

Dreamcast™



GUNBIRD



 INTERACTIVE

CAPCOM

EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important: Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

CAPCOM

A Special Message from CAPCOM
ENTERTAINMENT

Thank you for selecting GUNBIRD 2 for
your Dreamcast™. We at CAPCOM
ENTERTAINMENT are proud to bring you
this thrilling new addition to your video
game library.

© CAPCOM CO., LTD.

2000 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM and the CAPCOM LOGO are
trademarks of CAPCOM CO., LTD.

GUNBIRD 2 is a trademark of CAPCOM
CO., LTD.

www.capcom.com

Dreamcast™ and the Dreamcast™ logo are
either registered trademarks or trademarks of
Sega Enterprises, Ltd.



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

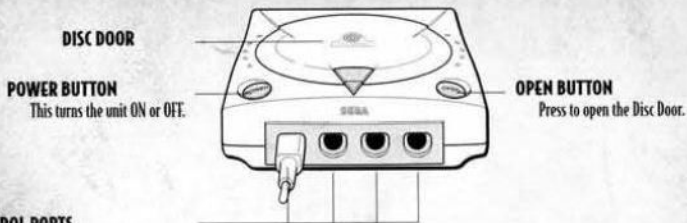
Virgin is a registered trademark of Virgin
Enterprises Ltd. All rights reserved.

www.vie.com

CONTENTS

Dreamcast™	2
Starting a Game	3
Controls	4
An Almighty Adventure Begins!	6
Heroes	7
Alucard	7
Marion	7
Hei-Cob	8
Tavia	8
Morrigan	9
Aine	9
Valpiro	10
The Queen Pirates	11
Game Modes	12
Option Menu	13
Game Screen	14
How to Attack	15
Game System	16
Pause Menu	17
Save/Load	18
Technical Support	19

DREAMCAST™



CONTROL PORTS

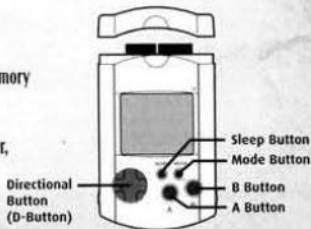
Use these ports to connect the Dreamcast™ controller or other peripheral equipment. From left to right are **Control Port A**, **Control Port B**, **Control Port C**, and **Control Port D**. For **GUNBIRD 2**, use Control Ports A and B to connect controllers for players 1 and 2 respectively.

GUNBIRD 2 is a 1-to-2 player game. Before turning the Dreamcast™ power ON, connect the Dreamcast™ controller(s) or other peripheral equipment into the control ports. Buy additional controllers (sold separately) to play with two people.

VISUAL MEMORY (VM)

To automatically save score rankings and option settings, insert a Visual Memory (VM) into slot 1 of the controller **BEFORE** turning on the Dreamcast™.

Note: While game data is being saved, never turn OFF the Dreamcast™ power, remove the VM or disconnect the controller.



