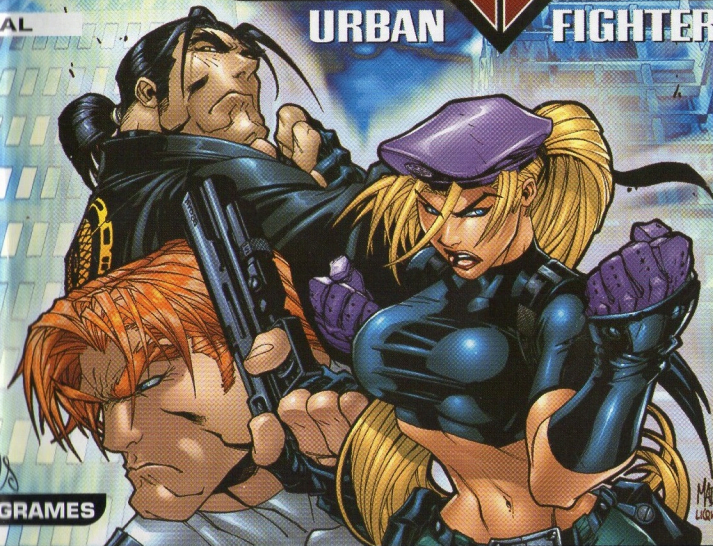




PAL

GEKKO

URBAN FIGHTERS



INFOGRAMES



PlayStation®

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.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

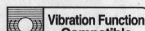
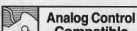
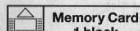


Table des Matières

DEMARRAGE	2
BIENVENUE	3
COMMANDES	5
LE MENU PRINCIPAL	7
PRINCIPES DU JEU	10
L'ECRAN DE JEU	10
EN GARDE !	11
LES COMBATTANTS DE GEKIDO	19
SUPPORT TECHNIQUE ET ASSISTANCE CLIENT	21
CRÉDITS	22

Démarrage

1

Installez votre console PlayStation conformément aux instructions de son mode d'emploi.

2

Insérez le disque de GEKIDO – URBAN FIGHTERS, puis refermez le couvercle du compartiment à disque.

Branchez vos manettes et allumez la console. Remarque : Il est déconseillé d'insérer ou enlever des périphériques ou des MEMORY CARDS (Cartes mémoire) une fois que la console est allumée. Vérifiez qu'il y a suffisamment de blocs disponibles sur votre MEMORY CARD (Carte mémoire) avant de commencer à jouer.

3

GEKIDO – URBAN FIGHTERS est compatible avec les périphériques suivants : Manette Analogique (DUALSHOCK),

Multi-Manettes, MEMORY CARD (Carte mémoire). Veuillez vous reporter aux modes d'emploi respectifs de ces divers périphériques pour toute question concernant leur installation ou leur utilisation. Ce jeu est conçu pour fonctionner en mode Analogique avec la Manette Analogique (DUALSHOCK). Pour activer le mode Analogique, pressez l'interrupteur de mode Analogique. La Diode électroluminescente s'allume en rouge. Pour sauvegarder vos parties, utilisez une MEMORY CARD (Carte mémoire). N'oubliez pas que vous ne pourrez pas sauvegarder si vous n'avez pas de Carte mémoire. Lorsque vous utilisez le Multi-Manettes, n'oubliez pas d'insérer la MEMORY CARD (Carte mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (Carte mémoire) 1-A. Branchez le Multi-Manettes sur le port de Manette n°1 de la console. Pour utiliser le Multi-Manettes, vous devez brancher au moins une manette sur le port de Manette 1-A. Lorsque vous utilisez le Multi-Manettes, ne branchez vos manettes que sur les ports du Multi-Manettes.

4

Branchez une manette sur le port de Manette N°1. Pour jouer à deux, branchez une seconde Manette sur le port de manette N°2. Allumez ensuite votre console PlayStation.

5

Vous pouvez passer la séquence d'introduction à l'aide de la touche . Le menu principal apparaît alors.

