

namco[®]

ACE COMBAT 3 electrosphere

MANUALE D'ISTRUZIONI

ver 03



CONTENUTI

| | |
|---|-----------|
| Iniziare il Gioco | 01 |
| Controlli | 04 |
| Controller Analogico (DUAL SHOCK) | 04 |
| Controller..... | 05 |
| neGcon™..... | 06 |
| Joystick Analogico..... | 07 |
| Struttura delle Missioni | 08 |
| Menu Selezione Azioni..... | 09 |
| Schermata Briefing..... | 12 |
| Schermata Velivolo..... | 13 |
| Schermata di Gioco | 14 |
| Schermata Debriefing..... | 16 |
| Schermata Salvataggi..... | 16 |
| Decisioni nelle Missioni | 18 |
| Tecniche di Volo | 20 |



Iniziare il Gioco

Dalla schermata del titolo, premi il tasto START per aprire quella di "Connessione". Scegli un'opzione usando i tasti direzionali e il tasto  per confermare.

In base ai progressi di gioco, ti verrà chiesto di cambiare DISCO. Segui le istruzioni date senza interrompere l'alimentazione alla console.



Nuova Account

Schermata del Nome

Inserisci il nome account desiderato. È possibile inserire fino a 8 caratteri, e premendo il tasto "Maiusc.", potrai inserire simboli e lettere maiuscole. Premendo "Invio", apparirà il messaggio "Confermare nome account?", premere il tasto  per selezionare "Sì" o il tasto  per selezionare "No" e tornare, di conseguenza, alla Schermata del Nome.



Livello di Difficoltà

Qui sarà possibile gestire la difficoltà del gioco. Seleziona "Facile", "Normale" o "Difficile" e conferma con il tasto . Se sceglierai "Sì" verrai rimandato alla Schermata delle Impostazioni Video/Suono. Altrimenti, scegliendo "No", verrai rimandato alla Schermata di Salvataggio dell'Account.

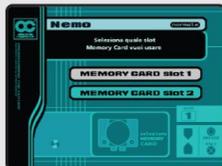
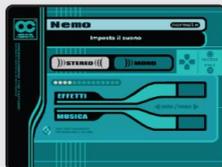


Nuova Account

Impostazioni Video/Suono

Qui sarà possibile gestire il Suono. Scegli tra audio "Stereo" o "Mono". Il volume degli Effetti Sonori e della Musica possono essere gestiti con i tasti Direzionali (aumenta con il tasto ↑, diminuisci con il tasto ↓). Premi il tasto  per confermare e continuare con le Impostazioni Video.

Nell'impostazione video, configura la luminosità della tua TV in modo che l'immagine mostrata non presenti ombre. Dopo aver confermato con il tasto , potrai passare alla schermata di posizionamento dello schermo. Regola la posizione dello schermo con i tasti direzionali, e conferma con il tasto  o START. Premi il tasto  per ripristinare la posizione originale.



Schermata di Salvataggio

È possibile registrare fino a 3 account ed ognuno di esso, può avere 6 File di Salvataggio con le sue relative Informazioni e Impostazioni di Gioco (Video/Suono, Difficoltà, Posizione Schermo...).

Durante il Salvataggio, scegli lo Slot della Memory Card e seleziona uno dei tre profili disponibili su dove salvare. Dopo il posizionamento dello Schermo, premi il tasto START per selezionare il File. Se sceglierai di non salvare, comparirà il messaggio "Vuoi continuare il gioco senza salvare il tuo account?", seleziona "Sì" per confermare o "No" per annullare la tua decisione e tornare alla Schermata del Nome.

Download

Questa funzione permette di caricare una partita salvata da ciascuno dei tre account disponibili. Seleziona prima lo slot della Memory Card che desideri usare, poi l'account con una partita in corso. Non sarà possibile caricare partite se l'account non ha slot di salvataggio occupati. Dopo aver selezionato un account, verranno mostrati i 6 slot di salvataggio, e uno aggiuntivo da cui poter iniziare una nuova partita. Ciascun account avvia le partite seguendo le opzioni video/audio del giocatore. Premi il tasto  per caricare il salvataggio o  per annullare il caricamento.

