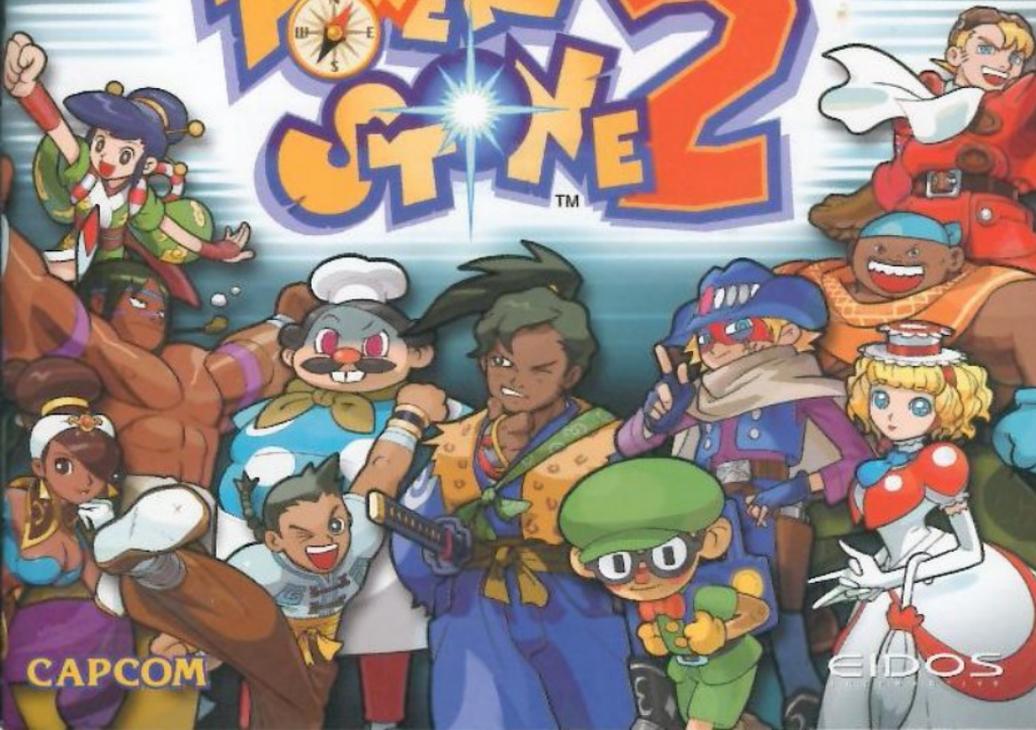


Dreamcast™



Dreamcast.

POWER STONE 2™



CAPCOM

EIDOS

L'HISTOIRE

Nous sommes au 19^e siècle
... une époque romantique...

Légendes et superstitions sont omniprésentes et toutes puissantes. En quête de richesse et de gloire, des aventuriers cherchent les gemmes de puissance légendaires, des pierres magiques susceptibles d'exaucer tous les vœux..

Le ciel se voile, dans un roulement de tonnerre, une mystérieuse forteresse surgit de nulle part et son ombre gigantesque recouvre la surface du monde.

Le seigneur des lieux n'est autre que le Dr Erode, un personnage maléfique qui a capturé tous les combattants des gemmes de puissance, pour une raison inconnue. Quel est le plan machiavélique du Dr Erode ? Est-ce le début d'une nouvelle aventure ?

SOMMAIRE

L'HISTOIRE	45
LA MANETTE	46
ECRAN DE JEU	49
REGLES	50
COMMENCER UNE PARTIE	51
MODES DE JEU	52
BOUTIQUE	54
VM (VISUAL MEMORY)	59
OBJETS UTILES	60
OPTIONS	62
EXTRA OPTIONS (OPTIONS SUPPLEMENTAIRES)	63
SAVING / LOADING (SAUVEGARDER / CHARGER)	63
POWER-UPS AND CHARACTER MOVES (POWER-UPS ET MOUVEMENTS)	64
BARRE DE PUISSANCE	64
ARMES ET PROJECTILES	67
ASTUCES	68
PERSONNAGES	70
ASSISTANCE TECHNIQUE	82

LA MANETTE

Port d'extension n°1

Bouton analogique D
Power Fusion 2

* Voir page 64 pour les
Power Fusion.

Bouton
analogique G
Power Fusion 1

Port d'extension n°2

Stick analogique

Croix multidirectionnelle

Pendant la partie, pour
déplacer le personnage dans
n'importe quelle direction
(360 degrés):

(D-Pad) ↑ Vers le haut

↖ Vers le haut à gauche

← Vers la gauche

↙ Vers le bas à gauche

↓ Vers le bas

↘ Vers le bas à droite

→ Vers la droite

↗ Vers le haut à droite

Dans un écran ou menu de
sélection : sélectionne un
personnage, un niveau un
mode ou une option.

Bouton X (=At)
Attaque

Bouton Y
Lancer un objet

Bouton B (=Ac)
Action

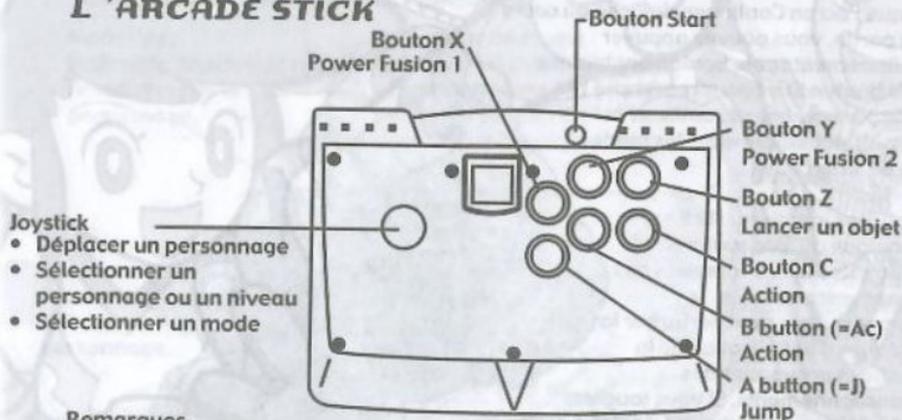
Bouton A (=S)
Saut

Bouton Start
Commencer une partie
depuis l'écran titre ou
paus

Autres commandes

- Bouton A Confirmer votre sélection
- Bouton B Annuler votre sélection
- Bouton Start Commencer une partie depuis l'écran titre ou pause