Bienvenue

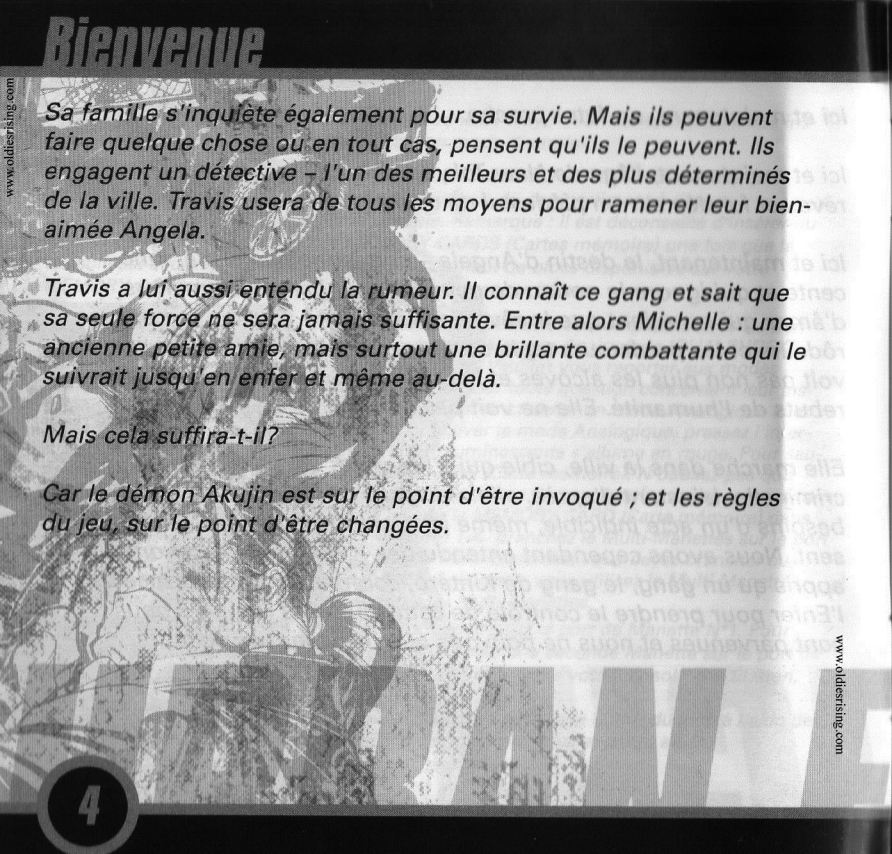
Ici et maintenant, un futur proche.

Ici et maintenant, l'âge de New Tokyo – une cité forgée par les rêves et fondée sur un piédestal de cauchemars.

Ici et maintenant, le destin d'Angela – une jeune fille seule, innocente et qui ignore la notion de peur. Elle fait partie des milliers d'âmes qui ne voient que le rêve dans cette cité. Elle ne voit pas les rôdeurs et les prédateurs tapis derrière chaque coin de rue, elle ne voit pas non plus les alcôves et les passages où grouillent tous les rebuts de l'humanité. Elle ne voit pas son propre avenir.

Elle marche dans la ville, cible qui s'ignore offerte à la population criminelle. L'instant d'après, elle a disparu – enlevée pour les besoins d'un acte indicible, même ici. Son avenir est clair, à présent. Nous avons cependant entendu des rumeurs. Nous avons appris qu'un gang, le gang de Kintaro, compte sur la puissance de l'Enfer pour prendre le contrôle de cette ville. Ces rumeurs nous sont parvenues et nous ne pouvons que trembler pour elle.

Bienvenue



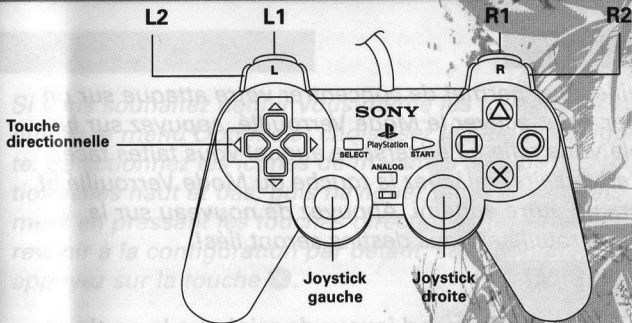
Sa famille s'inquiète également pour sa survie. Mais ils peuvent faire quelque chose où en tout cas, pensent qu'ils le peuvent. Ils engagent un détective – l'un des meilleurs et des plus déterminés de la ville. Travis usera de tous les moyens pour ramener leur bien-aimée Angela.

Travis a lui aussi entendu la rumeur. Il connaît ce gang et sait que sa seule force ne sera jamais suffisante. Entre alors Michelle : une ancienne petite amie, mais surtout une brillante combattante qui le suivrait jusqu'en enfer et même au-delà.

