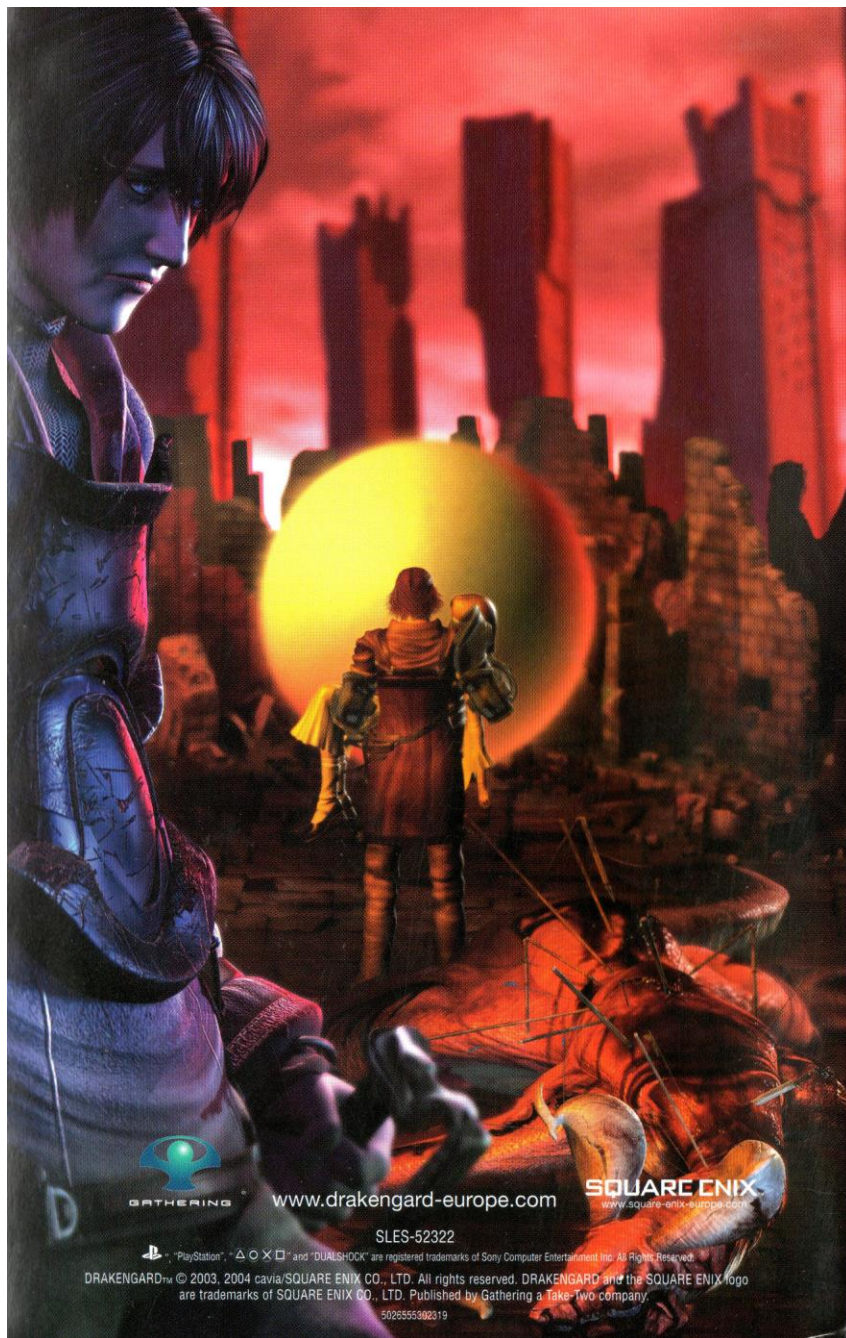




www.drakengard-europe.com

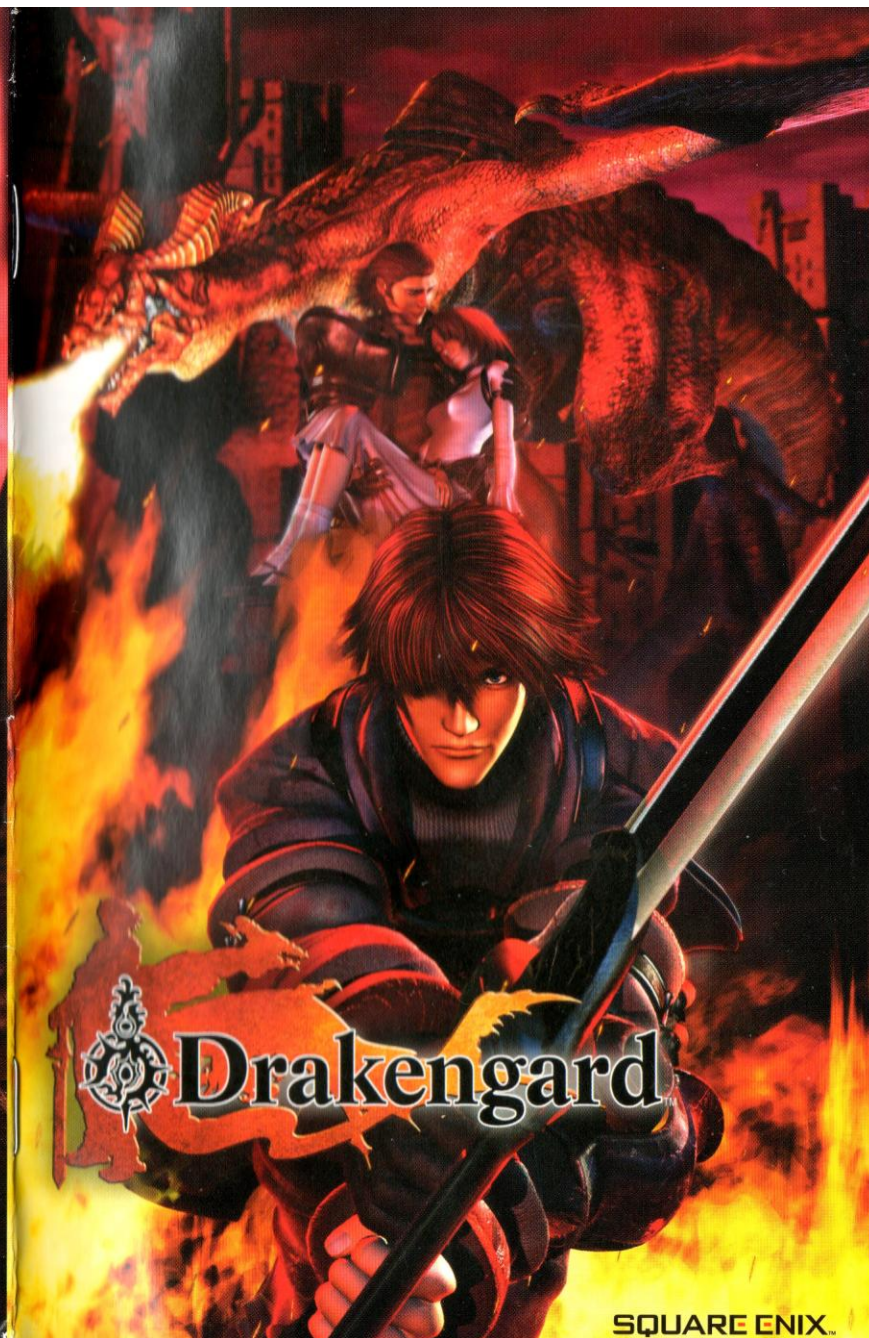
SQUARE ENIX
www.square-enix-europe.com

SLES-52322

PlayStation, PS2, and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

DRAKENGARD™ © 2003, 2004 cavia/SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. DRAKENGARD and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. Published by Gathering a Take-Two company.

