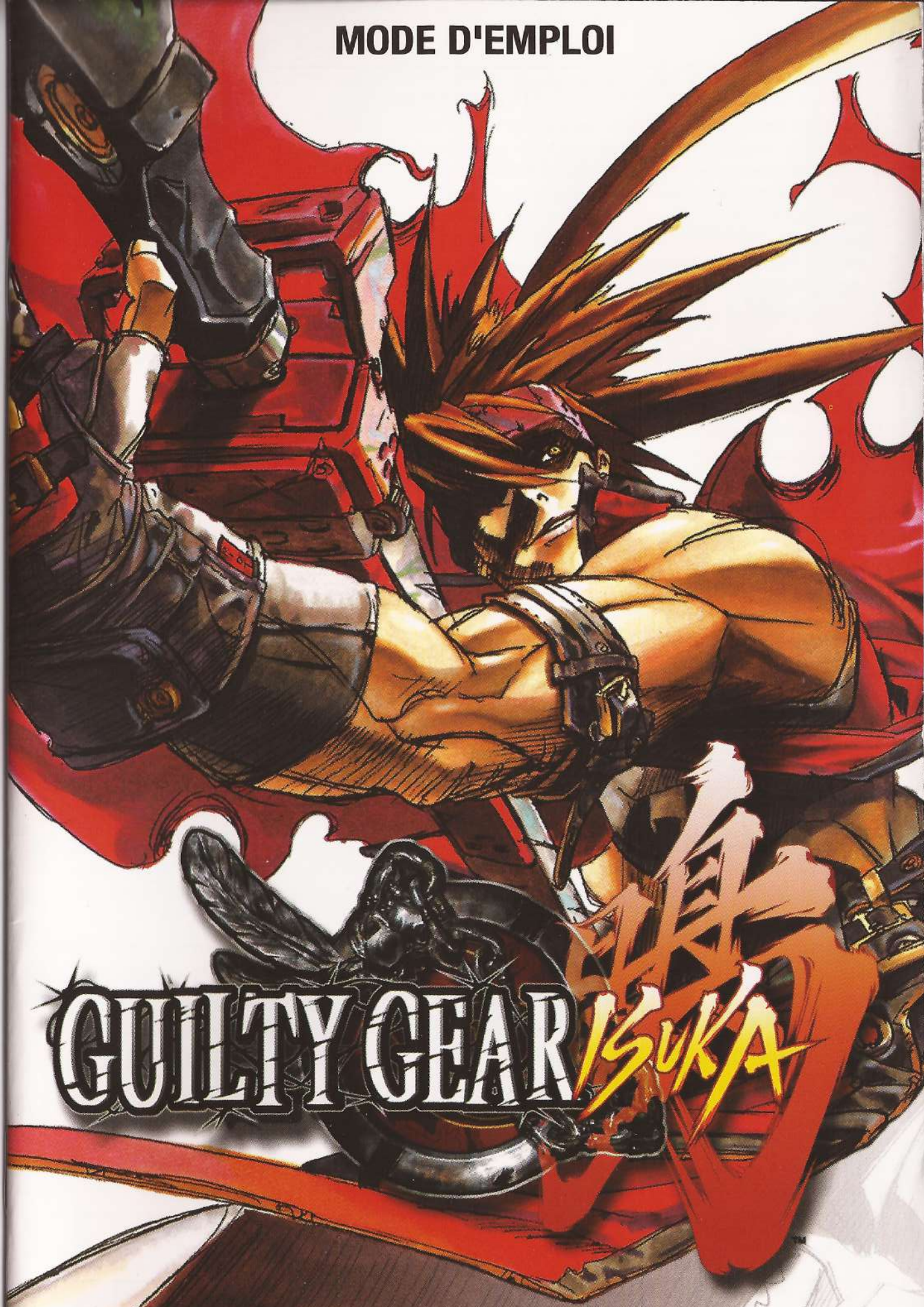


MODE D'EMPLOI



# GUILTY GEAR ISUKA



### Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, 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. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

### 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.

### PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée 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 dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

### Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-53284

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (BMB) (pour PlayStation®2); 236KB minimum • Multitap (pour PlayStation®2) adaptable : 1 - 4 Joueurs

Buffy Bear Isaka © 2005 Digital Bros S.p.A.  
Programme de Bibliothèque © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ À L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la révente, l'utilisation en arcade, la rématriculation en échange de médailles, la diffusion, l'expédition postale, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Digital Bros S.p.A. Développé par Arc System.

## SOMMAIRE

- 
- 2 ... DEMARRAGE
  - 3 ... LANCEMENT
  - 4 ... COMMANDES PAR DEFAULT
  - 6 ... ECRAN DE JEU
  - 7 ... SE FAMILIARISER AVEC LE JEU
  - 8 ... MODE ARCADE
  - 11 ... MODE VS (DUEL)
  - 13 ... MODE TRAINING (ENTRAINEMENT)
  - 14 ... MODE GG BOOST
  - 16 ... MODE ROBO KY FACTORY
  - 19 ... MODE COLOR EDIT (REGLAGE DES COULEURS)
  - 20 ... MODE OPTION
  - 22 ... TECHNIQUES UNIVERSELLES
  - 25 ... TECHNIQUES A UN POINT
  - 27 ... TECHNIQUES DE CHAQUE PERSONNAGE

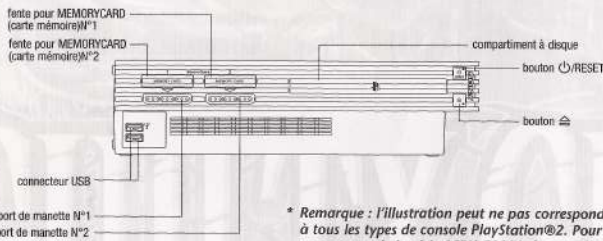
Installez votre console de jeu PlayStation®2 en suivant les instructions de son manuel. Connectez les manettes de jeu et les autres périphériques comme indiqué.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est sur ON. Appuyez sur le bouton ○/RESET. Lorsque l'indicateur s'allume, appuyez sur le bouton ○ pour que le compartiment à disque s'ouvre. Insérez le disque "Guilty Gear Isuka" dans le compartiment à disque, face sérigraphiée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton △ pour fermer le compartiment à disque. Suivez les instructions apparaissant à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour plus d'informations concernant ce logiciel. Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoire lorsque la console est sous tension. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Ce jeu est compatible avec les modes 50 et 60Hz. Une fois que le jeu est lancé, on vous demande de choisir la fréquence de rafraîchissement de l'écran. Si votre téléviseur est compatible avec le mode 60Hz, vous pouvez régler "Guilty Gear Isuka" en mode 60Hz en sélectionnant "60Hz". Sinon, vous pouvez lancer le jeu en mode 50Hz en sélectionnant "50 Hz".

**Conseil**

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de "Guilty Gear Isuka". Pour une expérience ludique optimale et afin d'apprendre correctement les bases de jeu, nous recommandons la lecture de ce manuel avant de commencer à jouer. Nous vous conseillons également de conserver ce manuel en lieu sûr.

## DEMARRAGE



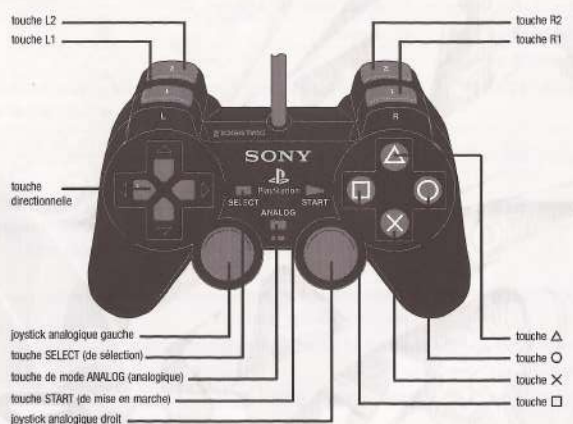
\* Remarque : l'illustration peut ne pas correspondre à tous les types de console PlayStation®2. Pour les possesseurs de la série SCPH-70000 de consoles PlayStation®2, reportez-vous aux instructions d'installation fournies avec la console.

### MEMORY CARD (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)

Pour sauvegarder les paramètres et votre progression dans le jeu, insérez une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 ou la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°2 de votre console. Vous pouvez charger des données de jeu sauvegardées depuis la même memory card (carte mémoire) ou depuis toute memory card (carte mémoire) contenant des sauvegardes. Ce jeu utilise une fonction de sauvegarde automatique au démarrage, où toutes les données précédemment sauvegardées seront chargées automatiquement.

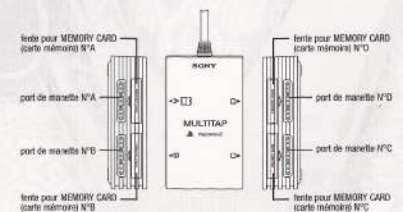
## LANCEMENT

### CONFIGURATIONS DE LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



**GUILTY GEAR ISUKA** est un jeu conçu pour 1 à 4 joueurs. Installations pour jouer:

- ▼ Parties à 1 joueur: Branchez la manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le port de manette N°1. Vous utiliserez la memory card (carte mémoire) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 ou la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) 1-A pour sauvegarder et charger des données.
- ▼ Parties à 2 joueurs: Branchez une deuxième manette dans le port de manette N°2.
- ▼ Parties à 3 ou 4 joueurs: Branchez un multitap (pour PlayStation®2) (vendu séparément) dans le port de manette N°1, puis branchez les manettes dans les ports de manette 1-A, port de manette 1-B, port de manette 1-C et port de manette 1-D, dans cet ordre précis. Lorsqu'un multitap est inséré dans le port de manette N°1, le port de manette N°2 et la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°2 ne sont pas disponibles.



