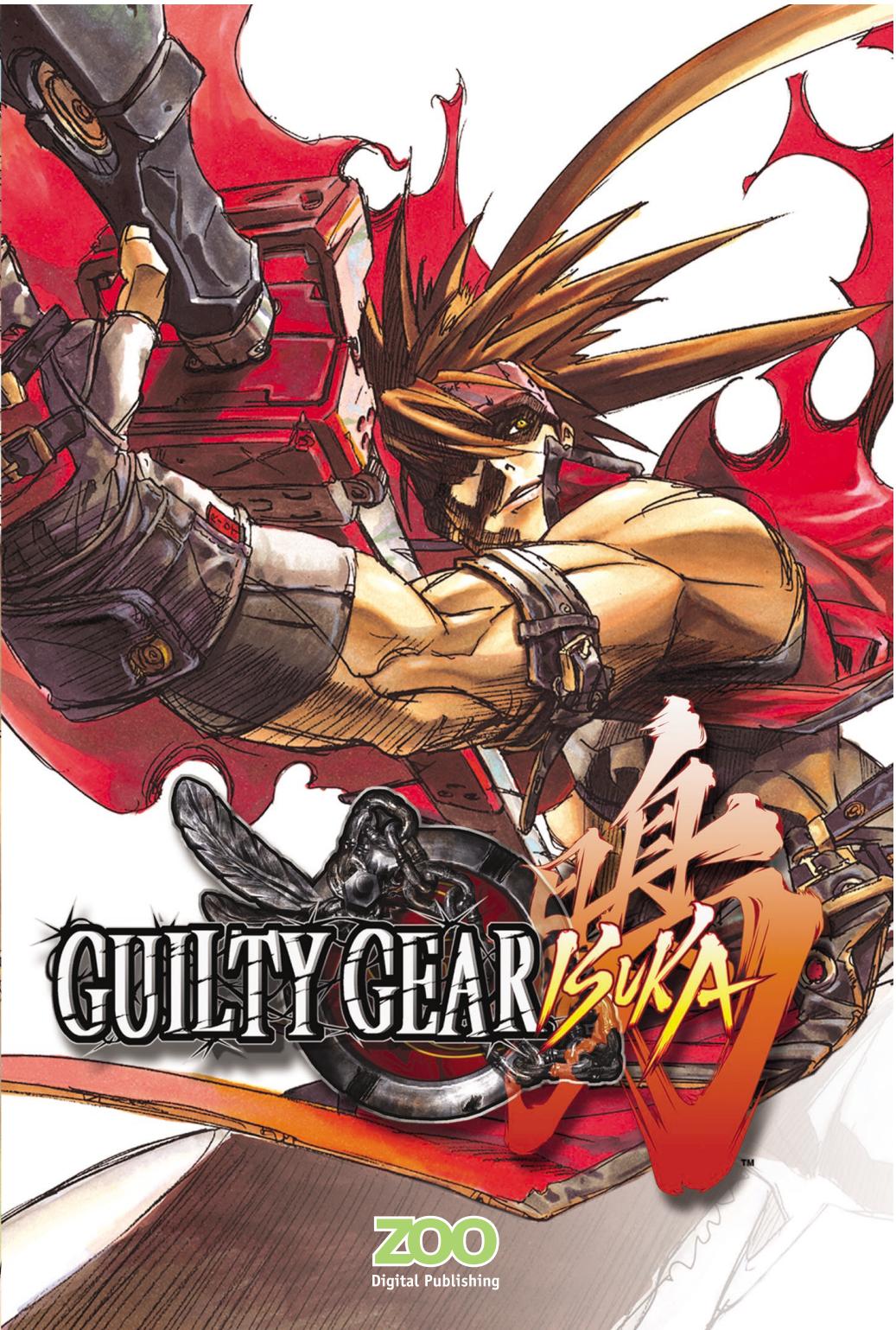


**ZOO**

Digital Publishing

ZOO Digital Publishing Limited, 20 Furnival Street, Sheffield S1 4QT, UK  
[www.zooodigitalpublishing.com](http://www.zooodigitalpublishing.com) Helpline number: +44 (0) 114 241 3736

ZOO Digital Publishing and the ZOO Digital Publishing logo are trademarks of ZOO Digital Publishing Limited, part of the ZOO Digital Group plc. Guilty Gear Isuka © ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.  
All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



**ZOO**  
Digital Publishing

## Health Warning

For your health, be sure to take a break of about 15 minutes for every hour of play. Avoid playing when tired or when suffering from lack of sleep. Always play in a well-lit environment, sitting as far from the screen as any cabling will allow. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These people, or even those who have an undetected epileptic condition may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. If you are known to have an epileptic condition, consult your doctor before playing video games or immediately should you experience any of the following symptoms while playing: altered vision, dizziness, muscle twitching, any involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, confusion, and / or convulsions.

## Avertissement

Pour votre santé, il est conseillé de prendre des pauses d'environ 15 minutes toutes les heures de jeu. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée et aussi loin de l'écran de télévision que le permet le cordon de raccordement. Certaines personnes sont sujettes à des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à des clignotements lumineux ou à une répétition d'images dans leur environnement quotidien. Ces personnes et même celles n'ayant pas d'antécédents épileptiques s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent des images sur un écran de télévision ou lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Si vous avez déjà présenté des symptômes épileptiques, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à tout jeu vidéo. De même, pendant que vous jouez à un jeu vidéo, si vous présentez les symptômes suivants : troubles de la vue, vertiges, contractions musculaires, mouvements involontaires, trouble de l'orientation, confusion et/ou convulsions, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## Avviso importante

Per tutelare la tua salute fai una pausa di 15 minuti per ogni ora di gioco. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato e il più lontano possibile dallo schermo. Alcuni individui potrebbero soffrire di attacchi epilettici se esposti a luci lampeggianti. Anche persone che non hanno predisposizione all'epilessia possono essere vittime di crisi epilettiche mentre guardano la TV o giocano a un videogioco. Se si è sofferto di crisi epilettiche in precedenza, consultare un medico prima di usare qualsiasi videogioco. Consultarlo immediatamente in presenza di sintomi quali: alterazione visiva, stordimento, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento, confusione, e/o convulsioni.

## Gesundheitsinformationen

Achten Sie darauf, pro Stunde Spielzeit etwa 15 Minuten Pause zu machen. Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen. Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum und halten Sie den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm. Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Befragen Sie einen Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen, wenn bei Ihnen Epilepsie vorliegt. Falls beim Spielen die folgenden Symptome auftreten, unterbrechen Sie augenblicklich das Spiel und fordern Sie ärztliche Hilfe an: verändertes Sehvermögen, Schwindelgefühle, Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung und/oder Krämpfe.

## Recomendaciones en materia de salud

Descansa al menos 15 minutos por cada hora de juego. Evita jugar si estás cansado o no has dormido bien. Juega siempre en una habitación bien iluminada y lo más lejos posible de la pantalla. Algunas personas pueden sufrir ataques de epilepsia ante la exposición a determinadas luces parpadeantes o tipos de luz. Estas personas pueden sufrir un ataque al ver determinadas imágenes de televisión o al jugar a videojuegos, incluso aunque no tengan un historial médico de epilepsia. Consulta a tu médico si has sufrido estos ataques o experimentas los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones nerviosas u oculares, desmayos, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones.

## CONTENTS

English .....	2
Français .....	13
Italiano .....	25
Deutsch.....	36
Español .....	48



<b>TABLE OF CONTENTS</b>	<b>ENGLISH</b>
<b>Controls .....</b>	<b>2</b>
<b>Game Screen.....</b>	<b>4</b>
<b>Arcade Mode.....</b>	<b>5</b>
<b>VS Mode .....</b>	<b>6</b>
<b>Training Mode .....</b>	<b>6</b>
<b>GG Boost Mode .....</b>	<b>6</b>
<b>Robo Ky Factory Mode .....</b>	<b>6</b>
<b>Option Mode.....</b>	<b>6</b>
<b>Universal Moves .....</b>	<b>7</b>
<b>One-Point Techniques.....</b>	<b>10</b>
<b>Character Moves .....</b>	<b>11</b>

## **CONTROLS**

Allocation of directional buttons and other buttons to the keyboard/joystick can be done on the screen shown when you select "All Programs" – "GUILTY GEAR ISUKA" – "Config" from the "Start" button.

### **Directional Buttons control**

Controls shown are for when characters face right.

Arrows indicate the Directional Buttons. (GGB = command in GG Boost mode)

- ↑ Jump straight up (GGB – Walk up straight)
- ↗ Jump forward (GGB – Walk diagonally up facing forward)
- Step forward (GGB – Walk forward)
- ↓ or ↘ Crouch (GGB – Walk down facing forward)
- ↖ Crouch, Guard lower attacks (GGB – Walk down backward)

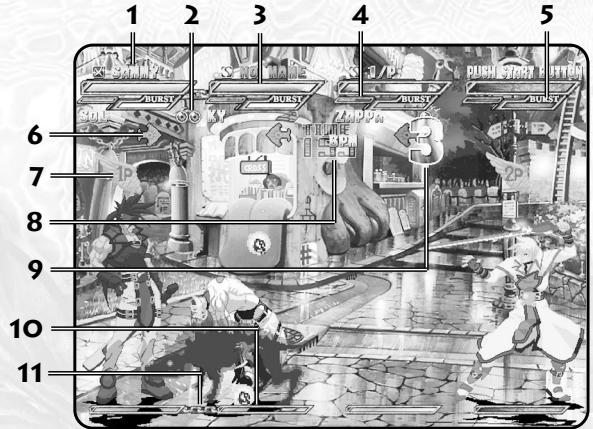
← Step backward, Guard upper attacks (GGB – Walk backward)  
 ↙ Jump backward, (GGB – Walk up facing backwards)  
 → → Dash (possible during jumps; cannot be used with some characters)  
 ← ← Backdash (possible during jumps; cannot be used with some characters)  
 ↓↓ or ↘↘ or ↙↖ GGB – Crouch

### **Guarding Against Attacks (can be done in mid-air)**

Players can guard against mid/upper range attacks by pressing the directional button in the direction opposite to where the character is facing. Players can also guard against lower range attacks by pressing the directional button in the direction opposite and diagonally down from where the character is facing.

- : Punch
- × : Kick (or Confirm in menu options)
- △ : Slash
- : Heavy Slash (or Cancel in menu options)
- R1: Turn Around (In GGB: Can Boost dash in 8 directions by pressing down R1 together with directional button).
- L1: Jump in GGB. In Training Mode: Memory button (hold for a few seconds).
- START button: Pause/Open Pause Menu or Join the game (when pressed on an unused controller).
- SELECT button: Turn Player Flag icon ON/OFF.
- R2: Memory characters can be changed in sequence when pressed during Training Mode.
- L2: Used during Color Edit Mode.

## GAME SCREEN



1. CHARACTER INFORMATION – Your character's name, class icon and survival level.
2. SOUL – Souls represent additional strength. One Soul resets the Strength Gauge to full. When characters lose all their strength, one Soul is used to recover it.
3. STRENGTH GAUGE – Your character's remaining strength. When the bar is empty, the character will be knocked out.
4. GUARD LEVEL GAUGE – Increases when you Guard against attacks and decreases when you fail to Guard. When this gauge climbs to a certain level, it starts flashing to signal that all oncoming attacks will be unconditionally treated as counterattacks.
5. BURST GAUGE – Psych Bursts exhaust your Burst energy. Your Burst energy recharges with the passage of time and when opponents hit your character. When the Burst Gauge is full, it turns gold to signal that it is usable. An X over the gauge indicates that the gauge is unusable.
6. CHARACTER DIRECTION – Direction the character is facing.
7. PLAYER ICON – Shows the player (1P or 2P) and team color. Turn ON/OFF by pressing the SELECT button.
8. CLOCK – Shows remaining time in the match. When this time runs out, the match ends and the winner is the player or team with the most remaining strength after adding the remaining Souls.
9. HITS – Displays the number of consecutive attacks that hit opponents.
10. TENSION GAUGE – Increases with the use of attacks and movement toward opponents. This gauge is required for moves like Overdrive Attacks and Roman Cancels.

11. JOINT DISPLAY – The Strength Gauges of all the players on a team are chained to show that they're on the same team.

## ARCADE MODE

In Arcade Mode you take on the computer in a series of battles. All characters have a Survival Level that increases as you damage your opponents. Arcade Mode ends when you defeat the boss character who bursts into the game at level 99. To join the game, press the START button on an unused controller.

### MATCH FORMAT

The basic format of a match is based on the Two Planes Battle. Characters fight while moving back and forth between the front and back planes. The character or team that survives the match wins. If time runs out first, the character or team with the most remaining Strength and Souls wins the match.

### SOUL SYSTEM

A Soul is displayed as a red circle under the Burst Gauge. One Soul is equivalent to one full Strength Gauge. The game automatically uses Souls when your Strength Gauge drops to zero.

When you team up with another player, you share Souls, so Joint Soul applies. The allocated number of Souls at the beginning of a match is determined by the team combinations.

In two-plane battle, players can use special techniques like the ones shown below. Use them effectively to get an edge during the match. The commands shown are for characters facing right.

### SWITCHING PLANES

Turn Around + Heavy Slash buttons.

- Move to other plane.

### SWITCHING PLANES WHILE GUARDING

While Guarding, press the directional button toward the opponent + Turn Around + Heavy Slash buttons.

- Uses 25% of your Tension Gauge and moves to the other plane while unfreezing your Guard.

### PLANE THROW

Turn Around + Slash buttons.

- Knock an opponent into the other plane.

### ATTACK WHILE SWITCHING PLANES

Turn Around + Punch buttons.

- Attack an opponent on the other plane while switching planes.

## **BACK ATTACK**

Kick + Slash buttons.

- Attack an opponent behind you.

## **VS MODE**

In VS Mode you can enjoy battles with CPU characters or human players. Here you can customise any combination of opponents, strength, team and stage.

## **TRAINING MODE**

In Training Mode you can enjoy battles with CPU characters or human players. Here you can customise any combination of opponents, strength, team and stage.

During training, press the START button to call up the Training Menu. Both players have the ability to call up the Training Menu, but only the player who actually pressed the START button can change the settings.

## **GG BOOST MODE**

In GG Boost Mode, you can play a side-scrolling action game using GUILTY GEAR ISUKA characters to defeat numerous enemies and complete missions.

### **BASIC RULES**

GG Boost is a 1-2 Player game. No players can join the game during gameplay. Defeat a boss to complete each stage. The game is over when your Strength Gauge hits zero and you have no Souls to recover, the time is up, or all the missions are completed.

### **GG BOOST MODE CONTROLS**

In addition to the Arcade Mode controls listed above, the following special moves are available:

L1 button – Jump

Turn Around button + directional buttons – Boost Dash (in any direction)

## **ROBO KY II FACTORY MODE**

Equip other characters' moves on the new character "Robo Ky II", and customise him as you like.

## **OPTION MODE**

Use Option Mode to change various game settings. In general, only 1P can set each config.

## **GAME OPTIONS**

**GAME LEVEL** – Adjust the CPU difficulty of Arcade Mode and GG Boost Mode.

**TIME LIMIT** – Set the round time in Arcade Mode and VS Mode.

**SOUL** – Set the number of Souls you'll have at the beginning of a game.

**SURVIVAL LEVEL** – You can choose from any level up to the highest level previously reached. (You can choose what survival level to start on, in increments of 50, up to the last level reached in Survival Mode.)

**COCKPIT FONT** – Switch the system font between the Arcade version (ORIGINAL) and console version (CONSUMER).

**DEFAULT** – Restore the default settings.

**EXIT** – Return to the Options Screen.

### **ADJUST SETTINGS**

**POSITION GAUGES** – Set this to ORIGINAL to change the position of the score display and various gauges to imitate the arcade version. When the position gauges are set to ORIGINAL, the score display and top and bottom of various gauges may not fully appear if your screen doesn't suit it.

