



NTSC U/C

PlayStation®



DARKSTALKERSTM 3



CAPCOM

Precautions

- This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®.
- Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

©1999 CAPCOM CO., All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Developed by CAPCOM CO.LTD.



**1-2
Players**



**Memory Card
1 block**



**Vibration Function
Compatible**

DARKSTALKERS™

3

ENGLISH CONTENTS

GAMEPLAY

- 3 Introduction**
- 3 Setting Up**
- 4 Controls**
- 5 Game Screen**
- 6 Game Rules**
- 7 Game Modes**
- 8 Options**
- 9 How to Play**
- 10 Impact Damage Gauge**
- 11 Special Stock Gauge**
- 12 Special Moves**

CHARACTERS

- 14 Jedah**
- 14 B. B. Hood**
- 15 Q-Bee**
- 15 Lilith**
- 16 Demitri**
- 16 Morrigan**
- 17 Anakaris**
- 17 Victor**
- 18 L. Rapter**
- 18 Hsien-ko**
- 19 J. Talbain**
- 19 Felicia**
- 20 Rikuo**
- 20 Sasquatch**
- 21 Bishamon**
- 21 Donovan**
- 22 Pyron**
- 22 Huitzil**

INTRODUCTION

Jedah, one of the three largest noblemen in the Dark World, was resurrected.

"I shall be the one to unite every dispirited soul," he boasted.

For perfect salvation of all souls, he summoned the owners of "valuable souls" to his Dark Dimension, to unite them all to himself.

SETTING UP

PlayStation® Game Console

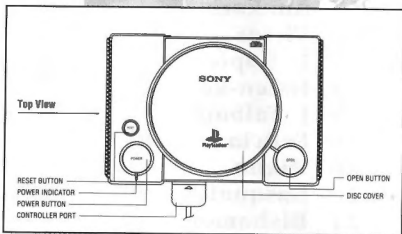
1. Set up your PlayStation® console according to the instructions in its Instruction manual.
2. Make sure the power is off before inserting or removing the CD. Insert the **DARKSTALKERS 3** CD and close the Disc cover.
3. Insert one or two game controller(s) and turn on the PlayStation®.
4. Follow on-screen instructions to start the game.

NOTE: It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power is turned on.

Memory card

You can save games at their current level of play onto a Memory card, and resume play on previously saved games. Insert a Memory card into Memory card Slot 1 on the game console before starting play.

- **DARKSTALKERS 3** requires 1 free block of memory.
- If a Memory card is full, you won't be able to save games to it. Delete unwanted data from the Memory card before starting play.
- Do not remove a Memory card while saving or loading; doing so could damage the game data.

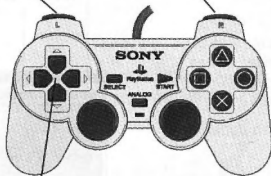


CONTROLS

- Notes:**
- These are the default button assignments. To change the assignments, use the Key Config option (see page 8).
 - Reset the game from the controller by pressing the **START** and **SELECT** buttons simultaneously and holding for 3 seconds.

L2 -- Dark Force 1

R2 -- Dark Force 2



DIRECTIONAL Button

Use these controls for characters facing right. Reverse the left/right directions for characters facing left.

- ➔ Move forward.
- ➔ Move backward; standing block.
- ⬆ Vertical jump.
- ↗ Diagonal forward jump.
- ↖ Diagonal backward jump.
- ⬇ Crouch.
- ↘ Crouch.
- ↙ Crouching block.

START Button

- Start game; bypass demo.
- Pause; unpause.
- Join-in for Player 2.

SELECT Button

- Taunt.
- Display menu while pausing.

PUNCH Buttons

- - Light
- ▲ - Medium
- L1 - Heavy

KICK Buttons

- × - Light
- - Medium
- R1 - Heavy

Other Operations

- × - Choose.
- ▲ - Cancel.

ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK)

DARKSTALKERS 3 is compatible with the ANALOG CONTROLLER (Dual Shock):

- * Turn Vibration on/off from the Option Menu (see page 8).
- The left and right sticks are not used.

GAME SCREEN

Impact Damage Gauge – The colour in the gauge builds up as you take damage. When the gauge is full, you lose one gauge. (See "Impact Damage Gauge" on page 10.)

Bat Mark – The number of impact damage gauges remaining.

Score / Wins – Your current score (in 1 player games) or number of wins (in 2 player games).

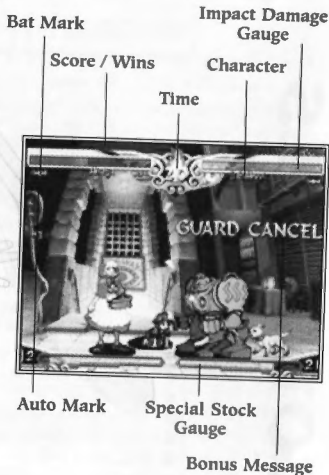
Time – Time remaining in the bout. When times reaches zero, the match ends and a winner is declared. You can set the time limit in Option mode (see page 8).

Character – Your character's name.

Auto Mark – Displays when you choose Auto Mode (see page 9).

Special Stock Gauge – The colour in the gauge builds up as you attack. When you have any Special Stock, you can perform special moves such as Dark Force, ES and EX attacks (see pages 12 - 13).

Bonus Message – Appears when you succeed in performing certain special moves.



GAME RULES

Match Play

A match lasts for one round. The match ends when either warrior loses all the impact damage gauges (watch the Bat Mark) or time runs out, and the winner is declared.

Winning and Losing

- When a character's impact damage gauge fills, that character loses one gauge and one Bat Mark. The first player to use up all Bat Marks loses the match, and the other player is declared the winner.
- If time runs out before either fighter uses up all Bat Marks, the player left with the most Bat Marks wins.
- If time runs out and both players have the same number of Bat Marks left, the player with the least damage in the impact damage gauge is the winner.

Draw Game

When time runs out, a draw game occurs if both players have the same amount of damage and the same number of Bat Marks remaining.

Double KO

A double KO occurs when both fighters lose the last Bat Mark at the same time. A double KO is a draw game.



Arcade Mode

1 Player. Choose your character from 18 warriors, and fight against CPU opponents. Defeat seven other fighters to win the game. You can continue after losing. Press the **START** button for Player 2 to join in.

Versus Mode

2 Players. Choose characters and a stage and adjust handicaps before every match. (You must connect two controllers to the PlayStation® in order to choose this mode.)

Training Mode

Practice your moves. Choose your character and an opponent character. Select the Training menu from the pause menu to change training options.

Original Mode

Edit the name and color of a chosen character. Increase your character's status by defeating CPU warriors. These options are available:

Edit – Customize the character's name, color and type and check his or her status.

1P Battle – Match your character against CPU fighters. At the end of the match, your character will gain experience points. Depending on how well you fought, your character's attacking power, maximum number of impact damage gauges and Special Stock gauges may increase.

VS Battle – Go head to head with a friend's edit character. (You must connect two controllers in order to choose this mode.)

Load – Load an edit character from a Memory Card.

Save – Save edit character data to a Memory Card.

Quit – Return to the title screen.

Collection

Browse through a gallery of portraits of the **DARKSTALKERS 3** characters.

Choose Option Mode from the Mode Select screen. Use the Option Menu to adjust various game settings.

- Press the **DIRECTIONAL buttons** ↑ / ↓ to choose items, and press → / ← to adjust the settings.

Options

Difficulty – Increase the skill level by adding stars.

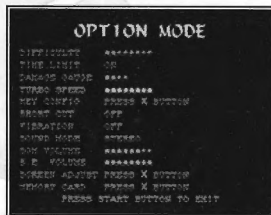
Time Limit – Set Time Limit ON or OFF for each round.

Damage Gauge – Adjust the number of impact damage gauges from one to four.

Turbo Speed – Adjust the game speed.

Key Config – Reassign the button controls for punches (all strengths), kicks (all strengths), and Dark Force 1 and Dark Force 2 special moves. You can also change the button settings by pressing the **SELECT** button while paused.

Short Cut – Toggle ON or OFF. ON shortens loading time by simplifying some game screens.



Vibration – Toggle Vibration ON or OFF. Analog Controller (DUAL SHOCK) only.

Sound Mode – Choose STEREO or MONAURAL sound.

BGM Volume – Adjust BGM volume levels.

S.E. Volume – Adjust S.E. volume levels.

Screen Adjust – Adjust screen position.

Memory card – Save current settings, and load previously saved game data, including settings and high score ranking.

Make sure there are enough free blocks on your Memory card before commencing play.

HOW TO PLAY

1. Choose a game mode.

2. Choose a character.

3. Choose a game setting:

Normal – No special settings.

Turbo – Accelerated game speed.

Auto – Your character has automatic blocking.

Auto & Turbo – Accelerated game speed plus automatic blocking.

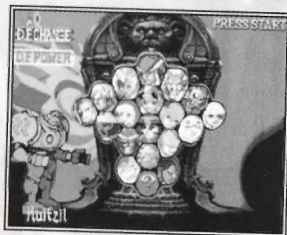
4. Choose a Dark Force type:

DF Change – Use characters from the original arcade version of **DARKSTALKERS**, plus original PlayStation® version characters Donovan, Pylon and Huitzil. Dark Force takes one Special Stock gauge. Air chain combo is always available without consuming any Special Stock gauge.

DF Power – Use characters from the games *Vampire Savior*, *Vampire Savior 2* and *Vampire Hunter 2*. Dark Force takes two Special Stock gauges. Air chain combo is available only during Dark Force. Also, you can give unrecoverable damage to opponents, and certain EX moves become more powerful during Dark Force.

About Auto Mode

When you select the Auto setting, your character will automatically block opponents' attacks. On the down side, you take slight damage even when you block a normal attack, and your maximum number of Special Stock gauges is limited to three.



IMPACT DAMAGE GAUGE

When you take damage, the impact damage gauge builds up. Damage shown by the white bar is recoverable; damage shown by the red bar is not.

- Even if you fill up an opponent's impact damage gauge, the match will continue until one of you loses all Bat Marks.
- Any character losing one Bat Mark will return with full vitality in the impact damage gauge, as long as he or she has Bat Marks left. The winning character does not recover vitality.
- When you take damage, your vitality will recover by degrees as long as you don't take more damage. Basically, vitality lost by combo attacks returns more quickly, and vitality lost by single attacks returns more slowly. Damage from Dark Force attacks cannot be repaired.
- If you don't take damage for a while, the white part recovers, gradually returning to green.



**White Bar -
Recoverable Damage**

**Red Bar -
Non-Recoverable Damage**

The Special Stock gauge builds up as you attack. When the gauge is full, you gain one Special Stock attack. You can store multiple gauges until you use them. Having Special Stock gauges allows you to perform Dark Force, ES (Especial) and EX (Extra Special) attacks.

Attacks

Dark Force – Each character has a unique Dark Force attack.

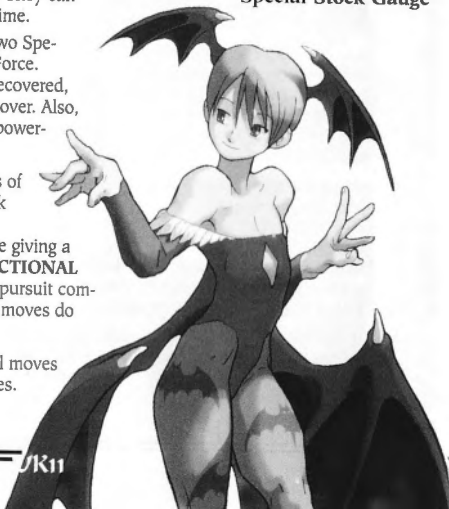
- **DF Change Characters** – Require one Special Stock gauge to perform Dark Force. They can perform Air Chain Combos at any time.
- **DF Power Characters** – Require two Special Stock gauges to perform Dark Force. The damage you cause cannot be recovered, and your character's vitality will recover. Also, a certain EX attack becomes more powerful.

ES Attacks – These enhanced versions of special moves require one Special Stock gauge. Perform ES attacks by pressing two Punch (P) or Kick (K) buttons while giving a special move command with the **DIRECTIONAL buttons**. You can make ES versions of pursuit commands in the same way. (Some normal moves do not have ES versions.)

EX Attacks – These extremely powerful moves require one to three Special Stock gauges. Each character has several EX attacks.



Special Stock Gauge



How to Read the Moves

The following pages give the button combos for Special Moves and each character's unique moves. The abbreviations and symbols below are used to describe the moves:

- **P** – Punch button (light, medium or heavy).
- **K** – Kick button (light, medium or heavy).
- **↑ ← ↓ ↘ →** – **DIRECTIONAL** button presses.
- [DFC] – Dark Force Change type.
- [DFP] – Dark Force Power type.
- [GC] – Guard Cancel attack.

Note: These moves are for players facing right. Reverse the right/left and diagonal moves for characters facing left.

Guard Cancel

While blocking an attack, press: **→↓↘ + P or K**

Input the command while blocking.

Your character will flash and make a counterattack!



Advancing Guard

While blocking an attack, press: **P or K rapidly**

Press any P or K button rapidly while blocking.

Your character will flash and push the opponent back!



Dash

→→ or ←← rapidly

Move faster than a standard walk.

Block and Air Block

→ or ← away from opponent

Throw or Grab

When close to opponent, press:

→ or ← + MP or HP or MK or HK

Throw your opponent. Some characters grab the opponent instead of throwing.

Retreat & Stand (not shown)

When your character falls, press: → or ← + P or K

Avoid opponent's pursuit by rolling and standing up.

Pursuit

When opponent falls, press: ↑ + K

You can pursue and attack!

Recovery and Escape

→ or ← + P or K rapidly

Recover from dizziness and escape grab moves quickly.

Defensive Fall

When opponent grabs your character, press:

→ or ← + MP or HP or MK or HK

Reduce your damage by falling defensively.

Basic Chain Combo (not shown)

LP, MP, HP or LK, MK, HK

Press light, medium and heavy attack buttons in sequence.

You can also perform Chain Combos in the air

Taunt (not shown)

Select button





JEDAH

The Lord of the Vampire

"I shall be the one to unite every dispirited soul."

Jedah resurrected to save the Dark World from being ruined by uniting all souls to himself. He summons the Darkstalkers to the Dark Dimension, the battlefield he created for his own salvation.

Special Moves

Dio = Cega	↓↘→ + P	also usable in the air
Nero = Fautica	↓↙← + P	
Ira = Spinta	→↘↓↙← + K	in the air
Spregio	→↘↓ + P	[DFC] [GC only] [DFP] [GC]

EX Moves

Purova = Déf = Cervo	↙↘↓↘→ + KK then K	
Finale = Rosso	↓↘ + PP	

Dark Force

Santu Arrio	[DFC] P + K (of the same strength) [DFP] ↙↘ + KK	
-------------	---	--

Beautiful Bounty Hunter

"The bounty will be mine."

An expert dark hunter from the human world, B. B. Hood has the same dark soul as the Darkstalkers. Summoned to the Dark Dimension, she decides to take advantage of this new hunting ground and hunt Darkstalkers.

Special Moves

Smiling Missile	← (hold) → + P or K	
Happy Missile	↓ (hold) ↑ + P	
Cheer of Fire	→↘↓ + P	
Shy Strike	↓↙← + P	chargeable
Jealousy Fake	→↘↓ + K	[GC only]

EX Moves

Cool Hunting	↙↘↓↘→ + PP	
Beautiful Memory	↙↘↓↘→ + KK	
Apple for You	→↘↓↙← + KK	

Dark Force

Killing Time	[DFC only] P + K (of the same strength)	
--------------	---	--



B. B. HOOD

The Ghastly Insect

"Your soul looks tasty."

Q-Bee is the leader of the Soul Bee Tribe and works with Jedah to collect souls. She instinctively leads her swarm to the honey of life – enough to satisfy any appetite.

Special Moves

C → R	←↘↓↗→ + P	also usable in the air
Delta A	↓↘↙ + K	also usable in the air
S by P	K (rapidly)	also usable in the air
R. M.	→↓↗ + K	[GC only]

EX Moves

Qj	→↓↗ + PP	also usable in the air
Plus B	←↘↓↗→ + KK	also usable in the air

Dark Force

I ₂	[DFC] P + K (of the same strength)
	[DFP] ←↘↙ + KK



Q-BEE

Lost Child of the Lust

"I long to be of one soul and body."

Lilith is another embodiment of Morrigan's soul, which was sealed by Berial. After 300 years, she receives a transient body, and fights to recover her true body.



LILITH

Special Moves

Soul Flash	↓↗→ + P	also usable in the air
Shining Blade	→↓↗ + P	[GC]
Soul Spin	↓↘↙ + K	[DFP] also usable in the air
High Jump	↓↑	

EX Moves

Splendor Love	→↓↗ + KK	
Luminous Illusion	LP, LP, →, LK, HP	
Gloomy Puppet Show	←↘↓↗→ + KK	2 levels EX gauge required

Dark Force

Mindless Doll	[DFC] P + K (of the same strength)
	[DFP] LP, LP, →, MP, HP (also usable in the air)



Prince of Darkness

"I shall let them know . . . I'm the ruler of this world."

The night before his final battle with Morrigan to decide who will be the true ruler of the Dark Wold, Demitri's castle is drawn to the Dark Dimension by a mysterious power.

Special Moves

Chaos Flare	↓↘→ + P	also usable in the air
Demon Cradle	→↓↘ + P	[GC]
Bat Spin	↓↙← + K	also usable in the air

EX Moves

Demon Horde	↓↘↘ + KK	
Midnight Bliss	↓↘↘ + PP	
Midnight Pleasure	LP, MP, →, MK, MK	2 levels EX gauge required

Dark Force

Dark Side Master	[DFC] P + K (of the same strength) [DFP] ←↙← + KK
------------------	--

Mistress of the Night

"Good timing . . . I just needed a new playground."

Her castle was suddenly teleported to the Dark Dimension. She hears a sorrowful cry from nowhere that echoes in her mind, recalling a familiar feeling.

Special Moves

Soul Fist	↓↘→ + P	also usable in the air
Shadow Blade	→↓↘ + P	[GC]
Vertical Dash	↓↑	

EX Moves

Valkyrie Turn	→↘↙← + K then K	
Darkness Illusion	LP, LP, →, LK, HP	
Finishing Shower	MP, LP, ←, LK, MK	
Cryptic Needle	→, HP, MP, LP, →	

Dark Force

Astral Vision	[DFC] P + K (of the same strength) [DFP] LP, LP, →, MP, HP
---------------	---



Pharaoh for the Crypt

"All excellent souls should kneel before me."

Those who follow his will shall be protected, and those who oppose him will be destroyed. No matter when or where, that rule is unshakable.



ANAKARIS

Special Moves

Coffin Fall	↓↓ + P or K	also usable in the air
Royal Curse	↓↓→ + P	in the air
Inhale	↓↙← + K	
Disgorge	↓↘→ + K	after Inhale
Cobra Blow	←→ + P	
Mummy Drop	↓↘→ + P	

EX Moves

Gate of Hell	←↙↘→ + KK	
Pharaoh Magic	MK, LP, ↓, LK, MP	
Pharaoh Salvation	HK, MP, ↓, MK, HP	2 levels EX gauge required
Pharaoh Decoration	HK, MP, LK, ↓, LP, MK, HP	3 levels EX gauge required

Dark Force

Pharaoh Split	[DFC] P + K (of the same strength) [DFP] LP, LP, ↓, MK, HK
---------------	---

ELECTRIC POWERHOUSE

"All souls . . . return to one."

Victor thought Jedah's phrase "collecting souls" meant a resurrection of life. He headed to the Dark Dimension, believing his sister Emily would be returned to life after the battles.



VICTOR

Special Moves

Mega Forehead	← (hold) → + P	
Mega Fist	↓ (hold) ↑ + P	
Giga Knee	→↘↘ + K	[GC]
Gyro Crush	↓↙← + P	
Mega Shock	↓↘→ + K	

EX Moves

Thunder Break	↓ (hold) ↑ + KK	
Gerdenheim 3	360 turn x 2 + KK	when close to opponent
Giga Brute	→↘↘ + PP	[DFP only]

Dark Force

Great Gerdenheim	[DFC] P + K (of the same strength) [DFP] ←↙↘↘ + KK then P
------------------	--

Evil Entertainer

"Interesting! New enemies worthy of death!"

Followed by Le Malta, a beast in the Dark World, the self-professed "King" strums his guitar. A wild guitar riff that announces the beginning of his homicidal live show echoes through the Dark Dimension.

Special Moves

Death Hurricane	↓↙← + K	also usable in the air
Skull Blade	↓↑ + K	
Hell's Gate	←↙↘→ + K	
Death Phrase	→↓↘ + K	[GC only]
EX Moves		
Evil Scream	→↙ + PP	
Death Voltage	→↓↙↘← + KK	also usable in the air
Hell Drunk	→↓↘ + PP	
Dark Force		
Ultimate Undead	[DFC] P + K (of the same strength)	
	[DFP] ←↙↘ + KK	



Doomed Apparition

"Joined body and soul, as twins we wander the Dark Dimension."

They had the same unsettling dream on their sixteenth birthday. Soon after, they were driven to unfamiliar space. Bewildered by their new ability so unexpectedly bestowed, they advance in the dark.

Special Moves

Weapon Throw	↓↘→ + P	
Reflect Gong	↓↙← + P	also usable in the air
Guillotine Swing	→↓↘ + P (rapidly)	[GC] also usable in the air
EX Moves		
Rising Soul Blade	←↙↘→ + KK	
Spikes from Heaven	LK, HK, MP, MP, ↑	
Chinese Bomb	←↙↘→ + PP	
Dark Force		
Soul Sister	[DFC only] P + K (of the same strength)	

HSIEN-KO

Howling Madness

"What is this blood-burning feeling?"

