



PlayStation

PAL

CRASH BANDICOOT

2

GORTEX STRIKES BACK™



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

NAUGHTY DOG

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®

PLATINUM

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

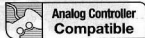
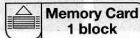
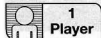
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi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

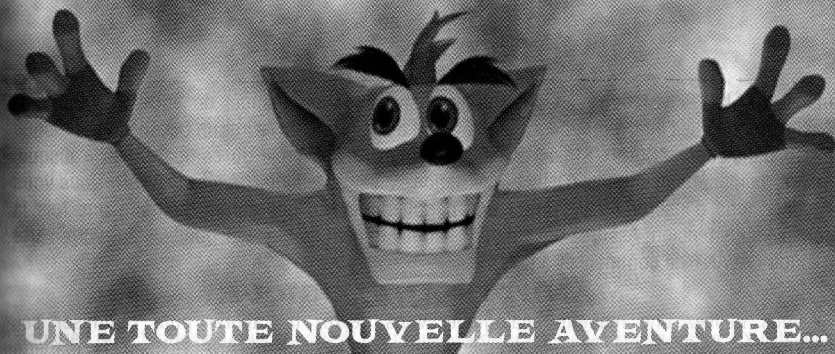
Avertissement sur l'épilepsie

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

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, 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 Sony Computer Entertainment Europe.





UNE TOUTE NOUVELLE AVENTURE...

Grâce à Crash, le maléfique Dr Cortex est projeté en chute libre vers la terre et ses machineries diaboliques ne sont plus qu'un rêve insensé...

En réalité, les problèmes du monde ne font que commencer. Cortex recouvre ses esprits dans une caverne sombre remplie de cristaux étincelants. Persuadé qu'ils possèdent un pouvoir infini, il en prélève un et regagne son laboratoire en rampant pour l'examiner.

Le cristal lui permet de faire une terrible découverte: les planètes seront bientôt en parfait alignement et provoqueront un flux solaire catastrophique. Seuls les cristaux permettront de contenir cette incroyable force. Désireux de se racheter, Cortex commence à développer un nouveau Vortex Cortex alimenté par le cristaux et destiné à absorber l'énergie stellaire et à la dissiper pour la rendre inoffensive. Il s'assure le concours de son vieux collègue et physicien, l'Infâme Dr. N. Gin, pour l'aider à construire sa machine.

Il faut encore 25 cristaux pour produire l'énergie nécessaire à l'alimentation de la machine. Cortex sait bien qu'il n'y a qu'un seul héros capable de mener à bien cette mission: Crash Bandicoot.

Crash a déjà réussi à sauver la planète des griffes de Cortex... mais y parviendra-t-il encore une fois, cette fois-ci pour Cortex lui-même?

INSTALLATION

Installez votre PlayStation® en suivant les instructions du manuel de votre PlayStation®. Assurez-vous que l'interrupteur est sur OFF avant d'insérer ou de retirer un CD. Insérez le disque Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez la manette et allumez (ON) la PlayStation® à l'aide de l'interrupteur POWER. Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer des périphériques ou des cartes mémoire une fois la console sous tension. Assurez-vous qu'il y a suffisamment de blocs disponibles sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer.

MANETTE ANALOGIQUE

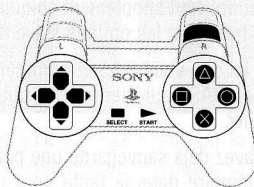
Si vous utilisez une manette analogique, vous devrez la calibrer pour optimiser ses performances. Choisissez le mode analogique en sélectionnant ANALOG sur la manette analogique (un voyant ROUGE s'allume). Dans le menu PAUSE, sélectionnez le menu OPTIONS puis l'option CALIBRER qui devrait désormais apparaître (celle-ci n'apparaît que si la lumière rouge de la manette analogique est allumée). Centrez le manche gauche et appuyez sur la touche **X** (ou appuyez sur la touche SELECT pour régler à nouveau). Placez ensuite le manche gauche en haut, à gauche puis appuyez sur la touche **X**, puis placez-le en haut, à droite, appuyez sur la touche **X**, placez-le en bas à droite, puis appuyez sur la touche **X**. Pour terminer, ramenez le manche en bas à gauche et appuyez sur la touche **X**.