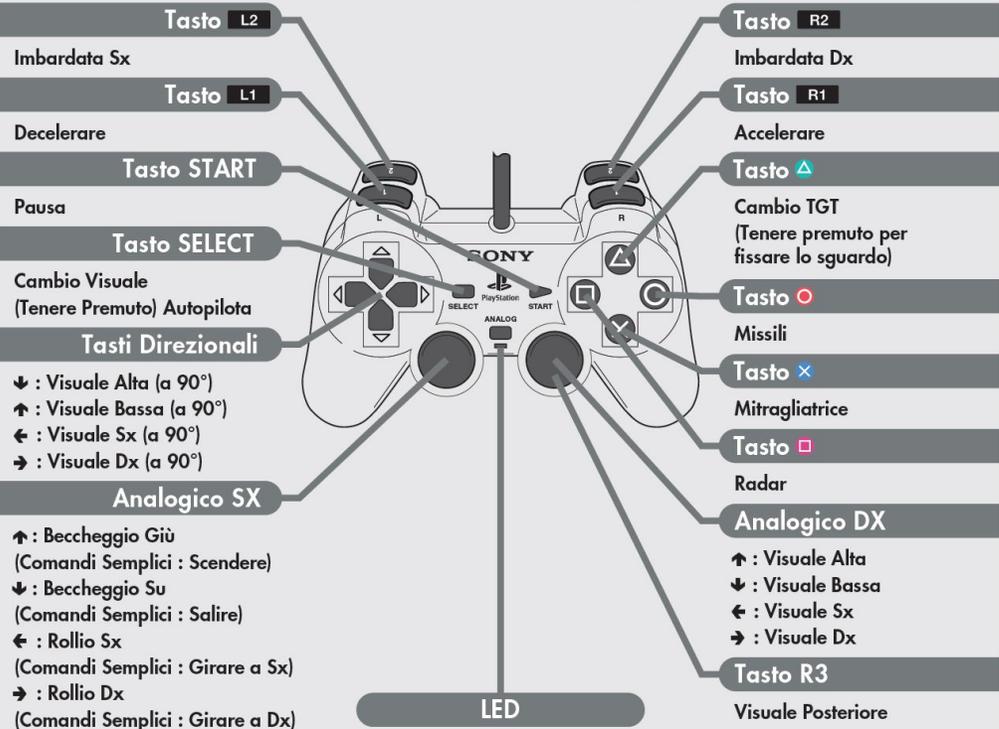


ri-Apri

Questo comando può essere selezionato quando i dati sono salvati temporaneamente nella RAM di sistema. Puoi tornare sul menu e selezionarlo, dopo aver creato un account già esistente. Tuttavia, per usufruire di questa funzione con un altro account, sarà sufficiente creare uno nuovo tramite l'opzione "Crea Account" o caricarlo su "Download".

Controlli

DUALSHOCK

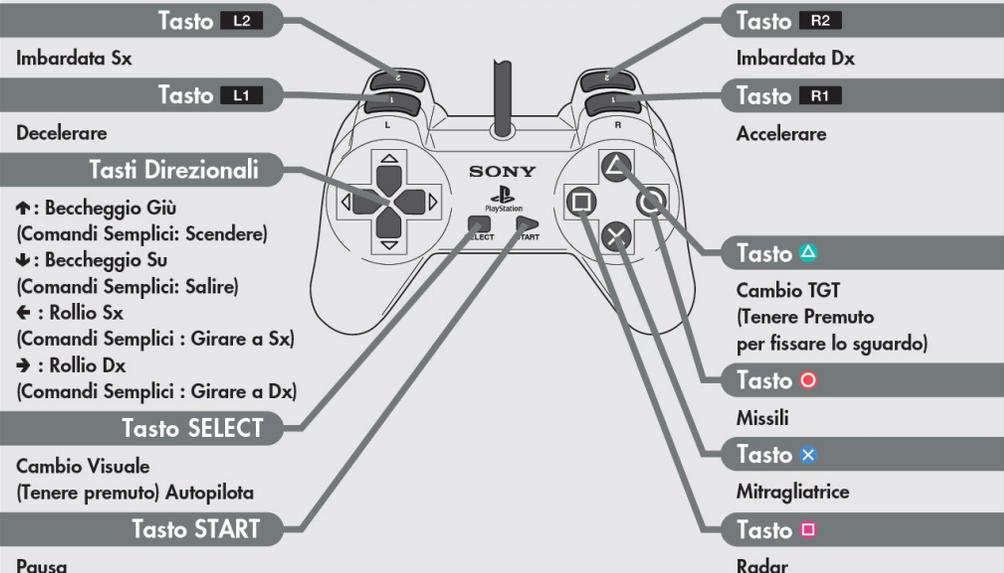


*Questo gioco fa uso della Vibrazione Dual Shock™.

