

Dreamcast



Dreamcast

SPAWN

In The Demon's Hand

EIDOS

TOYO BOYER ART



CAPCOM

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

SOMMAIRE

Le monde Dreamcast™	6	Cybercast	87
Commencer une partie	6	Tiffany	88
Les commandes (par défaut)	7	Brian	89
Le combat proche	10	Redmond	90
Les règles de jeu	12	Olson	91
Le victory	13	Claw	92
Les modes de jeu	15	Travis	93
Les options	17	Teddy	94
Les personnages	18	Tyran	95
M. Simmons	18	ASSISTANCE TECHNIQUE	96
Sam	19	CONTENU LIMITE	97
Jessica Priest	20		

DREAMCAST™

**COMPOSITE DE
COMMANDES ET CD**

BOUCLES POWER
Pour utiliser les
câbles de
console.

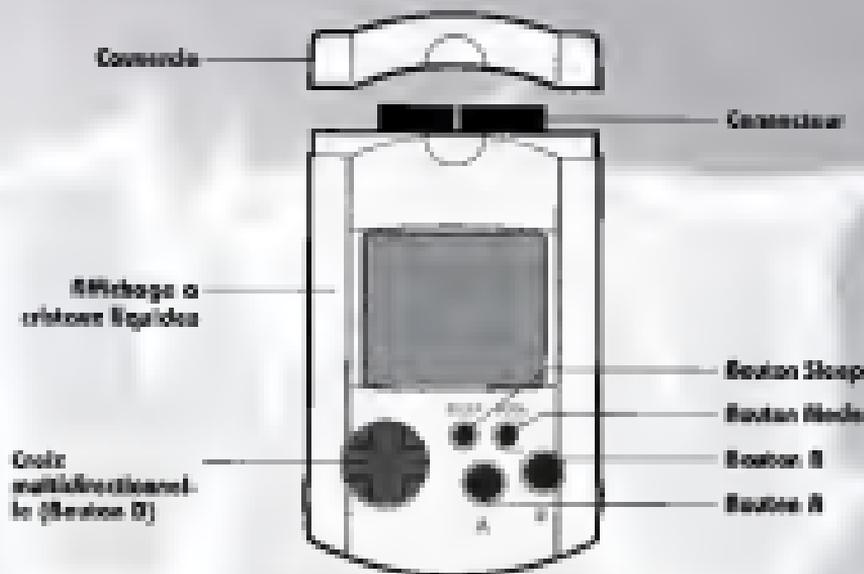


BOUCLES ORNET
Pour mettre le
câble de
commande CD

PORTS DE COMMANDE

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

MEMORY CARD DREAMCAST™



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

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

Multijoueur. Le Seigneur des Anneaux raffine ses jeux multijoueurs. À l'heure où d'autres sont en train d'abandonner des joueurs et de les dégoûter, nous nous sommes assurés leur être sympathiques. Et ce sera pas que l'un de nos différents modes proposés sur un scénario des plus riches, un environnement attrayant et de jouer des Anneaux en persévérant.

Et découvrez **SPAWN**

utilisés le mode des modes de jeu (Quatre modes).
SPAWN le mode multijoueur en ligne ou le jeu solo peut faire vos choix dans les deux suivants, et appuyez ensuite sur le bouton B (bouton B ou C sur l'Écran de Mode Démarrage™) pour confirmer votre sélection.

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



SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

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

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



LES COMMANDES (PAR DÉFAUT)

LA MANETTE DREAMCAST™



Ne touchez jamais au Stick analogique ni aux Boutons analogiques B ni D lorsque vous êtes allumés le Dreamcast™. Si vous le faites, vous risquez de perturber le processus d'initialisation de la manette, ce qui risque d'entraîner des dysfonctionnements. Si vous touchez au Stick analogique ou aux Boutons analogiques B ni D par inadvertance lorsque vous êtes allumés le console Dreamcast™, désallumez-la immédiatement et rallumez-la ensuite, ce qui fera en un clic réinitialiser la manette.

