

Dreamcast™



Dreamcast.

STREET FIGHTER™
ALPHA

CAPCOM



online functions

SOMMAIRE

FRANÇAIS

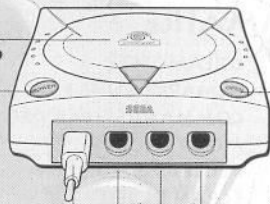
- 86 DREAMCAST™
- 86 DÉMARRER UNE PARTIE
- 87 COMMANDES (PAR DÉFAUT)
- 88 MOUVEMENTS
- 89 RÈGLES DU JEU
- 90 ECRAN DE JEU
- 91 MENU MODE DE JEU
- 92 SÉLECTION DU JOUEUR
- 93 MODE ARCADE
- 93 MODE DUEL
- 93 MODE ENTRAÎNEMENT
- 94 TOURNÉE MONDIALE
- 96 MODE IMPORTATION
- 96 CARTE MÉMOIRE
- 96 MODE OPTION
- 98 SUPER COMBO
- 98 COMBO DOUBLE
- 99 MOUVEMENTS DE BASE
- 100 LES STREET FIGHTERS
- 101-111 COMMANDES DES FIGHTERS
- 112 RÉSEAU (INTERNET)

DREAMCAST™

COUVERCLE DU
COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

pour mettre la
console SOUS et
HORS tension.



BOUTON OPEN

appuie pour ouvrir le
compartiment CD.

PORTS DE COMMANDE

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

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

STREET FIGHTER ALPHA 3

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

DEMARRER UNE PARTIE

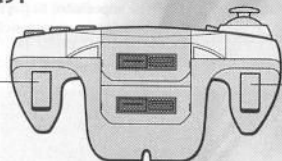
1. Appuie sur le Bouton Start dès que l'écran d'accueil s'affiche.
2. Utilise le stick analogique, les boutons directionnels ou le Joystick \uparrow/\downarrow pour sélectionner un mode de jeu et appuie sur le bouton A (voir page 95).
3. Utilise le stick analogique, les boutons directionnels ou le Joystick dans n'importe quelle direction pour sélectionner un joueur et appuie sur n'importe quel bouton (voir page 96).

COMMANDES (PAR DÉFAUT)

MANETTE DREAMCAST

Bouton analogique D -
Heavy Kick (HK)
(Coup de pied violent)

Bouton analogique G -
Heavy Punch (HP)
(Coup de poing violent)



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

Bouton Y - Medium Punch (MP)
(Coup de poing moyen)

Bouton B - Medium Kick (MK)
(Coup de pied moyen)

Bouton A - Light Kick (LK)
(Coup de pied léger)

Stick analogique

Croix multidirectionnelle

- Choisi un personnage et le mode de jeu.
- Edite la configuration des mouvements.
- Déplacement du personnage*:
 - ↑ Saut en hauteur
 - Saut avant
 - ➔ Avancer
 - ↘ S'accroupir
 - ↓ S'accroupir
 - ← Garde accroupi
 - ↖ Reculer / se mettre en garde
 - ↵ Saut arrière

* Lorsque le personnage regarde à droite.
Si ton personnage regarde à gauche, il faut inverser les commandes ci-dessus.

Bouton Start

Pause, reprendre, se joindre pour un deuxième joueur.

Pour redémarrer la partie, appuie sur le bouton Start tout en maintenant les boutons A, B, X et Y enfoncés.

Remarques:

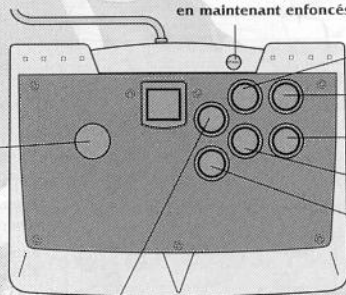
1. Tu peux changer les paramètres par défaut de la manette en mode option. Voir page 97.
2. **STREET FIGHTERS ALPHA 3** est compatible avec le Vibration Pack en option. Pour l'utiliser, insère-le dans le port d'extension 2 de ta manette Sega Dreamcast. N'insère pas le Vibration Pack dans le port 1.

Ne touche pas le stick analogique ou les boutons analogiques G/D lors de la mise sous tension de la console. Comme la console Dreamcast n'est pas correctement initialisée, cela risque de perturber son bon fonctionnement. Dans le cas où le stick analogique ou les boutons analogiques auraient été accidentellement actionnés, éteinds la console immédiatement en faisant bien attention de ne pas toucher la manette.

