



Fate

Unlimited Codes™

WARNING: PHOTSENSITIVITY / EPILEPSY / SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing.

IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms: • dizziness • disorientation • altered vision • seizures • eye or muscle twitches • any involuntary movement or convulsion • loss of awareness

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep a safe distance from the screen.
- Avoid prolonged use of the PSP™ system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

Do not use while driving or walking. Do not use in airplanes or medical facilities where use is prohibited or restricted. Set the PSP™ system's wireless network feature to off when using the PSP™ system on trains or in other crowded locations. If used near persons with pacemakers, the signal from the PSP™ system's wireless network feature could interfere with the proper operation of the pacemaker.



LANGUAGE TABLE OF CONTENTS

English	2
Français	35
Deutsch	67
Italiano	99
Español	131

Introduction of Fate

An elaborate ceremony is about to begin. Seven Magi (Masters), each aided by Heroic Spirits (Servants), were chosen by The Holy Grail to embark on a dangerous quest. They must vie to demonstrate their strength by eliminating all other Masters. This quest, known as the Holy Grail War, will ultimately reveal the worthiest keeper of The Holy Grail—a legendary chalice that grants the wishes of its guardian.

There is an ocean town surrounded by mountains known as Fuyuki City. In this seemingly ordinary town, a fierce battle begins...

TABLE OF CONTENTS

Title Screen and Game Modes	4
Game Rules and the Flow of the Game	5
Viewing the Screen and Controlling the Game	7
Basic Controls	9
Holy Grail Gauge and Holy Grail Burst	14
Options	15
Cast of Characters	17

Beginning the Game



Power on your PSP™(PlayStation®Portable) system and start the game via XMB (Xross Media Bar). After displaying corporate logos, the game will advance to the Title Screen. From the Title Screen, press **(START)** to advance to the main menu. Use the directional buttons to select a mode and press the **(X)** button to confirm.

Game Modes

ARCADE

Arcade mode pits you against CPU (computer) controlled opponents as you advance through the story as the character you've selected. This mode is cleared by defeating a certain number of opponents.



VS-CPU

In VS-CPU mode, battle against a CPU of your choosing. Different characters can be chosen after each battle.

VS-2P

This mode allows you to battle against another player in an ad-hoc wireless feature that allows two individual PSP™ (PlayStation®Portable) systems to communicate directly with each other.

SPECTATE

Watch a duel between two CPU characters of your choosing.

TUTORIAL

Tutorial mode allows you to practice game fundamentals in real gameplay situations. Be sure to follow the on-screen instructions when controlling your character.



PRACTICE

This mode lets you practice special and combo moves. Choose both the character you will control and your opponent's character. There are a number of special settings that can be configured in this mode.

***Pressing the SELECT button during PRACTICE Mode will return characters to their starting positions and reset all gauges.**

MISSIONS

This mode sends you on special missions, consisting of battles bound by particular conditions. Each character has a unique set of missions. New missions are unlocked for each mission cleared.



SURVIVAL

SURVIVAL mode challenges you to battle against a constant stream of opponents until your life drops to 0.

**This mode is not initially accessible. It appears as you progress in the game.*

EXTRAS

View the various bonuses you have unlocked with this mode.

OPTIONS

Save or load game data, enable/disable auto-save functions, and configure your button layout through this mode.



GAME RULES AND THE FLOW OF THE GAME (1 OF 2)

Game Rules

BASIC RULES

The rules of the game are simple: attack your opponent and reduce their life gauge to zero. The first player to reduce their opponent's life gauge to zero wins the round and is awarded a point. Default settings are set to best of three matches, so the player must win two rounds to win the match. If neither character succeeds in winning the final round, the match ends in a draw.

**The number of rounds per match can be adjusted in the Options Menu.*

TIME LIMITS

Each round has a 99 second time limit. When time runs out, the round is awarded to the character with the most life left.

**The time limits of each round can be adjusted in the Options Menu.*

DRAWS

If both characters knock each other out simultaneously, or have the same life when time runs out, the round ends in a "DRAW." Both characters are awarded a point.

CONTINUES

If you lose a match in ARCADE mode, you can rematch your opponent by pressing the **START** button at the continue screen. Your story progress will not be affected.



Pause Menu

Press the **START** button mid-battle to bring up the Pause Menu. Choose from the following menu items, then press the **X** button to input your selection.

RESUME

Close the menu and return to your game.

MOVE LIST

Display a move list for your character.

CONTROLLER SETTINGS

Change the button configuration.

MAIN MENU

End the current game and return to the Main Menu.



* Your options in the Pause Menu differ depending on the mode you are in.

THE FLOW OF THE GAME

This section explains how a game generally progresses, using ARCADE mode as an example.



CHARACTER SELECT

Highlight the character you wish to play and press the **X** button. You can change your character's outfit using the **←** and **→** directional buttons.



STORYBOARD

Next, watch the prologue for your character. This prologue can be skipped by pressing the **START** button.



STAGE & OPPONENT INTRODUCTION

You will then be presented with your opponent and the stage in which you will battle.

BATTLE

After that, the battle is on! Fight skillfully and knock your opponent out.



STORYBOARD

Some stages also feature a pre-battle story event. After you have completed all eight stages and the final stage, the ending sequence will begin.



Indicates time left in the current round. When time runs out, the character with the most life remaining is the winner.

TIME REMAINING

Indicates how many rounds a character has won. Each mark represents one round.

VICTORY MARK

HOLY GRAIL GAUGE

This gauge is necessary in order to use Holy Grail Super Moves. Both characters share this gauge, which fills up as each character accrues damage.

Displays a character's remaining life. Characters are knocked out when this gauge is completely depleted.

LIFE GAUGE



COMMAND SPELL MARK

One of these marks appears each time the Magic Gauge reaches 100%. This mark lights up when it becomes possible to execute a Holy Grail Burst.

PECULIAR PARAMETER GAUGE

This gauge is linked to a character's unique abilities. Its appearance is different for each character.

HIT COUNT

Displays the number of successfully landed hits in the current combo. The Hit Count display changes from red to blue when the opponent has an opportunity to perform an Air Recovery or a guard.

MAGIC GAUGE

Increases each time a character attacks or defends, up to a maximum of 300%. A character can execute a Magic Burst or a Super Move once this gauge exceeds 100%.

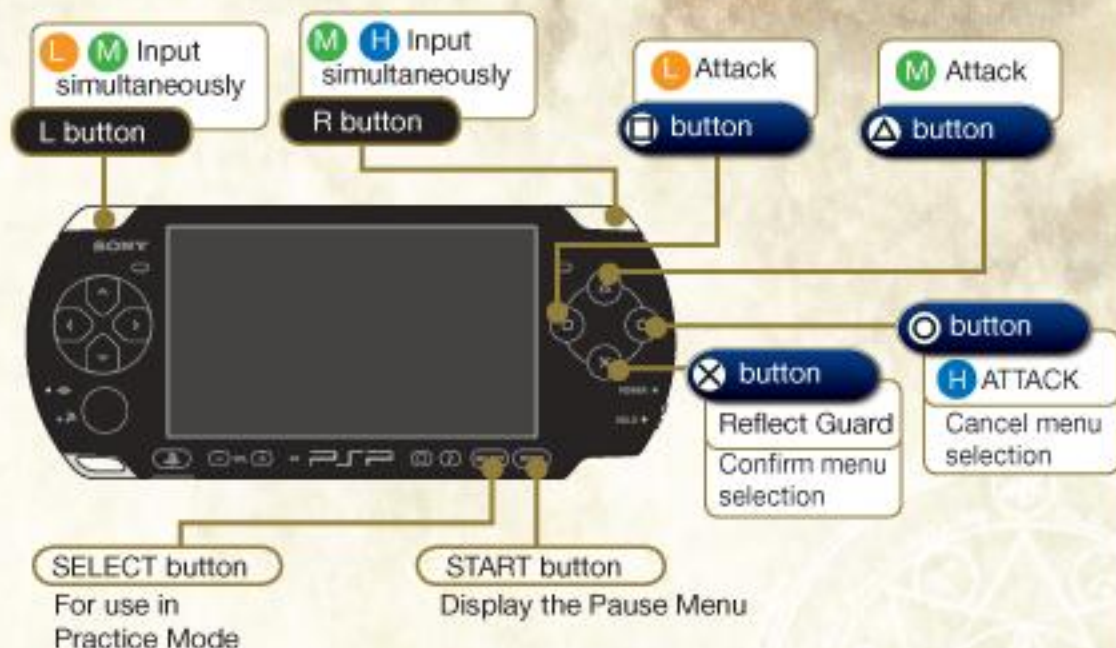
Controlling the Game

WLAN switch

Switch this on to participate in online battles.



*The location of this switch depends on the version of the PSP™ (PlayStation®Portable) system.



DIRECTIONAL BUTTONS AND ANALOG STICK

Move your character
select menu item

DIAGRAM ASSUMES THAT
PLAYER CONTROLLED CHARACTER
IS FACING RIGHT



To input this movement, press the ↑ and ⇨ directional buttons simultaneously.

GUARD:

To guard an attack, press away from your opponent when they are attacking.

DASH:

Press the forward button twice quickly to perform a dash.

BACK DASH:

Double tap away from your opponent to perform a back dash.

OTHER CONTROLS

DIRECTIONAL BUTTONS Used to select menu items.

CONFIRM BUTTON Press the X button to confirm a selection.

CANCEL BUTTON Press the O button to cancel.

*These are the default controls for the game. Controls can be changed in the Controller Settings Menu

*The command list here assumes that your character is on the left side of the screen. Press two directional buttons simultaneously, for example  and , to input angled movements. Controls are the same when using the analog stick.

SHARED CONTROLS FOR ALL CHARACTERS

SLASH RAVE



PRESS THE THREE ATTACK BUTTONS IN ORDER

This will execute a type of chained attack known as Slash Rave. Chained attacks generally begin with a light attack and linked to progressively stronger attacks.

Chained attacks can be formed not only from standing attacks, but also from crouching attacks and directional attacks—find a pattern that works for you. Chained attacks can also be performed in midair.

DOUBLE JUMP/QUICK FALL



DOUBLE JUMP	Mid-jump	
QUICK FALL	Mid-jump	

Press the  button or diagonally up in midair to execute a double jump (Berserker cannot double jump). In addition, you can also press the  button when in midair to make your character fall to the ground quicker.

HIGH JUMP/MIDAIR TURNAROUND



HIGH JUMP	On the ground		then	
MIDAIR TURNAROUND	During High Jump		Reflect Guard Button	

There's also the high jump, which sends your character higher and farther than a normal jump (you can't execute a double jump during a high jump). In addition, a high jump allows your character to turn around in midair.

THROW/POSITION SWITCH



→ + L • M Press simultaneous

Throws can be executed when your opponent is nearby. It is possible to execute throws even when your opponent is performing a guard. It is not possible, however, to throw an opponent that is in midair; attempting to do so will leave you vulnerable to attack.

Position Switch ← + L • M Press simultaneous

Perform a position switch to swap positions with your opponent. These types of throws do not inflict any damage.

SIDE STEP



M • H
Press simultaneous

or

↓ + M • H
Press simultaneous

Press M and H attack buttons together to sidestep into the screen. Press ↓ button while pressing the M and H attack buttons to side step out of the screen.

ADVANCING GUARD



While guarding ← or → + L • M
Press simultaneous

You can input this command while guarding to push your attacker away from you. If you succeed in deflecting your opponent's attack, they will be left vulnerable, giving you a chance to attack. This move consumes 30% of your Magic Gauge.

GUARD CANCEL



While guarding → + M • H
Press simultaneous

Use this move to break out of guard position and land an immediate attack. This move makes you invincible during your counterattack and is most effective when paired with a move used by an enemy that requires time to execute. This move consumes 100% of your Magic Gauge.

AIR RECOVERY

(While taking damage in midair) Directional button + any attack button

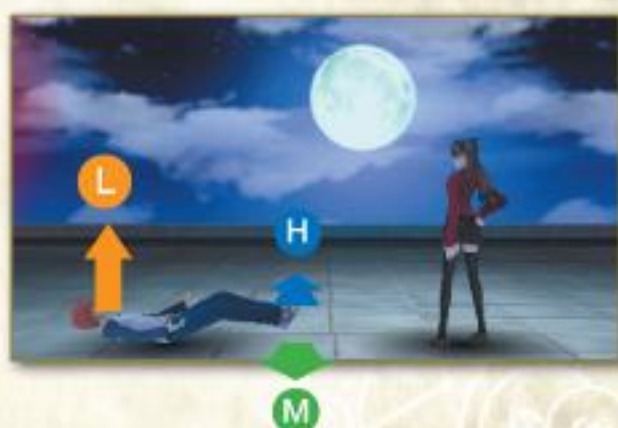
Perform an Air Recovery by simultaneously pressing a directional button and any attack button at the same time.



GROUND RECOVERY

(While prone on the ground)
Any attack button

Press one of the attack buttons on the ground to have your character recover immediately. The direction in which you recover depends on which button you press.



REFLECT GUARD



RG Reflect Guard Button

If you execute this move at the exact moment when your opponent is landing an attack, you will both completely repel the attack and briefly leave your opponent vulnerable to attack (failing to execute this move properly consumes 60% of your Magic Gauge). In addition, pressing an attack button immediately after executing a reflect guard will execute an immediate counterattack called a Reflect Counter.

REFLECT DASH



This move will completely block any high or middle attack and send your character dashing forward. Using this move while performing a normal attack or special move will cancel the attack. Your character can move freely immediately after executing a Reflect Dash, making it a useful move for landing an attack. Reflect Dash consumes one stock of your magic gauge.



Reflect Guard Button

MAGIC BURST



L + M + H

Press simultaneous

Use Magic Burst to enable special moves and abilities for your character. A Magic Burst requires at least one stock in your Magic Gauge. Once Magic Burst has begun, your character's Magic Gauge level will decline steadily. When this gauge falls to 0, Magic Burst will end.

The following is a list of all the special effects imparted by Magic Burst. There are three different types of Magic Burst, each with its own set of added effects.

Knock Back

Sends a nearby opponent flying.

Super Cancel

Allows you to use a Super Move to cancel Special Move.

Chip Away

Deals minor damage to an opponent that blocks an attack.

**Instant
Jump-Cancel**

After canceling a move by jumping, press the ↓ button to cancel this initial cancellation.

**Life
Recovery**

Steadily recovers your character's strength (except when guarding or actively taking damage).

**Special Character
Ability**

Executes your character's unique special ability (requires a Magic Gauge level of 300%).



1 POWER BURST

Executed while standing still

This Magic Burst is executed when your character is neither attacking nor defending. This is the only type of Magic Burst that enables Life Recovery.

EFFECTS ADDED

Knock Back/Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Life Recovery/Special Character Ability

**2 OFFENSIVE BURST**

Executed mid attack

This Magic Burst is useful for offensive maneuvers. Executing this Magic Burst while performing a Normal Attack or Special Move will cancel the current action, allowing you to perform your next move.

EFFECTS ADDED

Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Special Character Ability

**3 DEFENSIVE BURST**

Executed while defending or taking damage

This Magic Burst is useful for avoiding attacks in an emergency. This Magic Burst requires a Magic Gauge level of at least 200%, and it consumes this energy instantaneously.

EFFECTS ADDED

Knock Back



HOLY GRAIL GAUGE AND HOLY GRAIL BURST

The Holy Grail Gauge can only be used once per round and fills up as both characters take damage. The steps necessary to use it are explained in the diagram below.



1) FILLING UP THE GAUGE

The Holy Grail Gauge fills up whenever either player takes damage.



(Damage dealt to your opponent goes to the Holy Grail!)



2) GETTING HOLY GRAIL ADVANTAGE

The player that deals the attack that fills the Holy Grail Gauge to MAX earns the ability to execute Holy Grail Burst, called the Holy Grail Advantage.

(After a certain period of time, this right is lost and the Holy Grail Gauge reverts to near-MAX condition.)



(Attack at this state and fill up the gauge...)



(Your Life gauge is flashing! Now's your chance to perform Holy Grail Burst!)

3) HOLY GRAIL BURST

The character with the Holy Grail advantage will begin a 300% Magic Burst (excludes Defensive Burst).



Super Powerful Holy Grail Burst Super Move

Not only do you get the special effects of Magic Burst, you can also use your Holy Grail Burst Super Move!



Here you can change in-game settings and save or load your game data. Selecting this mode will bring up the mode menu pictured on the right of this page. Choose the menu item for the settings you wish to change.



GAME SETTINGS

Change various game settings such as difficulty and the number of rounds per match.

DIFFICULTY	Change the CPU difficulty level.
WIN COUNT (ARCADE)	Change the number of rounds per match when battling the CPU.
WIN COUNT (VS)	Change the number of rounds per match in an online battle.
DAMAGE LEVEL	Change the amount of damage taken from hits.
ROUND TIME	Change the amount of time each round lasts.
	Restore all settings to their default values.

CONTROLLER SETTINGS

Map each ability to a button. Use the  and  buttons to select an action, then press the button you wish to map it to.

