



XBOX 360

NTSC

ULTIMATE

MARVEL

vs.

CAPCOM[®]

3



TEEN
ADOLESCENTS

T

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

Online Interactions Not
Rated by the ESRB

Les échanges en ligne ne
sont pas classés par l'ESRB

CAPCOM[®]

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MP} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

ULTIMATE

MARVEL

vs.

CAPCOM

3



TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER P.02

XBOX LIVE® P.03

ÉCRAN DE COMBAT/RÈGLES DE COMBAT P.04

SÉLECTION DE PERSONNAGES P.05

CONTRÔLES P.06

MODES DE JEU P.08

MOUVEMENT P.20

COMBATTANTS P.28

GARANTIE/SOUTIEN À LA CLIENTÈLE P.32

POUR COMMENCER



Appuyez sur n'importe quel bouton sur l'Écran Titre pour afficher le Menu Principal.



MENU PRINCIPAL

Vous pouvez choisir entre cinq menus à partir du Menu Principal.

MODE HORS LIGNE

Jouer hors ligne. Jouez contre le CPU ou utilisez deux manettes de contrôle pour jouer contre d'autres joueurs.

→ P.08

XBOX LIVE

Combattez contre d'autres joueurs en ligne via XBOX LIVE.
**Requiert un abonnement à XBOX LIVE Gold.*

→ P.10

GALERIE

Consultez une collection des images et des vidéos du jeu.

→ P.16

OPTIONS

Changez les paramètres de réglages.

→ P.17

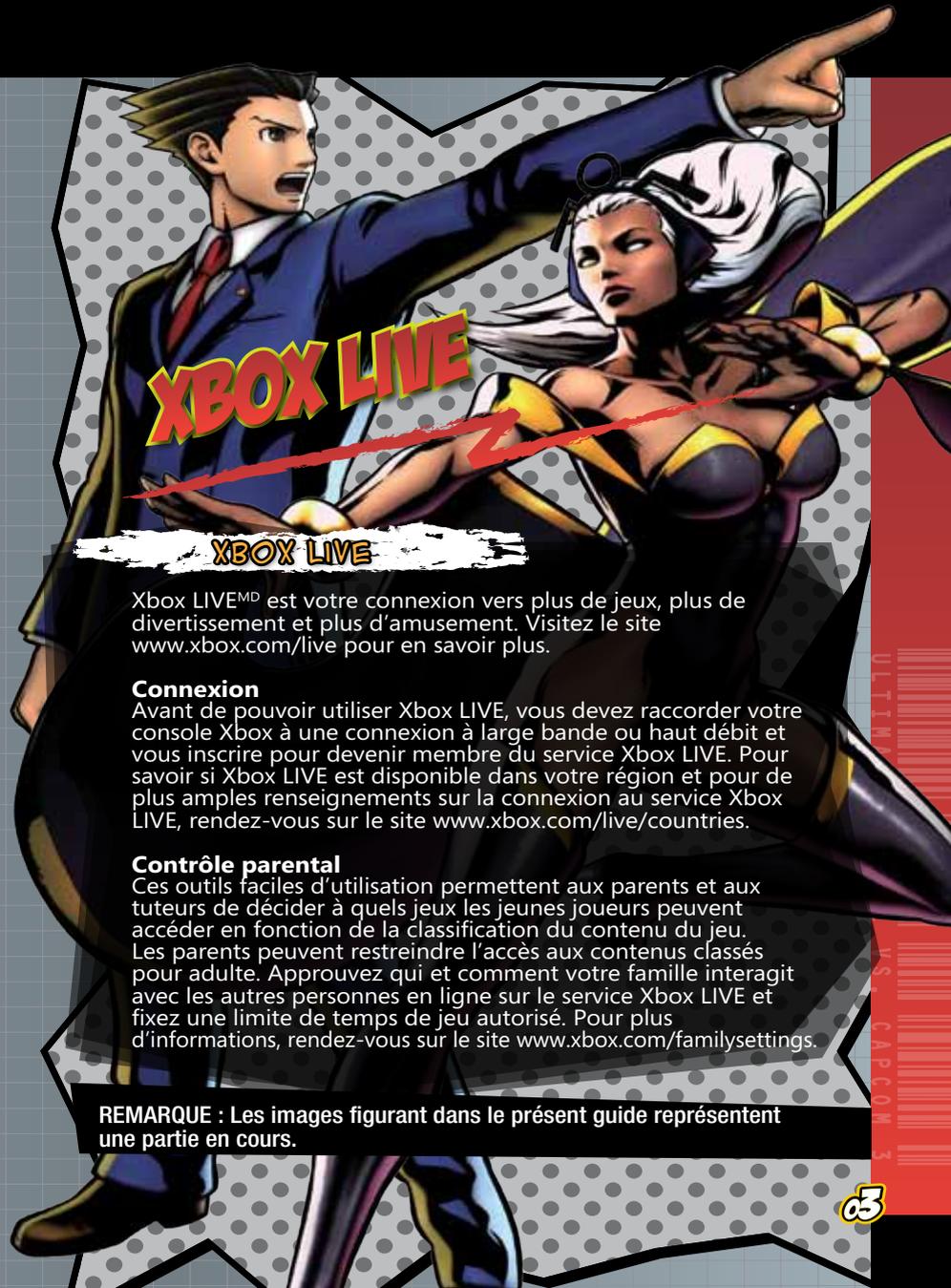
LICENCE HÉRO

Consultez une sélection de records et d'informations. Vous pouvez également éditer les paramètres et prédéfinir des équipes régulièrement utilisées. Appuyez sur le bouton **RB** pour afficher l'écran de la carte d'activation de licence.