L'ARCADE STICK



Joystick

- Déplacer un personnage
- Sélectionner un personnage ou un niveau
- Sélectionner un mode

Remarques

- Il s'agit de la configuration par défaut des boutons. Vous pouvez la modifier dans le menu Options. Voir page 62.
 - POWER STONE 2 est conçu pour 1 à 4 joueurs. Branchez d'abord des manettes ou tout autre périphérique dans les ports de commandes A/B/C/D avant d'allumer la console.
 - Appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à tout moment de la partie, à l'écran titre. Cette opération réinitialise le logiciel et affiche l'écran titre.
 - Si vous voulez utiliser le Vibration Pack (vendu séparément) avec la manette, connectez-le au port d'extension n° 2. Si vous connectez le Vibration Pack au port d'extension n° 1, il risque de tomber ou de causer des dysfonctionnements pendant la partie.
 - Le Vibration Pack ne peut être utilisé avec l'Arcade Stick.
- Remarque : l'utilisation de périphériques non adaptés peut entraîner des problèmes de fonctionnement du jeu.

REPRISE RAPIDE DE LA PARTIE

Lorsque l'écran Continuer s'affiche au cours de la partie, vous pouvez appuyer simultanément sur le bouton analogique G et le bouton Start pour reprendre le même personnage et continuer la partie. (Uniquement dans les modes 1 contre 1 et Arcade).

Ne touchez jamais au stick analogique ou aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela peut perturber la procédure d'initialisation de la manette et provoquer des dysfonctionnements. Si vous touchez accidentellement le stick analogique ou les boutons analogiques G ou D lorsque vous l'allumez, éteignez immédiatement la console puis rallumez-la, en veillant à ne plus y toucher.



ECRAN DE JEU

Médailles :

Indique le nombre de rounds remportés par le personnage.

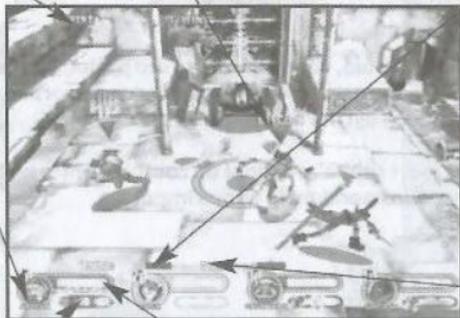
Indicateur de joueur :

Indique quel joueur dirige le personnage. Lorsque le personnage possède une gemme de puissance, celle-ci tourne au-dessus de lui. Le niveau de la barre de santé décroît à mesure que le personnage encaisse des coups.

Indicateur d'armes et de projectiles :

Affiche l'arme utilisée par le personnage, sa durée d'utilisation et le nombre de fois où le personnage pourra s'en servir.

Personnage :
Nom du personnage.



Jauge de richesse :
Indique la quantité d'or dont dispose le personnage.

Gemmes de puissance :

Indique le nombre de gemmes de puissance dont dispose un personnage. Après la métamorphose, cette jauge se transforme et indique la durée de la métamorphose. (Barre de puissance).

Barre de santé :

La barre de santé diminue à mesure des coups reçus par le combattant. Lorsqu'elle est épuisée, le personnage est mis K.O. et perd le match.

- En fonction de votre téléviseur, une partie de l'écran de jeu peut ne pas être visible.

REGLES

Ces instructions ne concernent que le mode arcade.

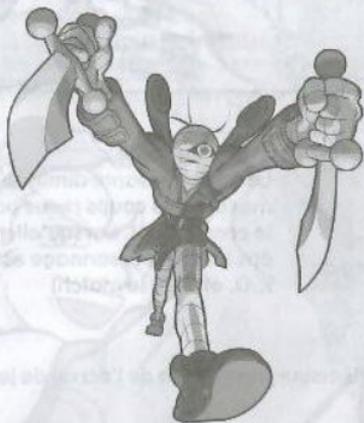
VICTOIRES ET DEFAITES

Le premier joueur qui gagne contre deux adversaires (ou contre le boss) dans le temps imparti l'emporte.

MORT SUBITE

Lorsque le temps imparti est écoulé, commence alors la période "mort subite". A ce moment-là, chaque personnage est sur le point de perdre. Si personne ne gagne pendant cette période, le match est nul ou la partie est terminée.

- Il n'y a pas de période "mort subite" pendant un combat contre un boss. Vous perdez si vous ne gagnez pas pendant le temps imparti.



COMMENCER UNE PARTIE

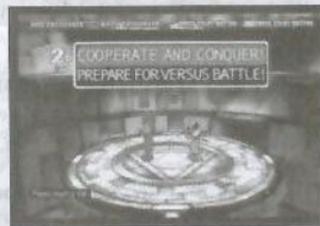
Appuyez sur le bouton Start, lorsque l'écran titre s'affiche.



Appuyez sur la croix multidirectionnelle pour sélectionner un mode de jeu.



Appuyez dans n'importe quelle direction sur la croix multidirectionnelle pour sélectionner un personnage.
Appuyez sur la croix multidirectionnelle pour choisir un niveau.