La funzione è attivata indipendentemente dall'attività del LED posto sul controller.
L'intensità può essere cambiata nel Menu Opzioni delle Impostazioni di Gioco (pag. 11)

Questo gioco possiede i "Comandi "Semplici" e "Normali" per ogni Controller.
Se avete difficoltà con essi, selezionate "Comandi Semplici". I comandi possono essere cambiati nella sezione "Config. Tasti" nel menu Opzioni delle Impostazioni di Gioco.
Per i dettagli approfonditi sul Gioco, consultare le pag. 20-24 sulle "Tecniche di Volo".

CONTROLLER



NEGCON

Tasto L

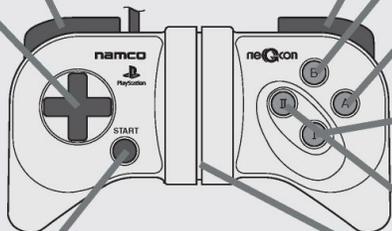
Cambio TGT
(Tenere premuto
per fissare lo sguardo)

Directional Buttons

↑ : Beccheggio Giù
(Comandi Semplici : Scendere)
 ↑ : Beccheggio Su
(Comandi Semplici : Salire)
 ← : Imbardata Sx
 → : Imbardata Dx

Tasto START

Pausa



Tasto R

Mitragliatrice

Tasto B

Radar

Tasto A

Missili

Tasto I

Accelerare

Tasto II

Decelerare

Rotare

Rollata a Sx e a Dx
(Comandi Semplici:
Girare a Sx e a Dx)

JOYSTICK ANALOGICO

Tasti Direzionali

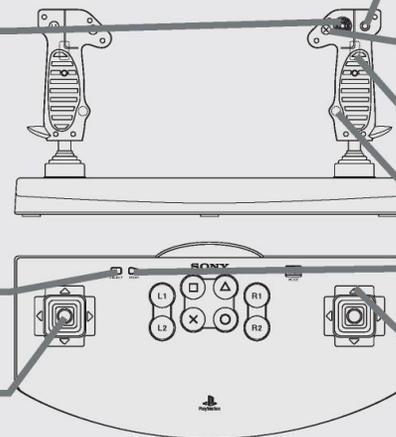
↑ : Visuale Alta (a 90°)
 ↓ : Visuale Bassa (a 90°)
 ← : Visuale Sx (a 90°)
 → : Visuale Dx (a 90°)

Tasto SELECT

Cambio Visuale
(Tenere Premuto) Autopilota

Stick SX

↑ : Accelerare
 ↓ : Decelerare
 ← : Imbardata Sx
 → : Imbardata Dx



Tasto ○

Cambio TGT
(Tenere Premuto)
Telecamera TGT

Tasto ×

Missili

Tasto □

Mitragliatrice

Tasto ▲

Radar

Tasto START

Pausa

Stick DX

↑ : Beccheggio Giù
(Comandi Semplici : Scendere)
 ↓ : Beccheggio Su
(Comandi Semplici : Salire)
 ← : Rollio a Sx
(Comandi Semplici : Girare a Sx)

→ : Rollio a Dx

Struttura delle Missioni

Successivamente, i progressi di gioco verranno mostrati secondo quanto segue questa flow-chart in basso :

Menu Selezione Azioni

Cerca informazioni, Opzioni, Archivio, etc.

Schermata Briefing

Visualizza i TGT primari e secondari della missione

Schermata Velivoli

Selezione il tuo velivolo

Schermata di Gioco

Completa la missione

Schermata Debriefing

Visualizza i risultati ottenuti

Schermata Salvataggi

Salva i progressi di gioco

Missione Successiva

Menu Selezione Azioni

In questa schermata, in aggiunta ai dettagli multimediali della missione, puoi cercare le informazioni, visualizzare i video salvati nell'archivio e impostare le opzioni. Seleziona i vari menu con con i Tasti Direzionali e conferma con il tasto **○**. Per annullare o tornare alla schermata precedente, premi il tasto **×**.



MISSIONE

Per avviare la missione, conferma con il tasto **○**.

CERCA

Questa schermata viene utilizzata per la ricerca delle definizioni ed informazioni specifiche su diversi dettagli della trama.

Usa i tasti direzionali **↓/↑** per navigare in questa sezione. Premendo il tasto **○**, verrà aperta la finestra delle informazioni della parola chiave. Con l'avanzare del gioco, esse aumenteranno e le nuove verranno evidenziate in grassetto. Inoltre, verranno ordinate cronologicamente.



