

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

CONSOLES

**SUPPLEMENT
GRATUIT
A CONSOLES+
N°78**

TEKKEN 3

Les persos cachés, les tips,
les Hits Combos,
tous les coups spéciaux...
40 pages pour s'éclater tout l'été

SUPPLEMENT BASTON

+ tous les coups spéciaux de
Cardinal Syn

TIPS

Tips, codes action
replay... tout y est !

JEUX

Un max de cadox
à gagner

HOT LINE

Tous les mercredis de 14h à 18h
réponse dans la 1/2 heure
à toutes vos questions

3615

TCPLUS

PREVIEWS

Les dates de sortie
de tous les jeux

TESTS

Pour savoir ce qu'en
pense la Rédac'

NEWS

Les infos de dernière minute
en direct de la Rédac'

emap.alpha

152, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+

152, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette Van Paaschen (16 72)

Rédacteurs

Douglas Alves (Doug), Sébastien Le Charpentier (Cheub)

Secrétariat de rédaction

Jean-Loup Bouteau et Lionel Barcion

Maquette

Patrick Lévêque (1^{er} maquettiste), Azahel Vienne

PUBLICITE

Directrice commerciale

Lara Wytochinsky (16 24)

Directrice de publicité

Carine Barrel, Hélène Juin (16 31)

Chef de publicité

Caroline Saint-Blancat (16 32)

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

RESPONSABLE TÉLÉMATIQUE

Laurence Vié

FABRICATION

Isabel Delanoy (17 90)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

Éditeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et directeur de la publication : Keith Marriott. N° de commission paritaire : 73201. Dépôt légal : juin 1997. Photogravure : PPD. Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93) ; Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse. Département diffusion : Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

● Ce supplément gratuit à Consoles + n° 78 ne peut être vendu séparément.

SOMMAIRE

TEKKEN 3 la totale !

Le jeu de baston le plus abouti de la Playstation n'aura bientôt plus de secrets pour vous. Doug' vous a concocté le recueil de coups spéciaux le plus dingue qu'un journal ait jamais édité : les coups de tous les personnages, avec leur portée et les dégâts qui s'ensuivent, les Combos ultimes de chacun des combattants, les modes et les personnages cachés, les tenues supplémentaires... La totale, on vous dit !

CARDINAL SYN devenez un grand saigneur

De tous les jeux de baston 3D du support, Cardinal Syn est sans conteste l'un des plus originaux. Pour célébrer sa sortie, Cheub s'est arraché les cheveux pour vous offrir tous les coups hors notice, les "fatalités", la méthode pour récupérer les personnages cachés... Bref, tous les moyens de tirer le maximum de ce jeu de saigneur. Vos adversaires n'auront plus qu'à se recommander à Dieu.

ÇA SORT QUAND ?

TOUTES LES DATES DE SORTIE SONT SUR LE

3615 TCPLUS

(3615 : 2,23F/min)



TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

BASTON
COUPS
SPECIAUX



Tekken est sans conteste la série phare de Namco. Aussi n'est-ce pas sans un émoi certain que les joueurs des salles d'arcade ont vu débarquer la version Playstation japonaise. Les autres, joueurs occasionnels, pas mal excités par le deuxième épisode, attendent encore davantage de la version française du troisième... Ceux-là seront peut-être un peu déçus par le dernier opus du "Poing de fer" : ils ne pourront que le trouver très bon mais regretteront probablement un manque d'innovation par rapport au second. Quant aux vrais amateurs, qu'ils se réjouissent – s'ils n'ont pas déjà la version nipponne ! –, ils vont passer des heures à maîtriser les nombreux personnages. Un jeu à deux faces, juste bien réalisé pour les uns, tout simplement prodigieux pour les autres, les fous du pad, dont je suis : voilà le pari réussi de Namco avec Tekken 3.

DOUG'

TEKKEN 3 •

THE KING OF IRON FIST OF TOURNAMENT

PERSONNAGES CACHÉS

Vous disposez à la base d'une sélection de dix personnages. Pour doubler ce capital, il est inutile, comme dans la version arcade, d'attendre des dizaines d'heures de jeu. Finissez le mode arcade avec chacun des personnages et, à chaque nouvelle fin, un adversaire tout neuf pourra être sélectionné.

Gon

Pour jouer avec Gon (du manga du même nom), il suffit de finir les trois niveaux du mode Tekken Ball. Pour le sélectionner, allez à gauche sur l'écran de sélection quand vous êtes sur Xiaoyu.

Dr Boskonovitch

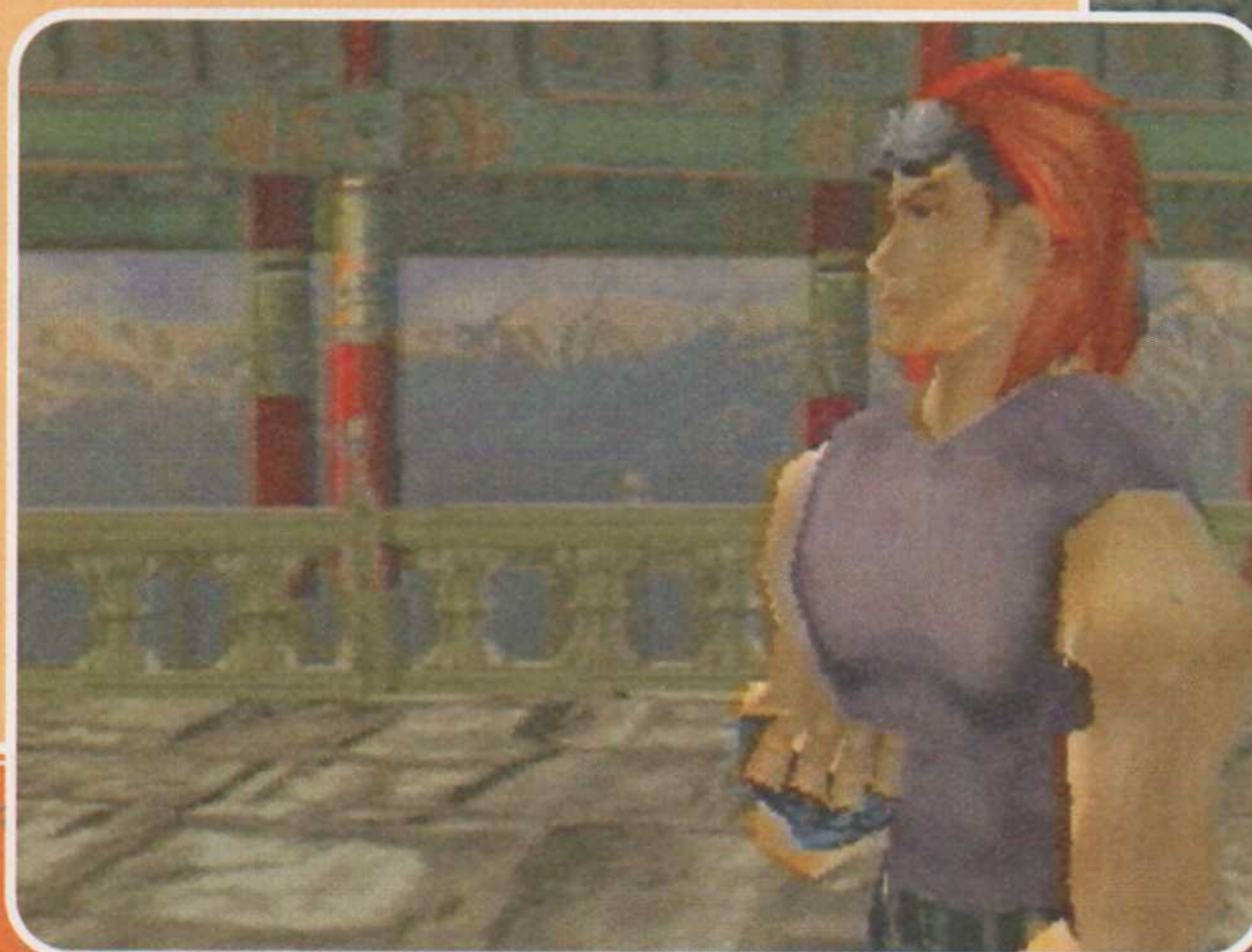
Le célèbre professeur créateur de la série des "Jack" et de la technique de cryogénéisation utilisée sur Nina apparaît après avoir fini quatre fois au minimum le mode Tekken Force. C'est un personnage extrêmement difficile à manier puisque son exosquelette de combat l'oblige à se concentrer pour rester debout... C'est aussi le seul personnage capable de franchir la mythique barre des 10 Hits Combos !

Tiger Jackson

C'est la copie conforme de Eddy Gordo en version disco. Il apparaît après avoir joué au minimum 16 fois avec Eddy. Il suffit alors de se placer sur Eddy dans la sélection des personnages et d'appuyer sur Start ou Poing droit.

Anna Williams

La sœur ennemie de Nina apparaît quand vous aurez terminé quatre fois le jeu. Il suffit alors de se placer sur Nina dans la sélection des personnages et d'appuyer sur Start ou Poing droit.



TENUES SUPPLEMENTAIRES

En plus des deux tenues différentes accessibles par la pression des poings ou pieds, certains personnages possèdent une troisième tenue.

Jin : tenue d'étudiant japonais accessible après l'avoir sélectionné au moins 50 fois.

Ling Xiaoyu : tenue d'étudiante japonaise après l'avoir sélectionnée au moins 50 fois.

Forest Law : survêtement jaune de combat tiré tout droit d'un film de Bruce Lee.

Gunjack : nouvelle tenue au bout de 10 sélections.

Anna Williams : survêtement zébré au bout de 25 sélections.

Tous quatre sont sélectionnables par la pression du bouton Start ou Poing droit.



MODES DE JEUX

Practice

Ce mode possède un tip qui permet de vous entraîner plus efficacement. Il s'agit en fait d'enregistrer la séquence de d'enchaînements que vous voulez apprendre à contrer. Mettez en mode Free, sélectionnez le Training Dummy en "controller", le Counter en "on" et appuyez sur les quatre boutons L & R plus Rond simultanément. Vous aurez alors le droit d'effectuer l'enregistrement en faisant Bas + Select. Le bouton Select vous permet alors de commencer la séquence enregistrée. Prenez alors la seconde manette et entraînez-vous contre la séquence ! A noter que seul un enchaînement de 25 coups (plus les délais qu'il y a entre les coups) sont enregistrables.

Team Battle

Pour sélectionner une équipe au hasard, appuyez sur le bouton Start. Pour la sélection du troisième costume, utilisez le bouton Poing droit.

Tekken Force

C'est un véritable beat'em up à l'ancienne que nous propose Tekken Team de Namco. Composé de quatre niveaux, vous vous retrouvez face à face avec les forces armées d'Heihachi pour en finir avec le Dr Boskonovitch.

Time Attack & Survival

Ces deux modes ne permettent pas l'utilisation de la pause.

Mokujin, un perso multiforme

C'est un personnage qui ne possède pas de coups propres puisque, à chaque partie, il utilise la panoplie d'un autre personnage. Suivant le punch choisi, vous aurez la version féminine ou masculine de Mokujin ("l'homme de bois" en français).

Modes cachés

THEATER MODE

C'est le mode qui vous permet de réviser toutes les fins que vous avez sauvegardées. Il apparaît après que vous avez sauvegardé les fins des personnages principaux. Il permet aussi de regarder les fins et d'écouter les musiques des précédents Tekken (si vous les possédez : il faut charger le CD correspondant) par le biais du menu CD et BGM.

TEKKEN BALL MODE

Il apparaît après que vous avez sauvegardé les fins des personnages principaux. Trois niveaux peuvent être sélectionnés.





GLOSSAIRE DU SYSTÈME DE JEU

Mouvements de base

- ⇨ presser puis relâcher
- ➡ presser et maintenir
- ⊗ coup de poing gauche
- ⊗ coup de poing droit
- ⊗ coup de pied gauche
- ⊗ coup de pied droit
- X n appuyer plusieurs fois
- H attaque haute
- M attaque milieu
- B attaque basse
- G casse-garde
- I garde impossible
- S attaque au sol
- D déplacement
- C charriage
- E contrôle-esquive
- ★ position neutre

- ↖ grand saut arrière
- ⬆ grand saut
- ↗ grand saut avant
- ⇨ ⇨ flip arrière (Nina, Anna, Yoshimitsu, Xiaoyu)
- ⇨ ★ décalage vers le fond et vers l'avant
- ⇨ petit saut avant
- ⇨ ⇨ Step out
- ↖ recul garde haute et moyenne
- ★ auto-garde haute et moyenne
- ➡ avance
- ⇨ ⇨ Step in devant
- ⇨ ★ décalage vers l'avant
- ↖ recul garde basse
- ⬇ auto garde basse
- ↙ avance accroupi

- ⇨ ⊗ attaquer un adversaire au sol
- ⊗ contre la claque de Nina ou de Anna (⇨ ⊗ ⊗ ⊗) (A effectuer très rapidement, seulement pour les personnages féminins du jeu.)

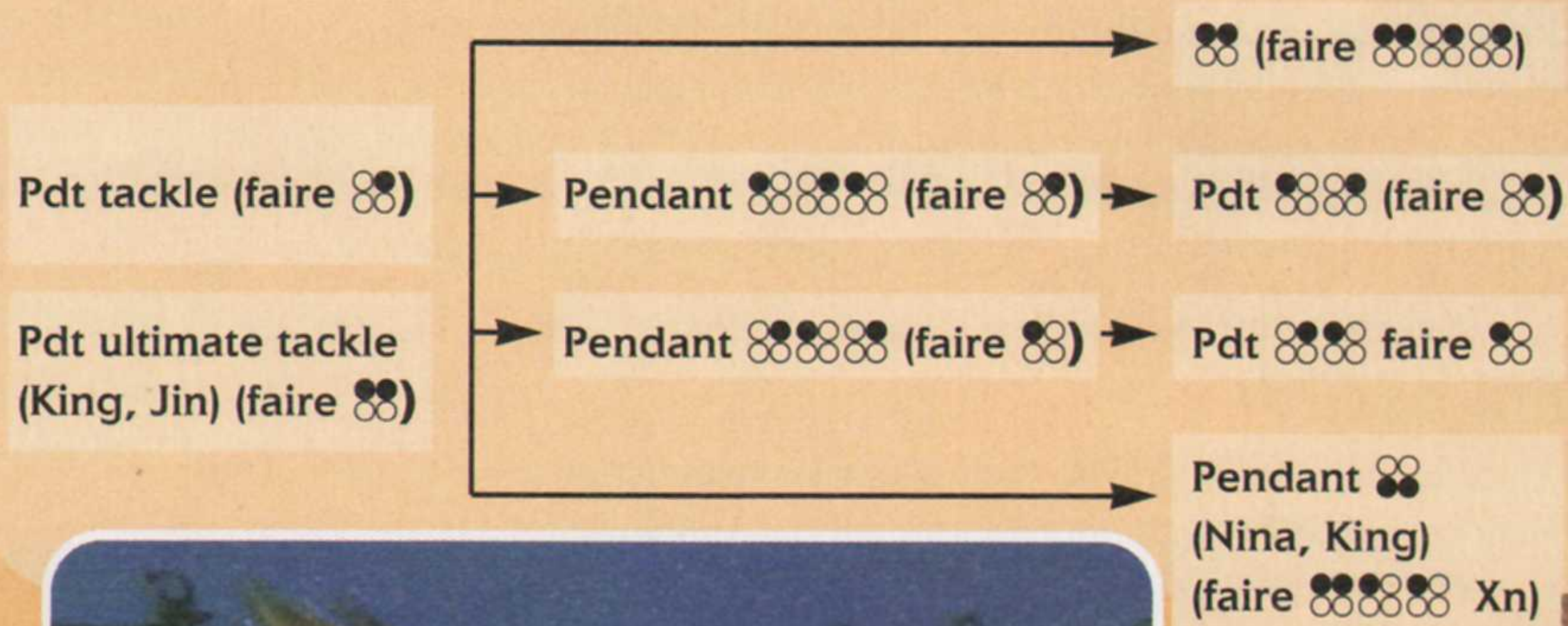
⊗ ⊗ Charriage



La course (⇨ ➡)

- Après 3 pas tackle l'adversaire au sol
- Après 3 pas + ⊗ saut mains devant
- Après 3 pas + ⊗ glissade
- Après 3 pas + ⊗ saut pied gauche en avant
- Après 4 pas (et plus)
- Si l'adversaire est debout : coup d'épaule imparable
- Si l'adversaire est au sol : piétinement

Pour éviter un Tackle ou un Ultimate Tackle



Personnage au sol

- ⊗ roulade arrière
- ⇨ ⊗ roulade devant
- ⇨ ⊗ (⊗) coups de pied de bloc
- ↖ roulade arrière
- ➡ roulade avant
- ⊗ pour un balayage
- ⊗ pour un coup de pied au torse (M)
- ↖ ➡ ⊗ roulade arrière et saut mains devant
- ⇨ ⇨ ⊗ saut pied en avant (sauf Paul)



Contre un contre

Si le contre effectué est ◁⊗, faire ▷⊗ très rapidement

Si le contre effectué est ◁⊗, faire ▷⊗ très rapidement

Exception pour Paul : quel que soit le contre

(◁⊗ ou ◁⊗), faire ▷⊗

Se relever immédiatement

Après avoir été soulevé, lorsque vous allez retoucher le sol, pressez rapidement:

⊗ (ou ⊗) pour faire une roulade derrière

⊗ (ou ⊗) pour faire une roulade devant

Le Ki Aï Da Me (ou Charge-Up)

Faire ⊗

Si le personnage touche lorsqu'il est en Ki Aï, le coup compte pour un Counter, infligeant donc des dégâts plus importants. Attention ! Un personnage en Ki Aï n'a plus de garde ! Utilisez de préférence les coups rapides et n'utilisez pas les prises.

Conseil : pour tout coup nécessitant plusieurs boutons simultanément il est possible d'en maintenir deux et d'appuyer sur le troisième.

Se dégager des prises

Vous pouvez vous dégager des prises en effectuant les manipulations suivantes. Chaque dégagement est indiqué par une étoile "*" et un chiffre après la prise dans la liste des coups.

1 = ⊗

2 = ⊗

3 = ⊗

4 = ⊗

5 = seuls Paul, Lei, Jin, Kuma et Yoshimitsu peuvent l'annuler avec ⊗

Note aux lecteurs

- Les personnages de Tekken 3 doivent prendre telle ou telle posture pour avoir accès à de nouveaux coups spéciaux. Chaque liste de coups dans les pages qui suivent porte le nom de "l'amorce" servant à prendre la posture. La posture elle-même (Lei : postures "serpent, Phoenix) s'obtient par un coup spécial disponible dans le tableau normal des coups.

- Vie des personnages : 140
- Niveaux : c'est l'endroit du corps ou touche le coup bas, moyen ou haut.
- * : c'est le moment où vous pouvez tenter de casser le 10 Hits Combos de l'adversaire. A ne pas confondre avec ★ (position "neutre" dans la liste des coups normaux).



Remerciements : A tous les pros de la version arcade avec qui je me suis entraîné de longs mois (Den Lehn, et Lu Vy ; Philippe 1/2 et Mayu, sans oublier, bien sûr, Namco. A bientôt pour Tekken 4 ?



