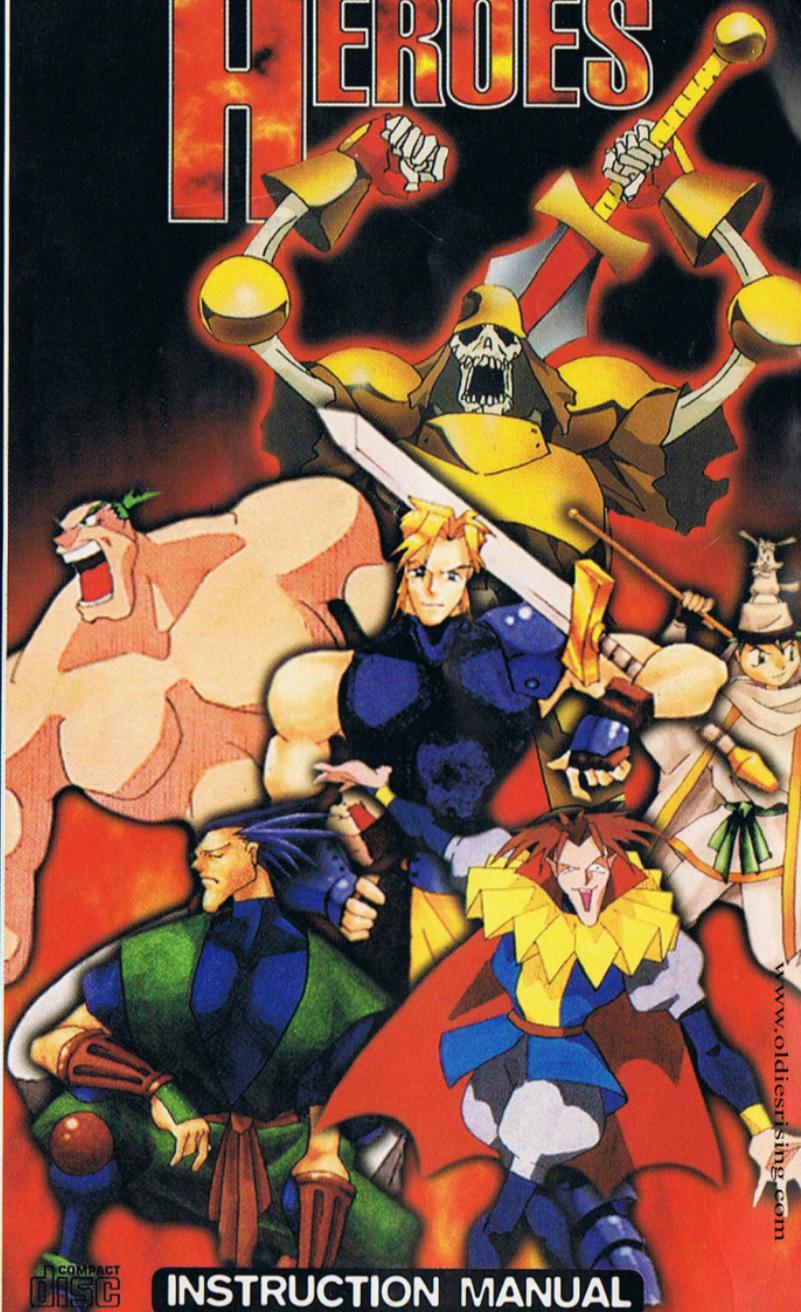


SEGA™

SEGA SATURN™



GUARDIAN HEROES



COMPACT DISC

INSTRUCTION MANUAL

www.oldiesrising.com

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

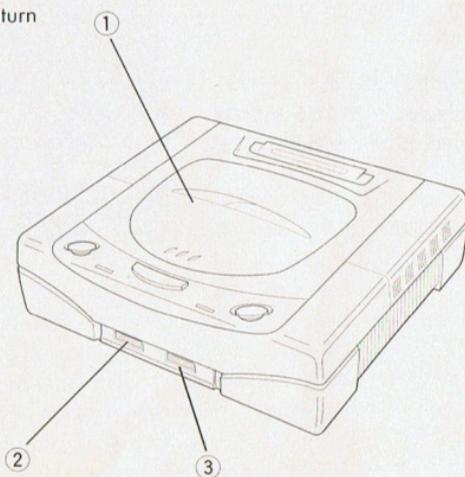
Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essayez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : *Guardian Heroes* est un jeu pour un à six joueurs.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



Par l'épée ou la sorcellerie ?

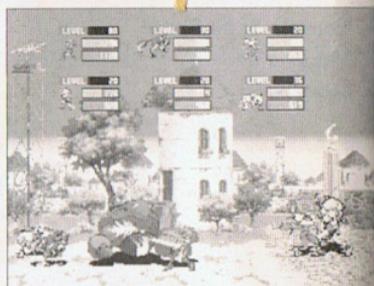


Les Guardian Heroes sont un groupe d'aventuriers intrépides et courageux qui se sont unis pour retrouver l'épée de la légende, celle qui jadis sauva le monde. En se promenant dans la forêt, Han, l'un des héros, trouve une épée plantée dans un rocher. Grâce à sa force prodigieuse, Han parvient à l'arracher de la pierre.