L ATTACK	 Attack
M ATTACK	 Attack
H ATTACK	 Attack
REFLECT GUARD	Reflect Guard
L + M ATTACK	Simultaneous input of  and  attacks.
M + H ATTACK	Simultaneous input of  and  attacks.
L + M + H ATTACK	Simultaneous input of  ,  , and  attacks.
SP ATTACK A COMMAND	Performs the directional input for the "SP-A" attack (attack input required).
SP ATTACK B COMMAND	Performs the directional input for the "SP-B" attack (attack input required).
EX ATTACK	Holy Grail Burst Super Move ("EX" on the move list.)

SP ATTACK A COMMAND* Input the sequence for the "SP-A" move on the move list.

SP ATTACK B COMMAND* Input the sequence for the "SP-B" move on the move list.

*These two commands provide shortcuts for directional buttons inputs only. To perform the moves, you must press one of these buttons and the relevant attack button simultaneously.



The following abilities can only be used in Practice Mode.

RECORD	Press this button once to begin recording your input; press it again to finish recording.
PLAYBACK (PLAYER)	Press this button to make your character perform the sequence you have recorded.
PLAYBACK (ENEMY)	Press this button to make your opponent perform the sequence you have recorded.
PLAYBACK (REPEAT/PLAYER)	Press this button to make your character perform your recorded sequence repeatedly.
PLAYBACK (REPEAT/ENEMY)	Press this button to make your opponent perform your recorded sequence repeatedly.
CONTROL CHANGE	Press and hold this button to control your enemy.
ENEMY FORWARD	Press and hold this button to have your enemy walk forward.
ENEMY JUMP	Press this button to make your opponent jump.
PECULIAR PARAMETER UP	Press this button to charge your character's Peculiar Parameter (example: Unlimited Blade Works Gauge).

SOUND SETTINGS

Adjust various audio settings.

BGM VOLUME	Adjust the volume level of the music in the game.
SE VOLUME	Adjust the volume level of the sound effects in the game.
VOICE VOLUME	Adjust the volume level of the voices in the game.
DEFAULT SETTINGS	Restore all settings to their default values.

HIGH SCORES

Review the high scores for Arcade and Survival modes. Choose the mode you would like to see and change pages using the directional buttons.

SAVE/LOAD

SAVE DATA

Save your score rankings and unlocked features. A Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ (henceforth Memory Stick) is required to save data (sold separately). Insert a Memory Stick into the Memory Stick Duo™ slot before saving your data.



- *At least 450KB of free space is required to save data.
- *Please refrain from removing the Memory Stick while data is being saved or loaded.
- *Game data is loaded automatically when the game starts up. Please insert a Memory Stick with your saved data before starting the game.

LOAD DATA

Discard all unsaved progress and load saved data.

AUTO SAVE

Turn this option ON to have the game save data each time you finish a mode.

DELETE

Delete save data from a Memory Stick.

EXIT

Return to option menu.



 Forward

 Back

 Down

 Down, Forward

 Down, Back

 L Light Attack

 M Medium Attack

 H Heavy Attack

 RG Reflect Gaurd

 A Attack (Light, Medium or Heavy)

*Command sequences assume default configurations.

*Command sequences assume character is facing right.

* represent directional inputs. For diagonal inputs press two directional buttons simultaneously, for example  and .

Saber

"I have decided to fight. No matter what happens, no matter what - I have decided to fight."

Prideful Leader of Knights

Saber

A "Saber" class Heroic Spirit. Don't let her beauty deceive you, for there are few Heroic Spirits more respected than Saber. Wielding her invisible sword, she creates powerful winds, overwhelming those who dare stand in her way. For her master, Shiro Emiya, Saber will battle in the Holy Grail War to the bitter end.

First Air   + 

Second Air 

Third Air 

Wing Air   + 

Elfen Dance   +  then 

*Only the representative moves for each character appear in this manual. For a complete list of moves, please consult the in-game MOVE LIST.

SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Strike Air: Hammer of the Wind King

  + 

Excalibur: Sword of Promised Victory

Magic Burst

  + 

Avalon: The Everdistant Utopia

Magic Burst

  + 

Excalibur: Sword of Promised Victory

Holy Grail

  + 

ABILITY Holy Sword Unsheathed

Turns her weapon into Excalibur and Saber's hit stun length increases.

Ability refers to special effects that appear when executing Magic Burst.

Saber

Key Point

Saber's attacks are strictly traditional, making her a very easy character to use. Start by using First Air, then watch your timing carefully and link it up with other maneuvers.

One of Saber's alternate costumes.



Beautiful, Innocent
Princess of Knights

Saber Lily



TO UNLOCK

Clear arcade mode on any difficulty setting with Saber and Saber Alter.

HOW TO USE

After selecting Saber on the Character Select screen, select the Saber Lily costume (her moves are the same as Saber's).

Shiro

"This shouldn't be difficult.
It's not impossible either.
From the beginning,
I've devoted myself to this
MAGIC CIRCUIT-----!"

Apprentice Magus

Shiro Emiya

The sole survivor of the forest fire that ravaged Fuyuki City ten years ago. For better or worse, he's been bound to the summoned Saber and has entered the Holy Grail War as her master.

Key Point

When fighting as Shiro, make bare-handed attacks the base of your strategy, and augment this with his Gradation Air magic. Leap into your enemy using a strong jump attack that launches a projectile arrow.

Kakuyoku Niren   + 

Kakuyoku Souren   + 

Trap Shot   + 

Link Shot   +  or 

Dash/Feint   + 

SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Caliburn: Golden Sword of the Victorious

  + 

Kakuyoku Sanren

  + 

Nine Lives Blade Works:
One Hundred Arrow Strikes

Holy Grail

  + 

ABILITY

Divine Protection of the Holy Sword

Life recovers during Power or Offensive Burst; life recovery rate is increased by factor of 1.4.

Rin

"Get a move on, or do you want me to kill you?"

Elegant Magus with an Impeccable Pedigree

Rin Tohsaka

Head of the famed Tohsaka family of Magi in Fuyuki City. Possesses an extraordinarily rare ability known as "Average One." She is able to excel at anything without effort, but has a bad habit of failing at everything.

Key Point

Her skills in Baji Quan and her Thaumaturgic Jewel magic make both her physical and magical attacks formidable forces. When your opponent is trying to stand up, you can use Thaumaturgic Jewel Throw to make a chained attack.

Thaumaturgic Jewel Throw (OK in air) → → + A

Renkantai ← → + A

Houken ← → + A

Thaumaturgic Jewel Smash after Houken H

Air Grenade ← → + A

Rimon Chouchuu ↓ ↓ + A

SUPER MOVES**CONSUMES MAGIC**

Koutei Shihaku

↘ ↘ + L

Cutting Seven Colors (OK in air)

↘ ↘ + M

Jeweled Sword of Zelretch

Holy Grail

↘ ↘ + H

ABILITY

Zelretch's Facility

Rin's Jewels become infinite.

Archer

Iron Magus

Archer

An "Archer" class Heroic Spirit who is bound to Rin. Archer can use Gradation Air magic to create and manipulate various weapons. Though he's in the archer class, he generally fights using his two swords, Kansho and Bakuya.

"...Good bye. Cling to your ideals as you drown."

Key Point

Because he can use Gradation Air magic to alternate between his bow and his sword, Archer is always ready to handle whatever happens to come his way. If you chain Gradation Magic spells together, his attack strength will increase.

Kakuyoku Niren   +  then  to pull back

Kakuyoku Koukyuu/Shuu   + 

Kakuyoku Shukyuu/Nagi   + 

(Switch Weapons)
Gradation Air (OK in air)   + 

Link Shot (BOW) (OK in air)   + 

SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

(SWORD) Kakuyoku Sanren

(BOW) Hrunting: Hound of the Red Plains

(BOW) Caladbolg II: The Fake Spiral Sword (in air)

Unlimited Blade Works Aria
(Activation requires 6 arias,
300% Magic Burst)

Unlimited Blade Dance

(Continues performing Unlimited Blade Works)

Magic
Burst



ABILITY

Unlimited Blade Works

Can be used after performing the aria six times.

Lancer

"That heart, yeah, I'll be taking that!!!"

Capricious Young Warrior

Lancer

A "Lancer" class Heroic Spirit. Lancer uses his extraordinary agility and myriad spear techniques to overwhelm his enemies, then, in one fell swoop, impales their hearts with his Noble Phantasm.

Key Point

Although Lancer has nothing that can be thrown, the reach of his spear allows him to deal damage to his enemies and he excels at using the length of his spear to fight enemies from a medium distance. He's also incredibly fast. Take advantage of this and confuse your enemies while you wait for the right moment to land your blows.

Red Branch/Thurisaz   +  Raises attack count with consecutive hits

Red Branch/Eihwaz   + 

Red Branch/Ehwaz   +  then 

Red Branch/Uruz (in air)   + 

SUPER MOVES	Gáe Bulg: Barbed Spear that Pierces with Death (OK in air)	  + 
CONSUMES MAGIC	Ato Gola: The Four Branches of the Shallows	  + 
	Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death (in air)	  + 
	Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death 	  + 

ABILITY

Persuit of Combat

Defensive Burst can be executed for 100% of Magic Gauge energy during Magic Burst.

Berserker

Rageful Destructor

Berserker

A "Berserker" class Heroic Spirit who had his rational faculties replaced with super-human strength. He handles his giant stone sword as if it were light as a feather, raining destruction on anything and anyone that dare stand in his way.

Key Point

Berserker's body may be big, but he's extremely agile. Additionally, he possesses a Super Armor based material that allows him to take an attack without flinching.

Augeas the Earth Shatterer



Nemea Wails



Stymphalians Down



Capturing Crete (near an enemy)



Howl of Heracles



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Gelonus' Rampage



Gigantomachia: Blow from the Gods



Nine Lives: One Hundred Arrow Strikes



ABILITY

Twelve Labors of Hercules

Adds 11 pieces of Super Armor.

Rider

"I'll kill you gently..."

A Bewitching Black Snake

Rider

A "Rider" class Heroic Spirit who rides on the mythical Pegasus. Uses a combination of kaleidoscopic attacks with her short sword, reminiscent of a sickle on a chain, and agile movements to bewilder her enemies.

Key Point

Rider's many strange attacks make her best suited to a tricky style of fighting. After using Arrest Chain, pull your opponent back to you with a follow up move, then land another attack to keep things going.

Arrest Chain (OK in air)

→ → + A

Storm Strike

→ ← + A

Rising Strike

← → + A

Stride Strike

← ← + A

Assault Attack

↓ ↓ + H

SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Bellephon: Reins of Pegasus

↘ ↘ + L

Breaker Gorgon: Self Seal/Dark Temple

↘ ↘ + M

Bellephon: Reins of Pegasus

Holy Grail

↘ ↘ + H

ABILITY

Cybele: Magic Eyes

Executes Ma Gan, dropping her enemy's speed by 75% (after using Breaker Gorgon)

Caster

"How fearsome must the magic have been in the forgotten age of gods..."

Magus of the Age of Gods

Caster

A "Caster" class Heroic Spirit with extraordinary magical abilities. She is adept with numerous different types of Thaumaturgy, and takes pride in these truly formidable magical capabilities.

Key Point

She lacks direct attacks but has a wide range of indirect attacks. Use Special Moves in advance to bring your enemy in and fight.

Jupiter/Rod: Violet Light Shot (OK in air)   + 

Nereids: Bracken of Hail (OK in air)   + 

Arachne: Mysterious Chains   + 

Colchis: Dragon Fangs (OK in air)   + 

SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Rule Breaker: All Spells Must be Broken

  + 

Corycian

  + 

Hecate Gaeae
(Can also be used normally. Automatically performs follow-up attacks when used during Holy Grail Burst.)

Holy Grail   + 

ABILITY

Word of the Gods

Allows for spells to be executed continuously.

Assassin

Anonymous Warrior

Assassin

An "Assassin" class Heroic Spirit who wields the sword known as "Monohoshi Zao" with devastating accuracy. He can fell a swallow with a single well-placed slash of his blade.

"Will I disappear with my sword's mist?"

Key Point

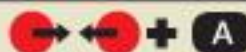
Make the most of his long sword and quick attacks to overpower your opponent with large streams of attacks. Between close range attacks, like throws, and long range sword-based attacks he also has a formidable ability to immediately adapt his fighting style to a variety of circumstances.



Oroshi Sanren



Kazaguruma



Suzume Sashi



Sekka



Oni Goroshi



Kaze Nagashi (OK while guarding)



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Hiken/Tsubame Gaeshi

Hiken/Tsubame Gaeshi
(during Kaze Nagashi)

Hiken/Enbu



ABILITY

Souwa no Kokoroe

Assassin's attacks are immune to Reflect Guard.

Kotomine

"Rejoice, your prayers will finally come true."

Inquisitor

Kirei Kotomine

Priest of the Kotomine Church, Kotomine is working as the mediator of this Holy Grail War. Although he's a man of the cloth, he's also a magus and a mentor to Rin Tohsaka. With the blessing of the templum, he fought in the most recent Holy Grail War. He made it to the final round, where he fought against Kiritugu Emiya, Shiro's stepfather.

Key Point

He generally specializes in melee attacks, but try using the gap created by strange timing of Black Sword, which is still for a short while after being executed, to shake up your opponent.

Black Sword Throw (OK in air)



Renkantai



Rimon Chouchuu



Tenzutsui



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Zekken



Aži Dahāka: The Black Dragon is Free



Angra Mainyu:
All the World's Evil

Holy
Grail



ABILITY

Cursed Layered World/Shinbaku

Attack Strength is multiplied by a factor of 1.2.

Gilgamesh

"What is a king without pride?!"

Ancient Hero King

Gilgamesh

An arrogant and self-centered Hero King. Possesses all of the original designs for the Noble Phantasms, which he casually shoots at his foes like arrows.

Key Point

Can handle both long range and close-quarters combat using Splitting Blades "Ea" and "Babylon." The Babylon-based Enlil and Nergal: Gate of Hades may be a close-range attack, but its many blows make it very effective.



Nintu: Splitting Blade/Entirety



Ea: Splitting Blade/Intelligence (chargable)



(Switch Weapons) Style Change



Enlil and Nergal: Gate of Hades (Babylon) (OK in air)



Enkidu: Chains of Heaven (Babylon) (chargable)



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Ea

Enûma Eliš: The Star of Creation that Split Heaven from Earth



Babylon

Gate of Babylon: King's Treasure (OK in air)



Uta-Napishchim: The Final Hour where Heaven and Earth were Cleansed

Holy Grail



ABILITY

Diadem

Grants access to an additional move, executed by pressing



Luviagelita

"Think you got what it takes to take on these gloves?"

Lady Forklift

Luviagelita Edelfelt

Head of the reputed Finnish Edelfelt family of Magi. Rival to Rin Tohsaka in the main office of the Order (the clock tower). A practicing wrestler with a love of grappling.

Key Point

Just like Rin, Luviagelita uses Thaumaturgic Jewel Smash and Gand Shot but she has unique skills based on Hunting Lady. Use them to throw your enemy high into the air.

Gand shot (OK in air)   + 

Call   + 

Call/Grace  + 

Call/Grace/Emerald  + 

Hunting Lady   + 

Backdrop (near an enemy)  + 

SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

EleGand/Celebrity (OK in air)

  + 

Lady Forklift

  + 

Ultimately Edelfelt

Holy Grail

  + 

ABILITY

Discretion of a Lady

Automatically escapes any regular throws, but still vulnerable to special throws.

Sakura

Makin's Vessel

Sakura Matou

A student at Homurabara High one year behind Shiro. She's like a little sister to him. She is a talented Sorceress and Rider's official master.

"Alright, let's play"

Key Point

She moves incredibly slowly, but the spacing of her standard attacks and large amount of moves make her very strong. Try catching your foe and unleashing a continuous stream of attacks.

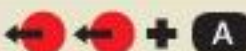
Think you can dodge this?



Up you go!



Get out of my way! (OK in air)
(chargeable)



Go ahead and block this! (OK in air)



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Heaven's Fall: Cursed Layered World/Garbhathu Mandala



I'm Hungry! (chargeable)



Art Angra Mainyu: Cursed Layered World/Festival of Evil

Holy Grail



ABILITY

Cursed Layered World/Demonic Haustorium

Opponent's Magic Gauge level decreases by 5% for each successful attack.



Bazett

"I swear on the Red Branch."

Master of the Reverse Moon

Bazett Fraga McRemitz

An Irish-born Magus of the great Thaumaturgic Rune House of "Fraga", and a Revocation Executor affiliated with The Order. In accordance with her Executor title, Bazett's brand of thaumaturgy is specialized for use in combat. She excels at combat engraving hardened runes in her arms and legs. She bears the title of "Tradition Carrier (Gods Holder)", and preserves the rare Noble Phantasm "Fragarach: Gouging Sword of the War God", which has been passed down through her family from generation to generation. She was assigned by the order to serve as mediator during the Fuyuki Holy Grail War, and, by the recommendation of the order, will compete in the war as a Master. She appears to be lacking important memories about herself...

Key Point

Bazett's can perform only bare-handed attacks, and she prides herself on the overwhelming complexity of her Slash Rave maneuvers. You can set up a chained attack by taking full advantage of the rune strengthening that occurs after using Stun Knuckle.

