

# Dreamcast



Dreamcast

## TECH ROMANCER



INTERACTIVE

CAPCOM

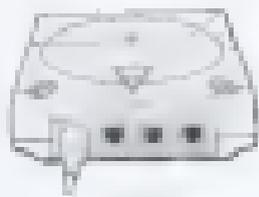


## DREAMCAST™

COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Aliment ou Reset (Force)



BOUTON OPEN

Ouvre le compartiment CD

## POINTS DE COMMANDE

Une fois ces parts pour connecter le Dreamcast™ Controller (Pémania Dreamcast) ou tout autre périphérique. De gauche à droite, se trouvent les ports de commande de A à D. Utilisez chacun de ces ports pour connecter les manettes des joueurs 1 à 4.

Note : réalisez vous d'une ou de plusieurs autres manettes (vendues séparément) pour jouer à plusieurs.

Jusqu'à deux joueurs peuvent s'affronter dans le jeu TECH ROMANCER™. Avant d'allumer votre Dreamcast™, connectez la ou les manettes Techromancer™ au bus ou aux périphériques dans les ports de commande correspondants.

## OPTION SONY SONY

VOIR LE TECHROMANCER™ HISTORY ET COMPATIBLÉ AVEC LE HD-CD. C'EST SIGNIFIÉ PAR LE LOGO POLYMICROUM A TECH ROMANCER™ EN PLUS DU LOGO PLAYSTATION. AVEC DES SÉRIALES NUMÉROS DÉFINISSANT LE PAYS ET EN CAS DE L'ÉCRAN AU COMMENCEMENT DU JEU. LES OPTIONS SUIVANTES APPARAÎSSANT À L'ÉCRAN :



Utilisez les touches Haut et Bas de la prise multidirectionnelle pour déplacer votre curseur sur SONY et HD-CD. Si vous n'êtes pas certain que votre téléviseur supporte la fréquence de 60Hz, sélectionnez l'option Test. Le logo de TECH ROMANCER™ s'affiche une signifié que votre téléviseur est réglé et peut afficher 60Hz. Vous devez dans sélectionner cette option dans le cas contraire, sélectionnez l'option SONY.

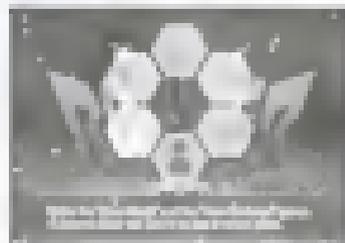
## COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton Start lorsque l'écran noir s'affiche.

Servez-vous de la prise multidirectionnelle du Stick analogique ou du joystick ←→ pour sélectionner un mode de jeu puis appuyez sur le bouton A.

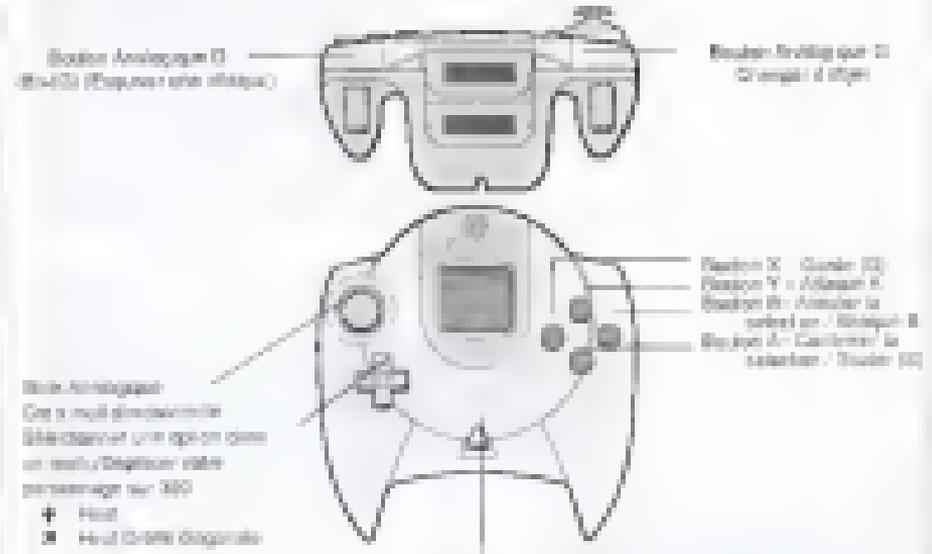
(Pour plus de détails sur les modes de jeu, consultez le page 24 de ce manuel.)