REMARQUE: vous pouvez continuer à utiliser les touches directionnelles ainsi que le manche gauche si vous êtes en mode ANALOG. Ceci peut s'avérer utile lorsque vous vous retrouvez face aux frères Komodo!! Oh, est-ce qu'on vous a dit que vous deviez régler la manette analogique sur le mode rouge ANALOG? Vous l'avez déjà fait?

OK, c'était juste voir...

MANETTE

Touches directionnelles:
HAUT Faire avancer Crash.
BAS Faire reculer Crash.
DROITE Déplacer Crash vers
 la droite.
GAUCHE Déplacer Crash vers
 la gauche.



Touche **O** ou R1
 S'accroupir/Plonger lorsque
 Crash est debout.
 Touche **□** Tournoyer.
 Touche **△** Consulter l'inventaire.
 Touche **X** Sauter (maintenez la
 touche **X** enfoncée pour sauter
 plus haut).

Touches directionnelles puis touche R1 ou touches directionnelles puis touche **O** Glisser.

Touche **X** puis touche R1 ou **X**, puis touche **O** Attaque corporelle.

Touche R1 puis **X** ou **O**, puis touche **X** Saut en hauteur - A combiner avec les touches directionnelles HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour un saut en longueur.

Touche R1 ou touche **O**, puis touches directionnelles Ramper dans une direction spécifique.

Touche START Pour interrompre à tout moment la partie. Une fois en pause, vous pourrez choisir de reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez interrompue (les OPTIONS) ou de retourner à la salle WARP ROOM. Voir MENU PAUSE pour plus de détails.

Touche SELECT Lorsque la partie est en pause, la touche SELECT vous permet de retourner à la salle WARP ROOM.

VOUS ETES IMPATIENT DE COMMENCER?

Bon, après la séquence d'introduction (tout simplement éblouissante), vous accéderez à l'écran titre et au menu principal. Vous y trouverez les options suivantes

NOUVELLE PARTIE: Eh oui, c'est ici que vous pouvez commencer une nouvelle partie! Utilisez les touches directionnelles HAUT ou BAS pour mettre cette option en surbrillance, puis appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner.

CHARGER UNE PARTIE: Si vous avez déjà sauvegardé une partie sur une carte mémoire (et si vous avez branché cette carte mémoire dans la fente pour carte mémoire 1), vous pourrez reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez laissée. Consultez la section CARTE MEMOIRE ci-dessous. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour mettre en surbrillance cette option et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner.

LANGUE: Choisissez entre ENGLISH (anglais), SPANISH (espagnol) FRENCH (français), GERMAN (allemand) ou ITALIAN (italien) à l'aide de la touche directionnelle GAUCHE ou BAS.

BIENVENUE DANS LA SALLE WARP!



Ne se doutant absolument pas des découvertes de Cortex, Crash se prélassait au soleil. Sa petite sœur Coco, reine du piratage informatique, tapote frénétiquement sur son ordinateur portable, espérant terminer un programme avant que les piles de son ordinateur ne la laissent tomber. Elle hurle car son écran est devenu complètement noir et demande à Crash de lui trouver une pile. Alors qu'il se rendait chez lui pour chercher une pile, Crash est soudain aveuglé par un rayon de lumière. Aussitôt, une représentation holographique de Cortex s'adresse à lui dans une ancienne salle Warp!

Cortex demande expressément à Crash de l'aider à trouver les 25 cristaux dont il a besoin pour alimenter le nouveau Vortex Cortex, l'unique moyen de sauver la Terre. Il lui explique que les portes de la salle Warp permettent un accès immédiat à des endroits situés partout dans le monde, les endroits où se trouvent les cristaux tant convoités!





Bien entendu, Cortex ne sait pas qu'il y a également sur la Terre des pierres précieuses (37 transparentes et 5 de couleurs) qui risquent de provoquer sa chute!

