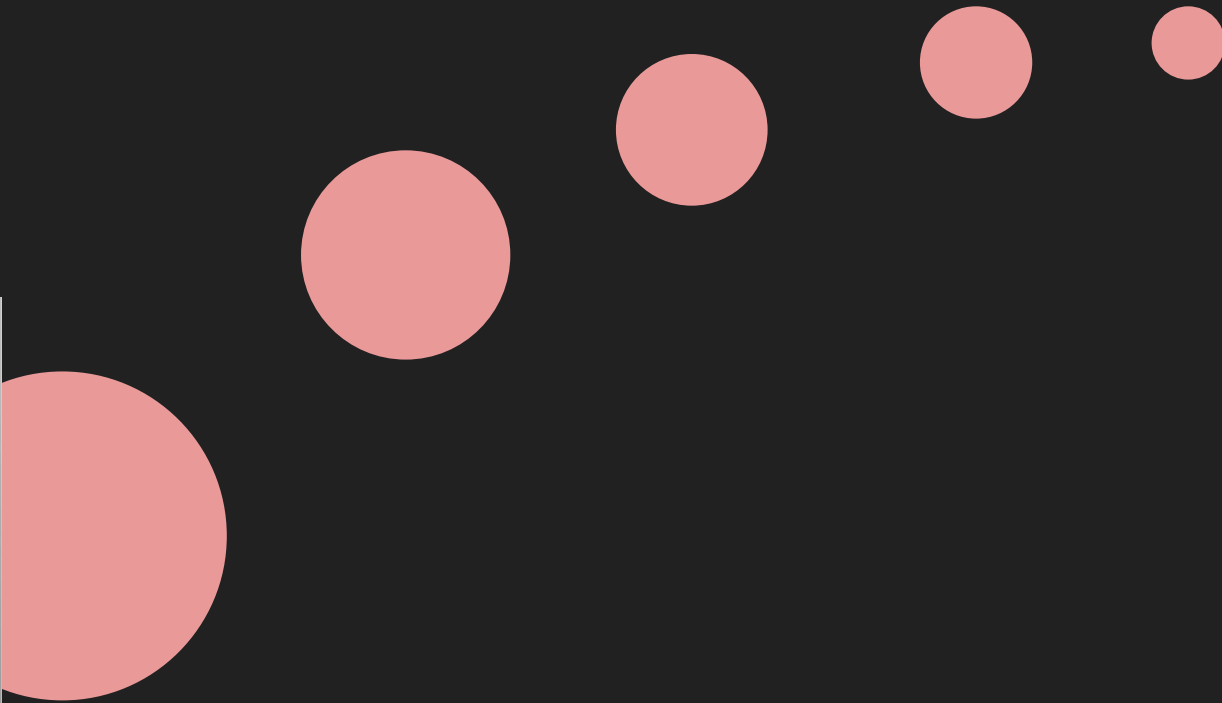


# La Chain Dash Attack

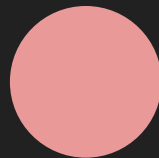
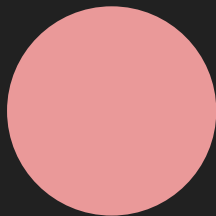
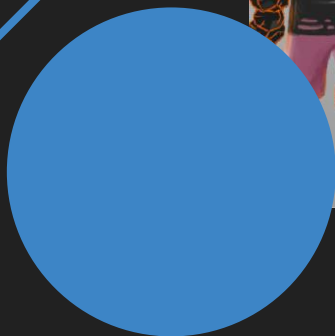
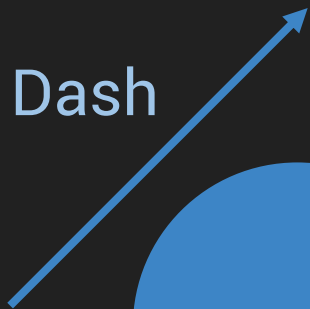
(Signes et feedback)