ARCHIVIO

Questa schermata è utilizzata per rivedere le V-Mail e i messaggi salvati. Usa i tasti direzionali **↓/↑** per navigare in questa sezione e premi il tasto **○** per confermare. In base al messaggio, verrà chiesto di cambiare Disco. Segui le istruzioni date senza interrompere l'alimentazione alla console.



OPZIONI

I tasti e i comandi verranno impostati in questa schermata. Naviga con i tasti \leftarrow/\rightarrow , \uparrow/\downarrow e conferma con il tasto \odot .

CONFIG. TASTI

La sezione "PRIN." presenta diverse impostazioni. La sezione "PERS." invece, consente di impostare i tasti individualmente. Cambia le sezioni con i tasti \leftarrow/\rightarrow o premi il tasto \times per tornare alle Opzioni.



PRINCIPALI prin.

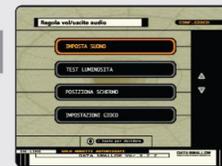
- CONTROLLI**..... Cambia tra la modalità "NORMALE" (default) o la modalità "FACILE" (per i principianti).
- RISPOSTA**..... Regola la risposta degli analogici. Le impostazioni disponibili sono : "VELOCE", "NORMALE" o "LENTA".
- ZONA NEUTRA**..... Regola la zona neutra degli analogici (grado di elasticità). Le impostazioni disponibili sono : "STRETTA", "NORMALE" e "AMPIA".
- OK**..... Premi il tasto \odot o il tasto START per confermare e tornare alle Opzioni. Per il "neGcon" e il "Controller Analogico", dopo la calibrazione, premi il tasto START per tornare alle Opzioni.

PERSONALIZZATI pers.

- TIPO COM.**..... Questa opzione permette di scegliere le impostazioni dei comandi "DIGITALI" e "ANALOGICI". Scegli un tasto con \uparrow/\downarrow e selezionando con il tasto \odot , apparirà un elenco dei comandi disponibili. Seleziona un altro comando con i tasti \uparrow/\downarrow e conferma con \odot .
- OK**..... Premi il tasto \odot o il tasto START per confermare e tornare alle Opzioni.
- DEFAULT**..... Ripristina le configurazioni iniziali dei comandi.

CONFIG. GIOCO

In questa schermata, vengono regolate le impostazioni di gioco. Premi il tasto \odot per confermare o il tasto \times per ritornare alle Opzioni.



- IMPOSTA SUONO**..... Qui, viene impostato il suono. Consulta la pg.2 del manuale per ulteriori informazioni. Premi il tasto \odot per confermare o ritornare alle Opzioni.
- TEST LUMINOSITA**..... Imposta la luminosità dello schermo. Regola la luminosità dello schermo così che l'immagine non presenti ombre.
- POSIZIONA SCHERMO**..... Qui, viene posizionato lo schermo. Usa i tasti \leftarrow/\rightarrow , \uparrow/\downarrow e conferma con il tasto \odot o il tasto START. Premendo il tasto \times verrà annullata la configurazione attuale e tornerai alle impostazioni di gioco, mentre il tasto \triangle ripristinerà la configurazione di default.
- IMPOSTAZIONI GIOCO**..... **DIALOGHI** Attiva/Disattiva i dialoghi scritti. Tramite quest'opzione, è possibile ascoltare esclusivamente l'audio.
- VIBRAZIONE** Regola la vibrazione del Dual Shock™. Le impostazioni disponibili sono : "FORTE", "DEBOLE" e "OFF".
- MAPPA** Attiva/Disattiva la mappa durante la missione.

RECORD

Usa i tasti \leftarrow/\rightarrow per visualizzare i dati record delle tue prestazioni. Premi il tasto \times per ritornare al menu delle Opzioni.

SALVA

Salva i tuoi progressi sulla Memory Card.

Schermata Briefing

Selezionando "MISSIONE" nel Menu Selezione Azioni, verrà visualizzato il briefing, dove verranno spiegati i dettagli, gli obiettivi e gli ordini della missione. Premi il tasto  per proseguire nella Schermata Velivolo.

Tempo limite della Missione

Dettagli del Velivolo

OBIETTIVO

Obiettivi principali della missione.

NEMICO

Nemici secondari della missione.

ALLEATO

Unità da difendere.

NON OBIETTIVI

Unità da non colpire/danneggiare.



Mapa

Ordini del Briefing

Schermata Velivolo

Ogni fazione ti fornirà dei velivoli diversi, puoi scegliere tra quelli disponibili usando i tasti / e visualizzare le loro caratteristiche. In alcune missioni, sarai obbligato ad usare un velivolo specifico. In base al velivolo scelto, potrai cambiare il suo armamento principale, che consiste in un tipo di mitragliatrice e in un tipo di missile.