Mais cela suffira-t-il ?

Car le démon Akujin est sur le point d'être invoqué ; et les règles du jeu, sur le point d'être changées.

Commandes



Nous vous recommandons de ne pas insérer ou enlever de périphériques ou de MEMORY CARDS (Cartes Mémoire) lorsque votre console est allumée. Vérifiez que vous avez suffisamment de blocs disponibles sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer. Les sauvegardes de ce jeu demandent un bloc de Memory Card (Carte Mémoire) disponible.

La configuration des touches par défaut est:

Coup Puissant	Touche
Rage	Touche
Coup de Pied	Touche
Coup Léger	Touche
Mode Verrouillé	Touche R2
Sauter	Touche L1
S'accroupir	Touche L2

Commandes

Mode Verrouillé (touche R2)

Le Mode Verrouillé vous permet de concentrer votre attaque sur un ennemi particulier. Pour activer le Mode Verrouillé, appuyez sur la touche **R2** : cela vous relie à l'adversaire auquel vous faites face. Pour changer d'adversaire, relâchez la touche du Mode Verrouillé et tournez-vous vers un autre ennemi. Appuyez de nouveau sur la touche du Mode Verrouillé et vous destins seront liés!

Touche START

La touche START permet au second joueur de rejoindre la partie en Mode 2 Joueurs. Cette touche vous permet également de:

Mettre le jeu en PAUSE ou relâcher la PAUSE.

Ouvrir le menu des Options.

Passer les scènes cinématiques.

Touche SELECT

La touche SELECT remplit diverses fonctions au cours du jeu. En cours de partie, la touche SELECT sert à mettre le jeu en PAUSE et à ouvrir le Menu des Options. Vous pouvez y choisir de CONTINUER, QUITTER ou Activer/Désactiver l'option vibrations de la Manette Analogique (DUALSHOCK)™.

Le Menu Principal

Configuration des Manettes

Si vous souhaitez définir vous-même les touches de votre Manette, ouvrez le menu Options et choisissez l'Option Configuration Manette. Sélectionnez les icônes de manettes à l'aide des touches directionnelles haut et bas, puis naviguez entre les options de déplacement en pressant les touches directionnelles droite et gauche. Pour revenir à la configuration par défaut, sélectionnez l'option Défaut et appuyez sur la touche **X**.

Le Menu Principal

Pour ouvrir le Menu Principal, appuyez sur la touche **X** à la fin de la séquence d'introduction.

Il vous propose diverses options. Pour les sélectionner, faites votre choix à l'aide des touches directionnelles, puis validez en pressant la touche **X**. Vous pouvez revenir à l'écran précédent à l'aide de la touche **△**.

Pensez à souvent ouvrir ce menu, car des options supplémentaires y apparaissent à mesure que vous avancez dans Gekido. Suivez le même procédé pour sélectionner toute nouvelle option (ou nouveau personnage!).

Le Menu Principal

Options

*Vous pouvez adapter la configuration à votre style de jeu depuis le type de manette jusqu'à certaines options, trop secrètes pour être déjà dévoilées. Pour accéder aux options de ce menu, faites votre choix à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche **X** pour valider votre sélection. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur la touche **△**. Pour augmenter / réduire le volume des effets sonores, appuyez sur les touches directionnelles Gauche et Droite.*

Charger / Sauvegarder

Cette option vous permet de sauvegarder votre progression dans Gekido. Vous pouvez sauvegarder vos records ou conserver les nouveaux personnages et modes que vous avez débloqués, à chaque fois que vous revenez au menu principal.

Sélection de la langue

Une fois que la séquence d'introduction est terminée, l'écran de sélection de la langue apparaît. Vous pouvez alors y choisir la langue dans laquelle vous souhaitez que les textes du jeu apparaissent.

Le Menu Principal

La plupart des écrans d'options fonctionnent de la même façon : sélectionnez l'option souhaitée à l'aide des touches directionnelles et validez votre choix avec la touche **X**.

Trois options vous sont proposées. Faites votre choix à l'aide des touches directionnelles, puis validez à l'aide de la touche **X**. Appuyez sur la touche **A** pour revenir au menu précédent.

