

Dreamcast



Dreamcast

SPAWN

In The Demon's Hand

EIDOS

TOYO BOYERART

CAPCOM

PROBABILITE CONDITEE A LA LOI D'UNION ENTRE DEUXEVENEMENTS

DEFINITION

Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que les evenements A et B sont dits **conditionnels** si la probabilité de l'un d'eux est affectee par la survenue ou la non-survenue de l'autre. On dit que deux evenements A et B sont dits **independants** si la probabilité de l'un d'eux n'est pas affectee par la survenue ou la non-survenue de l'autre.

LA LOI DE PROBABILITE CONDITEE A LA LOI D'UNION ENTRE DEUXEVENEMENTS

1 - Probabilite conditionnelle d'un evenement A sachant que B est survenu

Soient A et B deux evenements d'un espace E. On dit que la probabilite conditionnelle de A sachant que B est survenu est notee $P(A|B)$ et est definie par la relation $P(A|B) = \frac{P(A \cap B)}{P(B)}$ si $P(B) > 0$. On dit que la probabilite conditionnelle de A sachant que B n'est pas survenu est notee $P(A|\bar{B})$ et est definie par la relation $P(A|\bar{B}) = \frac{P(A \cap \bar{B})}{P(\bar{B})}$ si $P(\bar{B}) > 0$.

2 - Probabilite de l'union

Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu est notee $P(A \cup B|C)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C) = \frac{P((A \cup B) \cap C)}{P(C)}$ si $P(C) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C}) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C})}{P(\bar{C})}$ si $P(\bar{C}) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu et que D est survenu est notee $P(A \cup B|C \cap D)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C \cap D) = \frac{P((A \cup B) \cap C \cap D)}{P(C \cap D)}$ si $P(C \cap D) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu et que D n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|C \cap \bar{D})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C \cap \bar{D}) = \frac{P((A \cup B) \cap C \cap \bar{D})}{P(C \cap \bar{D})}$ si $P(C \cap \bar{D}) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu et que D est survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C} \cap D)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C} \cap D) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C} \cap D)}{P(\bar{C} \cap D)}$ si $P(\bar{C} \cap D) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu et que D n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C} \cap \bar{D})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C} \cap \bar{D}) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C} \cap \bar{D})}{P(\bar{C} \cap \bar{D})}$ si $P(\bar{C} \cap \bar{D}) > 0$.

Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu est notee $P(A \cup B|C)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C) = \frac{P((A \cup B) \cap C)}{P(C)}$ si $P(C) > 0$.

- Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu est notee $P(A \cup B|C)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C) = \frac{P((A \cup B) \cap C)}{P(C)}$ si $P(C) > 0$.
- Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C}) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C})}{P(\bar{C})}$ si $P(\bar{C}) > 0$.
- Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu et que D est survenu est notee $P(A \cup B|C \cap D)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C \cap D) = \frac{P((A \cup B) \cap C \cap D)}{P(C \cap D)}$ si $P(C \cap D) > 0$.
- Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu et que D n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|C \cap \bar{D})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C \cap \bar{D}) = \frac{P((A \cup B) \cap C \cap \bar{D})}{P(C \cap \bar{D})}$ si $P(C \cap \bar{D}) > 0$.
- Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu et que D est survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C} \cap D)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C} \cap D) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C} \cap D)}{P(\bar{C} \cap D)}$ si $P(\bar{C} \cap D) > 0$.
- Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu et que D n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C} \cap \bar{D})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C} \cap \bar{D}) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C} \cap \bar{D})}{P(\bar{C} \cap \bar{D})}$ si $P(\bar{C} \cap \bar{D}) > 0$.

PROBABILITE D'UNION ENTRE DEUXEVENEMENTS

Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu est notee $P(A \cup B|C)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C) = \frac{P((A \cup B) \cap C)}{P(C)}$ si $P(C) > 0$.

