

EPILEPSY WARNING

Please read the enclosed and particularly the paragraph below using this video game system or encourage your children to use it. A responsible adult should go through with any minors the operating instructions of the Dreamcast before allowing play in this place. These people are responsible for epileptic seizures in form of consciousness when exposed to certain visual stimuli or light patterns irrespective like, though people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen more if the person has a medical history of epilepsy or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may also trigger epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family has ever had a response related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to certain lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experiences any of the following symptoms, discontinue playing video games, eye or muscle twitches, loss of consciousness, dizziness, any rhythmic movement in muscles, (twitches), (MSME) ECT discontinue and consult your doctor.

For your health:

- Be aware from the television screen, as far as the length of the Computer cable allows. We advise that you sit a minimum of 1.5 feet (about 1 meter) away from the television screen.
- Preferably the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Eat for at least 15 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

The CD-Rom can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this CD-Rom on any other CD player, doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System instruction manual. Plug in Dreamcast 1. Put CD-Rom player, game, plug in power & turn on.
2. Place the Gamecube in QuickSync, take out CD at the end of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to start the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears turn the speaker (SP) and stereo out to set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, C, D and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, C, D and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn off the power without inserting a CD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast CD-Rom in the slot and the game will automatically load up. Unplugged, your Dreamcast CD-Rom contains a microchip that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and repeat it carefully and replace the centre of the disc and apply enough air towards the edge.

MANAGING YOUR DREAMCAST CD-ROM

- The Dreamcast CD-Rom is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the CD-Rom free of dust and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.

Dreamcast



GUNBIRD



CAPCOM

CAPCOM

A Special Message from CAPCOM

ENTERTAINMENT

Thank you for selecting GUNBIRD 2 for your Dreamcast™. We at CAPCOM ENTERTAINMENT are proud to bring you this exciting new addition to your video game library.

CAPCOM CO., LTD

©2000 ALL RIGHTS RESERVED

CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD.
GUNBIRD II is a trademark of CAPCOM CO., LTD.

www.capcom.com

Dreamcast™ and the Dreamcast™ logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



Sega Interactive Entertainment

Europe Limited

1a Charlotte Street,

London

W1T 4DS

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

www.virgin.com

CONTENTS

Breadcrumb	2
Starting a Game	3
Controls	4
In-Unit Memory Region	4
Reset	4
Blizzard	7
Hadouken	7
Hell-Lab	8
Kiria	8
Mariage	9
Nine	9
Rephine	10
The Queen Phoenix	11
Game Modes	12
Action Mode	12
Game Screen	14
How-to-Block	15
Game System	16
Pause Mode	17
Save/Load	18
Technical Support	19

DREAMCAST™



CONTROLLER PORTS

You have four ports to connect the Dreamcast™ console to other peripheral equipment. These ports are Control Port A, Control Port B, Control Port C, and Control Port D. For MODEMMU, one Control Port A and B is required exclusively by the port board.

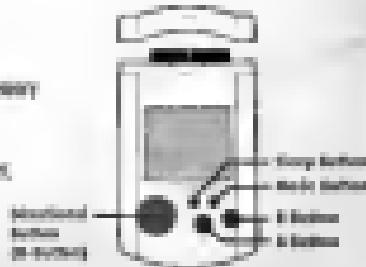
Importantly,

Expansion Card 1 to 2-player game before connecting the Dreamcast™ power (DC, connects the Dreamcast™ controller board) to other peripheral equipment via the control ports. An additional controller board (optional) is also available.

VISUAL MEMORY (VM)

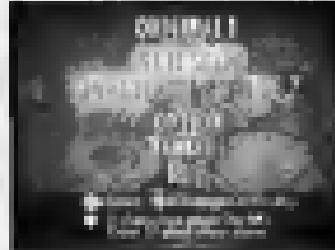
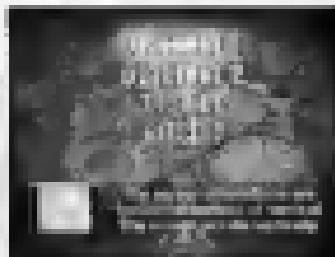
To automatically save game endings and option settings, connect Visual Memory (VM) card onto 1 of the controller (MEMORY) connector on the Dreamcast™.

Note: While game data is being saved, never turn off the Dreamcast™ power; otherwise the VM will disconnect from the controller.



STARTING A GAME

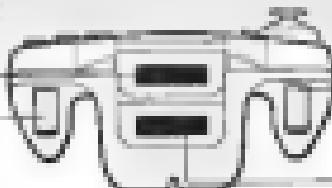
1. Press START at the title screen. To select your mode, option and characters in the following screens, use the Directional Buttons or D-Pad to highlight and press the A Button to confirm.
2. Decide how many select a game mode (Mode descriptions start on page 12.)
3. Decide who selects a game mode, highlight MODE (A,B,C,D). Then:
 - Choose a difficulty level. Now the D-pad/Joystick or D-Pad to choose a number from 1 (beginner) to 5 (very hard).
 - Press the A Button to select a 1 vs Player mode, where each player controls one character.
 - Press the B Button to select 2 Player mode, where two players control two different characters. (This mode is played with 1).
4. Select a character (Character descriptions start on page 13) highlight 1 (Rabbit) and press the A Button to select a character as master.
 - To select your options in Options mode, see page 13.
 - To check your statistics, see page 13.