**BUTTON CONFIG** – Customise your key configuration for Arcade, VS, GG Boost and Training Modes. Select a mode from the Arcade Key Config, GGB Key Config and Training Config. Then select the key you want to change and press the button you want to assign to that action. In Multiplayer Mode, after all players select EXIT, Player 1 should press the START button to exit the setting screen.

**SOUND TEST** – Listen to the game's soundtrack and sound effects.

**RANKING** – Check scores, character ranking and character charts in Arcade and GG Boost Modes.

**SAVE** – Save system data such as score rankings, character charts, option settings, custom data from Robo Ky II Factory Mode and Color Edit data.

**LOAD** – When you select this option, all mode data will be loaded.

## **UNIVERSAL MOVES**

All commands are for a right-facing character. Arrows indicate how to use directional button.

**DUST ATTACK** Press the Slash + Heavy Slash Buttons while standing.

Press the Slash + Heavy Slash Buttons while standing to launch a Dust Attack. It cannot be used while crouching or guarding. After hitting your opponent with a Dust Attack, press the directional button up to pounce on your opponent and hit him with a combo. Pressing the Dust

Button during a jump activates an "Aerial Dust Attack" which is different for each character.

**PSYCH BURST** Dust Button + any Attack Button pushed simultaneously.

Use this when your Burst Gauge is maxed out to become temporarily invincible and blow your enemy away. You cannot use Psych Bursts while being hit by an Overdrive Attack or while being thrown. (An "X" appears on your Burst Gauge when you cannot use it.) Your Tension Gauge maxes out whenever your opponent hits you, except when you are reeling. After it is depleted, the Burst Gauge gradually recovers over time, as well as with each hit your character takes. The level of gauge depletion varies with the condition you are in when you use Bursts. These conditions are: leaning backward, slipped, being thrown, being knocked down, or taking a hit.

**TWO-LEVEL JUMPS** ↘ or ↑ or ↗ during jumps.

Lets you jump again while in mid-air. (Chipp Zanuff can jump three levels.)

**HIGH JUMP** ↑↓.

By quickly pressing the directional pad down, then up, you can jump higher than usual. However, you cannot make a Two-Level Jump after a High Jump.

**FORWARD THRUST ATTACK** → + Attack Button

With any character, press directional button to the right while pressing the Punch or Heavy Slash buttons to transform attacks. Some characters can use this with kicks, too. For Bridget only, "right directional button + Slash" must be used instead of "right directional button + Heavy Slash."

**DEAD ANGLE ATTACK DURING GUARD**, press right directional button + any 2 Attack Buttons, except Dust Button, simultaneously.

Just after guarding, you can press the directional pad to the right and press any 2 attack buttons (except Dust) simultaneously to switch from guarding to counter-attacking. The Tension Gauge must be at 50% or above for this move.

**SWEEP** Press the Slash + Heavy Slash Buttons while crouching.

Press the Slash + Heavy Slash Buttons while crouching to use the Sweep move on your opponent. A swept opponent cannot use a Recovery move. Robo Ky uses an "Electric Mat" instead of a Sweep.

**RECOVERY** Press any Attack Button while down.

When knocked down by an attack, press any Attack Button while in midair to regain your balance.

**THROWS** Press ← or → + Heavy Slash Button while near opponent, on the ground or in midair.

When close to your opponent, press right or left directional button while pressing Heavy Slash to throw your opponent. You can throw your opponent in midair using the same method (right or left directional button + Heavy Slash) while body tossing him through the air. However, you cannot make throws in midair during a Dash or Backstep.

**GATLING COMBOS** Push buttons at the right time in a specified order.

You can create a combo out of a series of Normal Moves launching a second move as soon as your opponent is hit with your first attack. The number of moves that can be used varies with different characters.

**OVERDRIVE ATTACKS** Commands are different for each character.

These are extremely powerful attacks that use up 50% of the Tension Gauge and vary with each character.

**THE TENSION GAUGE (OR "ELECTRIC GAUGE," FOR ROBO KY).**

The Tension Gauge increases when you perform actions such as forward dashes, forward jumps, and attacks. Once charged up, you can use the techniques below. Robo Ky uses an "Electric Gauge" instead of a Tension Gauge. The Electric Gauge works the same way as the Tension Gauge, but charging it up also increases the effectiveness of Robo Ky's (Crouch + Dust Button) "Electric Mat" technique.

## MOVE NAME CONSUMPTION COMMAND RATE

Overdrive Attack	50%	See character moves in-game.
Faultless Defence	Gradually decreases	Push punch and kick buttons simultaneously while guarding.
Dead Angle Attack	50%	Just after you have guarded, press any 2 attack buttons except Dust simultaneously, while pressing →.
Roman Cancel	50%	Press any 3 attack buttons except Dust Button simultaneously while performing an attack.

## INSTANT KILLS

Press the 4 attack buttons except Dust Button simultaneously, then enter special character commands. As the name suggests, this is the ultimate attack that can knock out your opponent in one blow. Although these moves are extremely powerful, there is a time limit for performing them.

1. Press all of the 4 attack buttons.
2. The Tension Gauge changes from its normal condition to the Instant Kill Gauge. The Instant Kill Gauge falls steadily. When it reaches 0, your strength starts to be consumed. If you press all four Attack Buttons except Dust again, you can return the Tension Gauge to normal.
3. While in this stage, you can input the commands that will unleash an Instant Kill Attack.

The gauge is completely wiped out after you launch an Instant Kill Attack so if you miss your opponent, you won't be able to use any actions that require the Tension Gauge during that round.

## NEGATIVE PENALTIES

Over a given time period, if you act passively, such as failing to attack your opponent or staying to the side of the screen, your Tension Gauge will drop to 0.

## ONE-POINT TECHNIQUES

### FAULTLESS DEFENCE

To enter a special guard condition called "Faultless Defence," press the directional button while pressing any two Attack Buttons, except Dust. In this state, your opponent's Special Moves do not hit you, but knock you back further than usual, putting some distance between you and your opponent. You can also block attacks, however, your Tension Gauge falls during the time Faultless Defence is activated and if it runs out, you will no longer be able to use Faultless Defence.

### JUMP CANCEL

You can override certain moves, such as hitting an opponent or blocking an attack, by jumping out of them when you are midway through them. This is mainly used to create a greater variety of attacks and combos.

### COUNTER HIT

You can hit your opponent while in the middle of a move, staggering him longer than usual, allowing combos you wouldn't normally be able to pull off.

## RECOVERY DIRECTION

By pressing the directional pad while recovering, you can move in that direction as you recover. Once you realise that you're going to be knocked down, you can use Recovery as the first step in your counterattack.

### ROMAN CANCEL

While hitting your opponent with an attack, press any 3 Attack Buttons except the Dust button to override your attack move and return to a normal standing pose. This allows you to create your own original combo attacks. However, doing this consumes 50% of your Tension Gauge.

### STAGGERING

Certain Normal Moves, Special Moves, and Overdrive Attacks can put your opponent in a "Stagger" condition when he lands. A "staggered" opponent is temporarily defenceless.

Quickly pressing the directional button left and right repeatedly speeds up recovery from a staggered state.

Each character has various moves for staggering an opponent, but you'll have to find them for yourself.

## CHARACTER MOVES

Press the PAUSE button during game play to access the Command List where your current characters moves are displayed.

## LIMITED WARRANTY

ZOO Digital Publishing make no warranties, conditions or representations expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. ZOO Digital Publishing make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall ZOO Digital Publishing be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use or inability to use the software. ZOO Digital Publishing warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During this time period, faulty materials will be exchanged if the original product is returned to the place of purchase, together with a dated receipt of purchase or a copy thereof. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights. This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

## CUSTOMER SUPPORT

If you are experiencing problems or technical difficulties with this game please contact us on:

Telephone: +44 (0) 114 241 3736

Email: customersupport@zoodigitalpublishing.com

Our phone lines are open from 10.00am to 4.30pm, and a 24-hr answer machine is in operation should you wish to record a message outside these hours. Within the UK calls will be charged at local rates and calls from International countries will be charged at International rates.

## TABLE DES MATIERES

Commandes .....	13
Écran de jeu.....	15
Arcade Mode (Mode Arcade) .....	16
VS Mode (Mode Vs) .....	17
Training Mode (Mode Entraînement) .....	17
GG Boost Mode (Mode GG Boost) .....	17
Robo Ky Factory Mode (Mode Usine Robo Ky) .	18
Option Mode (Mode Options).....	18
Mouvements communs .....	19
Techniques Un Point .....	22
Déplacements des personnages.....	23

## FRANÇAIS

### COMMANDES

Il est possible de modifier l'assignement de la touche directionnelle et des autres touches du clavier/joystick dans l'écran affiché en sélectionnant "Tous les programmes" – "GUILTY GEAR ISUKA" – "Configurer" à partir du bouton "Démarrer".

#### Commandes de la touche directionnelle

Les commandes ci-dessous sont données pour un personnage faisant face à la droite.

Les flèches représentent les directions de la touche directionnelle.  
(GGB = commande en mode GG Boost)

↑ Sauter droit (GGB – Monter tout droit).

↗ Sauter vers l'avant (GGB – Monter vers l'avant).

→ Faire un pas vers l'avant (GGB – Marcher vers l'avant).

↓ ou ↘ S'accroupir (GGB – Se pencher vers l'avant).

↖ S'accroupir, Garde basse (GGB – Se pencher vers l'arrière).

- ← Faire un pas vers l'arrière, Garde haute (GGB – Reculer).
- ↖ Sauter vers l'arrière, (GGB – Reculer en sautant).
- → Foncer (possible en sautant ; non disponible sur certains personnages).
- ← ← Reculade (possible en sautant ; non disponible sur certains personnages).
- ↓↓ ou ↘ ↘ ou ↙ ↙ GGB – S'accroupir.

### Parer les attaques (peut s'exécuter en sautant)

Il est possible de parer les attaques hautes et à mi-hauteur en appuyant sur la touche directionnelle correspondant à la direction opposée à celle de l'attaque. Il est aussi possible de parer les attaques basses en appuyant sur la touche directionnelle diagonale correspondant à la direction opposée à celle de l'attaque.

□ : Coup de poing.

⊗ : Coup de pied (ou Confirmer dans les menus).

△ : Slash.

◎ : Gros Slash (ou Annuler dans les menus).

R1 : Pivoter (En mode GGB : fonction Foncer avec turbo dans 8 directions en appuyant sur R1 et une touche directionnelle).

L1 : Sauter en mode GGB. En mode Entraînement : touche Mémoire (maintenir enfoncée quelques secondes).

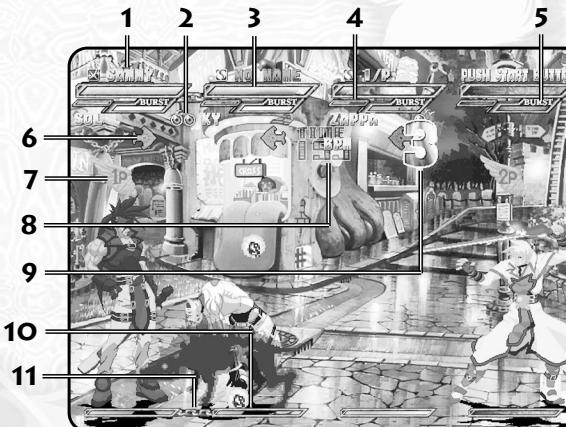
START button : Pause/Ouvrir le menu Pause ou rejoindre la partie (quand pressée sur la manette non utilisée).

SELECT button : Activer l'icone de repérage du joueur.

R2 : Les personnages de la Mémoire peuvent être changés un par un en mode Entraînement.

L2 : Utilisée en mode Modification des couleurs.

### ÉCRAN DE JEU



1. CHARACTER INFORMATION (INFORMATIONS SUR LE PERSONNAGE) – Le nom de ton personnage, son icône de classe et niveau de survie.

2. SOUL (ME) – L'âme représente une force supplémentaire. Une âme remplit la jauge de force. Une fois que les personnages ont perdu toute leur force, il suffit d'utiliser une âme pour la récupérer.

3. STRENGTH GAUGE (JAUGE DE FORCE) – La force qu'il reste à ton personnage. Une fois cette jauge vide, le personnage est hors combat.

4. GUARD LEVEL GAUGE (JAUGE DE NIVEAU DE GARDE) – Augmente quand tu pares des attaques et diminue quand tu ne parviens pas à parer. Une fois cette jauge à un certain niveau, elle commence à clignoter pour indiquer que toute attaque subie sera systématiquement suivie d'une manœuvre de contre-attaque.

5. BURST GAUGE (JAUGE DE BURST) – Les Psych Bursts consomment ton énergie de Burst. Ton énergie de Burst se recharge au fil du temps et quand les adversaires atteignent ton personnage. Une fois la jauge de Burst remplie, elle prend la couleur de l'or pour indiquer que tu peux t'en servir. Un X sur la jauge indique que tu ne peux pas t'en servir.

6. CHARACTER DIRECTION (ORIENTATION DU PERSONNAGE) – Direction vers laquelle le personnage fait face.

7. PLAYER ICON (ICÔNE DE JOUEUR) – Affiche la couleur du joueur (1 ou 2) et de l'équipe. S'active et se désactive en appuyant sur la touche SELECT.

8. CLOCK (CHRONO) – Affiche le temps de match restant. Une fois le temps écoulé, la partie est terminée et le vainqueur est le joueur de l'équipe à qui il reste le plus de force après que les âmes restantes ont été ajoutées.

9. HITS (COUPS) – Affiche le nombre d'attaques consécutives qui ont touché l'adversaire.
10. TENSION GAUGE (JAUGE DE TENSION) – Augmente grâce aux attaques et mouvements faits contre l'adversaire. Cette jauge est nécessaire pour faire des mouvements comme les attaques Overdrive et annulations Roman (Roman Cancels).
11. JOINT DISPLAY (AFFICHAGE COLLECTIF) – Les jauge de force de tous les joueurs d'une même équipe sont enchaînées de manière à indiquer qu'il s'agit d'une équipe.

## ARCADE MODE (MODE ARCADE)

En mode Arcade, tu affrontes l'ordinateur lors de séries de combats. Tous les personnages disposent d'un niveau de survie qui augmente quand tu atteins tes adversaires. Le mode Arcade se termine lorsque tu bats le boss final qui surgit dans le jeu au tableau 99. Pour rejoindre une partie, appuie sur la touche START de la manette non utilisée.

### FORMAT DES MATCHES

Le format de base des matches est conçu sur le modèle des combats sur deux plans. Les personnages s'affrontent tout en se déplaçant d'avant en arrière sur les deux plans opposés du décor. Le personnage ou l'équipe qui survit à la fin du match est déclaré vainqueur. Si le temps est écoulé avant, le personnage ou l'équipe à qui il reste le plus de force et d'âmes est déclaré vainqueur.

### FONCTIONNEMENT DES MES

Une âme s'affiche dans un cercle rouge sous la jauge de Burst. Une âme correspond à une jauge de force complète. Le jeu utilise automatiquement les âmes lorsque ta jauge de force tombe à zéro. Lorsque tu fais équipe avec un autre joueur, tu parages les âmes avec lui et les âmes collectives sont donc de vigueur. Le nombre d'âmes alloué au début du match est déterminé par les combinaisons constituant l'équipe.

Dans les combats sur deux plans, il est possible d'utiliser des techniques spéciales comme celles décrites ci-dessous. Elles doivent servir à prendre l'ascendant pendant les matches. Les commandes affichées sont données pour un personnage faisant face à la droite.

### CHANGER DE PLAN

Pivoter + Touches de Gros Slash.

- Se déplacer sur l'autre plan.