5026555392319



Drakengard

SQUARE ENIX

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-52322

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (BMB) (pour PlayStation®2) • 41KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

DRAKENGARD™ © 2003, 2004 Cavia/SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. DRAKENGARD and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. Programmes de bibliothèque © 1997/2004 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 vente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, 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 Gathering a Take-Two company. Développé par Cavia/SQUARE ENIX CO., LTD.

L'univers de Drakengard.

En un temps reculé, alors que les dragons sont encore de ce monde, deux grandes puissances, l'Union et l'Empire, s'affrontent sans cesse. Le but de cette lutte est la capture de la déesse, garante de l'harmonie du monde. Les sceaux protecteurs sont répartis de par le monde, cachés en trois lieux sacrés. Le quatrième sceau qui unit et protège les trois autres s'incarne en une femme : la déesse. La légende raconte que si quelqu'un parvenait à briser ces sceaux, les dieux répandraient les Germes de la Resurrection. Certains prétendent même que ces Germes pourraient sauver l'humanité tout entière.

La déesse

Le lourd fardeau des sceaux pèse sur l'âme de la déesse. Il lui inflige un tourment tel qu'il semble déchirer son corps. Pourtant tout repose sur sa vie : elle se doit de souffrir et de porter son faix sans mot dire et cela pour préserver la continuité de l'ordre et de la raison en ce monde. La mort seule peut délivrer la déesse de sa responsabilité et mettre fin à sa tâche. Ce n'est qu'alors que les présages et auspices révéleront celle qui lui succédera et incarnera le sceau. Nul ne peut refuser ce devoir sacré : c'est un cauchemar qui se répètera sans fin, jusqu'à la fin des temps.

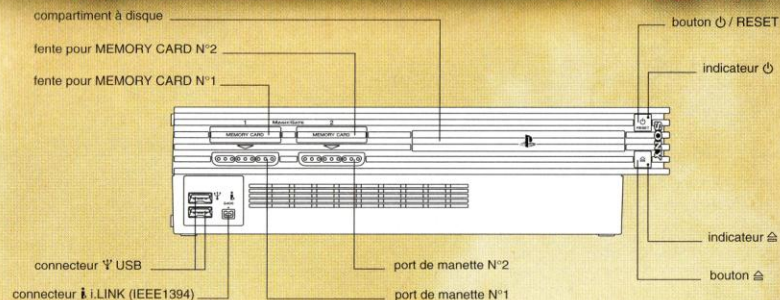
L'Union et l'Empire

L'Union, une alliance de nations de toutes tailles, fait obstacle au développement de l'Empire. L'Union protège la déesse et, depuis plusieurs années, réussit à égaler la force et la puissance de l'Empire. Cependant, ce dernier ne cesse de recruter des hordes de monstres et démons, décuplant ainsi sa puissance militaire. Il cherche maintenant à conquérir le monde entier. L'équilibre des forces est rompu...

Le culte des Archanges

On raconte que ce culte obscur est à la source des machinations nefastes de l'Empire. Bien que l'origine nébuleuse du culte soit enveloppée de mystère, son dogme imprègne tous les échelons de la société. Des fanatiques viennent chaque jour s'ajouter aux rangs des croyants.





Préparez votre console de jeu PlayStation®2 conformément aux instructions données dans son mode d'emploi. Veillez à ce que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) situé à l'arrière de la console soit en position OFF. Connectez la manette analogique (DUALSHOCK®2) au port de manette N°1 et tout autre périphérique AVANT d'allumer la console. Il est déconseillé d'insérer ou de retirer des périphériques lorsque la console est sous tension. Assurez-vous qu'il y a assez d'espace disponible sur votre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.

Maintenant, allumez la console à l'aide de l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER). Appuyez sur le bouton / RESET. Lorsque l'indicateur est vert, appuyez sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disque. Placez-y le disque de *Drakengard*™, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton pour refermer le compartiment à disque. Finalement, appuyez sur le bouton / RESET avant de commencer à jouer.

N.B. : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de son impression, mais il se peut que de légères modifications aient été apportées ultérieurement dans le développement du jeu ou que les captures d'écran soient légèrement différentes des images du jeu final.

Memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2)

N.B. : dans ce manuel, le terme 'Memory Card' est utilisé pour décrire la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les Memory Card (code produit SCPH-1020 E) conçues pour une utilisation avec les logiciels format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder/charger les réglages et la progression du jeu, insérez la Memory Card dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de votre console. Assurez-vous qu'il y a assez d'espace libre sur votre Memory Card avant de commencer à jouer. Pour sauvegarder les données du jeu, au moins 4KB d'espace libre doivent être disponibles sur votre Memory Card.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Lorsque vous avez accédé à l'écran titre, appuyez sur la touche pour afficher le menu principal. Sélectionnez une option à l'aide du joystick analogique gauche et appuyez ensuite sur la touche pour valider votre choix.

Nouvelle partie

Sélectionnez 'Nouvelle partie' pour commencer à jouer.

ATTENTION : Si vous débutez une partie, vos anciennes données *Drakengard*™ seront perdues si vous choisissez de les écraser avec une nouvelle sauvegarde.

Charger une sauvegarde

Sélectionnez 'Charger une sauvegarde' pour charger une partie à partir d'une Memory Card. Utilisez cette option pour continuer votre partie, refaire une mission déjà accomplie ou accepter une mission libre. (Pour en savoir plus, consultez la section MISSIONS LIBRES.)

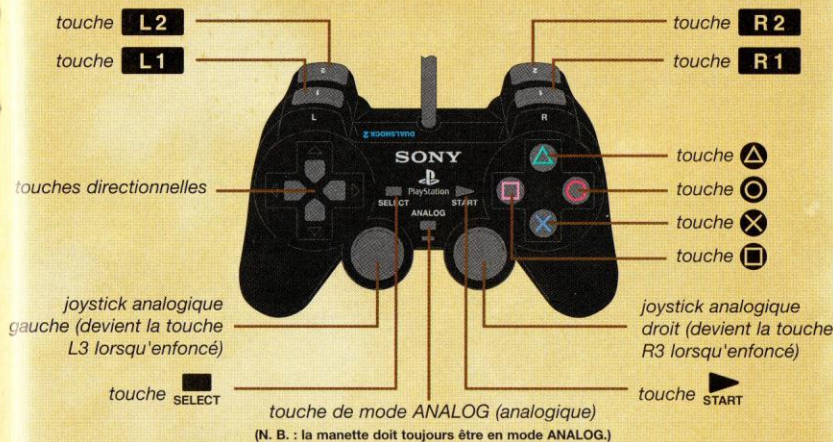
Options

Sélectionnez 'Options' pour régler les paramètres du jeu. (Pour en savoir plus, consultez la section OPTIONS.)

N.B. : si vous changez et sauvegardez les paramètres du jeu, ces changements seront chargés automatiquement lorsque vous amorcerez le jeu. Bien que vous puissiez changer la langue dans les paramètres avancés, la première fois que vous amorcerez le jeu, la langue utilisée par défaut sera celle sélectionnée dans le menu de Configuration du Système de la console.



MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



Les types de contrôle dans *Drakengard*™ varient avec le mode de jeu.