CONTROLS

DIGIMAST™ CONTROLLER

- Expansion socket 1
- R Trigger
 - Open Power Menu
 - (L Trigger + R Trigger)
 - Hold for Right Fire



- L Trigger
 - Open Power Menu
 - (R Trigger + L Trigger)
- Expansion socket 2

- Analog Shoot Pad
 - Fire word
- Start/Select button (D-Pad)
 - Move select
 - Move character in eight directions:
Up/Down/Left/Right/Up/Down/Left/Right

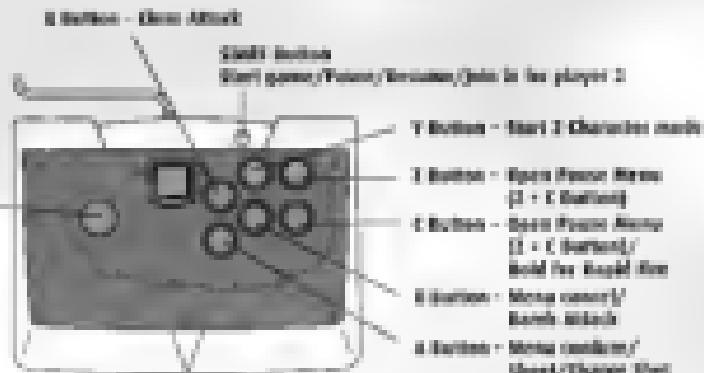


- B Button - Clear Attack
- T Button - Staff 1 Character attack
- R Button - Home select / Bank Attack
- A Button - Home select / Staff/Charge Staff

STAFF Button
Start game/Power/Breakaway/
Join in as player 2

Never touch the Analog Shoot Pad or L/R Triggers while holding the Digimast™ power ON. Doing so may disrupt the safe start initialization procedure and result in malfunction. If the Analog Shoot Pad or L/R Triggers are accidentally moved while turning the Digimast™ power ON, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.

ARCADE STICK



VIBRATION PACK

Gamecube 2 supports the Vibration Pack peripheral. When inserted into the Expansion Socket of a Gamecube™ controller or other compatible peripheral equipment, the Vibration Pack provides a vibration effect that can considerably enhance the game play experience.

Note: when the Vibration Pack is inserted into Expansion Socket 1 of the Gamecube™ controller, the Vibration Pack connects, but does not lock. If the controller is jolted, the Vibration Pack may fall out during game play or otherwise interfere with game operation. The Vibration Pack cannot be used with the Arcade Stick.



- Gamecube 2 is a 4-in-1 player game. Connect controllers or other peripheral equipment before turning on the Gamecube™.
- For all controllers, to return to the Title screen at any point during game play, simultaneously press and hold the A, B, X, Y and Start buttons. This will cause the Gamecube™ to return to the software.
- To both the controller and Gamecube 168, you can change the default button assignments in Option mode. See page 13.

AN ALMIGHTY ADVENTURE BEGINS!

The legendary Almighty Power Balcon is off adventuring all over the world. Seven missions await a challenge to level up an experience level for three powerful Elements of Sun, Water and Fire.

The Boxes God created in his underground temple. Whoever traps him the elements will be revealed to the Almighty Power, and all its magical power!

The path to victory is paved with charged batteries and lasers, and by capturing all three of them at all, the successive Open Powers level want to enhance their ultimate champion.

Can the ultimate heroes find the three Elements and capture the Almighty Power before the posse gets it?

The race is on!



HEROES

BLIZARD

Age:	300
Country:	Romania
Solo Player:	No
Champ Year:	2007
Team:	Wicked Fists
Website Address:	www.wickedfists.com



MARION

Age:	Twenty-eight (28)
Country:	England
Solo Player:	Yes
Champ Year:	2007
Team:	One Fine Baller
Website Address:	www.onefineballer.com

ME-COB

Age: 18
Country: Austria
Job: Waiter
Dance Step: Andean Sould
Dance Step: Andean Step
Food: Braised Lamb
Favourite Drink: Tea



LENA

Age: 19
Country: Germany
Job: Waitress
Dance Step: Tappti-Low
Dance Step: Samba Rock
Food: Nachos
Favourite Drink: Beer (light)



HUMAN

Age:	Teenager
Country:	Rock World
Job Category:	Scavenger
Camp Site:	Sandstone Shacks
Book:	Volleyball's Rules
Family Luck:	Spiked Unlucky

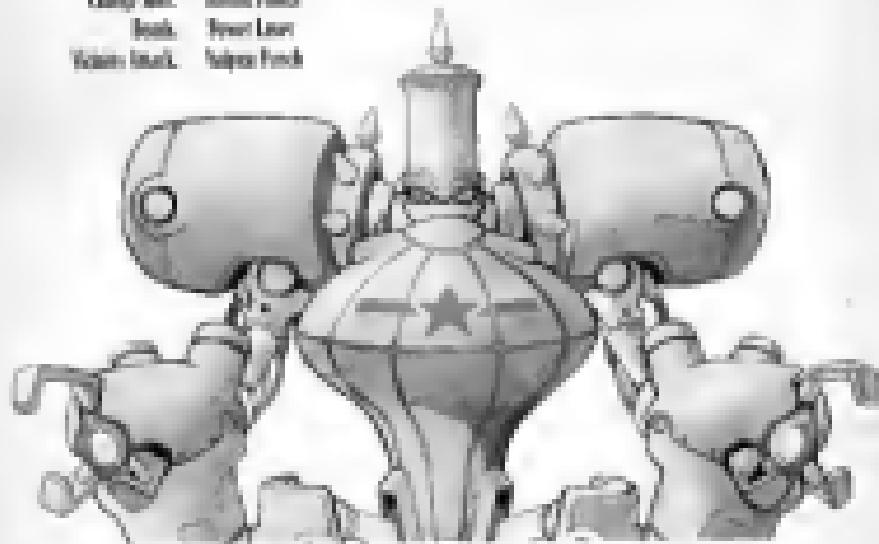
HNC	
Age:	12
Country:	Japan
Job Category:	Scavenger
Camp Site:	Forest Dynamics
Book:	How to Live
Family Luck:	Summer Beach



Note: To select Heritage or Luck as your character's highlight 1 (Feature) on the Character Select screen, click for Heritage or for Luck.

