

The cover art for the video game Power Stone features a vibrant, fiery orange and yellow background. In the center, a large, stylized title "POWER STONE" is rendered in a bold, bubbly font. The letters are primarily yellow with blue outlines and a glowing effect. The word "POWER" is on the top line, and "STONE" is on the bottom line. The letter 'O' in "STONE" is replaced by a glowing blue gemstone. Surrounding the title is a collage of various characters from the game, including the main character, a large red character, a character with a white feathered headdress, and several other fighters in various poses. The overall style is colorful and energetic.

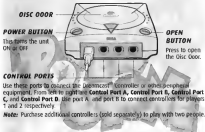
POWER STONE

CAPCOM

EIDOS

The Power of the Stores	4
Dreamcast™	5
Starting a Game	6
Save & Load	7
Dreamcast Controller	8
Arcade Stick	9
Option Mode	10
Game Screen	11
Game Modes	12
Game Rules	13
Power Charge	14
Technique	15
Attack Items	16
Falcon	17
Rouge	18
Wing Fong	18
Ryoma	20
Ayana	21
Gunrock	22
Jack	23
Galuda	24

DREAMCAST™



POWER STONE is a 1-to-2 player game. Before turning the Dreamcast power ON, connect the Dreamcast Controller(s) or other peripheral equipment into the control ports of the Dreamcast.



**It is the 19th century
... a Romantic Era ...
Superstitions and legends
are alive and powerful.
With dreams of vast
fortunes, adventurers
seek the legendary Power
Stones, magical stones
that will make any wish
come true**

THE POWER OF THE STONES



SAVE & LOAD

Select **Save/Load** from the mode select menu and you can save or load game data.

Save Save your performance data (score ranking of Arcade mode, etc.) to the Visual Memory Unit (VM). Select a Control Port and Socket position and press the **A** Button. To save, you need an optional VM with 4 free blocks.

Load Load performance data (score ranking of Arcade mode, etc.) from the Visual Memory Unit (VM). Select a Control Port and Socket position and press the **A** Button.

Important While saving a file, never turn OFF the Dreamcast power, remove the Visual Memory Unit (VM) or disconnect the controller.



1. Press the Start Button at the title screen.

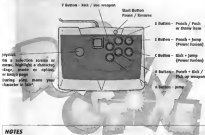
2. Press the Directional Button  to select a game mode.

STARTING A GAME

3. Press the Directional Button in any direction to select your character and press the A Button.



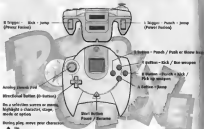
ARCADE STICK



NOTES

- **POWER SIGN** is a 1-to-2 player game. Connect controllers or other peripheral equipment before turning on the console.
- To return to the Mii center at any point during game play, simultaneously press and hold the A, B, X, Y and Start buttons. This will cause the console to soft-reset the software and display the title screen.
- For both the controller and arcade Stick, you can change the default control settings in Option mode. See page 10.

DREAMCAST CONTROLLER



L Trigger - Back + Jump
(Press Forward)

R Trigger - Forward + Jump
(Press Backward)

L Button - Forward / Push or Move Left

R Button - Back / No response

A Button - Shoot + Kick /
Pick up weapons

B Button - Jump

Start Button
Pause / Stop Game

Analog Thrust Pad

Directional button (D-button)

Use a selection screen or menu.
Highlight a character, stage,
mode or option

During play, move your character:

- ↑ Up
- ↖ Up left diagonal
- ← Left
- ↙ Down left diagonal
- ↓ Down
- ↘ Down right diagonal
- Right
- ↗ Up right diagonal

Never touch the Analog Thrust Pad or L/R Triggers while turning the Dreamcast power OFF. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunctions. If the Analog Thrust Pad or L/R Triggers are accidentally moved while turning the Dreamcast power OFF, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.

GAME SCREEN

Time & Wins

Time Left

Character

Vitality Gauge

Power Stones



Time & Wins

Shows time for 1 player games and number of wins for 2 player games.

Time Left

When the timer reaches zero, the match ends.

Character

Identifies the character with a name and portrait.

Vitality Gauge

Decreases when a character is attacked. When the gauge reaches zero, the character is knocked out and loses the match.

Power Gauge

When the gauge empties, your power charge ends.