MODES DE JEU

Lorsque l'écran titre s'affiche, appuyez sur le bouton Start. Sélectionnez un mode de jeux à l'aide de la croix multidirectionnelle. Puis appuyez sur le bouton Start ou sur le bouton A pour commencer.



MODE 1 CONTRE 1 (1 JOUEUR, barge de combat disponible)

Ce mode de combat est un duel. Sélectionnez un personnage et passez tous les niveaux avec succès. Le jeu se termine quand vous battez le boss. Même si vous perdez en cours de partie, vous pouvez la reprendre autant de fois que vous le souhaitez.

MODE ARCADE (1 JOUEUR, barge de combat disponible)

Ceci est un mode de combat à 2 contre 2. Sélectionnez un personnage et passez tous les niveaux avec succès. Il faut battre les deux ennemis de chaque niveau pour accéder au suivant.

MODE ORIGINAL (1 à 4 Joueurs)

1 à 4 joueurs tentent de remporter la victoire. Vous pouvez former des équipes, par exemple 1 joueur contre une équipe de 3, ou encore, une équipe composée de 2 joueurs contre une autre équipe de 2. Le mode coopération vous permet de ne pas blesser votre partenaire.

- Voir page 69 pour de plus amples détails concernant le mode coopération.



SELECTION DES JOUEURS EN MODE ORIGINAL

- Appuyez sur la croix multidirectionnelle pour sélectionner une fenêtre.
- Appuyez sur le bouton A pour choisir un joueur, la couleur de votre équipe et un personnage.
- Quand vous aurez effectué toutes les sélections, appuyez sur le bouton Start pour déterminer un niveau.
- Appuyez sur la croix multidirectionnelle pour choisir un niveau puis sur le bouton A pour commencer.

MODE AVENTURE (POUR UN SEUL JOUEUR) :

Sélectionnez le personnage que vous souhaitez incarner dans cette quête.

Dans ce mode, vous devez récupérer des objets et des pièces (de l'argent) qui vous permettront de créer dans la boutique de nouvelles armes, encore plus puissantes. Vous pouvez également vendre et acheter des objets dans cette boutique.

- Voir page 54 pour de plus amples détails concernant la boutique.



Le personnage prend possession des objets récupérés à la fin de chaque niveau. (Il faut au moins finir un niveau pour prendre possession de l'objet, ce qui n'est possible qu'en mode aventure). La liste des objets s'affiche dès que vous terminez un niveau. La liste complète des objets que vous avez récupérés s'affiche lorsque vous avez fini tous les niveaux.

Chaque niveau comporte un, deux, voire trois adversaires. Essayez les différents niveaux de difficulté. Voir page 62.

TROUVER UN EMPLACEMENT SECRET.

Si vous attaquez l'ennemi alors que vous vous y trouvez, vous obtiendrez un trésor.

Selon le temps qu'il vous reste à la fin du dernier niveau, vous recevrez un objet spécial.



BOUTIQUE

Achetez et vendez des objets ! Vous pouvez acheter des objets grâce à l'argent que vous ramassez pendant la partie. Vous pouvez également vendre les objets que vous avez récupérés. Mel, la vendeuse s'occupera bien de vous.

COMBINAISON ET CREATION D'OBJETS



Combinez les OBJETS, LES CARTES D'INGREDIENTS ET LES CARTES D'ESSENCE pour façonner des objets totalement nouveaux. Demandez conseil à la vendeuse avant de combiner des objets. Vous pouvez sauvegarder ce nouvel objet sur une carte mémoire (Visual Memory, vendue séparément) et ainsi l'utiliser dans les autres modes de jeu.

- Voir page 63 dans la section Options extras pour savoir comment utiliser ce nouvel objet.

COMBINER DES OBJETS

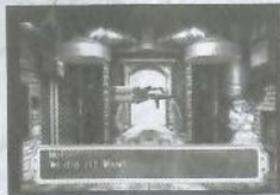
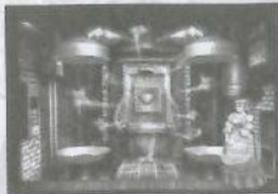
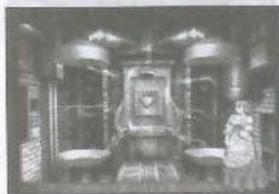
Ramassez des objets pendant la partie en mode aventure.

Sélectionnez les objets à combiner.

Vous pouvez aussi choisir une Carte d'essence, si vous le voulez..

Prêt à combiner ! Alliez ces objets pour n'en obtenir qu'un seul !

Bravo ! Vous avez un nouvel objet en main !



MARCHANDER A LA BOUTIQUE

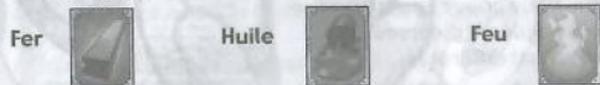
Stick analogique, croix directionnelle	Sélectionner un objet
Bouton A	Confirmer
Bouton B	Annuler

L'écran d'aide s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton X dans la boutique.

CARTES D'INGREDIENTS

Vous pouvez récupérer ces cartes en mode aventure. Vous pouvez aussi combiner les cartes d'ingrédients pour créer de nouveaux objets.

Par exemple :



Il y a encore beaucoup d'autres ingrédients trouver.

CARTES D'ESSENCE

Vous obtiendrez ces cartes si vous remplissez certaines conditions. Si vous utilisez ce type de cartes vous pouvez créer de nouveaux objets spéciaux.



Carte surprise

Induit une mutation lors de la combinaison d'objets, ce qui peut produire un objet spécial.



Carte de copie

Induit une multiplication des copies du nouvel objet.

