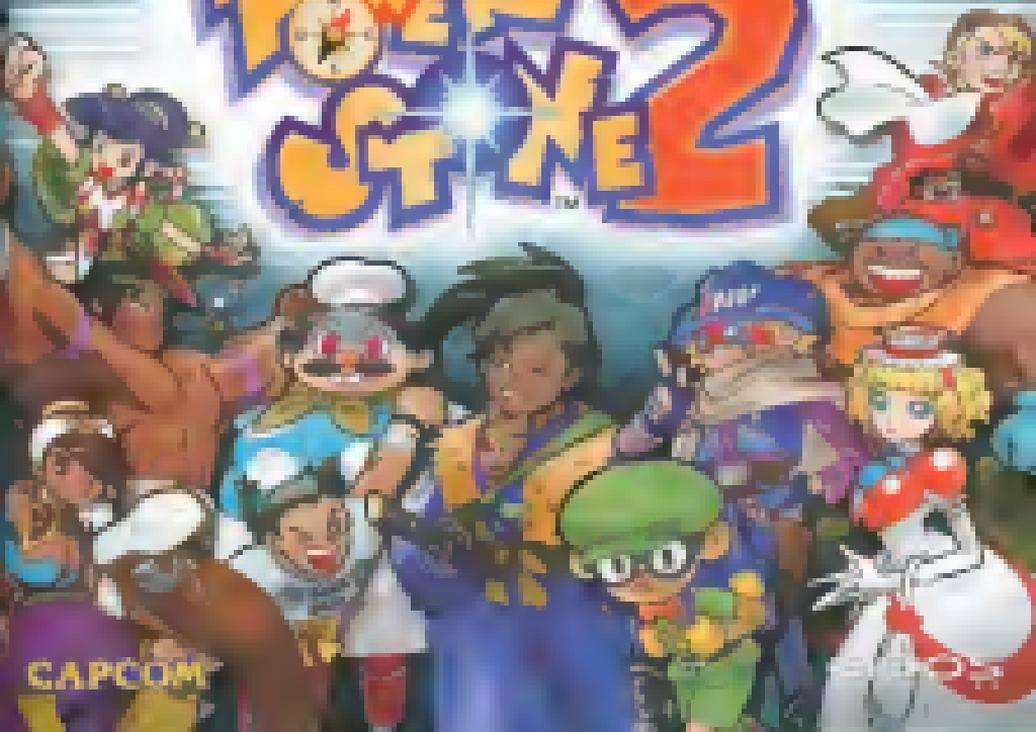


Dreamcast



Dreamcast

POWER STRIKE 2



CAPCOM

LE TRIS-TONNE

Nous sommes au 19^e siècle
Une époque romantique

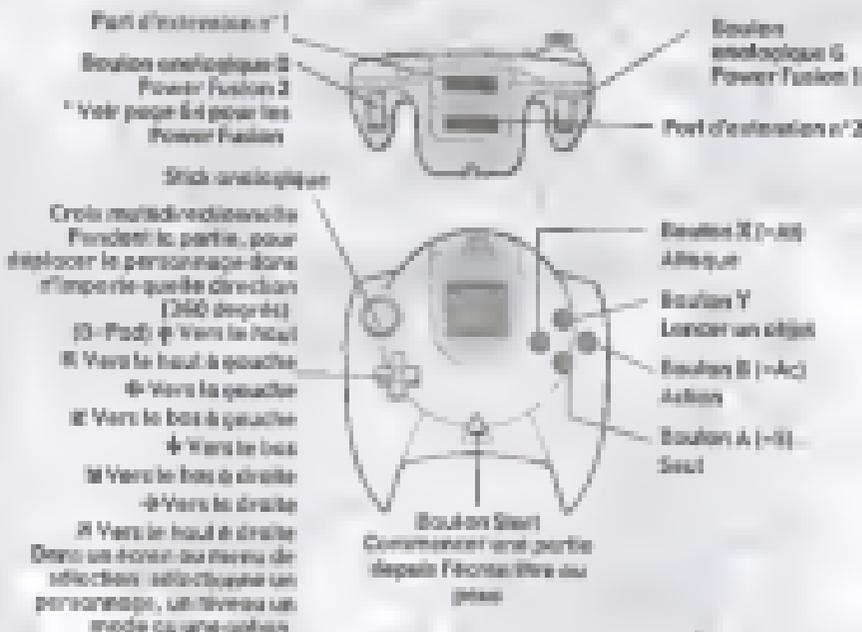
Légendes et superstitions sont à nos portes et toutes puissantes. En quête de richesse et de gloire, des chercheurs cherchent les gemmes de puissance éternelles, des pierres précieuses susceptibles d'accroître tous les vices. L'oriel se velle ainsi un nouveau sort de fortune, une mystérieuse forte rose surgit de nulle part et son arbre géante s'agit recouvrir la surface de 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 maléfique du Dr Erode ? Est-ce le début d'une nouvelle aventure ?