ARCADE STICK

Joystick

- Pour choisir un joueur et un mode.
- Pour actionner la commande de mouvements.
- Pour déplacer ton personnage.



Bouton Start
Pause / Reprendre / Se joindre pour un deuxième joueur.
Pour reprendre la partie, appuie sur le bouton Start tout en maintenant enfoncés les boutons A, B, X et Y.

Y Button – Medium Punch (M)

Z Button – Heavy Punch (HP)

C Button – Heavy Kick (HK)

B Button – Medium Kick (MK)

A Button – Light Kick (LK)

Bouton X – Light Punch (LP) Coup de poing léger.

Remarques:

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

MOUVEMENTS

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

BLOCAGE – Bloque l'attaque d'un adversaire en effectuant un mouvement dans la direction opposée à l'aide du stick analogique, des boutons directionnels ou du Joystick.

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

RÉVEIL – Si un adversaire te met K.O., tu peux te remettre d'aplomb en appuyant rapidement sur le Stick analogique, les boutons directionnels ou le Joystick tout en donnant un coup de pied ou un coup de poing.

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

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

REGLES DU JEU

TEMPS – Chaque round dure 99 secondes. Tu peux modifier cette durée à partir de l'écran Mode option, (voir page 96). Dans certains modes de jeu, la durée du round ne peut être modifiée.

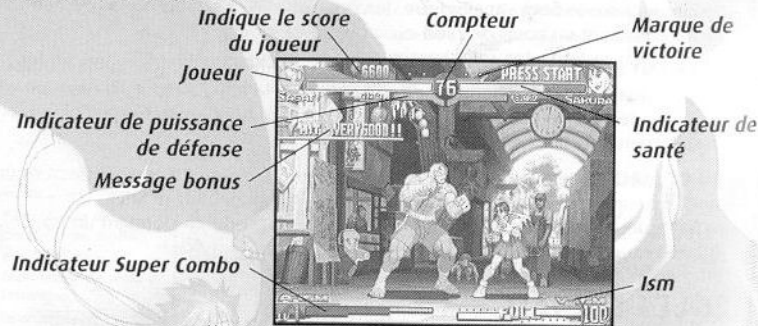
COMMENT GAGNER – Le premier qui réduit à zéro la santé de son adversaire gagne... Si le round s'achève avant que l'un des joueurs ait gagné, le gagnant est le combattant avec la meilleure santé.

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

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

ÉGALITÉ – Les deux joueurs peuvent finir à égalité si leurs deux indicateurs de santé arrivent à 0 en même temps (un double K.O.) ou si leurs santés sont identiques à la fin du temps imparti.

ECRAN DE JEU



JOUEUR – Le nom du joueur et son portrait.

SCORE – Indique le score du joueur.

COMPTEUR – Indique le temps restant avant la fin du round.

MARQUE DE VICTOIRE – Apparaît lorsqu'un joueur gagne un round.

INDICATEUR DE SANTÉ – Reflète la santé du joueur.

MESSAGE BONUS – Divers messages s'affichent en cours de combat.

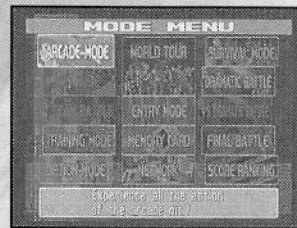
INDICATEUR SUPER COMBO – Lorsque cet indicateur atteint un certain niveau, le personnage passe au niveau supérieur et peut réaliser des « Super Combos », « Alpha counters » (Contre-attaques alpha) et « Custom Combos » (Combos Doubles). Pour plus de renseignements, reporte-toi à la page 98.

INDICATEUR DE PUISSANCE DE DÉFENSE – Lorsque cet indicateur arrive à zéro, les blocages d'un joueur peuvent être parés.

ISM (STYLE DE COMBAT) – Tu as le choix entre 3 styles de combat : X, A ou V (pour plus de renseignements, reporte-toi à la page 92).

MENU MODE DE JEU

Dans ce menu, tu peux sélectionner l'un des modes de jeux disponibles et commencer à jouer. Sélectionne le mode de jeu que tu souhaites et appuie sur le bouton A.



MODE ARCADE – Un mode tout droit tiré de la version arcade originale (voir page 93).

MODE DUEL - Mode 2 joueurs (voir page 93).

MODE ENTRAÎNEMENT - Pour t'entraîner à effectuer les divers mouvements et combos (voir page 9).