PROBABILITE D'UNION ENTRE DEUXEVENEMENTS

Soient deux evenements A et B d'un espace E. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu est notee $P(A \cup B|C)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C) = \frac{P((A \cup B) \cap C)}{P(C)}$ si $P(C) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C}) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C})}{P(\bar{C})}$ si $P(\bar{C}) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu et que D est survenu est notee $P(A \cup B|C \cap D)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C \cap D) = \frac{P((A \cup B) \cap C \cap D)}{P(C \cap D)}$ si $P(C \cap D) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C est survenu et que D n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|C \cap \bar{D})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|C \cap \bar{D}) = \frac{P((A \cup B) \cap C \cap \bar{D})}{P(C \cap \bar{D})}$ si $P(C \cap \bar{D}) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu et que D est survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C} \cap D)$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C} \cap D) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C} \cap D)}{P(\bar{C} \cap D)}$ si $P(\bar{C} \cap D) > 0$. On dit que la probabilite de l'union de A et B sachant que C n'est pas survenu et que D n'est pas survenu est notee $P(A \cup B|\bar{C} \cap \bar{D})$ et est definie par la relation $P(A \cup B|\bar{C} \cap \bar{D}) = \frac{P((A \cup B) \cap \bar{C} \cap \bar{D})}{P(\bar{C} \cap \bar{D})}$ si $P(\bar{C} \cap \bar{D}) > 0$.



A Todd McFarlane Entertainment, Inc. Production. Spans, its logo, symbol, characters, and all related characters and all related indicia are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. © 2000 by Todd McFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved. © CAPCOM CO., LTD. 1999. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published by ElDes Interactive Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD.

SOMMAIRE

Le monde Dreamcast™	6
Commencer une partie	6
Les commandes (par défaut).....	7
Le combat proche	10
Les règles de jeu	12
Le victory	13
Les modes de jeu	15
Les options	17
Les personnages	18
M. Sloman	18
Sam	19
Jessica Priest	20

Cagliostro	20
Tiffany	22
Brianna	23
Redmond	24
Olson	25
Clara	26
Travis	27
Toshi	28
Tyson	29

ASSISTANCE TECHNIQUE..... 30

GARANTIE LIMITÉE..... 33

DREAMCAST™

**COMPOSITE DE
COMMANDE ET CD**

BOUCLE POWER
Pour allumer ou
éteindre le
console.



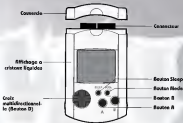
BOUCLE CD
Pour ouvrir le
compartiment de
compartiment CD

PORTS DE COMMANDE

Pour brancher les manettes Dreamcast™ ou d'autres périphériques, le guide à droite se situe respectivement sur les **PORT DE COMMANDE A**, **PORT DE COMMANDE B**, **PORT DE COMMANDE C**, et **PORT DE COMMANDE D**. Connectez les manettes dans l'ordre pour jouer à SPIDER™ de 1 à 4 joueurs.

SPIDER est un jeu conçu pour 1 à 4 joueurs. Branchez les manettes ou autres périphériques dans les **PORTS DE COMMANDE** de la Dreamcast™ avant d'allumer le console.

MEMORY CARD DREAMCAST™



Avant d'utiliser le console Dreamcast™, insérez une MEMORY CARD dans le port d'extension n°1 de la console insérée dans le PORT DE COMMANDE 1, et vous pouvez sauvegarder la configuration des épingles et les meilleurs scores.

Remarque : n'insérez jamais le console de jeu Dreamcast™ lorsque vous sauvegardez des données, et ne retirez jamais la MEMORY CARD ou la console.

Multijoueur. Le Seigneur des Anneaux raffine ses jeux multijoueurs. Il vous le propose tout d'abord, à travers des parties et des quêtes de jeu en ligne, à travers tout son catalogue de jeux. Ensuite, il vous propose de jouer avec ses amis. Cependant, il ne sera pas possible de jouer avec eux à travers plusieurs des jeux de la série, en particulier à travers le Seigneur des Anneaux en persiane.

► **Supporte SPARC**

offrira le monde des modes de jeu (Quatre modes). Grâce à ce mode multijoueur, vous pouvez jouer avec vos amis dans les derniers événements, et appuyez ensuite sur le bouton B (bouton B ou C sur l'écran de jeu) pour confirmer votre sélection.

- Choisissez un mode de jeu (Voir la description des différents modes de jeu en page 13).
- Choisissez le nombre de joueurs. Cet écran s'affiche si vous choisissez le **MODE EN LIGNE**. Assurez-vous que suffisamment de joueurs sont branchés (de 1 à 4) avant de commencer le jeu.



SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Les données de jeu **SPAWN** sont sauvegardées automatiquement :

- Vous devez posséder une **MEMOIRÉ EPROM** pour sauvegarder les données de jeu. Assurez-vous que la **MEMOIRÉ EPROM** est insérée dans le port d'extension n°1 de la console insérée dans le **PORT DE COMMUNIC.**
- Lorsque vous sauvegardez un fichier de données, s'intégrera jamais le **Discworld™** et se retirez jamais la **MEMOIRÉ EPROM** de la console.
- Vous devez posséder 2 sites mémoire flash pour sauvegarder des données.



