



GUILTY GEAR X2

THE MIDNIGHT CARNIVAL

#RELOAD

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, stramento 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	16
Italiano	31
Deutsch	46
Español	61

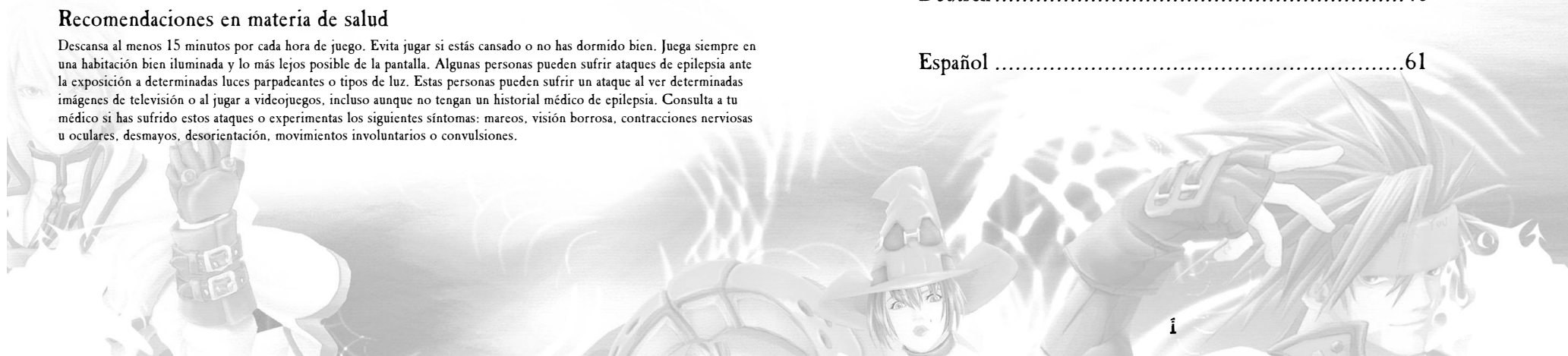


TABLE OF CONTENT'S	ENGLISH
BEFORE STARTING	3
System Requirements	3
Installing GUILTY GEAR X2 # RELOAD	3
Uninstalling GUILTY GEAR X2 # RELOAD	4
STARTING THE GAME	4
CONTROLS	4
Directional Key Controls	4
Attack Key Control	5
Game Pad Control	6
Key Layout	6
Key Configuration	7
GAME SCREEN AND RULES	8
Screen Layout.....	8
Game Rules	8
PLAYING THE GAME	9
Arcade Mode	9
Medal of Millionaire Mode	9
VS 2P Mode	9
VS CPU Mode.....	9
Training Mode	9
Survival Mode	9
Mission Mode	10
Story Mode	10
Gallery Mode	10
Options Mode.....	10
UNIVERSAL MOVES	11
One-Point Technique	13
Character Moves	14
Other Settings	14

BEFORE STARTING

System Requirements

To play GUILTY GEAR X2 # RELOAD your system must meet the following system requirements:

OS	Windows® 98/98SE/Me/2000/XP (and system compatible with DirectX® 8.1)
CPU	Intel® Celeron® 450MHz or faster processor (Pentium™ III 700MHz or faster processor is recommended)
Memory	512 MB RAM
Hard Drive Space	900MB free hard disk space
CD-ROM Speed	8x CD-ROM
Monitor	640x480 pixels (800x600 pixels or higher is recommended), High-color (16bit) or higher resolution.
Graphics Card	Direct3D (DirectX® 8.1 or later) compatible VRAM32MB or faster 3D Accelerator Card (VRAM64MB or higher is recommended). A graphics card with pixel shader function is recommended for smoother operation.
Sound Card	DirectSound (DirectX®8.1 or later) compatible sound card
Input Device	Keyboard, mouse, (5 button minimum game pad recommended)

This software requires DirectX® 8.1 or later. Please check with your PC manufacturer if your system supports DirectX® 8.1. Software may not operate properly if your system does not support DirectX® 8.1.

It is recommended to install the latest versions of graphics/sound card devices and program drivers.

Graphics cards compatible with this software: GeForce2 series, GeForce4 series, GeForceFX series, RADEON series.

Installing GUILTY GEAR X2 # RELOAD

To play GUILTY GEAR X2 # RELOAD, you must install the software onto your PC.

If you're running utility or application programs such as virus scan, please close all programs before installing the game. Such programs may hinder the installation process.

1. Insert the product CD-ROM into your PC's CD-ROM drive.
2. The "Windows Installer" should start automatically.

Notes: It may take few moments to begin installation. Please wait patiently.

If "Windows Installer" does not start automatically, open CD-ROM drive from "My Computer" and double click on "Setup.exe".

You must log in as "Administrator" when installing the software onto Windows®XP/2000.

3. Set up wizard should start automatically. Click "Next" to continue with installation.
4. Select folder to install. Click "Next" if the selection is OK.

5. Confirming installation. Click "Next" if the selection is OK.
6. Set up process should begin. Please give a moment for the process to finish.
7. Once the set up finishes, confirming message will appear. Click "Close" to end installation.

Operation of GUILTY GEAR X2 # RELOAD requires Microsoft DirectX®8.1 or later version.

After installation of GUILTY GEAR X2 # RELOAD a message asking whether to install DirectX®9.1a may appear. If your computer does not have DirectX®8.1 installed, click "Yes" to begin installing DirectX®9.1a.

If DirectX®8.1 or later version is installed, click "No" to abort installation.

DirectX®9 is preinstalled on Windows® XP or later version, so it is unnecessary to install DirectX®8.1.

This will end the GUILTY GEAR X2 # RELOAD installation process.

Uninstalling GUILTY GEAR X2 # RELOAD

To delete GUILTY GEAR X2 # RELOAD from your PC please follow the steps below.

1. Close all applications.
2. From "START" button, select "Control Panel" (Control panel may be found under "Settings" depending on your OS).
3. Double click on "Add or Remove Programs".
4. Select "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" from the list, click on "Change/Remove" button.
5. Follow the steps displayed to continue uninstalling. After the uninstall is complete, be sure to restart the computer.

STARTING THE GAME

From the "START" button, select "All Programs" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD", then click "GUILTY GEAR X2 # RELOAD". This will load the game.

CONTROLS

This product contains some additions and changes to the console version of GUILTY GEAR X2 # RELOAD, therefore console controls are found in the game.

Default key configurations are set to the following keyboard keys (these settings can be changed in the "Config" menu.)

Directional Key Controls

The following commands are for when a character is facing to the right. The same keys are used to select menu items.

Keyboard controls (Default/Character facing right)

Function	1PLAYER	2PLAYER
Straight Up Jump	W	(Cursor Up)
Crouch	S	(Cursor Down)
Forward	D	(Cursor Right)
Backward (Upper, Middle Block)	A	(Cursor Left)

- Guard (Can guard in mid air)

Press Directional key away from enemy to block.

- Dash (Can dash in mid air)

Press Directional key twice quickly towards an enemy to dash (dash function may not be available to all characters and performance may vary depending on characters.)

- Back step (Can back step in mid air)

Press Directional key twice quickly away from enemy to back step (back step function may not be available to all characters and performance may vary depending on characters.)

Attack key controls (Default)

Function	Displayed as	1PLAYER	2PLAYER
HEAVY SLASH/Confirm	⊙ Button	O	NUM6
KICK/Cancel	⊗ Button	U	NUM4
SLASH	⊕ Button	I	NUM5
PUNCH	⊖ Button	J	NUM1
DUST	R1 Button	L	NUM3

START Button (PS2 Start Button)

Keyboard controls: 1PLAYER [SPACE] KEY / 2PLAYER [PAGE DOWN] KEY

Press this button to pause the game. Press START button on the non-participated side to barge-in.

*Barge-in function is only available in Arcade mode.

R2 Button (PS2 R2 Button)

Keyboard controls: 1PLAYER [7] KEY / 2PLAYER [NUM 7] KEY

- To Provoke/Respect - Pressing the button during a battle will provoke the opponent. Pressing the button simultaneously with directional key in opponent's direction will give respect.
- Select Background - Use this button to select the background in Training mode, VS CPU mode and VS 2P mode.

L1 Button (PS2 L1 Button)

Keyboard controls: 1PLAYER [8] KEY / 2PLAYER [NUM 8] KEY

- Memory Button - Use this button in Training mode. Please refer to the section on 'Training' for details.

*Use this button to select EX character.

L2 Button (PS2 L2 Button)

Keyboard controls: 1PLAYER [9] KEY / 2PLAYER [NUM 9] KEY

Use this button in Gallery mode.

SELECT Button (PS2 Select Button)

Keyboard controls: 1PLAYER [B] KEY / 2PLAYER [PAGE UP] KEY

- Cancel selected character - You can cancel your selected character in Training Mode and VS Mode, if the other player has not selected their character.

Game Pad Control

Please refer to Windows® Control Panel > Game Controller (Game Options for OS other than XP) > Property for Game Pad button configuration.

Button configurations can be changed in the "Config" option. Please see below for details.

Key Layout

The following key configuration is the default setting.

Button configurations can be changed in "Config" option. Please see below for details.

Key Configuration [1 PLAYER] *Default setting

Jump	W
Backwards	A
Crouch	S
Forward	D
Forward Jump	W+D (Jump + Forward)
Backward Jump	W+A (Jump + Backwards)
High Jump	S then W (Crouch then Jump)
Two Level Jumps	Press W+W with A or D (Jump then Forward Jump or Backward Jump)
Block	A (Backwards)
Lower Block	S+A (Crouch + Backwards)
Dash	Double Press D (Forward)
Back Step	Double Press A (Backwards)
Punch	J
Kick	U
Slash	I
Heavy Slash	O

Dust Attack	L
Taunt	7
Confirm	U
Cancel	I
Pause	Space

Key Configuration [2 PLAYER] *Default setting

Jump	Arrow up
Backwards	Arrow Right
Crouch	Arrow Down
Forward	Arrow Left
Forward Jump	Arrow up + Arrow Left (Jump + Forward)
Backward Jump	Arrow up + Arrow Right (Jump + Backwards)
High Jump	Arrow Down then Arrow up (Crouch then Jump)
Two Level Jumps	Press Arrow up & Arrow up with Arrow left or Arrow Right (Jump then Jump, Forward Jump or Backward Jump)
Block	Arrow Right (Backwards)
Lower Block	Arrow Down + Arrow Right (Crouch + Backwards)
Dash	Double Press Arrow Left (Forward)
Back Step	Double Press Arrow Right (Backwards)
Punch	Pad No 1
Kick	Pad No 4
Slash	Pad No 5
Heavy Slash	Pad No 6
Dust Attack	Pad No 3
Taunt	Pad No 7

Key Configuration

Follow the steps below to change the keyboard configuration or game pad configurations:

Note: Please close GUILTY GEAR X2 # RELOAD before changing key configurations.

1. From START button, select "All Programs" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config"
2. In "Config" menu, select the "Keyboard Settings" tab to change keyboard configuration. Select the "Joystick Settings" tab to change game pad configuration.
3. Select your desired key assignment from the pull-down menu. After the settings are changed, click "Apply", then "OK" to close the menu.
4. You must reboot GUILTY GEAR X2 # RELOAD before you can play with the new settings.

GAME SCREEN AND RULES

Screen Layout



1. **STRENGTH GAUGE** - Shows the character's remaining strength. The character loses if this gauge reaches 0.
2. **VICTORY MARK** - This shows the number of victories in the current round.
3. **TIME CLOCK** - Shows time left in the round. When time runs out, the character with the most strength left wins.
4. **SCORE** - Displays your current total score.
5. **BURST GAUGE** - This gauge is depleted by Psych Bursts, but is restored over time or when opponents hit your character. An X appears when the gauge becomes unusable.
6. **GUARD LEVEL GAUGE** - This gauge increases when you block your opponent's attacks, and decreases when you are attacked. Once this gauge reaches a certain level, you can counter any attack from your opponent.
7. **TENSION GAUGE** - This gauge is required for Overdrive Attacks and Roman Cancels. It increases when you use attacks and dashes. Robo Ky has an "Electric Gauge" instead of a Tension Gauge.
8. **HITS** - Displays the number of consecutive attacks.

Game Rules

Match Format

The first player to drain all of his opponent's strength wins the round. The player who wins 2 out of 3 rounds wins the match. The number of rounds can be changed in the Options Menu.

Time Limit

Each round has a time limit of 99 seconds. When time is up, the player with the highest strength level wins. The time limit can be changed in the Options Menu.

Ties

A tie occurs if there is a double knockout, or if the players have equal strength when time expires. If the match is not settled in 3 rounds, a 4th round (final round) begins. If the match cannot be decided by the end of the 4th round, the game ends for both players.

Continue

In Arcade Mode, pressing **START** button (1 PLAYER [SPACE] KEY, 2 PLAYER [PAGE DOWN] KEY) during the Game Over or Continue screen will restart the match.

PLAYING THE GAME

Arcade Mode

In this mode you must fight and defeat opposing characters. Once you have defeated a certain number of characters, you win! Pressing **START** button (1 PLAYER [SPACE] KEY, 2 PLAYER [PAGE DOWN] KEY) on an unused controller during a battle will start 2P VS play.

Medal of Millionaire Mode

Hitting opponents with combination moves increases the Medal Gauge at the bottom centre of the screen, raising your Medal Level. The higher the Medal Level, the higher your score. Life restoration items also appear when you achieve certain point levels.

VS 2P Mode

This mode is for two-player battles only. After each round, you will be returned to the Character Select screen.

VS CPU Mode

This mode is for battling computer-controlled opponents only. You will return to the Character Select screen after each match.

Training Mode

This mode is used for learning basic controls and combo attacks. Select your character and sparring partner. If you want to adjust various settings during game play, press **START** button (1 PLAYER [SPACE] KEY, 2 PLAYER [PAGE DOWN] KEY) to call up the Training Menu where you can set a number of parameters that will effect your training session.

Survival Mode

Try to defeat one CPU opponent after another. Powerful boss characters appear at fixed intervals.

In this mode, you receive experience points each time you inflict damage on your opponents, raising your level. As your level rises, your opponents become stronger. You recover your strength only slightly after defeating each opponent. The game ends if you lose in any round. One-Point: Using Overdrive Attacks to finish your opponents off gives you bonus experience points. There are other ways to get bonus experience points, but you'll have to find them yourself.

Mission Mode

A mode in which you clear missions assigned to you.

Press left or right on the directional button (1 PLAYER [A][D] KEY, 2 PLAYER [←] [→] KEY) to select the mission number, then press the Circle button (1 PLAYER [O] KEY, 2 PLAYER [NUM 6] KEY). Conditions are displayed for each mission, adhering to them will ensure success.

Story Mode

This mode lets you explore the relationships between characters through storylines and events that show you the ending as well as events after the ending.

