

Dreamcast™



Dreamcast.

MARVEL™
VS. CAPCOM®

New Age
of
Heroes

 **INTERACTIVE**

CAPCOM™

WARNINGS Read Before Using Your Dreamcast™ Video Game System

CAUTION

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

Health and Epilepsy Warning

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

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

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

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

- Sit a minimum of 6.5 feet away from the television screen. This should be as far as the length of the controller cable.
- Do not play if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit.
- Stop playing video games for at least ten to twenty minutes per hour. This will rest your eyes, neck, arms and fingers so that you can continue comfortably playing the game in the future.

OPERATING PRECAUTIONS

To prevent personal injury, property damage or malfunction:

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

Projection TELEVISION WARNING

Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Dreamcast™ Video Game Use

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



C
O
N
T
E
N
T
S

1

STORY2

CONTROLS4

SPECIAL MOVES6

GAME SCREEN9

RULES10

GAME MODES11

CHARACTER SELECT ...13

OPTION MODE14

BUTTON CONFIG.14

SECRET FACTOR MODE .15

CHARACTERS17-25

TECHNICAL SUPPORT . .26

HINTS & TIPS27

"Armour of Erosion"... It should have been no more than a fairy tale.
It should never have been awoken. However, the end has come.
Wheel of fortune has resurrected the legendary evil from limbo.
Hideous waves from the armour have turned fish into deformity, and
the accursed wind from the sea has brought death to the inland.



S T O R Y

CAPCOM

A Special Message from CAPCOM ENTERTAINMENT

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

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

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

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

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

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

Sega, Dreamcast, and the Dreamcast™ logos are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

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

DREAMCAST™ CONTROLLER

PARTNER BUTTONS

R Trigger
Partner Button B

L Trigger
Partner Button A

Analog Thumb Pad

Directional Buttons

* The controls are for characters facing right.

Up - Vertical Jump

Left up - Diagonal backward jump

Left - Move backward, upper block

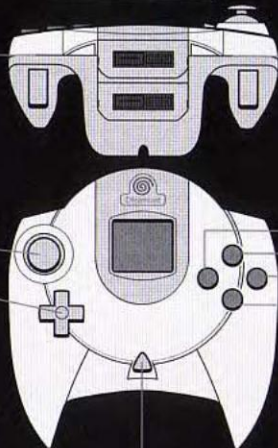
Left down - Crouch, lower block

Down - Crouch

Right down - Crouch

Right - Move forward

Right up - Diagonal forward jump



ATTACK BUTTONS

X Button - Light Punch

Y Button - Heavy Punch

B Button - Heavy Kick

A Button - Light Kick

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

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

DREAMCAST™ JOYSTICK

OTHER CONTROLS

X/Y Directional Buttons -
Select a game mode, menu, item in option.

Joystick -
Move a character
Choose Characters, game mode, etc.

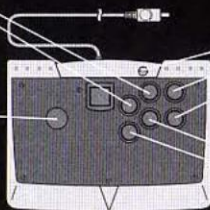
Start Button

Z Button - Partner Button A

C Button - Partner Button B

B Button - Cancel a selection

A Button - Determine a selection



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

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

If you press the Start Button holding A, B, X and Y buttons, you can reset the game and go to the title screen.

If you use a Vibration Pack (optional) with your Dreamcast™ Controller, make sure to put it into the slot 2.

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

Display mode select

Tests whether your television supports 60 Hz.
A picture will be displayed for 3 seconds.
If the picture appears correctly, your TV supports 60 Hz.
If the picture is unstable or flickers, you must select 50 Hz.

z display
Can be displayed on all PAL televisions.

z display
Requires a Television that supports 60 Hz.

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

SPECIAL MOVES

HYPER COMBO GAUGE

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

HYPER COMBO

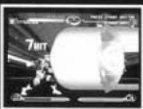
<a command> +PP or KK (press simultaneously)

A Hyper Combo uses level 1 gauge.

DELAYED HYPER COMBO

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

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



VARIABLE COMBINATION

Press Partner A and Partner B buttons simultaneously.

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

SNAP BACK



Force your opponent to change characters.

"Snap Back" uses level 1 gauge.

↓↘→ + Partner A Button – Get opponent's second character out.

↓↘→ + Partner B Button – Get opponent's third character out.

SPECIAL MOVES

VARIABLE ASSIST

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

Variable Counter uses level 1 gauge.

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

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

VARIABLE ATTACK

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

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

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

AERIAL RAVE

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

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

Hit with ↓↘+HP or HK then ↑ (super jump) then perform a combo in the air.

DASH

Move faster than normal walk.

→→ (or ←←) or PP (press simultaneously)



SPECIAL MOVES

SUPER JUMP

Jump much higher than a normal jump. ↑↓

BLOCK / AIR BLOCK

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

THROW / GRAB MOVES

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

SAFE FALL / BREAK AWAY

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

ROLLING GET UP

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

ADVANCED GUARD

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

CHAIN COMBO

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

TAUNT

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



GAME SCREEN



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

RULES**MATCH**

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

CONDITION FOR WINNING AND LOSING

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

DRAW GAME

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

**GAME MODES**

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

ARCADE MODE (1 or 2 player game)

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

VS MODE (2 player game)

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

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

TRAINING MODE (1 player game)

Practice moves against CPU characters. Choose your characters and opponents characters. Press Start Button to open a menu.

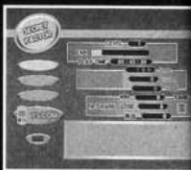
OPTION MODE

Adjust various settings (see page 14).

GAME MODES

SCORE RANKING

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



SCORE ATTACK (1 player game)

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

SECRET FACTOR

Check your play status and characters you have unlocked (see page 15).