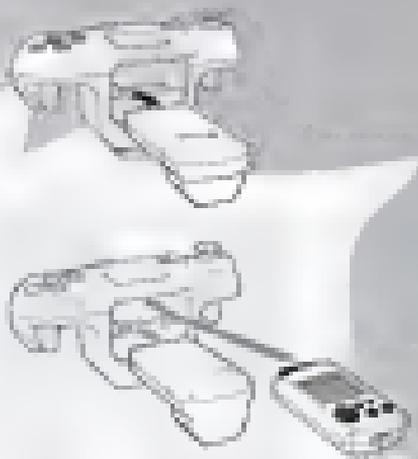
L'ARCADE STICK DREAMCAST™



LE VIBRATION PACK™ DREAMCAST™

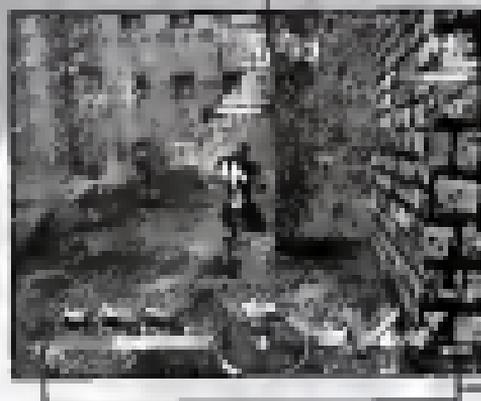
SHINJI est un jeu conçu pour fonctionner avec le **Vibration Pack**, le kit vibration officiel. Lorsque vous l'installez dans le port d'extension d'une console Dreamcast™ ou d'un autre périphérique compatible, il procure un effet de vibration qui vous plonge au cœur de l'action et accroit le degré d'immersion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

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



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

LE COMBAT PROFANE



Cronique publique

Ataque de son de l'ennemi

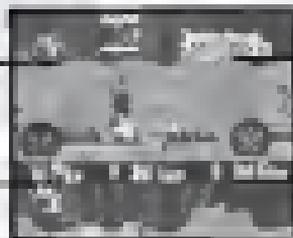
Enlèvement

ECRAN SCINDÉ MULTIJOUEUR



Joueur 1

Joueur 2



Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

ECRAN SCINDÉ 2 JOUEURS

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

ECRAN SCINDÉ 4 JOUEURS

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

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

Le mode de jeu en cours.

Le match est fini lorsque le compteur atteint 0. Vous pouvez régler le minutier dans le menu des options.

**ENTREES VELOCES
JEU EN VUE DE L'ENNEMI**

Les commandes qui sont liées aux touches.

Indique la capacité de recharge de l'ennemi. Ce détail est visible lorsque cette jouge atteint 0.

Indique si qu'il se peut être dérangé.

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

Le personnage classé en première place est appelé le leader, tandis que celui qui est en dernière place reçoit un message. (en une seule langue car les points sont alignés).

Les personnages qui ont gagné plus d'un match et les autres comptent une étoile.

INFORMATION EQUIPE

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

**REPERES
SCORE DE TEXTE**

Indique la position du score.

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

COMPT

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

LES RÈGLES DU JEU

RESSUSCITEZ À L'INFINI DANS LE TEMPS IMPARTI !

Lorsque le jeu de vie d'un personnage atteint 0, celui-ci ne peut plus se battre. Dans ce cas-là, le personnage réincarne et ce jeu de vie (Hitpoints) se remplit de nouveau si le mode n'est pas Full (indicateur au-dessus du 0), mais vous perdez quelques secondes (ou même plus Attaché) et tous vos biens.

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

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

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

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

TABLEAU DES SCORES

Personnage vaincu soigné	+4 Points	Vous gagnez deux fois plus de points lorsque vous battez un personnage <i>Lowlife</i> .
Battez personnage vaincu	+2 Points	Vous gagnez 2 points lorsque vous battez un adversaire.
Personnage vaincu involontairement	+1 Point	Vous gagnez 1 point si l'adversaire est vaincu au combat de l'air ou dans un piège.
Autodestruction	-3 Points	Vous perdez 3 points si vous êtes vaincu par votre propre véhicule.
Collisions vaincu	-2 Points	Vous perdez 2 points si vous battez l'un des membres de votre équipe.