Situation type : Sio en face de 5 ennemis



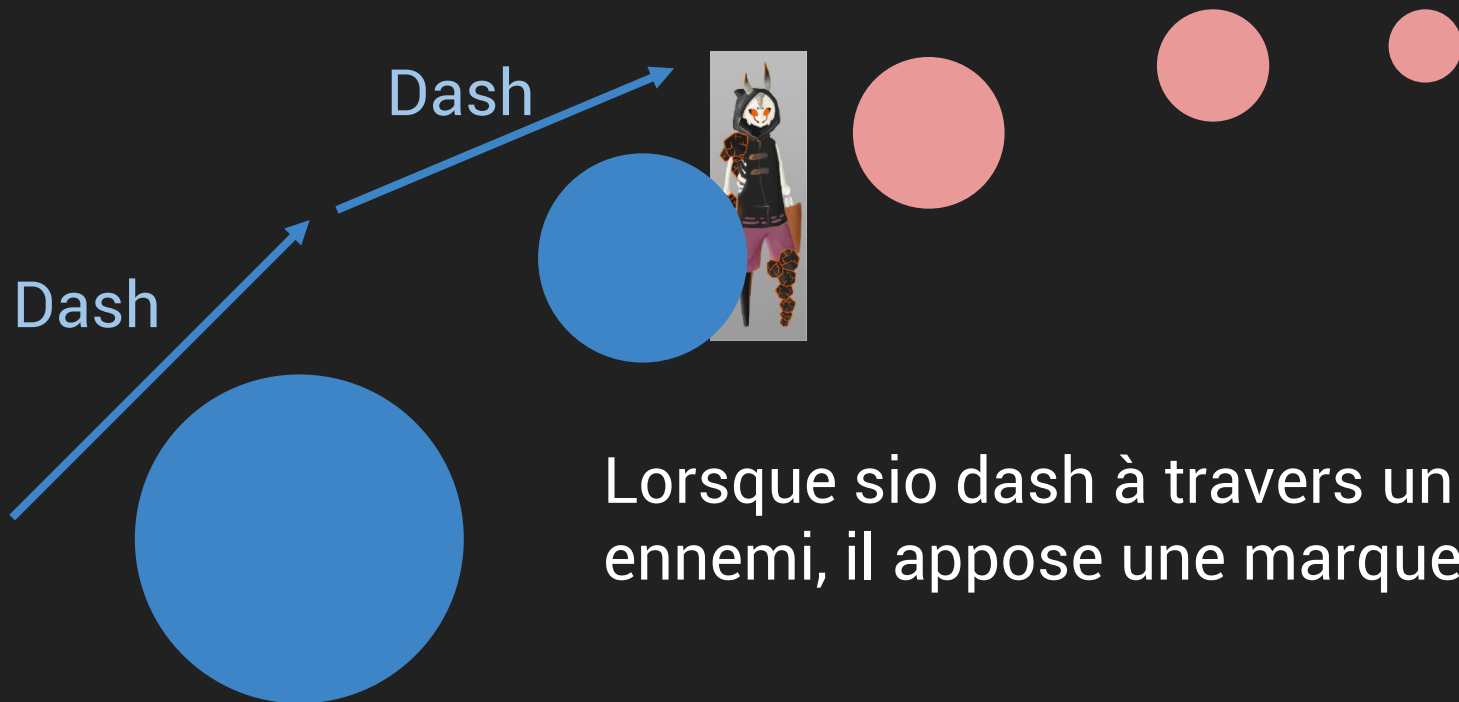
Situation type : Sio en face de 5 ennemis