Win Mark

Displays the number of rounds a character has won.

Stone Radar

Locates Power Stones.

Power Stones

Shows how many Power Stones a character has. With three Power Stones, a character will transform (see page 14).

OPTION MODE

In Option mode you can adjust various game settings. Choose an item with D-Button \uparrow / \downarrow , and adjust with D-Buttons \leftarrow / \rightarrow .

- Difficulty** Adjust the difficulty level of Arcade mode from 1 to 8.
- Time Limit** Set the time limit per round.
- Round** Set the maximum number of rounds per match.
- Damage** Adjust the damage level from 1 to 4.
- Sound** Choose stereo or mono depending on your speakers.
- Vibration** Set ON or OFF when using the optional Vibration Pack.
- Button Configuration** Reset the button controls by pressing the D-Button \leftarrow / \rightarrow .



Match Play

Each round lasts for up to 99 seconds max. During a round, the first player to drop the opponent's vitality to zero wins the round. You can adjust the time in Option mode.

Winning & Losing

The first player to win 2 out of 3 rounds (default) is the match winner. You can adjust the number of rounds in Option mode.

Time Up

If time runs out and both players still have some vitality remaining, the player with the most vitality is the winner.



GAME RULES

GAME MODES

Arcade

1 or 2 players
Fight against CPU opponents.
If you defeat all opponents,
you win the game and will
see an ending movie.

You can continue after losing.



Versus

2 players

Choose 2 characters and a stage. You can
select characters before every match.

Note: You must connect 2 controllers to
choose this mode.

TECHNIQUE

Press Punch + Kick near opponents or objects. Watch what happens!

- Throw an opponent.
- Pick up an item.
- Climb up on a wall or ceiling.
- Hold on to a pole.
- Lift up a big air box and throw with Punch toward an opponent or Kick in any direction you want!



Technique Hints

- Dodge attacks by pressing any D-button direction the moment the opponent punches or kicks you.
- Use attack items and Power Drive or Power Fusion during a power charge.
- You'll never win if you just punch and kick!

POWER CHANGE

Power Stones

Collect the Power Stones during battle. As you get more stones, your character's attacking ability grows more powerful! Collect all 3 Power Stones (red, blue and yellow) and your character will transform into a raging superbeing capable of executing deadly Power Fusion moves! The power change continues until the Power Gauge runs out.

Power Drive

The Power Gauge also decreases when you use a Power Drive (Punch or Kick) during a power change, or get attacked by the opponent.

Power Fusion

If you press Jump + Kick or Jump + Punch during a power change, you can perform a Power Fusion attack. The good news . . . Power Fusion attacks inflict devastating damage and make opponents easier to hit.

The bad news . . . once you use a Power Fusion (which uses up all your remaining power), your power change ends and you are unable to move for a short while. Remember – timing is important!

Power Stone Rewards

Beat Arcade mode at different levels of performance and receive one of several possible rewards.

Your reward depends on how well you play. Get there all!

Hailing from the town of London, noble Falcon circles the world in his airplane "Hodgesheim." He searches for the Power Stones which were revealed in an ancient family legend. Falcon has a strong sense of justice. He specialises in boxing and destroys evil with sharp moves and explosive punches.

Falcon is a balanced fighter with neither the flesh of outstanding strengths or the drawback of outstanding weaknesses.

During a power change, he gains powerful moves for both close and far range combat.



POWER DRIVE

Power Missile Punch

Power Hurricane Kick

POWER FUSION

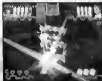
Power Rocket Jump + Punch

Power Explosion Jump + Kick

Red Whirlwind



ATTACK ITEMS



Get close to attack and items will pop out. Press Punch + Kick to pick them up.

- Time Bombs explode when the timer reaches "0." Opponents you blow up could drop Power Stars!
- Swords give you a long reach!
- Molotov Cocktails heat up opponents and you too!
- Discoballs blast opponents in all directions!
- Flame Thrower flames in 360 directions (use the D-Button).

A master martial artist from the town of Tong-Ang, Wang Tang is following his teacher's advice and seeking Power Stones around the world. Always optimistic, Wang Tang is second to none in Kung-fu skill.

Wang Tang's merit is outstanding agility. His successive moves don't allow opponents to catch their breath. He is also excellent at special actions such as wall-climbing. He floats like a butterfly and strikes like a dragon!