Stun Knuckle



Grasshopper



Grasshopper/Moonsault



Endow Runes



Triple Spinner (OK in air)



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Red Branch/High Lance



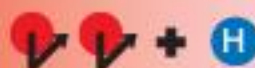
Fragarach: Gouging Dagger of the War God



Answerer (setup for Fragarach)



Toole/Fragarach: Gouging Great Sword of the War God (with 2 Fragarach setups)



ABILITY

Full Metal Rune

Gives arms and legs constant rune endowment

Leysritt

"I'll show Illya what I'm made of."

Caretaker of "Heaven's Feel"

Leysritt

A Homonculus borne from Einzberg's alchemy. She and Sarah have more than just their appearance in common, they are also both servants of Illya. One may not guess by looking at her, but she possesses unfathomable upper body strength and wields her enormous halberd as if it weighed nothing at all. This may be due to the fact that she was designed to serve as Illya's bodyguard. Her countenance is generally marked by a doll-like blankness, but for some reason she is quite affectionate toward Shiro.

Key Point

She, much like Berserker, can take advantage of Super Armor-equipped moves. Her techniques, however, generally require large movements, so pay close attention to your timing.

Grand Spin



Grand Swing



Grand Slash



Grand Whirlwind



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Riesen/Geschrei/Drehung



Beten/Weiss



Drei/Umlauf



ABILITY

Aizen/Reim

Augments her with unique Super Armor.

Saber Alter



A Despot Sullied by Darkness

Saber Alter

One more form of the Leader of Knights, this one having been thoroughly permeated by black shadows. Having accepted into herself "All the world's evil," she has given herself not to hopes and ideals, but to hatred and despair. This Saber rules with neither love nor sympathy. Her body, bound to magic, has become a shade of black reminiscent of looming storm clouds, and the holy sword she bears is cloaked in darkness and despair.

"Disappear with the rust of my dawn"

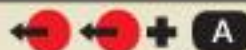
Key Point

She may not have much in the way of speed, but this is more than compensated for by her high attack strength; each and every blow of hers is a force to be reckoned with. Watch carefully and make the most of each chance you get to attack.

Burst Air



Liner/Air



Elfin Bolt



Tyrant Clap



Helm Breaker (in air)



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Excalibur: Sword of Promised Victory



Vortigern: Hammer of the Vile King



follow-up input (consumes 100% of Magic Gauge)

Excalibur/Morgan: Sword of Promised Victory

Holy Grail



ABILITY

Dragon's Forge

Increases her attack strength.

Zero Lancer

Fiana's Faithful Knight

Zero Lancer

Zero Lancer's true name is Dirumud Odina of the Sparkling Visage. He wields two spears, one short and one long, and uses them together. He is a prideful Heroic Spirit: his rugged beauty is a thing of wonder and his battles have earned him respect and honor. He manifest himself in the past for the Fourth Holy Grail War, but he has once again appeared at Fuyuki City. He manipulates his Noble Phantasms – "Gáe Dearg: Crimson Rose of Exorcism", the spear that dissipates the Magic of all that it touches, and "Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality", the cursed spear that inflicts wounds that can never be healed – with great skill and ingenuity.

"Behold, my mistress. This is the spear of a devoted knight."



Key Point

Keep your distance using the spear's long reach, then, when your chance arrives, dig into your foe by overpowering him with a lengthy string of attacks. Take full advantage of his wide array of counterattacks to keep your opponent on his toes.

Halvan's Murder/Prologue



Millstone Drop



Galva's Three Murders



Seven Gate Barrier



Aphorism for Ducos (in air)



SUPER MOVES

CONSUMES MAGIC

Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality



Gáe Dearg:
Crimson Rose
of Exorcism



Tale of Tragic Love:
Devotion to Gráinne



ABILITY

Second Echelon

Guard block damage increases.

SOMMAIRE DES LANGUES

English	2
Français	35
Deutsch	67
Italiano	99
Español	131

Présentation de Fate

Une cérémonie complexe est sur le point de commencer. Sept mages, les Maîtres, chacun soutenu par des âmes héroïques, les Maîtres, ont été élus par le Saint-Graal pour se lancer dans une quête périlleuse. Ils devront rivaliser pour démontrer leur puissance en éliminant tous les autres Masters. Le vainqueur de cette quête, baptisée la Guerre du Saint-Graal, révélera le digne gardien du Graal, un calice légendaire qui exauce les vœux de son protecteur.

Fuyuki est une petite ville portuaire entourée de montagnes. C'est dans ce lieu apparemment ordinaire que va se livrer une lutte sans merci...

SOMMAIRE

Écran titre et modes de jeu	36
Règles et déroulement du jeu	37
Écran et commandes du jeu	39
Commandes de base	41
Jauge Saint-Graal et Holy Grail Burst	46
Options	47
Personnages	49

Début du jeu



Allumez votre système PSP™ (PlayStation®Portable) et lancez le jeu via le menu d'accueil. L'écran titre s'affiche après les logos d'entreprise. À l'écran titre, appuyez sur **(START)** pour afficher le menu principal. Sélectionnez un mode à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche **(X)** pour valider.

Modes de jeu

ARCADE

En mode Arcade, vous incarnez le personnage de votre choix et progressez dans l'histoire en battant des adversaires contrôlés par l'IA. Pour terminer une partie dans ce mode, vous devez vaincre une série d'adversaires.



VS-CPU

Dans ce mode, vous affrontez un personnage contrôlé par l'IA. Vous pouvez changer de personnage après chaque combat.

VS-2P (DUEL À 2 JOUEURS)

Ce mode vous permet d'affronter un autre joueur en mode sans fil ad hoc, qui permet de relier directement deux systèmes PSP™ (PlayStation®Portable).

SPECTATE (SPECTATEUR)

Choisissez deux personnages contrôlés par l'IA et regardez-les s'affronter en duel.

TUTORIAL (DIDACTICIEL)

Profitez de ce mode pour apprendre à maîtriser les bases du jeu dans des situations de combat réelles. N'oubliez pas de suivre les instructions qui s'affichent à l'écran lorsque vous contrôlez votre personnage.



PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Ce mode vous permet de vous entraîner à réaliser des techniques spéciales et des combos. Choisissez votre personnage et votre adversaire. Vous pouvez également configurer certains paramètres spécifiques.

***Pour que vos personnages reprennent leurs positions de départ ou pour réinitialiser toutes les jauges en mode PRACTICE, appuyez sur la touche SELECT (sélection).**

MISSIONS

Ce mode vous plonge au cœur de missions spéciales dont les combats répondent à des conditions spécifiques. Chaque personnage fait l'objet d'une série de missions particulières. À mesure que vous accomplissez des missions, vous en débloquez de nouvelles.



SURVIVAL (SURVIE)

En mode SURVIVAL, vous affrontez un flux incessant d'adversaires jusqu'à ce que votre jauge de vie se vide complètement.

*Ce mode n'est pas disponible en début de partie.
Vous le débloquentez en progressant dans le jeu.

EXTRAS (BONUS)

Affichez les divers bonus que vous avez déverrouillés.

OPTIONS

Enregistrez ou chargez des données de jeu, activez ou désactivez la sauvegarde automatique et configurez la disposition des commandes.



RÈGLES ET DÉROULEMENT DU JEU (1 SUR 2)

Règles du jeu

RÈGLES DE BASE

Les règles du jeu sont simples : attaquez votre adversaire pour vider complètement sa jauge de vie. Le premier combattant qui vide la jauge de vie de son adversaire gagne le round et marque un point. Par défaut, chaque match se joue en deux rounds gagnants. Il y a donc trois rounds au maximum. Si aucun des adversaires ne remporte le dernier round, il y a égalité.

*Vous pouvez modifier le nombre de rounds dans le menu Options.

DURÉE

Chaque round dure 99 secondes maximum. Lorsque le temps est écoulé, le personnage à qui il reste le plus de vie est déclaré vainqueur.

*Vous pouvez modifier la durée des rounds dans le menu Options.

ÉGALITÉ

En cas de K.O. simultané ou si le niveau de vie des deux personnages est identique à la fin du temps imparti, il y a égalité (« DRAW ») et les deux combattants marquent un point.

ÉCRAN CONTINUE

Si vous perdez un match en mode ARCADE, vous pouvez rejouer le match contre votre adversaire en appuyant sur la touche **START** à l'écran Continue (continuer). Votre progression dans l'histoire n'en sera pas affectée.



Menu de pause

Appuyez sur la touche **(START)** en cours de combat pour afficher le menu de pause. Choisissez l'une des options suivantes et appuyez sur la touche **(X)** pour valider.

RESUME (REPRENDRE)

Pour fermer le menu et reprendre la partie.

MOVE LIST (LISTE DES TECHNIQUES)

Pour afficher la liste des techniques de votre personnage.

CONTROLLER SETTINGS (CONFIGURATION DES COMMANDES)

Pour changer la configuration des commandes.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal.



* Les options du menu de pause varient selon le mode de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Cette section explique le déroulement général du jeu en prenant pour exemple le mode ARCADE.



CHARACTER SELECT (SÉLECTION DU PERSONNAGE)

Mettez en surbrillance le personnage que vous souhaitez incarner et appuyez sur la touche **(X)**. Pour modifier la tenue de votre personnage, appuyez sur les touches directionnelles **(←)** et **(→)**.



STORY-BOARD

Découvrez ensuite le prologue de l'histoire de votre personnage. Pour passer le prologue, appuyez sur la touche **(START)**.



PRÉSENTATION DU NIVEAU ET DE L'ADVERSAIRE

Votre adversaire et votre niveau vous sont présentés.

COMBAT

Ensuite, le combat commence ! Battez-vous habilement et mettez K.O. votre adversaire.



STORY-BOARD

Certains niveaux seront précédés d'une séquence. Une fois les huit niveaux et le niveau final terminés, la séquence de fin se lance.



Indique le temps restant pour le round en cours. Lorsque le temps est écoulé, le personnage à qui il reste le plus de vie est déclaré vainqueur.

TEMPS RESTANT

Indique le nombre de rounds gagnés par le personnage. Chaque symbole représente un round.

SYMBOLE DE VICTOIRE

JAUGE DU SAINT-GRAAL

Cette jauge permet d'utiliser les Holy Grail Super Moves. Cette jauge est commune aux deux personnages. Elle se remplit à mesure que chacun subit des dégâts.

Affiche le niveau de vie restant du personnage. Les combattants sont K.O. lorsque leur jauge est entièrement vide.

JAUGE DE VIE



SYMBOLE DE SORT

L'un de ces symboles s'affiche à chaque fois que la jauge de magie est entièrement remplie. Ce symbole s'allume lorsqu'il est possible de réaliser un Holy Grail Burst.

JAUGE DE PARAMÈTRE PARTICULIER

Cette jauge est liée aux capacités propres à chaque personnage. Son apparence varie en fonction du combattant.

NOMBRE DE COUPS

Affiche le nombre de coups successivement portés pour la combo en cours. L'affichage passe de rouge à bleu lorsque l'adversaire a la possibilité d'effectuer une récupération aérienne ou de parer.

JAUGE DE MAGIE

Augmente à chaque fois qu'un personnage attaque ou se défend (maximum de 300 %). Dès que cette jauge dépasse 100 %, votre personnage peut réaliser un Magic Burst ou une super technique (Super Move).

Commandes du jeu

Interrupteur WLAN

Mettez cet interrupteur en position de marche pour participer à des combats en ligne.



*L'emplacement de l'interrupteur varie selon la version de votre système PSP™ (PlayStation®Portable).

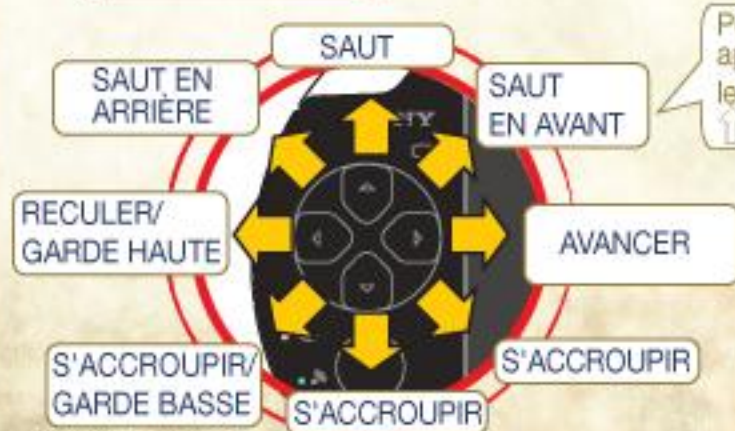


TOUCHES DIRECTIONNELLES ET PAD ANALOGIQUE

Déplacer le personnage

Sélectionner une option dans un menu

CE SCHÉMA SUPPOSE QUE VOTRE PERSONNAGE REGARDE VERS LA DROITE



Pour exécuter cette technique, appuyez simultanément sur les touches directionnelles ↑ et →.

GARDE :

Pour bloquer une attaque, dirigez-vous dans la direction opposée à celle de l'attaque de votre adversaire.

S'ÉLANCER :

Appuyez deux fois rapidement sur la touche de déplacement vers l'avant pour vous élaner.

RECULER RAPIDEMENT :

Appuyez deux fois rapidement dans la direction opposée à celle de votre adversaire pour reculer rapidement.

AUTRES COMMANDES

TOUCHES DIRECTIONNELLES

Pour sélectionner des options dans les menus.

TOUCHE DE CONFIRMATION

Appuyez sur la touche X pour confirmer une sélection.

TOUCHE D'ANNULATION

Appuyez sur la touche O pour annuler.

*Commandes par défaut du jeu. Vous pouvez les modifier dans le menu Controller Settings (configuration des commandes)

*Cette liste de commandes suppose que votre personnage se situe à gauche de l'écran. Appuyez simultanément sur deux touches directionnelles, par exemple ↓ et →, pour effectuer des mouvements en diagonale. Les commandes sont les mêmes si vous utilisez le pad analogique.

COMMANDES COMMUNES À TOUS LES PERSONNAGES

SLASH RAVE



APPUYEZ DANS L'ORDRE SUR LES TROIS TOUCHES D'ATTAQUE

Vous réaliserez une attaque en chaîne nommée Slash Rave. Les attaques en chaîne commencent généralement par un coup léger, puis se poursuivent par des attaques de plus en plus puissantes.

Vous pouvez lancer des attaques en chaîne à partir de diverses positions d'attaque : debout, accroupi et en mouvement. À vous de choisir la technique qui vous convient le mieux. Vous pouvez également lancer des attaques en chaîne dans les airs.

DOUBLE JUMP/QUICK FALL



DOUBLE JUMP

En cours de saut



QUICK FALL

En cours de saut



Pour effectuer un double saut (High Jump), appuyez sur la touche ↑ ou en diagonale vers le haut lorsque vous êtes dans les airs (Berserker ne peut pas effectuer de double saut). Vous pouvez aussi appuyer sur la touche ↓ pour que votre personnage retombe plus rapidement au sol (Quick Fall).

HIGH JUMP/MIDAIR TURNAROUND



HIGH JUMP

Au sol



puis



MIDAIR TURNAROUND

Pendant un super saut
Touche de Reflect Gard

RG

Le super saut (High Jump) vous permet de sauter plus haut et plus loin. Vous ne pouvez pas effectuer de double saut pendant un super saut, mais votre personnage peut effectuer un demi-tour aérien (Midair Turnaround).

THROW/POSITION SWITCH



➡ + L • M Appuyer simultanément

Pour réaliser ces projections, l'adversaire doit se trouver à proximité. Ces techniques fonctionnent même quand l'ennemi est en garde. Par contre, vous ne pouvez pas projeter un adversaire se trouvant dans les airs. Si vous tentez de le faire, vous vous exposez à une attaque.

Position Switch ◀ + L • M Appuyer simultanément

Effectuez une interversion (Position Switch) pour changer de place avec votre adversaire. Ces types de projection n'infligent pas de dégâts.

SIDE STEP



M • H Appuyer simultanément

ou

⬇ + M • H Appuyer simultanément

Appuyez simultanément sur M et H pour effectuer un pas de côté (Side Step) en vous approchant de l'écran. Appuyez sur la touche ⬇ tout en appuyant simultanément sur les touches d'attaque M et H pour faire un pas de côté en vous écartant de l'écran.

ADVANCING GUARD



Pendant une garde

◀ ou ➡ + L • M Appuyer simultanément

Vous pouvez utiliser cette commande tout en effectuant une garde pour repousser votre assaillant. Si vous parvenez à dévier l'attaque de votre adversaire, ce dernier sera vulnérable à vos coups, ce qui vous donnera l'occasion d'attaquer. Cette technique utilise 30 % de votre jauge de magie.

GUARD CANCEL



Pendant une garde

➡ + M • H Appuyer simultanément

Utilisez cette technique pour quitter la position de garde et porter immédiatement une attaque. Cette technique vous rend invincible lorsque vous contre-attaquez. Elle s'avère particulièrement efficace lorsque votre ennemi prépare une technique lente à réaliser. Cette technique vide entièrement votre jauge de magie.