LES COMMANDES (PAR DÉFAUT)

LA MANETTE DREAMCAST™



Ne touchez jamais au Stick analogique ni aux Boutons analogiques D ni D lorsque vous êtes en Dreamcast™. Si vous le faites, vous risquez de perturber le processus d'initialisation de la manette, ce qui risque d'entraîner des dysfonctionnements. Si vous touchez au Stick analogique ou aux Boutons analogiques D ni D par inadvertance lorsque vous êtes en jeu sur Dreamcast™, désactivez-le immédiatement et réinitialisez-le ensuite, ce qui peut vous empêcher de le contrôler.

LE VIBRATION PACK™ DREAMCAST™

SHINJI est un jeu conçu pour fonctionner avec le **Vibration Pack**, le kit vibration officiel. Lorsque vous l'installez dans le port d'extension d'une console Dreamcast™ ou d'un autre périphérique compatible, il procure un effet de vibration qui vous plonge au cœur de l'action et accroit le degré d'immersion dans le jeu. (Le **Vibration Pack** ne peut pas être utilisé avec l'**Arcade Stick**.)

Remarque : lorsque le **Vibration Pack** est installé dans le port d'extension n°1 de la console Dreamcast™, il se connecte, mais n'est pas bien utilisé. Si vous appuyez la manette, le **Vibration Pack** risque de tomber pendant le jeu ou de vous gêner.



- **SHINJI** est un jeu conçu pour 1 à 4 joueurs. Branchez toutes les manettes et autres périphériques avant d'allumer le Dreamcast™.
- Appuyez et maintenez simultanément les boutons **B**, **S**, **X**, **Y** et **Start**, sur n'importe quelle manette, pour revenir à l'écran-titre à tout moment de la partie. Le programme de la console Dreamcast™ réinitialise le jeu et l'écran-titre s'affiche alors.
- Vous pouvez modifier la configuration des touches par défaut de la manette en de l'**Arcade Stick**. Voir page 17.

LE COMBAT PROFANE



Cronique publique

Ataque de son de l'ennemi

Enlèvement

ECRAN SCINDÉ MULTIJOUEUR



Joueur 1

Joueur 2



Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

ECRAN SCINDÉ 2 JOUEURS

Cet écran scindé s'affiche lorsque 2 joueurs jouent en mode Boss Attack, Team Battle ou Battle Royal.

ECRAN SCINDÉ 4 JOUEURS

Cet écran s'affiche lorsque 3 ou 4 joueurs jouent en mode Team Battle ou Battle Royal.

**MODE DE JEU (QUANT JUEUR)
MINUTES**

Le mode de jeu en cours.

Le mode est fléchi lorsque le joueur choisit 0. Vous pouvez régler le minutage dans le menu des options.

**ENTREES VAINCUS
JEU DE VIE DE L'ENNEMI**

Les ennemis qui ont été tués.

Indique le nombre de victoires de l'ennemi. Ce détail est visible lorsque cette page apparaît 0.

Indique si qu'il se passe lors d'un.

En mode Battle Royal (combat royal), le classement de tous les personnages s'affiche.

Le personnage classé en première place est appelé le leader, tandis que celui qui est en dernière place reçoit un fromage. (en une seule langue ses points sont ajoutés).

Les personnages qui ont gagné plus d'un match 0 la suite reçoivent une étoile.

INFORMATION EQUIPE

En mode Team Battle (combat par équipes), le score de chaque équipe s'affiche, ainsi que le classement des membres de votre équipe et leur jeu de vie.

**REPERES
SCORE DE TEXTE**

Indique la position du score.

C'est ici que s'affichent les messages d'informations.

COCHON

Affiche les informations importantes concernant votre personnage. Voir page 12.

LES RÈGLES DU JEU

RESSUSCITEZ À L'INFINI DANS LE TEMPS IMPARTI !

Lorsque le jeu de vie d'un personnage atteint 0, celui-ci ne peut plus se battre. Dans ce cas-là, le personnage ressuscite et ce jeu de vie (Hitpoints) se remplit de nouveau si le match n'est pas fini (indicateur au-dessus de 0), mais vous perdrez quelques secondes (en mode Free Attack) et tous vos biens.

BATTEZ LES ENNEMIS ET RECEVEZ DES POINTS DE K.O. !