ASTUCES POUR COMBINER DES OBJETS

- Les objets ne se combinent pas toujours avec succès ! (Si vous n'y arrivez pas, vous perdez les objets.)
- Demandez conseil à Mel la vendeuse, quand vous sélectionnez et combinez des objets.
- Ne vous découragez pas ! Il vous manque peut-être un objet pour réussir une combinaison.

Voici quelques unes des combinaisons possibles, ainsi que leur efficacité...

- Tube de fer + Bombe = Bazooka (efficacité = 85%)
- Or + Objet magique = Méga-Bouclier (efficacité = 85%)
- Or + Piège au sol = Tapis de clous (efficacité = 85%)
- Pétaud + Cotillons = Feu d'artifice (efficacité = 85%)
- Grenade + Patte de lapin = Gants de boxe (efficacité = 80%)

La combinaison de deux objets ne donne pas toujours le même résultat. Les objets peuvent muter !

ACHETER/VENDRE

Vous pouvez acheter des objets avec l'argent que vous avez amassé pendant la partie. Vous pouvez aussi vendre les objets que vous avez trouvés. Suivant diverses conditions, les objets en vente seront différents.



DISCUTER AVEC LA VENDEUSE !

Vous pouvez discuter avec Mel, la vendeuse, pour en savoir plus sur la boutique. Vous pouvez aussi faire des cadeaux à Mel et jouer à la roulette.

- Si vous vous perdez dans les combinaisons d'objets, parlez à Mel. Vous obtiendrez peut-être ainsi des indices.



CADEAUX

Ce sont des objets que vous pouvez acheter à la boutique. Si vous les donnez à Mel, il se passera peut-être quelque chose de bien...

Bouquet Les fleurs préférées de Mel

Textes Il y a différents types de textes. Ces textes relatent l'art de combiner des objets. Si vous montrez un texte à Mel, vous pouvez créer des objets totalement nouveaux, impossibles à créer autrement.

Il y a bien d'autres choses encore...

JOUER A LA ROULETTE

Si vous ne réussissez pas à combiner des objets, vous recevez un ticket spécial. Si vous avez assez de tickets, vous pouvez jouer à la roulette pour gagner des objets.

Vous pouvez gagner de luxueux objets à la roulette. Certains objets ne sont accessibles qu'après avoir joué à la roulette.



CATALOGUE D'OBJETS

Vous pouvez voir les objets, les cartes et autres éléments que vous récupérez pendant la partie. Vous pouvez également consulter le registre des objets que vous avez créés par combinaison.

(Vous pouvez utiliser le bouton analogique G pour passer 10 pages à gauche et le bouton analogique D pour passer 10 pages à droite.)



"Pouvez-vous remplir toutes les pages du catalogue ?"

Les OBJETS UTILES peuvent être enregistrés sur le Visual Memory depuis l'écran du catalogue d'objets.

Appuyez sur le bouton A quand vous êtes sur la page à enregistrer.

Appuyez à nouveau sur le bouton A pour annuler l'enregistrement.

(Vous devez posséder un mini catalogue d'objets sur le Visual Memory, si vous voulez utiliser les objets utiles).



- Voir page 60 pour les objets utiles.

SALON D'ESSAYAGE

Vous pouvez essayer les objets décoratifs que vous créez par combinaison, dans le salon d'essayage.

Vous pouvez sauvegarder les objets décoratifs sur le VM. (Si vous sélectionnez "back" après en avoir essayé un, on vous demandera si vous voulez le porter pendant la partie.)



- Voir page 56 pour sauvegarder les objets décoratifs.

Une fois que vous aurez effectué la sauvegarde, le personnage de votre choix apparaîtra avec l'objet décoratif que vous avez essayé. (L'objet décoratif est identique à tous les personnages.)

- Si vous voulez revêtir un objet décoratif pendant la partie, allez dans le menu "Using VM Items" sur l'écran des options, et sélectionnez "oui".

COORDONNEZ VOS TENUES !

Par exemple :



Chapeau de paille



Oreilles de lapin



Gant de boxe

VM (VISUAL MEMORY)

Vous pouvez utiliser de nombreuses autres fonctions avec le VM. Vous pouvez créer un mini catalogue d'objets sur le VM depuis le menu Sauvegarder/Charger.

- Voir page 63 pour savoir comment utiliser le VM et les conditions de sauvegarde.

Attention : n'éteignez jamais la console pendant que vous sauvegardez le mini catalogue. Retirez d'abord le VM et déconnectez ensuite la manette.



MINI CATALOGUE

Lorsque vous êtes sur l'écran titre, appuyez simultanément sur les boutons A et B pour faire apparaître l'écran de sélection du mode.

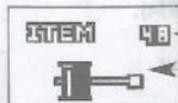
Utiliser le mini catalogue



Croix multidirectionnelle	Sélectionner un menu
Bouton A	Confirmer
Bouton B	Annuler

Vous pouvez voir tous les objets que vous avez sauvegardés sur le VM. Les objets sont détaillés sur plusieurs écrans.

Utilisez les boutons analogiques D et G pour faire défiler les pages, et les boutons haut et bas de la croix multidirectionnelle pour passer d'un écran à l'autre.

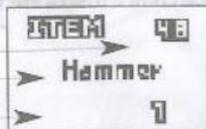


Objet numéro

Image de l'objet

Objet numéro
Nom de l'objet

Nombre d'objets acquis



OBJETS UTILES

Sauvegardez les objets que vous récupérez sur le VM. Utilisez les objets utiles contre vos amis.

"Utilisez les objets originaux et battez-vous contre les autres !"