Ogni arma si comporta in modo diverso, scegli bene quale portare in base ai bersagli della missione! Premi i tasti / per cambiare dalla selezione mitragliatrici alla selezione missili, con / potrai cambiare la tipologia di mitragliatrice o di missile. Dopo aver confermato con il tasto , la missione partirà automaticamente.



Schermata di Gioco

La visuale della schermata di gioco, contiene i seguenti elementi:

Radar

Indica la direzione in cui si trova l'obiettivo e si sposta in automatico su tre diversi livelli, a seconda della distanza a cui si trova il nemico. Se tieni premuto il tasto , la regolazione automatica farà apparire sul radar l'obiettivo più vicino.

Indicatore di Velocità

Indica la velocità attuale (in Km/h)

Tempo

Tempo trascorso. In alcune missioni, verrà visualizzato il tempo rimanente.

Indicatore Obiettivo

Indica la categoria, la distanza e il tipo di obiettivo.

Vettore Direzionale

Indica la direzione in cui si dirige il velivolo.



TGT: Obiettivo primario.
FRND: Alleato.
N TGT: Non Colpire.

Raggio di Aggancio

È il raggio d'azione in cui i missili possono effettuare un aggancio. Tuttavia, se è troppo distante, non sarà possibile colpirlo.

Altimetro

Indica l'altitudine del tuo velivolo.

Bussola

Indica la direzione in cui punta il muso del tuo velivolo.

Danni (DMG)

Indica la percentuale dei danni subiti dal tuo velivolo. Raggiunto il 100%, precipiterai.

Missili (MSSL)

Indicatore dei missili rimasti.

Indicatore Freccia

Indica la direzione in cui stai mirando.



Quando premi il tasto , verrà visualizzata la mappa.

ROSSO: Obiettivo primario.

BIANCO: Nemico.

BLU: Alleato

GIALLO: Non colpire.



Missile a Ricerca

Il rombo rosso indica che il TGT è a portata di tiro e il missile cercherà di colpirlo.

Mirino

Il mirino della mitragliatrice appare solo quando il bersaglio è a portata di tiro, mostra dove finiranno i proiettili.

PAUSA

Premendo il tasto START, si aprirà la schermata di Pausa. Naviga con i tasti , , ,  per cambiare le impostazioni seguenti e conferma con il tasto .

ESCI

Esci dal menu di pausa, tornando al gioco.

AUTOCAMERA

Se l'impostazione è attivata, lo sguardo si muoverà automaticamente in direzione di un nemico appena abbattuto.

DISPLAY

Attiva/Disattiva la grafica HUD (Head-Up Display).

RIAVVIA MISSIONE

Riavvia la missione dall'inizio.

ABBANDONA MISSIONE

Interrompe la missione, facendoti tornare al Menu Selezione Azioni.



Schermata Debriefing

Quando una missione viene conclusa, le tue prestazioni verranno indicate nella schermata di briefing. Qui potrai vedere la registrazione della rotta che hai seguito durante il combattimento e vedere la quantità di bersagli abbattuti da te e dai tuoi alleati. In base alla quantità di nemici abbattuti e al tempo impiegato per compiere la missione, ti verrà assegnato un grado (D/C/B/A). In alcune missioni, la valutazione è influenzata dalle decisioni che dovrai prendere.



Schermata Salvataggi

Dopo la Schermata Debriefing, potresti ricevere delle nuove V-Mail e Net News. Puoi decidere di saltarle premendo il tasto **START**, così facendo, verranno messe in archivio automaticamente e riprodotte in un secondo momento dall'utente. A seguire, apparirà la Schermata Salvataggi. Seleziona lo Slot in cui è inserita la Memory Card, scegli il file da salvare e premi il tasto **START**. Se l'account non è stato registrato, verrà salvato nella medesima schermata e poi, di conseguenza, sarà possibile scegliere il file.



Regole

La missione fallisce se non soddisferai le condizioni specificate nel Briefing, ma non solo.

In generale, la missione fallisce nelle situazioni riportate di fianco.

| | |
|--|---|
| REGOLA Se la percentuale dei danni raggiunge il 100%. | REGOLA Se precipiti o ti schianti a terra o in mare. |
| REGOLA Se superi il limite di tempo (quando presente). | REGOLA Se esci dalla zona di guerra (mappa di gioco). |

Replay

Al termine di una missione, visualizzerai un replay. Durante esso, potrai cambiare il punto di vista usando i tasti del Controller. Puoi saltarlo con il tasto **START** o aggiungere degli effetti visivi con i tasti **L2/R2**.