En mode Team Battle et Battle Royal, vous recevez des points de K.O. à chaque fois que vous battez un adversaire.

Le joueur ou l'équipe qui possède le plus de Points de K.O. gagne la partie.

Lorsque deux joueurs (ou équipes) se font passer le même nombre de points de K.O., l'issue du match est déterminée en fonction de la durée de vie et de santé d'éléments vivants.

TABLEAU DES SCORES

Personnage vaincu soigné	+4 Points	Vous gagnez trois fois plus de points lorsque vous battez un personnage ennemi.
Battez plusieurs vaincus	+2 Points	Vous gagnez 2 points lorsque vous battez un adversaire.
Personnage vaincu instantanément	+1 Point	Vous gagnez 1 point si l'adversaire est vaincu au combat de front ou dans un piège.
Autodestruction	-3 Points	Vous perdez 3 points si vous êtes vaincu par votre propre véhicule.
Collégier vaincu	-2 Points	Vous perdez 2 points si vous battez l'un des membres de votre équipe.

LE COCKPIT

Jauge de niveau des
projetiles (Projectiles)



Jauge de vie (Vitalité)

Carte radar

Carte radar de base

Liste des unités

INDICÉ DU NIVEAU DES PROJILITES

Chaque personnage est doté de 3 paramètres (Vitesse (Speed), Défense (Defense) et Attaque (Attack)). Vous pouvez améliorer ces paramètres jusqu'au niveau 5 en récupérant des objets bonus.

Les bonus apparaissent lorsque vous visitez des objets dans le niveau ou accédez au menu AJG.

- **Niveau plus de vitesse** Augmente la vitesse de votre personnage.
- **Niveau plus de défense** Augmente la capacité défensive de votre personnage.
- **Niveau plus d'attaque** Augmente la capacité offensive de votre personnage.

ANNEE DU VIE

Lorsque la jauge de vie d'un personnage atteint zéro, il ne peut plus se battre. Si cela se produit, le personnage meurt et se jauge de vie est de nouveau remplie et le match n'est pas fini (sauf dans le niveau de B), mais il peut quelques secondes et tout ses forces.

- **Objet de récupération de vie** Permet de récupérer toute la vie.

CARTE RADAR

Indique ce qui se trouve autour de votre personnage. Vous ne pouvez pas voir ce qui se trouve derrière lui.

CARTE RADAR DU NIVEAU

En mode deux joueurs, lorsque le boss ne se trouve plus dans le même zone que vous, il apparaît sur la Carte radar du boss.

LISTE DES UNITÉS

Indique les unités que possède le personnage. L'unité agrippée est celle en cours d'utilisation. Le personnage peut porter jusqu'à 3 unités.

LE SYSTEME DE COMBAT

INDICE DE MENTIONS Lorsque le personnage d'un joueur s'équipe d'un objet à l'aveugle, le juge de maîtres s'effraie.

Lorsqu'il n'y a plus de mentions, l'arme est entièrement rechargée. Si vous oubliez de le faire, l'arme n'est pas rechargée. Vous devez même le préciser pour rechargez (Certains maîtres proposent une règle d'usage au lieu d'une règle de mentions. Lorsque cette règle s'applique, vous ne pouvez plus utiliser l'arme en question avant de l'être rechargée).

INDICE ET POINTS Lorsque vous êtes équipé d'une arme à feu et qu'une cible est à votre portée, ce vous êtes d'effraie. La cible devient vert lorsque vous avez réajusté votre cible.

VERB SUBJECTIVE Appuyez sur le bouton F ou sur le bouton analogique Q (sur le bouton à gauche du bouton Stick DirectionnelTM) pour pointer la caméra directionnelle votre personnage et regarder par-dessus de son épaule. Si vous oubliez de le faire, l'arme n'est pas rechargée. Vous pouvez alors regarder autour de vous à l'aide de la croix multirectionnelle ou de joystick, mais vous ne pouvez plus avec précision.

CHARGER D'ARMES Appuyez sur les boutons B ou Z pour charger d'une arme à l'autre dans votre inventaire. Lorsque vous trouvez une nouvelle arme, approchez-vous en (l'arme devient rouge) et appuyez sur le bouton B pour vous en saisir. Si votre inventaire d'armes est plein, vous jetez l'arme qui vous tenait et vous équipez de la nouvelle. Prenez le soin lorsque vous trouvez une nouvelle arme, de décharger vos armes dont vous devez plus besoin avant de charger la nouvelle.