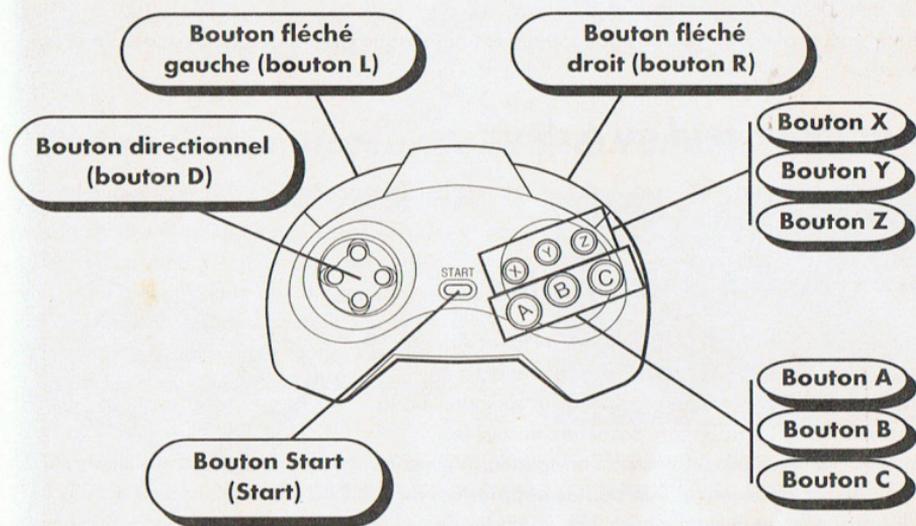
Han ramène l'épée au quartier général des Guardian Heroes et la montre à ses amis. Ne serait-ce pas l'épée de la légende ? Soudain, une jeune inconnue fait irruption et les prévient qu'ils sont en danger ! Surviennent alors les Chevaliers du Roi, envoyés par Kanon, le conseiller royal, pour ramener l'épée. Les chevaliers ignorent que Kanon veut détruire l'épée pour s'emparer du royaume.

Kanon est prêt à tout pour s'approprier l'épée. Les Guardian Heroes ne savent pas pourquoi. La réponse à cette question va les conduire dans une aventure extraordinaire où ils auront à mener de nombreux combats. Chaque décision que vous prenez dans ce conte fantastique d'épée et de sorcellerie a son importance. Si vous faites les bons choix, vous mènerez les Guardian Heroes à la victoire. Sinon, l'épée tombera aux mains de Kanon.

Choisissez un personnage pour déjouer les noirs desseins de Kanon. Ou accédez au **VERSUS MODE** où six joueurs peuvent s'affronter pour décider du plus fort !



Prenez les commandes !



Les fonctions avant le jeu

Bouton directionnel (bouton D) : Déplace la barre de sélection ; fait défiler les explications à l'écran.

Bouton Start (Start) : Valide le choix d'un mode. Valide divers choix.

Bouton A : Valide un choix.

Bouton B : Annule un choix.

Bouton C : Valide un choix.

Remarque : Les boutons X, Y et Z et les boutons fléchés gauche et droit n'ont aucune fonction sur les écrans avant le jeu.

Les fonctions pendant le jeu

Bouton directionnel (bouton D) : Déplace le personnage en avant et en arrière sur l'écran.

Bouton fléché gauche (bouton L) : Fait sauter le personnage d'un niveau vers l'arrière du terrain de combat.

Bouton fléché droit (bouton R) : Fait sauter le personnage d'un niveau vers l'avant du terrain de combat.

Bouton Start (Start) : Interrompt momentanément le jeu ; reprend le jeu après une pause.

Bouton A : Protège le personnage contre une attaque. Fait attaquer un personnage spécial (voir page 50).

Bouton B : Exécute une attaque avec une force normale.

Bouton C : Exécute une attaque puissante. Fait défiler les messages.

Bouton X : Active le guerrier zombie (voir page 50).

Bouton Y : Saute d'un niveau vers l'arrière du terrain de combat. Si l'on appuie à nouveau sur ce bouton, lorsque le personnage atteint l'arrière du terrain de combat, le personnage saute sur l'extrémité avant du terrain de combat.

Bouton Z : Exécute une attaque magique.

Remarques

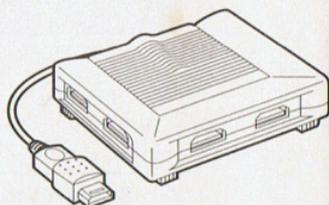
- Les fonctions des boutons ci-dessus sont celles de la configuration par défaut de la manette. Pour les changer, reportez-vous à la page 42.
- Pour une explication des attaques spéciales de chaque personnage, voyez << Voici les héros >>, page 48.