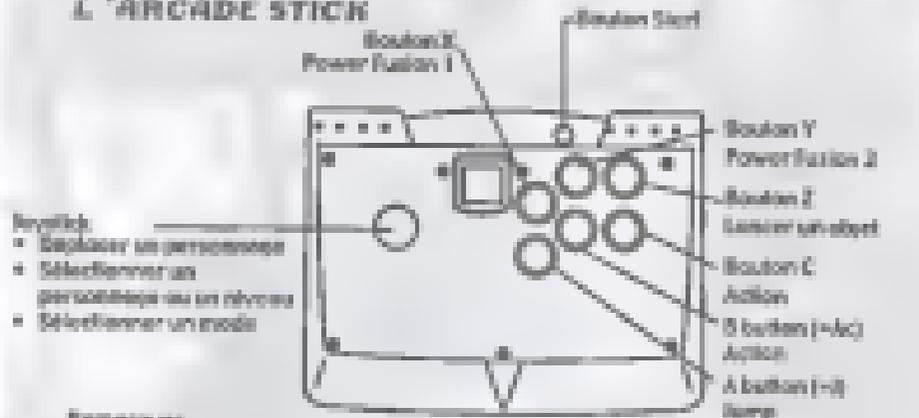
SOMMAIRE

L'HISTOIRE	43
LA MANETTE	46
SCÉNARIE ILLUSTRÉ	49
ICÔNES	50
COMMENCER UNE PARTIE	51
MOBILISER ILLUSTRÉ	52
BOUTIQUE	54
YIN (VISUAL MEMORY)	59
DEBUTS UTILES	60
OPTIONS	62
EXTRA OPTIONS (OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES)	63
SAVING / LOADING (SAVED GAMES / CHARGES)	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



L'ARCADE STICK



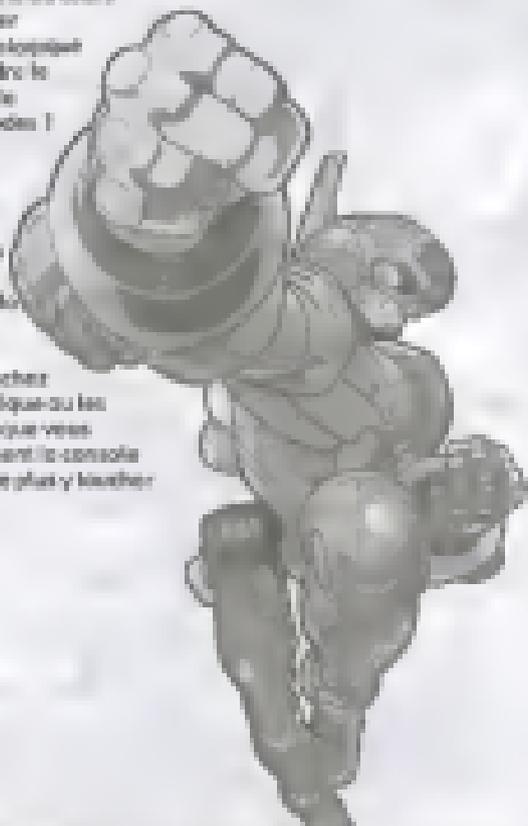
Remarques

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

Ne touchez jamais du stick analogique ou des boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela peut perturber le processus d'initialisation de la console 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.