Agile Dragon

POWER DRIVE

Dragon Fang Bomb Punch

Dragon Storm Kick

POWER FUSION

Big Dragon Ball Jump + Punch

Dragon Dance Jump + Kick



Scorching Beauty

POWER DRIVE

Hellfire Sign Punch

Dream Temptation Kick

POWER FUSION

Fery Trap Jump + Punch

Secret Heaves Jump + Kick

Rouge, the Gypsy fortune teller, is both mysterious and graceful. Guided by signs in her crystal, she travels the world collecting Power Stones. She has a unique ability to control flames at will. Her fighting style is mesmerizing; she moves as if dancing and chars her opponent's body and soul with her flames.

Though her normal attack and defense abilities are relatively low, Rouge's flame attacks have long range and inflict severe damage. She runs more quickly than many of the other fighters.

Officially, Ayame is a star artist in a travelling troupe. Secretly, she is descended from a ninja family and is herself a ninja. Obeying her master's order, she is on a quest to acquire the Power Stones.

Ayame's attacking power is frail and she is weak when throwing heavy objects. To compensate, she runs more quickly than any other fighter. During a power change, her attacks are very powerful. Her best strategy is to avoid attacks while collecting Power Stones.



POWER DRIVE

Flower Shariton	Punch
Cherry Blossom Hide	Kick

POWER FUSION

Hundred Flower Bloom	Jump + Punch
Cherry Blossom Dance	Jump + Kick

**Cherry Blossom
Dancer**



**Master
Swordman**

POWER DRIVE

Rajinban

Punch

Isizen

Kick

POWER FUSION

Midare Zantou

Jump + Punch

Tenchi Ryouden

Jump + Kick

Ryoma's original home is an island country. Since no islander could compete with his skill, he tours the world seeking out tougher opponents. When he faces an opponent, he cuts the enemy down instantly!

Thanks to his katana, Ryoma has a long reach, but he is open to attack if he misses his target. Ryoma is weakest when picking up and throwing objects. He can beat an enemy with one stroke of his katana!

Jack makes no distinction between good and bad. His pleasures are simple – he likes anything shiny, and he loves to cut with his knife. In Manches, his hometown, he used to rob strangers of their jewelry. One day, he overheard a tale about Power Stones, the most glittering jewels of all. His new hunt has only just begun.

Unpredictable and mysterious rapid moves are Jack's strength. However, his striking power is weak. Confuse opponents with tricky moves!



POWER DRIVE

Rolling Slash Punch

Round Slash Kick

POWER FUSION

Killer Dance Jump + Punch

Misery Rain Jump + Kick

Mad Clown

POWER DRIVE

- Gun Gun Rock Punch
- Rock Crush Kick

POWER FUSION

- Rock 'n' Roll Jump + Punch
- Earthquake Jump + Kick



Heavy Tank

This miner from Dawnbolts has nerves of solid steel and never gets upset. He is journeying from mine to mine to dig the legendary Power Stones. In fighting, he relies on his unrivaled strength.

Gunrock is a power fighter with a huge body. Though he is slow, his power outweighs the weakness. Thanks to his magnificent strength, he is better at throwing objects than any other warrior.

CUSTOMER HELPLINE

If you require technical assistance, call the Technical Support helpline on

8721 258 6631

or e-mail us on

techsupport@edcol.com.au

All telephone charges incurred by you in connection with this facility will be met by you. Edcol Interactive shall pay postage costs in returning to you any program which is returned to Edcol Interactive by you under this agreement but shall not be responsible for postage costs incurred by you in returning the program to Edcol Interactive.



Proud Eagle

POWER DRIVE

Light of Judgment	Punch
Heaven's Cry	Kick

POWER FUSION

Light of Vengeance	Jump + Punch
Heaven's Victory	Jump + Kick

Galuda lives in the western wilds. He is a shaman with a tender heart and hatchet-sharp intelligence. To save his village from a mysterious disease, he is on a worldwide search for Power Stones. Though he is a pacifist who abhors fighting, Galuda has sworn revenge on the "one-handed man" who brought sickness to his people.

Galuda's offensive and defensive abilities are high. He doesn't have any notable weaknesses. Get close to an opponent, and aim for powerful throw moves!