On a night of a full moon, he trembles with fear, sensing the existence of a brutal animal within himself. "This cannot be true . . . the curse must have been expelled. I must have been reborn as a human!"

Special Moves

Beast Canon	↓↘→ + P	also usable in the air [GC]
	→↓↘ + P	
Climb Razor	↓↑ + K	
Million Flicker	↓↙← + P (rapidly)	

EX Moves

Dragon Cannon	↙↘↓↘→ + (KK for DFC) or (PP for DFP)
Razor Slice	LP, MP, →, LK, MK

Dark Force

Mirage Body	[DFC] P + K (of the same strength)
	[DFP] ↙↘↓↘→ + KK



FELICIA



J. TALBAIN

Fearsome Feline

"How can everyone be happy?"

Felicia was disoriented when she was first summoned to the Dark Dimension. But she finally realized she had to persevere, recalling her mother's secret of how to achieve happiness on her own.

Special Moves

Rolling Buckler	↓↘→ + P then P	
Cat Spike	→↓↘ + P	
Delta Kick	→↓↘ + K	[GC]
EX Charge	↓↘ + KK (hold)	

EX Moves

Dancing Flash	↙↘↓↘→ + PP	
Please Help Me	↙↘↓↘→ + KK	

Dark Force

Kitty the Helper	[DFC] P + K (of the same strength)
	[DFP] ↙↘ + KK

Aquatic Daredevil

"He must be in here . . . I'll come save you, Alba!"

The loss occurred suddenly – his only son Alba disappeared! After a frantic search, Rikuo finds an entrance into a dark tunnel blocked by furious ocean currents. His rescue attempt has just begun.

Special Moves

Sonic Wave	← (hold) → + P	
Poison Breath	← (hold) → + K	
Tricky Fish	←← + K	[DFC]
	→→ + K	[DFP]

EX Moves

Aqua Spread	→↘↘ + PP or KK	
Water Jail	→↘↘ + PP	
Sea Rage	←↘↘↘ + PP	

Dark Force

Ocean Rage	[DFC] P + K (of the same strength)	
------------	------------------------------------	--



RIKUO

Mountain Behemoth

"There must be someone who has an evil design."

With great power, Sasquatch leaps into a shadowy crevice that leads to the Dark Dimension. He doesn't know what fierce battles for his soul are waiting beyond the dark.

Special Moves

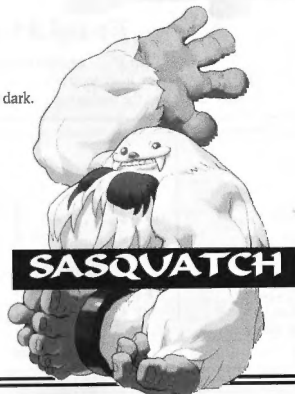
Big Breath	↘↘ + P	
Big Blow	→↘ + P	chargeable
Typhoon Kick	→↘↘ + K	[GC]
Ice Towers	↘↘ + P	
Big Swing	360 turn + K	when close to opponent

EX Moves

Big Freezer	←↘↘↘ + PP	
Big Ice Burn	←↘↘↘ + KK	
Big Kledge	360 turn x 2 + KK	

Dark Force

Ruper Armor	[DFC] P + K (of the same strength)	
	[DFP] ←↘ + KK	



SASQUATCH

VR20



Ancient Accursed Warrior

"My name is . . . yes . . . the evil samurai, Bishamon!"

A vengeful ghost assumed human form and took possession of the armor. When it revived, it was in the Dark Dimension, which was saturated with the aroma of blood.

Special Moves

Soul Stun	←↙↘→ + P	also usable in the air
Soul Summon	← + P	after Soul Stun
Storm Slash	←↙↘→ + P	after Soul Stun
Upper Slash	→↘↙ + P	after Soul Summon, [GC]
Quick Slash	← (hold) → + P or K	

EX Moves

Soul Choke	→↘↙← + PP	
Stone Sentence	←↙↘→ + KK	
Soul Torment	↘↙ + PP	when opponent falls

Dark Force

Super Armor	[DFC only] P + K (of the same strength)	
-------------	---	--

BISHAMON

Fatal Hunter

"Am I . . . in Anita's mind, or . . . ?"

Donovan heard a strange voice from Anita's body sleeping beside him. Then his soul was pulled into her consciousness. It was the beginning of their entangled fate and furious warfare.

Special Moves

Kill Shred	↘↙← + K	
Release Sword	↘↙← + K	after Release Sword
Call Sword	↘↙← + P	after Release Sword
Thunder	←↙↘→ + P	
Blizzard Sword	←↙↘→ + P	
Flame Sword	→↘↙ + P	[GC]
Lightning Sword	→↘↙ + P	

EX Moves

Spirit Crusher	←↙↘→ + any kick	
Change Immortal	MP, LP, ←, LK, MK	

Dark Force

Slay Shred	[DFC] P + K (of the same strength)	
	[DFP] ←↙← + KK	



DONOVAN

Ruler of the Universe

"May there be maximum excitement in my endless life."

Pyron detected Jedah's plan to collect "valuable souls." He headed to Earth once again and stealthily slid into the entrance of the Dark Dimension.

Special Moves

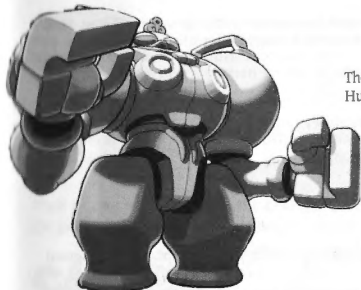
Soul Smasher	↓↘→ + P	also usable in the air
Zodiac Attack	→↓↘ + P	[GC]
Orbiter Blaze	↓↙← + K	in the air
Galaxy Trip	←↓↙ + P or any kick	also usable in the air

EX Moves

Cosmo Disruption	←↙↘→ + PP	
Purg Hell	→↓↘ + KK [DFF] only	also usable in the air
Shining Gemini	[DFC] P + K (of the same strength) [DFF] ↓↘↘ + PP	



PYRON



HUITZIL

Killer Machine

"My master . . . order . . . please."

The boy Cesil lost his way and wandered deep into the ruins. At that moment Huitzil, the ultimate guardian, was reactivated to protect its new master.

Special Moves

Plasma Beam	↓↘→ + P or K	
Missile Launcher	↓↙← + P	also usable in the air
Genocide Vulcan	←↓↙ + P	
Plasma Trip	↓↙← + K	in the air
Reflect Wall	→↓↘ + P	[GC only]

EX Moves

Final Guardian B	→↓↘ + KK	
Energy Sphere	←↙↘ + KK	

Dark Force

Ray of Doom	[DFC] P + K (of the same strength) [DFF] ↓↘↘ + PP	
-------------	--	--

TECHNICAL SUPPORT

Thank you for purchasing Darkstalkers™ 3. 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.

Technical Support : 0171 368 2266
Fax : 0171 468 2003
Internet : customer_support@vie.co.uk
WorldWide Web : <http://www.vie.co.uk>

Address : Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB
England

As mentioned above the Technical Support number is for technical assistance only, however, if you find yourself experiencing game play difficulties, then you may want to send a large self-addressed envelope to address below:

DARKSTALKERS™ 3 HINTS
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB
England

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

If you do telephone, please provide us with as much information as possible.

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.

CAPCOM ON-LINE

WorldWideWeb

Internet

<http://www.capcom.com>

megamail@capcom.com

Visit our website to see all the great new CAPCOM products!
Or just e-mail us for help or find out what's new at CAPCOM!

CAPCOM

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A 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, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet 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.

Le numéro du Service Clientèle se trouve au dos de ce manuel

©1999 CAPCOM CO., Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Développé par Capcom Co., Ltd..



1-2
Players



Memory Card
1 block



Vibration Function
Compatible

DARKSTALKERS™

3

FRANÇAIS

GAMEPLAY

- 27 Introduction**
- 27 Guide d'installation**
- 28 Contrôles**
- 29 Ecran de jeu**
- 30 Règles**
- 31 Modes de jeu**
- 32 Options**
- 33 Comment jouer**
- 34 Jauge d'Impact des Coups
(Impact Damage Gauge)**
- 35 Jauge des Coups Spéciaux
(Special Stock Gauge)**
- 36 Mouvements et Coups Spéciaux**

PERSONNAGES

- 38 Jedah**
- 38 B. B. Hood**
- 39 Q-Bee**
- 39 Lilith**
- 40 Demitri**
- 40 Morrigan**
- 41 Anakaris**
- 41 Victor**
- 42 L. Rapter**
- 42 Hsien-ko**
- 43 J. Talbain**
- 43 Felicia**
- 44 Rikuo**
- 44 Sasquatch**
- 45 Bishamon**
- 45 Donovan**
- 46 Pyron**
- 46 Huitzil**

INTRODUCTION

Jedah, l'un des trois plus grands princes du Royaume des Ténèbres est de retour. Il se vante d'être « celui qui unira tous les esprits errants ». Pour le salut de toutes les âmes, il a convoqué les esprits et les volontés les plus fortes pour qu'ils s'allient tous à lui.

GUIDE D'INSTALLATION

PlayStation® Game Console

Console de Jeu Playstation®

1. Installez votre console de jeu Playstation® en suivant les instructions qui vous sont données dans le Manuel de votre Playstation®.
2. Avant d'insérer ou de retirer un CD de votre console, assurez-vous qu'elle n'est pas sous tension. Insérez le CD **DARKSTALKERS 3** et fermez le couvercle de votre Playstation®.
3. Branchez une ou deux Manettes de jeu et allumez votre Playstation®.
4. Pour lancer une partie, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Memory card (Carte Mémoire)

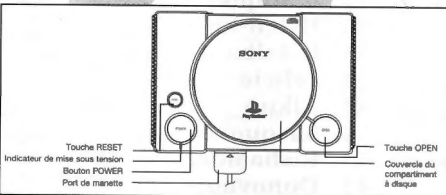
Vous pouvez sauvegarder votre partie sur la Memory card (Carte Mémoire) afin de la reprendre ultérieurement. Insérez une Memory card (Carte Mémoire) dans la fente pour Memory card (Carte Mémoire) N°1 avant d'allumer votre console.

Pour enregistrer votre partie de **DARKSTALKERS 3**, vous devez disposer d'un emplacement libre sur la Memory card (Carte Mémoire).

Si votre Memory card (Carte Mémoire) ne dispose pas d'au moins un emplacement libre, vous ne pourrez pas effectuer de sauvegarde de votre partie. Libérez au moins un emplacement en supprimant les données que vous ne voulez pas conserver avant de commencer à jouer.

Ne retirez jamais votre Memory card (Carte Mémoire) lorsque la console est allumée, en particulier lorsque vous sauvegardez ou chargez des parties, cela pourrait endommager votre jeu.

REMARQUE : Il est fortement recommandé de ne jamais introduire ou retirer une Memory card (Carte Mémoire) lorsque la console est allumée.

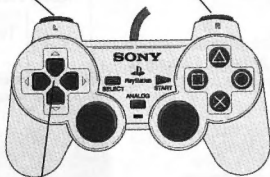


REMARQUE : Il s'agit des touches affectées par défaut. Vous pouvez personnaliser l'affectation des touches en utilisant l'option Key Config (Configuration des Touches) du Menu Option (voir page 31).

Relancez la partie : appuyez simultanément sur les Touches START et SELECT et maintenez les enfoncées pendant 3 secondes.

L2 ~ Dark Force 1

R2 ~ Dark Force 2



Touches Directionnelles

Les touches indiquées sont valables si votre personnage fait face à la droite de l'écran. Si votre personnage fait face à la gauche de l'écran, inversez les directions droite/gauche.

- ➔ Avancer.
- ⬅ Reculer ; Parer
- ⬆ Sauter.
- ↗ Saut vers l'avant en diagonale.
- ↖ Saut vers l'arrière en diagonale.
- ⬇ S'accroupir.
- ↘ S'accroupir.
- ⬅ Parer accroupi.

Touche START

- Lancer une partie, arrêter la Demo.
- Mettre le jeu en pause, reprendre la partie.
- Rejoindre la partie (Joueur 2)

Touche SELECT

- Insulte
- Afficher le Menu lorsque le jeu est en pause

Touches Coup de Poing

- ~ Léger
- ▲ ~ Modéré
- L1 ~ Puissant

Touches Coup de Pied

- × ~ Léger
- ~ Modéré
- R1 ~ Puissant

Autres opérations

- × ~ Valider un choix
- ▲ ~ Annuler

MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)

DARKSTALKERS 3 est compatible avec les manettes analogiques (Dual Shock) : Vous pouvez activer/désactiver le mode Vibration depuis le Menu Option. Les manettes supplémentaires droite et gauche de la Dual Shock ne sont pas reconnues par le jeu.

Jauge de Dégâts : Elle se remplit lorsque le personnage est touché par son adversaire. Lorsque la jauge est pleine, vous perdez une **jauge** (voir jauge de Dégâts).

Icône Chauve-Souris : Nombre de jauges de dégâts dont dispose encore le personnage.

Score/Victoires : Votre score actuel (dans les parties à 1 seul joueur) ou le nombre de matchs remportés (dans les parties à 2 joueurs).

Time : Temps restant avant la fin du round. Lorsque le temps limite est écoulé, le gagnant du round est déterminé. Vous pouvez régler la durée du round dans le Menu Option.

Personnage : Nom du personnage choisi par le joueur.

Icône Auto : S'affiche lorsque vous choisissez le Mode Automatique.

Jauge des Coups Spéciaux : Elle se remplit lorsque vous attaquez. Lorsqu'elle est suffisamment remplie, vous pouvez effectuer des coups spéciaux tels que Dark Force, ou les attaques ES et EX.

Icône Bonus : Apparaît lorsque vous réussissez à effectuer certains mouvements spéciaux.

Icône Chauve-Souris

Jauge de Dégâts

Score/Victoires

Personnages

Temps Restant



Icône Auto

Jauge de Coups Spéciaux

Icône Bonus

RÈGLES DU JEU

Paramètres du Match

Un match dure un round. Le match se termine lorsque l'un des combattants a perdu toutes ses jauges de dégâts (qu'il n'a plus d'icône Chauve-Souris) ou lorsque le round s'achève.

Gagner et Perdre

- Lorsque vous affaiblissez votre adversaire, sa Jauge de Dégâts se remplit. Lorsqu'elle est pleine, votre adversaire perd une jauge et un icône Chauve-Souris disparaît de l'écran. Le premier joueur à perdre toutes ses icônes Chauve-Souris perd le match.
- Si le temps de jeu expire avant que l'un des combattants perde tous ses icônes Chauve-Souris, celui qui en totalise le plus grand nombre remporte le match.
- Si les deux combattants ont exactement le même nombre d'icônes Chauve-Souris à la fin d'un match, le personnage dont la Jauge de Dégâts est la moins remplie remporte le match.

Draw (Egalité)

Le match se termine sur une égalité si à l'expiration du temps réglementaire, les jauges de dégâts des deux joueurs sont remplies à l'identique et qu'ils disposent du même nombre d'icônes Chauve-Souris.

Double KO

Lorsque les deux combattants perdent simultanément leur dernière icône Bat, il y a Double KO. Un Double KO est un match nul.



Arcade

Un seul joueur. Choisissez votre personnage parmi les dix-huit combattants proposés et affrontez les adversaires contrôlés par la console. Vous devez parvenir à battre sept autres combattants pour gagner la partie. Vous pouvez continuer la partie même si vous perdez un combat. Un deuxième joueur peut rejoindre la partie en appuyant sur la touche **START** de sa manette.

Versus (Confrontation)

Deux Joueurs. Chaque joueur choisit un personnage, une arène et un handicap. (Vous devez brancher deux manettes à la console de jeu Playstation® avant de choisir le mode Versus).

Training (Entraînement)

Entraînez-vous contre un adversaire immobile. Choisissez un personnage à contrôler et un autre qui servira de plastron. Choisissez les paramètres de l'entraînement dans le Menu Training à partir du Menu Options.

Mode Original

Vous pouvez personnaliser vos combattants en éditant le nom et la couleur d'un personnage. Le statut de vos personnages s'élève lorsque vous battez les combattants contrôlés par la console.

Edit (Edition) : Personnalise le nom, la couleur et le type du personnage choisi et vérifie son statut.

1P Battle (Bataille 1P) : Engagez avec votre personnage des combattants contrôlés par la console. A la fin du match, votre personnage gagne des points d'expérience. Mieux vous combattez, plus la puissance d'attaque, le nombre maximal de jauges de dégâts et de jauges de coups spéciaux de votre personnage auront de chances d'augmenter.

VS Battle (Bataille VS) : Deux joueurs. Affrontez un combattant personnalisé par votre adversaire (vous devez brancher deux manettes avant de choisir cette option).

Load (Charger) : Charge un combattant personnalisé à partir d'une Memory card (Carte Mémoire).

Save (Sauvegarder) : Enregistre les caractéristiques d'un combattant personnalisé sur la Memory card (Carte Mémoire).

Quit (Quitter) : Permet de revenir à l'écran initial.

Collection

Affichez **COLLECTION** pour afficher les portraits et les caractéristiques des personnages de **DARKSTALKERS 3**

Vous accédez à ce mode en validant Option dans le Menu de Sélection des Modes (Mode Select). Utilisez ce Menu Option pour modifier les paramètres de jeu.

- Appuyez sur les touches directionnelles **↑** / **↓** pour sélectionner le paramètre à modifier et sur les touches **→** / **←** pour le modifier.

Options

Difficulty (Difficulté) : Ajoutez des étoiles pour rendre le jeu plus difficile.

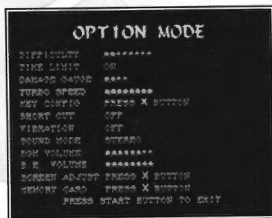
Time Limit (Temps Limité) : Activez ou désactivez l'option temps limité (ON/OFF) pour chaque round.

Jauge des Coups : Choisissez le nombre de jauges de dégâts dont dispose le personnage au début du match (de 1 à 4).

Turbo Speed (Rapidité) : Réglez la vitesse du jeu.

Key Config : Permet d'affecter les touches de contrôles à différent coups de poing, coups de pied ainsi qu'aux mouvements et coups spéciaux Dark Force 1 et Dark Force 2. Pour accéder au menu Key Config en cours de partie, appuyez sur la touche **START** pour mettre le jeu en pause, puis appuyez sur la touche **SELECT**.

Short Cut (Ecran Simplifié) : ON/OFF. ON permet de réduire le temps de chargement au détriment de la qualité graphique des écrans.



Vibration : ON/OFF (réservé aux manettes analogiques [DUAL SHOCK™]).

Sound Mode (Son) : Vous pouvez choisir de jouer les effets sonores en stéréo ou en mono.

BGM Volume : Ajuste le volume de la musique.

S.E. Volume : Ajuste le volume des sons.

Screen Adjust (Réglage de l'écran) : Régle l'alignement horizontal de l'écran.

Memory card (Carte Mémoire) : Permet d'enregistrer les paramètres définis et de charger les parties préalablement sauvegardées.

Assurez-vous d'avoir assez d'emplacements libres sur votre Memory card (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

COMMENT JOUER

1. Choisissez un mode de jeu.
2. Choisissez un personnage.
3. Choisissez un paramètre de jeu.

Normal : Pas de paramètre particulier.

Turbo : Vitesse de jeu accélérée.

Auto : Parade automatique

Auto & Turbo : Vitesse de jeu accélérée plus parade automatique

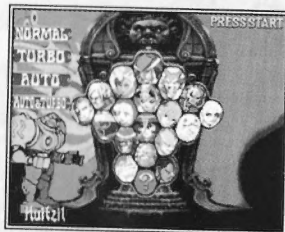
4. Choisissez un type de Dark Force ('DF'):

DF Change : Vous pouvez sélectionner vos personnages parmi ceux de la version arcade de **DARKSTALKERS 3** et ceux de la version originale Playstation® : Donovan, Pyron et Huitzil. Dark Force permet d'accumuler un seul icône Coup Spécial. La Combo Aérienne Enchaînée est toujours utilisable et ne consomme aucune énergie de Coups Spéciaux.

DF Power : Vous pouvez également choisir les personnages des jeux suivants : *Vampire Savior*, *Vampire Savior 2* et *Vampire Hunter 2*. Dans ce cas, Dark Force permet d'accumuler deux icônes Coup Spécial. La Combo Aérienne Enchaînée n'est utilisable qu'en mode Dark Force. Les dégâts infligés à vos adversaires peuvent être irrécupérables et certains coups EX sont plus puissants qu'en mode Dark Force.

Mode Auto

Lorsque vous sélectionnez ce mode, votre personnage bloquera automatiquement les attaques de vos adversaires. En contrepartie, il subira de légers dommages, même lorsque il s'agira de parer une attaque normale. Le nombre maximal de Jauges de Coups Spéciaux est limité à trois.



Elle se remplit lorsque votre personnage reçoit des coups. Les dégâts affichés en blanc sont récupérables (ils diminuent avec le temps), les dégâts affichés en rouge ne le sont pas.

- Même si la Jauge de Dégâts de votre adversaire est remplie, la partie continue jusqu'à ce que l'un des combattants perde tous ses icônes Chauve-Souris.

Lorsqu'un des combattants perd un icône Chauve-Souris lors d'un match et qu'il lui reste au moins un icône Chauve-Souris, il reprend le match avec une jauge de dégâts vierge. L'autre personnage continue le combat avec sa jauge de dégâts en l'état.

- Lorsque le personnage a subi des dégâts, la partie blanche de sa jauge de dégâts diminue peu à peu tant qu'il évite les coups. Il récupère plus rapidement des dégâts subis lors de coups spéciaux que de ceux qu'il a subi lors d'une attaque simple. Les dégâts infligés par les attaques de Dark Force ne sont pas récupérables.