ÉCRAN DE JEU

Métriques
Indique le nombre de rounds remportés par le personnage.

Indicateur de joueur
Indique quel joueur dirige le personnage. Lorsque le personnage possède une gamme 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.

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

Gamme de puissance
Indique le nombre de gammes de puissance dont dispose un personnage. Après la métamorphose, cette barre 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 niveau de jeu, une partie de l'écran de jeu peut ne pas être visible.

RÈGLES

Ces instructions ne concernent que le mode croisé.

VICTOIRES ET DÉFAITES

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

MORT SUBITE

Lorsque le temps Impart est écoulé, commence alors le période "mort subite". À 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 Impart.

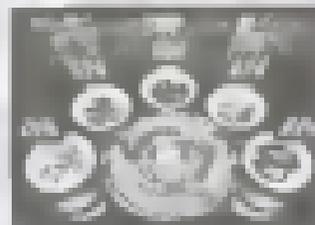


COMMENT COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton Start, lorsque l'écran de sélection 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 adversaire.



MODES DE JEU

Lorsque l'écran titre s'affiche, appuyez sur le bouton Start. Sélectionnez un mode de jeu à l'aide de la croix directionnelle. Puis appuyez sur le bouton Start à l'aide du 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 au 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 boss mé de chaque niveau pour accéder au suivant.

MODE ORIGINAL (1 à 4 JOUEURS)

1 à 4 joueurs tentent de transporter le trésor. Vous pouvez former des équipes, par exemple 1 joueur se tire une équipe de 2, ou encore, une équipe composée de 2 joueurs s'allie avec une autre équipe de 2. Le mode coopératif vous permet de ne pas blesser votre partenaire.

- Voir page 68 pour de plus amples détails concernant le mode coopératif.



SELECTION DES JOUEURS EN MODE ORIGINAL

- Appuyez sur la croix directionnelle pour sélectionner une lettre.
- Appuyez sur le bouton A pour choisir un joueur, la couleur de votre équipe et un personnage.
- Quand vous avez effectué toutes les selections, appuyez sur le bouton Start pour déterminer un niveau.
- Appuyez sur la croix directionnelle 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 continuer 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 ENPLACEMENT SECRET.

Si vous attaquez l'ennemi alors que vous êtes 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 le jeu. Vous pouvez également vendre les objets que vous avez récupérés. Hé ! le vendeur s'occupera bien de vous.

COMBINAISON ET CREATION D'OBJETS



Combinez les **OBJETS**, les **CARTES D'INGREDIENTS** ET LES **CARTES D'ESSENCE** pour fabriquer des objets uniques et nouveaux. Demandez conseil à la vendeuse avant de combiner des objets. Vous pouvez vous regarder ce nouvel objet sur une carte virtuelle (Visual Memory, statut séparément) et créer l'objet dans les autres modes de jeu.

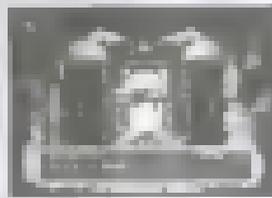
- Voir page 63 dans la section Options réseau pour savoir comment utiliser ce nouvel objet.

COMBINER DES OBJETS

Rassemblez des objets pendant le jeu en mode aventure. Sélectionnez les objets à combiner.

Vous pouvez aussi choisir une Carte d'essence, si vous le voulez. Cliquez combiner ! Allez ces objets pour m'en obtenir ça'un seul !

Breve ! Vous avez un nouvel objet en main !



MARCHANDER A LA BOUTIQUE

Site en anglais, mais directionnelle	Site d'achat en objet
Bouton X	Confirmer
Bouton Y	Annuler

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

CARTES D'ESSENCE

Vous obtenez ces cartes si vous remplissez certaines conditions. Si vous utilisez ce type de cartes, vous pouvez créer de nouveaux objets uniques.



Carte surprise

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



Carte de copie

Inclut 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 Hé ! le vendeur, quand vous sélectionnez et combinez des objets.
- Ne vous découragez pas ! Il vous manque peut-être un objet pour réaliser une combinaison.