RIGOR Lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes, vous pouvez remarquer un bâton, le point et le trace. Vous pouvez charger un coup de pistolet dans le bâton lorsque vous avez une arme.

ORDRE A CHARGES Cliquez sur les boutons à gauche et droite des sticks rechargent des armes différentes ou des objets secrets.

LETTRES E IMPRIMABLES Sous les lettres de votre adresse (Night Vision), votre personnage peut charger des lettres à imprimer ou recharger des objets, ce qui permet de voir de la profondeur en réalité.

ÉQUIPE Cliquez sur le bouton F ou sur le bouton B (sur l'axe du Stick DirectionnelTM) et faites **←←** pour charger ou faire une recherche et voir les objets de votre inventaire.

LES MODES DE JEU

LE MODE ARCADE

Choisissez tout d'abord votre mode de jeu, puis les règles selon le nombre de joueurs :

MODE BOSS BATTLE

1 à 8 joueurs, jeu de coopération obligatoire. Battre le boss dans chaque niveau dans le temps imparti. Lors des parties à deux joueurs, une nouvelle histoire commence au bout de 7 niveaux.

MODE TEAM BATTLE

1 à 4 joueurs. Chaque camp se bat contre l'équipe verte. Le match se termine automatiquement à 8 contre 8. Si votre équipe n'est composée que d'un seul joueur, vous devez choisir un personnage contrôlé par l'ordinateur (CPU).

MODE BATTLE ROYAL

1 à 4 joueurs. Vous êtes seul contre tous. Lorsque il n'y a plus aucun de joueurs, vous pouvez affronter des personnages contrôlés par l'ordinateur (CPU).

MODE TOURNOI (TOURNAMENT)

MODE TEAM BATTLE

1 seul joueur. Choisissez votre personnage et votre équipement (contrôlé par l'ordinateur) et affrontez l'équipe adverse. Les niveaux deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure de votre progression.

LES RÈGLES : lorsque le minuteur atteint 0, l'équipe qui possède le plus de Points de B.C. gagne la partie. Vous pouvez continuer même si vous perdez.

MODE BATTLE ROYAL

1 seul joueur. C'est un mode de survie et vous êtes seul contre tous. Les niveaux deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure de votre progression.

LES RÈGLES : le personnage qui est le dernier lorsque le minuteur atteint 0 remporte la victoire.

Dans ces deux modes, vous devez récupérer un certain nombre de Points de B.C. à certains moments. Si vous en avez récupéré suffisamment, vous pouvez de nouveau affronter le boss (ce dernier est invulnérable automatiquement). Si vous n'avez pas assez de Points de B.C., vous devez recommencer le début.

JOUER

CHOISIR UN COMBATANT Après avoir choisi votre mode de jeu, choisissez un personnage. Selon le mode de jeu et les règles, vous devez parfois choisir un (des) option(s) de personnage et un (des) adversaire(s).

ARRÊTÉ Vous pouvez régler les boutons (sur des parties entre joueurs humains) :

- Carte radar (Radar Map) **ON/OFF** (actives par défaut (sur OR))
- Accessoires (Leads-On Mark) **ON/OFF** (actives par défaut (sur OR))
- Jeu de vie (Vitality adjustment) **De 50% à 100%** (à 100% par défaut)

DOIX (DASH) (JUMP SELECT) Le mode **TRAIL BATTLE** et **BATTLE ROYAL** du mode **Broads**, vous pouvez choisir vos vites. Les options suivantes vous sont proposées pour contrôler de ces vites :

- Freinage (Fog) La vitesse est contrôlée par le freinage.
- Vites de nuit (Night Vision) Vous vous baladez dans le nuit.
- Gravité (Gravity) Vous pouvez voler plus lent.
- Balles (Ball Game) Une familiar avec objets dans et autour.

LA GALLERY (GALLERY)

Vous collectionnez des données de **BRUSH** et des objets spéciaux lorsque vous complétez certaines conditions. Vous pouvez également découvrir des items secrets. Allez dans l'option Gallery dans le menu des modes de jeu pour voir ce que vous avez récupéré. Le page Item Collection contient les objets que vous avez récupérés dans le mode **ROUS BATTLE** du mode **Broads**.

OPTION

Vous pouvez configurer les différentes options de jeu. Voir page 12.