YOSHIMITSU

Nationalité : inconnue Age : inconnu
 Art de combat : arts martiaux Manji Profession : leader du clan Manji

COUPS

- PK Combo
- PDK Combo
- Ninpo kagero #1
- Ninpo Kusanagi
- Kusanagi Hô
- Hyuga Hô
- Ninpo Manjikazura
- Ninpo Manjigiku
- Ninpo Manjiso #2
- Tobokushu
- Sazanka
- Fubuki
- Zankoku ken
- Inazuma
- Tsuyubarai
- Manji agura #3
- Sengaku
- Sengaku Manjigiku
- Sengaku Hyuga Ho
- Sengaku Mukûbu
- Jiraiba #4
- Jirai Bashiri
- Hané Jirai
- Jirai hô
- Kyokuushuken
- Karin
- Renkokuken
- Kegon
- Hajiki Wari
- Oni Azami
- Manji Ura ken 1
- Manji Ura ken 2
- Shinden
- Shiden
- Shiden Giku
- Manji Ura tobigeri
- Musou #5
- Tensei
- Ninpo kagerou Ura #6
- Mitama Kezuri
- Mitama Gaeshi
- Ohoro Guruma
- Doku tame #7
- Doku Giri
- Yoshimitsu Blade
- Yomi Gake
- Ninpo Manjikiruma #8a

COMMANDES

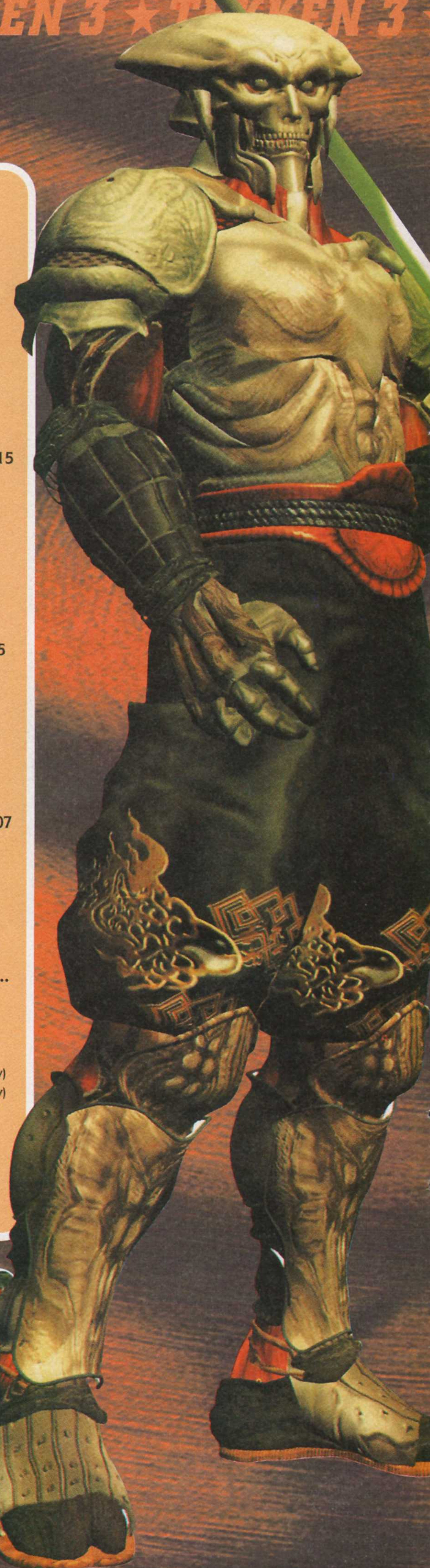
- ⊙⊙⊙
- ⊙⊙↓⊙
- ⇒⇒⊙
- pendant #1 ⊙⊙
- ⇒⇒⊙⊙⊙⊙
- ⊙⊙⊙
- ←⊙⊙x6
- ↓⊙⊙x6
- ↓⊙⊙x5 #2
- pendant #2 ⇒⊙⊙
- ⊙⊙⊙⊙
- ⇒⇒⊙
- ⊙⊙
- ⊙⊙⊙
- se baisser ⇐⊙⊙
- ↓⊙⊙ #3
- pendant #3 ★
- pendant #3 ⊙⊙ (xn)
- pendant #3 ⊙⊙
- pendant #3 ←
- ↑⊙⊙ (pour annuler ⇐) #4
- pendant #4 ⇒⇒ ou ⇐⇐
- pendant #4 ⇐ ou ⇐ ou ⇐
- pendant #4 ⊙⊙
- ↓⊙⊙⇐
- ←⊙⊙x6
- ⇐⊙⊙★
- se baisser ⇐⇐⊙⊙
- ⇒⇒⊙⊙⊙
- ⇐⊙⊙⊙⊙⊙
- ⇒⇒
- dos tourné ⊙⊙
- ⇒⇒⇐⊙⊙
- ⇐⊙⊙⊙
- ⇐⊙⊙⊙⇐⊙⊙
- ↑ (⇐ ou ⇐)⊙⊙
- se décalant ⊙⊙ #5
- pendant #5 ⇒
- ⇒⇒⊙⊙ #6
- pendant #5 ou #6 ⊙⊙
- pendant #5 ou #6 ⇒⇐⊙⊙
- ⇐⇐⇐⇐⊙⊙
- ⇐⇐⊙⊙ #7
- pendant #7 bouton d'attaque
- ⇐⊙⊙
- ⇒⇒⊙⊙
- ⇐⇐⊙⊙ #8a

NIVEAUX

- H, H
- H, B
- M
- M, M (S)
- M, M, M
- M
- H, H, H, H, H, H
- M, M, M, M, M, M
- B, B, B, B, B #2
- M
- H, H, H
- M
- I
- H, M
- B
- D
- D
- M (xn)
- M
- D
- D, I
- D, I
- D
- M
- D, I
- D
- I
- I
- M, I
- M, M, M, M
- H
- H
- H, M
- H
- D
- D, I
- M
- D
- I
- D
- I
- M
- M (S)

PUISSANCES

- 12, 21
- 12, 8
- 40
- 40, 40
- 40, 40, 40
- 30
- 10 x 6
- 10, 10, 12, 12, 14, 15
- 12, 7, 7, 5, 5 #2
- 12
- 20, 20, 21
- 20
- 10
- 30, 30
- 12
- D
- +5
- 10, 12, 12, 14, 15
- 30
- D
- D, I
- 15, 15, 15
- D
- M
- 30
- D, I
- 35
- D
- 8
- I
- 15, 23, 27, 43, 64, 107
- I
- 20
- M, I
- 20, 18
- M, M, M, M
- 15, 12, 12, 18
- 12
- H
- 15
- H, M
- 12, 10
- 15, 12
- 15, 12, 10, 10, 12, 12... #2
- 25
- D
- D, I
- 10
- 22
- D
- + 26, - 35 (pour adv)
- 35, + 26 (pour adv)
- I
- 15, 28
- D
- 35
- I
- 35
- M
- 18
- M (S)
- 10



COUPS

Jerk Shoot
 Rift Shoot
 Razensouha
 Suinungari
 Ki Ai Da Me
 Shihounage
 izori
 Izorihijotoshi #1
 Izorihijotoshiakigatanu
 Kakaetemihijiuchi
 Kubikarinage
 Giyakusankakujinu
 Hikimareshi
 Tobizuki
 Prise
 Contre
 Contre bas

COMMANDES

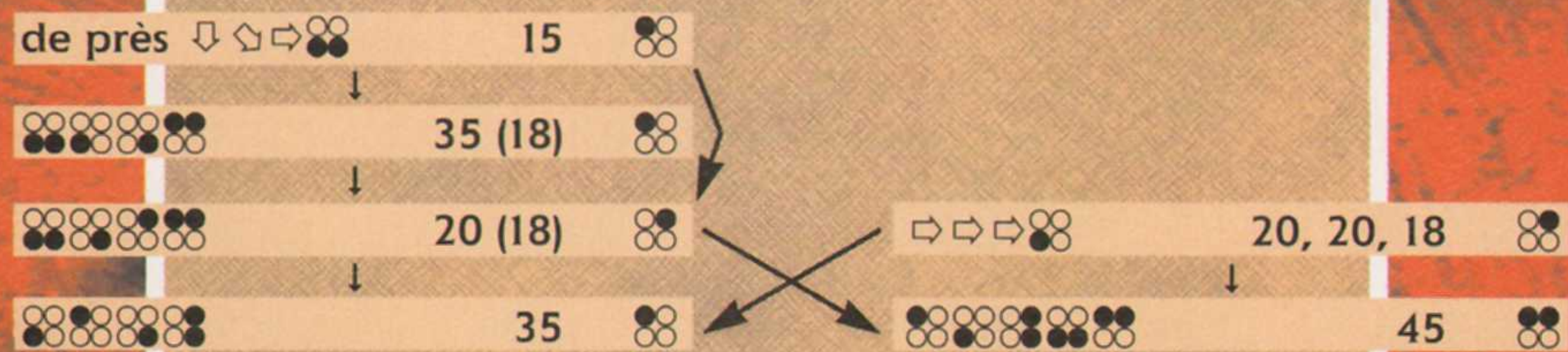
se décalant ☉☉ M 15
 se décalant ☉☉ M 15
 se décalant ☉☉ M 20
 se décalant ☉☉ B 10
 ☉☉ D
 de près ☉☉ P 30*1
 de près ☉☉ P 30*2
 de près ☉☉☉☉☉☉ P 35
 pendant #1 ☉☉☉☉☉☉ P 10
 de près ☉☉☉☉☉☉ P 50*3
 de près ☉☉☉☉☉☉ P 40*3
 de près (gauche) ☉☉ ou ☉☉ P 40*1
 de près (droite) ☉☉ ou ☉☉ P 38*2
 de près (dos) ☉☉ ou ☉☉ P 60
 de près dos tourné ☉☉ ou ☉☉ P Selon la prise
 de près ☉☉☉☉☉☉ ou ☉☉☉☉☉☉ C,E Selon l'attaque adv.
 de près ☉☉(☉)☉☉☉☉☉☉ ou ☉☉(☉)☉☉☉☉☉☉ E (B) vers la gauche

NIVEAUX

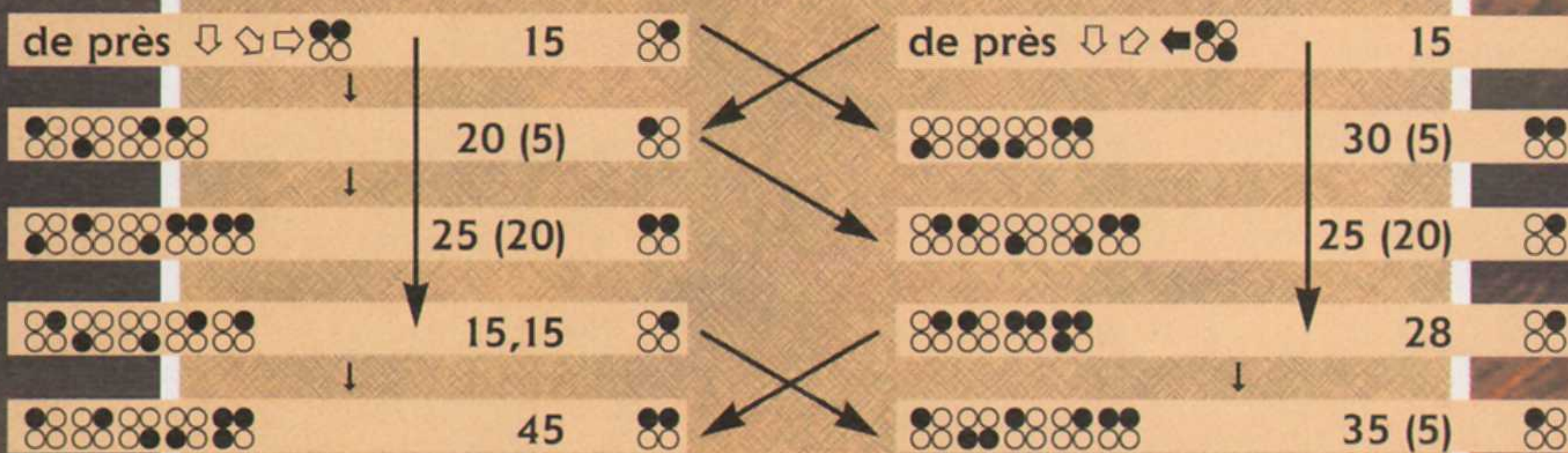
PUISSANCES



NINA SAVE MISSION SPECIAL #1

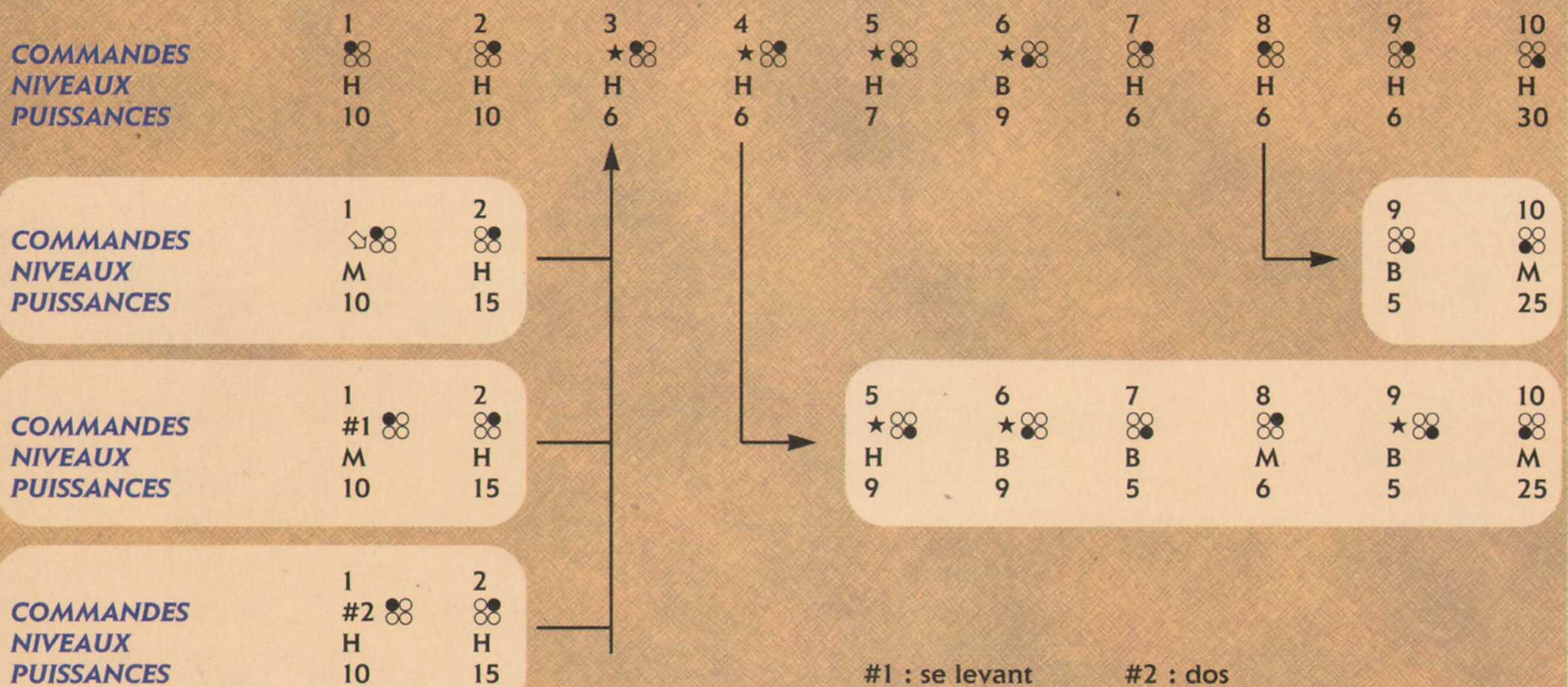


NINA SAVE MISSION SPECIAL #2



13

10 HITS COMBOS





FOREST LAW

Nationalité : américaine
Art de combat : jeet kun do

Age : 25 ans
Profession : professeur d'arts martiaux

COUPS

- One-two Punches
- Left Straight Combo
- Dragon Knuckle Combo
- Dragon Knuckle Combo
- Dragon Storm
- Dragon Back Brow
- Suikei
- Dragon Rush
- Elbow Dragon Weep
- Over-head Kick
- Step-in Middle Kick
- Sliding
- Dragon Slash
- Dragon Tail
- Spin Kick Combo
- Dragon Somer
- Dragon Low
- Triple Kick Combo
- Feint Middle Kick
- Dragon Press
- High Kick R Somer
- Jump Side Kick R Somer
- Side Kick R Somer
- Front Kick L Somer
- Dragon Low L Somer
- Low Kick L Somer
- Sit Straight L Somer
- Sit Spin Kick R Somer
- Quick Somer-sault Kick
- Double Somer-sault Kick
- Somer-sault Kick
- Somer-sault Kick
- Somer-sault Kick (petit)
- Fake
- Somer-sault Fake
- Fake Step
- Fake Step Brow
- Trap L Brow
- Trap R Brow

COMMANDES

-
-
-
- ➡○○○○○○
- ↶○○○○○○
- dos tourné ○○ ou ○○
- ↶○○○○
- ↶○○○○○○
- ↶○○○○ (↓ rester par terre)
- ↶○○ (↓ rester par terre)
- ↶○○
- se baisser ↶↷↘○○
- ↶↶↶○○
- ↶○○
-
- ↶○○
- se baissant ○○
- #1 ○○○○○
- pendant #1 ➡
- se baissant ○○○○○○○○○
-
- ↶(↷ ou ↶)○○○○
- se levant ○○○○
- se levant ○○○○
- se baissant ○○○○
- se baisser ○○○○
- se baisser ○○○○
- se baisser ○○○○
-
- ou ↶○○○○
- ↶↶(↷ ou ↶)○○
- ↶↶(↷ ou ↶)○○
- ↶ (↷ ou ↶)○○
- ↶↶(↷ ou ↶)
- ↶↶(↷ ou ↶)★○○
- #2 ↶○○
- pendant #2 ○○
- après #2 ○○
- après #2 ○○

NIVEAUX

- H, H
- H, H, H, H, H
- H, M
- H, M, H
- M, M, M
- H
- M
- M, B, M
- M, M (S)
- M (S)
- M
- B
- M
- B
- H, H, H
- H, M
- B
- H, H, H
- M
- B, H, H, H, M
- H, M
- M, M
- M, M
- M, M
- B, M
- B, M
- M (B)M
- B, M
- M
- M, M
- M
- M
- M
- D
- D, M
- D
- M
- M
- M

PUISSANCES

- 5, 12
- 10, 5, 5, 5, 5
- 12, 10
- 12, 6, 6
- 12, 12, 15
- 15
- 40
- 12, 8, 22
- 15, 25
- 25, 27
- 21
- 17
- 30
- 25
- 16, 12, 12
- 16, 30
- 8
- 18, 10, 10
- 15
- 8, 10, 10, 10, 21
- 18, 21
- 25, 25
- 28, 25
- 12, 21
- 7, 21
- 7, 21
- 8 (10), 21
- 12, 21
- 25
- 25, 21 (25)
- 28 (25 ou 35)
- 30
- 22 (15 ou 25)
- 25
- 43
- 12
- 12



14





COUPS

- Trap R Low Kick
- Trap L Side Kick
- Double Dragon
- Dragon Fang
- Ki Ai
- Mesaki
- Slash throw
- Rage Dragon
- Jacky Up
- Face Basher
- Dragon Fall
- Dragon Dive
- Dragon Knee
- Sekkan kick
- Dragon Stamp
- Dragon Bait
- Prise
- Contre
- Contre bas

COMMANDES

- après #2
- après #2
- se décalant
- (pour annuler)
- #3a
- #3b après #3a
- pendant #3b
- de près
- de près
- de près
- de près
- de près
- de près
- de près (gauche) ou
- de près (droite) ou
- de près (dos) ou
- de près dos tourné ou
- de près ou
- de près () ou ()

NIVEAUX

PUISSANCES

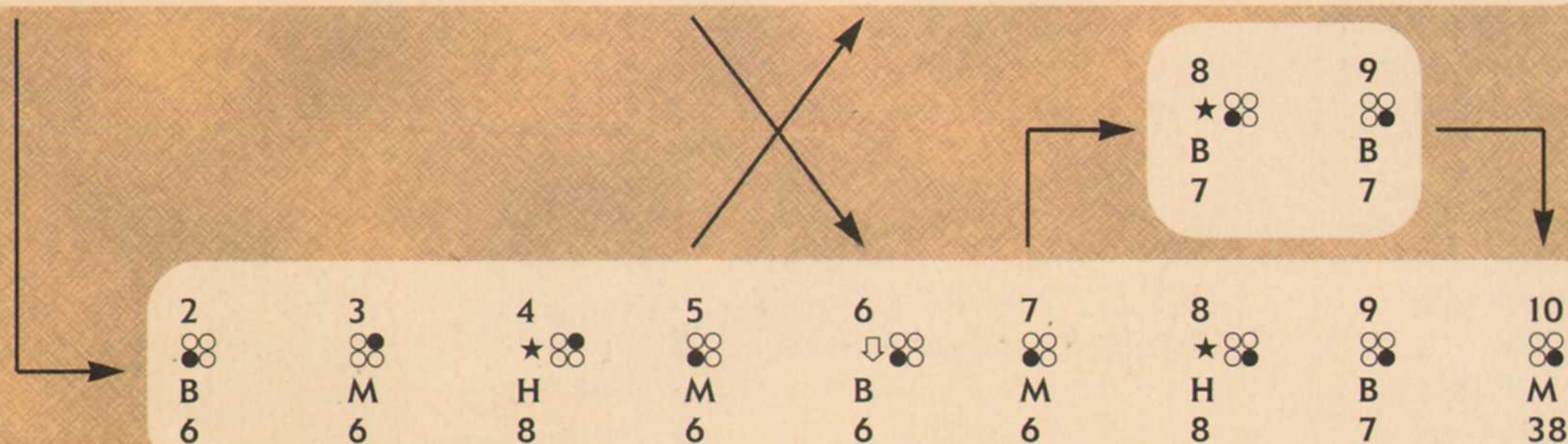
- B 15
- M 22
- H, M 16,22
- I 100
- D 10
- H 7
- B 7,23*1
- P 30*2
- P 30*3
- P 35
- P 30*1
- P 28*3
- P 40*1
- P 42*2
- P 50
- Selon la prise



10 HITS COMBOS

COMMANDES
NIVEAUX
PUISSANCES

| | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | | | | | | |
| M | H | M | H | H | B | H | H | H | M |
| 10 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 7 | 7 | 10 | 25 |





GARDE DROITE

COUPS

- Stance Switch
- Stance Switch & Turn Back
- Stance Switch
- Right Flamingo
- Jab Straight
- Lightning Brow
- Right Reverse Kick
- Chain Saw Heel
- Spin Kick
- Plasma Blade
- Cut Back
- Double Screw
- Rolling Right Kick
- Left Half Moon Kick
- Set Up & Left Flamingo
- Set Up & Turn Back
- Heel Knife
- Hunting Savat

COMMANDES

- ⊗⊗
- ⊗⊗
- dos tourné ⊗⊗
- ➡⊗⊗★
- ⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗⊗⊗
- ⊗➡⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗⊗⊗
- ⊗➡⊗⊗

NIVEAUX

- D
- D
- D
- D
- H, M
- H, H, M
- H, H
- H, M
- H
- M
- M, H
- B, H
- H
- H
- H
- H
- H, B
- H

PUISSANCES

-
-
-
-
- 10, 12
- 8, 10, 12
- 15, 27
- 15, 20
- 32
- 20
- 18, 20
- 15, 40
- 36
- 28
- 25
- 25
- 25, 20
- 25

LEFT FLAMINGO

COUPS

- Left Punch
- Right Backhand
- Jump Kick
- Right Cutter
- Left Cutter
- Left Snap Kick
- Snap Spin Kick
- Rocket Launcher
- Cannon Kicks
- Kick Combo
- Killing Hawk
- Flamingo Steppin'
- Flamingo Back Dash
- Flamingo Sidestep derrière
- Flamingo Sidestep devant

COMMANDES

- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗⊗
- ⊗⊗⊗⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗

NIVEAUX

- H
- M
- H
- B
- B
- M
- M
- M, M, H
- M, M, H
- M, M, H, M
- I
- D
- D
- D
- D

PUISSANCES

- 12
- 12
- 28
- 15
- 12
- 18
- 32
- 20, 10, 25
- 20, 10, 20
- 20, 10, 20, 15
- 80
-
-
-
-