TOURNÉE MONDIALE – Pour te mesurer aux combattants les plus redoutables du monde (voir page 10).

MODE IMPORTATION - Pour enregistrer un joueur créé dans le mode « World tour » (Tournée mondiale) et pouvoir l'exporter ultérieurement dans d'autres modes de jeu.

MODE PAR ÉQUIPE – Pour te mesurer à d'autres équipes.

MODE SURVIE – Dans ce mode, tu devras éliminer autant d'adversaires que possible avec une santé limitée.

MODE COOPÉRATION – Dans ce mode, deux joueurs s'unissent pour affronter un joueur contrôlé par l'ordinateur.

2 CONTRE 1 – Dans ce mode, 3 joueurs s'affrontent à 2 contre 1.

LUTTE FINALE – Affronte le Boss dans un ultime combat.

MODE OPTION – Pour modifier divers réglages (voir page 96).

MEILLEURS SCORES – Pour afficher les meilleurs scores dans chaque mode de jeu.

CARTE MÉMOIRE – Pour sauvegarder ou charger une partie sur la carte mémoire. Tu as besoin pour cela d'une carte mémoire (Visual Memory Unit, VM, voir page 96).

SÉLECTION DU JOUEUR

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



X-Ism – style de combat simple avec 1 seul Super Combo.

A-Ism – style de combat avec plusieurs Super Combos.

V-Ism – style de combat variable avec 1 seul Combo Double.

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

	X-Ism	A-Ism	V-Ism
# de super combos	1	2 ou plus	0
Niveaux super combos	1	3	2 (Custom Combo)
Combo double	Non	Non	Oui
Blocage en l'air	Non	Oui	Oui
Puissance	Haute	Standard	Basse
Défense	Basse	Standard	Standard
Contre-attaque Alpha	Non	Oui	Oui

MODE ARCADE

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

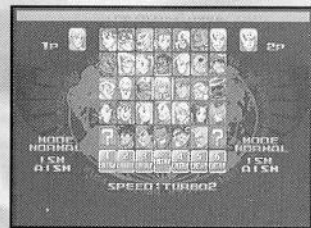
MODE DUEL

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

Attention ! Tu dois disposer de 2 manettes connectées à ta console pour jouer dans ce mode.

MODE ENTRAÎNEMENT

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



ACTION – Pour régler la position de l'adversaire : Debout), Accroupi ou Saut.

DÉFENSE – Pour régler la défense de l'adversaire : Autodéfense ou Sans défense.

COMBATIVITÉ – Pour choisir la réaction de l'adversaire après avoir été mis K.O. : Aucune, Riposte, Neutre ou Fuite.

GP GUAGE (INDICATEUR DE PUISSANCE DE DÉFENSE) – Pour régler la force en défense de l'adversaire : Max(imum), Normal, ou Min(imum).

TOURNÉE MONDIALE

Entraîne-toi et accrois la puissance de ton personnage sur les arènes et les rings du monde entier.

1. Sélectionne une partie :

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

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

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

COMBAT – Pour commencer un combat.

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

SAUVEGARDER – Pour sauvegarder une partie sur une carte mémoire Visual Memory (VM). Tu as besoin de 13 blocs libres au minimum.

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



Niveau Tournée Mondiale

Normal – bats un adversaire pour gagner.

Survival (Survie) – bats plusieurs adversaires pour gagner.

Team Battle (par équipe) – bats-toi contre 2 ou 3 adversaires à la fois..

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TOURNÉE MONDIALE

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

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

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

ECRAN CONFIGURATION DU STYLE DE COMBAT (ISM)

Nom du joueur et niveau*

Total points d'expérience

Niveaux Ism



Pour personnaliser ton joueur, mets en surbrillance le style de combat que tu désires et appuie sur le bouton A pour valider ton choix. Sélectionne ensuite la vitesse du jeu. Tu peux activer ou désactiver la commande Sélection de la vitesse à partir de l'écran Mode Option. Pour plus d'informations, reporte-toi à la page 96.

* Le Niveau du joueur maximal est 32. Le Grade du joueur s'affichera si tu enregistres ton joueur dans le mode Importation Entry Mode. Pour plus d'informations, reporte-toi à la page 96.