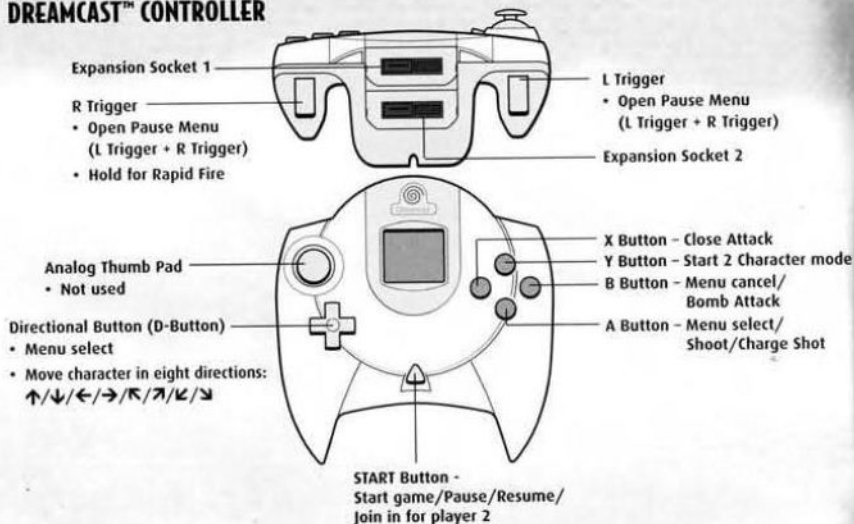
STARTING A GAME

- 1 Press **START** at the Title Screen. To select game modes, options and characters on the following screens, use the **Directional Button** or **Joystick** to highlight and press the **A Button** to confirm.
2. On the Main Menu, select a game mode. (Mode descriptions start on page 12.)
3. Once you select a game mode, highlight **GAME START**. Then:
 - Choose a difficulty level. Move the **Directional Button** or **Joystick** ←/→ to choose a number from 1 (Baby) to 7 (Very Hard).
 - Press the **A Button** to select a 1 or 2 player game, where each player controls one character.
 - Press the **Y Button** to select 2 Character mode, where one player controls two different characters. (This mode is 1 player only.)
4. Select a character. (Character descriptions start on page 7.) Highlight **?** (Random) and press the **A Button** to select a character at random.
 - To adjust game options in Option mode, see page 13.
 - To check game Rankings, see page 17.



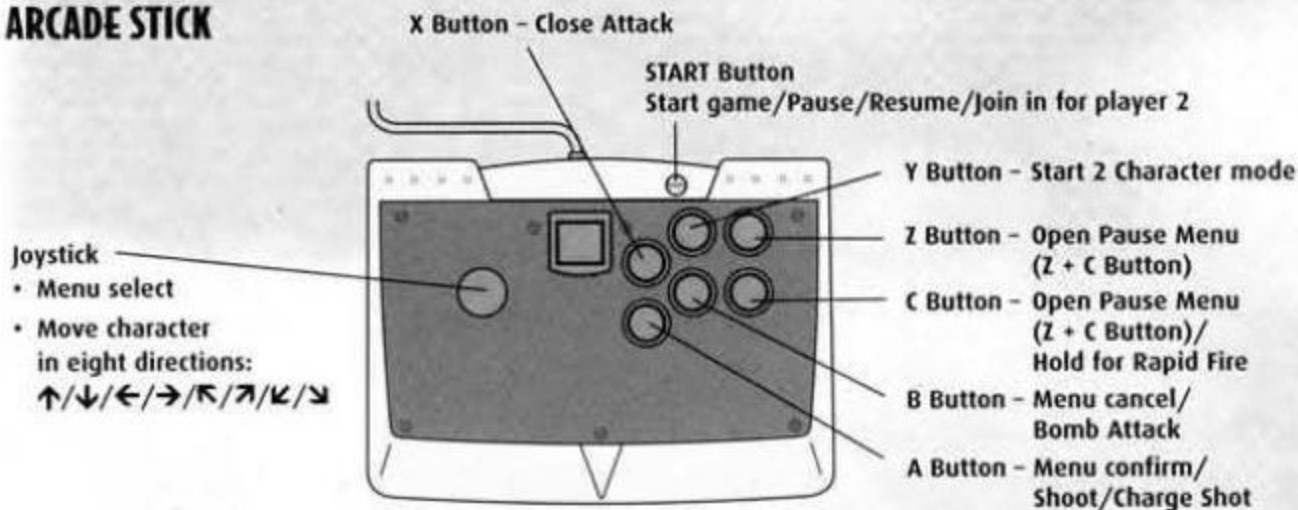
CONTROL S

DREAMCAST™ CONTROLLER



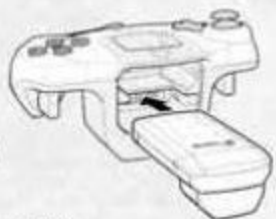
Never touch the Analog Thumb Pad or L/R Triggers while turning the Dreamcast™ power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunction. If the Analog Thumb Pad or L/R Triggers are accidentally moved while turning the Dreamcast™ power ON, immediately turn the power OFF and then ON again, making sure not to touch the controller.

