



PlayStation

PAL

GOD BLESS THE RING

EHERGEIZ

SQUARESOFT®

PlayStation®

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne saisissez 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 téré, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

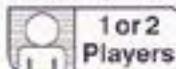
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

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

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

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1997,1998,1999,2000 Square Co.,Ltd. / DreamFactory Co.,Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co.,Ltd. EHRGEIZ is a trademark of Square Co.,Ltd. Published by Square Europe Ltd. Library programmes © 1990-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.



1 or 2
Players



Memory Card
1-3 blocks



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible

DUAL SHOCK™



TABLE DES MATIERES :

Prologue	04
Démarrage du jeu	04
Manettes	06
EHRGEIZ	07
L'écran	08
Modes	08
Mouvements	11
Attaques	12
Personnages	16
Guest Characters	24
Mini Games	26
Brand New QUEST	28
Credits	35

FRANÇAIS

PROLOGUE :

Il y a cinquante ans, une mystérieuse épée fut découverte dans les ruines d'un vieux château allemand. L'épée, surmontée d'une pierre précieuse d'origine inconnue, portait le nom de EHRGEIZ™.

La nouvelle se répandit rapidement. EHRGEIZ devint alors l'enjeu d'un grand tournoi attirant les combattants du monde entier.

A la même époque, une organisation secrète entreprenait des fouilles au Moyen-Orient afin de percer le secret de l'immortalité. Cependant, la dernière clé donnant l'accès aux ruines ne put être trouvée. Aujourd'hui, une légende raconte que la pierre incrustée dans EHRGEIZ serait la clé de cette porte.

Ceux qui espèrent découvrir enfin le secret des ruines doivent pour cela remporter le tournoi.

La tension est à son comble au sein des participants. Le jour de la confrontation est proche !

DEMARRAGE DU JEU :

ATTENTION :

Il est recommandé de ne pas insérer ni retirer de périphériques (MEMORY CARDS, accessoires...), lorsque la console est allumée.

Prépare la console PlayStation conformément aux instructions du mode d'emploi. Assure-toi que la console est éteinte lorsque tu insères ou retires un disque. Insère le disque EHRGEIZ et ferme le couvercle du compartiment à disque. Connecte une ou deux Manettes aux ports de Manette et allume la console PlayStation (appuie sur ON). Pour éviter la séquence d'introduction, appuie sur la touche START.

Le menu suivant apparaît après l'introduction:

- EHRGEIZ
- MINI GAMES
- Brand New QUEST
- MEMORY CARD



ECRAN MENU

Utilise les touches directionnelles pour sélectionner une option et appuie sur la touche **X** pour valider. Un nouvel écran apparaît. Pour chaque mode de jeu, réfère-toi à la page indiquée :

EHRGEIZ 07
MINI GAMES 26
Brand New Quest 28

A partir de l'écran EHRGEIZ, tu peux revenir au menu principal en sélectionnant EXIT ou en appuyant sur la touche **A**.

Pour les Mini Games (Mini Jeux), tu peux revenir au menu principal en appuyant sur la touche **A** pendant la présentation.

Il n'est pas possible de retourner au menu principal, une fois le mode Brand New QUEST sélectionné. Sauvegarde les données de ton jeu EHRGEIZ afin de ne pas les perdre. **■**

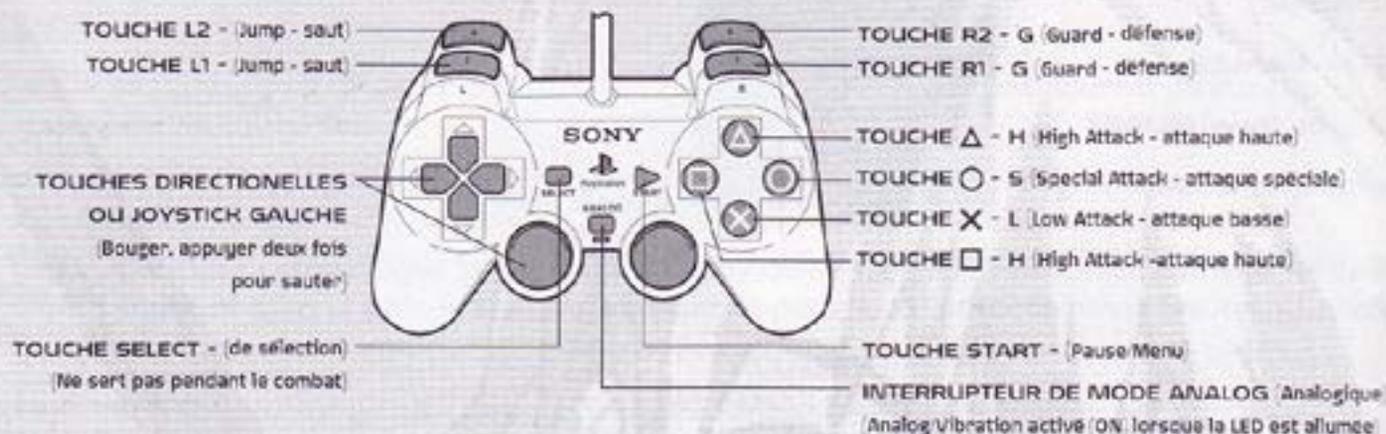
MEMORY CARD :

ATTENTION:

Assure-toi qu'il y a suffisamment de blocs libres sur ta MEMORY CARD avant de commencer à jouer.

Sélectionne MEMORY CARD sur le menu principal. Cette option te permet de sauvegarder tes résultats en modes Arcade et Mini Games uniquement. Un seul bloc est nécessaire pour sauvegarder les données du jeu en modes Arcade et Mini Games. En mode QUEST, deux blocs sont nécessaires. Pour les instructions concernant la sauvegarde et le chargement, réfère-toi aux rubriques 'Saving' et 'Loading' de la p. 34

MANETTES :



La Manette possède quatre configurations. Les touches ci-dessus concernent le mode Arcade. Dans le mode Controller, la touche **Ⓢ** combine les touches High (H) et Low (L) Attack et annule la fonction saut avec les touches directionnelles. Ces touches ont été conçues pour la PlayStation. Avec l'option Custom, tu peux personnaliser la configuration des touches. Lors de la sélection des personnages, appuie sur la touche **SELECT** pour accéder au menu de configuration des touches. Pour jouer à **EHRGEIZ**, tu peux aussi utiliser la Manette Analogique (**DUALSHOCK**) en mode **ANALOG (LED : ROUGE)**. Tu peux contrôler le personnage avec le joystick gauche, les fonctions des touches restent les mêmes. La fonction de vibration peut être mise sur ON/OFF à partir du menu Options. Remarque : Lorsque tu commences une partie, tu te trouves par défaut en mode Arcade.