Dash



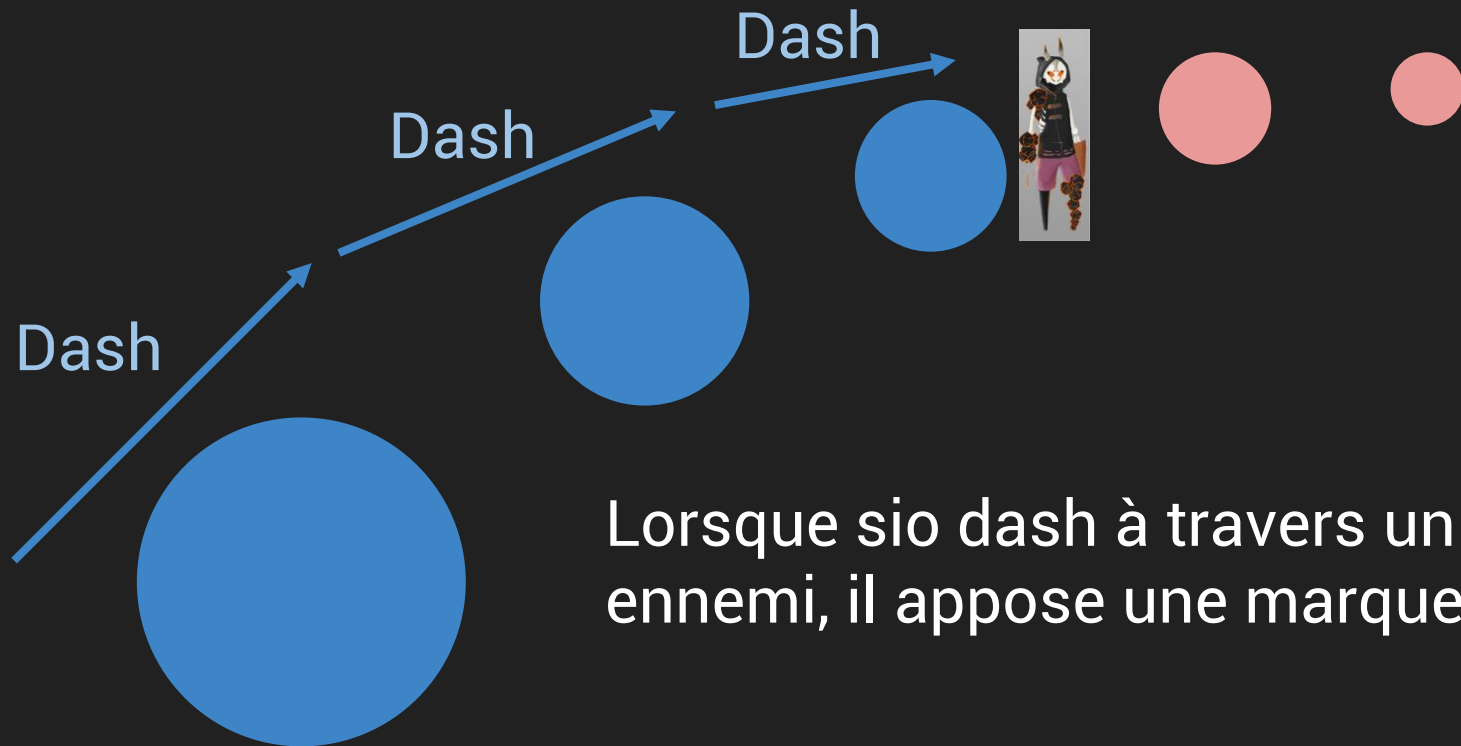
Lorsque sio dash à travers un ennemi, il appose une marque sur lui.