RIGHT FLAMINGO

COUPS

- Right Punch
- Left Backhand
- Jump Kick
- Right Cutter
- Left Cutter
- Right Snap Kick
- Snap Spin Kick
- Super Right
- Flamingo Steppin'
- Flamingo Back Dash
- Flamingo Sidestep
- Flamingo Sidestep

COMMANDES

- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗

NIVEAUX

- H
- M
- H
- B
- B
- M
- H
- M
- D
- D
- D
- D

PUISSANCES

- 12
- 12
- 25
- 13
- 15
- 18
- 32
- 20
-
-
-
-



10 HITS COMBOS

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|-------|----|-----|----|-----|----|-----|----|----|----|
| COMMANDES | #1 ⊗⊗ | ⊗⊗ | ★⊗⊗ | ⊗⊗ | ★⊗⊗ | ⊗⊗ | ★⊗⊗ | ⊗⊗ | ⊗⊗ | ⊗⊗ |
| NIVEAUX | M | H | H | B | M | M | B | H | M | H |
| PUISSANCES | 12 | 7 | 10 | 7 | 7 | 8 | 7 | 10 | 21 | 42 |
| COMMANDES | #2 ⊗⊗ | | | | | | | | | |
| NIVEAUX | M | | | | | | | | | |
| PUISSANCES | 12 | | | | | | | | | |

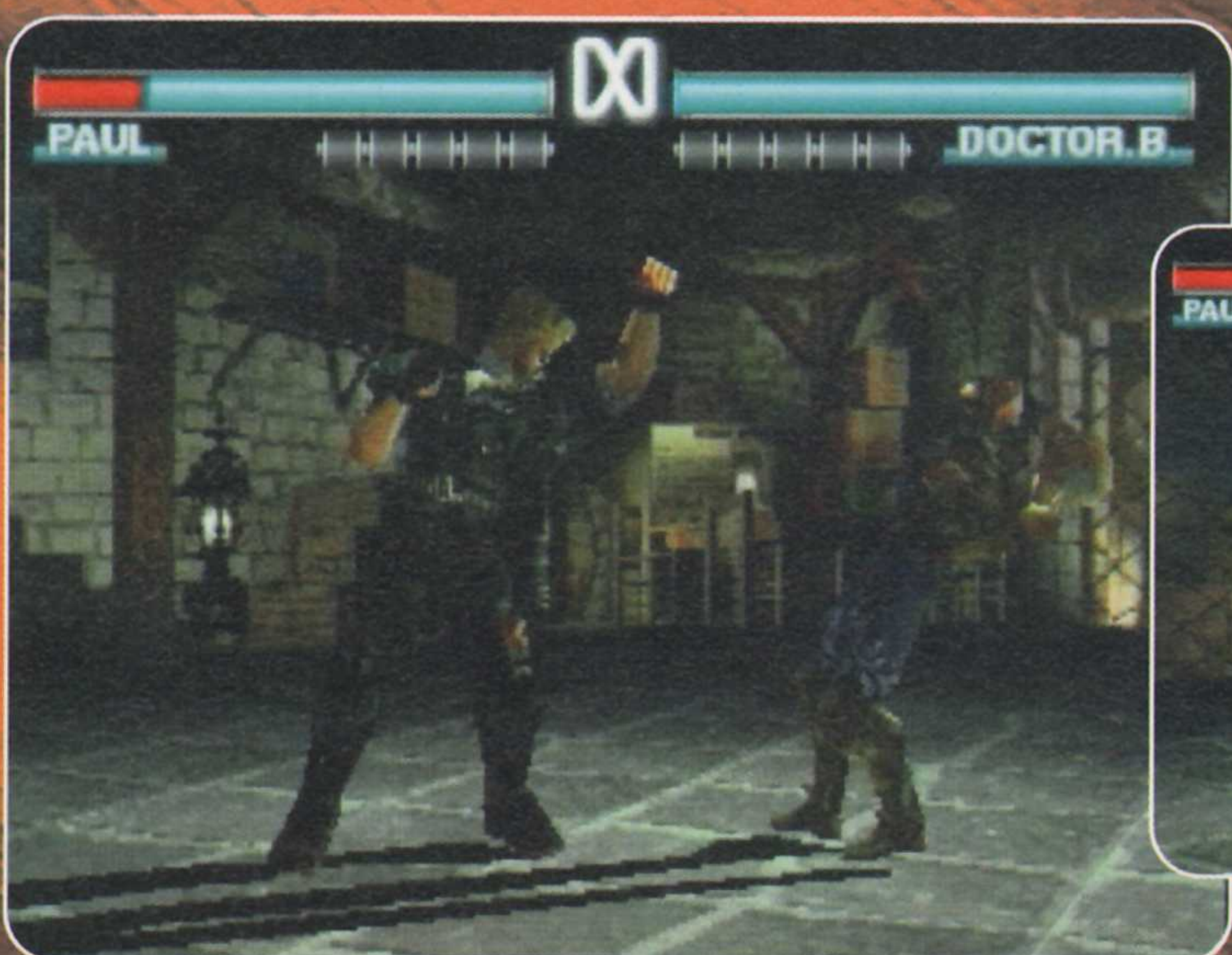
#1 : Left Flamingo #2 : Right Flamingo



PAUL PHOENIX

Nationalité : américaine Âge : 46 ans
 Art de combat : arts martiaux combinés Profession : aucune

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|-----------------------------|--------------------|---------|------------------|
| One-two Punches | ○○○○ | H, H | 5, 15 |
| PK Combo | ○○○○ | H, H | 12, 21 |
| Quick PK Combo | ⇨ ou ⇨○○○○ | H, H | 12, 20 |
| PDK Combo | ○○⇩○○ | H, B | 12, 8 |
| Reverse PDK Combo | ○○○○ | H, B | 12, 17 |
| Shredder | ⇨○○○○ | M, M | 17, 28 |
| Flash Elbow | ⇨⇨○○ | M | 15 |
| Thruster | ⇩⇨⇨○○ | H | 20 |
| Death Fist | ⇩⇨⇨○○ | M | 33 |
| Bone Breaker | se baissant ○○○○ | B, M | 12, 25 |
| Hammer Strike | se baissant ○○○ | M | 15 |
| Stone Smasher | se baissant ○○○○ | M, M | 15, 26 |
| Hang Over | se baissant ○○○○○○ | M, B, M | 15, 15, 21 |
| Jaw Breaker | se baisser ⇨○○ | M | 21 |
| Gut Buster | se baisser ⇨○○○○ | M, M | 21, 25 |
| Stone Breaker | se baisser ⇨○○○○ | M, B | 21, 21 |
| Neutron Bomb | ⇨⇨○○ | M (S) | 20 |
| Triple Kick Combo | ⇨⇨○○○○○○ | M, M, H | 20, 15, 25 |
| Triple Kick Combo middle RK | ⇨⇨○○○○⇨ ou ⇨○○ | M, M, M | 20, 15, 15 |
| Triple Kick Combo low RK | ⇨⇨○○○○⇩ ou ⇨○○ | M, M, B | 20, 15, 15 |
| Masakaryuchi | ⇨○○ | M | 32 |
| Shoulder Attack | ⇨○○ | M | 20 |
| Down Strike | se baissant ○○○ | S | 16 |
| Sway | ⇩⇨⇨ | D | |
| Sway-God Hammer | ⇩⇨⇨★○○ | M | 15 |
| Sway-Power Fist | ⇩⇨⇨★○○ | M | 18 |
| Sway-Phoenix Rush | ⇩⇨⇨★○○○○○ | B, M, M | 12, 21, 25 |
| Sway-Stone Break Rush | ⇩⇨⇨★○○○○○ | B, M, B | 12, 21, 21 |
| Burning Fist | ⇨○○ | I | 100 |
| Sommersault NG | ⇩⇨○○ | M (S) | 25 (- 15) |
| Ki Ai Da Me | ○○ | D | |
| Arm Cross lock | de près ○○○ | P | 30* (même prise) |
| Arm Clutch Slam | de près ○○○ | P | 30* (même prise) |
| Foot Launch | de près ⇨○○ | P | 35*2 |



COUPS

- Death Push Away
- Windstorm
- Phoenix Screw
- Trip Push Down
- Reverse Neck Trow
- Prise
- Ultimate Tackle
- Ultimate punches
- Ultimate Choke
- Arm Bar
- Combo punch Arm Bar

COMMANDES

- de près $\square \rightarrow \bullet \bullet$
- de près $\blacktriangle \bullet \bullet$
- de près (gauche) $\bullet \bullet$ ou $\bullet \bullet$
- de près (droite) $\bullet \bullet$ ou $\bullet \bullet$
- de près (dos) $\bullet \bullet$ ou $\bullet \bullet$
- de près dos tourné $\bullet \bullet$ ou $\bullet \bullet$
- #1 de près $\blacktriangle \bullet \bullet$
- pendant #1 $\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$
- pendant #1 $\bullet \bullet \blacktriangle \bullet \bullet \star \bullet \bullet \bullet \bullet$
- pendant #1 $\bullet \bullet$
- pendant #1 $\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$

NIVEAUX

- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P

PUISSANCES

- 35*3
- 40*3
- 45*1
- 40*2
- 50
- Selon la prise
- 5* $\blacktriangle \bullet \bullet$
- 5, 5, 5, 5, 5*1 ou 2
- 5, 8, 8, 35*3
- 25*3, 2, 2, 2, 2
- 5, 5, 5, 25*3, 2, 2, 2, 2



10 HITS COMBOS

COMMANDES
NIVEAUX
PUISSANCES

| | | | | | | | | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|-------------------|-------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\star \bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\star \bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ |
| H | H | M | H | H | H | H | B | M | M |
| 10 | 15 | 7 | 5 | 7 | 4 | 5 | 7 | 8 | 30 |



| | | | | | | |
|-------------------------|-------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| $\star \bullet \bullet$ | $\star \bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ | $\bullet \bullet$ |
| M | B | M | H | M | B | M |
| 6 | 7 | 8 | 5 | 8 | 10 | 30 |

5
 $\bullet \bullet$
M
30

COUPS

- Kaze Special
- Giant Swing
- Golden Head Bad
- Figure 4 Leg Lock
- Strangle hold
- Gyakutakabajime
- Half Boston Crab
- Camel Crash
- Yumiyagatame
- Rope Throw
- Rope Throw
- Rope Throw
- Rope Throw
- Rope Throw
- Jaguar Driver #4
- Boston Crab
- Arch Lock Face Buster

COMMANDES

- pendant #3b
- ou #3c ou #3d
- de près (sol)
- de près (sol)
- de près (sol)
- de près (sol)
- ou
- de près (sol/dos)
- ou
- de près (sol/face)
- ou
- de près (sol-gauch)
- ou
- de près (sol-droite)
- ou
- de près
- de près
- de près
- de près
- de près
- de près
- pendant #4
- pendant #4

NIVEAUX

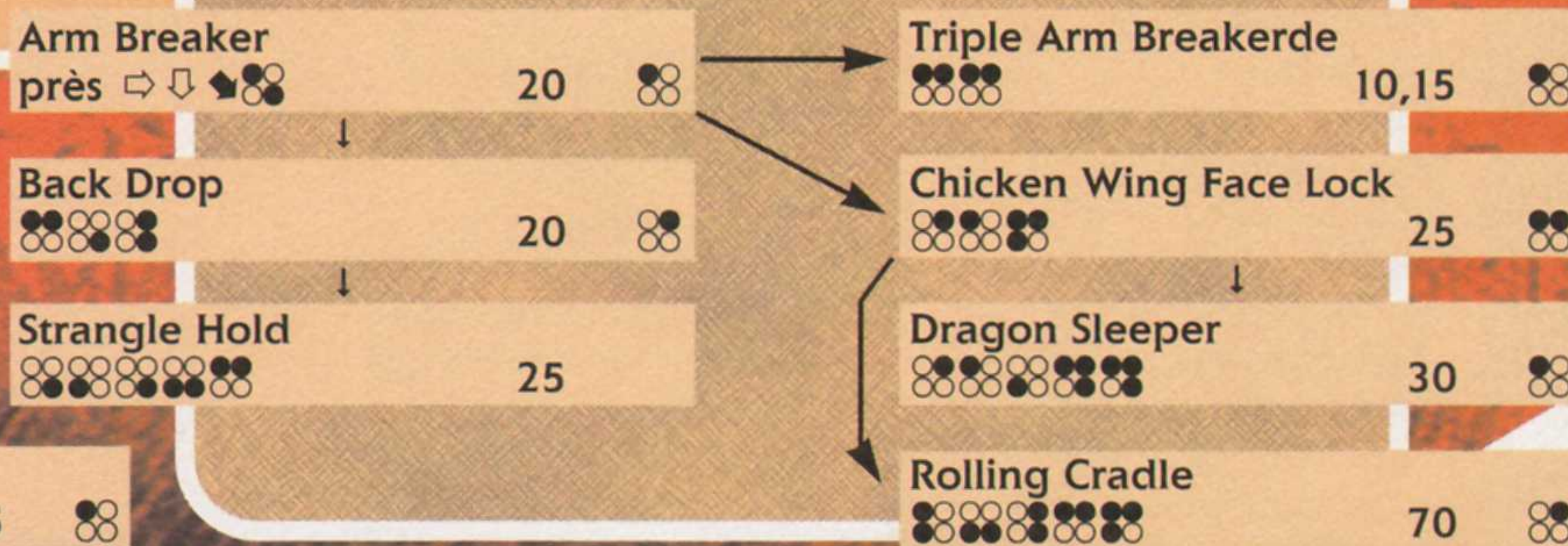
- P
- P (S)
- P (S)
- P (S)
- P (S)
- P (S)
- P (S)
- P (S)
- P (S)
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P

PUISSANCES

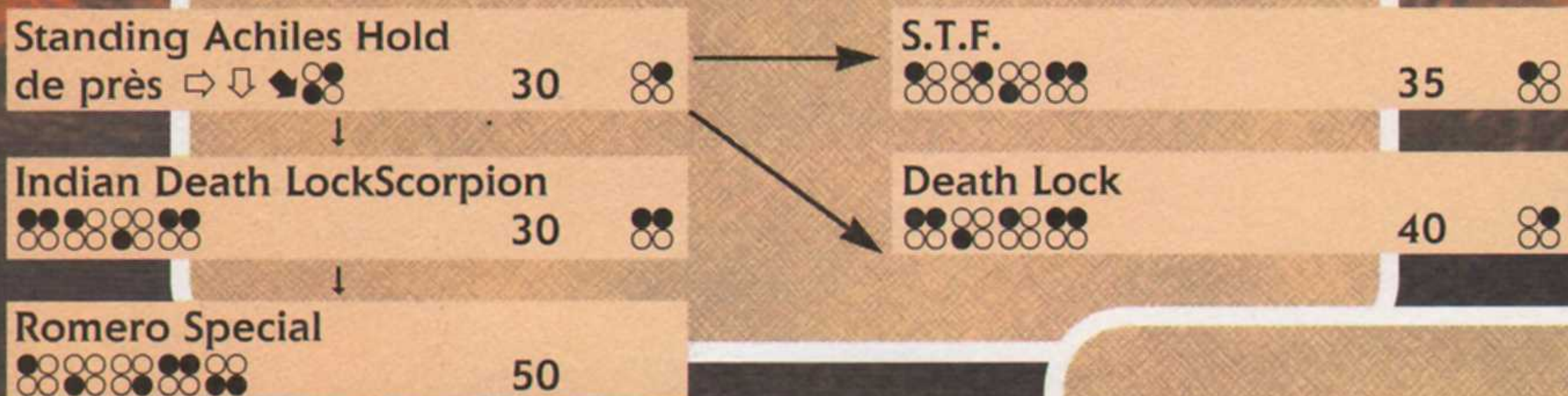
- 20, 20
- 15, 15*1
- 33*2
- 33*3
- Retourne l'adversaire
- 32*3
- 30*4
- 35*1
- 37*2
- *1
- 8*1
- 10*4
- *3
- 25*1
- 30