### CHANGER DE PLAN TOUT EN GARDANT

Tout en gardant, appuie sur la touche directionnelle te permettant d'avancer vers l'adversaire + Pivoter + Touches de Gros Slash.

- Consomme 25% de ta jauge de tension et permet de passer sur l'autre plan tout en conservant ta garde.

### PROJECTION SUR UN PLAN

Pivoter + Touches de Slash.

- Projeter un adversaire sur l'autre plan.

### ATTAQUER EN CHANGEANT DE PLAN

Pivoter + Touches de coup de poing.

- Attaquer un adversaire placé sur l'autre plan tout en changeant de plan.

### ATTAQUE VERS L'ARRIÈRE

Coup de pied + Touches de Slash.

- Attaquer un adversaire placé derrière toi.

## VS MODE (MODE VS)

En mode VS, tu peux affronter des personnages contrôlés par l'ordinateur ou par un autre être humain. Tu peux aussi personnaliser tes associations d'adversaires, de forces, d'équipes et de tableaux.

## TRAINING MODE (MODE ENTRAÎNEMENT)

En mode Entraînement, tu peux affronter des personnages contrôlés par l'ordinateur ou par un autre être humain. Tu peux aussi personnaliser tes associations d'adversaires, de forces, d'équipes et de tableaux.

Pendant l'entraînement, appuie sur la touche DÉMARRER pour ouvrir le menu Entraînement. Les deux joueurs peuvent ouvrir ce menu, mais seul celui qui a appuyé sur la touche DÉMARRER a la possibilité de modifier les réglages.

## GG BOOST MODE (MODE GG BOOST)

En mode GG Boost, tu peux faire une partie à déroulement latéral avec les personnages de GUILTY GEAR ISUKA afin de vaincre plusieurs ennemis et de terminer des missions.

### RÈGLES DE BASE

Le mode GG Boost est destiné aux parties pour 1-2 joueurs. Aucun autre joueur ne peut rejoindre la partie tant qu'elle n'est pas finie. Il faut vaincre un boss dans chaque tableau. La partie est terminée lorsque ta jauge de force atteint zéro et que tu n'as plus d'âme pour en récupérer, que le temps est expiré ou que toutes les missions sont accomplies.

## COMMANDES DU MODE GG BOOST

En plus des commandes du mode Arcade déjà détaillées, les coups spéciaux suivants sont disponibles :

Touche L1 – Sauter.

Touche Pivoter + touche directionnelle – Sprint turbo (dans toute direction).

## ROBO KY II FACTORY MODE (MODE USINE ROBO KY II)

Installe les coups des autres personnages sur le nouveau personnage "Robo Ky II", et personnalise-le comme tu veux.

## OPTION MODE (MODE OPTIONS)

Utilise le mode Options pour modifier différents réglages du jeu. En général, seul le J1 peut paramétrer chaque configuration.

### OPTIONS DE JEU

GAME LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ) – Régler le niveau de difficulté en modes Arcade et GG Boost.

TIME LIMIT (LIMITE DE TEMPS) – Régler la durée de la manche en modes Arcade et VS.

SOUL (AME) – Régler le nombre d'âmes attribué en début de partie

SURVIVAL LEVEL (NIVEAU DE SURVIE) – Tu peux choisir tout niveau de survie jusqu'au dernier et plus haut atteint. (Tu peux définir le niveau de survie de départ, par tranches de 50, jusqu'au dernier niveau atteint en mode Survie.)

COCKPIT FONT (POLICE D'ÉCRAN) – Changer la police disponible sur les versions Arcade (ORIGINALE) et console (CLIENT).

DEFAULT (PAR DÉFAUT) – Restaurer les réglages par défaut.

EXIT (QUITTER) – Revenir à l'écran Options.

### AFFINER LES RÉGLAGES

POSITION GAUGES (PLACER LES JAUGES) – Régler sur ORIGINAL pour changer la position de l'affichage du score et des autres jauge afin d'imiter la version Arcade. Quand la position des jauge est réglée sur ORIGINAL, l'affichage du score et des différentes jauge en bas et en haut de l'écran peut ne pas être complet si l'écran ne l'accepte pas.

BUTTON CONFIG (CONFIGURATION DES TOUCHES) – Personnaliser la configuration des touches en modes Arcade, VS, GG Boost et Entrainement. Sélectionne un mode à partir des configurations de touches pour Arcade, GGB et Entrainement. Ensuite, sélectionne la touche que tu souhaites modifier et appuie sur celle à laquelle tu veux assigner l'action correspondante. En mode Multijoueur, après que tous

les joueurs ont sélectionné QUITTER, le Joueur 1 doit appuyer sur START button pour quitter l'écran de configuration.

SOUND TEST (TEST SON) – Écouter les musiques du jeu et les effets sonores.

RANKING (CLASSEMENTS) – Consulter les scores, classements de personnages et tableaux des personnages en modes Arcade et GG Boost.

SAVE (SAUVEGARDER) – Sauvegarder les données système comme les classements de scores, les tableaux de personnages, les réglages d'options, les données personnalisées du mode Usine Robo Ky II ainsi que les modifications de couleurs.

LOAD (CHARGER) – En sélectionnant cette option tu peux charger toutes les données de modes.

## MOUVEMENTS COMMUNS

Toutes les commandes qui suivent s'entendent pour un personnage tourné vers la droite. Les flèches indiquent comment utiliser les (directional pad).

DUST ATTACK (ATTAQUE DUST) Appuie sur les touches de Slash + Gros Slash quand tu es debout.

Appuie sur les touches de Slash + Gros Slash quand tu es debout pour déclencher une attaque Dust. Tu ne peux pas le faire quand tu es accroupi ou en garde. Après avoir touché ton adversaire avec une attaque Dust, appuie sur la touche directionnelle haut pour lui bondir dessus et l'atteindre avec un combo. Si tu appuies sur la touche de Dust pendant un saut, tu déclenches une "Attaque Dust aérienne" qui varie selon les personnages.

PSYCH BURST Touche de Dust (Coup violent) + n'importe quelle touche d'attaque appuyées simultanément.

Utilisez ce mouvement quand votre jauge de Psych Burst est au maximum pour devenir temporairement invincible et balayer vos adversaires. Vous ne pouvez pas utiliser Psych Burst quand vous êtes touché par une attaque de type Overdrive ou projeté au loin (le symbole « X » s'affiche au-dessus de votre jauge de Psych Burst quand il vous est impossible de vous en servir). Votre jauge de tension remonte au maximum chaque fois que vous êtes touché par votre adversaire, sauf si vous titubez.

Une fois vide, votre jauge de Psych Burst se re-remplit au fil du temps, mais aussi chaque fois que vous prenez un coup. Le niveau de votre jauge dépend de l'état dans lequel vous vous trouvez quand vous utilisez le pouvoir de Psychic Bursts. Les états possibles sont les suivants : penché vers l'arrière, glisse, projeté par l'adversaire, renversé ou frappé.

## DOUBLE SAUT ↵ ou ↑ ou ↗ en sautant.

Permet de sauter une seconde fois alors que vous êtes encore dans les airs (Chipp Zanuff peut même effectuer des triples sauts).

## GRAND SAUT ↑↓.

Appuyez rapidement les touches directionnelles bas puis haut pour sauter plus haut que d'habitude. Il est impossible de combiner un double saut avec un grand saut.

## ATTAQUE EN AVANÇANT → + touche d'attaque.

Appuyez sur la directional pad droite tout en appuyant sur la touche de Punch (Coup de poing) ou de Heavy Slash (Grand coup du tranchant) pour porter cette attaque. Avec certains personnages, cette attaque peut également être utilisée avec la touche de Kick (Coup de pied). Pour Bridget uniquement, utilisez « → + Slash (Coup du tranchant) » plutôt que « → + Heavy Slash (Grand coup du tranchant) ».

**ATTAQUE DE TYPE DEAD ANGLE** En position de défense, appuyez simultanément sur → + 2 touches d'attaque, sauf la touche de Dust (Coup violent).

Juste après avoir pris votre position de défense, vous pouvez appuyer sur les touches directionnelles gauche ou droite tout en appuyant simultanément sur deux touches d'attaque, sauf la touche de Dust (Coup violent). Cela vous permet de contre-attaquer immédiatement, mais vous ne pouvez tenter ce mouvement que si votre jauge de tension est au moins à 50%.

**SWEET (BALAYAGE)** Appuie sur les touches de Slash + Gros Slash quand tu es accroupi.

Appuie sur les touches de Slash + Gros Slash quand tu es accroupi pour déclencher un balayage sur ton adversaire. Un adversaire qui subit un balayage ne peut pas utiliser de coup de récupération. Robo Ky déclenche un "choc électrique" à la place du balayage.

**RECUPERATION** Appuyez sur une touche d'attaque quand vous tombez. Quand vous êtes renversé par un coup, appuyez sur n'importe quelle touche d'attaque alors que vous êtes dans les airs pour retomber sur vos pieds.

**THROWS (PROJETÉ)** Appuie sur ← ou → + touche de Gros Slash quand tu es près d'un adversaire, au sol ou à mi-hauteur.

Quand vous êtes tout près de l'adversaire, appuyez sur les (directional pad) gauche ou droite tout en appuyant sur la touche de Heavy Slash (Grand coup du tranchant) pour projeter l'ennemi au loin. Vous pouvez également le faire alors que vous vous trouvez dans les airs, en employant la même méthode (← ou → + Heavy Slash (Grand coup du tranchant)). Par contre vous ne pouvez pas tenter de projection dans les airs lorsque vous effectuez une charge ou un saut en arrière.

## COMBOS GATLING

Appuyez sur les touches au bon moment, dans l'ordre spécifié.

Vous pouvez obtenir une combo à partir d'une série de mouvements normaux, en exécutant un second mouvement dès que l'adversaire est touché par le premier. Le nombre de mouvements pouvant être utilisés varie en fonction du personnage.

## ATTAKES DE TYPE OVERDRIVE

Commande différente selon le personnage.

Ces attaques extrêmement puissantes utilisent jusqu'à 50% de la jauge de tension et varient selon le personnage.

## LA JAUGE DE TENSION (OU « JAUGE ELECTRIQUE » POUR ROBO KY).

La jauge de tension se remplit quand vous exécutez des actions telles que charges, sauts en avant et attaques. Une fois qu'elle est suffisamment remplie, elle vous permet d'utiliser les mouvements ci-dessous. Robo Ky utilise une « jauge électrique » à la place. Elle fonctionne de la même manière, si ce n'est qu'elle augmente également l'efficacité de la technique « Electric Mat » (s'accroupir + touche de Dust (Coup violent)) de Robo Ky.

NOM DU MOUVEMENT	TAUX DE CONSOMMATION	COMMANDÉ
Attaque de type Overdrive	50%	Voir l'introduction de chaque personnage
Défense impeccable	Diminué graduellement	Appuyez simultanément sur les touches de Punch (Coup de poing) et de Kick (Coup de pied alors que vous êtes en position de défense)
Attaque de type Dead Angle	50%	Après vous être défendu, appuyez simultanément sur → et sur deux touches d'attaque sauf celle de Dust (Coup puissant)
Annulation totale	50%	Appuyez simultanément sur trois touches d'attaque sauf celle de Dust (Coup puissant) pendant que vous exécutez une attaque

## INSTANT KILLS (COUP FATAL)

Appuie sur les 4 touches d'attaque en même temps, puis tape une commande de coup spécial de personnage. Comme son nom l'indique, il s'agit de l'attaque ultime capable d'éliminer un adversaire en un coup. Si ces coups sont extrêmement puissants, il y a une limite de temps pour les exécuter.

1. Appuie sur les 4 touches d'attaque.
2. La jauge de tension se transforme en jauge d'Instant Kill (Coup mortel instantané) et se met aussitôt à se vider. Quand elle est vide, c'est votre caractéristique de force qui est touchée.
3. Si vous appuyez une nouvelle fois sur les quatre touches d'attaque sauf celle de Dust (Coup puissant), vous pouvez ramener la jauge de tension à son état normal.

Tant que la jauge est dans cet état, vous pouvez exécuter la commande qui lance une attaque de type Instant Kill (Coup mortel instantané). La jauge se vide alors aussitôt. Autrement dit, si votre attaque rate, vous ne pourrez plus utiliser le moindre mouvement utilisant votre jauge de tension jusqu'au terme du round.

## PENALITE

Si vous restez trop longtemps passif, par exemple en refusant d'attaquer ou en vous cachant dans le coin de l'écran, votre jauge de tension finit par tomber à 0. side of the screen, your Tension Gauge will drop to 0.

## Technique 'Un point'

### DEFENCE IMPECCABLE

Pour entrer dans un état de défense spécial appelé « Défense impeccable », appuyez sur les touches directionnelles tout en appuyant sur deux touches d'attaques sauf celle de Dust (Coup puissant). Dans cet état, les mouvements spéciaux de l'adversaire ne vous blessent pas, mais ils vous repoussent plus que d'habitude, ce qui vous éloigne de l'ennemi. Vous pouvez également parer les attaques, mais votre jauge de tension diminue rapidement, et vous ne pouvez plus utiliser la Défense impeccable si elle se vide totalement.

### SAUT D'ANNULATION

Vous pouvez annuler certains mouvements, tels qu'une attaque ou une parade, en sautant alors que vous n'avez pas fini de les exécuter. Cela permet de créer un plus grand nombre d'attaques et de combos.

## CONTRE-ATTAQUE

Vous pouvez frapper votre adversaire alors qu'il est en train d'effectuer un mouvement, ce qui le fait tituber plus longtemps que d'habitude. Cela vous permet d'exécuter des combos qui ne seraient pas possibles en temps normal.

## DIRECTION DE RECUPERATION

En appuyant sur les touches directionnelles pendant que vous êtes en train de récupérer, vous pouvez vous déplacez dans cette direction pendant que vous récupérez. Quand vous comprenez que vous allez vous faire renverser, essayez d'utiliser la récupération comme première phase de votre contre-attaque.

## ANNULATION TOTALE

Alors que vous êtes en train de frapper l'adversaire, appuyez sur trois touches d'attaque sauf celle de Dust (Coup puissant) pour annuler votre mouvement et revenir à une posture normale. Cela vous permet de créer vos propres combos, mais sachez que ce mouvement vide 50% de votre jauge de tension.

## TITUBER

Certains mouvements normaux, mouvements spéciaux et attaques de type Overdrive peuvent faire tituber l'adversaire. Ce dernier se retrouve alors temporairement sans défense.

Appuyez vite et à plusieurs reprises sur les touches directionnelles gauche et droite pour récupérer plus rapidement.

Chaque personnage dispose de plusieurs mouvements pour faire tituber l'adversaire, mais il vous faudra les découvrir par vous-même.

## DÉPLACEMENTS DES PERSONNAGES

Appuie sur la touche PAUSE pendant une partie pour accéder à la liste des commandes où seront affichés les déplacements que tu peux faire avec ton personnage.

## GARANTIE LIMITÉE

ZOO Digital Publishing n'offre aucune garantie, condition ou déclaration, expresse ou implicite, au sujet de ce manuel, de sa qualité, de sa qualité marchande ou de son adéquation à un usage particulier. Ce manuel est fourni « tel quel » et était exact au moment où il est parti à l'impression. ZOO Digital Publishing offre certaines garanties limitées concernant le logiciel et son support. ZOO Digital Publishing ne saurait en aucun cas être tenu responsable des pertes ou dommages spéciaux, indirects ou accessoires causés ou subis par une perte ou corruption de données découlant de l'utilisation du logiciel ou de l'impossibilité de l'utiliser. ZOO Digital Publishing garantit à l'acheteur d'origine de ce logiciel pour ordinateur que le support sur lequel il a été enregistré ne présentera aucun défaut de conception ou de fabrication dans les 90 jours suivant la date d'achat. Au cours de cette période, tout produit défectueux sera échangé s'il est ramené au lieu d'acquisition avec le reçu daté ou copie de ce dernier. Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux et n'affecte en rien ces derniers. Elle ne s'applique pas au logiciel proprement dit, ce dernier étant prodigué « tel quel », ni au support si ce dernier a été soumis à un usage inapproprié, des dégâts, la corruption ou une usure excessive.