Sélectionnez votre personnage puis appuyez sur le bouton A. (Pour en savoir plus sur les personnages du jeu, consultez les pages 40-49 de ce manuel.)



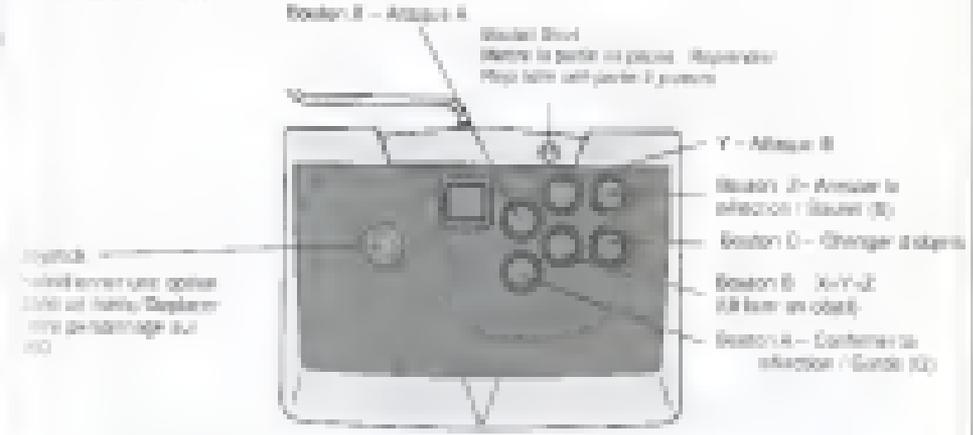
# COMMANDES (PAR DÉFAUT)

## DREAMCAST™ CONTROLLER (MANETTE DREAMCAST™)



Ne touchez jamais le Stick Analogique ou les boutons analogiques D et G lorsque vous insérez votre Dreamcast™ sous tension. Vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de la réinitialisation de la manette. Si par inadvertance, ceci vous arrive, réinitialisez votre manette immédiatement après l'insertion et assurez-vous de ne plus toucher à la manette durant l'allumage.

## ARCADE STICK



## VIBRATION PACK

TECH ROMANCER™ est compatible avec le Vibration Pack. Lorsqu'il est inséré dans le Port à extension de la manette Dreamcast™ le jeu peut utiliser le pack. Le Vibration Pack fonctionne correctement à l'intérieur d'un jeu.

- Notes**
- Insérez le pack dans le port à l'intérieur de la manette. Cherchez le ou les connecteurs de tous autres périphériques insérés de votre autre Dreamcast™ sous tension.
  - Pour insérer le pack, appuyez sur le bouton Start à tout moment de la partie. Appuyez et maintenez plusieurs secondes simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. Votre console Dreamcast™ va réinitialiser avec le logiciel affiché à l'écran. (20)
  - Vous pouvez modifier la configuration par défaut des boutons de la manette ou de l'Arcade Stick en utilisant l'option Button Config (Configuration des Boutons). Voir page 30.

## ECRAN DE COMBAT

Nom du Robot	Temps	Nom d'attaque finale
Jauge d'objet		Inventaire
Nom d'objet		Indicateur de Victoire
Jauge de dégâts		Mode histoire
Jauge d'armure		
Jauge Spéciale		

<b>NOM DU ROBOT</b>	Identifie votre personnage.
<b>LE COMPTEUR</b>	Indique le temps restant avant la fin du round.
<b>JAUGE D'OBJET</b>	Correspond au temps ou au nombre de hits restant pour l'objet ou l'arme que vous utilisez.
<b>NOM D'OBJET</b>	Indique l'objet prêt à être utilisé.
<b>JAUGE DE DÉGÂTS</b>	Affiche les dégâts subis par le robot. Lorsque la jauge est pleine, le robot est battu (voir page 37).
<b>JAUGE D'ARMURE</b>	Cette barre de couleur blanche au fur et à mesure que le robot subit des attaques. Lorsque elle est vide, l'arme ou le robot est détruite (voir page 37).
<b>JAUGE SPÉCIALE</b>	Cette barre de couleur augmente ou diminue au fur et à mesure que le robot attaque. Lorsque elle est pleine, le robot peut effectuer une attaque spéciale. Vous pouvez effectuer cette Super Charge au niveau 3 (voir page 37).
<b>ATTAQUE FINALE (FINAL ATTACK)</b>	Indique si il est possible d'effectuer une Attaque Finale.
<b>INVENTAIRE</b>	Indique les objets en votre possession. Vous pouvez y conserver jusqu'à 2 objets (voir page 36).
<b>INDICATEUR DE VICTOIRE</b>	Indique lorsque un combattant est vaincu.
<b>MODE HISTOIRE (Story mode)</b>	Affiche des informations sur votre personnage ainsi que sur votre adversaire.