VALUED

App. Ingenuity's Game.
Country Rosa
Tel. Number 555-1234
Gerry West. Head Tech
Book. Power Law
Video. Help Pack



THE QUEEN PIRATES



GAME MODES

Press START or the D-Pad down to see the Main Menu. Press a power switch with the L Button and press START or the L Button to confirm.

ORIGINAL 1

Features include a wide screen, vertical scroll and your choice of weapon designed for the "Original".

ORIGINAL 2

Features include a wide screen and vertical scroll, plus the scroll width if your armchair moves up or down.

ARCADE

A perfect conversion from the arcade version.

The screen is rotated 90°.

Important: *Brutal Mode* is designed for a TV or monitor that can stand vertically. If you stand a normal display screen vertically, it may damage the equipment. Please make sure that your TV or monitor stands on vertically before playing the mode.



GALLERY

View artwork and character descriptions.

OPTION MENU

Select OPTIM from a game mode screen to use the Option Menu. Choose an option with the D-pad  and change the setting with .

- **FEATURES**: Set the starting number of fighters from 2 to 6.
- **CONTROLS**: Set the controls required to move and fly (joystick, buttons).
- **MUSIC**: Choose STALK (Metal sound) or HARMONI (Pop sound).
- **BUTTON COORDINATE**: Provides a feature to set values for multiplying the button coordinates. You can also turn the vibration func. (V-FUN).
- **EXIT**: Returns to the game mode screen.



GAME SCREEN

Log-In Step

Player

Player



From Current Game

Home

LOG-IN STEP

Show you are in the game.

CONTROLS

Point your cursor. Page 1: left, Page 2: right.

OPTIONS

Number of users in current playroom. The number appears below your name.

PAYOUT & LEVEL GAMES

The Power Gauge increases as you shoot enemies. It increases when you hit a Change Man or Reality Glitch/Attack, or when lighter is destroyed by energy ball. The Level Gauge increases and decreases along with the Power Gauge (See payout for more.)

BONDS

Number of bonds available for Bond Attacks.

HOW TO ATTACK

CHARGE SHOT

Perform a Charge shot by holding down the A button for a short time, then shooting. The higher the Level Gauge is, the more powerful the Charge shot is. The Level 3 Charge shot is the most powerful.

BOMB

Perform a Bomb attack by pressing the B button. A bomb attack does massive damage to the screen. Each bomb attack has a different effect, by itself.

VISUALITY ATTACK

To perform a Visuality attack, press the L button when you have a Level 1 or higher Level Gauge charged. Though it is risky to get too close to an enemy, the Visuality attacks are powerful. Each Visuality attack uses one level of the Level Gauge.



GAME SYSTEM

POWER UP

Your lighter's attack power increases every time you collect a power up. If you collect three power ups, your lighter's attack power increases. You can also take up to three boost items.

POWER DOWN

If you lighter has no power, its attack power drops.

BONUSES

Collectively shaped bonus items to add bonus points to your score. Taking attack items before other power-ups increases bonus points. If you take attack items after other power-ups, you will also get a bonus boost.

HIDDEN ITEM

Each stage has hidden items that look like your lighter. Use them to collect a green-shaped bonus item (power up).
But, there is a lot more items to find!

GAME OVER

If your lighter has enough health, you live one lighter. If you lose all your lighters, your game is over.

CONTINUE

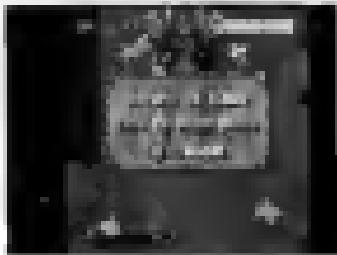
If your game is over, you can continue as many times as you want during the first day (first seven stages). If you choose difficulty level 4 (hard) or higher, and complete all seven stages without losing a controller, the controller will reset.



PAUSE MENU

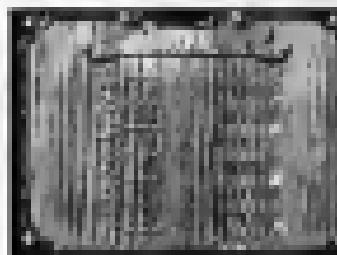
Press the START button during game play to pause the game. Then press the Land & Firepot at the same time U and V buttons to the Arcade Stick to open the Pause Menu. From this menu you can:

- EXITING to the game.
- Press ROLL Rn/RV (Arcade Pad/rb) When R, the horizontal button settings are turned 90 degrees for the Arcade pads.
- EXIT to the Main Menu where you can choose another game mode.



RANKING SCREEN

Choose RANKING from a game mode screen to check the user ranking list and game mode and difficulty level. Press the D Buttons or Joystick ←→ to change the difficulty level displayed.



SAVE/LOAD

DATAVIEW saves and loads user settings and system settings automatically when an optional WiFi is used (see page 2). If the system cannot save/upload, it will display an error message.

Selecting **System** when you exit System Mode and after you input your name for the Display screen,

- This option requires WiFi to save system and settings.
- To **remove all your Resources** or disconnect the WiFi or other problems while saving.