AIR RECOVERY

(Lors d'une attaque en l'air) Touche directionnelle + n'importe quelle touche d'attaque

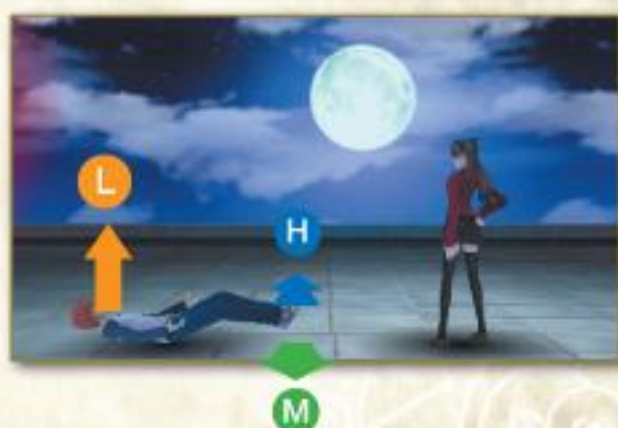
Pour effectuer une récupération aérienne (Air Recovery), appuyez simultanément sur une touche directionnelle et sur n'importe quelle touche d'attaque.



GROUND RECOVERY

(Étendu au sol) N'importe quelle touche d'attaque

Lorsque vous êtes au sol, appuyez sur l'une des touches d'attaque pour vous relever immédiatement. La direction dans laquelle vous vous relevez dépend de la touche sur laquelle vous appuyez.



REFLECT GUARD



RG Touche de Reflect Gard

Si vous exécutez ce mouvement pile au moment où votre adversaire porte un coup, vous repousserez entièrement l'attaque et l'adversaire sera momentanément vulnérable (si vous n'exécutez pas correctement cette technique, vous consommerez 60 % de votre jauge de magie). Si vous appuyez sur la touche d'attaque tout de suite après un Reflect Gard, vous réaliserez un Reflect Counter immédiat.

REFLECT DASH



Votre personnage s'élancera et bloquera complètement toute attaque haute ou à mi-hauteur. Si vous utilisez cette technique en effectuant une attaque normale ou spéciale, elle sera annulée. Votre personnage peut se déplacer librement immédiatement après avoir effectué un Reflect Dash. Il s'agit donc d'une technique efficace pour porter une attaque. Le Reflect Dash vide une section de votre jauge de magie.

➡ + RG
Touche de Reflect Gard

MAGIC BURST



L + M + H

Appuyer simultanément

Utilisez le Magic Burst pour activer les techniques spéciales de votre personnage. Au moins une barre de votre jauge de magie doit être remplie. Une fois que l'explosion magique a commencé, la jauge de magie de votre personnage se vide petit à petit. Lorsque celle-ci est complètement vide, le Magic Burst prend fin.

La liste suivante récapitule tous les effets spéciaux du Magic Burst. Il existe trois types de Magic Burst, chacune possédant ses propres effets.

Knock Back

Envoie votre adversaire dans les airs lorsqu'il se trouve à proximité.

Super Cancel

Permet d'exécuter une super technique afin d'annuler une technique spéciale (Special Move).

Chip Away

Inflige quelques dégâts à l'adversaire même s'il pare une attaque.

Instant Jump-Cancel

Après avoir annulé une technique en sautant, appuyez sur la touche  pour invalider l'annulation initiale.

Life Recovery

Permet à votre personnage de reprendre progressivement ses forces (sauf lorsqu'il est en garde ou subit activement des dégâts).

Special Character Ability

Lance la capacité spéciale propre à votre personnage (Special Character Ability). La jauge de magie doit être à 300 %.



1 POWER BURST

En position debout immobile

Votre personnage exécute ce Magic Burst lorsqu'il n'est ni en attaque ni en défense. Seul ce type de Magic Burst permet de récupérer de la vie.

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Knock Back/Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Life Recovery/Special Character Ability

**2 OFFENSIVE BURST**

En milieu d'attaque

Ce Magic Burst est utile pour les manœuvres offensives. Provoquez un Magic Burst pendant une attaque normale ou spéciale, et l'action en cours sera annulée. Vous pourrez immédiatement passer à la technique suivante.

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Special Character Ability

**3 DEFENSIVE BURST**

En défense ou lorsque le personnage subit des dégâts

Ce Magic Burst permet d'éviter les attaques en cas d'urgence. Votre jauge de magie doit se trouver au moins à 200 %. Toute l'énergie est utilisée instantanément.

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Knock Back



JAUGE SAINT-GRAAL ET HOLY GRAIL BURST

La jauge du Saint-Graal se remplit à mesure que les deux combattants subissent des dégâts. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par round. Reportez-vous au schéma ci-dessous pour savoir comment l'utiliser.



1) REMPLIR LA JAUGE

La jauge du Saint-Graal se remplit chaque fois que votre personnage subit des dégâts.



(Les dégâts infligés à l'adversaire remplissent le Saint-Graal !)



2) HOLY GRAIL ADVANTAGE

Le joueur infligeant l'attaque qui finit de remplir la jauge peut provoquer un Holy Grail Burst : le Holy Grail Advantage.

Après un certain temps, le joueur ne pourra plus profiter de cet avantage et la jauge du Saint-Graal se rétablira à un niveau proche du maximum.



(Attaquez à ce moment pour remplir la jauge...)



(Votre jauge de vie clignote ! Saisissez votre chance de provoquer un Holy Grail Burst !)

3) HOLY GRAIL BURST

Le personnage disposant du Holy Grail Advantage pourra provoquer un Magic Burst de 300 % (sauf Defensive Burst).



Vous bénéficiez des effets supplémentaires du Magic Burst et pouvez en plus exécuter votre Holy Grail Burst !

Holy Grail Burst surpassant



Choisissez cette option pour modifier les paramètres du jeu et pour sauvegarder ou charger des données. Sélectionnez ce mode pour afficher le menu de droite. Configurez ensuite l'option de votre choix.



GAME SETTINGS

Modifiez divers paramètres de jeu, notamment la difficulté et le nombre de rounds par match.

DIFFICULTY	Pour modifier le niveau de difficulté.
WIN COUNT (ARCADE)	Pour modifier le nombre de rounds par combat contre l'IA.
WIN COUNT (VS)	Pour modifier le nombre de rounds par match dans les combats en ligne.
DAMAGE LEVEL	Pour modifier la quantité de dégâts conséquents aux coups.
ROUND TIME	Pour modifier la durée de chaque round.
DEFAULT SETTINGS	Pour rétablir tous les paramètres par défaut.

CONTROLLER SETTINGS

Associez chaque capacité à une touche. Sélectionnez une action à l'aide des touches ↑ et ↓, puis appuyez sur la touche à laquelle vous voulez l'associer.

L ATTACK	L Attaque [ICON]
M ATTACK	M Attaque [ICON]
H ATTACK	H Attaque [ICON]
REFLECT GUARD	Reflect Gard
L + M ATTACK	Attaques L et M simultanées.
M + H ATTACK	Attaques M et H simultanées.
L + M + H ATTACK	Attaques L , M et H simultanées.
SP ATTACK A COMMAND	Commande directionnelle pour l'attaque « SP-A » (vous devez saisir la séquence d'attaque).
SP ATTACK B COMMAND	Commande directionnelle pour l'attaque « SP-B » (vous devez saisir la séquence d'attaque).
EX ATTACK	Holy Grail Burst (« EX » dans la liste des techniques.)

SP ATTACK A COMMAND* Saisissez la séquence de la technique « SP-A » figurant dans la liste des techniques.

SP ATTACK B COMMAND* Saisissez la séquence de la technique « SP-B » figurant dans la liste des techniques.

*Ces deux commandes correspondent à des raccourcis uniquement pour les touches directionnelles. Pour exécuter les techniques, vous devez appuyer simultanément sur l'une de ces touches et sur la touche d'attaque adéquate.



Les capacités suivantes sont uniquement disponibles en mode Practice (entraînement).

RECORD	Appuyez sur une fois cette touche pour commencer à enregistrer la séquence de commandes. Appuyez de nouveau dessus pour mettre fin à l'enregistrement.
PLAYBACK (PLAYER)	Appuyez sur cette touche pour que votre personnage effectue la séquence enregistrée.
PLAYBACK (ENEMY)	Appuyez sur cette touche pour que votre adversaire effectue la séquence enregistrée.
PLAYBACK (REPEAT/PLAYER)	Appuyez sur cette touche pour que votre personnage effectue la séquence enregistrée à répétition.
PLAYBACK (REPEAT/ENEMY)	Appuyez sur cette touche pour que votre adversaire effectue la séquence enregistrée à répétition.
CONTROL CHANGE	Maintenez cette touche enfoncée pour contrôler votre adversaire.
ENEMY FORWARD	Maintenez cette touche enfoncée pour faire avancer votre adversaire.
ENEMY JUMP	Appuyez sur cette touche pour faire sauter votre adversaire.
PECULIAR PARAMETER UP	Appuyez sur cette touche pour charger les paramètres particuliers de votre personnage (par exemple : Unlimited Blade Works Gauge).

SOUND SETTINGS

Vous pouvez régler divers paramètres audio.

BGM VOLUME	Pour régler le volume de la musique du jeu.
SE VOLUME	Pour régler le volume des effets sonores du jeu.
VOICE VOLUME	Pour régler le volume des voix du jeu.
DEFAULT SETTINGS	Pour rétablir tous les paramètres par défaut.

HIGH SCORES

Pour afficher les meilleurs scores en modes Arcade et Survival (survie). Choisissez un mode et parcourez les pages en appuyant sur les touches directionnelles.

SAVE/LOAD

SAVE DATA

Pour sauvegarder votre classement et les éléments déverrouillés. Vous aurez besoin d'un Memory Stick Duo™ ou d'un Memory Stick PRO Duo™ (vendu séparément) pour sauvegarder les données. Insérez un Memory Stick dans la fente pour Memory Stick Duo™ avant la sauvegarde.



*Environ 450 Ko d'espace disponible sont nécessaires pour sauvegarder les données de jeu.

*Ne retirez pas le Memory Stick en cours de sauvegarde ou de chargement.

*Les données de jeu sont chargées automatiquement au démarrage.

Veuillez insérer un Memory Stick contenant vos données sauvegardées avant de lancer le jeu.

LOAD DATA

Pour ignorer toute progression non sauvegardée et charger des données précédemment sauvegardées.

AUTO SAVE

Activez cette option (ON) pour que le jeu sauvegarde automatiquement vos données à la fin de chaque mode.

DELETE

Pour supprimer des données sauvegardées sur un Memory Stick.

EXIT

Pour revenir au menu des options.



 Avant

 Arrière

 Bas

 Bas, avant

 Bas, arrière

 L Attaque légère

 M Attaque légère

 H Attaque lourde

 RG Reflect Gard

 A Attaque
(légère, moyenne ou lourde)

*Ces séquences de commande correspondent à la configuration par défaut.

*Ces séquences de commande supposent que le personnage regarde vers la droite.

* représente les touches directionnelles. Appuyez simultanément sur deux touches directionnelles (par exemple  et ) pour vous déplacer en diagonale.

Saber

« J'ai décidé de me battre. Quoi qu'il arrive, je lutterai jusqu'au bout. »

Fière leader des chevaliers

Saber

Une âme héroïque de classe « Saber ». Ne vous laissez pas leurrer par sa beauté. Peu d'âmes héroïques sont aussi respectées que Saber. Son épée invisible lève des vents puissants qui emportent ceux qui osent s'opposer à elle. Saber est prête à combattre jusqu'à la mort dans la Guerre du Saint-Graal pour son Maître, Shiro Emiya.

First Air

  + 

Second Air



Third Air



Wing Air

  + 

Elfen Dance

  +  puis 

*Seules les techniques représentatives de chaque personnage sont indiquées dans le manuel. Pour voir la liste complète des techniques, sélectionnez l'option MOVE LIST en cours de jeu.

SUPER TECHNIQUES

Strike Air: Hammer of the Wind King

  + 

UTILISE DE LA MAGIE

Excalibur: Sword of Promised Victory

Magic Burst

  + 

Avalon: The Everdistant Utopia

Magic Burst

  + 

Excalibur: Sword of Promised Victory

Saint-Graal

  + 

CAPACITÉ

Holy Sword Unsheathed

Transforme son arme en Excalibur et allonge la durée pendant laquelle les coups de Saber étourdissent l'adversaire.

La capacité se rapporte aux effets spéciaux lorsque le personnage exécute un Magic Burst.

Saber

Spécificité

Très conventionnelles, les attaques de Saber en font un personnage très maniable. Utilisez tout d'abord First Air, puis calculez précisément votre timing pour lier cette technique à d'autres manœuvres.

L'une des autres tenues de Saber.



La magnifique et innocente princesse des chevaliers

Saber Lily



DÉVERROUILLAGE

Terminez le mode Arcade avec Saber et Saber Alter à n'importe quel niveau de difficulté.

UTILISATION

Choisissez Saber à l'écran Character Select (sélection du personnage) et choisissez la tenue Saber Lily (ses techniques sont identiques à celles de Saber).

Shiro

« Je vais y arriver.
Rien n'est impossible.
Depuis toujours,
je me dévoue corps et âme
à ce CIRCUIT MAGIQUE ! »

Apprenti magicien

Shiro Emiya

Le seul rescapé d'un incendie de forêt qui a ravagé Fuyuki il y a une dizaine d'années. Pour le meilleur ou pour le pire, il s'est engagé dans la Guerre du Saint-Graal en tant que Maître de Saber.

Spécificité

Avec Shiro, la meilleure stratégie consiste à privilégier les attaques à mains nues et à utiliser la magie Gradation Air en complément. Assaillez votre ennemi à l'aide de sauts puissants doublés d'attaques à l'arc.

Kakuyoku Niren → → + A

Kakuyoku Souren ← → → + A

Trap Shot → ← + L

Link Shot → ← + M ou H

Dash/Feint ← ← + A

SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Caliburn : Golden
Sword of the Victorious

→ → + L

Kakuyoku Sanren

→ → + M

Nine Lives Blade Works :
One Hundred Arrow Strikes

Saint-
Gaal

→ → + H

CAPACITÉ

Divine Protection of the Holy Sword

Récupération du niveau de vie durant un Power Burst ou un Offensive Burst. La vitesse de récupération est multipliée par 1,4.



Rin

« Secoue-toi ou ça va saigner ! »

Magicienne élégante issue d'une grande lignée

Rin Tohsaka

À la tête de la célèbre famille de magiciens Tohsaka de Fuyuki. Possède une capacité extrêmement rare baptisée « Average One ». Capable d'exceller dans tous les domaines, elle a cependant pris la mauvaise habitude de se laisser aller et de rater tout ce qu'elle entreprend.

Spécificité

Grâce à son talent pour le Baji Quan et ses bijoux thaumaturgiques magiques, elle délivre des attaques physiques et magiques d'une puissance redoutable. Lorsque l'adversaire tente de se relever, exécutez la technique Thaumaturgic Jewel Throw pour effectuer une attaque en chaîne.

Thaumaturgic Jewel Throw
(possible dans les airs)



Renkantai



Houken



Thaumaturgic Jewel
Smash après Houken



Air Grenade



Rimon Chouchuu

**SUPER TECHNIQUES****UTILISE DE LA MAGIE**

Koutei Shihaku



Cutting Seven Colors

(possible dans les airs)



Jeweled Sword of Zelretch

**CAPACITÉ**

Zelretch's Facility

Rin dispose d'un nombre illimité de bijoux.

Archer

Magicien de fer

Archer

Une âme héroïque de classe « Archer », liée à Rin. Archer est capable de créer et de manier diverses armes grâce à la magie Gradation Air. Bien qu'il soit à l'origine de la classe des archers, il combat généralement armé de ses deux épées, Kansho et Bakuya.

« ... Adieu. Tes idéaux disparaissent avec toi. »

Spécificité

La magie Gradation Air permet à ce personnage d'alterner entre l'arc et l'épée. Archer est prêt à affronter toutes les situations. Enchaînez des sorts Gradation Magic pour augmenter la puissance de ses attaques.

Kakuyoku Niren   +  puis  pour se retirer

Kakuyoku Koukyuu/Shuu   + 

Kakuyoku Shukyuu/Nagi   + 

(Changer d'arme) Gradation Air   + 
(possible dans les airs)

Link Shot (ARC) (possible dans les airs)   + 

SUPER TECHNIQUES

(EPÉE) Kakuyoku Sanren

(ARC) Hunting: Hound of the Red Plains

(ARC) Caladbolg II: The Fake Spiral Sword (dans les airs)

UTILISE DE LA MAGIE

Unlimited Blade Works Aria
(l'activation nécessite 6 arias, explosion magique à 300 %)

Magic Burst

Unlimited Blade Dance

(utilise la technique Unlimited Blade)

CAPACITÉ

Unlimited Blade Works

Utilisable après avoir effectué six fois l'aria.

Lancer

« Je prendrai aussi ton cœur ! »

Un jeune guerrier capricieux

Lancer

Une âme héroïque de classe « Lancer ». Grâce à son habileté hors pair et à ses multiples techniques de maniement de la lance, Lancer anéantit ses ennemis et leur transperce le cœur d'un geste leste et cruel, au moyen de son Noble Phantasm.