STARTING GAME



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

NEXT, CHOOSE THE CHARACTER'S ASSIST TYPE.



CHOOSE 3 CHARACTERS FOR YOUR TEAM.



LASTLY, CHOOSE A PLAY SPEED.

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

MEMORY CARD

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

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

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

OPTION MODE



DIFFICULTY Adjust difficulty level for the Arcade mode.

TIME Adjust match time.

DAMAGE Adjust damage level of attack.

SPEED Adjust the game speed.

SOUND Choose STEREO or MONAURAL.

DEFAULT SETTING Reset all option settings to default status.

EXIT Return to Main Menu screen.

BUTTON CONFIG.

Adjust button assignments.

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

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



SCREEN ADJUST

SCREEN SIZE - Adjust screen display range.

DEFAULT SETTINGS - Reset screen size to default.

SECRET FACTOR MODES



Unlock new characters and other secret features by collecting points.

CONTROLS

Directional Buttons Up/Down - Move cursor

A Button - Confirm a selection

B Button - Return to main menu

LEVEL

Your current level.

EXP.

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

PLAY TIME

Your total play time.

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

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

Directional Buttons Left/Right - Choose an item to buy

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

A Button - Confirm a selection

B Button - Return to Secret factor Menu

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

Directional Buttons Left/Right - Choose a character

Directional Buttons Up/Down - Switch between Exit and character

B Button - Return to Secret factor Menu

TRADE - You can find an explanation on how to trade characters by connecting 2 VMs with "VS-COM" data (see page 16).

Directional Buttons Up/Down - Select a message

B Button - Return to Secret factor Menu

VS.COM

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

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

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

VS.COM

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

MODE SELECT

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

YOUR POINTS – Points you have gained.

SHOP – Buy new characters and features with your points.

YOUR CHARACTERS – Check out the characters you have acquired.

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

PLAY TIME – Your total play time.

SOUND – Turn on/off sound.



CHARACTERS - SAMPLE

CHARACTER



Character Name

Character Name

CABLE

Special Moves

Special Moves

Viper Beam ↓↘→+P (also usable in the air)
 Scimitar →↘↘+P
 Scimitar ↓↙←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Hyper Combos

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

Assist Type

Assist Type

α Shooting
 β Anti-Air
 γ Anomalous Attack

P - Punch Button

K - Kick Button

L - Light

H - Heavy

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

LV3 – The move uses level 3 Hyper Combo Gauge.

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

PART



CABLE

Character Name

CABLE

Special Moves

Viper Beam ↓↘→+P (also usable in the air)
 Scimitar →↓↘+P
 Scimitar ↓↙←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Hyper Flip ↓↘→+PP (also usable in the air)
 Time Flip ↓↘→+KK

Assist Type

α Shooting
 β Anti-Air
 γ Anomalous Attack



MARROW

Character Name

MARROW

Special Moves

Bonemerang ↓↘→+P (also usable in the air)
 Towering Spine →↓↘+P
 Ricoet Slash ↓↙←+K
 Ride & Slash →↘↓↙←+P (also usable in the air)

Hyper Combos

Bone Burst ↓↙←+PP (also usable in the air)
 Slinger Bones ↓↘→+PP

Assist Type

α Shooting
 β Anti-Air
 γ Moving



Character Name

CYCLOPS

Special Moves

Optic Blast ↓↘→+P (also usable in the air)
 Rising Uppercut →↓↘+P
 Cyclone Kick ↓↙←+K
 Optic Sweep →↘↓↙←+P

Hyper Combos

Mega Optic Blast ↓↘→+PP (also usable in the air)
 Super Optic Blast ↓↘→+KK

Assist Type

α Shooting
 β Anti-Air
 γ Anomalous Attack



Character Name

JILL

Special Moves

Close Fighting A ↓↘→+P (also usable in the air)
 Grenade Launcher →↓↘+P
 Burn Fire →↘↓↙←+P
 Megacyclostige A ↓↙←+K

Hyper Combos

Close Fighting A ↓↘→+PP (also usable in the air)
 HK T-002 ↓↙←+KK

Assist Type

α Healing
 β Rushing Attack
 γ Shooting



TRON

Character Name

TRON

Special Moves

Beacon Bomb ↓↘→+P
 Servbot Launcher →↓↘+P
 Bonne Strike ↓↘→+K (also usable in the air)

Hyper Combos

King Servbot ↓↙←+PP
 Lunch Rush ↓↘→+PP

Assist Type

α Assisting Throw
 β Anti-Air
 γ Shooting



RUBYHEART

Character Name

RUBYHEART

Special Moves

Schwarzaille ↓↘→+P (also usable in the air)
 Fantome ↓↙←+K
 Sublimation ↓↘→+K

Hyper Combos

Mil Fantome ↓↙←+KK
 Partnale ↓↘→+KK
 Tule Do Mazi HK LP ↓LK HP

Assist Type

α Anti-Air
 β Assist Attack
 γ Ability Enhancement

CAPTAIN AMERICA**Character Name****CAPTAIN AMERICA****Special Moves**

Shield Slash ↓↘→+P (also usable in the air)
 Stars & Stripes →↘↓+P
 Charging Star ↓↘→+K

Hyper Combos

First Justice ↓↘→+PP
 Hyper Stars & Stripes ↓↘→+PP
 Hyper Charging Star ↓↘→+KK

Assist Type

α Shooting
 β Anti-Air
 γ Rushing Attack

PSYLOCKE**Character Name****PSYLOCKE****Special Moves**

Psy-Blast ↓↘→+P (also usable in the air)
 Psy-Blade Spin ↓↘→+K (also usable in the air)
 Ninjutsu →↘↓↘↘←+any button
 (also usable in the air)