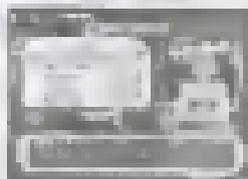
Voici quelques-unes des combinaisons possibles, ainsi que leur efficacité :

Tuile de fer + Bombe + Dazoko	(efficacité = 80%)
Or + Objets magiques + Méga-Bouclier	(efficacité = 85%)
Or + Péror ou sel + Topes de drape	(efficacité = 85%)
Pélori + Colliers + Feu d'artifice	(efficacité = 85%)
Siemens + Poêle de lapin + Gants de boxe	(efficacité = 80%)

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

ACHETER/ VENDRE

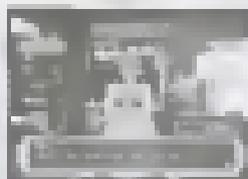
Vous pouvez acheter des objets avec l'argent que vous avez gagné pendant la partie. Vous pouvez aussi vendre les objets que vous avez trouvés. Selon différentes conditions, les objets en vente se vendent différents.



DISCUTER AVEC LA VENDEUSE !

Vous pouvez discuter avec Mei, la vendeuse, pour en savoir plus sur la boutique. Vous pouvez aussi faire des cadeaux à Mei si vous êtes à la roulette.

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



CADREUX

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

Exemple : Les fleurs préférées de Mei

Textes : Il y a différents types de textes. Ces textes relatent l'art de combiner des objets. Si vous montrez certains à Mei, vous pouvez obtenir des objets totalement nouveaux, impossibles à obtenir autrement.

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

JOUER À LA ROULETTE

Si vous ne réussissez pas à combiner des objets, vous pouvez en faire un pari. Si vous avez assez de billets, vous pouvez jouer à la roulette pour gagner des objets.

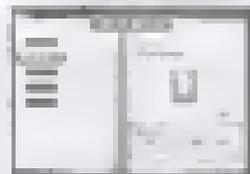


Vous pouvez gagner de nouveaux objets à la roulette. Certains objets ne sont accessibles qu'après avoir joué à la roulette.

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 D pour passer 10 pages à gauche, et le bouton analogique D pour passer 10 pages à droite.)

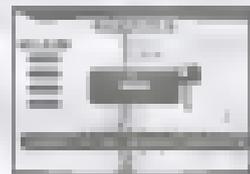


• Pouvez-vous remplir toutes les pages du catalogue ?

Les OBJETS-UTILIS peuvent être introduits sur le Visual Memory depuis l'écran du catalogue d'objets. Appuyez sur le bouton A quand vous êtes sur la page à sélectionner.

Appuyez à nouveau sur le bouton A pour consulter l'encadré suivant.

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



- Valeur pour 50 pour les objets utiles.

SALON D'ESSAI

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

Vous pouvez sauvegarder les objets décoratifs sur le VM (ils vont sélectionner "bank" après un essai), et vous pourrez les voir pendant la partie.

→ Voir page 56 pour sauvegarder les objets décoratifs

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

→ Si vous voulez modifier 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



Bretelles de bois



Ceinture de cuir



VM (VISUAL MEMORY)

Vous pouvez utiliser de nombreuses autres fonctions avec le VM. Vous pouvez créer votre 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'éloignez jamais la console pendant que vous sauvegardez le mini-catalogue. Récupérez d'abord le VM et déconnectez ensuite le 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 :

Créer multi-écran/option	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 affichés sur plusieurs écrans (utilisez les boutons analogiques D-pad pour faire défiler les pages, et les boutons touch et les de la croix multi-directionnelle pour passer d'un écran à l'autre).



Objet numéro
Image de l'objet

Objet numéro
Nom de l'objet

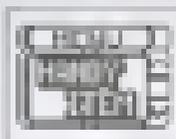
Nombre d'objets créés



OBJETS UTILILES

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

Utilisez les objets originaux et utiles –vous contre les autres !