MODE IMPORTATION

Tu dois enregistrer les personnages que tu as utilisés en mode Tournée mondiale si tu veux les réutiliser dans d'autres modes de jeu. Pour cela, tu dois charger une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire Visual Memory (VM) puis choisir l'option Importation pour l'enregistrer. Tu peux ainsi enregistrer jusqu'à 6 personnages. Une fois enregistrés, ceux-ci s'afficheront sur le écran Sélection du joueur et tu pourras les réutiliser dans d'autres modes de jeu.

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

CARTE MÉMOIRE

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

MODE OPTION

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

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

TEMPS – Pour déterminer la durée du round.

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

DÉGÂTS – Pour sélectionner les dégâts causés par chaque mouvement.

DÉGÂTS SUPER COMBOS – Pour sélectionner les dégâts causés par les Super Combos.



VITESSE – Pour choisir la vitesse du jeu.

INDICATEUR – Pour déterminer le nombre de base de l'indicateur Super Combo.

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

RACCOURCI – Choisis ON pour réduire le temps de chargement.

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

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

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

CONFIGURATION BOUTONS – Pour personnaliser la configuration des commandes sur les manettes.

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

Trois boutons – PPP ou KKK. Appuie simultanément sur 3 boutons Coup de poing ou Coup de pied. Cette commande est tout particulièrement utile pour les Mouvements spéciaux ou les « Throw moves Lancers.

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

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

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

TAILLE DE L'ÉCRAN : pour régler la taille de l'écran de jeu.

BUTTON CONFIG			
PLAYER1		PLAYER2	
X	L	X	L
Y	M	Y	M
L	H	L	H
A	L	A	L
B	M	B	M
R	H	R	H
VIBRATE	OFF	VIBRATE	OFF
COMMAND	ARCADE	COMMAND	ARCADE
DEFAULT		DEFAULT	
EXIT		EXIT	

SUPER COMBO

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

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

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

V-Ism – Reporte-toi à la page 98.

COMBO DOUBLE

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

Lorsque l'Indicateur Super Combo d'un personnage en mode V-Ism atteint 50 %, tu peux réaliser un « Combo Double en appuyant simultanément sur les boutons Coup de poing ou Coup de pied de force identique.

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

MOUVEMENTS DE BASE

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

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

BLOCAGE DEBOUT

Appuie sur les boutons → ou ← pour repousser un adversaire quand tu es debout.

BLOCAGE EN L'AIR

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

BLOCAGE ACCROUPI

Appuie sur ↙ ou ↘ pour bloquer un adversaire quand tu es accroupi.

CHUTE DÉFENSIVE

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

ROULADE DÉFENSIVE

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

REJET ; RETRAITE

Appuie simultanément sur les boutons È ou Á et les boutons Coup de poing ou Coup de pied pour envoyer promener ton adversaire en attaque ou battre en retraite lorsque l'adversaire attrape ton personnage.

CONTRE-ATTAQUE ALPHA

En bloquant une attaque appuie sur la combinaison de touches suivantes :
→ ou ← (en direction de l'opposant) + boutons Punch ou Kick de la même force.

Fonction non-disponible en style X Ism.

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



LIMITATION DES DÉGÂTS

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

ANNULATION DU BLOCAGE

Ton indicateur de puissance de défense diminue chaque fois que tu bloques une attaque. Lorsque l'indicateur arrive à zéro, tu ne peux plus parer de coups. Si tu ne pares pas d'attaques pendant un certain temps, l'indicateur remontera graduellement. Chaque fois qu'il se retrouve à 0 sa taille diminue.

PROVOCATION

Appuie simultanément sur les boutons Léger coup de poing et Start. Ce mode est activé par défaut. Tu peux le désactiver à partir de l'écran Mode Option, (voir page 97).

STREET FIGHTERS

Commandes des fighters en pages 101-111

↕↘↙↔↔↔	stick analogique, croix multidirectionnelle et joystick (les flèches affichées concernent les personnages regardant vers la droite ; inverse les flèches gauche et droite pour les personnages regardant vers la gauche).
P	Bouton Punch (coup de poing) (de n'importe quelle force)
K	Bouton Kick (Coup de pied) (de n'importe quelle force).
LK, MK, HK	Coup de pied léger, moyen et fort
LP, MP, HK	Coup de poing léger, moyen et fort.
KKK	3 coups de pied rapides (appuie 3 fois sur le bouton Kick si tu es en mode option ; voir page 97).
PPP	3 coups de poing rapides (appuie 3 fois sur le bouton Punch en mode option ; voir page 97).
Hold	Maintenu : Appuie sur le stick analogique, la croix multidirectionnelle ou le joystick pendant environ 2 secondes.
[X], [A], [V]	X-ISM, A-ISM et V-ISM seulement
Level 3	Niveau 3 : Nécessite un indicateur de Super Combo de niveau 3.
Reversal	Inverse : Utilise un stick analogique, une croix multidirectionnelle ou un joystick lorsqu'un personnage se lève.