- Si le personnage évite suffisamment longtemps de prendre des coups, la partie blanche de la jauge redevient progressivement verte.



**Partie blanche :
dégâts récupérables.**

**Partie rouge :
dégâts irrécupérables.**

La Jauge des Coups Spéciaux se remplit quand vous attaquez. Lorsqu'elle est pleine, vous obtenez la possibilité d'utiliser vos coups spéciaux et un icône Coup Spécial s'affiche. Rien ne vous oblige à utiliser vos Coups Spéciaux. Ils permettent d'exécuter des attaques de type Dark Force, ES et EX.

Attaques

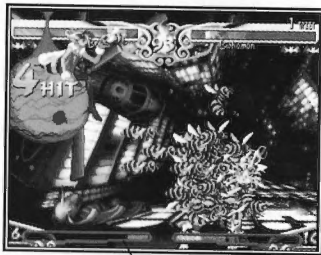
Dark Force – Chaque personnage dispose d'un coup spécial Dark Force unique

Personnages DF Change : Ils utilisent un icône Coup Spécial pour effectuer une attaque Dark Force. Ils peuvent cependant utiliser les combos aériennes enchaînées à tout moment.

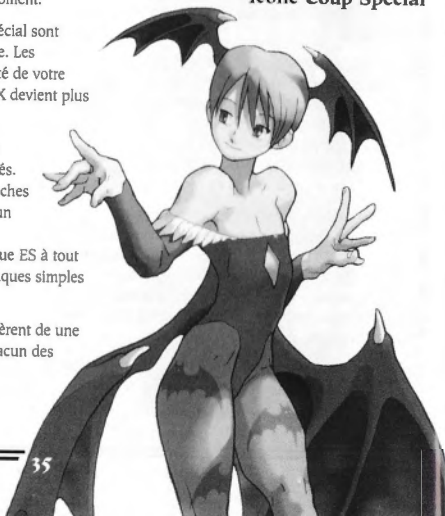
Personnages DF Power : Deux icônes Coup Spécial sont nécessaires à l'exécution d'une attaque Dark Force. Les dégâts infligés sont alors irrécupérables et la vitalité de votre personnage se reconstitue. De plus une attaque EX devient plus puissante.

ES Ces coups spéciaux particulièrement puissants requièrent un icône Coup Spécial pour être exécutés. Pour lancer une attaque ES, appuyez sur deux touches Coup de Poing ou Coup de Pied tout en donnant un ordre de mouvement spécial à l'aide des **touches directionnelles**. Vous pouvez combiner une attaque ES à tout mouvement d'attaque de poursuite. (Certaines attaques simples ne peuvent pas être combinées à une attaque ES).

EX Ces coups spéciaux sont dévastateurs et requièrent de une à trois icônes Coup Spécial pour être exécutés. Chacun des personnages dispose de plusieurs attaques EX.



icône Coup Spécial



Comment lire les instructions des Coups Spéciaux

Les pages suivantes présentent les combinaisons de touches sur lesquelles vous devez appuyer pour réaliser les Coups Spéciaux propres à chaque personnage. Les abréviations et symboles utilisés signifient:

- **P** – Coup de Poing (L - léger, M - modéré ou H - puissant).
- **K** – Coup de Pied (L - léger, M - modéré ou H - puissant).
- **↑ ↓ ← →** – Touches Directionnelles.
- [DFC] – Personnage Dark Force Change.
- [DFP] – Personnage Dark Force Power.
- [GC] – Contre-Attaque.

Remarque: Les touches indiquées sont valables si votre personnage fait face à la droite de l'écran. Si votre personnage fait face à la gauche de l'écran, inversez les directions droite/gauche.

Contre-Attaque

Lorsque vous parez une attaque, appuyez sur les touches **→↓↑ + P** ou **K**. Votre personnage va clignoter et contre-attaquer !



Repousser

Lorsque vous parez une attaque, appuyez sur les touches **P** ou **K** très rapidement. Votre personnage clignote et repousse l'adversaire !

Course

→→ ou **←←** très rapidement.

Votre personnage court dans la direction indiquée.



Parade

→ ou **←** en s'éloignant de l'adversaire

Projections

Lorsque vous êtes proche de votre adversaire, appuyez sur les touches → ou ← + MP ou HP ou MK ou HK. Vous projetez votre adversaire dans les airs; certains personnages empoignent leurs adversaires et les renverse plutôt que de les projeter.

Reculer et Se Relever

Lorsque votre personnage tombe, appuyez sur les touches → ou ← + P or K. Evitez d'être poursuivi par l'adversaire en roulant sur le côté avant de vous relever.

Poursuite

Lorsque votre adversaire tombe, appuyez sur les touches ↑ + K ; vous pourrez alors poursuivre votre attaque

Récupération et Esquive

Appuyez sur les touches → ou ← + P ou K rapidement pour récupérer lorsque votre personnage a été étourdi et pour esquiver plus rapidement les mouvements de projection de l'adversaire.

Chute Défensive

Lorsque l'adversaire empoigne votre personnage, appuyez sur les touches → ou ← + MP ou HP ou MK ou HK pour minimiser les dégâts en tombant en défense.

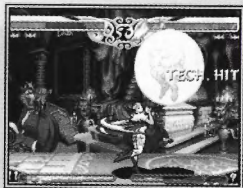
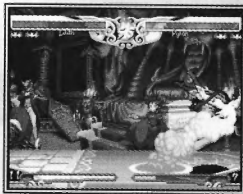
Combo Enchaînée

LP, MP, HP ou LK, MK, HK

Appuyez sur les touches d'attaques légères, modérées ou puissantes en séquence. Vous pouvez également effectuer Combos Aériennes Enchaînées.

Insulte

Appuyez sur la touche SELECT.





JEDAH

Le Seigneur Vampire

'Je serai celui qui unira toutes les âmes perdues'

Jedah, ressuscité, est déterminé à sauver le Royaume des Ténèbres de la destruction en s'appropriant toutes les âmes perdues. Il invoque les Darkstalkers dans la Dimension des Ténèbres, le champ de bataille qu'il a créé pour assurer son propre salut.

Coups Spéciaux

Dio = Cega	↓↘→ + P	utilisable en l'air
Nero = Fautica	↓↙← + P	
Ira = Spinta	→↘↙← + K	(en l'air)
Spregio	→↓↘ + P	[DFC] [GC seulement] [DFP] [GC]

EX

Purova = Déi = Cervo	←↙↓↘→ + KK puis K	
Finale = Rosso	↓↘ + PP	

Dark Force

Santu Arrio	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] ←↙↘ + KK	
-------------	--	--

La Chasserresse

'Il est à moi !'

Chasserresse du Monde des Humains, B.B. Hood est aussi malfaisante que les Darkstalkers. Convoquée par Jedah, elle décide de tirer parti de ce nouveau terrain de chasse et de poursuivre les Darkstalkers.

Coups Spéciaux

Missile Souriant	← (maintenu) → + P or K	
Missile Joyeux	↓ (maintenu) ↑ + P	
Cris de Flammes	→↓↘ + P	
Pied Agile	↓↙← + P	chargeable
Fausse Jalousie	→↓↘ + K	[GC seulement]

EX

Chasse à Courre	←↙↓↘→ + PP	
Souvenirs Mortels	←↙↓↘→ + KK	
Pomme Empoisonnée	→↘↙← + KK	

Dark Force

Killing Time	[DFC seulement] P + K (de la même puissance)	
--------------	--	--



B. B. HOOD

L'Insecte Fantôme

'Votre âme m'a donné faim'

Q-Bee est le chef de la Tribu des Abeilles des Ames et elle aide Jedah à s'approprier les âmes perdues. Elle mène instinctivement son essaim au miel de la vie ; de quoi satisfaire les appétits les plus féroces.

Coups Spéciaux

C → R	←↙↘→ + P	(également utilisable en l'air)
Delta A	↙↘ + K	(également utilisable en l'air)
S par P	K (rapidement)	(également utilisable en l'air)
R. M.	→↘↙ + K	(GC seulement)

EX

Qj	→↘↙ + PP	(également utilisable en l'air)
Plus B	←↙↘→ + KK	(également utilisable en l'air)

Dark Force

I ₂	[DFC] P + K (de la même force)
	[DFP] ←↙↘ + KK



Q-BEE

Déesse de Luxure

'Réunir l'âme et le corps, telle est ma mission'

Lilith est une autre incarnation de l'âme de Morrigan, dont le sort a été décidé par Berial. Après 300 ans d'errance, elle a obtenu une enveloppe charnelle provisoire et se bat pour retrouver son corps original.

Coups Spéciaux

Eclair d'Âme	↘↙↘ + P	(aussi utilisable en l'air)
Lame Flamboyante	→↘↙ + P	[GC]
Âme Tourmentée	↘↙↘ + K	[DFP](aussi utilisable en l'air)
Saut de Puissance	↘↙	

EX

Amour Splendide	→↘↙ + KK	
Illusion Lumineuse	LP, LP, →, LK, HP	
Marionette	←↙↘→ + KK	2 icônes Coup Spécial sont nécessaires

Dark Force

Poupée sans Âme	[DFC] P + K (de la même puissance)
	[DFP] LP, LP, →, MP, HP (aussi utilisable en l'air)



LILITH



DEMITRI

Prince des Ténèbres

'Je leur prouverai que je suis l'unique maître de ce monde'

La nuit précédant son ultime combat contre Morrigan, dont l'enjeu était le contrôle du Royaume des Ténèbres, le château de Demitri a été attiré dans la Dimension des Ténèbres par une force mystérieuse.

Coups Spéciaux

Pied du Chaos	↓↘→ + P	(utilisable en l'air)
Berceau Démoniaque	→↓↘ + P	[GC]
Chauve-Souris	↓↙← + K	(utilisable en l'air)

EX

Horde Démoniaque	↓↘↘ + KK	
Douleur Nocturne	↓↘↘ + PP	
Plaisir de Minuit	LP, MP, →, MK, MK	2 icônes Coup Spécial nécessaires

Dark Force

Maître des Ténèbres	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] ←↙↘ + KK
---------------------	--

Maîtresse de la Nuit

'Quel moment bien choisi. Je commençais à m'ennuyer'

Non château, comme celui de Demitri, a été mystérieusement attiré dans la Dimension des Ténèbres. Le cri qui résonne dans son esprit lui rappelle des sentiments familiaux.

Coups Spéciaux

Poing d'Ame	↓↘→ + P	(aussi utilisable en l'air)
Lame d'Ombre	→↓↘ + P	[GC]
Foudre	↓↑	

EX

Walkyrie	→↘↙↙← + K puis K
Illusion Noire	LP, LP, →, LK, HP
Pluie Fatale	MP, LP, ←, LK, MK
Aiguille Mortelle	→, HP, MP, LP, →

Dark Force

Vision Astrale	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] LP, LP, →, MP, HP
----------------	---



MORRIGAN



ANAKARIS

Pharaon de la Crypte

"Les âmes méritantes se prosterneront à mes pieds"

Ceux qui obéiront à sa volonté seront épargnés, ceux qui s'opposent à lui seront écrasés. Personne ne peut déroger à cette règle, quelles que soient les circonstances.

Coups Spéciaux

Sarcophage	↓↓ + P or K	(aussi utilisable en l'air)
Malédiction	↓↓↓ + P	(en l'air)
Inhalation	↓↓↓ + K	
Renvoi	↓↓↓ + K	(après Inhalation)
Cobra	← + P	
Momie	↓↓↓ + P	

EX

Portes des Enfers	←↓↓↓ + KK
Magie du Pharaon	MK, LP, ↓, LK, MP
Pharaon Sauveur	HK, MP, ↓, MK, HP (2 icônes Coup Spécial nécessaires)
Pharaon Decoration	HK, MP, LK, ↓, LP, MK, HP (3 icônes Coup Spécial nécessaires)

Dark Force

Faillie Pharaon	[DFC] P + K (de la même puissance)
	[DFP] LP, LP, ↓, MK, HK

Centrale Énergétique

"Toutes les âmes pour une seule"

Victor pensait que Jedah voulait ressusciter les âmes. Il partit pour la Dark Dimension, en croyant que sa sœur Emily reviendrait à la vie après la bataille.

Coups Spéciaux

Front Fatal	← (maintenu) → + P	
Flamicopoing	↓ (maintenu) ↑ + P	
Fulgurogenoux	→↓↓ + K	[GC]
Gyrocrash	↓↓↓ + P	
Rayon Mega	↓↓↓ + K	

EX

Foudre Subite	↓ (maintenu) ↑ + KK	
Gerdenheim 3	tour à 360 x 2 + KK	(à coté de l'adversaire)
Giga Brute	→↓↓ + PP	[IDFP seulement]

Dark Force

Grand Gerdenheim	[DFC] P + K (de la même puissance)
	[DFP] ←↓↓↓ + KK puis P



VICTOR

Amuseur Maléfique

'Intéressant ! De nouveaux adversaires dignes de mourir !'

Mulvi par Le Malta, bête féroce du Royaume des Ombres, celui qui se proclame Roi gratte sa guitare. Un morceau qui annonce le début de son show sanglant live et qui résonne dangereusement dans la Dimension des Ténèbres.

Coups Spéciaux

Ouragan Mortel	↓↙← + K	(aussi utilisable en l'air)
Lame Crâne	↓↑ + K	
orte Démoniaque	←↙↓↘→ + K	
Mot Fatal	→↓↘ + K	[GC seulement]

EX

Cri Maléfique	→← + PP	
Voltage Mortel	→↓↘← + KK	(aussi utilisable en l'air)
Démence	→↓↘ + PP	

Dark Force

Mort Fatale	[DFC] P + K (de la même puissance)
	[DFC] ←↓↘ + KK



Apparition Maudite

'Réunis enfin, nous parcourons ensemble la Dimension des Ténèbres'

Les jumeaux ont fait le même rêve dérangeant le jour de leur seizième anniversaire. Très peu de temps après, ils ont été conduits dans un lieu inconnu. Troublés par ces nouveaux pouvoirs qui leur ont été accordés de manière si inattendue, ils avancent dans le noir.

Coups Spéciaux

Projection Mortelle	↓↘→ + P	
Gong de Vie	↓↙← + P	(aussi utilisable en l'air)
Guillotine	→↓↘ + P (rapidement)	[GC] (aussi utilisable en l'air)

EX

Lame Enchantée	←↙↓↘→ + KK
Pique Céleste	LK, HK, MP, MP, ↑
Bombe Chinoise	←↙↓↘→ + PP

Dark Force

Ame Soeur	[DFC seulement] P + K (de la même puissance)
-----------	--

HSIEN-KO



Folie Hurlante

'J'ai soif de sang'

Par une nuit de pleine lune, il tremble de peur, sentant l'animal prendre le dessus. " Je ne comprends pas. La malédiction aurait du disparaître. Ma réincarnation est humaine ! ".

Coups Spéciaux

Canon Bête	↓↘→ + P	(aussi utilisable en l'air) [GC]
	↓↘ + P	
Rasoir	↓↑ + K	
Multiplication	↓↙← + P (rapidement)	

EX

Canon Dragon	↙↘↓↘ + (KK pour DFC) or (PP pour DFP)
Coupure	LP, MP, →, LK, MK

Dark Force

Ombre Miroir	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] ↙↘↓↘ + KK
--------------	---



FELICIA



J. TALBAIN

Félin Fulgurant

"Comment tout le monde peut-il être heureux ?"

Felicia était perdue et désorientée lorsqu'elle est arrivée dans la Dimension des Ténébres. Elle a rapidement réalisé qu'il fallait qu'elle persévère, se souvenant du secret de la poursuite du bonheur transmis par sa mère.

Coups Spéciaux

Bouclier Roulant	↓↘→ + P pour P	
Griffes de Chat	→↓↘ + P	
Coup de Pied Delta	→↓↘ + K	[GC]
Charge EX	↓↘ + KK (maintenu)	

EX

Danse Féline	↙↘↓↘ + PP
Secours	↙↘↓↘ + KK

Dark Force

Guérison Fatale	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] ↙↘ + KK
-----------------	---



RIKUO

Casse-cou Aquatique

'Il doit être ici... Tiens bon, Alba !'

La terrible nouvelle est arrivée soudainement : son fils unique Alba a disparu ! Après des recherches frénétiques, Rikuo trouve un tunnel sombre dont l'entrée est bloquée par de terribles courants. Le sauvetage vient à peine de commencer.

Coups Spéciaux

Onde Sonique	← (maintenu) → + P	
Haleine Empoisonnée	← (maintenu) → + K	
Poisson Piège	←← + K	[DFC]
	→→ + K	[DFP]

EX

Lame de Fond	→↘↓ + PP ou KK	
Prison Marine	→↘↓ + PP	
Rage Océanne	←↘↘↓ + PP	

Dark Force

Rage Bleue	[DFC] P + K (de la même puissance)
------------	------------------------------------

Monstre des Montagnes

'Les forces du mal sont à l'œuvre'

Sasquatch bondit avec force dans la fissure qui mène à la Dimension des Ténèbres. Il ignore encore quelles épreuves l'attendent au-delà de l'obscurité.

Coups Spéciaux

Houffle Puissant	↓↘→ + P	
Avalanche	→↘↓ + P	chargeable
Ryphon	→↘↓ + K	[GC]
Pic de Glace	↓↘↓ + P	
Maelström	tour à 360 + K	(à coté de l'adversaire)

EX

Congère	←↘↘↓→ + PP	
Engelure	←↘↘↓→ + KK	
Glissement	tour à 360 x 2 + KK	

Dark Force

Paille	[DFC] P + K (de la même puissance)
	[DFP] ←↘↘ + KK



SASQUATCH



BISHAMON

Guerrier Déchu

'Je suis Bishamon, samouraï maléfique'

Le fantôme vindicatif a pris l'apparence d'un homme. Quand il a repris connaissance, il était dans la Dimension des Ténébres, enivré par l'odeur du sang.

Coups Spéciaux

Assommoir	←←↓→ + P	(aussi utilisable en l'air)
Invocation	← + P	(après Assommoir)
Tempête	←←↓→ + P	(après Assommoir)
Lame Tueuse	→↓→ + P	(après Invocation), [GC]
Lame Vive	← (maintenu) → + P ou K	

EX

Etouffement	→↓←← + PP	
Malédiction	←←↓→ + KK	
Tourment	↓↓ + PP	(lorsque l'adversaire tombe)

Dark Force

Faillie	[DFC seulement] P + K (de la même puissance)	
---------	--	--

Chasseur-Tueur

'Suis-je dans l'esprit d'Anita, ou bien...'

Donovan a entendu une voix étrange qui s'échappait du corps d'Anita assoupie près de lui. Puis son âme s'est fondue dans la conscience d'Anita. Dès lors, leurs destins étaient scellés.

Coups Spéciaux

Tueur	↓↓← + K	
Épée Relâchée	↓↓← + K	(après Épée Relâchée)
Rappel	↓↓← + P	(après Épée Relâchée)
Tonnerre	←←↓→ + P	
Épée des Tempêtes	←←↓→ + P	
Épée de Flammes	→↓→ + P	[GC]
Épée de Foudre	←↓← + P	

EX

Briseur d'Esprit	←←↓→ + K	
Chagement	MP, LP, ←, LK, MK	

Dark Force

Coupure Fatale	[DFC] P + K (de la même puissance)	
	[DFP] ←↓← + KK	



DONOVAN

Maitre de l'Univers

'Ma vie est éternelle, autant s'amuser'

Pyron a percé à jour les projets de Jedah. Il est revenu sur la Terre et s'est introduit furtivement dans la Dimension des Ténébres.

Cout des Puissances		
Assaut d'Ames	↓↘→ + P	(utilisable en l'air)
Attaque	→↓↘ + P	[GC]
Cade	↓↙← + K	(en l'air)
Cade	←↙↘ + P ou n'importe quel coup de pied	(utilisable en l'air)
EX		
L'omète	←↙↘→ + PP	
Pluie de Météores	→↓↘ + KK [DFP seulement]	(utilisable en l'air)
Dark		
Soleil Infernal	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] ↓↘↘ + PP	

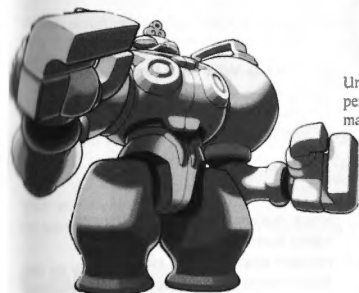


PYRON

Machine Assassin

'Vos ordres, mon maître ?'

Un petit garçon, Cesil, s'est aventuré au plus profond des ruines et s'y est perdu. Huitzil, le gardien des lieux, a été réactivé pour protéger son nouveau maître.



HUITZIL

Coups Spéciaux

Rayon Plasma	↓↘→ + P ou K	
Lance-Roquettes	↓↙← + P	(aussi utilisable en l'air)
Canon Vulcain	←↙↘ + P	
Tourbillon Plasma	↓↙← + K	(en l'air)
Reflect Wall	→↓↘ + P	[GC seulement]

EX

Gardien B	→↓↘ + KK	
Sphère d'Energie	←↙↘ + KK	

Dark Force

Rayon de Damnation	[DFC] P + K (de la même puissance) [DFP] ↓↘↘ + PP	
--------------------	--	--

ASSISTANCE TECHNIQUE

Nous vous remercions d'avoir acheté **DARKSTALKERS 3**. Si vous rencontrez des problèmes avec ce jeu, suivez les instructions de support produit fournies ci-après.

Dans le cas peu probable d'un défaut du logiciel, veuillez retourner l'ensemble du produit accompagné de son ticket de caisse, à l'endroit où vous l'avez acheté.