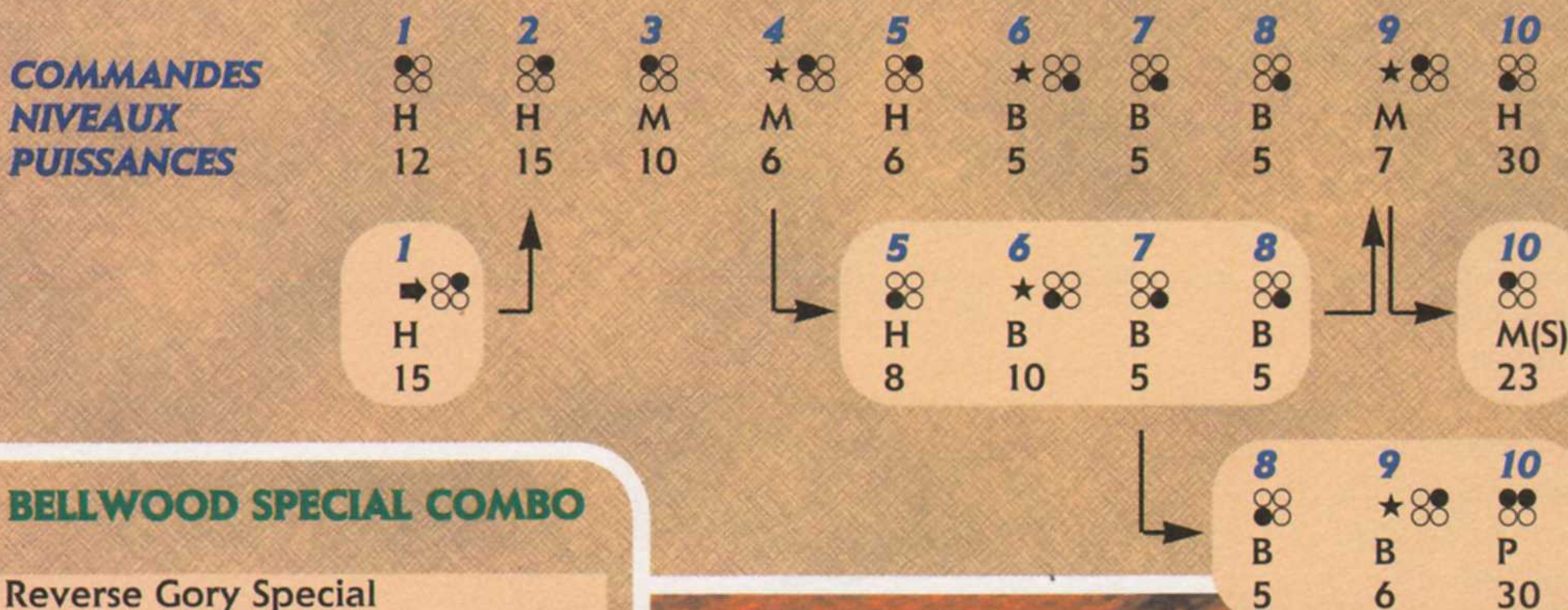
KING'S SPECIAL COMBO



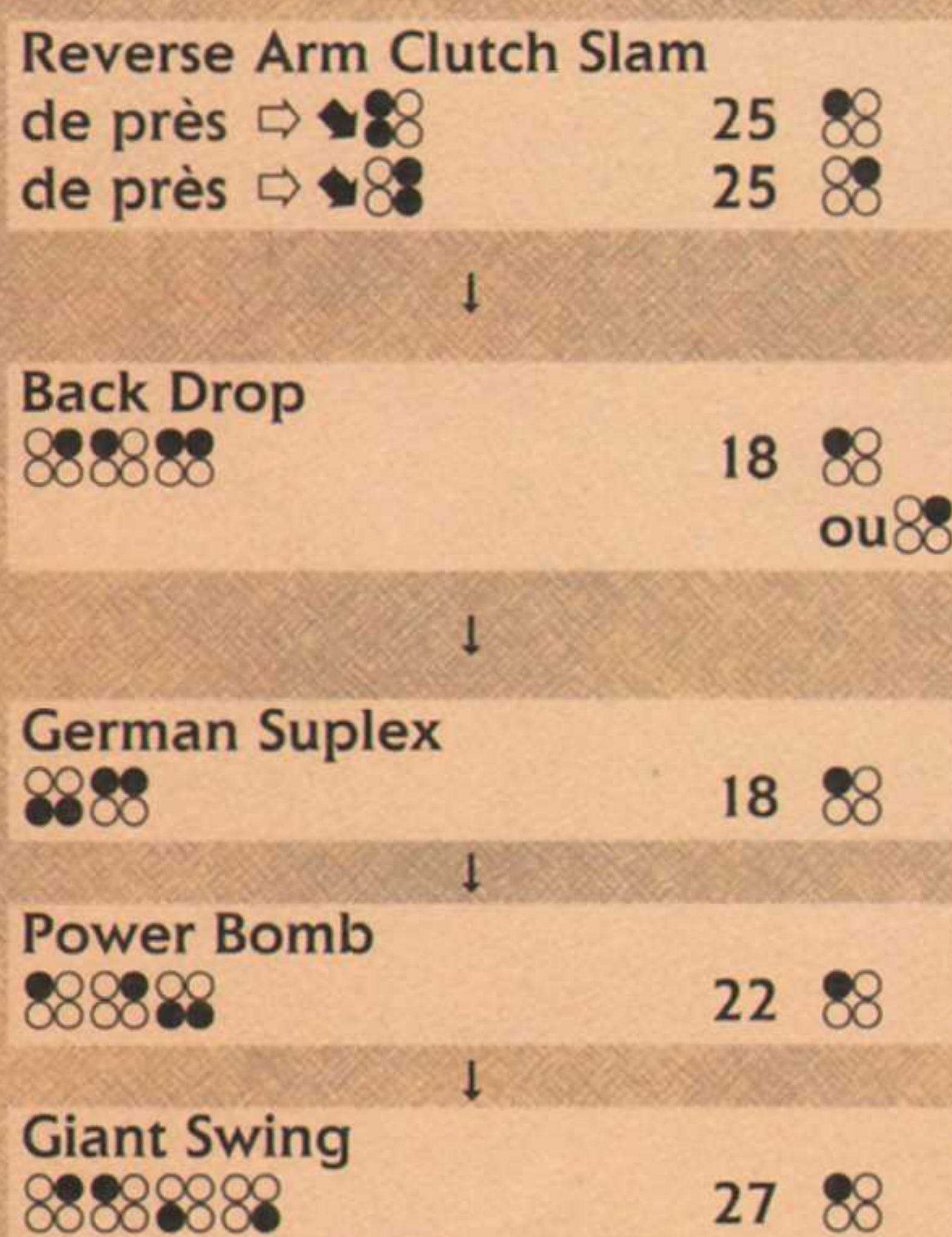
ROMERO SPECIAL COMBO



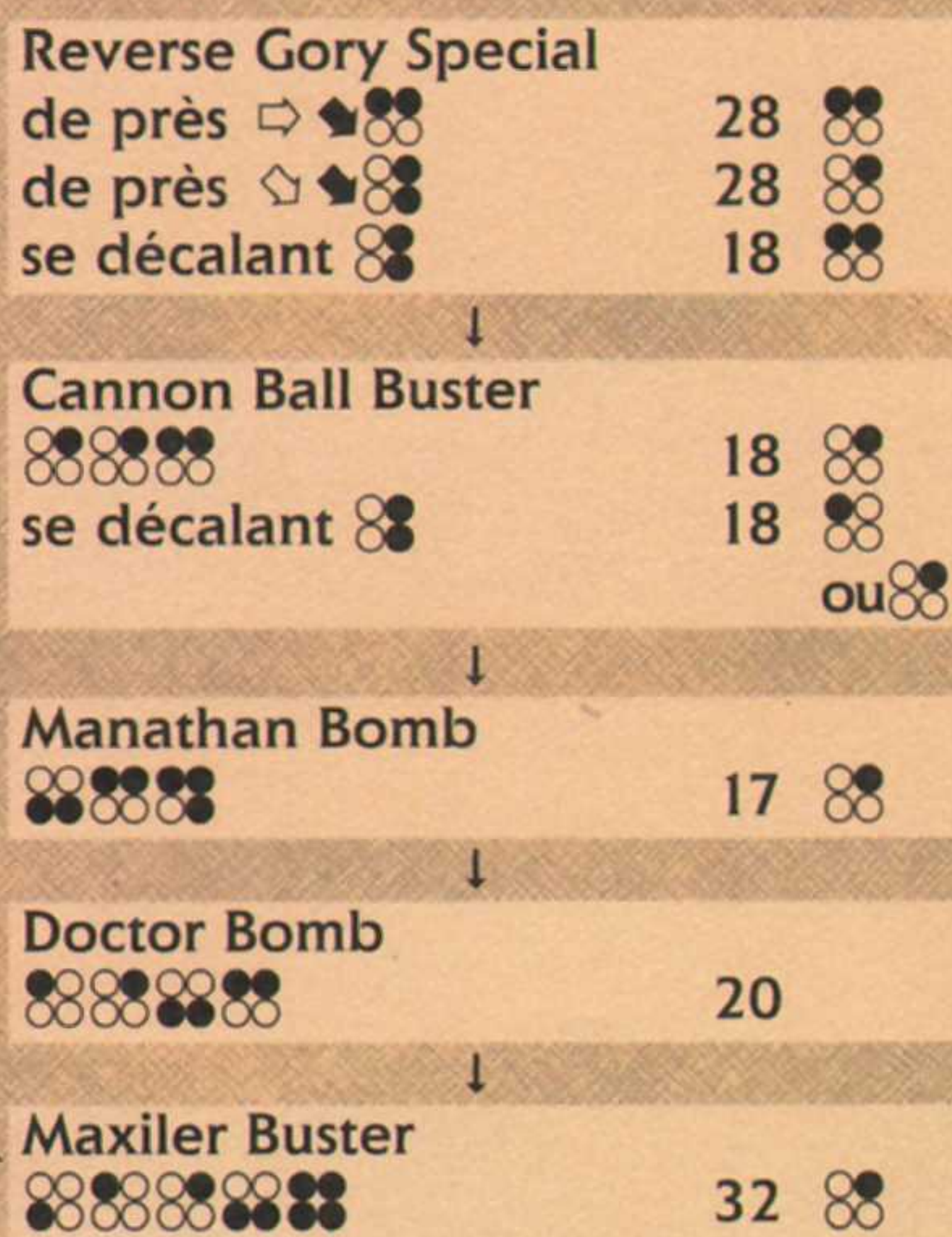
10 HITS COMBOS



WONDERFULL MEXICAN COMBO



BELLWOOD SPECIAL COMBO





LEI WULONG

Nationalité : chinoise (Hong Kong)
 Art de combat : kung fu

Âge : 47 ans
 Profession : policier

COUPS

- Iron Head
- Failling Tree
- Dead Saw & Spin High Punch
- Dead Saw & Spin Uppercut
- Spinning Double Kick
- Tornado Kick
- Tornado Kick
- Clean Sweep
- Spiral Kick
- Cyclone Attack
- Thunder Slash
- Thunder Combo
- Thunder Combo
- Razor Rush
- Razor Rush
- Rush Combo
- Rush Combo
- Play Dead
- Spring Kick
- Spring Up
- Spiral Sweep
- Turn Back
- Back Spin High Punch
- Back Spin Low Punch
- Back Spin Uppercut
- Back Spin Middle Kick
- Flit-Flip-Flop
- Back Spiral Kick
- Back Spiral Kick
- One-two Kick
- One-two Kick & Low
- No Hit Combo
- Phoenix Stance #1
- Flying Phoenix
- Hunting Phoenix
- Fukujinkoryutai
- Fukujinsootai
- Fukujinsootai, Koosooenbu
- Face Down
- Roulade
- Roulade
- Roulade
- Reverse Failling Tree
- Drunk Stance #2
- Suihotai
- suikogeki
- Charge Up
- Razor Rush & Snake Stance
- Razor Rush & Dragon Stance
- Razor Rush & Panther Stance
- Razor Rush & Tiger Stance
- Razor Rush & Stork Stance
- Thunder Combo
- Snake Stance
- Panther Stance
- Stork Stance
- Dragon Stance
- Tiger Stance

COMMANDES

- ← ○○
- ↖ ou ↗ ○○
-
-
-
-
- ou ↗ ○○○○
-
- ↘ ○○○○
-
- ↘ ↘ ↘ ○○○
- ○○○○○○○○○
- ○○○○○○○○○
- ★ ○○○○○○○○○
- ★ ○○○○○○○○○
- ★ ○○○○○○○○○
- ★ ○○○○○○○○○
- ★ ○○○○○○○○○ ↓ ○○○
- ↓ ou ↘ ○○○
- se coucher (tête) ○○
- se coucher (pieds) ○○
- se coucher (tête) ○○○○
- ← ou ↖ ○○○
- dos tourné ○○
- dos tourné ↓ ou ↘ ○○○
- dos tourné ○○
- dos tourné ○○
- dos tourné ○○○○○○
- dos tourné ↓ ou ↘ ○○○○
- dos tourné ↓ ou ↘ ○○○ ↗ ou ↘
- ↘ ★ ○○○○
- ↘ ★ ○○○ ↓ ○○○
- ↘ ★ ○○○○○○○
- #1 ← ○○○
- pendant #1 ○○○
- pendant #1 ○○○○○○○
- à plat ventre (pieds) ○○○○
- à plat ventre (pieds) ○○○○
- à plat ventre (pieds) ○○○○○○ B, H
- ↓ ○○○
- sur le dos ↓ ○○○
- à plat ventre ○○○
- sur le dos ○○○
- dos tourné ↖ ou ↗ ○○○
- #2 → ou ↘ ○○○
- pendant #2 ○○○
- pendant #2 ○○○
-
- ↘ ★ ○○○ ↗ ou ↘
- ↘ ★ ○○○○ ↗ ou ↘
- ↘ ★ ○○○○○○ ↗ ou ↘
- ↘ ★ ○○○○○○○○ ↗ ou ↘
- ↘ ★ ○○○○○○○○○ ↗ ou ↘
- ○○○○○○○○○○ ↗ ou ↘
- ○○○○○○○○○○ ↗ ou ↘
- se décalant ○○○ ou ↘ ○○○
- pendant post. "serpent" ↓ D
- pendant post. "panthère" ↓ D
- pendant post. "serpent" ↗ D
- pendant post. "dragon" ↗ D

NIVEAUX

- M 30
- M 15
- H, H 18,18
- H, M 18,20
- H, B 28,20
- M 30
- M ou D 30
- M 25
- B, H 10,25
- B, B, M 7,7,35
- M 30
- H, M, M, M, M 35,12,12,6,15
- H, M, M, M, B 35,12,12,6,15
- M, M, M, M, M 10,8,8,8,15
- M, M, M, M, B 10,8,8,8,15
- M, M, M, H, M 15,12,5,17,20
- M, M, M, H, B 15,12,5,17,10
- D Se coucher
- M 20
- M 20
- B, H 7,21,
- D tourne le dos
- H 12
- B 8
- M 20
- M 15
- M(S), M(S), M(S) 15,15,15
- B, H 10,35
- B D "serpent" 10
- H, M 35,20
- H, B 35,10
- H, H, M, M 3,25,4,30
- D posture "phoenix"
- I 90
- M, M, M, M 15,15,15,15
- B 18
- B 10
- B, H 10,25
- D se met à plat ventre
- D se met sur le ventre
- D se met sur le dos
- D se met à plat ventre
- M (S) 15
- D ou E (HM) post. "homme saoul"
- B 15
- M 25
- D
- MD "serpent" 10
- MMD "dragon" 10,8
- M, M, MD "panthère" 10,8,8
- MMMMD "tigre" 10,8,8,8
- MMMMMD "cigogne" 10, 8, 8, 8, 15
- HMMMMMD "cigogne" 35, 12, 12, 8, 15
- D posture "serpent"
- D posture "panthère"
- D posture "cigogne"
- D posture "dragon"
- D posture "tigre"



COUPS

Spiral Kick & Snake Stance
 Hikookyaku
 Erijime
 Kaishintoo
 Senkooranbukyaku
 Oshitaoshi
 Prise
 Haraitaoshi
 Torakucho
 Suiho
 Contre bas

COMMANDES

↖○○↗ ou ↘
 de près ○○
 de près ○○
 de près (gauche) ○○ ou ○○
 de près (droite) ○○ ou ○○
 de près (dos) ○○ ou ○○
 de près dos tourné ○○ ou ○○
 de près ⇨⇨○○
 de près ⇦⇦○○
 pendant post. "tigre" ⇨○○
 ↖(↘)○○ ou ↖(↘)○○

NIVEAUX

BD "serpent"
 P
 P
 P
 P
 P
 P
 P
 P
 E (H, M)
 E (B)

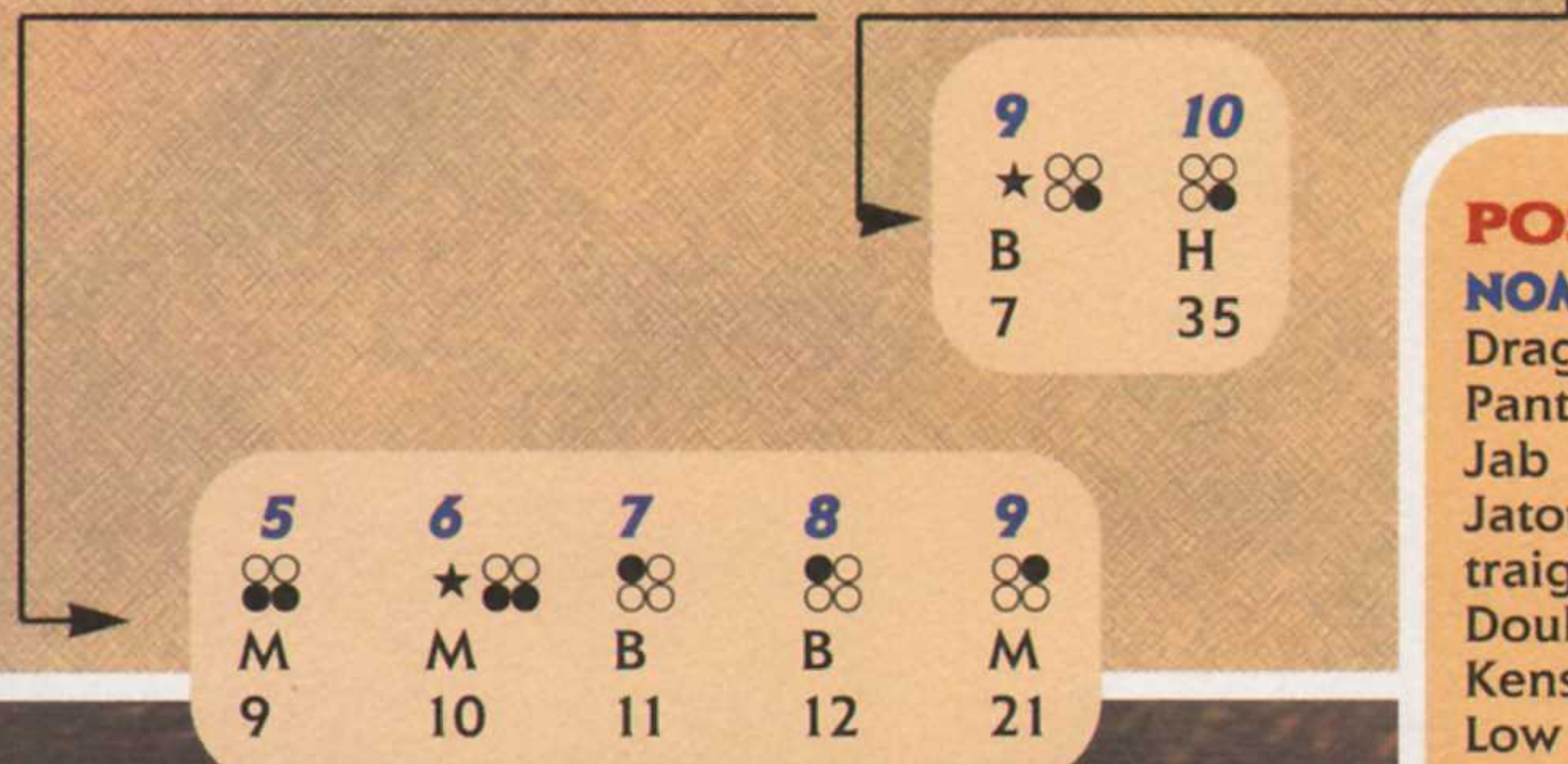
PUISSANCES

15
 30*1
 30*2
 40*1
 5,10,25*2
 50*2
 P selon la prise
 33*3
 35*3



10 HITS COMBOS

| COMMANDES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|----|----|---|---|---|---|----|---|---|----|
| NIVEAUX | H | H★ | B | M | M | M | H | M | M | H |
| PUISSANCES | 10 | 8 | 7 | 8 | 6 | 6 | 10 | 6 | 6 | 30 |



POSTURE SERPENT

| NOMS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|----------------|---------------|-------------------------------|--------------------|
| Dragon Stance | ↖ | D | posture "dragon" |
| Panther Stance | ↘ | D | posture "panthère" |
| Jab | ○○○○○○○○○○(⇨) | H, H, H, H, H, H, D "serpent" | 13, 10, 8, 6, 5, 5 |
| Jatotsurengeki | ○○○○○○(⇨) | M, M, B, D "panthère" | 15, 10, 15 |
| traight | ○○⇨ | M, D "dragon" | 15 |
| Double jab | ○○○○⇨ | M, B, D "dragon" | 15, 10 |
| Kensankyaku | ○○ | B | 11 |
| Low kick | ○○ | M | 21 |
| Heisui | ○○ | P | 33 |

POSTURE PANTHERE

| NOMS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|------------------|------------|----------------|-------------------|
| Snake Stance | ↖ | D | posture "serpent" |
| Stork Stance | ↘ | D | posture "cigogne" |
| Hyooshu | ○○ | M | 25 |
| Hyosoosoo | ○○○○ | BH | 16, 20 |
| Hyosootai | ○○(⇨) | B, D "phoenix" | 18 |
| Flash combo | ○○○○○○○○○○ | H, M, M, M, M | 26, 12, 12, 8, 15 |
| Flash down combo | ○○○○○○○○○○ | H, M, M, M, B | 26, 12, 12, 8, 15 |

POSTURE CIGOGNE

| NOMS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|-----------------|-----------|------------|--------------------|
| Panther Stance | ↖ | D | posture "panthère" |
| Snake Stance | ↘ | D | posture "serpent" |
| Kakutotsu | ○○ | M | 27 |
| Kakuyoku | ○○ | H | 30 |
| Kosootai | ○○ | B | 20 |
| Chookakurengeki | ○○○○○○ | H, B, M, M | 21,10,10,15 |

POSTURE DRAGON

| NOMS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|------------------|------------|---------------|-------------------|
| Tiger Stance | ↖ | D | posture "tigre" |
| Snake Stance | ↘ | D | posture "serpent" |
| Ryuhoo | ○○(⇨) | M, D "tigre" | 20 |
| Heisui | ○○ | P | 33 |
| Ryuuga | ○○(⇨) | M(D "tigre") | 25 |
| Ryubi | ○○ | H | 28 |
| Ryuugarengeki | ○○○○○○ | H, M, M, H | 15, 12, 5, 17 |
| Flash combo | ○○○○○○○○○○ | H, M, M, H, M | 15, 12, 5, 17, 20 |
| Flash down combo | ○○○○○○○○○○ | H, M, M, H, B | 15, 12, 5, 17, 10 |

POSTURE TIGRE

| NOMS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|------------------|------------|------------------|---------------------|
| Snake Stance | ↖ | D | posture "serpent" |
| Tiger Stance | ↘ | D | posture "tigre" |
| Saikooso | ○○ | M | 25 |
| Tookooso | ○○ | M | 26 |
| Kosoutai | ○○ | B | 20 |
| Kosenkyaku | ○○ | H | 32 |
| Flash combo | ○○○○○○○○○○ | H, M, M, M, M, M | 32, 10, 8, 8, 8, 15 |
| Flash down combo | ○○○○○○○○○○ | H, M, M, M, M, B | 32, 10, 8, 8, 8, 15 |





JIN KAZAMA

Nationalité : japonaise

Âge : 19 ans

Art de combat : Ishima Karate & Kazama Juujutsu

Profession : employé de Heihachi

COUPS

- One-two Punches
- Kikoku Renken
- Senkou Rekken
- Nimon Soukyaku
- Nimon Soukyaku Kai
- Kihuumon
- Oni Hachimon
- Soukyaku
- Oizuki
- Hakuro Yuubu
- Hakuro Gedankyaku
- Huujinken
- Raijinken
- Raijinken Chuodankyaku
- Raijinken Gedankyaku
- Majinken
- Rasetsumon Ichi
- Rasetsumon Ni
- Onigoroshi
- Haganewari
- Dounuki
- Kasumigeri
- Hizahagane
- Onikubiotoshi
- Kuuzan Kyaku
- Hidari Kakato Otoshi
- Kakato Otoshi
- Kakatogiri
- Narakubarai
- Rasen Gennmakyaku
- Hasai Shuu
- Shiun Nidangeri
- Finish

COMMANDES

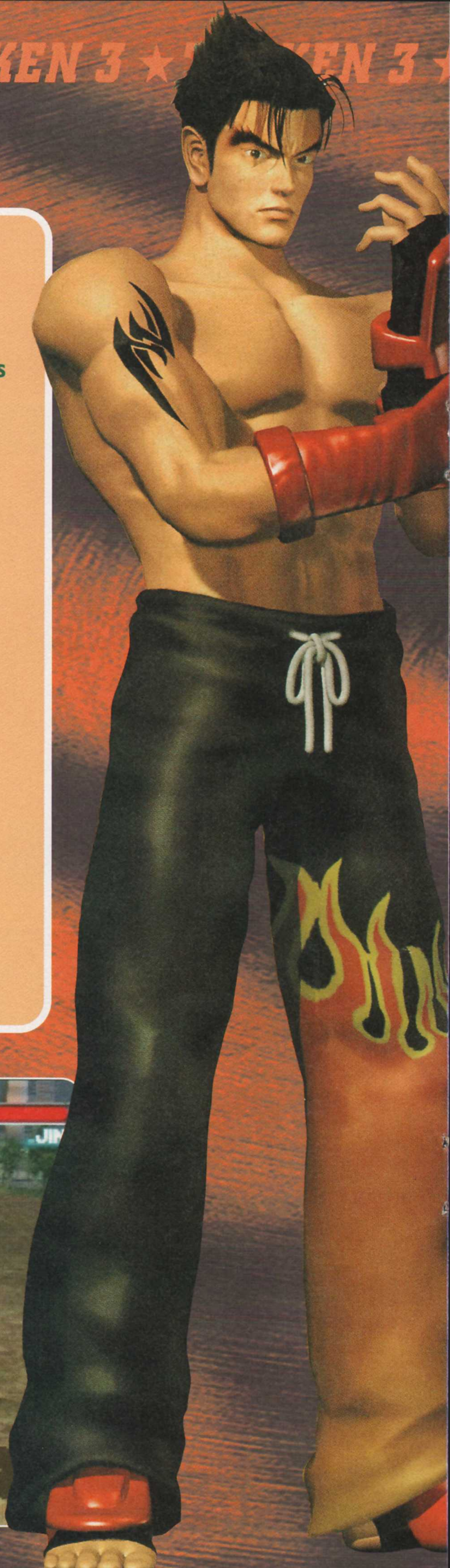
-
-
-
-
-
-
- ◇○○○○
- se levant ○○○○
- se levant ○○
-
-
- ◇★◇○○
- ◇★◇○○
- ◇★◇○○○○
- ◇★◇○○○○
- ◇○○○
- ◇○○○○○○
- ◇○○○○○○
- se décalant ○○
- ◇○○
- ◇◇○○
-
- ◇○○
- ◇○○
- ◇◇◇○○
- ◇◇○○
- se levant ○○○○
- ◇○○○○
- ◇★◇○○○○
- ◇○○○○○○○○
-
- ↓○○
- ◆ ou ↑ ou ◆○○