Pour jouer seul ou à deux

La manette 1 permet d'effectuer les choix pour le jeu. La manette 2 ne commande que les mouvements du personnage du joueur 2.

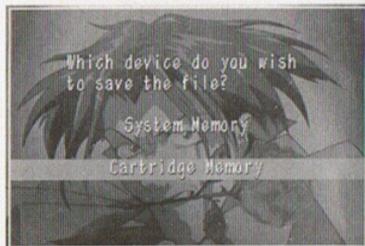
Pour jouer à trois ou plus

En utilisant l'adaptateur six joueurs << 6-Player Adaptor >> (vendu séparément), il est possible de jouer à six en **VERSUS MODE**. Branchez l'adaptateur six joueurs à la manette 2 de la Sega Saturn. Branchez ensuite les manettes (vendues séparément) à l'adaptateur. Veillez à bien brancher les manettes aux bornes appropriées de l'adaptateur (en commençant par 1P). Pour plus de précisions sur la manière d'effectuer les sélections avant le jeu en mode trois à six joueurs, voyez page 44.

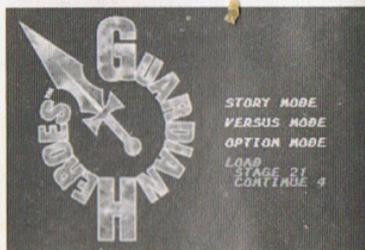


Début de l'aventure

Si vous utilisez une cartouche de mémoire de sauvegarde, choisissez l'endroit où vous désirez que les données de l'aventure soient sauvegardées : mémoire interne de la Sega Saturn ou mémoire de la cartouche. Utilisez le bouton D pour amener la barre de sélection sur une option, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider.



La présentation de l'histoire commence alors. Appuyez sur Start pour passer à l'écran-titre. Si vous ne choisissez aucune option, une démonstration du jeu commence après quelques instants. Appuyez sur Start à tout moment pour revenir à l'écran-titre. Sur l'écran-titre, choisissez entre **STORY MODE** pour vivre l'aventure des Guardian Heroes avec un personnage (ou deux personnages si vous jouez à deux), **VERSUS MODE** pour vous mesurer à d'autres joueurs (six au maximum), **OPTION MODE** pour voir les statistiques de l'aventure et changer certains aspects du jeu et **LOAD** pour reprendre un jeu que vous aviez sauvegardé.

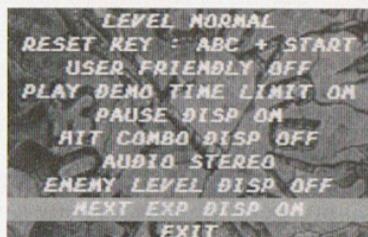


Option Mode (Mode d'Options)

lorsque vous choisissez Option Mode, vous pouvez voir les statistiques du jeu, écouter la musique de fond et les effets sonores du jeu, reconfigurer la manette et changer d'autres aspects du jeu.

DIP Switch (commutateur de configuration)

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver l'affichage de divers messages à l'écran, de choisir le niveau de difficulté du jeu et de changer certaines options du jeu. Sélectionnez une option, puis appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour faire défiler les choix possibles. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start, ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.



Level (niveau de difficulté) : Cette option vous permet de changer le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez choisir entre **EASY** (facile), **NORMAL** et **HARD** (difficile). Au niveau EASY, vous disposez de 99 Continues, au niveau NORMAL de 9 Continues et au niveau HARD de 3 Continues. Aux niveaux NORMAL et HARD, les adversaires sont plus coriaces, mais vous verrez certaines choses qui n'apparaissent pas au niveau EASY... Serez vous suffisamment téméraire pour relever le défi ?

Reset Key (boutons de réinitialisation) : Cette option vous permet de changer les boutons utilisés pour réinitialiser le jeu (pour revenir à la présentation du jeu). Vous disposez de quatre choix.

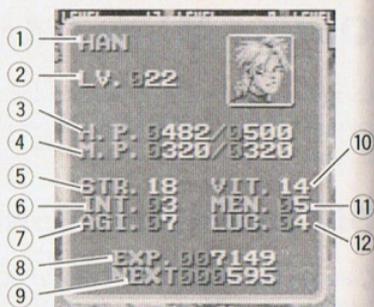
User friendly (convivialité) : Choisissez **ON** pour vous faciliter la vie, ou **OFF** pour la pimenter.

Play Demo Time Limit (temps limite de la démonstration) : Délassez-vous en choisissant **OFF** pour voir la démonstration. Choisissez **ON** pour limiter la durée de la démonstration.

Pause Display (affichage en mode pause) : Choisissez **ON** pour que la fenêtre des statistiques de votre personnage apparaisse lors d'une interruption du jeu. Choisissez **OFF** pour que rien n'apparaisse sur l'écran de pause.