## COMMANDES PAR DEFAUT

### COMMANDES DANS LES MENUS / GENERALES

touche directionnelle	Naviguer dans les options
touche	Confirmer
touche	Annuler
touche <b>START</b>	Mettre le jeu en pause / accéder au menu Pause Rejoindre la partie (lorsque vous appuyez dessus avec une manette non utilisée)
touche <b>SELECT</b>	Activer (ON) / désactiver (OFF) l'icône de Player Flag (drapeau de joueur)
touche <b>L1</b>	En mode Training (entraînement): touche de mémorisation (maintenez-la enfoncée quelques secondes pour enregistrer une action, puis appuyez dessus de nouveau pour visualiser l'action enregistrée)
touche <b>R2</b>	En mode Training (entraînement): faire défiler les personnages à enregistrer
joystick analogique gauche	Non utilisé dans le jeu
joystick analogique droit	Non utilisé dans le jeu
<b>START + SELECT + L1 + L2 + R1 + R2</b>	(appuyées simultanément) Réinitialisation et retour au menu principal

### TECHNIQUES DE BASE

touche directionnelle*		Pas vers l'arrière / l'avant
		Saut sur place **
		Saut vers l'arrière / l'avant**
		S'accroupir
		Sprint (possible pendant les sauts, mais ne peut être utilisé avec certains personnages)
		Sprint arrière (possible pendant les sauts, mais ne peut être utilisé avec certains personnages)
touche <b>L1</b>		Burst
touche <b>R1</b>		Se retourner
touche <b>R2</b>		Dust
touche <b>L2</b>		Roman Cancel

\* Les commandes de touches directionnelles sont indiquées pour un personnage dirigé vers la droite à l'écran. Inversez les directions gauche/droite lorsque le personnage est dirigé vers la gauche.

\*\* Il est possible de se protéger pendant les sauts.

4

### MODE GG BOOST

touche directionnelle*		Reculer / avancer
		Sautiller en reculant / sur place / en avançant
		Reculer accroupi / s'accroupir sur place / avancer accroupi
		Sprint (possible pendant les sauts; certains personnages ne peuvent pas faire de sprint)
		Sprint arrière (possible pendant les sauts; certains personnages ne peuvent pas faire de sprint)
		S'accroupir
touche <b>L1</b>		Sauter
touche directionnelle + touche <b>R1</b>		Sprint boosté

### COMMANDES D'ATTAQUE

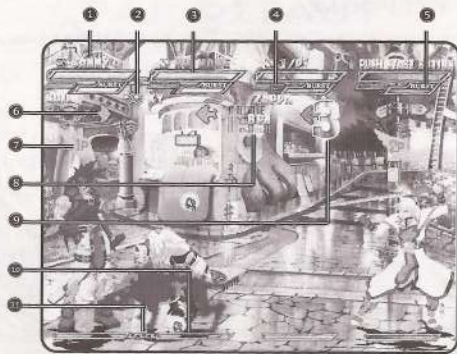
touche	Coup de poing
touche	Coup de pied
touche	Coup d'entaille
touche	Grand coup d'entaille
Protection* **	Vous pouvez vous protéger lorsque l'ennemi est en face de votre personnage ou derrière. Pour vous protéger, appuyez sur la touche directionnelle dans la direction CONTRAIRE à celle vers laquelle votre personnage fait face :
	Se protéger contre les attaques hautes
	Se protéger contre les attaques basses

\* Les commandes de touches directionnelles sont indiquées pour un personnage dirigé vers la droite à l'écran. Inversez les directions gauche/droite lorsque le personnage est dirigé vers la gauche.

\*\* Il est possible de se protéger pendant les sauts.

5

## ECRAN DE JEU



- 1 INFORMATIONS SUR LE PERSONNAGE** – Indique le nom de votre personnage, son icône de classe et son niveau de survie.
- 2 SOUL (ÂME)** – Les Souls représentent la force supplémentaire. Une Soul remplit entièrement la jauge de force. Lorsqu'un personnage perd toute sa force, une Soul est utilisée pour la récupérer.
- 3 JAUGE DE FORCE (STRENGTH)** – Indique la force qu'il reste à votre personnage. Lorsque la jauge est vide, le personnage est K.O. Les personnages peuvent récupérer entièrement avec une Soul.
- 4 JAUGE DU NIVEAU DE PROTECTION (GUARD LEVEL)** – Elle augmente lorsque vous vous protégez contre des attaques et diminue si vous ne réussissez pas à vous protéger. Lorsque cette jauge atteint un certain niveau, elle commence à clignoter pour indiquer que toutes les attaques arrivant sur vous sont considérées comme des contre-attaques.
- 5 JAUGE DE BURST** – Les Psych Bursts puisent dans votre énergie de Burst. Cette dernière se recharge avec le temps et lorsque l'adversaire frappe votre personnage. Une fois que la jauge de coups est pleine, elle devient dorée pour indiquer qu'elle peut être utilisée. Un **X** sur la jauge indique quant à lui que la jauge est inutilisable.
- 6 DIRECTION DU PERSONNAGE** – Indique la direction vers laquelle le personnage fait face.
- 7 ICONE DU JOUEUR** – Indique le numéro du joueur (1P, 2P, 3P ou 4P) et la couleur de son équipe. Activez/désactivez-la en appuyant sur la touche **SELECT**.
- 8 HORLOGE** – Indique le temps restant. Lorsque le temps est écoulé, le match se termine et le vainqueur est le joueur ou l'équipe à qui il reste le plus de force après avoir ajouté les Souls restantes.
- 9 FRAPPES (HITS)** – Indique le nombre d'attaques consécutives qui touchent les adversaires.
- 10 JAUGE DE TENSION** – Elle augmente au fur et à mesure que vous portez des attaques et vous déplacez vers les adversaires. Cette jauge est requise pour les techniques telles que les attaques Overdrive ou les Roman Cancels.
- 11 AFFICHAGE RELIE** – Les jauges de force de tous les joueurs d'une même équipe sont reliées pour indiquer qu'ils font partie du même camp.

6

## SE FAMILIARISER AVEC LE JEU

### AFFICHER LE MENU PRINCIPAL (MAIN MENU)

- 1 Lorsque l'écran-titre apparaît, appuyez sur la touche **START** pour afficher le menu principal où vous trouvez les options que vous utiliserez pour modifier et lancer votre partie.
- 2 Sélectionnez un mode avec la touche directionnelle et appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre choix.

7

## MODE ARCADE

En mode Arcade, vous affrontez l'ordinateur dans une série de combats. Tous les personnages disposent d'un niveau de survie qui augmente au fur et à mesure que vous touchez les adversaires. Le mode Arcade se termine lorsque vous battez le boss qui arrive dans le jeu au niveau 999.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer ensemble en mode Arcade. Pour rejoindre une partie, appuyez sur la touche **START** sur une manette non utilisée.

### DEROULEMENT DU MODE ARCADE



**1 SÉLECTIONNEZ LE MODE** – Sélectionnez **ARCADE** dans le menu principal et confirmez en appuyant sur la touche **START** ou **X**.

**2 SÉLECTIONNEZ UN PERSONNAGE** – Sur l'écran de sélection du personnage, trouvez le personnage avec lequel vous voulez jouer et appuyez sur la touche **X**, **□**, **△**, **○**, **L1** ou **R1**. Chaque touche donne au personnage une couleur prédéfinie.

Pour sélectionner un personnage de façon aléatoire, sélectionnez **RANDOM** et appuyez sur la touche **X**.

Pour charger des données du Color Edit (réglage des couleurs) sauvegardées sur votre memory card (carte mémoire), sélectionnez la couleur et appuyez sur la touche **X**, **□**, **△**, **○**, **L2** ou **R2**.

**3 SÉLECTIONNEZ UNE COULEUR D'ÉQUIPE** – Utilisez la touche directionnelle pour sélectionner l'une des quatre couleurs d'équipe.

**4 POSITION DU PERSONNAGE** – La couleur de l'équipe s'affiche en même temps que la position de départ de votre personnage.



### QU'ELLE EST L'IMPORTANCE DE LA COULEUR DE L'ÉQUIPE?

La couleur n'est pas utilisée en mode 1 joueur, mais elle est très importante pour les modes multijoueurs. **MODE 2 JOUEURS** – Les deux joueurs choisissent une couleur pour leur équipe. Pour coopérer avec l'ordinateur, sélectionnez la même couleur que celle d'un personnage contrôlé par l'ordinateur.

**MODE 3 A 4 JOUEURS** – Lorsque chaque joueur choisit une couleur d'équipe différente, c'est chacun pour soi. Pour faire équipe avec d'autres personnages, sélectionnez la même couleur (trois personnages maximum par couleur). En combat par équipe (sauf lors d'un match 2 VS 1 (à 2 contre 1), vous ne pouvez pas toucher ni être touché par vos coéquipiers.



### FORMAT DE MATCH

Le format classique d'un match consiste en un combat sur 2 plans. Les personnages s'affrontent tout en avançant et en reculant entre les plans avant et arrière. Le personnage ou l'équipe qui survit au match l'emporte. Si le temps est écoulé avant la fin, le personnage ou l'équipe à qui il reste le plus de force et de Souls gagne le match.



### SYSTEME DES SOULS

Une Soul s'affiche sous la forme d'un cercle rouge sous la jauge de Burst. Une Soul vaut un remplissage complet de la jauge de force. Le jeu utilise automatiquement des Souls lorsque votre jauge de force tombe à zéro.



Lorsque vous faites équipe avec un autre joueur, vous partagez les Souls, aussi les Souls reliées s'appliquent-elles. Le nombre alloué de Souls au début du match est déterminé par les combinaisons d'équipes.

Utilisez ces commandes en combat sur 2 plans pour gagner!

#### ▼ CHANGER DE PLAN

**COMMENT** – Touches Se retourner + Grand coup d'entaille.

**EFFET** – Vous passez à l'autre plan.

#### ▼ CHANGER DE PLAN EN SE PROTEGANT

**COMMENT** – Tout en vous protégeant, appuyez sur la touche directionnelle vers l'adversaire + touches Se retourner + Grand coup d'entaille.

