

Dreamcast™



GUNBIRD



 VIRGIN INTERACTIVE

 CAPCOM®

CAPCOM®

Message spécial de
CAPCOM ENTERTAINMENT.

Merci d'avoir choisi **GUNBIRD 2** pour votre console de jeu Dreamcast™. CAPCOM ENTERTAINMENT est fier d'ajouter ce jeu sensationnel à votre bibliothèque de jeux vidéo.

© Capcom Co., Ltd 2000 TOUS DROITS RESERVES.

CAPCOM et CAPCOM LOGO sont des marques de CAPCOM., CO LTD.

GUNBIRD 2 est une marque de CAPCOM CO., LTD. TOUS DROITS RESERVES.

www.capcom.com



Virgin Interactive Entertainment (Europe)
Limited 74A Charlotte Street,
London W1T 4QN

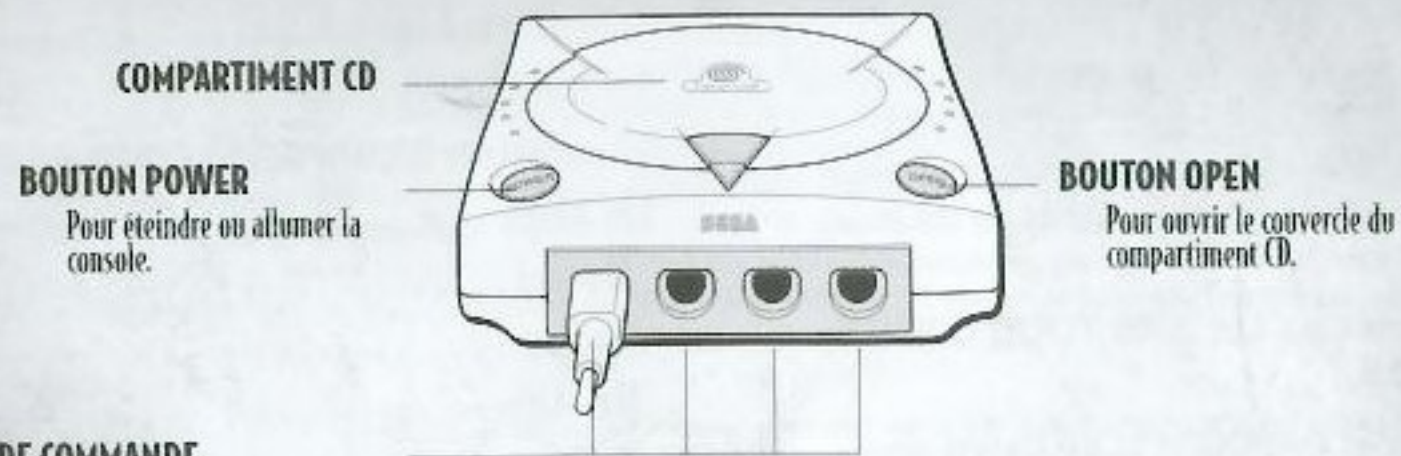
Virgin est une marque déposée de Virgin
Enterprises Ltd. TOUS DROITS RESERVES.

www.vie.com

SOMMAIRE

La console Dreamcast™	24
Commencer à jouer	25
Les commandes	26
Ici commence la quête de la Toute Puissance! ..	28
Les héros	29
Alucard	29
Marion	29
Hei-Cob	30
Tavia	30
Morrigan	31
Aine	31
Valpiro	32
Les pirates de la Reine	33
Les modes de jeu	34
Menu Options	35
Ecran de jeu	36
Modes d'attaque	37
Déroulement du jeu	38
Menu pause	39
Sauvegarder/Charger	39

LA CONSOLE DREAMCAST™



PORTS DE COMMANDE

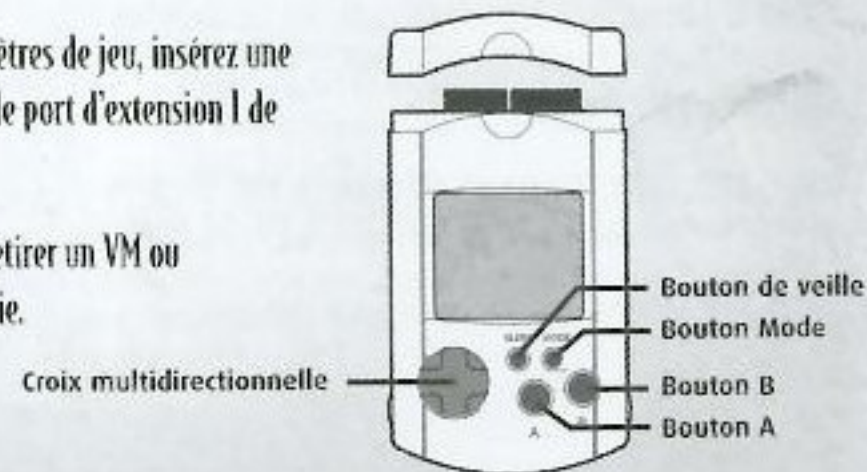
Ces ports permettent de connecter la manette Dreamcast™ ou tout autre périphérique à la console. Sont représentés, de gauche à droite, les ports de contrôle **A, B, C et D**. Pour jouer à **Gunbird 2**, connectez respectivement les manettes des joueurs 1 et 2 aux ports de contrôle A et B.