Messaggi in arrivo dal computer di bordo (Bitchin' Betty)

Nel corso della battaglia, vari messaggi ti potranno avvisare dei diversi pericoli. Presta attenzione ai messaggi che appaiono sullo schermo.

| | |
|---------------------------|--|
| WARNING | Quando sei stato agganciato da un velivolo nemico. |
| MSL ALERT | Quando un missile si sta avvicinando al tuo velivolo. |
| CAUTION DAMAGE | Quando il tuo velivolo è stato colpito. |
| CAUTION OFF COURSE | Quando corri il pericolo di uscire dall'area di battaglia. |
| CAUTION STALL | Quando il tuo velivolo è andato in stallo. |
| CAUTION PULL UP | Quando il tuo velivolo è troppo vicino al terreno. |
| CAUTION PULL DOWN | Quando il tuo velivolo supera il limite di altitudine (Solo nelle missioni in cui simile limite è stato definito). |

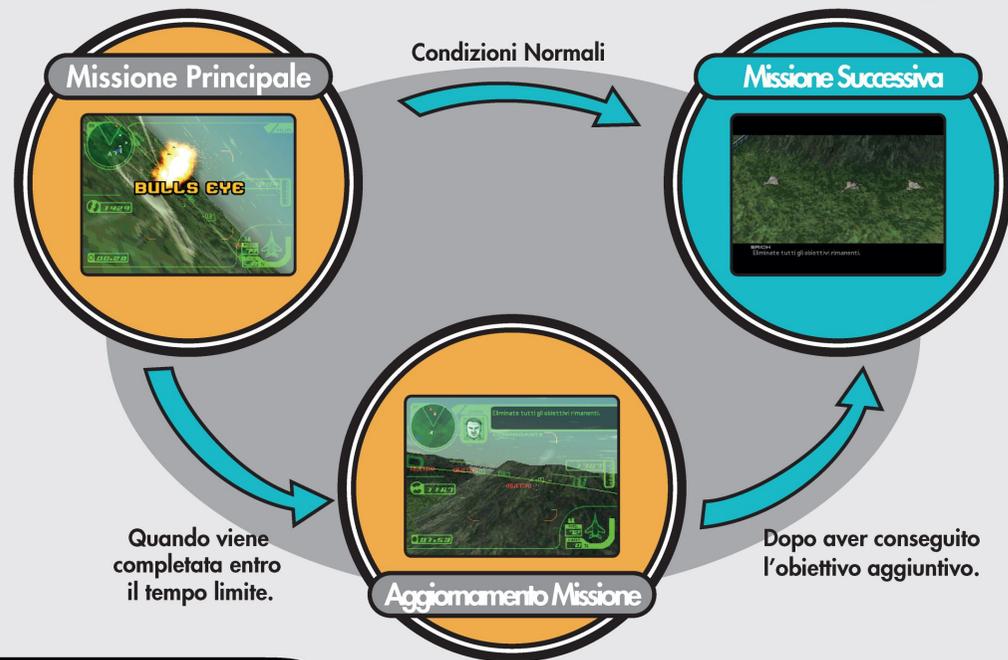
*Esistono anche altri messaggi, oltre a quelli elencati qui sopra. Segui attentamente le istruzioni e i messaggi che riceverai.

Decisioni nelle Missioni.

Durante le missioni, possono subentrare delle divergenze dal momento che determinate condizioni vengono soddisfatte.

