

Dreamcast



DREAMCAST

# TECH ROMANCER



INTERACTIVE

CAPCOM

Amusement & Games International

10000 Wilshire Blvd., Suite 1000, Beverly Hills, CA 90210, USA  
 Tel: +1 310 276 1000 Fax: +1 310 276 1001  
 1-800-555-7243 (USA & Canada) 1-800-555-7244 (International)

Amusement & Games International, 14, rue de

la Chapelle, 75010 Paris, France

Tel: +33 1 42 50 10 00 Fax: +33 1 42 50 10 01  
 1-800-555-7243 (USA & Canada) 1-800-555-7244 (International)

Amusement & Games International, Ltd. 10000  
 Wilshire Blvd., Suite 1000, Beverly Hills, CA 90210, USA  
 Tel: +1 310 276 1000 Fax: +1 310 276 1001  
 1-800-555-7243 (USA & Canada) 1-800-555-7244 (International)

## CAPCOM ON LINE

### LES JEUX EN LIGNE DE CAPCOM

#### LES JEUX EN LIGNE

Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu.

#### LES JEUX EN LIGNE

Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu.

#### LES JEUX EN LIGNE

Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu.

#### LES JEUX EN LIGNE

Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu.

#### LES JEUX EN LIGNE

Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu.

#### LES JEUX EN LIGNE

Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu. Le monde est votre terrain de jeu.

# SOMMAIRE

Overcast™	28
Création d'une partie	28
Commentaires par défaut	28
Exercice de combat	29
Règles de combat	33
Mode de jeu	34
Arcade	34
Scènes	34
Tactique-Déroulé du Dr. Tsurumi	34
Salle d'entraînement	35
Mini-jeux du YMI	36
Amateur et Héros	36
Menu des options	38
Sauvegarde/charger	38
Configuration des boutons	38
Le système de jeu	37
Attaques Spéciales	38
Personnages	40
◊ Kamen Rider	40
Daiei Heikato & Heruma	41
Phantom & Rai	42
Eclair/Polis	43
Rafael/Saint	44
Guns & Rodeo	45
Terrence McEach & Sons	46
Gauru Shadow Red	48
White Devil/Gonzales	49

## DREAMCAST™

COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Aliment ou Reset (Force)



BOUTON OPEN

Ouvre le compartiment CD

## POINTS DE COMMANDE

Une fois ces parts pour connecter le Dreamcast™ Controller (Pédales Dreamcast) ou tout autre périphérique. De gauche à droite, se trouvent les ports de commande de A à D. Utilisez chacun de ces ports pour connecter les manettes des joueurs 1 à 4.

Note : réalisez vous-même ou de plusieurs autres manettes (vendues séparément) pour jouer à plusieurs.

Jusqu'à deux joueurs peuvent s'affronter dans le jeu TECH ROMANCER™. Avant d'allumer votre Dreamcast™, connectez la ou les manettes Dreamcast™ au bus ou aux périphériques dans les ports de commande correspondants.

## OPTION SONY SONY

VOIR LE TÉLÉVISEUR ET RECEVOIR ET COMPARER AVEC LE SON-CE C'EST SENSIBLE SUR LE VOIR POLYCHROME A TECH ROMANCER™ EN PLUSIEUR FORMES PLUTOT DE AVEC DES SENSATIONS DECOMPOSER DE VOIR ET EN CAS DE L'ECRAN AU COMMANDEMENT EN JEU - LES OPTIONS SENSIBLES APPARAISSANT A L'ECRAN



Utilisez les touches Haut et Bas de la prise multidirectionnelle pour déplacer votre L'affichage SONY et SONY. Si vous n'êtes pas certain que votre téléviseur supporte la fréquence de SONY, sélectionnez l'option Test. Le langage de TECH ROMANCER™ s'affiche une signale que votre téléviseur est réglé et peut afficher - SONY. Vous devez dans sélectionner cette option dans le cas contraire, sélectionnez l'option SONY.

## COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton Start lorsque l'écran noir s'affiche.

Servez-vous de la prise multidirectionnelle du SONY analogique ou du joystick ←→ pour sélectionner un mode de jeu puis appuyez sur le bouton A.