MENUS :

joystick analogique gauche	Déplacer le curseur / sélectionner une option
touche	Valider
touche	Annuler / retour

COMBAT :

joystick analogique gauche	Déplacer le personnage
joystick analogique droit	Bouger la caméra
touche	Attaque normale
touche L1	Roulade à gauche
touche R1	Roulade à droite
touche L3	Afficher / cacher les jauges de HP ennemis
touche R3	Voir la carte
touche	Pause

COMBATS SPECIAUX :

	Au sol	En rase-mottes / Aérien
touche	Appeler un compagnon	Changer la cible (combat aérien seulement)
touche	Attaquer	Attaque de feu
touche	Attaque magique / coup de grâce	Attaque magique
touche	Sauter / parler	Accélérer
touche L2	Parer	Diriger la caméra vers la cible (combat aérien seulement)
touche R2	Changer d'arme	Faire face à la cible (combat aérien seulement)
touche L1 + touche R1	-	Faire demi-tour
touche	Monter / descendre du dragon (après le pacte)	Monter / descendre du dragon (combat rase-mottes seulement)

N.B. : ce jeu n'est compatible qu'avec la manette analogique (DUALSHOCK®2).

CAIM

Fils de roi, Caim fut témoin du meurtre sauvage de ses parents par un dragon des forces impériales. Depuis, sa haine envers l'Empire n'a cessé de croître et le seul but de son existence est de combattre l'Empire en tant que soldat de l'armée de l'Union. Dans ses yeux brûle une sombre détermination.

Sexe : Masculin

Âge : 24 ans

Partenaire de pacte : Dragon rouge

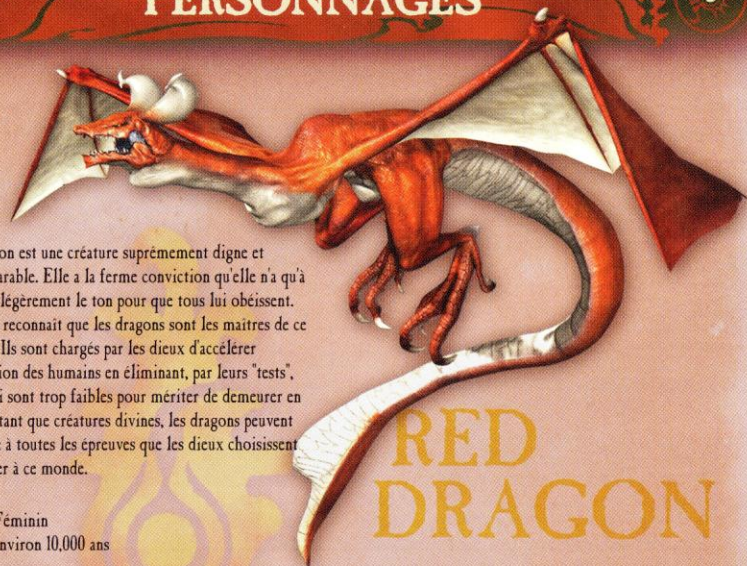
Prix du pacte : Voix

Emplacement de la marque

du pacte : Langue



Caim est au centre du maelstrom ensanglanté de la guerre contre l'Empire. Lorsque ses parents furent cruellement assassinés par un dragon aux yeux rouges de l'Empire, il était le prince d'un petit royaume. En combattant aux côtés de l'armée de l'Union, Caim essaie de venger ses parents. Alors qu'il est en plein milieu d'un combat brutal, Caim apprend soudainement que l'Empire attaque le château de l'Union. Dans ce château se cache Furiae, sa sœur, qui est aussi la déesse protectrice des sœurs de ce monde. C'est dans l'espoir de la contrôler que l'Empire combat si féroce. Pour protéger Furiae, Caim se précipite seul vers le château, attaquant la masse turbulente des soldats impériaux.



Le dragon est une créature supérieurement digne et incomparable. Elle a la ferme conviction qu'elle n'a qu'à hausser légèrement le ton pour que tous lui obéissent. Chacun reconnaît que les dragons sont les maîtres de ce monde. Ils sont chargés par les dieux d'accélérer l'évolution des humains en éliminant, par leurs "tests", ceux qui sont trop faibles pour mériter de demeurer en vie. En tant que créatures divines, les dragons peuvent survivre à toutes les épreuves que les dieux choisissent d'infliger à ce monde.

Sexe : Féminin

Âge : Environ 10,000 ans

Les raisons d'un pacte

Le désir de vengeance de Caim surpasse sa haine lorsque le prince décide de faire d'un dragon son destrier... Alors qu'il pénètre enfin dans le château entouré de forces ennemies, Caim découvre un spectacle monstrueux. Devant lui, enchaîné par l'Empire, git un dragon pourpre : un dragon ressemblant à celui qui a jadis tué ses parents. Aveuglé par la rage, Caim brandit son épée afin d'achever la créature qu'il hait tant.

[Tue-moi si tu veux.] soupire le dragon mourant.

L'épée toujours brandie pour asséner le coup de grâce, Caim hésite. C'est à ce moment qu'il décide de survivre et commande au dragon de sceller un pacte avec lui. Bien que ce pacte exige un lourd tribut, cette union ne lui permettra pas seulement de survivre à ses blessures, elle lui donnera aussi la force nécessaire pour se venger de l'Empire. Lorsqu'un humain et une telle créature échangent leur âme et concluent un pacte, ils deviennent partenaires. On raconte qu'un humain et son partenaire de pacte ont la force d'une armée entière. Rares sont ceux qui peuvent mériter de s'approprier une telle puissance. L'humain doit sacrifier une partie de son être qui lui est particulièrement chère : un terrible prix à payer.

De plus, la noble et puissante race des dragons ne se soumet pas facilement à la domination d'autres créatures. Même enchaîné et mourant, leur arrogance subsiste malgré tout.

Souhaites-tu vivre, dragon ? Un pacte ! C'est la seule solution.

Caim ne se laisse pas intimider. Finalement, le dragon accepte de considérer son offre. Pour ce qui semble être une éternité, ils s'observent d'un regard fier et furieux. Le dragon prend enfin sa décision.

[Oui... Un pacte.]

Caim et le dragon échangent leur âme, scellant ainsi le pacte. Ils partageront maintenant le même destin, pour le meilleur ou pour le pire.

Avec un dragon comme nouvelle monture, Caim tourne son attention vers le combat qui déterminera le sort de la déesse, d'Inuart et du monde entier.

FURIAE

Furiae est la sœur de Caim. Elevée en tant que princesse de sang royal, elle éprouve des difficultés à accepter son rôle de déesse. Elle passe maintenant ses jours à prier tristement dans une quasi-solitude, l'amour mélancolique qu'elle porte à son frère scelle à jamais au plus profond de son cœur. Puisque son enfance protégée l'a laissée incapable de se défendre, Furiae doit compter sur la gentillesse et la force de ceux qui l'entourent.

Sexe : Féminin
Age : 19 ans

Lorsque les évêques annoncèrent que les augures avaient désigné Furiae comme étant la déesse, elle n'avait que quatorze ans. Sa vie en fut bouleversée. Sans royaume et orpheline après le meurtre de ses parents, ses frères épaules doivent néanmoins porter le fardeau résultant de son statut de déesse. Confrontée à un destin si tragique, Furiae perdit tout espoir. Lorsque son frère joignit l'Union, elle fut transférée dans son château pour être protégée par l'armée de l'Union. Pourtant, la déesse ne fait pas vraiment partie de ce monde et Furiae n'est pas censée garder de lien avec sa vie d'antan. Alors que le combat fait rage autour d'elle, il ne lui reste que la prière dans sa retraite.