Spécificité

Bien que Lancer ne puisse rien projeter, sa lance est suffisamment longue pour infliger des dégâts. Il excelle d'ailleurs dans les combats à mi-distance. Il est aussi d'une rapidité étourdissante. Tirez-en parti pour désorienter l'ennemi et le frapper au moment opportun.

Red Branch/Thurisaz

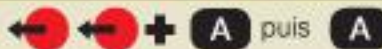


Le nombre de coups consécutifs augmente lors d'une attaque

Red Branch/Eihwaz



Red Branch/Ehwaz



Red Branch/Uruz (dans les airs)



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Gáe Bulg: Barbed Spear that Pierces with Death (dans les airs)



Ato Gola: The Four Branches of the Shallows



Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death (dans les airs)



Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death

Saint-Graal



CAPACITÉ

Persuit of Combat

Possibilité de provoquer un Defensive Burst à 100 % de la jauge de magie pendant un Magic Burst.

Berserker

Destructeur enragé

Berserker

Une âme héroïque de classe « Berserker » dont les facultés de raisonnement ont cédé la place à une force surhumaine. Il manie sa gigantesque épée de pierre avec une aisance déconcertante, semant la destruction derrière lui et pulvérisant quiconque ose se mettre en travers de son chemin.

Spécificité

Malgré sa stature imposante, Berserker est extrêmement agile. Il possède en outre une armure particulièrement résistante, la Super Armor, qui lui permet de subir des attaques sans broncher.

Augeas the Earth Shatterer



Nemea Wails



Stymphalians Down



Capturing Crete (à proximité de l'ennemi)



Howl of Heracles



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Gelonus' Rampage



Gigantomachia: Blow from the Gods



Nine Lives: One Hundred Arrow Strikes



CAPACITÉ

Twelve Labors of Hercules

Ajoute 11 pièces d'armure Super Armor.

Rider

« Ta mort sera douce... »

Une vipère noire ensorcelante

Rider

Une âme héroïque de classe « Rider » qui chevauche le mythique Pégase. Elle dérouté l'ennemi par son agilité et les attaques kaléidoscopiques de son épée courte, montée au bout de longues chaînes d'acier.

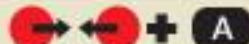
Spécificité

Rider est spécialisée dans les attaques hors normes. Choisissez-la pour les combats au style peu conventionnel. Utilisez d'abord la technique Arrest Chain, tirez votre adversaire à vous et enchaînez avec une technique de suivi, puis reprenez avec une autre attaque.

Arrest Chain (possible dans les airs)



Storm Strike



Rising Strike



Stride Strike



Assault Attack



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Bellephon: Reins of Pegasus



Breaker Gorgon: Self Seal/Dark Temple



Bellephon: Reins of Pegasus



CAPACITÉ

Cybele: Magic Eyes

Permet d'exécuter Ma Gan et de ralentir l'ennemi de 75 % (après Breaker Gorgon)

Caster

« Aux temps où régnaient les Dieux, la puissance de la magie était redoutable... »

Magicienne de l'ère des Dieux

Caster

Une âme héroïque de classe « Caster » aux pouvoirs magiques extraordinaires. Adeptes de nombreux types de thaumaturgie, elle tire une grande fierté de ses redoutables talents de magicienne.

Spécificité

La multiplicité de ses attaques indirectes compense son absence d'attaques directes. Exécutez des techniques spéciales en avance pour entrer dans le vif du combat.

Jupiter/Rod: Violet Light Shot
(possible dans les airs)



Nereids: Bracken of Hail
(possible dans les airs)



Arachne: Mysterious Chains



Colchis: Dragon Fangs
(possible dans les airs)



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Rule Breaker: All Spells Must be Broken



Corycian



Hecate Gaeae
(Aussi utilisable dans des conditions normales. Attaques de suivi automatiques pendant un Holy Grail Burst.)

Saint-Graal



CAPACITÉ

Word of the Gods

Permet de lancer des sorts en continu.

Assassin

Un guerrier anonyme

Assassin

Une âme héroïque de classe « Assassin » qui manie l'épée Monohoshi Zao avec une précision funeste. D'un coup de lame, il est capable de tuer une hirondelle en plein vol.

« Disparaîtrai-je avec la trace de mon épée ? »

Spécificité

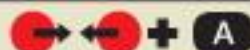
Tirez parti de sa vivacité pour prendre le dessus sur l'adversaire en attaquant sans relâche à l'aide de sa longue épée. Guerrier accompli, il maîtrise les attaques rapprochées telles que les projections et les attaques de longue portée à l'épée. Il possède également la précieuse faculté d'adapter son style de combat aux circonstances.



Oroshi Sanren



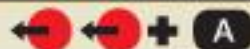
Kazaguruma



Suzume Sashi



Sekka



Oni Goroshi



Kaze Nagashi (possible pendant une garde)



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Hiken/Tsubame Gaeshi



Hiken/Tsubame Gaeshi
(pendant Kaze Nagashi)



Hiken/Enbu

Saint-
Gaal



CAPACITÉ

Souwa no Kokoroe

La Reflect Gard n'arrête pas les attaques d'Assassin.

Kotomine

« Réjouissez-vous, vos prières ont été entendues. »

Inquisiteur

Kirei Kotomine

Prêtre à l'église qui porte son nom, Kotomine est le maître de cérémonie de la présente Guerre du Saint-Graal. Cet homme d'église est aussi un magicien et le mentor de Rin Tohsaka. Avec la bénédiction du temple, il a pris part à la dernière Guerre du Saint-Graal. Il est parvenu à atteindre le combat final, dans lequel il a affronté Kiritsugu Emiya, le beau-père de Shiro.

Spécificité

Généralement spécialisé dans les attaques de mêlée. Essayez de profiter du timing relativement inhabituel de la Black Sword : le court temps d'arrêt de l'épée après les coups peut en effet déstabiliser l'adversaire.

Black Sword Throw (possible dans les airs) → → + A

Renkantai ← → + A

Rimon Chouchuu ← ← + A

Tenzutsui → ← + A

SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Zekken

↙ ↘ + L

Aži Dahāka: The Black Dragon is Free

↙ ↘ + M

Angra Mainyu:
All the World's Evil

Saint-
Graal

L L → M H

CAPACITÉ

Cursed Layered World/Shinbaku

Puissance d'attaque multipliée par 1,2.

Gilgamesh

« Sans fierté, le roi n'est plus un roi. »

Ancien roi des héros

Gilgamesh

Roi des héros arrogant et égocentrique. Il possède les secrets de la conception originale du Noble Phantasm, qu'il lance telle une vulgaire flèche sur ses ennemis.

Spécificité

Efficace tant dans les combats rapprochés que de longue portée grâce aux épées Splitting Blades « Ea » et « Babylon ». Bien que de courte portée, l'attaque Enlil and Nergal: Gate of Hades s'avère très efficace en raison des coups infligés à répétition.



Nintu: Splitting Blade/Entirety



Ea: Splitting Blade/Intelligence
(charge possible)



(Changer d'arme) Style Change



Enlil and Nergal: Gate of Hades
(Babylon) (possible dans les airs)



Enkidu: Chains of Heaven
(Babylon) (charge possible)



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Ea

Enûma Eliš: The Star of Creation that Split Heaven from Earth



Babylon

Gate of Babylon: King's Treasure (possible dans les airs)



Uta-Napishthim: The Final Hour where Heaven and Earth were Cleansed

Saint-Graal



CAPACITÉ

Diadem

Permet d'accéder à une technique supplémentaire en appuyant sur



Luviagelita

« Tu crois pouvoir résister à ma poigne de fer ? »

Lady Forklift

Luviagelita Edelfelt

À la tête de la célèbre famille de magiciens Finnish Edelfelt. C'est la rivale de Rin Tohsaka à l'école de magie. Lutteuse enthousiaste, elle adore les combats au corps à corps.

Spécificité

Tout comme Rin, Luviagelita maîtrise les techniques Thaumaturgic Jewel Smash et Gand Shot mais elle possède en plus des talents uniques basés sur Hunting Lady. Utilisez-les pour projeter l'ennemi dans les airs.

Gand shot
(possible dans les airs) → → + A

Call ← → + A

Call/Grace → + A

Call/Grace/Emerald → + A

Hunting Lady ↓ ↓ + H

Backdrop
(à proximité de l'ennemi) ↻ + A

SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

EleGand/Celebrity
(possible dans les airs)

↘ ↘ + L

Lady Forklift

↘ ↘ + M

Ultimately Edelfelt

Saint-Graal

↘ ↘ + H

CAPACITÉ

Discretion of a Lady

Permet d'esquiver les manœuvres de projection normales, mais pas les projections spéciales.

Sakura

Makin's Vessel

Sakura Matou

Étudiante à Homurabara, Sakura est d'un an la cadette de Shiro, qui la considère comme sa petite sœur. Cette sorcière talentueuse est le Maître officiel de Rider.

« C'est parti ! »

Spécificité

Bien que les mouvements de Sakura soient particulièrement lents, le rythme de ses attaques standard et ses nombreuses techniques font d'elle une adversaire redoutable. Essayez d'attraper votre ennemi puis de lancer un flux d'attaques incessant.

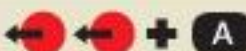
Think you can dodge this?



Up you go!



Get out of my way! (possible dans les airs) (charge possible)



Go ahead and block this! (possible dans les airs)



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Heaven's Fall: Cursed Layered World/Garbhathu Mandala



I'm Hungry! (charge possible)



Art Angra Mainyu: Cursed Layered World/Festival of Evil

Saint-Graal



CAPACITÉ

Cursed Layered World/Demonic Haustorium

Le niveau de la jauge de magie de l'adversaire baisse de 5 % à chaque attaque réussie.



Bazett

« Je le jure sur la branche rouge. »

Maître de la Lune inversée

Bazett Fraga McRemitz

Magicienne irlandaise de la grande maison des runes thaumaturgiques de « Fraga » et exécutrice de la révocation, affiliée à l'Ordre. En accord avec son titre d'exécutrice, le type de thaumaturgie de Bazett est spécialisé dans le combat. Elle excelle au combat en creusant des runes sur ses bras et ses jambes. Porteuse de la tradition des Dieux, elle protège également le rare Noble Phantasm « Fragarach: Gouging Sword of the War God », transmis au sein de sa famille de génération en génération. L'ordre l'a nommée maîtresse de cérémonie de la Guerre du Saint-Graal de Fuyuki et a recommandé qu'elle y participe en tant que Maître. Sa mémoire est très endommagée...

Spécificité

Très fière de la complexité de ses manœuvres Slash Rave, Bazett combat uniquement à mains nues. Pour tirer pleinement parti de la force des runes que vous confère la technique Stun Knuckle, lancez une attaque en chaîne.

Stun Knuckle



Grasshopper



Grasshopper/Moonsault



Endow Runes



Triple Spinner (possible dans les airs)



SUPER TECHNIQUES

Red Branch/High Lance



UTILISE DE LA MAGIE

Fragarach: Gouging Dagger of the War God



Answerer (configuré avec Fragarach)



Toole/Fragarach: Gouging Great Sword of the War God (avec deux configurations Fragarach)

Saint-Graal



CAPACITÉ

Full Metal Rune

Runes constamment présentes sur les bras et les jambes.

Leysritt

« Je vais montrer à Illya ce dont je suis capable. »

La Gardienne de « Heaven's Feel »

Leysritt

Une Homonculus née de l'alchimie d'Einzberg. Sarah et Leysritt partagent plus que leur apparence, puisqu'elles sont toutes les deux servantes d'Illya. Bien que ce ne soit pas évident de prime abord, elle a dans les bras une puissance étonnante qui lui permet de manier sa gigantesque hallebarde avec une aisance extraordinaire. Elle tire peut-être sa force de sa première raison d'être, puisqu'elle a été créée afin devenir le garde du corps d'Illya. En général, son visage de poupée inexpressif ne laisse rien transparaître. Elle semble néanmoins avoir beaucoup d'affection pour Shiro.

Spécificité

Comme Berserker, elle peut exécuter les techniques liées à l'armure Super Armor. En revanche, ses techniques impliquent des mouvements assez longs. Surveillez bien votre timing.

Grand Spin



Grand Swing



Grand Slash



Grand Whirlwind



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Riesen/Geschrei/Drehung



Beten/Weiss



Drei/Umlauf

Saint-Graal



CAPACITÉ

Aizen/Reim

Lui procure une armure Super Armor unique.

Saber Alter



Un être tyrannique, imprégné des forces des ténèbres

Saber Alter

Cette autre leader des chevaliers a été consumée par les forces obscures. Elle s'est abandonnée à tous les maux de l'Univers, se livrant toute entière à la haine et au désespoir plutôt qu'à la défense des idéaux. Ce Saber règne sans compassion ni sentiments. Inextricablement lié à la magie, son corps a pris la teinte du noir qui obscurcit les cieux avant un cataclysme. Son épée sacrée porte la marque des ténèbres et du désespoir.

« Mon avènement sonnera l'heure de ta disparition. »

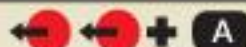
Spécificité

Sa grande puissance d'attaque compense largement sa lenteur. Chacun de ses coups délivre une puissance dévastatrice. Restez aux aguets et saisissez toutes les occasions d'attaquer.

Burst Air



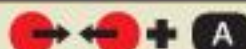
Liner/Air



Elfin Bolt



Tyrant Clap



Helm Breaker (dans les airs)



SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Excalibur: Sword of Promised Victory



Vortigern: Hammer of the Vile King



Commande de suivi (vide entièrement votre jauge de magie).

Excalibur/Morgan: Sword of Promised Victory

Saint-Graal



CAPACITÉ

Dragon's Forge

Augmente la puissance d'attaque.

Zero Lancer

Le fidèle chevalier de Fiana

Zero Lancer

De son vrai nom Dirumud Odina of the Sparkling Visage, Zero Lancer manie simultanément une lance courte et une lance longue. Cette âme héroïque fière à la beauté sauvage semble tout droit sortie d'un autre monde. Son habileté au combat lui a valu le respect et les honneurs de ses pairs. Il s'est déjà manifesté lors de la quatrième Guerre du Saint-Graal et vient de refaire surface à Fuyuki. Il manie avec agilité et ingéniosité son Noble Phantasm, « Gáe Dearg: Crimson Rose of Exorcism », la lance dont les coups dissipent la magie et son « Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality », la lance maudite qui inflige des blessures qui ne guérissent jamais.

« Maîtresse, reconnait la lance de ton dévoué chevalier. »

Spécificité

Profitez de votre longue lance pour tenir l'ennemi à distance respectable et, à la première occasion, assénez une série de coups qui le terrasseront. Les nombreuses contre-attaques de ce personnage ne laisseront aucun répit à l'ennemi.

Halvan's Murder/Prologue

→ → + A

Millstone Drop

→ ← + A

Galva's Three Murders

← → + A

Seven Gate Barrier

← ← + H

Aphorism for Ducos (dans les airs)

→ → + A

SUPER TECHNIQUES

UTILISE DE LA MAGIE

Gáe Buidhe : Yellow Rose of Mortality

↓ ↓ + L

Gáe Dearg :
Crimson Rose
of Exorcism

↓ ↓ + M

↓ + M
Commande de suivi (vide
entièrement votre jauge de magie).

Tale of Tragic Love :
Devotion to Gráinne

SAINT-GRAAL ↓ ↓ + H

CAPACITÉ

Second Echelon

La garde protège davantage des dégâts.

SPRACHE

English	2
Français	35
Deutsch	67
Italiano	99
Español	131

Wir stellen vor: Fate

Eine komplexe Zeremonie steht bevor. Sieben Magier (Meister), jeder mit einem heldenhaften Geist (Diener), wurden vom heiligen Gral mit einer gefährlichen Aufgabe betraut. Als Beweis ihrer Kraft müssen sie die anderen Meister besiegen. Durch diese Quest, den Krieg des heiligen Grals, wird der würdigste Wächter des heiligen Grals ermittelt. Dieser sagenumwobene Kelch erfüllt seinem Besitzer alle Wünsche.

Zwischen Meer und Bergen liegt die Stadt Fuyuki City. In dieser ganz normalen Stadt beginnt ein erbitterter Kampf ...

INHALT

Titelbildschirm und Spielmodi	68
Spielregeln und Spielfluss	69
Bildschirmanzeige und Spielsteuerung	71
Grundlegende Steuerung	73
Gral-Anzeige und Gral-Burst	78
Optionen	79
Die Figuren	81

Spielbeginn



Schalte dein PSP™-System (PlayStation®Portable) ein und starte das Spiel über das Home-Menü (XMB). Nach den Logos wird der Titelbildschirm angezeigt. Drücke am Titelbildschirm **(START)**, um das Hauptmenü zu öffnen. Wähle mit den Richtungstasten einen Modus aus und drücke dann zur Bestätigung die **X**-Taste.

Spielmodi

ARCADE

Im Arcade-Modus tritt deine Spielfigur im Verlauf der Story gegen computergesteuerte Gegner an. Das Ziel ist es, eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu besiegen.



VS-CPU

Im Modus „VS-CPU“ (CPU-Duell) bekämpfst du einen computergesteuerten Gegner deiner Wahl. Nach jedem Kampf können neue Spielfiguren ausgewählt werden.