LA CONSIGNE



REGISTER :

savegardez les objets utiles et décoratifs. Vous ne pouvez (Registration) : sauvegarder que cinq objets utiles et quatre accessoires. Sélectionnez les objets que vous voulez sauvegarder et appuyez sur le bouton A.

ANNULER (CANCEL) :

annulez l'objet à sauvegarder.

LISTE DES OBJETS (ITEM LIST) : accédez à l'objet sauvegardé.

Si le VM dans lequel sont sauvegardés les objets utiles est inséré dans le port d'extension, la "Boîte VM" apparaîtra sur l'écran de jeu. Si le personnage s'approche de cette boîte, un objet utile choisi au hasard apparaît.



Sur chaque boîte VM figure un chiffre. (1P 4P) Seul le joueur à qui correspond ce chiffre peut utiliser l'objet.

- Vous pouvez utiliser les objets utiles en modes 1 contre 1, arcade et original. Pour cela, sélectionnez "Yes" pour l'option "VM Item" (Objets VM).
- Le chiffre inscrit sur la boîte VM correspond au chiffre du joueur.

ECHANGE D'OBJETS

Vous pouvez connecter deux Visual Memory pour échanger des objets avec vos amis.

COMMENT ECHANGER DES OBJETS

Sélectionnez "Trade items" sur le VM et sélectionnez l'objet à échanger. Lorsque vous voyez apparaître le message : "Please link VMs", connectez les deux VM.



COMMENT OFFRIR UN CADEAU

Le donneur : sélectionnez "Present", puis "Give". Sélectionnez ensuite l'objet à offrir.

Le receveur : sélectionnez "Present", puis "Sure".

Quand les deux personnes sont prêtes, connectez les deux VM.

Attention : ne déconnectez jamais les VM lors d'un transfert de données. Si vous laissez les VM connectées en permanence, cela réduit de manière conséquente la durée de vie de la pile.

VERIFIER VOTRE FORTUNE

Vous pouvez vérifier le montant d'or que vous possédez.

REGLER LE SON

Vous pouvez régler les effets sonores en sélectionnant On (activés) ou Off (désactivés).

OPTIONS

Ce mode vous permet de modifier les paramètres de configuration du jeu. Sélectionnez une option à l'aide des touches haut et bas de la croix multidirectionnelle et effectuez vos modifications en appuyant sur les touches gauche et droite de la croix multidirectionnelle.

DIFFICULTY (DIFFICULTE)

Modifiez le niveau de difficulté (de 1 à 8).

TIME LIMIT (DUREE D'UN ROUND)

Fixez la durée d'un round ou non (ON ou OFF).

DAMAGE (DOMMAGES)

Réglez le niveau des dommages de 1 à 4.

VM ITEMS (OBJETS VM)

Choisissez d'utiliser ou non les objets sauvegardés sur le Visual Memory.

SOUND (SONS)

Choisissez entre un son stéréo ou mono.

BGM VOLUME (VOLUME DE LA BANDE SON)

Réglez le volume musical pendant la partie.



SE VOLUME (VOLUME DES EFFETS SONORES)

Réglez le volume des effets sonores pendant la partie.

QUICK CONTINUE (CONTINUER LA PARTIE RAPIDEMENT)

Choisissez On ou OFF. Lorsque cette option est sur "ON", vous pouvez continuer la partie avec votre personnage sans revenir à l'écran de sélection (uniquement pour les modes "Basic" et "Arcade").

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURATION DES BOUTONS)

Modifiez les commandes en appuyant sur les boutons gauche et droite de la croix multidirectionnelle.

REGLAGES PAR DEFAUT

Réinitialisez les boutons et revenez à la configuration par défaut.

POWER-UPS AND CHARACTER MOVES (POWER-UPS ET MOUVEMENTS)

Récupérez les gemmes de puissance durant le combat pour vous métamorphoser ! Plus vous avez de gemmes et plus les attaques de votre personnage sont puissantes ! Une fois que vous avez récupéré trois gemmes de puissance, votre personnage se métamorphose et devient un super combattant capable d'utiliser les mouvements Power fusion !

BARRE DE PUISSANCE

La métamorphose de pouvoir dure jusqu'à ce que la barre de puissance atteigne 0. Le barre de puissance diminue lors de la métamorphose..



Appuyez sur les boutons At et Ac pendant la métamorphose pour enclencher la technique de K.O. et le Power drive.

Puis appuyez sur :
Bouton At + Bouton J

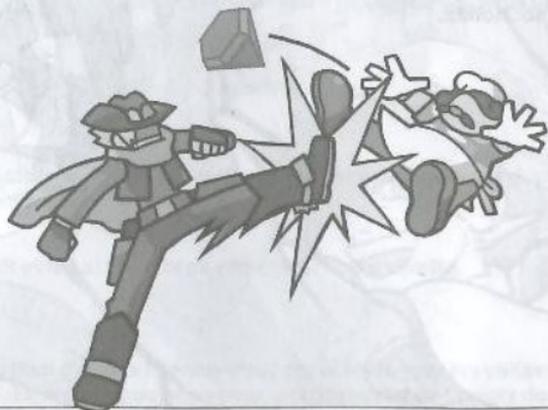
OU

Bouton Ac + Bouton J
ce qui induira une technique de super K.O. et une Power fusion.

Note : quand vous utilisez un Power drive ou un Power fusion, le Barre de puissance diminue. Cette diminution varie selon les personnages.

VOLER UNE GEMME DE PUISSANCE !

Quand votre coup atteint l'adversaire, celui-ci laisse tomber sa gemme de puissance. Vous pouvez la voler et l'utiliser pour vous métamorphoser



UN SEUL BOUTON POUR BEAUCOUP D'ACTION(S).

Vous pouvez effectuer plusieurs mouvements en appuyant sur le bouton Ac.