**EFFET** – Vous utilisez 25% de votre jauge de Tension et passez à l'autre plan tout en restant protégé.

#### ▼ PROJECTION VERS L'AUTRE PLAN

**COMMENT** – touches Se retourner + Coup d'entaille.

**EFFET** – Vous faites passer l'adversaire sur l'autre plan.

#### ▼ ATTAQUER TOUT EN CHANGEANT DE PLAN

**COMMENT** – Touches Se retourner + Coup de poing.

**EFFET** – Vous attaquez un adversaire sur l'autre plan tout en changeant de plan.

#### ▼ ATTAQUE ARRIERE

**COMMENT** – Touches Coup de pied + Coup d'entaille.

**EFFET** – Vous attaquez un adversaire derrière vous.

## MODE VS (DUEL)

En mode VS, vous pouvez affronter des personnages contrôlés par l'ordinateur ou d'autres joueurs. Vous pouvez ici personnaliser toute combinaison d'adversaire, de force, d'équipe et d'arène. Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer à ce mode simultanément.

### DEROULEMENT DU MODE VS

- 1 Sélectionnez **VS MODE** dans le menu principal et appuyez sur la touche **START** ou **X**.
- 2 Sur l'écran de sélection du personnage, faites un choix en appuyant sur la touche **START**. Le curseur d'emplacement s'affiche alors. Utilisez-le pour sélectionner un emplacement et appuyez sur la touche **X**.
- 3 Une trappe s'ouvre. Sélectionnez un personnage et appuyez sur la touche **X**.

✓ Appuyez sur la touche **△** pour annuler la sélection d'emplacement. Lorsque la trappe de l'emplacement sélectionné se referme, vous pouvez sélectionner un autre emplacement.

✓ Pour changer le personnage que vous avez sélectionné, appuyez sur la touche **△**. Vous pouvez alors sélectionner un autre personnage.

- 4 Utilisez **←/→** de la touche directionnelle pour naviguer entre les différentes couleurs de personnage. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre choix. Faites ensuite de même pour sélectionner une couleur d'équipe.

En mode VS, vous pouvez faire un combat à 3 VS 1 (3 contre 1) (indisponible en mode Arcade). Dans ce type de combat, trois joueurs sélectionnent la même équipe et le quatrième choisit une couleur différente.

✓ Les quatre joueurs ne peuvent pas sélectionner la même couleur.

- 5 Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, n'importe lequel d'entre eux peut appuyer sur la touche **START**, utiliser la touche directionnelle pour choisir une arène (stage) et appuyer sur la touche **X** pour confirmer.
- 6 Le combat commence!



### S'EMPARER DE LA CLASSE D'UN PERSONNAGE CONTRÔLE PAR L'ORDINATEUR

En mode Arcade, les personnages contrôlés par l'ordinateur disposent d'une classe. Battez un personnage contrôlé par l'ordinateur pour pouvoir vous emparer de sa classe.

Vous gagnez des points en vous emparant de classes. Lorsque les points atteignent un certain niveau, un personnage EX intervient dans le combat. Si vous le/la battez, vous pouvez ensuite contrôler ce personnage EX.

- ▼ Vous ne pouvez pas vous emparer de classe lorsque vous affrontez un joueur humain.
- ▼ Vous pouvez stocker 9999 points par classe.
- ▼ Consultez les classes dont vous êtes emparé sur l'écran Game Over ou dans le menu Option.

Pour sélectionner un personnage EX, appuyez sur la touche **START** afin d'afficher une médaille, puis appuyez sur n'importe quelle touche qui vous permettrait normalement de sélectionner un personnage sur l'écran de sélection du personnage. L'icône qui indique le classement actuel s'affiche à côté du nom du joueur pendant la partie.



Rank Icon

## SELECTIONNER DES PERSONNAGES CONTROLES PAR L'ORDINATEUR (CPU)

En mode VS, vous pouvez également combattre ou faire équipe avec des personnages contrôlés par l'ordinateur. Pour cela, vous devez paramétrer chaque personnage contrôlé par l'ordinateur.



- 1 Après avoir choisi votre personnage, déplacez le curseur sur un emplacement vide (la trappe est fermée) et appuyez sur la touche **X** (Pour annuler l'emplacement sélectionné, appuyez sur la touche **△**). La trappe se referme et vous pouvez alors choisir un autre emplacement.)
- 2 Lorsque le choix de l'emplacement est confirmé, le curseur de sélection du personnage apparaît. Choisissez un personnage pour votre adversaire ou votre coéquipier et appuyez sur la touche **X**. (Pour annuler l'emplacement, annulez la sélection en déplaçant le curseur dessus et en le sélectionnant de nouveau. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer. La sélection du personnage est désormais disponible.)

3 Après avoir choisi un personnage contrôlé par l'ordinateur, utilisez **←/→** de la touche directionnelle pour choisir la couleur de l'ordinateur et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Sélectionnez la couleur de l'équipe de l'ordinateur de la même façon.

4 Choisissez la force de l'ordinateur, pouvant aller de 1 (minimum) à 999 (maximum). Utilisez **←/→** de la touche directionnelle pour augmenter par tranches de 10 et appuyez sur la touche **X** pour confirmer.

5 Une fois que vous avez réglé tous les personnages contrôlés par l'ordinateur que vous voulez utiliser, appuyez sur la touche **START** sélectionnez une arène (stage) et appuyez de nouveau sur la touche **X** pour confirmer. Le match commence!

## MODE TRAINING (ENTRAINEMENT)

Utilisez le mode Training pour vous familiariser avec les commandes principales et les combos. Sélectionnez votre personnage et un partenaire qui vous servira de punching-ball. Seuls 1P et 2P peuvent être contrôlés par un humain. 2P, 3P et 4P peuvent quant à eux être tous contrôlés par l'ordinateur.

### MENU TRAINING

Pendant l'entraînement, appuyez sur la touche **START** pour afficher le menu Training. Les deux joueurs peuvent accéder au menu Training, mais seul le joueur qui a appuyé sur la touche **START** peut en modifier les paramètres. Sélectionnez **RETURN** (retour) et utilisez **←/→** de la touche directionnelle (ou appuyez sur les touches **L1/R1**) pour naviguer entre les menus CONFIG et 2P-4P.

- ▼ **MENU CONFIG** – Utilisez ce menu pour modifier les paramètres du jeu.
  - **RETURN (RETOUR)** – Pour revenir à l'écran d'entraînement.
  - **TENSION MAX** – Pour bloquer la jauge de Tension sur la position maximale.
  - **BURST MAX** – Pour bloquer la jauge de Burst sur la position maximale.
  - **GUARD LEVEL (NIVEAU DE PROTECTION)** – Pour ajuster la position initiale de la jauge du niveau de protection (s'applique à tous les personnages).
  - **DISPLAY (AFFICHAGE)** – Pour afficher des informations comme la touche directionnelle, les touches appuyées, les dégâts des personnages et le nombre maximum de combos.
  - **CHARACTER SELECT (CHOIX DU PERSONNAGE)** – Pour changer de personnage qui s'entraîne.
  - **KEY CONFIG (CONFIGURATION DES TOUCHES)** – Pour modifier la configuration des touches.
  - **COMMAND LIST (LISTE DES COMMANDES)** – Pour voir toutes les techniques du personnage.
  - **DEFAULT (PAR DEFAUT)** – Pour revenir à la CONFIG par défaut.
  - **QUIT GAME (QUITTER PARTIE)** – Pour revenir à l'écran-titre.
- ▼ **MENU 2P-4P** – Utilisez ce menu pour modifier les paramètres de votre partenaire.
  - **RETURN (RETOUR)** – Pour revenir à l'écran d'entraînement.
  - **MODE** – Pour attribuer des personnages libres à un joueur ou à l'ordinateur.
  - **ENEMY STATE (ETAT DE L'ENNEMI)** – Pour régler la condition de personnages libres sur un des quatre paramètres.
  - **GUARD (PROTECTION)** – Pour régler la façon dont les personnages libres se protègent contre les attaques.
  - **RECOVERY (RECUPERATION)** – Pour régler la capacité des personnages libres à se remettre des attaques sur un des quatre niveaux.
  - **SLIP RECOVERY (RECUPERATION DE CONFUSION)** – Pour régler la vitesse à laquelle des personnages libres récupèrent quand ils sont en état de confusion.
  - **COUNTER (CONTRE)** – Lorsque le contre est activé (ON), la première attaque d'un combo est une contre-attaque.
  - **ATTACK MEMORY (MEMOIRE D'ATTAQUE)** – Pour manipuler des personnages libres pendant un certain laps de temps et sauvegarder cette action.
  - **ENEMY LEVEL (NIVEAU DE L'ENNEMI)** – Pour modifier le niveau de l'ordinateur sélectionné sur l'écran de sélection de personnage de l'ordinateur (lorsque le MODE est réglé sur CPU).
  - **LIFE REGAIN (REGENERATION DE VIE)** – Lorsqu'elle est activée (ON), elle vous permet de récupérer de la force en jouant.
  - **DEFAULT (PAR DEFAUT)** – Pour revenir à la configuration par défaut de votre partenaire. (Le niveau de l'ennemi redevient celui que vous avez choisi sur l'écran de sélection du personnage.)



### ENREGISTRER VOS ATTAQUES

Lorsque vous activez l'Attack Memory (**ON**) et quittez le menu Training, **STANDBY** s'affiche au-dessus du personnage libre. Pour naviguer entre les différents

personnages, appuyez sur la touche Memory Change (touche **R2**). Pour commencer à enregistrer, appuyez sur la touche Memory (touche **L1**).

- ▼ L'enregistrement se termine au bout de 15 secondes ou si vous appuyez sur la touche Memory une deuxième fois.
- ▼ Vous ne pouvez pas contrôler d'autres personnages libres pendant la durée de l'enregistrement.

Une fois que l'enregistrement est terminé, le personnage libre exécute les techniques enregistrées chaque fois que vous appuyez sur la touche Memory. Cette action enregistrée peut être utilisée indéfiniment, tant qu'un nouvel enregistrement n'a pas été effectué.

Appuyez sur les touches **R2** + **L1** pour voir les techniques enregistrées pour tous les personnages libres à la suite.