LES COMMANDES :

Touches directionnelles et fonction des touches :

- ↘: Appuyer une fois sur la touche directionnelle.
- : Maintenir la touche directionnelle enfoncée.
- (H): High Attack - Attaque haute. Appuyer sur la touche  ou la touche .
- (L): Low Attack - Attaque basse. Appuyer sur la touche .
- (J): Just Frame Technique – Technique spéciale. Explications p. 13.
- (Jump): Saut. Appuyer sur la touche L1 ou L2.
- (G): Guard – Défense. Appuyer sur la touche R1 ou R2.
- (S): Special Attack – Attaque spéciale. Appuyer sur la touche .
- (+): Appuyer en même temps.

EHRGEIZ :

RÈGLES DU JEU

Le but de chaque participant est de vaincre tous les adversaires auxquels il est confronté. Utilise les techniques de combat conventionnelles et les attaques spéciales ("Special Attacks") pour affaiblir ton adversaire et gagner le combat. Celui qui épuise la jauge de vie de son adversaire – située en haut de l'écran - ou celui dont la jauge est la plus remplie à la fin du temps imparti gagne une manche. Si les deux jauges se vident simultanément ou sont au même niveau à la fin du combat, les deux joueurs sont à égalité.

Le premier qui gagne deux manches est le vainqueur.

L'ECRAN :

1. Le Chronomètre

Il affiche le temps du match. Le match est terminé quand le chronomètre atteint zéro.

2. La jauge de vie (barre verte)

La jauge de gauche affiche le niveau de vie du joueur 1 et celle de droite le niveau de vie du joueur 2. Les jauges se vident à chaque fois que les joueurs subissent des dommages. Un joueur est hors de combat, lorsque sa jauge de vie est vide.

3. La jauge "Special Attack" (barre rose)

Elle affiche le reste d'énergie qui peut être utilisée pour les attaques spéciales. La jauge de gauche correspond au joueur 1 et celle de droite au joueur 2. La jauge diminue à chaque attaque spéciale ou interruption. Quand la jauge est vide, le joueur ne peut plus utiliser ni les attaques spéciales ni les interruptions.

4. Les points

Les points gagnés s'affichent à l'issue du combat.



ARCADE MODE :

Cette option te permet de te mesurer à un adversaire contrôlé par l'ordinateur.

Un deuxième joueur peut se joindre au jeu à n'importe quel moment en appuyant sur la touche START de la deuxième Manette. Le vainqueur peut continuer de jouer en mode Arcade. Tu peux mettre le jeu sur pause en appuyant sur la touche START. Une fois sur pause, tu peux avec l'option EXIT arrêter la partie et retourner au menu principal de EHRGEIZ.

Game Over / Continue:

Quand tu perds en mode Arcade, l'option CONTINUE apparaît. Pour recommencer le combat, appuie sur la touche START avant que le chronomètre n'atteigne zéro. Sinon, GAME OVER s'affiche à l'écran.

VS MODE :

Cette option permet à deux joueurs de s'affronter. Sélectionnez votre personnage avec les touches directionnelles, puis choisissez ensuite le lieu du combat et le niveau de difficulté. Le combat débute tout de suite après.

PRACTICE :

L'option Practice (entraînement) te permet de te familiariser avec les personnages de ton choix en les faisant combattre sans limitation de temps et sans subir de dommages. Pour commencer, choisis ton personnage et l'adversaire avec lequel il s'entraîne. Tu peux personnaliser le combat en appuyant sur la touche **START**. Un menu Options apparaît alors. Utilise les touches directionnelles bas ou haut pour choisir une option et les touches gauche ou droite pour changer la sélection. Pour retourner au mode Practice, appuie sur **START**. Les options sont les suivantes :

PLAYER/ENEMY :

Permet de sélectionner les commandes et régler les mouvements du personnage contrôlé par l'ordinateur.

CONTROL DISPLAY :

Permet de visualiser ou non au bas de l'écran les touches utilisées par le joueur 1 avec ON/OFF.

STATUS DISPLAY :

Permet d'afficher ou non les dommages causés et les techniques de combat utilisées avec ON/OFF.

SPECIAL GAUGE :

Permet de régler la jauge "Special Attack" sur FULL (plein) ou EMPTY (vide).

STAGE :

Permet de choisir l'arène d'entraînement.

CHARACTER SELECT :

Permet d'afficher l'écran de sélection des personnages.

EXIT TO TITLE :

Permet de retourner au menu principal.

OPTIONS :

Tu peux modifier les paramètres du jeu.

Appuie sur les touches directionnelles haut ou bas pour sélectionner une option et valide avec la touche .

GAME SETTINGS :

En sélectionnant cette option, un autre menu propose les choix suivants. Utilise les touches directionnelles gauche ou droite pour changer les données.

CPU LEVEL

Permet de choisir la force des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Il existe cinq niveaux allant de VERY EASY (très facile) à VERY HARD (très difficile).

SET COUNT

Permet de choisir le nombre de manches par combat, de 1 à 4.

TIME

Permet de sélectionner la durée de chaque combat, de 20 secondes à un temps indéfini (Infinity).

HIT POINT

Permet de choisir le niveau de vie des personnages.

BOX

Permet de choisir d'avoir ou non des caisses dans l'arène.

(Une caisse peut être utilisée comme arme et contenir des objets utiles).

EXIT

Permet de retourner au menu Options.

DISPLAY ADJUST :

Permet de centrer l'écran.

VIBRATION :

Permet d'avoir ou non la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK). Appuyer sur ON/OFF.

MOVIE PLAYER :

Permet de regarder l'introduction ainsi que les différentes séquences de fin (n'oublie pas de sauvegarder, après avoir terminé le mode ARCADE avec un des personnages).

SOUND SETTING :

Permet de sélectionner la musique du jeu et le son (mono ou stéréo).

EXIT :

Permet de retourner au menu EHRGEIZ

MOUVEMENTS :

Chaque personnage peut pivoter de 360 degrés où que soit l'adversaire. Utilise les touches directionnelles.

Courir (→ dans n'importe quelle direction)

Tu cours dans la direction de la touche directionnelle utilisée. Lorsque tu cours, tu ne peux pas te défendre. Mais tu te déplaces rapidement.

Marcher (→ dans n'importe quelle direction. Appuyer sur les touches R1 ou R2)

Tu te déplaces lentement en faisant face à ton adversaire. Tout en marchant, tu te mets en position de défense (Guard). Marcher lentement vers son adversaire est une des tactiques de ce jeu.

Esquive (Appuyer sur une touche directionnelle tout en maintenant appuyée la touche R1 ou R2)

Tu pivotes et deviens à moitié transparent. Tu esquives ainsi les attaques spéciales.

S'accroupir (Maintenir appuyée la touche R1 ou R2)

Tu te baisses et évites ainsi l'attaque haute de ton adversaire.