LES OPTIONS

- DIFFICULTY (DIFFICULTY)** Pour ajuster le niveau de difficulté du mode **BOSS ATTACK** ou mode **Bravade** et **Tournoi** (Tournoiment).
- VIOLANCE (VIOLENCE LEVEL)** Pour ajuster le niveau de violence du jeu.
- REPERE DE DEPART (START POINT)** Pour régler le taux de départ initial pour les attaques.
- DURÉE (MATCH TIME)** Pour régler la durée de la manche en modes **BOSS ATTACK**, **TEAM BATTLE** et **BATTLE ROYAL**.
- TEMPS PENALTY (PENALTY TIME)** Pour ajuster le temps de pénalité, lorsque personnage est battu dans le mode **BOSS ATTACK** ou mode **Bravade**.
- CONTINUATION DES BOUTONS (KEY CONFIG)** Pour modifier la configuration des boutons. Vous pouvez également attribuer une commande spéciale à un bouton. Utilisez le créa multifonctionnelle / le joystick pour choisir une fonction plus appuyée sur le bouton B (Bouton B ou C sur l'Écran d'État Boutons**).
- **VIBRATIONS** : peut activer ou désactiver la fonction vibratoire de Wireless Pad Bluetooth**.
 - **PAR DÉFAUT (DEFAULT)** : peut revenir à la configuration des boutons par défaut.
 - **ANNULER (CANCEL)** : pour annuler les modifications précédentes.
 - **CONFIRMER (DONE)** : pour confirmer la nouvelle configuration des touches.
- DISTANCE CAMERA** Pour régler la distance entre votre personnage et la caméra.
- SONS (SOUND EFFECTS)** Pour choisir entre **TOURNOI** ou **ROMO** selon le mode de jeu sélectionné.
- PAR DÉFAUT (DEFAULT)** Pour revenir à la configuration par défaut de toutes les options.

AL SIMMONS

L'ARGENT SECRET DE LA MALCHANCE



Al Simmons est équipé d'armes lourdes. Grâce aux 16 télé-plateaux Grifling et 16 lance-missiles, il peut envoyer tout missile à cette chercheuse de prime morte. Ces armes ont un coût de 100000 dollars. Il peut lancer de 2 à 4 grenades à la fois.

LES PERSONNAGES

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIALES

Triple lance-missiles (Triple Missile Launcher)

Buttons A (lance vos trois équipes de lance-missiles)

Pluie de grenades (Blood Grenade Rain)

Buttons A + X ou Buttons analogiques B (lance vos trois équipes de grenades)

Combo au couteau (Knife Dash Combo)

Buttons A + X ou Buttons analogiques B (appuyez rapidement sur les boutons lorsque vous êtes près d'équipe d'ennemis)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Grifling

Grenades

ARMES : MODS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Lance-missiles

Grifling

Grenades

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Sain (Wielding Recovery)

Recharge A + X ou Recharge manuelle
B (attaque vers l'arrière puis coupes
d'arcs)

Force de frappe (Crash Power)

Sam devient feu lorsque sa charge de
vie est basse

Trouver des armes (Find Weapons)

Sam trouve plus facilement des
armes lorsqu'il casse différents
objets de scène

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Faible à pompe
Dépendre

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Intermédiaire
Faible à pompe
Dépendre

SAM

LE DETECTIVE PRIVÉ DE LA JUSTICE



En mode Bossfight ou jeu solo, il se
trouve l'arme définitive de
plombée. Le bombe, son arme la plus
destructrice, dispose d'un chargeur de trois
obus. Le Faible à pompe ou Sain est
difficile à utiliser, mais les alternatives
se dispersent en faisant des dégâts
impressionnants.

JESSICA PRINCE

LA BELLE MEURTIERE



TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Appareil à spirale (Spiral Apparatus)

Boutons B + X puis Bouton Z ou
 Bouton maniglyphe D (attaque avec
 spirale pour déployer d'ennemis)

Reflets (Shining Shot)

→ puis Bouton Z (attaque avec flou
 équilibré de deux platelets)

Coup de pied fatal (Jail Kick)

Boutons B + X ou Bouton maniglyphe
 D (attaque avec flou équilibré d'un seul
 platelet)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Platelets (floue)

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Platelets (floue)

Mécanisme

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Soles (Resonance)

Evènements B + E ou Evènements analogiques
D (lorsque les maîtres de Cogliostro sont vertes)

Soles de feu (Fire Ball)

Evènements E (après un seul, lorsque
Cogliostro ou les maîtres vertes)

Carrière collective (Fire Strike)

Evènements E (après un seul, lorsque les
maîtres de Cogliostro sont orange)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Mitraille magique

Soles

Mer de feu

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Mitraille magique

Soles

Mer de feu

COGLIOSTRO

L'ÉCHANGE IMMORTEL



Cogliostro peut utiliser des techniques
magiques spéciales. Ses armes de base est
la mitraille magique à tête chercheuse. Ses
doigts peut traverser les murs. A savoir
pendre, ses maîtres de feu plumes ses
adversaires.