INUART

Inuart est le fils d'un noble du royaume autrefois régi par la famille de Caim. Il possède une voix superbe et est un virtuose de la harpe. Sincère et honnête, il est cependant faible de caractère. Lorsque la situation tourne mal, il doit s'accrocher à quelqu'un afin d'éviter de sombrer dans le désespoir total. Il s'en remet toujours à son ancienne fiancée, Furiae.

Sexe : Masculin
Age : 20 ans
Partenaire de pacte : Dragon noir
Prix du pacte : Chant
Emplacement de la marque du pacte : Cou

A l'intérieur du château, Inuart soutient Furiae et combat pour la protéger. Inuart était l'ami d'enfance de Caim et avait pour promesse Furiae... jusqu'au jour maudit où elle fut proclamée déesse. Lorsque leur union devint chose impossible, son amour pour elle se transforma en obsession. Il voudrait devenir aussi fort que Caim mais il sait très bien qu'en comparaison, il n'est qu'un gringalet chétif. Ses sentiments contradictoires envers son ami d'enfance et son amour impossible pour Furiae le mèneront à la démence.



VERDELET

Verdelet est le seul évêque qui peut s'adresser directement à la déesse. Il possède une grande influence dans l'Union même s'il n'est pas un soldat. Verdelet est un homme pieux qui fait toujours très attention à ce qu'il dit et à ce qu'il fait, mais c'est dans les situations difficiles que son égoïsme et son instinct de survie refont surface. Il a fait un pacte avec un dragon lorsqu'il était plus jeune mais ce dernier est maintenant pétrifié. Verdelet ne peut pas combattre.

Sexe : Masculin
Age : 72 ans
Partenaire de pacte : Dragon pétrifié
Prix du pacte : Cheveux
Emplacement de la marque du pacte : Crâne



LEONARD

Leonard est un homme juste et bon qui ne peut supporter les effusions de sang. Pourtant, en dépit de son sens moral il est tourmenté par les erreurs qu'il a faites. En particulier, il se sent coupable de la mort de ses frères. La fée profite de son instabilité pour le forcer à sceller un pacte. Leonard aime beaucoup Seere (peut-être parce qu'il lui rappelle ses frères) et veille à le protéger de tout mal, même d'Arioch. Il combat aussi les forces impériales aux côtés de Caim, même s'il le fait un peu malgré lui.

Sexe : Masculin
Age : 32 ans
Partenaire de pacte : Fée
Prix du pacte : Vue
Emplacement de la marque du pacte : Yeux



ARIOCH

L'Elfe Arioch était une épouse tendre et une mère affectueuse jusqu'au moment où l'Empire assassina sa famille, la plongeant alors dans une folie totale. Depuis, elle s'est transformée en une meurtrière insatiable qui prend pour cible tous les enfants qu'elle rencontre. Arioch ne ressent aucun remords pour tous les meurtres qu'elle commet, seulement une joie pure lorsqu'une proie est victime de sa démence. Puisqu'elle cherche à faire de Seere sa prochaine victime, elle est une alliée très dangereuse. On ne sait pas trop pourquoi Verdelet l'a acceptée en tant qu'alliée.

Sexe : Féminin
 Age : 24 ans
 Partenaires de pacte : Ondine et Salamandre
 Prix du pacte : Utrus
 Emplacement de la marque du pacte : Abdomen



SEERE

Adoré par sa mère, Seere a grandi entouré d'amour mais il se sent responsable de la négligence avec laquelle sa sœur Manah a été traitée. C'est peut-être la raison pour laquelle il est capable d'endurer n'importe quelle sorte de mauvais traitement. Seere est un enfant sage mais il est un peu pleurnicheur et a tendance à nier toute responsabilité face à ses actes. Il se joint à Caim pour retrouver sa sœur.

Sexe : Masculin
 Age : 6 ans
 Partenaire de pacte : Golem
 Prix du pacte : Temps
 Emplacement de la marque : Corps entier

Réunis par des forces inconnues, ce groupe d'alliés disparate vise à affronter la puissance redoutable du malveillant Empire. Le pacte qu'ils ont scellé les empêchant d'échapper à leur destin, ils recherchent le salut et la paix intérieure dans la lutte à venir... Tout d'abord, Leonard, ténaille par le remords et le désespoir ; puis, Arioch, une Elfe rendue folle par la cruauté sans pitié de l'Empire ; enfin, Seere, un enfant marqué par une vie tragique. Avec Caim, ils sont les derniers à offrir une résistance acharnée contre la puissance de l'Empire.

CHAPITRES ET VERSETS

Sélection de l'histoire

L'histoire est divisée en chapitres et versets. Chaque verset correspond à une cinématique, une scène ou une mission. L'histoire se développe au fur et à mesure que vous accomplissez chaque mission.

Il y en a trois types :

Combat au sol

Caim combat ses ennemis seul sur le terrain.

Combat en rase-mottes

Caim peut choisir d'attaquer ses ennemis en volant en rase-mottes avec son dragon ou alors de les combattre seul sur le terrain.

Combat aérien

Caim et son dragon combattent les ennemis en haute altitude.

Missions libres

Après avoir sélectionné "Charger une sauvegarde" à partir du menu principal, vous pourrez choisir de continuer une partie sauvegardée ou d'explorer une autre facette du scénario en acceptant une mission libre.

(Pour en savoir plus, consultez la section MISSIONS LIBRES.)

EN MISSION

L'objectif est affiché au bas de l'écran au début de chaque mission. Il vous faudra vaincre des ennemis spécifiques pour remplir les conditions de réussite de la plupart des missions. Vous accumulez des points d'expérience au fur et à mesure que vous vainquez des ennemis. Le nombre de points d'expérience que Caim reçoit varie en fonction du type d'ennemi vaincu. Son dragon reçoit des points d'expérience correspondant au nombre d'ennemis abattus. Si vous obtenez de nouvelles armes durant une mission, elles ne seront disponibles qu'après avoir accompli la mission en cours.

Sachez où vous en êtes avec la touche R3

Appuyez sur la touche R3 pour afficher la carte, les conditions de réussite de la mission en cours et votre bilan.

(Pour en savoir plus, consultez la section CARTE & MENU.)

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Après avoir accompli une mission, le bilan de la mission est affiché. Il inclut les points d'expérience accumulés et l'augmentation de puissance des armes et/ou du dragon. Vous pourrez alors sauvegarder votre partie avant de continuer.

L'option Auto sauvegarde

L'option d'Auto sauvegarde est désactivée par défaut. Votre partie sera sauvegardée automatiquement à la fin de chaque mission une fois que l'option d'Auto sauvegarde aura été activée à partir du menu "Options" de l'écran titre.

- Vous ne pourrez sauvegarder qu'une seule partie sur chaque Memory Card.
- Vous devez avoir au moins 41KB d'espace libre disponible sur votre Memory Card.
- Les Memory Card (code produit SCPH-1020 E) conçues pour une utilisation avec les logiciels format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.
- Veuillez ne pas éteindre la console ni retirer la manette analogique (DUALSHOCK®2) ni la Memory Card lorsque vous sauvegardez ou chargez des données afin de ne pas corrompre la sauvegarde.

Game Over

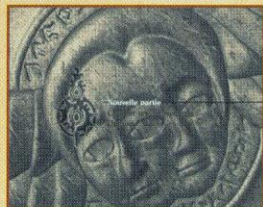
GAME OVER

La partie se termine si vous n'avez plus de HP ou si vous n'arrivez pas à terminer la mission dans le temps imparti. Si vous sélectionnez "Continuer la partie", vous pourrez recommencer la mission à partir du début et cela autant de fois que vous le désirez.