Tu te protèges également contre les attaques basses ('Low Attack').

Roulade (↔↔ Maintenir appuyée la touche R1 ou R2)

Tu roules dans la direction de la touche directionnelle utilisée. Si tu utilises une touche attaque pendant que tu roules, tu peux attaquer une fois la roulade finie.

Note : Tu ne peux pas utiliser le joystick gauche pour rouler.

Saut (↔↔ ou G + S ou la touche L1 ou L2)

Tu sautes dans la direction de la touche directionnelle utilisée. La hauteur de saut dépend du temps de pression de la touche directionnelle. Si tu appuies sur une touche attaque lorsque tu effectues un saut, tu attaques en sautant.

Note : Si tu utilises le joystick gauche, tu ne peux pas exécuter de saut avec les touches directionnelles.

Pas (⇨ en maintenant appuyée la touche R1 ou R2)

Accroupi, tu fais des petits pas dans la direction de la touche directionnelle utilisée. Combinée avec les touches d'attaque, cette manipulation te permet de réaliser des attaques originales.

Note : la distance des pas varie selon que tu utilises les touches directionnelles ou le joystick gauche.

ATTAQUES :

Les formes d'attaques ci-dessous peuvent être exécutées par n'importe quel personnage.

HIGH ATTACK (attaque haute)

Appuie sur la touche  ou . Cette attaque vise le haut du corps. Tu peux éviter cette attaque en prenant la position accroupie ou 'Guard'.

MID ATTACK (attaque milieu)

Appuie en même temps sur la touche  ou  et sur la touche . D'autres attaques peuvent être exécutées par une combinaison de touches  ou . Elle vise le milieu du corps. Tu évites cette attaque en prenant la position 'Guard'.

LOW ATTACK (attaque basse)

Appuie sur la touche  Cette attaque vise le bas du corps. Tu évites cette attaque en prenant la position accroupie.

SPECIAL ATTACK (attaque spéciale)

En appuyant sur la touche  , chaque personnage peut exécuter une attaque spéciale. Tu peux échapper aux attaques spéciales, mais pas avec la position 'Guard'.

GUARD (défense)

Tu peux bloquer les attaques de ton adversaire qui visent le haut et le milieu du corps, en te tenant debout, face à lui. Pour les attaques basses, tu peux te mettre en position de défense accroupie. Tu ne peux pas te mettre en 'Guard' contre les attaques spéciales.

La position de défense n'est pas efficace quand le corps de l'adversaire devient rouge. Essaie alors d'esquiver les attaques. Lorsque tu fais dos à ton adversaire, tu deviens bleu. Tu ne peux alors plus te défendre.

INTERRUPT (interruption)

Si tu opères une attaque spéciale en même temps que ton adversaire, tu te trouves en position de défense et contre-attaques automatiquement. Cela s'applique aussi pour une attaque normale. Certaines attaques ne peuvent pas être interrompues.

JUST FRAME TECHNIQUE (technique spéciale)

Il est possible d'opérer des attaques avec une technique spéciale en appuyant sur les touches à un moment précis de l'attaque.

Si tu réussis, le point de contact est enveloppé d'une lumière bleue et un "J" apparaît sur la liste technique. Le moment d'exécution est différent pour chaque technique, il est donc judicieux de lancer les attaques à des moments différents.

ATAQUES AVANCEES :

En combinant ces fonctions avec les touches directionnelles, tu peux utiliser différentes techniques d'attaques.

Voici ci-dessous quelques exemples:

Forte attaque haute:	G + H
Forte attaque basse:	G + L
Attaque en courant:	H ou L
Attaque en marchant:	H ou L
Attaque en sautant:	H ou L
Corps à corps :	H + L quand tu te trouves au-dessus de ton adversaire
Contrecarrer la lame de l'adversaire:	G
Rebondir sur le mur:	H en courant vers un mur
Ultime attaque spéciale:	Maintenir appuyée S jusqu'à la fin de l'action.

Saisie : G + H + L

Si tu appuies sur G + H + L en même temps, tu saisis ton adversaire. (Cette attaque est aussi possible lors d'une 'Guard' (G) avec la combinaison H + L).

Si l'opération réussit, quatre autres déplacements sont possibles :

Attaques après avoir attrapé l'adversaire

- Mettre à terre : aucun mouvement n'est nécessaire après l'attaque
- Frapper : H ou L successivement (jusqu'à 3 coups)
- Lancer dans les cordes : appuyer sur les touches directionnelles dans la direction des cordes

Hold Break

Le 'Hold Break' te permet d'échapper à ton adversaire lorsqu'il te met à terre ou te lance dans les cordes. Lorsque tu es saisi par ton adversaire, tu peux te mettre en position de défense et échapper ainsi à l'attaque. Lors d'une frappe, tu peux utiliser le mode Interruption si l'attaque spéciale est exécutée à un certain moment.

Mise à terre spéciale

Appuie sur les touches directionnelles de façon circulaire ou fais pivoter le joystick gauche une fois, puis G + H + L. Cette manœuvre te permet de saisir ton adversaire et de le jeter à terre. Tu ne peux mettre ton adversaire à terre que si tu es près de lui. Ton adversaire peut échapper à l'attaque en prenant la position de défense si tu deviens blanc.

Plaquage : G + H + en courant

Cette manœuvre te permet de plaquer ton adversaire au sol, à condition d'être près de lui. Tu peux échapper à cette attaque en adoptant la position de défense si tu deviens blanc.

Si le plaquage réussit, voici d'autres attaques possibles :

- Frapper : H ou L successivement (jusqu'à 3 coups)
- Mettre à terre : aucun mouvement n'est nécessaire après avoir saisi l'adversaire

Attaque utilisant une caisse :

Les caisses sont positionnées stratégiquement suivant les étapes. Tu peux les pousser ou monter dessus. Tu peux les lancer sur ton adversaire si tu te trouves près d'une caisse et appuies sur G + H + L. Tu peux utiliser les armes et les objets issus des caisses détruites.

Se ressaisir :

Si tu te fais renverser, tu peux, en choisissant ton moment, te mettre en garde avant de tomber. Cela te permet de te ressaisir et d'éviter de perdre du temps. Cette manipulation est également possible si tu es attaqué en l'air.

Se relever :

Essaie de te relever le plus tôt possible. Tu évites ainsi une nouvelle attaque de ton adversaire. Après un certain temps au sol, tu te relèves automatiquement.

Si tu restes au sol, voici les déplacements possibles :

Se relever	G
Rouler	touche directionnelle
Sauter en se levant	G + S
Se relever, attaque basse	L
Se relever, attaque milieu	H
Uppercut	H + L lorsque ton adversaire se trouve près de ta tête
Balayage	H + L lorsque ton adversaire se trouve près de tes jambes

PERSONNAGES :

KEN MISHIMA (GODHAND)

Un ancien mercenaire de la mystérieuse organisation 'Red Scorpion'.