ARCADE STICK



VIBRATION PACK

GUNBIRD 2 supports the Vibration Pack peripheral. When inserted into the Expansion Socket of a Dreamcast™ controller or other compatible peripheral equipment, the Vibration Pack provides a vibration effect that can considerably enhance the game play experience.



Note: When the Vibration Pack is inserted into Expansion Socket 1 of the Dreamcast™ controller, the Vibration Pack connects, but does not lock. If the controller is jarred, the Vibration Pack may fall out during game play or otherwise inhibit game operation. The Vibration Pack cannot be used with the Arcade Stick.

- **GUNBIRD 2** is a 1-to-2 player game. Connect controllers or other peripheral equipment before turning on the Dreamcast™.
- For all controllers, to return to the Title screen at any point during game play, simultaneously press and hold the A, B, X, Y and START Buttons. This will cause the Dreamcast™ to soft-reset the software.
- For both the controller and Arcade Stick, you can change the default button assignments in Option mode. See page 13.

AN ALMIGHTY ADVENTURE BEGINS!

The legendary Almighty Potion beckons to all adventurers of the world. Seven warriors accept a challenge to head out on a quest to find the three powerful Elements of Sun, Moon and Stars.

The Potion God awaits in his underground temple. Whoever brings him the elements will be rewarded with the Almighty Potion –and all its magical powers!

The route to victory is mined with dangers! Battles must be won, and huge enemies defeated! Worst of all, the notorious Queen Pirates lie in wait to ambush the stalwart champions.

Can the airborne heroes find the three Elements and acquire the Almighty Potion before the pirates get it?

The race is on!



HEROES

ALUCARD

Age: 300
Country: Romania
Sub Weapon: Bat Bullets
Charge Shot: Bat Missile
Bomb: Bloody Cross
Vicinity Attack: Bat Drill



MARION

Age: 9 (mentally 17)
Country: England
Sub Weapon: Shooting Star
Charge Shot: Neo Fire Rabbit
Bomb: Sweet Carnival
Vicinity Attack: Rabbit Yoyo

HEI-COB

Age: 18
Country: Arabia
Sub Weapon: Arabian Sword
Charge Shot: Arabian Magic
Bomb: Dancing Genie
Vicinity Attack: Fat Grenade



TAVIA

Age: 9
Country: Germany
Sub Weapon: Ripple Laser
Charge Shot: Knapsack Missile
Bomb: Mech Ash Bomber
Vicinity Attack: Beam Sabel

AINE

Age: 32

Country: Japan

Sub Weapon: Samurai Arrow

Charge Shot: Samurai Dynamic

Bomb: Dance of Rose

Vicinity Attack: Samurai Flash



MORRIGAN

Age: Unknown

Country: Dark World

Sub Weapon: Search Spear

Charge Shot: Succubus Attack

Bomb: Valkyrie Illusion

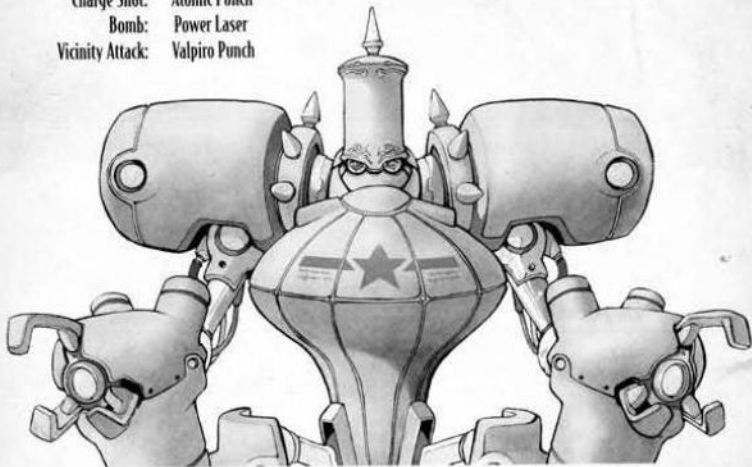
Vicinity Attack: Splash Libido



Note: To select Morrigan or Aine as your character, highlight ? (Random) on the Character Select screen, then press **↑** for Morrigan or **↓** for Aine.