NIVEAUX

- H,H
- H,H,H
- H,H,M
- H,H,M,M
- H,H,M,M
- H,H,M
- M,M
- M,M
- M
- B, H, H, M
- B, H, H, B
- H
- M
- M, M
- M, B
- M
- M, M, M
- M, M, M
- M
- M
- M
- H
- M
- H
- M (G)
- M
- M, M
- M, M
- B, M
- H, B, B, M
- M
- B, H
- S

PUISSANCES

- 6, 10
- 6, 10, 18
- 6, 8, 18
- 6, 10, 25, 30
- 6, 10, 25, 10
- 6, 10, 12
- 10, 16
- 10, 15
- 18
- 5, 10, 10, 21
- 5, 10, 10, 14
- 25
- 35
- 35, 20
- 35, 12
- 18
- 18, 14, 24
- 18, 14, 15
- 16
- 18
- 27
- 30
- 12
- 35
- 30
- 23
- 13, 21
- 10, 16
- 15, 15
- 25, 15, 12, 25
- 25
- 5, 20
- 30



| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|--------------------|------------------------|---------|----------------|
| Melodia | de près | P | 30*1 |
| Pesukosso achiralu | de près | P | 30*2 |
| Vilar | de près | P | 55*3 |
| Aouma achralu | de près (gauche) ou | P | 40*1 |
| Chiguli spin | de près (droite) ou | P | 42*2 |
| Pesukoso gros | de près (dos) ou | P | 60 |
| Prise | de près dos tourné ou | P | Selon la prise |



JINGA

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|---------------------------------|-----------|------------------|------------------|
| Armada poladoa | | M | 25 |
| Armada poladoa puis sitdown | | M, D | 25 |
| Armada poladoa puis beleave | | M, M | 25,20 |
| Ar. poladoa versa puis sitdown | | M, B | 25,15 |
| Arma poladoa puis sangoshout | | M, B | 25,25 |
| Lateral torokka | | M | 15 |
| Lat. torokka puis reversement | | M, D | 15 |
| Lat. tor. feinte puis renvers. | | D | |
| Lat torokka feinte puis sitdown | | D | |
| Baisha toroka | | B | 15 |
| Bai. torokka puis renversement | | B, D | 15 |
| Bai. torokka feinte puis renv | | M, D | 15 |
| Baisha torokka e espialio | | B, B | 15, 15 |
| Baisha torokka anbashout | | B, H | 15, 20 |
| Combinaison ounia | | H | 12, 15 |
| Combinaison ransal | | H, M | 12, 20 |
| Comb. rans. kalshout puis renv. | | H, H, M | 12, 15, 13 |
| Faishuka | | H, M | 6, 6 |
| Faishuka puis renversement | | H, M, D | 6, 6 |
| Spec. combinaison yotori | | H, M, M, M, M | 6, 6, 30, 18, 20 |
| Spec. combi yotori puis sitdown | | H, M, M, M, M, D | 6, 6, 30, 18, 20 |
| Spec. co. yotori puis renv. | | H, M, M | 6, 6, 30 |
| Toroban | | H | 50 |
| Toroban puis renversement | | H, D | 50 |
| Akatal kuisho | | M | 18 |

SIT DOWN

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|-------------------------------|-----------|---------|------------|
| Sitdown puis rouladoe avant | | M | 20 |
| Sitdown puis rouladoe arriere | | M | 20 |
| Sitdown puis jiratoria | | B, M | 7, 28 |
| Sitdown puis meoshout | | M | 10 |
| Tofaos | | B | 12 |
| Sitdown | | B, B | 12, 10, 10 |
| Combinaison avalanche | | M, M | 10, 25 |
| Avalanche | | M | 25 |
| Aval. cancel kick puis renv. | | M | 15 |
| Avalanche feinte puis renv. | | D | |



RENVERSEMENT

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|---------------------------------|-----------|------------|----------------|
| Renv. puis rouladoe arriere | | D | |
| Renv. puis rouladoe avant | | D | |
| Renversement | | D | |
| Renversement | | D | |
| Renv. puis couché | | D | |
| Renv. decalage derriere | | D | |
| Renv. decalage devant | | D | |
| Parafuzo puis renversement | | M | 12, 12 |
| Renv. toroka e piao puis assis | | B, B | 10, 13 |
| Renv. tehashout puis assis | | B, B, D | 10, 13 |
| Vakaon puis renversement | | M | 25 |
| Renversement renversé | | D | |
| Renversement | | M | 15 |
| Renversement Kick Low | | B | 25 |
| Renv. tearshout puis assis | | B | 15 |
| Renversement | | D | |
| Renversement puis left punch | | M | 10 |
| Renv. lp hastira e shibata plus | | M, B, B, B | 10, 15, 15, 15 |
| Renv. lp hastira e shibata | | M, B, B | 10, 15, 25 |
| Renversement puis right punch | | M | 10 |
| Renv. rp baisha torokka | | M, B | 10, 12 |
| Renv. rp baisha torokka plus | | M, B, B | 10, 12, 25 |
| Renv. lp baisha torokka | | M, B | 10, 12 |
| Renv. hiratanio | | M | 10 |
| Renv. hiratanio puis assis | | M, D | 10 |

10 HITS COMBOS

| COMMANDES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|-------|----|---|---|------|----|------|----|----|----|
| NIVEAUX | M, M | M | H | H | M, M | M | H, M | M | M | M |
| PUISSANCES | 16,20 | 28 | 7 | 8 | 9,13 | 10 | 6,6 | 21 | 15 | 20 |

5

 B
 12



KUMA ET PANDA

Nationalité : Animal familier d'Heihachi/Chinoise
Âge : 8 (20 ans d'ours)/6 (16-17 ans de Panda)
Art de combat : Heihachi style - art de combat ours avancé
Profession : Garde du corps de Heihachi Xiaoyu/animal familier de Xiaoyu

COUPS

Bear Knuckle
 Double Upper
 Bear Knuckle
 Violence Upper
 Violence Claw
 Deadly Step
 Kumakishindan
 Kurenaigaeshi
 Straight+Elbow+Uppercut
 Bear Punch Combo
 Double Hammer
 Bear Swing
 Bear Swing 2
 Bear Scissors
 Uppercut Rush
 Uppercut Rush
 Wild Swing
 Megaton Claw
 Spring Hammer Punch
 Sit Down
 Hip Press
 Blood Claw
 Blood Claw 2
 Bear Heaven Cannon
 Salmon Hunting
 Rolling Bear
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Bear Rush
 Terrible Claw
 Ki Ai Da Me
 Bear Bite
 Bear Back
 Prad Soccer
 Bread Slow
 Shock Slam
 Prise
 Bear Pachiki
 Cheerful Ball Up

COMMANDES

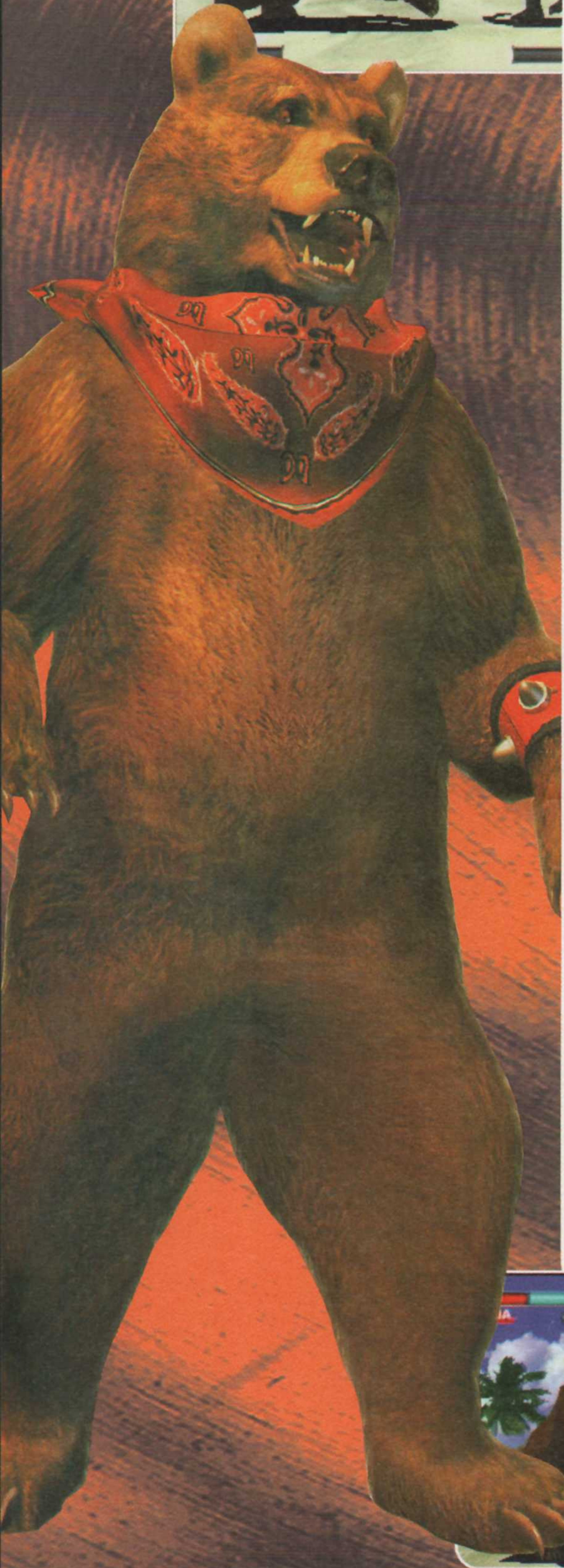
☉☉
 en se relevant ☉☉
 ☉☉
 en se relevant ☉☉
 en se relevant ☉☉☉☉
 près au sol ↓☉☉
 ⇨☉☉
 ⇨☉☉
 ☉☉☉☉☉
 ☉☉☉☉
 en se relevant ☉☉☉☉ ou ☉☉☉☉
 se baisser ⇨☉☉☉☉☉
 se baisser ⇨☉☉☉☉☉
 ⇨⇨☉☉ ou ⇨☉☉
 ↘☉☉☉☉☉☉
 ↘☉☉☉☉☉☉
 se baisser ⇨☉☉☉☉☉☉
 ⇨⇨⇨☉☉☉
 au sol ↓☉☉
 (#1)☉☉
 (#2)⇨☉☉
 pendant #1 (#2) ☉☉☉☉☉☉
 pendant #1 (#2) ☉☉☉☉☉☉
 ⇨☉☉☉☉
 ⇨⇨☉☉
 ⇨☉☉⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ↓☉☉☉☉☉☉☉☉
 ⇨☉☉
 ☉☉
 de près ☉☉
 de près ☉☉
 de près (dos) ☉☉ ou ☉☉
 de près (gauche) ☉☉ ou ☉☉
 de près (droite) ☉☉ ou ☉☉
 de près dos tourné ☉☉ ou ☉☉
 ⇨☉☉☉☉
 ⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨☉☉☉☉

NIVEAUX

M
 M
 M
 H
 M, M
 B
 M, M
 M, M
 M, M
 H, M, M
 H, H, M
 M, M
 M, M, M
 M, M, M
 M, M, M, M
 M, M, M, M
 M, M, M, H
 M
 M
 M
 B, B, B, B
 B, B, B, B
 H, M, M
 B
 M
 B, B, M, M, H
 B, B, M, M, M
 B, B, M, M, B
 M, M, H
 M, M, M
 M, M, B
 M, H
 M, M
 M, B
 I
 D
 P
 P
 P
 P
 P
 P
 P
 P
 P

PUISSANCES

21
 21
 21
 12
 12, 27
 20, 60
 22
 200
 12, 21, 20
 18, 15, 18
 21, 22 ou 21, 17
 15, 12, 15
 15, 10, 15
 25
 10, 15, 10, 15
 10, 15, 12, 15
 12, 15, 15, 30
 40
 12
 26
 10, 10, 10, 10
 10, 10, 10, 10
 10, 8, 14
 60
 40
 12, 8, 12, 12, 12
 12, 8, 12, 12, 15
 12, 8, 12, 12, 8
 15, 12, 12
 15, 12, 15
 15, 12, 8
 10, 12
 15, 10
 12, 8
 35
 40*1
 10, 25*2
 70
 10, 15, 25*1
 40*2
 selon la prise
 35*3
 60*3





HEIHACHI MISHIMA

Nationalité : Japonaise (renié par le gouvernement)
Âge : 73 ans
Art de combat : Karate style Mishima
Profession : PDG de sa multinationale

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|-----------------------|----------------------------------|---------|----------------------|
| One Two Punch | ⊞⊞⊞ | H, H | 5, 8 ou 6, 8 |
| Leaping Side Kick | ⇨⇨⇨⊞ | M (G) | 30 |
| Tamansasu-Ichi | ⇨⊞⇨⊞⊞ | H, B, B | 6, 21, 25 |
| Tamansasu-Ta | ⇨⊞⇨⊞⊞ | H, B, B | 6, 21, 30 |
| Deushouta | ⊞⊞ | M | 22 |
| Gekideushouta | ⇨⊞⊞⊞ | M | 22 |
| Final Flash Combo | ⊞⊞⊞⊞⊞ | H, H, M | 5, 8, 22 ou 6, 8, 22 |
| Thunder Uppercut | ⇨★⇩⇨⊞ | M | 35 (52) |
| Wind Uppercut | ⇨★⇩⇨⊞ | M | 25 |
| Flash Punch Combo | ⊞⊞⊞⊞ | H, H, M | 5, 8, 18 ou 6, 8, 18 |
| Flash Punch Combo 2 | ⊞⊞⊞⊞ | H, H, H | 5, 8, 18 ou 6, 8, 18 |
| Demon Scissors | ⊞⊞⊞ | M (S) | 25 |
| Twin Pistons | ⇨⊞⊞ | M, M | 8, 21 |
| Demon Slayer | ⊞⊞⊞ | H, H, H | 10, 15, 25 |
| Left Splits Kick | ⇨⇨⊞ | M | 24 |
| Right Splits Kick | ⇨⇨⊞ | M | 27 |
| Tsunami Kick | se relevant ⊞⊞ | M, M | 12, 21 |
| Demon Smasher | ⇩⇨⇨⊞ | H, H | 30 (40) |
| Spinning Demon | (#1)⇨★⇩⊞⊞⊞⊞ | B, B, B | 17, 14, 14 |
| Spinning Tsunami Kick | pendant #1 ★⊞⊞ | M, M | 18, 21 |
| + Flash punch | pendant #1 ★⊞ | M | 22 |
| + Thunder Uppercut | pendant #1 ★⊞ | M | 35 (28) |
| Leaping Middle Kick | ⇨★⇩⇨⊞ | M | 35 |
| Leaping Low Kick | ⇨★⇩⇨⊞ | B | 21 |
| Hell Axle | ⇨⊞⊞ | H, B | 17, 22 |
| Rising Sun | ⇨⊞⊞ | M, M | 25, 15 |
| Demon Uppercut | ⇨⇨⊞ | M | 30 |
| Shadow Moving | ⇨⇨★⊞ | D | |
| Rashoumon | ⇨⊞ | M | 25 |
| Hammer Strike | se baissant ⊞ | M | 15 |
| Death Smasher | se baissant ⊞⊞ | M, M | 15, 26 |
| Demon Stamp | ⇩⊞ | S | 25 |
| Demon Strike | ⇩⊞ | I | 70 |
| Power Bomb | de près ⊞ | P | 30*2 |
| Neck Breaker | de près ⊞ | P | 30*1 |
| Pachiki | de près ⇨⇨⊞ | P | 33 |
| Dantoushu | de près (gauche) ⊞ ou ⊞ | P | 40*2 |
| Naraku | de près (droite) ⊞ ou ⊞ | P | 46*1 |
| Stone Head | de près ⇨⇨⊞ | P | 35 |
| Demon Back Hold | de près (dos) ⊞ ou ⊞ | P | 45 |
| Prise | de près dos tourné ⊞ ou ⊞ | P | selon la prise |
| Ki Ai Da Me | ⊞ | D | |
| Itsutetsu | ⇨ (après un coup de pied contre) | | |
| Pachikikurede | de près ⇨⇨⊞ | P | 29 (Kuma42)*5 |



10 HITS COMBOS

| | | | | | | | | | | |
|------------|-----|---|---|---|----|----|----|----|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| COMMANDES | ⇨⇨⊞ | ⊞ | ⊞ | ⊞ | ★⊞ | ⊞ | ⊞ | ★⊞ | ⊞ | ⊞ |
| NIVEAUX | H | H | H | H | M | M | B | H | M | M |
| PUISSANCES | 7 | 8 | 6 | 7 | 6 | 11 | 5 | 5 | 8 | 30 |
| COMMANDES | ⇨⊞ | ⊞ | ⊞ | ⊞ | ★⊞ | ⊞ | ⊞ | ★⊞ | ⊞ | ⊞ |
| NIVEAUX | M | H | H | B | B | M | H | H | M | M |
| PUISSANCES | 17 | 5 | 6 | 8 | 8 | 5 | 10 | 5 | 6 | 35 |

| | | | | |
|------------|---|---|----|----|
| | 7 | 8 | 9 | 10 |
| COMMANDES | ⊞ | ⊞ | ⊞ | ⊞ |
| NIVEAUX | H | M | M | M |
| PUISSANCES | 5 | 8 | 21 | 25 |





ANNA WILLIAMS

Nationalité : Irlandaise
 Âge : 20 ans
 Art de combat : Techniques d'assassin basé sur l'aïkido et les arts martiaux
 Profession : ex-étudiante

COUPS

- One Two Punch
- PK Combo
- PDK Combo
- Double Smash
- Blonde Bomb
- Uppercut Straight
- Rave Kickse
- Flash Combo
- Triple Smash
- Frozen Kick
- Hunting Kick Combo
- Kneel Kick
- Rapid Kick Combo
- Spark Combo
- Creak Attack & R High Kick
- Creak Attack & L High Kick
- Creak Attack & L Low Kick
- L Middle & R High Kick
- R High & L Spin Low Kick
- Double High Kick
- L Low Kick & R Uppercut
- R Low Kick & Back Spin Chop
- Bone Cutter
- Reverse PDK Combo
- Somersolt Kick
- Somersolt Kick
- Quick Somersolt Kick
- Cross Cut Saw
- Quick Smash
- Death kick
- Cold Blade
- Right Hand Stap
- Cat Slast

COMMANDES

-
-
- ↓○○
-
- ⇨⇨○○ ou ⇨○○
- ◇○○○
- relevant (se baissant) ○○○○
- ◇○○○○○
- (◇○○) ○○○○
- ↓ (↓) ○○○○
- ⇨○○○○○
- ⇨⇨○○
- ◇○○○○○○○
- (◇○○) ○○○○○○
- ◇○○○○○
- ◇○○○○○
- ◇○○○○○↓○○
- ◇○○○○
-
-
- H, H
- H, H
- H, B
- H, H
- M
- M, H
- B, M
- M, H, H
- H (M), H, H
- B, M
- H, B, H
- M (G, S)
- M, H, H, H
- H (M), H, H, B
- M, H, H
- M, H, H
- M, H, H
- M, H
- H, B
- H, H
- B, M
- B, H
- M
- H, B
- M
- M
- M
- H, H, M
- HH
- B
- B
- M
- M

NIVEAUX

PUISSANCES

- 10, 10
- 10, 20
- 10, 10
- 10, 15
- 20
- 10, 15
- 5, 10
- 10, 10, 6
- 10 (15), 10, 15
- 10, 15
- 20, 10, 14
- 16
- 10, 6, 8, 15
- 10 (15), 10, 6, 22
- 10, 12, 15
- 10, 12, 20
- 10, 12, 10
- 10, 15
- 20, 15
- 25, 15
- 12, 10
- 7, 10
- 20
- 10, 15
- 40 (30 ou 40)
- 30 (25 ou 35)
- 22
- 10, 10, 13
- 15, 18
- 20
- 15
- 25
- 25





| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|------------------------|-------------------------------|---------------------|-------------------------|
| Twinning Grand Combo A | (△) ○○○○○○○○ | H(M), H, H, H, H, M | 4, 10, 6, 15, 12, 17 |
| Twinning Grand Combo B | (△) ○○○○○○○○ ◆○○ | H(M), H, H, H, H, M | 4, 10, 6, 15, 12, 13 |
| Twinning Grand Combo C | (△) ○○○○○○○○ | H(M), H, H, H, H, B | 4, 10, 6, 15, 12, 21 |
| Anna Rush | ⇨⇨○○ | H | 21 |
| Twinning Anna Combo A | △○○○○○○○○○ | M, H, H, H, B | 10, 10, 15, 12, 17 |
| Twinning Anna Combo B | △○○○○○○○○○ ⇨○○ | M, H, H, H, M(P) | 10, 10, 15, 12, 13 |
| Twinning Anna Combo C | △○○○○○○○○○ | M, H, H, H, M | 10, 10, 15, 12, 21 |
| Twinning Anna Combo D | △○○○○○○○○○ | M, H, H, B | 10, 12, 6, 8 |
| RBC Casse-Garde | ⇩ ou ⇩○○○○ | M, D | 7, 0 |
| Bloody Scissors | ⇩○○ | I | 50 |
| Hunting Swan | △○○ | I | 95 |
| Shihounage | de près ○○○ | P | 30*1 |
| Izori | de près ○○○ | P | 30*2 |
| Kakaetemihijiuchi | de près △◆○○○ | P | 50*3 |
| Kubikarinage | de près ◆○○○ | P | 40*3 |
| Giyakusankakujinu | de près (gauche) ○○○ ou ○○○ | P | 40*1 |
| Hikimareshide | près (droite) ○○○ ou ○○○ | P | 38*2 |
| Tobizuki | de près (dos) ○○○ ou ○○○ | P | 60 |
| Prise | de près dos tourné ○○○ ou ○○○ | P | selon la prise |
| Contre | de près ⇨○○○ ou ⇨○○○ | E | selon l'attaque adverse |
| Prise | de près ⇩⇨○○○ | P | 15*2 |
| Contre Bas | de près △(⇨)○○○ ou △(⇨)○○○ | E (B) | |