Gallery Mode

Lets you view CG pictures obtained in Mission Mode, Ending Movies for characters from the Arcade Mode, and Opening Movies.

Options Mode

GAME LEVEL - Set the computer in Arcade Mode, VS CPU Mode, and Demo Mode at 1 of 6 difficulty levels.

TIME LIMIT - Set the Arcade Mode, VS 2P Mode, and VS CPU Mode match time limit to 1 of 4 levels.

ROUNDS - Set the number of rounds per match for Arcade Mode, VS 2P Mode, and VS CPU Mode from 1 to 5.

SHORT CUT - Set up shortcuts to skip to the Main Menu, various demo scenes, the Continue screen, etc.

VICTORY BGM - Set the background music that plays at the end of each round.

DEFAULT - Return all game options to their default settings.

EXIT - Return to the Options Screen.

Key Config

You can assign punches, kicks, and special actions to whatever buttons you like such as "Circle button" or "X button". You can also set a button to act as a multiple button press when used. Select an item, then press the button you want to associate it with.

Analog

Enabling this option allows you to use both Directional key and Analog Left Stick to control.

Display Settings

Changes the display of the bars and gauges on the HUD.

Sound Test

Lets you listen to and adjust the volume for sound effects and BGMs.

Ranking

Used to view the score, rankings and time limits for Arcade Mode, M.O.M. Mode, and Survival Mode.

SAVE/LOAD

LOAD - Loads saved data onto the hard drive.

SAVE - Saves your score, rankings, diagrams, and option settings on your hard drive.

AUTO SAVE - If ON your game is automatically saved at critical points.

DEFAULT - Returns all settings to their defaults.

UNIVERSAL MOVES

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

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 RATE	COMMAND
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 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 DEFENSE

To enter a special guard condition called “Faultless Defense,” 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 Defense is activated and if it runs out, you will no longer be able to use Faultless Defense.

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 realize 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 defenseless.

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.

Other Settings

From "**START**" button, select "**All Programs**" > "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**" > "**Config**" to change game configurations.

SCREEN MODE

You may select "**GUILTY GEAR XX # RELOAD**" screen mode from "**Window Mode**", "**Full Screen Mode (HighColor)**" and "**Full Screen Mode (TrueColor)**".

TEXTURE COLOR

You may select texture color from "**HighColor**" and "**TrueColor**". "**TrueColor**" has better resolution.

FRAME PROCESSING

FRAME RATE: Available rates are "**30FPS**" and "**60FPS**".

V-SYNC: By selecting this, the game will synchronize the frame rate to monitor's vertical refresh rate. If you notice blurring on the screen during gameplay, enable this function.

PICTURE PROCESSING

PIXEL SHADER: Enabled if you are using pixel shader compatible graphics card.

ASPECT RATIO FIXATION: Enable this to fix vertical/horizontal screen ratio.

MOVIE

DISABLE MOVIE: Enable this to turn off movies during gameplay.

PALLET EFFECT

"Normal" or "Simple" screen effects are available.

When "Simple" is selected, it will simplify all effects such as "Fire" or "Thunder".

SOUND PROCESSING-ON/OFF

Selecting "Disable all sound" will disable all voice over in the game. Selecting "Disable BGM" only disables background music during the game.

*If you notice slowdown, try the following settings:

SCREEN MODE: "Full Screen Mode (HighColor)"

TEXTURE COLOR: "HighColor"

FRAME PROCESSING: Frame Rate-30FPS, V-SYNC-OFF

PALLET EFFECT: Simple

TABLE DES MATIERES

FRANÇAIS

AVANT DE COMMENCER	17
Système requis	17
Installer GUILTY GEAR X2 # RELOAD.....	17
Désinstaller GUILTY GEAR X2 # RELOAD.....	18
COMMENCER A JOUER	18
COMMANDES	18
Commandes des touches directionnelles	18
Commandes des touches d'attaque.....	19
Commandes de la manette	20
Configuration des touches	20
Configuration du clavier	21
ECRAN DE JEU ET REGLES	22
Affichage à l'écran	22
Règles du jeu.....	23
FAIRE UNE PARTIE	23
Arcade Mode (Mode Arcade).....	23
Medal of Millionaire Mode	23
VS 2P Mode (Mode J1 Vs J2).....	23
VS CPU Mode (Mode J1 Vs Ordi).....	23
Training Mode (Mode Entraînement).....	23
Survival Mode (Mode Survie).....	24
Mission Mode (Mode Mission)	24
Story Mode (Mode Histoire).....	24
Gallery Mode (Mode Galerie)	24
Options Mode (Mode Options)	24
MOUVEMENTS COMMUNS	25
Technique 'Un point'	28
Mouvements des personnages.....	28
Autres réglages	29

AVANT DE COMMENCER

Système requis

Pour jouer à GUILTY GEAR X2 # RELOAD le système doit répondre aux critères suivants :

SE	Windows® 98/98SE/Mc/2000/XP (et compatible avec DirectX® 8.1).
Processeur	Intel® Celeron® 450MHz ou plus rapide (Processeur Pentium™ III 700MHz ou plus rapide recommandé).
Mémoire	512 Mo de RAM.
Espace libre sur disque dur	900 Mo d'espace libre.
Vitesse CD-ROM	CD-ROM 8x
Moniteur	640x480 pixels (800x600 pixels ou plus recommandé), Haute résolution (16bit) ou meilleure.
Carte graphique	Compatible avec Direct3D (DirectX® 8.1 ou plus récent) VRAM32Mo ou carte accélératrice 3D plus rapide (VRAM64Mo ou plus recommandé). La fonction pixel shader est recommandée pour plus de fluidité.
Carte son	Compatible avec DirectSound (DirectX®8.1 ou plus récent).
Périphériques	Clavier, souris, (manette 5 boutons minimum recommandée).

Ce logiciel nécessite l'utilisation de DirectX® 8.1 ou plus récent. Veuillez contacter le fabricant du PC pour savoir s'il supporte DirectX® 8.1. Le logiciel peut présenter des défauts de fonctionnement si le système ne supporte pas DirectX® 8.1.

Il est recommandé d'installer les dernières versions des pilotes de programmes et les mises à jour des cartes son et graphiques.

Cartes graphiques compatibles avec ce logiciel : séries GeForce2, GeForce4, GeForceFX et RADEON.

Installer GUILTY GEAR X2 # RELOAD

Pour jouer, il faut installer le logiciel de GUILTY GEAR X2 # RELOAD sur le PC.

Si une autre application (par exemple un logiciel anti-virus) est active, veuillez la refermer avant de procéder à l'installation du jeu. Exécuter d'autres programmes pendant l'installation pourrait poser un problème.

1. Insérer le CD-ROM du jeu dans le lecteur de CD-ROM du PC.

2. L'installeur "Windows" devrait se lancer automatiquement.

Remarque : Le début de l'installation peut prendre quelque temps, il faut être patient.

Si l'installeur "Windows" ne se lance pas automatiquement, explorer le CD-ROM à partir de "Poste de travail" et double-cliquer sur "Setup.exe".

Pour installer ce logiciel sur Windows®XP/2000, il faut se connecter en tant qu'administrateur.

3. L'assistant d'installation devrait démarrer automatiquement. Cliquer sur "Suivant" pour poursuivre l'installation.

4. Sélectionner le dossier de destination. Cliquer sur "Suivant" une fois ce répertoire choisi.
5. Pour confirmer l'installation, cliquer sur "Suivant" une fois la sélection effectuée.
6. Le processus d'installation devrait se lancer. Il faut en attendre la fin.
7. Une fois l'installation terminée, le message de confirmation s'affichera. Cliquer sur "Fermer" pour clore l'installation.

Pour jouer à **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** Microsoft DirectX®8.1 (ou plus récent) est requis.

Après l'installation de **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** un message demandant d'installer DirectX®9.1a s'affichera peut-être. Si DirectX®8.1 n'est pas installé sur l'ordinateur, cliquer sur "Oui" pour lancer l'installation de DirectX®9.1a.

Si DirectX®8.1, ou une version plus récente, est déjà installé, cliquer sur "Non" pour annuler l'installation.

DirectX®9 est déjà installé sur Windows® XP ou ses versions plus récentes, et il n'est donc pas nécessaire d'installer DirectX®8.1.

L'installation de **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** sera alors terminée.

Désinstaller GUILTY GEAR X2 # RELOAD

Pour supprimer **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** de l'ordinateur, il faut suivre les étapes suivantes :

1. Fermer toutes les applications.
2. À partir du menu "DÉMARRER", sélectionner "Panneau de configuration" (selon le système d'exploitation utilisé, le panneau de configuration peut aussi se trouver dans "Paramètres").
3. Double-cliquer sur "Ajouter ou Supprimer des programmes".
4. Sélectionner "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" dans la liste et cliquer sur le bouton "Modifier/Supprimer".
5. Suivre les étapes indiquées pour poursuivre la désinstallation. Une fois la désinstallation effectuée, redémarrer l'ordinateur.

COMMENCER À JOUER

À partir du menu "DÉMARRER", sélectionner "Tous les programmes" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD", puis cliquer sur "GUILTY GEAR X2 # RELOAD". Le jeu se chargera.

COMMANDES

Par rapport à la version sur console de **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**, ce produit contient des modifications et des ajouts. En conséquence, des références aux commandes utilisées sur console seront présentes dans ce jeu.

La configuration des touches par défaut est réglée sur les touches suivantes (et peut être modifiée dans le menu "Config" ("Config").)

Commandes des touches directionnelles

Les commandes suivantes sont données pour un personnage faisant face à la droite. Les mêmes touches sont utilisées pour sélectionner les articles de menus.

Commandes du clavier (Par défaut/Personnage faisant face à droite)

Fonction	JOUEUR 1	JOUEUR 2
Sauter	Z	(Cursor Up)
S'accroupir	S	(Cursor Down)
Avancer	D	(Cursor Right)
Reculer (Garde haute et mi-haute)	Q	(Cursor Left)

- Garde (possible en l'air)

Appuie sur la touche directionnelle opposée à celle d'où vient l'attaque pour la parer.

- Foncer (possible en l'air)

Appuie rapidement deux fois sur la touche directionnelle pour foncer sur un ennemi (cette fonction n'est pas forcément disponible avec tous les personnages et ses performances sont variables.)

- Pas arrière (possible en l'air)

Appuie rapidement deux fois sur la touche directionnelle opposée à l'ennemi pour t'éloigner rapidement de lui (cette fonction n'est pas forcément disponible avec tous les personnages et ses performances sont variables.)

Commandes des touches d'attaque (par défaut)

Fonction	Affichage	JOUEUR 1	JOUEUR 2
GROS SLASH	○ Button	O	NUM6
COUP DE PIED / Confirmer	⊗ Button	U	NUM4
SLASH / Annuler	△ Button	I	NUM5
COUP DE POING	□ Button	J	NUM1
ATTAQUE DUST	R1 Button	L	NUM3

Touche START (PS2 Start Button)

Commandes clavier : JOUEUR 1 TOUCHE [ESPACE] / JOUEUR 2 TOUCHE [PAGE BAS]

Appuie sur cette touche pour mettre le jeu en pause. Appuie sur la touche START de l'écran libre pour participer à la partie.

*La fonction Participer n'est disponible qu'en mode Arcade.

Touche R2 (PS2 R2 Button)

Commandes clavier : JOUEUR 1 TOUCHE [7] / JOUEUR 2 TOUCHE [NUM 7]

- Pour Provocation/Respect - Appuyer sur la touche en combat permet de provoquer l'adversaire. Appuyer sur la touche en même temps que sur la touche directionnelle permettant d'avancer en direction de l'adversaire permet d'obtenir du respect.
- Sélectionner le décor - Cette touche sert à choisir le décor en modes Entraînement, J1 VS Ordî et J1 VS J2.

Touche L1 (PS2 L1 Button)

Commandes clavier : JOUEUR 1 TOUCHE [8] / JOUEUR 2 TOUCHE [NUM 8]

- Touche mémoire - Cette touche sert en mode entraînement. Se reporter à la section 'Entraînement' pour plus de détails.

*Utilise cette touche pour sélectionner un personnage EX.

Touche L2 (PS2 L2 Button)

Commandes clavier : JOUEUR 1 TOUCHE [9] / JOUEUR 2 TOUCHE [NUM 9]

Utilise cette touche en mode Galerie.

Touche SELECT (PS2 Select Button)

Commandes clavier : JOUEUR 1 TOUCHE [B] / JOUEUR 2 TOUCHE [PAGE HAUT]

- Annuler une sélection de personnage - Tu peux annuler le personnage sélectionné en modes Entraînement et VS, tant que l'autre joueur n'a pas sélectionné son personnage.

Commandes de la manette

Consulter le panneau de configuration de Windows® > Imprimantes et autres périphériques ('Options de jeu' pour les autres systèmes d'exploitation que XP) > Contrôleurs de jeu.

La configuration des touches peut se modifier grâce à l'option "Config" ("Config. ").

Voir ci-dessous pour plus de détails.

Configuration des touches

La configuration des touches suivantes est la configuration par défaut.

La configuration des touches peut se modifier grâce à l'option "Config" ("Config. ").

Voir ci-dessous pour plus de détails.

Configuration du clavier [JOUEUR 1] *Configuration par défaut

Sauter	Z
Reculer	Q
S'accroupir	S
Avancer	D
Sauter vers l'avant	W+D (Jump + Forward) Z+D (Sauter + Avancer)
Sauter vers l'arrière	W+A (Jump + Backwards) Z+Q (Sauter + Reculer)
Sauter haut	S then W (Crouch then Jump) S puis Z (S'accroupir puis sauter)
Sauter sur deux niveaux	Press W+W with A or D (Jump then Forward Jump or Backward Jump) Appuyer sur Z+Z et sur Q ou D (Sauter puis sauter vers l'avant ou l'arrière)
Parer	A (Backwards) Q (Reculer)
Parer en bas	S+A (Crouch + Backwards) S+Q (S'accroupir + Reculer)
Foncer	Double Press D (Forward) Appuyer deux fois sur D (Avancer)
Pas en arrière	Double Press A (Backwards) Appuyer deux fois sur Q (Reculer)
Coup de poing	J

Coup de pied	U
Slash	I
Gros Slash	O
Attaque Dust	L
Railler	7
Confirmer	U
Annuler	I
Pause	Espace

Configuration des touches [JOUEUR 2] *Configuration par défaut

Sauter	Flèche Haut
Reculer	Flèche Droite
S'accroupir	Flèche Bas
Avancer	Flèche Gauche
Sauter vers l'avant	Arrow up + Arrow Left (Jump + Forward) Flèche Haut + Flèche Gauche (Sauter + Avancer)
Sauter vers l'arrière	Arrow up + Arrow Right (Jump + Backwards) Flèche Haut + Flèche Droite (Sauter + Reculer)
Sauter haut	Arrow Down then Arrow up (Crouch then Jump) Flèche Bas puis Flèche haut (S'accroupir puis sauter)
Sauter sur deux niveaux	Press Arrow up & Arrow up with Arrow left or Arrow Right (Jump then Jump, Forward Jump or Backward Jump) Appuyer sur Flèche Haut + Flèche Haut et sur Flèche Gauche ou Droite (Sauter puis sauter, avec Sauter vers l'avant ou vers l'arrière)
Parer	Arrow Right (Backwards) Flèche Droite (Reculer)
Parer en bas	Arrow Down + Arrow Right (Crouch + Backwards) Flèche Bas + Flèche Droite (S'accroupir + Reculer)
Foncer	Double Press Arrow Left (Forward) Appuyer deux fois sur Flèche Gauche (Avancer)
Pas en arrière	Double Press Arrow Right (Backwards) Appuyer deux fois sur Flèche Droite (Reculer)
Coup de poing	Pavé numérique 1
Coup de pied	Pavé numérique 4
Slash	Pavé numérique 5
Gros Slash	Pavé numérique 6
Attaque Dust	Pavé numérique 3
Railler	Pavé numérique 7

Configuration du clavier & de la manette

Suivre les étapes suivantes pour modifier la configuration du clavier ou de la manette :

Remarque : il faut fermer GUILTY GEAR X2 # RELOAD avant de modifier ces paramètres.