VALPIRO

Age:	Anybody's Guess
Country:	Russia
Sub Weapon:	Valpiro Cutter
Charge Shot:	Atomic Punch
Bomb:	Power Laser
Vicinity Attack:	Valpiro Punch



THE QUEEN PIRATES



SHARK

BLADE



GIMMICK

GAME MODES

Press START at the Title screen to see the Main Menu. Choose a game mode with the D-Button and press START or the A button to confirm.

ORIGINAL 1

Features include a wide screen, vertical scroll, and game balance specially designed for the Dreamcast™.

ORIGINAL 2

Features include a wide screen and vertical scroll, plus the screen scrolls if your aircraft moves up or down.

ARCADE

A perfect conversion from the arcade version.
The screen is rotated 90°.

Important: Arcade Mode is designed for a TV or monitor that can stand vertically. If you stand a normal display screen vertically, it may damage the equipment. Please make sure that your TV or monitor can be set vertically before playing this mode.

GALLERY

View artwork and character descriptions.



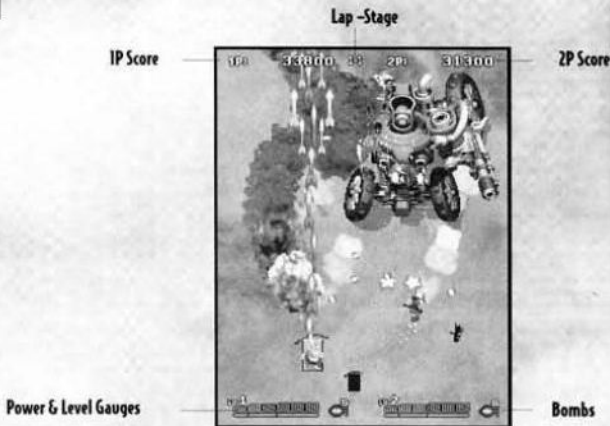
OPTION MENU

Select **OPTION** from a game mode screen to use the Option Menu. Choose an option with D-Button \uparrow/\downarrow , and change the setting with \uparrow/\downarrow .

- **FIGHTERS** - Set the starting number of fighters you'll have.
- **EXTEND** - Set the score required to receive a 1-Up (extra fighter).
- **AUDIO** - Choose **STEREO** (dual speakers) or **MONAURAL** (single speaker).
- **BUTTON CONFIG** - Press the A Button to see a menu for configuring the button assignments. You can also turn the Vibration Pack **ON/OFF**.
- **EXIT** - Return to the game mode screen.



GAME SCREEN



LAP -STAGE

Where you are in the game.

1P/2P SCORE

Points you've earned. Player 1 -left; Player 2 -right.

FIGHTERS

Number of reserve aircraft you have. This number appears below your score.

POWER & LEVEL GAUGES

The Power Gauge increases as you shoot enemies. It decreases when you use a Charge Shot or Vicinity (Close) Attack, or your fighter is destroyed by enemy fire. The Level Gauge increases and decreases along with the Power Gauge. (See page 15 for more.)

BOMBS

Number of bombs available for Bomb Attacks.