10 HITS COMBOS

| COMMANDES | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|---|---|----|
| NIVEAUX | H | H | H | H | H | B | H | H | H | H |
| PUISSANCES | 10 | 10 | 6 | 6 | 7 | 9 | 6 | 6 | 6 | 30 |

| COMMANDES | 1 | 2 |
|----------------|-------------------|---------------|
| #1 : se levant | △○○ M 10 | ○○ H 15 |
| #2 : de dos | #1 ○○○ M 10 | ○○ H 15 |
| | #2 ○○○ H 10 | ○○ H 15 |



ANNA SAVE MISSION SPECIAL

| | | | |
|---------------|------------|---------|------------|
| de près ⇩⇨○○○ | 15 | ○○ | |
| ↓ | ○○○○○○○○ | 20 (5) | ○○ |
| ↓ | ○○○○○○○○○ | 25 (20) | ○○ |
| ↓ | ○○○○○○○ | 15, 15 | ○○ |
| ↓ | ○○○○○○○○○○ | 25 | ○○ |
| | | | ○○○○○○○○ |
| | | | 30 (5) |
| | | | ○○○○○○○○○ |
| | | | 25 (20) |
| | | | ○○○○○○○○○○ |
| | | | 30 |

Note. Pendant le contre, Anna peut "réactiver" sa prise en effectuant très rapidement le coup suivant : ◆○○ (65)



GON

Nationalité : Terrienne
 Art de combat : Dinosaur Fighting

Âge : Pré-historique
 Profession : Animal Commander

COUPS

- Rakko Goroshi
- Sai Gaeshi
- Wani Barai
- Wani Goroshi
- Niwatori Zuki
- Inoshishi Goroshi

- Arumajiro Goroshi
- Arumajiro Goroshi - Shika Zuki
- Ashika Punch
- Gon Punch
- Sukanku Goroshi
- Hebi Otoshi
- Ojiki
- Ohiruné
- Shirimochi
- Yasei Bashiri
- Manmoth Tsubushi
- Dacho Gari

- Musasabi Otoshi
- Kuma Daoshi
- Kirin Goroshi
- Tobiuo Goroshi
- Yashigani Otoshi

COMMANDES

- ●●
- ●●
- ●●●
- ●●
- ●●●●●
- ●●●
- ou en courant → ●●
- ●●●
- ●●●●
- ★ ↓ ●●
- ← ●●
- ← ●●
- ↳ ●●
- ↳ ●●
- ↳ ●●
- ↳ ●●
- ↳ (ou ↖) ●●
- pendant le saut ●●
- ou ↳ ●●
- en l'air ●●
- A l'atterrissage ●●
- ↳ (ou ↖ ou ↗) ●●
- ↳ (ou ↖ ou ↗) ●●
- accroupi ●● ou ↓ ●● ou ●●

NIVEAUX

- M 40
- B 15
- B, B 12, 17
- M 40
- M, M, M 7, 14, 21
- M 25
- M, M 21, 21
- M, M 21, 21
- M 20
- H 30
- I 10
- M 15
- G
- D
- D
- D
- M, M 10, 26
- M, H, M, B 10, 10, 10, 10
- M 15
- B 25
- M 21
- M 35
- M 25



| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|----------------------------|----------------------------|------------------------|------------------------|
| Zôgamé Otoshi | accroupi ◁⊗ | B | 21 |
| Mogura Goroshi | ou accroupi ↓⊗⊗ | M | 22 |
| Kangarú Goroshi | accroupi ⊗ | M | 20 |
| Tatsumaki | ou en se baissant ↓⊗ | M, B, B, B, B, B, B | 10,10,10,10,10,10,10 |
| Tatsumaki Combo | accroupi ◁⊗ | M | 21 |
| Yasei no Otakebi | #1 ⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗ | I | 20 |
| Yama-Arashi Goroshi | pendant #1 ⊗ | I | 15 |
| Yama-Arashi Goroshi Couché | #2 ⊗⊗ ou ⊗⊗ | I | 15 |
| Triple punch | couché pendant #2 ⊗ | H, M, M, H, M, M Xn... | 5, 8, 6, 5, 8, 6 Xn... |
| Kyoboku Daoshi | ⊗ Xn... | I | 100, 1 |
| Pengin Zuki | se relevant ⊗ ou ⊗ | M | 20 |
| Uzura Geri | se relevant ⊗ ou ⊗ | M | 20 |
| Ryo-Uzura Geri | se relevant ⊗ | M | 20 |
| Ki Ai Dame | ⊗ | | |
| Tamago Wari | de près ⊗ ou ⊗ | P | 35 |
| Katsuo No Ipponzuri | de près ◁⊗ | P | 17 |
| Same Goroshi | à gauche de l'adversaire | P | 10, 15, 25 |
| Hebi Goroshi | ⊗ ou ⊗ | | |
| Arikui Goroshi | à droite de l'adversaire | P | 42 |
| Prise par derrière | ⊗ ou ⊗ | | |
| Gon Strungle hold | derrière l'adversaire | P | 42 |
| Gon Giant Swing | ⊗ ou ⊗ | | |
| Gon Golden head pad | de dos ⊗ ou ⊗ | P | |
| Gon Figure for leg rock | ◁⊗ ou ◁⊗ | P adv par terre de dos | 28*3 |
| Gon Korogashi | tête adv face à Gon | P adv par terre de dos | 30* |
| Gon korogashi | ◁⊗ | P adv par terre de dos | 33*2 |
| Gon Gyaku Takahajime | tête adv face à Gon | P adv par terre de dos | 33*3 |
| Gon Half Boston club | ◁⊗ | P adv par terre de dos | 33*3 |
| Gon Camel Crush | tête adv face à Gon | P adv par terre de dos | 0*1 |
| Gon Yumiya Gatame | à gauche ◁⊗ ou ◁⊗ | P adv par terre de dos | 0*2 |
| | à droite ◁⊗ ou ◁⊗ | P adv à plat ventre | 32*3 |
| | ou ◁⊗ Tête adv face à Gon | P adv à plat ventre | 30*4 |
| | ou ◁⊗ Pieds adv face à Gon | P adv à plat ventre | 35*1 |
| | à gauche de l'adv | P adv à plat ventre | 37*2 |
| | ◁⊗ ou ◁⊗ | | |
| | à droite de l'adv | | |
| | ◁⊗ ou ◁⊗ | | |



35

| ATTAQUES COUCHÉES | | | |
|--------------------|-------------------------------------|---------|------------|
| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
| Raizing Cross Chop | pendant la roulade avant ou arr. ◁⊗ | M | 15 |
| Spring Kick | ◁◁⊗ | M | 20 |
| Kensei Kick | ↓⊗⊗ | B | 6 |

ÇA SORT QUAND?

TOUTES LES DATES DE SORTIE SONT SUR LE

3615 TCPLUS

(3615 : 2,23F/min)



BRYAN FURY

Nationalité : Américaine
 Âge : 29 ans
 Art de combat : Kick-Boxing
 Profession : Ex-Flic/Collectionneur de mémoires

COUPS

- Sork Club
- One-Two Low Kick
- Stopping
- Stopping Feint Near
- Back Spin Kick
- Slayzer
- Gatring Combinaison
- Stopping Feint Street
- Raizing Combinaison

- Quicken Bat
- Sniper So Bad Combo
- Southern Cross Combinaison
- Left Body Blow
- Masher Punch
- Double Body Blow
- Body Upper
- Atomic Blow
- Rift Upper
- Devil Crow

- Blaizing Combinaison
- Raizing Combinaison
- Stopping Triple Punch
- Fantom Crow

- Snake Fang

- Sniper So bad
- Flying Heal Kick
- Jump Side Kick
- Near Brake
- Near Clash
- Double Near Clash
- Tornado Kick
- Quick Low Kick
- Leg Slash
- Snake Combinaison
- Snake Edge
- Side Hammer

- Graviton Hammer
- Quick Graviton Hammer
- Sway
- Sway & Smasher

COMMANDES

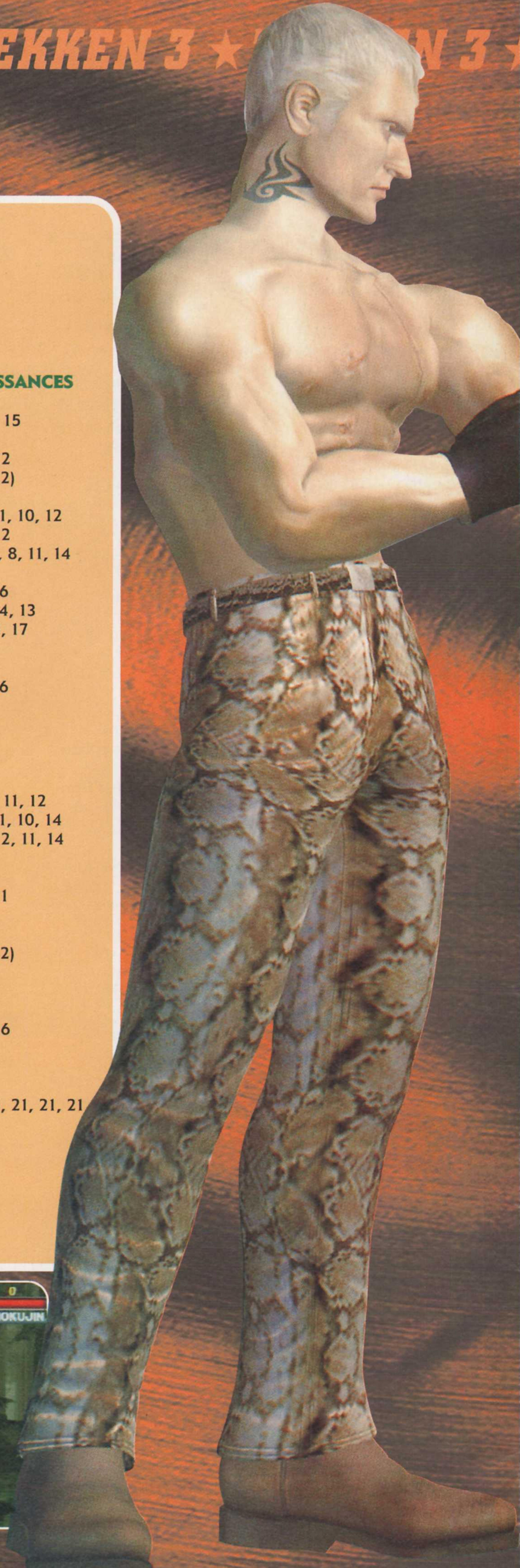
- ↘○○
-
- ↘○○
- ↘○○○○
- ou↘○○
- ↘↘○○
-
- ↘○○○○
- ↘○○○○○○○○
- ou○○○○○○○○
-
- ↘○○○○○○
-
- ↘○○
- ↘↘○○
- ↘○○○○
- #1 se relevant ○○○
- après #1 ↘ou↘○○
- se relevant ○○○
- pendant
- le décalage ○○○
-
-
- ↘○○○○○○○○
- pendant
- le décalage ○○○○
- ou↘○○
- ou↘○○ ou↘○○
- ↘ ou ↘○○
- ↘ ou ↘○○
- ↘ ou ↘○○
- ↘○○
- se relevant ○○○
- se relevant ○○○○
- se relevant ○○○
- ↘○○
- ↘○○
-
- ↘○○
- pendant
- le décalage ○○○
- ↘○○
- ↘○○
- ↘↘↘
- ↘↘↘★○○

NIVEAUX

- H
- H, H, B
- H
- H, M
- M
- M
- M, M, M, B
- H, H
- H, H, M, M
- M, H
- H, M, H
- H, H, M
- M
- H
- M, M
- M
- P
- M
- H
- H, H, M, B
- M, M, M, M
- H, H, M, M
- M
- M, M
- M
- M
- M
- H
- M
- M
- M
- H
- H, H, H, H, H
- B
- H
- I
- I
- D
- H

PUISSANCES

- 26
- 6, 8, 15
- 20
- 20, 12
- 18 (22)
- 36
- 18, 11, 10, 12
- 20, 12
- 6 (6), 8, 11, 14
- 18, 16
- 18, 14, 13
- 6, 15, 17
- 10
- 30
- 10, 16
- 18
- 21
- 18
- 33
- 6, 8, 11, 12
- 18, 11, 10, 14
- 20, 12, 11, 14
- 28
- 14, 21
- 25
- 21 (22)
- 25
- 20
- 22
- 22, 16
- 28
- 9
- 26
- 6, 15, 21, 21, 21
- 17
- 26
- 60
- 21
-
- 21





COUPS

- Southern Cross Plus One
- Right Back Knuckle
- Double Back Knuckle
- Combinaison A
- Slash Combinaison B
- Atomic Combinaison A
- Atomic Combinaison B
- Freeze Combinaison
- Shoot Upper
- Side Low
- Flying nee Kick
- Snake Clash
- Special Step
- Chariage
- Contre

- DDT
- Brain Bastard
- Free Fall De près (gauche)

- Near Blast De près (droite)

- Hammer Throw

- Prise

- Death Messenger
- Masher Combinaison
- Light Body Blow
- Lightning Blow

COMMANDES

- ☉☉☉☉☉☉
- ☐☉☉
- ☐☉☉☉
- ☐☉☉☉
- ☐☉☉☉☉
- ☉☉☉☉☉☉
- ☉☉☉☉☉☉
- ☐☉☉☉☉☉
- se relevant ☉☉
- ☐☉☉
- ☐☐☐☉☉
- ☐☐☐
- ☉☉
- ☐ (ou ☐) ☉☉
- ou ☐ (ou ☐) ☉☉
- de près ☉☉
- de près ☉☉
- de près (gauche) ☉☉
- ☉☉ ou ☉☉
- de près (droite) ☉☉
- ☉☉ ou ☉☉
- de près (dos) ☉☉
- ☉☉ ou ☉☉
- de près (dos tourné) ☉☉
- ☉☉ ou ☉☉
- de près ☐☐☐☐☐☉☉
- ☐☉☉☉☉☉
- ☐☉☉
- ☐☉☉☉☉☉☉

NIVEAUX

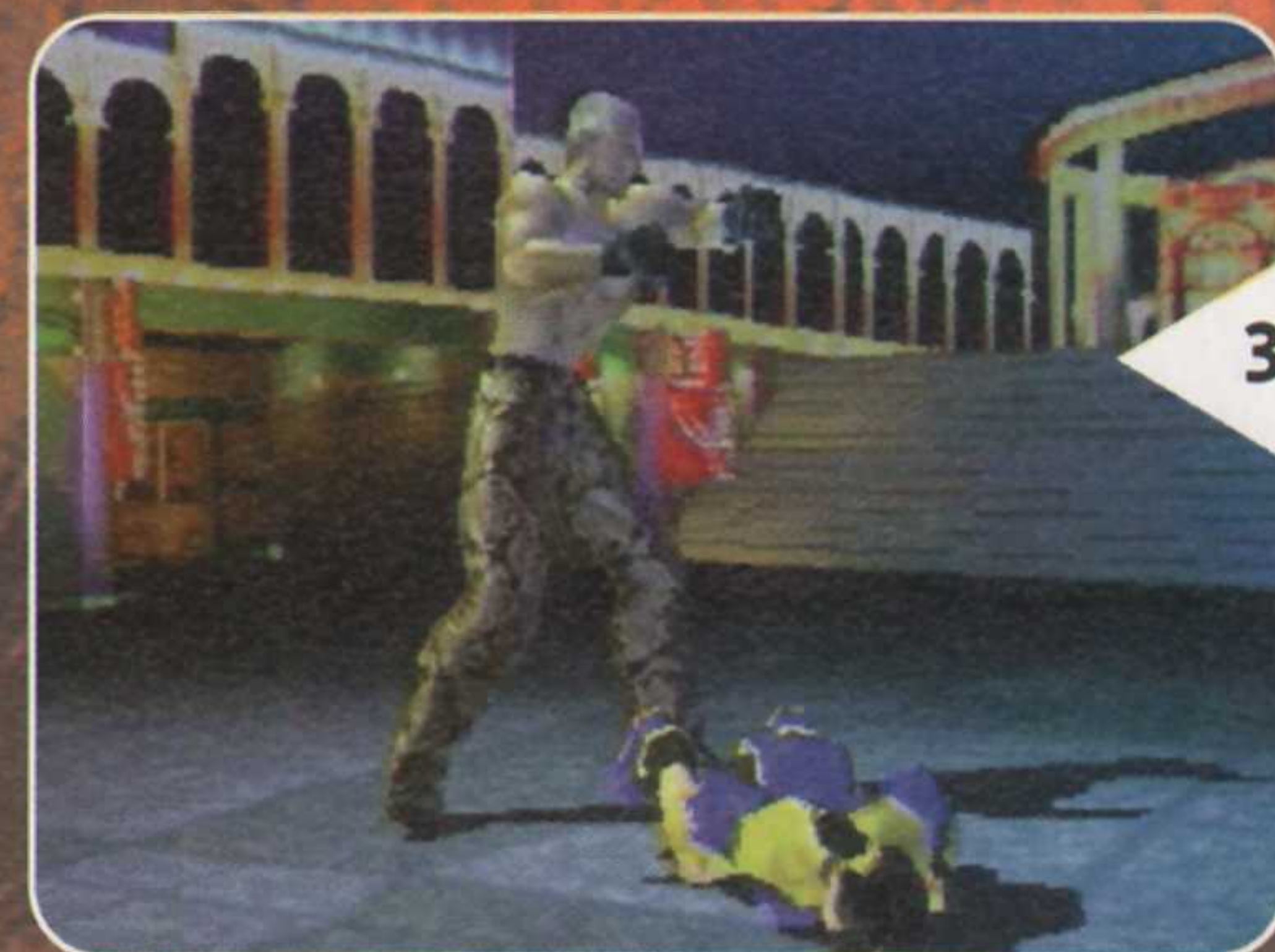
- H, H, M, H
- H
- H, H
- H, M
- H, H, M
- H, H, H, M
- H, H, H, H, M
- H, H, H, B
- M
- B
- H
- M
- D
- D

- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- P
- H, H, H
- M
- M, M, M, M

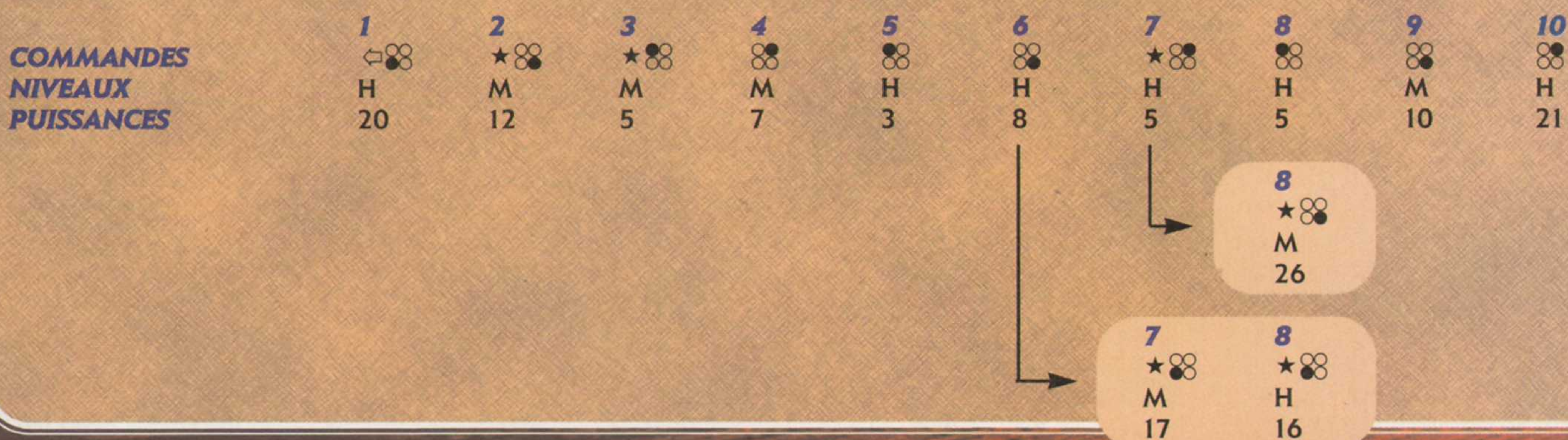
PUISSANCES

- 6, 15, 17, 16
- 21
- 21, 21
- 21, 26
- 21, 21, 26
- 6, 15, 21, 26
- 6, 15, 21, 21, 26
- 20, 12, 11, 12
- 12
- 15
- 25
- 30

- 30*1
- 30*2
- 40*1
- 40*2
- 60
- Selon la prise
- 10, 8, 27*3
- 21, 21, 21
- 18
- 10, 15, 12, 11



10 HITS COMBOS





GUN JACK

Nationalité : inconnue
 Âge : 7 ans
 Art de combat : Power Fighting (avec mitraillettes désactivées)
 Profession : inconnue