V.I. TOUJOURS À VOTRE DISPOSITION

**Un problème technique,
besoin d'un coup de main ?**

Tout savoir sur V.I.

Par téléphone

6 jours sur 7

de 8h à 22h

au 0803 09 4164

(1.09f TTC/minute)

**Quoi de plus énervant que
de rester bloqué sans savoir
comment s'en sortir !**

24h/24 V.I. vous donne les bonnes réponses.

Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux (en plus des solutions immédiates, boîtes vocales avec réponse sous 48h, et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tel : 08 36 68 94 95

(2.23f TTC/minute)



**Vous ne trouvez pas un
passage, quelque chose vous
échappe ?**

Sur le 3615 Virgin Games

(2,23f ttc/minute), vous pourrez poser
toutes vos questions.

Une réponse personnalisée vous sera
renvoyée, que demander de plus !
Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces,
d'infos produits, de jeux-concours...

Sur le WEB «on line»

vous pourrez accéder à toutes
les infos et actualités V.I.

www.virgininteractive.fr

**Vous n'avez pas encore trouvé
votre bonheur, des questions
restent encore sans réponse...**

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive ,
BP 319000 - 13793 Aix en Provence CEDEX
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13

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.

CAPCOM ON-LINE

WorldWideWeb

<http://www.capcom.com>

Internet

megamail@capcom.com

Visit our website to see all the great new CAPCOM products!
Or just e-mail us for help or find out what's new at CAPCOM!

CAPCOM

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

©1999 CAPCOM CO., Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweise Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Entwickelt von Capcom Co., Ltd.



DARKSTALKERS™

DEUTSCHES HANDBUCH

3

INHALT

- 51 EINLEITUNG**
- 51 EINSTELLUNGEN**
- 52 DIE STEUERUNG**
- 53 DER SPIELBILDSCHIRM**
- 54 DIE SPIELREGELN**
- 55 DIE SPIELMODI**
- 56 OPTIONEN**
- 57 UND SO GEHT ES LOS**
- 58 SCHADENSANZEIGE**
- 59 SONDERWAFFEN-BONUS**
- 60 SPEZIALTECHNIKEN**

DIE SPIELFIGUREN

- 62 JEDAH**
- 62 B. B. HOOD**
- 63 Q-BEE**
- 63 LILITH**
- 64 DEMITRI**
- 64 MORRIGAN**
- 65 ANAKARIS**
- 65 VICTOR**
- 66 L. RAPTER**
- 66 HSIEN-KO**
- 67 J. TALBAIN**
- 67 FELICIA**
- 68 RIKUO**
- 68 SASQUATCH**
- 69 BISHAMON**
- 69 DONOVAN**
- 70 PYRON**
- 70 HUITZIL**

EINSTELLUNGEN

PLAYSTATION® KONSOLE

1. Schließen Sie Ihre PlayStation® Konsole den Anweisungen in der Bedienungsanleitung entsprechend an.
2. Vergewissern Sie sich, daß die Konsole ausgeschaltet ist, bevor Sie eine CD einlegen oder herausnehmen. Legen Sie nun die **DarkStalkers 3-CD** ein, und schließen Sie das CD-Fach.
3. Schließen Sie einen oder zwei Controller an, und schalten Sie die PlayStation® ein.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu starten.

ACHTUNG: Es wird dringend empfohlen, keine Peripheriegeräte oder Memory cards einzustecken oder zu entfernen, nachdem das Gerät eingeschaltet wurde

Memory card

Sie können den aktuellen Spielstand auf einer Memory card abspeichern und das Spiel an dieser Stelle zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Stecken Sie dazu eine Memory card in den Memory card-Steckplatz 1 der Konsole, bevor Sie das Gerät einschalten und mit dem Spiel beginnen.

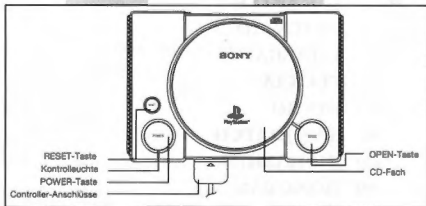
- **DarkStalkers 3** benötigt einen freien Block auf der Memory card.
- Wenn eine Memory card voll ist, können Sie keine weiteren Spielstände darauf abspeichern. Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten von der Memory card, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.
- Entfernen Sie niemals eine Memory card aus der Konsole, während gerade ein Spielstand gespeichert oder geladen wird! Dadurch könnten die Daten auf der Memory card beschädigt werden.

EINLEITUNG

Jedah, einer der drei mächtigsten Fürsten der Finsteren Welt, wurde wieder zum Leben erweckt.

"Ich werde derjenige sein, der alle mutlosen Seelen vereine", prahlte er.

Um die Errettung aller Seelen perfekt vorzubereiten, beschwor er die Besitzer "wertvoller" Seelen in seine Finstere Dimension, um sie alle in sich zu vereinen.



DIE STEUERUNG

VORBEMERKUNGEN: • Dies sind die Standard-Tastenbelegungen. Um sie zu verändern, benutzen Sie die Option "Tastenbelegung".

- Um einen Reset des Spiels von den Controllern aus durchzuführen, drücken Sie gleichzeitig die **START**- und die **SELECT**-Taste, und halten Sie sie drei Sekunden lang gedrückt.

L2 – Dunkelkraft 1

R2 – Dunkelkraft 2



Die RICHTUNGSTASTEN

Benutzen Sie diese Steuerungstasten für Spielfiguren, die nach rechts schauen. Für Figuren, die nach links schauen, kehren Sie bitte die rechts/links-Beschreibungen um.

- ➔ Vorwärts gehen.
- ➞ Rückwärts gehen; im Stehen abblocken.
- ⬆ Vertikaler Sprung.
- ↗ Diagonaler Sprung vorwärts
- ↖ Diagonal Sprung rückwärts.
- ⬇ Hinhocken.
- ↘ Hinhocken.
- ↙ Hinhocken und abblocken.

START Taste

- Spiel starten; Demo überspringen.
- Pause; Pause beenden.
- Spielbeittritt für Spieler 2

SELECT Taste

- Provozieren.
- In der Spielpause das Menü anzeigen.

Die SCHLAG-Tasten

- – Leicht
- ▲ – Mittel
- L1 – Feste

Die TRITT-Tasten

- × – Leicht
- – Mittel
- R1 – Feste

Andere Tasten

- × – Auswahl
- ▲ – Abbruch

ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK)

DARKSTALKERS ist kompatibel zu dem **ANALOG CONTROLLER (Dual Shock)**

- Die Vibrationen können Sie im Optionen-Menü an- und ausschalten.
- Die sticks rechts und links werden nicht benutzt.

Schadensanzeige – Diese Anzeige füllt sich langsam, wenn Ihre Spielfigur verletzt wird. Ist die Anzeige voll, verlieren Sie ein Lebenssymbol.

Lebenssymbol – Die Anzahl der noch verbleibenden Leben.

Punkte / Siege – Ihre momentane Punktzahl (in Solospielen) oder die Anzahl Ihrer Siege (in Zwei-Spieler-Partien).

Zeit – Die in diesem Gefecht noch verbleibende Zeit. Geht diese Anzeige auf Null, ist der Kampf vorbei, und es wird ein Sieger ermittelt. Sie können das Zeitlimit im Optionsmodus einstellen.

Spielfigur – Der Name Ihres Protagonisten.

Auto-Anzeige – Zeigt an, daß der Automatik-Modus aktiviert ist.

Sonderwaffen-Bonus – Diese Anzeige füllt sich langsam, wenn Ihre Spielfigur angreift. Wenn Sie die entsprechenden Sonderwaffen haben, können Sie Spezialtechniken wie Dunkelkraft, Sonderattacken oder Extraangriffe einsetzen.

Bonus-Mitteilung – Erscheint, wenn Sie gewisse Spezialtechniken erfolgreich einsetzen.

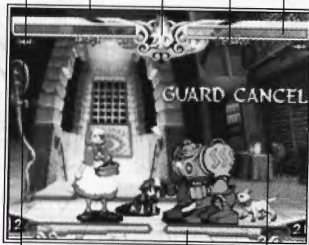
Lebenssymbol

Schadensanzeige

Punkte / Siege

Spielfigur

Zeit



Auto Mark

Sonderwaffen-
Bonus

Bonus-Mitteilung

DIE SPIELREGELN

Ein Kampf besteht aus einer einzigen Runde. Er endet, wenn einer der beiden Krieger keine Lebenssymbole mehr hat oder die Zeit abläuft.

SIEGEN UND VERLIEREN

- Wenn sich die Schadensanzeige eines Kämpfers ganz gefüllt hat, verliert er ein Lebenssymbol. Der erste Spieler, der keine Lebenssymbole mehr hat, verliert, der andere ist automatisch der Sieger.
- Läuft das Zeitlimit aus, bevor einer der beiden Kämpfer alle Lebenssymbole verloren hat, gewinnt der Spieler, der noch mehr Lebenssymbole übrig hat.
- Wenn beide Kämpfer beim Ablauf der Zeit die gleiche Anzahl Lebenssymbole übrig haben, gewinnt der Spieler, dessen Schadensanzeige die geringeren Verletzungen ausweist.

UNENTSCHIEDEN

Wenn beide Kämpfer beim Ablauf der Zeit die gleiche Anzahl Lebenssymbole übrig haben und gleich schwer verletzt sind, endet der Kampf unentschieden

DOPPEL-K.O.

Wenn beide Kämpfer gleichzeitig ihr letztes Lebenssymbol verlieren, gehen beide zu Boden. Ein solcher Doppel-K.O. wird als Unentschieden gewertet



DER ARCADEMODUS

Ein Spieler. Wählen Sie Ihre Spielfigur aus 18 Kriegeren aus und kämpfen Sie gegen computergesteuerte Gegner. Besiegen Sie sieben Kämpfer, um das Spiel zu gewinnen. Nach einer Niederlage können Sie weiterspielen. Drücken Sie die **START**-Taste, wenn ein zweiter Spieler einsteigen will.

DER DUELLMODUS

Zwei Spieler. Wählen Sie Spielfiguren und ein Szenario, und passen Sie das Handikap vor jedem Kampf an. Sie müssen zwei Controller an Ihre PlayStation® angeschlossen haben, um diesen Modus auszuwählen.

DER TRAININGSMODUS

Üben und verfeinern Sie Ihre Kampftechnik. Wählen Sie Ihre Spielfigur aus sowie einen Gegner. Wählen Sie das Trainingsmenü im Pausemenü an, um die Trainingsoptionen zu ändern.

DER ORIGINALMODUS

Sie können die Farbe und den Namen einer ausgesuchten Spielfigur verändern. Verbessern Sie den Status Ihrer Spielfigur, indem Sie computergesteuerte Krieger besiegen. Diese Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Editieren: Hier passen Sie Namen, Farbe und Art Ihrer Lieblings-Spielfigur an Ihre Wünsche an, und überprüfen Sie Ihren Status.

Solospiel: Treten Sie mit Ihrer Figur gegen computergesteuerte Krieger an. Am Ende des Kampfes erhält Ihre Figur Erfahrungspunkte. Je nachdem, wie gut Sie gekämpft haben, verbessern sich eventuell ihre Angriffskraft, die maximale Anzahl von Lebenssymbolen oder von Sonderwaffen-Boni.

Duell: Treten Sie gegen den Lieblingskämpfer eines Freundes an. Sie müssen zwei Controller an Ihre PlayStation®-Konsole angeschlossen haben, um diesen Modus auszuwählen.

Laden: Laden Sie eine gespeicherte Spielfigur von einer Memory card.

Speichern: Speichern Sie eine bearbeitete Figur auf eine Memory card.

Ende: Zurück zum Titelschirm

FOTOALBUM

Blättern Sie durch eine Reihe von Bildern der **DarkStalkers 3**-Spielfiguren.

Wählen Sie auf dem Modus-Auswahlbildschirm den Optionsmodus, um verschiedene Spielvorgaben einzustellen.

- Mit den **Richtungstasten** ↑ / ↓ wählen Sie Menüpunkte aus, mit → / ← passen Sie die Einstellungen Ihren Wünschen an.

Optionen

Schwierigkeit – Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie weitere Sterne hinzufügen.

Zeitlimit – Wählen Sie Zeitlimit AN oder AUS für jede Runde.

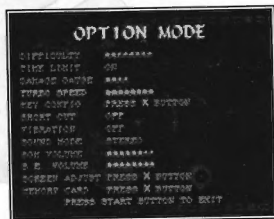
Schadensanzeigen – Stellen Sie die Anzahl der Schadensanzeigen ein, zwischen eins und vier.

Turbo-Geschwindigkeit – Paßt die Spiel-Geschwindigkeit Ihren Wünschen an.

Tastenbelegung – Weisen Sie andere Steuertasten zu für die Schläge und Tritte (in allen Stärken) sowie für die Dunkelkraft-1- und Dunkelkraft-2-Spezialtechniken. Sie können die Tastenbelegung auch ändern, wenn Sie während einer Spielpause die SELECT-Taste drücken.

Schnell laden – An/Aus-Schalter. AN verkürzt die Ladezeit, indem es einige Spielbildschirme vereinfacht darstellt.

Vibration – Schalten Sie die Vibration AN oder AUS /nur für den Analog Controller (Dual Shock).



Soundmodus – Wählen Sie STEREO oder MONO.

Musiklautstärke – Stellt die Lautstärke der Hintergrundmusik ein.

Geräuschlautstärke – Stellt die Lautstärke der Spielgeräusche ein.

Bildschirmanpassung – Justiert die Bildschirmposition.

Memory card – Hier speichern Sie die momentanen Einstellungen oder laden früher gespeicherte Daten, inklusive Einstellungen und Highscore-Positionen. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, daß auf Ihrer Memory card genug Blocks frei sind.

1. Wählen Sie einen Spielmodus.
2. Wählen Sie eine Spielfigur.
3. Wählen Sie eine Spieleinstellung:

Normal – Keine besonderen Einstellungen.

Turbo – Schnelleres Spieltempo.

Auto – Ihre Spielfigur blockt gegnerische Angriffe automatisch ab. Der Nachteil: Sie erleiden einen geringen Schaden, selbst wenn Sie nur normale Angriffe abblocken, und die Anzahl Ihrer Sonderwaffen-Boni ist auf maximal drei begrenzt.

Auto & Turbo – Schnelleres Spieltempo und Ihre Spielfigur blockt

automatisch ab..

4. Wählen Sie eine von zwei Arten der Dunkelkraft:

DK-Ausdauer (DKA)

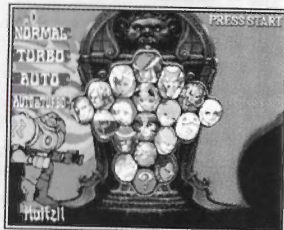
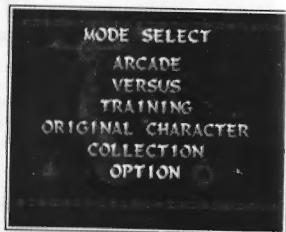
Diese Art verwenden Spielfiguren der Original-Arcadeversion von **DarkStalkers 3**, außerdem die Figuren Donovan, Pyron und Huitzil aus der Original PlayStation®-Version. Die Dunkelkraft benötigt einen Sonderwaffen-Bonus. Angriffskombinationen in der Luft sind immer möglich und verbrauchen keinen Sonderwaffen-Bonus.

DK-Stärke (DKS)

Diese Art verwenden Spielfiguren der Spiele *Vampire Savior*, *Vampire Savior 2* und *Vampire Hunter 2*. Die Dunkelkraft benötigt zwei Sonderwaffen-Boni. Angriffskombinationen in der Luft sind nur bei Benutzung der Dunkelkraft möglich. Außerdem können Sie dem Gegner nicht-behebbarer Schaden zufügen, und gewisse Extraangriffe werden bei Benutzung der Dunkelkraft noch stärker.

Der AutoModus

Wenn Sie die Auto Funktion eingestellt haben, werden die Angriffe des Gegners automatisch abgewehrt. Auf der anderen Seite nehmen Sie minimalen Schaden selbst wenn Sie einen Angriff abgeblockt haben. Es gibt nur drei Energieleisten, gehen Sie behutsam mit ihnen um.



Wenn Sie verletzt werden, verlängert sich der Balken in der Schadensanzeige. Von den Verletzungen, die im weißen Balken angezeigt werden, können Sie sich wieder erholen ("behebbarer Schaden"), von den Verletzungen im roten Balken nicht.

- Mit Ihren Treffern füllen Sie die Schadensanzeige des Gegners. Der Kampf geht solange weiter, bis einer von beiden keine Lebenssymbole mehr besitzt.
- Jede Spielfigur, die ein Lebenssymbol verliert, bekommt dafür wieder eine ganz frische Schadensanzeige, solange er noch Lebenssymbole übrig hat. Der Gegner bekommt dadurch keine Lebenspunkte.
- Wenn Sie verletzt werden, können Sie sich davon wieder erholen, solange keine neuen Schäden hinzukommen. Generell kommt Lebenskraft, die durch Kombinationsangriffe verloren geht, schneller zurück als solche, die Sie durch Einzelangriffe verlieren. Schäden durch Dunkelkraft-Angriffe sind prinzipiell nicht mehr behebbar.
- Wenn Sie eine Zeitlang nicht verletzt werden, erholt sich der weiße Teil langsam, bis er allmählich wieder grün ist.



**Weißer Balken:
Behebbarer Schaden**

**Roter Balken:
Nicht behebbarer Schaden**

Der Sonderwaffen-Bonus füllt sich während Ihrer Angriffe langsam auf. Ist er voll, können Sie einmal mit einer Sonderwaffe angreifen. Sie können aber auch mehrere Boni sammeln, um sie bei Dunkelkraft-Angriffen, Sonderattacken oder Extraangriffen einzusetzen.

Angriffe

Dunkelkraft – Jede Figur hat eine ganze eigene Dunkelkraft-Angriffstechnik.

- Figuren mit DK-Ausdauer benötigen einen Sonderwaffen-Bonus, um ihre Dunkelkraft auszuüben. Sie können jederzeit Angriffskombinationen in der Luft ausführen.
- Figuren mit DK-Stärke benötigen zwei Sonderwaffen-Boni, um ihre Dunkelkraft auszuüben. Der Schaden, den sie anrichten, ist nicht mehr behebbar, die Lebenskraft der Figur hingegen erholt sich. Außerdem wird ein bestimmter Extraangriff dadurch noch stärker

Sonderattacken – Diese verbesserten Versionen der Spezialtechniken erfordern einen Sonderwaffen-Bonus. Sie führen diese Angriffe aus, indem Sie zwei Schlag-(S)- oder Tritt-(T)-Tasten drücken, während Sie gleichzeitig einen Bewegungsbefehl mit den **RICHTUNGSTASTEN** geben. Auf die gleiche Weise können Sie Sonder-Versionen mancher Bewegungsbefehle eingeben (manche normalen Bewegungen haben allerdings keine Sonderversionen).

Extraangriffe – Diese extrem gefährlichen Angriffstechniken erfordern ein bis drei Sonderwaffen-Boni. Jede Figur hat mehrere Extraangriffe.



Sonderwaffen-Bonus



Auf den folgenden Seiten finden Sie die Tastenkombinationen für Spezialtechniken und - im nächsten Kapitel - für die besonderen Bewegungen der einzelnen Spielfiguren. Die Zeichen und Abkürzungen bei den Erklärungen haben folgende Bedeutung:

- S – Schlag-Taste (leicht, mittel, feste = LS, MS, FS).
- T – Tritt-Taste (leicht, mittel, feste = LT, MT, FT).
- **↑ ← ↓ → – RICHTUNGSTASTEN.**
- [DKA] – Dunkelkraft-Ausdauer
- [DKS] – Dunkelkraft-Stärke.
- [KS] – Konterschlag

Achtung: Diese Kampftechniken gelten für Spielfiguren, die nach rechts schauen. Bei Figuren, die nach links schauen, kehren Sie bitte die links/rechts-Tasten (incl. Diagonalbewegungen) um.

KONTERSCHLAG

Während Sie einen Angriff abblocken, drücken Sie

→↓↘ + S oder T

Ihre Spielfigur blinkt kurz und geht zum Gegenangriff über!

BEFREIUNGSSCHLAG

Während Sie einen Angriff abblocken, drücken Sie

S oder T schnell

Ihre Spielfigur blinkt kurz und schubst den Gegner zurück!

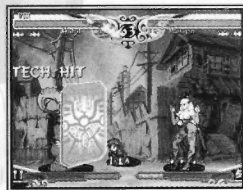
SPURT

→→ oder ←← schnell drücken

Bewegt sich schneller als beim normalen Gehen.

ABBLOCKEN / ABBLOCKEN IN DER LUFT

→ oder ← vom Gegner weg



WERFEN ODER PACKEN

Wenn Ihr Gegner Ihnen ganz nahe ist, drücken Sie

→ oder ← + MS oder FS oder MT oder FT

Damit werfen Sie Ihren Gegner, oder Sie ergreifen ihn, je nach Spielfigur.

ABROLLEN RÜCKWÄRTS(nicht im Bild)

Wenn Ihre Figur hinfällt, drücken Sie → oder ← + S oder T

So vermeiden Sie, daß der Gegner nachsetzt, indem Sie sich abrollen und wieder aufstehen.

NACHSETZEN

Sobald der Gegner hinfällt, drücken Sie ↑ + T

Sie können nachsetzen und ihn angreifen!

ERHOLUNG UND FLUCHT

→ oder ← + S oder T schnell drücken

Schnell von Schwindelgefühlen erholen und gegnerischen Griffen ausweichen.