## RÈGLES DE COMBAT

Les règles indiquées ci-dessous sont utilisées en Mode Arcade (Mode Histoire / Story mode) et Mode Diff. Hors challenge mode) ainsi qu'en mode Versus (excepté votre jeu pages 34 et 36 pour plus d'informations sur les différents modes de jeu).

Si un joueur l'absence d'économiseur d'écran en mode 2 joueurs, veillez à ne pas laisser l'écran sans surveillance pendant plus de 5 minutes.

### COMMENT GAGNER

Par défaut, le premier joueur qui remplit la jauge de dégâts de son adversaire et fait 2 fois remporter le match. Il est possible de modifier les paramètres de la jauge de dégâts dans le menu des options (voir page 36).

### JUSQU'À

Chaque fois que le compteur affiche 0 et qu'aucun des robots n'a été vaincu à deux reprises (par défaut), le vainqueur est celui qui possède le plus de victoire. Si le temps de jeu est épuisé (OTF) dans le menu des options, le match se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux combattants termine le match.

### MATCH NUL

Un match est déclaré nul lorsque les deux combattants sont vaincus 2 fois en même temps ou bien lorsque les jauge de dégâts des deux combattants sont de même longueur au moment où l'indicateur affiche 0. Lorsque il y a un match nul, les 2 lives des 2 joueurs se terminent.



# MODES DE JEU

## ARCADE

1 OU 2 JOUEURS

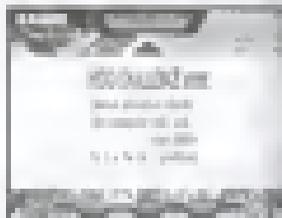
En sélectionnant le **MODE HISTOIRE (STORY MODE)** vous pouvez connaître l'histoire de chacun des robots.

Dans le mode **DEFI (HERO CHALLENGE)** vous pouvez défaire les 18 adversaires informatiques. Si vous y parvenez, il vous sera attribué une note pour votre performance.

## VERSUS

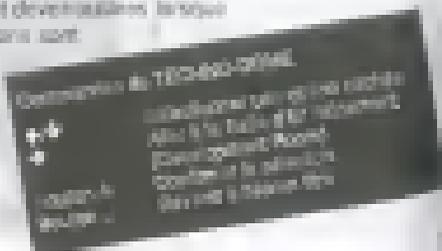
COMPÉTITION A 2 JOUEURS

Défié un ami en face à face. Pour jouer, vous avez 2 minutes dans votre **Chronosuit™** avant de retourner à la fin de chaque match. Vous pouvez recommencer le combat avec le même personnage ou bien sélectionner un adversaire combattant.



## TECHNO GOME OU DR. TATARIUM

Discutez et choisissez des options cachées. Vous pouvez accéder à certaines options dans la **Salle d'entraînement (Development Room)**. Les autres options sont automatiquement déverrouillées lorsque certaines conditions sont remplies durant les phases de jeu.



## COMMANDES DE LA SALLE D'ENTRAÎNEMENT (DEVELOPMENT ROOM)

Devenir le plus vite option cachée en dépassant l'objectif gagné en mode **Defi (Hero Challenge)** et dans les mini-jeux du **Visual Memory (VM)**.



**Mini-jeux du Visual Memory (VM)**  
Vous pouvez télécharger des mini-jeux afin de gagner de l'argent. Pour cela, vous devez dépasser de l'argent. Pour cela, vous devez dépasser de 100 pièces de mémoire. Le menu du Mini-jeux propose plusieurs options.