1. À partir du menu DÉMARRER, sélectionner "Tous les programmes" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config" ("Config. ")
2. Dans le menu "Config" ("Config. "), sélectionner l'onglet "Keyboard Settings" ("Paramètres du clavier") pour modifier la configuration du clavier. Sélectionner l'onglet "Joystick Settings" ("Paramètres de la manette") pour modifier la configuration de la manette.
3. Assigner les touches à l'aide du menu déroulant. Après modification des réglages, cliquer sur "Apply" ("Appliquer"), puis sur "OK" ("OK") pour refermer le menu.
4. Il faut redémarrer GUILTY GEAR X2 # RELOAD avant de pouvoir jouer avec ces nouveaux réglages.

ECRAN DE JEU ET REGLES

Affichage à l'écran



1. **JAUGE DE FORCE** - Affiche la force qu'il reste au personnage. La partie est perdue quand cette jauge tombe à 0.
2. **COMPTEUR DE VICTOIRES** - Affiche le nombre de victoires dans la manche en cours.
3. **CHRONO** - Affiche le temps restant dans la manche. Une fois le temps expiré, le personnage à qui il reste le plus de force a gagné.
4. **SCORE** - Affiche ton score total actuel.
5. **JAUGE DE BURST** - Cette jauge se vide avec les Psych Bursts, mais se remplit au fil du temps ou lorsqu'un adversaire tape ton personnage. Un X apparaît quand elle ne peut plus être utilisée.
6. **JAUGE DE NIVEAU DE GARDE** - Cette jauge augmente quand tu bloques une attaque adverse et elle baisse quand tu subis une attaque. Une fois qu'elle a atteint un certain niveau, tu peux contre-attaquer n'importe quel coup adverse.
7. **JAUGE DE TENSION** - Cette jauge est nécessaire pour les attaques Overdrive et les annulations Roman. Elle augmente quand tu te sers des attaques et des sprints. Robo Ky possède une "Jauge électrique" à la place de la jauge de tension.
8. **COUPS** - Affiche le nombre d'attaques consécutives.

Règles du jeu

Format des combats

Le premier joueur qui épuise toute la force de son adversaire a gagné la manche. Le joueur qui remporte 2 manches sur 3 remporte le match. Le nombre de manches peut être modifié dans le menu Options.

Limite de temps

Chaque manche est limitée à 99 secondes. Une fois le temps expiré, le joueur à qui il reste le plus de force est déclaré vainqueur. La limite de temps peut être modifiée dans le menu Options.

Égalité

Il y a égalité en cas de double KO, ou s'il reste autant de force aux deux joueurs à la fin du temps imparti. S'il y a toujours égalité après 3 manches, une 4ème (et dernière) manche est jouée. S'il n'est pas possible de déterminer un vainqueur à l'issue de cette 4ème manche, la partie est terminée pour les deux joueurs.

Continuer

En mode Arcade, appuyer sur la touche **START** (JOUEUR 1 TOUCHE [ESPACE], JOUEUR 2 TOUCHE [PAGE BAS]) lorsque que 'Partie terminée' ou 'Continuer' est affiché permet de relancer la partie.

FAIRE UNE PARTIE

Arcade Mode (Mode Arcade)

Dans ce mode tu dois affronter et vaincre les personnages adverses. Une fois que tu en as vaincu un certain nombre, tu as gagné ! Appuie sur la touche **START** (JOUEUR 1 TOUCHE [ESPACE], JOUEUR 2 TOUCHE [PAGE BAS]) de la 'manette' non utilisée pendant un combat pour engager le mode J1 Vs J2.

Medal of Millionaire Mode (Mode M.O.M)

Plus tu infliges de combinaisons à l'adversaire, plus ta jauge de médailles, située en bas au centre de l'écran, augmente, et fait augmenter ton niveau de médaille. Plus ton niveau de médaille est haut, plus tu fais de gros scores. Des articles te permettant de récupérer de la vie apparaissent aussi lorsque tu atteins certains niveaux de points.

VS 2P Mode (Mode J1 Vs J2)

Ce mode est destiné aux combats pour deux joueurs seulement. Après chaque manche, tu reviens à l'écran de choix de personnage.

VS CPU Mode (Mode J1 Vs Ordi)

Ce mode est destiné à affronter des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Après chaque match, tu reviens à l'écran de choix de personnage.

Training Mode (Mode Entraînement)

Ce mode est destiné à l'apprentissage des contrôles de base et des attaques combo. Sélectionne ton personnage, et un adversaire d'entraînement. Si tu souhaites régler différents paramètres

pendant la partie, appuie sur la touche **START (JOUEUR 1 TOUCHE [ESPACE], JOUEUR 2 TOUCHE [PAGE BAS])** pour ouvrir le menu Entraînement, d'où tu peux définir les différents paramètres de ta session d'entraînement.

Survival Mode (Mode Survie)

Essaie d'enchaîner les victoires contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur. De puissants boss surviennent régulièrement.

Dans ce mode, tu reçois des points d'expérience à chaque fois que tu infliges des dommages à tes adversaires, ce qui fait grimper ton niveau. Plus ton niveau augmente, plus tes adversaires sont redoutables. Tu ne récupères qu'un peu de santé après chaque victoire. La partie est perdue dès que tu perds une manche. Un point : quand tu utilises une attaque Overdrive pour achever un adversaire tu gagnes des points d'expérience bonus. Il existe d'autres manières d'obtenir des points d'expérience, mais tu devras les découvrir tout seul.

Mission Mode (Mode Mission)

Dans ce mode, tu dois accomplir les missions fixées.

Appuie sur la touche directionnelle gauche ou droite (**JOUEUR 1 TOUCHES [Q][D], JOUEUR 2 TOUCHES [←] [→]**) afin de sélectionner le numéro de la mission, puis appuie sur la touche Rond (**JOUEUR 1 TOUCHE [0], JOUEUR 2 TOUCHE [NUM 6]**). Les conditions sont affichées pour chaque mission, les respecter est la garantie du succès.

Story Mode (Mode Histoire)

Ce mode te permet de découvrir les relations qui existent entre tous les personnages en suivant des scénarios et des événements qui mènent jusqu'à la conclusion de l'histoire, voire plus loin.

Gallery Mode (Mode Galerie)

Pour voir les images numériques obtenues en mode Mission, les films de fin des personnages du mode Arcade, et les séquences d'ouvertures.

Options Mode (Mode Options)

GAME LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ) - Définir le niveau de l'ordinateur dans les modes Arcade, J1 VS Ordí, et Démo, avec une difficulté allant de 1 à 6.

TIME LIMIT (LIMITE DE TEMPS) - Définir la durée des matches en modes Arcade, J1 VS J2 et J1 VS Ordí (Durées allant de 1 à 4).

ROUNDS (MANCHES) - Définir le nombre de manches par match pour les modes Arcade, J1 VS J2 et J1 VS Ordí (de 1 à 5).

SHORT CUT (RACCOURCIS) - Définir les raccourcis pour éviter le menu principal, les scènes de démo, l'écran Continuer, etc.

VICTORY BGM (MUSIQUE DE VICTOIRE) - Choisir la musique jouée à chaque fin de manche.

DEFAULT (PAR DÉFAUT) - Réinitialiser toutes les options sur leurs réglages par défaut.

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

Configuration des touches

Tu peux assigner les coups de poing, de pied et autres actions spéciales à toutes les touches que tu veux, comme la "Touche Rond" ou "Touche X". Tu peux aussi choisir d'assigner plusieurs actions à une seule touche. Sélectionne un article, puis appuie sur la touche à laquelle tu veux l'associer.

Analogique

Activer cette option te permet d'utiliser la touche directionnelle et le joystick analogique gauche.

Afficher les réglages

Modifier l'affichage des barres et jauges à l'écran.

Test de son

Pour écouter et régler le volume des effets sonores et de la musique.

Classement

Pour consulter le score, les classements et les limites de temps en modes Arcade, M.O.M. (Médaille de millionnaire) et Survie.

SAUVEGARDER/CHARGER

LOAD (CHARGER) - Charger les données sauvegardées sur le disque dur.

SAVE (SAUVEGARDER) - Sauvegarder ton score, tes classements, diagrammes et réglages d'options sur ton disque dur.

AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE) - Si tu l'actives, ta partie est sauvegardée automatiquement en certains points.

DEFAULT (PAR DÉFAUT) - Réinitialiser toutes les options sur leurs réglages par défaut.

MOUVEMENTS COMMUNS

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

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%.

SWEEP (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.

ATTAQUES 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	COMMANDE
Attaque de type Overdrive	50%	Voir l'introduction de chaque personnage
Défense impeccable	Diminue 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'

DEFENSE 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 déplacer 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.

Mouvements des personnages

Appuie sur la touche PAUSE pendant une partie afin d'accéder à la liste de commandes, dans laquelle les mouvements que ton personnage peut effectuer sont affichés.

Autres réglages

À partir du menu "DÉMARRER", sélectionne "Tous les programmes" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config" ("Config.") afin de modifier le paramétrage du jeu.

MODE DE L'ÉCRAN

Dans "GUILTY GEAR X2 # RELOAD", tu peux opter pour les modes d'écran suivants : "Mode fenêtre", "Mode Plein écran (Haute résolution)" et "Mode Plein écran (Optimale)".

TEXTURE DES COULEURS

Tu peux régler la texture des couleurs sur "Haute résolution" et "Optimale". "Optimale" offre une meilleure résolution.

CALCUL DE FRAME

TAUX DE FRAME : les taux disponibles sont "30FPS" et "60FPS".

V-SYNC : si tu sélectionnes cette fonction, le jeu synchronise le taux de frame et le taux de rafraîchissement vertical du moniteur. Si tu remarques un flou à l'écran lors des parties, active cette fonction.

CALCUL DES IMAGES

PIXEL SHADER : activée si tu utilises une carte graphique autorisant le pixel shader.

RÉGLAGE DU RATIO D'ASPECT : active cette fonction pour régler le ratio vertical/horizontal de l'écran.

FILMS

DÉSACTIVER LES FILMS : active cette fonction pour désactiver les films pendant les parties.

EFFETS DE PALETTE

Les effets d'écran "Normaux" ou "Simples" sont disponibles.

Si tu sélectionnes "Simples", tous les effets comme "Feu" ou "Foudre" seront simplifiés.

GESTION DU SON - ACTIVÉ/DÉSACTIVÉ

Sélectionner "Désactiver tous les sons" permet de désactiver toutes les voix du jeu.

Sélectionner "Désactiver Musique" permet de ne désactiver que la musique de fond pendant les parties.

*Si tu remarques un ralentissement, essaie les réglages suivants :

MODE D'ÉCRAN : "Mode Plein écran (Haute résolution)"

TEXTURE DES COULEURS : "Haute résolution"

CALCUL DE FRAME : taux de Frame -30FPS, V-SYNC-NON

EFFETS DE PALETTE : Simple

PRIMA DI INIZIARE	32
Requisiti di sistema	32
Installazione di GUILTY GEAR X2 # RELOAD	32
Disinstallazione di GUILTY GEAR X2 # RELOAD	33
AVVIO DEL GIOCO	33
COMANDI	33
Comando di direzione da tastiera	33
Comando di attacco da tastiera.....	34
Comando del game pad.....	35
Disposizione dei tasti	35
Configurazione dei tasti	37
SCHERMATA DI GIOCO E REGOLE	37
Disposizione dello schermo	37
Regole del gioco	38
COME SI GIOCA	38
Arcade Mode (Modalità arcade)	38
Medal of Millionaire Mode	38
VS 2P Mode (Modalità giocatore contro giocatore)	38
VS CPU Mode (Modalità giocatore contro computer)	38
Training Mode (Modalità addestramento).....	39
Survival Mode (Modalità sopravvivenza).....	39
Mission Mode (Modalità missione).....	39
Story Mode (Modalità storia).....	39
Gallery Mode (Modalità galleria).....	39
Option Mode (Modalità opzioni)	39
MOSSE UNIVERSALI	40
Tecnica One-Point.....	43
Mosse del personaggio	43
Altre impostazioni	43

PRIMA DI INIZIARE

Requisiti di sistema

Per giocare a **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** il sistema deve soddisfare i seguenti requisiti:

Sistema operativo	Windows® 98/98SE/Me/2000/XP (compatibile con DirectX® 8.1)
Processore	Intel® Celeron® 450 MHz o più veloce (consigliato Pentium™ III 700MHz o più veloce)
Memoria	512 MB di RAM
Spazio sul disco rigido	900 MB di spazio libero sul disco rigido
Velocità CD-ROM	CD-ROM 8x
Monitor	640 x 480 pixel (consigliati 800 x 600 pixel o configurazione superiore), risoluzione media (16 bit) o superiore.
Scheda grafica	VRAM 32 MB compatibile Direct3D (DirectX® 8.1 o versione successiva) o scheda di accelerazione 3D più veloce (consigliata VRAM 64 MB o superiore). Consigliata una scheda grafica con funzione Pixel Shading per un funzionamento più snello.
Scheda audio	Scheda audio compatibile con DirectSound (DirectX®8.1 o versione successiva)
Periferica di input	Tastiera, mouse (consigliato game pad con almeno 5 pulsanti)

Questo software richiede DirectX® 8.1 o versione successiva. Consulta il produttore del tuo PC per verificare che il sistema supporti DirectX® 8.1. Il software potrebbe non funzionare correttamente se il sistema non supporta DirectX® 8.1.