GUNBIRD 2 se joue à 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer la console, connectez la ou les manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique au port de contrôle correspondant. Pour jouer à deux, vous devrez vous procurer une autre manette Dreamcast™ (vendue séparément).

VISUAL MEMORY (VM)

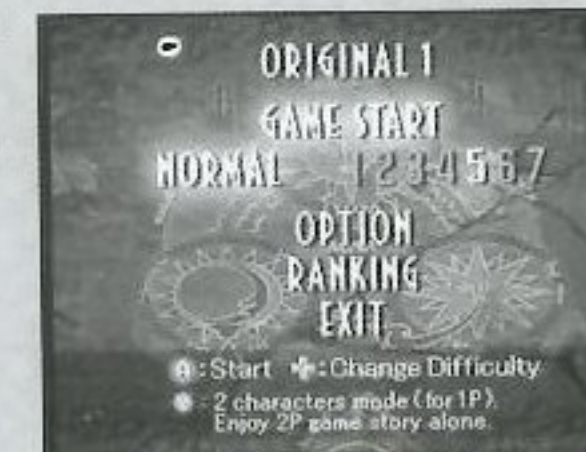
Pour sauvegarder automatiquement vos scores et vos paramètres de jeu, insérez une carte mémoire (Visual Memory (VM) - Carte mémoire) dans le port d'extension I de la manette avant d'allumer votre console.

N. B. : ne jamais éteindre la console (interrupteur sur Off), retirer un VM ou déconnecter la manette pendant l'enregistrement d'une partie.