→ P.18

FONCTION DE SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

- ◆ **ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3** utilise une fonction de sauvegarde automatique.
- ◆ Votre partie sera sauvegardée automatiquement à la fin de chaque combat, lorsque vous modifiez les paramètres, etc.
- ◆ Ne mettez pas la console Xbox 360 hors tension et n'enlevez aucun dispositif à mémoire durant la sauvegarde.
- ◆ Un minimum de 240 Ko d'espace libre est requis pour la sauvegarde d'une partie du jeu **ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3**.



Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagira avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

REMARQUE : Les images figurant dans le présent guide représentent une partie en cours.

ÉCRAN DE JEU

ÉCRAN DE COMBAT!

JAUGE DE VIE DU COÉQUIPIER

Certaines des blessures que vous subissez seront affichées en rouge. Les parties rouges se récupéreront progressivement pendant que votre personnage est en attente hors champ.

JAUGE DE VIE

Une fois que votre niveau de vie tombe à zéro, votre personnage est mis hors de combat et est remplacé par l'un de ses coéquipiers. Si tous vos personnages perdent leur vie, votre équipe a perdu.

CHRONOMÈTRE

Temps restant de la partie. Si aucun joueur ne gagne la partie avant que le chronomètre atteigne zéro, un joueur sera déclaré le gagnant.

INFORMATION

nom et rang de l'adversaire durant les parties en ligne.



MESSAGE

L'information de messages telle que le nombre de coups dans un combo.

JAUGE D'HYPER COMBO

Augmente progressivement lorsque vous attaquez un adversaire ou lorsqu'un adversaire vous attaque ou encore, si vous bloquez son attaque. Vous pouvez accumuler jusqu'à 5 barres de vie. Utilisez cette jauge de vie pour réaliser de diverses attaques.

LOCALISATION



L'icône représentant votre localisation et la direction dont vous faites face lorsque votre personnage est hors champ.

LOCALISATION DE VOTRE COÉQUIPIER



Localise l'emplacement d'un coéquipier qui fait une soudaine apparition dans le combat.

RÈGLES DE COMBAT

Les combats se déroulent entre deux équipes de trois combattants. On peut changer de personnage à tout moment.

La partie rouge de la jauge de vie se récupérera progressivement pendant qu'un joueur est en attente, hors champ.

Blesser votre adversaire. Lorsque le niveau de vie de vos trois adversaires est réduit à zéro, leur équipe est éliminée et vous gagnez le combat. Si le temps s'est écoulé, l'équipe avec le niveau de vie le plus élevé gagne. Une égalité aura lieu dans le cas où les deux équipes ont le même niveau de vie restant à la fin du match.

SÉLECTION DE PERSONNAGES

Voici comment choisir vos personnages et commencer un match.

1



Sélectionnez votre premier personnage. Appuyez sur le bouton ou le bouton pour appliquer l'une des couleurs au personnage.

2



Choisissez le type d'assistance que vous souhaitez pour votre personnage. Votre équipe est complétée une fois que vous aurez choisi vos trois personnages et leur type d'assistance.

TYPE D'ASSISTANCE

TYPE α

TYPE β

TYPE γ

Assistance "Crossover" \rightarrow P.24 et Combinaison "Crossover" \rightarrow P.25 variable selon le type.

3



Choisissez des règles de combat. Le contenu du menu variera selon le mode de jeu.

COMBAT!

SÉLECTION AU HASARD

Choisissez "?" pour sélectionner un personnage au hasard.

Choisissez "???" pour sélectionner tous les trois personnages au hasard.

UNITÉ DE RÉSERVE

Vous pouvez prédéfinir des équipes régulièrement utilisées pour passer à côté de la sélection de personnages individuels. Appuyez sur le bouton pour afficher le menu de sélection de l'unité de réserve.

COMMANDES

COMMENT UTILISER LA MANETTE DE CONTRÔLE DE LA 360®

Le jeu *ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3*, vous donne le choix entre les types de commandes Normal et Facile. Le mode de Jeu Facile permet aux joueurs de niveau débutant d'exécuter des mouvements et des combos spéciaux tout simplement en appuyant un bouton. Cependant, certaines fonctions ne sont pas disponibles en ce mode.

Bouton **LB** : Coéquipier 1

Changer de coéquipier:
Appuyez et retenez le bouton **LB** ou **RB**.

Bouton **RB** : Coéquipier 2



BOUTONS
MODE DE JEU NORMAL

BOUTONS
JEU FACILE

X	Attaque légère	Attaque de base (Combos enchaînés)	→ P20
Y	Attaque moyenne	Mouvement spécial	→ P21
B	Attaque lourde	Hyper combo	→ P21
A	Attaque spéciale	Attaque spéciale	→ P20 → P26

Bouton de **RETOUR**
Harcèlement

Bouton de **DÉMARRAGE**
Afficher le menu de pause

*Les boutons ci-dessus sont des boutons de configurations par défaut. Vous pouvez éditer les configurations sous l'onglet Options. → P17
*Vous pouvez choisir entre les commandes de type Normal et Facile à partir du menu d'options à la → P17 ou à partir de l'écran de sélection de personnages.

BOUTON DIRECTIONNEL/STICK ANALOGIQUE GAUCHE

- | | |
|--|----------------------------|
| → Se déplacer vers l'avant | ↘ ↙ Poussée vers l'avant |
| ← Se déplacer vers l'arrière (Blocage supérieur) | ↖ ↗ Poussée vers l'arrière |
| ⤵ S'accroupir | ⬇ ⬆ Super saut |
| ⬆ Saut vertical | |
| ↘ Blocage inférieur | |
| ↗ Saut vers l'avant | |
| ↖ Saut vers l'arrière | |

* Les commandes pour le bouton directionnel et le stick analogique gauche sont conçues pour les personnages tournés vers la droite.