Hyper Combos

Butterfly Hidet ↓↘↙+KK (also usable in the air)
 Psy-Maelstrom ↓↘→+KK
 Psy-Thrust ↓↘→+PP (also usable in the air)

Assist Type

α Anti-Air
 β Shooting
 γ Balance

ROGUE**Character Name****ROGUE****Special Moves**

Repeating Punch ↓↘→+P (also usable in the air)
 Rising Repeating Punch →↘↓↘↓+P
 Power Dive Punch →↘↓+K
 Power Drain ↓↘↙+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Goodnight Sugar ↓↘→+PP

Assist Type

α Anti-Air
 β Rushing Attack
 γ Assisting Throw

Character Name**SONSON****Special Moves**

P (press rapidly)(also usable in the air)
 →↘↓↘↓+P(also usable in the air)
 Hangeki →↘↓+P(also usable in the air)

Hyper Combos

Nukun ↓↘→+PP (also usable in the air)
 →↘↓↘↓+KK
 King ↓↘↙+PP

Assist Type

α Healing
 β Shooting
 γ Anti-Air

AMINGO**Character Name****AMINGO****Special Moves**

Shout of the Wind ↓↘→+P (also usable in the air)
 Joy of Green ↓↘↙+P
 Child of the Ground ↓↘↙+K

Hyper Combos

Rules of the Plants ↓↘↙+PP
 Boon of the Sun ↓↘→+PP

Assist Type

α Healing
 β Ability Enhancement
 γ Balance

HAYATO**Character Name****HAYATO****Special Moves**

Shiden ↓↘→+P
 Guren →↘↓+P (also usable in the air)
 Plasma Combo ←+LP LP LP LP

Hyper Combos

Rasetsuzan ↓↘→+PP
 Engetsu →↘↓+KK
 Plasma Field ↓↘↙+KK(also usable in the air)

Assist Type

α Moving Attack
 β Anti-Air
 γ Balance

DOCTOR DOOM**Character Name****DOCTOR DOOM****Special Moves**

Plasma Beam ↓↘→+P (also usable in the air)
 Photon Shot →↘↓↙←+P (also usable in the air)
 Molecular Shield →↘↓↙←+K

Hyper Combos

Electric Cage ↓↘↓↙←+PP
 Photon Array →↘↓↙←+PP (also usable in the air)
 Sphere Flame ↓↘→+KK

Assist Type

α Anomalous Attack
 β Anti-Air
 γ Shooting

WOLVERINE**Character Name****WOLVERINE****Special Moves**

Berserker Barrage ↓↘→+P
 Tornado Claw →↘↓↙←+P (also usable in the air)
 Drill Claw LK+HP (also usable in the air)

Hyper Combos

Berserker Barrage X ↓↘→+PP
 Weapon X ↓↘→+PP

Assist Type

α Ground Attack
 β Knock Up Attack
 γ Anomalous Attack

**Character Name****ICEMAN****Special Moves**

Ice Beam ↓↘→+P (also usable in the air)
 Ice Avalanche →↘↓↙←+K (also usable in the air)
 Ice Fist ↓↘←+P

Hyper Combos

Airic Attack ↓↘→+PP (also usable in the air)

Assist Type

α Shooting
 β Anomalous Attack
 γ Balance

**Character Name****SAKURA****Special Moves**

Ami no Murakumo ↓↘→+P (also usable in the air)
 Sakura Gou ↓↘←+K (also usable in the air)
 Yuyuko ↓↘←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Sakura Gou ↓↘→+PP
 Hasakuren ↓↘←+PP
 Hibana ↓↘←+KK

Assist Type

α Rushing Attack
 β Shooting
 γ Moving Attack

STRIDER HIRYU**Character Name****STRIDER HIRYU****Special Moves**

Ame no Murakumo ↓↘→+P
 Excalbur →↘↓↙←+P or K (in the air)
 Gram ↓↘↓↙←+P (also usable in the air)
 or K
 Formation A ↓↘→+K

Hyper Combos

Ragnalok ↓↘→+PP
 Legion ↓↘→+KK
 Urobolos ↓↘→+PP

Assist Type

α Ground Attack
 β Anomalous Attack
 γ Shooting

**GUILE****Character Name****GUILE****Special Moves**

Sonic Boom ←charge→+P
 Somersault Kick ↓charge↑+K
 Air Somersault Kick ↓↑+K (in the air)

Hyper Combos

Sonic Hurricane ↓↘→+PP
 Somersault Strike ↓↘←+KK

Assist Type

α Anti-Air
 β Shooting
 γ Balance

SPIDER-MAN



Character Name

SPIDER-MAN

Special Moves

Web Ball ↓↘→+P (also usable in the air)
 Spider Sting ↓↘↘+P
 Web Throw →↘↘↘←+P
 Web Swing ↓↘←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

Maximum Spider ↓↘↘+PP(also usable in the air)
 Ultimate Web Throw ↓↘←+PP
 Crawler Assault ↓↘→+KK

Assist Type

α Assisting Attack
 β Moving Attack
 γ Anti-Air

HULK



Character Name

HULK

Special Moves

Gamma Slam ↓↘→+P
 Gamma Tornado →↘↘↘+P (also usable in the air)
 Gamma Charge ←charge→+K
 Gamma Charge(Anti Air) ↓charge↑+K