ABWEHR-FALLROLLE

Wenn der Gegner Ihre Figur festhält, drücken Sie

→ oder ← + MS oder FS oder MT oder FT

Verringern Sie den Schaden mit einer Fallrolle.

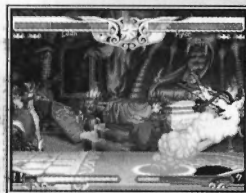
EINFACHE ANGRIFFSKOMBINATION (nicht im Bild)

LS, MS, FS oder LT, MT, FT

Drücken Sie nacheinander die Angriffstasten für leichte, mittlere und feste Angriffe. Sie können Angriffskombinationen auch in der Luft ausführen

PROVOZIEREN (nicht im Bild)

Drücken Sie die SELECT-Taste.



Der Fürst der Vampire

"Ich werde derjenige sein, der alle mutlosen Seelen vereint."
Jedah hat beschlossen, die Finstere Dimension zu retten, indem er alle Seelen in sich selbst vereint. Er ruft die Darkstalkers in seine düstere Welt, auf das Schlachtfeld, das er zu seiner eigenen Rettung erschaffen hat.



JEDAH

Spezialtechniken		
Dio = Cega	↓↘ + S	auch in der Luft einsetzbar
Nero = Fautica	↓↙ + S	
Ira = Spinta	→↘↓↙ + T	in der Luft
Spregio	→↘ + S	[DKA] [Nur Konterschlag] [DKS] [KS]
Extraangriffe		
Purova = Déi = Cervo	↙↘↓↘ +	DOPPELTRITT, dann T
Finale = Rosso	↓↘ +	DOPPELSCHLAG
Dunkelkraft		
Santu Arrio	[DKA] S + T (gleiche Stärke) [DKS] ↙↘ + DOPPELTRITT	

Die schöne Kopfgeldjägerin

"Das Kopfgeld gehört mir!"

Eine Expertin der dunklen Jagd von der Menschenwelt. B. B. Hood hat eine ebenso düstere Seele wie die Darkstalkers. Da sie nun schon einmal in die Finstere Dimension gerufen wurde, hat sie beschlossen, das Beste daraus zu machen und Darkstalkers zu jagen.

Spezialtechniken

Lächelndes Geschoß	← (festhalten) → + S oder T	
Fröhliches Geschoß	↓ (festhalten) ↑ + S	
Heiße Anfeuerung	→↘ + S	
Schüchterner Schlag	↓↙ + S	aufladbar
Falsche Eifersucht	→↘ + T	[Nur Konterschlag]

Extraangriffe

Cooler Jagd	↙↘↓↘ + DOPPELSCHLAG	
Schöne Erinnerung	↙↘↓↘ + DOPPELTRITT	
Äpfelchen für Dich	→↘↓↙ + DOPPELTRITT	

Dunkelkraft

Zeit totschiagen	[DFC only] S + T (gleiche Stärke)	
------------------	-----------------------------------	--



B. B. HOOD

Das widerliche Insekt

"Hmm, Deine Seele riecht lecker..."

Q-Bee ist die Anführerin des Schwarmes der Seelenbienen und hilft Jedah, Seelen zu sammeln. Sie führt ihren Schwarm instinktiv immer zum Honig des Lebens - genug, um auch den größten Hunger zu stillen.

Spezialtechniken

C → R	←↙↘→ + P	auch in der Luft einsetzbar
Delta A	↘↙← + K	auch in der Luft einsetzbar
S zu P	K (schnell)	auch in der Luft einsetzbar
R. M.	→↘↙ + K	[Nur Konterschlag]

Extraangriffe

Qj	↘→↘ + PP	auch in der Luft einsetzbar
Plus B	←↙↘→ + KK	auch in der Luft einsetzbar

Dunkelkraft

I ₂	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] ←↙↘ + KK



Q-BEE

Das verlorene Kind der Lust

"Ich will endlich ein Körper und eine Seele sein."

Lilith ist eine weitere Verkörperung von Morrigans Seele, die von Berial weggesperrt wurde. Nach 300 Jahren erhielt sie endlich einen Ersatz-Körper; doch sie kämpft darum, ihren wahren Körper zurückzubekommen.



LILITH

Spezialtechniken

Seelenblitz	↘↙→ + P	auch in der Luft einsetzbar
Schimmerklinge	→↘↙ + P	[GC]
Seelendreh	↘↙← + K	[DFP] auch in der Luft einsetzbar
Hochsprung	↘↙	

Extraangriffe

Reichliche Liebe	→↘↙ + KK	
Leuchtende Illusion	LP, LP, →, LK, HP	
Trauriges Puppentheater	←↙↘→ + KK	2 Extra-Boni erforderlich

Dunkelkraft

Hirnloses Püppchen	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] LP, LP, →, MP, HP (auch in der Luft einsetzbar)



DEMITRI

Der Prinz der Finsternis

"Ich werde es ihnen zeigen... Ich bin der Herrscher dieser Welt."

In der Nacht vor seinem entscheidenden Kampf gegen Morrigan, in dem entschieden werden sollte, wer der wahre Herrscher der Dunklen Welt ist, wurde Demitris Schloß von einer rätselhaften Macht in die Finstere Dimension gezogen.

Spezialtechniken

Chaosflamme	↓↘→ + P	auch in der Luft einsetzbar
Dämonenwiege	→↓↘ + P	[GC]
Fledermausdreh	↓↙← + K	auch in der Luft einsetzbar

Extraangriffe

Dämonenhorde	↓↘↘ + KK	
Mitternachtsspitze	↓↘↘ + PP	
Mitternachtsvergnügen	LP, MP, →, MK, MK	2 Extra-Boni erforderlich

Dunkelkraft

Herr der Dunklen Seite	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] ←↓↙ + KK

Die Herrin der Nacht

"Gutes Timing... Ich brauchte gerade einen neuen Spielplatz."

Ihr Schloß wurde plötzlich in die Finstere Dimension teleportiert. Sie hörte nur noch einen besorgten Schrei aus dem Nichts, der sich in ihrem Kopf festsetzte, weil er sie an etwas Vertrautes erinnerte.



MORRIGAN

Spezialtechniken

Seelenfaust	↓↘→ + P	auch in der Luft einsetzbar
Schattenklinge	→↓↘ + P	[GC]
Vertikaler Sprint	↓↘	

Extraangriffe

Wälkürendreh	→↘↓↙← + K dann K	
Dunkle Illusion	LP, LP, →, LK, HP	
Letzte Dusche	MP, LP, ←, LK, MK	
Rätselnadel	→, HP, MP, LP, →	

Dunkelkraft

Astralvision	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] LP, LP, →, MP, HP



ANAKARIS

Der Pharao der Totenwache

"Alle herausragenden Seelen werden vor mir das Knie beugen."

Wer seinem Willen folgt, wird beschützt werden. Wer sich ihm widersetzt, wird vernichtet werden. Egal wer, egal, wo: Diese Regeln sind unumstößlich.

Spezialtechniken

Sargfall	↓↓ + P or K	auch in der Luft einsetzbar
Königsfluch	↓↓↓ + P	in der Luft
Einatmen	↓↓← + K	
Zerfetze	↓↓↓ + K	nach Einatmen
Kobraschlag	↔ + P	
Mumienwurf	↓↓↓ + P	

Extraangriffe

Höllentor	↔↓↓↓ + KK	
Pharaos Magie	MK, LP, ↓, LK, MP	
Pharaos Rettung	HK, MP, ↓, MK, HP	2 Extra-Boni erforderlich
Pharaos Triumph	HK, MP, LK, ↓, LP, MK, HP	3 Extra-Boni erforderlich

Dunkelkraft

Pharao-Doublette	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] LP, LP, ↓, MK, HK

Das wandelnde Kraftwerk

"Alle Seelen... zurück in die Körper!"

Victor dachte, Jedahs Spruch von der "Seelensammlung" bedeute eine Wiedererweckung zum Leben. Also machte er sich auf in die Finstere Dimension, weil er glaubte, seine Schwester Emily dürfe nach den Kämpfen mit ihm zurückkehren.

Spezialtechniken

Megastim	← (festhalten) → + P	
Mega Faust	↓ (festhalten) ↑ + P	
Gigaknie	→↓↓ + K	[GC]
Gyrobrecher	↙↙↙ + P	
Megaschock	↓↓↓ + K	

Extraangriffe

Donnerbrecher	↓ (festhalten) ↑ + KK	
Gerdenheim 3	360°-Drehung x 2 + KK	nahe beim Gegner
Gigablast	→↓↓ + PP	[nur DFP]

Dunkelkraft

Groß-Gerdenheim	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] ↙↙↓↓ + KK dann P



VICTOR

Der bösertige Entertainer

"Sehr interessant! Neue Gegner, die den Tod verdienen!"

Der selbsternannte "King" spielt seine Gitarre, gefolgt von Le Malta, einem Monster der Unterwelt. Ein wilder Gitarren-Riff schallt durch die Finstere Dimension und kündigt den Beginn seiner tödlichen Liveshow an.

Spezialtechniken

Hurrikan des Todes	↘↙ + K	auch in der Luft einsetzbar
Schädelklinge	↗↘ + K	
Höllentor	↙↘↗↘ + K	
Todessatz	→↘↗ + K	[nur GC]

Extraangriffe

Böser Schrei	→↙ + PP	
Todesstrom	→↘↙↘ + KK	auch in der Luft einsetzbar
Bessofener Teufel	→↘↗ + PP	

Dunkelkraft

Untotenjagd	[DFC] P + K (gleiche Stärke)
	[DFP] ↙↘↗ + KK



Die Erscheinung der Unterwelt

"Vereint in Seele und Körper durchwandern wir die Dunkle Dimension als Zwillinge."

An ihrem sechzehnten Geburtstag hatten sie den gleichen, beunruhigenden Traum. Kurz danach wurden sie in eine unbekannte Dimension geschleudert. Erstaunt über ihre neuen, unerwarteten Fähigkeiten bewegen sie sich durch das Dunkel.

Spezialtechniken

Waffenwurf	↘↗ + P	
Reflexgong	↘↙ + P	auch in der Luft einsetzbar
Guillotinenschwung	→↘↗ + P (schnell)	[GC] auch in der Luft einsetzbar

Extraangriffe

Klinge der erweckten Seele	↙↘↗↘ + KK	
Stacheln vom Himmel	LK, HK, MP, MP, ↑	
Chinesische Bombe	↙↘↗ + PP	

Dunkelkraft

Seelenschwester	[nur DFC] P + K (gleiche Stärke)
-----------------	----------------------------------

HSIEN-KO



Der mit dem Wahnsinn tanzt

"Was ist das bloß, was mein Blut so zum Kochen bringt? "

In einer Vollmondnacht zittert er vor Angst, weil er die Existenz eines brutalen Tieres in sich spürt. "Das kann nicht wahr sein ... Der Fluch sollte längst vorbei sein. Ich muß als Mensch wiedergeboren worden sein!"



J. TALBAIN

Spezialtechniken

Monsterkanone	↓↘→ + P →↓↘ + P	auch in der Luft einsetzbar [GC]
Kletterklinge	↓↑ + K	
Millionenschwung	↓↙← + P (schnell)	

Extraangriffe

Drachenkanone	←↙↓↘→ + (KK für DFC) oder (PP für DFP)
Rasiermesserschnitt	LP, MP, →, LK, MK

Dunkelkraft

Trugbild	[DFC] P + K (gleiche Stärke) [DFP] ←↙↓↘→ + KK
----------	--



FELICIA

Samtpfoten mit messerscharfen Krallen

"Wie können die alle nur so fröhlich sein?"

Felicia hatte erst Orientierungsprobleme, als sie in die Finstere Dimension gezerrt wurde. Aber schließlich erkannte sie, daß sie durchhalten mußte. Sie entsann sich des Geheimnisses ihrer Mutter, wie sie selbst zur Freude finden könnte.

Spezialtechniken

Rollendes Schild	↓↘→ + P dann P	
Katzenkralle	→↓↘ + P	
Deltatritt	→↓↘ + K	[GC]
Extraladung	↓↘ + KK (festhalten)	

Extraangriffe

Tanzender Blitz	←↙↓↘→ + PP	
Bitte hilf mir	←↙↓↘→ + KK	

Dunkelkraft

Helfendes Kätzchen	[DFC] P + K (gleiche Stärke) [DFP] ←↙↓↘→ + KK
--------------------	--

Draufgänger unter Wasser

"Er muß hier drin sein... ich komme und rette Dich, Alba!"

Der Verlust kam ganz plötzlich - sein einziger Sohn Alba verschwand! Nach einer fieberhaften Suche findet Rikuo den Zugang zu einem finsternen Tunnel, der von wilden Meeresströmungen versperrt wird. Sein Versuch, Alba zu retten, hatte gerade erst begonnen.

Spezialtechniken

Schallwelle	← (festhalten) → + P	
Giftatem	← (festhalten) → + K	
Listiger Fisch	←← + K	[DFC]
	→→ + K	[DFP]

Extraangriffe

Wasserwoge	→↘↘ + PP oder KK	
Wasserknast	→↘↘ + PP	
Wut des Meeres	←↘↘↘ + PP	

Dunkelkraft

Wut des Ozeans	[DFC] P + K (gleiche Stärke)	
----------------	------------------------------	--



RIKUO

Das wandelnde Gebirge

"Irgendwo muß hier jemand ziemlich böse Pläne schmieden."

Mit gewaltiger Kraft springt Sasquatch in die schattige Gebirgsspalte, die in die finstere Dimension führt. Er weiß noch nicht, was für blutige Kämpfe um seine Seele dort auf ihn warten.

Spezialtechniken

Großer Atem	↓↘↘ + P	
Großer Schlag	→↘↘ + P	aufladbar
Typhoontritt	→↘↘ + K	[GC]
Eisstürme	↓↘ + P	
Schwerer Schwung	360°-Drehung + K	nahe beim Gegner

Extraangriffe

Großer Frost	←↘↘↘ + PP	
Großer Gefrierbrand	←↘↘↘ + KK	
Großer Schlitten	360°-Drehung x 2 + KK	

Dunkelkraft

Superrüstung	[DFC] P + K (gleiche Stärke)	
	[DFP] ←↘ + KK	



SASQUATCH



BISHAMON

Der verfluchte Krieger aus uralten Zeiten

"Mein Name ist . . . ja . . . der diabolische Bishamon, Samurai!"

Ein geplagter Geist, der die menschliche Gestalt angenommen hat, um sich einer Rüstung zu bemächtigen. Als er zu sich kam, fand er sich in der Dunklen Dimension wieder, die angefüllt war mit dem Geruch frischen Blutes.

Spezialtechniken

Seelenbetäuber	←↓↘→ + S	auch in der Luft einsetzbar nach Seelenbetäuber nach Seelenbetäuber
Seelenbeschwörer	← + P	
Stumpfeitsche	←↓↘→ + P	
Oberer Schnitt	→↓↘ + P	nach Seelenbeschwörer, [GC]
Schneller Schnitt	← (festhalten) → + P or K	

Extraangriffe

Seelenwürger	→↓↘← + PP	
Steinstrafe	←↓↘→ + KK	
Seelenquäler	↓↘ + PP	sobald der Gegner hinfällt

Dunkelkraft

Superrüstung	[nur DFC] P + K (gleiche Stärke)	
--------------	----------------------------------	--

Jäger der verlorenen Seelen

"Bin ich... in Anitas Verstand, oder... ?"

Donovan hörte eine merkwürdige Stimme aus Anitas Körper, der neben ihm schlief. Dann wurde seine Seele in ihr Bewußtsein gesogen. Das war der Anfang ihres verwobenen Schicksals und ihrer wütenden Kriege.

Spezialtechniken

Tötungswurf		
Schwert loslassen	↓↘← + K	
Schwert rufen	↓↘← + K	nach Schwert loslassen
Donner	↓↘← + P	nach Schwert loslassen
Schneesturmschwert	←↓↘→ + P	
Flammenschwert	→↓↘ + P	[GC]
Blitzschwert	←↓↘ + P	

Extraangriffe

Geistmalmer	←↓↘→ + beliebiger Tritt	
Unsterblicher Wechsel	MP, LP, ←, LK, MK	

Dunkelkraft

Seelenschredder	[DFC] P + K (gleiche Stärke)	
	[DFP] ←↓↘ + KK	



DONOVAN

CAPCOM ON-LINE

WorldWideWeb

Internet

<http://www.capcom.com>

megamail@capcom.com

Visit our website to see all the great new CAPCOM products!
Or just e-mail us for help or find out what's new at CAPCOM!

CAPCOM

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté comado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)**

©1999 CAPCOM CO., Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Desarrollado por Capcom Co., Ltd.



DARKSTALKERS™

3

ESPAÑOL CONTENIDO

- 75 Introducción**
- 75 Instalación**
- 76 Controles**
- 77 Pantalla de Juego**
- 78 Reglas del Juego**
- 79 Modos de Juego**
- 80 Opciones**
- 81 Cómo Jugar**
- 82 Indicador de Daños
por Impacto**
- 83 Indicador de Material
Especial**
- 84 Movimientos
Especiales**

- 86 Jedah**
- 86 B. B. Hood**
- 87 Q-Bee**
- 87 Lilith**
- 88 Demitri**
- 88 Morrigan**
- 89 Anakaris**
- 89 Victor**
- 90 L. Rapter**
- 90 Hsien-ko**
- 91 J. Talbain**
- 91 Felicia**
- 92 Rikuo**
- 92 Sasquatch**
- 93 Bishamon**
- 93 Donovan**
- 94 Pyron**
- 94 Huitzil**

INTRODUCCIÓN

Jedah, uno de los tres nobles más importantes del Mundo Oscuro, resucitó. "Yo seré el que se una a todas las armas desalentadas", se jactó.

Para la salvación perfecta de todas las almas, convocó a los dueños de las "almas valiosas" a su Dimensión Oscura, para unirse a todas ellas.

INSTALACIÓN

Consola PlayStation®

1. Instala tu consola PlayStation® de acuerdo con las instrucciones de su manual.
2. Asegúrate de que la consola está apagada antes de insertar o extraer el CD. Inserta el CD de **DarkStalkers 3** y cierra la Cubierta del disco.
3. Inserta uno o dos mandos y enciende la PlayStation®.
4. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

NOTA: Se recomienda que no insertes o extraigas periféricos o Tarjetas de memoria cuando la consola esté encendida.

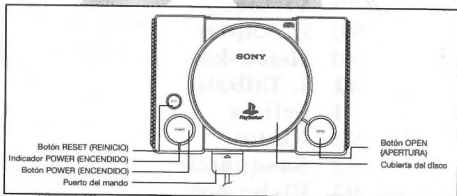
Tarjeta de memoria

Puedes guardar partidas en el nivel en el que se encuentren, en una Tarjeta de memoria y continuar jugando partidas anteriormente guardadas. Inserta una Tarjeta de memoria en la Ranura para la tarjeta de memoria 1 de la consola antes de empezar a jugar.

- **DarkStalkers 3** requiere 1 bloque de memoria libre.

- Si la Tarjeta de memoria está llena, no podrás guardar partidas en ella. Borra los datos que ya no quieras de la Tarjeta de memoria antes de empezar a jugar.

- No extraigas la Tarjeta de memoria mientras estás guardando o cargando una partida, ya que podrías dañar los datos de la partida.

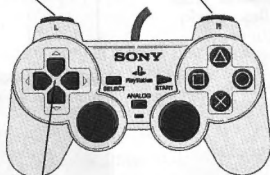


Notas: Estos són los botones asignados por defecto. Para cambiarlos, utiliza la opción de Configuración de Botones (Key Config.), en la página 80.

Reinicia la partida desde el mando pulsando los botones **START** y **SELECT** a la vez y manteniéndolos pulsados durante 3 segundos.

L2 -- Fuerza oscura 1

R2 -- Fuerza oscura 2



Botón de DIRECCIÓN

Utiliza estos controles para los personajes que miren a la derecha. Invierte las direcciones derecha/izquierda para los personajes que miren a la izquierda.

- ➔ Mover hacia delante.
- ➔ Mover hacia detrás; bloqueo de pie.
- ⬆ Salto vertical.
- ↗ Salto hacia delante en diagonal.
- ↖ Salto hacia atrás en diagonal
- ⬇ Agacharse.
- ↘ Agacharse.
- ↙ Bloqueo agachado.

Botón START

- Inicia il gioco; salta il demo.
- Pausa; riprendi il gioco.
- Ingresso in gioco del giocatore 2.

Botón SELECT

- Minaccia.
- Mostra il menu in pausa.

Botones de PUÑETAZO

- -- Suarve
- ▲ -- Mediana
- L1 -- Fuerte

Botones de PATADA

- × -- Suarve
- -- Mediana
- R1 -- Fuerte

Otras Operaciones

- × -- Elegir
- ▲ -- Cancelar

MANDO ANALÓGICO (DUAL SHOCK)

DARKSTALKERS es compatible con el Mando Analógico (DUAL SHOCK):

- Activa y desactiva la vibración en el Menú Opciones (ver la página 80).
- Las palancas izquierda y derecha no se utilizan

Indicador de Daños por Impacto - El color del indicador va creciendo a medida que sufres daños. Cuando el indicador está lleno, pierdes un indicador. (Ver Indicador de Daños por Impacto en la página 82).

Marca de Murciélago - El número de indicadores de daños por impacto que te quedan.

Puntuación / Victorias - Tu puntuación actual (en partidas de 1 jugador) o el número de victorias (en partidas de 2 jugadores).

Tiempo - El tiempo restante en el combate. Cuando el tiempo llega a cero, se termina la partida y se declara un ganador. En el modo Opciones puedes ajustar el límite de tiempo (ver la página 80).

Personaje - El nombre de tu personaje.