TIFFANY

LA DIANE CELESTE



Vous devez lui présenter le message de Tifa au sein de la ville, elle peut également déclencher son épée et porter des vêtements supplémentaires. Elle peut également être un modèle pour, robe et lunettes, etc.

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Épée Immortelle (Technique Spécial)

Recharge A + X puis Recharge X ou Recharge manœuvres E

Wai (Min Break)

Recharge A + E ou Recharge manœuvres E (opposé au vent)

Devotee Issue (Demi-Invuln)

Équipage vous dit deux épées de même type

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Épée de Tiffany

Équivalent

ARMES : MODES TERM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Épée de lumière

Épée de Tiffany

Équivalent

TECHNIQUES ET ATTRAQUES SPECIALES

Objet de Feu (Fireball Shell)

Bouton B + X ou Bouton scénérique B (Jetez vos os à la fois pour éjecter d'ennemis)

Ball volant (Flying Bomb)

Bouton B + X + B ou Bouton scénérique B

+ Bouton B (Jetez vos os chargés de Feu, Brimstone peut être à peu de la fois)

Ball (Ball Blast)

Bouton B +X +B ou Bouton scénérique B (Jetez vos os chargés de Feu)

ARMES : MODE BOSS ATTECK

Talons double

Magnés

ARMES : MODS TERM BATTLE ET BATTLE BOYAL

Talons double

Objet de Feu

Magnés

BRIMSTONE

LE QUERRIER DU PURGATOIRE



Le personnage utilise ses armes à distance et ses talents pour vaincre les ennemis. Lorsqu'il est en mode de combat, il peut utiliser ses talents et ses compétences de profession.

REDEEMER

L'ASSASSIN DU PARADIS



Redeemer est un assassin de haut vol capable de se téléporter à volonté, grâce à son jeu de manipulations. Il peut tirer un assassin en utilisant son Batac Plasma, ou jeter d'un peu de sa vie.

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIFIQUES

Drainage vital (Vitality Drain)

Buttons B + X ou Bouton analogique D (pendant le Boss Lancer)

Batac plasma (Blast Blast)

Buttons B + X ou Bouton analogique D (pendant le Boss Plasmalet, avec point d'vue pour les vie)

Course à la vitesse (Dash Barring)

Buttons B + X ou Bouton analogique D (lancer sous d'effet pour esquiver et tuer, avec point d'vue pour les vie)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Batac Lancer

Batac Épée

Batac Plasmalet

ARMES : MODÈS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Batac Lancer

Batac Épée

Batac Plasmalet

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Art à pointes (Apex Break)

Boutons B + X ou Bouton analogique B (fonction avec l'axe d'attaque de la Lance Normale)

Tesacata (Tessacata Tera)

Boutons B + X ou Bouton analogique B (fonction avec l'axe d'attaque de la Lance de Combat)

Volage (Hoverlog)

Bouton B (appuyez rapidement dessus après un saut)

ÂMES : MODE BOSS ATTACK

Lance Normale

Coût: 0

ÂMES : MODS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Lance de Combat

Lance Normale

Coût: 0

GRACE

L'AMÉ D'ESSAUT



Le plus polyvalente de Grace, cette faucon blanc qui permet d'effrayer de simples ennemis. Grace peut également voler dans les airs et récupérer ainsi ses ennemis par surprise...

CLOWN

LE FARCEUR DIABOLIQUE



Lorsqu'il a assez bavonné, il peut par être rempli de poisson. Cependant, lorsqu'il se change en Violator, il devient le personnage le plus puissant en abîme (à l'exception de son maître), ses spécialités,

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Polig molyne (Might Road Power)

Bouton B + Z ou Bouton molyne D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'arme)

Transformation en Violator

(Transformation into Violator)

Bouton B + Z + B ou Bouton molyne D + Bouton B (pendant la transformation, le clown peut pas à perdre la vie)

Fusées de l'Enfer (Hell Fire)

Bouton B + X ou Bouton molyne D (pendant la transformation et après avoir changé d'arme)