- Montez sur un toit ou au plafond.
- Dirigez un canon.
- Accrochez-vous à un poteau.
- Soulevez une boîte ou un adversaire.
- Soulevez un objet.
- Utilisez les boutons Ac+At pour laisser tomber immédiatement l'objet.
- Lancer des objets:
Bouton At vers l'adversaire;
Bouton Ac dans la direction que vous souhaitez.



ARMES ET PROJECTILES

Lorsque vous vous approchez d'un coffre, un objet en sort.



Les épées : permettent au personnage de toucher l'adversaire de loin !



Les bombes à retardement : explosent quand le compte à rebours atteint 0 !



Les bazookas : atteignent les ennemis à distance !



Les parapluies : ralentissent la descente si vous maintenez enfoncé le bouton J pendant un saut.



Les poids : réduisent les sauts de votre adversaire si vous lui lancez cet objet.



Le bâton de glace : gèle votre adversaire.



Les skateboards : permettent à votre personnage de se déplacer rapidement.



Le petit gâteau : permet de récupérer votre vitalité.

Il y a beaucoup plus d'objets ! Serez-vous capable de tous les utiliser ?
Vous pouvez aussi en créer de nouveaux en combinant des objets dans la boutique !

ASTUCES

UTILISER LES MURS !

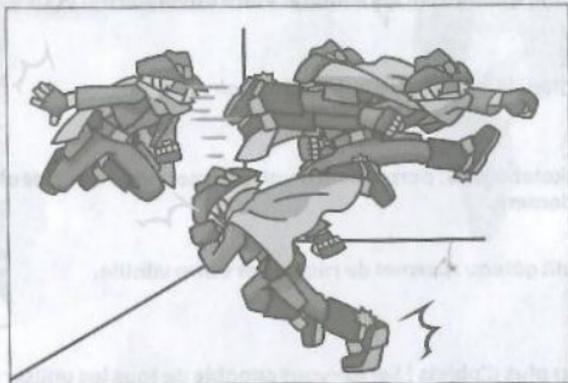
Quand vous êtes près d'un mur, appuyez sur le bouton Ac tout en appuyant sur la croix multidirectionnelle en direction du mur. Ceci vous permet d'effectuer une attaque en utilisant le mur !
(Ce mouvement est également possible durant un saut)

PARADES !

Vous pouvez parer une attaque en appuyant sur la croix multidirectionnelle au moment où l'adversaire vous donne un coup de poing ou un coup de pied. (Appuyez sur la croix multidirectionnelle quand vous sentez que l'adversaire va attaquer.)

ATTRAPER LES OBJETS !

Vous pouvez rattraper l'objet que votre adversaire vous lance, si vous appuyez sur le bouton Ac au bon moment. Vous pouvez ainsi contre-attaquer avec le même objet.



SAUVER VOTRE PARTENAIRE !

Quand la barre de santé atteint 0, le personnage à besoin d'aide.

Si vous appuyez sur le bouton Ac près du personnage en détresse, et ce dans le temps imparti, vous pouvez donner un peu de votre vie et ranimer le joueur.

Quand le temps imparti est dépassé, le personnage en détresse disparaît du niveau.

Vous pouvez sauver n'importe quel personnage (sauf les boss) qui apparaissent dans le niveau, même si ce n'est pas votre partenaire.

GAGNER EN COOPERATION !

Si vous êtes dans la même équipe, vous pouvez utiliser une attaque en coopération.

Si vous appuyez sur le bouton Ac près de votre partenaire, l'attaque en coopération s'enclenche.

Si l'attaque en coopération touche l'adversaire, un seul coup suffit à annuler sa métamorphose !



PERSONNAGES

"FALCON"

LE TOURBILLON ROUGE

Originaire de Londo, le noble Falcon parcourt le monde à bord de son avion Hockenheim. Alors qu'il s'apprête à rejoindre sa ville d'origine, son avion est pris dans une tempête et il perd le contrôle de l'appareil. Il voit alors une ombre mystérieuse.

"Qu'est-ce que c'est... ?"

Plus tard, les nuages se dissipent et laissent place au château gigantesque... le château volant se dessine sur l'horizon.

"C'est peut être le château qu'a vu mon père il y a longtemps... tu arrives à temps ! Je commençais à m'ennuyer !"

CARACTERISTIQUES

Falcon est un combattant équilibré, ni trop fort, ni trop faible. Pendant la métamorphose, il effectue des mouvements qui se révèlent tout aussi efficaces dans les corps à corps que dans les combats à distance. Utilisez son double saut pour prendre le dessus.

POWER DRIVE

Super missile

Bouton At ou Ac



POWER FUSION

1. Super fusée Bouton analogique G

2. Super explosion Bouton analogique D

Si vous appuyez sur le bouton At tout en changeant la direction de l'attaque, l'attaque Super fusée est retardée.



APRES METAMORPHOSE

"ROUGE"

LA BEAUTE TORRIDE

"Quel mauvais augure..."

Rouge observe l'ombre qui a détruit sa boule de cristal.

"Je ne peux rien faire sans elle. Quoi qu'il arrive, je ne peux pas travailler sans ma boule."

Elle invoque alors la gemme de puissance et se fond dans l'entité de l'ombre.

"Mène-moi à sa source..."

Lorsqu'elle ouvre les yeux, elle est dans le château volant.

"Je ressens une force diabolique. Elle n'est pas loin !"

CARACTERISTIQUES

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

POWER DRIVE

Signe apocalyptique

Bouton At ou Ac

En l'air : Bombardement nébuleux

POWER FUSION

1. Piège ardent

Bouton analogique G

2. Invocation du géant

Bouton analogique D



← APRES METAMORPHOSE



"WANG TANG"

LE DRAGON AGILE

Wang tang s'entraînait très dur, sur la plus haute montagne de la région de Tong-Ang, « Chomo Lang », lorsqu'il vit s'avancer une ombre gigantesque, dévorant tout sur son passage. C'était un "château volant" qui s'élevait au-dessus des montagnes et bien au-delà encore.