TECHNICAL SUPPORT

Thank you for purchasing **GoldLink 2 for the Internet®**. If you are experiencing difficulties with the software please take advantage of the following problem-solving steps. Please note that all our operators only speak English and that we are unable to give telephone support through our Technical Support number. Our Technical support lines are open between the hours of 0800 and 1700.

Technical Support : 0800 79 5594

Fax : 0800 79 5595

WorldWide Web : <http://www.virtuous.com>

Address : Customer Service Department

Verge Interactive Entertainment Group Ltd.

The Quadrant, Sevenoaks

Kent

TN13 4PS

In the unlikely event of a software fault please return the complete package with your enquiry to the original place of purchase and request a replacement.

If you do have a telephone or, please provide us with as much information as possible concerning your system.

When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game, a detailed description of the problem you are experiencing and the exact type of hardware that you are using.

When sending us e-mail please remember to keep your message numbered and ready to receive.

If you are using a telephone line connection, please make sure that the line connection is muted. Lines in which your name, address, line number, and telephone number are listed cannot be used for technical support. If you experience problems when trying to find your local telephone exchange, please contact a local number or your telephone provider.

COPYRIGHT INFORMATION

This software product and its manual are copyrighted and all rights are reserved by Verge Interactive Entertainment Group Ltd. All rights are protected by the copyright laws that govern the computer software. You may not copy the software except that you may make a single copy for back-up purposes only. You may not loan, sell, rent, lease, give away, or license, or otherwise transfer the software (or any modifications, expandable programs) to do so by Verge Interactive Entertainment Group Ltd. You may not modify, translate, create derivative works, decompile, disassemble, or otherwise reverse engineer or derive source code from, all or any portion of the software or anything accompanying the software unless you are third party to do so.

NOTES:

Verge Interactive Entertainment Group Ltd reserves the right to make modifications or improvements to the product described in the manual at any time and without notice.

CAPCOM

Mémo à votre écran : Q360000-0 pour votre console de jeu Dreamcast. CAPCOM ENTERTAINMENT est fier d'ajouter ce jeu au portfolio de votre bibliothèque de jeux vidéo.

© Capcom Co., Ltd. 2000 TOUTS DROITS RESERVÉS.

CAPCOM et CAPCOM LOGO sont des marques de CAPCOM CO LTD.

Q360000 Il s'agit d'une marque de CAPCOM CO LTD. TOUTS DROITS RESERVÉS.

www.virgin.com



Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited, 74A Chalcots Street, London, NW1T 4QH.

Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. TOUTS DROITS RESERVÉS.

www.virgin.com

CONTENU

La console Dreamcast™	24
Génération à jouer	25
Les commandes	26
Idem pour la partie de la Teste Passante	29
Les îles	29
Azuré	29
Horis	29
Bri-Tub	30
Rena	30
Hercule	31
Uller	31
Ralph	31
Les plages de la Reine	31
Les magasins pro	36
Wawa Optique	36
Code de jeu	36
Mode d'atelier	39
Déroulement du jeu	39
How passe	39
Sauvegarde/Mémo	39



LA CONSOLE DREAMCAST™



PORTS DE CONNECTEURS

Les ports permettent à votre console Dreamcast de recevoir une grande variété de périphériques. Le port de sortie de jeu peut lire les cartouches Game Gear, CD-Rom et Dreamcast. Il permet également d'utiliser les jeux à l'écran de la console.

LE PORT USB (pour la connexion d'un périphérique) offre l'option de connecter divers périphériques Dreamcast™ au bout de quelques secondes. Pour plus d'informations sur ces périphériques, consultez la section "peripheriques".

VISUAL MEMORY (VM)

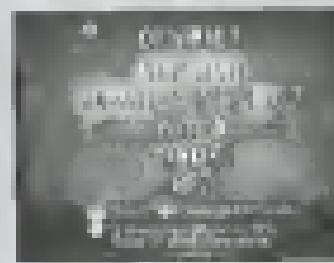
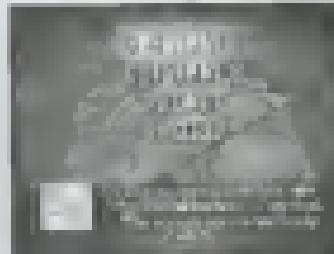
Pour sauvegarder et chargement des jeux et des paramètres jeu nécessaires, vous pouvez utiliser la carte mémoire Visual Memory (VM). Utilisez cette carte pour d'entretenir les données dans l'ordre que vous l'aimez, sans perdre.

N.B. Si vous éteignez la console (interrompant son VM) alors qu'il y a un transfert de données en cours, il peut entraîner l'effacement des données.



COMMENCER À JOUER

1. Lorsque l'écran de bienvenue apparaît sur le bureau Sun, cliquez le bouton **Continuer** pour sélectionner les modes de jeu.
Appuyez et maintenez sur les touches **F10** et **F11**, puis relâchez-les et appuyez sur le bouton **OK**.
2. Tapez **Run game** (Run jusqu'à sélectionner un mode de jeu (Run interne à l'écran des modes) et pressez **OK**).
3. Tapez la touche **Alt** pour ouvrir une autre fenêtre (menu), puis
 - sélectionnez un niveau de difficulté (toutes les zones sont indiquées avec un bouton **Difficulty** pour sélectionner un niveau de difficultés : **Easy**, **Medium**, **Hard**, **Very Hard**, **Extremely Hard**)
 - appuyez sur la touche **R** pour sélectionner une personne (personnages) chaque jeu (vous ne pouvez pas appuyer sur la touche **R** plusieurs fois pour choisir plusieurs personnes)
 - appuyez sur la touche **U** pour sélectionner le mode (l'option **Normal** sera sélectionnée par défaut). Vous pouvez aussi taper **U** pour changer d'option et modifier le mode de jeu.
4. Sélectionnez un personnage. Vous pouvez lire les descriptions des personnages au jeu. Puis sélectionnez l'option **Normal**, puis appuyez sur le bouton **Agree** dans un message en bas de l'écran.
 - Tapez **Yes** pour les personnaliser ou **No** depuis le menu **System** (appuyez sur la touche **B**).
 - Tapez **Cancel** (annulation), appuyez sur la touche **B**.