Marca de Automático - Muestra cuando eliges el Modo Automático (ver la página 81).

Indicador de Material Especial - El color en el indicador va creciendo a medida que usas. Cuando tienes cualquier Material Especial, puedes realizar movimientos especiales como Fuerza Oscura y ataques Es y Ex (ver las páginas 84 y 85).

Mensaje de Bonificación - Aparece cuando consigues realizar determinados movimientos especiales.

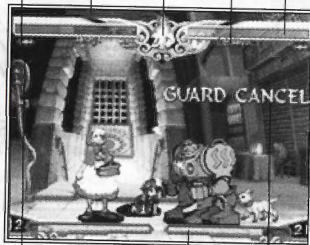
Marca de Murciélago

Indicador de Daños por Impacto

Puntuación / Victorias

Personaje

Tiempo



Marca de Automático

Indicador de Material Especial

Mensaje de Bonificación

REGLAS DEL JUEGO

Partida

Una partida dura una ronda y termina cuando uno de los guerreros pierden todos los indicadores de daños por impacto (vigila la Marca de Murciélago) o se acaba el tiempo, y se declara al ganador.

Ganar y Perder

- Cuando el indicador de daños por impacto de un personaje se llena, ese personaje pierde un indicador y una Marca de Murciélago. El primer jugador que gaste todas las Marcas de Murciélago pierde la partida y el otro es declarado ganador.
- Si se agota el tiempo y a los dos ganadores les quedan el mismo número de Marcas de Murciélago, el jugador con menos daños en el indicador de daños por impacto es el ganador.

Empate

Cuando el tiempo se agota, tiene lugar un empate si los dos jugadores tienen la misma cantidad de daños y les quedan el mismo número de Marcas de Murciélago..

Doble KO

Un doble KO tiene lugar cuando los dos luchadores pierden la última Marca de Murciélago al mismo tiempo.

Un doble KO es un empate.



Modo Arcade 1 Jugador. Elige a tu personaje de entre 18 guerreros y lucha contra adversarios controlados por el ordenador. Vence a otros siete luchadores para ganar la partida. Puedes continuar después de perder. Pulsa el botón START para que se incorpore el Jugador 2.

Modo Cara a Cara (Versus) 2 Jugadores. Elige a los personajes y un nivel y ajusta las desventajas antes de cada partida. (para poder elegir este modo, debes conectar dos mandos a la consola de juegos Playstation®).

Modo de Entrenamiento (Training) Práctica tus movimientos. Elige a tu personaje y a un personaje adversario. Selecciona el menú Training (Entrenamiento) en el menú Pause (Pausa) para cambiar las opciones de entrenamiento.

Modo original Edita el nombre y el color de un personaje elegido. Aumenta el estado de tu personaje venciendo a los guerreros controlados por el ordenador. Hay disponibles las siguientes opciones:

Edit (Editar) – Personaliza el nombre, el color y el tipo de tu personaje y comprueba su estado.

1P Battle (Batalla de 1 Jugador) – Enfrenta a tu personaje contra luchadores controlados por el ordenador. Al final de la partida, tu personaje ganará puntos de experiencia. Dependiendo de cómo hayas luchado, la potencia de ataque, el número máximo de indicadores de daños por impacto y los indicadores de Material Especial de tu personaje, pueden aumentar.

VS Battle (Batalla Cara a Cara) – Lucha cara a cara con el personaje editado de un amigo tuyo. (Para poder elegir este modo, debes conectar dos mandos).

Load (Cargar) – Carga un personaje editado desde una Tarjeta de Memoria.

Save (Guardar) – Guarda un personaje editado en una Tarjeta de Memoria.

Quit (Salir) – Vuelve a la pantalla de título.

Collection (Colección) Echa un vistazo a nuestra galería de retratos de personajes de **DARKSTALKERS 3**.

Selecciona Option Mode (Modo Opciones) en la pantalla Mode Select (Selección de Modo). Utiliza el menú Option (Opciones) para modificar los diferentes ajustes del juego.

- Pulsa los botones de DIRECCIÓN ↑ / ↓ para elegir los elementos, y pulsa → / ← para modificar los ajustes.

OPCIONES

Difficulty (Dificultad) – Aumenta el nivel de habilidad añadiendo estrellas.

Time Limit (Límite de Tiempo) – Ajusta el Límite de Tiempo a ON (Activado) u OFF (Desactivado) para cada ronda.

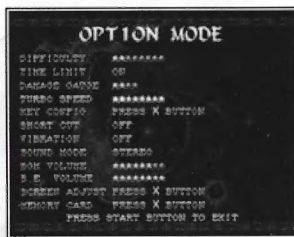
Damage Gauge (Indicador de Daños)– Ajusta el número de indicadores de daños por impacto de uno a cuatro.

Turbo Speed (Velocidad Turbo)– Ajusta la velocidad de la partida.

Key Config (Configuración de los Botones) – Vuelve a asignar los controles de los botones para los puñetazos (todas las fuerzas), las patadas (todas las fuerzas) y los movimientos especiales Fuerza Oscura 1 y Fuerza Oscura 2. También puedes cambiar los ajustes de los botones pulsando el botón SELECT mientras la partida está detenida (pausa).

Short Cut (Atajo) – Activándolo (ON) o desactivándolo (OFF), se reduce el tiempo de carga simplificando algunas de las pantallas del juego.

Vibration (Vibración) – Activa (ON) o desactiva



(OFF) la vibración (sólo para el Mando Analógico (Dual Shock)).

Sound Mode (Modo de Sonido) – Elige entre sonido STEREO (ESTÉREO) o MONAURAL (MONO).

BGM Volume (Volumen de Música de Fondo) – Ajusta los niveles de volumen de la música de fondo.

S.E. Volume (Volumen de Efectos Especiales) – Ajusta los niveles de volumen de los efectos especiales.

Screen Adjust (Ajuste de Pantalla) – Ajusta la posición de la pantalla.

Memory card (Tarjeta de memoria)– Guarda los ajustes actuales y carga datos de partidas anteriormente guardadas, incluyendo los ajustes y tabla de mejores puntuaciones.

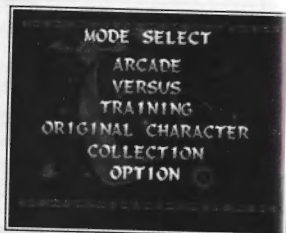
Asegúrate de tener suficientes bloques de memoria libres en la Tarjeta de memoria antes de empezar a jugar.

CÓMO JUGAR

1. Elige un modo de juego.
2. Elige un personaje.
3. Elige un ajuste de partida:
Normal – Sin ajustes especiales.
Turbo – Velocidad de la partida acelerada.
Auto – Tu personaje bloquea automáticamente.
Auto & Turbo – Velocidad de la partida acelerada más bloqueo automático.
4. Elige un tipo de Fuerza Oscura:
DF Change (Cambio de DF)– Usa los personajes de la versión original arcade de DarkStalkers 3, más los personajes exclusivos para la versión de PlayStation®, Donovan, Pyron y Huitzil. La Fuerza Oscura necesita un indicador de Material Especial. El combo de Cadena Aérea está siempre disponible sin consumir nada del indicador de Material Especial.
DF Power (Potencia de DF) – Usa los personajes de los juegos Vampire Savior, Vampire Savior 2 y Vampire Hunter 2. La Fuerza Oscura necesita dos indicadores de Material Especial. El combo de Cadena Aérea sólo está disponible durante la Fuerza Oscura. Además, puedes causar daños irreparables a tus adversarios y determinados movimientos EX son más potentes durante la Fuerza Oscura.

Acerca del Modo Automático

Cuando seleccionas el ajuste Auto, tu personaje bloquea automáticamente los ataques de los adversarios. Pero tiene la desventaja de que sufres daños leves, incluso si bloqueas un ataque normal y el número máximo de indicadores de Material Especial que tienes está limitado a tres.



Cuando sufres daños, el indicador de daños por impacto se va llenando. El daño mostrado por la barra blanca es recuperable; el daño mostrado por la barra roja no.

- Incluso si llenas un indicador de daños por impacto de un adversario, la partida continúa hasta que uno de los dos pierda todas su Marcas de Murciélago.

- Cualquier personaje que pierda una Marca de Murciélago, volverá con plena vitalidad en el indicador de daños por impacto, siempre y cuando tenga Marcas de Murciélago.

- Cuando sufres daños, tu vitalidad se recuperará gradualmente siempre y cuando no sufras más daños. Básicamente, la vitalidad perdida por ataques de combo, se recupera más rápidamente que la vitalidad perdida por ataques sencillos. Los daños por Ataques de la Fuerza oscura no se pueden reparar.

- Si no sufres daños durante un tiempo, la parte blanca se recupera gradualmente volviendo a ser verde.



**Barra Blanca -
Daños Recuperables**

**Barra Roja -
Daños No Recuperables**

El indicador de Material Especial se va llenando a medida que atacas. Cuando el indicador está lleno, ganas un ataque de Material Especial. Puedes almacenar múltiples indicadores hasta que los quieras utilizar. Tener indicadores de material Especial te permite realizar la Fuerza Oscura, ataques ES (Especiales) y EX (Extra Especial)

Ataques

Fuerza oscura – Cada personaje tiene un ataque de Fuerza Oscura exclusivo.

- **Personajes de Cambio de FO** – Necesita un indicador de Material Especial. El combo de Cadena Aérea está siempre disponible.
- **Personajes de Potencia de FO** – Necesita dos indicadores de Material Especial. El combo de Cadena Aérea sólo está disponible durante la Fuerza Oscura. Los daños que causas son irreparables y la vitalidad de tu personaje se recuperará. Además, determinados movimientos EX son más potentes.

Ataques ES – Estas versiones mejoradas de los movimientos especiales necesitan un indicador de Material Especial. Realiza ataques Es pulsando dos botones de Puñetazo (Pu) o de Patada (Pa) mientras das una orden de movimiento especial con los botones de DIRECCIÓN. Puedes crear versiones ES de órdenes de persecución de la misma forma. (Algunos movimientos no tienen versiones ES).

Ataques EX – Estos movimientos extremadamente potentes necesitan de uno a tres indicadores de material Especial. Cada personaje tiene varios ataques EX.



Indicador de Material Especial



Cómo interpretar los movimientos

Las siguientes páginas te muestran las combinaciones de botones para los movimientos especiales y los movimientos exclusivos de cada personaje. Las abreviaciones y símbolos a continuación son las que se utilizan para describir los movimientos:

- Pu – Botón de puñetazo (suave, mediano o fuerte).
- Pa – Botón de patada (suave, mediana o fuerte).
- $\uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ – Pulsaciones del botón de DIRECCIÓN.
- [CFO] – Tipo de cambio de Fuerza Oscura.
- [PFO] – Tipo de potencia de Fuerza Oscura.
- [CG] – Ataque de cancelación de guardia.

Nota: Estos movimientos son para personajes que miran a la derecha. Invierte los movimientos izquierda/derecha y diagonales para los personajes que miran a la izquierda.

Cancelar Guardia

Mientras estás bloqueando un ataque, pulsa $\rightarrow\downarrow\downarrow$ + Pu o Pa. Introduce la orden mientras estés bloqueando. ¡Tu personaje saldrá despedido y realizará un contraataque!

Guardia Avanzando

Mientras estás bloqueando un ataque, pulsa Pu o Pa rápidamente. Pulsa cualquier botón de Pu o Pa rápidamente mientras estés bloqueando. ¡Tu personaje saldrá despedido y empujará a su adversario!

Carrera

$\rightarrow\rightarrow$ o $\leftarrow\leftarrow$ rápidamente

Se mueve más deprisa que andando normalmente.

Bloqueo y Bloqueo en el Aire

$\rightarrow$ o $\leftarrow$ en la dirección opuesta de tu adversario.



Tirar o Agarrar

Cuando estés cerca de un adversario, pulsa:

→ o ◀ + PuM o PuF o PaM o PaF

Tirar a tu adversario. Algunos personajes agarran al adversario en vez de tirarlo

Retirase y Quedarse de Pie (no ilustrado)

Cuando tu personaje se caiga, pulsa: → o ◀ + Pu o Pa
Evita que te persiga tu adversario rodando y poniéndote de pie.

Persecución

Cuando tu personaje se caiga, pulsa: ↑ + Pa
¡Puedes perseguir y atacar!

Recuperación y Escape

→ o ◀ Pu o Pa rápidamente

Recupérate del mareo y escapa de movimientos de agarre rápidamente.

Caída Defensiva

Cuando un adversario agarre a tu personaje, pulsa:

→ o ◀ + PuM o PuF o PaM o PaF

Reduce tus daños con una caída defensiva.

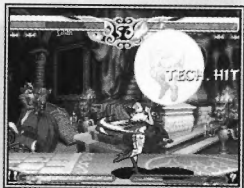
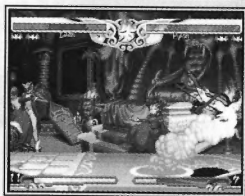
Combo Básico en Cadena (no ilustrado)

PuS, PuM, PuF o PaS, PaM, PaF

Pulsa los botones de ataque suave, mediano o fuerte en secuencia. También puedes realizar Combos en Cadena en el aire.

Provocación (no ilustrada)

Botón Select





JEDAH

El Señor de los Vampiros

"Yo seré el que reúna a todas las almas desoladas."

Jedah resucitó para salvar al Mundo Oscuro de su ruina reuniendo a todas las almas en él. Convoca a los Darkstalkers a la Dimensión Oscura, el campo de batalla que ha creado para su propia salvación.

Movimientos Especiales

Dio = Cega	↘↘→ + Pu	también se puede utilizar en el aire
Nero = Fautica	↘↘← + Pu	
Ira = Spinta	→↘↘← + Pa	en el aire
Spregio	→↘↘ + Pu	[CFO] [sólo CG] [PFO] [CG]

Movimientos EX

Purova = Dii = Cervo	←↘↘↘→ + PaPa y luego Pa	
Finale = Rosso	↘↘ + PP	

Fuerza Oscura

Santu Arrio	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza) [PFO] ←↘↘ + PaPa
-------------	--

Bella Cazadora de Recompensas

"La recompensa será mía."

Una experta cazadora oscura del mundo oscuro, B. B. Hood tiene la misma alma oscura que los Darkstalkers. Convocada a la Dimensión oscura, decide provecharse de este nuevo coto de caza y cazar Darkstalkers.

Movimientos Especiales

Misil Sonriente	← (mantener pulsado) → + Pu o Pa	
Misil Feliz	↓ (mantener pulsado) ↑ + Pu	
Alegría de Fuego	→↘↘ + Pu	
Ataque Tímido	↘↘← + Pu	se puede cargar
Farsa Celosa	→↘↘ + Pa	[solo CG]

Movimientos EX

Caza Fría	←↘↘↘→ + PP	
Buenos Recuerdos	←↘↘↘→ + PaPa	
Una Manzana para Ti	→↘↘↘← + PaPa	

Fuerza Oscura

Hora de Matar	[DFC solo] Pu + Pa (de la misma fuerza)
---------------	---



B. B. HOOD

El Insecto Horrible

"Tu alma parece apetitosa."

Q-Bee es el líder de la Tribu de las Abejas del Alma y trabaja con Jedah para recoger almas. Instintivamente dirige a su bandada hacia la miel de la vida - suficiente para satisfacer a cualquier apetito.

Movimientos Especiales

C → R	↙↘↗ + Pu	también se puede utilizar en el aire
Delta A	↙↘ + Pa	también se puede utilizar en el aire
S por P	Pa (rápidamente)	también se puede utilizar en el aire
R. M.	→↘ + Pa	[sólo CG]

Movimientos EX

Qj	→↘ + PP	también se puede utilizar en el aire
Plus B	↙↘↗ + PaPa	también se puede utilizar en el aire

Fuerza Oscura

I ₂	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] ↙↘ + PaPa



La Hija Perdida de la Lujuria

"Ansío tener un cuerpo y un alma."

Lilith es otra encarnación del alma de Morrigan, que fue sellada por Berial. Después de 300 años, recibe un cuerpo transitorio y lucha por recuperar su cuerpo verdadero.



Movimientos Especiales

Flash de Alma	↘↗ + Pu	también se puede utilizar en el aire
Hoja Brillante	→↘ + Pu	[CG]
Giro de Alma	↙↘ + Pa	[PFO] también se puede utilizar en el aire
Salto Alto	↗↑	

Movimientos EX

Amor de Esplendor	→↘ + PaPa	
Ilusión Luminosa	PuS, PuS, →, PuS, PuF	
Show de Marionetas Sinistro	↙↘↗ + PaPa	Se necesitan 2 niveles de indicador de EX

Fuerza Oscura

Muñeca sin Cerebro	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] PuS, PuS, →, PuM, PuF (también se puede utilizar en el aire)



Príncipe de la Oscuridad

"Yo demostraré a todos... que soy el amo de este mundo."

La noche antes de su última batalla con Morrigan, para decidir quién será el verdadero amo del Mundo Oscuro, el castillo de Demitri se ve atraído a la Dimensión Oscura por una fuerza misteriosa.

Movimientos Especiales

Bengala del Caos	↓↘→ + Pu	también se puede utilizar en el aire
Cuna Diabólica	→↓↘ + Pu	[GC]
Giro de Murciélago	↓↙← + Pa	también se puede utilizar en el aire

Movimientos EX

Horda Diabólica	↓↘↘ + PaPa	
Dicha de Medianoche	↓↘↘ + PP	
Placer de Medianoche	PuS, PuM, →, PaM, PaM	Se necesitan 2 niveles de indicador de EX

Fuerza Oscura

Maestro del Lado Oscuro	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] ←↓↙ + PaPa

Señora de la Noche

"El momento perfecto... justo necesitaba un nuevo campo de juegos."

El castillo se vio teletransportado repentinamente a la Dimensión Oscura. Oye un llanto desconsolado que resuena en su mente, reavivando un sentimiento olvidado.

Movimientos Especiales

Puño de Alma	↓↘→ + Pu	también se puede utilizar en el aire
Hoja de Sombra	→↓↘ + Pu	[CG]
Carrera Vertical	↓↗	

Movimientos EX

Giro de Valkiria	→↘↓↙← + Pa y luego Pa	
Ilusión de oscuridad	PuS, PuS, →, PaS, PuF	
Ducha Final	PuM, PuS, ←, PaS, PaM	
Aguja Críptica	→, PuF, PuM, PuS, →	

Fuerza Oscura

Visión Astral	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] PuS, PuS, →, PuM, PuF



MORRIGAN



ANAKARIS

Faraón de la Cripta

"Todas las almas excelentes se deberían arrodillar ante mí."

Aquellos que le sigan estarán protegidos y los que se le opongan, serán destruidos. No importa cuándo o dónde, esa regla es inamovible.

Movimientos Especiales

Caída de Atatúd	↓↓ + Pu o Pa	también se puede utilizar en el aire
Maldición Real	↓↘ + Pu	en el aire
Inhalación	↓↙ + Pa	
Descarga	↓↘ + Pa	después de Inhalación
Golpe de Cobra	↔ + Pu	
Gota de Momia	↓↘ + Pu	

Movimientos EX

Puerta del Infierno	↔↙↘ + PaPa	
Magia del Faraón	PaM, PuS, ↓, PaS, PuM	
Salvación del Faraón	PaF, PuM, ↓, PaM, PuF	Se necesitan 2 niveles de indicador de EX
Decoración del Faraón	PaF, PuM, PaS, ↓, PuS, PaM, PuF	Se necesitan 3 niveles de indicador de EX

Fuerza Oscura

Grieta del Faraón	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza) [PFO] PuS, PuS, ↓, PaM, PaF
-------------------	---

PERSONA ENÉRGICA ELÉCTRICA

"Todas las almas... vuelven a una."

Victor pensó que la frase de Jedah "recoger almas" significaba una resurrección a la vida. Se dirigió a la Dimensión Oscura, creyendo que su hermana Emily volvería a la vida después de las batallas.

Movimientos Especiales

Mega Frente	← (mantener pulsado) → + Pu	
Mega Puño	↓ (mantener pulsado) ↑ + Pu	
Giga Rodilla	→↘ + Pa	[CG]
Gyro Aplastamiento	↓↙ + Pu	
Mega Shock	↓↘ + Pa	

Movimientos EX

Estallido de Trueno	↓ (mantener pulsado) ↑ + PaPa	
Gerdenheim 3	giro de 360° x 2 + PaPa	cuando estés cerca del adversario
Giga Bruto	→↘ + PP	[sólo PFO]

Fuerza Oscura

Gran Gerdenheim	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza) [PFO] ↔↙↘ + PaPa y luego Pu
-----------------	---



VICTOR

Animador Diabólico

"¡Interesante! ¡Nuevos enemigos merecedores de morir!"

Guido por Le Malta, una bestia del Mundo oscuro, el autoproclamado "Rey" rasga su guitarra. Un rasgueo salvaje de guitarra que anuncia el principio de su espectáculo homicida en directo y que resuena en toda la Dimensión oscura.

Movimientos Especiales

Huracán de la Muerte	↘↙ ← + Pa	también se puede utilizar en el aire
Hoja de Calavera	↘↗ + Pa	
Puerta del Infierno	↔↘↗ + Pa	
Frase de la Muerte	→↘↗ + Pa	[sólo CG]

Movimientos EX

Grito Diabólico	→↙ ← + PP	
Voltaje Mortal	→↘↙↗ ← + PaPa	también se puede utilizar en el aire
Bebida del Infierno	→↘↗ + PP	

Fuerza Oscura

Definitivamente Vivo	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] ↔↘↗ + PaPa



Aparición Sinistra

"Unidos en cuerpo y alma, deambulamos por la Dimensión oscura como gemelos."