Ti consigliamo di installare le versioni più recenti dei driver delle schede grafiche/audio e dei programmi.

Le schede grafiche compatibili con questo software sono: serie GeForce2, serie GeForce4, serie GeForceFX, serie RADEON.

Installazione di **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**

Per giocare a **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**, devi installare il software sul PC.

Se hai in esecuzione programmi di utilità quali antivirus, chiudili tutti prima di installare il gioco. Questi programmi potrebbero ostacolare il processo di installazione.

1. Inserisci il CD-ROM del prodotto nell'unità CD-ROM del PC.

2. "Windows Installer" dovrebbe avviarsi automaticamente.

Note: Potrebbero passare alcuni istanti prima che inizi l'installazione. Attendi.

Se "Windows Installer" non si avvia automaticamente, apri l'unità CD-ROM da "Risorse del computer" e fai doppio clic sul file "Setup.exe".

Devi accedere con diritti di "Amministratore" quando installi il software in Windows®XP/2000.

3. L'installazione guidata dovrebbe avviarsi automaticamente. Fai clic su "Avanti" per continuare l'installazione.

4. Seleziona la cartella in cui installare il gioco. Fai clic su "Avanti" se la selezione va bene così.
5. Conferma dell'installazione. Fai clic su "Avanti" se la selezione va bene così.
6. Dovrebbe avviarsi il processo di installazione. Attendi che finisca il processo.
7. Una volta terminata l'installazione, apparirà un messaggio di conferma. Fai clic su "Chiudi" per concludere l'installazione.

Per utilizzare **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** è necessario Microsoft DirectX®8.1 o versione successiva.

Dopo l'installazione di **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** potrebbe apparire un messaggio che propone di installare DirectX®9.1. Se sul computer non è installato DirectX®8.1, fai clic su "Sì" per iniziare l'installazione di DirectX®9.1a.

Se è installato DirectX®8.1 o versione successiva, fai clic su "No" per non avviare l'installazione.

DirectX®9 è preinstallato in Windows® XP o versione successiva, quindi non è necessario installare DirectX®8.1.

A questo punto l'installazione di **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** è completata.

Disinstallazione di **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**

Per eliminare **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** dal PC, segui la procedura seguente.

1. Chiudi tutte le applicazioni.
2. Dal menu "START", scegli "Pannello di controllo" (in alcune versioni di Windows questa voce è all'interno di "Impostazioni").
3. Fai doppio clic su "Installazione applicazioni".
4. Seleziona "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**" dall'elenco e fai clic sul pulsante "Cambia/Rimuovi".
5. Segui le istruzioni visualizzate per continuare la disinstallazione. Al termine riavvia il computer.

AVVIO DEL GIOCO

Dal menu "START", seleziona "Tutti i programmi" > "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**", quindi fai clic su "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**". Verrà caricato il gioco.

COMANDI

Questo gioco contiene alcune aggiunte e modifiche rispetto alla versione per console di **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**, quindi l'interfaccia di gioco contiene i comandi da console.

Le configurazioni predefinite dei tasti sono le seguenti (queste impostazioni si possono cambiare dal menu "Config").

Comandi di direzione da tastiera

I seguenti comandi si riferiscono a quando il personaggio è rivolto verso destra. Si utilizzano gli stessi tasti per selezionare voci di menu.

Comandi da tastiera (Predefiniti/Personaggio rivolto a destra)

Funzione	GIOCATORE 1	GIOCATORE 2
Salto in alto verticale	W	Freccia su
Giocatore rannicchiato	S	Freccia giù
Avanti	D	Freccia sinistra
Indietro (blocco medio, superiore)	A	Freccia destra

- Guardia (eseguibile a mezz'aria)

Premi il tasto direzionale in direzione opposta al nemico da bloccare.

- Balzo (eseguibile a mezz'aria)

Premi il tasto direzionale due volte in fretta verso il nemico su cui balzare (la funzione potrebbe non essere disponibile per tutti i personaggi e le prestazioni possono variare fra un personaggio e l'altro).

- Passo indietro (eseguibile a mezz'aria)

Premi il tasto direzionale due volte in fretta in direzione opposta al nemico da cui allontanarti (la funzione potrebbe non essere disponibile per tutti i personaggi e le prestazioni possono variare fra un personaggio e l'altro).

Comandi di attacco da tastiera (predefiniti)

Funzione	Visualizzata come	GIOCATORE 1	GIOCATORE 2
SQUARCIO PESANTE	⊙ Button	O	NUM6
CALCIO / CONFERMA	⊗ Button	U	NUM4
SQUARCIO / ANNULLA	△ Button	I	NUM5
PUGNO	□ Button	J	NUM1
GETTA	R1 Button	L	NUM3

Tasto START (PS2 Start Button)

Comandi da tastiera: GIOCATORE 1 [BARRA SPAZIATRICE] / GIOCATORE 2 TASTO [PAG GIÙ]

Premi questo tasto per mettere in pausa il gioco. Premi il tasto START sul lato non utilizzato per inserirti nel gioco.

*Funzione disponibile solo in modalità Arcade.

Tasto R2 (PS2 R2 Button)

Comandi da tastiera: GIOCATORE 1 TASTO [7] / GIOCATORE 2 TASTO [NUM 7]

- Per provocare/rispettare - premendo questo tasto durante un combattimento provochi l'avversario. Premendo questo tasto insieme al tasto direzionale nella direzione dell'avversario porgi rispetto.
- Seleziona sfondo - utilizza questo tasto per selezionare lo sfondo in modalità Training, VS CPU e VS 2P.

Tasto L1 (PS2 L1 Button)

Comandi da tastiera: GIOCATORE 1 TASTO [8] / GIOCATORE 2 TASTO [NUM 8]

- Tasto memoria - utilizzalo in modalità addestramento. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione sull'addestramento.

*Utilizza questo tasto per selezionare il personaggio EX.

Tasto L2 (PS2 L2 Button)

Comandi da tastiera: GIOCATORE 1 TASTO [9] / GIOCATORE 2 TASTO [NUM 9]

Utilizza questo tasto in modalità Gallery.

Tasto SELECT (PS2 L2 Button)

Comandi da tastiera: GIOCATORE 1 TASTO [B] / GIOCATORE 2 TASTO [PAG SU]

- Annulla personaggio selezionato - puoi annullare il personaggio che hai selezionato in modalità Training e nelle modalità VS, se l'altro giocatore non ha ancora selezionato il suo personaggio.

Comandi del game pad

Per la configurazione dei tasti del Game Pad, vedi Pannello di controllo di Windows® > Periferiche di gioco (Opzioni giochi nelle versioni di Windows diverse da XP) > Proprietà.

La configurazione dei tasti si può cambiare scegliendo l'opzione "Config". Per ulteriori informazioni, leggi sotto.

Disposizione dei tasti

La seguente configurazione dei tasti è quella predefinita.

La configurazione dei tasti si può cambiare scegliendo l'opzione "Config". Per ulteriori informazioni, leggi sotto.

Configurazione tasti [GIOCATORE 1] *Impostazione predefinita

Salto	W
Indietro	A
Rannicchiati	S
Avanti	D
Salto avanti	W+D (Jump + Forward) / W+D (Salto + Avanti)
Salto indietro	W+A (Jump + Backwards) / W+A (Salto + Indietro)
Salto alto	S then W (Crouch then Jump) / S quindi W (Rannicchiati poi Salta)
Salti di due livelli	Press W+W with A or D (Jump then Forward Jump or Backward Jump) / Premi W+W con A o D (Salto quindi Salto in avanti o Salto indietro)
Blocco	A (Backwards) / A (Indietro)
Blocco basso	S+A (Crouch + Backwards) / S+A (Rannicchiati + Indietro)
Balzo	Double Press D (Forward) / Premi D due volte (Avanti)
Passo indietro	Double Press A (Backwards) / Premi due volte A (Indietro)

Pugno	J
Calcio	U
Squarcio	I
Squarcio pesante	O
Attacco gettato	L
Provocazione	7
Conferma	U
Annulla	I
Pausa	Space / Barra spaziatrice

Configurazione tasti [GIOCATORE 2] *Impostazione predefinita

Salto	Arrow up / Freccia su
Indietro	Arrow Right / Freccia destra
Rannicchiati	Arrow Down / Freccia giù
Avanti	Arrow Left / Freccia sinistra
Salto avanti	Arrow up + Arrow Left (Jump + Forward) / Freccia su + Freccia sinistra (Salto + Avanti)
Salto indietro	Arrow up + Arrow Right (Jump + Backwards) / Freccia su + Freccia destra (Salto + Indietro)
Salto alto	Arrow Down then Arrow up (Crouch then Jump) / Freccia giù quindi Freccia su (Rannicchiati quindi Salta)
Salti di due livelli	Press Arrow up & Arrow up with Arrow left or Arrow Right (Jump then Jump, Forward Jump or Backward Jump) / Premi Freccia su e Freccia giù con Freccia sinistra o Freccia destra (Salto quindi Salto, Salto avanti o Salto indietro)
Blocco	Arrow Right (Backwards) / Freccia destra (Indietro)
Blocco basso	Arrow Down + Arrow Right (Crouch + Backwards) / Freccia giù + Freccia destra (Rannicchiati + Indietro)
Balzo	Double Press Arrow Left (Forward) / Premi Freccia sinistra due volte (Avanti)
Passo indietro	Double Press Arrow Right (Backwards) / Premi freccia destra due volte (Indietro)
Pugno	Tastierino 1
Calcio	Tastierino 4
Squarcio	Tastierino 5
Squarcio pesante	Tastierino 6
Attacco gettato	Tastierino 3
Provocazione	Tastierino 7

Configurazione dei tasti

Segui i passaggi seguenti per modificare la configurazione della tastiera o del game pad:

Nota: esci da GUILTY GEAR X2 # RELOAD prima di modificare la configurazione dei tasti.

1. Dal menu "START", seleziona "Tutti i programmi" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config".
2. Nel menu "Config", scegli la scheda "Keyboard Settings" (Impostazioni tastiera) per modificare la configurazione della tastiera. Scegli la scheda Joystick Settings" (Impostazioni joystick) per modificare la configurazione del game pad.
3. Seleziona i tasti che desideri dal menu a discesa. Dopo aver apportato le modifiche, fai clic su "Apply" (Applica), quindi su "OK" per chiudere il menu.
4. Devi riavviare GUILTY GEAR X2 # RELOAD prima di poter giocare con le nuove impostazioni.

SCHERMATA DI GIOCO E REGOLE

Disposizione dello schermo



1. **INDICATORE DELLA FORZA** - visualizza la forza rimasta al personaggio. Il personaggio perde se l'indicatore raggiunge lo 0.
2. **INDICATORE DELLE VITTORIE** - visualizza il numero di vittorie del round corrente.
3. **TEMPORIZZATORE** - mostra il tempo rimasto nel round. Allo scadere del tempo, vince il personaggio a cui è rimasta più forza.
4. **PUNTEGGIO** - visualizza il tuo attuale punteggio totale.
5. **INDICATORE DEGLI SCOPPI** - diminuisce ad ogni scoppio Psych, ma si riprende nel tempo o quando i nemici colpiscono il tuo personaggio. Appare una X quando l'indicatore diventa inutilizzabile.
6. **INDICATORE DEL LIVELLO DI GUARDIA** - aumenta quando blocchi gli attacchi dell'avversario e diminuisce quando sei attaccato. Una volta che ha raggiunto un certo livello, non puoi più ostacolare nessun attacco dell'avversario.

7. **INDICATORE DELLA TENSIONE** - necessario per gli Attacchi potenziati e l'Annullamento romano. Sale quando utilizzi gli attacchi e i balzi. Robo Ky ha un "Indicatore elettrico" invece di Indicatore della tensione.

8. **COLPI** - visualizza il numero di attacchi consecutivi.

Regole del gioco

Formato dell'incontro

Il primo giocatore a far esaurire la forza dell'avversario vince il round. Il giocatore che vince 2 round consecutivi su 3 vince l'incontro. Il numero di round si può modificare nel menu opzioni.

Limite di tempo

Ogni round ha un limite di tempo di 99 secondi. Allo scadere del tempo, vince il giocatore a cui è rimasta più forza. Il limite di tempo si può modificare nel menu opzioni.

Tie-break

Si verifica se c'è un doppio knockout oppure se i giocatori hanno lo stesso livello di forza allo scadere del tempo. Se l'incontro non si conclude in 3 round, ne inizia un 4° (round finale). Se le sorti dell'incontro non si decidono entro la fine del 4° round, l'incontro è terminato per entrambi i giocatori.

Continuazione

In modalità Arcade, se premi il tasto **START (GIOCATORE 1 [BARRA SPAZIATRICE], GIOCATORE 2 TASTO [PAG GIÙ])** quando appare la schermata di fine gioco o Continua, fai ricominciare l'incontro.

COME SI GIOCA

Arcade Mode (Modalità arcade)

In questa modalità devi combattere e sconfiggere i personaggi avversari. Una volta sconfitto un certo numero di avversari, hai vinto! Premendo il tasto **START (GIOCATORE 1 [BARRA SPAZIATRICE], GIOCATORE 2 TASTO [PAG GIÙ])** su un controller non utilizzato durante una battaglia, si avvia una partita **2P VS**.

Medal of Millionaire Mode (Modalità medaglia da milionario)

Colpendo gli avversari con mosse combinate si fa salire l'Indicatore di medaglie al centro della parte bassa dello schermo, facendo salire il tuo Livello medaglie. Più è alto il Livello medaglie, più sale il tuo punteggio. Inoltre a determinati livelli di punteggio appaiono oggetti che consentono di ripristinare la vita.

VS 2P Mode (Modalità giocatore contro giocatore)

Questa modalità è solo per i combattimenti fra due giocatori. Dopo ogni round, si torna alla schermata di selezione personaggio.

VS CPU Mode (Modalità giocatore contro computer)

Questa modalità è solo per combattere contro avversari controllati dal computer. Dopo ogni incontro, si torna alla schermata di selezione personaggio.

Training Mode (Modalità addestramento)

Questa modalità si utilizza per apprendere i comandi e gli attacchi combo di base. Seleziona il tuo personaggio e il tuo compagno di allenamento. Se vuoi regolare delle impostazioni durante il gioco, premi il tasto **START (GIOCATORE 1 [BARRA SPAZIATRICE], GIOCATORE 2 TASTO [PAG GIÙ])** per attivare il menu di allenamento in cui puoi impostare una serie di opzioni legate alla tua sessione di allenamento.

Survival Mode (Modalità sopravvivenza)

Cerca di sconfiggere un avversario controllato dal computer dopo l'altro. A intervalli fissi appaiono potenti boss.