RYU

SPECIAL MOVES

Fireball	↘↘↘ + P
Shakunetsu Hadoken	←↙↘↘ + P
Dragon Punch	→↘↘ + P
Hurricane Kick	↘↙← + K (également disponible en l'air)

SUPER COMBOS

Shinku Hadoken	↘↘↘↘↘ + P [X][A]
Shinku Tatsumaki Senpukyaku	↘↙←↙← + K [A]
Metsu Shoryuken	↘↘↘↘ + K (niveau 3) [A]



M. BISON

SPECIAL MOVES

Psycho Shot	← (maintenu) → + P [A][V]
Psycho Crusher	← (maintenu) → + P [X]
Double Knee Press	← (maintenu) → + K
Head Press	↘ (maintenu) ↑ + K
Somersault Skull Diver	↘ (maintenu) ↑ + P puis P
Bison Warp	→↘↘ + PPP ou KKK [A][V] ←↙↙ + PPP ou KKK

SUPER COMBOS

Knee Press Nightmare	← (maintenu) →↔↔ + K [X][A]
Psycho Crusher	← (maintenu) →↔↔ + P [A]



CHARLIE

SPECIAL MOVES

Sonic Boom	← (maintenu) → + P
Somersault Kick	↘ (maintenu) ↑ + K
Knee Bazooka	→ + K [A][V]

SUPER COMBOS

Somersault Justice	↙ (maintenu) ↘↗ + K [X][A]
Sonic Break	← (maintenu) →↔↔ + P [A]
Crossfire Blitz	← (maintenu) →↔↔ + K [A]



SAKURA

SPECIAL MOVES	Hadoken	↓↘↘ + P
Shouoken	→↘↘ + P	
Shunpukyaku	↓↙↙ + K (également disponible en l'air)	
Sakura Otoshi	→↘↘ + K puis P [A][V]	
SUPER COMBOS	Midare Zakura	↓↘↘↘↘ + K [X][A]
Shinku Hadoken	↓↘↘↘↘ + P [A]	
Haru Ichiban	↓↙↙↙↙↙ + K [A]	



BIRDIE

SPECIAL MOVES	Bull Head	← (maintenu) → + P
Bull Horn	PP or KK (maintenir pendant un moment puis relâcher)	
Murderer Chain	Tour à 360° + P	
Bandit Chain	Tour à 360° + K	
SUPER COMBOS	The Birdie	← (maintenu) →↔↔ + P [X][A]
Bull Revenger	↓↘↘↘↘ + P ou K [A]	



AKUMA

SPECIAL MOVES	Gou Hadoken	↓↘↘ + P (également disponible en l'air)
Gou Shoryuken	→↘↘ + P	
Tatsumaki Zankukyaku	↓↙↙ + K (également disponible en l'air)	
Hyakkishu	↓↘↘↘ + P puis (en l'air) P ou K [A][V]	
Ashura Senku	→↘↘ + PPP ou KKK ←↙↙ + PPP ou KKK	
SUPER COMBOS	Shungokusatsu	LP, LP, →, LK, HP [X][A]
Messatsu Gou Hado	→↘↙↙↙↘↘↘↘ + P [A]	
Tenma Gou Zanku	↓↘↘↘↘ + P (en l'air) [A]	
Messatsu Gou Shoryu	↓↘↘↘↘ + P [A]	



ROLENTO

SPECIAL MOVES	Patriot Circle	↓↘↘ + P (jusqu'à 3 fois)
Stinger	→↘↘ + K puis P ou K	
Mekong Delta Attack	PPP puis P au moment de l'atterrissage	
Mekong Delta Air-Raid	↓↙↙ + P puis P	
Mekong Delta Escape	↓↙↙ + K puis P ou K	
SUPER COMBOS	Take No Prisoners	↓↘↘↘↘↘ + P [X][A]
Minesweeper	↓↙↙↙↙↙ + P [A]	
Steel Rain	↓↘↘↘↘↘ + K [A]	