REGISTRARUL BUNĂRII și în cazul în care este necesar documentația

Totul pentru a realiza o vânzare este documentat și înlocuit în funcție de necesități. În funcție de valoarea și natura bunului, este necesar să se realizeze și înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. În funcție de valoarea și natura bunului, este necesar să se realizeze și înregistrarea în funcție de legislația în vigoare.

LA CE MOMENT TREBUIE REALIZATE ÎNREGISTRARILE ÎN CAZUL VÂNZĂRII BUNULUI ÎNREGISTRAT ÎN CĂMIN?

1 - Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare

Prima înregistrare este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare.

2 - Anunțarea în funcție de legislația în vigoare

În funcție de legislația în vigoare, este necesar să se realizeze înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare.

REGISTRARILE ÎNREGISTRATE

Prima înregistrare este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare

- 1. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 2. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 3. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 4. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 5. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 6. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 7. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 8. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 9. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare
- 10. Înregistrarea în funcție de legislația în vigoare în funcție de legislația în vigoare


REGISTRARILE ÎNREGISTRATE LA CE MOMENT

În funcție de legislația în vigoare, este necesar să se realizeze înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare.

REGISTRARILE ÎNREGISTRATE LA CE MOMENT

În funcție de legislația în vigoare, este necesar să se realizeze înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare. Aceasta este înregistrarea în funcție de legislația în vigoare.

La Console Dreamcast	31
Lancement d'une partie	32
Sauvegardes et téléchargements	33
Manette Dreamcast	34
Arcade Stick	36
Options	36
Écran de jeu	37
Modules de jeu	38
Règles du jeu	39
Métamorphoses	40
Tournois	41
Formes et Projets de jeu	42
Falson	43
Rouge	44
Wang Ting	45
Ryoma	46
Asome	47
Quintok	48
Jack	49
Galato	50



**Nous sommes au XIXe siècle,
le siècle des Romantiques...
mais également le siècle
des superstitions et des
légendes... Des aventuriers
parcourent le monde à la
recherche des légendaires
Gemmes de puissance,
pierres magiques
auxquelles on prête le
fabuleux pouvoir
d'exaucer tous
les vœux...**

LES GEMMES DE PUISSANCE

LA CONSOLE DREAMCAST

**COVERCLE DU
COMPARTIMENT
CD**

**BOUTON
POWER**

Allume ou éteint
la console

PORTS DE COMMANDE

Ils permettent de connecter les manettes Dreamcast ainsi qu' d'autres périphériques. De gauche à droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D.

Utilisez les Ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

**BOUTON
OPEN**

Ouvre le
couvre du
compartiment
CD de la console.

Note : Faites l'acquisition d'une manette supplémentaire (voir page séparément) si vous désirez jouer à deux.

Power Stone se joue à un ou deux joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast, veillez à connecter la ou les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande de votre Dreamcast.



1. Lorsque Féonan titre apparaît, appuyez sur le bouton Start

2. Appuyez sur les touches  et la croix multidirectionnelle pour sélectionner un mode de jeu

LANCER UNE PARTIE

3. À l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez votre personnage puis appuyez sur le bouton A.





SAVE/LOAD (SAUEGARDER/CHARGER)

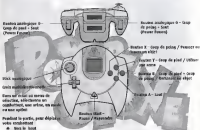
Sélectionnez **Save/Load** (Sauvegarder/Charger) dans le menu de collection de modes pour sauvegarder ou charger des données du jeu.

Sauvegarde Sauvegarder vos performances (ou vos classements en mode Arcade...) sur la carte mémoire. Sélectionnez un port de commande et un port d'extension (n°1 ou n°2) et appuyez sur le bouton A. Pour sauvegarder, vous devez posséder une carte mémoire Visual Memory (le VM est vendu séparément) disposant de 4 blocs Mémo.

Chargement Chargez vos performances (ou vos classements en mode Arcade...) depuis la Visual Memory (VM). Sélectionnez un port de commande et un port d'extension (n°1 ou n°2) puis appuyez sur le bouton A.

Attention : N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez jamais la carte mémoire et ne déconnectez pas la manette pendant que le programme procède à une sauvegarde.