In questa modalità ricevi punti esperienza ogni volta che infliggi danni ai tuoi avversari, facendo salire il tuo livello. Man mano che il livello sale, i tuoi avversari sono sempre più forti. Dopo aver sconfitto ogni avversario recupererai la forza solo leggermente. La partita finisce se perdi in qualsiasi round. **One-Point**: se utilizzi gli attacchi potenziati per finire gli avversari, guadagni un bonus in punti esperienza. Ci sono altri modi di guadagnare punti esperienza bonus, ma dovrai trovarli da solo.

Mission Mode (Modalità missione)

Modalità in cui completi le missioni che ti vengono affidate.

Premi il tasto direzionale verso sinistra o destra (**GIOCATORE 1 TASTO [A][D], GIOCATORE 2 TASTO [←] [→]**) per selezionare il numero della missione, quindi premi il tasto Cerchio (**GIOCATORE 1 TASTO [0], GIOCATORE 2 TASTO [NUM 6]**). Per ogni missione sono visualizzate condizioni specifiche; seguendole sarà più facile riuscire nella missione.

Story Mode (Modalità storia)

In questa modalità puoi osservare i rapporti fra i personaggi attraverso storie ed eventi di cui puoi vedere il finale oltre ad eventi dopo il finale.

Gallery Mode (Modalità galleria)

Consente di visualizzare le immagini generate dal computer che hai vinto in modalità Mission, i filmati finali dei personaggi della modalità Arcade e i filmati di apertura.

Option Mode (Modalità opzioni)

GAME LEVEL (LIVELLO GIOCO) - imposta il computer in modalità Arcade Mode, VS CPU e Demo su 1 di 6 livelli di difficoltà.

TIME LIMIT (LIMITE DI TEMPO) - imposta il limite di tempo dell'incontro in modalità Arcade, VS 2P e VS CPU su 1 di 4 livelli.

ROUNDS (ROUND) - imposta il numero di round per incontro per le modalità Arcade, VS 2P e VS CPU da 1 a 5.

SHORT CUT (SCELTE RAPIDE) - imposta le scelte rapide per passare al menu principale, a vari filmati demo, alla schermata Continua, ecc.

VICTORY BGM (SOTTOFONDO VITTORIA) - imposta la musica di sottofondo che sentirai alla fine di ogni round.

DEFAULT (PREDEFINITE) - ripristina tutte le impostazioni predefinite delle opzioni di gioco.

EXIT (ESCI) - torna alla schermata delle opzioni.

Configurazione tasti

Puoi assegnare pugni, calci e azioni speciali a qualsiasi tasto, ad esempio "Circle button" o "X button". Puoi anche impostare un tasto su una funzione specifica per quando lo premi più volte. Seleziona una voce, quindi premi il tasto a cui vuoi associarla.

Analogico

Attivando questa opzione puoi usare sia i tasti direzionali che la levetta analogica sinistra come comandi.

Impostazioni di visualizzazione

Consente di cambiare la visualizzazione delle barre e degli indicatori dell'HUD.

Test audio

Consente di ascoltare e regolare il volume degli effetti sonori e delle musiche di sottofondo.

Classifica

Consente di visualizzare il punteggio, il posto in classifica e i limiti di tempo per le modalità Arcade, M.O.M., e Survival.

SALVATAGGIO/CARICAMENTO

LOAD (CARICA) - carica sul disco rigido i dati salvati.

SAVE (SALVA) - salva sul disco rigido il punteggio, il posto in classifica, i diagrammi e le opzioni impostate.

AUTO SAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO) - se è attivato, la partita viene salvata automaticamente nei punti critici.

DEFAULT (IMPOSTAZIONI PREDEFINITE) - ripristina tutte le impostazioni predefinite.

MOSSE COMUNI

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

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 sferrisci 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.

ATTACO 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 Ki 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 (← o → + 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.

ATTACCHI 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 →
Annullamento 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 dovrai scoprirle 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.

Altre impostazioni

Dal menu "START", seleziona "Tutti i programmi" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config" per modificare la configurazione del gioco.

MODALITÀ SCHERMO

Puoi selezionare la modalità schermo di "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" scegliendo fra "Modalità finestra", "Modalità a schermo intero (65.356 colori)" e "Modalità a schermo intero (16,8 milioni di colori)".

COLORE TRAME

Puoi selezionare il colore delle trame scegliendo fra "65.356 colori" e "16,8 milioni di colori". "16,8 milioni di colori" è una risoluzione migliore.

ELABORAZIONE FOTOGRAMMI

FREQUENZA FOTOGRAMMI: le frequenze disponibili sono "30 FPS" e "60 FPS".

SINCRONIZZAZIONE VERTICALE: selezionando questa opzione, la velocità dei fotogrammi del gioco sarà sincronizzata con la frequenza di aggiornamento verticale del monitor. Attiva questa funzione se durante il gioco lo schermo appare sfuocato.

ELABORAZIONE IMMAGINE

PIXEL SHADER: attivato se utilizzi una scheda grafica compatibile con il pixel shading.

BLOCCO PROPORZIONI: attiva questa opzione per bloccare le proporzioni fra la dimensione verticale e quella orizzontale.

FILMATO

DISATTIVA FILMATO: attiva questa opzione per disattivare i filmati durante il gioco.

EFFETTO TAVOLOZZA

Sono disponibili gli effetti schermo "Normale" e "Semplice".

Quando è selezionato "Semplice", tutti gli effetti quali "Fuoco" o "Tuono" sono semplificati.

ELABORAZIONE AUDIO-SÌ/NO

Selezionando "Disattiva tutto l'audio" viene disattivato il parlato del gioco. Selezionando "Disattiva musica di sottofondo" si disattiva solo la musica di sottofondo durante il gioco.

*Se noti un rallentamento, prova le impostazioni seguenti:

MODALITÀ SCHERMO: "Modalità a schermo intero (65.356 colori)"

COLORE TRAME: "65.356 colori"

ELABORAZIONE FOTOGRAMMI: velocità 30 FPS, **SINCRONIZZAZIONE VERTICALE** DISATTIVATA

EFFETTO TAVOLOZZA: Semplice



INSTALLATIONSHINWEISE	DEUTSCH
VOR DEM START	47
Systemanforderungen	47
Installation von GUILTY GEAR X2 # RELOAD	47
Deinstallation von GUILTY GEAR X2 # RELOAD	48
STARTEN DES SPIELS	48
STEUERUNG	48
Richtungstasten	49
Angriffstasten	49
Gamepad-Steuerung	50
Tastaturbelegung	50
Tastatenkonfiguration	52
SPIELBILDSCHIRM UND REGELN	52
Bildschirmanzeigen	52
Spielregeln	53
SPIELEN	53
Arcade Mode (Arcade-Modus)	53
Medal of Millionaire Mode	53
VS 2P Mode (Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus)	53
VS CPU Mode (Gegen-CPU-Modus)	54
Training Mode (Trainings-Modus)	54
Survival Mode (Überlebens-Modus)	54
Mission Mode (Missions-Modus)	54
Story Mode (Story-Modus)	54
Gallery Mode (Galerie-Modus)	54
Option Mode (Options-Modus)	54
ALLGEMEINE MOVES	55
Ein-Punkt-Technik	58
Charakter-Moves	59
Andere Einstellungen	59

VOR DEM START

Systemanforderungen

Um GUILTY GEAR X2 # RELOAD zu spielen, muss dein System die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Betriebssystem	Windows® 98/98SE/Mc/2000/XP (außerdem muss das System kompatibel mit DirectX® 8.1 sein)
CPU	Intel® Celeron® 450 MHz oder schnellerer Prozessor (Pentium™ III 700 MHz oder schnellerer Prozessor empfohlen)
Arbeitsspeicher	512 MB RAM
Festplatten-Speicherplatz	900 MB freier Festplatten-Speicherplatz
CD-ROM-Geschwindigkeit	8x CD-ROM
Monitor	640x480 Pixel (800x600 Pixel oder mehr empfohlen), High-Color (16 bit) oder höhere Auflösung
Grafikkarte	Direct3D-kompatible (DirectX® 8.1 oder höher) 3D-Beschleunigerkarte mit 32 MB VRAM oder mehr (64 MB VRAM oder mehr empfohlen) Für eine flüssigere Darstellung wird eine Grafikkarte mit Pixel Shader-Funktion empfohlen.
Soundkarte	DirectSound-kompatible (DirectX® 8.1 oder höher) Soundkarte
Eingabegerät	Tastatur, Maus (ein Gamepad mit mindestens fünf Tasten wird empfohlen)

Diese Software erfordert DirectX® 8.1 oder höher. Bitte überprüfe mit Hilfe deines PC-Herstellers, ob dein System DirectX® 8.1 unterstützt. Die Software funktioniert möglicherweise nicht ordnungsgemäß, wenn dein System DirectX® 8.1 nicht unterstützt.

Du solltest die neuesten Versionen der Grafik- und Soundkarten- sowie Programmtreiber installieren.

Mit dieser Software kompatible Grafikkarten: GeForce2-Serie, GeForce4-Serie, GeForceFX-Serie, RADEON-Serie.

Installation von GUILTY GEAR X2 # RELOAD

Um GUILTY GEAR X2 # RELOAD zu spielen, musst du die Software auf deinem PC installieren.

Wenn du Hilfs- oder Anwendungsprogramme ausführst, wie beispielsweise einen Virenschanner, schließe bitte alle Programme, bevor du das Spiel installierst. Solche Programme können die Installation behindern.

1. Lege die Produkt-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
2. Der "Windows Installer" sollte automatisch starten.

Hinweise: Es kann einen Moment dauern, bis die Installation beginnt. Hab bitte ein wenig Geduld.

Wenn der "Windows Installer" nicht automatisch startet, öffne unter "Arbeitsplatz" das CD-ROM-Laufwerk und doppelklicke dann auf "Setup.exe".

Du musst als "Administrator" angemeldet sein, um die Software unter Windows®XP/2000 installieren zu können.

3. Der Installations-Assistent sollte automatisch starten. Klicke auf "Weiter", um mit der Installation fortzufahren.
4. Wähle einen Ordner für die Installation aus. Klicke auf "Weiter", wenn die Auswahl OK ist.
5. Bestätige die Installation. Klicke auf "Weiter", wenn die Auswahl OK ist.
6. Der Installationsvorgang sollte jetzt beginnen. Es dauert einen Moment, bis der Vorgang beendet ist.
7. Wenn die Installation beendet ist, wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt. Klicke auf "Schließen", um die Installation zu beenden.

Um GUILTY GEAR X2 # RELOAD zu spielen, ist Microsoft DirectX® 8.1 oder eine höhere Version erforderlich.

Nach der Installation von GUILTY GEAR X2 # RELOAD wird möglicherweise eine Meldung angezeigt, in der du gefragt wirst, ob du DirectX® 9.1a installieren möchtest. Falls auf deinem Computer DirectX® 8.1 noch nicht installiert ist, klicke auf "Ja", um die Installation von DirectX® 9.1a zu beginnen.

Wenn DirectX® 8.1 oder höher bereits installiert ist, klicke auf "Nein", um die Installation abzubrechen.

Unter Windows® XP und höheren Versionen ist DirectX® 9 bereits vorinstalliert, sodass in diesen Fällen die Installation von DirectX® 8.1 nicht notwendig ist.

Damit ist die Installation von GUILTY GEAR X2 # RELOAD beendet.

Deinstallation von GUILTY GEAR X2 # RELOAD

Folge bitte diesen Schritten, um GUILTY GEAR X2 # RELOAD von deinem PC zu löschen.

1. Schließe alle Anwendungen.
2. Wähle im Startmenü die Option "Systemsteuerung" aus (je nach Betriebssystem findest du die Systemsteuerung unter "Einstellungen").
3. Doppelklicke auf "Software".
4. Wähle "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" aus der Liste aus und klicke dann auf die Schaltfläche "Ändern/Entfernen".
5. Folge den angezeigten Schritten, um die Deinstallation fortzusetzen. Nach dem Abschluss der Deinstallation solltest du den Computer unbedingt neu starten.

STARTEN DES SPIELS

Zeige im Startmenü auf "Alle Programme", dann auf "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" und klicke dann auf "GUILTY GEAR X2 # RELOAD". Das Spiel wird jetzt geladen.

STEUERUNG

Dieses Produkt enthält gegenüber der Konsolenversion von GUILTY GEAR X2 # RELOAD einige zusätzliche Elemente und Änderungen, daher findest du im Spiel Verweise auf die Konsolensteuerung.

Die standardmäßige Tastenkonfiguration ist folgendermaßen festgelegt (diese Einstellungen können im Menü "Config" ("Konfiguration") geändert werden).

Richtungstasten

Die folgenden Befehle beziehen sich auf einen Charakter, der nach rechts blickt. Dieselben Tasten werden auch für das Auswählen von Menüelementen verwendet.

Tastatursteuerung (Standard/Charakter blickt nach rechts)

Funktion	SPIELER 1	SPIELER 2
Senkrechter Sprung nach oben	W	(Cursor Up)
Ducken	S	(Cursor Down)
Vorwärts	D	(Cursor Right)
Rückwärts (oben oder in der Mitte blocken)	A	(Cursor Left)

- Block (Blocken ist auch in der Luft möglich)

Drücke die Richtungstaste weg vom Gegner, um zu blocken.

- Sprint (Sprint ist auch in der Luft möglich)

Drücke die Richtungstaste zweimal schnell hintereinander in Richtung des Gegners, um zu sprinten (die Sprintfunktion steht nicht allen Charakteren zur Verfügung und die Wirkung variiert je nach Charakter).

- Schritt zurück (Schritt zurück ist auch in der Luft möglich)

Drücke die Richtungstaste zweimal schnell hintereinander in die entgegengesetzte Richtung des Gegners, um einen Schritt zurück zu machen (diese Funktion steht nicht allen Charakteren zur Verfügung und die Wirkung variiert je nach Charakter).

Angriffstasten (Standard)

Funktion	Angezeigt als	SPIELER 1	SPIELER 2
STARKER SCHLAG	⊙ Button	O	NumPad 6
TRITT / BESTATIGEN	⊗ Button	U	NumPad 4
SCHLAG / ABBRECHEN	⊕ Button	I	NumPad 5
FAUSTSCHLAG	⊞ Button	J	NumPad 1
STAUB-ANGRIFF	R1 Button	L	NumPad 3
VERHÖHNEN		7	NumPad 7

START-Taste (PS2 Start Button)

Tastatursteuerung: SPIELER 1 [LEERTASTE] / SPIELER 2 [BILD-AB]-TASTE

Drücke diese Taste, um das Spiel zu pausieren. Drücke die START-Taste auf der nicht besetzten Seite, um ins Spiel einzusteigen.

*Die Funktion zum Einsteigen ins Spiel ist nur im Arcade-Modus verfügbar.