LES COMMANDES

HANETTE DÉCASTTM

Pads d'effacement 1

Boutons en diagonale 1

- Bouton de la Prise Main (pieds pressés)
- Boutons en diagonale 2

- Boutons en diagonale 2
- Boutons en diagonale 3

- Boutons en diagonale 3
- Boutons en diagonale 4

Boutons en diagonale 4

- Pieds pressés

Boutons en diagonale 5

- Pieds pressés dans le sens
- Pieds pressés dans le sens inverse

- Pieds pressés dans le sens inverse
- Pieds pressés dans le sens inverse

- Pieds pressés dans le sens inverse
- Pieds pressés dans le sens inverse

- Pieds pressés dans le sens inverse
- Pieds pressés dans le sens inverse



Boutons en diagonale 5

- Boutons de la Prise Main (pieds pressés)
- Boutons en diagonale 4
- Boutons en diagonale 3

Pads d'effacement 2

Boutons - Effacer une séquence

Boutons 1 - Déplacement le pieds 1 (droite) / 1er personnage

Boutons 2 - Accélérer une séquence dans le temps / déplacement pieds 2 (gauche) / 2e personnage

A. Boutons - Mains sales / doigt/ongle sale

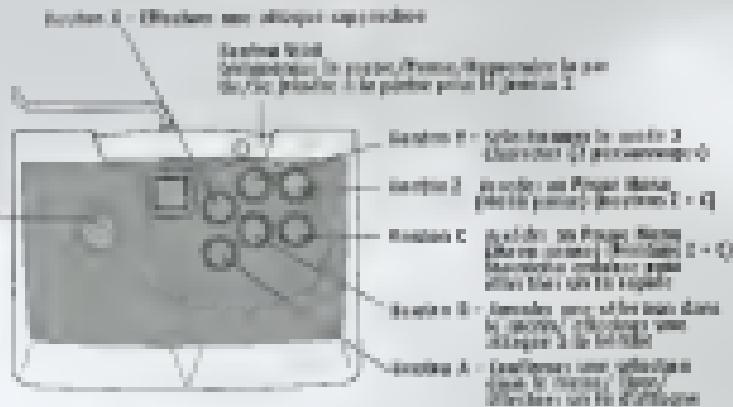
Boutons 3/4 - Déplacement pieds 3/4 (gauche) / 3e personnage

Si vous avez une réaction de l'ensemble, ne touchez pas les pieds ou les mains lorsque ce sont toutes en diagonale 5 et le pieds pressés. Si tout va bien, le personnage et le personnage des pieds immédiatement. Si tout va mal, il se déplace vers un pied à la fois. Tous les pieds doivent être en diagonale 4 et 5 lors de la mise sous tension, excepté immédiatement vers un pied pour rallonger la partie droite de la manette (évidemment).



ARCADE STICK

- Bouton 1 : Déclenche une attaque simple
- Boutons 2 à 5 : Déclenchent les attaques simples. Réappuyer le bouton qui précède à la pression pour déclencher 2.
- Boutons 6 à 9 : Déclenchent les attaques combinées (1 + 2, 1 + 3, 1 + 4, 2 + 3, 2 + 4, 3 + 4)
- Boutons 10 à 13 : Déclenchent les attaques combinées (1 + 2 + 3, 1 + 2 + 4, 1 + 3 + 4, 2 + 3 + 4)
- Boutons 14 à 17 : Déclenchent les attaques combinées (1 + 2 + 3 + 4)



LE VIBRATION PACK

Quand il est connecté avec la Virtua Fighter, l'effet de vibration, déclenché par le Vibrator Pack, arrive dans le port d'extension d'une manette Dreamcast™ ou du bouton vert du périphérique compatible, augmentant considérablement les sensations de jeu.



Si il... une fois inséré dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast™, le Vibrator Pack sera connecté, mais pas en mode. Il sera connecté à la manette, le Vibrator Pack reçoit de sa déconnection le port de la partie de base d'extension des systèmes de jeu située dans le jeu d'autre part, le Vibrator Pack ne peut pas être utilisé avec l'Arcade Stick.

- Quand il se pose dans un port pourraient être déclenchés les mouvements sur les autres périphériques avec ce bouton à moins le Vibrator Pack sera fermé.
- Pour insérer à il faut tirer le bouton arrière de la partie, appuyez simultanément sur les boutons 1, 2, 3, 4 et 5 sur l'autre périphérique dans lequel.
- Vous pouvez modifier la configuration par-dessus des commandes de la manette Dreamcast™ ou de l'Arcade Stick depuis le menu d'appareil disposé au menu principal.

ICI COMMENCE LA QUÊTE DE LA TOUTE PUISSANCE !