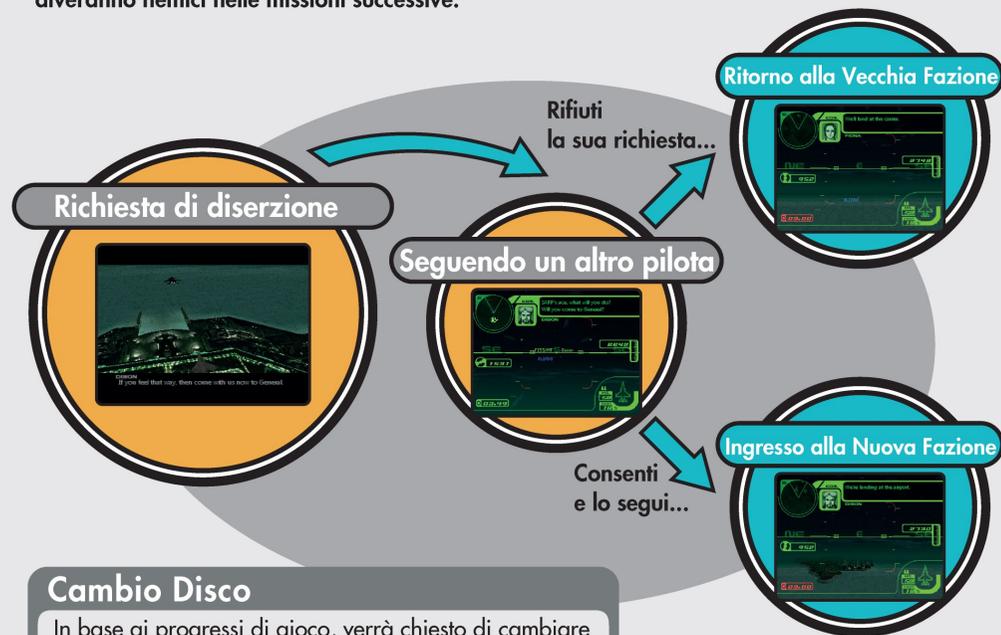
Divergenze causate dal tempo

Se la missione è stata completata entro il tempo limite, ulteriori richieste potrebbero venir aggiunte.



Divergenze causate da inviti di altri piloti

Sempre durante le missioni, gli altri piloti potrebbero chiederti di seguirli. Questo può causare una divergenza. Per esempio, seguendo Dision, ti unirai alla General. Tuttavia, i tuoi vecchi alleati diverranno nemici nelle missioni successive.



Cambio Disco

In base ai progressi di gioco, verrà chiesto di cambiare Disco. Segui le istruzioni date senza interrompere l'alimentazione alla console.

Tecniche di Volo(1)

Questo gioco ha due tipi di comandi : "NORMALE" e "FACILE".
Le tecniche di volo variano a seconda di quale scegli.

Imbardare e Rollare

La differenza principale tra il comando "Normale" e quello "Facile" consiste nel modo in cui dirigi il velivolo a Sx o a Dx. In "Facile", il corpo del velivolo si inclina automaticamente quando giri. Invece in "Normale", il velivolo si inclina prima che tu giri. Permettendoti di controllare il volo in modo più preciso.

Comandi : "Normale"

Imbardata

Premi **L2**
o **R2** per
virare a
Sx o a Dx
durante il volo
orizzontale.



Rollio

Premi i tasti **←/→** per ruotare a Sx o a Dx. Premi **↑/↓** per girare. Queste sono parti dello stesso movimento, il che necessita di molta pratica per poterle usare propriamente.



Comandi : "Facile"

Girare

Il velivolo girerà automaticamente nella direzione che indicherai. Come nel comando normale, premi i tasti **L2** o **R2** per virare a Sx o a Dx durante il volo orizzontale.

Uso del Pilota Automatico

Se sei occupato ad inseguire un velivolo nemico o stai affrontando una missione notturna, ti potrebbe tornare utile non doverti continuamente preoccupare di mantenere orizzontale la posizione del tuo velivolo. In questi casi, è consigliabile utilizzare la funzione di pilota automatico. Tenendo premuto il tasto SELECT, il tuo velivolo tornerà automaticamente in posizione orizzontale. Questa funzione sarà particolarmente utile nelle situazioni di emergenza, quando verrai preso dal panico perché il tuo velivolo è andato in stallo e sta per precipitare.



Controllare la V.I (Visuale Isolata)

I velivoli nemici, così come il tuo, sono in continuo movimento e ti accorgerai che scompaiono molto spesso dal tuo campo visivo. Tenendo premuto il tasto **△** puoi direzionare la tua visuale verso il velivolo nemico senza necessariamente seguirlo in volo. Questa funzione può essere estremamente efficace in simili situazioni, quindi ti consigliamo vivamente di farne uso.



In aggiunta a ciò, se utilizzi un Controller Analogico Dual Shock™, potrai anche controllare la visuale a tuo piacimento servendoti della levetta destra.

Tecniche di Volo (2)

Ti dovrai servire di diverse tecniche di volo. Per ottenere prestazioni ottimali dal gioco, leggi queste pagine in modo da acquisire familiarità con i comandi e poterli utilizzare istintivamente durante i combattimenti.

Abbattere un Velivolo

Ecco come comportarsi durante un combattimento aereo per portare a termine la tua missione.



Controllare gli obiettivi

Cerca gli obiettivi sulla mappa e sul radar. Gli obiettivi vengono segnalati da indicatori rossi, mentre gli indicatori bianchi mostrano la posizione di un nemico. Quest'ultimi saranno in continuo movimento, quindi per avvicinarli dovrai accelerare e inseguirli, oppure fare una deviazione e intercettare la loro rotta. Durante l'inseguimento, se acceleri troppo, correrai il rischio di superare il velivolo nemico rendendoti vulnerabile ai suoi attacchi.