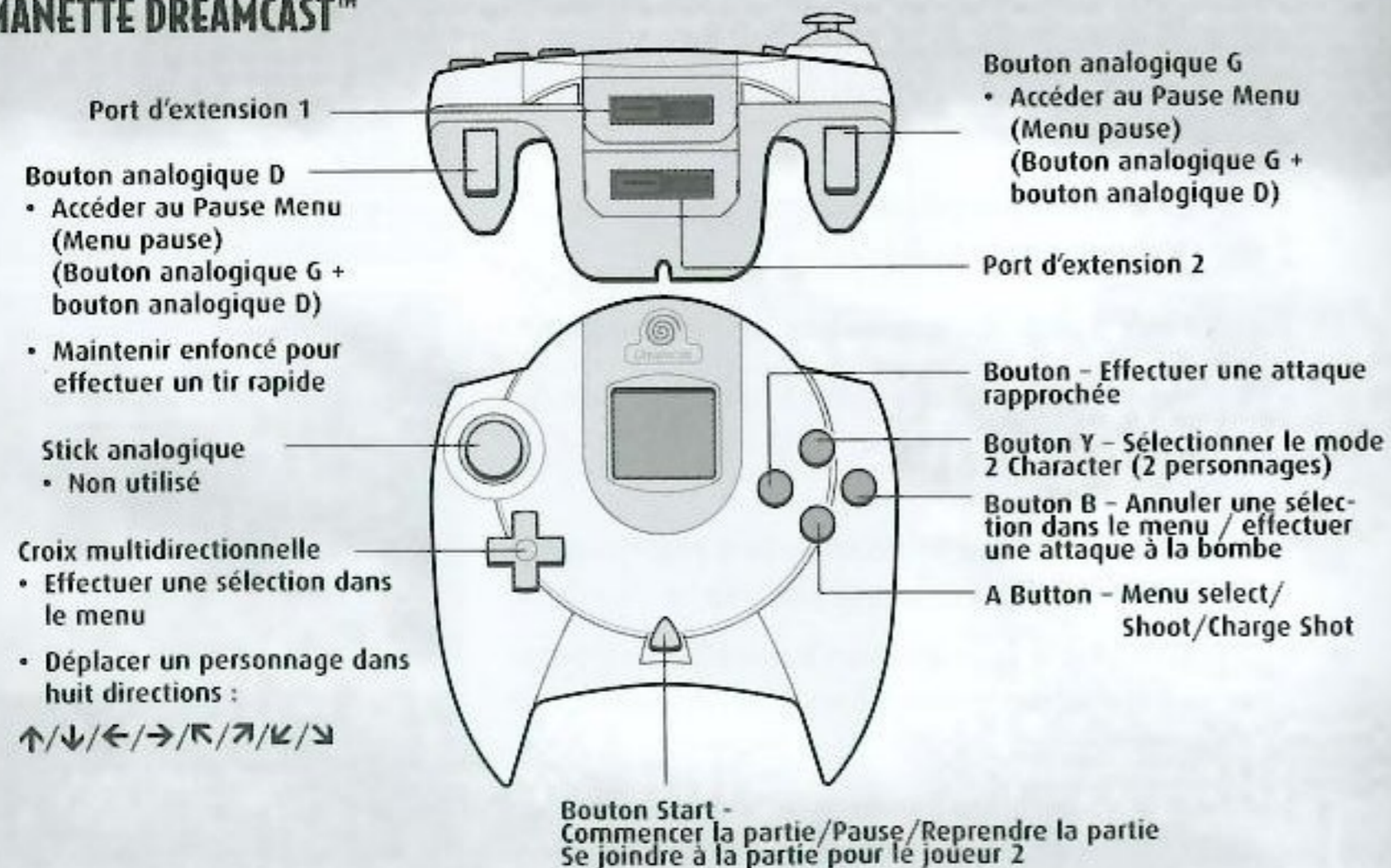
COMMENCER À JOUER

1. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton Start. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick pour sélectionner les modes de jeux, options et personnages sur les écrans décrits ci-dessous, puis confirmez en appuyant sur le bouton A.
2. Dans le Main menu (Menu principal), sélectionnez un mode de jeu. (Vous trouverez la description des modes de jeu en page 34.)
3. Une fois le mode de jeu choisi, sélectionnez Game Start (Commencer), puis :
 - sélectionnez un niveau de difficulté. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick ←/→ pour sélectionner un chiffre de 1 (Baby - Bébé) à 7 (Very Hard - Très Difficile),
 - appuyez sur le bouton A pour sélectionner une partie à 1 ou 2 joueurs, dans laquelle chaque joueur dirige un personnage ou
 - appuyez sur le bouton Y pour sélectionner le mode 2 Character (2 personnages), dans lequel vous jouerez avec 2 personnages (disponible en mode un joueur uniquement).
4. Sélectionnez un personnage. Vous trouverez les descriptions des personnages en page 29. Sélectionnez ? (Aléatoire), puis appuyez sur le bouton A pour choisir un personnage au hasard.
 - Pour régler les paramètres de jeu depuis le mode Options, reportez-vous à la page 35.
 - Pour consulter les classements, reportez-vous à la page 39.