La fenêtre des statistiques

- | | |
|-------------------|------------------------|
| ① Nom | ⑦ Agilité |
| ② Niveau | ⑧ Expérience |
| ③ Points de coup | ⑨ Niveau suivant |
| ④ Points de magie | ⑩ Vitalité |
| ⑤ Force | ⑪ Protection psychique |
| ⑥ Intelligence | ⑫ Chance |



Hit Combo Display (affichage des effets des attaques) : Choisissez **ON** pour voir les effets des attaques spéciales (un compteur apparaît et vous indique le nombre de coups subis par votre adversaire).

Audio : Écoutez le son du jeu en **MONO** ou **STÉRÉO**.

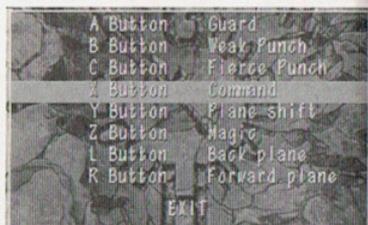
Enemy Level Display (affichage du niveau des ennemis) : Choisissez **ON** pour connaître la force de votre adversaire, ou **OFF** pour en avoir la surprise !

Next Exp Display (affichage des points d'expérience restants) : Choisissez **ON** pour voir le nombre de points d'expérience qu'il vous reste avant le niveau suivant. Choisissez **OFF** pour que rien ne soit affiché.

Exit (sortie) : Vous ramène à l'écran Option Mode.

Key Config (Configuration de la manette)

Cette option vous permet d'attribuer différemment les fonctions aux boutons. Sélectionnez un bouton à l'écran et appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour en changer la fonction. Pour quitter cet écran, appuyez sur Start, ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.



Button Options (options de boutons)

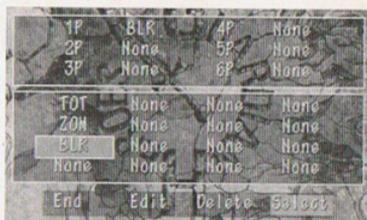
- Parer une attaque
- Attaque normale
- Attaque puissante
- Commande pour déplacer le guerrier zombie – voir page 50
- Changer de niveau dans la zone de combat
- Magie
- Reculer d'un niveau dans la zone de combat
- Avancer d'un niveau dans la zone de combat

Lorsque vous avez fini de configurer la manette, sélectionnez EXIT.

Player Settings (données des joueurs)

Cette option vous permet de créer une base de données en sauvegardant les données de vos victoires et de celles des autres joueurs lorsque vous jouez en mode **VERSUS MODE**. Le joueur qui désire créer ou changer la base de données sélectionne l'option **PLAYER SETTINGS**, puis appuie sur le bouton A ou C pour valider. Sur l'écran Player Settings, appuyez sur le bouton A ou C pour voir les options.

Vous disposez de quatre options sur l'écran Player Settings : **END** (terminer), **EDIT** (ajouter), **DELETE** (effacer) et **SELECT** (choisir). Pour ajouter de nouvelles données, sélectionnez une position vide et appuyez sur le bouton A ou C, puis sélectionnez **EDIT** avec le bouton D et appuyez sur le bouton C. Un carré apparaît sur la position de la première lettre (vous pouvez créer un nom de 1 à 3 lettres). Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les lettres. Lorsque la lettre désirée s'affiche, appuyez sur la droite du bouton D pour sélectionner la lettre suivante du nom. Après avoir terminé l'enregistrement du nom, appuyez sur Start, ou appuyez sur le bouton C, sélectionnez **END** et appuyez à nouveau sur le bouton C pour quitter l'écran.



Pour attribuer un nom à une manette, accédez à l'écran de données en utilisant la manette à laquelle vous désirez attribuer un nom, appuyez sur **SELECT** et sélectionnez le nom avec le bouton D. Appuyez sur Start pour quitter l'écran. Tous les scores d'un combat VERSUS MODE effectués avec cette manette s'ajoutent alors à la base de données du nom (pour accéder aux résultats de la base des données, voir page 46).

Choisissez la commande **DELETE** pour effacer les données dont vous n'avez plus besoin. Sélectionnez **DELETE** avec la manette et appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention d'effacer, sélectionnez **YES** et appuyez sur bouton A ou C. Pour ne pas effacer, appuyez sur le bouton B ou sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Après avoir terminé d'introduire ou d'effacer des données, sélectionnez **END**, puis appuyez sur le bouton A ou C pour quitter l'écran.

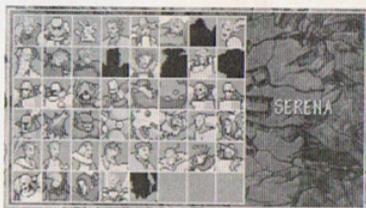
Explications (explications)

Si vous choisissez cette option, vous pouvez faire les choix suivants : **GAME EXPLANATION** (explication du jeu) pour obtenir une explication à l'écran des fonctions de la manette, ou **CHARACTER MOVES** (attaques du personnage) pour avoir une description détaillée de toutes les attaques des personnages. Sélectionnez l'une de ces options et appuyez sur le bouton A ou C pour valider.