- ▼ **RACCOURCI** – Pour mettre en état Record Standby (pause de l'enregistrement) à tout moment et passer l'écran du menu, maintenez la touche Memory enfoncée ou maintenez la touche Memory enfoncée et appuyez sur la touche Memory.

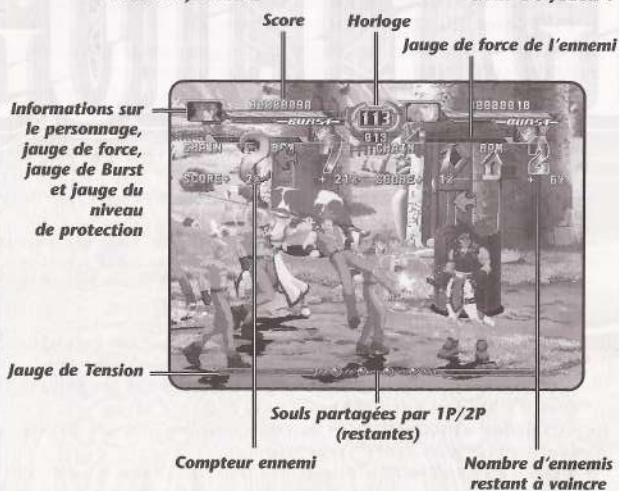
## MODE GG BOOST

En mode GG Boost, vous progressez sur des écrans qui défilent en utilisant les personnages de **GUILTY GEAR ISUKA** afin de vaincre plusieurs ennemis et accomplir des missions.

### ECRAN DE JEU

CAMP DU JOUEUR 2

CAMP DU JOUEUR 1



### REGLES DE BASE

- ▼ Le GG Boost est conçu pour 1 à 2 joueurs. Aucun joueur ne peut rejoindre la partie en cours.
- ▼ Battez le boss pour terminer chaque niveau.
- ▼ La partie se termine lorsque votre jauge de force est vide et que vous n'avez plus de Souls pour récupérer, lorsque le temps est écoulé ou lorsque vous avez accompli toutes les missions.

### COMMANDES EN MODE GG BOOST

En plus des commandes du mode Arcade, les techniques spéciales suivantes sont disponibles :

- ▼ Touche **L1** – Sauter
- ▼ Touche Se retourner + touche directionnelle – Sprint boosté (dans n'importe quelle direction).

### ENCHAINEMENT

Le Chain Counter (enchaînement) apparaît chaque fois que vous touchez un ennemi. Lorsque Chain Counter s'affiche à l'écran, frappez un autre ennemi pour faire un enchaînement, ce qui augmente le Chain Counter. Utilisez les enchaînements efficacement pour gagner des points bonus.



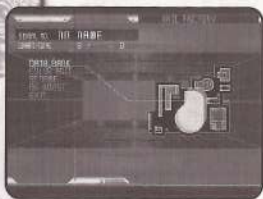
- ✓ Lorsque vous utilisez des combos, le temps d'affichage du Chain Counter augmente. Utilisez des combos et enchaînez les attaques.

### OBJETS

Des objets apparaissent lorsque vous détruisez des caisses. Des objets rares peuvent apparaître lorsque vous remplissez certaines conditions...

	<b>VIANDE</b> Régénération complète		<b>MEDAILLE (L)</b> 2000 points
	<b>STEAK</b> Régénération importante		<b>MEDAILLE (S)</b> 1000 points
	<b>SANDWICH</b> Régénération moyenne		<b>POTION (BLEUE)</b> Vitesse augmentée momentanément
	<b>SODA</b> Régénération faible		<b>POTION (ROUGE)</b> Tension infinie pour un court laps de temps

## MODE ROBO KY II FACTORY



Équipez le tout nouveau Robo Ky II avec les techniques d'autres personnages et façonnez-le à votre guise.

▼ **BANQUE DE DONNEES** – Personnalisez Robo Ky II sur l'écran de la banque de données.



**Nom du personnage**  
**Nombre de points disponibles / Nombre de points**  
**Capacité actuelle / Capacité totale**  
**(Unité: Mémoire)**  
 ✓ Vous ne pouvez pas dépasser votre capacité de mémoire Totale lorsque vous attribuez de nouvelles techniques.

▼ **ACHAT DE TECHNIQUES** – Achetez des techniques disponibles, différents kits et puces. (Vous devez disposer du nombre de points requis pour pouvoir acheter une technique.)



**LISTE DES TECHNIQUES** — Affiche une liste des techniques, kits et puces disponibles. Appuyez sur la touche **RS** pour afficher l'Item Box (caisse d'objets) et vérifier les objets que vous avez obtenus.

**FENETRE DE DONNEES** — Naviguez dans la liste des techniques pour voir de courtes séquences vidéo sur la technique et autres données importantes. Appuyez sur la touche **B2** pour activer (ON)/désactiver (OFF) la vidéo

**NO** – Numéro de la technique  
**LV** – Niveau d'attaque  
**POINTS** – Coût (en points) de la technique

**GUARD** – Direction disponible pour se protéger contre les attaques portées  
**FRC** – Disponibilité du False Roman Cancel  
**YRC** – Disponibilité du Yellow Roman Cancel

Voir page 25 pour obtenir de plus amples détails sur le Roman Cancel et le False Roman Cancel.

▼ **AMELIORATION DES CAPACITES** – Améliorez les capacités inhérentes à Robo Ky II.

▼ **PERSONNALISATION DES PARAMETRES** – Modifiez les paramètres suivants de Robo Ky II en utilisant **←/→** de la touche directionnelle. Chaque paramètre est lié à un autre (ex: la vitesse correspond au saut, l'attaque à la défense, etc.). Aussi, lorsque vous augmentez un paramètre lié, l'autre diminue-t-il.



**SPEED** – Vitesse d'exécution  
**JUMP** – Capacité de saut  
**ATTACK** – Puissance d'attaque  
**DEFENSE** – Puissance de défense  
**CHARGE** – Puissance de charge  
**STRENGTH** – Puissance musculaire  
**WEIGHT** – Influe sur la capacité de saut

**THERMOSTAT** – Taux de montée de la température  
**AERIAL MOVE** – Puissance pour les techniques aériennes  
**SPIRIT** – Diminue les dégâts que vous encaissez juste avant d'être vaincu

### CUSTOMIZE KITS (KITS DE PERSONNALISATION)

Le nombre à côté de chaque paramètre est une valeur de kit ajustable, qui indique de combien vous pouvez augmenter la valeur de ce paramètre. Si vous disposez d'un Customize Kit, vous pouvez augmenter la valeur sans avoir à diminuer un autre paramètre.

Dans l'Item Box (caisse d'objets), choisissez un Kit applicable au paramètre que vous souhaitez modifier. Des points sont ajoutés au paramètre sélectionné. Utilisez **↑/↓** de la touche directionnelle pour choisir le paramètre et **←/→** pour en modifier la valeur.

▼ **S'ÉQUIPER D'UNE TECHNIQUE** –

Équipez Robo Ky II des techniques que vous avez obtenues. Sélectionnez une technique et appuyez sur la touche **X** pour afficher l'Item Box. Une liste s'affiche alors, indiquant les techniques que vous avez obtenues. Sélectionnez une technique à équiper et appuyez sur la touche **X**

✓ Chaque technique est numérotée de 1 à 7. Vous ne pouvez pas vous équiper simultanément de techniques du même numéro.

▼ **PERSONNALISATION RC** – Grâce à une puce FRC, vous pouvez ajouter un False Roman Cancel à une technique. Pour cela, sélectionnez la technique, appuyez sur la touche **X** pour ouvrir l'Item Box, sélectionnez la puce FRC et appuyez de nouveau sur la touche **X**



Si vous ajoutez la puce YRC (Yellow Roman Cancel), vous pouvez réduire le taux de tension consommé lorsque vous réalisez des Roman Cancels ou des False Roman Cancels.

**Tension consommée après s'être équipé de la puce YRC**

**ROMAN CANCEL** 50% réduit à 25% (l'effet passe de rouge à bleu)  
**FALSE ROMAN CANCEL** 25% réduit à 12,5% (l'effet passe de bleu à jaune)

- ▼ **EXIT (QUITTER)** – Pour revenir au menu principal de la Robo Ky II Factory.
- ▼ **COLOR EDIT (REGLAGES DES COULEURS)** – Pour changer la couleur de Robo Ky II. (Voir la section suivante, **COLOR EDIT MODE**, pour obtenir de plus amples informations.)
- ▼ **RENAME (RENOMMER)** – Pour changer le nom de votre personnage.
- ▼ **GG BOOST** – Pour jouer au mode GG Boost avec Robo Ky II. Gagnez des points pour acheter des techniques, des kits et des puces afin de personnaliser Robo Ky II!
- ▼ **EXIT (QUITTER)** – Pour revenir à l'écran-titre.

**PARTIES MULTIJOUEUR**

Jouez contre vos amis en utilisant une Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) (carte mémoire) contenant des données personnalisées de Robo Ky II.

✓ *Vous ne pouvez jouer qu'en mode VS lorsque les deux joueurs utilisent des personnages Robo Ky II personnalisés. Veuillez noter que les changements de paramètres effectués dans la Robo Ky II Factory ne sont pas pris en compte en mode VS et que seules les capacités équipées le sont.*

▼ **MODE 2 JOUEURS SANS MULTITAP**

- Le joueur 1 insère une Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) (carte mémoire) contenant des données de Robo Ky II. Le joueur 2 insère une autre Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) (carte mémoire) contenant les données du Robo Ky II du joueur 2.
- Le joueur 1 sélectionne la Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) (carte mémoire) dans le mode Option et choisit **LOAD** (charger) afin de lire les données depuis les Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) (cartes mémoire) des deux joueurs.
- Sélectionnez **VS MODE** (Robo Ky II est disponible si les données ont été chargées correctement).
- Les deux joueurs choisissent le personnage de Robo Ky II et commencent le combat.