MODE URBAN FIGHTERS

Le mode Urban Fighters vous plonge au cœur de l'histoire de Gekido. Retrousses vos manches, serrez les poings et alertez vos sens pour vous lancer dans les rues les plus malfamées de la ville. Suivez la piste de violence laissée par les ravisseurs d'Angela et ne laissez pas une pierre debout. Que la fête commence!

ARENE

Affrontez 3 autres joueurs grâce au tournoi pour quatre joueurs. Les armes, bonus et autres événements aléatoires en font une véritable compétition de talent et d'adresse.

Principles du jeu

COMBATTANT DE L'OMBRE

Attendez de voir!

SURVIE

Attendez de voir!

MODES URBAN FIGHTER 2 JOUEURS EQUIPE

Attendez de voir!

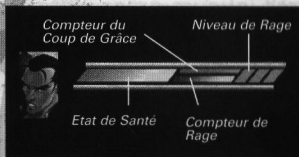
GANG DES RUES

Attendez de voir!

Principles du jeu

Une fois que vous avez choisi votre mode de jeu, il vous est demandé de sélectionner un personnage à contrôler.

L'écran de jeu



Crédits

Vous disposez de 3 crédits dans tous les modes à l'exception de Survie. Les crédits sont partagés entre tous les participants humains. Il n'y a aucun crédit en mode Survie pour des raisons évidentes – apprenez à combattre!

En garde !

Le plus grand plaisir apporté par Gekido est la découverte des techniques de combat de votre personnage. Chaque personnage dispose d'un vaste éventail de coups et de mouvements réalisés grâce à diverses combinaisons de la configuration basique des touches.

Ramasser / Utiliser

Pour ramasser un objet, placez-vous dessus et appuyez sur la touche S'accroupir (par défaut, la touche **L2**).

Pour utiliser l'objet (c'est à dire tirer avec une arme ou lancer quelque chose), appuyez sur la touche Coup Léger (par défaut, la touche **□**). Pour utiliser la dague, appuyez sur la touche **△**.

Vous pouvez changer ces commandes grâce à l'option Configuration Manette.

La barre d'énergie

La barre d'énergie

La barre d'énergie représente la vitalité de votre personnage. Elle diminue lorsqu'il reçoit des coups, mais elle peut être rétablie à l'aide de bonus d'énergie tels que les poulets, les sandwiches ou le medikit.

Coup de Grâce

Lorsque la barre du Coup de Grâce atteint son maximum, le mouvement Coup de Grâce devient disponible. Appuyez sur les quatre touches latérales (**L1**, **L2**, **R1**, **R2**) pour le déclencher.

Dans le Mode Urban Fighters, le Coup de Grâce est toujours disponible. Toutefois, si vous ne l'utilisez pas à pleine puissance, vous perdez de l'énergie.

Le Coup de Grâce varie en fonction du mode de jeu que vous choisissez. Dans les modes Arène, Equipe, Combattant de l'Ombre, Survie et Gangs des Rues, vous ne pouvez pas porter de Coup de Grâce avant que la barre de Coup de Grâce ne soit complètement chargée.

Nouveaux Combos

Rage

Il y a trois niveaux de Rage:

1. Lorsque vous atteignez le premier niveau de Rage, un enchaînement de 6 coups différents (contrôlés par l'ordinateur) se déclenche automatiquement.
2. Lorsque vous atteignez le deuxième niveau de Rage, tous les combos que vous réussissez sont dupliques.
3. Le troisième niveau de Rage vous rend invulnérable aux attaques (à l'exception des objets et des projections). Il duplique également chaque combo que vous réussissez et vous offre un Coup de Grâce spécial. Lorsque ce Coup de Grâce est porté, le temps de Rage dont vous disposez s'annule.

Nouveaux Combos

Vous pouvez réaliser de nouveaux combos lorsque vous avez réussi à infliger un certain nombre de combos à votre adversaire. Le nouveau combo s'affiche alors pour un temps limité.

Nouveaux Combos

Combos Élémentaires

Pour vous aider à commencer (et à sortir vivant des premiers combats), nous vous proposons quelques combos élémentaires qui permettent des actions fort utiles au combat.