LA CONSIGNE



REGISTER :

sauvegardez les objets utiles et précieux. Vous ne pouvez (Régistrations) sauvegarder que cinq objets utiles et quatre accessoires. Sélectionnez les objets que vous voulez sauvegarder et appuyez sur le bouton A, ensuite l'écran à sauvegarder apparaît à l'écran sauvegardé.

ANNULER (CANCEL)
LISTE DES OBJETS (ITEM LIST)

Si le VM dans lequel sont sauvegardés les objets utiles est inscrit dans le port d'intensité, la "Bulle VM" apparaît sur l'écran de jeu. Si la personne qui s'approche de cette bulle, un objet utile choisi se trouve à l'écran.



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

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

ECHANGE D'OBJETS

Vous pouvez connecter deux VMs Personne pour échanger des objets avec vos amis.

COMMENT ECHANGER DES OBJETS

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



COMMENT OFFRIRE UN CADEAU

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

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.

VÉRIFIER VOTRE FORTUNE

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

RÉGLER 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 de 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 (DIFFICULTÉ)

Modifie le niveau de difficulté (de 1 à 4)

TIME LIMIT (DURÉE D'UN ROUND)

Règle la durée d'un round ou son (ON ou OFF)

DAMAGE (DOMMAGES)

Règle 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)

Règle le volume musical pendant la partie.



SE VOLUME (VOLUME DES EFFETS SONORES)

Règle 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)

Modifier les commandes en appuyant sur les touches gauche et droite de la croix multidirectionnelle.

REGLAGES PAR DEFAUT

Réinitialisez les boutons et revenez à la configuration par défaut.

EXTRA OPTIONS

(OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES)

Certaines autres options sont accessibles ici. Vous pouvez décider d'accéder à ces options (ON) ou non (OFF). Cependant, certaines d'entre elles ne sont disponibles que lorsque des conditions bien précises sont réunies au cours de la partie. Une de ces options vous permettra par exemple d'utiliser les objets trouvés dans le mode Adventure ainsi que les objets combinés issus des autres modes.



SAVING / LOADING

(SAUVEGARDER / CHARGER)

Vous pouvez sauvegarder ou charger votre personnage sur VM. Vous pouvez aussi créer et sauvegarder un Mini Map grâce à un VM.

- Un VM est requis pour faire une sauvegarde.
- Ce jeu requiert 3 blocs pour effectuer une sauvegarde.
- Un bloc requiert 128 bits de mémoire (voir page 58).
- Réinitialisez votre console lors d'une sauvegarde ou de chargement de l'une d'elles. Vous ne devez pas toujours insérer ou retirer un VM au tout début de la partie.



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

Récupérez les gemmes de puissance  au fil du combat pour vous métamorphoser ! Plus vous avez de gemmes et plus les attaques de votre arme receve 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 s'éteigne . La barre de puissance diminue lors de l'utilisation de :



Appuyez sur les boutons A1 et A2 pendant la même phase pour déclencher la technique de K.O. et le Power drive.

Puis appuyez sur
Bouton A1 + Bouton 1

OU

Bouton A2 + Bouton 1

ce qui déclenche 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 circonstances.

VOLER UNE GEMME DE PUISSANCE !

Quand votre coup atteint l'adversaire, cela va le faire tomber et gemme de puissance. Vous pouvez la voler et l'utiliser pour vous métamorphoser.



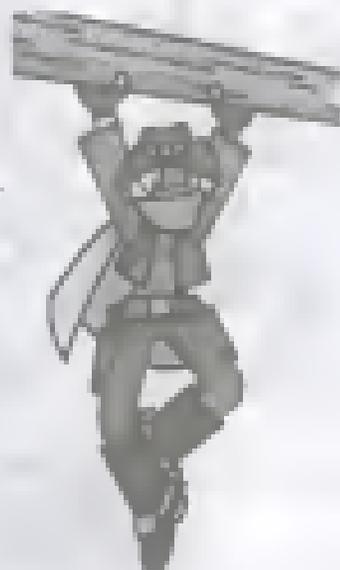
UN SEUL BOUTON POUR BEAUCOUP D'ACTION(S).