▼ **MODES 3 ET 4 JOUEURS**

- Tous les joueurs insèrent une Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) (carte mémoire) contenant chacune des données de Robo Ky II dans les fentes pour MEMORY CARD (carte mémoire) du Multitap (pour PlayStation®2) adaptable.
- Le joueur 1 choisit une Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans le mode Option, sélectionne **LOAD** (charger), puis choisit la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) à charger.
- Sélectionnez **VS MODE** (Robo Ky II est disponible si les données ont été chargées correctement).
- Les joueurs choisissent leur personnage de Robo Ky II et commencent le combat.

**MODE COLOR EDIT (REGLAGE DES COULEURS)**

Utilisez le mode Color Edit pour modifier les couleurs de votre personnage.



- ▼ **SELECTION DU PERSONNAGE** – Utilisez ←/→ de la touche directionnelle (ou appuyez sur les touches **L1**/**R1**) pour sélectionner un personnage.
- ▼ **#RELOAD COLOR** – Choisissez l'une des couleurs par défaut utilisées dans **GUILTY GEAR XX #RELOAD**. Utilisez ↑/↓ de la touche directionnelle pour choisir une couleur et appuyez sur la touche **X** pour confirmer.
- ▼ **ISUKA COLOR** – Choisissez l'une des couleurs par défaut utilisées dans **GUILTY GEAR ISUKA**.
- ▼ **PALETTES DE COULEUR** – Changez la couleur d'un personnage avec une unité de palette. Utilisez la touche directionnelle pour sélectionner une palette et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Ajustez les valeurs RGB (Rouge Vert Bleu) en utilisant ←/→ de la touche directionnelle. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Editez d'autres palettes en procédant de la même façon. Appuyez sur la touche **△** pour annuler les réglages actuels et revenir à la palette précédente. Un message s'affiche au-dessus de la fenêtre du personnage pour indiquer les parties du corps que vous pouvez améliorer avec la couleur sélectionnée.

**COMMANDES DU MODE COLOR EDIT**

Touche <b>L1</b> / <b>R1</b>	Choix du personnage
Touche <b>L2</b>	Précédent (jusqu'aux 30 dernières techniques)
Touche <b>R2</b>	Suivant (après Précédent)
touche directionnelle	Sélectionner <b>MENU</b> , <b>PALETTE</b> , <b>BARRE RGB</b> Ajuster la barre RGB (d'une valeur de 1% par ajustement)
Touche <b>X</b>	Confirmer / Maintenir pour sélectionner plusieurs palettes*
Touche <b>△</b>	Retour / Annuler
Touche <b>⊙</b>	Copier palette actuelle (plusieurs palettes peuvent être sélectionnées) Ajuster la barre RGB (maintenir ←/→) (chaque appui diminue/augmente la barre de 1%)

\* Lorsque plusieurs palettes sont sélectionnées, appuyez sur la touche **X** une fois de plus pour afficher les options **BRIGHTNESS** et **GRADATION**:

- **BRIGHTNESS (LUMINOSITE)** — Utilisez ←/→ de la touche directionnelle pour régler la luminosité de toutes les palettes sélectionnées.
- **GRADATION** — Réglez la gradation selon les palettes à l'extrême gauche et à l'extrême droite.



## TECHNIQUES UNIVERSELLES

Les techniques suivantes peuvent être utilisées par tous les personnages dans **GUILTY GEAR ISUKA**. Les directions sur la touche directionnelle sont indiquées pour un personnage dirigé vers la droite à l'écran. Inversez les directions gauche/droite lorsque le personnage est dirigé vers la gauche.

### PSYCH BURST

▼ **COMMENT** – Appuyez simultanément sur les quatre touches d'attaque.

▼ **EFFET** – Vous devenez invincible pendant un moment et repoussez les ennemis. Le Psych Burst ne peut être utilisé que lorsque la jauge de Burst est au **MAX**. Lorsqu'il est activé, le Burst rend votre personnage invulnérable pendant un court laps de temps. Le Burst ne peut pas être activé lorsque votre personnage est touché par une attaque Overdrive ou projeté. Dans des situations autres que si votre personnage active un Burst pendant une technique, la jauge de Tension passe au **MAX** seulement lorsque vous touchez un ennemi.



### JAUGE DE BURST

Lorsque qu'une jauge de Burst est vide, elle se remplit au fur et à mesure que le temps passe et que votre personnage encaisse des coups. De plus, le montant de la jauge que vous dépensez varie selon les conditions au moment où vous l'utilisez :

**CONDITIONS NORMALES** – 2/3 de l'ensemble de la jauge

**EN ENCAISSANT UN COUP** – Toute la jauge se vide

- ▼ Encaisser un coup signifie que votre personnage est repoussé, glisse, est projeté, est jeté à terre ou se protège contre des attaques.
- ▼ Vous récupérez 1/3 de la jauge en frappant des ennemis.
- ▼ Les taux statut et de récupération diffèrent selon le nombre de joueurs, le style de match et les conditions.

### DOUBLE JUMP

▼ **COMMENT** – Appuyez sur **↖**, **↑** ou **↗** pendant un saut.

▼ **EFFET** – Vous faites un double saut en l'air ! Pouvez-vous en faire un troisième?

### HIGH JUMP

▼ **COMMENT** – **↓** **↑** rapidement.

▼ **EFFET** – Vous sautez plus haut que d'habitude. Vous ne pouvez pas faire de Double Jump après un High Jump. Le High Jump n'est pas disponible en mode GG

### DEAD ANGLE

▼ **COMMENT** – Pendant une protection, appuyez simultanément sur **→** ou **↖** plus n'importe quelle touche sauf **Se retourner**.

▼ **EFFET** – N'appuyez sur ces touches que quand vous touchez le sol. Vous pouvez contre-attaquer depuis la position de protection. La jauge de Tension doit être à 50% ou plus pour cette technique.

### DUST

▼ **COMMENT** – Appuyez sur **R2** ou Coup d'entaille + Grand coup d'entaille simultanément.

▼ **EFFET** – Avec ces commandes, vous pouvez utiliser des attaques qui font virevolter les adversaires et les projettent dans les airs. Cela les rend temporairement sans défense – c'est maintenant le moment d'appuyer sur **↑** pour bondir. C'est l'occasion parfaite pour frapper avec un combo. Utilisez Dust pendant un saut pour activer une attaque Aerial Dust.



### SWEEP

▼ **COMMENT** – Pendant que vous êtes accroupi, appuyez sur **R2** ou Coup d'entaille + Grand coup d'entaille simultanément.

▼ **EFFET** – Si cette attaque frappe votre adversaire, il ne peut pas rebondir avec une technique de récupération.

### RECOVERY

▼ **COMMENT** – Appuyez sur n'importe quelle touche d'attaque lorsque vous êtes à terre.

▼ **EFFET** – Lorsque vous êtes envoyé en l'air par une attaque, appuyez sur n'importe quelle touche d'attaque avant de retoucher le sol afin de retrouver votre équilibre. Cela vous permet de vous préparer rapidement pour la prochaine attaque.



### THROW

▼ **COMMENT** – Utilisez **←** ou **→** + Grand coup d'entaille lorsque vous êtes près de l'adversaire.

▼ **EFFET** – Vous vous approchez d'un adversaire pendant un saut ou au sol en appuyant sur la touche directionnelle dans la direction de votre approche et appuyez sur la touche Grand coup d'entaille pour rejeter votre ennemi. Votre personnage ne peut pas utiliser Throw pendant un Sprint ou un Pas vers l'arrière.



### GATLING COMBO

▼ **COMMENT** – Appuyez sur les touches au bon moment et dans un certain ordre.

▼ **EFFET** – Le Gatling Combo permet de lier des techniques normales pour réaliser un combo. Au moment où vous touchez un adversaire avec une attaque normale, saisissez les commandes d'une autre attaque normale pour faire un combo. Le nombre de techniques qui peuvent être utilisées pour les combos varie selon chaque personnage.

## ATTAQUE OVERDRIVE

- ▼ **COMMENT** – Saisissez des commandes spécifiques à chaque personnage.
- ▼ **EFFET** – Ces attaques extrêmement puissantes utilisent 50% ou plus de la jauge de Tension. Les commandes de ces techniques varient selon chaque personnage.

✓ *Certaines techniques de Tension consomment 100% de la jauge de Tension!*



## JAUGE DE TENSION

La jauge de Tension augmente lorsque vous utilisez des techniques agressives comme avancer, sprinter, sauter vers l'avant et attaquer. En revanche, si votre personnage ne fait que des actions passives, comme rater une attaque ou se retirer sur un côté de l'écran, la jauge de Tension tombe à zéro.

Pour Robo Ky et Robo Ky II, vous devez utiliser ↓ de la touche directionnelle et réaliser la technique Dust pour invoquer un portail d'énergie qui charge sa jauge d'électricité. Lorsque vous êtes pénalisé, le taux de récupération de la jauge ralentit. De plus, lorsque la jauge du niveau de protection est au maximum, vous encaissez de lourds dégâts quand vous êtes attaqué.

Au fur et à mesure que la puissance de cette jauge augmente, vous pouvez utiliser les techniques suivantes :

NOM DE LA TECHNIQUE	Taux de consommation	COMMANDE
<b>ATTAQUE OVERDRIVE</b>	50-100%	Voir <b>TECHNIQUES DES PERSONNAGES</b> commençant page 27.
<b>FAULTLESS DEFENSE</b>	Diminue progressivement lorsque vous l'utilisez.	Lorsque vous vous protégez contre une attaque, appuyez simultanément sur les touches Coup de poing + Coup de pied, Coup de poing ou Coup d'entaille, ou appuyez sur les touches Coup de pied + Grand coup d'entaille.
<b>ATTAQUE DEAD ANGLE</b>	50%	Juste après vous êtes protégé contre une attaque, appuyez sur deux touches d'attaque simultanément tout en utilisant ↓ ou ↘.
<b>ROMAN CANCEL</b>	50%	Appuyez sur la touche <b>L2</b> ou sur trois touches d'attaque simultanément au milieu d'une attaque.
<b>FALSE ROMAN CANCEL</b>	25%	Appuyez sur la touche <b>L2</b> ou trois touches d'attaque simultanément au bon moment tout en attaquant.
<b>ANNULATION DE LA PROTECTION EN CHANGEANT DE PLAN</b>	25%	Voir page 10.