HOW TO ATTACK

CHARGE SHOT

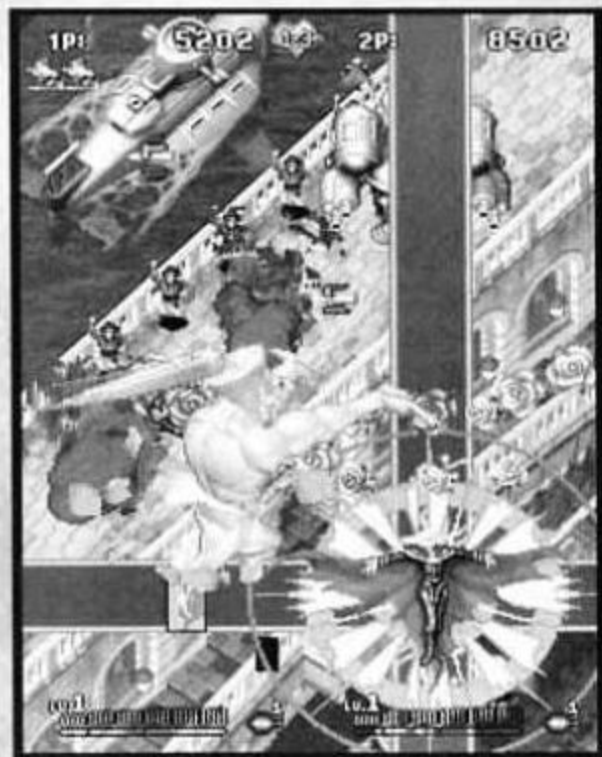
Perform a Charge shot by holding down the A Button for a short time, then releasing. The higher the Level Gauge is, the more powerful the charge shot is. The Level 3 Charge shot is the most powerful.

BOMB

Perform a Bomb attack by pressing the B Button. A Bomb attack clears enemies' bullets on the screen. Each character's bomb attack has a different effect. Try them all!

VICINITY ATTACK

To perform a Vicinity Attack, press the X Button when you have a Level 1 or higher Level Gauge charged. Though it is risky to get too close to an enemy, the Vicinity Attack is very powerful. Each Vicinity Attack uses one level on the Level Gauge.



GAME SYSTEM

POWER UP

Your fighter's attack power is increased every time you collect a power-up. If you take three power-ups, your fighter's attack power is maxed. You can also take up to nine Bomb items.

POWER DOWN

If your fighter hits an enemy, its attack power lessens.

BONUS

Collect coin shaped bonus items to add bonus points to your score. Taking a flashing bonus item gains the maximum bonus points. If you take flashing bonus items successively, you will also get a chain bonus!

HIDDEN ITEM

Each stage has a hidden item that looks like a jar. Shoot it to release a gem shaped bonus item. Surprise!

Hint: There is a lot more items to find!

GAME OVER

If your fighter hits enemy bullets, you lose one fighter. If you lose all your fighters, your game is over.

CONTINUE

If your game is over, you can continue as many times as you want during the first lap (total seven stages). If you choose difficulty level 4 (Easy) or higher, and complete all seven stages without using a continue, the second lap will start.

PAUSE MENU

Press the **START** button during gameplay to pause the game. Then Press the **L** and **R** Triggers at the same time (**Z** and **C** Buttons for the Arcade Stick) to open the Pause Menu. From this menu you can:

- **RETURN** to the game.
- Turn **ROTATE ON/OFF** (Arcade Mode only). When **ON**, the Directional Button settings are rotated 90 degrees for the Arcade Mode.
- **EXIT** to the Main Menu where you can choose another game mode.



RANKING SCREEN

Choose **RANKING** from a game mode screen to check the score ranking for each game mode and difficulty level. Press the **D-Button** or Joystick **←/→** to change the difficulty level displayed.

Rank	Score
1:	15000
2:	14000
3:	13000
4:	12000
5:	11000
6:	10000
7:	9000

SAVE/LOAD

GUNBIRD 2 saves and loads score rankings and option settings automatically when an optional VM is used (see page 2). If the game cannot save or load, it will display a message.

Saving occurs when you exit Option Mode and after you input your name for the Ranking screen.

- This game requires 9 blocks to save scores and settings.
- Do not turn off your Dreamcast™ or disconnect the VM or other peripherals while saving.

TECHNICAL SUPPORT

Thank you for purchasing **Gumbird 2** for the Dreamcast™. If you are experiencing difficulties with this title, please take advantage of the following product support. Please note that all our operators only speak English and that we are unable to give gameplay hints through our Technical Support number. Our Technical support lines are open between the hours of 10am and 5pm.

