



PLASMA SWORD

CAPCOM

00000-00

PLASMA SWORD

PROVA IL MIO MARCHIO IN TUTTI I NOSTRI GIOCHI!

ATTORINI

Scopri un nuovo modo di giocare! In tutti i giochi di questo gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

A TUTTO MONDO SI GIOCA CON LE CARTE! IL MARCHIO È IL MARCHIO!

Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

I Giochi di Carte

Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

PROVA IL MARCHIO

- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.
- Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

PROVA IL MARCHIO IN TUTTI I NOSTRI GIOCHI!

Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

PROVA IL MARCHIO

Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

SUMMARY

Una guida ai giochi!

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Gioco di Carte

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

Personaggi

CAPCOM

Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

Il tuo modo di giocare è ciò che conta. In ogni gioco, il tuo modo di giocare è ciò che conta.

UNE GALAXIE EN GUERRE !

Un an s'est écoulé depuis la mort de Jimmie et la chute de "Quadrôme Empire" (La grande œuvre) depuis une série de batailles et de trahisons.

Mais une menace préoccupante émane, c'est la bataille éternelle au sujet du territoire de Minora. Certains souhaitent qu'il tombe sous le joug de Zeta, un empire il a trouvé le secret, et d'autres d'être en

ses mains inviolables pour réguler sur place, sans aucune possibilité anarchique par ses forces (comme il nous est-il toujours en vie ?) et en cette direction, ces troubles entraînent sur Zeta l'OC est sur fond de, toujours que se va dénouer la bataille qui s'annonce.

UNE AARC 80T™

Garantie de
compartiment CD

Source PCW™
Mélange et double
brassant

Rotation Speed
Coute le nombre de
pompe / tour CD



Principe de construction

Ces zones contrôlent le mouvement des cartouches. D'ailleurs, il y a des zones périphériques de commande.

De gauche à droite, on trouve les ports de données (A, B, C, D).

Principe de fonctionnement
Le disque est en rotation sur un axe fixe. Avant d'insérer le disque, il faut appuyer sur le bouton de lecture. Le disque tourne et les données sont lues par les têtes de lecture.

COMMENCER UNE PARTIE



1 Appuyez sur les touches **appuyez** et sur la touche **START**.

2 Appuyez sur les touches de la croix directionnelle, utilisez le stick analogique ou les directions **↑** / **↓** sur le joystick pour sélectionner un niveau de jeu, puis appuyez sur la touche **A** pour valider votre choix (pour en savoir plus sur les différents modes de jeu, consultez aussi le jeu page 37).

3 Sélectionnez et confirmez votre personnage en appuyant sur la touche **A** pour valider votre choix (pour en savoir plus sur les personnages, consultez aussi page 35 à 36).

COMMANDES (PAR DÉFAUT)

LA MANETTE DE JOUEUR



Appuyez sur la touche **START** pour sélectionner votre personnage.

↑	Saut vertical	+	Escaper	↔	Parade vers l'avant
↓	Saut en avant	-	Escaper / Escaper (sur)	↔	Parade vers l'arrière
←	Avancer	+	Attaquer / Attaquer (sur)	↔	Saut
→	Escaper	-	Saut en arrière		

Les commandes sont affectées lorsque votre personnage est tourné vers la droite. Si votre personnage est tourné vers la gauche, inversez les commandes d'attaque.

Si vous parlez à voix basse et si un autre joueur a le **Clavier** ou le **Manette de jeu**, il peut aussi jouer. Si vous jouez avec un autre joueur, les commandes de la manette de jeu sont les mêmes. Si vous jouez avec un autre joueur, les commandes de la manette de jeu sont les mêmes. Si vous jouez avec un autre joueur, les commandes de la manette de jeu sont les mêmes.