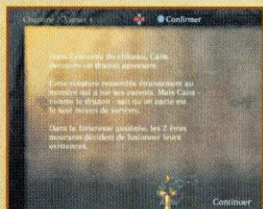


Le jeu

Vous avancerez dans le jeu en accomplissant des missions. Le jeu progresse de la manière suivante :

NOUVELLE PARTIE**Commencer une nouvelle partie**

Sélectionnez l'option "Nouvelle partie" à partir du menu principal. Le jeu débute avec Caim se lançant dans le combat, prêt à pourfendre quiconque ose essayer de l'empêcher d'atteindre sa sœur Furia.

**Prêt à se battre**

Avant d'attaquer l'ennemi, faites en sorte que vous vous soyez équipés d'une arme appropriée.

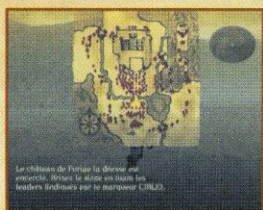
Choisir une arme

A partir du menu de sélection des armes, vous pouvez choisir jusqu'à huit armes que Caim pourra utiliser pendant une mission. Caim peut changer d'arme à n'importe quel moment durant une mission, mais il ne peut choisir que parmi celles que vous avez sélectionnées.

(Pour en savoir plus, consultez la section ARMES.)

**Suivre le cours de l'histoire**

Lorsque vous êtes prêt à combattre, choisissez "Continuer". Des cinématiques ou de brèves scènes précèdent certaines missions.

**Les missions**

Que le combat commence ! Votre objectif sera affiché au bas de l'écran au début de la mission. Vous pourrez suivre le cours de l'histoire en accomplissant chaque mission.

**La mission suivante**

Une fois que vous avez rempli les conditions de réussite de votre mission, la prochaine deviendra disponible. Vous pouvez rejouer aux missions déjà accomplies autant de fois que vous le désirez avant de passer aux suivantes.

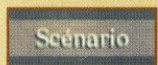
CHARGER UNE SAUVEGARDE**Continuer une partie**

Pour charger une sauvegarde sur une Memory Card, sélectionnez "Charger une sauvegarde" à partir du menu principal. Vous pourrez ainsi continuer votre partie à partir de votre dernière sauvegarde.

**L'histoire**

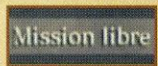
Sélectionnez l'option "Scénario" afin de continuer à partir de la dernière mission accomplie.

Vous pouvez aussi rejouer à une mission que vous avez déjà terminée.

**Mission libre**

En terminant certains chapitres et versets, des missions libres deviendront disponibles. Vous pouvez les refaire autant de fois que vous le désirez.

(Pour plus de détails, consultez la section MISSIONS LIBRES.)

**Sélectionner un verset de l'histoire**

Pour continuer votre partie, sélectionnez l'option "Scénario". Vous pouvez aussi refaire toutes les missions que vous avez accomplies jusqu'à présent. Ceci vous permettra de pratiquer vos techniques d'attaque et d'accumuler plus de points d'expérience. Utilisez le joystick analogique gauche pour sélectionner un chapitre et un verset, puis appuyez sur la touche X pour confirmer votre choix.

**Prêt à se battre**

Après avoir choisi une mission, vous serez prêts à vous battre. A partir de ce moment, le jeu se déroulera comme une nouvelle partie.

Veillez à bien vous équiper avant d'entrer dans le combat. Choisissez les armes et les compagnons qui conviennent à chaque mission !

CHOISIR UNE ARME



Après avoir sélectionné un chapitre et un verset, choisissez l'option "Armes" située en bas à droite de l'écran. Vous pourrez ainsi sélectionner les armes que Caim pourra utiliser pendant la mission. Utilisez le joystick analogique gauche pour sélectionner une arme et validez votre choix en appuyant sur la touche **X**.

L'engrenage Utilisez l'engrenage pour sélectionner les armes de Caim dont vous pouvez vous équiper pendant le combat.

Evolution

Ce chiffre représente le pourcentage des armes du jeu que vous avez obtenues.

Ajouter une arme

A partir du menu de sélection des armes, utilisez le joystick analogique gauche pour ajouter (équiper) ou retirer des armes de l'engrenage. Appuyez sur la touche **X** pour valider votre choix. N.B. : seules les armes que vous avez placées sur l'engrenage seront disponibles pendant la mission.

Détails

Cette option vous permet de vérifier les caractéristiques de chaque arme. Par exemple, vous pouvez examiner les statistiques de l'arme telles que sa puissance, son type, sa portée, son poids, le matériau avec lequel elle a été forgée, le nombre d'enchaînements d'attaques et le nombre de proies nécessaires pour atteindre le prochain niveau. Vous pouvez aussi lire l'historique de chaque arme en appuyant sur la touche directionnelle **←**. Sélectionnez l'option "Détails" et appuyez sur la touche **X** pour valider votre choix.



Nom et niveau de l'arme

Magic

Puissance	Indique les dégâts qui seront infligés à l'ennemi.
Type	Influence la manipulation de l'arme lors de l'attaque.
Portée	Indique la portée de l'attaque.
Poids	Affecte la vitesse de l'attaque.
Matériau	Indique le matériau avec lequel l'arme a été forgée.
Combo Hits	Indique le nombre d'enchaînements d'attaques qu'il vous est possible d'effectuer.
Prochain niveau	Indique le nombre de proies nécessaires pour atteindre le niveau suivant.

VOS COMPAGNONS

Choisir un compagnon

Après avoir sélectionné une mission, choisissez l'option "Compagnon" sur l'écran suivant et utilisez le joystick analogique gauche pour choisir un allié. Appuyez sur la touche **X** pour valider votre choix. Vous pouvez annuler votre choix en appuyant sur la touche **O**.



Nom du compagnon

Arme

Magie

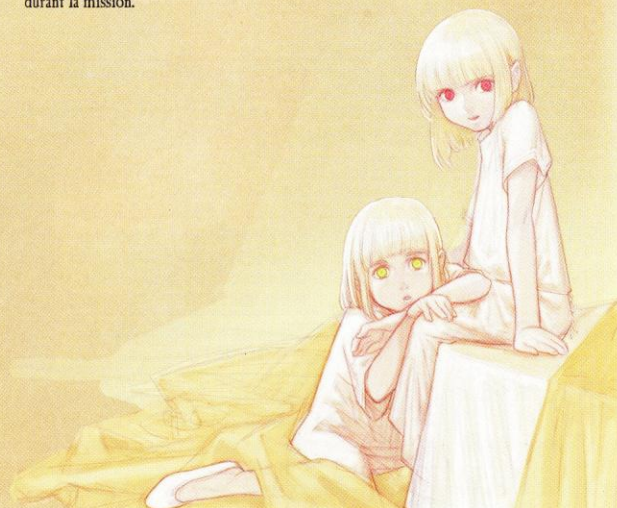
Faire appel à vos compagnons

Si les HP de Caim sont dangereusement bas lors d'un combat, vous pouvez vous tirer d'affaire en faisant appel à un compagnon. Appuyez sur la touche **O** et votre compagnon prendra la relève. Il perd ses HP peu à peu, même s'il n'est pas touché par des attaques ennemies. Lorsque ses HP sont réduits à zéro, Caim devra de nouveau combattre.



Nombre d'appels limité !

Ce chiffre indique le nombre de fois que vous pouvez faire appel à votre compagnon durant la mission.



Combattre les ennemis basés au sol

Dans ce mode de combat, Caim utilise son arme pour décimer les forces impériales basées au sol. Il peut ainsi se débarrasser des archers et des sorciers qui sont les points faibles de son dragon. Après vous être débarrassé de ces désagréments, il vous sera plus facile d'éliminer les troupes ennemies avec le dragon.