LE COCKPIT

Jauge de niveau des
projetiles (Projectiles)

Jauge de vie (Vitalité)

Carte radar

Carte radar de vous

Liste des armes



INDIC DU NIVEAU DES PROJILES

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

Les bonus apparaissent lorsque vous visitez des objets dans le niveau ou achetez un matériel R.G.

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

ARMÉE EN VIE

Lorsque la jauge de vie d'un personnage atteint zéro, il ne peut plus se battre. Si cela se produit, le personnage meurt et sa jauge de vie est de nouveau remplie si le match n'est pas fini (indicateur au-dessus de E), mais il perd quelques monnaies et tous ses bonus.

- Objets de récupération de vie Permet de récupérer toute la vie.

CARTE RADAR

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

CARTE RADAR DU FOUS

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

LISTE DES ARMES

Indique les armes que possède le personnage. L'arme sélectionnée est celle en cours d'utilisation. Le personnage peut porter jusqu'à 3 armes.

LE SYSTEME DE COMBAT

INDICE DE MENTIONS Lorsque le personnage d'un joueur s'équipe d'un armement à feu, le juge de maîtres s'occupe.

Lorsqu'il n'y a plus de munitions, l'arme est automatiquement rechargée. Si vous oubliez de le faire, le joueur X avertis, l'arme n'est pas rechargée. Vous devez même le prévenir pour recharger (Certains armes possèdent une jauge d'énergie au lieu d'une jauge de munitions. Lorsque cette jauge atteint 0, vous ne pouvez plus utiliser l'arme ou qu'après avoir de l'énergie rechargée).

VIEUX ET POINTS Lorsque vous êtes équipé d'une arme à feu et qu'une cible est à votre portée, un point bleu s'affiche. La cible disparaît est lorsque vous avez neutralisé votre cible.

VERB SUBJECTIVE Appuyez sur le bouton Y ou sur le bouton analogique Q (sur le bouton à gauche du manche Stick Directionnel™) pour placer la caméra derrière votre personnage et regarder par-dessus de son épaule. Si vous oubliez de le faire, appuyez, l'écran passe au mode Vue Subjective. Vous pouvez alors regarder autour de vous à l'aide de la croix multidirectionnelle ou de joystick, mais vous ne pouvez plus voir derrière.

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

RIFON Lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes, vous pouvez ramasser un bâton, le pointer et le lancer. Vous pouvez choisir un coup de pied dans le bâton lorsque vous avez une arme.

ORDRE A CHAIRS Cliquez des Colonne à objets en blanc ou elles reçoivent des zones polaires ou des objets morts.

LUNETTES A ESPIONNAGES Sous les alertes de vision nocturne (Night Vision), votre personnage peut éteindre des lunettes à infrarouge ou thermique des objets, ce qui permet de voir dans le noir et de voir.

ÉQUIPE Utilisez le bouton Y avertis (le bouton B sur l'Écran Stick Directionnel™) et faites ←← pour acquiescer ou faire une réponse et éviter les attaques de votre ennemi.

LES MODES DE JEU

LE MODE ARCADE

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

MODE BOSS BATTLE

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

MODE TEAM BATTLE

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

MODE BATTLE ROYAL

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

MODE TOURNOI (TOURNAMENT)

MODE TEAM BATTLE

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

LES RÈGLES : lorsque le niveau atteint 8, l'équipe qui possède le plus de Points de B.C. gagne la partie. Vous pouvez continuer même si vous perdez.

MODE BATTLE ROYAL

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

LES RÈGLES : le personnage qui est le dernier lorsque le niveau atteint 8 remporte la victoire.