Technical Support : 0207 551 4266
Fax : 0207 551 4267
WorldWide Web : <http://www.vie.co.uk>
Address : Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1T 4QN

In the unlikely event of a software fault please return the complete package, with your receipt, to the original place of purchase and request a replacement.

If you do need to telephone us, please provide us with as much information as possible concerning your system.

When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the game, a detailed description of the problem you are experiencing and the exact type of hardware that you are using.

When sending us a fax, please remember to leave your fax machine switched on and ready to receive.

If you are using a Telephone/Fax system please make sure that the Fax connection is enabled. Ensure to include your name, a return Fax number with the area code and a Voice number so we can contact you if we experience problems when trying to Fax you back.

COPYING PROHIBITED

This software product and the manual are copyrighted and all rights are reserved by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd and are protected by the copyright laws that pertain to computer software. You may not copy the software except that you may make a single copy for backup purposes only. You may not loan, sell, rent, lease, give, sub-license, or otherwise transfer the software (or any copy) unless expressly permitted to do so by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. You may not modify, adapt, translate, create derivative works, decompile, disassemble, or otherwise reverse engineer or derive source code from, all or any portion of the software or anything incorporated therein or permit any third party to do so.

NOTICE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

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

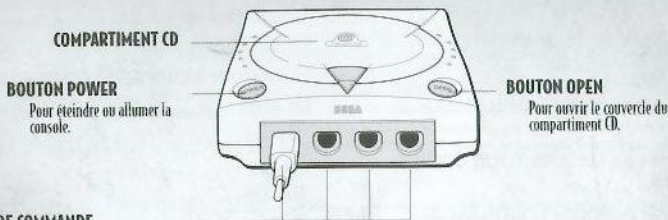
Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. TOUS DROITS RESERVES.

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

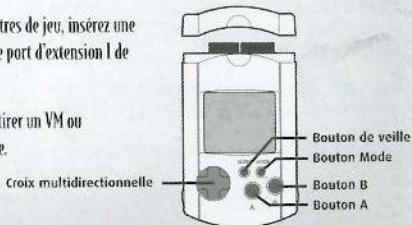
Ces ports permettent de connecter la manette Dreamcast™ ou tout autre périphérique à la console. Sont représentés, de gauche à droite, les **ports de contrôle A, B, C et D**. Pour jouer à **Gunbird 2**, connectez respectivement les manettes des joueurs 1 et 2 aux ports de contrôle A et B.

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)

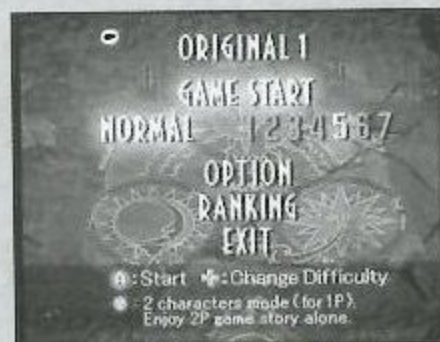
Pour sauvegarder automatiquement vos scores et vos paramètres de jeu, insérez une carte mémoire (Visual Memory (VM) - Carte mémoire) dans le port d'extension 1 de la manette avant d'allumer votre console.