## TECHNIQUES A UN POINT

### FAULTLESS DEFENSE

La Faultless Defense change la position de protection en une position de protection spéciale. Pour activer cette position de défense, maintenez les touches Coup de poing + Coup de pied, Coup d'entaille + Grand coup d'entaille, ou Coup de pied + Grand coup d'entaille tout en appuyant sur la touche directionnelle.

Vous pouvez vous protéger contre les attaques moyennes et basses tout en vous tenant debout ou en étant accroupi. Cela empêche vos adversaires de vous faire perdre toute votre force en vous portant des attaques mortelles. De plus, le rejet est plus fort que lorsque vous vous protégez normalement, ce qui vous laisse plus de temps pour préparer une attaque contre l'adversaire. Vous pouvez même vous protéger contre des attaques qui ne peuvent être parées pendant un saut.

Un inconvénient : lorsque vous faites cette Faultless Defense, votre jauge de Tension diminue en temps réel. Lorsque la jauge de Tension est vide, cette protection ne peut plus être utilisée.

### ROMAN CANCEL

Tout en touchant votre adversaire pendant une attaque, appuyez sur trois touches d'attaque pour stopper l'action et faire revenir votre personnage dans une position normale. Grâce à cette technique, vous pouvez créer votre propre combo. Pour réaliser un Roman Cancel, votre jauge de Tension doit être au moins remplie à 50%.

### FALSE ROMAN CANCEL

Certaines techniques fonctionnent avec le False Roman Cancel. Appuyez sur trois touches d'attaque à un certain moment tout en réalisant une technique pour stopper l'action et faire revenir votre personnage dans une position normale. Contrairement au Roman Cancel, vous n'avez pas à frapper l'adversaire. Le timing et la durée sont spécifiques à chaque technique. Pour réussir une technique, vous devez la réaliser au moment prédéfini. Cette technique consomme 25% de la jauge de Tension.

- ✓ **FALSE ROMAN CANCEL EN MODE TRAINING** — En mode Training, appuyez sur la touche **START** puis allez dans **TRAINING MODE/CONFIG/DISPLAY**. Mettez cette option sur **INPUT**. Lorsque vous réalisez les techniques qui fonctionnent avec le False Roman Cancel, vous voyez que la barre Input scintille en bleu à un certain moment. Cela vous indique le timing requis pour réaliser le False Roman Cancel. Utilisez cela pour vous entraîner à cette technique et trouver le bon timing.





### COUNTER HIT (CONTRE)

Lorsque votre adversaire essaie de réaliser une technique, vous pouvez contre-attaquer en le frappant avec l'une de vos attaques. Le temps de réaction de votre adversaire augmentant lorsqu'il attaque, le contre vous permet donc de réaliser des combos que vous ne pourriez pas utiliser en temps normal.



### SLIP (CONFUSION)

Les techniques normales, spéciales et les attaques Overdrive ont la capacité spéciale de plonger votre adversaire dans un état de "confusion". Lorsque vous touchez un ennemi avec l'une de ces techniques, il/elle se retrouve sans défense pendant un court laps de temps et passe dans un état de "confusion". Si votre personnage passe dans cet état de "confusion", vous pouvez accélérer votre rétablissement en appuyant rapidement et de façon répétée sur  $\leftarrow/\rightarrow$  de la touche directionnelle. Les techniques qui étourdissent l'ennemi sont spécifiques à chaque personnage, aussi devez-vous essayer plusieurs commandes pour trouver la bonne technique pour étourdir chaque ennemi.

## TECHNIQUES DES PERSONNAGES



A.B.A

NORMAL	
◆ Traction	$\downarrow \rightarrow + P$
◆ Wipe Off	$\downarrow \rightarrow + K$
① Erasure	$\downarrow \rightarrow + S$
② Total Annihilation	S juste avant que $\textcircled{R}$ ne touche les ennemis
Condemnation	S juste avant que $\textcircled{R}$ ne touche les ennemis
◆ Evasion	$\downarrow \rightarrow + H$
◆ Calculation	$\rightarrow \downarrow \leftarrow + P$
◆ Union	$\rightarrow \downarrow \leftarrow + H$ (OK quand à moitié en l'air)
※ Conviction	$\rightarrow \downarrow \leftarrow + S$
※ Split	$\rightarrow \downarrow \leftarrow + P$
※ Degeneration	$\rightarrow \downarrow \leftarrow + S$
※ Fault	$\leftarrow \downarrow \rightarrow + K$
※ Extermination	A moitié en l'air $\leftarrow \downarrow \rightarrow + S$
OVERDRIVE	
◆ Concealment of Evidence	$\rightarrow \downarrow \leftarrow + P$
② Destruction of Evidence	En l'air $\rightarrow \downarrow \leftarrow + P$ (perd 50% de Tension pour le mode Moroha, 100% pour le mode Normal)
※ Destruction of Evidence	Pendant $\textcircled{R}$ et à moitié en l'air $\downarrow \leftarrow + K$
※ Evidence Demolition*	$\downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + H$ (perd 100% de Tension; santé à 1 après la technique)

◆ pour le mode Normal  
 ※ pour les modes Moroha (Double-Edged Sword) et Goku Moroha (Extreme Double-Edged Sword)\*\*

\*CHANGER DE MODES:  
 A.B.A dispose de 3 modes : Normal, Moroha et Goku Moroha. Le mode par défaut est Normal. Pour changer de mode :

① Tenter les techniques de changement de mode (perd une poche de sang).  
 ② Tenter Union pour projeter un ennemi (ne perd aucune poche de sang).

Les passages de mode sont les suivants:  
 - Mode Normal -> Mode Moroha  
 - Mode Moroha -> Mode Goku Moroha  
 - Mode Moroha -> Mode Normal (la santé est récupérée après avoir utilisé des techniques de changement de mode)  
 - Mode Goku Moroha -> Mode Normal

\*\*MODES MOROHA ET GOKU MOROHA

Avantages :

- Les attaques d'A.B.A sont très faibles en mode Normal, mais sa capacité d'attaque augmente en mode Moroha.  
 - A.B.A gagne en puissance d'attaque lorsqu'elle passe en mode Goku Moroha.

Inconvénients :

- La santé d'A.B.A diminue au fur et à mesure qu'elle touche les ennemis.



ROBO KY ET ROBO KY II

NORMAL	
Exciting Beat	En courant + P, K, S ou HS
Phenomenon	$\downarrow \leftarrow + S$
Artifébrile	$\rightarrow + HS$
Game-Opening Home Run	$\rightarrow \downarrow + HS$
Do You Want to Suffer?	$\downarrow \rightarrow + S$
Strange Electric Wave	S'approcher de l'adversaire, $\rightarrow \downarrow \leftarrow + K$
Discussion Meeting	$\downarrow \leftarrow + D$
Bargain of Street Meeting	A moitié en l'air, $\downarrow \rightarrow + S$
A Time Lag Gets Up	Après avoir été mis à terre, maintenir P + K
OVERDRIVE	
Whatever Is Done, a Fellow No Good Is No Good	$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + S$
Single Blow of the Reform	A moitié en l'air, Game-Opening Home Run niveau 3
Limit Lovers	$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + P$



### ANJI MITO

<b>NORMAL</b>	
Kai	↵↵↵ + P ou K
Shitsu	↵↵↵ + P
Fujin	↵↵↵ + S ou HS
Nagaha	Au milieu d'un Fujin, S
Hitenohitotchi	Au milieu d'un Fujin, K
Shin Ichihōki	Au milieu d'un Fujin, P
Hop Away	Au milieu d'un Fujin, HS
Kou	Pendant un Guard Point, P
On	↵↵↵ + HS
Shin Nishiki	A moitié en l'air, ↵↵↵ + P
<b>OVERDRIVE</b>	
Tenjiyaku	Maintenir ↵↵ + K
Isei Ogi "Sai"	↵↵↵↵↵↵ + HS
Kachoukugetsu	Pendant un Guard Point, ↵↵↵↵ + S



### BAIKEN

<b>NORMAL</b>	
Yozansen	A moitié en l'air, ↵↵↵ + S
Youshijin	En se protégeant, ↵↵↵ + P
Mawakurumi	En se protégeant, ↵↵↵ + K
Sakura	En se protégeant, ↵↵↵ + S
Suzuran	↵↵↵↵↵ + K
Tatami Geshi (OK pendant un saut)	↵↵↵ + K (peut être à moitié en l'air)
Kabari	↵↵↵↵↵ + HS
Tetsuzansen	Au milieu d'un Kabari, S
<b>OVERDRIVE</b>	
Sanzu Watashi	↵↵↵↵↵ + S
Baku Ki	En se protégeant, ↵↵↵↵↵ + P
Baku Rin	En se protégeant, ↵↵↵↵↵ + K
Baku Ryu	En se protégeant, ↵↵↵↵↵ + S
Baku Hou	En se protégeant, ↵↵↵↵↵ + HS



### CHIPP ZANUFF

<b>NORMAL</b>	
Alpha Blade (OK pendant un saut)	↵↵↵ + P (peut être à moitié en l'air)
Alpha Blade	Au milieu d'un Alpha Blade (uniquement au sol), HS
Beta Blade (OK pendant un saut)	↵↵↵ + S (peut être à moitié en l'air)
Gamma Blade	↵↵↵↵↵ + HS
Tsuyoshi-Shiki Teni	↵↵ + P, K, S ou HS
Tsuyoshi-Shiki Meisai	↵↵↵ + K
Genro Zan	↵↵↵↵↵ + K
Resho	↵↵↵ + S
Rokusai	Au milieu d'un Resho, ↵↵↵ + S
Senshu	Au milieu d'un Resho ou d'un Rokusai, ↵↵↵ + K
Jackhammer Kick	A moitié en l'air, ↵↵↵ + K
Midar: taunt	A moitié en l'air, ↵↵↵ + K
<b>OVERDRIVE</b>	
Zansai Biiga	↵↵↵↵↵ + HS
Banki Messai	↵↵↵↵↵ + K