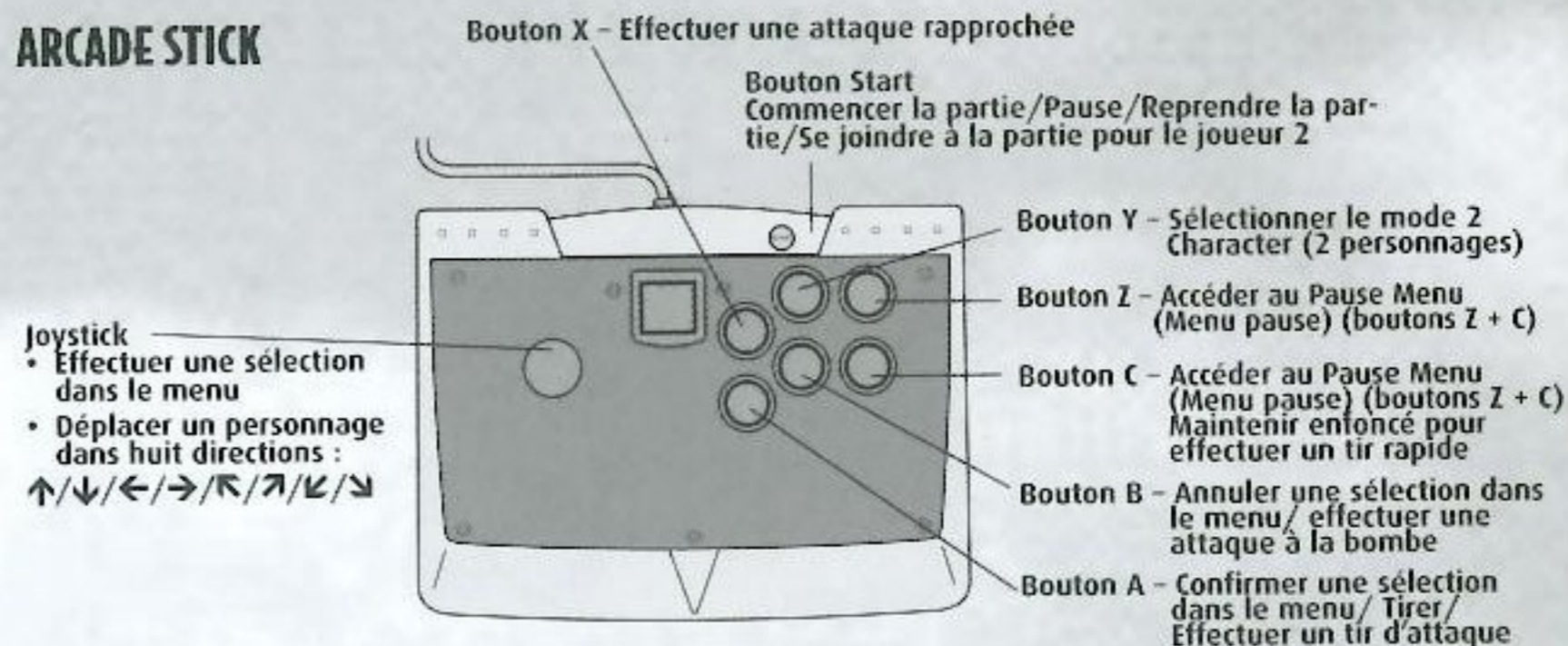
LES COMMANDES

MANETTE DREAMCAST™



Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements. Si vous touchez accidentellement au stick analogique ou aux boutons analogiques G et D lors de la mise sous tension, éteignez immédiatement votre console, puis rallumez-la, sans toucher la manette Dreamcast™.

ARCADE STICK



LE VIBRATION PACK

Gunbird 2 est compatible avec le Vibration Pack. L'effet de vibrations obtenu grâce au Vibration Pack, inséré dans le port d'extension d'une manette Dreamcast™ ou de tout autre périphérique compatible, augmente sensiblement les sensations de jeu.

N. B. : une fois inséré dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast™, le Vibration Pack est connecté, mais pas verrouillé. Si vous secouez brutalement la manette, le Vibration Pack risque de se déconnecter durant la partie ou bien d'entraîner des dysfonctionnements dans le jeu. D'autre part, le Vibration Pack ne peut pas être utilisé avec l'Arcade Stick.

- GUNBIRD 2 se joue à un ou deux joueurs. Vous devez connecter les manettes ou les autres périphériques avant de mettre la console Dreamcast™ sous tension.
- Pour revenir à l'écran titre à tout moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. La console réinitialisera ainsi le logiciel.
- Vous pouvez modifier la configuration par défaut des commandes de la manette Dreamcast™ ou de l'Arcade Stick depuis le mode Options. Reportez-vous en page 35.

ICI COMMENCE LA QUÊTE DE LA TOUTE PUISSANCE !

Quel aventurier n'a jamais rêvé de s'emparer de la Potion de toute puissance ? Sept guerriers décident de relever le défi et se lancent dans la quête des trois éléments de puissance : soleil, lune et étoiles.

Le Dieu de la Potion les attend dans son temple souterrain. L'aventurier qui parviendra à lui apporter ces trois éléments se verra récompenser par la Potion de toute puissance et obtiendra tous les pouvoirs du mystérieux breuvage !

Mais le chemin vers la puissance est semé d'embûches ! Il faudra livrer bataille et vaincre de féroces adversaires ! Les pires ennemis des aventuriers, les sinistres pirates de la Reine, guettent les vaillants guerriers.

Les héros des airs parviendront-ils à trouver les trois éléments et à obtenir la potion de toute puissance avant les pirates ?

Que le meilleur gagne !



LES HÉROS

ALUCARD

Age :	300 ans
Origine :	Roumanie
Arme secondaire :	Bat Bullets (Balles chauve-souris)
Tir d'attaque :	Bat Missile (Missile chauve-souris)
Bombe :	Bloody Cross (Croix sanglante)
Attaque rapprochée :	Bat Drill (Perceuse chauve-souris)



MARION

Age :	9 ans (âge mental : 17 ans)
Origine :	Angleterre
Arme secondaire :	Shooting Star (Etoile filante)
Tir d'attaque :	Neo Fire Rabbit (Néo-lapin de feu)
Bombe :	Sweet Carnival (Joyeux carnaval)
Attaque rapprochée :	Rabbit Yoyo (Lapin yoyo)

HEI-COB

Age : 18 ans
Origine : Arabie
Arme secondaire : Arabian Sword (Epée orientale)
Tir d'attaque : Arabian Magic (Magie orientale)
Bombe : Dancing Genie (Génie danseur)
Attaque rapprochée : Fat Grenade (Grosse grenade)



TAVIA

Age : 9 ans
Origine : Allemagne
Arme secondaire : Ripple Laser (Laser cascade)
Tir d'attaque : Knapsack Missile (Missile sac à dos)
Bombe : Mech Ash Bomber (Bombardier cendres)
Attaque rapprochée : Beam Sabel (Sabre rayon)



MORRIGAN

Age : inconnu
Country : Terres obscures
Arme secondaire : Search Spear (Lance chercheuse)
Tir d'attaque : Succubus Attack (Charge de Succube)
Bombe : Valkyrie Illusion (Illusion Walkyrie)
Attaque rapprochée : Splash Libido (Geysier libido)

N. B. : pour choisir les personnages Morrigan ou Aine, sélectionnez ? (Aléatoire) dans le Character Select screen (l'écran de sélection des personnages), puis appuyez sur ↑ pour Morrigan ou ↓ pour Aine.