Hyper Combos

Gamma Wave ↓↘↘+PP
 Gamma Crush ↓↘←+PP
 Gamma Quake ↓↘→+KK

Assist Type

α Ground Attack
 β Rushing Attack
 γ Anti-Air

VENOM



Character Name

VENOM

Special Moves

Venom Fang ↓↘↘+P (also usable in the air)
 Web Throw →↘↘↘←+K
 Venom Rush ↓↘↘+K

Hyper Combos

Venom Web ↓↘↘+PP
 Death Bite ↓↘→+KK

Assist Type

α Moving Attack
 β Anomalous Attack
 γ Knock Up Attack



Character Name

RYU

Special Moves

↓↘↘+P (also usable in the air)
 ↓↘↘+P
 Kick ↓↘←+K (also usable in the air)

Hyper Combos

↓↘↘+PP (also usable in the air)
 Makuriki Senpukyaku ↓↘←+KK
 Ryuken →↘↘+PP (LV3)

Assist Type

α Anti-Air
 β Shooting
 γ Moving Attack

ZANGIEF



Character Name

ZANGIEF

Special Moves

Double Lariat PP (also usable in the air)
 Bashing Flat →↘↘+P
 Aerial Russian Slam →↘↘+LK
 Screw Pile Driver 360°Turn+P(also usable in the air)

Hyper Combos

Final Atomic Buster 360°Turn+PP
 Iron Body ←↘↘+K
 Ultra Final Atomic Buster 360°Turn+KK(LV3)

Assist Type

α Ground Attack
 β Assisting Throw
 γ Anti-Air Throw



ANAKARIS

Character Name

ANAKARIS

Special Moves

Coffin Drop ↓↘↘+P (also usable in the air)
 Cobra Blow ←↘↘+P (also usable in the air)
 Mummy Drop ↓↘↘+P (also usable in the air)
 Pharaoh Judgement ↓↘↘+K (in the air)

Hyper Combos

Pharaoh Magic HKLP↓LK HP(also usable in the air)
 Pharaoh Cobra Blow ←↘↘+PP (also usable in the air)
 Pharaoh Illusion LP HP→LK LP

Assist Type

α Ground Attack
 β Assisting Throw
 γ Anomalous Attack

TECHNICAL SUPPORT

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

Technical Support : 0171 551 4266

Fax : 0171 551 4267

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

Address : **Customer Services Department**
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 1LR

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

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

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

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

HINTS AND TIPS

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

Resident Evil 2

Giga Wing

Plasma Sword

Marvel Vs Capcom 2

So, then call the official Capcom hint-line on

09067 535033

calls are charged at 75p a minute and the max call length is 4 minutes.

Please obtain permission from the person who pays the telephone bill before you dial this number.

This service is available to residents of the UK only.



S
O
M
M
A
I
R
E
29

| | |
|--|-------|
| HISTOIRE | 30 |
| COMMANDES | 32 |
| COUPS SPÉCIAUX | 36 |
| ECRAN DE COMBAT | 37 |
| RÈGLES | 38 |
| MODES DE JEU | 39 |
| SÉLECTION D'UN PERSONNAGE | 41 |
| OPTIONS | 42 |
| CONFIGURATION DES BOUTONS | 42 |
| MODE FACTEUR SECRET (SECRET FACTOR) | 43 |
| PERSONNAGES | 45-53 |
| ASSISTANCE TECHNIQUES .. | 54 |

"L'Armure de la Corrosion"... Ce n'était qu'une légende... jusqu'à ce qu'elle se réveille. Maintenant, la fin est proche. Le fléau remonte des abysses. Les ondes maléfiques transforment les poissons en d'horribles créatures et les rafales de vent marin balaient les terres en semant la mort.

Avertissement sur l'épilepsie

AVIS AUX PROPRIETAIRES DE TELEVISEURS

A ECRAN DE PROJECTION :

Ne branchez pas votre console Dreamcast™ sur un téléviseur à écran de projection sans avoir préalablement consulté la notice d'emploi de votre téléviseur. A moins qu'il ne soit de type LCD, cela pourrait endommager définitivement votre écran.

ENTRETIEN DE VOTRE CD Dreamcast™

- Ce disque compact est conçu pour être utilisé exclusivement avec la console Dreamcast™.
 - Ne le tordez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez dans aucun liquide.
 - Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil, ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
 - N'oubliez pas de faire des pauses durant les longues parties.
 - Serrez le CD propre. Tenez toujours ce disque par les tranches, et rangez-le dans son étui de protection lorsque vous ne vous en servez pas.
- Nettoyez le disque avec un tissu non-peluchant propre et sec en l'essuyant en lignes droites partant du centre vers les bords extérieurs. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

CAPCOM

Message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Nous vous remercions d'avoir choisi Marvel™ Vs Capcom® 2 pour Dreamcast™.

Nous sommes fiers à CAPCOM ENTERTAINMENT de vous apporter cet exaltant élément à votre collection de jeux vidéo.