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

- Planer sur un toit ou au plafond
- Déplacer un canon
- Approcher-vous d'un poteau
- Soulever une boîte ou un adversaire
- Soulever un objet
- Utiliser les boutons Ac+At pour laisser tomber l'ami d'acier sur l'objet

• Lancer des objets.

Bouton At : vers l'adversaire,
Bouton Ac : dans la direction que vous souhaitez



OBJETS ET PAYS HOSTILES

Levez-vous pour vous rapprocher d'un coffre, un objet ou un...



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



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



Les boucliers bloquent les ennemis à distance!



Les parapluies ralentissent la descente si vous sautez sans enfoncer le bouton à pousser en saut.



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



Le bâton de glace gèle votre adversaire.



Les pistolets à eau permettent à votre personnage de se déplacer rapidement.



Le petit gâteau permet de récupérer votre vie.

Il y a beaucoup plus d'objets! Seriez-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 pris d'un mur, appuyez sur le bouton **Ac** tout en appuyant sur le croix multirectionnelle en direction du mur. Ceci vous permet d'effectuer une attaque en utilisant le mur !

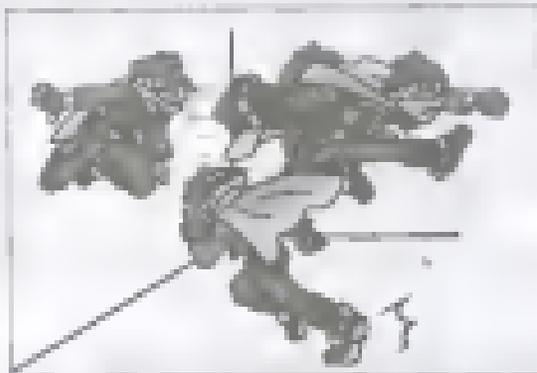
(Ce mouvement est également possible durant un saut)

PARADES !

Vous pouvez parer une attaque en appuyant sur la croix multirectionnelle ou maintenu **Ac** l'adversaire vous donne un coup de poing ou un coup de pied. (Appuyez sur la croix multirectionnelle quand vous sentez que l'adversaire va attaquer.)

ATTRAPER LES OBJETS !

Vous pouvez récupérer 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.



SÂVER VOTRE PARTENAIRE !

Quand la barre de santé d'un ami, le personnage a besoin d'aide. Si vous appuyez sur le bouton **Ac** près du personnage en détresse, et en dans le temps imparti, vous pouvez donner un peu de votre vie et sauver 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 COOPÉRATION !

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'exécute.

Si l'attaque en coopération touche l'adversaire, un seul coup suffit à tuer le mélicormosse !



PERSONNAGES

"FALCON"

LE PORCÉPÉLON ROUGE

Ingenieur de Leeds, le noble Falcon parcourt le monde à bord de son avion haute vitesse. Alors qu'il s'apprête à repartir en ville d'anglais, 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 fontent place au château gigantesque... le château valant-se de son air l'horizon.

"C'est peut-être le château qu'a vu mon père il y a longtemps... Tu arrives à temps ! Le comte va t'en occuper !"

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 combats corps à corps que dans les combats à distance. Utilise son double soul pour prendre le dessus.

POWER DRIVE

Super moule

Bouton A ou B

POWER FUSION

1. Super fusée Bouton directionnel D
2. Super explosion Bouton directionnel D

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

APRES METAMORPHOSE



"ROUGE"

LA BECHITE NORMANDE

"C'est étrange... super..."

Rouge observe l'ombre qui a détruit son bouclier de cristal.

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

Elle invoque dans la gamme de puissance et se fond dans l'ombre de l'ombre.

"Même moi à ce stade..."

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

"Je misais une lame diabolique. Oh n'est pas loin !"

CARACTERISTIQUES

Même que ses capacités offensives et défensives sont relativement faibles, les attaques à distance 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 caractéristique

Bouton A ou B

En fait Bombardement baliste.

POWER FUSION

1. Plage argent Bouton directionnel D
2. Invocation du passé Bouton directionnel D



APRES METAMORPHOSE



"WANG TANG"

LE DRAGON AGILE

Wang Tang se spécialise dans des, sur les plus beaux paysages de la région de Tang-Ang. « D'abord Liang », lorsque il va à l'avance une ombre gigantesque, éblouissant tout sur son passage. C'est un "détresseur volant" qui s'élève sur les pics des montagnes et bien au-delà encore.