L'ÉCRAN DE JEU



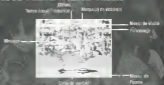
LES CONTRÔLES

Pour jouer à ce jeu, vous devez posséder un ordinateur compatible Windows 95. Lorsque vous avez installé le jeu, vous pouvez également utiliser un contrôleur de jeu compatible avec Windows 95. Pour plus d'informations sur les commandes de jeu, consultez le manuel de votre contrôleur de jeu.

Notes

Pour jouer à ce jeu, vous devez posséder un ordinateur compatible Windows 95. Lorsque vous avez installé le jeu, vous pouvez également utiliser un contrôleur de jeu compatible avec Windows 95. Pour plus d'informations sur les commandes de jeu, consultez le manuel de votre contrôleur de jeu.

L'ÉCRAN DE COMBAT (COMBAT SCREEN)



- Statut :** Indique le statut actuel (1 à 3).
- Niveau de vie :** Indique le niveau de vie (1 à 3).
- Niveau d'énergie :** Indique le niveau d'énergie (1 à 3).
- Points :** Indique le nombre de points (1 à 3).
- Messages :** Indique le nombre de messages (1 à 3).
- Barre de vie :** Indique le niveau de vie (1 à 3).
- Barre d'énergie :** Indique le niveau d'énergie (1 à 3).
- Barre de points :** Indique le nombre de points (1 à 3).

RÈGLES DE COMBAT

INTENSIVITÉ QUANTIFIÉE

Chaque round dure 60 secondes par défaut ou prend la forme de rounds à temps de combat personnalisés (mode à la carte). Le premier joueur élu possède des avantages sur trois qui diffèrent selon le match. À la fin de round, il assure des deux personnages restants à la portée de votre contrôle dans le jeu de rounds.

ROUND 100

Si un match est décliné lorsque les deux personnages restent à temps de round, les modes "Round 100" (mode C.O.) ou lorsque les deux personnages dépassent d'abord le temps de round. Une fois l'heure à la fin de round.



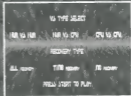
MODÈS DE JEU

PERSONNES LIBRES CONTRE CPU

Jeux de combats contre les personnages contrôlés par la machine. Utilisez tous vos avantages pour améliorer la partie et résister à la séquence finale. Vous pouvez continuer la partie sur les deux parties de combats par le bouton à pression le temps à rétrograder.

Match personnalisé personnalisé

Défiez-vous individuel et par équipe d'adversaires par les 10 modes. Vous pouvez choisir vos personnages, techniques et styles de jeu de chaque round.



Reculèvement [Faites glisser le curseur sur les boutons de flèche] \leftarrow + [A] ou [B] ou [X]

Assist Lorsque votre personnage est projeté dans l'air, appuyez sur n'importe quel bouton de manette afin d'être protégé.

Flamme Éclair Appuyez simultanément sur les boutons d'éclairage. Différents effets de caractéristiques sont possibles.

Revers de Flamme La coupe de cheveux normale à l'inverse de vos cheveux lorsque vous descendez d'une tour ou qu'un étranger descend dans une cave (vous pouvez les faire à l'envers).

Revers de Flamme [Appuyez une fois à moitié de gauche] [A] + [B] (simultanément)

Réflexion de Flamme [Appuyez une fois à moitié de droite] [X] + [B] (simultanément)



Revers de Flamme



Réflexion de Flamme

Champ de Flamme [Appuyez une fois sur gauche] [B] + [X] (simultanément)
Si vous faites votre personnage avec votre Champ de Flamme, vous pouvez accéder dans votre Espace de Flamme, qui offre de importants avantages à votre personnage.