COUPS

- Hell Press
- Spring Hammer Punch
- Machingun Knuckle
- Machingun Knuckle PJ
- Straight+Elbow+Uppercut
- Hammer Combo
- Double Hammer
- Swing L Knuckle
- Swing R Knuckle
- Megaton Punch
- Power Scissors
- Hip Press # 1
- Wild Swing
- Gigaton Punch
- Blood Fang
- Blood Fang
- S'accroupir
- Hammer Rush Low
- Hammer Rush Middle
- Hammer Rush Hi
- Hammer Rush Low
- Hammer Rush Middle
- Hammer Rush Hi
- Hammer Rush Low
- Hammer Rush Middle
- Hammer Rush Hi
- Bravo Knuckle
- Scissors Meltdown
- Scissors Megaton
- MeltdownS'accroupir
- Suit & Hip Press
- Megaton Sweep
- Megaton Strike
- Violence Upper
- Cozaque Combo
- Upper Rush
- Exploder
- Darkness Cutter

COMMANDES

- Adversaire a terre ↓
- se relevant
- Avancer en accroupi
- Avancer en accroupi
- Après hip press/accroupi # 1
- Après hip press/accroupi # 1
- S'accroupir
- Se relevant

NIVEAUX

- M
- M
- B, B, B, B, B, M
- B, B, B, M
- H, M, M
- H, H, M
- M, M
- M, M, M
- M
- M
- H, M, M, H
- I
- B, B, B, B
- B, B, B, B
- D
- B, B, M, M, B
- B, B, M, M, M
- B, B, M, M, H
- M, M, B
- M, M, M
- M, M, H
- M, B
- M, M
- M, H
- M
- M, B
- M, M
- M, H
- M
- B, M
- M
- B, B, B, B, B, B
- M, M, M, M
- M
- I

PUISSANCES

- 20
- 12
- 15, 15, 15, 15, 15, 40
- 18, 25, 25, 40
- 12, 21, 20
- 18, 15, 18
- 21, 22 (21, 17)
- 15, 12, 15
- 15, 10, 15
- 40
- 22
- 26
- 12, 15, 15, 30
- 20, 40, 60, 80, 199
- 10, 10, 10, 10
- 10, 10, 10, 10
- 10, 8, 12, 12, 8
- 10, 8, 12, 12, 15
- 10, 8, 12, 12, 12
- 15, 12, 8
- 15, 12, 15
- 15, 12, 12
- 10, 8
- 15, 10
- 10, 12
- 45
- 22, 15
- 22, 25
- 21
- 35
- 29
- 10, 25
- 20
- 18, 12, 10, 12, 12, 12
- 10, 15, 10, 15
- 22
- 101





OGRE & TRUE OGRE

Nationalité : démoniaque
Art de combat : art démonique

Âge : millénaire
Profession : démon

COUPS

Awase Zuki
Migishoteihouchi
Seiranken
Double Face Breaker
Leg Vasquer
Side Winder
Lee Sliding
Lee Kick combo
Blazing Kick
#1 Infinity Kick Combo
#1 Infinity Kick Combo
Infinity Kick Combo
Infinity Kick Combo
Gold Blade
Light Hand Step
Cat Thrust
Bloody Scissors
Hanmer Hill
Snake Blade
Snake Kick
Hunting Hawk
Enzui Giri
Black Shoulder Attack
Knuckle Bomb
Jumping Knuckle Bomb
Jumping Super Knuckle Bomb
Super Knuckle Bomb
Kunaigiri
Kunaigage
Mashinken
Ryushageri
Ryushageri Onigoroshi
Kikokurenken
Senkorekken
Kakato Oroshi
Migikakato Oroshi
Hidarikakato Oroshi
Hasaishû
Tornado King
Ketsu-ar-ua-kea-toru
Rift Up Slam
Bear Hack
Blade throw
Hunging neck throw
Blade Soccer
Prise
Zanzetsu

COMMANDES

⇨⇨⊗
⇨⊗
⇨⇨⊗
⇨⊗⊗
⇨⇨⊗
⇨⇨★⊗
⇨⇨★⊗
⇨⇨⊗
Se levant ⊗⊗⇨⊗⊗
Se levant ⊗⊗⇨⊗⊗
Pdt #1 ⇨⊗ (répéter a l'infini)...
Pdt #1 ⇨⊗ (répéter a l'infini)...
⇨⇨⊗
⇨⇨⊗
⇨⇨⊗
⇨⇨
⇨⇨★⊗
⇨⇨⊗⊗
⇨⇨⊗⇨
⇨⇨⊗
⇨⇨
⇨⇨★⊗
Se relevant ⊗
⇨⊗
⇨⇨⊗
⇨⇨⊗
⇨⇨⊗
Se relevant ⊗⊗
⇨⊗
⇨⇨⊗
⇨⇨⊗
Se relevant ⊗
⇨⇨⊗
De près ⊗
De près ⊗
De près (gauche) ⊗ ou ⊗
De près (droite) ⊗ ou ⊗
De près (dos) ⊗ ou ⊗
De près dos tourné ⊗ ou ⊗
De près ⇨⇨⊗

NIVEAUX

M
M
I
M, M
H
I
B
B, H
M
M, M, B, M, H, Xn...
M, M, M, H, Xn...
B, M, H, Xn...
M, M, H Xn.....
B
M
M
I
M
B, B, M
B, B, B
M, M, B
H
M
M
M
I
I
I
M
M
M, M
H, H, H
H, H, M
M, M
M
M
H
M, I
P
P
P
P
P
P

PUISSANCES

40
28
100
16, 10
35
60
15
7, 20
30
15, 25, 15, 10, Xn...
10, 25, 10, Xn...
10 Xn...
15 Xn...
25
40
30
50
20
12, 19, 25
12, 19, 7
15, 14, 25
40
30
35
35
45
45
22
25
25
20
20, 25
5, 15, 18
5, 8, 15
13, 21
27
23
25
28
15, 20
30*1
10, 25*2
10, 15, 25*1
40*2
70
Selon la prise
30



TRUE OGRE Spécial

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|---------------------|------------|---------|------------|
| Holocaust Napalm | ☉☉ | I | 30 |
| Blazing Inferno | ☉☉☉ | (H) I | 40 |
| Hurricane Mixer | ☉☉☉☉ | M | 25 |
| Low Tail Cutter | ☉☉☉☉☉ | B | 25 |
| MiddleTail Cutter | ☉☉☉☉☉☉ | M | 25 |
| Double Tail Cutter | ☉☉☉☉☉☉☉ | M, M | 25, 25 |
| Spin Tail | ☉☉☉☉ | M | 25 |
| Another Dimension | ☉☉☉☉☉☉☉☉ | (H) I | 40 |
| Demon Vice (contre) | ☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉ | D | |



OGRE Spécial

| COUP | COMMANDES | NIVEAU |
|---------------------------|-----------|--------|
| Kan-nen Shouheki (contre) | ☉☉☉☉ | I |

41

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU ?
 POSE TES QUESTIONS SUR LE
3615 TCPLUS
 (3615 : 2,23F/min)



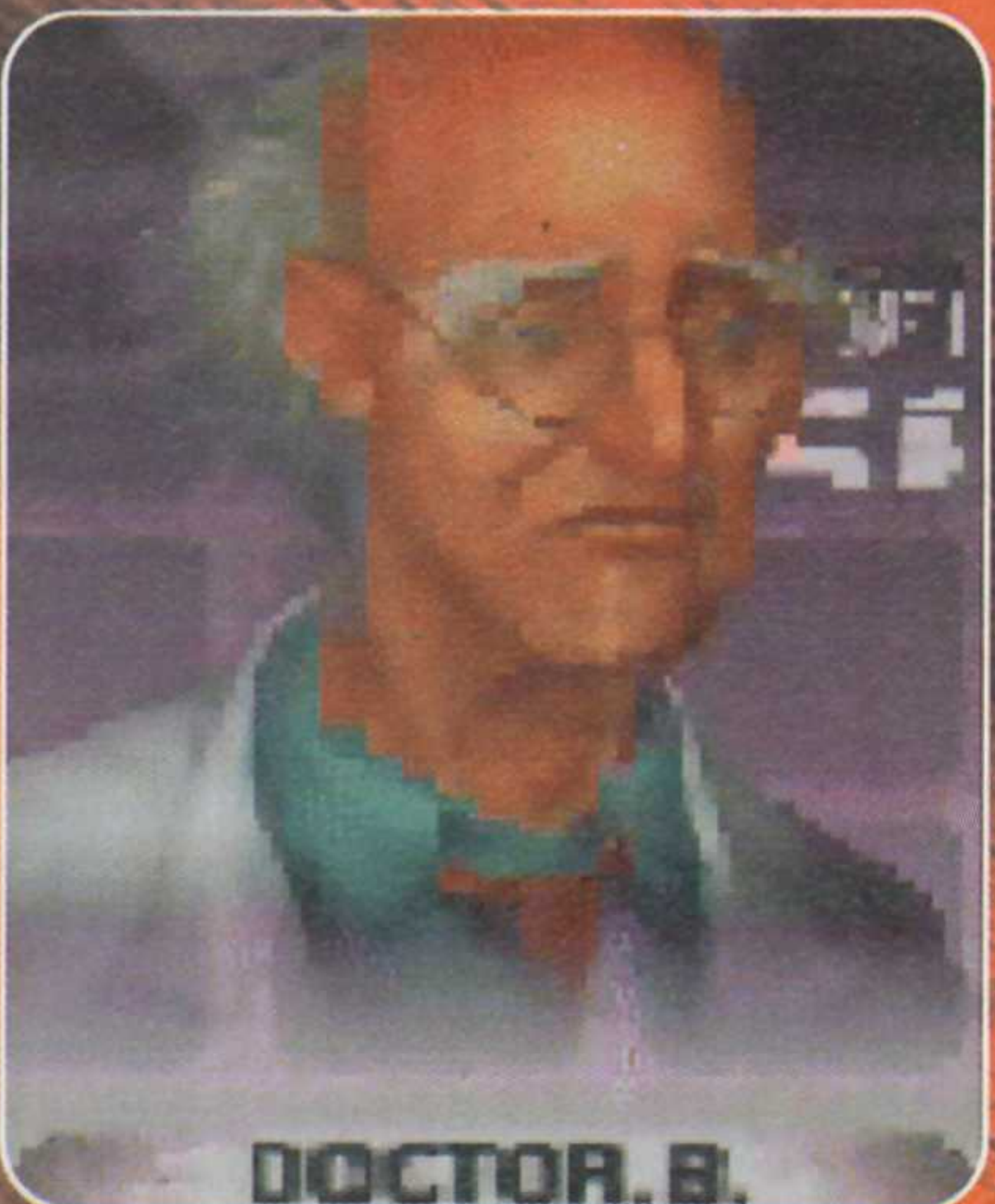
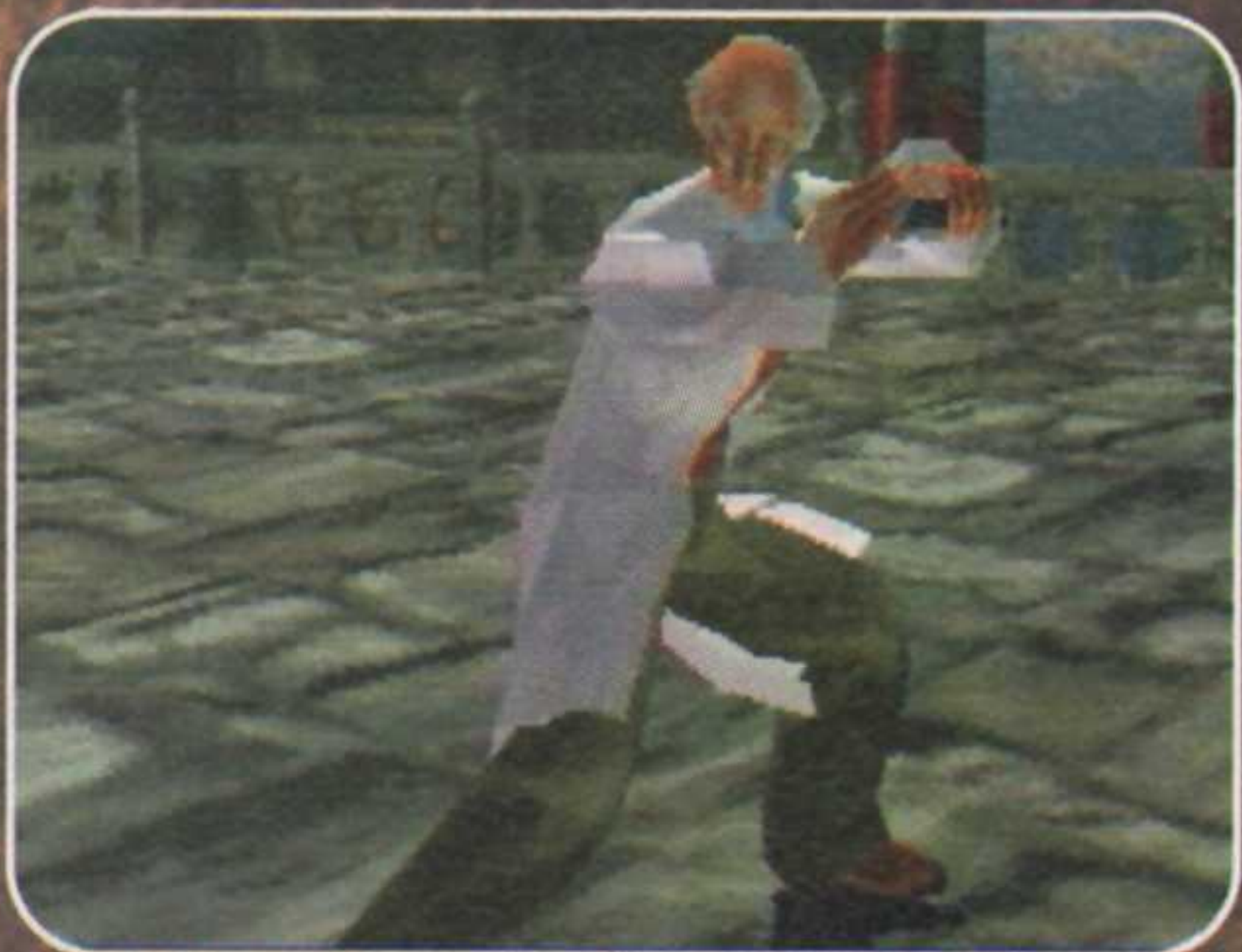
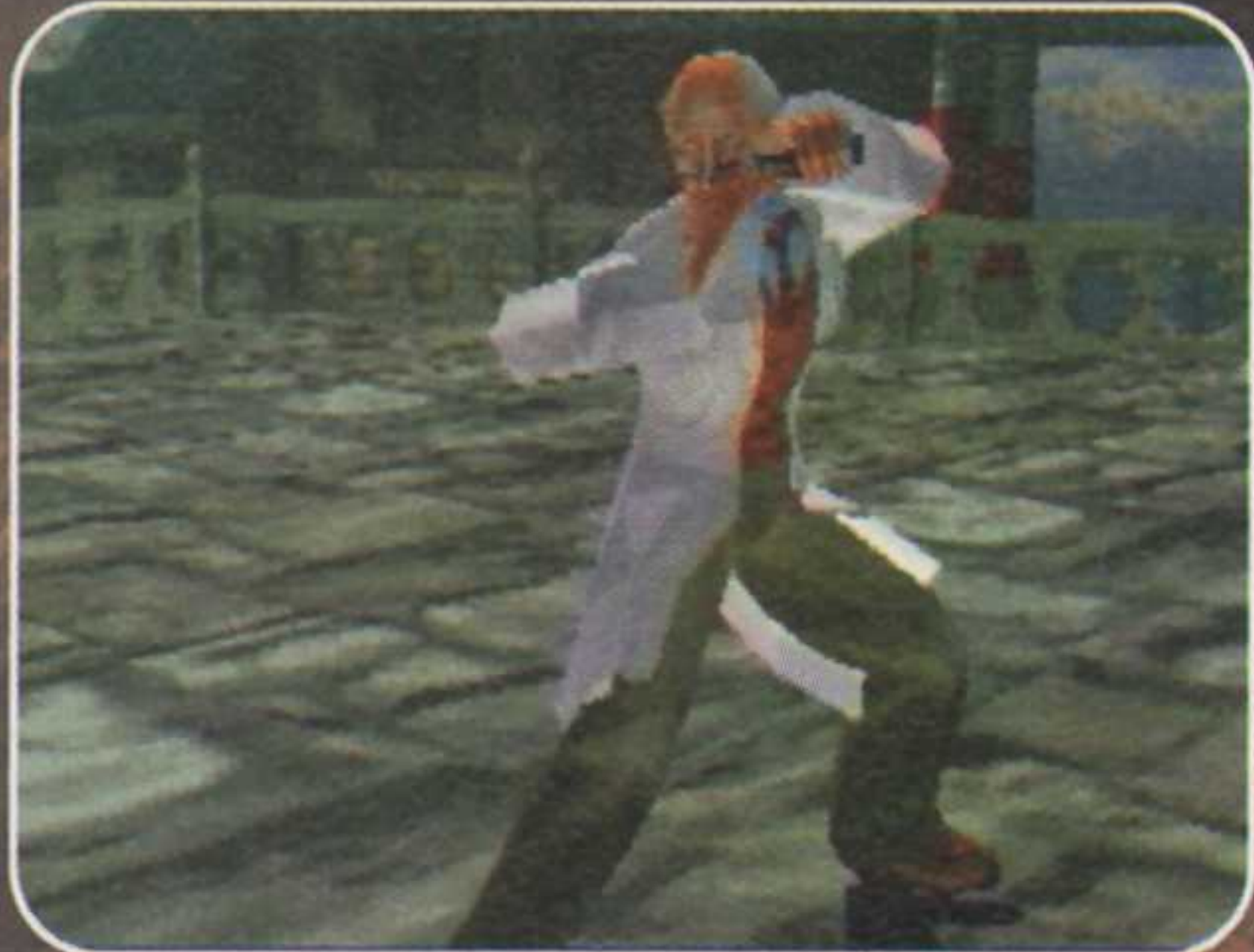
DOCTOR BOSKONOVITCH

Nationalité : russe

Âge : inconnu

Art de combat : exosquelette cybernetique

Profession : savant Fou



DOCTOR. B.

NOMS

Doctor one-two
Doctor Side Kick
Doctor Light Throw
Twin Bang Combo A

Twin Bang Combo B

Rojinken
Kenjinken
Jack Timer
Black Smoker
Panic Genom
Panic Smoker

Flink Doctor
Base Steel A
Base Steel B
Plot Blast
Shineisoku
Leg Counter
896*K
Back Plot Blast
Horaeisoku

Chorokasu
Chorotosu
Panic Doctor
Panic Doctor " suite "
New Trino Blast

Manto Burst
Genom Burst
Back Fire
Back Fire-Genom Burst
Mando Back Blow
Quick Slicer
Quick Down
Bioreactor
Manji Agura

Doctor Manji Car
Doctor Cozak
Doctor Miner
Doctor low kick combo
Musorenken
Roshinken
Roshinmetsuretsuken
Robakuren
Tenir Debout

Shuttle Vector
Shuttle Dance
Grey Morset
Binpoint Shuttle Vector
Secure Ped Eye
Senintetsu

Chopachiki
Black Belt Ohsotogari
Black Belt
Niohkudaki
Frankensteiner

COMMANDES

○○○○
○○○
○○○
⇨ ⇨ (⇨ ou ⇨ ★)
○○○○○○○○○○
⇨ ⇨ (⇨ ou ⇨ ★)
○○○○○○○○○○○○○○○○
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ ⇨
⇨ (ou ⇨ ou ☆ ou ☆) ○○
○○ Ki Ai Da Me

au milieu du Plot Blast ⇨
au milieu du Shineisoku ○○
au milieu du Shineisoku ○○
⇨ ⇨

au milieu du B.Plot Blast
⇨ ou ⇨
au milieu du Horaeisoku ○○
au milieu du Horaeisoku ○○

○○○○
○○ pdt le Panic Doctor
⇨ ⇨ (pnt qu'il tombe
en arrière ⇨)

○○ adversaire dans le dos
⇨ ⇨ ○○ (de dos)
⇨ ⇨ ○○ (de dos)
⇨ ⇨ ○○○○ (de dos)

⇨ ⇨ ○○ (de dos)
⇨ ⇨ ○○
⇨ ⇨ ○○
⇨ (ou ⇨) ○○

n'importe quel bouton
⇨ ○○○○○○○○○○○○○○○○○
⇨ ⇨ ○○○○

○○○○
⇨ ⇨ ○○○
pendant décalage ○○
pendant décalage ○○○○
⇨ ⇨ ⇨

pendant qu'il tombe ⇨
ou ○○○ ou ☆

au milieu du S.Vecto Punch
au milieu de la S.Dance ○○
○○
⇨ (ou ⇨) ○○

après un contre Kick droit,
faire une direction (sauf la garde)
en face de l'adversaire
○○ a droite
○○ a gauche
○○ dans le dos

Panic Genom (rapproché)

NIVEAUX

M, M
B
B
M, B, B, M, M
M, B, B, M, M
M
H
M
M
M (P)
M, M
M
M
M
M

D
H
H
Ki Ai de dos

D
M
M

D
D
M
M

M, M
H
B
D

I
D
D

B, B, B, B, B, B
M
B, B
M, M
M
M

I
D
P

P
D
D
D

P
P
P
P

PUISSANCES

4, 10
12
10
13, 8, 10, 12, 13
13, 8, 10, 12, 13
25 (37)
15
20
30
15 (21)
25, 28
30
27
17

41
30 (45)

47
38

27
25
25
20
20, 25
15
10

10, 10

15, 12, 10, 12, 12, 12
8

12, 7
8, 21
18
18, 25
60

Contre
Contre

38
Contre
Contre

33*3
40*2
45*1
60

18

SUR LE DOS (PIEDS FACE À L'ADVERSAIRE)