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

JOUER

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

ARRÊTER Vous pouvez régler les paramètres lors des parties entre joueurs humains :

- Carte radar (Radar Map) **ON/OFF** (active par défaut (sur ON))
- Nouveautés (Let's-Go Start) **ON/OFF** (active par défaut (sur ON))
- Jeu de vie (Vitality adjustment) **De 50% à 100%** (à 100% par défaut)

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

- Sautillement (Jog) La vitesse est contrôlée par le sautillement.
- Vitesse de saut (Right Wall) Vous vous heurtez dans le ciel.
- Gravité (Gravity) Vous pouvez varier plus lent.
- Sautes (Salt Jump) Une famille avec différents types et styles.

LA GALERIE (GALLERY)

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

OPTION

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

LES OPTIONS

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

AL SIMMONS

L'ARGENT SECRET DE LA MALCHANCE



Al Simmons est équipé d'armes lourdes. Grâce aux 16 tirs puissants de son fusil à lance-missiles, il peut envoyer des missiles à cette distance en moins d'un clic. Ces armes ont un coût et il ne peut en tirer plus de 2 à 4 grenades à la fois.

LES PERSONNAGES

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIALES

Triple lance-missiles (Triple Missile Launcher)

Bouton A (appuyer avec deux doigts du lance-missiles)

Flair de grenades (Blood Grenade Bola)

Boutons A + X ou Bouton analogique B (appuyer avec deux doigts de grenades)

Combo au pistolet (Balls Back Combo)

Boutons A + X ou Bouton analogique B (appuyer rapidement sur les boutons lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Gunling

Grenades

ARMES : MODS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Lance-missiles

Gunling

Grenades

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

3aim (Whirling Recovery)

Recharge A + X ou Recharge mantrique
B (attaque vers l'arrière puis coupes
à l'avant)

Pouvoir de l'éclair (Crash Power)

Sam devient Feu lorsque sa charge de
vie est basse

Trouver des armes (Find Weapons)

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

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Faül à pompe

Dynamite

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Boomerbe

Faül à pompe

Dynamite

SAM

LE DETECTIVE PRIVÉ DE LA JUSTICE



En mode Boss ou en jeu solo, il se
trouve 7 armes différentes très
particulières. Le boomerbe, son arme la plus
destructrice, dispose d'un chargeur de trois
élans. Le Faül à pompe ou 3aim est
difficile à utiliser, mais les alternatives
se trouvent en faisant des dégâts
importants.

JESSICA PRINCE

LA BELLE MEURTIERE



TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Appareil à spirale (Spiral Apparatus)

Bouton B + X puis Bouton X ou
 Bouton manégeable D (attaque avec
 spirale pour déloger d'un ennemi)

Reflets (Refling Shot)

→ puis Bouton X (attaque avec flou
 élargi de deux platelets)

Coup de pied fatal (Foil Kick)

Bouton B + X ou Bouton manégeable
 D (attaque avec flou élargi d'un seul
 platelet)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Platelets (flou)

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Platelets (flou)

Mécanisme

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Soles (Resonance)

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

Soles de feu (Fire Ball)

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

Carrière collective (Fire Strike)

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

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Mitraille magique

Soles

Mer de feu

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Mitraille magique

Soles

Mer de feu

COGLIOSTRO

L'ÉCHANGE IMMORTEL



Cogliostro peut utiliser des techniques
magiques spéciales. Ses armes de base est
la mitraille magique à tête chercheuse. Ses
doigts peut traverser les murs. A savoir
pendre, ses maîtres de feu s'écroulent sur
certaines léses.

TIFFANY

LA DIANE CELESTE



Une fois en possession de l'épée de Tiffany, vous pouvez utiliser celle-ci pour combattre et défaire vos ennemis et porter des coups décisifs. Elle peut également être utilisée pour combattre les ennemis, voler et capturer, etc.