Tout d'abord, un rappel des touches:

Rage	= touche	⊙
Coup de pied	= touche	✕
Coup léger	= touche	□
Coup puissant	= touche	△
Sauter	= touche	L1
S'accroupir	= touche	L2

+ = appuyez sur les deux touches simultanément

; = touche suivante

Nouveaux Combos

TRAVIS

□, □, □

×, ×, ×

△, △, △

L1 + × + □

L1 + ×

L1 + △

□ + ×

□ + △, □

coup léger, coup léger, coup léger

Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied

coup puissant, coup puissant, coup puissant

sauter + Coup de pied + coup léger

sauter + Coup de pied

sauter + coup puissant

coup léger + Coup de pied

coup léger + coup puissant, coup léger

Déplacements accroupi

×

△

□

maintenez la touche **L1** (s'accroupir) enfoncée et ajoutez une direction.

Coup de pied

coup puissant

coup léger

Déplacements en l'air

×

△

□

appuyez une fois sur la touche **L2** (sauter) puis donnez une direction

Coup de pied

coup puissant

coup léger

Nouveaux Combos

MICHELLE



coup léger, coup léger, coup léger
Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied
coup puissant, coup puissant
sauter + Coup de pied + coup léger
coup léger + Coup de pied
coup léger + coup puissant

Déplacements accroupi

maintenez la touche **L1** (s'accroupir)
enfoncée et ajoutez une direction.



Coup de pied
coup puissant, coup puissant
coup léger, coup léger

Déplacements en l'air

appuyez une fois sur la touche **L2**
(sauter) puis donnez une direction



Coup de pied
coup puissant
coup léger

Nouveaux Combos

TETSUO

□, □, □
×, ×, ×, ×

△, △, △

△, △, ×

L1 + △

L2 + △

□ + ×

□ + △, □

□ + △, △

Déplacements accroupi

×

△

□

Déplacements en l'air

×

△

□

coup léger, coup léger, coup léger
Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied, Coup de pied
coup puissant, coup puissant, coup puissant
coup puissant, coup puissant, Coup de pied
sauter + coup puissant
s'accroupir + coup puissant
coup léger + Coup de pied
coup léger + coup puissant, coup léger
coup léger + coup puissant, coup puissant
maintenez la touche **L1** (s'accroupir) enfoncée et ajoutez une direction.
Coup de pied
coup puissant
coup léger
appuyez une fois sur la touche **L2** (sauter) puis donnez une direction
Coup de pied
coup puissant
coup léger

Nouveaux Combos

USHI

□, □, □, □

×, △

△, △

L1 + △

□ + ×

□ + △

Déplacements accroupi

×

△, △, □, ×

□, □, △, ×

Déplacements en l'air

×

△

□

*coup léger, coup léger, coup léger,
coup léger*

*Coup de pied, coup puissant
coup puissant, coup puissant
sauter + coup puissant*

*coup léger + Coup de pied
coup léger + coup puissant*

*maintenez la touche **L1** (s'accroupir)
enfoncée et ajoutez une direction.*

Coup de pied

*coup puissant, coup puissant, coup
léger, Coup de pied*

*coup léger, coup léger, coup puissant,
Coup de pied*

*appuyez une fois sur la touche **L2**
(sauter) puis donnez une direction*

*Coup de pied
coup puissant
coup léger*

Les combattants de Gekido



TRAVIS

Travis glisse sur les tempêtes d'une génération qui a du apprendre à vivre dans la rue. Né l'arme au poing, cet homme ne connaît aucune limite. Il frappe vite, il frappe mortellement, il frappe pour anéantir. Préparez-vous bien. Travis attaque sans prévenir.



MICHELLE

La silhouette élancée de Michelle abrite un noyau de rage canalisée par l'entraînement militaire, parfaitement contrôlée, parfaitement équilibrée. Au corps à corps, elle développe des capacités physiques hors du commun, et forme un véritable barrage de combos qu'elle enchaîne avec une terrifiante rapidité.

Les combattants de Gekido



TETSUO

Tetsuo, loyal disciple de son maître, interpelle lorsqu'il emploie la technique de combat Touku-shin. Il masque une puissante attaque éclair en offrant un spectacle de puérile extravagance.



USHI

L'extraordinaire force d'Ushi est légendaire. S'il y a de la colère en cet homme, elle est enfouie au tréfonds de son être, car Ushi reste calme en toute situation. Sa qualité de mentor lui dicte toutefois d'imposer les mêmes qualités à Tetsuo, ce qui représente en soi un brillant exemple de grandes capacités de combat associées à une vaste expérience.

Extras

Selon les personnages avec lesquels vous finissez le jeu, vous accédez à de nouveaux modes de jeu ainsi qu'à des niveaux supplémentaires comportant de nouveaux personnages et secrets à découvrir... aussi préparez-vous pour l'ultime défi.