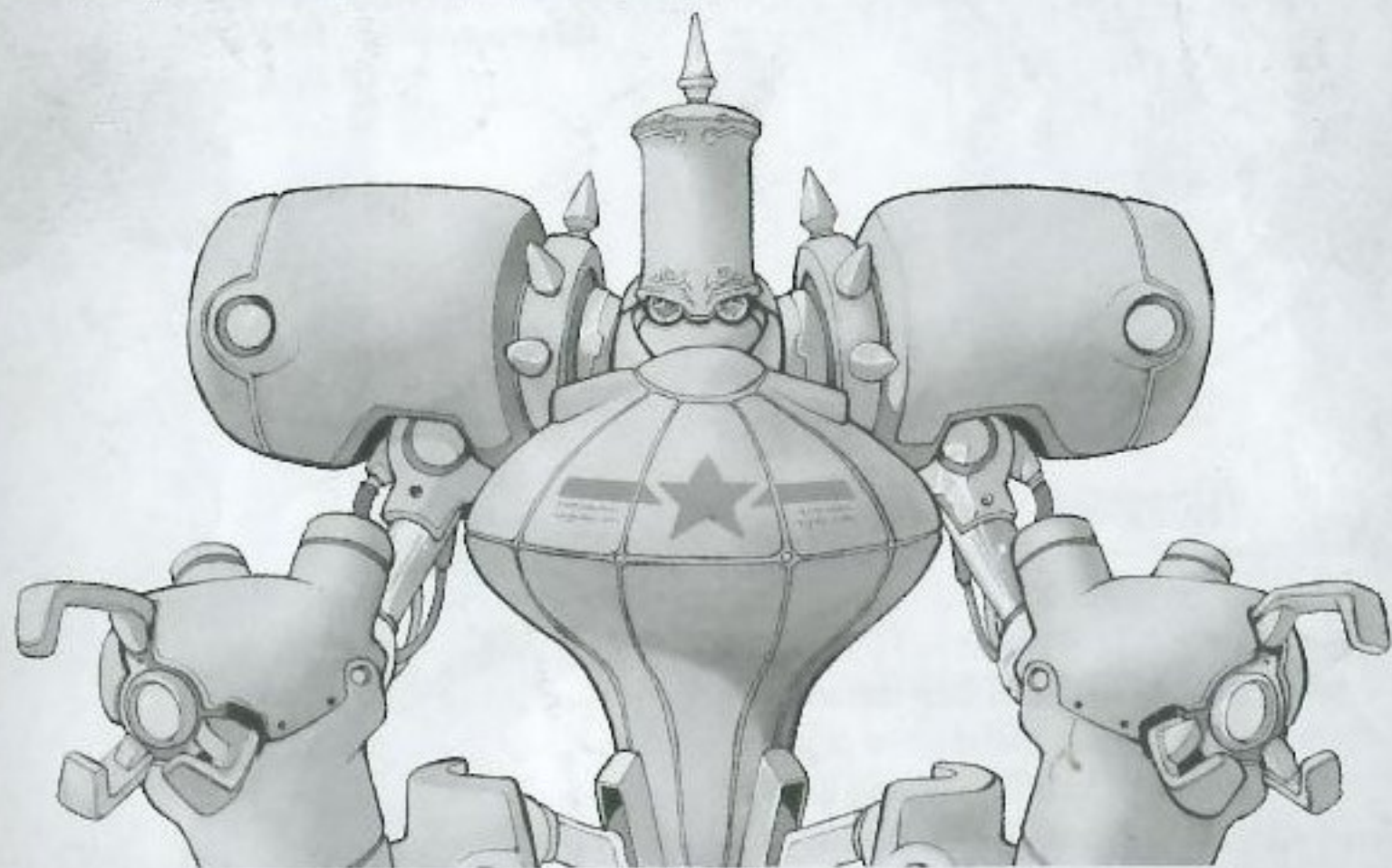
AINE

Age : 32
Origine : Japon
Arme secondaire : Samurai Arrow (Flèche du samourai)
Tir d'attaque : Samurai Dynamic (Dynamique du samourai)
Bombe : Dance of Rose (Danse de la rose)
Attaque rapprochée : Samurai Flash (Eclair du samourai)



VALPIRO

- Age : devinez un peu !
Origine : Russie
Arme secondaire : Valpiro Cutter (Couteau Valpiro)
Tir d'attaque : Atomic Punch (Coup de poing atomique)
Bombe : Power Laser (Laser surpuissant)
Attaque rapprochée : Valpiro Punch (Coup de poing Valpiro)



LES PIRATES DE LA REINE



SHARK

BLADE



GIMMICK

LES MODES DE JEU

Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur Start pour accéder au Main Menu (menu principal). A l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez un mode de jeu, puis confirmez en appuyant sur le bouton Start ou sur le bouton A.