* Inversez les commandes gauche/droite pour les personnages tournés vers la gauche.

AUTRES COMMANDES

Bouton directionnel/ Stick analogique gauche	Sélectionnez des modes, des menus de mode et des éléments.
bouton A	Confirmer
bouton B	Annuler

MODES DE JEU -HORS LIGNE-

JEU ARCADE

Affrontez vos adversaires en réseau CPU dans le cadre d'un tournoi. Franchissez ce mode en battant le boss ultime. Vous pouvez éditer les paramètres suivants avant de commencer votre match.



DIFFICULTÉ Ajustez la puissance du CPU. Choisissez à partir de cinq niveaux de difficulté allant de TRÈS FACILE jusqu'à TRÈS DIFFICILE.

DURÉE Choisissez la durée du match (30, 60, 99 ou ∞).

DOMMAGES Choisissez le niveau de dommages que vous souhaitez causer à votre adversaire. Choisissez parmi cinq niveaux, soit du plus FAIBLE au plus ÉLEVÉ.

DEMANDE DE COMBAT Activez une demande de combat en ligne. Sélectionnez soit Match par classement ou Match par joueur. ➔ P.11



Combattez d'autres joueurs. Avant chaque match, vous pouvez choisir des invalidités et des étapes. Après chaque match vous pouvez choisir de rejouer un match, de changer de personnages, ou de retourner au Menu Principal.

INVALIDITÉS

Vous pouvez régler le niveau de vie de chaque personnage parmi cinq niveaux. Le plus d'étoiles ★ que vous accumulées, le plus haut sera votre niveau de vie.

VERSUS



ENTRAÎNEMENT

Choisissez un personnage et perfectionnez vos compétences avant le combat. Appuyez sur le bouton COMMENCER au cours d'un match pour afficher le Menu de Pause, à partir d'où vous pouvez régler les paramètres de votre adversaire.

Vous pouvez éditer les paramètres suivants en Mode d'entraînement. Appuyez sur les boutons **LB** / **RB** pour changer de page.

MENU DE PAUSE

Réglez les paramètres de contrôle, vérifiez les commandes de mouvement spéciales, ou quittez le Mode d'entraînement.

OPTIONS DU JOUEUR FICTIF

Réglez les paramètres de votre adversaire d'entraînement fictif.

RÉGLAGES DU JOUEUR FICTIF

Réglez les paramètres de jeu de votre adversaire d'entraînement fictif.

PARAMÈTRES DU JOUEUR

Réglez vos paramètres de jeu.

OPTIONS D'ENTRAÎNEMENT

Réglez vos paramètres d'entraînement.

MISSION

Acceptez dix missions individuelles pour chacun des personnages. Les missions comprennent les mouvements de base allant jusqu'aux combos. Il existe cinq niveaux de difficulté en total.

NUMÉRO DE LA MISSION

SUPPRIMER LE STATUT

MISSION

ICÔNE DE DÉFILEMENT



DÉTAILS DE LA MISSION

AFFICHAGE DE CONTRÔLE DU DÉFILEMENT

CONDITION SPÉCIALE

Le basculement de l'affichage de contrôle du défilement vous permet de défiler à travers les missions à votre gré. REMARQUE : Les modes d'entraînement et de mission peuvent être redémarrés en appuyant sur les boutons DÉMARRER/RETOUR en même temps.

MODES DE JEU -EN LIGNE-



XBOX LIVE

COMBATTEZ D'AUTRES
JOUEURS EN LIGNE
VIA XBOX LIVE.

*Requiert un abonnement à Xbox LIVE Gold.



MATCH PAR CLASSEMENT

Combattez des joueurs dans des matchs qui ont un impact sur votre classement.

➔ P.11

MATCH PAR JOUEUR

Combattez des joueurs dans des matchs qui n'ont aucun impact sur votre classement.

➔ P.11

FOYER

Sélectionnez RECHERCHER LA SALLE DE JEU pour chercher d'autres salles de jeu où il se trouve des adversaires en ligne. Ou encore, soyez l'hôte de votre propre foyer et invitez les autres joueurs à venir vous trouver.

➔ P.12

TABLEAU DE CLASSEMENT

Voir le classement de tous les joueurs en ligne.

➔ P.15

PRÉCAUTIONS POUR LE JEU EN LIGNE

- ◆ On ne peut pas profiter de la fonction de pause au cours des matchs en ligne.
- ◆ Votre accès aux matchs en ligne peut être restreint si vous terminez votre connexion au réseau consciemment.
- ◆ La puissance de votre connexion sera affichée au-dessus de l'icône sélectionnée.



10

XBOX LIVE

MATCH PAR CLASSEMENT

Combattez d'autres joueurs en ligne. Le résultat de votre match aura un impact sur votre classement et sera enregistré sur votre fiche officielle. Les fiches tiendront compte des divers Tableaux de classement. ➔ P.15



Il y a trois façons de chercher un adversaire en mode de Match par Classement.

MATCH RAPIDE

Chercher un adversaire sans aucune condition.

MATCH PERSONNALISÉ

Créer votre propre match en fixant des conditions spécifiques, telles que la région et la limite du classement.

CRÉER UN MATCH

Chercher un adversaire en fixant certaines conditions spécifiques, telles que la région et la limite de classement.

CLASSEMENT

Votre classement est déterminé en fonction du résultat des matchs en ligne.

Le résultat de chaque match servira à améliorer ou dégrader votre classement. ➔ P.19

MATCH PAR JOUEUR



Combattez d'autres joueurs en ligne, par exemple, en mode Match par classement. Le résultat des matchs n'aura aucun impact sur votre classement et ne sera pas enregistré dans votre fiche officielle.