"Ce doit être la dernière épreuve dont m'a parlé mon maître..."
Il monta alors sur le château et ressentit une sensation oppressante.
"D'accord, voici la dernière épreuve à passer !"

CARACTERISTIQUES

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

POWER DRIVE

Dragon explosif Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Sphère du dragon Bouton analogique G
2. Danse du dragon Bouton analogique D

Vous pouvez retarder la chute en appuyant simultanément sur les boutons At et Ac.



APRES METAMORPHOSE



"RYOMA"

LE MAÎTRE D'ESCRIME

Ryoma a enfin récupéré "Tosa Arashi", l'épée légendaire. Il est fasciné par sa lame qui reflète les rayons de la lune, et qui a la réputation de trancher le métal comme du beurre. Tout à coup la pointe de l'épée s'illumine, créant une ombre... Le château apparaît brièvement entre les nuages. A sa plus grande surprise, Ryoma s'élève dans les airs. Est-ce un appel de l'épée pour vaincre les forces maléfiques ? Il faut essayer. Après tout, c'est l'occasion rêvée pour mettre en œuvre ses talents. Il se laisse alors guider à travers les cieux. "Je peux faire face à n'importe qui. Cette épée tranchera tout ce qui se trouvera à ma portée !"

CARACTERISTIQUES

Avec son arme, Ryoma peut porter des coups à distance, mais peut subir de fâcheux revers s'il manque sa cible. Ryoma est très puissant et facile à diriger après sa métamorphose.

POWER DRIVE

Raijinken Bouton At ou Ac
En l'air : Kuchu-Raijinken

POWER FUSION

1. Midare Zantou Bouton analogique G
2. Tenchi Ryoudan Bouton analogique D



APRES METAMORPHOSE



"AYAME"

LA PETITE FLEUR

Une troupe itinérante vient de porter une missive à Ayame. Elle émane de son maître.
"Reviens immédiatement, Ayame..."

La gemme de puissance qu'elle lui a offerte s'est révélée être une copie. Elle décide alors d'en trouver une vraie pour se faire pardonner.

"Je vais en trouver une. J'ai un plan... le château volant..."
Elle voyage seule en quête d'une gemme de puissance.

CARACTERISTIQUES

Le pouvoir offensif d'Ayame est précaire et elle est particulièrement exposée lorsqu'elle jette des objets. Toutefois, elle court plus vite que n'importe quel autre combattant. Lors de la métamorphose, ses attaques sont extrêmement puissantes.

POWER DRIVE

Shuriken fleur

Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Floraison centenaire

Bouton analogique G

2. Danse de la floraison

Bouton analogique D



Si vous appuyez sans arrêt sur le bouton At, vous augmentez le nombre d'épingles à cheveux que vous pouvez lancer. Vous pouvez viser avec précision en appuyant sur les boutons analogiques G et D !

APRES METAMORPHOSE



"GUNROCK"

LA FOREUSE

Il en a assez des beuveries entre copains. Il est à nouveau excité à l'idée de partir en quête d'un trésor. Il a entendu parler du "château volant" qui recèle les plus beaux trésors au monde.

"Voilà ! Je dois faire main basse sur ce magot quoi qu'il m'en coûte !"

Quelques jours plus tard, comme prévu, le château fait son apparition au-dessus du Mont Chomo Lang. Gunrock a investi toutes ses économies dans l'achat d'un énorme canon. Il y a pris place, puis a allumé la mèche.

"Attendez-moi ! Je veux récupérer tous les trésors possibles !"

CARACTERISTIQUES

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

POWER DRIVE

Gun Gun Rock

Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Rock 'n' Roll

Bouton analogique G

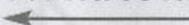
2. Tremblement de terre

Bouton analogique D

Si vous appuyez simultanément sur les boutons At et Ac, vous pouvez retarder le moment de la chute.



APRES METAMORPHOSE



"KACK"

LE CLOWN DEMENT

"Je veux que ça brille... je veux découper... !"

Il est devenu encore plus cupide après avoir gagné une gemme de puissance. Puis, il a entendu parler d'un château volant.

"Après la pleine lune, tu verras un mystérieux château volant. Une montagne de trésors t'y attendra."

Il ne s'est pas rendu compte que l'émetteur de ce message n'était autre qu'une force maléfique. Il a été absorbé par le château.

CARACTERISTIQUES

La force de Jack réside dans ses mouvements imprévisibles et dans leur rapidité. Son pouvoir offensif est faible, cependant ses mouvements désordonnés désorientent souvent ses adversaires.

POWER DRIVE

Lacération circulaire

Bouton At ou Ac

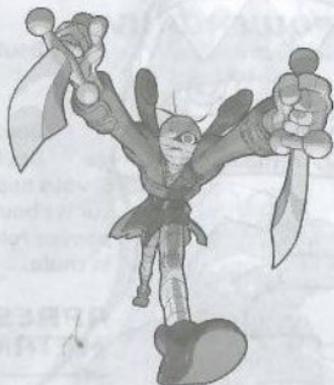
POWER FUSION

1. Danse du tueur

Bouton analogique G

2. Pluie des souffrances

Bouton analogique D



APRES METAMORPHOSE



AIGLE HARDI

"GALUDA"

Galuda vient d'épouser une des filles du Chef. Les jeunes mariés ont embarqué pour un voyage de noces à bord du luxueux vaisseau le "Paradis Royal". Alors que sa jeune épouse, qui contemple l'océan à travers le hublot, lui demande : "Mais qu'est-ce que ce château... ?", la coque du bateau chavire et le couple est soudain projeté à travers la vitre. L'esprit de Galuda s'embrume, il perd connaissance...
... et se réveille dans une atmosphère lugubre. "Où suis-je ?" Il est dans le "château". Il n'a pas une minute à perdre, il doit porter secours à sa bien-aimée...