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|----------------------|---------------|---------------|-----------------------|
| Poison Breath | ou | B | 3 |
| Sleep Kick Combo | | B,M | 7, 30 |
| Quick Standing | (+) | M(D) | 20 |
| Locher Kick A | | M, M, M, M | 0, 10, 10, 10, 17 |
| Locher Kick B | | M, M, M, M, M | 0, 10, 10, 10, 10, 17 |
| Sleeping Plot Blast | | Ki Ai Da Me | |
| Rolling Doctor combo | après roulade | M, M | 20, 25 |
| Rolling Doctor combo | après roulade | M, M | 20, 16 |
| Ebilonken | après roulade | M, | 25 |
| Rodanken | après roulade | M | 16 |
| Prise | (ou) roulade | D | |
| Spring Kick | | M | 20 |
| CrossChop | après roulade | M | 15 |
| CrossChop Ebilonken | après roulade | M, M | 15 |
| CrossChop Rodanken | après roulade | M, M | 15, 16 |
| Decalage | ou | D | |
| Posture " ventre " | ou | D | |



SUR LE DOS (TÊTE FACE À L'ADVERSAIRE)

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|--------------------|-----------|---------|------------|
| Choroken | ou ou | M | 21 |
| Middle Rising Kick | | M | 10 |
| Low Rising Kick | | B | 7 |



SUR LE VENTRE (PIEDS FACE À L'ADVERSAIRE)

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|----------------------|-----------|---------|------------|
| FukuneKoryutai | | M | 18 |
| dos | ou ou ou | D | |
| Rising Kick | | B | 7 |
| Doctor Cracker | | M | 25 |
| Doctor Cracker combo | | M, M | 25, 25 |
| Koten Mind Burst | | M | 25 |

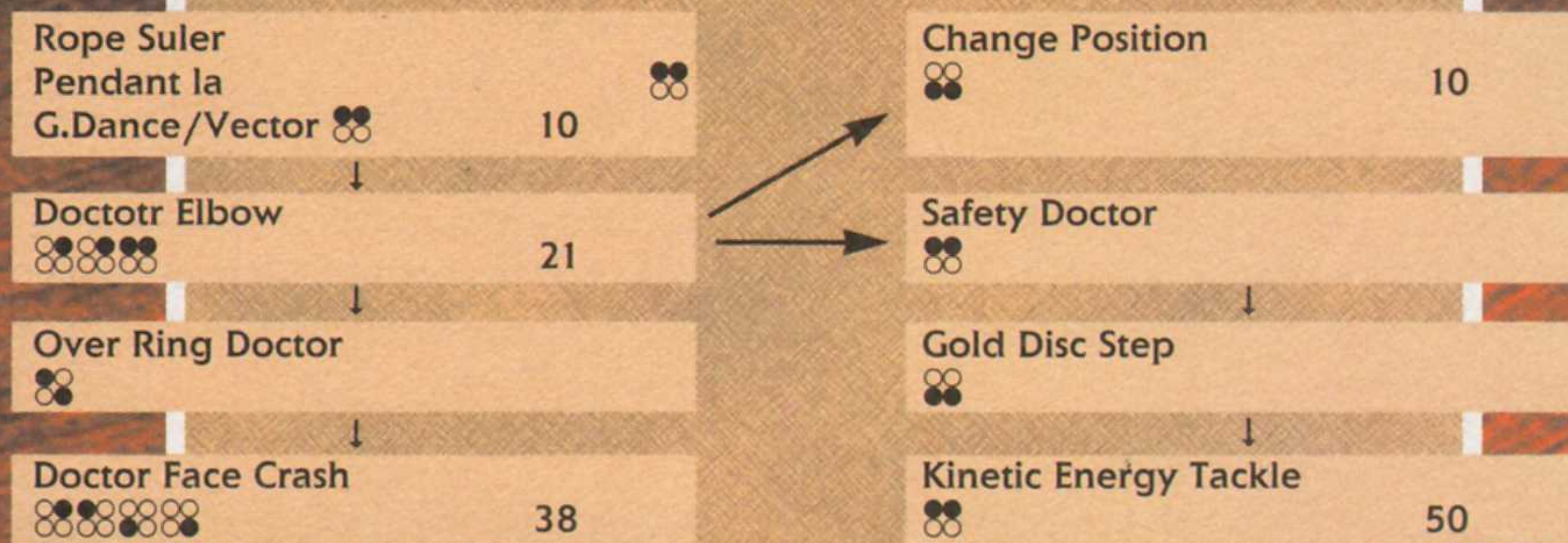
PRISES

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCES |
|-------------------|------------|---------|------------|
| #1 Shuttle Vector | | D | |
| #2 | pendant #1 | P | 10 |
| #3 | pendant #2 | P | 21 |
| #4 | pendant #3 | P | 10 |
| #4 bis | pendant #3 | D | |
| #5 | pendant #4 | P | 38 |
| #6 | pendant #3 | D | |
| #7 | pendant #5 | D | |
| #8 | pendant #7 | P | 5 |

SUR LE VENTRE (TÊTE FACE À L'ADVERSAIRE)

| COUPS | COMMANDES | NIVEAUX | PUISSANCE |
|--------------------|-----------|---------|-----------|
| Saroken | | B | 15 |
| Middle Rising Kick | | M | 10 |
| Low Rising Kick | | B | 7 |

SIERRA & AKURA Combo



20 HITS COMBOS

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| COMMANDES | | | | | | | | | | |
| NIVEAUX | M | M | M | M | M | H | M | M | M | B |
| PUISSANCES | 25 | 20 | 10 | 10 | 10 | 10 | 15 | 15 | 10 | 10 |
| COMMANDES | | | | | | | | | | |
| NIVEAUX | H | H | H | B | B | B | B | B | M | M |
| PUISSANCES | 13 | 10 | 10 | 10 | 7 | 10 | 10 | 7 | 12 | 13 |



CARDINAL SYN ★ CARDINAL

**BASTON
COUPS
SPECIAUX**



*Cardinal Syn est un jeu de baston révolutionnaire – et je pèse mes mots... Des décors fabuleux et variés, des combattants très diversifiés (du nain au dragon en passant par une plantureuse Egyptienne) et, surtout, des pièges et des bonus qui vous obligeront à élaborer de véritables stratégies. De plus, chaque personnage possède des coups spéciaux proprement ahurissants : vous tremblerez devant la Nuée de météores de Kron, ou resterez baba face à la magie de Juni – les bras vous en tombent, littéralement... Enfin, si chaque personnage possède un bouclier qui peut absorber les coups adverses, celui-ci se brisera si vous le mettez trop à contribution... Fini les petits joueurs qui se mettent tout le temps en garde pour éviter les Combos ! **CHUB***

CARDINAL SYN

LES PERSOS CACHÉS

Au départ, 8 combattants sont disponibles. Si vous finissez le jeu avec l'un des persos, vous aurez accès à un combattant caché. Lorsque vous aurez fini le jeu avec tous, et récupéré huit persos cachés, vous aurez la possibilité de jouer avec Syn, premier boss du jeu. Puis, si vous finissez le jeu avec tous les persos cachés, vous aurez accès à Kron, l'ultime boss...



LES COUPS MORTELS

Les coups mortels sont des Combos dont le dernier enchaînement, s'il atteint l'adversaire, tue ! Chaque personnage en possède un, et la mort qu'il offrira à son adversaire ira de la décapitation au démembrement – un vrai régal ! Pour que ces coups fonctionnent, il faut les réaliser lors du dernier round.



BIEN GÉRER LES PIÈGES

Chaque décor possède des pièges uniques. Bien qu'il soit possible de les désactiver dans le menu des options, ils offrent un réel plus au jeu. Entraînez-vous dans tous les décors pour d'abord apprendre à éviter les pièges qui s'y trouvent. Ensuite, essayez d'entraîner vos adversaires dans les pièges et, une fois que vous maîtriserez cette technique, vous gagnerez les combats beaucoup plus facilement.



LES BONUS

Vous trouverez, çà et là dans les décors, des coffres recelant des bonus, comme des potions de soin qui vous redonneront de la vie ou une arme surpuissante qui rendra votre arme destructrice. Dès le début du combat, n'hésitez pas à vous ruer dessus, car votre adversaire n'hésitera pas à le faire à votre place. De plus, certains coffres renferment des potions bleues indispensables pour réaliser certaines magies.

SYN ★ CARDINAL SYN ★ CARDINAL SYN

MOLOCH

DRAGON PUNCH (1)
 ↑ + ○○

SHURIKEN (2)
 → → + ○○

ROULADE
 ← + ○○

COUP MORTEL (3)
 → + ○○ ○○ ○○ ○○ ↑ + ○○



MCKRIEG

BOMBES (1)
 ↑ ↑ + R2

PLONGEON (2)
 ← + ○○



BOUSCULADE
 → + ○○

COUP MORTEL (3)
 ○○ ○○ ○○ ○○ → + ○○



45

BIMORPHIA

RAYON DE FEU (1)
 → → + ○○

COUP MORTEL (2)
 ○○ ○○ ○○ ○○ ← + ○○

RAYON DE GLACE (3)
 → → + ○○





NEPHRA

OISEAU DE FEU (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

← ← + R2



OISEAU DE GLACE (2)

↓ ↓ + R



SALTO ARRIÈRE (3)

← + ○○

COUP MORTEL

○○ ○○ → + ○○ ○○ ← + ○○

HECKLAR

MARIONNETTE (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

→ → + ○○



BULLE DE SAVON (2)

↑ ↑ + R

COUP FATAL

← + ○○

SAUT CASSE COU

↑ + ○○

BALAYAGE

↑ + ○○

COUP MORTEL

○○ ○○ ○○ ○○ → + ○○ ↑ + ○○ (3)



VODU

VAGUE MYSTIQUE

↓ ↓ + R2

SORCELLERIE (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

→ → + R



MORT FLOTTANTE (2)

↑ ↑ + R



COUPE-JAMBE (3)

↓ + ○○



SAUT CASSE-COU

↑ + ○○

COUP MORTEL

○○ ○○ ○○ ○○ ← + ○○ ↑ + ○○



MONGWAN

GRIFFE GLACÉE (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + R2



1



DARDS DE FEU (2)

↑ ↑ + R



3

DOUBLE HIT (3)

← + ○○

COUP MORTEL

➡ + ○○ ➡ + ○○ ○○ ○○ ➡ + ○○

ORION

FLÈCHE (1)

↓ ↓ + ○○

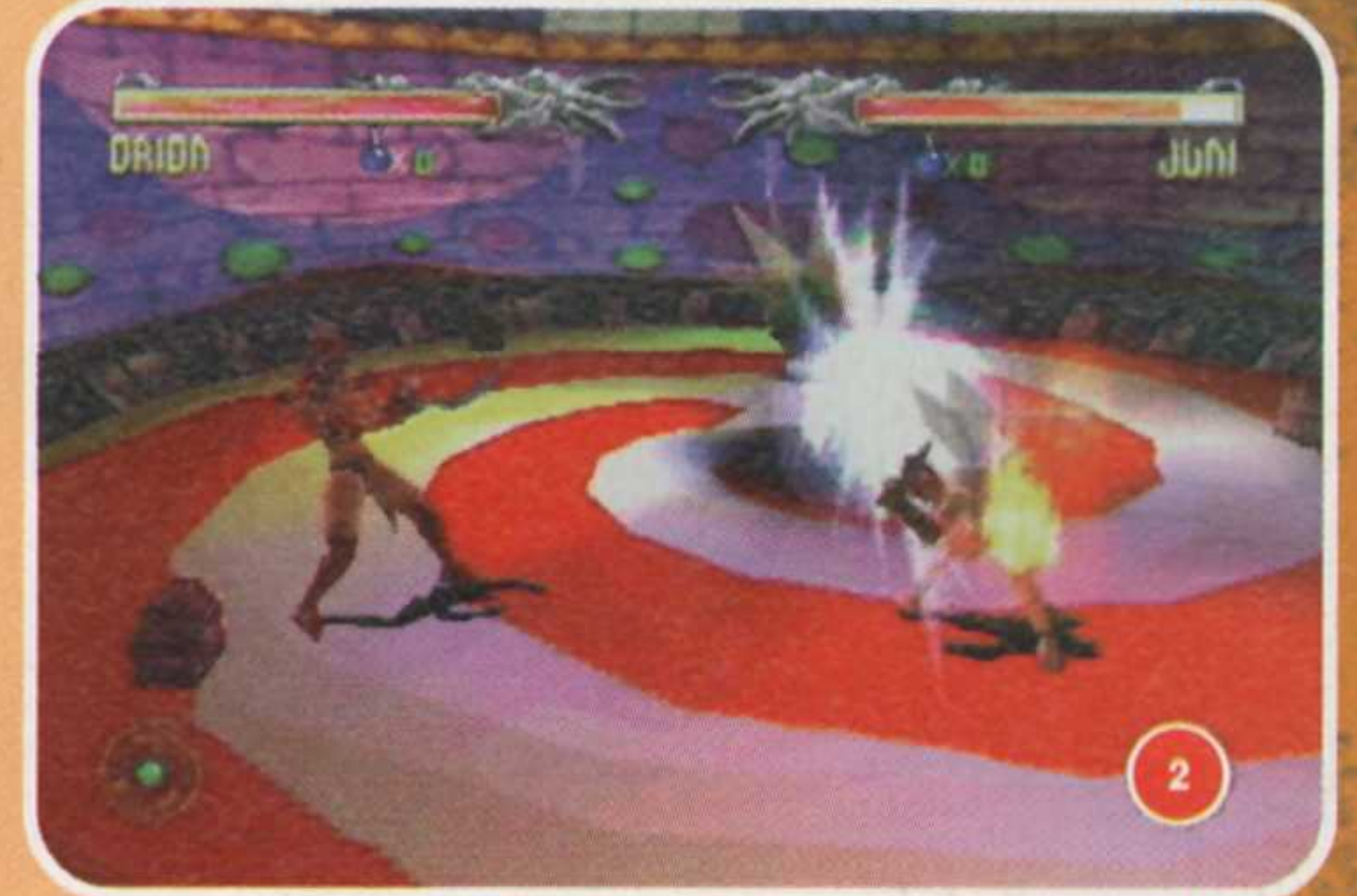


1

FLÈCHE D'ÉNERGIE (2)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + R



2

DOUBLE HIT

← + ○○

COUP MORTEL (3)

➡ + ○○ ○○ ➡ + ○○ ➡ + ○○ ○○



3

JUNI

GLACE (1)

← ← + R2



1

ROUE ARRIÈRE

← + ○○

ROUE AVANT (2)

↑ + ○○



2

ATROPHIE (3)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + ○○

COUP MORTEL

➡ + ○○ ○○ ○○ ➡ + ○○ ← + ○○



3



FINKSTER

DAGUE (1)
 ↑ ↑ + ○○



EXPLOSIFS (2)
 Vous devez avoir une potion bleue.
 ↑ ↑ + ○○



ROULADE (3)
 → + ○○

COUPE-JAMBE
 ← + ○○

COUP MORTEL
 → + ○○ ○○ ○○ ○○ ← + ○○ → + ○○

REDEMPTOR

CERCLE DE FEU (1)
 ↑ ↑ + R2



BOTTE SECRÈTE (2)
 ← + ○○



RÉGÉNÉRATION (3)
 Vous devez avoir une potion bleue.
 ↑ ↑ + ○○



COUP MORTEL
 ○○ ○○ ○○ ○○ ← + ○○

VANGUARD

COUP RETOURNÉ
 ← + ○○



ESCARMOUCHE (1)
 → + ○○

FOUDROIEMENT (2)
 Vous devez avoir une potion bleue.
 ↑ ↑ + ○○



GANT MAGIQUE (3)
 → → + R



COUP MORTEL
 ○○ ○○ ○○ ○○ ← + ○○

STYGIAN

CORNES DE LA MORT

➡ ➡ + ○○

CORNES EMPOISONNÉES (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

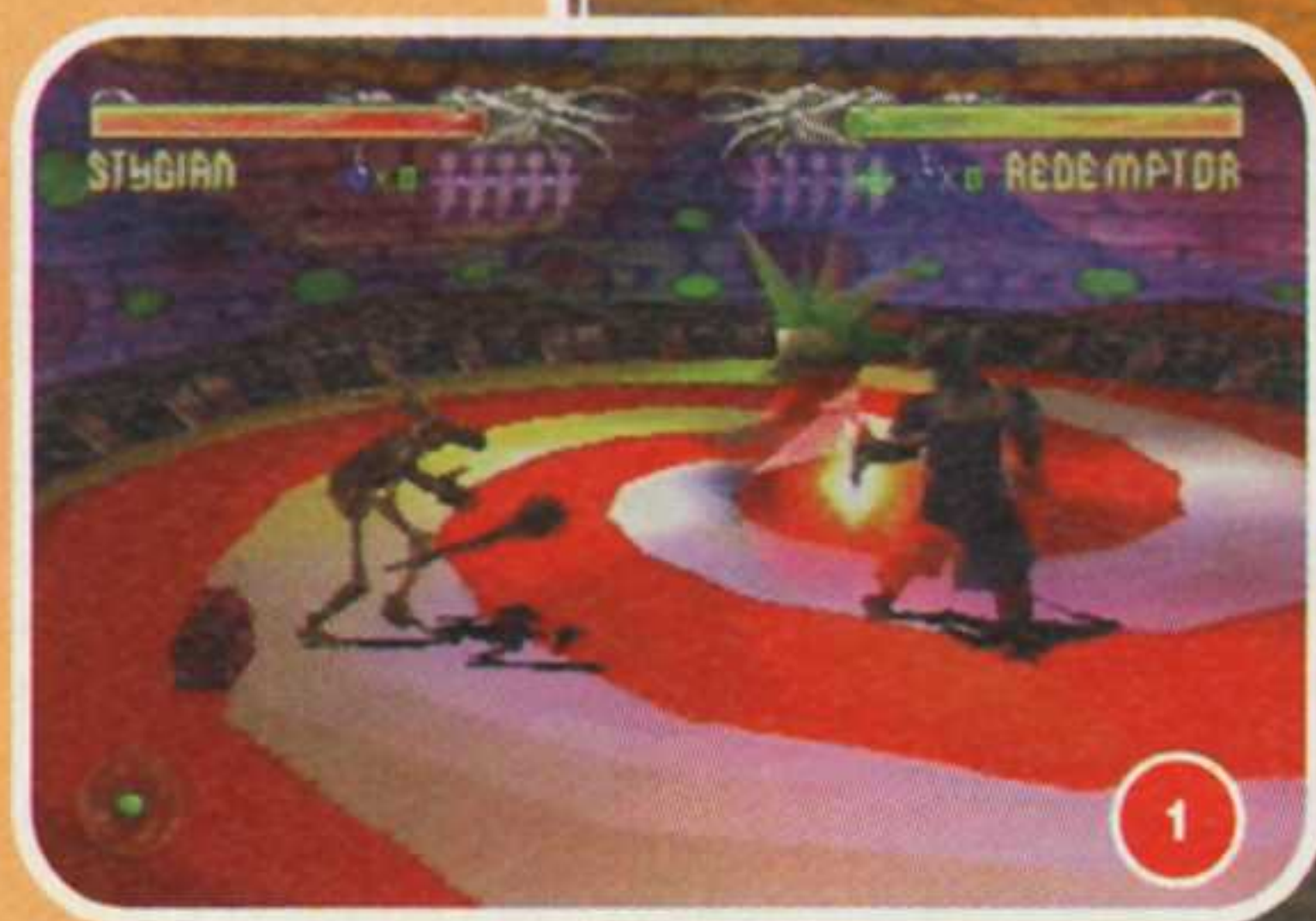
⬇ ⬇ + ○○

COUP FATAL

⬆ + ○○

PLONGEON (2)

⬅ + ○○



COUP MORTEL (3)

○○ ○○ ○○ ⬅ + ○○

PLAGUE

JET ACIDE (1)

⬇ + ○○

RETOURNÉ (2)

⬅ + ○○

FRACASSEMENT (3)

⬅ + ○○

COUP MORTEL

○○ ○○ ○○ ⬅ + ○○



KAHN

BÉLIER

➡ + ○○

SUPER BÉLIER (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

➡ ➡ + ○○

MANCHETTE (2)

⬇ + ○○

BOUSCULADE

⬆ + ○○

COUP MORTEL (3)

⬅ + ○○ ⬅ + ○○ ○○ ○○ ⬅ + ○○





CARDINAL SYN ★ CARDINAL SYN

SYN

FOUDROIEMENT (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

↓ ↓ + ○○

BOULE D'ÉNERGIE (2)

➡ ➡ + R

ÉPÉE CÉLESTE (3)

← ← + R2

COUP MORTEL

← + ○○ ○○ ○○ ↓ + ○○



MONGORO

PET

↓ + ○○

SUPER PET (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

← ← + ○○



MANCHETTE

↑ + ○○

BOUSCULADE (2)

➡ + ○○

CISEAUX

← + ○○

COUP MORTEL (3)

○○ ○○ ○○ ○○ ➡ + ○○



KRON

SOUFFLE (1)

➡ + ○○

S'ENVOLER

Appuyer plusieurs fois sur R ou R2

Tous les coups qui suivent sont à réaliser lorsque Kron vole

ATTAQUE FOUROYANTE

➡ + ○○ ○○

COUP DE QUEUE

← + ○○

PIQUÉ

➡ + ○○

PLUIE DE MÉTÉORES (2)

➡ + ○○

COUP MORTEL

○○ ○○ ➡ + ○○



ÇA SORT QUAND ?

TOUTES LES DATES DE SORTIE SONT SUR LE

3615 TCPLUS

(3615 : 2,23€/min)

La Nintendo 64 a son magazine!



**EN CADEAU
AVEC LE
N°6
LE PAD
PORTE-CLEFS
N 64**



LE **seul** MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS
DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"Le jeu met tous les atouts de son côté
pour devenir un succès et apporter un peu
de fraîcheur dans une production
PlayStation essentiellement axée de
baston ou de course."

CRAZY GAMES

"Voilà une nouvelle qui fera plaisir aux
vétérans du jeu vidéo ou aux plus
cérébraux d'entre vous."

PLAYMAG

SENTINEL

returns



OFFRE EXCLUSIVE FNAC

POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD
DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD
ET PLAYSTATION