MATCH PERSONNALISÉ

Cherchez un adversaire en soumettant des conditions spécifiques, telles que la région et la limite de classement.

CRÉER UN MATCH

Créez votre propre match en soumettant des conditions spécifiques, telles que la région, la limite de classement et l'emplacement privé.

11



FOYER CRÉEZ UN FOYER

Créez un foyer dont vous êtes l'hôte et où les joueurs peuvent se réunir en ligne.

Vous pouvez régler cinq paramètres pour votre foyer.

TAILLE DE LA SALLE DE JEU

Réglez le nombre maximum de joueurs de la salle de jeu. (de 2 à 8 joueurs.)

EMPLACEMENT PRIVÉ

Configurez le nombre d'emplacements privés de la salle de jeu. (de 0 à 8 emplacements privés sont disponibles.)

RÉGION

Réglez la région de la salle de jeu. En choisissant une région spécifique, vous limitez l'accès des participants qu'aux joueurs de la même région.

LIMITE DE CLASSEMENT

Réglez le niveau de compétence des joueurs permis dans la salle de jeu. En réglant un niveau de classement, seuls les participants du même niveau de classement que vous seront permis de participer au jeu, voir **P.19**.

NOM DE LA SALLE DE JEU

Réglez le nom de la salle de jeu.

CHERCHEZ LA SALLE DE JEU

Chercher en ligne pour choisir la salle de jeu souhaitée selon la taille, la région, la limite du classement et le nom de la salle de jeu.



Les salles de jeu comportent les caractéristiques suivantes :

ICÔNE DE STATUT

Signale si le joueur est en attente de combat ou s'il est spectateur.

LISTE DES JOUEURS

Liste de tous les joueurs dans la salle de jeu.

INFO SUR LA SALLE DE JEU

Le nom et la taille de la salle de jeu.



STATISTIQUES DE LA SALLE DE JEU

Les statistiques de la salle de jeu, telles que la série de victoires successives courantes la plus longue.

LE PLUS GRAND NOMBRE DE VICTOIRES

Le plus grand nombre de victoires enregistrées pour ce foyer.

VICTOIRES SUCCESSIVES

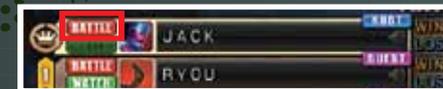
Le plus grand nombre de victoires successives enregistrées pour ce foyer.

AFFICHAGE DU MATCH

Montre le match en cours dans ce foyer.

En appuyant sur le bouton **Y** dans un foyer, l'icône de combat s'affiche. Vous êtes maintenant en mode de combat en attente de votre tour.

En appuyant une fois de plus sur le bouton **Y** l'icône de combat disparaît, le mode de combat est annulé et vous perdez votre place en queue.



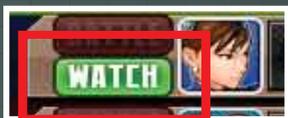
MODES DE JEU -EN LIGNE-

XBOX LIVE

Ce mode vous permet d'observer, en tant que spectateur, les matchs qui se déroulent dans la salle de jeu.

SPECTATEUR

En appuyant sur le bouton **X** dans l'entrée, l'icône SPECTATEUR s'affiche. Vous êtes maintenant en mode Spectateur, et vous pouvez voir le prochain match dans la salle de jeu. En appuyant de nouveau le bouton **X**, l'icône SPECTATEUR disparaîtra et vous quitterez le mode Spectateur.



Lorsque vous êtes en mode Spectateur, le message ci-dessous paraîtra, pour vous signaler que vous êtes dans ce mode.



En appuyant le bouton DÉMARRER en mode Spectateur, un menu s'affichera vous permettant de retourner à la salle de jeu.



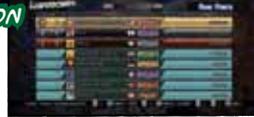
TABLEAUX DE CLASSEMENT

Vous pouvez tenir compte des fiches des autres joueurs n'importe où au monde en vérifiant le classement de tous les joueurs en ligne.

Vous pouvez voir quatre types de Tableaux de classement.

TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON LES MATCHS PAR CLASSEMENT

Tableaux qui servent à établir le classement selon les matchs par classement.



TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON LE NOMBRE DE VICTOIRES

Tableaux qui servent à établir le classement selon les matchs par classement.



TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON NOMBRE DE VICTOIRES SUCCESSIVES

Tableaux qui servent à établir le classement selon le nombre de victoires successives de matchs par classement.



TABLEAUX DE CLASSEMENT SELON LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS

Tableaux qui servent à établir le classement selon le pointage de matchs Arcade en mode hors ligne.



◆ Vous pouvez voir les Tableaux de classement selon les matchs par classement et les Tableaux de classement selon le nombre total de victoires selon la région. Appuyez sur les boutons **LB** et **RB** pour basculer entre régions.

MODES DE JEU -AUTRES MODES-

GALERIE



Consultez divers vidéos, modèles tridimensionnels et illustrations du jeu.

Il existe cinq modes de Galerie.

VIDÉOS

Voir des vidéos qui figurent dans le jeu.

BIOGRAPHIES DE PERSONNAGES

Informez-vous à propos des personnages.

CONCLUSION DE PERSONNAGES

Voir la conclusion des personnages ayant franchi le mode Arcade.

ILLUSTRATIONS

Voirdes illustrations de personnages. Plus vous avancez dans un match, plus les illustrations vous seront disponibles.

AUDIO

Écoutez des pistes qui figurent dans le jeu, ainsi que les voix de chacun des personnages.

OPTIONS



Vous pouvez régler jusqu'à sept paramètres sous l'onglet Options.

MANETTE DE COMMANDE

Réglez vos préférences de paramètres du contrôleur.