## SOUTIEN TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés techniques avec ce jeu, vous pouvez nous contacter :

Téléphone : +44 (0) 114 241 3736

Courriel : [customersupport@zoodigitalpublishing.com](mailto:customersupport@zoodigitalpublishing.com)

Nos lignes téléphoniques sont ouvertes de 10h00 à 16h30. Un service de messagerie téléphonique est ouvert 24 heures sur 24 si vous souhaitez nous laisser un message en dehors des heures ouvrées. Appels facturés au prix d'une communication locale au R-U et appels de l'étranger facturés au prix d'une communication internationale.

## SOMMARIO

<b>ITALIANO</b>	
<b>Comandi</b>	25
<b>Schermata di gioco</b>	27
<b>Arcade Mode (Modalità arcade)</b>	28
<b>VS Mode</b>	
<b>(Modalità giocatore contro giocatore)</b>	29
<b>Training Mode (Modalità addestramento)</b>	29
<b>GG Boost Mode</b>	
<b>(Modalità potenziamento GG)</b>	29
<b>Robo Ky Factory Mode</b>	
<b>(Modalità fabbrica Robo Ky)</b>	30
<b>Option Mode (Modalità opzioni)</b>	30
<b>Mosse comuni</b>	31
<b>Tecniche One-Point</b>	34
<b>Mosse del personaggio</b>	34

## COMANDI

Puoi assegnare i tasti direzionali alla tastiera o al joystick nella schermata che appare quando selezioni "Tutti i programmi" - "GUILTY GEAR ISUKA" - "Config" dal menu "Start".

### Comandi dei tasti di direzione

I comandi illustrati si riferiscono ai personaggi rivolti verso destra.

Le frecce indicano i tasti direzionali. (GGB = comando in modalità GG Boost)

- ↑ Salto in alto verticale (GGB - Cammina diritto in su)
- ↗ Salto in avanti (GGB - Cammina in su in diagonale rivolto in avanti)
- Passo in avanti (GGB - Cammina in avanti)
- ↓ o ↘ Rannicchiati (GGB - Cammina in giù rivolto in avanti)
- ↖ Rannicchiati, Guardia contro attacchi bassi (GGB - Cammina in giù all'indietro)

- ← Passo all'indietro, Guardia contro attacchi alti (GGB - Cammina all'indietro)
- ↖ Salto all'indietro (GGB - Cammina in su rivolto all'indietro)
- → Balzo (possibile durante i salti; non si può utilizzare con alcuni personaggi)
- ← ← Balzo all'indietro (possibile durante i salti; non si può utilizzare con alcuni personaggi)
- ↓↓ o ↘ ↗ o ↙ ↖ GGB - Rannicchiati

### Guardia contro gli attacchi (eseguibile a mezz'aria)

I giocatori possono difendersi dagli attacchi di gamma media/superiore, premendo il tasto direzionale nella direzione opposta a quella verso cui è rivolto il personaggio. I giocatori possono difendersi dagli attacchi di gamma inferiore, premendo il tasto direzionale nella direzione opposta e verso il basso in senso diagonale rispetto alla direzione verso cui è rivolto il personaggio.

- : Pugno
- × : Calcio (o Conferma nelle opzioni di menu)
- △ : Squarcio

- : Squarcio pesante (o Annulla nelle opzioni di menu)

R1: Giro (in GGB: puoi potenziare il balzo in 8 direzioni premendo R1 insieme al tasto direzionale).

L1: Salto in GGB. In Training Mode: tasto Memoria (tieni premuto per alcuni secondi).

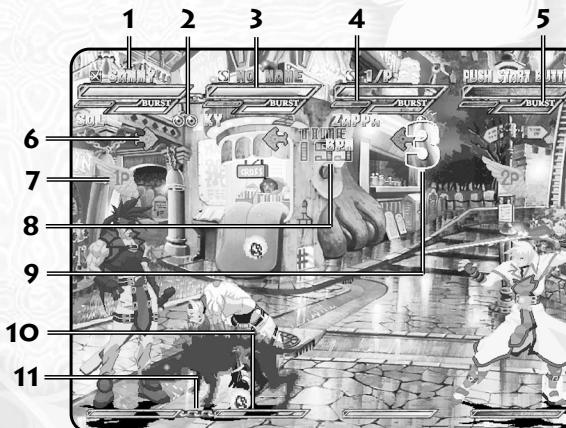
START button: Pausa/Apri menu Pausa o Unisciti al gioco (quando si preme quello di un controller non utilizzato).

SELECT button: Attiva/disattiva icona bandiera giocatore.

R2: se lo premi in Training Mode, puoi passare da un personaggio in memoria all'altro.

L2: utilizzato in Color Edit Mode.

### SCHERMATA DI GIOCO



1. CHARACTER INFORMATION (INFORMAZIONI SUI PERSONAGGI) – Il nome, l'icona della classe e il livello di sopravvivenza del tuo personaggio.
2. SOUL (ANIMO) – L'Animo è una forza aggiuntiva. Un Animo riporta al massimo livello l'Indicatore della forza. Quando i personaggi perdono tutta la loro forza, si può utilizzare un Animo per ripristinarla.
3. STRENGTH GAUGE (INDICATORE DELLA FORZA) – La forza rimasta al tuo personaggio. Quando la barra è vuota, il personaggio è KO.
4. GUARD LEVEL GAUGE (INDICATORE DEL LIVELLO DI GUARDIA) – Aumenta quando blocchi gli attacchi e diminuisce quando non riesci a farlo. Quando raggiunge un determinato livello, questo indicatore inizia a lampeggiare per segnalare che tutti i prossimi attacchi saranno trattati incondizionatamente come contrattacchi.
5. BURST GAUGE (INDICATORE DEGLI SCOPPI) – Gli scoppi Psych esauriscono la tua energia di scoppio. L'energia di scoppio si ricarica con il passare del tempo e quando gli avversari colpiscono il tuo personaggio. Quando l'Indicatore degli scoppi è pieno, diventa dorato per segnalare che puoi utilizzare la funzione. Una X sull'indicatore indica che è inutilizzabile.
6. CHARACTER DIRECTION (DIREZIONE PERSONAGGIO) – Direzione verso cui è rivolto il personaggio.
7. PLAYER ICON (ICONA DEL GIOCATORE) – Indica il giocatore (1P o 2P) e il colore della squadra. Attiva/disattiva premendo il tasto SELECT (selezione).

8. CLOCK (OROLOGIO) – Indica il tempo rimasto per l'incontro. All'esaurire del tempo, l'incontro ha termine e il vincitore è il giocatore o la squadra con la maggiore forza rimasta dopo aver aggiunto gli Animi rimasti.
9. HITS (COLPI) – Visualizza il numero di attacchi consecutivi che hanno colpito gli avversari.
10. TENSION GAUGE (INDICATORE DELLA TENSIONE) – Aumenta con l'uso di attacchi e movimenti verso gli avversari. È necessario per mosse quali gli Attacchi potenziati e gli Annnullamenti romani.
11. JOINT DISPLAY (VISUALIZZAZIONE CONGIUNTA) – Gli Indicatori di forza di tutti i giocatori di una squadra sono collegati a catena per indicare la loro appartenenza a una squadra.

## ARCADE MODE (MODALITÀ ARCADE)

In Arcade Mode sfidi il computer in una serie di combattimenti. Tutti i personaggi hanno un Livello di sopravvivenza che aumenta man mano che infliggono danni agli avversari. L'Arcade Mode termina quando sconfiggi il personaggio boss che entra in gioco al livello 99. Per partecipare al gioco, premi il tasto START su un controller non utilizzato.

### FORMATO DELL'INCONTRO

Il formato di base di un incontro si basa sul Combattimento su due piani. I personaggi combattono mentre si spostano dal primo piano allo sfondo e viceversa. Vince il personaggio o la squadra che sopravvive al combattimento. Se il tempo scade prima, vince il personaggio o la squadra con più Forza e Animi rimasti.

### COME SI UTILIZZANO GLI ANIMI

Un Animo viene visualizzato sotto forma di cerchio rosso sotto l'Indicatore degli scoppi. Un Animo equivale a un Indicatore della forza pieno. Viene automaticamente utilizzato un Animo quando l'Indicatore della forza scende a zero.

Quando formi una squadra con un altro giocatore, condividete gli Animi, quindi si utilizza l'Animo congiunto. Il numero di Animi assegnati all'inizio di un incontro dipende dalla combinazione di squadra scelta.

Nel combattimento su due piani i giocatori possono usare tecniche speciali come quelle illustrate sotto. Se le utilizzi bene, ottieni un vantaggio competitivo durante l'incontro. I comandi illustrati si riferiscono ai personaggi rivolti verso destra.

### CAMBIO DI PIANO

Tasti Giro + Squarcio pesante.

- Ti spostano sull'altro piano.

**28**

### CAMBIO DI PIANO DURANTE LA GUARDIA

Mentre sei in guardia, premi il tasto direzionale verso l'avversario + tasti Giro + Squarcio pesante.

- Utilizza il 25% della Tensione disponibile per spostarti sull'altro piano mentre sblocchi la Guardia.

### GETTATA SUL PIANO

Tasti Giro + Squarcio.

- Getta un avversario sull'altro piano.

### ATTACCO DURANTE IL CAMBIO DI PIANO

Tasti Giro + Pugno.

- Attacca un avversario che si trova sull'altro piano mentre cambi piano.

### ATTACCO DA DIETRO

Tasti Calcio + Squarcio.

- Attacca un avversario che si trova dietro di te.

## VS MODE (MODALITÀ VS)

In VS Mode puoi combattere contro personaggi comandati dal computer o umani. Qui puoi creare tutte le combinazioni che preferisci di avversari, squadre e ambientazioni.

## TRAINING MODE (MODALITÀ ADDESTRAMENTO)

In Training Mode puoi combattere contro personaggi comandati dal computer o umani. Qui puoi creare tutte le combinazioni che preferisci di avversari, squadre e ambientazioni.

Durante l'addestramento, premi il tasto START per aprire il menu Training. Entrambi i giocatori hanno la possibilità di aprire il menu Training, ma solo il giocatore che ha premuto il tasto START può modificare le impostazioni.

## GG BOOST MODE (MODALITÀ POTENZIAMENTO GG)

La GG Boost Mode è un gioco di azione a scorrimento laterale che vede i personaggi di GUILTY GEAR ISUKA impegnati a sfidare numerosi nemici e a completare varie missioni.

### REGOLE DI BASE

GG Boost è un gioco a 1-2 giocatori. Nessun giocatore può unirsi al gioco a partita iniziata. Sconfiggi un boss per completare ogni stadio. La partita finisce quando l'Indicatore della forza raggiunge lo zero e non hai Animi per riprendersi, il tempo è esaurito o hai completato tutte le missioni.

**TM**  
**29**

## COMANDI DELLA GG BOOST MODE

Oltre ai comandi della Arcade Mode elencati sopra, sono disponibili le seguenti mosse speciali:

Tasto L1 – Salto

Tasto Giro + tasti direzionali – Balzo potenziato (in qualsiasi direzione)

## ROBO KY II FACTORY MODE (MODALITÀ FABBRICA ROBO KY II)

Attrezza con le mosse degli altri personaggi il nuovo "Robo Ky II" e personalizzalo come preferisci.

## OPTION MODE (MODALITÀ OPZIONI)

Utilizza la Option Mode per modificare varie impostazioni del gioco.

In genere solo il giocatore 1 può impostare le opzioni.

### OPZIONI DI GIOCO

GAME LEVEL (LIVELLO GIOCO) – imposta il livello di difficoltà dell'avversario comandato dal computer in Arcade Mode e GG Boost Mode.

TIME LIMIT (LIMITE DI TEMPO) – imposta il limite di tempo dell'incontro in Arcade Mode e VS Mode.

SOUL (ANIMO) – imposta il numero di Animi di cui disporrai all'inizio di una partita.

SURVIVAL LEVEL (LIVELLO DI SOPRAVVIVENZA) – puoi scegliere qualsiasi livello fino a quello più alto che hai raggiunto (puoi scegliere a quale livello di sopravvivenza iniziare, in incrementi di 50, fino all'ultimo livello raggiunto in Survival Mode).

COCKPIT FONT (CARATTERE INTERFACCIA) – consente di cambiare il tipo di carattere di sistema fra la versione Arcade (ORIGINAL) e la versione per console (CONSUMER).

DEFAULT (PREDEFINITO) – ripristina le impostazioni predefinite.

EXIT (ESCI) – torna alla schermata delle opzioni.

### MODIFICA IMPOSTAZIONI

POSITION GAUGES (POSIZIONA INDICATORI) – scegli ORIGINALE per posizionare l'indicatore del punteggio e altri indicatori come nella versione arcade. Quando è selezionata l'impostazione ORIGINALE, l'indicatore del punteggio e la parte superiore o inferiore di vari indicatori potrebbero non essere visualizzati interamente in determinati schermi.

BUTTON CONFIG (CONFIGURAZIONE TASTI) – personalizza la configurazione dei tasti per le modalità Arcade, VS, GG Boost e Training. Seleziona la configurazione tasti Arcade, GGB o Training. Quindi seleziona il tasto da modificare e premi il tasto da assegnare

al comando. In Multiplayer Mode, dopo che tutti i giocatori hanno selezionato EXIT (ESCI), il giocatore 1 deve premere il START button per uscire dalla schermata delle impostazioni.

SOUND TEST (PROVA AUDIO) – ascolta la colonna sonora e gli effetti sonori del gioco.

RANKING (CLASSIFICA) – verifica i punteggi, il posizionamento del giocatore e le classifiche dei personaggi nelle modalità Arcade e GG Boost.

SAVE (SALVA) – salva i dati di sistema quali punteggi, classifiche dei personaggi, impostazioni, dati personalizzati della Robo Ky II Factory Mode e della Color Edit Mode.

LOAD (CARICA) – quando selezioni questa opzione, vengono caricati tutti i dati delle modalità.

## MOSSE COMUNI

Tutti i comandi si riferiscono ad un personaggio rivolto verso destra. Le frecce indicano come usare i tasti (directional buttons).

DUST ATTACK (ATTACCO DI POLVERE) Premi i tasti Squarcio + Squarcio pesante mentre sei in piedi.

Premi i tasti Squarcio + Squarcio pesante mentre sei in piedi per lanciare un Attacco di polvere. Non può essere eseguito quando sei rannicchiato o in guardia. Dopo aver colpito il nemico con un tale attacco, premi il tasto direzionale Su per avventarti sull'avversario e colpirlo con una combo. Se premi il tasto Polvere mentre salti, eseguirai un "Aerial Dust Attack" (Attacco aereo di polvere), diverso per ogni personaggio.

PSYCH BURST (Attacco psichico) Tasto Assalto + qualsiasi tasto di attacco premuti contemporaneamente.

Usa questo attacco quando la barra dell'energia psichica è al massimo per diventare temporaneamente invincibile e scagliare via il tuo avversario. Non puoi usare l'attacco psichico mentre vieni colpito con un attacco Overdrive o mentre vieni scagliato via. (Quando non puoi usare l'attacco psichico, appare una "X" su di essa.) La barra della tensione aumenta quando vieni colpito da un avversario, tranne quando rimani stordito. Dopo essere stata usata, la barra dell'energia psichica si riempie col passare del tempo, e dopo ogni colpo subito dal tuo personaggio. Il livello del consumo della barra varia a seconda della situazione in cui ti trovi quando sferri l'attacco. Le situazioni possibili sono: piegato all'indietro, mentre scivoli, mentre vieni lanciato via, mentre vieni messo a terra o mentre subisci un colpo.