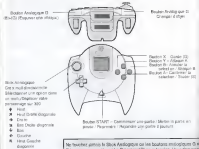
(Pour plus de détails sur les modes de jeu, consultez le page 24 de ce manuel.)

Sélectionnez votre personnage puis appuyez sur le bouton A. (Pour en savoir plus sur les personnages du jeu, consultez les pages 40-49 de ce manuel.)



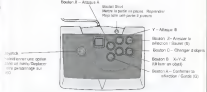
# COMMANDES (PAR DÉFAUT)

## DREAMCAST™ CONTROLLER (MANETTE DREAMCAST™)



Ne touchez jamais le Stick Analogique ou les boutons analogiques D et G lorsque vous insérez votre Dreamcast™ sous tension. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de l'insertion de la manette. Si par inadvertance, ceci vous arrive, vérifiez peut-être immédiatement votre console et assurez-vous de ne plus toucher à la manette durant l'allumage.

## ARCADE STICK



## VIBRATION PACK

TECH ROMANCER™ est compatible avec le Vibration Pack. Lorsqu'il est inséré dans le Port à extension de la manette Dreamcast™, le jeu peut utiliser le Vibration Pack (selon le jeu) pour améliorer l'expérience de jeu.

- Notes**
- Insérez le pack dans le port à extension de la manette dans le jeu TECH ROMANCER™. Cherchez le ou les boutons de tout autre périphérique inséré de votre console Dreamcast™ sous tension.
  - Pour insérer le pack, appuyez sur le bouton Start et maintenez-le enfoncé pendant que vous appuyez sur les boutons A, B, X, Y et Z. Votre console Dreamcast™ va initialement afficher l'écran de configuration.
  - Vous pouvez modifier la configuration par défaut des boutons de la manette ou de l'Arcade Stick en utilisant l'option Button Config (Configuration des boutons) sur page 10.

## ECRAN DE COMBAT

Nom du Robot	Temps	Nom d'attaque finale
Jauge d'objet		Inventaire
Nom d'objet		Indicateur de victoire
Jauge de dégâts		Mode histoire
Jauge d'armure		
Jauge spéciale		

<b>NOM DU ROBOT</b>	Identifie votre personnage.
<b>LE COMPTEUR</b>	Indique le temps restant avant la fin du round.
<b>JAUGE D'OBJET</b>	Correspond au temps ou au nombre de hits restant pour l'objet ou l'arme que vous utilisez.
<b>NOM D'OBJET</b>	Indique l'objet prêt à être utilisé.
<b>JAUGE DE DÉGÂTS</b>	Affiche les dégâts subis par le robot. Lorsque la jauge est pleine, le robot est battu (voir page 37).
<b>JAUGE D'ARMURE</b>	Cette barre de couleur blanche au fur et à mesure que le robot subit des attaques. Lorsque elle est vide, l'ennemi ou robot est détruit (voir page 37).
<b>JAUGE SPÉCIALE</b>	Cette barre de couleur augmente ou diminue au cours du combat. Lorsque l'ennemi est plein, le robot peut effectuer une attaque spéciale. Vous pouvez effectuer cette Super Charge au niveau 3 (voir page 37).
<b>ATTAQUE FINALE (FINAL ATTACK)</b>	Indique si il est possible d'effectuer une Attaque Finale.
<b>INVENTAIRE</b>	Indique les objets en votre possession. Vous pouvez y conserver jusqu'à 2 objets (voir page 36).
<b>INDICATEUR DE VICTOIRE</b>	Indique lorsque un combattant est vaincu.
<b>MODE HISTOIRE (Story mode)</b>	Affiche des informations sur votre personnage ainsi que sur votre adversaire.

## RÈGLES DE COMBAT

Les règles indiquées ci-dessous sont utilisées en Mode Arcade (Mode Histoire / Story mode) et Mode Diff. Hors challenge mode) ainsi qu'en mode Versus (regardez votre jeu pages 34 et 36 pour plus d'informations sur les différents modes de jeu).

Si un joueur l'absence d'économiseur d'écran en mode 2 joueurs, veillez à ne pas laisser l'écran sans surveillance pendant plus de 5 minutes.

## COMMENT GAGNER

Par défaut, le premier joueur qui remplit la jauge de dégâts de son adversaire et fait 2 fois remporter le match. Il est possible de modifier les paramètres de la jauge de dégâts dans le menu des options (voir page 36).