LA MANETTE DREAMCAST



Bouton analogique G -
Coup de pied - haut
(Power Forward)

Bouton analogique D - Coup
de pied - bas
(Power Back)

PStick analogique

Joystick multidirectionnel

Remarque: ce bouton est réservé aux
activités, sélectionne un
objectif, une arme, un mode
ou une option

Prend en compte, pour déplacer
votre personnage

- ⊕ Vers le haut
- ⊖ Vers le bas à gauche
- ⊙ Vers la gauche
- ⊗ Vers le bas à droite
- ⊘ Vers le bas
- ⊙ Vers le bas à droite
- ⊗ Vers le droite
- ⊘ Vers le haut à droite

Bouton X - Coup de pied / frapper en
force en air

Bouton Y - Coup de pied / utiliser
une arme

Bouton B - Coup de pied - Coup
de pied - bouton de saut

Bouton A - Saut

Bouton Start -
Pause / Répéter

Les touches, presser au sol analogique ou les boutons analogiques G ou D lorsque vous êtes sur votre console (normale). Cela peut provoquer la production d'initialisation de la manette et provoquer des dysfonctionnements. Si le stick analogique ou les boutons analogiques G ou D sont touchés accidentellement lorsque vous êtes sur, ils réagissent immédiatement la grande direction puis indiquent la, en indiquant à ce plus les touches.

L'ARCADE STICK

Bouton D - Coup de pied / rebrousse-pente

Bouton Start -
Pause / Dépendre

Bouton 2 - Coup de poing /
Presser ou
lancer un objet

Bouton 3 - Coup de poing -
haut (Pouvoir
lancer)

Bouton 4 - Coup de pied -
haut (Pouvoir
lancer)

Bouton 5 - Coup de pied -
côté (Pouvoir
lancer un
objet)

Bouton A - Haut

JoyStick

Sur les axes en mode de
réflexion, sélectionnez un
combattant, une arme, un
niveau, une option, ou
lancez votre jeu
Pendant la partie, appuyez
sur les boutons ou le
joystick

NOTES

- Power Start se joue à un ou deux joueurs simultanément. Utilisez votre manette de jeu ou votre contrôleur de jeu pour jouer les combats ou tout autre périphérique aux ports de contrôle de votre console Dreamcast.
- Pour revenir à l'écran titre à n'importe quel moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start, et maintenez les boutons de console Dreamcast pendant que le logiciel se réinitialise l'écran titre.
- Pour modifier les réglages de contrôle de la manette ou de l'Arcade Stick, utilisez le mode Options. Voir page 36.

OPTION MODE (OPTIONS)

Ce mode vous permet de modifier les paramètres de configuration du jeu. Sélectionnez une option à l'aide des touches **↑** et **↓** de la croix multidirectionnelle et effectuez vos modifications en appuyant sur les touches **←** et **→** de la croix multidirectionnelle.

Difficulté (Niveau de Difficulté)

Modifiez le niveau de difficulté pour le mode Arcade (entre 1 et 6).

Time Limit (Durée d'un Round)

Fixez la durée d'un round.

Round

Fixez le nombre maximum de rounds par match.

Damage (Dégâts)

Régulez le niveau de dégâts de 1 à 4.

Sound (Son)

Choisissez entre piano et moyen, selon vos préférences.

Vibration

Activez (ON) ou désactivez (OFF) cette option lorsque vous utilisez le **Vibration Pack** (le Kit Vibration est vendu séparément).

Button Configuration (Configuration des boutons)

Modifiez les commandes des boutons en appuyant sur les boutons **←** / **→** de la croix multidirectionnelle.

GAME OPTION

Difficut: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Damage: 1

Time: 3

Round: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sound: 1 2 3 4

Vib: On

Back: Press with touch

Start: Start game

Control: **←** / **→** / **↑** / **↓** / **○** / **△** / **×** / **□**

ECRAN DE JEU

Temps et Victoires

Combatant

Barres de santé

Gemmes de puissance



Temps restant

Temps et Victoires

Temps restant

Combatant

Barres de santé

Barre de puissance

Médailles

Détecteur de piéces

Gemmes de puissance

Indique la durée de l'ensemble des rounds et le nombre de victoires dans une partie à 3 joueurs.

Écrase le compteur affichant, le match est terminé lorsque le combattant qui son nom et son portrait.