MODE ORIGINAL 1

Ce mode est caractérisé par un écran large, un défilement vertical de la partie et un environnement de jeu spécialement conçu pour la console Dreamcast™.

MODE ORIGINAL 2

Ce mode est caractérisé par un écran large et un défilement vertical de la partie. De plus, il permet un défilement de l'écran lorsque l'avion du joueur s'élève ou perd de l'altitude.

MODE ARCADE

Ce mode est une adaptation parfaite de la version arcade du jeu. L'écran pivote de 90°.

Important : le mode Arcade est conçu pour une télévision ou un moniteur qui peut prendre en charge ce mode d'affichage. Attention, vous risquez d'endommager un écran normal en activant ce mode d'affichage : veuillez vous assurer que votre télévision ou moniteur supporte ce mode d'affichage avant de l'activer.

MODE GALLERY (GALERIE)

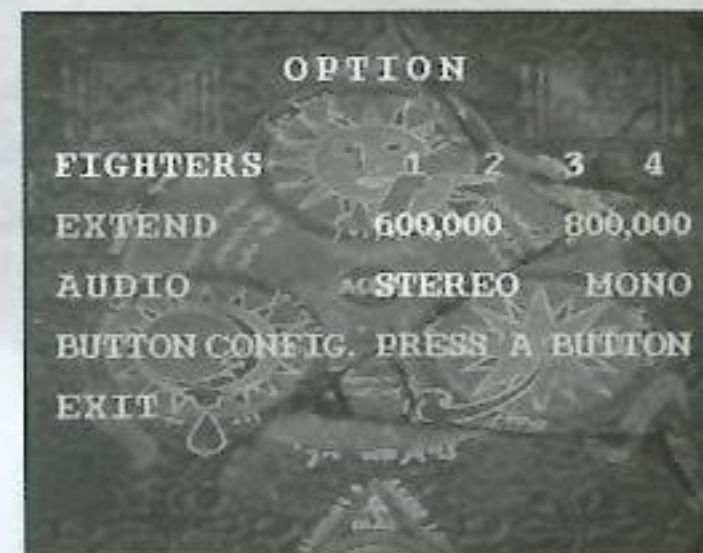
Visualisez de très nombreuses images des personnages agrémentées de descriptions.