**MINI GAME (MINI-JEU)** Jouer aux Mini-jeux

**HIGH SCORE (MEILLEUR SCORE)** Conclure le meilleur score

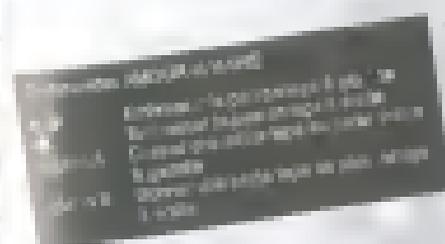
**MONEY (ARGENT)** Gagner vos gains

**SOUND TOGGLE (SON)** Activer/désactiver (ON/OFF) la musique des Mini-jeux

## AMOUR et HAINES (LOVE & HATE)

Soyez aimé ou haï tout moment. Jango peut faire son apparence. Dès qu'il apparaît, embrassez-le. Si une fille apparaît, donnez-lui une petite tape.

**Note** - Vous pouvez accéder à deux mini-jeux supplémentaires pourvu que vous remplissiez certaines conditions cachées durant les phases de jeu. À vous de les découvrir !





## ATTAQUES SPECIALES

Les descriptions des mouvements et des attaques (dans multidirectionnels / joystick) sont destinées à un combattant d'âge vers le droite. Inversement les commandes pour un combattant d'âge vers le gauche.

**CHARGE** **Q** ou **W** ou **↑** ou **←**

Votre robot charge son adversaire en passant toute attaque. Si vous êtes près l'adversaire, celui-ci sera mis hors fonction pendant un court moment.

**PARER LES ATTAQUES** **Q+A** ou **Q**

Effectuez ce mouvement lorsque votre adversaire vous attaque. Cela vous permet de contre-attaquer tout en évitant le coup.

**ESPION LA GARDE** **Q+A+B** (à proximité de l'adversaire)

En effectuant ce mouvement vous pouvez briser la garde de votre adversaire.

**OBJET** **A+B+B** (simultanément)

En début de match, vous pouvez saisir trois objets. Vous avez la possibilité d'obtenir des objets supplémentaires au cours d'un match. Lorsque vous entrez votre adversaire ou si les, lorsque vous laissez certains éléments de votre robot à l'état en votre présence ou à tout moment de match il y a 3 types d'objets.

**Objet de gain** Repare les dégâts au terrain

**Objet d'habileté** Augmente l'efficacité des attaques défenses (mode) ou (mode) (Hard Challenge Mode). L'objet d'habileté permet à votre robot de passer des habiletés spéciales pendant un court instant.

**Armes** Chaque Robot peut utiliser 2 types d'armes spéciales.

### LENDRE ATTAQUES SPECIALES

- 1. Attaque A
- 2. Attaque B
- 3. Charge
- 4. Parer

**ATTAQUE GROUPEE** Commandes de direction + Boutons d'Attaque (simultanément)

Lorsque les deux robots attaquent en même temps, l'attaque en groupe s'exécute. Lorsque cet écran apparaît, appuyez sur les commandes de direction ou pas, attaquez séparément. Le dernier bouton appuyé détermine la victoire.

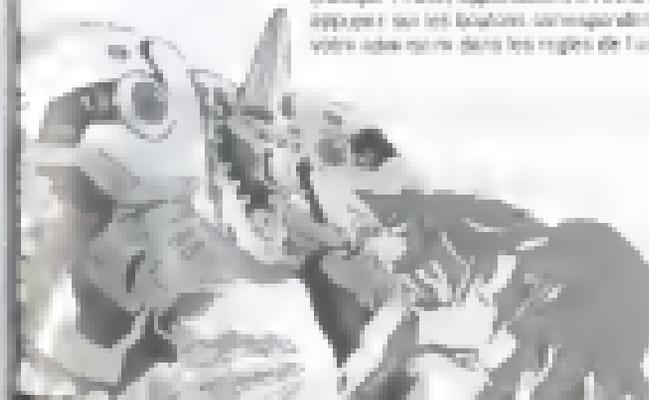
Les règles sont les suivantes:

- A ou B
- B ou Q ou B
- Q ou B ou A

Conseil: Plus vous appuyez sur les boutons, plus les dégâts que vous infligerez en cas de victoire seront importants. Ce moment vous sera évité par les coups de votre adversaire en cas de défaite.

**ATTAQUE FINALE** **A+B+Q+B** (simultanément)

Lorsque l'un de vous de votre adversaire vitail à un final attaque (le juge de dégâts est presque plein), les mots « Final Attack Mode » (Attaque Finale) apparaissent à l'écran. Pendant ce court instant, appuyez sur les boutons simultanément à cette attaque pour obtenir votre idée dans les règles de l'un.