Les barres de santé diminuent à mesure des coups reçus par le combattant. Lorsque la dernière barre de santé d'un combattant est épuisée, ce dernier est mis KO et perd le match.

Lorsque la barre de puissance est vide, votre métamorphose perd le.

Ces médailles indiquent le nombre de rounds remportés par le combattant.

Détecte les androïdes dans lesquels se trouvent les Gemmes de puissance.

Indique le nombre de Gemmes de puissance dont dispose un combattant. Avec les trois Gemmes de puissance, le personnage se métamorphose. (Voir page 40)

GAME MODES (MODES DE JEU)

Arcade

1 ou 2 joueurs

Combattre des adversaires d'angle par le console. Si vous les battez tous, vous emportez la partie et vous avez la possibilité de visionner la scène cinématique de fin. Si vous perdez, vous pourrez attendre votre chance.



Versus (Duel)

2 joueurs.

Sélectionnez 2 combattants et une scène de combat. Vous pouvez sélectionner des combattants ayant chaque match.

Note : Si vous choisissez ce mode, vous devez connecter deux manettes.



Jouer un match

Chaque round dure 90 secondes maximum. Le premier joueur qui parvient à réduire à zéro la barre de santé de son adversaire dans le temps imparti est déclaré vainqueur. Vous pouvez ajuster la durée du round dans le mode Options.

Gagner et perdre

Vous combattez dans un match en trois rounds (par défaut). Le premier adversaire qui gagne deux rounds l'emporte. Dans le menu Options, vous pouvez modifier le nombre de rounds.

Temps écoulé

Lorsque le temps imparti est écoulé sans qu'aucun des joueurs n'est été mis KO, le vainqueur est le joueur dont la santé est la meilleure à la fin du round.



REGLES DU JEU

Gemmes de puissance

Collectez les Gemmes de puissance durant le combat. Plus vous ramassez de pierres, plus votre barre de puissance s'allègera. Ramassez les trois Gemmes de puissance (rouge, bleue et jaune) et votre personnage se métamorphosera en un combattant-superhéros. Il pourra alors effectuer des attaques dites de « Power Fusion » qui se révèlent mortelles. Cette métamorphose persiste jusqu'à ce que la barre de puissance s'épuise.

« Power Drive »

Votre barre de puissance décroît lorsque vous effectuez un « Power Drive » (coup de poing qu'on peut faire pendant une métamorphose) ou lorsque votre adversaire vous attaque.

« Power Fusion »

Si vous combinez un Sauf et un Coup de pied ou un Sauf et un Coup de poing pendant une métamorphose, vous effectuez une attaque dite de « Power Fusion ». La bonne nouvelle... les « Power Fusion » infligent d'énormes dégâts et permettent d'atteindre plus facilement tous vos adversaires. La mauvaise nouvelle... lorsque vous utilisez une attaque « Power Fusion », la barre absorbe toute votre réserve de puissance, votre métamorphose s'achève et vous êtes paralysé durant un court instant. Souvenez-vous que chaque seconde compte !

Les inconvénients des Gemmes de puissance

Combattre le mode Arcade à cette vitesse est difficile et nous ne vous recommandons pas de jouer avec des gemmes de puissance. Le mieux est de jouer sans elles. Non mais qu'est-ce que !

TECHNIQUE

Appuyez sur Coup de poing + Coup de pied à proximité d'un adversaire ou d'un objet. Observez ce qui se passe lorsque vous :

- Projetez un adversaire ;
- Lanceriez un objet ;
- Escalader un toit ou le plafond ;
- Agrippiez un poteau ;
- Soulevez un bariol ou une caisse et que vous jetiez l'objet en lançant un coup de poing (vers votre adversaire) ou un coup de pied (quel que soit la direction).



Quelques astuces...

- Faire un coup de poing ou un coup de pied de votre adversaire en appuyant sur n'importe quelle touche de la croix directionnelle.
- Utilisez des objets, des projectiles, des « Power Drives » ou des « Power Pistons » durant une « Démolition ».
- Si vous vous contentez de donner des coups de poing et des coups de pied, vous ne l'emportez jamais !



Approchez-vous des caisses pour en extraire des objets. Puis, appuyez sur **Coup de poing + Coup de pied** pour les ramasser.

Des bombes à retardement éclatent lorsque le compteur du **score** a atteint "0". Les adversaires que vous avez tués peuvent perdre des Gemmes de puissance !