Sur le point de percer le secret des ruines, il s'ampute le bras pour obtenir le droit de quitter Red Scorpion.

Selon lui, ses ambitions valent ce sacrifice. En échange de quelques informations, une autre organisation lui fournit un nouveau bras et lui permet de monter une équipe de recherche, entièrement vouée à la découverte du secret de l'immortalité. Il apprend alors par son équipe que la pierre incrustée dans EHRGEIZ pourrait être la clé des ruines. Son désir d'immortalité le pousse donc à participer au tournoi d'EHRGEIZ.

PROFIL :

AGE : 26 **NATIONALITE :** Japonaise **SEXE :** Masculin

OCCUPATION : Ancien mercenaire ; Président de la Cie Mishima Construction

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Bras Canon / Eclair / Grenades

One-two Kick :	H, H, H
Divide Combo Step :	H, H, J, H, H, H, H, H, J, H, H, J, H, H, H, G
Rising Upper :	H + L
Arm Gun :	S
Mach Punch :	H, L, H, H, H, H, H, H, H, H, H
Triple Arm Gun :	maintenir appuyée S
Shoulder Tackle :	H + L en courant
Rolling Mine :	S en roulant (G pour exploser)
Divide Combinaison Step :	Pas. H, L, J, H
Grenade Toss :	S en sautant



YOKO KISHIBOJIN (YOYO YOKO)

Le père de Yoko est archéologue et sa mère est maître dans l'art du Kishiboujin ryu Jyujutsu. A l'âge de 10 ans, ses parents divorcent et sa mère l'élève seule. Alors qu'elle est encore au lycée, Interpol la remarque pour ses compétences dans l'art du Jyujutsu. Elle est alors intégrée dans leur unité de combat rapproché. Un jour, elle reçoit une lettre de son père qui la charge d'acquiescer EHRGEIZ. Dans le même temps, Interpol lui donne pour mission de participer au tournoi afin d'enquêter sur les activités suspectes qui entourent EHRGEIZ.

PROFIL :

AGE : 17 NATIONALITE : Japonaise SEXE : Féminin

OCCUPATION : Agent d'Interpol

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Yo-Yo

Triple Upper Attack :	H, H, H
Burning Rage :	H, H, J, L, H, H, J, H, H, H, H, H, J, L, L
Moon Kick :	H + L
Kishibojin Yo-Yo :	S
Rapid Aerial Kick :	G + L, H, H, H, H
Marbles :	S en sautant
Crescent Kick :	G+ H en courant
Mad Dog Walk :	Maintenir S
Slammer :	Pas, L, L
Backhand :	S lorsque la jauge ' Special Attack ' est vide



PERSONNAGES :

PRINCE DOZA

Sa devise est : 'anéantir quiconque se trouve sur mon chemin !' Doza est en permanence à la recherche d'adversaires plus puissants.

Cependant dans le monde du kick boxing, il reste le maître incontesté. Capable de vaincre ses ennemis à mains nues, Doza commence à s'ennuyer et sent le besoin de trouver un défi à sa hauteur. Lorsqu'il entend parler du tournoi EHRGEIZ, où les concurrents peuvent user de pouvoirs psychiques et d'armes aussi diverses que meurtrières, il sait qu'il a sa chance. Le secret d'EHRGEIZ le laisse indifférent, mais son esprit guerrier s'anime à l'idée d'affronter des adversaires exceptionnels.

PROFIL :

AGE : 29 **NATIONALITE :** Britannique **SEXE :** Masculin

OCCUPATION : Kick boxer

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Rocket Punch

Jumping Knee :	H + L
Divine Reverence :	H, H, J, H, H, H, L, H, H, H, H
Body Break Shot :	H, H, H, H, L, L
Hurricane Straight :	H + L + S
Hurricane Spin Kick :	Appuyer sur les touches directionnelles dans un mouvement circulaire ou faire pivoter le Joystick Analogique, puis H, H, H, H, H
Death Fire :	S
Triple Death Hammer :	H, H, H, H, en courant
Desperado Fire :	Maintenir S
Low Boomerang Hook :	Pas, H, H
Loose Boot :	S lorsque la jauge 'Special Attack' est vide



SASUKE

Son apparence révèle immédiatement son statut de Ninja, mais son identité réelle demeure inconnue. Il travaille actuellement pour l'organisation 'Red Scorpion', mais étant amnésique, il ne se souvient pas de son vrai nom. Lors d'une mission où il était chargé d'assassiner l'aventurier Koji Masuda, il remarque une mystérieuse pierre incrustée dans l'épée de celui-ci. Convaincu que cette pierre précieuse lui permettra de recouvrer la mémoire, Sasuke est déterminé à acquérir l'arme légendaire EHRGEIZ.

PROFIL :

AGE : Inconnu **NATIONALITE :** Japonaise (?) **SEXE :** Masculin

OCCUPATION : Ninja

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Shuriken, Katana

Ninja Sword Run :	H, H, H, L, H
Flip Slash :	G + L + S
Rising Back Flip To Slash :	H + L, H + L, H
Shooting Star :	S
Triple Slash :	H, H, H en courant
Super Star :	Maintenir S
Ninja Deception :	Pas, L, L, H
Smoke Bomb :	S en sautant
Kagehisa :	H, H, H, et entre les deux. J, H
Quick Slash :	S lorsque la jauge 'Special Attack' est vide



PERSONNAGES :

LEE SHUWEN

Maître de l'art mortel du Kempo et fondateur du Hakkyoku Ken, Lee a acquis la puissance et la technique de tuer un homme en une seule attaque. On raconte qu'il y a des années, il est mort empoisonné. Cependant, grâce aux pouvoirs d'un élixir légendaire trouvé dans la sépulture du premier empereur, Lee fut miraculeusement ramené à la vie. L'élixir lui a redonné vie, mais il le rajeunit aussi. A force de rajeunir, Lee finira inexorablement par disparaître. Afin d'éviter un tel sort, il se donne pour mission de trouver la clé de l'immortalité. Commence alors son périple à la recherche des ruines et de leur secret.