SALTO DI SECONDO livello ↘ o ↑ o ↗ durante un salto.

Ti permette di eseguire un secondo salto mentre sei già in volo. (Chipp Zanuff può saltare tre livelli.)

## SALTO ALTO ↑ ↓.

Premendo rapidamente i tasti direzionali giù, poi su, puoi saltare più in alto del normale. Ma non puoi eseguire un salto di secondo livello dopo un salto alto.

## ATTACCO IN AFFONDO FRONTALE → + Tasto di attacco.

Con qualsiasi personaggio premi il tasto (directional buttons) destra mentre premi i tasti Punch (Pugno) o Heavy Slash (Fendente forte) per trasformare tali attacchi. Alcuni personaggi possono fare la stessa cosa anche con i calci. Per Bridget, occorre usare "→ + Slash" anziché "→ + Heavy Slash."

## ATTACCO ALL'ANGOLO CIECO MENTRE SEI IN GUARDIA, premi → + due tasti di attacco, escluso l'Assalto, contemporaneamente.

Subito dopo esserti messo in guardia, puoi premere il tasto direzionale destro e premere 2 tasti di attacco (tranne Assalto) contemporaneamente per passare dalla guardia al contrattacco. La barra della tensione deve essere al 50% o superiore.

## SWEEP (SPAZZATA) Premi i tasti Squarcio + Squarcio pesante mentre sei rannicchiato.

Premi i tasti Squarcio + Squarcio pesante mentre sei rannicchiato per eseguire una Spazzata contro l'avversario. Un avversario che sia stato spazzato non può usare una mossa di Recupero. Al posto della Spazzata, Robo Ky usa una "Stuoia elettrica".

## RECUPERO Premi un tasto di attacco mentre vieni atterrato.

Quando vieni messo a terra da un attacco, premi un tasto di attacco qualsiasi mentre sei a mezz'aria per riprendere l'equilibrio.

## THROWS (GETTATE) Premi ← o → + il tasto Squarcio pesante quando sei vicino all'avversario, sia al suolo che a mezz'aria.

Quando sei vicino all'avversario, premi i tasti (directional buttons) avanti o indietro mentre premi Heavy Slash per lanciare via l'avversario. Puoi lanciare l'avversario mentre sei a mezz'aria con lo stesso sistema (1o → + Heavy Slash) scagliando via il suo corpo. Ma non puoi effettuare lanci a mezz'aria durante un Affondo o un Passo indietro.

## COMBO CONCATENATE Premi i tasti al momento giusto nell'ordine indicato.

Puoi creare una combo con una serie di mosse normali lanciando una seconda mossa appena l'avversario viene colpito dalla prima. Il numero di mosse utilizzabili varia da personaggio a personaggio.

## ATTACHI OVERDRIVE I comandi sono diversi per ogni personaggio.

Si tratta di attacchi estremamente potenti che usano fino al 50% della barra di tensione e che sono diversi per ogni personaggio.

## LA BARRA DELLE TENSIONE (O "BARRA ELETTRICA," PER ROBO KY)

La barra della tensione aumenta quando esegui azioni come affondi in avanti, salti in avanti e attacchi. Quando è carica, puoi usare le tecniche spiegate qui sotto. Robo Ky utilizza una "Barra elettrica" anziché una barra della tensione. La barra elettrica funziona allo stesso modo della barra della tensione ma il suo caricamento aumenta anche l'efficacia del "Tappeto elettrico" (Chinata + Tasto Assalto) di Robo Ky.

NOME DELLA MOSSE	QUANTITÀ CONSUMATA	COMANDO
Attacco Overdrive	50%	Vedi descrizione dei personaggi
Difesa infallibile	Diminuisce	Premi simultaneamente i gradualmente tasti di pugno e di Calcio mentre sei in guardia
Attacco dall'angolo cieco	50%	Dopo esserti messo in guardia, premi due tasti di attacco (tranne Assalto) mentre premi →
Annullo Romano	50%	Premi 3 tasti di attacco (tranne Assalto) contemporaneamente mentre e segui un attacco

## INSTANT KILLS (UCCISIONI ISTANTANEE)

Premi simultaneamente i 4 tasti d'attacco, quindi inserisci i comandi speciali del personaggio. Come suggerisce il nome, questo è un attacco estremo che può abbattere l'avversario in un sol colpo. Pur essendo estremamente potenti, tali mosse devono essere eseguite entro un certo limite di tempo.

1. Premi tutti e 4 i tasti d'attacco.
2. La barra della tensione cambia dalla condizione normale in "Barra del Colpo Letale". La barra del colpo letale si riduce costantemente. Quando raggiunge lo 0, la tua forza inizia a consumarsi. Se premi di nuovo tutti e quattro i tasti di attacco tranne Assalto, puoi riportare la barra della tensione alla normalità.
3. In questo stato puoi utilizzare i comandi che scatenano il colpo letale. Quando lo fai, la barra si svuota completamente, quindi se manchi l'avversario non sarai in grado di utilizzare nessuna delle azioni che richiedono la barra della tensione fino alla fine del round.

## PENALITÀ NEGATIVE

Se agisci passivamente per un certo periodo di tempo, ad esempio non attaccando l'avversario o restando a lato dello schermo, la barra della tensione scende a zero.

## Tecnica One-Point

### DIFESA INFALLIBILE

Per entrare nella speciale condizione di guardia denominata "Difesa infallibile", premi i tasti direzionali mentre premi due tasti di attacco tranne Assalto. In questo stato le mosse speciali dell'avversario non possono colpirti, ma ti spingono indietro in misura maggiore del normale, frapponendo una certa distanza tra te e lui. Puoi anche parare gli attacchi, ma la barra della tensione diminuisce mentre la Difesa infallibile è attiva, e quando si esaurisce non sei più in grado di usarla.

### ANNULLAMENTO MEDIANTE SALTO

Puoi interrompere determinate mosse, come ad esempio colpire un avversario o parare un attacco, saltando mentre le stai ancora eseguendo. Ciò serve principalmente a creare una maggior varietà di attacchi e di combo.

### CONTRATTACCO

Puoi colpire l'avversario mentre sta eseguendo una mossa, facendolo vacillare più del normale, e consentendoti combo che normalmente non saresti in grado di usare.

### DIREZIONE DEL RECUPERO

Premendo i tasti direzionali mentre stai recuperando, puoi muoverti nella direzione corrispondente mentre recuperi. Quando capisci che stai per essere messo a terra, puoi usare il Recupero come primo passo del tuo contrattacco.

### ANNULLAMENTO ROMANO

Mentre stai colpendo l'avversario con un attacco, premi 3 tasti di attacco (tranne Assalto) per annullare la mossa e tornare ad una normale posizione in piedi. Ciò ti consente di creare le tue combo personalizzate, ma consuma il 50% della barra della tensione.

### BARCOLLAMENTO

Certe mosse normali, speciali o attacchi Overdrive possono far barcollare l'avversario quando atterra. Un avversario "barcollante" è temporaneamente indifeso.

Premendo rapidamente e ripetutamente i tasti direzionali destra e sinistra acceleri il recupero dalla condizione di barcollamento.

Ciascun personaggio possiede diverse mosse in grado di far barcollare l'avversario, ma dovrà scoprirlle da solo.

## MOSSE DEL PERSONAGGIO

Premi il tasto PAUSA durante il gioco per accedere all'elenco dei comandi in cui sono visualizzate le mosse del tuo personaggio attuale.

## GARANZIA LIMITATA

ZOO Digital Publishing non fornisce garanzie, condizioni o dichiarazioni, esplicite o implicite, relative a questo manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità a un particolare scopo. Questo manuale viene fornito "com'è" ed è stato corretto prima della stampa. ZOO Digital Publishing fornisce determinate garanzie limitate relative al software e al suo supporto. In nessun caso ZOO Digital Publishing sarà responsabile di perdite o danni speciali, indiretti o consequenziali, o di perdite o danni causati da qualsivoglia tipo di perdita o alterazione dei dati derivanti dall'utilizzo o dall'impossibilità di utilizzo del software. ZOO Digital Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software, per 90 giorni dalla data di acquisto, che il supporto su cui i programmi software sono registrati non presenta difetti nel materiale e difetti di fabbricazione. Durante questo periodo i prodotti con materiali difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale viene riportato al luogo in cui è stato acquistato con la ricevuta di acquisto originale (completa di data) o una sua copia. Questa garanzia è addizionale e non modifica i diritti sanciti dalla legge. Questa garanzia non si applica ai programmi software stessi, che sono forniti "come sono", né ai supporti che hanno subito utilizzo improprio, danni, alterazioni o logoramento eccessivo.

## SOSTEGNO TECNICO

In caso di problemi o difficoltà tecniche con il gioco, contattateci:

Telefono: +44 (0) 114 241 3736

E-mail: [customersupport@zoodigitalpublishing.com](mailto:customersupport@zoodigitalpublishing.com)

I nostri operatori sono a Vostra disposizione dalle 10.00 alle 16.30. Una segreteria telefonica è attiva 24 ore al giorno se desiderate lasciare un messaggio fuori da questi orari. Per le chiamate effettuate all'interno del Regno Unito sarà applicata la tariffa locale, mentre per le chiamate dagli altri stati sarà applicata la tariffa internazionale.

## INSTALLATIONSHINWEISE

<b>Steuerung</b> .....	<b>36</b>
<b>Spielbildschirm</b> .....	<b>38</b>
<b>Arcade Mode (Arcade-Modus)</b> .....	<b>39</b>
<b>VS Mode (Gegeneinander-Modus)</b> .....	<b>40</b>
<b>Training Mode (Trainings-Modus)</b> .....	<b>40</b>
<b>GG Boost Mode (GG Boost-Modus)</b> .....	<b>40</b>
<b>Robo Ky Factory Mode (Robo Ky-Fabrik-Modus)</b> .....	<b>41</b>
<b>Option Mode (Options-Modus)</b> .....	<b>41</b>
<b>Allgemeine Manöver</b> .....	<b>42</b>
<b>Ein-Punkt-Techniken</b> .....	<b>45</b>
<b>Charakter-Moves</b> .....	<b>46</b>

## DEUTSCH

- ← Schritt zurück, Angriffe oben abwehren (GGB – Rückwärts gehen)
- ↖ Rückwärts springen (GGB – Rückwärts und nach oben gehen)
- → Sprint (auch während eines Sprungs möglich; kann mit einigen Charakteren nicht verwendet werden)
- ← ← Rückwärts-Sprint (auch während eines Sprungs möglich; kann mit einigen Charakteren nicht verwendet werden)
- ↓↓ oder ↘ ↗ oder ↙ ↖ GGB – Ducken

## Abwehr von Angriffen (ist auch während eines Sprungs möglich)

Spieler können Angriffe auf den mittleren/oberen Körperbereich abwehren, indem sie die Richtungstaste in die entgegengesetzte Blickrichtung des Charakters drücken. Spieler können außerdem Angriffe auf den unteren Körperbereich abwehren, indem sie die Richtungstaste in die entgegengesetzte Blickrichtung des Charakters und diagonal nach unten drücken.

- : Faustschlag
  - × : Tritt (oder Bestätigen in Menüoptionen)
  - △ : Schlag
  - : Starker Schlag (oder Abbrechen in Menüoptionen)
- R1: Umdrehen (Im GGB: Ermöglicht einen Boost-Sprint in acht Richtungen, indem die R1-Taste zusammen mit der entsprechenden Richtungstaste gedrückt wird).
- L1: Sprung im GGB-Modus. Im Trainings-Modus: Merken-Taste (für ein paar Sekunden festhalten).
- START button: Pause/Pause-Menü öffnen oder dem Spiel beitreten (wenn die Taste auf einem nicht verwendeten Controller gedrückt wird).
- SELECT button: Spieler-Symbol ein-/ausschalten.
- R2: Gemerkte Moves können der Reihe nach gewechselt werden, wenn die Taste im Trainings-Modus gedrückt wird.
- L2: Wird im Farbbearbeitungs-Modus verwendet.

## STEUERUNG

Die Zuordnung der Richtungstasten und anderer Tasten zur Tastatur oder einem Joystick kannst du auf dem Bildschirm vornehmen, der angezeigt wird, wenn du im Startmenü auf "Alle Programme" – "GUILTY GEAR ISUKA" zeigst und dann auf "Config" klickst.

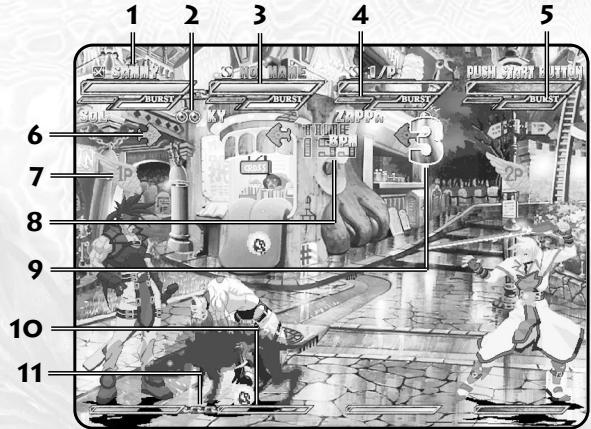
## STEUERUNG MIT DEN RICHTUNGSTASTEN

Die gezeigte Steuerung bezieht sich auf einen Charakter, der nach rechts blickt.

Die Pfeile stehen für die Richtungstasten. (GGB = Befehl im GG Boost-Modus)

- ↑ Gerade nach oben springen (GGB – Gerade nach oben gehen)
- ↗ Vorwärts springen (GGB – Vorwärts und nach oben gehen)
- Schritt vorwärts (GGB – Vorwärts gehen)
- ↓ oder ↘ Ducken (GGB – Vorwärts und nach unten gehen)
- ↖ Ducken, Angriffe unten abwehren (GGB – Rückwärts und nach unten gehen)

## SPIELBILDSCHIRM



1. CHARACTER INFORMATION (CHARAKTERINFORMATIONEN) – Der Name deines Charakters, das Klassensymbol und der Überlebenslevel.
2. SOUL (SEELE) – Seelen stellen zusätzliche Stärke dar. Eine Seele füllt die Stärkeanzeige vollständig wieder auf. Wenn Charaktere ihre gesamte Stärke verlieren, wird eine Seele verwendet, um sie wiederherzustellen.
3. STRENGTH GAUGE (STÄRKEANZEIGE) – Die verbleibende Stärke deines Charakters. Wenn die Leiste leer ist, ist der Charakter K.O.
4. GUARD LEVEL GAUGE (ANZEIGE FÜR DAS ABWEHRLEVEL) – Füllt sich, wenn du Angriffe abwehrst, und leert sich, wenn ein Abwehrversuch fehlschlägt. Wenn diese Anzeige ein bestimmtes Level erreicht, beginnt sie zu blinken, um anzudeuten, dass ab sofort alle ankommenden Angriffe in Konterangriffe umgewandelt werden.
5. BURST GAUGE (POWER-ANZEIGE) – Psycho-Angriffe reduzieren deine Power-Energie. Deine Power-Energie wird im Laufe der Zeit und wenn Gegner deinen Charakter treffen wieder aufgeladen. Wenn die Power-Anzeige voll ist, nimmt sie eine goldene Farbe an, um anzudeuten, dass sie genutzt werden kann. Ein X über der Anzeige zeigt an, dass sie nicht genutzt werden kann.
6. CHARACTER DIRECTION (CHARAKTER-RICHTUNG) – Richtung, in die der Charakter blickt.
7. PLAYER ICON (SPIELER-SYMBOL) – Zeigt den Spieler (1P (Spieler 1) oder 2P (Spieler 2)) und die Teamfarbe. Du kannst das Spieler-Symbol ein- und ausschalten, indem du die SELECT-Taste drückst.
8. CLOCK (UHR) – Zeigt die verbleibende Zeit des Matches. Wenn diese Zeit vergangen ist, endet das Spiel. Gewinner ist der Spieler oder das

Team mit der meisten verbleibenden Stärke nach dem Hinzufügen der verbleibenden Seelen.