### EDDIE

<b>NORMAL</b>	
Break the Law	↵↵↵ + K
Invite Hell	↵↵↵ + P/K/S/HS
Summon Eddie	↵↵↵ + P, K, S ou HS
Eddie Tiny Attack	P
Eddie Moving Attack	K
Eddie Anti-Aerial Attack	S
Eddie Drill Special	HS
Eddie Middle Attack	D
Drunkard Shade	↵↵↵ + S
Damudo Fang	S'approche de l'adversaire, ↵↵↵ + S
Shadow Gallery	A moitié en l'air, ↵↵↵ + S
<b>OVERDRIVE</b>	
Excutor	A moitié en l'air, ↵↵↵↵↵ + S
Megaphone Head	↵↵↵↵↵ + S (un Eddie doit être sorti)
Amorphous	↵↵↵↵↵ + HS



### FAUST

<b>NORMAL</b>	
Thrust	↵↵↵↵ + K
Pull	Pendant un Thrust, ↵
Helio	Pendant un Pull ↵↵↵ + P
Speak Up!	Pendant un Helio ↵↵↵ + P
Helio Agard	Pendant un Speak Up ↵↵↵ + P
Going My Way	A moitié en l'air, ↵↵↵ + HS
Snowier Hack	↵↵↵ + HS
What's Next?	↵↵↵ + P (7 résultats possibles)
Love	A moitié en l'air, ↵↵↵ + P
Souten Enshin Rambu	↵↵↵ + S
Forward Move	Au milieu d'un Souten Enshin Rambu, ↵↵
Backward Move	Au milieu d'un Souten Enshin Rambu, ↵↵
Neck Periscope	Au milieu d'un Souten Enshin Rambu, P
Growing Flower	Au milieu d'un Souten Enshin Rambu, K
See? I'm a Flower!	Au milieu d'un Souten Enshin Rambu, S
Going My Way	Au milieu d'un Enshin Rambu, HS
What's Next?	Au milieu d'un Souten Enshin Rambu, D
In Your Feet!	↵↵↵ + P
Watch Your Back!	↵↵↵ + K
Look Out Below!	↵↵↵ + S
Special	En l'air, ↵ + K
<b>OVERDRIVE</b>	
Gamble Attack	↵↵↵↵↵ + S
Super What's Next?	↵↵↵↵↵ + P



### AXL LOW

<b>NORMAL</b>	
Benten Gari	↵↵↵ + S
Benten Gari	↵↵↵ + HS
Axl Bomber	Pendant (HS) sur Benten Gari ↵↵↵ + HS
Raiei Sagaki	↵↵↵↵↵ + S ou HS
Axl Bomber	A moitié en l'air, ↵↵↵ + HS
Rensen Geki	Charge ↵↵ + S
Sensa Geki	Après un Rensen Geki, maintenir ↵↵ + S
Rasho Sen	Charge ↵↵ + HS
Tenhou Seki High	↵↵↵ + P
Tenhou Seki Low	↵↵↵ + K
Kyokusa Geki	Après un Rensen Geki, maintenir ↵↵ ou ↵
Hachisubako	↵↵↵ + P
<b>OVERDRIVE</b>	
Shiranami no Homura	Au milieu d'un Hachisubako ↵↵↵ + P
Hyakue Rensho	↵↵↵↵↵ + HS



### BRIDGET

<b>NORMAL</b>	
Starship (OK during jump)	↵↵↵ + P (peut être à moitié en l'air)
Yo-Yo Extend	HS (peut être à moitié en l'air)
Yo-Yo Reel	Au milieu d'un Yo-Yo Extend, HS
Roger Rush	Au milieu d'un Yo-Yo Extend, ↵↵↵ + HS
Jaggard Roger	Au milieu d'un Yo-Yo Extend, ↵↵↵ + HS (peut être à moitié en l'air)
Roger Hug	Au milieu d'un Yo-Yo Extend, ↵↵↵ + HS
Kickstart My Heart	↵↵↵ + K
Kickstart My Heart Stop	Au milieu d'un Kickstart My Heart, P
Kickstart My Heart	Au milieu d'un Kickstart My Heart, K
Rolling Transport	Au milieu d'un Yo-Yo Extend, (OK during jump) ↵↵↵ + (peut être à moitié en l'air)
<b>OVERDRIVE</b>	
Loop-the-Loop	↵↵↵↵↵ + S
Tragedy During	↵↵↵↵↵↵ + S
Me and My Killing Machine	Maintenance
	Au milieu d'un Yo-Yo Extend, Machine ↵↵↵↵↵ + HS



### DIZZY

<b>NORMAL</b>	
Arctic Impaler	↵↵↵ + HS
Skull Crusher	↵↵↵ + S
Flaming Spiral	↵↵↵ + S
Hunger Strike	↵↵↵ + P, K, S ou HS
Leave Me Alone!	A moitié en l'air, ↵↵↵ + P/K
<b>OVERDRIVE</b>	
Imperial Ray	↵↵↵↵↵ + S
Necro's Anger	↵↵↵↵↵↵ + P





### I-NO

<b>NORMAL</b>	
Stroke the Big Tree	↔↔↔↔ + S ou HS
Antidepressant Scale	↔↔↔↔ + P (peut être à moitié en l'air) Utiliser la touche directionnelle pour contrôler
Sultry Performance	A moitié en l'air, ↔↔↔↔ + P, K, S ou HS (retardé si la touche reste enfoncée)
Chemical Love	↔↔↔↔↔ + K (peut être à moitié en l'air)
<b>OVERDRIVE</b>	
Longing Desperation	↔↔↔↔↔ + HS
Ultimate Fortissimo	A moitié en l'air, ↔↔↔↔↔ + S



### KURADOBERI IAN

<b>NORMAL</b>	
Breath of Asanag	↔↔↔↔ + K, S ou HS
Bujin (OK pendant un saut)	↔↔↔↔ + K (peut être à moitié en l'air)
Gekirin (OK pendant un saut)	↔↔↔↔ + K (peut être à moitié en l'air)
Kennikaku (OK pendant un saut)	↔↔↔↔ + K (peut être à moitié en l'air)
Bokusuu	Après ↔↔↔ + S, appuyer sur n'importe quelle touche
Mawarigami	Au milieu d'un Bakusuu, P
Ashihara	Au milieu d'un Bakusuu, K
Hraggo Shinsyo	Au milieu d'un Bakusuu, S
Senri Shinsyo	Au milieu d'un Bakusuu, HS
Houelkyaku	A moitié en l'air, ↔ + K
Hochifu	↔ à l'impact d'une attaque ↔ (sans l'attaque)
<b>OVERDRIVE</b>	
Renhoukyaku	↔↔↔↔↔ + HS
Choboku Hououyo	↔↔↔↔↔ + S
Geki Saishinrou	↔↔↔↔↔ + HS



### MAY

<b>NORMAL</b>		
Horizontal Dolphin	Maintenir ↔↔↔ + S ou HS	
Vertical Dolphin	Maintenir ↔↔ + S ou HS	
Restive Rolling (OK pendant un saut)	↔↔↔ + S (peut être à moitié en l'air)	
Direction Change	Au milieu d'un Restive Rolling touche directionnelle + S	
Applause for the Victim	↔↔↔↔ + P, K, S ou HS	
Overhead Kiss	↔↔↔↔ + K (près de l'adversaire)	
Special	A moitié en l'air ↔ + HS	
<b>OVERDRIVE</b>		
Ultimate Whiser	↔↔↔↔↔ + HS	
Super Screaming Ultimate	↔↔↔↔↔ + S	
Spinning Whirlwind		
Deluxe Tile Bomber	Au milieu d'un Super Screaming Ultimate Spinning	
Great Yamada Attack	↔↔↔↔↔ + S	



### POTEMKIN

<b>NORMAL</b>	
Sliding Head	↔↔↔ + S
Mega Fist I	↔↔↔ + P
Mega Fist II	↔↔↔ + P
Hammer Fall	Maintenir ↔↔ + HS
Hammer Fall Break	Au milieu d'un Hammer Fall, P
F.B.B	↔↔↔↔ + S
Potemkin Buster	↔↔↔↔ + P
Heat Knuckle	↔↔↔ + HS
Heat Extend	Au milieu d'un Heat Knuckle, ↔↔↔↔ + HS
<b>OVERDRIVE</b>	
Giganteur	↔↔↔↔↔ + HS
Gigantic Bullet	Au milieu d'un Giganteur, ↔↔↔↔↔ + P
Heavenly Potemkin Buster	↔↔↔↔↔ + S



### JOHNNY

<b>NORMAL</b>	
Bacchus Sigh	↔↔↔ + P
Mist Finer	↔↔↔ + P, K ou S (peut être maintenu)
Move Forward	En maintenant un Mist Finer, ↔
Move Backward	En maintenant un Mist Finer, ↔
Dash Forward	En maintenant un Mist Finer, ↔↔
Dash Backward	En maintenant un Mist Finer, ↔↔
Cancel Pose	En maintenant un Mist Finer, HS
Draw Sword	Relâcher la touche sur laquelle vous avez appuyé au milieu d'un Mist Finer
Glistening Gold	↔↔↔ + HS
Ensenja	A moitié en l'air, ↔↔↔↔ + HS
Aerial Divine Blade	A moitié en l'air, ↔↔↔ + S
Divine Blade	↔↔↔ + S, S
<b>OVERDRIVE</b>	
Johnny Special	↔↔↔↔↔ + HS



### KY KISKE

<b>NORMAL</b>	
Vapor Thrust (OK pendant un saut)	↔↔↔ + S ou HS (peut être à moitié en l'air)
Stun Dipper	↔↔↔ + K
Greed Sever	↔↔↔ + K
Stun Edge	↔↔↔ + S
Stun Edge Charge Attack	↔↔↔ + HS
Aerial Stun Edge	A moitié en l'air ↔↔↔ + S ou HS
<b>OVERDRIVE</b>	
Ride the Lightning	↔↔↔↔↔ + HS (peut être à moitié en l'air)
Sacred Edge	↔↔↔↔↔ + P