Situation type : Sio en face de 5 ennemis



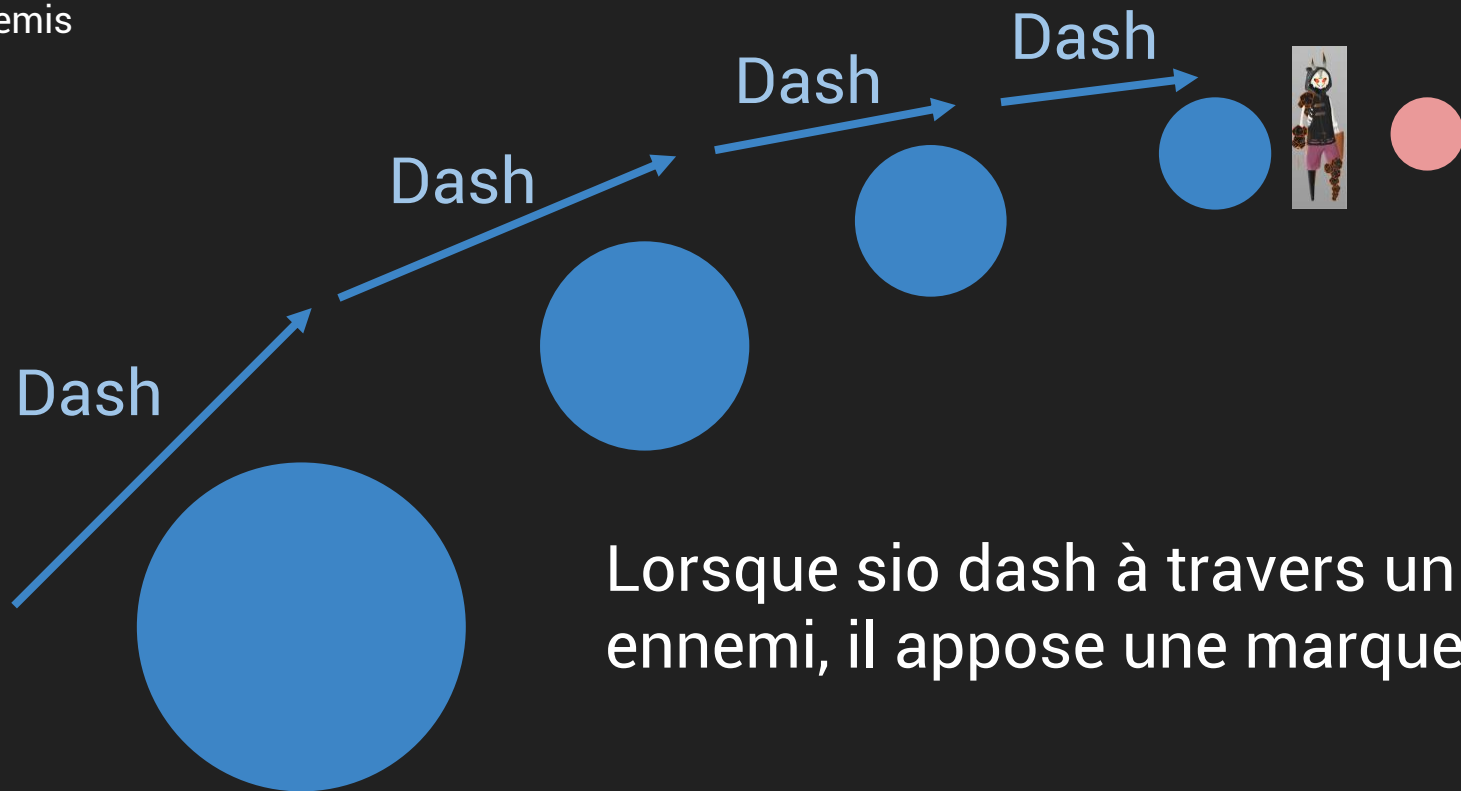
Lorsque sio dash à travers un ennemi, il appose une marque sur lui.