R2-Taste (PS2 R2 Button)

Tastatursteuerung: SPIELER 1 [7]-TASTE / SPIELER 2 [NumPad 7]-TASTE

- Verhöhn/Respekt erweisen - Durch das Drücken der Taste während eines Kampfes wird der Gegner verhöhnt. Beim gleichzeitigen Drücken der Taste zusammen mit der Richtungstaste in Richtung des Gegners wird ihm Respekt erwiesen.
- Hintergrund auswählen - Verwende diese Taste, um im Trainings-Modus, Gegen-CPU-Modus und Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus den Hintergrund auszuwählen.

L1-Taste (PS2 L1 Button)

Tastatursteuerung: SPIELER 1 [8]-TASTE / SPIELER 2 [NumPad 8]-TASTE

- Merken-Taste - Verwende diese Taste im Trainingsmodus. Details findest du im Abschnitt 'Training'.
- *Verwende diese Taste, um einen EX-Charakter auszuwählen.

L2-Taste (PS2 L2 Button)

Tastatursteuerung: SPIELER 1 [9]-TASTE / SPIELER 2 [NumPad 9]-TASTE

Verwende diese Taste im Galerie-Modus.

SELECT-Taste (PS2 Select Button)

Tastatursteuerung: SPIELER 1 [B]-TASTE / SPIELER 2 [BILD-AUF]-TASTE

- Ausgewählten Charakter verwerfen - Du kannst den ausgewählten Charakter im Trainings-Modus und im Gegeneinander-Modus verwerfen, wenn der andere Spieler noch keinen Charakter ausgewählt hat.

Gamepad-Steuerung

Die Tasten deines Gamepads kannst du in der Windows®-Systemsteuerung unter "Gamecontroller" ("Spioptionen" unter einem anderen Betriebssystem als Windows XP) konfigurieren, indem du dein Gamepad auswählst und dann auf "Eigenschaften" klickst.

Die Tastenbelegung kann unter der Option "Config" ("Konfiguration") geändert werden. Unten findest du weitere Details.

Tastaturbelegung

Bei der folgenden Tastaturbelegung handelt es sich um die Standardeinstellung.

Die Tastaturbelegung kann unter der Option "Config" ("Konfiguration") geändert werden. Unten findest du weitere Details.

Steuerung (Spieler 1)

Sprung	W
Rückwärts	A
Ducken	S
Vorwärts	D
Sprung nach vorne	W+D (Jump + Forward) (W+D (Sprung + Vorwärts))
Sprung nach hinten	W+A (Jump + Backwards) (W+A (Sprung + Rückwärts))

Hoher Sprung	S then W (Crouch then Jump) (S, dann W (Ducken, dann Sprung))
Doppelsprung	Press W+W with A or D (Jump then Forward Jump or Backward Jump) (Drücke W+W mit A oder D (Sprung, dann Sprung nach vorne oder Sprung nach hinten))
Block	A (Backwards) (A (Rückwärts))
Niedriger Block	S+A (Crouch + Backwards) (S+A (Ducken + Rückwärts))
Sprint	Double Press D (Forward) (D zweimal drücken (Vorwärts))
Schritt zurück	Double Press A (Backwards) (A zweimal drücken (Rückwärts))
Faustschlag	J
Tritt	U
Schlag	I
Starker Schlag	O
Staub-Angriff	L
Verhöhn	7
Bestätigen	U
Abbrechen	I
Pause	Space (Leertaste)

Steuerung (Spieler 2)

Sprung	Arrow up (Pfeil nach oben)
Rückwärts	Arrow Right (Pfeil nach rechts)
Ducken	Arrow Down (Pfeil nach unten)
Vorwärts	Arrow Left (Pfeil nach links)
Sprung nach vorne	Arrow up + Arrow Left (Jump + Forward) (Pfeil nach oben + Pfeil nach links (Sprung und Vorwärts))
Sprung nach hinten	Arrow up + Arrow Right (Jump + Backwards) (Pfeil nach oben + Pfeil nach rechts (Sprung und Rückwärts))
Hoher Sprung	Arrow Down then Arrow up (Crouch then Jump) (Pfeil nach unten, dann Pfeil nach oben (Ducken, dann Sprung))
Doppelsprung	Press Arrow up & Arrow up with Arrow left or Arrow Right (Jump then Jump, Forward Jump or Backward Jump) (Drücke Pfeil nach oben & Pfeil nach oben mit Pfeil nach links oder Pfeil nach rechts (Sprung, dann Sprung, Sprung nach vorne oder Sprung nach hinten))
Block	Arrow Right (Pfeil nach rechts)
Niedriger Block	Arrow Down + Arrow Right (Crouch + Backwards) (Pfeil nach unten + Pfeil nach rechts (Ducken und Rückwärts))
Sprint	Double Press Arrow Left (Forward) (Pfeil nach links zweimal drücken (Vorwärts))
Schritt zurück	Double Press Arrow Right (Backwards) (Pfeil nach rechts zweimal drücken (Rückwärts))
Faustschlag	Pad No 1 (NumPad 1)
Tritt	Pad No 4 (NumPad 4)

Schlag	Pad No 5 (NumPad 5)
Starker Schlag	Pad No 6 (NumPad 6)
Staub-Angriff	Pad No 3 (NumPad 3)
Verhöhnern	Pad No 7 (NumPad 7)

Tastenkongfiguration

Folge diesen Schritten, um die Tastaturbelegung oder die Gamepad-Konfiguration zu ändern:

Hinweis: Bitte beende GUILTY GEAR X2 # RELOAD, bevor du die Tastaturbelegung änderst.

1. Zeige im Startmenü auf "Alle Programme", zeige auf "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" und klicke dann auf "Config" ("Konfiguration").
2. Wähle im Menü "Config" ("Konfiguration") die Registerkarte "Keyboard Settings" ("Tastatureinstellungen") aus, um die Tastaturbelegung zu ändern. Wähle die Registerkarte "Joystick Settings" ("Joystick-Einstellungen") aus, um die Gamepad-Konfiguration zu ändern.
3. Wähle die gewünschten Tasten aus dem Pull-down-Menü aus. Klicke auf "Apply" ("Übernehmen") und dann auf "OK", nachdem die Einstellungen geändert wurden, um das Menü zu schließen.
4. Du musst GUILTY GEAR X2 # RELOAD neu starten, damit du mit den neuen Einstellungen spielen kannst.

SPIELBILDSCHIRM UND REGELN

Bildschirmanzeigen



1. **STÄRKE-ANZEIGE** - Zeigt die verbleibende Stärke des Charakters. Der Charakter hat verloren, wenn diese Anzeige 0 erreicht.
2. **SIEGE-ANZEIGE** - Hier wird die Anzahl der Siege in der aktuellen Runde angezeigt.
3. **ZEIT** - Zeigt die für die Runde verbleibende Zeit an. Wenn die Zeit abläuft, gewinnt der Charakter, der noch über die größte Stärke verfügt.
4. **PUNKTESTAND** - Hier werden deine aktuellen Gesamtpunkte angezeigt.
5. **POWER-ANZEIGE** - Diese Anzeige wird durch Psycho-Angriffe reduziert. Sie wird aber im Laufe der Zeit oder wenn Gegner deinen Charakter treffen wieder aufgefüllt. Wenn die Anzeige nicht mehr benutzbar ist, wird ein X angezeigt.

6. **ABWEHR-ANZEIGE** - Diese Anzeige füllt sich, wenn du die Angriffe deines Gegners blockst, und leert sich, wenn du angegriffen wirst. Sobald diese Anzeige ein bestimmtes Level erreicht hat, kannst du jeden Angriff deines Gegners kontern.
7. **SPANNUNGS-ANZEIGE** - Diese Anzeige ist für Overdrive-Angriffe und Superspezial-Angriffe erforderlich. Sie füllt sich, wenn du Angriffe und Sprints verwendest. Robo Ky hat statt einer Spannungs-Anzeige eine "Elektro-Anzeige".
8. **TREFFER** - Zeigt die Anzahl aufeinander folgender, erfolgreicher Angriffe an.

Spielregeln

Match-Format

Der erste Spieler, der dem Gegner die gesamte Stärke entzieht, gewinnt die Runde. Der Spieler, der zwei von drei Runden gewinnt, gewinnt das Match. Die Anzahl der Runden kann im Options-Menü geändert werden.

Zeitlimit

Für jede Runde besteht ein Zeitlimit von 99 Sekunden. Wenn die Zeit vorbei ist, gewinnt der Spieler, der die meiste Stärke übrig hat. Das Zeitlimit kann im Options-Menü geändert werden.

Unentschieden

Ein Unentschieden tritt bei einem Doppel-K.O. auf, oder wenn die Spieler nach Ablauf der Zeit dieselbe Stärke übrig haben. Wenn das Match nicht innerhalb von drei Runden entschieden ist, beginnt die vierte (und letzte) Runde. Wenn das Match am Ende der vierten Runde nicht entschieden ist, endet das Spiel für beide Spieler.

Weiter

Wenn du im Arcade-Modus **START** button drückst (**SPIELER 1** [LEERTASTE], **SPIELER 2** [BILD-AB]-TASTE), während der Spielende- oder der Weiter-Bildschirm angezeigt wird, wird das Match neu gestartet.

SPIELEN

Arcade Mode (Arcade-Modus)

In diesem Modus musst du gegnerische Charaktere bekämpfen und besiegen. Sobald du eine bestimmte Anzahl von Charakteren besiegt hast, gewinnst du! Wenn du während eines Kampfes auf einem unbenutzten Controller **START** button drückst (**SPIELER 1** [LEERTASTE], **SPIELER 2** [BILD-AB]-TASTE), wird ein Zwei-Spieler-gegeneinander-Match gestartet.

Medal of Millionaire Mode (Millionärs-Medaillen-Modus)

Wenn du Gegner mit Combo-Moves triffst, füllt sich die Medaillen-Anzeige unten in der Mitte des Bildschirms, wodurch dein Medaillen-Level steigt. Je höher dein Medaillen-Level, desto mehr Punkte erhältst du. Beim Erreichen bestimmter Levels erscheinen außerdem Gegenstände, die dein Leben wiederherstellen.

VS 2P Mode (Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus)

Dieser Modus ist nur für Kämpfe zwischen zwei Spielern geeignet. Nach jeder Runde kehrst du zum Charakterauswahl-Bildschirm zurück.

VS CPU Mode (Gegen-CPU-Modus)

Dieser Modus ist nur für Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner geeignet. Nach jedem Match kehrt du zum Charakterauswahl-Bildschirm zurück.

Training Mode (Trainings-Modus)

In diesem Modus erlernst du die grundlegende Steuerung und die grundlegenden Combo-Angriffe. Wähle deinen Charakter und einen Trainingspartner aus. Wenn du während des Spiels verschiedene Einstellungen anpassen möchtest, drücke **START** button (**SPIELER 1 [LEERTASTE]**, **SPIELER 2 [BILD-AB]-TASTE**), um das Trainings-Menü aufzurufen, in dem du mehrere Parameter festlegen kannst, die sich auf deine Trainingssitzung auswirken.

Survival Mode (Überlebens-Modus)

Versuche einen CPU-Gegner nach dem anderen zu besiegen. In festgelegten Intervallen erscheinen mächtige Boss-Charaktere.

In diesem Modus erhältst du jedes Mal Erfahrungspunkte, wenn du deinen Gegnern Schaden zufügst, wodurch dein Level steigt. Je höher dein Level steigt, desto stärker werden deine Gegner. Wenn du einen Gegner besiegt hast, steigt deine Stärke nur leicht an. Das Spiel ist beendet, sobald du eine Runde verlierst. Ein-Punkt-Technik: Wenn du Overdrive-Angriffe verwendest, um deinen Gegnern den Rest zu geben, erhältst du Bonuserfahrungspunkte. Es gibt noch andere Möglichkeiten, um Bonuserfahrungspunkte zu erhalten, aber die musst du selbst herausfinden.

Mission Mode (Missions-Modus)

Ein Modus, in dem du dir zugewiesene Missionen erledigst.

Drücke die Richtungstaste nach links oder rechts (**SPIELER 1 [A]-/[D]-TASTE**, **SPIELER 2 [←]-/[→]-TASTE**), um die Missionsnummer auszuwählen. Drücke dann die Kreis-Taste (**SPIELER 1 [0]-TASTE**, **SPIELER 2 [NUM 6]-TASTE**). Für jede Mission werden die Bedingungen angezeigt, die du erfüllen musst, um erfolgreich zu sein.

Story Mode (Story-Modus)

In diesem Modus kannst du mehr über die Beziehungen zwischen den Charakteren durch Geschichten und Ereignisse erfahren, die dir das Ende und Geschehnisse nach dem Ende zeigen.

Gallery Mode (Galerie-Modus)

Hier kannst du dir CG-Bilder, die du im Missions-Modus erhalten hast, Abschlussfilme für bestimmte Charaktere aus dem Arcade-Modus und Eröffnungsfilme ansehen.

Option Mode (Options-Modus)

GAME LEVEL (SCHWIERIGKEITSGRAD) - Lege für den Computer im Arcade-Modus, Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus und Demo-Modus den Schwierigkeitsgrad zwischen eins und sechs fest.

TIME LIMIT (ZEITLIMIT) - Lege das Zeitlimit für ein Match im Arcade-Modus, Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus und Gegen-CPU-Modus auf einen von vier Werten fest.

ROUNDS (RUNDEN) - Lege die Anzahl der Runden pro Match für den Arcade-Modus, Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus und Gegen-CPU-Modus auf einen Wert zwischen eins und fünf fest.

SHORT CUT (TASTATURKÜRZEL) - Richte Tastaturkürzel ein, um zum Hauptmenü zu springen, verschiedene Demoszenen und den Weiter-Bildschirm zu überspringen usw.

VICTORY BGM (HINTERGRUNDMUSIK BEIM SIEG) - Lege die Hintergrundmusik fest, die am Ende jeder Runde abgespielt wird.

DEFAULT (STANDARD) - Setze alle Spieloptionen auf ihre Standardeinstellungen zurück.

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

Tastatenkonfiguration

Du kannst Faustschläge, Tritte und Spezialaktionen beliebigen Tasten zuweisen, beispielsweise der "Kreis-Taste" oder der "X-Taste". Du kannst eine Taste auch so belegen, dass beim Drücken dieser Taste mehrere Tasten-Drückaktionen nacheinander ausgeführt werden.

Wähle eine Aktion aus und drücke dann die Taste, die du dieser Aktion zuweisen möchtest.

Analog

Durch Aktivieren dieser Option kannst du die Richtungstasten und den linken Analog-Stick zum Steuern verwenden.

Anzeige-Einstellungen

Ändert die Darstellung der Balken und Anzeigen im HUD.

Sound-Test

Lässt dich die Lautstärke für Soundeffekte und Hintergrundmusik anpassen.

Rangliste

Hier kannst du den Punktestand, die Rangliste und Zeitlimits für den Arcade-Modus, M.O.M.-Modus und Überlebens-Modus einsehen.