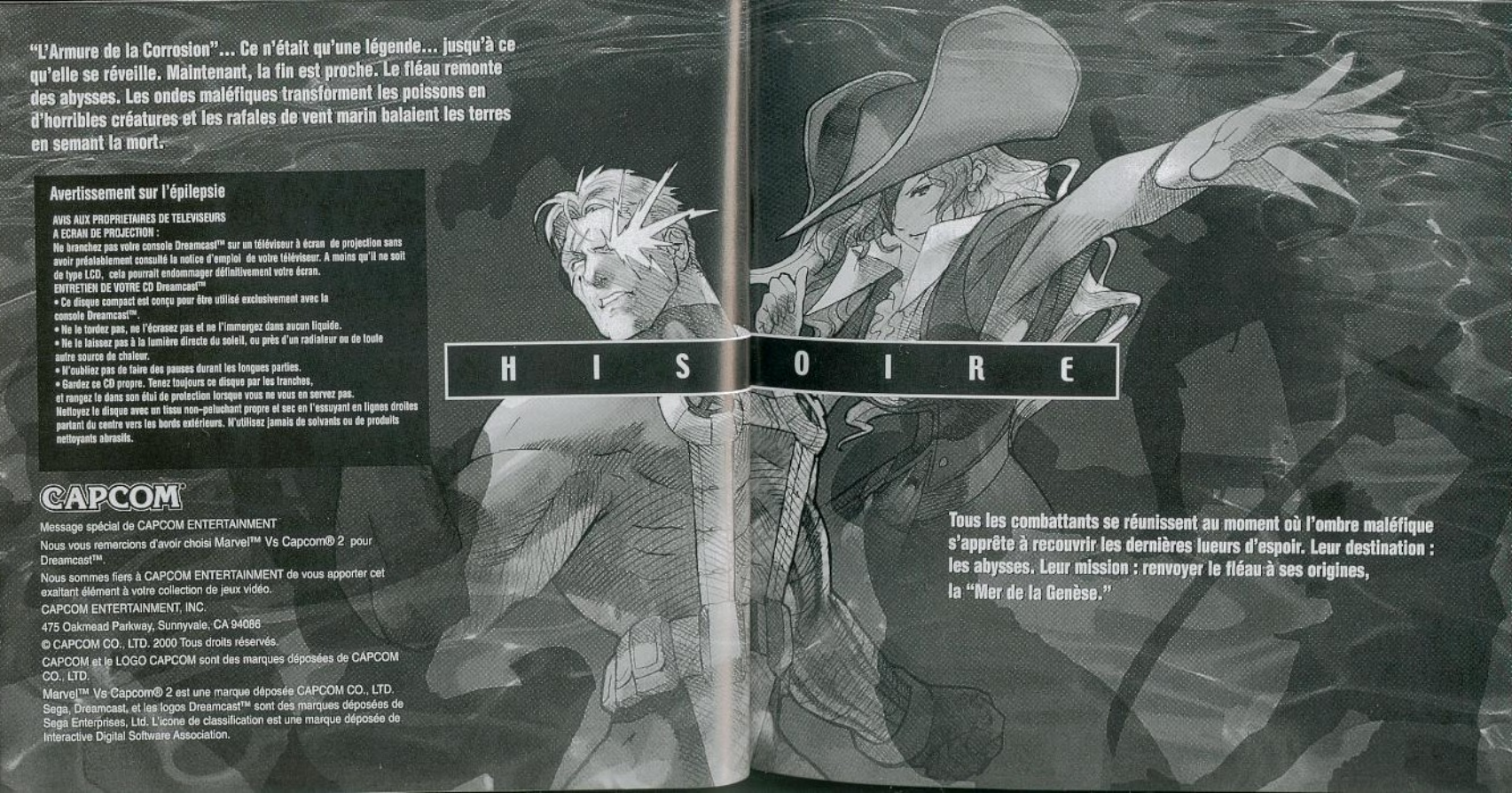
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

© CAPCOM CO., LTD. 2000 Tous droits réservés.

CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD.

Marvel™ Vs Capcom® 2 est une marque déposée CAPCOM CO., LTD. Sega, Dreamcast, et les logos Dreamcast™ sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. L'icône de classification est une marque déposée de Interactive Digital Software Association.

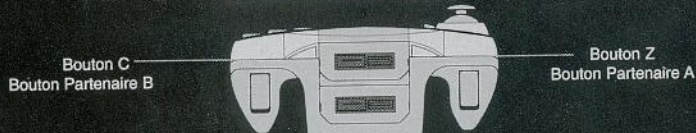


H I S O I R E

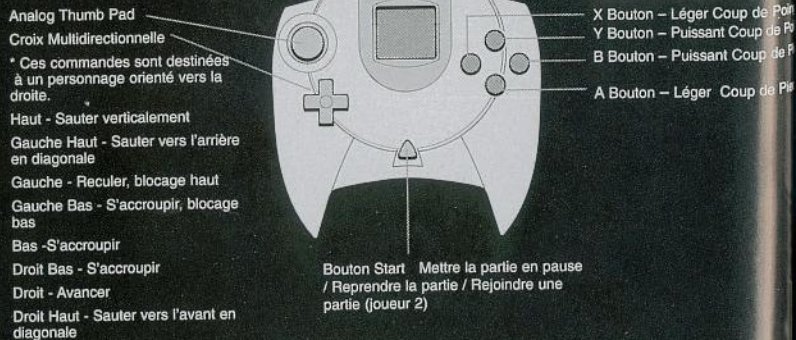
Tous les combattants se réunissent au moment où l'ombre maléfique s'apprête à recouvrir les dernières lueurs d'espoir. Leur destination : les abysses. Leur mission : renvoyer le fléau à ses origines, la "Mer de la Genèse."

DREAMCAST™ COMMANDES

BOUTONS DU PARTENAIRE

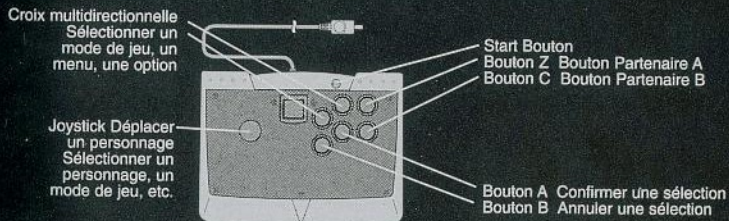


BOUTONS D'ATTAQUE



Ne touchez jamais le Stick Analogique ou les boutons analogiques G et D lorsque vous mettez votre Dreamcast™ sous tension. Vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette. Si, par mégarde, ceci vous arrivait, éteignez puis rallumez immédiatement votre console et assurez-vous de ne plus toucher à la manette durant l'allumage.