Si vous réussissez à trouver les cinq premiers cristaux, vous pourrez entrer dans une nouvelle salle Warp avec cinq nouveaux niveaux. Il vous suffit de placer Crash sur l'estrade principale et d'appuyer sur la touche directionnelle HAUT lorsqu'il pointe le pouce vers le haut. Pour retourner à la pièce précédente, placez Crash sur l'estrade et appuyez sur la touche directionnelle BAS.

MENU PAUSE

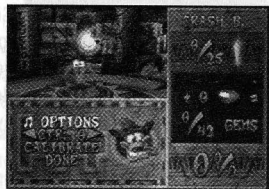
Si vous appuyez sur la touche START durant la partie, vous verrez apparaître le menu PAUSE, avec un inventaire indiquant le nombre de cristaux trouvés et votre progression dans la partie. En fonction de l'endroit où vous vous trouvez dans la partie, vous verrez un menu présentant les options suivantes:

RESUME (reprendre) - Retourner au cœur de l'aventure.

OPTIONS - Choisissez cette option pour modifier vos options.

Choisissez entre STEREO et MONO; modifiez le volume de la musique (MUSIC) ou des effets sonores (FX) à l'aide de la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE; si vous utilisez une manette analogique, vous pourrez la CALIBRER (voir la section intitulée ANALOG CONTROLLER (manette analogique); sélectionnez DONE (terminé) pour retourner au menu PAUSE. Vous pouvez également changer la position de l'écran en mettant en surbrillance CTR, puis en utilisant la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE pour déplacer l'écran vers la gauche ou la droite.

WARP ROOM (salle Warp) - Un niveau vous pose-t-il des problèmes? Retournez à la salle Warp;



vous vous débrouillerez peut-être mieux dans un autre niveau. **SORTIR** - Vous ne pouvez quitter que si vous mettez le jeu en pause dans la salle WARP.

TERMINER UN NIVEAU

Lorsque vous avez récupéré le cristal rose du niveau dans lequel vous vous trouvez, continuez jusqu'à ce que vous trouviez un point Warp. Vous serez réexpédié dans la principale salle Warp où vous devrez poser le cristal. Dr Cortex fera peut-être une apparition pour vous aider et vous encourager. A partir de cet endroit, vous pouvez retourner dans ce niveau ou accéder à tout autre niveau disponible.

PARFAIT!!

Si vous détruisez toutes les boîtes du niveau (notamment les boîtes verrouillées et les boîtes NITRO, mais nous vous donnerons plus de détails à ce sujet plus tard), vous pouvez obtenir une pierre précieuse PERFECT. Il y en a beaucoup à ramasser, mais vous devrez faire preuve d'adresse et d'endurance pour les ramasser toutes!



FIN DE PARTIE

Si vous voyez apparaître cet écran cela signifie que vous avez utilisé toutes vos vies et que vous avez passé l'arme à gauche. Mais ne vous inquiétez pas; sélectionnez OUI pour continuer à partir de la dernière porte de la salle Warp que vous avez franchie et continuer avec 5 nouvelles vies.

CARTE MEMOIRE

Le système de sauvegarde intégré vous permet d'enregistrer des données sur une carte mémoire chaque fois que vous entrez dans une salle Warp. Chaque salle Warp présente un mur portant le message CHARGER/ENREGISTRER. Mettez-vous devant ce mur pour activer le système de sauvegarde. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour mettre en surbrillance une option et appuyez sur la touche X pour sélectionner cette option. N'insérez pas et ne retirez pas une carte mémoire lorsque la console est sous tension, car ceci risquerait d'abîmer les données sur la carte mémoire. Assurez-vous qu'il y a un bloc de mémoire libre sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer.