- Les épées vous offrent une longue portée.
- Les sockets Melkov atteignent vos adversaires et vous par la même occasion !
- Les **Daggers** détruisent vos adversaires en une seconde !
- Le lance flammes projette du feu sur 360 degrés (utilisez le cross multidirectionnelle)

ARMES ET PROJECTILES

Originaire de Londre, le noble Falcon parcourt le monde à bord de son avion Hochstetern. Il est à la recherche des Gemmes de puissance, dont il a appris l'existence grâce à une légende ancestrale. Falcon possède un grand sens de la justice. Il excelle tout spécialement dans la pratique de la boxe où ses mouvements vifs et ses coups de poing explosifs lui permettent de vaincre les forces du Mal.

Falcon est un combattant équilibré, ni trop fort, ni trop faible. Pendant les métamorphoses, il effectue des mouvements qui se révèlent tout aussi efficaces dans les combats à corps-à-corps que dans les combats à distance.



« POWER DRIVE »

Super missile	Coup de poing
Super canon	Coup de pied

« POWER FUSION »

Super fusée	Stat - Coup de poing
Super explosion	Stat - Coup de pied

Tourbillon Rouge



Beauté Torride

« POWER DRIVE »

Signe spécifique : Coup de poing
Tendance critique : Coup de pied

« POWER FUSION »

Atout ardent : Saut – Coup de poing
Parade sibyllin : Saut – Coup de pied

Rouge, la diablesse de bonne aventure bohémienne, est la plus mystérieuse et pleine de grâce. Guidée par sa boule de cristal, elle parcourt le monde en quête des Gemmes de puissance. Elle possède la puissance unique de contrôler les formes volantes. Son style de combat est fascinant. Elle se déplace humoristiquement et ses formes volantes portent le corps et l'âme de ses adversaires.

Bien que ses capacités offensives et défensives ordinaires soient relativement faibles, les attaques flamboyantes de Rouge[™] ont une longue portée et infligent d'importants dégâts. De plus, elle court plus vite que la plupart de ses adversaires.

Véritable maître des arts martiaux, originaire de la ville de Tong Ang, Wang Tang suit les préceptes de son maître pour retrouver les Gemmes de puissance à travers le monde entier. Éternel optimiste, Wang Tang n'a pas son pareil dans la maîtrise du Kung-Fu.

L'avantage de Wang Tang réside dans son incroyable agilité. Ses mouvements saccadés ne lui laissent pas une seconde de répit à ses adversaires. Il est également excellent lorsqu'il s'agit d'escalader des murs. Il s'octroie un papillon et blesse à la manière d'un dragon!

« POWER DRIVE »

Dragon explosif Coup de poing
Bourraque du dragon Coup de pied

« POWER FUSION »

Sphère du dragon Saut – Coup de poing
Danse du dragon Saut – Coup de pied



Dragon Agile

« POWER DRIVE »

Rajinjan Coup de poing

Izzen Coup de pied

« POWER FUSION »

Midore Zantou Saut - Coup de poing

Tenchi Ryuden Saut - Coup de pied

Originaire d'une île, Ryoma parcourt le monde à la recherche d'aventuriers dignes de ce nom. Et lorsqu'il en rencontre un, il le réduit en miettes en un rien de temps !

Avec son sabre, Ryoma peut porter des coups à distance, mais peut subir de fâcheux revers s'il manque sa cible. C'est lorsqu'il ramasse ou bien jette des objets que Ryoma se montre le plus faible. En revanche, il peut vaincre un adversaire d'un seul coup de sabre !

**Le Maître
d'Écriture**

Officiellement, Ayame est artiste dans une troupe itinérante. Officieusement, elle est issue d'un clan d'assassins et est elle-même une ninjū. Obéissant aux ordres de son maître, elle est en quête des Gemmes de puissance.

Le pouvoir offert d'Ayame est précieux et elle est particulièrement exposée lorsqu'elle voit des objets. Toutefois, elle court plus vite que n'importe quel autre combattant. Lors de la métamorphose, ses attaques sont extrêmement puissantes. Sa meilleure technique de combat consiste à voler les attaques lorsqu'elle ramasse les Gemmes de puissance...