SPEICHERN/LADEN

LOAD (LADEN) - Lädt gespeicherte Daten auf die Festplatte.

SAVE (SPEICHERN) - Speichert deinen Punktestand, deine Rangliste, Diagramme und Optionseinstellungen auf der Festplatte.

AUTO SAVE (AUTOMATISCHES SPEICHERN) - Wenn diese Option aktiviert ist, wird dein Spiel an wichtigen Stellen automatisch gespeichert.

DEFAULT (STANDARD) - Setzt alle Einstellungen auf ihre Standards zurück.

ALLGEMEINE MANÖVER

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

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.

STOßANGRIFF 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: → + Slash muss anstelle von → + 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 Ë 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 Aufsteher-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 ← oder → + 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- VERBRAUCH	BEFEHL
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 die Richtungstaste → 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, abrechnen, 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 abubrechen 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.

Andere Einstellungen

Zeige im Startmenü auf "Alle Programme", zeige auf "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" und klicke dann auf "Config" ("Konfiguration"), um die Spielkonfiguration zu ändern.

BILDSCHIRM-MODUS

Unter "Fenster-Modus" kannst du für den "GUILTY GEAR X2 # RELOAD"-Bildschirm-Modus die Modi "Vollbildmodus (HighColor)" und "Vollbildmodus (TrueColor)" auswählen.

TEXTURFARBE

Du kannst die Texturfarbe auf "HighColor" oder "TrueColor" festlegen. "TrueColor" bietet die bessere Auflösung.

FRAME-VERARBEITUNG

BILDWIEDERHOLUNGSRATE: Verfügbare Bildwiederholungsraten sind "30 FPS" und "60 FPS".

V-SYNC: Durch Auswahl dieser Option wird die Bildwiederholungsrate des Spiels mit der vertikalen Bildwiederholungsrate des Monitors synchronisiert. Aktiviere diese Funktion, wenn du während des Spiels auf dem Bildschirm Verzerrungen feststellst.

BILDVERARBEITUNG

PIXEL-SHADER: Aktiviere diese Option, wenn du eine Grafikkarte verwendest, die zu einem Pixel-Shader kompatibel ist.

BILDSCHIRMVERHÄLTNIS-FIXIERUNG: Aktiviere diese Option, um das vertikale/horizontale Bildschirmverhältnis zu fixieren.

FILM

FILM DEAKTIVIEREN: Aktiviere diese Option, um Filme während des Spiels zu deaktivieren.

EFFEKTPALETTE

Für die Bildschirmeffekte sind die Optionen "Normal" und "Einfach" verfügbar.

Wenn "Einfach" ausgewählt ist, werden alle Effekte, wie zum Beispiel "Feuer" oder "Donner" vereinfacht.

SOUNDVERARBEITUNG EIN/AUS

Wenn du "Alle Sounds deaktivieren" auswählst, werden alle Soundeffekte im Spiel deaktiviert. Wenn du "Hintergrundmusik deaktivieren" auswählst, wird nur die Hintergrundmusik während des Spiels deaktiviert.

*Wenn du eine Verlangsamung feststellst, probiere die folgenden Einstellungen aus:

BILDSCHIRM-MODUS: "Vollbildmodus (HighColor)"

TEXTURFARBE: "HighColor"

FRAME-VERARBEITUNG: Bildwiederholungsrate: 30 FPS, V-SYNC: AUS

EFFEKTPALETTE: Einfach

ANTES DE EMPEZAR62

 Requisitos del sistema.....62

 Cómo instalar GUILTY GEAR X2 # RELOAD62

 Cómo desinstalar GUILTY GEAR X2 # RELOAD.....63

CÓMO INICIAR EL JUEGO.....63

CONTROLES.....64

 Controles de dirección64

 Controles de ataque64

 Mando de control.....65

 Distribución de las teclas.....65

 Configuración de las teclas67

PANTALLA DEL JUEGO Y REGLAMENTO.....67

 Presentación de la pantalla67

 Reglamento del juego68

MODOS DE JUEGO.....68

 Arcade Mode (Modo Arcade).....68

 Medal of Millionaire Mode68

 VS 2P Mode (Modo 2 jugadores)68

 VS CPU Mode (Modo CPU)69

 Training Mode (Entrenamiento).....69

 Survival Mode (Modo Supervivencia)69

 Mission Mode (Modo Misión)69

 Story Mode (Modo Historia)69

 Gallery Mode (Modo Galería)69

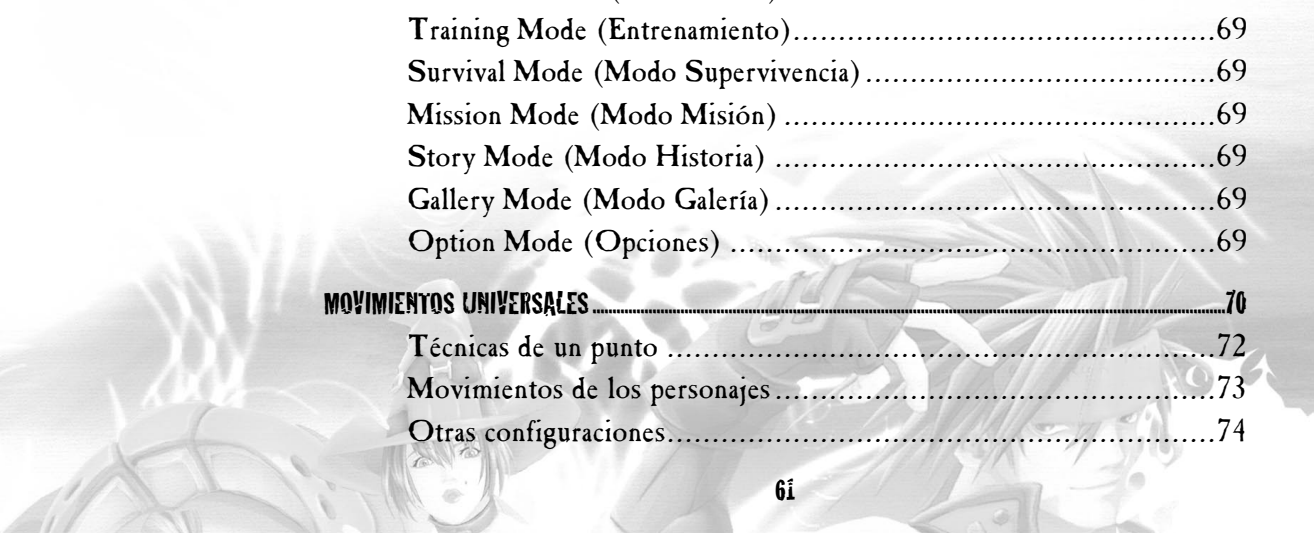
 Option Mode (Opciones)69

MOVIMIENTOS UNIVERSALES.....70

 Técnicas de un punto72

 Movimientos de los personajes73

 Otras configuraciones.....74



ANTES DE EMPEZAR

Requisitos del sistema

Para jugar a **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**, tu sistema debe cumplir con los siguientes requisitos:

SO	Windows® 98/98SE/Me/2000/XP (y sistema compatible con DirectX® 8.1)
CPU	Intel® Celeron® 450MHz o procesador más rápido (se recomienda Pentium™ III 700MHz o procesador más rápido)
Memoria	512 MB de RAM
Espacio en el disco duro	900MB de espacio libre en el disco duro
Velocidad del CD-ROM	8x CD-ROM
Monitor	640x480 píxeles (se recomienda 800x600 píxeles o superior), color de alta densidad (16 bits) o de una resolución superior.
Tarjeta gráfica	Tarjeta VRAM32MB compatible con Direct3D (DirectX® 8.1 o posterior) o tarjeta aceleradora de gráficos 3D más rápida (se recomienda VRAM64MB o superior). Se recomienda una tarjeta gráfica con función de sombreado de píxeles para un mejor rendimiento.
Tarjeta de sonido	Tarjeta de sonido compatible con DirectSound (DirectX®8.1 o posterior)
Dispositivos de entrada	Teclado, ratón (se recomienda un mando de juego de como mínimo 5 botones)

Este software requiere DirectX® 8.1 o posterior. Por favor, consulta si tu sistema es compatible con DirectX® 8.1 con el fabricante de tu ordenador. Si no es compatible con DirectX® 8.1, puede que el software no funcione correctamente.

Se recomienda instalar las versiones más nuevas de tarjetas de sonido y gráficas, y controladores de programas.

Las tarjetas gráficas compatibles con este software son: serie GeForce2, serie GeForce4, serie GeForceFX y serie RADEON.

Cómo instalar **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**

Para jugar a **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**, debes instalar el software en tu ordenador.

Si ejecutas utilidades o programas de aplicación, como por ejemplo escaneadores de virus, por favor cierra todos los programas antes de instalar el juego. Tales programas podrían dificultar el proceso de instalación.

1. Inserta el CD-ROM del producto en la unidad CD-ROM de tu PC.
2. El "Instalador de Windows" empezará automáticamente.

Notas: La instalación puede tardar un rato en empezar. Por favor, espera con paciencia.

Si el "Instalador de Windows" no empieza automáticamente, abre la unidad de CD-ROM desde "Mi PC" y haz doble clic sobre "Setup.exe".

Cuando instales el software en Windows®XP/2000, debes iniciar la sesión como "Administrador".

3. El Asistente para la instalación empezará automáticamente. Haz clic en "Siguiente" para continuar con la instalación.
4. Selecciona una carpeta para instalar el software. Una vez seleccionada, haz clic en "Siguiente".
5. Confirmando la instalación. Si la selección es correcta, haz clic en "Siguiente".
6. El proceso de instalación empezará automáticamente. Por favor, espera unos instantes hasta que acabe el proceso.
7. Una vez finalizada la instalación, aparecerá un mensaje de confirmación. Haz clic en "Cerrar" para acabar la instalación.

El funcionamiento de **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** requiere Microsoft DirectX®8.1 o una versión posterior.

Tras la instalación de **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**, puede que aparezca un mensaje para instalar DirectX®9. Si tu ordenador no tiene DirectX®8.1 instalado, haz clic en "Sí" para empezar la instalación de DirectX®9.1a.

Si DirectX®8.1, o una versión posterior, ya está instalado, haz clic en "No" para interrumpir la instalación.

DirectX®9 ya está instalado en Windows® XP o en versiones posteriores, así que no es necesario instalarlo.

Aquí finalizará el proceso de instalación de **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**.

Cómo desinstalar **GUILTY GEAR X2 # RELOAD**

Para eliminar **GUILTY GEAR X2 # RELOAD** de tu PC, sigue los pasos especificados a continuación:

1. Cierra todas las aplicaciones.
2. Desde el botón "Inicio", selecciona "Panel de control" (puede que el Panel de control se encuentre en "Configuración", según tu sistema operativo).
3. Haz doble clic en "Agregar o quitar programas".
4. Selecciona "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**" en la lista, haz clic en el botón "Cambiar/Quitar".
5. Para continuar con la desinstalación, sigue los pasos en pantalla. Tras haber finalizado la desinstalación, reinicia el ordenador.

CÓMO INICIAR EL JUEGO

Desde el botón "Inicio", selecciona "Programas" > "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**", a continuación haz clic en "**GUILTY GEAR X2 # RELOAD**". El juego se cargará.

CONTROLES

Este producto contiene adiciones y cambios a la versión de GUILTY GEAR X2 # RELOAD para consola, por tanto los controles son los mismos.

La configuración predeterminada del teclado está detallada a continuación. Es posible cambiar esta configuración en el menú "Config" (Configuración).

Controles de dirección

Las acciones siguientes son válidas para cuando el personaje mira hacia la derecha. Las mismas teclas sirven para seleccionar opciones en los menús.

Controles del teclado (Predeterminados/Personaje mirando a la derecha)

Acción	JUGADOR 1	JUGADOR 2
Saltar	W	(Cursor Up)
Agacharse	S	(Cursor Down)
Avanzar	D	(Cursor Right)
Retroceder	A	(Cursor Left)

- En guardia (posible en el aire)

Pulsa las teclas de dirección para alejarte del enemigo y bloquear.

- Hacer un sprint (posible en el aire)

Pulsa rápidamente las teclas de dirección dos veces hacia tu enemigo para hacer un sprint (es posible que esta acción no esté disponible para todos los personajes y sus efectos cambien según el personaje).

- Dar un paso atrás (posible en el aire)

Pulsa rápidamente las teclas de dirección dos veces en dirección contraria a tu enemigo para dar un paso atrás (es posible que esta acción no esté disponible para todos los personajes y sus efectos cambien según el personaje).

Controles de ataque (Predeterminados)

Acción	Visualización	JUGADOR 1	JUGADOR 2
RAJAR PROFUNDAMENTE	⊙ Button	O	NÚM 6
DAR UNA PATADA/Confirmar	⊗ Button	U	NÚM 4
RAJAR/Cancelar	△ Button	I	NÚM 5
DAR UN PUÑETAZO	□ Button	J	NÚM 1
LANZAR	R1 Button	L	NÚM 3

Botón START (PS2 Start Button)

Controles en el teclado: JUGADOR 1 [BARRA ESPACIADORA] / JUGADOR 2 [Av Pág]

Pulsa esta tecla para detener la partida. Pulsa START button en la parte que no esté jugando para incorporarse a la partida.

*Incorporarse a la partida sólo está disponible en el Modo Arcade.

Botón R2 (PS2 R2 Button)

Controles en el teclado: JUGADOR 1 [TECLA 7] / JUGADOR 2 [NÚM 7]

- Provocar/Respetar: si pulsas esta tecla durante un combate, provocarás a tu oponente. Si la pulsas simultáneamente con una tecla de dirección hacia tu enemigo, lo respetarás.
- Seleccionar fondo: usa esta tecla para seleccionar el fondo en Entrenamiento, Modo CPU y Modo 2 jugadores.

Botón L1 (PS2 L1 Button)

Controles en el teclado: JUGADOR 1 [TECLA 8] / JUGADOR 2 [NÚM 8]

- Tecla de memoria: usa esta tecla en Entrenamiento. Para más detalles, lee la sección "Entrenamiento".

*Usa esta tecla para seleccionar un personaje EX.

Botón L2 (PS2 L2 Button)

Controles en el teclado: JUGADOR 1 [TECLA 9] / JUGADOR 2 [NÚM 9]

Usa esta tecla en el Modo Galería.

Botón SELECT (PS2 Select Button)

Controles en el teclado: JUGADOR 1 [TECLA B] / JUGADOR 2 [Re Pág]

- Cancelar personaje seleccionado: puedes cancelar el personaje seleccionado en Entrenamiento y en los modos 2 jugadores y CPU, a no ser que el otro jugador haya seleccionado el suyo.

Mando de control

Para saber la configuración del mando de control, consulta Panel de control de Windows® > Controlador de juego ('Opciones de juego' en SO distintos a XP) > Propiedad.