SAVE (enregister)



Crash Bandicoot 2 vous permet d'enregistrer un maximum de 4 parties sur un bloc de carte mémoire. A partir de l'écran ENREGISTER la partie, sélectionnez une case de sauvegarde en la mettant en surbrillance à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche **X** pour



confirmer votre choix. Vous aurez la possibilité de donner à votre sauvegarde un nom individuel (au maximum 8 lettres). Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance une lettre et appuyez sur la touche **X** pour la choisir. Après avoir saisi un nom, sélectionnez TERMINÉ pour confirmer ou ANNULER pour retourner à l'écran CHARGER/ENREGISTER

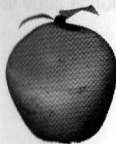
LOAD (charger)



Comme pour la sélection d'une case ENREGISTER, utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance la case, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer que vous souhaitez charger la partie sauvegardée. Vous remarquerez que chaque sauvegarde présente un pourcentage indiquant votre progression dans la partie, le nombre de vies que vous avez gagnées, ainsi que le nombre de cristaux et de pierres précieuses que vous avez ramassés.

DELETE (supprimer)

Si vous remplissez les quatre cases SAVE et souhaitez effectuer une autre sauvegarde, vous pouvez effacer une case dont vous n'avez plus besoin. Il vous suffit de mettre cette case en surbrillance à l'aide des touches directionnelles, puis d'appuyer sur la touche **X**. Vous verrez s'afficher le message suivant: SUPPRIMER - OUI, NON. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour sélectionner OUI et cette sauvegarde sera effacée.



BOITES ET OBJETS SPECIAUX

Wumpa - Ramassez 100 Wumpas et vous obtiendrez une vie supplémentaire (1-up)



Aku Aku (Masque du sorcier) – Lorsqu'il possède un masque, Crash est protégé d'une attaque ou d'un contact avec l'ennemi. S'il ramasse un second masque, il peut recevoir deux coups ou avoir deux contacts avec deux ennemis. Ramassez trois masques et vous serez temporairement invulnérables à tous les petits dangers.

Boîtes flèches - Les boîtes contenant des flèches pointant vers le haut vous indiquent qu'il y a quelque chose d'intéressant pour vous si vous sautez sur elles. Vous ne pourrez ouvrir une boîte flèche qu'en effectuant une attaque tournoyante.



Boîtes élastiques – Comme les boîtes flèches, vous pouvez rebondir plusieurs fois sur ces boîtes pour gagner de multiples récompenses.

Boîtes ? – Qui peut dire ce que recèlent ces boîtes? A vous de le deviner.



Boîtes verrouillées - Vous ne pourrez pas ouvrir ces boîtes en sautant ou en tournoyant. Quels sont les autres mouvements de Crash...? Essayez la ravageuse attaque corporelle, le bodyslam!

Boîtes ! – Ces boîtes risquent de provoquer des changements quelque part dans le niveau.



Boîtes ! vertes – Tournoyez ou sautez sur ces boîtes pour faire exploser toutes les boîtes Nitro de ce niveau (ceci est important).

Boîtes TNT – Sautez sur ces boîtes et vous aurez 3 secondes pour déguerpir. Prenez garde à ne pas déclencher une réaction en chaîne avec d'autres boîtes TNT.



Boîtes Nitro – Ne touchez JAMAIS une boîte Nitro. (c'est juste un conseil).

Boîtes Crash – Si vous voyez une boîte avec un visage de beau gosse, style héros, cette boîte contient un 1-UP pour Crash. Ramassez-la et vous obtiendrez une vie supplémentaire.



C - Point de contrôle. Si vous êtes attaqué par un ennemi, tombez dans un trou, êtes électrocuté, bref, si vous perdez la vie, ouvrez une de ces boîtes pour retourner à l'endroit où vous l'avez ouverte. Si vous ouvrez plus d'une boîte dans un niveau, vous retournerez à l'endroit où vous avez ouvert la dernière boîte.

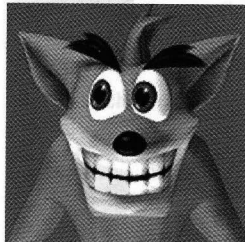
Chemins Bonus

Les chemins Bonus (marqués par un ?) conduisent Crash dans des régions secrètes. Vous pouvez y gagner beaucoup de bonnes choses si vous réussissez à atteindre la fin de ce chemin. Si vous échouez, vous ne pourrez pas conserver les bonus que vous avez si durement gagnés.