CARACTERISTIQUES

Galuda n'est pas très rapide mais c'est un combattant hors pair. On ne lui connaît aucune faiblesse. Saurez-vous tirer profit de toutes ses capacités ?

POWER DRIVE

Cri céleste

Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Eclair de vengeance

Bouton analogique G

2. Victoire céleste

Bouton analogique D

APRES METAMORPHOSE



"PETE"

L'INVENTEUR

Une maison. Un coffre à jouets dans le coin d'une pièce. De ce coffre émerge, dans un rayon de lumière, le corps d'un pantin. "Me voilà ! Je peux enfin bouger !" Il s'appelle Pete. Sur sa poitrine : une gemme de puissance. Pete est animé par la volonté de son propriétaire et par la gemme de puissance.

"Je rêve... je rêve d'inventer de nouvelles choses qui surprendront bien des gens !" Il franchit la fenêtre et s'élève dans les airs.

CARACTERISTIQUES

Bien qu'il ne puisse pas atteindre les adversaires à distance, il peut effectuer de percutants enchaînements dès que l'adversaire se trouve à sa portée. Malgré sa petite taille, il pare rapidement les coups. Sa métamorphose le rend particulièrement puissant. Sachez utiliser cet atout à bon escient.

POWER DRIVE

Tir énergétique

Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Au sol : Parade des jouets

Bouton analogique G

En l'air : Transmission de rêve analogiques G et D pour viser

Utilisez les boutons

2. Au sol : Sphère électrique Bouton analogique D

En l'air : Pilier électrique

Utilisez la croix multidirectionnelle pour vous déplacer durant l'utilisation de ce pouvoir spécial.

APRES METAMORPHOSE



“JULIA”

LA PRINCESSE MYSTERIEUSE

Julia est l'unique fille de la Maison Whitepearl. Elle cache sous ses airs tendres et son visage élégant, un caractère très affirmé, qu'elle ne soupçonne pas elle-même. Ses parents ont essayé d'apaiser son tempérament fougueux en prêtant serment sur la gemme de puissance de la famille. Julia s'est pourtant enfuie de chez elle en emportant la gemme... Soudain, elle s'est retrouvée en terre inconnue sans savoir ce qui lui était arrivé. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'elle doit sortir d'ici et retourner chez elle !

CARACTERISTIQUES

Elle évolue dans les airs grâce à son parapluie et attaque les ennemis en vol ! D'ordinaire de nature douce et calme, elle libère ses pouvoirs et révèle sa vraie nature une fois métamorphosée. Personne ne peut arrêter son attaque lorsqu'elle transforme son adversaire en Esclave de l'amour !

POWER DRIVE

Esclave de l'amour

Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Fouet royal

Bouton analogique G

2. Carroussel enchanté

Bouton analogique D



APRES METAMORPHOSE

← Si vous effectuez un saut avant la métamorphose, vous pouvez redescendre lentement en maintenant enfoncé le bouton J. Vous pouvez également vous diriger pendant la descente avec la croix multidirectionnelle.



"GOURMAND"

LE CHEF DEMONIAQUE

Gourmand est le chef cuisinier du vaisseau de luxe, le "Paradis Royal". C'est en fait un cuisinier maléfique qui ne recule devant rien pour assouvir ses besoins culinaires. On lui a révélé l'existence d'un "château volant" qui recèle de nouveaux ingrédients. Une ombre gigantesque passe soudain au-dessus du vaisseau, le faisant tanguer en tous sens. Il se précipite alors hors de l'embarcation, le couteau à la main. "C'est une occasion en or !". Il est prêt à se battre pour satisfaire ses goûts !

CARACTERISTIQUES

Sous ses airs innocents, se cache une grande force physique. Son couteau comme sa poêle à frire lui permettent de porter de fameux coups à distance. Lors de la métamorphose, ses attaques sont très puissantes, en particulier celle durant laquelle il se précipite sur le mur tout en projetant des gerbes de flammes.

POWER DRIVE

Entrée du jour

Bouton At ou AC

POWER FUSION

1. Chef Flambé
2. Plat de résistance

Bouton analogique G
Bouton analogique D



**APRES
METAMORPHOSE**



"ACCEL"

LE FRANC-TIREUR

Je ne sais pas comment je me suis retrouvé ici... Pardon, je ne me suis pas présenté, je m'appelle Accel.

Je suis un tireur d'élite. Les hors-la-loi de la ville m'ont tendu un piège. Ils m'ont accroché à un ballon et m'ont laissé dériver. J'ai alors perdu connaissance. J'ai cru que j'allais y rester... Mais quelle est donc cette gemme mystérieuse entre mes mains ? Mon cœur s'emballe et mon sens de la justice en est aiguisé. Il est temps pour moi de rendre la justice !

CARACTERISTIQUES

Ce personnage fait montre d'une maîtrise des techniques fondamentales de combat et dispose de deux armes à feu redoutables. Il peut abattre ses adversaires à distance en tirant parti de son environnement. Sans oublier qu'après transformation, il est d'une rapidité exceptionnelle ! C'est le personnage le plus vif et aucun autre ne peut se mesurer à sa rapidité d'exécution.

POWER DRIVE

Attaque fulgurante

Bouton At ou Ac

POWER FUSION

1. Pistolet fou

Bouton analogique G

2. Tronçonneuse sauvage

Bouton analogique D



APRES METAMORPHOSE