9. HITS (TREFFER) – Zeigt die Anzahl aufeinander folgender Angriffe an, die den Gegner treffen.
10. TENSION GAUGE (SPANNUNGS-ANZEIGE) – Füllt sich, wenn Angriffe und Moves gegen Gegner ausgeführt werden. Diese Anzeige ist für Moves, wie Overdrive-Angriffe und Superspezial-Angriffe, erforderlich.
11. JOINT DISPLAY (GEMEINSAME ANZEIGE) – Die Stärkeanzeigen aller Spieler eines Teams werden miteinander verknüpft, um anzudeuten, dass sie sich im selben Team befinden.

## ARCADE MODE (ARCADE-MODUS)

Im Arcade-Modus nimmst du es mit dem Computer in einer Reihe von Kämpfen auf. Alle Charaktere verfügen über ein Überlebens-Level, der ansteigt, wenn du deinen Gegnern Schaden zufügst. Der Arcade-Modus ist beendet, wenn du den Boss-Charakter besiegst, der im Level 99 im Spiel erscheint. Drücke die START-Taste auf einem nicht verwendeten Controller, um dem Spiel beizutreten.

### MATCH-FORMAT

Das grundlegende Format eines Matches basiert auf dem Zwei-Ebenen-Kampf. Die Charaktere kämpfen, während sie zwischen der vorderen und hinteren Ebene hin- und herwechseln. Der Charakter oder das Team, der bzw. das überlebt, gewinnt das Match. Wenn die Zeit vorher abläuft, gewinnt der Charakter oder das Team mit der größten verbleibenden Menge Stärke und Seelen das Match.

### SEELEN-SYSTEM

Eine Seele wird als roter Kreis unter der Power-Anzeige dargestellt. Eine Seele entspricht einer vollen Stärkeanzeige. Das Spiel verwendet automatisch Seelen, wenn deine Stärkeanzeige auf null sinkt.

Wenn du zusammen mit einem anderen Spieler ein Team bildest, nutzt ihr gemeinsam dieselben Seelen. Die Anzahl der Seelen zu Beginn eines Matches hängt von der Zusammensetzung des Teams ab.

Bei einem Kampf auf zwei Ebenen können die Spieler spezielle Techniken verwenden, beispielsweise die unten aufgelisteten. Setze sie effektiv ein, um dir während des Matches einen Vorteil zu verschaffen. Die Befehle beziehen sich auf Charaktere, die nach rechts blicken.

### WECHSELN DER EBENEN

Tasten für Umdrehen + starker Schlag.

– Auf die andere Ebene wechseln.

## WECHSELN DER EBENEN BEIM ABWEHREN

Drücke während der Abwehr die Richtungstaste in Richtung des Gegners + die Tasten für Umdrehen + starker Schlag.

- Verbraucht 25% deiner Spannungsanzeige und wechselt zur anderen Ebene, während die Abwehr aufgehoben wird.

## EBENEN-WURF

Tasten für Umdrehen + Schlag.

- Schläge einen Gegner in die andere Ebene.

## ANGRIFF BEIM EBENEN-WECHSEL

Tasten für Umdrehen + Faustschlag.

- Greife einen Gegner auf der anderen Ebene an, während du die Ebenen wechselst.

## ANGRIFF NACH HINTEN

Tasten für Tritt + Schlag.

- Greife einen Gegner hinter dir an.

## VS MODE (GEGENEINANDER-MODUS)

Im Gegeneinander-Modus kannst du gegen CPU-Charaktere oder menschliche Mitspieler antreten. Hier kannst du beliebige Kombinationen aus Gegnern, Stärke, Team und Level anpassen.

## TRAINING MODE (TRAININGS-MODUS)

Im Gegeneinander-Modus kannst du gegen CPU-Charaktere oder menschliche Mitspieler antreten. Hier kannst du beliebige Kombinationen aus Gegnern, Stärke, Team und Level anpassen.

Drücke während des Trainings die START-Taste, um das Trainings-Menü aufzurufen. Beide Spieler können das Trainings-Menü aufrufen, aber nur der Spieler, der die START-Taste gedrückt hat, kann die Einstellungen ändern.

## GG BOOST MODE (GG BOOST-MODUS)

Im GG Boost-Modus kannst du ein seitlich scrollendes Actionspiel mit GUILTY GEAR ISUKA-Charakteren spielen, in dem du viele Feinde besiegen und Missionen abschließen musst.

## GRUNDLEGENDE REGELN

GG Boost ist ein Spiel für ein oder zwei Spieler. Während des Spiels können keine Spieler dem Spiel beitreten. Besiege einen Boss, um die einzelnen Levels abzuschließen. Das Spiel ist vorbei, wenn deine Stärkeanzeige null erreicht und du keine Seelen mehr für die Wiederherstellung hast, wenn die Zeit abgelaufen ist oder alle Missionen abgeschlossen wurden.

## STEUERUNG IM GG BOOST MODE (GG BOOST-MODUS)

Zusätzlich zu den oben aufgelisteten Steuerungsoptionen des Arcade-Modus sind die folgenden Spezial-Moves verfügbar:

L1-Taste – Sprung

Umdrehen-Taste + Richtungstasten – Boost-Sprint (in alle Richtungen).

## ROBO KY II FACTORY MODE (ROBO KY II-FABRIK-MODUS)

Rüste den neuen Charakter "Robo Ky II" mit den Moves der anderen Charaktere aus und passe ihn nach deinen Wünschen an.

## OPTION MODE (OPTIONS-MODUS)

Verwende den Options-Modus, um verschiedene Spieleinstellungen zu ändern. Normalerweise kann nur 1P (Spieler 1) die Konfiguration vornehmen.

### GAME OPTIONS (SPIELOPTIONEN)

GAME LEVEL (SPIEL-SCHWIERIGKEITSGRAD) – Passe die Schwierigkeit des Arcade- und des GG Boost-Modus an.

TIME LIMIT (ZEITLIMIT) – Lege die Rundenzzeit für den Arcade- und den Gegeneinander-Modus fest.

SOUL (SEELE) – Lege die Anzahl der Seelen fest, über die du zu Beginn eines Spiels verfügst.

SURVIVAL LEVEL (ÜBERLEBENS-LEVEL) – Du kannst ein Level aus allen Levels bis zum höchsten Level auswählen, den du zuvor erreicht hast. (Du kannst in Schritten zu je 50 wählen, auf welchem Überlebens-Level du starten möchtest. Maximal kannst du den höchsten Level wählen, den du im Überlebens-Modus erreicht hast.)

COCKPIT FONT (COCKPIT-SCHRIFT) – Wechsle die Systemschrift von der Arcade-Version (ORIGINAL) zur Konsolen-Version (ENDVERBRAUCHER).

DEFAULT (STANDARD) – Stelle die Standardeinstellungen wieder her.

EXIT (VERLASSEN) – Kehre zum Options-Bildschirm zurück.

### ADJUST SETTINGS (EINSTELLUNGEN ANPASSEN)

POSITION GAUGES (POSITION DER ANZEIGEN) – Lege diese Einstellung auf ORIGINAL fest, um die Position der Punktestandsanzeige und anderer Anzeigen entsprechend der Arcade-Version einzustellen. Wenn die Position der Anzeigen auf ORIGINAL festgelegt wurde, werden die Punktestandsanzeige und die oberen und unteren Teile anderer Anzeigen möglicherweise nicht vollständig auf deinem Bildschirm angezeigt, falls er dies nicht unterstützt.

BUTTON CONFIG (TASTEN-KONFIGURATION) – Passe deine Tastatur-Konfiguration für den Arcade-, Gegeneinander-, GG Boost- und Trainings-Modus an. Wähle einen Modus aus der Arcade-

Tastenkonfiguration, GGB-Tastenkonfiguration und Trainings-Konfiguration aus. Wähle dann die Taste aus, die du ändern möchtest, und drücke die Taste, die du dieser Aktion zuweisen möchtest. Im Multiplayer-Modus sollte, nachdem alle Spieler EXIT (VERLASSEN) ausgewählt haben, Spieler 1 START button drücken, um den Einstellungsbildschirm zu verlassen.

**SOUND TEST (SOUNDTEST)** – Hör dir den Soundtrack und die Soundeffekte des Spiels an.

**RANKING (RANGLISTE)** – Sieh dir Punktestände, Charakter-Ranglisten und Charakter-Tabellen im Arcade- und GG Boost-Modus an.

**SAVE (SPEICHERN)** – Speichere Systemdaten, wie Punktestände, Charakterdiagramme, Optionseinstellungen, benutzerdefinierte Daten aus dem Robo Ky II-Fabrik-Modus und Farbbearbeitungs-Daten.

**LOAD (LADEN)** – Wenn du diese Option auswählst, werden alle Modusdaten geladen.

## ALLGEMEINE MANÖVER

Alle Befehle beziehen sich auf Charaktere, die nach rechts schauen. Pfeile zeigen an, wie man die directional pad verwenden muss.

**DUST ATTACK (STAUB-ANGRIFF)** Drücke die Tasten für Schlag + starker Schlag, während du stehst.

Drücke die Tasten für Schlag + starker Schlag, während du stehst, um einen Staub-Angriff auszuführen. Dieser Angriff kann nicht verwendet werden, während du abwehrst oder dich duckst. Drücke die Richtungstaste Oben, nachdem du deinen Gegner mit einem Staub-Angriff getroffen hast, um dich auf ihn zu stürzen und ihn mit einer Combo anzugreifen. Wenn du die Taste für den Staub-Angriff während eines Sprungs drückst, wird ein "Luft-Staub-Angriff" aktiviert, der sich für die einzelnen Charaktere unterscheidet.

**PSYCH BURST** Drücken Sie gleichzeitig die Dust-Taste und eine der Angriffstasten.

Verwenden Sie dieses Manöver, wenn sich Ihre Burst-Anzeige am Anschlag befindet, um temporär unbesiegbar zu werden und Ihren Gegner in Stücke zu reißen. Sie können Psych Bursts nicht verwenden, wenn Sie gerade mit einem Overdrive-Angriff angegriffen oder zu Boden geworfen werden. (Wenn Sie die Burst-Anzeige nicht verwenden können, erscheint ein "X".) Ihre Anspannungs-Anzeige ist am Anschlag, wenn Sie von Ihrem Gegner getroffen werden, außer wenn Sie herumgewirbelt werden.

Wenn die Anzeige vollständig aufgebraucht ist, nimmt sie mit der Zeit wieder zu. Jeder Schlag, den Ihr Gegner einstecken muss, hat dieselbe Wirkung. Die Geschwindigkeit, in der die Anzeige aufgebraucht wird, ist abhängig von Ihrem Zustand, wenn Sie die Wutausbrüche

verwenden. Diese Zustände sind: Zurückgelehnt, ausgerutscht, im Flug, KO geschlagen oder getroffen werden.

**ZWEIFACH-SPRUNG ↘ oder ↑ oder ↗ während eines Sprungs.**

Dadurch springen Sie erneut, wenn Sie sich in der Luft befinden. (Chipp Zanuff kann einen Dreifach-Sprung ausführen.)

**HOCHSPRUNG ↑↓.**

Wenn Sie schnell die Richtungstasten nach unten und dann wieder hoch drücken, können Sie höher springen als normal. Allerdings können Sie nach einem Hochsprung keinen Zweifach-Sprung ausführen.

**STOBANGRIFF NACH VORNE → + Angriffstaste.**

Sie können bei jedem Charakter die (directional pad) nach rechts drücken, während Sie die Punch- oder „Heavy Slash“-Tasten drücken, um Angriffe umzuwandeln. Bei einigen Charakteren ist dies auch mit Kicks möglich. Nur Bridget: Ē + Slash muss anstelle von Ē + Heavy Slash verwendet werden.

**„TOTER WINKEL“-ANGRIFF,** drücken Sie während eines Blocks eine beliebige Kombination aus zwei Angriffstasten (außer der Dust-Taste), während Sie gleichzeitig die Richtungstaste Ē drücken.

Drücken Sie direkt nach dem Block die Richtungstaste nach rechts und eine beliebige Kombination aus zwei Angriffstasten (außer der Dust-Taste), um vom Block zum Gegenangriff zu wechseln. Die Anspannungs-Anzeige muss sich für dieses Manöver auf 50% oder höher befinden.

**SWEEP (FUSSFEGER-ANGRIFF)** Drücke die Tasten für Schlag + starker Schlag, während du dich duckst.

Drücke die Tasten für Schlag + starker Schlag, während du dich duckst, um einen Fußfeger-Angriff gegen deinen Gegner auszuführen. Ein so getroffener Gegner kann keinen Aufsteh-Move benutzen. Robo Ky verwendet einen "Elektro-Matte"-Angriff anstatt eines Fußfeger-Angriffs.

**ERHOLUNG** Drücken Sie eine Angriffstaste, wenn Sie am Boden liegen.

Wenn Sie von einem Angriff niedergeschlagen werden, können Sie in der Luft eine Angriffstaste drücken, um die Balance wiederzugewinnen.

**THROWS (WÜRFE)** Drücke ← oder → + die Taste für starken Schlag, während du dich in der Nähe des Gegners auf dem Boden oder in der Luft befindest.

Wenn Sie sich in der Nähe des Gegners befinden, können Sie, während Sie Heavy Slash gedrückt halten, die (directional pad) nach vorne oder hinten drücken, um Ihren Gegner zu werfen. Sie können mit derselben Methode (Drücken der Richtungstaste 1oder →+ Heavy Slash) auch einen Gegner aus dem Sprung heraus umwerfen. Allerdings können Sie Würfe nicht aus einem Sprint heraus oder während Sie rückwärts laufen anwenden.

**GATLING-KOMBINATIONEN** Drücken Sie die Tasten zum richtigen Zeitpunkt in der richtigen Reihenfolge. Sie können eine Kombination aus normalen Angriffen einleiten, indem Sie einen zweiten Angriff beginnen, sobald Ihr Gegner vom ersten Angriff getroffen wurde. Die Anzahl der möglichen Angriffe variiert je nach Charakter.

**OVERDRIVE-ANGRIFFE** Diese Befehle sind je nach Charakter unterschiedlich.

Die Overdrive-Angriffe sind extrem durchschlagende Manöver, die bis zu 50% der Anspannungs-Anzeige aufzehren.

**DIE ANSPANNUNGS-ANZEIGE (BZW. ENERGIE-ANZEIGE FÜR ROBO KY).** Die Anspannungs-Anzeige steigt, wenn Sie Aktionen wie Sprints und Sprünge nach vorne oder Angriffe ausführen. Sobald die Anzeige aufgeladen ist, können Sie die unten stehenden Techniken anwenden. Robo Ky verfügt anstelle der Anspannungs-Anzeige über eine "Energie-Anzeige". Die Energie-Anzeige arbeitet nach dem gleichen Prinzip wie die Anspannungs-Anzeige, steigert aber gleichzeitig auch die Effektivität von Robo Kys "Strommatten-Technik" (Ducken + Dust-Taste).

MANÖVER	ANSPANNUNGS- BEFEHL VERBRAUCH	
Overdrive-Angriff	50%	Siehe Charakter-Einführung
Makellose Verteidigung	Kontinuierlicher	Drücken Sie gleichzeitig die Abzug Tritt- und Schlagtaste, während Sie blocken.
„Toter Winkel“-Angriff	50%	Drücken Sie direkt nach einem Block eine beliebige Kombination aus zwei Angriffstasten (außer der Dust-Taste), während Sie gleichzeitig → drücken.
Römischer Übergang	50%	Drücken Sie eine beliebige Kombination aus drei Angriffstasten (außer der Dust-Taste) während Sie einen Angriff ausführen.