DAN

SPECIAL MOVES	Gadoken	↓↘↘ + P
Koryuken	→↘↘ + P	
Dankukyaku	↓↙↙ + K ([A][V] (également disponible en l'air))	
Saikyo Defense	(au moment du blocage) → + PPP [V]	
SUPER COMBOS	Hishho Buraiken	↓↙↙↙↙↙ + K [X][A]
Shinku Gadoken	↓↘↘↘↘↘ + P [A]	
Koryu Reppa	↓↘↘↘↘ + K [A]	



BLANKA

SPECIAL MOVES	Electric Thunder	P (rapidement)
Rolling Attack	← (maintenu) → + P	
Vertical Rolling	↓ (maintenu) ↑ + K	
Backstep Rolling	← (maintenu) → + K	
SUPER COMBOS	Ground Shave Rolling	← (maintenu) →↔↔ + P [X][A]
Tropical Hazard	↙ (maintenu) ↘↘↘ + K [A]	

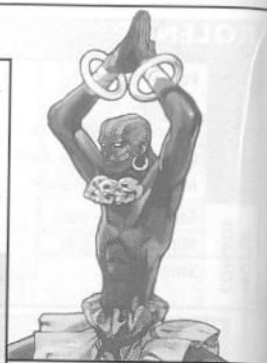


DHALSIM

SPECIAL MOVES

Yoga Fire	↓↘↘ + P
Yoga Flame	→↘↓↘← + P [A][V] ←↘↓↘→ + P [X]
Yoga Blast	→↘↓↘← + K [A][V] ←↘↓↘→ + K [X]
Yoga Teleport	→↘↘ + PPP ou KKK ←↘↘ + PPP ou KKK
Yoga Tempest	←↘↓↘→←↘↓↘→ + P [X]
Yoga Inferno	↓↘↘↓↘→ + P [A]
Yoga Strike	↓↘↘↓↘ + K [A]
Yoga Stream	↓↘←↘↓↘← + P [A]

SUPER COMBOS



GEN

CHANGEMENT DE STYLE

Remarque : changement de style impossible avec X.	
So-Style	PPP
Ki-Style	KKK

SPECIAL MOVES

Hyakurenko (So-Style)	P (rapidement)
Gekirou (So-Style)	→↘↘ + K puis K (rapidement)
Jasen (Ki-Style)	← (maintenu) → + P
Oga (Ki-Style)	↓ (maintenu) ↑ + K [A][V]
Zanei (So-Style)	↓↘↘↓↘↘ + P [X][A]
Shitenshu (So-Style)	↓↘←↘↓↘← + P [A]
Jakoha (Ki-Style)	↓↘↘↓↘ + K [A]
Koga (Ki-Style)	↓↘←↘↓↘← + K (en l'air) [A]

SUPER COMBOS



ADON

SPECIAL MOVES

Jaguar Kick	←↘↘ + K [A][V]
Jaguar Tooth	→↘↓↘← + K
Rising Jaguar	→↘↘ + K

SUPER COMBOS

Jaguar Varied Assault	↓↘↘↓↘↘ + P [X][A]
Jaguar Revolver	↓↘↘↓↘↘ + K [A]



CODY

SPECIAL MOVES

Criminal Uppercut	↓↘← + P
Ruffian Kick	↓↘↘ + K
Bad Stone	↓↘↘ + P
Knife Pickup	↓ + PPP

SUPER COMBOS

Final Destruction	↓↘↘↓↘↘ + P [X][A]
Dead End Irony	↓↘↘↓↘↘ + K [A]



CAMMY

SPECIAL MOVES

Spiral Arrow	↓↘↘ + K
Cannon Spike	→↘↘ + K
Spin Knuckle	→↘↓↘← + P [X][A]
Hooligan Combination	←↘↓↘→↘ + P puis P ou K
Cannon Strike	(en faisant un bond en avant) ↓↘← + K [V]
Cannon Revenge	↓↘← + P [V]

SUPER COMBOS

Spin Drive Smasher	↓↘↘↓↘ + K [X][A]
Reverse Shaft Breaker	↓↘←↘↓↘← + K [A]
Killerbee Assault	← (maintenu) ↓↘↘ + K (niveau 3) [A]



ZANGIEF

SPECIAL MOVES	Double Lariat	PPP
	Quick Double Lariat	KKK
	Banishing Flat	→↓↘ + P [A][V] →↘↓ + P [X]
	Screw Pile Driver	Tour 360° + P
	Atomic Suplex	Tour 360° + K (à côté de l'adversaire)
SUPER COMBOS	Flying Power Bomb	Tour 360° + K (loin de l'adversaire)
	Final Atomic Buster	Tour 360° x 2 + P [X][A]
	Aerial Russian Slam	↓↘↘↓↘ + K [A]



