLOW (TIRE-BOUCHON) ACEAGE + P



**COUPS SPECIAUX**

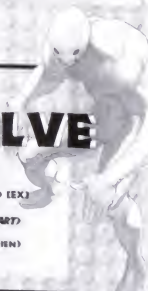
- TETUZANKO →↓↘ + P [EX]
- ZESHOU HOMOU ↓↘→ + P [EX]
- NISSHOUKYAKU →↓↘ + K [EX]
- KOBOKUIMI ↓↙← + P
- ZENPOU TENIHIIN →↘↙← + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I YOKO ↓↘↙↘→ + P
- II SOURAI RENGEKI ↓↘↙↘→ + P
- III GENSIJIN ↓↘↙↘→ + P

YUN

TWELVE

**COUPS SPECIAUX**

- N.D.L. ↓↘→ + P [EX]
- A.X.E. ↓↙← + P (UTILISABLE EN L' AIR) [EX]
- D.R.A. ↓↙← + K (ABRIEN) [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I X.N.D.L. ↓↘↙↘→ + P
- II X.F.L.A.T. ↓↘↙↘→ + K (ABRIEN)
- III X.C.O.R.Y. ↓↘↙↘→ + P

COUPS SPECIAUX

- TOUROUZAN ↓↘→ + P [EX]
- SENKYUTAI ↓↘→ + K [EX]
- HYAKKO SOUIMODA ↓↙← + P
- ZENPOU TENIHIIN →↘↙← + K
- KAIHOU →↓↘ + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I RAISHIN MAHAKEN ↓↘↙↘→ + P
- II TENIHIIN SENKYUTAI ↓↘↙↘→ + K
- III SEKI ENBU ↓↘↙↘→ + P

YANG

Q

**COUPS SPECIAUX**

- DAIHING HEAD ATTACK ← (ATTAQUE) → + P [EX]
- (COUP DE TETE CINGLANT)
- DAIHING LEG ATTACK ← (ATTAQUE) → + K [EX]
- (COUP DE JAMBE CINGLANT)
- HIGH SPEED BARRAGE ↓↙← + P [EX] (BARRAGE HAUTE VITESSE)
- CAPTURE & DEADLY BLOW →↘↙← + K (CAPTURE ET COUP MORTEL)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I CRITICAL COMBO ATTACK ↓↘↙↘→ + P (COMBO FULGURANT)
 - II DEADLY DOUBLE COMBINATION ↓↘↙↘→ + P (DOUBLE COMBINAISON MORTELLE)
 - III TOTAL DESTRUCTION ↓↘↙↘→ + P (DESTRUCTION TOTALE)
- puis ↓↘→ + P OR K

COUPS SPECIAUX

ELECTRIC BLAZER (RAMPE ELECTRIQUE) →↓↘ + P
(APPUYEZ RAPIDEMENT)
TORNADO HOOK (CROQUET TORNADO) ←←↓↘→ + P [EX]
FLYING VIPER (VIPERE VOLANTE) ←↓↘→ + P [EX]
SNAKE FANG (CROQUET DE SERPENT) ←←↓↘→ + K
RING COBRA ↓↘← + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I MAGNETIC STORM ACEAGE + P (APPUYEZ RAPIDEMENT)
(TEMPETE MAGNETIQUE)
BLAM DANCE ACEAGE + P (LAQUETTES)
ELECTRIC SNAKE ACEAGE +
(SERPENT ELECTRIQUE)

NECRO**CHUN-LI****COUPS SPECIAUX**

HYAKURETSU-KYAKU K (APPUYEZ RAPIDEMENT) [EX]
KIKOKEN ←←↓↘→ + P [EX]
SPINNING BIRD KKK ↓ (ATTAGUS) ↑ + K [EX]
(COUP DE PIED SERPENT TOURNANT)
HAZANIHU →↘↘← + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I KIKOUHO 160° MOTION + P
II HOYOKUJEN ↓↘→↓↘→ + K
III TENISEI RANKA ↓↘→↓↘→ + K