## INSTANT KILLS (SOFORT-KILLS)

Drücke die vier Angriffstasten gleichzeitig und führe dann spezielle Charakter-Angriffe aus. Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um den ultimativen Angriff, mit dem du deinen Gegner mit nur einem Schlag besiegen kannst. Diese Moves sind äußerst mächtig, es gibt allerdings ein Zeitlimit für ihre Ausführung.

1. Drücke alle vier Angriffstasten.
2. Die Anspannungs-Anzeige wechselt dann von der normalen Anzeige in die Sofort-Kill-Anzeige. Diese Anzeige beginnt sofort stetig zu fallen. Wenn die Anzeige Null erreicht, wird Ihre Stärke aufgezehrt.
3. Wenn Sie erneut alle vier Angriffstasten (außer der Dust-Taste) drücken, kehrt die Anspannungs-Anzeige in ihren normalen Zustand zurück.

In dieser Phase können Sie die Befehle eingeben, die einen Sofort-Kill-Angriff auslösen. Die Anzeige wird nach dem versuchten Sofort-Kill sofort leer. Wenn Sie also Ihren Gegner nicht erwischen, können Sie in dieser Runde keine Aktionen mehr anwenden, die die Anspannungs-Anzeige erfordern.

## ABZÜGE

Wenn Sie eine längere Zeit passiv bleiben und z. B. Ihren Gegner nicht angreifen oder auf der Seite des Bildschirms bleiben, fällt Ihre Anspannungs-Anzeige auf Null.

## Ein-Punkt-Technik

### MAKELLOSE VERTEIDIGUNG

Sie können einen speziellen Block, die so genannte "Makellose Verteidigung", anwenden, wenn Sie die Richtungstasten drücken, während Sie gleichzeitig eine Kombination aus zwei Angriffstasten (außer der Dust-Taste) drücken. In diesem Zustand werden Sie nicht von den Spezialangriffen des Gegners getroffen, sondern nur weiter zurück geschleudert, wodurch Sie mehr Abstand zwischen sich und den Gegner bringen. Sie können auch Angriffe blocken, aber so lange die "Makellose Verteidigung" aktiviert ist, sinkt die Anspannungs-Anzeige und wenn sie Null erreicht, können Sie sie nicht mehr anwenden.

## SPRUNG-ÜBERGANG

Sie können bestimmte Manöver, wie z. B. einen Treffer oder einen Block, abbrechen, indem Sie einfach springen. Auf diese Weise können Sie Ihre Angriffe variieren und verschiedene Kombinationen ausführen.

## GEGENTREFFER

Sie können den Gegner während eines Angriffs treffen, was ihn länger als normal benommen bleiben lässt, und Ihnen so Kombinationen ermöglicht, die normalerweise nicht zu erzielen wären.

## **ERHOLUNGSRICHTUNG**

Wenn Sie während der Erholungsphase die Richtungstasten drücken, können Sie so festlegen, in welche Richtung sie sich bewegen, während Sie sich erholen. Sobald klar ist, dass Sie zu Boden gehen, können Sie die Erholung als ersten Schritt zum Gegenangriff nutzen.

## **RÖMISCHER ÜBERGANG**

Wenn Sie einen Gegner mit einem Angriff treffen, können Sie eine Kombination aus drei Angriffstasten (außer der Dust-Taste) drücken, um die Angriffsbewegung abzubrechen und in den normalen Stand zurückzukehren. Auf diese Weise können Sie Ihre eigenen Kombinationen entwickeln. Allerdings verbraucht dieses Manöver 50% der Anspannungs-Anzeige.

## **BENOMMENHEIT**

Bestimmte normale, spezielle oder Overdrive-Angriffe können Ihre Gegner bei der Landung benommen machen. Ein benommener Gegner ist kurzzeitig wehrlos.

Wenn Sie schnell die Richtungstasten nach links und rechts drücken, erholen Sie sich schneller von der Benommenheit.

Jeder Charakter kann den Gegner mit bestimmten Angriffen benommen machen. Welche das sind, müssen Sie aber selbst herausfinden.

## **CHARAKTER-MOVES**

Drücke während des Spiels die PAUSE-Taste, um auf die Befehlsliste zuzugreifen, in der die Moves deines aktuellen Charakters aufgelistet werden.

## **BEGRENZTE GARANTIE**

ZOO Digital Publishing übernimmt keine Garantien mit ausdrücklichen oder implizierten Bedingungen oder Darstellungen bezüglich des Handbuchs, seiner Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war korrekt zum Zeitpunkt des Drucks. ZOO Digital Publishing übernimmt bestimmte begrenzte Garantien bezüglich der Software und des Mediums, auf dem die Software gespeichert ist. In keinem Fall übernimmt ZOO Digital Publishing Haftung für spezielle, indirekte oder Folgeverluste oder – schäden, die von Daten, die bei Gebrauch oder nicht möglichem Gebrauch der Software entstehen, verursacht werden oder aufgrund eines Verlusts oder einer Beschädigung von Daten entstehen. ZOO Digital Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftwareprodukts für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), dass das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Während dieses Zeitraums werden defekte Materialien ersetzt, wenn das Originalprodukt an den Kaufort zurückgeschickt wird, zusammen mit einem datierten Kaufbeleg oder einer Kopie davon. Diese Garantie ist eine Zusatzgarantie, die Ihre gesetzlichen Rechte nicht beeinträchtigt. Diese Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme selbst, die im gegenwärtigen Zustand geliefert werden, wenn die Beschädigung des Aufzeichnungsmediums auf Missbrauch, Beschädigung, Korruption oder übermäßigen Gebrauch zurückzuführen ist.

## **TECHNISCHE STUTZE**

Wenn Sie mit diesem Spiel Probleme oder technische Schwierigkeiten haben sollten, erreichen Sie uns unter:

Tel.-Nr.: +44 (0) 114 241 3736

E-Mail-Adresse: [customersupport@zoodigitalpublishing.com](mailto:customersupport@zoodigitalpublishing.com)

Unsere Telefone sind von 10:00 bis 16:30 Uhr GMT besetzt, und außerhalb dieser Geschäftszeiten können Sie rund um die Uhr eine Nachricht auf unserem Anrufbeantworter hinterlassen. Bei Anrufen innerhalb Großbritanniens werden lokale Gebühren erhoben, während bei Anrufen aus dem Ausland die entsprechenden internationalen Gebühren anfallen.

## ÍNDICE

<b>Controles</b> .....	<b>48</b>
<b>Pantalla del juego</b> .....	<b>50</b>
<b>Arcade Mode (Modo Arcade)</b> .....	<b>51</b>
<b>VS Mode (Modo Enfrentamiento)</b> .....	<b>52</b>
<b>Training Mode (Modo Entrenamiento)</b> .....	<b>52</b>
<b>GG Boost Mode (Modo GG Boost)</b> .....	<b>52</b>
<b>Robo Ky Factory Mode (Modo Robo Ky Factory)</b> .....	<b>53</b>
<b>Option Mode (Opciones)</b> .....	<b>53</b>
<b>Movimientos universales</b> .....	<b>54</b>
<b>Técnicas de un punto</b> .....	<b>57</b>
<b>Movimientos de los personajes</b> .....	<b>58</b>

## CONTROLES

La correspondencia entre los botones de dirección y otros botones con el teclado /joystick se puede asignar seleccionando "Todos los programas" - "GUILTY GEAR ISUKA" - "Config" desde "Inicio".

### Control de los botones de dirección

Los controles que se muestran se aplican cuando los personajes están colocados hacia la derecha.

Las flechas corresponden a los botones de dirección. (GGB = comando en el modo GG Boost)

- ↑ Saltar en recto hacia arriba (GGB – caminar en línea recta)
- ↗ Saltar hacia adelante (GGB – avanzar en diagonal mirando al frente)
- Dar un paso adelante (GGB – caminar hacia adelante)
- ↓ o ↘ Agacharse (GGB – caminar hacia atrás mirando al frente)
- ↖ Agacharse, ponerse en guardia para ataques bajos (GGB – caminar hacia atrás de espaldas)

## ESPAÑOL

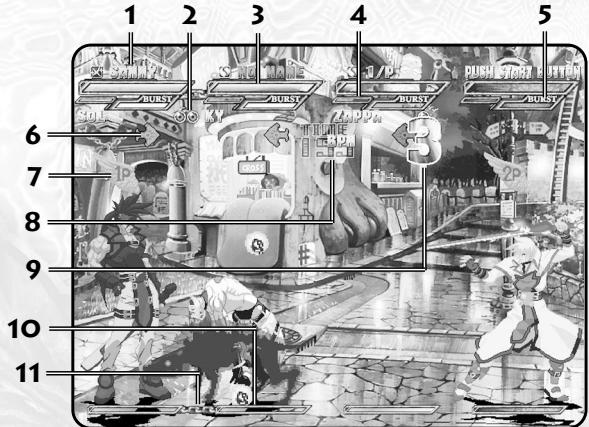
- ← Dar un paso hacia atrás, ponerse en guardia para ataques altos (GGB – caminar hacia atrás)
- ↖ Saltar hacia atrás (GGB – caminar de espaldas hacia delante)
- → Sprint ( posible durante los saltos; no se puede utilizar con determinados personajes)
- ← ← Sprint hacia atrás ( posible durante los saltos; no se puede utilizar con determinados personajes)
- ↓↓ o ↘ ↘ o ↙ ↙ GGB – Agacharse

### Ponerse en guardia ante un ataque (se puede hacer desde el aire)

Los jugadores pueden ponerse en guardia al recibir ataques medios/altos pulsando el botón de dirección que corresponda a la dirección contraria a la que mira el personaje. También se pueden proteger de los ataques bajos pulsando el botón de dirección que corresponda a la dirección contraria y en la diagonal inferior, tomando como referencia la dirección en la que mira el personaje.

- : puñetazo
- × : patada (o Confirmar en las opciones del menú)
- △ : rajar
- : rajar a fondo (o Cancelar en las opciones del menú)
- R1: girarse (En GGB: se puede hacer un sprint acelerado en 8 direcciones pulsando R1 y el botón de dirección al mismo tiempo).
- L1: salto en GGB. En el modo Entrenamiento: botón de memoria (mantener pulsado unos segundos).
- START button: pausa/abrir menú de pausa o Unirse a la partida (cuando se pulsa en un mando que no se está utilizando).
- SELECT button: activar/desactivar el icono de la bandera del jugador.
- R2: los caracteres de memoria se pueden cambiar en secuencia pulsando este botón en el modo Entrenamiento.
- L2: Se utiliza en la edición de color.

## PANTALLA DEL JUEGO



1. CHARACTER INFORMATION (INFORMACIÓN SOBRE EL PERSONAJE) – Nombre, ícono de clase y nivel de supervivencia de tu personaje.
2. SOUL (ALMA) – Las almas representan fuerza adicional. Un alma restablece el máximo nivel en el indicador de fuerza. Cuando los personajes pierden toda su fuerza, se utiliza una alma para recuperarla.
3. STRENGTH GAUGE (INDICADOR DE FUERZA) – La fuerza que le queda a tu personaje. Cuando la barra se vacíe, el personaje estará fuera de juego.
4. GUARD LEVEL GAUGE (INDICADOR DE NIVEL DE PROTECCIÓN) – Aumenta su nivel cuando te pones en guardia para protegerte contra los ataques, y se reduce cuando no consigues protegerte. Cuando este indicador alcance un nivel determinado, comenzará a parpadear para indicarte que todos los ataques recibidos se considerarán, incondicionalmente, contraataques.
5. BURST GAUGE (INDICADOR DE DESCARGA) – Las descargas psíquicas agotan tu energía de descarga. Tu energía de descarga se recarga con el tiempo, y también cuando los enemigos hacen blanco en tu personaje. Cuando el indicador de descarga está lleno, se vuelve dorado para indicar que se puede utilizar. Si aparece una X sobre el indicador, significa que no se puede utilizar.
6. CHARACTER DIRECTION (DIRECCIÓN DEL PERSONAJE) – Dirección hacia donde mira el personaje.
7. PLAYER ICON (ICONO DEL JUGADOR) – Muestra el jugador (1P ó 2P) y el color del equipo. Se activa y desactiva pulsando el botón SELECT (selección).

8. CLOCK (RELOJ) – Te indica el tiempo que queda de combate. Cuando se agote, finalizará el combate y el ganador será el jugador o equipo al que le quede más fuerza tras sumar las Almas restantes.

9. HITS (GOLPES) – Muestra la cantidad de ataques consecutivos que hacen blanco en los rivales.

10. TENSION GAUGE (INDICADOR DE TENSIÓN) – Aumenta con el uso de los ataques y con el movimiento hacia los enemigos. Este indicador es necesario para movimientos como los ataques Overdrive y Roman Cancels.

11. JOINT DISPLAY (INDICADOR CONJUNTO) – Los indicadores de fuerza de todos los jugadores de un equipo se encadenan para indicar que se encuentran en el mismo equipo.

## ARCADE MODE (MODO ARCADE)

En el modo Arcade, te enfrentarás al ordenador en una serie de batallas. Todos los personajes tienen un nivel de supervivencia que aumenta conforme vayas causando daños a tus rivales. El modo Arcade termina cuando hayas derrotado al personaje jefe, que entrará en escena en el nivel 99. Para unirte a la partida, pulsa START button en un mando que no esté siendo utilizado.

### FORMATO DEL COMBATE

El formato básico de un combate se basa en la batalla de dos planos. Los personajes luchan mientras se mueven hacia adelante y atrás entre los planos frontal y trasero. Ganará el personaje o equipo que sobreviva al combate. Si el tiempo se agota antes, el ganador será el personaje o equipo que tenga más fuerza y almas.

### SISTEMA DE ALMAS

Las Almas se indican con un círculo rojo debajo del Indicador de descarga. Una Alma te permite llenar el Indicador de fuerza. El juego utiliza las Almas automáticamente cuando tu Indicador de fuerza baje a cero.

Cuando formes equipo con otro jugador, compartiréis las Almas, por lo que se aplica el sistema de almas conjuntas. El número de Almas asignadas al principio de cada combate depende de las combinaciones del equipo.

En la batalla de dos planos, los jugadores pueden utilizar técnicas especiales como las que se indican a continuación. Utilízalas bien para conseguir ventaja durante el combate. Los comandos que aparecen corresponden a los personajes que miran hacia la derecha.

### CAMBIAR DE PLANO

Botones: giro + rajar a fondo.

– Trasládate a otro plano.

## CAMBIAR DE PLANO MIENTRAS TE PROTEGES

Cuando estés en guardia, pulsa el botón de dirección hacia tu rival + giro + rajar a fondo.

- Utiliza el 25% de tu Indicador de tensión y se traslada al otro plano mientras descongela tu posición de guardia.

## LANZAR A OTRO PLANO

Botones: giro + rajar.

- Golpea a un rival y lázalo al otro plano.

## ATACAR MIENTRAS CAMBIAS DE PLANO

Botones: giro + puñetazo.

- Ataca a un rival en el otro plano mientras cambias de plano.

## ATAQUE POSTERIOR

Botones: patada+ rajar.

- Ataca a un enemigo que está detrás de ti.

## VS MODE (MODO ENFRENTAMIENTO)

En el modo Enfrentamiento, podrás participar en batallas contra personajes de la CPU o personajes humanos. Este modo te permite personalizar cualquier combinación de rivales, fuerza, equipo y etapa.

## TRAINING MODE (MODO ENTRENAMIENTO)

En el modo Enfrentamiento, podrás participar en batallas contra personajes de la CPU o personajes humanos. Este modo te permite personalizar cualquier combinación de rivales, fuerza, equipo y etapa.