1. **Jauge de MP** : Indique le niveau actuel de vos MP (points de magie). Les MP de Caim augmentent au fur et à mesure qu'il inflige des dégâts à ses ennemis.
2. **Jauge de HP** : Indique le niveau actuel de vos HP (points de vie). Le jeu se termine si les HP de Caim sont réduits à zéro.
3. **Radar** : Indique la position de vos adversaires. Les points rouges indiquent des ennemis ; les jaunes indiquent une "Cible".
4. **Proies** : Indique le nombre d'ennemis que vous avez vaincus au cours de la mission en cours.
5. **Jauge de HP de l'ennemi** : Indique le niveau actuel des HP d'un ennemi. L'ennemi tombe lorsque ses HP sont réduits à zéro.

DEPLACEMENTS

Se déplacer sur le champ de bataille

joystick analogique gauche : Marcher / courir. Pour marcher, inclinez légèrement le joystick analogique gauche dans la direction vers laquelle vous voulez vous déplacer. Pour courir, inclinez-le complètement dans la direction vers laquelle vous voulez vous diriger. Après avoir couru pendant un moment, Caim accélérera.

joystick analogique droit : Changer le point de vue.

touche L1 : Roulade à gauche.

touche R1 : Roulade à droite.

touche X : Sauter.

touche L2 : Parer. Cette position défensive protège Caim des attaques frontales, le laissant vulnérable aux attaques provenant de derrière.



COMBAT

A l'attaque !!

touche □ : Attaque. Appuyer sur la touche □ afin d'attaquer en utilisant l'arme dont vous vous êtes équipé. Pour réussir une attaque combo dévastatrice, appuyez plusieurs fois sur la touche □.

touche △ : Attaque magique / coup de grâce. Lorsque la jauge de MP clignote, vous pouvez effectuer une attaque magique avec votre arme. Si vous appuyez au bon moment sur la touche △ lors d'une attaque combo, vous pourrez aussi effectuer un coup de grâce. (Pour plus de détails, consultez la section COUPS DE GRÂCE.)



CHANGER D'ARME

Choisir l'arme appropriée

Vous avez accès à l'engrenage en appuyant sur la touche R2. Lorsque il apparaît en haut à gauche de l'écran, maintenez la touche R2 appuyée et utilisez le joystick analogique gauche pour sélectionner l'arme dont vous voulez vous équiper. Relâcher la touche R2 pour valider votre choix.

Engrenage

Nom de l'arme

Magie



INFOS

Evaluer la situation

touche ○	Appeler un compagnon. Si vous êtes accompagné d'un allié pendant une mission, vous pouvez faire appel à lui. Il prendra la relève pendant un moment.
touche L3	Afficher / cacher la jauge de HP des ennemis.
touche R3	Voir la carte.
touche START	Pause.
touche SELECT	Monter / descendre du dragon. Pendant le cours de l'histoire, vous pourrez voler sur le dos d'un dragon.

N'oubliez pas de parer !!

Pour survivre, il faut savoir se défendre. Utilisez la touche L2 pour parer les flèches et autres attaques de longue portée de vos ennemis. Vous pouvez aussi utiliser la touche L1 et la touche R1 pour essayer d'esquiver les attaques.



Comprendre la mission

Pendant la mission, appuyez sur la touche R3 pour faire afficher la carte. Vous pourrez alors vérifier votre état actuel et les conditions de réussite de la mission en cours.

CARTE

La carte n'est disponible que dans les combats au sol et en rase-mottes. Une flèche bleue y indique la position de Caim. Les points rouges représentent les ennemis et les cercles jaunes, les cibles de la mission. Vous pouvez bouger la carte en utilisant le joystick analogique droit et la faire pivoter avec la touche **L1** et la touche **R1**. Appuyez en même temps sur la touche **L1** et la touche **R1** pour rétablir la position par défaut.

**Viser les cibles**

Vaincre les ennemis marqués du mot "CIBLE" au-dessus de leur tête est essentiel à la réussite des missions. Sur la carte, la position de Caim est indiquée par une flèche bleue et les "Cibles" sont indiquées par des cercles jaunes.

MENU

Utilisez le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles pour faire votre choix.

JEU

Retourne à la mission en cours.

MISSION

Affiche les conditions de réussite de la mission en cours.

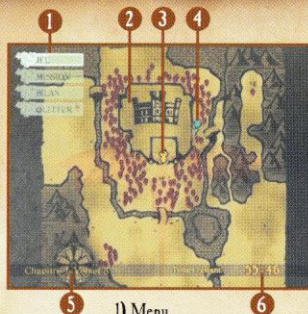
BILAN

Affiche les caractéristiques de votre personnage et de ses armes :

Niveau	Niveau actuel de Caim
HP	HP actuels et maximum
EXP Dragon	Points d'expérience du dragon
Proies (Mission)	Nombre d'adversaires vaincus dans la mission en cours
Proies (Total)	Nombre total d'adversaires vaincus
Durée totale	Durée totale de la partie
Nombres d'attaques	Nombre total d'attaques réussies
Armes reçues	Pourcentage des armes disponibles dans le jeu que vous avez reçues

QUITTER

Appuyez sur la touche **START** pour revenir à l'atlas. La partie en cours ne sera pas sauvegardée.



- 1) Menu
- 2) Carte
- 3) Cible
- 4) Position de Caim
- 5) Chapitre et verset
- 6) Temps restant - le jeu se termine si vous ne terminez pas la mission dans les temps.

**Bilan et sauvegarde du jeu**

Le bilan de la mission s'affichera lorsque vous l'aurez accomplie. Si vous avez acquis des armes, vous pourrez les utiliser dans les missions suivantes. Si vous avez accumulé suffisamment de points d'expérience, votre niveau augmentera. Vous pourrez aussi sauvegarder votre partie après la mission. (Pour plus de détails sur les sauvegardes, consultez les sections du manuel s'y rapportant.)

**BILAN DE MISSION**

Voir le bilan de la mission.

COMBAT AU SOL, COMBAT EN RASE-MOTTES

Durée totale	Durée de la mission
Chain max	Enchaînement d'attaques le plus long
Vic restante	HP de Caim à la fin de la mission

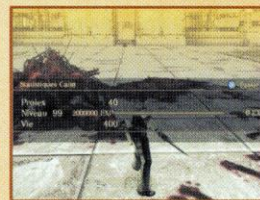
COMBAT AERIEN

Durée totale	Durée de la mission
Attaques magiques	Nombre d'attaques magiques utilisées
Vic restante	HP du dragon à la fin de la mission

STATISTIQUES DE CAIM

Voir les statistiques de Caim et le nombre d'ennemis vaincus.

Proies	Nombre d'ennemis que Caim a vaincu
Niveau	Niveau actuel de Caim et les points d'expérience qu'il a acquis
Vic	HP max après l'addition des points d'expérience

**STATISTIQUES DU DRAGON**

Les statistiques du dragon seront affichées quand elle accumule des points d'expérience lors des combats en rase-mottes et aériens.

Proies	Nombre d'ennemis vaincus par le dragon
Points d'expérience	Points d'expérience accumulés par le dragon
Puissance	Puissance du dragon après l'addition des points d'expérience

**Coffres**

Vous pouvez trouver des coffres au cours de vos missions. Certains sont affichés sur la carte, d'autres sont cachés. Déplacez-vous de manière à passer à travers le coffre ; vous enclencherez alors l'ouverture de celui-ci. Pour en prendre le contenu, replacez-vous dessus pendant un instant. Toute arme acquise dans une mission ne sera disponible que lorsque la mission en cours sera accomplie.