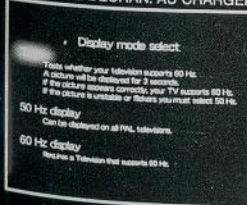
AUTRES COMMANDES



- Les commandes décrites ci-dessus sont les commandes par défaut. Vous pouvez les modifier dans le mode Options (voir page 42).
- Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans ce jeu. Insérez correctement la ou les manette(s) Dreamcast™ dans les ports de commandes correspondant avant d'allumer votre console.
- Ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G/D lorsque vous allumez votre console Dreamcast™.
- A tout moment du jeu, vous avez la possibilité de revenir à l'écran-titre en maintenant enfoncés simultanément les boutons Start, A, B, X et Y.
- Si vous utilisez un Vibration Pack (optionnel) avec votre manette Dreamcast™, insérez-le dans le port d'extension n°2 de la manette.

OPTION 50HZ / 60HZ

VOTRE TÉLÉVISEUR EST RECENT ET COMPATIBLE AVEC LE 60HZ. CECI SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ JOUER A MARVEL™ VS CAPCOM® 2 EN PLEIN ÉCRAN, PLUTOT QU'AVEC DES MARGES NOIRES DISPOSÉES EN HAUT ET EN BAS DE L'ÉCRAN. AU CHARGEMENT DU JEU LES OPTIONS SUIVANTES APPARAISSENT A L'ÉCRAN:



Utilisez les touches Haut et Bas de la croix multidirectionnelle pour alterner entre l'affichage 50hz et 60hz. Si vous n'êtes pas certain que votre téléviseur supporte la fréquence de 60hz, sélectionnez l'option 'Test'. Si l'image de Marvel™ Vs Capcom® 2 s'affiche cela signifie que votre téléviseur est adéquat et peut afficher en 60hz. Vous devez donc sélectionner cette option. Dans le cas contraire, sélectionnez l'option 50hz.

COUPS SPÉCIAUX

JAUGE D'HYPER COMBO

Votre jauge d'Hyper Combo se remplit au fur et à mesure que vous attaquez votre adversaire. Lorsqu'elle est pleine, vous avez la possibilité d'exécuter des coups spéciaux tels que des Hyper Combos. Votre jauge d'Hyper Combo comporte 5 niveaux.

HYPER COMBO

<une commande>+CpgCpg ou CpdCpd (appuyez simultanément sur les boutons)
Un Hyper Combo utilise le niveau 1 de votre jauge.

DELAYED HYPER COMBO

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



VARIABLE COMBINATION

Appuyez sur le bouton des Partenaires A et B en même temps. Vos partenaires apparaissent alors pour exécuter simultanément un Hyper Combo. La Combinaison

Variable utilise le niveau 3 de votre jauge d'Hyper Combo.

CHANGEMENT DE PERSONNAGES « SNAP BACK »

Obligez votre adversaire à changer de combattants.
"Snap Back" utilise le premier niveau de votre jauge d'Hyper Combo.

↓↘ → + Bouton Partenaire A - Expulsez du ring le deuxième combattant de votre adversaire.

↓↘ ↘ + Bouton Partenaire B - Expulsez du ring le troisième combattant de votre adversaire.

COUPS SPÉCIAUX

ASSISTANCE VARIABLE

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

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

Bouton Partenaire A (tout en bloquant) - Votre deuxième personnage surgit.

Bouton Partenaire B (tout en bloquant) - Votre troisième personnage surgit.

ATTAQUE VARIABLE

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

CpgL+CpdL (simultanément) - Sélectionnez votre deuxième personnage.

CpgP+CpdP (simultanément) - Sélectionnez votre troisième personnage.

COMBO AÉRIEN

Chaque personnage possède son propre coup-préliminaire précédant un Combo Aérien.

Frappez votre adversaire avec ce coup puis exécutez un combo aérien.

↘+CpgP ou CpdP puis ↑ (super saut) et exécutez un combo aérien.

COURSE

Déplacez-vous plus vite qu'en marchant.

→→ (ou ←←) ou CpgCpg (simultanément)



COUPS SPÉCIAUX

SUPER SAUT

Sautez bien plus haut qu'en effectuant un saut normal. ↑↓

BLOCAGE / BLOCAGE AÉRIEN

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

PROJETER / EMPOIGNER

Projetez un adversaire au sol situé à proximité de votre personnage. Certains personnages empoignent leur adversaire au lieu de les projeter →ur← + CpgP ou CpdP.

CHUTE CONTRÔLÉE / DÉGAGEMENT

Tombez sans vous blesser après avoir été projeté ou libérez-vous des mains de l'ennemi qui vous empoigne. (Tout en tombant ou pendant l'empoignade) appuyez sur un bouton de la croix multidirectionnelle à l'exception de ↑ +CpgP ou CpdP.

SE RELEVER

Lorsque vous êtes au tapis, utilisez cette commande afin d'esquiver les attaques intempestives de votre adversaire ↓↙← Cpg ou Cpd.

GARDE AVANCÉE

Repoussez votre adversaire.
(Tout en bloquant) CpgCpg (simultanément)

COMBOS ENCHAÎNÉS

Frappez votre adversaire plusieurs fois de suite en appuyant sur les boutons d'attaque rapidement dans l'ordre : Léger > Léger > Puissant.