Tuvieron el mismo sueño desconcertante el día de su 16 cumpleaños. Poco tiempo después, se vieron conducidos un espacio desconocido. Confundidos por su nueva habilidad otorgada inesperadamente, avanzan en la oscuridad

Movimientos Especiales

Lanzamiento de Arma	↘↗ → + Pu	
Gong Refelctante	↘↙ ← + Pu	también se puede utilizar en el aire
Balanceo de Guillotina	→↘↗ + Pu (rápidamente)	[CG] también se puede utilizar en el aire

Movimientos EX

Hoja de Alma Rampante	↔↘↗ → + PaPa	
Pinchos del Cielo	PaS, PaF, PuM, PuM, ↑	
Bomba China	↔↘↗ → + PP	

Fuerza Oscura

Hermana de Alma	[sólo CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
-----------------	---



Locura Aulladora

"¿Qué es este sentimiento que me quema la sangre?"

En una noche de luna llena, tiembla de terror al sentir la existencia de un animal brutal que vive dentro de él. "Esto no puede ser verdad... la maldición debe haber sido expulsada. Debo haber vuelto a nacer como un humano!"

Movimientos Especiales

Cañón de la Bestia	↓↘→ + Pu	también se puede utilizar en el aire [CG]
	→↓↘ + Pu	
Hoja de Afeitar Ascendiente	↓↗ + Pa	
Parpadeo Millonario	↓↙← + Pu (rapidamente)	

Movimientos EX

Cañón del Dragón	↙↘↘↘ + (PaPa per CFO) o (PP per PFO)
Rodaja de Hoja de Afeitar	PL, PM, →, CL, CM

Fuerza Oscura

Cuerpo de Espejismo	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] ↙↘↘ + PaPa



J. TALBAIN

Felina Temible

"¿Cómo puede estar todo el mundo feliz?"

Felicia estaba desorientada cuando fue convocada por primera vez a la Dimensión Oscura, pero al final se dio cuenta de que tenía que perseverar recordando el secreto de su madre para conseguir la felicidad ella sola.



FELICIA

Movimientos Especiales

Escudo Rodante	↓↘→ + Pu y luego Pu	
Garra de Gato	→↓↘ + Pu	
Patada Delta	→↓↘ + Pa	[CG]
Carga EX	↓↘ + PaPa (mantener pulsado)	

Movimientos EX

Flash Danzarín	↙↘↘↘ + PP	
Por favor, Ayúdame	↙↘↘↘ + PaPa	

Fuerza Oscura

Kitty la solicita	[CFO] P + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] ↙↘↘ + PaPa



RIKUO

Temerario Acuático

"Debe estar aquí... ¡Alba, he venido a salvarte!"

La pérdida ocurrió repentinamente, ¡su único hijo Alba desapareció! Después de una búsqueda frenética, Rikuo encuentra la entrada a un túnel oscuro, bloqueada por furiosas corrientes oceánicas. Su intento de rescate no ha hecho más que empezar.

Movimientos Especiales

Onda Sónica	← (mantener pulsado) → + Pu	
Aliento Venenoso	← (mantener pulsado) → + Pa	
Pez Truculento	←← + Pa	[CFO]
	→↘ + Pa	[PFO]

Movimientos EX

Extensión de Agua	→↘↘ + PP o PaPa	
Cárcel de Agua	→↘ + PP	
Furia Marítima	←↘↘ + PP	

Fuerza Oscura

Furia Oceánica	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
----------------	------------------------------------

Behemoth de las Montañas

"Tiene que haber alguien que tenga un diseño diabólico."

Con un gran poder, Sasquatch salta a una grieta sombría que lleva a la Dimensión oscura. No sabe las furiosas batallas que tendrá que librar por su alma más allá de la oscuridad.

Movimientos Especiales

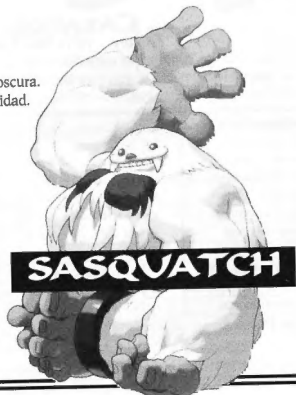
Gran Aliento	↘↘ + Pu	
Gran Golpe	→↘ + Pu	se puede cargar
Patada de Tifón	→↘ + Pa	[CG]
Torres de Hielo	↘↘ + Pu	
Gran Balanceo	Giro de 360° + Pa	cuando estés cerca del adversario

Movimientos EX

Gran Congelador	←↘↘ + PP	
Gran Quemadura por hielo	←↘↘ + PaPa	
Gran Trineo	Giro de 360° x 2 + PaPa	

Fuerza Oscura

Super Blindaje	[CFO] Pu + Pa (de la misma fuerza)
	[PFO] ←↘ + PaPa



SASQUATCH

SERVICIO AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO

Puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico llamando al (91) 578.13.67. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas.

Si lo deseas puedes dirigirnos tus preguntas por fax al número
(91) 575.45.88.

O escribimos a:

Virgin Interactive Entertainment España, S.A.

c/ Hermosilla, 46, 2º Dcha.

28001 Madrid

Información en línea

Si tienes acceso a Internet no dejes de visitar nuestra página en la
World Wide Web: <http://www.virgin.es>

CAPCOM EN LÍNEA

WorldWide Web : <http://www.capcom.com>

Email: megamail@capcom.com

¡Visita nuestro sitio web para ver todos los grandes nuevos productos de CAPCOM! ¡O envía un e-mail si quieres ayuda o quieres saber qué hay de nuevo en CAPCOM!



CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA

ITALIANO

INDICE

96	Avvenenze	118	Demetri
97	Introduzione	119	Morrigan
97	Introduzione	120	Anakaris
100	Controlli	121	Rein
101	Schermini di gioco	124	L. Rapter
102	Regole di gioco	124	Hsien-ko
103	Modalità di gioco	125	J. Talbain
104	Opzioni	125	Felicia
105	Come giocare	126	Rikuo
106	Indicatore del danno da impatto	126	Sasquatch
107	Indicatore di Riserva Speciale	127	Rikuo
108	Mosse speciali		

Precauzioni

● Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poiché si potrebbe danneggiare. ● Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation® per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incurvato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Avvertenze

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero provocare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale.

©1999 CAPCOM CO., Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Distribuito da Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Sviluppato da CAPCOM CO.LTD.



DARKSTALKERS™

ITALIANO INDICE

3

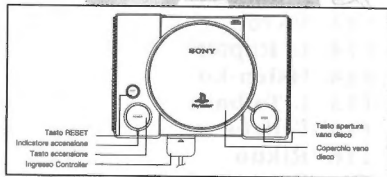
- 99 Introduzione**
- 99 Impostazione**
- 100 Controlli**
- 101 Schermata di gioco**
- 102 Regole di gioco**
- 103 Modalità di gioco**
- 104 Opzioni**
- 105 Come giocare**
- 106 Indicatore del danno
da impatto**
- 107 Indicatore di Riserva
Speciale**
- 108 Mosse speciali**

- 110 Jedah**
- 110 B. B. Hood**
- 111 Q-Bee**
- 111 Lilith**
- 112 Demitri**
- 112 Morrigan**
- 113 Anakaris**
- 113 Victor**
- 114 L. Rapter**
- 114 Hsien-ko**
- 115 J. Talbain**
- 115 Felicia**
- 116 Rikuo**
- 116 Sasquatch**
- 117 Bishamon**
- 117 Donovan**
- 118 Pyron**
- 118 Huitzil**

INTRODUZIONE

Jedah, uno dei tre più importanti nobili del Mondo Oscuro, è stato resuscitato. Egli ha proclamato: "Io ricongiungerò tutti gli spiriti separati dai corpi".

Per la salvezza definitiva di tutte le anime, egli ha evocato molti 'spiriti valorosi' nella sua Dimensione Oscura, per riunirli tutti in sé.



IMPOSTAZIONE

Console da gioco PlayStation®

1. Prepara la tua console PlayStation® seguendo la procedura riportata nel manuale delle istruzioni.
2. Assicurati che la console sia SPENTA prima di inserire o rimuovere il CD. Inserisci il CD di **DARKSTALKERS** nel lettore e chiudi il coperchio del vano disco.
3. Collega uno o due controller e ACCENDI la tua console PlayStation®.
4. Segui le istruzioni su schermo per cominciare a giocare.

NOTA: ti raccomandiamo di non collegare o rimuovere periferiche o Memory card una volta che hai acceso la console.

Memory card

Puoi salvare la partita che stai giocando utilizzando una Memory card: potrai così riprendere in seguito il gioco da dove lo avevi interrotto. Inserisci una Memory card nell'ingresso Memory card 1 della console, prima di cominciare a giocare.

DARKSTALKERS richiede 1 blocco di memoria libero.

Se la Memory card è piena, non potrai utilizzarla per salvare il gioco: cancella i dati non necessari dalla Memory card prima di cominciare a giocare.

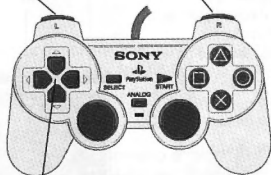
Non togliere mai la Memory card durante il salvataggio o il caricamento dei dati: in questo modo, infatti, li potresti danneggiare.

Nota: • quella riportata di seguito è la configurazione standard dei tasti. Per modificarla, usa l'apposita opzione (Key Config, descritta a pagina 104).

Nota: puoi resettare il gioco premendo contemporaneamente i tasti **AVVIO** e **SELEZIONE** e mantenendoli premuti per 3 secondi.

L2 – Dark Force 1

R2 – Dark Force 2



Pulsanti DIREZIONALI

Usa questi controlli per i personaggi rivolti verso destra. Inverti le direzioni sinistra/destra per i personaggi rivolti verso sinistra.

- ➔ Movimento in avanti
- ➞ Movimento indietro; parata.
- ⬆ Salto verticale.
- ↗ Salto in diagonale in avanti.
- ↖ Salto in diagonale indietro.
- ⬇ Accucciarsi.
- ↘ Accucciarsi.
- ↙ Parata da accucciato.

Tasto AVVIO

- Inizia il gioco; salta il demo.
- Pausa; riprendi il gioco.
- Ingresso in gioco del giocatore 2.

Tasto SELEZIONE

- Minaccia.
- Mostra il menu in pausa.

Tasti PUGNO

- – leggero
- ▲ – medio
- L1 – potente

Tasti CALCIO

- × – leggero
- – medio
- R1 – potente

Altre operazioni

- × – selezione
- ▲ – annulla

CONTROLLER ANALOGICO DUAL SHOCK

DARKSTALKERS è compatibile con il controller analogico Dual Shock:

" Attiva/disattiva le vibrazioni dal menu delle opzioni (vedi a pagina 104).

" I joystick analogici sinistro e destro non sono utilizzati.

Indicatore del danno da impatto (Impact Damage Gauge) - Il colore dell'indicatore aumenta man mano che subisci danni. Quando arriva al massimo, ne perdi uno (vedi il paragrafo 'Indicatore del danno da impatto', a pagina 105).

Indicatore dei colpi (Bat Mark) - Il numero di indicatori del danno da impatto rimasti.

Punteggio / Vittorie - Il tuo punteggio attuale (nelle partite a 1 giocatore) o il numero di vittorie (nelle partite a 2 giocatori).

Tempo - Il tempo restante dello scontro. Quando il tempo scade, l'incontro termina e viene proclamato il vincitore. Puoi regolare il limite di tempo tramite le opzioni (vedi a pagina 103).

Personaggio - Il nome del tuo personaggio.

Indicatore automatico - Evidenzia se hai scelto la modalità automatica (vedi a pagina 104).

Indicatore Riserva Speciale - Il colore dell'indicatore aumenta mentre attacchi. Quando hai raggiunto il limite di una Riserva Speciale puoi eseguire (appunto) delle mosse speciali, come la Dark Force o gli attacchi ES ed EX (vedi le pagine 117-118).

Messaggio bonus - Compare quando riesci a eseguire alcune mosse speciali.



REGOLE DI GIOCO

Azione di gioco

Un incontro dura un round e si conclude quando un guerriero perde tutti gli indicatori del danno da impatto (riportati nell'indicatore dei colpi) o quando scade il tempo, dopodiché viene proclamato il vincitore.

Vittoria e sconfitta

- Quando l'indicatore del danno da impatto di un personaggio si riempie, egli perde questo indicatore insieme a un indicatore dei colpi. Il primo giocatore che perde tutti gli indicatori dei colpi risulterà sconfitto e l'altro contendente viene proclamato vincitore del combattimento.
- Se il tempo scade prima che uno dei due combattenti consumi tutti gli indicatori dei colpi, vince colui che dispone del maggior numero di questi ultimi.
- Se, quando scade il tempo, entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di indicatori dei colpi, la vittoria va a colui che ha subito meno danni nell'indicatore dei danni da impatto.

Pareggiare uno scontro

Quando scade il tempo lo scontro si conclude in pareggio se entrambi i guerrieri hanno sia lo stesso numero di indicatori dei colpi sia lo stesso livello nell'indicatore dei danni da impatto.

Doppio KO

Un doppio KO si verifica quando tutti e due i combattenti perdono l'ultimo indicatore dei colpi nello stesso istante. In questo caso viene dichiarato un pareggio.



Modalità Arcade 1 giocatore: scegli il tuo personaggio tra i 18 guerrieri disponibili e combatti contro gli avversari controllati dal computer. Devi sconfiggere altri otto guerrieri per vincere, ma puoi comunque continuare la partita anche dopo essere stato sconfitto. Premi il tasto AVVIO per far entrare in gioco un secondo partecipante umano.

Modalità Versus (scontro) 2 giocatori: scegli i personaggi e il luogo del combattimento, quindi regola gli handicap prima del suo inizio (devi collegare due controller alla console PlayStation® per poter utilizzare questa modalità di gioco).

Modalità Training (allenamento) Ti permette di fare pratica con le varie mosse del gioco; scegli il tuo guerriero e quello avversario e utilizza il tasto AVVIO per visualizzare il menu di addestramento.

Modalità Original (originale) Modifica il nome e il colore di un personaggio. Puoi aumentare il livello del guerriero sconfiggendo i combattenti controllati dal computer. Sono a tua disposizione le seguenti opzioni:

Edit (modifica) – personalizza il nome del personaggio e il suo colore e verifica la sua barra di stato.

1P Battle (battaglia a 1 giocatore) – Mette il tuo guerriero contro quelli controllati dal computer. Alla fine dello scontro egli avrà guadagnato dei punti esperienza: a seconda della tua abilità, sarà possibile incrementare la sua potenza d'attacco e il numero massimo di indicatori del danno da impatto e di indicatori di Riserva Speciale.

VS Battle (scontro a 2 giocatori) – Affronta il guerriero personalizzato da un tuo amico (devi collegare due controller per poter scegliere questa modalità di gioco).

Load (carica) – Carica un personaggio modificato residente su Memory card.

Save (salva) – Salva un personaggio modificato su una Memory card.

Quit (esci) – Ritorna alla schermata dei titoli.

Collezione (Collection) Puoi visitare la galleria dei ritratti dei protagonisti di **DARKSTALKERS 3**.

Scegli l'opzione 'Option' dalla schermata di selezione della modalità; tramite il menu che si apre, puoi regolare diverse impostazioni di gioco.

- Premi i tasti direzionali $\uparrow$ / $\downarrow$ per evidenziare i vari elementi e premi $\rightarrow$ / $\leftarrow$ per modificarne i valori

OPZIONI

Difficulty (difficoltà) – Aumenta il livello di abilità dei combattenti incrementando il numero delle stelle.

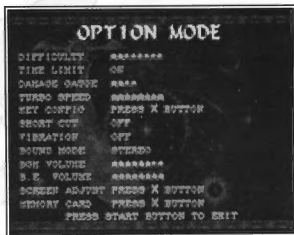
Time Limit (limite di tempo) – Scegli tra NORMAL (normale) o NO LIMIT (nessun limite).

Damage Gauge (danno da impatto) – Regola il numero di indicatori disponibili, da uno a quattro.

Turbo Speed (turbo) – Modifica la velocità di gioco.

Key Config (configura tasti) – Puoi modificare i tasti di controllo dei pugni e dei calci (delle varie forze), oltre a quelli delle mosse speciali Dark Force 1 e Dark Force 2. Puoi anche modificare i tasti premendo il tasto SELEZIONE quando il gioco è in pausa.

Short Cut (caricamento veloce) – Scegli tra ON e OFF (sì o no): l'opzione riduce i tempi di caricamento semplificando alcune schermate di gioco.



Vibration (vibrazioni) – Attiva e disattiva le vibrazioni (ON e OFF: solo per il controller analogico Dual Shock).

Sound Mode (modalità audio) – Scegli tra STEREO e MONO/AURAL (mono).

BGM Volume (volume musica) – Regola il livello del volume della musica di sottofondo.

S.E. Volume (volume effetti) – Regola il livello del volume degli effetti sonori.

Screen Adjust (regola schermo) – Regola la posizione dello schermo.

Memory card – Salva le impostazioni correnti o carica i dati salvati in precedenza, inclusi i punteggi migliori e i valori di tutte le opzioni. Ricorda di controllare che sulla tua Memory card ci siano blocchi liberi a sufficienza, prima di cominciare a giocare.

1. Scegli una modalità di gioco.
2. Scegli un personaggio.
3. Decidi le impostazioni della partita:

Normal (normale) – Nessuna impostazione speciale.

Turbo – Velocità di gioco accelerata.

Auto – Il tuo personaggio para automaticamente i colpi.

Auto & Turbo – Velocità di gioco accelerata e parata automatica dei colpi.

4. Scegli un tipo di Dark Force:

DF Change – Usa i personaggi della versione arcade originale di **DARKSTALKERS 3** più quelli originali della versione PlayStation®, Donovan, Pyron e Huitzil. La Dark Force porta un indicatore di Riserva Speciale. La combo Air Chain è sempre accessibile e non comporta il consumo di indicatori di Riserva Speciale.

DF Power – Usa i personaggi dei giochi *Vampire Savior*, *Vampire Savior 2* e *Vampire Hunter 2*. La Dark Force porta due indicatori di Riserva Speciale. La combo Air Chain è accessibile solo durante la Dark Force. Inoltre, i danni inflitti agli avversari non sono recuperabili e alcune mosse EX diventano più potenti durante la Dark Force.

La modalità automatica

Quando scegli l'opzione Auto, il tuo personaggio parerà automaticamente gli attacchi dell'avversario. Lo svantaggio di questa funzione è che subirai un lieve danno persino bloccando un attacco normale e che il numero massimo di indicatori di Riserva Speciale sarà limitato a tre.



Questo indicatore si riempie progressivamente ogni volta che subisci dei danni. Al danno mostrato nella barra bianca si può rimediare, mentre quello indicato nella barra rossa è irreversibile.

Anche quando riesci a colmare l'indicatore del danno da impatto del tuo avversario, lo scontro prosegue fino a quando qualcuno non perde tutti i suoi indicatori dei colpi.

Qualsiasi personaggio che perde un indicatore dei colpi ritorna alla massima vitalità nell'indicatore del danno da impatto, posto che gli sia rimasto almeno un indicatore dei colpi. Il personaggio che vince lo scontro non recupera vitalità.

Dopo che hai subito dei danni la tua vitalità aumenta lentamente, posto che tu non ne subisca altri. Fondamentalmente, la vitalità persa per via di un attacco combo viene recuperata più velocemente, mentre quella persa per attacchi singoli è più lenta da ripristinare. I danni provocati da attacchi Dark Force non possono essere rimediati.

Se non subisci danni per un certo periodo di tempo, la parte bianca dell'indicatore crescerà, fino a tornare di colore verde.



**Barra bianca -
Danno recuperabile**

**Barra rossa -
Danno non recuperabile**

L'Indicatore di Riserva Speciale aumenta di livello quando attacchi e, una volta che è al massimo, ti permette di guadagnare un attacco di Riserva Speciale (puoi immagazzinarne più di uno, per poi usarli insieme). Quando disponi degli indicatori di Riserva Speciale puoi eseguire gli attacchi Dark Force, ES (speciali) ed EX (extra).

Attacchi

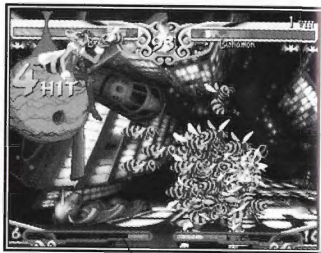
Dark Force – ogni personaggio ha il proprio attacco Dark Force.

- **DF Change Characters (cambio DF)** – L'esecuzione della Dark Force richiede un indicatore di Riserva Speciale. È possibile eseguire le combo Air Chain in qualsiasi momento.

- **DF Power Characters (potenza DF)** – Servono due indicatori di Riserva Speciale per eseguire la Dark Force. Il danno inflitto non potrà essere recuperato, mentre aumenterà la vitalità del tuo personaggio. Anche un attacco EX diventa più potente.

ES Attacks (attacchi speciali) – Queste versioni potenziate delle mosse speciali richiedono l'impiego di un indicatore di Riserva Speciale. Puoi eseguire gli attacchi ES premendo due tasti dei pugni (P) o due tasti dei calci (C) mentre impartisci il comando per una mossa speciale con i **TASTI DIREZIONALI**. Nello stesso modo puoi accedere alle versioni ES dei comandi di inseguimento (alcune mosse normali non hanno, comunque, una versione ES).

EX Attacks (attacchi extra) – Queste mosse estremamente potenti richiedono da uno a tre indicatori di Riserva Speciale. Ogni personaggio dispone di diversi attacchi EX.