Anéantissez vos ennemis à l'aide de combos et d'enchaînements d'attaques !!

Faites goûter votre colère à vos ennemis avec deux techniques spéciales : les coups de grâce et les enchaînements d'attaques (combos).

COUPS DE GRACE

Tailladez-les avec un torrent d'attaques !!



Appuyez sur la touche **△**...



Lorsque votre arme clignote...

Appuyez sur la touche **△** sans arrêt pour lancer des combos. Lorsque votre arme clignote alors que vous attaquez, appuyez sur la touche **△** au bon moment pour lancer un coup de grâce !

Lancer un coup de grâce :

Les coups de grâce sont des attaques surpuissantes qui infligent des dégâts aux ennemis qui vous entourent. La longueur du combo qui précède l'attaque a une influence directe sur sa puissance : plus l'enchaînement est long, plus le coup de grâce qui suit sera dévastateur.

BONUS DE COMBO

Ramassez les sphères !

A chaque fois que vous réussissez un enchaînement d'attaques, le total des Combo Hits augmente. Vous recevrez des points d'expériences en fonction de ce total. De plus, si vous réussissez un certain nombre d'enchaînements, une sphère apparaîtra près de vous. Il existe plusieurs types de sphères. Certaines régénèrent vos HP, tandis que d'autres explosent, causant ainsi des dégâts énormes à vos adversaires.



Vainquez les commandants !!

Les ennemis basés au sol sont organisés en unités dirigées par un commandant. La jauge de HP de ce dernier est précédée d'un cercle jaune. En vainquant le commandant, vous pouvez semer la confusion dans les troupes et réduire l'efficacité de leurs attaques. Éliminez dès que possible les commandants afin d'obtenir l'avantage.



Armes magiques

L'attaque magique de chaque arme affecte les caractéristiques de vos attaques de deux façons différentes :

ATTAQUES MAGIQUES

Lorsque la jauge de MP clignote, vous pouvez lancer l'attaque magique associée à l'arme dont vous vous êtes équipé. Il suffit d'attaquer des ennemis pour remplir la jauge de MP.



Remplir la jauge de MP



Attaque magique !!

NIVEAU DE L'ARME

Les armes s'abreuvent du sang de vos ennemis. Avec l'usage, leurs caractéristiques se renforcent et leur forme peut changer. Leur puissance d'attaque, le nombre maximum de Combo Hits et leur magie peuvent aussi augmenter.



Il existe plusieurs types d'armes, tels que les épées longues, les haches et les lances. Voici deux exemples d'armes qui deviendront disponibles au cours du jeu :



Frénésie

Cette épée est peu puissante mais elle est par contre légère et très maniable. Son attaque magique est Damoclès.



Salamandre

Cette hache est surpuissante mais elle laisse son utilisateur vulnérable après chaque coup. Son attaque magique, Avidité, lance des boules de feu sur vos ennemis.

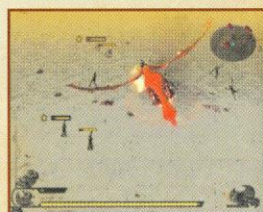
Contrôlez les cieux et éliminez les ennemis sur le sol !!

Le pacte que vous avez passé avec le dragon vous donne la possibilité de combattre les ennemis qui survolent le champ de bataille. Il vous permet aussi de combattre les troupes basées au sol.

Éliminez les ennemis volants !!**COMBAT AERIEN**

Dans ce type de combat, vous combattez des ennemis volants à l'aide du dragon. Contrôlez les cieux afin de ne faire qu'une bouchée des ennemis basés au sol.

Vue

**Anéantissez vos ennemis !!****COMBAT EN RASE-MOTTES**

Dans ce type de combat, vous exterminerez les ennemis basés au sol à l'aide du dragon. Ceci peut aussi servir à identifier les cibles.

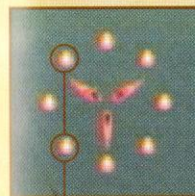
EN VOL

Planez dans les airs !!

joystick analogique gauche	Se déplacer. Inclinez le joystick analogique gauche vers le haut ou vers le bas pour changer le degré de tangage. Inclinez-le vers la gauche ou la droite pour changer de direction.
joystick analogique droit	Changer le point de vue.
touche X	Battre des ailes. Appuyez sur la touche X afin d'accélérer. Vous pouvez aussi tourner rapidement en inclinant le joystick analogique gauche vers la gauche ou la droite et en appuyant simultanément sur la touche X.
touche L1	Roulade vers la gauche.
touche R1	Roulade vers la droite.
touche L1 + touche R1	Faire demi-tour.
touche R2	Faire face à l'ennemi. Lors d'un combat aérien, appuyer sur la touche R2 vous tournera automatiquement vers l'ennemi.
touche L2	Tourner la caméra vers l'ennemi (combat aérien seulement).
touche L3	Afficher / cacher la jauge de HP des ennemis.
touche R3	Voir la carte.
touche START	Pause.
touche SELECT	Monter / descendre du dragon (combat en rase-mottes seulement).

FEU DU DRAGON**Réduisez vos ennemis en cendres !!**

touche □	Attaquer / verrouiller la cible. Appuyez sur la touche □ afin de lancer l'attaque de feu du dragon. Maintenez la touche □ appuyée afin de verrouiller plusieurs ennemis, puis relâchez-la pour lancer plusieurs attaques de feu. Votre jauge de MP se remplit un peu chaque fois que vous réussissez à atteindre un ennemi.
touche △	Attaque magique (combat aérien / combat en rase-mottes). Lors d'un combat aérien, vous lancerez une attaque surpuissante sur vos ennemis. Lors d'un combat en rase-mottes, vous incendierez les troupes basées au sol.
touche ○	Changer de cible (combat aérien). N.B. : verrouiller une cible augmente la précision de vos attaques mais affaiblit leur puissance. Les attaques individuelles sont aussi plus efficaces contre les ennemis situés près de vous.

**VERROUILLAGE DE CIBLES MULTIPLES****Attaquez plusieurs ennemis en même temps !!**

Lors d'un combat aérien, utilisez le viseur du dragon pour lancer des attaques guidées. Normalement, s'il est bleu, vos attaques n'atteindront pas l'ennemi. Attendez que l'ennemi soit dans votre zone de tir : le viseur deviendra rouge. Vous pourrez alors verrouiller les cibles qui y apparaissent. Maintenez la touche □ appuyée tout en vous déplaçant afin de verrouiller plusieurs cibles. Relâchez la touche □ pour lancer votre attaque.

Verrouillage

Montre le nombre de cibles que vous pouvez verrouiller. Ce chiffre augmentera au fur et à mesure que le dragon évoluera.

EVOLUTION ET TRANSFORMATION DU DRAGON**L'évolution du dragon le rend plus puissant.**

Après avoir fait un pacte avec Caim, le dragon croît et se transforme. Ses attaques de feu deviennent de plus en plus puissantes.



Augmentez votre niveau grâce aux missions libres !!

Les missions libres se déverrouillent après que vous avez atteint un stade particulier de l'histoire. Leur disponibilité dépend d'un certain nombre de conditions.

Lieux disponibles

Curseur

Types de missions



SELECTIONNER UN LIEU

Quand vous déplacez le curseur sur celui-ci au moyen du joystick analogique gauche ou des touches directionnelles, le nom du lieu et les types d'expéditions sont affichés. Utilisez la touche **X** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur la touche **A** pour annuler et revenir à l'écran du mode de sélection.