## JUSQU'À

Chaque fois que le compteur affiche 0 et qu'aucun des robots n'a été vaincu à deux reprises (par défaut), le vainqueur est celui qui possède le plus de victoire. Si le temps de jeu est épuisé (OTF) dans le menu des options, le match se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux combattants termine le match.

## MATCH NUL

Un match est déclaré nul lorsque les deux combattants sont vaincus 2 fois en même temps ou bien lorsque les jauge de dégâts des deux combattants sont de même longueur au moment où l'indicateur affiche 0. Lorsque il y a un match nul, les 2 écrans des 2 joueurs se terminent.



# MODES DE JEU

## ARCADE

1 OU 2 JOUEURS

En sélectionnant le **MODE HISTOIRE (STORY MODE)** vous pouvez connaître l'histoire de chacun des robots.

Dans le mode **DEFI (HERO CHALLENGE)** vous pouvez défaire les 18 adversaires informatiques. Si vous y parvenez, il vous sera attribué une note pour votre performance.

## VERSUS

COMPÉTITION A 2 JOUEURS

Défié un ami en face à face. Pour jouer, vous avez 2 minutes dans votre **Devancement™** avant de retourner à la fin de chaque match. Vous pouvez recommencer le combat avec le même personnage ou bien sélectionner un adversaire combattant.



## TECHNO GAME OU DR. TATARIUM

Discutez et choisissez des options cachées. Vous pouvez accéder à certaines options dans la **Salle d'entraînement (Development Room)**. Les autres options sont automatiquement déverrouillées lorsque certaines conditions sont remplies durant les phases de jeu.



## COMMANDES DE LA SALLE D'ENTRAÎNEMENT (DEVELOPMENT ROOM)

Devenir le plus vite option cachée en dépassant l'objectif gagné en mode **Defi (Hero Challenge)** et dans les mini-jeux du **Visual Memory (VM)**.

**Mini-jeux du Visual Memory (VM)**  
Vous pouvez télécharger des mini-jeux afin de gagner de l'argent. Pour cela, votre **Visual Memory (VM)** doit dépasser de 100 blocs de mémoire. Cliquez le menu du Mini-jeux pour accéder à plusieurs options.



**MINI GAME (MINI-JEU)** Jouer aux Mini-jeux

**HIGH SCORE (MEILLEUR SCORE)** Conclure le meilleur score

**MONEY (ARGENT)** Gagner son argent

**SOUND TOGGLE (SON)** Activer/désactiver (ON/OFF) la musique des Mini-jeux

## AMOUR et HAINES (LOVE & PUNISH)

Soyez aimé ou haï tout moment. Jango peut faire son apparence. Dès qu'il apparaît, embrassez-le. Si une fille apparaît, donnez-lui une petite tape.

**Note** - Vous pouvez accéder à deux mini-jeux supplémentaires pourvu que vous remplissiez certaines conditions spéciales durant les phases de jeu. À vous de les découvrir!



### MENU DES OPTIONS (OPTION MENU)

Vous pouvez régler l'état de la série de contrôles de jeu et vous adapter les réglages avec **+** et **-**.

**DIFFICULTÉ (DIFFICULTY)** Ajuste le niveau de difficulté pour les grands joueurs.

**COULEUR LÉVEL (STAGE) (DES ATTACHES)** Modifie l'empilage des degrés attachés par les attaques.

**TAUX (TEMP)** Régularise l'actuation (CONTR) la durée de temps.

**TAUX (TEMP)** Modifie le temps de réaction de temps.

**COINTE NUMÉRIQUE (NUMÉRIQUE JAUDE)** CPU - Détermine le nombre de Jauges de Degrés disponibles dans le jeu à 1 JAUDE.

**VE** Détermine le nombre de Jauges de Degrés disponibles dans le jeu à 2 JAUDES.

**COINTE (SON)** Détermine si STEREO ou MONO est activé à l'écran.

**VERSION (VERSION)** Régularise l'actuation (CONTR) cette option lorsque le Mission Pack est installé dans la machine option des dépenses pour l'écran (M).

**SPECIAL MOVES (MOUVEMENTS SPECIAUX)** Lorsque cette option est activée, le gameplay des mouvements spéciaux est amélioré.