### MILLA RAGE

<b>NORMAL</b>	
Lust Shaker	Touche S de façon répétée ou ↔↔↔ + S
Secret Garden	Après ↔↔↔ + touche directionnelle HS + HS en changeant de direction à moitié en l'air
Tandem Top	↔↔↔ + S ou HS
Bad Moon	A moitié en l'air, ↔↔↔ + P
Maximum Velocity Fall	A moitié en l'air, ↔↔↔ + K
Silent Force	A moitié en l'air, ↔↔↔ + S
Forward Roll	↔↔↔ + K
Iron Saber	↔↔↔ + P
<b>OVERDRIVE</b>	
Winger	↔↔↔↔↔ + HS
Emerald Rain	↔↔↔↔↔ + S



### SLAYER

<b>NORMAL</b>	
Bloodsucking Cosmos	S'approcher de l'adversaire, ↔↔↔ + HS
D (Dandy) Step	↔↔↔ + P ou K
Pile Bunker	Au milieu d'un D Step, P
Crosswise Heel	Au milieu d'un D Step, K
Under Pressure	Au milieu d'un D Step, S ou HS
It's Late	Au milieu d'un Under Pressure, S ou HS
Mach Punch	↔↔↔ + P ou K
Feint	↔ et maintenir K
Undertow	↔↔↔↔↔ + P
Footloose Journey	A moitié en l'air, ↔↔↔ + K
<b>OVERDRIVE</b>	
Dead On Time	↔↔↔↔↔ + S
Immortal Wings	↔↔↔↔↔ + HS
Direct-Hit Dandy	A moitié en l'air, ↔↔↔↔↔ + S



### SOL BADGUY

NORMAL	
Gun Flame	↵ + P
Gun Flame (feint)	↵ + P
Tafirn	↵ + ↵ + HS
Bandit Revolver (OK during jump)	↵ + ↵ + K (OK pendant un saut)
Bandit Blitzer	↵ + ↵ + maintenir K
Riot Stamp	↵ + ↵ + K
Terrible Tuss	S'approcher de l'adversaire, ↵ + ↵ + K
Volcanic Viper (OK during jump)	↵ + ↵ + S ou HS (peut être à moitié en l'air)
Knockdown	Au milieu d'un Volcanic Viper ↵ + ↵ + K
Grand Viper	↵ + ↵ + S
OVERDRIVE	
Tyrant Race ver. B	↵ + ↵ + ↵ + ↵ + HS
Dragon Install	↵ + ↵ + ↵ + S



### TESTAMENT

NORMAL	
Phantom Soul	↵ + ↵ + P ou K
Crow Attack	Après avoir touché avec Phantom Soul, le courbeau attaque automatiquement
Grave Digger (OK pendant un saut)	↵ + ↵ + P
EXE Beast (par derrière)	↵ + ↵ + ↵ + S
Warrent	↵ + ↵ + K
Hitori	↵ + ↵ + S
Hitori (poussant)	↵ + ↵ + S après avoir touché avec Master of Puppets
Zeinest (OK pendant un saut)	↵ + ↵ + HS
OVERDRIVE	
Nightmare Circular	↵ + ↵ + ↵ + ↵ + HS
Master of Puppets	↵ + ↵ + ↵ + HS



### VENOM

NORMAL	
Mad Struggle	A moitié en l'air, ↵ + ↵ + S ou HS
Waip (avec la balle)	↵ + ↵ + K
Stinger Aim	Maintenir ↵ + ↵ + S ou HS (peut être chargé)
Corusc Reef	Maintenir ↵ + ↵ + S ou HS
Double Head Morbid	↵ + ↵ + S ou HS
Ball Formation	↵ + ↵ + P, K, S ou HS (peut être à moitié en l'air)
Duious Curve	↵ + ↵ + P, K, S ou HS
OVERDRIVE	
Dark Angel	↵ + ↵ + ↵ + ↵ + S
Red Hat	A moitié en l'air, ↵ + ↵ + ↵ + HS



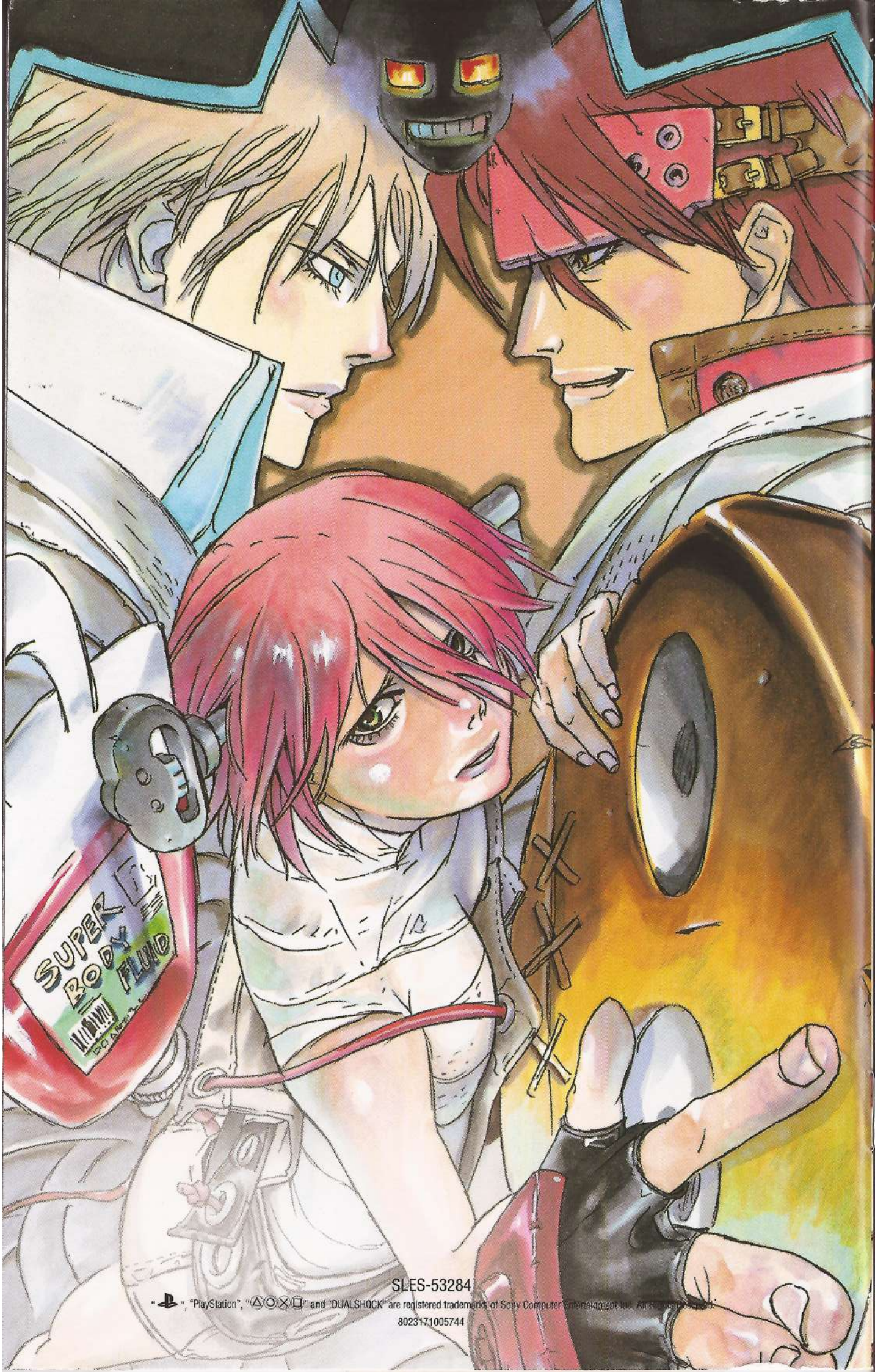
### ZAPPA

NORMAL	
Dog Attack	D ou D + ↵, ↵ ou
Dog Attack Extra	En appuyant sur, D + ↵, D
Say Hello to the	Sans Ghost, ↵ + ↵ + P
Three Ostriches	↵ + ↵ + S
Ghost Mode: Go Away and Bin's Come Back	↵ + ↵ + S ou HS (peut être à moitié en l'air)
Sword Mode: Looks Painful... And Is!	↵ + ↵ + S
Sword Mode: Looks Painful... And Is! Extra	HS pendant Sword Mode: Looks Painful... And Is!
Sword Mode: Fall Down Go Boom	↵ + ↵ + HS
Sword Mode: Stay Away or Die	↵ + ↵ + ↵ + HS
Raou Mode: Darkness Anthem	↵ + ↵ + S
Raou Mode: Darkness Anthem Extra	Raou Mode, Darkness Anthem P
Raou Mode: Last Edguy	↵ + ↵ + S
OVERDRIVE	
Raou Mode: Bellow's Melice	↵ + ↵ + ↵ + ↵ + S
It's Alive!	↵ + ↵ + ↵ + ↵ + HS

### Customer Services Numbers

• Australia	1300 365 911	Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Österreich	0820 500 535	0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• Danmark	33 26 68 00	Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
• Suomi	0600-411911	17.00-21.00 ma-to, 0,79 euro/min. Tätö asiakaspalvelunumero voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
• France	0820 31 32 33	Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• Deutschland	01805 766 977	0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
• Ελλάδα	00321 0678 2000	Εθνική Χρέωση. Παρακαλούμε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υπστηρίξης υλικού των προϊόντων PlayStation.
• Ireland	0818 365065	All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Israel	09 971170	Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Italia	848 82 83 84	Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti soltanto se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
• Malta	21 344700	National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Nederland	0495 574 817	Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
• New Zealand	09 415 2447	National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Norge	820 75 050	Mon-Fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvare-støtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
• Portugal	707 23 23 10	Contacte nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
• España	902 102 102	Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
• Sverige	08 587 822 40	Mån-Fors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvare-support av PlayStation-produkter.
• Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85	Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• UK	08705 99 88 77	National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.



SLES-53284

“PS” , “PlayStation” , “△○×□” and “DUALSHOCK” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.  
8023171005744