PROFIL :

AGE : Environ 47 (pour le moment) **NATIONALITE :** Chinoise **SEXE :** Masculin

OCCUPATION : Assassin Self Defense

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Nagayari

Hellstorm :	H, H, H, H
Dragon Cannon :	Maintenir H + L + S
Cold Shoulder :	H + L
Divine Spear :	S
Double Heaven Kick :	H, H en courant
Judgment :	Maintenir S
Sweep To Tiger Elbow :	Pas, L, L, H
Brandish Spear :	Appuyer sur les touches directionnelles dans un mouvement circulaire ou faire pivoter le Joystick Analogique, puis S
Magical Double Hand Slap :	Appuyer sur les touches directionnelles dans un mouvement semi-circulaire ou faire pivoter le Joystick Analogique de 90 degrés, puis H, J, H
Palm Rush :	S, H, quand la jauge 'Special Attack' est vide



WOLF GIRL JO

Encore enfant, Jo survit à un accident d'avion en Amazonie, s'en sortant avec seulement quelques blessures à la tête. Elevée par des loups, elle développe une force physique trois fois supérieure à celle d'un être humain normal. A la mort de sa mère louve, Jo acquiert la réputation de ' fille louve mangeuse d'Homme ' et est finalement capturée. Une fois en prison, elle montre une agressivité féroce envers ses geôliers. Red Scorpion entend parler d'elle et décide de la recruter en lui donnant le nom de Jo. Elle reçoit immédiatement l'ordre de chercher EHRGEIZ sans avoir la moindre idée de ce pourquoi elle se bat.

PROFIL :

AGE : 18 **NATIONALITE :** Allemande, mais sans patrie depuis qu'on la croit morte

SEXE : Féminin **OCCUPATION :** Prisonnière

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Transformation

Prisoner Kick : H, H, H

Hornbreak Dread : H + S, L, L, H, H + L, J, H

Tail Strike : H + L

Transformation : S

Destruction Spin : Appuyer sur les touches directionnelles dans un mouvement circulaire ou faire pivoter le Joystick Analogique, puis H

Wolven Kick : H après Transformation

Lunatic Dance : H + L, L en courant

GA-Suppressor : H + L en courant (après Transformation)

Rolling Fang : Pas, L, L

Lunatic High : H lorsque la jauge 'Special Attack' est vide



PERSONNAGES :

DASHER INOBA

Inoba est un éminent lutteur et disciple de Karl Schneider, le fondateur du tournoi EHRGEIZ. Il est également membre du comité de surveillance EHRGEIZ. A la mort de son maître, Inoba découvre une lettre laissée par Schneider. Celle-ci sous-entend que ce dernier aurait effectué des recherches sur le lien unissant la pierre incrustée dans EHRGEIZ et les anciennes ruines. Depuis le jour où il a posé les yeux sur la pierre mythique, Inoba est fasciné par son aura. Poussé par le désir de posséder la pierre et de lever le voile du mystère entourant les recherches de son maître, Inoba est désormais déterminé à mettre la main sur l'arme légendaire.

PROFIL :

AGE : 38 **NATIONALITE :** Japonaise **SEXE :** Masculin

OCCUPATION : Lutteur Pro

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Techniques de lutte

Triple Chop :	H, H, H
Grand Knuckle :	H + S, J, H, J, H
Rolling Upper :	H + L
Dasher Bomb :	S
Dasher Lariat :	H en courant
Final Dasher :	Maintenir S
Brawl Kick :	Pas, H
Homing Body Press :	S en sautant
Heel Slam :	G + L + S
Dasher Scissors :	S lorsque la jauge "Special Attack" est vide



HAN DAEHAN

Maître dans l'art du Tae Kwon Do, Han est une jeune star du cinéma d'action qui n'a pas besoin de doublure pour ses cascades. Ce que les gens ignorent, c'est que sa jambe droite est artificielle. Il y a un an, lors d'un tournage au Moyen-Orient, un étrange nuage de fumée noire l'a privé de sa jambe droite. Essayant de trouver une explication à ce phénomène, il découvre des informations sur plusieurs incidents similaires qui se sont produits aux abords des anciennes ruines.

Daehan est alors attiré tout comme les autres par les mystérieux alentours des ruines.

PROFIL :

AGE : 23 NATIONALITE : Coréenne SEXE : Masculin

OCCUPATION : Star de cinéma d'action

ARME (ATTAQUE SPECIALE) : Missile

Killing Blade :	H, H, L
Bloodhound :	G + L, L, J, H
Swallow Thrust :	H + L, H
K-1 :	S
Death Flail :	G + L, L, L, L
K-10 :	Maintenir S
Tomahawk :	H, H, H en courant
Scarecrow :	S lorsque la jauge 'Special Attack' est vide
Rapier Kick :	Pas, H
Crowpick Combination :	H (8 fois) après Scarecrow



PERSONNAGES INVITÉS

Les personnages invités viennent du monde de Final Fantasy ® VII. Ils ont mystérieusement été appelés à se joindre au tournoi de EHRGEIZ. Certains invités ne feront leur apparition que sous certaines conditions.

CLOUD STRIFE

C'est un ancien soldat de la compagnie Shinra qui travaille maintenant en indépendant. Son imposante épée a le pouvoir de trancher n'importe quoi.



TIFA LOCKHART

C'est une amie d'enfance de Cloud et un membre du groupe révolutionnaire AVALANCHE. Serveuse dans le bar d'un quartier misérable, elle est par ailleurs adepte de l'art martial Zangan-ryu. Par conséquent, ses poings et ses jambes sont des armes redoutables.

SEPHIROTH

Le SOLDAT légendaire que Cloud a toujours voulu éliminer. Après avoir appris le secret de son passé, la haine qui s'empare de lui le pousse vers sa propre destruction. Son arme est l'épée toute puissante Masamune.





YUFFIE KISARAGI

C'est une descendante noble des Ninjas. Elle se donne pour nom " Materia Hunter ", car elle collectionne des materia du monde entier. Sournoise et égoïste, elle est cependant une précieuse alliée grâce à son shuriken géant et ses dons de Ninja.

C'est un ancien tueur de la Section Shinra Intelligence (les Turcs) qui porte un lourd passé. Après avoir été endormi dans le Manoir Shinra, il est assassiné par un de ses tueurs. Grâce à une reconstruction bionique, il est ramené à la vie. Il est maintenant doté de pouvoirs surnaturels.

VINCENT VALENTINE



DJANGO

Il guette les visiteurs derrière les anciennes ruines.

Cette creature mystique recherche une force mystérieuse. Une énigme entoure cet animal.



MINI GAMES :

Ehrgeiz comprend quatre Mini Jeux (Mini Games). Choisis-en un à partir du menu principal.

Note : Les commandes de la 'Infinity Battle' (Bataille Sans Fin) et de la 'Battle Runner' (Bataille des Coureurs) sont les memes que pour EHRGEIZ. Choisis le mode de la Manette au moment de la selection des personnages. Les paramètres tels que la configuration des touches sont réglés selon le Mini Jeu.

Infinity Battle :

Ce jeu, destiné à un seul joueur, consiste à vaincre tous les adversaires auxquels tu es confronté. Lorsque ta jauge de vie est vide, le jeu est fini. Quand tu bats ton adversaire, ta jauge de vie se remplit (plus le combat a été remporté rapidement, plus la jauge se remplit). Lorsque la jauge est pleine, un cœur apparait. Si tu gagnes sans recevoir de coups (perfect), le nombre de cœurs augmente (jusqu'à 8). Essaie d'obtenir le score le plus élevé en battant le plus d'adversaires possible.