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



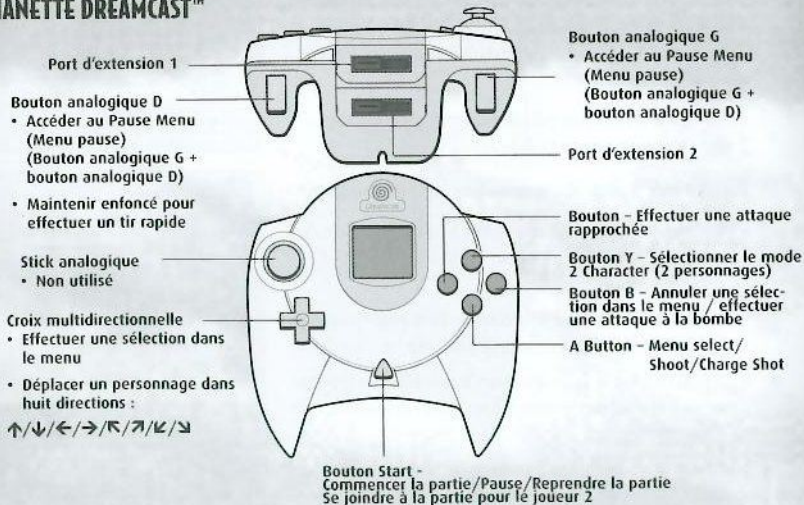
COMMENCER À JOUER

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 \leftarrow/\rightarrow 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

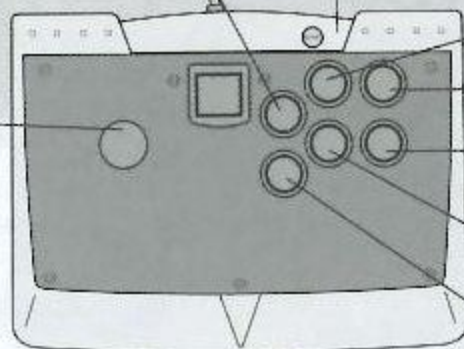
Bouton X - Effectuer une attaque rapprochée

Bouton Start
Commencer la partie/Pause/Reprendre la partie/Se joindre à la partie pour le joueur 2

Joystick

- Effectuer une sélection dans le menu
- Déplacer un personnage dans huit directions :

↑/↓/←/→/↖/↗/↘/↙



Bouton Y - Sélectionner le mode 2 Character (2 personnages)

Bouton Z - Accéder au Pause Menu (Menu pause) (boutons Z + C)

Bouton C - Accéder au Pause Menu (Menu pause) (boutons Z + C)
Maintenir enfoncé pour effectuer un tir rapide

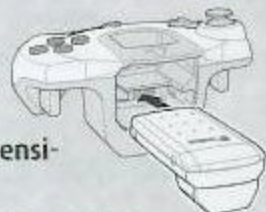
Bouton B - Annuler une sélection dans le menu/ effectuer une attaque à la bombe

Bouton A - Confirmer une sélection dans le menu/ Tirer/ Effectuer un tir d'attaque

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 (Étoile filante)
Tir d'attaque : Neo Fire Rabbit
(Neo-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 (Épée orientale)
Tir d'attaque : Arabian Magic (Magie orientale)
Bombe : Dancing Genie (Genie 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)

AINE

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



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.

VALPIRO

Age : devinez un peu !

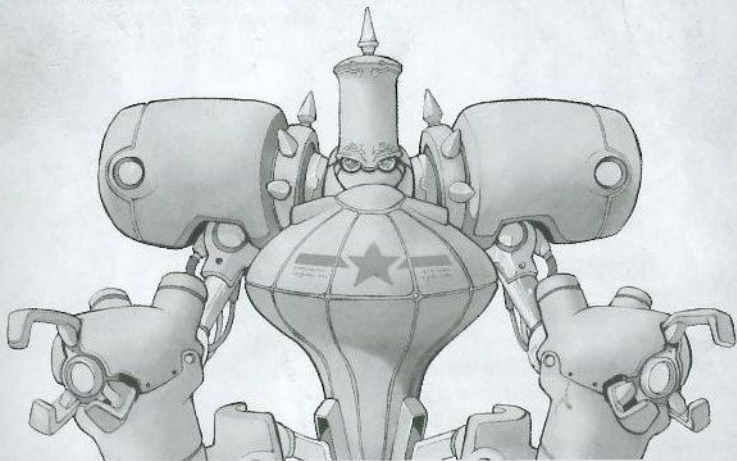
Origine : Russie

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.