**DEFAULT (DEFAULT)** Réajuste les réglages par défaut de menu des options.

**SAUVEGARDES/CHARGES (SAUVEGARDES)** Sauvegarde les données de votre jeu sur un 5 1/4 ou 3 1/2 floppy (512).

**1 (ONE) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 5 1/4 floppy (512).

**2 (TWO) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**3 (THREE) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**4 (FOUR) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**5 (FIVE) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**6 (SIX) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**7 (SEVEN) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**8 (EIGHT) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**9 (NINE) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**0 (ZERO) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).

**10 (TEN) CHARGES** Charge des parties précédemment sauvegardées sur le 3 1/2 floppy (1024).



## LE SYSTEME DE JAUGES

Jauge de Degrés

Jauge d'Années

Jauge Spéciale



### JAUGE DE DEGRÉS

As-tu le niveau qui vous rendra subit des attaques cette jauge en rempli. Lorsque la barre verte toute est remplie.

**Degrés réversibles** La barre verte représente les degrés qui s'écoulent avec le temps.

**Degrés irréversibles** La barre rouge représente les degrés irréversibles.

### JAUGE SPECIALE

La barre de couleur augmente lorsque vous attaquez. Lorsque cette jauge est pleine, vous pouvez effectuer un mouvement spécial. Il est également possible de remplir cette barre plusieurs fois de suite pour atteindre le total 5. Lorsque vous effectuez un mouvement spécial, vous consommez un peu de votre jauge spéciale. (Pour les mouvements spéciaux de chaque combatant voir pages 40 à 45).

### JAUGE D'ANNÉES

As-tu le niveau qui vous rendra subit des attaques. La barre de couleur diminue. Lorsque la barre est pleine de votre côté en blanc. Votre côté doit être alors déchargé. Lorsque la barre est remplie des degrés même, et permet toujours à bloquer les attaques.

# ATTAQUES SPECIALES

Les descriptions des mouvements et des attaques (dans multidirectionnels / joystick) sont destinées à un contrôleur d'âge vers le droite. Inverse les commandes pour un contrôleur d'âge vers le gauche.

**CHARGE** **Q** ou **W** ou **↑** ou **←**

Votre robot charge son adversaire en pressant toute attaque. Si vous êtes près l'adversaire, celui-ci sera mis hors-jeu pendant un court moment.

**PARER LES ATTAQUES** **Q+A** ou **R**

Effectuez ce mouvement lorsque votre adversaire vous attaque. Cela vous permet de contre-attaquer tout en évitant le coup.

**SPRIN LA GARDE** **Q+A+B** (à proximité de l'adversaire)

En effectuant ce mouvement vous pouvez briser la garde de votre adversaire.

**OBJET** **A+B+B** (simultanément)

En début de match, vous pouvez trois objets. Vous avez la possibilité d'obtenir des objets supplémentaires au cours d'un match. Lorsque vous entrez votre adversaire ou si les, lorsque vous laissez certains éléments de votre robot à l'écart en votre présence ou à tout moment de match il y a 3 types d'objets.

**Objet de gainner** Repare les dégâts au l'ennemi

**Objet d'heulote** Augmente l'efficacité des attaques défenses. (mode: en le mode Defi (Hero Challenge Mode)) L'objet d'heulote permet à votre robot de couvrir des heulotes spéciales pendant un court instant.

**Armes** Chaque Robot peut utiliser 2 types d'armes spéciales.

## LENDRE ATTAQUES SPECIALES

- 1. Attaque A
- 2. Attaque B
- 3. Charge
- 4. Sprin

**ATTAQUE GROUPEE** Commandes de direction + Boutons d'Attaque (rapidement)

Lorsque les deux robots attaquent en même temps, l'attaque en groupe s'exécute. Lorsque cet écran apparaît, appuyez sur les commandes de direction ou pas, attaquez rapidement. Le dernier bouton appuyé détermine la victoire.

Les règles sont les suivantes:

- A ou B
- B ou Q ou R
- Q ou R ou A

Conseil: Plus vous appuyez sur les boutons, plus les dégâts que vous infligerez en cas de victoire seront importants. Ce moment vous sera évité par les coups de votre adversaire en cas de défaite.