LES PERSONNAGES:

Crash Bandicoot



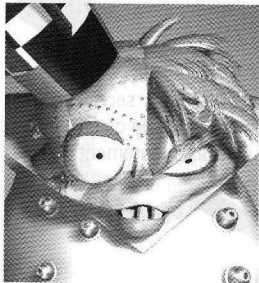
C'est un marsupial en mission! Il est cool, courageux et toujours prêt pour l'action! Ce héros a la foi, mais ce n'est pas un idiot!

Dr. Neo Cortex



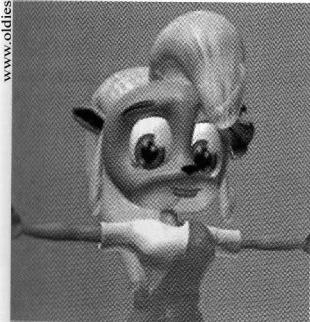
Cortex déclare qu'il a bien appris sa leçon et qu'il veut sauver le monde. Un bon conseil: quoi que vous fassiez, ne tournez jamais le dos à ce mec sauf si vous courez à toute vitesse dans la direction opposée.

Dr. N. Gin



Autrefois physicien de renom international dans le domaine de la défense, Dr. N. Gin fut recruté par Cortex peu après avoir reçu un missile au cours d'un dramatique incident survenu dans le cadre de ses projets. Le missile fut reconstruit pour servir de système de cybervie artificiel, mais il est toujours actif; alors évitez de le contrarier car il pourrait bien péter les plombs!

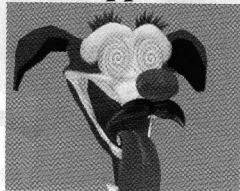
Coco Bandicoot



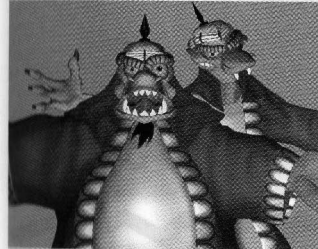
Coco est la jeune sœur enjouée de Crash et est très intelligente. Quand elle n'a pas le nez collé sur un écran d'ordinateur, elle essaye de mettre un peu d'ordre dans la vie désorganisée de Crash. Vous pouvez compter sur Coco pour faire du piratage informatique et déjouer les projets de Cortex en communiquant d'importantes informations à Crash.

Ripper Roo

Ripper Roo est de retour, et il est plus fou que jamais. Il a eu le temps de parfaire ses attaques, alors évitez de vous retrouver face-à-face avec cet individu.

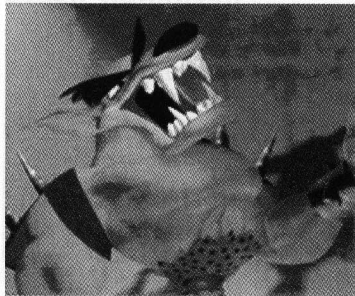


Komodo Joe & Komodo Moe



Ces créatures cruelles au sang froid sont les frères Komodo et marient dangereusement intelligence et muscles, vitesse et force, loyauté et leadership. Komodo Joe est le cerveau des opérations. Il n'est pas puissant physiquement, mais c'est un combattant rapide et rusé. De plus, il a une remarquable maîtrise de l'épée de Samouraï. Komodo Moe ne brille certes pas par son intelligence, mais ce qui lui manque dans la tête est compensé par son incroyable force équivalant à la puissance d'un train de marchandise lancé à vive allure.

Tiny

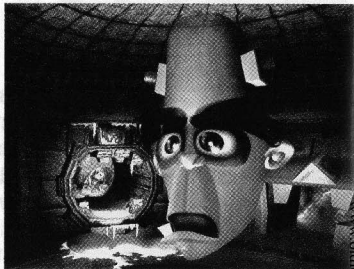


Un redoutable adversaire, c'est le moins qu'on puisse dire de Tiny qui a plus d'un tour dans son grand sac. Prenez vos distances, ou vous finirez en bouillie.