Pour faire défiler les explications du jeu dans l'option **GAME EXPLANATION**, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D. Pour quitter l'écran, appuyez sur le bouton B ou sur Start.

Dans l'option **CHARACTER MOVES**, sélectionnez un personnage et appuyez sur le bouton A ou C pour connaître les attaques dont il dispose. Si toutes les attaques du personnage ne tiennent pas à l'écran, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les explications. Pour quitter cet écran, appuyez sur le bouton B ou Start. Pour quitter l'option **CHARACTER MOVES**, appuyez sur Start.

Remarque : Seuls les personnages que vous avez déjà rencontrés dans le jeu sont indiqués à l'écran.



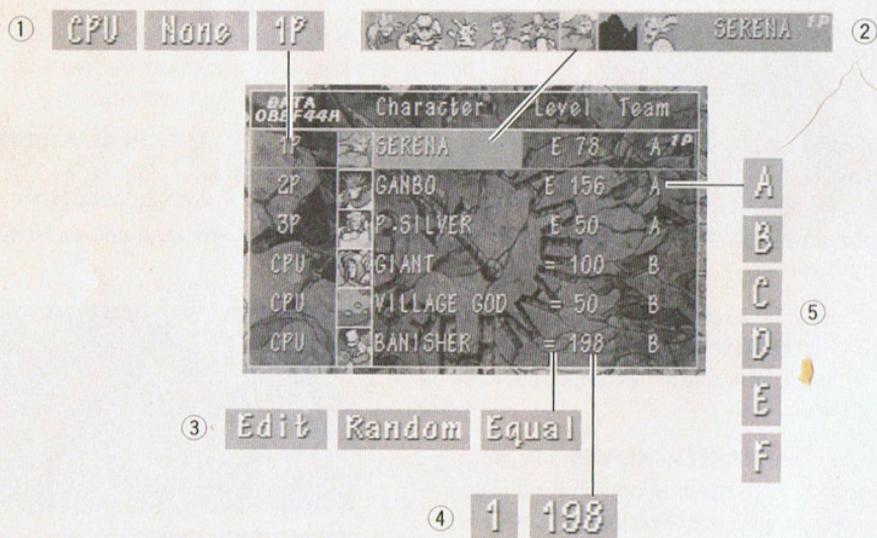
Versus Mode (Bagarre totale)

Dans ce mode, c'est la survie du plus fort ! Jusqu'à six joueurs se rencontrent dans un tournoi sans pitié. Le gagnant est celui qui reste le dernier debout. Pour jouer à plus de deux joueurs, vous devez disposer de l'adaptateur six joueurs << 6-Player Adaptor >> (vendu séparément) et d'une manette pour chaque joueur (vendue séparément).

Les combats Versus Mode

En mode **VERSUS MODE**, vous pouvez combattre de deux manières. Si vous choisissez l'option **TIMED** (minuté), le gagnant est la personne ou l'équipe restant avec le plus de points d'énergie lorsque le temps est épuisé. Si vous choisissez l'option **UNLIMITED TIME** (temps illimité), vous faites un combat d'endurance. Pour effectuer votre choix, procédez comme suit : Sélectionnez une option avec l'une des manettes et appuyez sur le bouton A ou C pour accéder à l'écran de sélection des personnages. Vous pouvez choisir n'importe quel personnage rencontré en Story Mode, y compris des ennemis.

Le joueur qui appuie sur Start et accède à l'écran Time Battle (combat minuté) effectue les sélections sur l'écran Challengers (un indicateur jaune apparaît à droite de l'écran pour vous indiquer quelle est la manette active). Sélectionnez le paramètre que vous désirez changer et appuyez sur le bouton A ou C, puis changez le paramètre en appuyant sur le haut, le bas, la gauche ou la droite du bouton D. Les options sont les suivantes :



Remarque : La manière dont les personnages, les points d'aptitude, le niveau et les équipes sont répartis ou affectés peut être décidée au hasard. Choisissez le signe ? pour laisser le hasard décider.

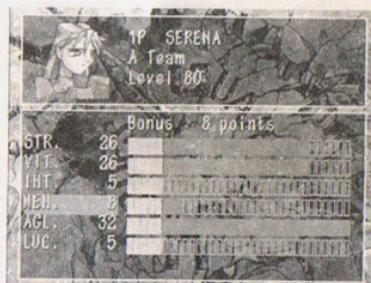
① **Joueur :** Choisissez qui commandera le personnage. Lorsque vous jouez seul, vous pouvez choisir entre 1P (commande par le joueur) ou CPU (commande par l'ordinateur). Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez choisir entre 1P, 2P et CPU. Si vous disposez de l'adaptateur six joueurs << 6-Player Adaptor >>, jusqu'à six adversaires peuvent s'affronter dans un match.