Support Technique et assistance client

Adresse :

Infogrames France

Service Hotline

Le Coteau de Saône

4, Rue des Draperies Bât. E

69 532 Saint-Cyr au Mont d'Or Cedex

France

No de Téléphone :

08.36.68.30.20 (2,23 F/mn)

No de Fax:

04.72.53.32.50

Minitel :

3615 Infogrames (2,23 F/mnn)

E-Mail :

support@fr.infogrames.com

<http://www.fr.infogrames.com>

Heures d'Ouverture :

14h - 19h du Lundi au Vendredi

Crédits

DESIGN by

FABIO CAPONE
DOMENICO BARBA

GRAPHICS by

FABIO CAPONE

PROGRAMMING by

DOMENICO BARBA

ADDITIONAL DESIGN by

TRAVIS RYAN

ADDITIONAL Programming by

JIM TEBBUT

Intro Sequence

Paul Mac Gravey and BARAKA

ADDITIONAL StageSketches by

Mark Diamond

MOTION CAPTURE Artists

Waye 'Wu Long' Sum Wu

MOTION CAPTURE Technician

Tony Wills

SOUND Support by

Cris Sweetman
Simon Gillman

Voice over by

David Frederickson
Gareth Betts

Satsuki Fujii
Taka Mishima
Ryo Onishi

AN INFOGRAMMES MOTION PRODUCTION

Jean-Philippe Agati
Olivier Goulay

PRODUCTION

Peter Dalton
Gareth Betts
Morgan O'Rahilly
Ivan Davies

MARKETING

Monique Crusot
Joe Chetcuti
Scott Fink
Florence Rigaut
Daniel Matray

LEAD TEST

Stephen Woodward

TEST Support

Martin Berridge
Dan Webster
Eric Booker
Stefano Realì
Wayne Adkin

Artwork and Illustrations by

Joe Madieura and Fabio Capone

ART DIRECTION, MANUAL AND PACK DESIGN by

HEAD FIRST

Crédits

MUSIC

Music

"Love Island" by Fatboy Slim

Written by Cook, Produced by Fatboy Slim.

Engineered & Mixed By Simon Thornton.

Published by Polygram Music Publ Ltd.

(p) Skint Records 1999.

Taken from the album "You've Come A Long Way Baby" out now on Skint Records.

Appears courtesy Of Skint Records

++ 44 (0) 1273 738 527 or

www.skint.net

ISRC Code GBBMQ9800080

"The Rockafeller Skank" (Mulder's Urban Takeover Remix) by Fatboy Slim. Written By Cook/Barry.

Produced by Fatboy Slim.

Engineered & Mixed By Simon Thornton.

Published by Polygram Music/Gold

Forever Music inc/ MCA

Music/Robbins Music Corp.

Contains a Sample from "Sliced Tomatoes" performed by Just Brothers.

Used by Permission, under license from Holland Group Productions Inc.

By Arrangement with Celebrity Licensing and "Beat Girl" By The John Barry Seven.

Courtesy of EMI Records.

(p) Skint Records 1999.

Taken from the Single "Praise You"

out now on Skint Records.

Appears courtesy Of Skint Records

++ 44 (0) 1273 738 527 or

www.skint.net

Gekido Daze by Jade

Gekido Sun by Jade - Semi-Precious Mix.

Glass Spider by Tripwire

Special Thanks to Ryan Dunn.

© 2000 Semi-Precious Studios Ltd.

All rights reserved.

Special Thanks to

Joe Madureia, Martin Calpin, Paul Green, Steve Wahid, Steve Banks, Ian Stones, Ian Stewart, Sarah Bennet, Charlie, Pat Lee
Ira Hill

©1999 NA.P.S. TEAM SNC. All rights reserved. Distributed by Infogrames

under exclusive licence. Developed

by NA.P.S. TEAM SNC. 'GEKIDO'

'NA.P.S.' and the 'NA.P.S. logo' are

trademarks of NA.P.S. TEAM SNC.

Infogrames and the Infogrames logo

are trademarks of Infogrames

Europe S.A.

www.gekido.net



GEKIDO

URBAN FIGHTERS


INFOGRAMES

© Infogrames 2000. © 2000 NAPS Team S.N.C. All Rights Reserved.

SLES-01241

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.