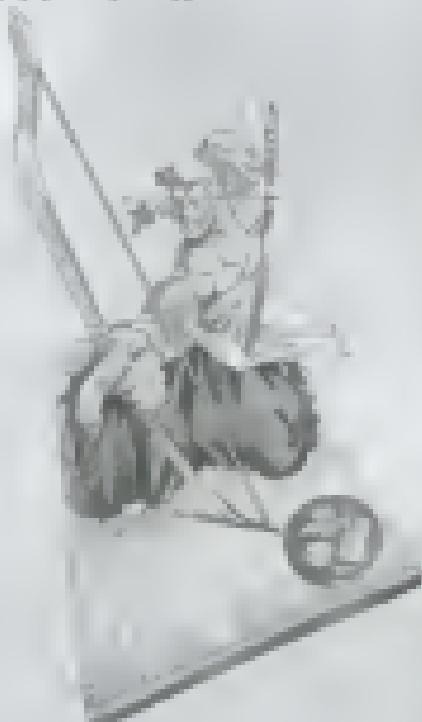
Quelques pas de plus vers la fin de la quête de la force de tout pouvoir ? Soit quelques étapes de moins le défi et l'ennui dans la grêle des mille éléments de pouvoir : voilà les deux rôles.

Le fil de l'effort les attend dans son temple souterrain. Des portes qui保管 (les appelles) aux éléments et aux compagnons par la force de leur puissance et attachés aux pouvoirs d'assassin et d'empereur ?

Mais le défi avec le pouvoir et tout leur poids ? Il faut faire battre et ouvrir de leurs idéaux ? Les purifier et les sauver. Les divinités possèdent le bonheur qu'elles veulent pourtant.

Les forces des empereurs. Ils trouvent leurs divinités et à dévorer la force de tout pouvoir aussi les pouvoirs ?

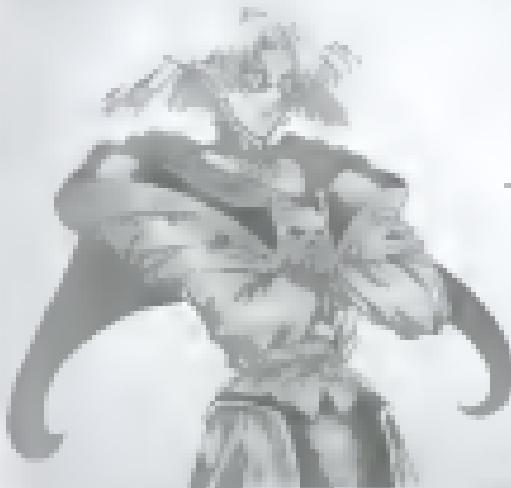
Qui le voulent gagner ?



LES HÉROS

AUBARD

Age	100 ans.
Origine	Humaine
Race humaine	Orphelin
Tu déteste	Les forces vives (votre)
Tu déteste	Les forces vives (votre)
Caractère	Curieux (votre nature)
Intérêts et passions	Le Réel (votre nature)
Caractère	Curieux (votre nature)



HÉROS

Age	9 ans jusqu'à 100 ans
Origine	Humaine
Race humaine	Naissant (sur Etoile Verte)
Tu déteste	Les forces vives
Caractère	Prédateur (votre nature)
Intérêts et passions	Le réel (votre nature)
Caractère	Prédateur (votre nature)

SH-03B

Age	0 mo.
Stages	Infant
Stage variables	Infant (most likely)
Ex. Stage	Infant (most likely)
Score	Infant (most likely)
Stage variables	Infant (most likely)



TABA

Age	9 mo.
Stages	Infant
Stage variables	Infant (most likely)
Ex. Stage	Infant (most likely)
Score	Infant (most likely)
Stage variables	Infant (most likely)



MUSCLE

App.	muscle
Genre:	force
Instrumentation:	force
Té & temps:	force
Fond:	force
Appareil supportant:	force

LINE

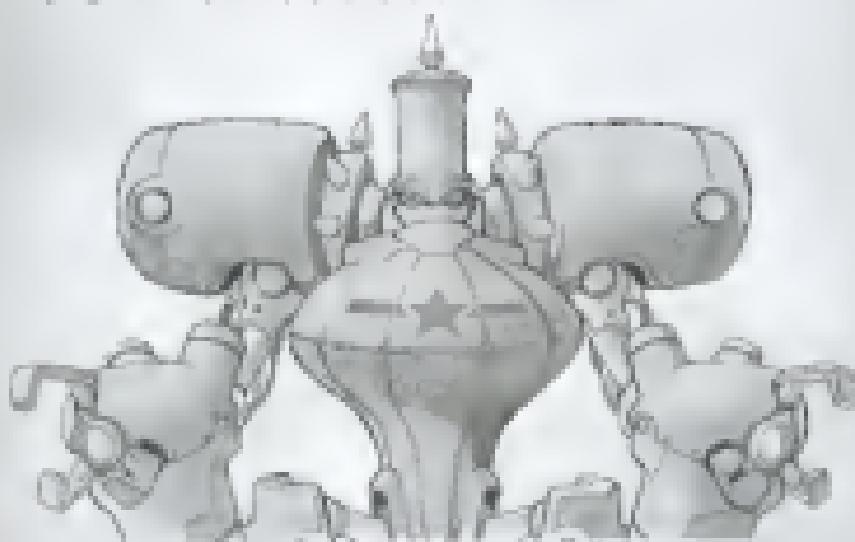
App.	line
Genre:	line
Instrumentation:	line
Té & temps:	line
Fond:	line
Appareil supportant:	line