MODE D'OPÉRATION

Basculez entre Jeu normal et Jeu facile. Aussi, basculez entre MARCHÉ/ARRÊT pour la fonction de Super Saut automatique.

POSITION HUD

Ajustez la position des éléments sur l'écran du jeu, tel que la Jauge de vie.

AUDIO

Réglez de divers paramètres audio, tels que le volume de la musique de fond et des effets sonores.

VOIX DU PERSONNAGE

Basculez entre l'anglais et le japonais pour la voie des personnages de Capcom.

SYSTÈME

Basculez entre la réception des messages par moyen de connexion de réseau et l'activation ou la désactivation des sous-titres.

RÉINITIALISATION DES FICHES DE COMBATS

Remettez vos fiches de combats Xbox LIVE à leur valeur par défaut.

MODES DE JEU -AUTRES MODES-

LICENCE HÉRO



Consultez diverses informations telles que la fiche de victoires et de pertes, les données sur les combats et les Tableaux de classement. Vous pouvez également éditer les données des joueurs en ligne et prédéfinir des équipes fréquemment utilisées.

DONNÉES DU JOUEUR

Éditez de l'information tels que votre titre et votre icône.

LIMITÉ DE RÉSERVE

Affiche votre unité de réserve préconçue.

DONNÉES SUR LES MATCHS PAR CLASSEMENT

Affiche votre fiche de combat des matchs par classement.

HISTORIQUE

Affiche l'historique de vos matchs récents.

POINTS ACCUMULÉS PAR LE JOUEUR

Affiche le nombre total de points que vous avez accumulés en parcourant chacun des modes de jeu. Les points que vous accumulez indiquent votre niveau de compétence.

STYLE DE COMBAT

Affiche un diagramme de votre style de combat. Le diagramme est composé de cinq éléments incluant ATTAQUE AVANCÉE et ATTAQUE DE BASE.

ÉTAT DE JEU

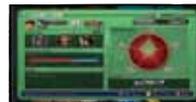
Affiche le nombre d'avancements et de titres que vous obtiendrez bientôt.



La licence Héro comprend cinq pages en total. Appuyez sur les boutons **←** / **→** pour basculer d'une page à l'autre.

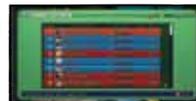
CARTE LICENCE

Consultez l'information générale à propos d'un personnage.



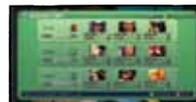
DONNÉES DU PERSONNAGE

Consultez les données d'un personnage et son taux d'utilisation.



UNITÉ DE RÉSERVE

Éditez votre unité de réserve préconçue. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois équipes.



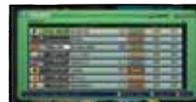
DONNÉES SUR LE COMBAT

Consultez l'information détaillée à propos de vos combats.



AMIS

Consultez l'information portant sur vos amis.



CLASSEMENT

Représente votre niveau de compétence en tenant compte votre nombre de victoires et de pertes dans les matchs par classement en ligne. Votre rang change selon le nombre de points de rang, un nombre qui fluctue selon votre fiche officielle. Pour chaque rang atteint, vous recevrez un nom de rang, parmi les cinq noms disponibles, selon votre style de combat.

TITRE

Obtenez des titres en satisfaisant des conditions de combat spécifiques pour certains de vos personnages. Vous pouvez partager votre titre avec vos adversaires en ligne en l'affichant sous l'onglet DONNÉES DU JOUEUR.

MOUVEMENTS - ATTAQUES DE BASE -

Voici une description des mouvements utilisés au cours d'un match.

Les contrôles sont conçus pour les personnages tournés vers la droite. Inversez les commandes gauche/droite pour les personnages tournés vers la gauche.

MOUVEMENT DE BASE ou ou

Appuyez sur le bouton pour exécuter un mouvement de base. Au cours du combat, les personnages peuvent se tenir debout, s'accroupir ou devenir aéroporté. L'exécution du mouvement peut varier selon la position du personnage et le bouton dont vous appuyez.



COMBINAISON ENCHAÎNÉE ► ►

Entrez votre commande, à partir du plus faible et allant jusqu'au plus fort (Léger > Moyen > Lourd) pour réaliser un combo. La commande et le mouvement qui en résulte varient selon le personnage.



Au cours du mode de Jeu Facile, vous pouvez exécuter automatiquement un combo enchaîné en appuyant rapidement le bouton Attaque de base. ➔ P.06

COMBO AÉRIEN

Après avoir tapé  ou  retenez les boutons après avoir exécuté le coup  (si la fonction Super Saut Automatique est activée)

Envoyez votre adversaire dans l'air et sautez après lui pour réaliser un combo air.

Aussi, si la fonction Super Saut Automatique est activée, en retenant le bouton Attaque spéciale après avoir envoyé votre adversaire dans l'air, votre personnage exécutera un Super Saut automatiquement afin de rejoindre son adversaire. ➔ P.17



Au cours d'un match en mode de Jeu Facile, vous pouvez envoyer votre adversaire dans l'air, exécuter un Super Saut et un combo aérien automatiquement en appuyant rapidement sur le bouton Attaque spéciale. ➔ P.07

Les icônes suivantes représentent les contrôles utilisés au cours du jeu. Voir Contrôles ➔ P.06-07 pour le positionnement de chacun des boutons.

 L'un des boutons d'attaque de base.

 Appuyez sur le bouton directionnel et dirigez le stick analogique gauche dans la direction spécifiée.

  Bouton du coéquipier

Attaque légère 

Attaque moyenne 

Attaque lourde 

 Bouton d'attaque spéciale

MOUVEMENT SPÉCIAL Les commandes varient selon le personnage.