Trahi par Cortex, dont il fut le compagnon d'armes, N. Brio fera n'importe quoi pour l'arrêter et contrecarrer ses plans maléfiques, quelles que soient les conséquences.

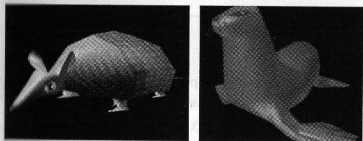
N. Brio



QUELQUES CONSEILS UTILES

Observez bien chacun de vos ennemis avant de les attaquer. Voici quelques conseils utiles pour vous guider dans cette aventure :

Souvenez-vous qu'il a trois manières d'attaquer les ennemis; leur sauter dessus (littéralement), et leur rentrer dedans en tournoyant ou en glissant. Tous ces mouvements nécessitent une précision et un timing parfaits pour éviter que Crash ne se blesse.



Vous pouvez exécuter toutes vos attaques sur les ennemis suivants :

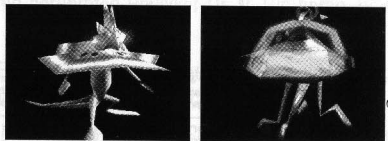


Evitez d'attaquer ces ennemis d'en haut. Vous ne les aurez qu'avec des attaques tournoyantes ou glissantes.



La seule manière de vaincre les ennemis dotés de pics latéraux ou ceux attaquant de face est peut-être de leur sauter dessus.

Attention aux ennemis aux encolures pointues. Nous vous recommandons vivement de glisser sur eux.



Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1300 365 911	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0450 199 000 500* <i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, --/Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, --/Min.)</i>
• Belgique/België/Belgien	011 / 280 996	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	+45 33 26 68 10	+45 33 26 68 10 <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(0660) 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)</i>
• Israel	972 - 3 - 6465643	972 - 3 - 6465643 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00


Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.


Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.


For Game Help, please call your local PowerLine number.


Memory Card Carte Mémoire Memory Card
Tarjeta de memoria Memory Card Geheugenkaart





 PlayStation® Memory card - The essential purchase for all PlayStation® players. Save your exact position or reload saves to master those levels and get 100% from your game. Easy, accurate and no batteries required.

 Carte mémoire PlayStation®: l'accessoire essentiel pour tous les utilisateurs de la PlayStation®. Sauvegardez votre position exacte ou rechargez des parties sauvegardées pour devenir le meilleur sur ces niveaux et tirer le maximum de votre jeu. La carte mémoire est simple, précise et ne nécessite pas de piles.

 Die PlayStation® Memory Card - ein absolutes Muß für alle PlayStation®-Spieler! Speichere Deine exakte Position, oder lade Spielstände, damit Du den verflüchten Level endlich schaffst und hundertprozentigen Spielspaß genießen kannst. Die Memory Card ist leicht zu handhaben, speichert präzise und braucht keinerlei Batterien.

 La tarjeta de memoria PlayStation® es un accesorio indispensable para todos los usuarios de la consola PlayStation®. Graba tu posición exacta o reanuda partidas grabadas anteriormente para superar niveles cada vez más difíciles y sacar el máximo provecho a tus juegos. Es fácil de usar, precisa y no necesita pilas.

 L'accessorio indispensabile per tutti i giocatori della PlayStation®: la memory card della PlayStation®. Salva i tuoi progressi o ricarica partite salvate per acquistare dimestichezza con i livelli e sfruttare al massimo il gioco. Facile da usare, precisa, non richiede batterie: la memory card.

 De PlayStation® geheugenkaart: een onontbeerlijke aanschaf voor alle PlayStation® bezitters. Sla je exacte positie in het spel op en laadt eerder opgeslagen spelen in om de levels onder de knie te krijgen en alles uit het spel te halen wat er in zit. Gemakkelijk, altijd correct en zonder batterijen: de PlayStation® geheugenkaart.



Memory Card

SCES-00967

NAUGHTY DOG

UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

PS, and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

71171976421

www.universalsstudios.com