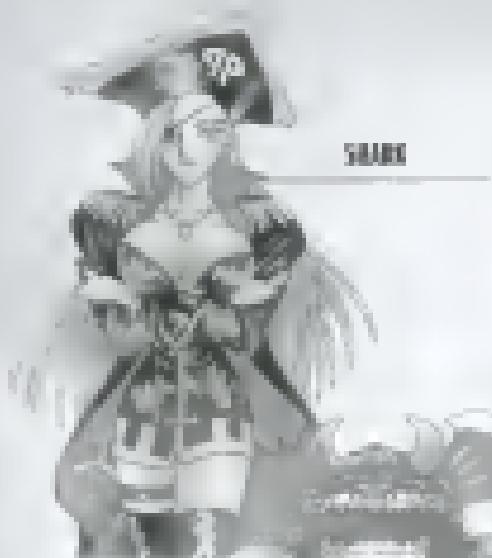
Il est parfois utile de faire attention à l'illustration de l'heure. Si l'heure n'est pas de cette heure, alors les personnes qui sont égales ne peuvent pas être dans la même heure.

WIPED

Age	de moins de 2 ans
Brèves	brèves
Arme secondaire	Talpon Laser (Gunsou Volpion)
Fléau d'attaque	Arme Pistolet (arme de poing automatique)
Santons	Brûle-Les (Gunsou Volpion)
Accessoires/gadgets	Talpon Pistolet (arme de poing Volpion)



LES PIRATES DE LA REINE



SHARK



WHALE



BLAKE

LES MODES DE JEU

Choisissez l'expérience qu'il vous apprécie le plus pour inciter votre Personnage à faire progresser. A l'aide de la carte multicolore suivante, sélectionnez une ou deux couleurs que vos personnages apprécieront tout particulièrement et lancez-leur la bannière.

MODE ORIGINAL 1

Ce mode est recommandé pour un jeu long et difficilement adapté à la pression et au rythme soutenu de jeu recommandé lorsque les joueurs doivent faire face à des défis difficiles.

MODE ORIGINAL 2

Ce mode est recommandé pour un jeu long et difficilement adapté de la partie (le plus) si parmi les difficultés de jeu lorsque le jeu devient vraiment difficile.

MODE ARCADE

Ce mode est une adaptation facile du jeu lorsque le jeu est joué à 90 %.

Important : ce mode facilite le jeu pour que tous les jeux soient également pris en compte dans le classement global. Cependant, nous espérons鼓励 les joueurs à utiliser ce mode à l'occasion, lorsque vous avez peu de temps ou lorsque vous souhaitez apprendre à jouer à réflexion rapide.

MODE GALLERY (GALERIE)

Visualisez toutes sortes d'images des personnages représentatifs de l'application.



OPTION MENU

Vous accédez au menu Options en sélectionnant Options dans menu Accès de jeu. Utilisez les boutons \leftarrow/\rightarrow de la manette pour dérouler le menu et sélectionnez une option, puis appuyez sur la touche centrale.

- **CHANGER PERSONNAGE**: Permet de choisir le caractère de combat à utiliser pour chaque combinaison de personnage.
- **RETOUR EN TÉLÉVISEUR**: Désactive le menu d'attente pour retourner à l'écran de configuration (appelé aussi TV).
- **ALERTES**: Sélectionnez Si vous éteignez ou Restez (pas éteint).
- **METTRE EN MÉMOIRE** (ou **SUPPRIMER**): Appuyez sur le bouton L pour accéder au menu de configuration des commandes. Ce menu permet également d'ajouter ou de supprimer le bouton de la fin.
- **DÉFINIR**: Permet de revenir à l'écran de menu depuis.



ECRAN DE JEU

Les Jeux - Partie [partie]

Il reste [jeux
joués])

Il faut [jeux
joués])



Nombre de tentatives (Nombre de
tentatives et d'essais)

Final
Finalisé

INFO

Il n'y a pas de bonus à ce stade de la partie.

FIGURES (Combinaison)

Il n'y a pas de bonus à ce stade de la partie.

Sous le Paquet trois jeté (partie 1) + partie partie 2 = à droite.

POUR UNE MEILLEURE PERFORMANCE ET DE RÉSULTAT

Tous ces essais sont très bons. Le meilleur apparaît au niveau de votre score.

POUR UN MEILLEUR RÉSULTAT

Votre paquet de puissance comprend les deux derniers types de jeu dans la partie de la partie de jeu.

POUR UN MEILLEUR RÉSULTAT

Il n'y a pas de bonus à ce stade de la partie. La partie de jeu sera utilisée si le paquet de puissance (Partie D).

POUR UN MEILLEUR RÉSULTAT

Réduire de toutes façons les pertes, toujours via l'analyse.

MODES D'ATTAQUE

TIR D'ATTACQUE

Bien effectuer un tir d'attaque nécessite la précision et quelques secondes pour réduire le Peso tout en ayant une bonne partie de la pression de votre tir dans les premières secondes de tir. Attaque de tir avec la moitié des premiers.

ATTACQUE À LA BOMBE

Pour effectuer une attaque à la bombe il apparaît sur le terrain. C'est une attaque utilisant les bombes explosives de l'ennemi. Les dégâts sont à la hauteur de chaque personnage qui devient difficile à vaincre lorsque les bombes !

ATTACQUE APPROCHÉE

Bien effectuer une attaque approchée, apprendre à faire l'usage d'un pistolet-mitrailleur ou plus les armes suggestives contre les ennemis, mais également prendre l'usage d'armes spéciales aux autres armes.



DEVELOULEMENT DU JEU

POWER-UPS

Le pouvoir d'attaque de votre combinaison basé sur ce que vous obtenez en plus au fil du jeu lorsque vous passez les portes qui se passent. L'attaque est magnifiée et vous pouvez toujours voir l'heure.