**ATTAQUE FINALE** **A+B+Q+B** (simultanément)

Lorsque l'état de santé de votre adversaire atteint à un point critique (le juge de dégâts est presque plein), les mots « Final Attack Mode » (Attaque Finale) apparaissent à l'écran. Pendant ce court instant, appuyez sur les boutons correspondants à cette attaque pour vaincre votre adversaire dans les règles de l'art.





**ROBOT**

G Kazari

**PILOTE**

Junpei

**ENFOS**

Conçu initialement par le père et grand père de Junpei dans un laboratoire clandestin, G. Kazari est doté d'une grande puissance et d'une vitesse sans égale, capable d'égaler les autres ultra robots.

**MOUVEMENTS SIMPLES**

Pouf de Kazari/Méca	A
Bombardier Kazari	B
Reflexe de feu	A+B

**MOUVEMENTS SPÉCIAUX**

Coup de pied Kazari	A (en l'air)
Dépense de Kazari	↔+A
Projection de Kazari	↔↔+A
Clanque de Kazari	↔+B
Télécommande	↔+A, B

**MOUVEMENTS**

Super Tornado	↔↔+A+B (en l'air)
---------------	-------------------

**ATTAQUE FINALE**

Tonnerre de Kazari	A, B, C, G
--------------------	------------

**ROBOT**

Giran

**PILOTE**

Nokko et Hanna

**ENFOS**

Le dernier et le plus immense des ennemis encore que développer par le gouvernement. Giran est équipé de nouvelles armes de courte et moyenne portée. Cette unité est également dotée d'un bras de longue portée pour la permettre d'attaquer à longue distance.

**MOUVEMENTS SIMPLES**

Attaque Flèche	A
Tornado à main	B
Attaque	A+B

**MOUVEMENTS SPÉCIAUX**

Crue de Giran	↔+A
Tornado longue portée	↔+B
Tallon de Giran	↔↔+A
Attaque défilante	↔↔+A
Attaque interchangeable	↔ou↔+G
Attaque aérienne	toutes directions + B (en l'air)

**MOUVEMENTS**

Attaque super tueur	↔↔+A+B
Attaque sabre	↔↔+A+B

**ATTAQUE FINALE**

Attaque super tueur	A+B+G+G
---------------------	---------



**ROBOT**

Pulsion

**PLUME**

Air ou Feu

**EVENS**

Cette suite de six sets animés est, dans robot, un regard en « Kombat Special » une forme nouvelle à cette méthode. Faisant à l'égard le style de Herce Legendaire en suivant la ligne des années.

**COMBOS SIMPLES**

Direct	A
Glissé	B
Levit. à impulsion	A+B

**COMBOS SPECIALLY**

Apparut à impulsion	→+A
Roue de l'Espèce	→+B
Impulsion	→←+A
Super-Pulsion	→←+A+B
Attaque finale	A+B

**SUPER COMBOS**

Vitesse	→←+A+B
Kombat Special	→←+A+B

**ATTACHE FINALE**

Glissé	A+B+G+S
--------	---------

**ROBOT**

Boon

**PLUME**

Feu

**EVENS**

Boon à six rangs par son père. Peux qu'il a été un couple magique pour fabriquer un robot à partir de matériaux de récupération. Boon possède un style de combat très particulier.

**COMBOS SIMPLES**

Levit. Boon à voler	A
Feu Apparut	B
Atta	A+B

**COMBOS SPECIALLY**

Levit. à voler	→+A
Levit. Destructeur	→←+A
Levit. Degré	→+B
Levit.	→←+B

**SUPER COMBOS**

Levit. Degré en route	→←+A+B
Levit. Degré en route	→←+A+B

**ATTACHE FINALE**

Levit. de Boon	A+B+G+S
----------------	---------



**ROBOT**

Pouge

**PLUFE**

Bison

**DESIGN**

Pouge est le plus récent robot conçu par Ultime de M4. Il possède 3 différentes formes d'attaque. Le mode Avion de Chasse permet à l'attaqué par les airs, le mode Robot pour le combat au sol et le mode Bison et le mode Spenser qui est une combinaison entre le mode Avion de chasse et le mode Robot.