Battle Runner :

Ce Mini Jeu consiste à courir sur un circuit. Pour gagner, tu dois courir plus vite que ton adversaire.

Sélectionne d'abord un personnage et une course. (Si tu joues contre l'ordinateur, tu ne peux pas choisir la course). La jauge de vie des personnages se remplit ou se vide selon les dommages infligés ou subis. A chaque fois que tu infliges des dégats a ton adversaire, ta jauge augmente ainsi que ta vitesse. (La vitesse change aussi selon le décor). Attaquer l'adversaire est une des méthodes pour enrayer sa course. Il est possible en outre de collecter des objets permettant de prendre l'avantage de la course. Une utilisation stratégique de ces objets reste la clé de la victoire.



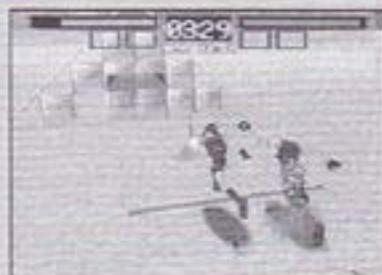
ANNEXES :

Rouge	RVS	La course change de direction
Bleu	HPEXC	Les jauges de vie sont interchangeables
Jaune	SP UP	La jauge 'Special Attack' est rétablie

La situation change selon les objets collectés.

Battle Beach :

Ces épreuves ont lieu sur une plage, en plein été. Il suffit d'appuyer le plus rapidement possible sur les touches pour faire courir les personnages. Pour la première épreuve 'Battle Dash' (Course), tu dois battre ton adversaire au sprint. Pour la deuxième épreuve 'Battle Flag' (Course au drapeau), tu dois être le premier à t'emparer du drapeau situé à l'arrivée. La troisième épreuve 'Battle Hurdle' est une course d'obstacles. Pour chacune des épreuves, tu dois obtenir un meilleur score que ton adversaire. La jauge en haut de l'écran affiche la vitesse de la course.



Appuie de manière répétitive sur les touches Run (Courir). Appuie sur les touches Action au bon moment et essaie d'obtenir le meilleur score.

Commandes :

Touches **X** ou **O** (plusieurs fois) : Courir

Touches **B** ou **A** :

Action :

Battle Dash Arrivée **F**

Battle Flag Glisser, se relever (quand le personnage tombe)

Battle Hurdle Sauter, se jeter au sol (avant l'arrivée)

Battle Panel :

Deux équipes (rouge & bleue) s'affrontent sur un grand échiquier rouge et bleu. Choisis d'abord ton personnage, puis un échiquier et le jeu commence. (Si tu joues contre l'ordinateur, tu ne peux pas choisir l'échiquier). Tu changes la couleur de la case de ton adversaire lorsque tu l'entoures de cases de ta propre couleur. Le jeu se termine lorsque l'échiquier est rempli. L'équipe qui a le plus de cases sur l'échiquier gagne. Des cases de couleur neutre apparaissent au cours du jeu. Ces cases prennent la couleur du joueur qui les entoure. Attaque ton adversaire pour l'empêcher de prendre tes cases.

Commandes :

Touches directionnelles :

Touche ⊗ :

Touche ⊕ :

Mouvements du personnage

Changer la couleur du panneau

Attaquer l'adversaire

Brand New QUEST :

The Forsaken (Dungeon Le Donjon Abandonné).

Alors que se déroulent les épreuves du tournoi EHRGEIZ, un archéologue du nom de Koji Masuda progresse en direction des ruines supposées détenir le secret de l'immortalité. Là, il découvre l'entrée condamnée d'un escalier. Excité par la curiosité, il en dégage l'accès : il est aux portes de sa destinée. Ce nouveau monde empreint de vestiges du passé a une dimension surnaturelle. Koji, à la recherche de la source de la vie éternelle, est attiré dans les profondeurs du donjon.

KOJI MASUDA

Le père de Yoko Kishibojin (Yoyo Yoko) et triple vainqueur du tournoi EHRGEIZ. Archéologue, il recherche la vérité enfouie derrière le mystère des anciennes ruines.

CLAIR ANDREWS

Enfant prodige, elle entre à l'université à l'âge de 16 ans. Élève de Koji Masuda, elle est très indépendante, même si on la considère encore naïve. Lorsque Koji commence son expédition, elle s'invite comme assistante.



Deux modes sont possibles avec Brand New QUEST: le "Normal Mode" (Mode Normal), où deux personnages explorent le donjon l'un après l'autre. Le "Hard Mode" (Mode Difficile), où un seul joueur explore le donjon sans pouvoir retourner au village.

ACTION SCREEN :

Commandes

Touches directionnelles :

Mouvements du personnage 

Touche  :

'Physical Attack' (attaques). Attaque les monstres armés. Maintiens la touche enfoncée, puis relâche-la pour obtenir une 'Special Attack' (attaque spéciale)

Touche  :

'Magic Attack' (attaques magiques). Appuyer sur la touche  pour obtenir les effets magiques des materias. Maintenir appuyée la touche puis la relâcher pour obtenir les effets 'Ultra Magic'. Tu dois posséder des pierres magiques pour produire une 'Magic Attack'

Touche  :

Ramasser des objets

Touche  :

Utiliser les objets du sac

Touche L1 :

Saut

Touche R1 :

'Guard' (position de défense). Defense au moyen du bouclier ou de l'arme

Touche L2 ou R2 :

Touche SELECT :

Touche START :

1. Jauge de vie, indique ton niveau de vie (jauge verte)

2. Jauge de ressources énergétiques (jauge rose)

3. Satchel (Sh)

4. Basic Magic (BM)

5. Ultra Magic (UM)

6. Magic Stones

7. Dungeon Level

8. Weapon (Wp) / Armor (Ar)

9. Map

Permet de choisir des objets du sac.

Mettre le jeu sur pause. Appuyer sur la touche START pour reprendre le jeu.

Affiche la fiche signalétique. Il est possible, à partir de cet écran, d'utiliser les objets, les armes et la magie.

Si tu es à l'arrêt, ta jauge de vie se remplit, provoquant simultanément une baisse de la jauge de ressources énergétiques. Lorsque ta jauge de vie est vide, tu t'effondres. (Voir p. 34 pour les explications de GAME OVER).

Elle représente tes ressources énergétiques. Lorsque cette jauge est vide, ta jauge de vie se vide petit à petit.

Plus tu bouges, plus ta jauge se vide rapidement.

Sac contenant quatre objets disponibles sur l'écran Action.