Chaque personnage peut réaliser des mouvements uniques. Ces mouvements peuvent causer des blessures plus graves que ceux d'une attaque normale. De plus, Les Mouvements Spéciaux peuvent causer des blessures, même si l'adversaire se protège.

Au cours d'un match en mode de Jeu Facile, certains mouvements spéciaux peuvent être réalisés tout simplement en appuyant sur le bouton Mouvement Spécial. ➔ P.07



BARRE HYPER COMBOS Les commandes varient selon le personnage.

UTILISEZ 1 OU 3 BARRES DU JAUGE D'HYPER COMBO

Chaque personnage peut exécuter un hyper combo pouvant blesser gravement son adversaire. Exécutez un hyper combo en utilisant une barre hyper combo (ou trois barres pour les hyper combos du niveau 3).

Au cours d'un match en mode de Jeu Facile, certains hyper combos peuvent être réalisés tout simplement en appuyant sur le bouton Hyper Combo. ➔ P.07



♦ JAUGE D'HYPER COMBO

Augmente graduellement lorsque vous attaquez, vous êtes attaqué ou vous vous défendez contre une attaque. Vous pouvez accumuler jusqu'à 5 barres. Une fois que la jauge à barres est pleine, vous pouvez l'utiliser pour exécuter de divers types d'attaques, tels que les Hyper Combos.



MOUVEMENTS - AUTRES MOUVEMENTS -

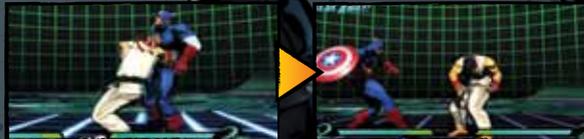
LANCEMENT / ÉVITER D'ÊTRE PROJETÉ

→ ou ← + **At** **H** à proximité de l'adversaire

LANCEMENT Appuyez simultanément le bouton directionnel et le bouton Attaque Lourde lorsque vous êtes à proximité de votre adversaire. Votre adversaire sera renvoyé dans la direction (gauche ou droite) sélectionnée avec le bouton directionnel.



ÉVITER D'ÊTRE PROJETÉ Vous pouvez éviter un lancement en entrant une commande de Lancement immédiatement avant que votre adversaire vous lance.



RAILLER

◀ Bouton de RETOUR

Votre personnage harcèlera son adversaire. Les harcèlements n'ont aucun effet spécial.



ATTAQUE « SNAP »

↻ + **Pt1** ou **Pt2**

UTILISE / BARRE DE LA JAUGE D'HYPER COMBO

Remplacez votre adversaire courant avec l'un des autres personnages de l'équipe de votre adversaire.

Appuyez sur le bouton **LS** pour changer de place avec le coéquipier 1 de l'équipe adverse. Appuyez sur le bouton **RS** pour changer de place avec le coéquipier 2 de l'équipe adverse.



PROTECTION

↶ (Vertical Protection) ↷ (S'accroupir Protection Aérienne) ↶ dans le air (Protection aérienne)

Retenir le bouton directionnel dans la direction contraire à l'adversaire afin de vous protéger contre une attaque. Il existe trois différentes méthodes de protection ; se tenir debout, s'accroupir et protection aérienne. Vous devriez savoir comment utiliser chacune des trois méthodes, puisqu'il faudra utiliser l'une de ces trois méthodes de protection pour vous protéger contre certaines attaques.

SE TENIR DEBOUT PROTECTION



S'ACCROUPIR PROTECTION



AIR PROTECTION



PROTECTION D'AVANCEMENT

At **At** en cours de protection

Appuyez sur les deux boutons d'attaque en même temps

Entrez votre commande tout en vous protégeant afin de faire reculer votre adversaire et de vous donner plus d'espace. Ce mouvement est utile afin d'éviter des combos potentiellement mortels.



MOUVEMENTS - MOUVEMENTS DU COÉQUIPIER -

ASSISTANCE PAR INCURSION

Pt1 ou Pt2

Convoquez un coéquipier hors champ pour vous aider dans une attaque. Votre coéquipier paraîtra soudainement à l'écran et vous aidera à attaquer votre adversaire et quittera de nouveau. Pour plus de détails à propos des types d'assistance. → P.05



VOIR ATTAQUE PAR INCURSION

Appuyer et retenir

Pt1 ou Pt2

Convoquer un coéquipier hors champ pour vous aider dans une attaque et changez de place avec le personnage que vous contrôlez. Vous pouvez utiliser les attaques par incursion lorsqu'un coéquipier est capable de vous aider.



INCURSION DE CONTRE-COUP

← + Pt1 ou Pt2

pendant que vous protégez

UTILISE DE 1 BARRE DE LA JAUGE D'HYPER COMBO

Pendant que vous vous protégez contre l'attaque d'un adversaire, convoquer un coéquipier hors champ pour vous aider dans une attaque et changera de place avec le personnage que vous contrôlez. Le corps du personnage s'illuminera si vous réussissez votre contre-coup par incursion.



HYPER COMBO EN ÉQUIPE

Les commandes varient selon le personnage

UTILISE DE 2 À 5 BARRES DE LA JAUGE D'HYPER COMBO

Pendant que vous exécutez un hyper combo, convoquez un coéquipier hors champ en entrant la commande pour un autre hyper combo. Votre coéquipier paraîtra soudainement à l'écran pour exécuter un hyper combo et remplacera le personnage que vous contrôlez. Vous pouvez réaliser des hyper combos pour trois personnages de suite.