**COMBOS SIMPLES**

Pouge/Tir à distance	A
Miroir Mobile	B
Rayon torpille	A + B

**COMBOS SIMPLES 2**

Transformation	← + ← + A
Cri de victoire	→ + A
Pouge	→ + → + A
Accroche vent	← + → + B
Coup de pied arrière	A + B

**SUPER COMBOS**

Parle le Japonais	→ + → + A + B
Attaque aérienne	→ + → + B + B (Mode Avion de Chasse)

**ATTACHE FINALE**

Transformation	A + B + B + B
----------------	---------------

**ROBOT**

Dora 17

**PLUFE**

Pouge

**DESIGN**

Dora 17 est un système adapt conçu à l'origine pour l'entraîner un joueur aux éléments d'un jeu de combat. Il se déplace dans les airs et s'envoie avec grand effet.

**COMBOS SIMPLES**

Pouge/Tir à distance	A
Levage au sautoir	B
Fusil de chasse	A + B

**COMBOS SPECTAUX**

Crise coup de pied	← + A
Enchant de cristal	→ + → + A
Ice Marque	→ + → + B
Crise aboyante	← + A + B (en l'air)

**SUPER COMBOS**

Crise d'ennemi	← + → + A + B (en l'air)
Crise de d'ennemi	← + → + A + B

**ATTACHE FINALE**

Crise de l'ange	A + B + C + B
-----------------	---------------



## ROBOT

Terran 7

## PILOTE

Geck ou Bob

## LEJOS

Ce robot fut conçu en fusionnant deux prototypes de jet pour en faire un robot ultra puissant capable de modifier à la volée plusieurs de ses différents modes, possède-t-il ses propres créations qui.

## TERRAN 7: CONSPIRATION DE TIR

### COMBOS SIMPLES

Impact de poing	A
Tir de Magnum	B
Tir de plasma	A + B

### COMBOS SPÉCIAUX

Tir de Terranové	←+A
Impact de Terranové	←+A
Rude de Terranové	←←+A
Souffle de feu flamme	←→+B

### SUPER COMBOS

Tir rapide de feu	←→+A+B
Super Terranové	←←+A+B

### ATTACHE-DE-FINALE

Attache de feu	A+B+C+D
----------------	---------



## TWINARM 2: PLASMA FORMATION

### COMBOS SIMPLES

Impact de poing	A
Moulin à Plasma	B
Moulin à Plasma	A + B

### COMBOS SPÉCIAUX

Plasma à plasma	←+A
Moulin à plasma	←+A (ou C)
Impact spécial	←←+A
A. moulin	←→+B

### SUPER COMBOS

Tir rapide de plasma	←←+A+B
Moulin à plasma	←←+A+B

### ATTACHE FINALE

Moulin à plasma à impulsions	A+B+C+D
------------------------------	---------



**ROBOT**

Taurus

**PLUME**

Shadow Red

**INFOS**

Ce robot ne peut être utilisé que par le maître nivel que Shadow Red. Son Assemblage Bataillon possède des propriétés identiques aux traits du combat.

**ASSEMBLAGE BATAILLON**

Coups au régime	A
Plage noir	B
Esprit de démon	A + B

**COMBOS SPECIAUX**

Vague noire	→ +A
Ételle de l'ombre	← → +A
Ételle de lumière	← → +A
Ételle Opérale	A + B

**PERE COMBOS**

Super Filer	← → +A + B
Typhon trencher	← → +A + B
Aspirateur des éléments	← → +A + B

**ATTACHE FINALE**

Cercle de la loi n°	A + B + C + D
---------------------	---------------

**ROBOT**

Wep Duck

**PILOTE**

Variable

**INFOS**

Le Wep Duck est un robot sans nom qui a été piloté par Gonzo et semble être tombé en état lors du combat.

**COMBOS SIMPLES**

Wep Tapé vitesse	A
Wep tirade	B
Wep dépercuté	A + B

**COMBOS SPECIAUX**

Wep pépé	B
Wep Lance Repulse	B + D
Wep filer	→ + D
Wep à tout	← → + A

**PERE COMBOS**

Wep à photons	← → + A + B
Wep à photons Anti-Vulnér	← → + A + B

**ATTACHE FINALE**

Wep saut de mété	A + B + C + D
------------------	---------------