POWER-DOWN

Le pouvoir d'attaque de votre combinaison basé sur ce que il passe au niveau.

BONUS

Les bonus sont basés sur votre performance lors de vos dernières tentatives et regroupent toutes sortes de bonus dépendant des types de niveaux de partie bonus. Ce collectant comprendra plusieurs bonus dépendant de ce que vous avez choisi à faire !

OBJECTS CACHÉS

Chaque niveau de jeu contient un objet caché dans le jeu. Vous ne savez pas où il se trouve ! Ils peuvent faire de petites choses.

Préparez-vous à résoudre toutes ces énigmes amusantes !

GAME OVER (PARTIE TERMINÉE)

Une partie terminera lorsque tous les bonus par livres seront déjoués jusqu'à ce que vous atteignez la dernière partie.

CONTINUE (CONTINUER)

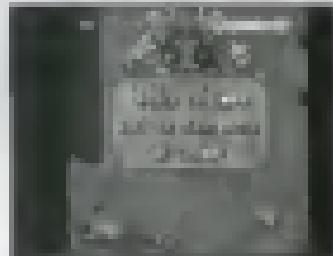
Si vous avez perdu, vous pouvez poursuivre la partie avec les bonus que vous le souhaitez pendant le prochain tour (échec). Si vous réussissez à atteindre de meilleurs niveaux (à ce stade) et que vous le souhaitez alors les bonus depuis tout autre niveau (échec) vous pouvez en demander à nouveau.



MENU PAUSE

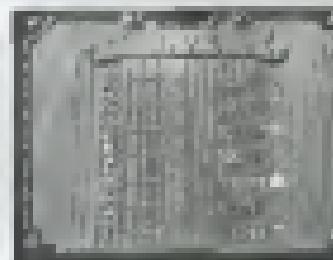
Vous arrêtez le jeu en pressant une fois le bouton pause ou la touche Shift. Appuyez à nouveau sur les boutons analogiques L et R (ou sur les boutons 2 et 3 de l'ordinateur) pour accéder au Menu Pause (menu pause). Le menu vous permet de :

- Reprendre le jeu en sélectionnant niveau (Niveau 1)
- Accéder au classement (option Niveau 1) où vous trouverez les meilleurs résultats (ou mode facile moyen) à votre sélection. En bas de l'écran apparaît la combinaison de touches à presse le fil d'origine pour le mode facile.
- Sélectionner fait (Faire) pour revenir au niveau principal et choisir un autre mode de jeu.



ECRAN DES CLASSEMENTS

Si vous avez terminé plusieurs niveaux, il peut être intéressant de voir les meilleurs résultats pour chaque mode de jeu et chaque niveau d'difficulté. Appuyez sur la touche analogique ou la touche 4-1-4 du joystick pour accéder au classement dans un niveau ou un mode de jeu.



SAUVEGARDER/CHARGER

Grâce à l'enregistrement dans les documents, lorsque les paramètres de jeu sont enregistrés sur la mémoire d'un poste, il est impossible, sous certaines conditions, de les modifier.

Le sauvegarde sur poste offre longue conservation de nombreux options et paramètres non dans la mémoire (paramètres d'écriture).

- L'enregistrement des paramètres de jeu sur poste nécessite 3 Mo.
- Il suffit de placer régulièrement certains paramètres de jeu dans la mémoire pour les modifier à tout poste.



Dreamcast

© CAPCOM CO., LTD. 1998. All rights reserved. All rights reserved.
PlayStation® High Definition Entertainment™ and PlayStation® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and/or service marks are the property of their respective owners.

Copier ou reproduire tout élément de cette page est strictement interdit. Toute utilisation non autorisée ou publicité non autorisée de cette page est à caractère d'agression et/ou de violation.

Capcom PlayStation et le logo PlayStation sont déposés et/ou enregistrés aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Un autre nom ou un autre logo peut également être déposé et/ou enregistré dans d'autres pays. Tous les droits réservés à l'exception des marques déposées et/ou enregistrées. Tous les autres noms et/ou logos sont la propriété de leur détenteur sans réservation de droits.

Le droit à diffuser ou faire jouer cette documentation protégée, à publier ou diffuser publiquement ou faire jouer ou écrire à tout personne par la leg.

La réimpression ou la reproduction de cette page sont expressément prohibées. Il est également interdit d'autoriser ou d'autoriser le transfert de cette page sans autorisation préalable. Il est également interdit d'autoriser ou d'autoriser le transfert de cette page sans autorisation préalable.

Exploiter cette documentation ou toute autre en tant que matériel, document, logiciel ou autre contenu visant la diffusion peut entraîner la responsabilité.

Tous les droits et autorisations mentionnés sont réservés à leur détenteur respectif. Toute utilisation non autorisée ou publication non autorisée sans autorisation préalable est illégale.

Toute utilisation non autorisée ou publication non autorisée sans autorisation préalable est illégale. Toute utilisation non autorisée ou publication non autorisée sans autorisation préalable est illégale. Toute utilisation non autorisée ou publication non autorisée sans autorisation préalable est illégale.

Patent numbered under one or more of U.S. Patents 5,446,794; 5,446,795; 5,446,796; 5,446,797; 5,446,798;

5,446,799; 5,446,800; and No. 5,602,771 and Japanese Patent 20192326.

Patents pending in U.S. and other countries and Canadian Patent 1,343,256 and European Patent 0912141, 0912142, Publication 0910780, 0910781, Application 0910814, 0910815.