- ② **Icône et nom du personnage :** Appuyez sur le bouton A ou C pour accéder au choix du personnage. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les listes de personnages. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner un personnage, puis sur A ou C pour valider votre choix.
- ③ **Type de statistiques :** Cette option permet de choisir qui attribuera les points d'aptitude aux combattants. L'attribution des points peut porter sur une à six aptitudes (voir << Attribution des points d'aptitude >>, ci-dessous). Choisissez **EDIT** pour distribuer vous-même les points d'aptitude de votre personnage, **EQUAL** pour laisser l'ordinateur les attribuer, ou **RANDOM** pour que l'ordinateur choisisse lui-même entre **EDIT** et **EQUAL**.
- ④ **Niveau d'expérience :** Cette option vous permet de choisir le niveau d'expérience du personnage.
- ⑤ **Formation des équipes :** Corsez un peu le jeu en vous battant en équipes. Dans ce mode, le gagnant est l'équipe ayant subi le moins de dommages (dans un combat d'une minute) ou le dernier membre de l'équipe qui reste debout (dans un combat à durée illimitée). Affectez les personnages à l'une de six équipes : A à F.

Lorsque vous êtes satisfait de vos sélections, appuyez sur Start. Une fenêtre de confirmation apparaît. Choisissez **YES** si vous êtes prêt à passer à l'écran suivant ou **NO** pour effectuer des modifications.

Attribution des points d'aptitude

Si vous avez choisi **EDIT** ou **RANDOM** pour le type de statistiques, l'écran d'attribution des points d'aptitude apparaît. Le personnage, le numéro de manette, l'équipe et le niveau sont affichés sur la partie supérieure de l'écran. Vous pouvez attribuer des points aux aptitudes suivantes :



STR. (Force) : Dommages que vous pouvez infliger à l'adversaire

VIT. (Vitalité) : Dommages que vous pouvez supporter de l'adversaire

INT. (Intelligence) : Aptitude à utiliser la magie

MEN. (Protection psychique) : Protection contre les attaques magiques

AGL. (Agilité) : Rapidité de déplacement du personnage

LUC. (Chance) : Améliore vos chances que les attaques adverses vous manquent ou que vous réussissiez les vôtres.

Le nombre total de points que vous pouvez distribuer est affiché en haut du tableau des aptitudes. Sélectionnez une aptitude en appuyant sur le haut ou le bas du bouton D, puis appuyez sur la droite du bouton D pour ajouter des points à cette aptitude. Les points apparaissent en rouge. Pour redistribuer les points, sélectionnez l'aptitude et appuyez sur la gauche du bouton D pour retrancher des points.

Si vous avez choisi **EQUAL**, l'ordinateur attribue automatiquement les points d'aptitude aux personnages.

La compétition commence sur un terrain choisi au hasard par l'ordinateur. Les icônes des adversaires sont affichées en haut de l'écran avec le niveau de chaque personnage, le nombre de points de coup restants et le nombre de points de magie restants. Les personnages commandés par un joueur commencent avec un pointeur près d'eux qui indique quel est le personnage commandé.

Battle Scores (scores des combats)

N'oubliez pas de regarder les statistiques des joueurs et personnages dans la section Battle Scores. Cette base de données enregistre tous les résultats des combats en **VERSUS MODE**.

Character Scores (scores des personnages)

Regardez la liste des personnages ayant combattu en **VERSUS MODE**. La première colonne indique le nombre de victoires, la seconde le nombre de combats effectués par ce personnage et la troisième le pourcentage des victoires. Pour passer entre les scores, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D.

Character	Win	Match	Rate(%)
GINJIROU	21	25	84
NICOLE	10	12	83
GARGOYLE	5	9	55
GANBO	5	21	23
ZUR	2	9	22
VILLAGE GOD	3	17	17
HACHO	1	6	16
MAGICIAN	1	14	7

Player Scores (scores des joueurs)

Cet écran indique le score actuel de tous les joueurs. La première colonne indique le nombre de victoires, la seconde le nombre de combats effectués par ce joueur et la troisième le pourcentage des victoires.

Player	Win	Match	Rate(%)
TOT	39	41	95
ZON	5	6	83
BLR	4	5	80

Less than 5 matches deserve 0%

Reset Character Score (réinitialisation des scores des personnages)

Pour réinitialiser les scores, appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention de réinitialiser les scores, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas réinitialiser les scores, sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.

Reset Player Score (réinitialisation des scores des joueurs)

La réinitialisation s'effectue de la même manière que pour les scores des personnages. Appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention de réinitialiser les scores, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas réinitialiser les scores, sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.

Les options **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** et **EXPLANATIONS** sont les mêmes que pour **OPTION MODE** (voir pages 41 à 43).

Story Mode (mode histoire)

Si vous choisissez **STORY MODE**, vous commencez par sélectionner un personnage (lorsque vous jouez à deux, le joueur 2 choisit également un personnage). Sélectionnez un personnage dans l'équipe des Guardian Heroes, et appuyez sur Start pour valider votre choix. Notez que deux joueurs ne peuvent pas utiliser le même personnage.