"Ce doit être la dernière épreuve d'attente pour moi-même..."
Il monte alors sur le château et ressent une sensation oppressante.
"Hissant, voilà la dernière épreuve à passer!"

CARACTERISTIQUES

L'avantage de Wang Tang réside dans son incroyable agilité. Sa manœuvrabilité succède en faisant peu vite accorde de réplé à ses adversaires. Il est également excellent lorsqu'il s'agit d'escalader des murs. Il peut lui un papillon et blesse à la manière d'un dragon.

POWER DRIVE

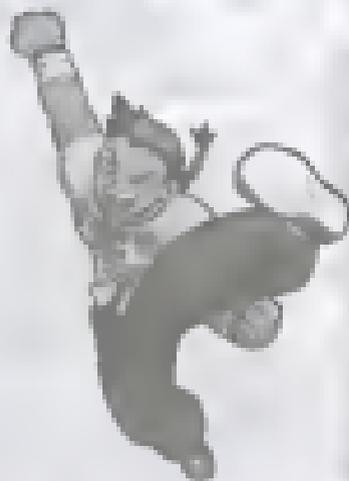
Dragon explosif Bouton A ou B

POWER FUSION

- 1 Sphère du dragon Bouton analogique G
- 2 Sarsel du dragon Bouton analogique F

Tout pourra retarder la chute en appuyant simultanément sur les boutons A et B.

APRES METAMORPHOSE



"BYOMO"

LE MAÎTRE D'ES-CHAPPE

Byomo a enfin récupéré "Tosa Anko", 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'allume, créant une ombre... Le combat s'appareille brutalement entre les rouges. A sa plus grande surprise, Byomo 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 trouve à ma portée."

CARACTERISTIQUES

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

POWER DRIVE

Rajetan Bouton A ou B
En l'air Kudo-Rajetan

POWER FUSION

- 1 - Pilote Zentou Bouton analogique G
- 2 - Trenchi Ryuzen Bouton analogique F

APRES METAMORPHOSE



"CYCONE"

LA PETITE FLEUR

Une troupe navante vient de partir, une mouche à vapeur. Elle s'en va de son royaume "Revons immédiatement, à votre..."

La grande de puissance qu'elle lui a offerte n'est revenue être une copie. Dis-étide effra d'en trouver une veste pour se faire pardonner.

"Je vais te trouver une... l'ai-je plein... le shibiteu malin!"

Elle voyage seule en quête d'une grande de puissance.

CARACTERISTIQUES

Le pouvoir offert d'Azura est précieuse et elle est particulièrement exposée lorsqu'elle pète 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 A1 ou A2

POWER FUSION

1. Floraison centenaire

Bouton analogique D

2. Danse de la floraison

Bouton analogique D



Si vous appuyez sans arrêt sur le bouton A1, vous pouvez enlever le nombre d'épisodes à cheval que vous pouvez lancer. Vous pouvez viser avec précision en appuyant sur les boutons analogiques D et D'.

APRES METAMORPHOSE



"GONROCK"

LA FORÊTISE

Il est le chef des bosseurs du monde. Il est l'incarnation de l'Art de partir en quête d'un trésor. Il a même le porteur de "détresse volent" qui recrée les plus beaux trésors du monde.

"Vais-je le dire sans même laisser sur ce sujet tout ce que j'en sais?"

Quelques jours plus tard, comme prévu, le héros ou fait son apparition au-dessus du Mont Choro-Long. Gonrock a investi toutes ses ressources dans l'achat d'un énorme ours. Il y a pris place, puis a allumé la mèche.

"Abandon-ric! Je veux récupérer tous les trésors possibles!"

CARACTERISTIQUES

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

POWER DRIVE

Gant Gun Rock

Bouton A1 ou A2

POWER FUSION

1. Sac à terre

Bouton analogique G

2. Tremblement de terre

Bouton analogique D



Si vous appuyez simultanément sur les boutons A1 et A2, vous pouvez retarder le moment de la chute.