VS-2P

Im Modus „VS-2P“ (Duell) kannst du im Wireless Play (Ad-hoc-Modus) eine Direktverbindung zwischen zwei PSP™-Systemen (PlayStation®Portable) herstellen.

SPECTATE

(Zuschauer) Sieh dir ein Duell der von dir ausgewählten computergesteuerten Spielfiguren an.

TUTORIAL

Im Tutorial-Modus übst du die Grundlagen des Spiels in echten Gameplay-Situationen. Folge beim Steuern deiner Spielfigur den Anweisungen auf dem Bildschirm.



PRACTICE

Im Modus „Practice“ (Training) kannst du Spezial-Moves und Combos üben. Wähle die von dir gesteuerte Spielfigur und den computergesteuerten Gegner aus. In diesem Modus kannst du eine Reihe weiterer Einstellungen vornehmen.

***Wenn du im TRAININGSMODUS die SELECT-Taste drückst, werden alle Spielfiguren und Anzeigen auf die Ausgangseinstellungen zurückgesetzt.**

MISSIONS

Im Modus „Missions“ (Missionen) unternimmst du Sondermissionen. Dabei handelt es sich um Kämpfe unter festgelegten Bedingungen. Für jede Spielfigur gibt es einen eigenen Satz Missionen. Schließe deine Missionen erfolgreich an, um weitere Missionen freizuschalten.



SURVIVAL

Im SURVIVAL-Modus bekämpfst du einen Gegner nach dem anderen, bis deine Lebensanzeige auf Null fällt.

***Dieser Modus ist bei Spielbeginn gesperrt. Er wird erst im Verlauf des Spiels verfügbar.**

EXTRAS

Sieh dir die Boni an, die du in diesem Modus freigeschaltet hast.

OPTIONS

Du kannst hier Spieldaten speichern und laden, das automatische Speichern aktivieren oder deaktivieren und die Tastenbelegung einrichten.



SPIELREGELN UND SPIELFLUSS (1 VON 2)

Spielablauf

GRUNDLAGEN

Die Spielregeln sind denkbar einfach: Greife deinen Gegner an, bis seine Lebensanzeige auf Null fällt. Wenn du die Lebensanzeige auf Null gesenkt hast, bist du der Gewinner. Siege bringen dir Punkte ein. Standardmäßig sind die Spiele auf drei Runden eingestellt. Du musst also zwei Rundensiege davontragen, um das Spiel zu gewinnen. Falls keiner der Spieler die Entscheidungsrunde gewinnt, endet das Spiel unentschieden.

***Die Rundenzahl kann im Optionsmenü geändert werden.**

ZEITLIMITS

Alle Runden sind auf 99 Sekunden begrenzt. Nach Ablauf der Zeit wird der Spieler mit der volleren Lebensanzeige zum Gewinner erklärt.

***Das Zeitlimit der einzelnen Runden kann im Optionsmenü geändert werden.**

UNENTSCIEDEN

Falls die Spieler einander gleichzeitig ausschalten oder bei Ablauf der Zeit gleich volle Lebensanzeigen haben, enden die Runden unentschieden, und beide Spielfiguren erhalten einen Punkt.

WEITERFÜHRUNG

Wenn du im ARCADE-Modus ein Spiel verlierst, kannst du erneut gegen den Gegner antreten, indem du auf dem Bildschirm für die Weiterführungen die **(START)**-Taste drückst. Der Verlauf der Story wird dadurch nicht beeinträchtigt.



Pausenmenü

Drücke im Kampf die **START**-Taste, um das Pausenmenü zu öffnen. Triff deine Auswahl unter den folgenden Menüoptionen und bestätige sie durch Drücken der **X**-Taste.

RESUME (FORTSETZEN)

Menü schließen und Spiel fortsetzen

MOVE LIST (MOVE-LISTE)

Liste der Moves für jede Spielfigur anzeigen

CONTROLLER SETTINGS (CONTROLLER-EINSTELLUNGEN)

Tastenbelegung ändern

MAIN MENU (HAUPTMENÜ)

Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren



*Die Optionen im Pausenmenü richten sich nach dem derzeit ausgewählten Modus.

SPIELFLUSS

In diesem Abschnitt wird am Beispiel des ARCADE-Modus der Spielverlauf erklärt.



FIGURENAUSWAHL

Markiere die gewünschte Figur und drücke die **X**-Taste. Du kannst das Outfit deiner Spielfigur ändern. Drücke dazu die Richtungstasten **←** und **→**.



STORYBOARD

Sieh dir den Prolog für deine Spielfigur an. Du kannst den Prolog überspringen, indem du die **START**-Taste drückst.



VORSTELLUNG VON LEVEL UND GEGNER

Dein Gegner und der Kampfelevel werden vorgestellt.

KAMPF

Und dann geht es los! Versuche, möglichst geschickt zu kämpfen und den Gegner k.o. zu schlagen.



STORYBOARD

In manchen Leveln siehst du einen Teil der Story, bevor der Kampf beginnt. Wenn du alle acht Level und den Endlevel abgeschlossen hast, beginnt der Abschlussfilm.



Verbleibende Rundenzeit. Nach Ablauf der Zeit geht der Sieg an die Spielfigur mit der volleren Lebensanzeige.

VERBLEIBENDE ZEIT

Hier siehst du die Anzahl der Rundsiege, die eine Spielfigur bereits erzielt hat. Jedes Symbol steht für eine Runde.

SIEGESSYMBOL

GRAL-ANZEIGE

Du brauchst diese Anzeige für Gral-Super-Moves. Die Anzeige gilt für beide Figuren gemeinsam und füllt sich, wenn eine der Figuren Schaden nimmt.

Das verbleibende Leben der Spielfigur. Wenn die Anzeige sich vollständig leert, scheidet die Figur aus.

ENERGIEANZEIGE



ZAUBERBEFEHLS-SYMBOL

Eines dieser Symbole erscheint, wenn die Magieanzeige 100 % erreicht. Wenn das Symbol aufleuchtet, ist ein Gral-Burst möglich.

PERSÖNLICHE PARAMETER

Diese Anzeige ist mit den besonderen Fähigkeiten der Spielfigur verknüpft. Ihr Aussehen richtet sich daher nach der Spielfigur.

TREFFERZAHL

Zeigt die Anzahl der Treffer an, die mit der laufenden Combo erzielt wurden. Die Treffer-Anzeige wechselt von Rot zu Blau, wenn der Gegner einen „Air Recovery“ (Rettungssprung) oder einen Block durchführen kann.

MAGIEANZEIGE

Die Anzeige steigt bei jedem Angriff und jeder Abwehr und kann bis zu 300 % erreichen. Sobald die Anzeige 100 % überschritten hat, kann die Figur einen Magie-Burst oder einen Super-Move ausführen.

Spielsteuerung

WLAN-Schalter

Aktiviere den Schalter, um an Online-Kämpfen teilzunehmen.



*Die Position des Schalters richtet sich nach dem Modell des PSP™-Systems (PlayStation®Portable).



RICHTUNGSTASTEN/ ANALOG-PAD

Bewegen der
Spielfiguren
Menüobjekt
auswählen

BEI DIESER ABBILDUNG WIRD
VORAUSGESETZT, DASS DIE
SPIELERGESTEUERTE FIGUR NACH
RECHTS BLICKT.



Für diese Bewegung drückst du die Richtungstasten und gleichzeitig.

BLOCKEN:
Zum Blocken eines Angriffs drückst du die dem Angreifer entgegengesetzte Richtung.

SPURT:
Drücke die Vorwärts-Taste zweimal in schneller Folge, um einen Spurt durchzuführen.

RÜCKWÄRTSSPURT:
Drücke die dem Angreifer entgegengesetzte Richtungstaste zweimal in schneller Folge, um einen Rückwärtsspurt durchzuführen.

WEITERE STEUERBEFEHLE

RICHTUNGSTASTEN Zur Auswahl von Menüobjekten.

BESTÄTIGEN Drücke zum Bestätigen die -Taste.

ABBRECHEN Drücke zum Abbrechen die -Taste.

*Dies sind die Standardtastenbelegungen des Spiels. Du kannst die Steuerung im Menü zum Anpassen von Steuerungsoptionen ändern.

*Bei dieser Befehlsliste wird vorausgesetzt, dass deine Spielfigur links auf dem Bildschirm steht. Für Diagonalbewegungen drückst du zwei Richtungstasten gleichzeitig, z. B. $\downarrow$ und $\rightarrow$. Beim Analog-Pad gelten dieselben Steuerbefehle.

ALLGEMEINE STEUERUNG FÜR ALLE SPIELFIGUREN

SLASH RAVE



DRÜCKE DIE DREI ANGRIFFSTASTEN DER REIHE NACH:

Damit reihst du die Angriffe zum Slash Rave zusammen. Aneinandergereihte Angriffe beginnen in der Regel mit einem leichten Angriff, auf den zunehmend stärkere Angriffe folgen.

Du kannst aneinandergereihte Angriffe aus dem Stand, aus geduckter Stellung oder im Rahmen von Richtungsangriffen ausführen, ganz wie du möchtest. Aneinandergereihte Angriffe können sogar im Sprung ausgeführt werden.

DOPPELSPRUNG/SCHNELLER FALL



DOPPELSPRUNG im Sprung $\uparrow$

SCHNELLER FALL im Sprung $\downarrow$

Drücke die $\uparrow$ -Taste oder diagonal oben im Sprung, um einen Doppelsprung auszuführen (Berserker können nicht doppelt springen). Drücke während des Sprungs die $\downarrow$ -Taste, um schneller wieder zu landen.

HOHER SPRUNG/WENDE IM SPRUNG



HOCHSPRUNG Am Boden $\downarrow$ dann $\uparrow$

WENDE IM SPRUNG Im Sprung **RG**
Blockspiagelung

Beim Hochsprung springt die Spielfigur höher und weiter als im normalen Sprung (während des Hochsprungs ist allerdings kein Doppelsprung möglich). Du kannst während des Hochsprungs eine Wende im Sprung durchführen.

WURF/POSITION WECHSELN



→ + L • M gleichzeitig drücken

Würfe können ausgeführt werden, wenn der Gegner sich in der Nähe befindet. Du kannst einen Gegner selbst dann werfen, wenn er blockt. Ein Gegner im Sprung kann jedoch nicht geworfen werden, und wenn du es versuchst, wirst du anfällig für Angriffe.

Positionswechsel ← + L • M gleichzeitig drücken

Führe einen Positionswechsel durch, um mit dem Gegner die Plätze zu tauschen. Diese Art von Wurf richtet keinen Schaden an.

SCHRITT ZUR SEITE



M • H

Drücke gleichzeitig

oder

↓ + M • H

gleichzeitig drücken

Drücke die Angriffstasten M und H gleichzeitig für einen Seitwärtsschritt in den Hintergrund. Drücke die ↓-Taste und die Angriffstasten M und H gleichzeitig für einen Seitwärtsschritt in den Vordergrund.

BLOCKEN UND VORRÜCKEN



Beim Blocken ← oder → + L • M gleichzeitig drücken

Du kannst diesen Befehl auch beim Blocken eingeben, um den Gegner vor dir weg zu schieben. Wenn es dir gelingt, einen Angriff des Gegners zu entschärfen, machst du ihn besonders anfällig für deine Angriffe. Dieser Move verbraucht 30 % deiner Magieanzeige.

BLOCKEN ABBRECHEN



Beim Blocken → + M • H gleichzeitig drücken

Du verlässt damit das Blocken und gehst sofort zum Angriff über. Mit diesem Move machst du dich während deines Gegenangriffs unverwundbar. Das ist besonders wirkungsvoll, wenn der Gegner einen Move verwendet, der mehr Zeit erfordert. Dieser Move verbraucht 100 % deiner Magieanzeige.

RETTUNGSSPRUNG

(Spielfigur nimmt im Sprung Schaden) **Richtungstaste + beliebige Angriffstaste**

Für einen Rettungssprung drückst du eine Richtungstaste und eine Angriffstaste gleichzeitig.



ERHOLUNG AM BODEN

(Spielfigur liegt am Boden) **Beliebige Angriffstaste**

Wenn du am Boden liegst, drücke eine der Angriffstasten. Die Spielfigur erholt sich sofort. Die Richtung des Aufstehens richtet sich nach der gedrückten Taste.



BLOCKSPIEGELUNG



RG Blockspiegelung

Wenn du diesen Move genau in dem Moment ausführst, in dem dein Gegner einen Angriff landet, wehrst du den Angriff umgehend ab und machst den Gegner vorübergehend verwundbar für Angriffe. (Wenn du diesen Move jedoch nicht richtig ausführst, verlierst du 60 % deiner Magieanzeige). Drücke umgehend nach dem Ausführen der Blockspiegelung eine Angriffstaste, um sofort zum Gegenangriff überzugehen.

BLOCK-SPURT



Dabei wehrst du alle hohen oder mittleren Angriffe ab und sprintest vorwärts. Wenn du diesen Move während eines normalen Angriffs oder Spezial-Moves ausführst, wird der Angriff abgebrochen. Deine Spielfigur kann sich im Anschluss an einen Spiegelungs-Spurt sofort frei bewegen. Das ermöglicht dir schnelle Angriffe. Ein Spiegelungs-Spurt verbraucht eine Einheit deiner Magieanzeige.



Blockspiegelung

MAGIE-BURST

L + M + H

gleichzeitig drücken

Ein Magie-Burst verleiht deiner Spielfigur besondere Moves und Eigenschaften. Ein Magie-Burst erfordert mindestens eine Einheit deiner Magieanzeige. Nach Beginn eines Magie-Bursts fällt die Magieanzeige deiner Spielfigur stetig. Wenn die Anzeige leer ist, endet der Magie-Burst.

Die folgende Liste enthält alle besonderen Wirkungen, die ein Magie-Burst auslösen kann.

Es gibt drei Arten von Magie-Burst, die alle einen bestimmten Satz Wirkungen hervorrufen.

Knock Back

Wirft einen Gegner in der Nähe in die Luft.

Super Cancel

Ermöglicht dir die Verwendung eines Super-Moves zum Ausgleichen eines Spezial-Moves.

Chip Away

Fügt einem Gegner, der einen Angriff abblockt, ein geringes Maß an Schaden zu.

**Instant
Jump-Cancel**

Wenn du einen Move durch einen Sprung abgebrochen hast, kannst du dies durch Drücken der ↓-Taste widerrufen.

**Lebenskraft-
Wiederherstellung**

Die Gesundheit wird fortlaufend wiederhergestellt (außer beim Blocken oder wenn du Schaden erleidest).

Spezialfähigkeit

Die Spezialfähigkeit deiner Spielfigur wird ausgeführt (dazu muss die Magieanzeige bei 300 % liegen).



1 POWER-BURST

Ausführung aus dem Stand

Dieser Magie-Burst wird ausgeführt, wenn die Spielfigur weder angreift noch abwehrt. Dies ist der einzige Magie-Burst zum Wiederherstellen der Lebenskraft.

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Knock Back/Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Abbrechen/Lebenskraft-Wiederherstellung/Spezialfähigkeit der Spielfigur

**2 OFFENSIV-BURST**

Ausführung im Angriff

Dieser Magie-Burst ist nützlich für Angriffsmanöver. Durch das Ausführen dieses Magie-Bursts bei einem normalen Angriff oder Spezial-Move wird die laufende Aktion abgebrochen, sodass du deinen nächsten Move durchführen kannst.

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Abbrechen/Spezialfähigkeit der Spielfigur

**3 DEFENSIV-BURST**

Ausführung bei Abwehr oder Schaden

Dieser Magie-Burst ist nützlich zum Vermeiden von Angriffen. Dieser Magie-Burst erfordert mindestens 200 % in der Magieanzeige und verbraucht diese Energie umgehend.

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Knock Back



GRAL-ANZEIGE UND GRAL-BURST

Die Gral-Anzeige kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden und füllt sich, wenn die beiden Figuren Schaden nehmen. Das Verfahren zur Verwendung der Anzeige wird nachstehend erläutert.



1) AUFFÜLLEN DER ANZEIGE

Die Gral-Anzeige füllt sich, wenn ein Spieler Schaden nimmt.



(Der bei deinem Gegner hervorgerufene Schaden wird in den Gral aufgenommen.)



2) ERZIELEN DES GRAL-VORTEILS

Der Spieler, dessen Angriff die Gral-Anzeige zum Maximum füllt, darf einen besonderen Gral-Burst durchführen, den Holy Grail Advantage (Gral-Vorteil).

(Nach einer gewissen Zeit erlischt dieses Recht jedoch, und die Anzeige kehrt auf einen Stand knapp unter dem Maximum zurück.)



(Durch einen Angriff in diesem Zustand füllst du die Anzeige auf.)



(Deine Lebensanzeige blinkt! Nun kannst du einen Gral-Burst durchführen!)

3) GRAL-BURST

Die Spielfigur mit dem Gral-Vorteil beginnt einen 300 %-Magie-Burst (außer Defensiv-Burst).



Du erhältst nicht nur die besondere Wirkung eines Magie-Bursts, sondern kannst auch deinen Gral-Burst-Super-Move einsetzen!