PROVOQUER

CpdL + Start (simultanément)

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



ECRAN DE COMBAT



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

MATCH

Un match se termine lorsque la jauge de santé des 3 combattants d'une équipe est complètement vide. Notez que la partie rouge de leur jauge de santé se régénère petit à petit pendant les phases de repos.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Lorsque la jauge de santé d'un personnage est vide, ce dernier est KO. Lorsque chronomètre affiche 0, l'équipe possédant la jauge de santé la plus élevée est déclarée vainqueur. Lorsque la durée limitée du match est désactivée, le match prend fin lorsque tous les membres d'une équipe sont KO.

MATCH NUL

Si les deux équipes sont KO en même temps (double KO) ou que leurs jauges de santé sont de même longueur à la fin du match, le match est déclaré nul.



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

ARCADE MODE (Arcade) (1 - 2 joueur)

Affrontez des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Sélectionnez 2 des 15 personnages disponibles. Si vous parvenez à vaincre tous vos adversaires, vous remportez la partie. Vous aurez alors l'occasion de visionner la scène cinématique de fin.

Si vous perdez, tentez votre chance à nouveau !

VS MODE (Versus) (2 joueurs)

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

*Si vous sélectionnez ce mode de jeu, insérez 2 manettes dans votre console Dreamcast™.

TRAINING MODE (Entraînement) (1 joueur)

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

OPTIONS

Réglez les différents paramètres (voir page 42).

MODES DE JEU

SCORE RANKING (Classement)

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



SCORE ATTACK (1 joueur)

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



SECRET FACTOR (Facteur Secret)

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



COMMENCER UNE PARTIE



Lorsque vous avez choisi un mode jeu, l'écran de sélection de personnage apparaît. Sélectionnez un combattant à l'aide de la croix multidirectionnelle ou d'un bouton d'attaque.

CHOISISSEZ ENSUITE LE TYPE D'ASSISTANCE DE VOTRE COMBATTANT.



COMPOSEZ UNE ÉQUIPE DE 3 COMBATTANTS.



PUIS SÉLECTIONNEZ UNE VITESSE DE JEU.

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

CARTE MÉMOIRE (VISUAL MEMORY - VM)

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

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

- Pour effectuer une sauvegarde, procurez-vous un Visual Memory (vendu séparément).
- Chaque sauvegarde de ce jeu occupe 5 blocs de mémoire.
- En cours de sauvegarde, n'éteignez jamais votre console Dreamcast™ et veillez à ne retirer aucune carte mémoire, manette ou tout autre périphérique compatible.

VS.COM

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

Sélectionnez "SAVE" (Sauvegarder) pour créer un fichier "VS.com" sur votre VM.

- Pour créer un fichier "VS.com", votre VM doit disposer d'au moins 64 blocs libres de mémoire.
- N'éteignez pas votre console Dreamcast™ et ne retirez aucun VM ni aucun autre périphérique en cours de sauvegarde.
- Ne déconnectez pas les VMs lorsque vous échangez des personnages.



VS.COM

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

SÉLECTION D'UN MODE

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

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

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

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

TRADE (Echange) – Echangez des personnages en connectant 2 VMs (voir page 41)

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

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

CHARACTERS - SAMPLE

PERSONNAGE



Nom du Personnage

Nom du Personnage

CABLE

Coups Spéciaux

Coups Spéciaux

Filet du Serpent ↓↓↓ +Cpg (possible en l'air)
 Climetere →↓↓ + Cpg
 Champ Electrique ↓↙↘ + Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Hyper Combos

Hyper Serpent ↓↓↓ +Cpg Cpg (possible en l'air)
 Tour Temporel ↓↓↓ +Cpd Cpd

Types d'Assistance

Types d'Assistance

α Tir
 β Antiaérien
 γ Attaque anormale

Cpg - Bouton Coup de poing
Cpd - Bouton Coup de Pied
L - Léger
P - Puissant
Charger - Appuyez sur un bouton de la croix multidirectionnelle pendant un moment puis appuyez sur le bouton suivant de la croix multidirectionnelle.
NV3 - Votre jauge d'Hyper Combo doit atteindre le niveau 3 pour effectuer ce coup.

*Les commandes sont destinées à un personnage orienté vers la droite. Inversez-les si votre personnage est dirigé vers la gauche.

CHART



CABLE

Nom du Personnage

CABLE

Coups Spéciaux

Fleau du Serpent →↘↘+ Cpg (possible en l'air)
 Cimetière →↘↘+ Cpg
 Champ Electrique ↓↙↙←+ K
 Ride & Slash →↘↘↙↙←++Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Hyper Serpent ↓↙↙←+ Cpg Cpg (possible en l'air)
 Tour Temporel →↘↘+ Cpd Cpd

Types d'Assistance

α Tir
 β Antiaérien
 γ Attaque anormale



MARROW

Nom du Personnage

MARROW

Coups Spéciaux

Bonémérang →↘↘+ Cpg (possible en l'air)
 Epine Macabre →↘↘+ Cpg
 Ricochet ↓↙↙←+ Cpd
 Balafre →↘↘↙↙←+ Cpg (possible en l'air)

Hyper Combos

Jet d'Os ↓↙↙←+ Cpg Cpg (possible en l'air)
 Os Pointus →↘↘+ Cpg Cpg

Types d'Assistance

α Tir
 β Antiaérien
 γ En Mouvement



CYCLOPS

Nom du Personnage

CYCLOPS

Coups Spéciaux

Explosion Optique →↘↘+ Cpg (possible en l'air)
 Uppercut →↘↘+ Cpg
 Coup de pied Cyclonal ↓↙↙←+ Cpd
 Balayage Optique →↘↘+ Cpg