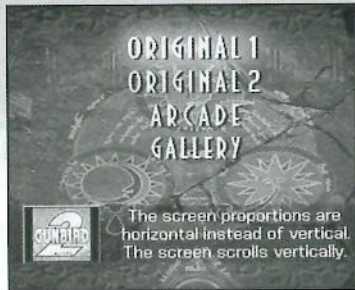
MODE ARCADE

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)

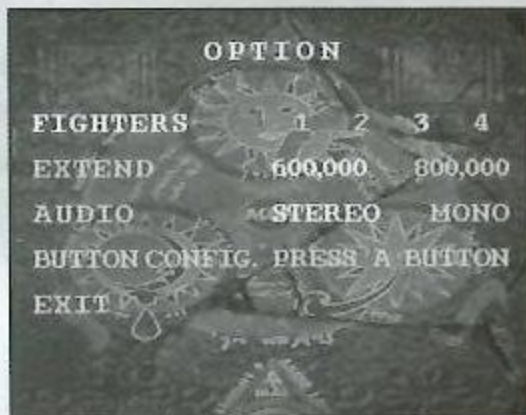
Visualisez de très nombreuses images des personnages agrémentées de descriptions.



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.

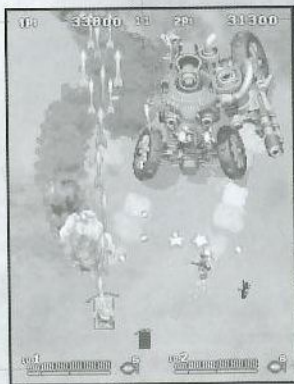
- **FIGHTERS (Combattants)** - Permet de choisir le nombre de combattants dont vous disposez en début de partie.
- **EXTEND (EXTENSION)** - Détermine le score à atteindre pour obtenir un 1-Up (un combattant supplémentaire).
- **AUDIO** - Sélectionnez Stereo (deux enceintes) ou Monaural (une enceinte).
- **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) – Stage (phase)

1P Score (score
joueur 1)



2P Score (score
joueur 2)

Power & Level Gauges (jauges de
puissance et de niveau)

Bombs
(bombs)

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 apparait 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

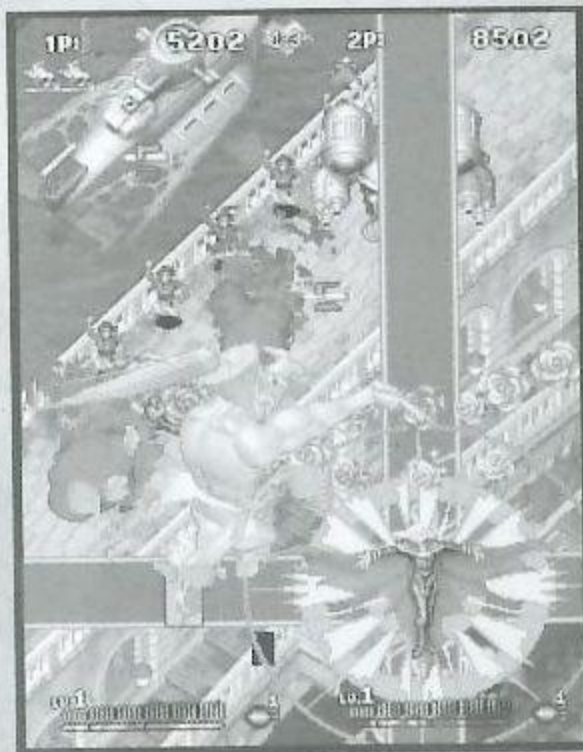
Pour effectuer un tir d'attaque, maintenez le bouton A enfoncé quelques instants, puis relâchez-le. Plus votre jauge de niveau sera pleine, plus la puissance de votre tir d'attaque sera élevée. Le tir d'attaque de niveau 3 est le plus puissant.

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.

NORMAL		
1:	---	15000 *
2:	---	14000 *
3:	---	13000 *
4:	---	12000 *
5:	---	11000 *
6:	---	10000 *
7:	---	9000 *

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.



Dreamcast™

© CAPCOM CO, LTD. 2000. © CAPCOM USA, INC. 2000. ALL RIGHTS RESERVED.

Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5