PREMIER PERSONNAGE

DEUXIÈME PERSONNAGE

TROISIÈME PERSONNAGE



COMBO PAR INCURSION

Pt1 + Pt2

UTILISE DE 2 À 3 BARRES DE LA JAUGE D'HYPER COMBO

Exécutez un Hyper Combo simultanément avec un coéquipier hors champ. Le niveau des dommages infligés à votre adversaire varie considérablement selon la combinaison des Hyper Combos.



MOUVEMENTS - MOUVEMENTS DU COEQUIPIER -

MOUVEMENT AÉRIEN EN ÉQUIPE - COMBO

↑ ou ← ou → ou ↓ + Sp au cours d'un coup Combo aérien

Convoquer vos coéquipiers hors champ à exécuter trois Combos aériens successifs. Les Combos aériens en équipe sont efficaces dans les cas où vous souhaitez infliger des dommages graves à votre adversaire lorsqu'il ne vous reste aucune barre dans votre jauge de vie Hyper Combo.

**Vous ne pouvez pas utiliser ce mouvement si vous ne comptez qu'un seul personnage.*



DIRECTION DE L'ATTAQUE

Lorsque vous réalisez des Combos aériens en équipe, vous pouvez choisir la direction (vers le haut, attaque verticale ou vers le bas) à partir de laquelle vos coéquipiers attaqueront. Le résultat de l'attaque variera selon la direction que vous choisirez.



EN COURS D'UNE ATTAQUE

↑ ou ← ou → ou ↓ + Sp Combo aérienne en équipe contre vous



Empêchez votre adversaire d'exécuter une attaque Combo aérienne en équipe. Entrez la même commande que votre adversaire pendant qu'il est en train de basculer vers son deuxième ou son troisième personnage. Si vous réussissez, votre adversaire sera projeté dans l'air.

FACTEUR X

A L + A M + A H + Sp

Augmentez votre puissance et votre mobilité temporairement afin de blesser gravement votre adversaire. La fonction Facteur-X ne peut être utilisée qu'une seule fois par match. Vous pouvez activer la fonction Facteur-X à partir du sol ou dans l'air. *Le résultat peut varier selon le personnage. Utilisez ce mouvement pour effectuer une attaque anticipée, pour lutter contre les personnages difficiles à battre ou pour renverser le jeu lorsque vous êtes en train de perdre un match.



AUGMENTATION DE PUISSANCE TEMPORAIRE
PUISSANCE ET MOBILITÉ
PEUT ÉGALEMENT ÊTRE
ACTIVÉ DANS L'AIR

RÉSULTAT

Le résultat de la fonction Facteur-X varie selon l'état de votre équipe. Moins il vous reste de combattants, mieux en sera le résultat.

ASPECT ET JAUGE DE VIE DES PERSONNAGES



Lorsque vous utilisez la fonction Facteur-X, le personnage est enveloppé par un halo rouge et une bordure rouge encadre la Jauge de vie. La bordure rouge représente le temps restant de l'effet sur le personnage.

COMBATTANTS



STRIDER
HIRYU



IRON FIST



PHOENIX
WRIGHT



NOVA



VERGIL



DOCTOR
STRANGE



FRANK
WEST



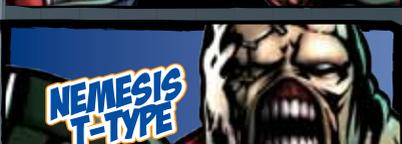
GHOST
RIDER



FIREBRAND



HAWKEYE



NEMESIS
T-TYPE



ROCKET
RACCOON



RYU



CAPTAIN
AMERICA



CHUN-LI



THOR



DANTE



SPIDER-MAN



TRISH



STORM



CRIMSON
VIPER



WOLVERINE



VIEWTIFUL
JOE



DEADPOOL



SPENCER



MAGNETO



AMATERASU



IRON MAN

COMBATTANTS

CHRIS



DOCTOR DOOM



WESKER



DORMAMMU



ZERO



SUPER-SKRULL



TRON



M.O.D.O.K.



MORRIGAN



PHOENIX



FELICIA



X-23



HAGGAR



HULK



ARTHUR



SHE-HULK



AKUMA



TASKMASTER



HSIEN-KO



SENTINEL



GARANTIE/SOUTIEN À LA CLIENTÈLE



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. ("CAPCOM") garantit au consommateur d'origine que ce disque de jeu de CAPCOM sera exempt de défaut de matériel ou fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert par la garantie arrive durant cette période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu sans frais.

Pour obtenir ce service de garantie:

1. Avisez le service à la clientèle CAPCOM du problème exigeant du service de garantie en composant le (650) 350-6700. Notre service à la clientèle est ouvert entre 8h30 et 17h, heure du Pacifique, lundi à vendredi.
2. Si le technicien du service CAPCOM ne peut pas résoudre le problème par téléphone, il/elle vous instruira de retourner le disque de jeu à CAPCOM fret prépayé à vos risques des dommages ou livraison. Nous vous conseillons d'envoyer votre disque de jeu par poste certifiée. Veuillez inclure votre reçu de caisse ou preuve d'achat similaire durant la période de garantie de 90 jours à:

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Consumer Service Department
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649

La présente garantie ne s'appliquera pas si le disque jeu a été endommagé par suite de négligence, accident, usage irraisonnable, modification, altération ou toute autre cause non liée à un vice de matériel ou fabrication.

RÉPARATIONS APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE

Si le disque de jeu développe un problème après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le Service à la clientèle CAPCOM au numéro de téléphone indiqué préalablement. Si le technicien du service CAPCOM ne peut pas résoudre le problème par téléphone, il/elle vous instruira de retourner le DISQUE DE JEU défectueux à CAPCOM fret prépayé à vos risques des dommages ou livraison, avec un chèque ou mandat

de 20,00 \$ américains payable à CAPCOM. Nous vous conseillons d'envoyer votre DISQUE DE JEU par poste certifiée. CAPCOM remplacera le DISQUE DE JEU sous réserve des conditions ci-dessus. Si des DISQUE DE JEU de rechange ne sont pas disponibles, le produit défectueux vous sera retourné et le paiement de 20,00 \$ remboursé.