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Épée Immortelle (Immortal Sword)

Recharge A + X puis Recharge X ou
Recharge manuellement B

Vol (Air Dash)

Recharge A +E ou Recharge manuellement
B (après un saut)

Devotee Issue (Devil Wind)

Équipage vous est classé après de
même type

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Épée de Tiffany

Exotisme

ARMES : MODES TERM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Épée de Immortelle

Épée de Tiffany

Exotisme

TECHNIQUES ET ATTRAQUES SPECIALES

Objet de Feu (Fireball Shell)

Bouton B + X ou Bouton morphologique B (Jetez vos missiles par impact d'explosion)

Ball Cannon (Second Form)

Bouton B + X + B ou Bouton morphologique B

+ Bouton B (Jetez vos deux charges de Ferme, Brimstone peut tirer à peu de la fois)

Ball (Ball Blast)

Bouton B +X +B ou Bouton morphologique B (Jetez vos deux charges de Ferme)

ARMES : MODE BOSS ATTECK

Talons double

Mugain

ARMES : MODS TERM BATTLE ET BATTLE BOYAL

Talons double

Objet de Feu

Mugain

BRIMSTONE

LE QUERRIER DU PURGATOIRE



Le premier d'être son corps à être
à l'extérieur pour rendre les ennemis,
Lorsqu'il est en forme, il peut utiliser
des bombes au phosphore très puissantes.

REDEEMER

L'ASSASSIN DU PARADIS



Redeemer est un assassin de haut vol capable de se déplacer à l'instant, grâce à son jeu de membranes. Il peut tirer un assassin en utilisant son Bata Pistollet, ou jeter d'un peu de sa vie.

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIFIQUES

Drainage vital (Vitality Drain)

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

Batales aériennes (Aerial Flare)

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

Course à la vitesse (Dash Barring)

Buttons B + X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas engagé et avance, avec point d'vue pour les vifs)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Bata Lancer

Bata Épée

Bata Pistollet

ARMES : MODÈS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Bata Lancer

Bata Épée

Bata Pistollet

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Art à pointes (Apex Break)

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

Tesacata (Tessacata Tera)

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

Volage (Hoverlog)

Bouton B (appuyez rapidement dessus après un saut)

ÂMES : MODE BOSS ATTACK

Lance Normale

Coût: 0

ÂMES : MODÈS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Lance de Combat

Lance Normale

Coût: 0

GRACE

L'AMÉ D'ESSAUT



Le plus célèbre des Graces, elle est l'unique lance qui permet d'activer des flèches impalpables. Grace peut également lancer des boules de feu et récupérer ainsi ses ennemis par surprise...

CLOWN

LE FARCEUR DIABOLIQUE



Lorsqu'il a assez bavardé, il peut par être capturé et prisonnier. Cependant, lorsqu'il se change en Violote, il devient le personnage le plus puissant en abîme (à l'exception de son maître), ses spécialités,

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIALES

Paquet magique (Magic Road Power)

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

Transformation en Violote

(Transformation into Violator)

Boutons B + Z + B ou Bouton analogique D + Bouton B (pendant la transformation, le clown peut pas à pousser le clic)

Fusées de l'Enfer (Hell Fire)

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

NAMES : MODE BOSS ATTACK

Tragédie

NAMES : MODS TERM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Tragédie

Unac-adultes

Bollos-bombs

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPECIALES

Feintage aveugle (Blind Fumble)

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

Double aveugle (Double Blind)

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

Attaque super aveugle (Super Blind Dash)

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

NAMES : MODE BOSS ATTACK

Griffe de fer

NAMES : MODS TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Griffe de combat

Griffe de fer

TREMOR

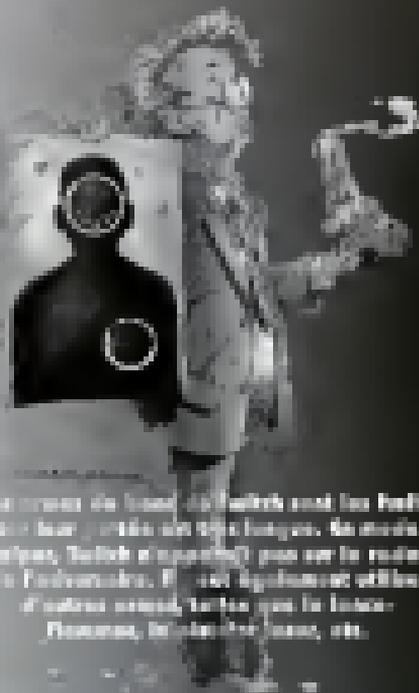
LE CYBORG MARRAUBEUR



Tremor est conçu pour les combats rapprochés grâce à ses attaques puissantes. Il peut également atteindre les ennemis à distance avec ses bras flexibles. Cependant, il ne peut s'équiper d'armes autres, outre ses propres griffes...