NAMES : MODE BOSS ATTACK

Frappement

NAMES : MODS TERM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Frappement

Unse-adulte

Bolles-bombe

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPECIALES

Feintage aveugle (Blind Fumble)

Seconde B + X ou Seconde analogique B (lorsque vous êtes équipé d'une Griffe)

Double aveugle (Double Blind)

Seconde B + X ou Seconde analogique B (lorsque vous êtes équipé de deux Griffes)

Attaque super aveugle (Super Blind Dash)

Seconde B + X ou Seconde analogique B (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

NAMES : MODE BOSS ATTACK

Griffe de fer

NAMES : MODS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Griffe de combat

Griffe de fer

TREMOR

LE CYBORG MARRAUBEUR



Tremor est dangereux pour les combattants inexpérimentés grâce à ses attaques puissantes. Il peut également absorber les coups et résister avec ses bras flexibles. Cependant, il ne peut s'échapper d'aucune arme, même ses propres griffes...

TWITCH

LE TIREUR D'ÉLITE



Les talents de tir de Twitch sont les meilleurs, car leur précision est à toute épreuve. Sa mode Saloper, Twitch n'apparaît pas sur le radar de l'observateur et ne peut d'ailleurs jamais tomber que la lance-flamme, le lance-roquette, etc.

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIALES

Saloper

Équipez-vous d'un fusil. Lorsque Twitch est en mode Saloper, il n'apparaît pas sur le radar de l'observateur et ne peut pas être renoué en tout que cela.

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Revolvers

Fusil

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Revolvers

SMG

Lance-Flamme

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Attaque de volée (Close Defense)

Boutons B + X ou Bouton analogique D (lorsque Sprowl n'a pas d'ennemis, il peut de la sorte passer à l'attaque)

Saut (Jump Up)

Boutons B + E + B ou Bouton analogique D + direction B

Deux pistolets (Two Guns)

Boutons B + E ou Bouton analogique D (lorsque utilisé deux pistolets en même temps. Pour cela appuyez-vous sur les deux boutons pistolet du même type)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Mode Boss

Commandes

ARMES : MODES TERN BATTLE ET BATTLE BOYAL

Mode Boss

Pistolet maître/élève

Commandes

SPROWL

L'ÂME EN PEINE



Lorsqu'il est en mode Boss, Sprowl est capable d'utiliser les commandes à distance avec ses pistolets maître/élève. Sprowl est très complexe et un adversaire dur, ce qui se fait en provoquant l'usage de l'énergie.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ? Vous êtes bloqué, vous cherchez une solution pour un jeu Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, idéal pour tester les astuces de nos jeux préférés grâce à nos conseils et solutions personnalisés :



NOT TECHNICHS HI POLFRONT PRL RIFONDRE PRL CURTIONS SULTINS AUX SOLUTIONS DR PISTOIS CONCERNANT NOS JEUX.

GARANTIE LIMITÉE

Rides Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Rides Interactive Ltd garantit le matériel original du présent produit que le support physique sur lequel le programme de présent produit est enregistré sans exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt (90) jours à compter de la date d'achat. L'absence de responsabilité de Rides Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée découle d'un ou de plusieurs des motifs suivants : un usage défectueux ou de négligence sans frais de matériel, à condition que vous le restituez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas et sera invalidée en cas de défaut de produit résultant d'un usage abusif ou d'insécurité, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'IMPORTE EN RIEN VOS DROITS LEGISLATIFS ET L'INSCRIPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRIE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QU'IL EST" ET SANS GARANTIE D'AUCUN SORT. RIDES INTERACTIVE LTD N'EST EN CHARGE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE EXCÉDANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES RÈGLEMENTS, LES CONTRATS OU AUTRE SÉLÉCTIVE À LA COMMERCIALIZATION, À LA DURÉE DÉTERMINÉE, ET/OU À L'ACQUISITION À UN QUINZAIN PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT, RIDES INTERACTIVE LTD DÉCLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISÉ PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITÉ QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSÉQUENTS, ACCIDENTELS (Y-OU DÉCOURUS ET IMBÊTES, PERTES, COÛTS, PUNIS OU DÉPENSES SÉRIÉS OU INCOURUS PAR VOUS COMME LE RÉSULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA NON-UTILISATION DU PRODUIT AVEC UN PU-PÈRE OU PRESENT PRODUIT. LES CES EXCLUSIONS MENTIONNÉS CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN RIEN CAS À LA RESPONSABILITÉ RELATIVE À LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE BLESSURE OU DE BLESSURES.