Superstarker
Gral-Burst-
Super-Move



Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern und Spieldaten speichern bzw. laden. Wähle diesen Modus aus, um das rechts abgebildete Menü zu öffnen. Wähle im Menü die Einstellung aus, die du ändern möchtest.



GAME SETTINGS (SPIELEINSTELLUNGEN)

Du kannst z. B. den Schwierigkeitsgrad oder die Anzahl der Runden festlegen.

SCHWIERIGKEIT	Du kannst den CPU-Schwierigkeitsgrad ändern.
ANZAHL DER SIEGE (ARCADE)	Du kannst die Anzahl der Runden beim Kampf gegen die CPU ändern.
ANZAHL DER SIEGE (VS)	Du kannst die Anzahl der Runden pro Online-Kampf ändern.
SCHADENSLEVEL	Du kannst den Schaden ändern, den Treffer anrichten.
RUNDENZEIT	Du kannst die Dauer der einzelnen Runden ändern.
STANDARDEINSTELLUNGEN.	Du kannst alle Standardeinstellungen wiederherstellen.

CONTROLLER SETTINGS (CONTROLLER-EINSTELLUNGEN)

Weise jeder Fähigkeit eine Taste zu. Wähle mit der $\uparrow$ - oder $\downarrow$ -Taste eine Aktion aus und drücke dann die Taste, die du ihr zuweisen möchtest.

L ANGRIFF	L Angreifen
M ANGRIFF	M Angreifen
H ANGRIFF	H Angreifen
BLOCKSPIEGELUNG	Blockspiegelung
L + M ANGRIFF	L und M -Angriffe gleichzeitig.
M + H ANGRIFF	M und H -Angriffe gleichzeitig.
L + M + H ANGRIFF	L , M und H -Angriffe gleichzeitig.
BEFEHL SP-ANGRIFF A	Richtungsangabe für Spezialangriff A (Angriffstaste muss gedrückt werden).
BEFEHL SP-ANGRIFF B	Richtungsangabe für Spezialangriff B (Angriffstaste muss gedrückt werden).
EX-ANGRIFF	Gra-Burst-Super-Move („EX“ auf der Liste der Moves.)

BEFEHL SP-ANGRIFF A* Gib die Befehlsfolge für Spezialangriff A auf der Move-Liste ein.

BEFEHL SP-ANGRIFF B* Gib die Befehlsfolge für Spezialangriff B auf der Move-Liste ein.

*Für diese beiden Befehle dienen nur die Richtungstasten als Schnell Tasten. Zum Ausführen der Moves drückst du eine dieser Tasten und die entsprechende Angriffstaste gleichzeitig.



Die folgenden Fähigkeiten sind nur im Trainingsmodus verfügbar.

AUFZEICHNEN	Drücke diese Taste einmal, um die Aufzeichnung zu starten, und erneut, um sie zu beenden.
WIEDERHOLUNG (SPIELER)	Drücke diese Taste, damit deine Spielfigur die aufgezeichnete Sequenz durchführt.
WIEDERHOLUNG (GEGNER)	Drücke diese Taste, damit der Gegner die aufgezeichnete Sequenz durchführt.
WIEDERHOLUNG (MEHRMALS/SPIELER)	Drücke diese Taste, damit deine Spielfigur die aufgezeichnete Sequenz mehrmals durchführt.
WIEDERHOLUNG (MEHRMALS/GEGNER)	Drücke diese Taste, damit der Gegner die aufgezeichnete Sequenz mehrmals durchführt.
STEUERUNGSWECHSEL	Halte diese Taste gedrückt, um den Gegner zu steuern.
GEGNER VORWÄRTS	Halte diese Taste gedrückt, um den Gegner vorwärts gehen zu lassen.
GEGNER SPRUNG	Drücke diese Taste, um den Gegner springen zu lassen.
PERSÖNLICHE PARAMETER STEIGERN	Drücke diese Taste, um die persönlichen Parameter der Spielfigur zu laden (Beispiel: Unbegrenzte „Blade Works“-Anzeige).

SOUND SETTINGS (SOUND-EINSTELLUNGEN)

Passe die Audioeinstellungen an.

MUSIKLAUTSTÄRKE	Regle die Lautstärke der Musik im Spiel.
SE-LAUTSTÄRKE	Regle die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.
SPRACHLAUTSTÄRKE	Regle die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel.
STANDARDEINSTELLUNGEN	Du kannst alle Standardeinstellungen wiederherstellen.

HIGHSCORES

Sieh dir die Highscores aus den Modi „Arcade“ und „Survival“ an. Wähle den gewünschten Modus aus und blättere dann mithilfe der Richtungstasten durch die Seiten.

SPEICHERN/LADEN

DATEN SPEICHERN

Du kannst deine Ranglistenpunkte und freigeschaltete Extras speichern. Zum Speichern von Daten brauchst du einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ (separat erhältlich). Stecke den Memory Stick in den Memory Stick Duo™-Steckplatz, bevor du Daten speicherst.



*Zum Speichern der Spieldaten werden mindestens 450 KB freier Speicherplatz benötigt.

*Während des Speicherns oder Ladens von Daten darfst du den Memory Stick nicht entfernen.

*Zu Spielbeginn werden die Spieldaten automatisch geladen. Stecke den Memory Stick mit den gespeicherten Spieldaten daher bitte vor dem Spielstart ein.

DATEN LADEN

Nicht gespeicherte Spieldaten werden verworfen, und die gespeicherten Spieldaten werden geladen.

AUTOMATISCHES SPEICHERN

Aktiviere diese Option, damit die Spieldaten beim Abschluss eines Modus automatisch gespeichert werden.

LÖSCHEN

Lösche gespeicherte Daten von einem Memory Stick.

BEENDEN

Zurück zum Optionsmenü.



 Vorwärts

 Zurück

 Unten

 Unten, Vorwärts

 Unten, Zurück

 L Leichter Angriff

 M Mittlerer Angriff

 H Schwerer Angriff

 RG Blockspiegelung

 A Angriff (Leicht, Mittel oder Schwer)

*Befehlsfolgen gelten bei Standardkonfiguration.

*Befehlsfolgen setzen voraus, dass die Spielfigur nach rechts blickt.

* steht für Richtungseingaben. Drücke für diagonale Bewegungen zwei Richtungstasten gleichzeitig, z. B.  und .

Saber

„Ich habe mich für den Kampf entschieden. Was auch geschieht: Ich habe mich für den Kampf entschieden.“

Stolze Anführerin der Ritter

Saber

Ein Heldengeist der „Saber“-Klasse. Saber ist nicht nur schön, sondern auch sehr mutig und hoch angesehen. Mit ihrem unsichtbaren Schwert erzeugt sie einen wilden Wind, der alle Gegner in ihrem Weg umwirft. Für ihren Meister, Shiro Emiya, kämpft Saber im Gralskrieg bis zum bitteren Ende.

Erster Sprung   + 

Zweiter Sprung 

Dritter Sprung 

Luftflügel   + 

Elfentanz   +  dann 

*In diesem Handbuch werden lediglich die figurespezifischen Moves vorgestellt. Eine vollständige Liste der Moves findest du im Spiel unter MOVE-LISTE.

SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Strike Air (Luftschlag):
Hammer des Windkönigs

  + 

Excalibur: Schwert des
Siegesversprechens

Magie-
Burst

  + 

Avalon: Unerreichbarer
Traum

Magie-
Burst

  + 

Excalibur: Schwert des
Siegesversprechens

Heiliger
Gral

  + 

FÄHIGKEIT

Gezücktes Schwert

Macht Sabers Waffe zum Excalibur und lässt die betäubende Wirkung ihrer Treffer länger anhalten.

Die Fähigkeit besteht in der besonderen Wirkung, die sich beim Ausführen eines Magie-Bursts entfaltet.

Saber

Wichtigster Punkt

Saber ist dank ihrer traditionellen Angriffstaktik ganz einfach zu steuern. Beginne mit dem ersten Sprung, achte genau auf das Timing und verkette ihn mit anderen Moves.

Eines der alternativen Kostüme für Saber.



Schöne, unschuldige
Ritterprinzessin

„Saber Lily“



FREISCHALTEN

Schließe den Arcade-Modus mit einem beliebigen Schwierigkeitsgrad mit Saber und „Saber Alter“ ab.

VERWENDEN

Wähle zunächst auf dem Bildschirm für die Figurenauswahl Saber aus und anschließend das Kostüm für Saber Lily (sie hat dieselben Moves wie Saber).

Shiro

„Das wird gar nicht so schwer.
Und es ist machbar.
Von Anfang an habe
ich mich ganz diesem
MAGIEKAMPF gewidmet!“

Zauberlehrling

Shiro Emiya

Nur er allein überlebte das Feuer, das Fuyuki City vor zehn Jahren in Schutt und Asche legte. Er hat Saber heraufbeschworen und ist nun untrennbar mit ihr verbunden. Im Gralskrieg ist er ihr Meister.

Wichtigster Punkt

Wen du als Shiro kämpfst, setze deine Fäuste und die „Gradation Air“-Magie ein. Springe mit einem starken Angriff, bei dem du einen Pfeil abschießt, auf den Gegner.

Kakuyoku Niren



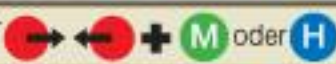
Kakuyoku Souren



Schuss abfangen



Verkettungs-
schuss



Spurt/Finte



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Caliburn: Goldenes
Schwert der Siegreichen



Kakuyoku Sanren



Neunleben-„Blade Works“:
Hundert-Pfeile-Regen



FÄHIGKEIT

Himmlicher Schutz des Schwerts

Durch ein Power-Burst oder Offensiv-Burst wird die Wiederherstellung der Lebenskraft um das 1,4-fache beschleunigt.

Rin

„Na los, zeig deine Moves – oder soll ich dich ausschalten?“

Elegante Magierin aus bestem Hause

Rin Tohsaka

Oberhaupt der berühmten Magier-Familie der Tohsaka in Fuyuki City. Ihre äußerst seltene Fähigkeit ist die „Durchschnittlichkeit“. Sie könnte mühelos auf allen Gebieten Spitzenleistungen erzielen, hat sich jedoch das Versagen zur schlechten Angewohnheit gemacht.

Wichtigster Punkt

Durch ihre Fähigkeiten im Baji Quan und ihr wundertätiges Juwel sind ihre körperlichen und magischen Angriffe gleichermaßen wirkungsvoll. Wenn der Gegner versucht, aufzustehen, kannst du mit dem Wurf des wundertätigen Juwels Angriffe aneinanderreihen.

Wurf des wundertätigen Juwels (OK im Sprung) → → + A

Renkantai ← → → + A

Houken ← → + A

Schmettern des wundertätigen Juwels nach Houken H

Luftgranate ← → → + A

Rimon Chouchuu ↓ ↓ + A

SUPER-MOVES**VERBRAUCHT MAGIE**

Koutei Shihaku

→ → + L

Siebenfarbiger Schnitt (OK im Sprung)

→ → + M

Zelretch-Juwelenschwert

Heiliger Gral

→ → + H

FÄHIGKEIT

Zelretch-Gabe

Rins Juwelen werden unbegrenzt.

Archer

Eiserner Zauberer

Archer

Ein Heldengeist der Bogenschützenklasse, der an Rin gebunden ist. Archer kann mit „Gradation Air“-Magie diverse Waffen erstellen und einsetzen. Obwohl er der Bogenschützenklasse angehört, setzt er im Kampf meistens seine beiden Schwerter ein: Kansho und Bakuya.

„... Adieu. Halte im Untergang an deinen Idealen fest.“

Wichtigster Punkt

Archer kann durch Einsatz der „Gradation Air“-Magie zwischen Schwert und Bogen wechseln und ist somit auf alles eingestellt. Wenn du Gradation-Magie-Zauber aneinanderreihst, steigt seine Angriffsstärke.

Kakuyoku Niren   +  dann  zum Spannen des Bogens

Kakuyoku Koukyuu/Shuu   + 

Kakuyoku Shukyuu/Nagi   + 

(Waffen wechseln)
Gradation Air (OK im Sprung)   + 

Verkettungsschuss (BOGEN) (OK im Sprung)   + 

SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

(SCHWERT) Kakuyoku Sanren

(BOGEN) Hrunting: Jäger der roten Ebenen

(BOGEN) Caladbolg II: Die Scheinspirale (im Sprung)

Unbegrenzte „Blade Works“-Arie
(Aktivierung erfordert sechs Arien,
300 % Magie-Burst)

Magie-
Burst

Unbegrenzter Blade Dance

(Benutzt die ungenutzten „Blade Works“)

FÄHIGKEIT

Unbegrenzte „Blade Works“

Ist nach sechs Arien verfügbar.

Lancer

„Das Herz, ja, das nehme ich!“

Launischer junger Krieger

Lancer

Ein Heldengeist der Lanzenklasse. Lancer bezwingt seine Gegner durch seine flinken Bewegungen und die Vielzahl seiner Speertechniken, ehe er ihre Herzen mit dem edlen Fantasmus durchsticht.

Wichtigster Punkt

Lancer hat zwar keine Wurfgeschosse, doch mit seinem langen Speer richtet er bei seinen Gegnern schweren Schaden an und bekämpft sie wirkungsvoll aus mittlerer Entfernung. Außerdem ist er unglaublich flink. Nutze das aus, um deine Gegner zu verwirren und im richtigen Moment deine Treffer zu landen.

Roter Ast/Thurisaz



A

Steigert die Angriffspunkte für Treffer in Folge

Roter Ast/Eihwaz



A

Roter Ast/Ehwaz



A dann

A

Roter Ast/Urutz (im Sprung)



A

SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Gäe Bulg: Speer mit Widerhaken und tödlicher Kraft (im Sprung)



L

Ato Gola: Die vier Äste der Untiefen



M

Gäe Bulg: Flugspeer mit tödlicher Kraft (im Sprung)



M

Gäe Bulg: Flugspeer mit tödlicher Kraft

Heiliger Gral



H

FÄHIGKEIT

Kampfregeln

Ein Defensiv-Burst ist während eines Magie-Bursts möglich und verbraucht 100 % der Magieanzeige.

Berserker

Zürnender Zerstörer

Berserker

Ein Heldengeist der Berserkerklasse, dessen Denkvermögen durch übermenschliche Kraft ersetzt wurde. Felsbrocken hebt er, als seien sie Federn, und alle, die ihm im Weg stehen, werden vernichtet.

Wichtigster Punkt

Der Berserker ist nicht nur groß, sondern auch außerordentlich wendig. Außerdem verfügt er über eine Super-Rüstung, deren Material Angriffe absorbiert.

Augeas, der Zerschmetterer



Nemea-Schrei



Federn der Stymphaliden



Kreta-Griff (in der Nähe eines Gegners)



Heulen des Herkules



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Wüten des Gelonus



Gigantomachia: Götterschlag



Neun Leben: Regen der hundert Pfeile



FÄHIGKEIT

Die zwölf Aufgaben des Herkules
Fügt 11 Stück Super-Rüstung hinzu.

Rider

„Ich schalte dich ganz
saft aus ...“

Eine hypnotische schwarze
Schlange

Rider

Ein Heldengeist der
Reiterklasse auf Pegasus.
Mit einer Kombination aus
kreisenden Kurzschwert-
Angriffen und flinken
Bewegungen verwirrt sie ihre
Gegner.

Wichtigster Punkt

Rider verfügt über eine Vielzahl
von ausgefallenen Angriffen und
einen gerissenen Kampfstil. Wenn
du die Kettenfessel einsetzt, ziehst
du deinen Gegner näher zu dir und
landest einen weiteren Angriff.

Kettenfessel (OK im Sprung)

→ → + A

Sturmschlag

→ ← + A

Angriff beim Aufstieg

← → + A

Schlagschritt

← ← + A

Überfall

↓ ↓ + H

SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Bellephon: Zügel des Pegasus

↘ ↘ + L

Breaker Gorgon: Selbstheilung/
Dunkler Tempel

↘ ↘ + M

Bellephon: Zügel
des Pegasus

Heiliger
Gral

↘ ↘ + H

FÄHIGKEIT

Cybele: Magie-Blick

Mit einem Ma Gan verlangsamt sie ihren Gegner um 75 %
(nach Einsatz des Breaker Gorgon)

Caster

„Im Zeitalter der Götter muss die Macht der Magie schrecklich gewesen sein ...“

Zauberin aus der Zeit der Götter

Caster

Ein Heldengeist der Zauberklasse mit außergewöhnlichen magischen Fähigkeiten. Sie ist in vielen Formen der Wundertätigkeit bewandert und stolz auf ihre erstaunlichen magischen Fähigkeiten.

Wichtigster Punkt

Ihren Mangel an direkten Angriffen gleicht sie durch eine Vielzahl indirekter Angriffe aus. Setze deine Spezial-Moves schon im Vorfeld ein, damit dein Gegner näher kommt und kämpft.

Jupiter/Zepter: Violetter Blitz (OK im Sprung)   + 

Nereiden: Heide des Hagels (OK im Sprung)   + 

Arachne: Mysteriöse Ketten   + 

Colchis: Drachenzähne (OK im Sprung)   + 

SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Regelbrecher: Alle Zauber müssen aufgehoben werden

  + 

Corycian

  + 

Hecate Gaeae
(Kann auch normal eingesetzt werden. Beim Einsatz während des Gral-Bursts werden automatisch weitere Angriffe durchgeführt.)