Durante el entrenamiento, pulsa el botón START (inicio) para abrir el menú de entrenamiento. Los dos jugadores tienen la posibilidad de abrir el menú de entrenamiento, pero sólo podrá cambiar la configuración el jugador que pulsó el botón START (inicio).

## GG BOOST MODE (MODO GG BOOST)

En el modo GG Boost, puedes participar en una partida con desplazamiento lateral utilizando personajes de GUILTY GEAR ISUKA para derrotar a numerosos enemigos y completar misiones.

## REGLAS BÁSICAS

GG Boost es un juego para 1-2 jugadores. No pueden unirse otros jugadores durante la partida. Debes derrotar al jefe para completar cada etapa. La partida terminará cuando tu indicador de fuerza se agote y no te queden almas, cuando se agote el tiempo o cuando se hayan completado todas las misiones.

## CONTROLES DEL MODO GG BOOST

Además de los controles del modo Arcade que se enumeran anteriormente, puedes utilizar los siguientes movimientos especiales:

Botón L1 – Salto.

Botón de giro + botones de dirección – Sprint acelerado (en cualquier dirección).

## ROBO KY II FACTORY MODE (MODO ROBO KY II FACTORY)

Equipa movimientos de otros personajes en el personaje "Robo Ky II", y personalízalo como quieras.

## OPTION MODE (OPCIONES)

Utiliza el modo de opciones para cambiar la configuración del juego. En términos generales, sólo el jugador 1P puede ajustar la configuración.

### OPCIONES DEL JUEGO

GAME LEVEL (NIVEL DEL JUEGO) – Ajusta el nivel de dificultad de la CPU del modo Arcade y el modo GG Boost.

TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO) – Determina el tiempo de la ronda del modo Arcade y del modo Enfrentamiento.

SOUL (ALMA) – Determina el número de Almas que tendrás al principio de cada partida.

SURVIVAL LEVEL (NIVEL DE SUPERVIVIENCIA) – Puedes elegir cualquiera de los niveles anteriores al nivel máximo previamente alcanzado. (Puedes elegir el nivel de supervivencia en el que quieras empezar, en incrementos de 50, hasta el último nivel alcanzado en el modo Supervivencia).

COCKPIT FONT (CAMBIO DE FUENTE) – Cambia la fuente del sistema, entre la versión Arcade (ORIGINAL) y la versión de consola (CONSUMER).

DEFAULT (PREDETERMINADO) – Restablece la configuración predeterminada.

EXIT (SALIR) – Regresa a la pantalla de opciones.

### AJUSTE DE VALORES

POSITION GAUGES (COLOCAR INDICADORES) – Si eliges la opción ORIGINAL, podrás cambiar la posición de la pantalla de puntos y algunos indicadores para imitar la versión Arcade. Si tiene el valor ORIGINAL es posible que, si tu pantalla no es la adecuada, no se vea completamente la pantalla de puntos y la parte superior e inferior de algunos indicadores.

**BUTTON CONFIG (CONFIGURACIÓN DE BOTONES)** – Personaliza la configuración de botones para los modos Arcade, Enfrentamiento, GG Boost y Entrenamiento. Selecciona un modo en Arcade Key Config (configuración de botones Arcade), GGB Key Config (configuración de botones GGB) y Training Config (configuración de botones de entrenamiento). A continuación, selecciona la tecla que quieras cambiar y pulsa el botón que quieras asignar a dicha acción. En el modo multijugador, después de que todos los jugadores seleccionen EXIT (SALIR), El jugador 1 debe pulsar START button para salir de la pantalla de configuración.

**SOUND TEST (PRUEBA DE SONIDO)** – Escucha la banda sonora y los efectos de sonido del juego.

**RANKING (RÁNKING)** – Comprueba las puntuaciones, los ránkings de los personajes y las tablas de personajes en los modos Arcade y GG Boost.

**SAVE (GUARDAR)** – Guarda datos del sistema, como puntuaciones, opciones, datos personalizados del modo Robo Ky II Factory y datos de la edición de color.

**LOAD (CARGAR)** – Cuando selecciones esta opción, se cargarán todos los datos correspondientes al modo.

## MOVIMIENTOS UNIVERSALES

Todas las acciones son para un personaje que esté mirando hacia la derecha. Las flechas indican cómo usar el (directional pad).

**DUST ATTACK (ATAQUE POLVOROSO)** Pulsa los botones Rajar + Rajar a fondo cuando estés de pie.

Pulsa los botones Rajar + Rajar a fondo cuando estés de pie para lanzar un ataque polvoroso. Este ataque no se puede utilizar si el personaje está agachado o en guardia. Después de golpear a tu rival con un ataque polvoroso, pulsa el botón de dirección arriba para abalanzarte sobre tu rival y golpearle con un combo. Si pulsas el botón de ataque polvoroso durante un salto, se activara el "ataque polvoroso aéreo", que varía dependiendo del personaje.

**PSYCH BURST** Pulsar simultáneamente el Botón Pulverizar + cualquier Botón de Ataque.

Cuando tu Indicador de Ráfagas esté al máximo utiliza esto para hacerte invisible temporalmente y volar en pedazos al enemigo. No podrás utilizar las Psych Bursts si el enemigo te ha alcanzado con un Ataque Superpotente o si te ha lanzado. (Cuando no puedas utilizarlo aparecerá una "X" en tu Indicador de Ráfagas). Cada vez que el rival te alcance, el Indicador de Tensión se pondrá al máximo, menos cuando te tambalees.

Cuando el Indicador de Ráfagas haya disminuido, se recuperará gradualmente con el tiempo, lo mismo pasará cada vez que tu personaje reciba un golpe. El nivel de disminución del indicador variará dependiendo del estado en que te encuentres cuando utilices las Ráfagas. Este estado puede ser: inclinado hacia atrás, resbalando, siendo lanzado, fuera de combate o recibiendo un golpe.

**SALTAR DOS NIVELES ↘ o ↑ o ↗** durante el salto.

Te permite saltar de nuevo cuando estés en el aire. (Chipp Zanuff puede saltar tres niveles).

**SALTO DE ALTURA ↑↓..**

Si pulsas rápidamente hacia abajo y después hacia arriba en los botones de dirección, podrás saltar más alto de lo habitual. Sin embargo, no podrás realizar un Salto de Dos Niveles después del Salto de Altura.

**ATAQUE DE EMPUJÓN HACIA ADELANTE → + Botón de Ataque.**

Con cualquier personaje, pulsa hacia la derecha en el (directional pad) mientras pulsas los botones de Punch o Heavy Slash para transformar los ataques. Algunos de los personajes también pueden usar éste con kicks. Para Bridget únicamente, "→ + Slash" se deberá usar en lugar de "→ + Heavy Slash."

**ATAQUE DE ÁNGULO MUERTO** Durante la Defensa, pulsar simultáneamente → + 2 botones cualquiera de Ataque, excepto el Botón Pulverizar.

Justo después de la defensa, puedes pulsar el botón de dirección hacia la derecha y 2 botones cualquiera de ataque simultáneamente (excepto el botón Pulverizar) para cambiar de defensa a contraataque. Para este movimiento, el Indicador de Tensión deberá estar al 50% o más.

**SWEET (BARRIDO)** Pulsa los botones Rajar + Rajar a fondo cuando estés agachado

Pulsa los botones Rajar + Rajar a fondo cuando estés agachado para hacer un movimiento de barrido sobre tu rival. Después del barrido, tu rival no podrá hacer el movimiento de recuperación. Robo Ky utiliza una "alfombra eléctrica" en lugar del barrido.

**RECUPERACIÓN** Pulsar cualquier Botón de Ataque cuando se esté en el suelo.

Si durante un ataque caes al suelo, pulsa el Botón de Ataque mientras estés en el aire para recuperar el equilibrio.

**THROWS (LANZAMIENTOS)** Pulsa ← o → + Botón Rajar a fondo cuando estés cerca de un rival, desde el suelo o desde el aire.

Cuando estés cerca de tu oponente, pulsa hacia adelante o hacia atrás en el (directional pad) mientras pulsas también para realizar un Heavy Slash para lanzar a tu oponente. Puedes lanzar a tu oponente desde el

aire usando el mismo sistema ( $\leftarrow$  ou  $\rightarrow$  + Heavy Slash) mientras estés dándole vueltas en el aire. Sin embargo, no podrás realizar lanzamientos en el aire durante un movimiento de Embestida o de Paso Atrás.

**COMBOS GATLING** Pulsar los botones en el momento justo y en un orden especificado.

Puedes crear un combo de una serie de Movimientos Normales, lanzando un segundo movimiento tan pronto como tu oponente sea alcanzado por tu primer ataque. El número de movimientos que se pueden usar varía con los distintos personajes.

**ATAQUES SUPERPOTENTES** Los comandos son diferentes para cada personaje.

Estos ataques son extremadamente potentes, consumen hasta el 50% del Indicador de Tensión y varía con cada personaje.

**EL INDICADOR DE TENSIÓN (O EL "INDICADOR ELÉCTRICO," DE ROBO KY)**

El Indicador de Tensión aumenta cuando realizas acciones como embestidas, saltos hacia adelante y ataques. Una vez que esté cargado, puedes usar las técnicas que se indican abajo. Robo Ky usa un "Indicador Eléctrico" en lugar del Indicador de Tensión. El Indicador Eléctrico funciona de la misma manera que el Indicador de Tensión, pero además, al cargarle aumenta la eficacia de la técnica "Alfombra Eléctrica" (Agacharse + Botón Pulverizar) de Robo Ky.

NOMBRE DEL MOVIMIENTO	ÍNDICE DE CONSUMO	COMANDO
Ataque Superpotente	50%	Ver Presentación de los Personajes
Defensa Impecable	Disminuye	Pulsa simultáneamente los gradualmente botones de puñetazo y patada mientras estés a la defensiva
Ataque de Ángulo Muerto	50%	Justo después de estar a la defensiva, pulsa simultáneamente 2 botones cualesquiera de ataque excepto el botón Pulverizar a la vez que pulsas $\rightarrow$ .
Transformación	50%	Pulsa simultáneamente 3 botones cualesquiera de ataque excepto el botón Pulverizar mientras realizas un ataque.

## INSTANT KILLS (MUERTES INSTANTÁNEAS)

Pulsa simultáneamente los 4 botones de ataque, y después introduce comandos especiales. Como su propio nombre indica, éste es el ataque más extremado, capaz de derribar a tu rival de un solo golpe. Aunque estos movimientos son muy poderosos, tienen límite de tiempo.

1. Pulsa los 4 botones de ataque.
2. El Indicador de Tensión cambiará del estado normal a Indicador de Muerte Súbita. El Indicador de Muerte Súbita disminuirá sin cesar. Cuando llegue a 0, tu fuerza empezará a agotarse.
3. Si vuelves a pulsar los cuatro botones de Ataque excepto el de Pulverizar, podrás hacer que el Indicador de Tensión vuelva a la normalidad.

Mientras estás en esta fase podrás introducir los comandos que desatarán el Ataque de Muerte Súbita. Una vez que lances el Ataque de Muerte Súbita, el indicador aparecerá completamente agotado por lo que si no aciertas con tu oponente no podrás utilizar ninguna acción durante esa ronda que requiera el Indicador de Tensión.

## FALTAS NEGATIVES

Si durante un cierto tiempo actúas de forma pasiva, como la omisión de un ataque contra tu enemigo o quedarte en un lado de la pantalla, tu Indicador de Tensión caerá hasta 0.

## Técnicas de un punto

### DEFENSA IMPECABLE

Para acceder a un estado defensivo especial llamado "Defensa Impecable," pulsa los botones de dirección mientras pulsas dos botones cualquiera de Ataque excepto el botón Pulverizar. De esta forma, los Movimientos Especiales de tu oponente no te alcanzarán, aunque te harán retroceder más de lo habitual, poniendo así una mayor distancia entre el oponente y tú. También podrás bloquear ataques, pero si tu Indicador de Tensión caerá durante el tiempo que Defensa Impecable esté activada, se agotará y ya no podrás utilizar Defensa Impecable.

### CANCELAR SALTO

Puedes invalidar algunos movimientos como golpear a un oponente o bloquear un ataque, saltando para salir de ellos cuando estés a la mitad. Esto se utiliza principalmente para crear una mayor variedad de ataques y combos.

### CONTRA GOLPE

Cuando te encuentres en medio de un movimiento podrás golpear a tu oponente, lo que le hará tambalearse más de lo habitual, permitiéndote realizar combos que normalmente no podrías hacer.

## DIRECCIÓN DE RECUPERACIÓN

Cuando pulsas en los botones de dirección durante una recuperación podrás moverte en esa dirección mientras te recuperas. Tan pronto como te des cuenta que vas a ser derribado, podrás utilizar la Recuperación como el primer paso de tu contraataque.

## TRANSFORMACIÓN

Cuando estés atacando y golpeando a tu oponente, pulsa 3 botones cualquiera de los Botones de Ataque excepto el botón Pulverizar para invalidar tu movimiento de ataque y volver a una posición normal en pie. Esto te permitirá crear tus propios ataques combo. No obstante, hacer esto consumirá el 50% de tu Indicador de Tensión.

## TAMBALEARSE

Algunos movimientos Normales, Movimientos Especiales y Ataques Superpotentes pueden dejar a tu oponente en un estado "Tambaleante" cuando cae al suelo. Un oponente "tambaleante" queda temporalmente indefenso.

Si pulsas rápidamente hacia la izquierda y hacia la derecha, acelerarás la recuperación del estado tambaleante.

Cada personaje dispone de varios movimientos para hacer tambalear a su oponente aunque tendrás que descubrirlos por ti mismo.

## MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES

Pulsa el botón PAUSE durante el juego para acceder a la lista de comandos, donde aparecen los movimientos del personaje actual.

## GARANTÍA LIMITADA

ZOO Digital Publishing no otorga garantías, condiciones ni representaciones expresas o implícitas relativas a este manual, su calidad, garantía de comerciabilidad o adecuación para un fin concreto. Este manual se entrega "tal cual" y era correcto en el momento de ir a la imprenta. ZOO Digital Publishing ofrece ciertas garantías limitadas con respecto al software y los medios para el software. En ningún caso, ZOO Digital Publishing será responsable de cualesquier pérdidas o daños especiales, indirectos o derivados provocados o sufridos por motivo de cualquier pérdida o corrupción de los datos debidos al uso o imposibilidad para utilizar el software. ZOO Digital Publishing garantiza al comprador original de este producto de software informático que los medios de grabación en que se han grabado los programas de software estarán exentos de defectos, tanto en lo relativo al material como a la fabricación, durante 90 días desde la fecha de compra. Durante este periodo de tiempo, los materiales defectuosos se cambiarán siempre que se devuelva el producto original al lugar donde se adquirió, junto con una prueba de compra fechada del mismo. Esta garantía es adicional y no afecta a sus derechos por ley. Esta garantía no se aplicará a los programas de software propiamente dichos, que se entregan "tal cual", ni tampoco se aplicará a los medios que hayan sido objeto de un mal uso, daños, corrupción o excesivo desgaste.

## APOYO TÉCNICO

Si se produjeren problemas o dificultades técnicas con el juego contáctenos en:

Teléfono: +44 (0) 114 241 3736

E-mail: [customersupport@zoodigitalpublishing.com](mailto:customersupport@zoodigitalpublishing.com)

Nuestras líneas telefónicas están abiertas de 10.00 a 16.30, además existe un contestador automático disponible las 24 horas si se desea dejar un mensaje fuera de este horario. Las llamadas del Reino Unido se cobrarán con tarifa de llamada local y las llamadas procedentes de otros países se cobrarán según la tarifa internacional.

# ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ① La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ② La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ③ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ④ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ⑤ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección [abog0042@tsal.es](mailto:abog0042@tsal.es)



## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---