Affiche la materia utilisée pour le 'Basic Magic'.

Affiche la materia utilisée pour le 'Ultra Magic'.

Affiche le nombre de pierres magiques dont tu disposes.

Affiche l'étage du donjon où tu te trouves.

Affiche lorsque ton arme ou armure est sur le point d'être détruite.

Affiche le plan de l'étage où tu te trouves. Le point rouge correspond à ta position. Le point violet désigne le niveau d'en dessous. Le point jaune, le niveau du dessus. (La carte n'apparaît que s'il n'y a pas de monstres).



Numérotation de l'écran Action

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Lorsque tu appuies sur la touche START à un moment où il n'y a pas de monstres, une fiche signalétique apparaît. Sur la partie droite de ta fiche, choisis un objet. En appuyant sur la touche ⊗ un autre menu avec 'Unequip', 'View Stats' et 'Cancel' apparaît (ce menu ne concerne que les armes et armures). Pour sélectionner une de ces options, utilise les touches directionnelles, puis la touche ⊙. (Les sélections peuvent être annulées en appuyant sur la touche ⊕). Appuie sur la touche SELECT de la fiche signalétique. Le menu avec les options 'Check Stats', 'Save Game' et 'Quit Game' apparaît. Ta santé dépend de ce que tu manges et affecte tes capacités lors des 'level-up'.

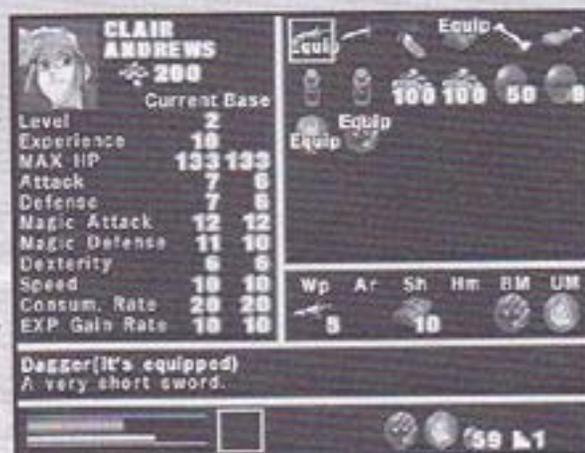
- 1. Level** Représente ton niveau.
Une fois que tu gagnes un certain nombre de points ou 'Experience Points', ton niveau augmente.
- 2. Experience Points (Exp)** Représente le nombre total des points obtenus.
- 3. Maximum HP** Représente ta vie ou 'Physical Strength' maximum.
- 4. Attack** Représente ta puissance d'attaque. Les armes augmentent la puissance de l'attaque.
- 5. Defence** Représente la résistance aux attaques physiques. Plus le nombre est grand, plus la résistance est forte.
- 6. Magic Attack** Représente ta puissance magique, utilisant les materias.
- 7. Magic Defence** Représente ta résistance aux attaques magiques. Plus le nombre est grand, plus la résistance est forte.
- 8. Dexterity** Représente ton habileté à utiliser les objets dont tu disposes. Plus le nombre est grand, plus la dextérité est grande.
- 9. Speed** Représente le temps que tu mets pour te remettre d'une attaque.
- 10. Consumption Rate** Représente la rapidité à laquelle tu commences à avoir faim. Plus le nombre est grand, plus tu peux progresser sans ressentir la faim.
- 11. EXP Gain Rate** Représente le nombre de 'Experience Points' que tu reçois lorsque tu mets un adversaire hors de combat.

Note: Si tu appuies sur la touche **X** après avoir sélectionné un objet avec le curseur, le menu suivant apparaît :

(Les choix proposés ne sont pas tous les mêmes selon les objets sélectionnés).

· Use · Equip · Drop · Place in Satchel · Equip Magic

Confirme la sélection en appuyant sur la touche **X**.



Numérotation de l'écran Etat

LE VILLAGE :

Merchant Shop (Armurerie) :

Dans ce magasin, tu obtiens des informations. Tu peux en outre vendre et acheter des armes, des armures et autres objets nécessaires à la poursuite de ta quête. Plus tu avances dans le jeu, plus tu disposes d'objets divers.

Blacksmith (Forgeron) :

Les armes et les armures sont résistantes, mais elles finissent cependant par s'user et se casser. Laisse le forgeron les remettre à neuf. Tu peux aussi ici combiner les armes et les armures.

Magic Shop (Boutique Magique) :

Ce magasin vend des pierres magiques.



Grocery shop (Epicerie) :

L'épicier vend des denrées nécessaires à ta survie.

Hôtel :

Cet endroit t'offre les avantages suivants:

The Front Desk :

Tu peux déposer de l'argent à la réception.

Guest Rooms :

Lorsque tu utilises un des personnages, le deuxième se repose dans une chambre d'hôtel.

Pour utiliser le deuxième personnage, il suffit de lui parler et ils échangent leur rôle.

Restaurant :

Le sommelier du restaurant est assez bavard.

Si tu lui rends visite régulièrement et parles avec lui, tu obtiens des informations intéressantes pour ton aventure.

Dispositions diverses :

Avancer dans le Donjon :

Pour avancer dans le donjon, tu dois battre les monstres que tu rencontres.

Utilise tes armes, tes objets et ta magie. De temps en temps, les monstres vaincus laissent tomber

des objets ou de l'argent. Tu peux utiliser ces objets tout de suite ou les garder pour plus tard.

Tu peux dépenser ton argent au village ou le déposer à la banque de l'hôtel.

A propos des "Physical Attack" :

Tes personnages peuvent s'équiper de différentes armes pour se battre contre les monstres qu'ils

rencontrent. Une fois que tu as choisi une arme, tu peux appuyer plusieurs fois de suite sur la touche

Ⓢ pour effectuer des attaques répétées. Maintiens cette touche appuyée, puis relâche-la pour obtenir une «Special Attack».

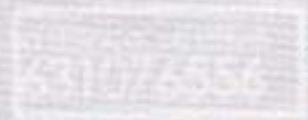
A propos des "Magic Attack" :

Si tu t'équipes de materia, tu peux alors utiliser les pierres magiques. Les effets magiques des

materias se déclenchent lorsque les pierres magiques se consomment. Tu as le choix entre 'Basic

Magic' et 'Ultra Magic'. Appuie une fois sur la touche Ⓢ pour obtenir 'Basic Magic'. Maintiens cette

touche appuyée, puis relâche-la pour obtenir 'Ultra Magic'.



A propos des "Items" (objets) :

Chaque personnage possède un maximum de 30 emplacements pour entreposer ses objets. Un emplacement peut contenir 100G ou encore 50 pierres magiques.