Petite Fleur

« POWER DRIVE »

Espaceusement Blunfon Coup de poing
Cache-toi du cerfier fleuril Coup de pied

« POWER FUSION »

Floreion centrale	Saut – Coup de poing
Danse de la floraison	Saut – Coup de pied

« POWER DRIVE »

Gun Gun Rock Coup de poing
Écrasement de rocher Coup de pied

« POWER FUSION »

Rock n Roll Saut - Coup
de poing
Templètement de terre Saut - Coup
de pied



La Foreuse

Ce mineur originaire de Dawnbelle a des dents d'acier et garde toujours son calme. Il voyage au lieu en quête à la recherche des légendaires Gemmes de puissance. Son avantage au combat est sa force sans pareil.

Garrod est un puissant combattant au corps d'athlète. Sa force l'emporte sur sa lenteur. Grâce à sa remarquable vigueur, il excelle au lancer d'objets.

Jack ne distingue pas le Bien du Mal. Ses plaisirs sont simples : il aime tout ce qui brille et il adore jouer du couteau. A Manches, sa ville natale, il dérobaît les bijoux des étrangers. Un jour, il entendit parler des Gemmes de puissance, des joyaux dont l'éclat ne serait jamais égalé par aucune autre pierre. Ce fut le commencement d'une longue quête.

La force de Jack réside dans ses mouvements improbables et dans leur rapidité. Son pouvoir offensif est faible, cependant ses mouvements déborderaient d'empowerment devant ses adversaires.

« **POWER DRIVE** »

Rouleur tranchant Coup de poing

Lubrification circulatoire Coup de pied

« **POWER FUSION** »

Danse du tueur Saet - Coup
de poing

Flux de souffrance Saet - Coup
de pied

Clown Dément

TOUR
DE
FORCE



Aigle Hardi

« **POWER DRIVE** »
Lames du jugement Coup de poing
Cul ottomane Coup de pied

« **POWER FUSION** »
Eclair de conscience Snut - Coup
de poing
Votées collectives Snut - Coup
de pied

Saluda vit dans les plaines de l'Ouest. C'est un shaman au cœur tendre et à l'intelligence vive. Pour sauver son village d'une mystérieuse maladie infectieuse, il est à la recherche des Gemmes de puissance Pacifique. Saluda déteste se battre. Il a pourtant juré de se venger du "manchot" qui est à l'origine de la contamination de son peuple.

Saluda possède de fortes capacités offensives et défensives. Il ne connaît aucune faiblesse. A proximité d'un adversaire, il peut effectuer des projections d'une grande puissance.

CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Exdes ?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Exdes ?

Consulter nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

- Mailto : 3076@DOS
- Service vocal au 08 38 80 10 12*
- Site Internet : www.exdes.com

Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens.

NOT TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

*20 000 appels gratuits par jour

GARANTIE LIMITEE

Exdes Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Exdes Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quarante-huit (48) jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Exdes Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et sera considérée en cas de défaut du produit résultant d'un usage abusif ou intentionnel, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.



Dreamcast

© Capcom Co Ltd. 1998 All Rights Reserved. Published under license by Sega Interactive 1998.

Copying or translation of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Besides Verbotelkopieering oder Overnameping dieses S, alle alle weitere verteilung, Mietverleihen oder Verleih, oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copying or diffusion or use not authorized herein. Any illegal or non-authorized publication or use hereof is a violation of the law.

La copie o l'importation de este juego está expresamente prohibida. El alquiler o distribución pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La reproducción o la traducción o cualquier forma de explotación pública, o cualquier uso no autorizado o distribución en público de este juego constituye una violación de la ley aplicable.

Reproducing or distributing or for a use not authorized herein. Offenses involving either violation involving or distribution or rental are strictly prohibited.

Not permitted or authorized reproduction use of this is, not-authorized verteilung, Mietverleihen oder Verleih or öffentliche Vorführung nicht ist und ist bestraft.

This product is subject to the restrictions which are found in connection with the Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age groups indicated.

Product coded under one or more of US Patent 5,486,574; 5,827,872; 5,888,172; 5,440,486; 4,854,884; 4,854,895, and No. 25,807 and Japanese Patent 287828

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,483,774 and European Patent 9827241 & 982694. Publications 9277738 & 9277445. Applications 982589184 & 98257225.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

074-000-01