TWITCH

LE TIREUR D'ÉLITE



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

TECHNIQUES ET ATTIQUES SPÉCIALES

Saloper

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

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Revolvers

Fusil

ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Revolvers

SMG

Lance-flamme

TECHNIQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Attaque de volée (Close Defense)

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

Saut (Jump Up)

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

Deux pistolets (Two Guns)

Boutons B + E ou Bouton analogique D (Spruce utilise deux pistolets en même temps. Pour cela, équipez-vous d'un deuxième pistolet du même type)

ARMES : MODE BOSS ATTACK

Mode Boss

Commandes

ARMES : MODES TERN BATTLE ET BATTLE BOYAL

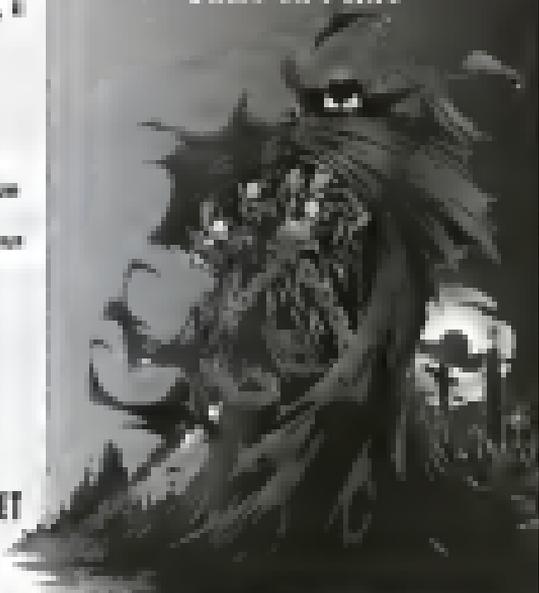
Mode Boss

Pistolet maître/élève

Commandes

SPAWN

L'ÂME EN PEINE



L'arme de Spawn est celle de son époque à attaquer les ennemis à distance avec un pistolet maître/élève. Spruce est très capable et se défend bien, ce qui ne fait en conséquence perdre à Spruce.

ASSISTANCE TECHNIQUE

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

Consultez nos fiches techniques, les solutions, idéal pour tester les astuces de nos jeux préférés grâce à nos services d'assistance personnalisés :



NOT TECHNICIANS WE WON'T BE RESPONDING TO QUESTIONS RELATING TO OUR SOLUTIONS OR ASTICES CONCERNING OUR GAMES.

GARANTIE LIMITÉE

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

CETTE GARANTIE LIMITEE N'APPLIQUE EN RIEN UN DROIT LIMITÉ EN L'ESCRPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRIE CI DESSUS. LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QU'IL EST" ET SANS GARANTIE D'AUCUN SORT. RIDES INTERACTIVE LTD N'EST EN CHARGE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE OUVERT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUS PAR LA LOI, LES ENGAGEMENTS, LES CONTENUS OU AUTRE RELATIVE A LA COMMERCIALIZATION, A LA DURÉE ESTABLISSEMENT, ET/OU A L'ACQUISITION A UN QUATRIÈME PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT, RIDES INTERACTIVE LTD S'ACQUITTE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSÉQUENTS, ACCIDENTELS (Y-OU DOMMAGES ET INTERETS, PERTES, COÛTS, PUNTES OU DIVERSES SERIS OU INCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA NON-UTILISATION DU PRODUIT AUCUN D'UN DES DIVERS PROPRIETAIRES MENTIONNES CI DESSUS NE S'APPLIQUENT EN RIEN UN DROIT A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE BLESSE OU DE BLESSURES.