Situation type : Sio en face de 5 ennemis



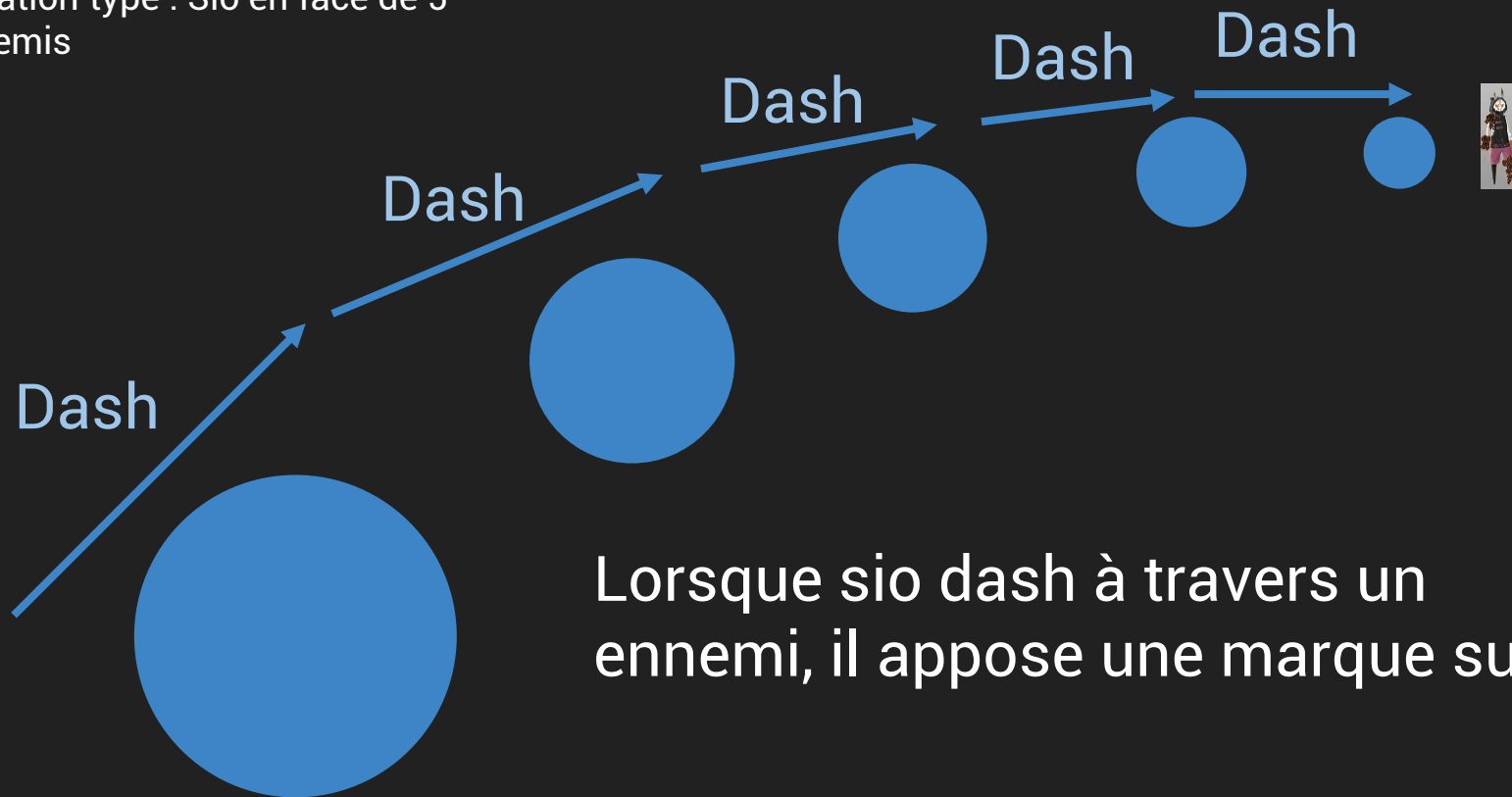
Lorsque sio dash à travers un ennemi, il appose une marque sur lui.

Situation type : Sio en face de 5 ennemis



Lorsque sio dash à travers un ennemi, il appose une marque sur lui.

Situation type : Sio en face de 5 ennemis



Lorsque sio dash à travers un ennemi, il appose une marque sur lui.

Situation type : Sio en face de 5 ennemis

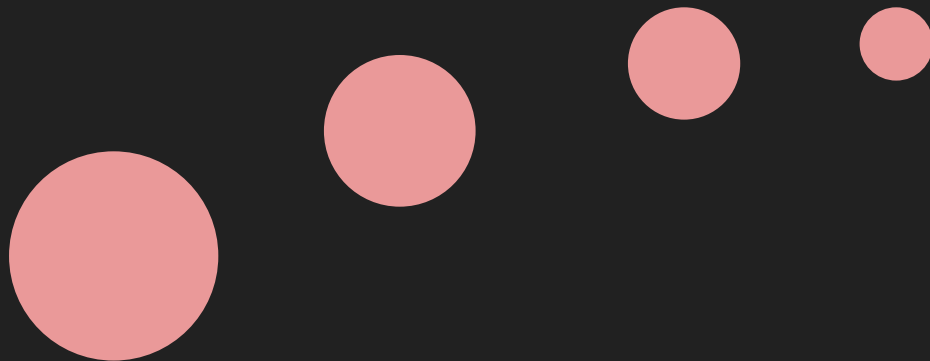


Rewind

Le Rewind émet un feedback visuel et sonore. Pour le feedback visuel, on pourrait penser à un effet en deux temps : dash = apposition de marque, rewind = activation.



Situation type : Sio en face de 5 ennemis



On revient après à la situation initial