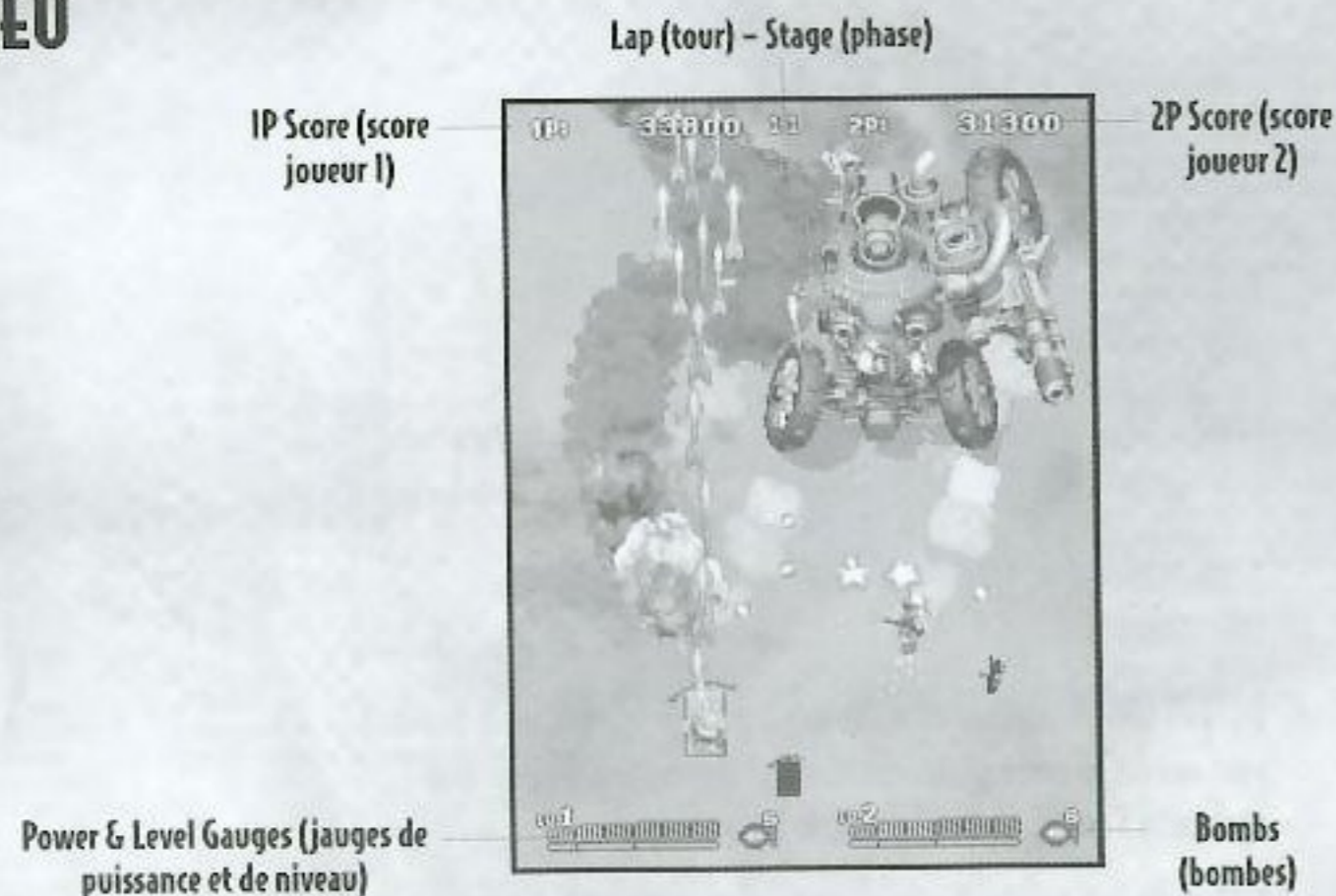
OPTION MENU

Pour accéder au menu Options, sélectionnez Option dans un des modes de jeu. A l'aide des boutons ↑/↓ de la croix multidirectionnelle, sélectionnez une option, puis modifiez les paramètres.

- **FIGHTERS (Combattants)** - Permet de choisir le nombre de combattants dont vous disposez en début de partie.
- **EXTEND (EXTENSION)** - Détermine le score à atteindre pour obtenir un 1-Up (un combattant supplémentaire).
- **AUDIO** - Sélectionnez Stereo (deux enceintes) ou Monaural (une enceinte).
- **BUTTON CONFIG (configuration des commandes)** - Appuyez sur le bouton A pour accéder au menu de configuration des commandes. Ce menu permet également d'activer ou de désactiver le Vibration Pack.
- **EXIT (Quitter)** - Permet de revenir à l'écran du mode de jeu.



ECRAN DE JEU



LAP (TOUR)

Indique où vous en êtes dans la partie.

1P/2P SCORE (SCORE JOUEUR 1/JOUEUR 2)

Nombre de Points à votre actif. Joueur 1 - à gauche, joueur 2 - à droite.

FIGHTERS (Combattants)

Forces aériennes dont vous disposez. Ce nombre apparaît au-dessous de votre score.

POWER & LEVEL GAUGES (JAUGES DE PUISSANCE ET DE NIVEAU)

Votre jauge de puissance augmente lorsque vous tirez sur un ennemi. En revanche, elle baisse si vous effectuez un tir d'attaque ou une attaque rapprochée, ou lorsque votre combattant est abattu par l'ennemi. La jauge de niveau varie en fonction de la jauge de puissance. (Voir page 37).

BOMBS (BOMBES)

Nombre de bombes disponibles pour les attaques à la bombe.

MODES D'ATTAQUE

TIR D'ATTAQUE

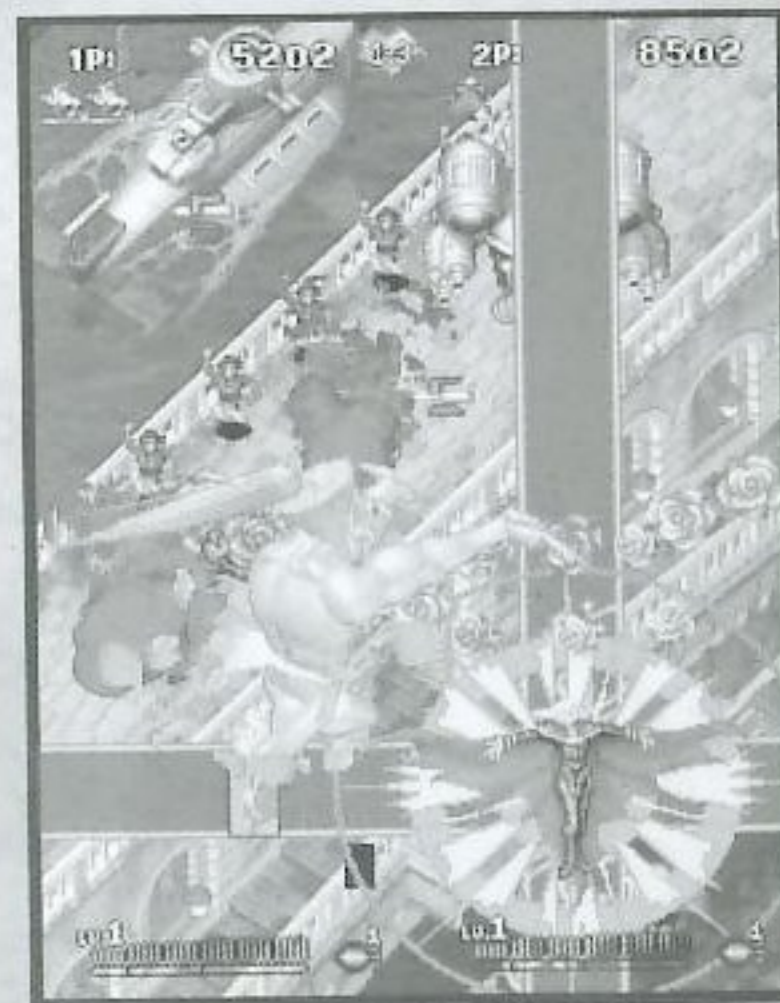
Pour effectuer un tir d'attaque, maintenez le bouton A enfoncé quelques instants, puis relâchez-le. Plus votre jauge de niveau sera pleine, plus la puissance de votre tir d'attaque sera élevée. Le tir d'attaque de niveau 3 est le plus puissant.