GUY

SPECIAL MOVES	Hozanto	↓↙↘ + P
	Bushin Senpukyaku	↓↙↘ + K
	Bushin Izuna Drop	↓↘↘ + P puis P
	Hayagake (Dash)	↓↘↘ + LK puis K
	Kage Sukui	↓↘↘ + MK puis K
SUPER COMBOS	Kubikari	↓↘↘ + HK puis K
	Bushin Musourenka	→↘↓↙↘↘↓↙↘ + P (niveau 3) [X][A]
	Bushin Hassoken	↓↘↘↓↘ + P [A]
	Bushin Goraikyaku	↓↘↘↓↘ + K [A]



E. HONDA

SPECIAL MOVES	Hundred Hand Slap	P (rapidement)
	Sumo Head Butt	← (maintenu) → + P
	Sumo Smash	↓ (maintenu) ↑ + K
	Oicho Throw	Tour 360° + P
SUPER COMBOS	Oni Muso	← (maintenu) →↔↔ + P [X][A]
	Fuji Drop	← (maintenu) →↔↔ + K [A]
	Orochi Crush	Tour 360° x 2 + P (niveau 3) [A]



JUNI

SPECIAL MOVES	Psycho Shot	↓ (maintenu) ↑ + K
	Psycho Crusher	← (maintenu) → + K
	Hooligan Combination	↙↘↘↘↘ + P puis P ou K
	Mach Slide	↓↘↘ + K
	Earth Direct	Tour 360° + P
SUPER COMBOS	Psycho Streak	← (maintenu) →↔↔ + P [X][A]
	Spin Drive Smasher	↙ (maintenu) ↘↘↘ + K [A]



T. HAWK

SPECIAL MOVES	Mexican Typhoon	Tour 360° + P
	Tomahawk Buster	→↓↘ + P
	Condor Dive	(en sautant) PPP
	Condor Spire	←↙↘ + P [A][V]
SUPER COMBOS	Raging Typhoon	Tour 360° x 2 + P [X][A]
	Canyon Splitter	↓↘↘↓↘↘ + P [A]



ROSE

SPECIAL MOVES	Soul Spark	←↙↘↘↘ + P
	Soul Throw	→↓↘ + P
	Soul Reflect	↓↙↘ + P
	Soul Spiral	↓↘↘ + K
SUPER COMBOS	Aura Soul Throw	↓↘↘↓↘ + P [X][A]
	Aura Soul Spark	↓↙↘↙↘ + P [A]
	Soul Illusion	↓↘↘↓↘ + K [A]



KEN

SPECIAL MOVES

Fireball	↓↘→ + P
Dragon Punch	→↘↓ + P
Hurricane Kick	↓↙← + K (également disponible en l'air)

SUPER COMBOS

Shoryu Reppa	↓↘→↓↘ + P [X][A]
Shinryuken	↓↘→↓↘ + K [A]
Shippu Jinraikyaku	↓↙←↓↙← + K (niveau 3) [A]



DEE JAY

SPECIAL MOVES

Air Slasher	← (maintenu) → + P
Double Rolling Sobat	← (maintenu) → + K
Machine Gun Uppercut	↓ (maintenu) ↑ + P (rapidement)
Jackknife Maximum	↓ (maintenu) ↑ + K [X][V]

SUPER COMBOS

Sobat Carnival	← (maintenu) →↔↔ + K
Sunrise Theme	↙ (maintenu) ↘↗ + K
Climax Beat	↙ (maintenu) ↘↗ + P



R. MIKA

SPECIAL MOVES

Flying Peach	↓↙← + P
Shooting Peach	↓↙← + K
Daydream Headlock	Tour 360° + K (rapidement)
Paradise Hold	Tour 360° + P
Wingless Airplane	(en l'air) →↘↓↙← + K

SUPER COMBOS

Rainbow Hip Rush	↓↘→↓↘→ + P [A]
Heavenly Dynamite	Tour 360° x 2 + P (rapidement) [A]
Beach Special (B.S.)	↓↘→↓↘ + K [X][A]
Moonsault Press	(Après B.S.) P puis P
Missile Kick	(Après B.S.) P puis K