Le sac peut contenir jusqu'à quatre objets (que tu peux saisir rapidement). Si un monstre apparaît brusquement, tu peux sélectionner un objet du sac en appuyant sur les touches L2 ou R2 et l'utiliser en appuyant sur la touche . Le sac ne peut pas contenir certains objets. Tu peux laisser les objets en trop en dépôt à l'hôtel du village.

S'échapper du Donjon :

En utilisant le "Dragon Wing" (Aile du Dragon), tu peux créer une brèche spatio-temporelle pour t'échapper et rentrer au village. Cette brèche reste ouverte jusqu'à ce que tu retournes au Donjon. Tu peux donc revenir sur tes pas sans problème.

Saving (Sauvegarder) :

Que tu sois à l'intérieur ou à l'extérieur du donjon, tu peux sauvegarder à n'importe quel moment. Choisis 'Save Game' sur la fiche signalétique avec la touche SELECT. Quitter le jeu ne te coûte rien, mais sauvegarder coûte de l'argent.

Loading (Chargement) :

En mode 'QUEST', tu ne peux pas sauvegarder le jeu avec l'option 'MEMORY CARD' du menu principal. Tu ne peux sauvegarder les résultats du jeu qu'en entrant dans le mode 'QUEST'.

Game Over (Fin du Jeu) :

Ton personnage s'effondre quand il n'a plus de points de vie. Le personnage restant doit alors venir au secours de son partenaire, en localisant l'endroit où ce dernier est tombé. Il ramasse ensuite la caisse contenant son esprit et le ramène ainsi à la vie.

Comme l'état de Clair est différent de Koji, il est nécessaire de relever leur niveau individuellement. Le jeu finit si un personnage meurt avant de pouvoir porter secours à l'autre.

Square Co., Ltd.

Producteur
 Producteur exécutif
 Superviseurs
 Superviseur personnage
 Superviseur son
 Equipe FFVII
 Responsable production
 Assistant de production
 Département localisation
 Directeur général
 Directeur adjoint
 Directeur localisation
 Département marketing
 Directeur général
 Directeur adjoint
 Assistant

Hirohide Suglura
 Tomoyuki Takechi
 Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto
 Tetsuya Nomura
 Nobuo Uematsu
 Yoshinori Kitase, Tomohiro Hayama, Shintarou Takai, Kenji Takemoto, Fumi Nakashima
 Tomohiro Hagiwara
 Rieko Hikuchi

Koji Yamashita
 Akira Hashiwagi
 Ichiro Nonaka

Yuji Shibata
 Yasuhiro Suzuki
 Tomomi Nishigaki

DreamFactory Co., Ltd.

Conception mouvement

Motion Design
 Effets sonores & musicaux
 Gestion du système
 Gestion de la production
 Publicité
 Planning
 Directeur & Concepteur jeu

Taketoshi Nishimori, Ken Suzuki, Takatoshi Katahata, Tomohiro Ishii, Hiroki Ohnishi, Masaya Ishizuka,
 Katsuyuki Amano, Hanae Harasawa, Masafumi Horuchi, Yoshiko Hikobashi, Yuri Suzuki,
 Takeshi Sadohara, Iyoko Sato, Takeshi Ochiai, Yuki Masuda
 Satoru Uchida, Takashi Aoyagi, Toshimitsu Shimafuji, Daisuke Ito, Shingo Suzuki, Yasuyuki Sogame
 Takayuki Nakamura, Motoko Hieda
 Kuma san, Takahiro Hirakawa
 Hiyoiko Ishimaru, Hana Inagaki, Miyuki Horikawa
 Taku Seko
 Yukio Tanaka, Tetsuya Shibutaní, Takeshi Inomata
 Seiichi Ishii

Square Soft, Inc.

Gestion de la localisation
 Spécialistes localisation
 Producteur associé
 Responsable A.Q.
 Assistant A.Q.
 Lead testeur

Masahiro Nakajima
 Yoshinobu Matsuo, Brian Beil, Sammy Matsushima
 Aki Koza
 Jon Williams
 Mike Givens
 Derek C. Smith

Square Europe Ltd.

PDG
 Directeur produits
 Responsables A.Q.
 Testeurs

Tomohiro Yoshikai
 Ed Valiente
 Marc Smikle, Lara Sweeney
 Allison Lau, Alex Moresby, Katrin Darolle, David Markwart, Seb Ferey, Achilles Hlmi, Chris Poole,
 Monica Costoya, Jan Ramelien
 Editorial Office Hoogh
 Alpha CRC

Manuel français / Allemand

Manuel italien / espagnol

Remerciements: Bee, Junko, Niko, Paul, Jon Anning et SCEE.

Customer Service Numbers

Games Hotlines

- **Australia** _____ 1 902 262 662* _____ 1 902 262 662*
**(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
- **Österreich** _____ 0990 970 111* _____ 0900 970 111*
**(Der Anruf unter dieser Nummer kostet imax. 41 Groschen/ Sek.)*
- **Belgique/België/Belgien** _____ 011 / 301 306 _____ 0900 000 00*
**(6.05 Bfl. 20 sec/ 40 sec)*
- **Danmark** _____ (+45) 33 26 68 20 _____ (+45) 33 26 68 20
Åben man-tors 16.00-19.00
- **Suomi** _____ 0660 411 911 _____ 0600 411 911
4,70 fin/min + ppm avoinna ark 17-21
- **France** _____ 0803.843.843 _____ 08 36 68 22 02*
**(2.23 F la minute)*
- **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____ 0190 578 578*
**(1,21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)*
- **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____ 090 2322 00*
** Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήσετε την άδειαση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatek*
- **Ireland** _____ (01) 4054022 _____ 1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
**(Calls cost per min. 58p (inc VAT)*
- **Italia** _____ 147 828 384** _____ 166 814 814*
*** (el costo di una chiamata urbana, * (Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto-IVA - SICOM S.p.A. - Roma)*
- **Nederland** _____ 0495 574 817 _____ 09 09 9 000 000*
**(0.89 Hfl./ min)*
- **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____ 0900 97669*
**(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minutes)*
- **Norge** _____ 2336 6600 _____ 820 85 050
Åpen 24 timer NOK 18,75 pr. min
- **Portugal** _____ 0707 23 23 10 _____ 0707 23 23 10
- **España** _____ 902 102 102 _____ 906 333 888
- **Sverige** _____ 08-587 610 00 _____ 0719-310 311*
*Öppet månd-fred 17.00-21.00 *S-Isamtal*
- **Schweiz** _____ 0900 55 20 55 _____ 0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet
**(Fr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen*
- **UK** _____ 0990 99 88 77 _____ 09064 765 765 (incl. NI)*
Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute during daytime (Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider -Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7DX.*

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

SAGA FRONTIERTM II

TM

PROCHAINEMENT

SQUARESOFT

www.square-europe.com

www.playstation-europe.com

SLES-02111

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and SQUARESOFT Logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.
SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd.

711719141624