APRES METAMORPHOSE



TRASH

LE CLOUN DÉMIANT

Le virus que ce fille... (vous déconner...)

Il est devenu encore plus capable après avoir gagné une grande quantité de puissance. Plus, il a entraîné parler d'un chiteou volant.

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

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

CARACTÉRISTIQUES

Le type de lock réside dans ses mouvements imprévisibles et dans leur rapidité. Son pouvoir offensif est faible, cependant ses mouvements discordants déconcertent souvent ses adversaires.

POWER DRIVE

Excitation circulaire

Bouton A ou B

POWER FUSION

1. Gagner du talent

Bouton analogique G

2. Plein des souffrances

Bouton analogique B



APRÈS METAMORPHOSE



ANGLE HARDI

"GALUDA"

Galuda vient d'épouser un des fils du Chef. Les vagues noires ont embarqué pour un voyage de noces à bord du nouveau vaisseau le "Porcabo Royal". Alors que sa jeune épouse, qui contemple l'océan à travers le hublot, lui demande : "Mais qu'est-ce que ce chiteou...?", le capot du bateau choisit et le couple est aussitôt projeté à travers la vitre. L'esprit de Galuda s'embrasme, il prend comme boisson...

... et se réveille dans un autre sphère lugubre : "Du sang...!" Il est dans le "chiteou" mais pas une minute à perdre, il doit porter secours à sa bien-aimée.

CARACTÉRISTIQUES

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

POWER DRIVE

Cri orléais

Bouton A ou B

POWER FUSION

1. Esprit de vengeance

Bouton analogique G

2. Vite en colère

Bouton analogique B



APRÈS METAMORPHOSE



OPETS®

L'INVENTEUR FÉDÉRAL

Une machine. Un collier à portée de main. Un coin d'une pièce. Et ce collier émerge, dans un royaume de lumière, le corps d'un porteur. "Ma volée ! 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 le génie de puissance.

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

CARACTÉRISTIQUES

Etant qu'il ne passe pas ordinairement les océans à distance, il peut effectuer de remarquables déplacements dès que l'adversaire se trouve à portée. Malgré sa petite taille, il peut rapidement les couvrir. Sa métamorphose le rend particulièrement puissant. Sachez utiliser cet état à bon escient.

POWER DRIVE

En énergétique

Bouton A1 ou A2

POWER FUSION

1 Au sol Parade des yeux

Bouton analogique D

En l'air Transmutation de niveau analogique D et D pour voler

Utilisez les boutons

2 Au sol Sphère électrique Bouton analogique B
En l'air Filier électrique

Utilisez le créa multidirectionnelle pour vous déplacer durant l'utilisation de ce pouvoir spécial.

APRÈS MÉTAMORPHOSE



OPETS®

LA PRINCESSE MYSTÉRIEUSE

Julia est l'unique fille de la Maison Whiteloor. Elle cache sous ses airs fardés et son visage éblouissant, un caractère très affirmé, qu'elle ne soupçonne pas elle-même. Ses parents ont essayé d'apaiser son tempérament bouillant en préférant consacrer la gemme de puissance de la famille. Julia s'est pourtant enfuie de chez elle en empruntant le permis. 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 retrouver chez elle !

CARACTÉRISTIQUES

Elle évolue dans les environnements à son avantage et effraie les ennemis en vol ! D'instinct, de nature douce et calme, elle libère ses pouvoirs et évite sa vraie nature une fois métamorphosée. Personne ne peut arrêter son attaque lorsqu'elle transforme son adversaire en esclave de l'amour !

POWER DRIVE

En l'air de l'amour

Bouton A1 ou A2

POWER FUSION

1 Haut vol

Bouton analogique D

2 Contrôle en vol

Bouton analogique D

APRÈS MÉTAMORPHOSE

Il ne va pas effectuer un seul avant la métamorphose, vous pouvez redescendre facilement en maintenant enfoncée le bouton A. Vous pouvez également utiliser d'abord pendant la descente avec le créa multidirectionnelle.