ATTAQUE A LA BOMBE

Pour effectuer une attaque à la bombe, appuyez sur le bouton B. Cette attaque élimine les balles ennemies de l'écran. Les attaques à la bombe de chaque personnage ont des effets différents : essayez-les toutes !

ATTAQUE RAPPROCHEE

Pour effectuer une attaque rapprochée, appuyez sur le bouton X lorsque votre jauge de niveau est sur 1 ou plus. Les attaques rapprochées sont risquées, mais extrêmement puissantes. Chaque attaque rapprochée vous coûte un niveau.



DEROULEMENT DU JEU

POWER-UPS

La puissance d'attaque de votre combattant s'accroît dès que vous obtenez un power-up. Lorsque vous possédez trois power-ups, sa puissance d'attaque est maximale et vous pouvez transporter neuf bombes.

POWER-DOWN

La puissance d'attaque de votre combattant décroît chaque fois qu'il percute un ennemi.

BONUS

Ces bonus sous forme de pièces de monnaie vous permettent d'augmenter votre score. Les bonus clignotants vous apportent le maximum de points bonus. En collectant successivement plusieurs bonus clignotants, vous gagnerez également une série de bonus !

OBJETS CACHES

Chaque phase de jeu comporte un objet caché, dissimulé dans un vase. Tirez sur celui-ci : surprise ! Un bonus en forme de gemme apparaît !

Précision utile : de nombreux autres objets sont cachés !

GAME OVER (PARTIE TERMINÉE)

Vous perdez votre combattant lorsqu'il est touché par les tirs ennemis. La partie prend fin lorsque vous avez perdu tous vos combattants.

CONTINUE (CONTINUER)

Si vous avez perdu, vous pouvez poursuivre la partie aussi longtemps que vous le souhaitez pendant le premier tour (7 phases). Si vous sélectionnez un niveau de difficulté facile (niveau 4) ou supérieur et que vous terminez toutes les phases de jeu sans utiliser Continue (continuer), vous passerez au deuxième tour.

MENU PAUSE

Pour mettre le jeu en pause en cours de partie, appuyez sur le bouton Start. Appuyez ensuite simultanément sur les boutons analogiques G et D (ou sur les boutons Z et C de l'Arcade Stick) pour accéder au Pause Menu (menu pause). Ce menu vous permet de :

- Reprendre la partie en sélectionnant Return (Retour).
- Activer ou désactiver l'option Rotate (Pivoter) en sélectionnant On ou Off (en mode Arcade uniquement). Si vous sélectionnez On, la configuration de la croix multidirectionnelle pivote de 90 degrés pour le mode arcade.
- Sélectionner Exit (Quitter) pour revenir au menu principal et choisir un autre mode de jeu.



ECRAN DES CLASSEMENTS

Sélectionnez Ranking (Classement) dans l'écran d'un mode de jeu pour connaître les classements pour chaque mode de jeu et chaque niveau de difficulté. Appuyez sur la croix multidirectionnelle ou sur les boutons ←/→ du joystick pour accéder au classement dans un autre niveau de difficulté.



SAUVEGARDER/CHARGER

Gunbird 2 sauvegarde et charge les classements ainsi que les paramètres de jeu si vous utilisez un VM. (Voir page 24.) Si la sauvegarde ou le chargement d'une partie est impossible, vous en êtes informé par un message.

La sauvegarde d'une partie a lieu lorsque vous quittez le mode Options et que vous avez inscrit votre nom dans le Ranking screen (écran de classement),

- La sauvegarde des scores et des paramètres de jeu d'une partie nécessite 9 blocs.
- Veuillez ne jamais éteindre la console ou déconnecter le VM ou tout autre périphérique pendant la sauvegarde d'une partie.