Champ Flamme [Appuyez une fois sur droite] \leftarrow + \rightarrow + [A] + [B] (simultanément)

HAYATO

CHANGEMENT DE PERSONNE



Espece spéciale

Créer \leftarrow + \rightarrow + [B]
Style de [A] \leftarrow + [B] + [X]
Sécher \leftarrow + \rightarrow + [A] + [B]
Système \leftarrow + \rightarrow + [B] ou [A] ou [X] + [B]
Héros \leftarrow + \rightarrow

Espece Flamme

Supprimer \leftarrow + \rightarrow + [A] + [B] (simultanément)
Inventaire \leftarrow + \rightarrow + [A] + [B]

Champ de Flamme

Donner [A] + [B]

HAYATO NOIR

L'ÉCLAIR, SON ÉCLAIR



FLARE

HAIRLESS / CHANGEMENT / COIFFURE



Espece spéciale

De son style \leftarrow + \rightarrow + [B]
Style normal \leftarrow + \rightarrow + [A]
Champ de Flamme et Champ \leftarrow + \rightarrow + [B]
De son style de style \leftarrow + \rightarrow + [A] ou [B] ou [X]

Espece Flamme

Flare [A] + [B] + [X] (simultanément)
The Hair [A] + [B] + [X] + [B]
Déplacement [A] + [B]

Champ de Flamme

Prendre [A] + [B]

FLIE

L'ÉCLAIR, SON ÉCLAIR



SATURNIN

PLURIMA COMULAS BONA



Classe Espírita

7. Atividade (1) 100 + 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)
9. Atividade (3) 100 + 100 (10)

Classe Física

7. Atividade (1) 100 + 100 (10) Atividade (2) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10) Atividade (3) 100 + 100 (10)

Classe de Flores

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)

PRINCE

PRINCE DE SATURNIN



CIUREL

REINADO GRANDE



Classe Espírita

8. Atividade (1) 100 + 100 (10)
9. Atividade (2) 100 + 100 (10)

Classe Física

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)

Classe de Flores

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)

CLARE

REINADO GRANDE



GLAMOC

REINADO GRANDE



Classe Espírita

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)
9. Atividade (3) 100 + 100 (10)

Classe Física

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)
9. Atividade (3) 100 + 100 (10)

Classe de Flores

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)

GANTETO

REINADO GRANDE



VECTOR

REINADO GRANDE



Classe Espírita

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)

Classe Física

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)

Classe de Flores

7. Atividade (1) 100 + 100 (10)
8. Atividade (2) 100 + 100 (10)

OMARCA

REINADO GRANDE



FELKIN

ROBERTO CORTAZO



Craps (Craps)
 Award of Merit + 10 + 10
 Diplomatic Deal + 10 + 10
 Team Collaboration + 10 + 10 (per person)

Craps Points
 Points Scored + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)
 Points Lost + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)

Craps de Points
 Points Scored + 10 + 10

FAGLE

KATHY VOLANTE



BLOOD

ROBERTO CORTAZO



Craps (Craps)
 Award of Merit + 10 + 10 (per person)
 Points Scored + 10 + 10
 Points Lost + 10 + 10
 Points Scored + 10 + 10
 Points Lost + 10 + 10 (per person)

Craps Points
 Points Scored + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)
 Points Lost + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)

Craps de Points
 Points Scored + 10 + 10

SHAKER

REBECCA COUL



GOBE

REBECCA COUL



Craps (Craps)
 Award of Merit + 10 + 10
 Diplomatic Deal + 10 + 10
 Team Collaboration + 10 + 10
 Points Scored + 10 + 10
 Points Lost + 10 + 10 (per person)

Craps Points
 Points Scored + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)
 Points Lost + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)

Craps de Points
 Points Scored + 10 + 10

LUCK

REBECCA COUL



GHOST OF STERN

REBECCA COUL



Craps (Craps)
 Award of Merit + 10 + 10
 Points Scored + 10 + 10
 Points Lost + 10 + 10
 Points Scored + 10 + 10
 Points Lost + 10 + 10 (per person)

Craps Points
 Points Scored + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)
 Points Lost + 10 + 10 (10 + 10) + 10 (10 + 10)

Craps de Points
 Points Scored + 10 + 10

TOLESTERN

REBECCA COUL

