

Mouvements Principaux

SEGA

COUPS SPÉCIAUX

Recul: Bouton D à l'opposé de l'adversaire

Accroupissement: Bouton D vers le bas

En avant: Bouton D vers l'adversaire

Note: les boutons entre parenthèses correspondent à la manette 6 boutons

 Pourcentage de dommages

0.5 Appuyer sur les touches pendant le nombre de secondes indiquées



20% **Attaque Sauvage**
(A) + (B) + (C)
JUSQU'À



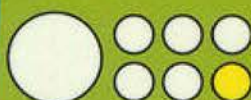
0.5

15% **Lame Droite**
En avant + (Y) + (Z)



0.5

15% **Lame de Poursuite**
En avant + (X) + (Y)



20% **Tirebouchon Mobile**
Coup de pied circulaire (C)



0.5

15% **Garrot Volant**
En avant + (Z)



1.0

12% **Ricochet Gauche**
En haut + (A)



1.0

12% **Ricochet Droit**
En haut + (C)



25%

Saut du Plafond
En bas + (Y) ou (Z)



18%

Coup de Puissance
(A) + (Y) + (C) pendant 1.5 seconde



17%

Poing Marteleur Oscillant
(X) + (Y) + (Z)



18%

Coup de poing à l'estomac
En avant + (A) + (B) + (C)
Droit être à distance d'attaque



0.5

13%

Ecraseur Mural Volant
En avant + (Z)



0.5

8%

Coup au plafond
En haut + (C)
Droit être à distance d'attaque



1/6

Absorbeur d'énergie (Dommages: 1/6 éme de la force vitale de l'ennemi)
En avant + (X) + (Y) + (Z)





RAX



20%

Surchage
(A) + (C)



18%

Coup de Pied Cyber
(A) + (B) + (C)



16%

Coup de Poing Cyber
(X) + (Y) + (Z)



0.5

18%

Mina Volanta Uzume-Bi
En avant + (Z)



0.5

12%

JUSQU'À

Attaque par Ventilateur Rotatif
En avant + (A) = 1 tour



0.5

12%

JUSQU'À

Attaque par Ventilateur Rotatif
En avant + (B) = 2 tours



0.5

12%

JUSQU'À

Attaque par Ventilateur Rotatif
En avant + (C) = 3 tours



0.5

12%

Super Saut Peroutant
Vers le haut + (B)



SHADOW



SLASH



16%

JUSQU'À

Ecrase Vertèbres
En avant + (Y)



0.5

15%

Coup de Tête en Courant
En avant + (C)



14%

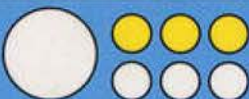
Double coup de Pied Rotatif
(A) + (C)



0.5

12%

Griffes amovibles
En avant + (Z)



30%

Trident Rotatif
(X) + (Y) + (Z)



0.5

15%

Décharge de Plasma
En avant + (Z)



0.5

11%

Trident Tourbillonnant
En avant + (Y)



TRIDENT

Xavier



0.5

15%

Piège du Dragon
En avant + (Z)



12%

Traction percutante
(A) + (B) + (C)



0.5

8%

Canne Télésopique
En avant + (X)