**ROBOT**

G Kazari

**PILOTE**

Junpei

**ENFOS**

Conçu initialement par le père et grand père de Junpei dans un laboratoire clandestin, G. Kazari est doté d'une grande puissance et d'une vitesse sans égale, capable d'égaler les autres ultra robots.

**MOUVEMENTS SIMPLES**

Poussé de Kazari/Méca	A
Bombardier Kazari	B
Reflexe de feu	A+B

**MOUVEMENTS SPÉCIAUX**

Coup de pied Kazari	A (en 1 sec)
Dépercuté de Kazari	←+A
Projection de Kazari	←←+A
Clançon de Kazari	←+B
Télécommande	←+A

**MOUVEMENTS**

←+A+B	
Super Tornado	←←+A+B (en 1 sec)

**ATTAQUE FINALE**

Tornade de Kazari	A+B+C+G
-------------------	---------

**ROBOT**

G Zan

**PILOTE**

Nokko et Hanna

**ENFOS**

Le dernier et le plus immense des ennemis encore qu'on développe par le gouvernement. Zan est équipé de nouvelles armes de courte et moyenne portée. Cette unité est également dotée d'un bras de longue portée pour la permettre d'attaquer à longue distance.

**MOUVEMENTS SIMPLES**

Attaque Flèche	A
Tornado à bras	B
Attaque	A+B

**MOUVEMENTS SPÉCIAUX**

Crue de Zan	←+A
Tornado longue portée	←+B
Tallon de Zan	←←+A
Attaque défilante	←←+A
Attaque interchangeable	←ou←+G
Attaque aérienne	toutes directions + B (en 1 sec)

**MOUVEMENTS**

Attaque super Zan	←←+A+B
Attaque Zan	←←+A+B

**ATTAQUE FINALE**

Attaque super Zan	A+B+C+G
-------------------	---------



**ROBOT**

Pulsion

**PLÈRE**

Pulsi. Fin

**EVENS**

Cette suite de six arts estimeresse, dont robot est repris en « Kombat Special », une forme évoluée d'arts martiaux. Pulsion à côté le style de Herce Legendaire en sautant la ligne des sensés.

**COMBOS SIMPLES**

Direct	A
Glissé	B
Lancer à impulsion	A+B

**COMBOS DÉCORATIFS**

Apprend à impulsion	→+A
Roue de l'Espèce	→+B
Impulsion	→←+A
Super-Pulsion	→←+A+B
Attaque finale	A+B

**SUPER COMBOS**

Vitesse	→←+A+B
Kombat Special	→←+A+B

**ATTACHE FINALE**

Glissé	A+B+G+S
--------	---------

**ROBOT**

Boon

**GRÈTE**

Pulsi.

**INFOS**

Boon à six rangs par son père. Pulsion qui a créé un couple magique pour fabriquer un robot à partir de matériaux de récupération. Boon possède un style de combat très particulier.

**COMBOS SIMPLES**

Lancer Boon à côté	A
Pulsé Apprend	B
→A	A+B

**COMBOS DÉCORATIFS**

Lancer à côté	→+A
→A Destructeur	→←+A
→A Dédé	→+B
→A	→←+B

**SUPER COMBOS**

→A Dédé en route	→←+A+B
→A Dédé en route	→←+A+B

**ATTACHE FINALE**

→A Dédé	A+B+G+S
---------	---------



**ROBOT**

Poids

**PLUFE**

Poids

**DESIGN**

Plufo est le plus récent robot conçu par Ultime de M4. Il possède 3 différentes formes d'attaque. Le mode Avion de Chasse permet à l'attaqué par les airs, le mode Robot pour le combat au sol et le mode ours et le mode Spéciale qui est une combinaison entre le mode Avion de chasse et le mode Robot.