Es posible cambiar la configuración del mando en la opción "Config" (Configuración).

Para más información, mira más abajo.

Distribución de las teclas

La configuración de las siguientes teclas es una configuración predeterminada.

Es posible cambiar la configuración de las teclas en la opción "Config" (Configuración).

Para más información, mira más abajo.

Configuración de las teclas [JUGADOR 1] *Configuración predeterminada

Saltar	W
Retroceder	A
Agacharse	S
Avanzar	D
Saltar hacia delante	W+D (Jump + Forward) - W+D (Saltar + Avanzar)
Saltar hacia atrás	W+A (Jump + Backwards) - W+A (Saltar + Retroceder)
Salto largo	S then W (Crouch then Jump) - S y después W (Agacharse y Saltar)

Saltar dos niveles	Press W+W with A or D (Jump then Forward Jump or Backward Jump) - pulsa W+W con A o D (Saltar y después Saltar hacia delante o Saltar hacia atrás)
Bloquear	A (Backwards) - A (Retroceder)
Bloqueo bajo	S+A (Crouch + Backwards) - S+A (Agacharse + Retroceder)
Hacer un sprint	Double Press D (Forward) - pulsa D dos veces (Avanzar)
Dar un paso atrás	Double Press A (Backwards) - pulsa A dos veces (Retroceder)
Dar un puñetazo	J
Dar una patada	U
Rajar	I
Rajar profundamente	O
Lanzar	L
Burlarse	7
Confirmar	U
Cancelar	I
Pausa	Space - Barra espaciadora

Configuración de las teclas [JUGADOR 2] *Configuración predeterminada

Saltar	Arrow Up - flecha arriba
Retroceder	Arrow Right - flecha derecha
Agacharse	Arrow Down - flecha abajo
Avanzar	Arrow Left - flecha izquierda
Saltar hacia delante	Arrow up + Arrow Left (Jump + Forward) - flecha arriba + flecha izquierda (Saltar + Avanzar)
Saltar hacia atrás	Arrow up + Arrow Right (Jump + Backwards) - flecha arriba + flecha derecha (Saltar + Retroceder)
Salto largo	Arrow Down then Arrow up (Crouch then Jump) - flecha abajo y después flecha arriba (Agacharse y después Saltar)
Saltar dos niveles	Press Arrow up & Arrow up with Arrow left or Arrow Right (Jump then Jump, Forward Jump or Backward Jump) - pulsa la flecha arriba dos veces con flecha izquierda o derecha (Saltar, Saltar, Salto hacia delante o Salto hacia atrás)
Bloquear	Arrow Right (Backwards) - flecha derecha (Retroceder)
Bloqueo bajo	Arrow Down + Arrow Right (Crouch + Backwards) - flecha abajo + flecha derecha (Agacharse + Retroceder)
Hacer un sprint	Double Press Arrow Left (Forward) - pulsa la flecha izquierda dos veces (Avanzar)
Dar un paso atrás	Double Press Arrow Right (Backwards) - pulsa la flecha derecha dos veces (Retroceder)
Dar un puñetazo	Pad No 1 (NÚM 1)
Dar una patada	Pad No 4 (NÚM 4)
Rajar	Pad No 5 (NÚM 5)

Rajar profundamente	Pad No 6 (NÚM 6)
Lanzar	Pad No 3 (NÚM 3)
Burlarse	Pad No 7 (NÚM 7)

Configuración de las teclas

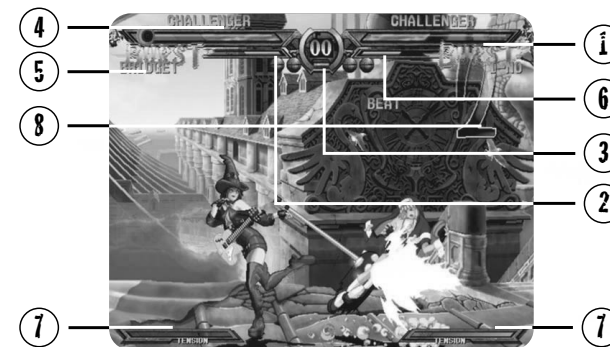
Sigue los siguientes pasos para cambiar la configuración del teclado o del mando de control:

Nota: cierra GUILTY GEAR X2 # RELOAD antes de cambiar la configuración de las teclas.

- Desde el botón "Inicio", selecciona "Programas" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config" (Configuración)
- En el menú "Config" (Configuración), selecciona la pestaña "Keyboard Settings" (Configuración del teclado) para cambiar la configuración del teclado. Selecciona la pestaña "Joystick Settings" (Configuración del mando de control) para cambiar la configuración del mando de control.
- Selecciona la configuración que desees en el menú desplegable. Tras haber cambiado la configuración, haz clic en "Apply" (Aplicar) y, a continuación, en "OK" (Aceptar) para cerrar el menú.
- Reinicia GUILTY GEAR X2 # RELOAD para poder jugar con la nueva configuración.

PANTALLA DEL JUEGO Y REGLAMENTO

Presentación de la pantalla



- INDICADOR DE FUERZA:** muestra la fuerza que le queda al personaje. Éste perderá el combate en cuanto el indicador llegue a 0.
- INDICADOR DE VICTORIAS:** muestra el número de victorias en la ronda actual.
- CRONÓMETRO:** indica el tiempo restante de la ronda. Cuando se acaba el tiempo, el personaje con más fuerza es el ganador.
- PUNTUACIÓN:** muestra la puntuación total del momento.
- INDICADOR DE ENERGÍA:** la energía mental reduce este indicador que, por otro lado, se rellena con el tiempo o cuando tus oponentes golpean a tu personaje. Cuando no se pueda utilizar el indicador, aparecerá una X.

6. **INDICADOR DE BLOQUEOS:** el indicador aumentará cuando bloques los ataques de tu oponente y disminuirá cuando te ataquen. En cuanto este indicador llegue a un nivel determinado, serás capaz de contrarrestar cualquier ataque que recibas de tu enemigo.
7. **INDICADOR DE TENSIÓN:** es necesario para llevar a cabo ataques Overdrive y Roman Cancels. Aumenta al atacar y hacer sprints. Robo Ky cuenta con un "indicador eléctrico" en lugar de un "indicador de tensión".
8. **GOLPES:** muestra el número de ataques consecutivos.

Reglamento del juego

Estructura del combate

El primer jugador en agotar la fuerza de su oponente es el ganador de la ronda. El que gane dos rondas de tres es el vencedor. Se puede cambiar el número de rondas en el Menú de Opciones.

Límite de tiempo

Cada ronda tiene un límite de tiempo de 99 segundos. Cuando se acaba el tiempo, el jugador con más fuerza se hace con la victoria. Se puede cambiar el límite de tiempo en el Menú de Opciones.

Empate

Se considera empate cuando ambos jugadores están inconscientes o cuando, en el momento de agotarse el tiempo, los dos tienen el mismo nivel de fuerza. Si no se ha resuelto el combate en tres rondas, tendrá lugar una cuarta y final. Si al final de ésta cuarta aún no hay un vencedor, la partida finalizará para ambos jugadores.

Continuar

En el Modo Arcade, al pulsar **START** button (JUGADOR 1 [BARRA ESPACIADORA], JUGADOR 2 [Av Pág]) en la pantalla de "Fin de la partida" o en la pantalla "Continuar", se reiniciará el combate.

MODOS DE JUEGO

Arcade Mode (Modo Arcade)

En este modo tendrás que luchar contra los personajes rivales y derrotarlos. Tras haber vencido a un número determinado de personajes, ¡ganas! Al pulsar **START** button (JUGADOR 1 [BARRA ESPACIADORA], JUGADOR 2 [Av Pág]) en un mando sin uso durante un combate, se iniciará el Modo 2 jugadores.

Medal of Millionaire Mode (Modo Medalla del millonario)

Golpear a tus oponentes con combinaciones de movimientos aumentará el indicador de medalla, situado en el centro de la parte inferior de la pantalla, hecho que también aumentará tu nivel de medalla. Cuanto más alto sea tu nivel de medalla, más alta será también tu puntuación. Cuando obtengas una cierta cantidad de puntos, aparecerán objetos que te proporcionarán vida.

VS 2P Mode (Modo 2 jugadores)

Este modo es sólo para combates de dos jugadores. Después de cada combate, volverás a la pantalla de Selección de personaje.

VS CPU Mode (Modo CPU)

En este modo sólo podrás combatir contra rivales de inteligencia artificial. Después de cada combate, volverás a la pantalla de Selección de personaje.

Training Mode (Entrenamiento)

En este modo puedes aprender los controles básicos y las combinaciones de ataques. Selecciona personaje y compañero de entrenamiento. Si durante la partida quieres ajustar algunas opciones, pulsa **START** button (JUGADOR 1 [BARRA ESPACIADORA], JUGADOR 2 [Av Pág]) para mostrar el Menú de entrenamiento, donde puedes establecer parámetros que afectarán tu sesión de entrenamiento.

Survival Mode (Modo Supervivencia)

Trata de vencer a un rival CPU tras otro. Al final de cada determinado periodo aparecerán poderosos jefes. En este modo, cada vez que dañes a tu rival recibirás puntos de experiencia y aumentará tu nivel. A medida que tu nivel aumente, tus rivales serán más fuertes. Sólo recuperarás tu fuerza al poco de derrotar a tus enemigos. La partida acabará cuando pierdas una ronda. Recuerda que usar ataques Overdrive para acabar con tu oponente te proporcionará puntos de experiencia extra. También hay otras formas de obtenerlos, pero tendrás que descubrirlas tú mismo.

Mission Mode (Modo Misión)

En este modo, tendrás que cumplir las misiones que te se asignen. Pulsa la tecla de dirección izquierda o derecha (JUGADOR 1 [TECLAS A Y D], JUGADOR 2 [←] [→]) para seleccionar el número de la misión. A continuación, pulsa **Circle** button (JUGADOR 1 [TECLA 0], JUGADOR 2 [NÚM 6]). Se mostrarán las condiciones de cada misión, a las que tendrás que ceñirte para salir victorioso.

Story Mode (Modo Historia)

En este modo puedes estudiar la relación entre los personajes mediante el argumento y sucesos que, no sólo te mostrarán el desenlace, sino que también te descubrirán sucesos posteriores a éste.

Gallery Mode (Modo Galería)

Mira las fotos tomadas por el ordenador durante el Modo Misión, los vídeos sobre el final de los personajes del Modo Arcade y los vídeos introductorios.

Options Mode (Opciones)

GAME LEVEL (NIVEL DE JUEGO): establece el nivel de dificultad, de 1 a 6, de la inteligencia artificial en los modos Arcade, CPU y Demo.

TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO): establece el límite de tiempo de los combates en los modos Arcade, 2 jugadores y CPU en uno de los cuatro niveles.

ROUNDS (RONDAS): establece el número de rondas, de una a cinco por combate, en los modos Arcade, 2 jugadores y CPU.

SHORT CUT (ACCESO DIRECTO): crea accesos directos para saltar al Menú principal, a demos, a la pantalla Continuar, etc.

VICTORY BGM (MÚSICA DE FONDO): configura la música de fondo que suena al final de cada ronda.

DEFAULT (PREDETRMINAR): restablece todas las opciones a sus valores predeterminados.

EXIT (SALIR): vuelve a la pantalla de Opciones.

Configuración de las teclas

Puedes asignar acciones como puñetazos, patadas y movimientos especiales a las teclas que desees, por ejemplo "Circle button" o "X button". También puedes establecer una tecla de pulsación repetida para cuando necesites pulsar una tecla varias veces. Selecciona una opción y elige la tecla con la que la quieras asociar.

Joystick analógico

Al activar esta opción podrás usar tanto las teclas de dirección como el joystick analógico izquierdo para los controles del juego.

Opciones de pantalla

Cambia la presentación de las barras y los indicadores presentes en pantalla.

Pruebas de sonido

Puedes escuchar y ajustar el volumen de los efectos de sonido y la música de fondo.

Ránking

Muestra las puntuaciones, posiciones y límites de tiempo en los modos Arcade, M.O.M. y Supervivencia.

GUARDAR/CARGAR

LOAD (CARGAR): carga los datos guardados en el disco duro.

SAVE (GUARDAR): guarda tu puntuación, tu posición, diagramas y configuraciones en tu disco duro.

AUTO SAVE (GUARDADO AUTOMÁTICO): si esta opción está activada, guarda la partida automáticamente en los momentos críticos.

DEFAULT (PREDETERMINAR): restablece todas las opciones a sus valores predeterminados.

MOVIMIENTOS UNIVERSALES

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

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.

SWEEP (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 (◀ o ▶ + 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 →
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 NEGATIVAS

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 rápida y repetidamente 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 la tecla PAUSA durante la partida para acceder a la Lista de Acciones, donde se mostrarán los movimientos de tu personaje actual.

Otras configuraciones

Desde el botón "Inicio", selecciona "Programas" > "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" > "Config" (Configuración) para cambiar la configuración del juego.

MODO DE PANTALLA

Puedes elegir un modo de pantalla para "GUILTY GEAR X2 # RELOAD" de entre "modo ventana", "modo pantalla completa (color intenso)" y "modo pantalla completa (color verdadero)".

TEXTURA DEL COLOR

Puedes seleccionar la textura del color como "color intenso" o "color verdadero". La opción "color verdadero" tiene una mejor resolución.

PROCESAR FRAMES

FRECUENCIA DE FRAME: disponible en "30fps" y "60fps".

V-SYNC: al seleccionar esta opción, el juego sincronizará la frecuencia de frames con la velocidad de actualización vertical del monitor. Si observas que la pantalla está borrosa durante la partida, activa esta opción.

PROCESAR IMÁGENES

SOMBREADOR DE PÍXELES: actívalo en caso de que uses una tarjeta gráfica compatible con sombreador de píxeles.

FIJAR EL FORMATO DE LA PANTALLA: activa esta opción para fijar la relación entre el ancho y el alto de la pantalla.

VÍDEOS

DESACTIVAR VÍDEOS: activa esta opción para desactivar los vídeos durante la partida.

EFECTO PALETA

Los efectos de pantalla disponibles son "normal" y "simple".

La opción "simple" simplifica los efectos, por ejemplo 'fuego' o 'truenos'.

AJUSTAR EL SONIDO (ACTIVADO/DESACTIVADO)

Al seleccionar "Desactivar todos los sonidos", se desactivará la voz del juego. Si seleccionas "Desactivar música de fondo", sólo se desactivará la música de fondo de la partida.

*Si notas que todo va más lento, prueba los siguientes ajustes:

MODO DE PANTALLA: "modo pantalla completa (color intenso)"

TEXTURA DEL COLOR: "color intenso"

PROCESAR FRAMES: frecuencia de frame - 30fps, V-SYNC- desactivado

EFECTO PALETA: simple