L'histoire commence au Q.G des Guardian Heroes lorsque Han montre l'épée qu'il vient de trouver. Pour avancer dans la conversation, appuyez sur le bouton C. Arrive alors Serena !

Au cours du jeu, vous aurez à combattre de nombreux adversaires. Vous devrez également prendre des décisions sur l'endroit où aller et l'action à effectuer. Réfléchissez avant de donner une réponse car elle affecte le reste de votre aventure. Choisissez une réponse ou une direction en la sélectionnant avec le bouton D, puis en appuyant sur le bouton A ou C.

Sur le terrain de combat

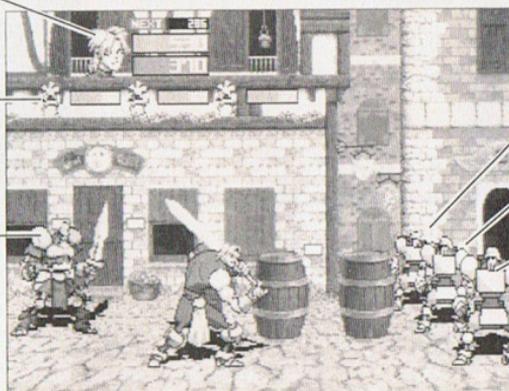
Comme en **VERSUS MODE**, les icônes de tous les combattants sont affichées en haut de l'écran. La barre verte indique le nombre de points de coup restants, et la barre bleue le nombre de points de magie restants.

Icône de personnage

points de coup/points de magie restants

Icône
d'adversaire

Guerrier
zombie



Niveau arrière

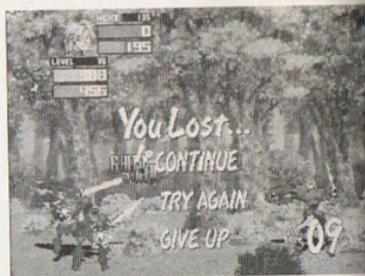
Niveau central

Niveau avant

Le combat : vaincre ou mourir

À mesure que vous avancez parmi les forces ennemies, vous gagnez des bonus. Chaque bonus vous donne un certain nombre de points que vous pouvez distribuer entre les diverses aptitudes (voir page 45 pour plus de précisions). Plus vous mettez d'adversaires hors de combat, plus les bonus sont importants et plus vous devenez fort. Aussi, ne vous défilez pas devant le combat !

Si vous perdez tous vos points de coup mais disposez encore de Continues, l'écran Continue apparaît. Trois choix vous sont offerts. L'option **CONTINUE** vous permet de reprendre le jeu où vous avez perdu. L'option **TRY AGAIN** vous permet de recommencer depuis le début (vous recevez alors tous les points d'aptitude que vous avez gagnés jusqu'ici). L'option **GIVE UP** vous permet d'abandonner ; l'écran Game Over apparaît alors, suivi des écrans de présentation.



Voici les héros !

Voici une présentation de l'équipe des Guardian Heroes et de ses alliés. Les attaques sont indiquées en supposant qu'elles sont exécutées vers la droite. Pour des attaques vers la gauche, inversez les commandes.

Samuel Han

Ancien membre de l'équipe bleue des Chevaliers du Roi, Samuel Han a décidé un jour de partir à l'aventure et de vivre en chevalier errant. Il porte l'une des épées les plus puissantes jamais forgées : une légende en elle-même.

Techniques spéciales

La dynamite Han : ↓ ↘ → + B ou C

Le spécial Han : B

Le final Han : ↓ ↓

Le maximum Han (en l'air) : ↓ ↓ B ou C

Le miracle Han (en l'air) : B (appuyez et maintenez enfoncé)

L'hyper-han/la victoire Han : C



Magie

Les brûlures Han : ↓ ↘ → + Z

Randy M. Green

Randy étudie la sorcellerie depuis toujours. Ayant rencontré Samuel Han et les autres Guardian Heroes, il a décidé de les accompagner pour améliorer ses techniques. Son meilleur ami est le sorcier Edward M. Nando (appelez-le << Ed >>). Timide, Randy espère surmonter ce handicap en partant à l'aventure avec les Guardian Heroes.

Techniques spéciales

La danse du bâton éolien : $\downarrow\downarrow + B$ ou C

Le mur du bâton éolien : $\downarrow\searrow + B$

La combinaison du bâton infernal : B (à plusieurs reprises)

Le triple piétinement (en l'air) : $\downarrow\uparrow + B$ ou C

Magie

E-Max : $B + C$

La boule magique : $\downarrow\rightarrow + Z$

Le pare-feu magique : $\downarrow\uparrow + Z$

La foudre magique : $\rightarrow\downarrow\searrow + Z$

Le monde glacial magique : $\downarrow\downarrow + Z$

La tornade magique : $\rightarrow\leftarrow\downarrow\uparrow + Z$

La rafale de feu magique : $\rightarrow\downarrow\leftarrow + Z$

Ginjiro Ibushi

Ginjiro est un ninja qui parcourt le monde à la recherche de l'épée légendaire << Muramasa >> dont les pouvoirs sont tels qu'on lui attribue une âme. Ginjiro est entré dans l'équipe des Guardian Heroes dans l'espoir de voir un jour l'épée légendaire.