COUPS SPECIAUX

SEAN TACKLE (PLAQUAGE SEAN) ←←↓↘→ + P
(MAINTENEZ ENFONCE) [EX]
DRAGON SMASH (PULVERISATION DRAGON)
TORNADO (TORNADO) ↓↘← + K [EX]
RYUBI KYAKU ↓↘→ + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I HADOU-BURIT ↓↘→↓↘→ + P
II SHORYU-CANNON ↓↘→↓↘→ + P (APPUYEZ RAPIDEMENT)
III HYPER TORNADO ↓↘→↓↘→ + P

SEAN**REMY****COUPS SPECIAUX**

LIGHT OF VIRTUE: HAUT ← (ATTAGUS) → + P [EX]
(LUMIERE DE VERTU)
LIGHT OF VIRTUE: BAS ← (ATTAGUS) → + K [EX]
(LUMIERE DE VERTU)
RING RAGE FLAIN ↓ (ATTAGUS) ↑ + K [EX]
(ACCES DE SAGE)
GOD BLUE KKK ↓↘← + K [EX]
(COUP DE PIED BLEU SUTOR)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I LIGHT OF JUSTICE ↓↘→↓↘→ + P
(LUMIERE DE JUSTICE)
II SUPREME RING RAGE FLAIN ↓↘→↓↘→ + K
(ACCES DE SAGE SUPREME)
III BLUE NOCTURNE ↓↘→↓↘→ + K
(NOCTURNE BLEU)



COUPS SPECIAUX
 SCRATCH WHEEL (SUPPLÈGE DE LA ROUE) →↘ + K [EX]
 RHINO HORN (CORNE DE RHINO) ←↘↘ + K [EX]
 MALLET SMASH (FRAPPE DE MARLETT) →↘↘↘ + P [EX]
 SPIN KICK (PHOQUETTE) ↘↘ + K [EX]
 LYNX TAIL (QUEUE DE LYNX) ←↘ + K [EX]

SUPER ARTS (SÉLECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I SPINNING BEAT (AÏLAUT DE LA TOUPE) ACAGE + K
- II BRAVE DANCE (DANCE DU BRAVE) ACAGE + K
- III HEALING (GUÉRISON) ACAGE + P

ELENA ORO



COUPS SPECIAUX

NIKIRIN SHO ← (ATTAQUE) → + P [EX]
 ONI YANMA ↓ (ATTAQUE) ↑ + P [EX]
 NION RIKI →↘↘↘ + P
 JINCHU WATARI ↓↘↘ + K [EX]

SUPER ARTS (SÉLECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I KIININ RIKI ↓↘↘↘ + P PUIS P PRES DE L'ADVENAIRE
- KIININ TUI* ↓↘↘↘ + PP
- II YAGYO DAMA ↓↘↘↘ + P
- YAGYO ODAMA* ↓↘↘↘ + PP
- III TENGU IHI ↓↘↘↘ + P
- TENGU MIDARSHI* ↓↘↘↘ + PP

*LORSQUE LA JAUGE DE SUPER ART EST A SON MAXIMUM

COUPS SPECIAUX

HADOKEN ↓↘↘ + P [EX]
 INORYUKEN →↘↘ + P [EX]
 HURRICANE KKK ↘↘ + K (UTILISABLE EN L'AIR) [EX]
 (COUP DE PIED OURAGAN)

SUPER ARTS (SÉLECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I SHORYU REPPA ACAGE + P
- II SHINYUKEN (APPUYEZ RAPIDEMENT) ACAGE + K
- III SHIPPU JINSAKYAKU ACAGE + K