LIMITES DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISABILITÉ ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE.

Les provisions de cette garantie limitée ne s'appliquent qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États et certaines provinces ne permettent pas la limite de durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion des dommages directs et indirects. Dans ce cas, les restrictions ou exemptions mentionnées plus haut pourraient ne pas être applicables. Cette garantie vous procure des droits légaux spécifiques. Il se peut que vous ayez d'autres droits qui varient selon l'État ou la province.

COTE ESRB

Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour de l'information au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de la cote, veuillez communiquer avec le ESRB au www.esrb.org.

CAPCOM[®]

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.,
800 Concar Drive Suite 300,
San Mateo CA 94402-2649.



UNLEASH YOUR ULTIMATE LAISSEZ LIBRE VOTRE ULTIME COMBATTANT

THE ULTIMATE FIGHTERS FROM THE MARVEL & CAPCOM UNIVERSES COLLIDE AGAIN.
LES PERSONNAGES EMBLEMATIQUES DES UNIVERS
DE MARVEL ET CAPCOM UNISSENT DE NOUVEAU LEURS FORCES.



12 OVER-THE-TOP NEW CHARACTERS,
BRINGING THE TOTAL COUNT TO 48.
12 NOUVEAUX PERSONNAGES DEMESURES,
POUR UN TOTAL DE 48 PERSONNAGES.



8 EPIC NEW STAGES, ADDITIONAL COSTUMES,
AND COMPLETELY REBALANCED GAMEPLAY.
8 NOUVELLES ETAPES TOUT SIMPLEMENT EXPLOSIVES,
UN PLUS GRAND EVENTAIL DE COSTUMES EPATANTS,
ET UNE JOUABILITE COMPLETEMENT REEQUILIBREE.



FIGHT ONLINE OR VIEW FIERCE
MATCHES IN SPECTATOR MODE.
PARTICIPEZ AU COMBAT EN LIGNE OU VISIONNEZ DES
MATCHS EPOUVOULANTS EN MODE DE SPECTATEUR.

CAPCOM

MT FRAMEWORK.

Xbox 360 | Xbox LIVE

players 1-2 240 KB to save game HDTV 720p/1080i/1080p

arcade stick in-game Dolby® Digital

online multiplayer 2-8 game-content download leaderboards voice

1-2 joueurs 240 Ko par sauvegarde TVHD 720p/1080i/1080p

joystick arcade jeu Dolby® Digital

2-8 joueurs en ligne téléchargement du contenu du jeu classements voix

For use only with Xbox 360® entertainment systems with "NTSC" designation. Xbox 360 requires up to 256 MB for system updates. Storage requirements

subject to change. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

Xbox LIVE System Requirements: In available games, paid subscription required for online multiplayer; some features and downloads require additional storage, hardware, and/or fees. LIVE is not available in all countries; see www.xbox.com/live/countries. Broadband internet service and 256 MB or greater required. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use (www.xbox.com/live/terms/usage). Under 13 requires parental consent. See www.xbox.com/live for full details.

Separate cables may be required for HDTV and Dolby Digital. Sold separately. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. TM & © 2011 Marvel & Subs. © MOTO KIKAKU. © CAPCOM CO., LTD. 2011. © CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

À utiliser uniquement avec les consoles de jeux vidéo Xbox 360® portant la mention « NTSC ». La Xbox 360 peut exiger jusqu'à 256 Mo de mémoire pour les mises à jour de système. Les exigences de mémoire sont susceptibles de changer. La copie, la rétroingénierie, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

Configuration minimale Xbox LIVE: Un abonnement payant est requis pour jouer aux jeux disponibles en ligne en mode multijoueur. Certaines fonctions et certains téléchargements exigent de la mémoire, du matériel et/ou des frais supplémentaires. Le service LIVE n'est pas disponible dans tous les pays; consultez www.xbox.com/live/countries. Connexion Internet haut débit et 256 Mo ou plus requis. Les caractéristiques de ce jeu et la configuration minimale requise sont susceptibles d'être modifiées sans annonce préalable. Sujet aux conditions d'utilisation (voir www.xbox.com/live/terms/usage). Le consentement des parents est requis pour les enfants de moins de 13 ans. Rendez-vous sur www.xbox.com/live pour davantage de détails. Voir www.xbox.com pour des détails sur KINECT.

Capcom Entertainment, Inc. 800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo, CA 94402
Des câbles supplémentaires (vendus séparément) peuvent être nécessaires pour la TVHD et le son Dolby Digital.

Dolby et le sigle double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. TM & © 2011 Marvel & Subs.
© MOTO KIKAKU. © CAPCOM CO., LTD. 2011. © CAPCOM U.S.A., INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS 2011. KINECT,
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence Microsoft.

TEEN

ADOLESCENTS™



Violence / Violence
Partial Nudity / Nudité partielle
Suggestive Themes / Thèmes suggestifs
Mild Language / Langage grossier

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org



ASSEMBLED IN USA - PROOF OF PURCHASE
ASSEMBLÉ AUX ÉTAT-UNIS - PREUVE D'ACHAT

WARNING Read instruction manual for information about photosensitive seizures and other important safety and health information.

AVERTISSEMENT Reportez-vous au manuel d'utilisation pour obtenir des informations sur les crises d'épilepsie photosensibles ainsi que toutes les informations relatives à la sécurité et à la santé.

Supports Family Settings
Prise en charge du contrôle parental

DOLBY
DIGITAL

Microsoft