**COMBOS SIMPLES**

Puissance à 3 directions	A
Mouvement	B
Rayon torse	A + B

**COMBOS SIMPLES 2**

Transformation	← + ↓ + C
Cri de victoire	→ + A
Puissance	→ + → + A
Accroche vent	← + → + B
Coup de pied arrière	A + B

**SUPER COMBOS**

Parte la Mission	→ + → + A + B
Attaque spéciale	→ + → + B + B (Mode Avion de Chasse)

**ATTACHE FINALE**

Transformation	A + B + C + B
----------------	---------------

**ROBOT**

Poids

**PLUFE**

Poids

**DESIGN**

Diary 17 est un système adapt conçu à l'origine pour l'entraîneur un joueur aux ambitions d'un joueur professionnel. Il se déplace dans les airs et s'accroche avec ses bras et ses

**COMBOS SIMPLES**

Puissance à 3 directions	A
Levage du corps	B
Force de tirage	A + B

**COMBOS SIMPLES 2**

Crise coup de pied	← + A
Crise de combat	→ + → + A
Crise Marque	→ + → + B
Crise abaisse	← + A + B (en l'air)

**SUPER COMBOS**

Crise d'attaque	→ + → + A + B (en l'air)
Crise de défense	→ + → + A + B

**ATTACHE FINALE**

Crise de l'air	A + B + C + B
----------------	---------------



## ROBOT

Terran 1

## PILOTE

Geck ou Bob

## LEJOS

Ce robot fut conçu en fusionnant deux prototypes de jet pour en faire un robot ultra puissant capable de modifier à loisir l'écoulement de ses différents jets, possède-t-il ses propres créations qui.

## TERRAN 1: CONSPIRATION COTIER

### COMBOS SIMPLES

Impact de poing	A
Tir de Magnum	B
Tir de plasma	A + B

### COMBOS SPÉCIAUX

Tir de Terranové	←+A
Impact de Terranové	←+A
Rude de Terranové	←←+A
Souffle de mot flamme	←→+B

### SUPER COMBOS

Tir rapide de feu	←→+A+B
Super Terranové	←←+A+B

### ATTACHE DÉFINITIVE

Attache de feu	A+B+C+D
----------------	---------



## TWINARM 2: PLASMA FORMATION

### COMBOS SIMPLES

Impact de poing	A
Moteur à Plasma	B
Moteur à Plasma	A + B

### COMBOS SPÉCIAUX

Moteur à plasma	←+A
Moteur à plasma	←+A (en l'air)
Moteur spécial	←←+A
A. éjecteur	←→+B

### SUPER COMBOS

Tir rapide de plasma	←←+A+B
Moteur à plasma	←←+A+B

### ATTACHE FINALE

Moteur à plasma à impulsion	A+B+C+D
-----------------------------	---------



**ROBOT**

Taurus

**PLUME**

Shadow Red

**INFOS**

Ce robot ne peut être utilisé que par le maître nivel qui Shadow Red. Son Assemblage Bénéficiaire possède des propriétés identiques aux traits du combat.

**ASSEMBLAGE BÉNÉFICIAIRE**

Coups au régime	A
Plage noir	B
Esprit de démon	A + B

**COMBOS SPÉCIAUX**

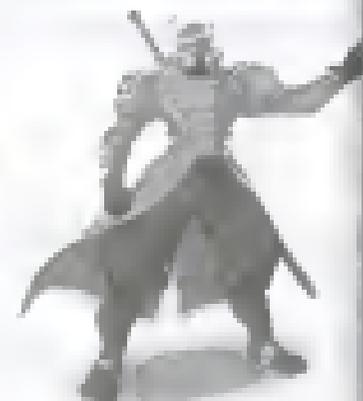
Vague noire	→ +A
États de l'ombre	← → +A
États de lumière	← → +A
États Optiques	A + B

**PERES COMBOS**

Super Filer	← → +A + B
Typhon trencher	← → +A + B
Aspirateur des éléments	← → +A + B

**ATTACHE FINALE**

Cercle de la loi	A + B + C + D
------------------	---------------

**ROBOT**

Wep Duck

**PILOTE**

Variable

**INFOS**

Le Wep Duck est un robot sans nom qui jouait pilote par Gonzalez. Il semble être tombé en état lors du combat.

**COMBOS SIMPLES**

Wep Tapir vitesse	A
Wep missile	B
Wep disparait	A + B

**COMBOS SPÉCIAUX**

Wep parap	B
Wep Lance Repaire	B + D
Wep filer	→ + D
Wep a tour	← → + A

**PERES COMBOS**

Wep a photons	← → + A + B
Wep a photons Auto curer	← → + A + B

**ATTACHE FINALE**

Wep tour de meta	A + B + C + D
------------------	---------------