SELECTIONNER UNE MISSION

Des missions apparaissent lorsque vous sélectionnez un lieu. Utilisez le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles **↑** et **↓** afin de sélectionner une mission, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur la touche **A** pour revenir à l'écran de sélection des lieux.



SELECTIONNER LE DRAGON

Lors des missions aériennes, vous pouvez choisir le niveau du dragon que vous souhaitez utiliser. Utilisez le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles **↑** et **↓** pour sélectionner un niveau, puis appuyez sur la touche **X** afin de confirmer votre sélection. Des niveaux supplémentaires deviennent disponibles à mesure que vous progressez dans le jeu.



En sélectionnant "Options" à partir du menu principal, vous pouvez régler divers paramètres du jeu.



Déplacez le joystick analogique gauche vers le haut ou vers le bas afin de sélectionner une option dans la liste, puis déplacez joystick analogique gauche vers la gauche ou vers la droite pour changer de paramètre. Appuyez sur la touche **A** pour sortir.



Difficulté	Sélectionnez la difficulté du jeu : Facile ou Normale. Vous pouvez éventuellement changer ce paramètre avant d'accéder à nouveau à une partie sauvegardée.
Position caméra	Détermine la proximité de la caméra lorsque celle-ci suit les cibles verrouillées dans les missions aériennes. En position zéro, la caméra ne suivra pas le déplacement de la cible. En position trois, la caméra se balancera pour suivre un ennemi, même si celui-ci se déplace à l'arrière du dragon.
Sang	Active ou désactive les effets de sang (n'affecte pas les cinématiques).
Vibrations	Active ou désactive la fonction de vibration de la manette.
Sous-titres	Active ou désactive l'affichage des sous-titres dans les cinématiques.
Son	Permet de sélectionner les paramètres audio : stéréo ou mono.
Musique	Permet de régler le volume de la musique de fond.
Effets sonores	Permet de régler le volume des effets sonores du jeu.
Auto sauvegarde	Permet de sauvegarder automatiquement à la fin de chaque mission.
Paramètres avancés	Permet de visionner des options supplémentaires.
Charger	Permet de charger les données d'options précédemment sauvegardées à partir d'une Memory Card insérée dans la fente pour MEMORY CARD N°1. Ces paramètres demeurent activés après que vous avez pressé la touche A pour sortir de l'écran des options.
Par défaut	Rétablit les paramètres d'origine des options.

SQUARE ENIX CO., LTD.**Equipe Développement**

Producteurs	TAKAMASA SHIBA TAKUYA IWASAKI TAKASHI ORIKATA
Assistant Producteur	MASATOSHI FURUBAYASHI
Responsable produit	SAWAKO NATORI
Scénario	TOSHIYUKI KOIKE
Programmeurs en chef	TAKESHI KATAYAMA KIMHIKO FUJISAKA
Conception Personnages	TARO HASEGAWA AKIRA YASUI
Concepteur en chef	HIROAKI KOTAKE
Concepteur du jeu	NOBUYOSHI SANO
Réalisateur Son	HIROYUKI HAYASHIDA
Réalisateur Cinématiques et Story-board	KAZUYA SASAHARA MAKOTO SEKI SATOSHI UEDA
Réalisateurs Cinématiques	HIROYUKI KITAKUBO YOKO TARO
Concepteur Story-board	
Réalisateur	

Equipe Localisation

Directeur Général	AKIRA KASHIWAGI
Directeur Localisation	KAZUYOSHI TASHIRO
Coordinateur Localisation	FUMIKO KUROKAWA
Assistant Localisation	SHINGO HOSOKAWA
Traducteur (Anglais)	PHILIP D. GIBBON
Editeur (Anglais)	COLIN WILLIAMSON
Traducteur (Français)	JACQUES MARTINE
Traducteur (Allemand)	JOSEF SHANEL
Traducteur (Italien)	BARBARA PISANI
Traducteur (Espagnol)	RAUL AROL

Enregistrements (Etats-Unis)

Producteurs	YUTAKA MASEBA HARUYO KANESAKU OSAMU MASEBA
Réalisateur	MARY ELIZABETH MCGLYNN
Studio d'enregistrement	MAGNITUDE 8 POST
Tracking Digital	MICHAEL MCCARTY
Editeur ADR (Cinématiques)	MARY CLAYPOOL
Produit par ZRO Limit Productions en association avec Anime...iNC	

SQUARE ENIX USA, INC.

Directeur Assurance Qualité	DAVID 'RIBS' CARRILLO
Analyste en chef de produit (senior)	MOHAMMED A.C. WRIGHT
Directeur Localisation	YUTAKA SANO

SQUARE ENIX EUROPE LTD.

Directeur Général	TOMOHIRO YOSHIKAI
Directrice Marketing / Communications	STEPHANIE JOURNAU
Responsable Marketing / R.P.	ABBASS HUSSAIN
Directrice Département Production	KATRIN DAROLLE
Responsable Support Technique / T.I.	ALEX MORESBY
Assistante Production / Localisation	YUKO TOMIZAWA
Coordinateur Localisation - Editeur	SEB OHSAN BERTHELSSEN

Equipe anglaise

OLI NEWTON-CHANCE
JONATHAN HOLMES
KRIS KULLENGREN
GAR POON

Equipe française

MORGAN RUSHTON
FLORENCE REIDENBACH
GENEVIEVE MARIER HOWARD
TAOUFIQ MAKHTOUM
XAVIER MERLIN
PHILIPPE LAFAYE
CHARLES REVILLON

Equipe allemande

ISAAK VIE
ANDRÉ WOITCZYK
THORSTEN SCHAEFFER
MATTHIAS AMPFERER
GÖKALP BABANYIGIT
STEFANIE DEINET

Equipe italienne

FALCO-RAMIN JAVAZI
LARISSA KOGLECK
ANTONIO MAFUGGI
NELLA MOSCIA
PAOLO NISTRI
LARA CELENZA
FEDERICO LODOLI
NICOLA SEBASTIANI
RAFAEL RIOS PÉREZ
RICARDO ROBREDO QUINTANA
HERME FERRANDO RODRIGUEZ
HERMINIA ALONSO MUNIZ
RAÚL NIETO GARCÍA
LARA RAMOS PICAZO

GATHERING

Producteur	SIMON PICARD
Producteur Assistant	MARK WARD
Producteur Exécutif	RUPERT EASTERBROOK
Responsable Développement	LUKE VERNON
Chef Marketing International	SARAH SEABY
Responsable Projet (International)	CHRISTINA CAMEROTA

TAKE 2 EUROPE

Responsable Production du Groupe	JON BROADBRIDGE
Coordinateur Production du Groupe	CHRIS MADGWICK
Responsable Conception du Groupe	JAMES CROCKER
Responsable Marketing en Ligne	JULIAN HODDY
Responsable Adjoint R.P.	JONNIE BRYANT
Responsable Produit	KATHERINE TERRY

LINCOLN QA TEAM

Responsable A.Q.	MARK LLOYD
Testeur en Chef	PHIL ALEXANDER
Testeurs	CARL YOUNG ALAIN DELLEPIANE CHRIS WELSH FRANÇOIS 'BUGS' FOUCHET DOMINIC GARCIA JOBY LUCKETT TIM BATES KIT BROWN KUMIKO KONDO

Remerciements :

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. Tätä asiakaspalvelunumeroa 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	(00 301) 677 7701
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείσθε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης 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 solamente 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. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvaretsatte 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-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundeservicenummer för maskinvarusupport 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.	