Indicatore di Riserva Speciale



Come leggere le mosse

Nelle pagine seguenti trovi le combinazioni di tasti necessarie per eseguire le mosse speciali e le mosse dei vari personaggi. Le abbreviazioni e i simboli seguenti sono quelli usati per la descrizione delle mosse:

- P – Tasto pugno (leggero, medio o potente).
- C – Tasto calcio (leggero, medio o potente).
- $\uparrow \leftarrow \searrow \downarrow \nearrow$ – Pressione dei tasti direzionali.
- [DFC] – Cambio della Dark Force.
- [DFP] – Potenza della Dark Force.
- [GC] – Attacco dalla guardia.

Nota: queste mosse sono descritte per giocatori rivolti verso destra. Inverti le direzioni e le diagonali per i personaggi che guardano a sinistra.

Attacco dalla guardia

Mentre stai bloccando un attacco, premi: $\rightarrow \downarrow \nearrow$ + P o C.
Invia il comando durante la parata e il tuo combattente lampeggerà ed eseguirà un contrattacco!

Avanzare in guardia

Mentre stai bloccando un attacco, premi P o C rapidamente. Il tuo personaggio lampeggerà e respingerà l'avversario!

Balzo

$\rightarrow \rightarrow$ o $\leftarrow \leftarrow$ rapidamente

Movimento più rapido che camminando normalmente.

Parata e parata aerea

$\rightarrow$ o $\leftarrow$ quando sei lontano dal nemico.



Proiezione o presa

Quando sei vicino all'avversario, premi:

→ o ← + PM o PP o CM o CP

Lancerai lontano il nemico. Alcuni personaggi, invece della proiezione, eseguono una presa.

Retrocedere e alzarsi (non mostrato)

Quando il tuo personaggio cade, premi: **→ o ← + P o C**

Eviterai i colpi dell'avversario rotolandoti a terra e rialzandoti.

Inseguimento

Quando il tuo nemico è a terra, premi: **↑ + C**

Potrai infierire su di lui!

Recuperare e fuggire

→ o ← + P o C rapidamente

Ti permette di riprenderti dallo stordimento e di sfuggire alla presa dell'avversario.

Caduta difensiva

Quando il tuo avversario riesce ad afferrarti, premi:

→ o ← + PM o PP o CM o CP

Quando cadrai assumerai una posizione di difesa, riducendo i danni.

Chain Combo di base (non mostrata)

PL, PM, PP o CL, CM, CP

Premi i tasti di attacco leggero, medio e potente in sequenza: puoi anche eseguire le Chain Combo mentre sei in aria

Minaccia (non mostrata)

Tasto Selezione.





JEDAH

Il Signore dei Vampiri

"Io sono colui che riunirà tutti gli spiriti."

Jedah è risorto per salvare il Mondo Oscuro dalla rovina, riunendo in sé tutte le anime. Egli evoca i DarkStalkers nella Dimensione Oscura, il campo di battaglia che ha creato per la propria salvezza.

Mosse speciali

Dio = Cega	↓↘→ + P	anche in aria
Nero = Fautica	↓↙← + P	
Ira = Spinta	→↓↘↙← + C	in aria
Spregio	→↓↘ + P	[DFC] [GC solo] [DFP] [GC]

Mosse EX

Purova = Dii = Cervo	←↙↓↘→ + KK quindi C	
Finale = Rosso	↓↘ + PP	

Dark Force

Santu Arrio	[DFC] P + C (della stessa forza) [DFP] ←↙↘ + KK	
-------------	--	--

La meravigliosa cacciatrice di taglie

"Quella taglia sarà mia."

Esperta cacciatrice di taglie del mondo degli umani, B. B. Hood ha la stessa anima oscura dei Darkstalkers. Evocata nella Dimensione Oscura, ha deciso di sfruttare al massimo la sua nuova zona di caccia e di sconfiggere i Darkstalkers.

Mosse speciali

Smiling Missile	← (premuto) → + P o C	
Happy Missile	↓ (premuto) ↑ + P	
Cheer of Fire	→↓↘ + P	
Shy Strike	↓↙← + P	caricabile
Jealousy Fake	→↓↘ + C	[GC solo]

Mosse EX

Cool Hunting	←↙↓↘→ + PP	
Beautiful Memory	←↙↓↘→ + KK	
Apple for You	→↓↘↙← + KK	

Dark Force

Killing Time	[DFC solo] P + C (della stessa forza)	
--------------	---------------------------------------	--



B. B. HOOD

L'Insetto Spaventoso

"La tua anima sembra gustosa."

Q-Bee è il capo della tribù dei Soul Bee e collabora con Jedah alla raccolta delle anime. Conduce istintivamente i suoi seguaci verso il miele della vita, fino a soddisfare il suo vorace appetito..

Mosse speciali

C → R	←↘↘→ + P	anche in aria
Delta A	↘↘← + C	anche in aria
S by P	C (rapidamente)	anche in aria
R. M.	→↘↘ + C	[GC solo]

Mosse EX

QJ	→↘↘ + PP	anche in aria
Plus B	←↘↘→ + KK	anche in aria

Dark Force

I ₂	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] ←↘↘ + KK



La figlia perduta della Lussuria

"Voglio la mia anima e il mio corpo."

Lilith è una nuova incarnazione dell'anima di Morrigan, sigillata da Berial. Dopo 300 anni ha ricevuto un corpo provvisorio, con il quale lotta per recuperare il suo.



Mosse speciali

Soul Flash	↘↘→ + P	anche in aria
Shining Blade	→↘↘ + P	[GC]
Soul Spin	↘↘← + C	[DFP] anche in aria
High Jump	↘↘↑	

Mosse EX

Splendor Love	→↘↘ + KK	
Luminous Illusion	PL, PL, →, CP, PP	
Gloomy Puppet Show	←↘↘→ + KK	necessari 2 livelli di indicatore

Dark Force

Mindless Doll	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] PL, PL, →, PM, PP (anche in aria)



La Principessa delle Tenebre

"Dimostrerò che io sono la dominatrice di questo mondo!"

La notte prima del suo scontro finale con Morrigan, che avrebbe deciso il nome del dominatore del Mondo Oscuro, il castello di Demitri è stato trascinato nella Dimensione Oscura da un misterioso potere.

Mosse speciali

Chaos Flare	↓↘→ + P	anche in aria
Demon Cradle	→↘↓ + P	[GC]
Bat Spin	↓↙← + C	anche in aria

Mosse EX

Demon Horde	↓↘↘ + KK	
Midnight Bliss	↓↘↘ + PP	
Midnight Pleasure	PL, PM, →, CM, CM	necessari 2 livelli di indicatore

Dark Force

Dark Side Master	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] ←↙↘ + KK

La Signora della Notte

"Perfetto... avevo proprio voglia di divertirmi un po'"

La sua reggia è stata improvvisamente trasportata nella Dimensione Oscura. Nella sua mente è risuonato un grido doloroso, che le ha ricordato qualcosa di familiare.

Mosse speciali

Soul Fist	↓↘→ + P	anche in aria
Shadow Blade	→↘↓ + P	[GC]
Vertical Dash	↓↑	

Mosse EX

Valkyrie Turn	→↘↙↘ + C quindi C	
Darkness Illusion	PL, PL, →, CL, PP	
Finishing Shower	PM, PL, ←, CL, CM	
Cryptic Needle	→, PP, PM, PL, →	

Dark Force

Astral Vision	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] PL, PL, →, PM, PP





ANAKARIS

Il Faraone della Cripta

"Tutte le anime si devono inchinare dinanzi a me."

Coloro che obbediscono al suo volere solo protetti, coloro che vi si oppongono vengono distrutti. Questa è l'unica regola.

Mosse speciali

Coffin Fall	↓↓ + P o C	anche in aria
Royal Curse	↓↓→ + P	in aria
Inhale	↓← + C	
Disgorge	↓↓→ + C	dopo Inhale
Cobra Blow	←→ + P	
Mummy Drop	↓↓→ + P	

EMosse EX

Gate of Hell	←↓↘→ + KK	
Pharaoh Magic	CM, PL, ↓, CL, PM	
Pharaoh Salvation	CP, PM, ↓, CM, PP	necessari 2 livelli di indicatore
Pharaoh Decoration	CP, PM, CL, ↓, PL, CM, PP	necessari 3 livelli di indicatore

Dark Force

Pharaoh Split	[DFC] P + C (della stessa forza)	45
	[DFP] PL, PL, ↓, CM, CP	

LA POTENZA DELL'ELETTRICITÀ

"Tutte le anime... torneranno in vita."

Victor ha creduto che la frase di Jedah "richiamo delle anime" significasse il ritorno in vita. Si è diretto verso la Dimensione Oscura, credendo di poter riportare in vita sua sorella Emily, vincendo.

Mosse speciali

Mega Forehead	← (premuto) → + P	
Mega Fist	↓ (premuto) ↑ + P	
Giga Knee	→↓↘ + C	[GC]
Gyro Crush	↓← + P	
Mega Shock	↓↓→ + C	

Mosse EX

Thunder Break	↓ (premuto) ↑ + KK	
Gerdenheim 3	rotazione a 360° x 2 + KK	vicino al nemico
Giga Brute	→↓↘ + PP	[DFP solo]

Dark Force

Great Gerdenheim	[DFC] P + C (della stessa forza)	
	[DFP] ←↓↘→ + KK quindi P	



VICTOR

Il malvagio intrattenitore

"Interessante! Nuovi nemici da uccidere!"

Seguace di Le Malta, una bestia del Mondo Oscuro, questo re auto-proclamato rispetta solo la sua chitarra, con la quale annuncia in tutta la Dimensione Oscura i suoi spettacoli di morte.

Mosse speciali

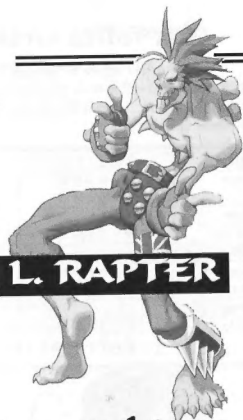
Death Hurricane	↓↙← + K	anche in aria
Skull Blade	↓↑ + K	
Hell's Gate	←↙↓↘→ + K	
Death Phrase	→↓↘ + K	[GC solo]

Mosse EX

Evil Scream	→↙ + PP	
Death Voltage	→↓↙← + KK	anche in aria
Hell Drunk	→↓↘ + PP	

Dark Force

Ultimate Undead	[DFC] P + K (della stessa forza)	
	[DFP] ←↙← + KK	



L'apparizione maledetta

"Corpo e anima, gemelli noi vaghiamo nella Dimensione Oscura."

Il giorno del loro sedicesimo compleanno i gemelli fecero dei sogni sconvolgenti, e poco dopo si ritrovarono in un luogo ignoto. Resi folli dalla loro nuova potenza, avanzarono nell'oscurità.

Mosse speciali

Weapon Throw	↓↘→ + P	
Reflect Gong	↓↙← + P	anche in aria
Guillotine Swing	→↓↘ + P (rapidamente)	[GC] anche in aria

Mosse EX

Rising Soul Blade	←↙↓↘→ + KK	
Spikes from Heaven	CL, CP, PM, PM, ↑	
Chinese Bomb	←↙↓↘→ + PP	

Dark Force

Soul Sister	[DFC solo] P + C (della stessa forza)	
-------------	---------------------------------------	--



HSIEN-KO

La follia urlante

"Cos'è quest'odore di sangue che sento?"

In una notte di luna piena egli temeva l'animale selvaggio che sentiva dentro di sé. "Non può essere vero... la maledizione deve essere sconfitta! Devo essere rinato come umano!"

Mosse speciali

Beast Canon	↓↘→ + P	anche in aria [GC]
	→↓↘ + P	
Climb Razor	↓↑ + K	
Million Flicker	↓↙← + P (rapidamente)	
Mosse EX		
Dragon Cannon	↙↘↓↘→ + (KK per DFC) o (PP per DFP)	
Razor Slice	PL, PM, →, CL, CM	
Dark Force		
Mirage Body	[DFC] P + C (della stessa forza)	
	[DFP] ↙↘↓↘→ + KK	



Il temibile felino

"Qual è il segreto della felicità?"

Felicia era disorientata non appena evocata nella Dimensione Oscura: alla fine però ha capito che deve proseguire nella sua missione, scoprire il segreto di sua madre che la potrà condurre alla felicità.

Mosse speciali

Rolling Buckler	↓↘→ + P quindi P	
Cat Spike	→↓↘ + P	
Delta Kick	→↓↘ + C	[GC]
EX Charge	↓↘ + KK (premuta)	
Mosse EX		
Dancing Flash	↙↘↓↘→ + PP	
Please Help Me	↙↘↓↘→ + KK	
Dark Force		
Kitty the Helper	[DFC] P + C (della stessa forza)	
	[DFP] ↙↘↓↘→ + KK	



RIKUO

L'acquatico temerario

"Deve essere qui... Sto venendo a salvarvi, Alba!"

La perdita è stata improvvisa: suo figlio Alba è svanito! Dopo un'affannosa ricerca, Rikuo ha scoperto l'ingresso della Dimensione Oscura, ostacolato da furiose correnti oceaniche. La sua missione di soccorso è appena iniziata.

Mosse speciali

Sonic Wave	← (premuto) → + P	
Poison Breath	← (premuto) → + C	
Tricky Fish	←← + C	[DFC]
	→→ + C	[DFP]

Mosse EX

Aqua Spread	→→ + PP o KK	
Water Jail	→→ + PP	
Sea Rage	←←→→ + PP	

Dark Force

Ocean Rage	[DFC] P + C (della stessa forza)	
------------	----------------------------------	--

Il colosso della montagna

"Qualcuno ha elaborato un piano malefico."

Con tutto il suo potere, Sasquatch si è precipitato in un crepaccio che conduce alla Dimensione Oscura, senza sapere quali tremende battaglie lo attendono nell'oscurità.

Mosse speciali

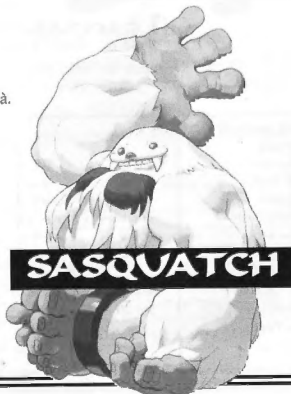
Big Breath	↓↓ + P	
Big Blow	→→ + P	caricabile
Typhoon Kick	→→ + C	[GC]
Ice Towers	↓↓ + P	
Big Swing	rotazione a 360° + C	vicino al nemico

Mosse EX

Big Freezer	←←→→ + PP	
Big Ice Burn	←←→→ + KK	
Big Sledge	rotazione a 360° x 2 + KK	

Dark Force

Super Armor	[DFC] P + C (della stessa forza)	
	[DFP] ←← + KK	



SASQUATCH



L'antico guerriero maledetto

"Mi chiamo ... sì ... il samurai diavolo, Bishamon!"

Uno spirito vendettoso ha assunto una forma umana e preso possesso dell'armore. quando si era rivessuto, era nella Dimensione Scura, che era saturata dell'odore di sangue.

Mosse speciali

Soul Stun	←↓↘→ + P	anche in aria
Soul Summon	← + P	dopo Soul Stun
Storm Slash	←↓↘→ + P	dopo Soul Stun
Upper Slash	→↓↘ + P	dopo Soul Summon, [GC]
Quick Slash	← (premuta) → + P o C	

Mosse EX

Soul Choke	→↓↘← + PP	
Stone Sentence	←↓↘→ + KK	
Soul Torment	↓↓ + PP	quando il nemico è a terra

Dark Force

Super Armor	[DFC solo] P + C (della stessa forza)
-------------	---------------------------------------

Il cacciatore fatale

"Sono io... nella mente di Anita, o...?"

Donovan ha sentito una strana voce proveniente dal corpo di Anita, addormentata accanto a lui, prima che la sua anima venisse attirata nello spirito di lei. Fu solo l'inizio di una furiosa battaglia contro il destino.

Mosse speciali

Kill Shred	↓↘← + C	
Release Sword	↓↘← + C	dopo Release Sword
Call Sword	↓↘← + P	dopo Release Sword
Thunder	←↓↘→ + P	
Blizzard Sword	←↓↘→ + P	
Flame Sword	→↓↘ + P	[GC]
Lightning Sword	←↓↘ + P	

Mosse EX

Spirit Crusher	←↓↘→ + un qualsiasi calcio	
Change Immortal	PM, PL, ←, CL, CM	

Dark Force

Slay Shred	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] ←↓↘ + KK



DONOVAN

Il Signore dell'Universo

"Che la mia vita infinita sia sempre eccitante."

Pyron ha scoperto il piano di Jedah per trovare le 'anime valorose', e si è diretto nuovamente verso la Terra, per entrare di nascosto nella Dimensione Oscura.

Mosse speciali

Soul Smasher	↓↘→ + P	anche in aria
Zodiac Attack	→↓↘ + P	[GC]
Orbiter Blaze	↓↘← + C	in aria
Galaxy Trip	←↙← + P o qualsiasi calcio	anche in aria

Mosse EX

Cosmo Disruption	←↙↘→ + PP	
Piled Hell	→↓↘ + KK [DFP] solo	anche in aria

Dark Force

Shining Gemini	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] ↓↘↘ + PP

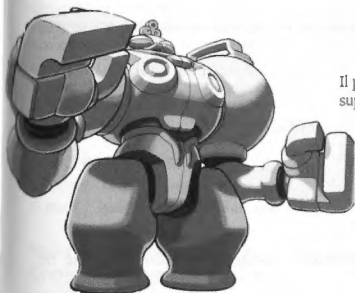


PYRON

La macchina omicida

"Mio signore... comanda... te ne prego."

Il piccolo Cesil si smarrì e prese a vagare per le rovine; Huitzil, il guardiano supremo, venne rianimato per proteggere il suo nuovo signore.



HUITZIL

Mosse speciali

Plasma Beam	↓↘→ + P o C	
Missile Launcher	↓↙← + P	anche in aria
Genocide Vulcan	←↙← + P	
Plasma Trip	↓↙← + C	in aria
Reflect Wall	→↓↘ + P	[GC solo]

Mosse EX

Final Guardian B	→↓↘ + KK	
Energy Sphere	←↙← + KK	

Dark Force

Ray of Doom	[DFC] P + C (della stessa forza)
	[DFP] ↓↘↘ + PP

SUPPORTO TECNICO

Grazie per aver acquistato Darkstalkers 3. Se incontri delle difficoltà nell'uso di questo gioco, ti suggeriamo di utilizzare i seguenti servizi di supporto. Tuttavia i nostri operatori parlano esclusivamente inglese e, per quanto ci riguarda, non possiamo fornire consigli relativi al gioco tramite il numero del supporto tecnico.

Supporto tecnico:	0171 368 2266
Fax :	0171 468 2003
E-mail:	customer_support@vie.co.uk
Internet:	http://www.vie.co.uk

Indirizzo:	Customer Services Department Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 2 Kensington Square London W8 5RB Inghilterra
------------	--

Come già detto, il numero del supporto tecnico è dedicato esclusivamente alla soluzione di problemi di natura tecnica. Se incontri problemi con l'azione di gioco, puoi inviare una busta con il tuo indirizzo al seguente recapito:

Darkstalkers 3 Hints
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB
Inghilterra

Nel raro caso di un errore nel programma, restituisci la sua confezione, completa di documento che ne comprovi l'acquisto, al punto vendita dove hai comprato il gioco.

Se decidi di telefonarci, cerca di fornirci quante più informazioni possibili.

Quando ci contatti per posta, ricordati di specificare il titolo e la versione del gioco e di inserire una descrizione dettagliata del problema da te riscontrato e dell'hardware che stai utilizzando.

Quando ci invii un fax, ricordati di lasciare il tuo apparecchio fax acceso e pronto a ricevere. Se utilizzi un sistema telefono/fax, controlla che il collegamento del fax sia attivo. Nel fax che ci invii includi il tuo nome, il numero di fax per la risposta (comprensivo di prefisso) e un normale numero telefonico, dove contattarti in caso di problemi nell'invio del nostro fax di risposta.

CAPCOM ON-LINE

Internet <http://www.capcom.com>

E-mail megamail@capcom.com

Visita il nostro sito web per avere informazioni su tutti i nuovi prodotti CAPCOM!
Oppure inviaci un e-mail per richieste di aiuto o per ottenere notizie sulle novità CAPCOM!

CAPCOM

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA

NOTES

Customer Service Numbers

Games Hotlines

• **Australia** _____ 1300 365 911 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation® Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0450 199 000 500* _____
*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)
Bei allen Fragen rund um die PlayStation® kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** _____ 02 / 502 05 93 _____
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation®.

• **Danmark** _____ 31 23 24 04 _____
Åben Man-Tors 16.00-19.00 Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation®.

• **Suomi** _____ (09) 887 331 _____
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation®-laitteistotukea varten

• **France** _____ 01 40 88 04 88 _____
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation®.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____
Bei allen Fragen rund um die PlayStation® kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____
Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation®

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation® Hardware Support.

• **Italia** _____ 167 520 523 _____
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation®.

• **Nederland** _____ 0495 544 562 _____
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation® apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2446 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation® Hardware Support.

• **Norge** _____ 6679 9620 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7306 _____ (01) 318 7306

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation®

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation®.

• **Sverige** _____ 08 510 196 00 _____
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation®s programvara.

• **Schweiz** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen

• **UK** _____ 0990 99 88 77 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation® Hardware Support



CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 475 Oakmead Parkway Sunnyvale, CA 94086 © CAPCOM CO., LTD. 1999 CAPCOM U.S.A., INC. 1999
ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. 1999 CAPCOM U.S.A., INC.
DARKSTALKERS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. 1999 CAPCOM U.S.A., INC.

Published 1999 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited.

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

SLES-01719

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

502658 7062276