Hyper Combos

Mega Explosion Optique →↘↘+ Cpg Cpg (possible en l'air)
 Os Pointus →↘↘+ Cpd Cpd

Types d'Assistance

α Tir
 β Antiaérien
 γ Attaque Anormale



JILL

Nom du Personnage

JILL

Coups Spéciaux

Combat Approché A →↘↘+ Cpg (possible en l'air)
 Lance-Grenades →↘↘+ Cpg
 Pleu Retourne →↘↘↙↙←+ Cpg
 Esquisse d'urgence A ↓↙↙←+ Cpd

Hyper Combos

Combat Approché A-CODE:002 →↘↘+ PP (also usable in the air)
 ↓↙↙←+ Cpd Cpd

Types d'Assistance

α Cicatrisation
 β Vague d'Attaques
 γ Tir



TRON

Nom du Personnage

TRON

Coups Spéciaux

Bombe Flamboyante →↘↘+ Cpg
 Servbot Lancer →↘↘+ Cpg
 Bonne Strike →↘↘+ Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

King Servbot ↓↙↙←+ Cpg Cpg
 Course Folle →↘↘+ Cpg Cpg

Types d'Assistance

α Jeté
 β Antiaérien
 γ Tir



RUBYHEART

Nom du Personnage

RUBYHEART

Coups Spéciaux

Schwarzalle ↓↘↘+ Cpg (possible en l'air)
 Fantôme ↓↙↙←+ Cpd
 Sublimation →↘↘+ Cpd

Hyper Combos

Super Fantôme ↓↙↙←+ Cpd Cpd
 Partenaire Particulier →↘↘+ Cpd Cpd
 Tule Do Mazi CpdP CpgL ↓ CpdL CpgP

Types d'Assistance

α Antiaérien
 β Attaque d'Assistance
 γ Enchantement

SPIDER-MAN



Nom du Personnage

SPIDER-MAN

Coups Spéciaux

Boule de Toile ↓↘↘+Cpg (possible en l'air)
 Piqûre d'Araignée →↘↘+Cpg
 Jeté de Toile ↓↘↘←+Cpg
 Oscillation de Toile ↓↘←+Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Super-Araignée ↓↘↘+Cpg Cpg (possible en l'air)
 Jeté de Toile Fatal ↓↘↘←+Cpg Cpg
 Assaut du Ver de Terre ↓↘↘+Cpd Cpd

Type d'Assistance

α Attaque d'Assistance
 β En Mouvement
 γ Antiaérien

HULK



Nom du Personnage

HULK

Coups Spéciaux

Claquement Gamma ↓↘↘+Cpg
 Tornade Gamma →↘↘+Cpg (possible en l'air)
 Charge Gamma ←charger→+Cpd
 Charge Gamma (Antiaérien) ↓charger↑+Cpd

Hyper Combos

Vague Gamma ↓↘↘+Cpg Cpg
 Ecrasement Gamma ↓↘↘←+Cpg Cpg
 Tremblement de Terre Gamma ↓↘↘+Cpd Cpd

Type d'Assistance

α Attaque au Sol
 β Vague d'Attaques
 γ Antiaérien

VENOM



Nom du Personnage

VENOM

Coups Spéciaux

Crochet à Venin ↓↘↘+Cpg (possible en l'air)
 Jeté de Toile →↘↘↘←+Cpd
 Montée de Venin ↓↘↘+Cpg

Hyper Combos

Toile du Venin ↓↘↘+Cpg Cpg
 Morsure Fatale ↓↘↘+Cpd Cpd

Type d'Assistance

α En Mouvement
 β Attaque Anormale
 γ Echauffement

RYU



Nom du Personnage

RYU

Coups Spéciaux

Boule de Feu ↓↘↘+Cpg (possible en l'air)
 Coup au poing du Dragon →↘↘+Cpg
 Coup de pied Ouragan ↓↘↘+Cpd (possible en l'air)

Hyper Combos

Shinku Hadoken ↓↘↘+Cpg Cpg (possible en l'air)
 Shinku Tatenuki Senpukyaku ↓↘↘←+CpdCpd
 Shoryuken ↓↘↘+CpgCpg (Niv3)

Type d'Assistance

α Antiaérien
 β Tir
 γ En Mouvement

ZANGIEF



Nom du Personnage

ZANGIEF

Coups Spéciaux

Double Lasso Cpg Cpg (possible en l'air)
 Pneu à Plat →↘↘+Cpg
 Ecrasement Mortel →↘↘+CpdL
 Marteau Piqueur Rotation à 360°+Cpg (possible en l'air)

Hyper Combos

Bombe Atomique Rotation à 360°+Cpg Cpg
 Corps de fer ↓↘↘←+Cpd
 Bombe Atomique Fatale Rotation à 360°+Cpd Cpd (Niv3)

Type d'Assistance

α Attaque au Sol
 β Jeté
 γ Jeté Antiaérien

ANAKARIS



Nom du Personnage

ANAKARIS

Coups Spéciaux

Livraison de Cercueil ↓↘↘+CpgCpg (possible en l'air)
 Coup du Cobra ←↘↘+Cpg (possible en l'air)
 Largage Mammaire ↓↘↘+Cpg (possible en l'air)
 Jugement du Pharaon ↓↘↘+Cpd (en l'air)

Hyper Combos

Magie du Pharaon CpdP CpgP CpdL CpgP
 (possible en l'air)
 Coup du Cobra Pharaon ←↘↘+CpgCpg (possible en l'air)
 Illusion Pharaonique CpgL CpgP →Cpd CpgL

Type d'Assistance

α Attaque au sol
 β Jeté
 γ Attaque Anormale