Techniques spéciales

L'épée-mirage inversée : $\downarrow\downarrow + B$ ou C

Le haut humain vide : $\downarrow\searrow + B$ ou C

L'assaut sans ombre : $\rightarrow\rightarrow\rightarrow$

La danse-mirage du ciel : $\downarrow\uparrow + B$ ou C

L'attaque-mirage tournoyante (dans l'air) : $\rightarrow\rightarrow + B$ ou C

Le coup de pied sans ombre (dans l'air) : $\downarrow\downarrow + B$

Le coup de pied foudroyant inversé (dans l'air) : $\downarrow\downarrow + C$

Magie

Le sortilège de feu : $\downarrow\searrow + Z$

Le coup de paume foudroyant : $\leftarrow\downarrow + Z$

Le sortilège foudroyant : $\downarrow\uparrow + Z$

La transformation foudroyante : $\downarrow\downarrow + Z$



Nicole Neale

Nicole est une prêtresse aussi espiègle que dévote. Elle est partie avec les Guardian Heroes pour mettre un peu de piment dans sa vie. Optimiste, elle ne voit que le bon côté des gens, mais il ne faut pas la mettre en colère ! Ses sortilèges sont redoutables ! Est-elle vraiment aussi douce qu'elle y paraît ? Ne cache-t-elle pas son jeu ?

Techniques spéciales

Ça fait mal ! : $\downarrow \searrow \rightarrow + C$

La rotation sacrée : $\downarrow \downarrow + B$ ou C

Ça y est, je suis en colère ! : B et C

Le bâton Smiley : C à plusieurs reprises

Le bâton Smiley en l'air : C à plusieurs reprises

Le saut de la fusée : $\downarrow \uparrow + B$ ou C

Magie

Le feu : $\downarrow \searrow \rightarrow + Z$

La barrière : $\downarrow \downarrow + Z$

La guérison : $\downarrow \uparrow + Z$

Smiley : $\rightarrow \downarrow \searrow + Z$



Personnages spéciaux

Le guerrier zombie

Ce mystérieux chevalier a été tiré de sa tombe par une force encore plus puissante que la vie. Passé dans le clan des Guardian Heroes, le guerrier zombie obéit à leurs commandes. Vous pouvez commander le guerrier zombie de la manière suivante :

Appuyez sur le bouton X pour faire apparaître la fenêtre des commandes. Pour passer d'un choix à l'autre, appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D.



1. Attaquer



2. Défense



3. Suivre



4. Tenir



5. Attaque déchaînée

Serena la corsaire

Ayant longtemps commandé l'équipe rouge des Chevaliers du Roi, Serena a décidé de passer du côté des Guardian Heroes. Elle semble savoir quelque chose sur l'épée trouvée par Han mais pour l'instant se tait. Qui est-elle vraiment ? Pourquoi aide-t-elle les Guardian Heroes ?



Conseils pour le combat

- Pour gagner, il faut survivre ! Lorsque vous n'attaquez pas, placez-vous toujours en position de défense (le bouton A est la commande de défense par défaut). Vos chances de gagner augmentent considérablement si vous pariez les coups.
- De nombreux adversaires attaquent en utilisant des techniques magiques ou de vitesse. Utilisez la technique de saut de niveau pour éviter d'être touché par ces attaques.
- Utilisez la technique de rétablissement en l'air lorsque vous êtes projeté par un adversaire. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton A ou C pour retomber sur vos pieds. Sinon, votre adversaire peut poursuivre l'attaque jusqu'au bout.
- Lorsque vous êtes touché par un sortilège ou une attaque puissants, vous êtes temporairement étourdi. Appuyez alors sur le bouton A à plusieurs reprises, ou appuyez sur le bouton D dans un mouvement circulaire jusqu'à ce que le personnage retrouve ses sens.
- La magie est un outil puissant, mais vos personnages ne disposent que d'un certain nombre de points de magie. Ne dépendez pas uniquement de la magie. Vous seriez vite mis hors de combat ! Pratiquez vos autres attaques : elles ont pour autre avantage de vous permettre de récupérer des points magiques !
- Au départ, les héros disposent d'un certain nombre de points pour chaque aptitude (voir page 45). Chaque personnage doit donc renforcer ses différentes aptitudes pour gagner. Regardez combattre votre personnage et concentrez-vous sur ses faiblesses lorsque vous attribuez des points d'aptitude.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.



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. Unautorisierte 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 transmisión 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.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.