FEI-LONG

SPECIAL MOVES

Rekkaken	↓↘→ + P (jusqu'à 3 fois)
Shienkyaku	←↙← + K
Rekkukyaku	←↙↘↓↘→↗ + K [X][V]

SUPER COMBOS

Rekka Shinken	↓↘→↓↘→ + P [X][A]
Shien Renkyaku	↓↙←↓↙← + K [A]



KARIN

SPECIAL MOVES

Gurenken	↓↘→ + P puis P ou K
Mujinkyaku	→↘↓ + K
Hosho	→↘↓ + P
Ressenha	↓↘→ + K
Yasha Counter	↓↙← + P (plus haut) ↓↙← + K (plus bas)

SUPER COMBOS

Arakuma Inashi	Tour 360° + K
Shinpi Kaibyaku	↓↘→↓↘→ + P [X][A]
Kouoken	↓↘→↓↘→ + K [A]



JULI

SPECIAL MOVES

Cannon Spike	→↘↓ + K
Sniping Arrow	↓↘→ + K
Spin Knuckle	→↘↓↙← + P

SUPER COMBOS

Reverse Shaft Breaker	↓↙←↓↙← + K [X][A]
Spin Drive Smasher	↓↘→↓↘ + K [A]



BALROG

SPECIAL MOVES

Dash Straight	← (maintenu) → + P
Dash Ground Straight	← (maintenu) ↘ + P [A][V]
Dash Uppercut	← (maintenu) → + K
Dash Ground Uppercut	← (maintenu) ↘ + K [A][V]
Turn Punch	PPP ou KKK (maintenir pendant un moment puis relâcher)
Buffalo Head	↓ (maintenu) ↑ + P (inversion seulement) [A][V]

SUPER COMBOS

Crazy Buffalo	← (maintenu) → ↔ + P [X][A]
Gigaton Blow	← (maintenu) → ↔ + K [A]

SODOM

SPECIAL MOVES

Jigoku Scrape	↓ ↘ → + P
Shiraha Catch	→ ↓ ↘ + K
Butsumetsu Buster	Tour 360° + P
Daikyo Burning	Tour 360° + K
Yagura Reverse	← ↓ ↘ + K

SUPER COMBOS

Meido no Miyage	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P [X][A]
Tenchusatsu	Tour 360° x 2 + P [A]

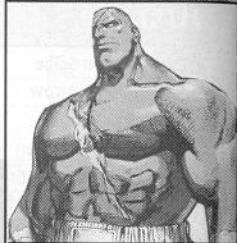
SAGAT

SPECIAL MOVES

Tiger Shot	↓ ↘ → + P
Ground Tiger Shot	↓ ↘ → + K
Tiger Blow	→ ↓ ↘ + P [A][V]
Tiger Uppercut	→ ↓ ↘ + P [X]
Tiger Crush	→ ↓ ↘ + K [A][V] ↓ ↘ → ↗ + K [X]

SUPER COMBOS

Tiger Genocide	↓ ↘ → ↓ ↘ + K [X][A]
Tiger Cannon	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P [A]
Tiger Raid	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + K [A]



CHUN-LI

SPECIAL MOVES

Kikoken	← ← ↓ ↓ → → + P [A][V]
Tenshokyaku	↓ (maintenu) ↑ + K ([X] - (inversion seulement))
Hyakuretsukyaku	K (rapidement)
Senenshu	→ ↘ ↓ ↘ ← + K [A][V]
Whirlwind Kick	← (maintenu) → + K (également disponible en l'air) [X]
Sohakkei	← (maintenu) → + P [X]

SUPER COMBOS

Senretsukyaku	← (maintenu) → ↔ + K [X][A]
Hazan Tenshokyaku	↘ (maintenu) ↘ ↗ + K [A]
Kikoshō	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P [A]



VEGA

SPECIAL MOVES

Flying Barcelona Attack	↓ (maintenu) ↑ + K puis P
Izuna Drop	↓ (maintenu) ↑ + K puis ← ou → + P (près de l'adversaire)
Rolling Crystal Flash	← (maintenu) → + P
Sky High Claw	↓ (maintenu) ↑ + P
Scarlet Terror	↘ (maintenu) → + K [V]

SUPER COMBOS

Rolling Izuna Drop	↘ (maintenu) ↘ ↗ + K puis ← ou → + P (près de l'adversaire) [X][A]
Scarlet Mirage	← (maintenu) → ↔ + K [A]
Red Impact	← (maintenu) → ↔ + P (niveau 3) [A]