È consigliabile, in questo caso, ridurre la velocità mentre ti avvicini al nemico.

Il modo più sicuro di infliggere danni ai velivoli nemici è attaccarli da dietro.

Inseguire i nemici

Quando hai selezionato un velivolo nemico, puoi trovare la sua posizione tramite l'indicatore a freccia. Muoviti in direzione di quest'ultimo, così da visualizzarlo nel tuo campo visivo. Apparirà l'Indicatore Obiettivo mostrato dal tuo HUD. Una volta fatto, muoviti come già spiegato nelle Tecniche di Volo (1) e traccrai facilmente la posizione del nemico.



Agganci

Quando il bersaglio che hai selezionato si trova a portata di tiro del tuo missile, sullo schermo verrà visualizzato un rombo che rappresenta lo stato d'aggancio. Punta il nemico per agganciarlo correttamente, puoi accelerare per accorciare velocemente le distanze e portarlo nel raggio d'azione del tuo missile a ricerca. Quando il rombo si allinea al riquadro del bersaglio, questo diventerà rosso, indicando che l'aggancio è riuscito e che il missile seguirà automaticamente il bersaglio quando aprirai il fuoco!



Schivare gli Attacchi Nemici



I tuoi nemici terranno in serbo per te lo stesso trattamento, lanciando missili verso verso il tuo velivolo. In questi casi, l'intero HUD diventerà rosso, e sul radar apparirà un puntino bianco che rappresenta il missile in arrivo. oltre che molto pericoloso, cercare goffamente di indietreggiare : In base a questo, cerca di sfuggire al missile uscendo dalla sua traiettoria! In questi casi, evita di rallentare, o ti renderai un bersaglio facile.

Tecniche di Volo (3)



Non-Obiettivi

Non tutti gli obiettivi volanti e terrestri sono nemici. Ci sono anche i non-obiettivi, che non devono essere distrutti o danneggiati e sono visualizzati in giallo sul radar. Se distruggi uno di questi, la valutazione della tua prestazione ne risentirà: presta quindi particolare attenzione alla Schermata Briefing.

Combattere con le Mitragliatrici

Potrebbe non essere sempre possibile agganciare i velivoli nemici. In questi casi, dovrai utilizzare una mitragliatrice come quella standard. Puoi anche ricorrere alle mitragliatrici quando i tuoi missili sono tutti esauriti. Non c'è limite al numero di proiettili che puoi sparare con le mitragliatrici, ma la loro portata e potenza è minore rispetto a quelle dei missili. È inoltre necessario avvicinarsi parecchio al velivolo nemico e la sua distruzione richiederà un po' più di tempo. Quando attacchi, procedi in modo più cauto del solito e sii preparato a riportare una certa quantità di danni.



Bombardamenti

Le Bombe non hanno un sistema di aggancio automatico come i missili, quando le userai, apparirà un mirino che dovrà essere allineato manualmente sul bersaglio, prima di aprire il fuoco. Il raggio d'esplosione delle bombe è molto più largo di quello di un missile, lanciandone una non esattamente su un bersaglio ma al centro di un gruppo di nemici, potrai distruggerne più di uno con una singola bomba.

Precauzioni

- Questo disco contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi.
- Questo disco inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione giapponese e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®.
- Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della console.
- Inserire il disco con la parte stampata rivolta verso l'alto.
- Non toccare la superficie del disco ma afferrarlo dai lati.
- Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido.
- Non esporre il disco alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore.
- Non provare mai ad utilizzare un disco incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute

- Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo.
- Non giocare se si è stanchi o si è dormito troppo.
- Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo.
- Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovessero insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

**LOAD
WORD
TEAM**

Aeolus097: Betatester & Q.A.

Azu Crepuscolar: Hacker grafico.

IlDucci: Hacker grafico, romhacker, traduttore, team lead.

Infrid: Programmatore, traduttore, hacker grafico, coordinatore, team lead.

Orientalcomputer_1: Traduttore, team lead, hacker grafico, data mining, betatester.

Solidsnake 11: Romhacker, programmatore, supporto reverse engineering.

Yarghenforgen: Traduttore testi giapponesi & Q.A.

loadwordteam.com

ACE COMBAT 3
electrosphere

SLPS 02020~1

Produced by NAMCO LTD. © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

“” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.