KEN

URIEN



COUPS SPECIAUX

CHARIOT TRUCK ← (ATTAQUE) → + K [EX]
 PLAQUAGE DU CHAR ↓ (ATTAQUE) ↑ + K [EX]
 VIOLENCE KNEE DROP (PUISSANT COUP DE GENOU) ↓ (ATTAQUE) ↑ + P [EX]
 DANGEROUS HEADBUTT (COUP DE TÊTE PERILLEUX) ↓↘↘ + P [EX]
 METALLIC SPHERE (SPHERE METALLIQUE)

SUPER ARTS (SÉLECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I TYRANT LAUGHTER (MAILLAGE DU TYRAN) ↓↘↘↘ + P
- II TEMPORAL THUNDER (COUP DE TONNERRE) ↓↘↘↘ + P
- III AEGIS REFLECTOR (REFLECTEUR D'ÆGIS) ↓↘↘↘ + P



COUPS SPECIAUX

- HAYATE ↓↘↘ + P [EX]
- HUKIAGE →↘↘ + P [EX]
- OROHI ↓↙← + P [EX]
- KARAKUSA →↘↙← + K
- TURUGI ↓↙← + K (ARRIERE) [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I SEIFYUEN GODANZUKI ↓↘↘↘ + P
- II ASARI TOJANAMI ↓↘↘↘ + K
- III TANDENRENKI ↓↘↘↘ + P

MAKOTO IBUKI



COUPS SPECIAUX

- KUNAI ↓↘↘ + P (ARRIERE) [EX]
- RAIDA →↘↙← + P
- KUBI ORI ←↙↘ + P [EX]
- KAZEKIRI →↘↘ + K [EX]
- TUMUJI ↓↙← + K PUIS K [EX]
- HIEN ←↙← + K [EX]
- TUJI GOE →↘↘ + P
- KATAMI GAKE ↓↘↘ + P

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I KATAMI SUZAKU ↓↘↘↘ + P (ARRIERE)
- II YOROI DOHI ↓↘↘↘ + P
- III YAMI SHIGURE ↓↘↘↘ + P

COUPS SPECIAUX

- GIANT PALM BOMBE ↓↙← + P [EX]
(BOMBARDMENT DE PALME)
- ISOMERIAULT PRESS 160° MOTION + P
(SAUT PERILLEUX)
- SHOOTDOWN BACKBREAKER →↘↘ + K
(BRIS-DOI)
- MONSTER LABIAT ↓↘↘ + K [EX]
(LASSO GEANT)
- ULTRA THROW →↘↙← + K
(SUPER PROPULSION)
- MEAT SQUAHER 160° MOTION + K
(ECRAIE-VIANDE)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I GIGAI BREAKER (CAISSE GEANT) 160° MOTION TWKE + P
- II MEGATON PRESS (GIGA-TONNES) ↓↘↘↘ + K
- III HAMMER MOUNTAIN (PLUS DE COUPS) ↓↘↘↘ + P

HUGO AKUMA



COUPS SPECIAUX

- GOU MADOKEN ↓↘↘ + P (UTILISABLE EN L'AIR)
- SHAKUNETIU MADOKEN →↘↙← + P
- GOU SHORYUEN →↘↘ + P
- DATUMAKI ZANKURYAKU ↓↙← + K (UTILISABLE EN L'AIR)
- AIRURA SENEU →↘↘ OU ←↙← + PP OU KK
- HYAKKIINU →↘↘ + K THEN P OR K
OU LP + LK (GOSI DE L'ADVERSAIRE)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I MASHIATU GOU HADO ↓↘↘↘ + P (UTILISABLE EN L'AIR)
- II MASHIATU GOU SHORYU ↓↘↘↘ + P
- III MASHIATU GOU RAISEN ↓↘↘↘ + K (UTILISABLE EN L'AIR)
- SHUNGORUATIU* LP LP → LK HP
- KONGOUKURUUIZAN* ↓↘↘ + PPP

*LORSQUE LA JAUGE DE SUPER ART EST A SON MAXIMUM