   + 

FÄHIGKEIT

Wort der Götter

Ermöglicht den fortlaufenden Einsatz eines Zaubers.

Assassin

Anonymer Krieger

Assassin

Ein Heldengeist der Assassinklasse, der sein Schwert, das „Monohoshi Zao“, mit vernichtender Präzision einsetzt. Mit einem einzigen Klingenschlag holt er eine Schwalbe vom Himmel.

„Verschwinde ich im Schwerternebel?“

Wichtigster Punkt

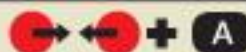
Nutze das lange Schwert und die schnellen Bewegungen, um deine Gegner mit ständigen Angriffen auszuschalten. Er beherrscht nicht nur Nahkampfangriffe wie Würfe und Distanzangriffe mit dem Schwert, sondern kann seinen Kampfstil auch umgehend an eine Vielzahl von Situationen anpassen.



Oroshi Sanren



Kazaguruma



Suzume Sashi



Sekka



Oni Goroshi



Kaze Nagashi (OK beim Blocken)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Hiken/Tsubame Gaeshi

Hiken/Tsubame Gaeshi
(beim Kaze Nagashi)

Hiken/Enbu



FÄHIGKEIT

Souwa no Kokoroe

Assassins Angriffe sind gegen Blockspiegelung gefeit.

Kotomine

„Freut euch, euer Wunsch geht in Erfüllung.“

Inquisitor

Kirei Kotomine

Kotomine ist ein Priester der Kirche von Kotomine und der Mediator in diesem Gralskrieg. Er ist nicht nur ein Geistlicher, sondern auch ein Zauberer und Mentor für Rin Tohsaka. Mit dem Segen des Tempelums kämpfte er im letzten Gralskrieg. In der Endrunde trat er gegen Shiros Stiefvater, Kiritsugu Emiya, an.

Wichtigster Punkt

In der Regel ist er auf Nahkampfangriffe spezialisiert, doch durch das Timing des schwarzen Schwerts entsteht eine vorübergehende Lücke, mit der du den Gegner verwirren kannst.

Wurf des schwarzen Schwerts (OK im Sprung)   + 

Renkantai   + 

Rimon Chouchuu   + 

Tenzutsui   + 

SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Zekken

  + 

Aži Dahāka: Der schwarze Drache ist frei

  + 

Angra Mainyu:
Die ganze Welt ist
schlecht

Heiliger
Gral
    

FÄHIGKEIT

Verfluchte Welt der Schichten/Shinbaku

Die Angriffskraft steigt auf das 1,2-fache.

Gilgamesh

„Was ist ein König ohne Stolz?!“

König der alten Helden

Gilgamesh

Ein arroganter und egoistischer Heldenkönig. Er besitzt die Blaupausen für die edlen Fantasmen, die er wie Pfeile auf seine Gegner schießt.

Wichtigster Punkt

Die Spaltungsklingen „Ea“ und „Babylon“ können auf lange und kurze Entfernungen eingesetzt werden. Der Babylon-basierte Kurzstreckenangriff „Enlil und Nergal: Tore des Hades“ ist dank der hohen Schlagzahl äußerst wirkungsvoll.



Nintu: Spaltungsklinge/Gesamtheit



Ea: Spaltungsklinge/Intelligenz (aufladbar)



(Waffen wechseln) Stilwechsel



Enlil und Nergal: Tor des Hades
(Babylon) (OK im Sprung)



Enkidu: Ketten des Himmels
(Babylon) (aufladbar)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Ea

Enûma Eliš: Der Stern der Schöpfung, der Himmel und Erde trennte



Babylon

Tor von Babylon: Schatz des Königs (OK im Sprung)



Uta-Napishchim: Die letzte Stunde der Säuberung von Himmel und Erde

Heiliger Gral



FÄHIGKEIT

Diadem

Gewährt einen zusätzlichen Move, ausgeführt durch Drücken von



Luviagelita

„Du glaubst, du kannst es mit diesen Handschuhen aufnehmen?“

Heber-Lady

Luviagelita Edelfelt

Oberhaupt der angesehenen finnischen Zaubererfamilie Edelfelt. Rivalin Rin Tohsakas für das wichtigste Amt beim Orden (Uhrenturm). Ringerin mit guten Griffen.

Wichtigster Punkt

Wie Rin setzt auch Luviagelita das Schmettern des wundertätigen Juwels und den Gand-Schuss ein, doch zusätzlich verfügt sie über die einzigartigen Fähigkeiten der „Jagddame“. Damit wirfst du den Gegner hoch in die Luft.

Gand-Schuss
(OK im Sprung)



Ruf



Ruf/Anmut



Ruf/Anmut/Smaragd



Jagddame



Rückenwurf (in der Nähe des Gegners)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAG

EleGand/Prominenz (OK im Sprung)



Heber-Lady



Ultimative Edelfelt

Heiliger Gral



FÄHIGKEIT

Diskretion einer Dame

Entkommt automatisch allen normalen Würfen, nicht jedoch Spezialwürfen.

Sakura

Makiris Geschöpf

Sakura Matou

Schülerin an der Homurabara High School, im Jahr unter Shiro. Er behandelt sie wie seine kleine Schwester. Sie ist eine talentierte Zauberin und Riders Meisterin.

„Also gut, spielen wir.“

Wichtigster Punkt

Sie bewegt sich sehr langsam, doch der Abstand zwischen ihren standardmäßigen Angriffen und die Vielzahl ihrer Moves machen sie zur starken Kämpferin. Versuche, den Gegner zu fangen und Angriffe in ununterbrochener Folge einzusetzen.

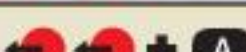
Willst du ausweichen?



Hoch geht's!



Geh mir aus dem Weg! (OK im Sprung) (aufladbar)



Abblocken gefällig? (OK im Sprung)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Himmelssturz: Verfluchte Schichtenwelt/Garbhathu Mandala



Hunger! (aufladbar)



Art Angra Mainyu: Verfluchte Schichtenwelt/Fest des Bösen

Heiliger Gral



FÄHIGKEIT

Verfluchte Schichtenwelt/Dämonisches Haustorium

Mit jedem erfolgreichen Angriff sinkt die Magieanzeige des Gegners um 5 %.



Bazett

„Ich schwöre beim roten Ast.“

Meisterin der dunklen Seite des Mondes

Bazett Fraga McRemitz

Eine irische Zauberin aus dem wundertätigen Runenhaus der „Fraga“ und Widerrufsbeauftragte des Ordens. Als Widerrufsbeauftragte ist Bazett auf den Kampf spezialisiert. Dabei setzt sie die gehärteten Runengravuren in ihren Armen und Beinen ein. Sie trägt den Titel „Überlieferin der Tradition: Götterberufen“ und schützt das seltene edle Fantasmus „Fragarach: Großschwert des Kriegsgottes“, das in ihrer Familie seit Generationen überliefert wird. Der Orden ernannte sie zur Mediatorin im Fuyuki-Gralskrieg. Auf Wunsch des Ordens nimmt sie als Meisterin am Krieg teil. Sie hat anscheinend große Gedächtnislücken ...

Wichtigster Punkt

Bazett kann nur mit bloßen Fäusten angreifen und ist stolz auf ihre komplexen Slash-Rave-Moves. Du kannst Angriffe aneinanderreihen, indem du die Runenkraft nach der Verwendung des Betäubungsschlags nutzt.

Betäubungsschlag



Grashüpfer



Grashüpfer/Mondsalto



Runenkraft



Dreifachdrehung (OK im Sprung)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Roter Ast/Hohe Lanze



Fragarach: Dolch des Kriegsgottes

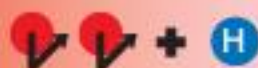


Beantworter (Vorbereitung für Fragarach)



Toole/Fragarach: Großschwert des Kriegsgottes (mit 2 Fragarach-Vorbereitungen)

Heiliger Gral



FÄHIGKEIT

Vollmetall-Rune

Verleiht Armen und Beinen ständige Runenkraft.

Leysritt

„Ich zeige euch, was ich drauf habe.“

Bewacherin der „Himmelsberührung“

Leysritt

Ein Homonculus, Produkt der Alchemie von Einzberg. Sie und Sarah sehen einander zum Verwechseln ähnlich und dienen beide Illya. Man sieht es ihr zwar nicht an, aber ihr Oberkörper ist erstaunlich stark. Sie schwingt die Hellebarde, als sei sie federleicht. Sie wurde als Leibwache für Illya geschaffen. Normalerweise ist ihr Gesicht so reglos wie das einer Puppe, doch sie scheint eine Schwäche für Shiro zu haben.

Wichtigster Punkt

Wie der Berserker kann sie Moves mit Super-Rüstung einsetzen. Ihre Techniken erfordern jedoch oft ausholende Bewegungen, daher musst du auf dein Timing achten.

Große Drehung



Großer Schwung



Großer Stoß



Großer Wirbelwind



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Riesen/Geschrei/Drehung



Beten/Weiss



Drei/Umlauf

Heiliger
Gral



FÄHIGKEIT

Aizen/Reim

Verleiht ihr Super-Rüstung.

Saber Alter



Eine finstere Despotin

Saber Alter

Diese weitere Erscheinungsform der Anführerin der Ritter ist von schwarzen Schatten durchsetzt. „Die ganze Welt ist schlecht“, lautet ihr Motto. Statt Hoffnung und Träumen gibt es in ihrem Kopf nur Hass und Verzweiflung. Diese Saber kennt weder Liebe noch Mitgefühl. Ihr der Magie verbundener Körper hat die Farbe von Sturmwolken angenommen, und ihr Schwert hüllt sich in Finsternis und Verzweiflung.

„In meiner Dämmerung gehst du unter.“

Wichtigster Punkt

Ihren Mangel an Tempo gleicht sie mit ihrer Angriffskraft aus: Jeder Schlag sitzt. Pass genau auf und nutze jede Angriffschance.

Burst-Sprung



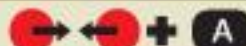
Zug/Sprung



Elfenblitz



Tyrannenschlag



Helmbrecher (im Sprung)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Excalibur: Schwert des Siegesversprechens



Vortigern: Hammer des bösen Königs



zusätzliche Eingabe (verbraucht 100 % der Magieanzeige)

Excalibur/Morgan: Schwert des Siegesversprechens

Heiliger Gral



FÄHIGKEIT

Drachenschmiede

Verleiht ihr zusätzliche Angriffskraft.

Zero Lancer

Fianas treuer Ritter

Zero Lancer

Zero Lancers echter Name lautet Dirumud Odina vom leuchtenden Gesicht. Er schwingt zwei Speere, einen kurzen und einen langen, die er gemeinsam einsetzt. Er ist ein stolzer Held, ein robuster und attraktiver Krieger, dessen Kämpfe ihm Respekt und Ruhm eingebracht haben. Zuletzt war er beim Vierten Gralskrieg zu sehen, doch nun ist er in Fuyuki City erschienen. Seine beiden magischen Waffen – „Gáe Dearg: Rote Rose des Exorzismus“ lässt die Magie des Gegners verpuffen, „Gáe Buidhe: Gelbe Rose der Sterblichkeit“ verursacht unheilbare Wunden – setzt er mit großem Geschick ein.

„Sieh nur. Dies ist der Speer eines treuen Ritters.“



Wichtigster Punkt

Halte dir Gegner mit dem langen Speer vom Leibe und warte auf den richtigen Moment, um den Gegner mit einer langen Angriffsfolge zu überwältigen. Nutze die große Auswahl an Gegenangriffen, um den Gegner in Bedrängnis zu bringen.

Halvans Mord/Prolog



Mühlsteinwurf



Galvas drei Morde



Siebentor-Hindernis



Aphorismus für Ducos (im Sprung)



SUPER-MOVES

VERBRAUCHT MAGIE

Gáe Buidhe: Gelbe Rose der Sterblichkeit



Gáe Dearg: Rote Rose des Exorzismus



Liebestragödie: Treue zu Gráinne



FÄHIGKEIT

Zweite Stufe

Der Schaden beim Blocken steigt.

English	2
Français	35
Deutsch	67
Italiano	99
Español	131

Presentazione di Fate

Sta per inaugurarsi un grande evento. Sette maestri maghi selezionati dal Santo Graal, ciascuno aiutato da alcuni spiriti eroici al loro servizio, stanno per imbarcarsi in un'avventura piena di pericoli. Dovranno competere con gli altri maestri in una lotta all'ultimo respiro e dimostrare il loro valore riuscendo a eliminare tutti gli altri. La vittoria di quella che ormai tutti conoscono come la guerra del Santo Graal sancirà il nome del cavaliere più meritevole, l'unico degno di conservare il Santo Graal, un leggendario calice che esaudisce i desideri del proprio custode.

Nel cuore dell'oceano si nasconde una città circondata da montagne, Fuyuki City. In questo posto dall'aspetto apparentemente normale, sta per prendere il via una lotta senza esclusione di colpi...

Schermata iniziale e modalità di gioco	103
Regole e andamento del gioco	104
Schermata di gioco e comandi	106
Comandi principali	108
Indicatore e carica del Santo Graal	113
Opzioni	114
Personaggi	116

Avvio del gioco



Accendi il tuo sistema PSP™ (PlayStation®Portable) e avvia il gioco da XMB (Xross Media Bar). Dopo i loghi aziendali, viene visualizzata la schermata iniziale. Nella schermata iniziale, premi **START** per accedere al menu principale. Usa i tasti direzionali per evidenziare una modalità e premi il tasto **X** per selezionarla.

Modalità di gioco

ARCADE

La modalità Arcade ti mette in competizione con avversari controllati dal CPU (ossia dal computer) mentre progredisce nella storia con il personaggio da te scelto. Per completare la modalità devi sconfiggere un certo numero di avversari.



VS-CPU

Nella modalità VS-CPU, devi scontrarti con un avversario CPU di tua scelta. Al termine di ogni battaglia puoi scegliere tra diversi personaggi.

VS-2P

Con questa modalità puoi lottare contro un altro giocatore in modalità Ad hoc tramite la funzione wireless, che permette a due sistemi PSP™ (PlayStation®Portable) di comunicare tra loro.

SPECTATE

Osserva un duello tra due personaggi CPU di tua scelta.

TUTORIAL

La modalità Tutorial ti permette di esercitarti affrontando situazioni presenti nel gioco. Segui le istruzioni a schermo mentre controlli il tuo personaggio.



PRACTICE

Potrai così perfezionarti in mosse e combinazioni speciali. Scegli il personaggio da controllare e il tuo rivale. In questa modalità esistono diverse opzioni speciali configurabili.

***Premendo il tasto SELECT in modalità PRACTICE, i personaggi tornano alla posizione di partenza mentre gli indicatori vengono azzerati.**

MISSIONS

In questa modalità potrai imbarcarti in missioni speciali, in cui gli scontri sono legati a condizioni particolari. Ciascun personaggio ha un set di missioni da concludere. Per ogni missione compiuta ne vengono sbloccate di nuove.



SURVIVAL

La modalità SURVIVAL ti sfida ad affrontare un costante flusso di avversari fino a che il tuo indicatore di vita non scende a 0.

**Questa modalità è disponibile solo più avanti nel gioco.*

EXTRAS

Visualizza i diversi bonus che hai sbloccato tramite questa modalità.

OPTIONS

Salva o carica i dati di gioco, attiva/disattiva le funzioni di salvataggio automatico e configura i tasti tramite questa modalità.



REGOLE E ANDAMENTO DEL GIOCO (1 DI 2)

Regole di gioco

REGOLE DI BASE

Le regole di gioco sono molto semplici: devi attaccare gli avversari e portare a zero il loro indicatore di vita. Il primo giocatore che riesce a farlo vince lo scontro e guadagna punti. Da impostazione predefinita, per aggiudicarti l'incontro devi vincere due round su tre. Se il round finale di un incontro finisce in parità, la partita si conclude con un pareggio.

**Il numero di round può essere modificato dal menu delle opzioni.*

TEMPO LIMITE

Ogni round dura un massimo di 99 secondi. Allo scadere del tempo, vince il personaggio con l'indicatore di vita più carico.

**La durata dei round può essere modificata dal menu delle opzioni.*

PAREGGI

Se gli avversari riescono a sconfiggersi a vicenda o se allo scadere del tempo hanno la stesso livello di vita, il round termina con un pareggio (DRAW) e a entrambi i personaggi viene assegnato 1 punto.

VITE

Se perdi un incontro nella modalità ARCADE, puoi affrontare nuovamente il tuo avversario premendo il tasto **START** nella schermata Continue. I tuoi progressi di gioco verranno salvati.



Menu di pausa

Premi il tasto **START** durante il gioco per accedere al menu di pausa. Scegli una tra le seguenti voci di menu, quindi premi il tasto **X** per confermare la selezione.

RESUME

Esci dal menu e torna alla partita.

MOVE LIST

Visualizza un elenco di mosse per il tuo personaggio.

CONTROLLER SETTINGS

Modifica la configurazione dei tasti.

MAIN MENU

Termina la partita e torna al menu principale.



* Le opzioni del menu di pausa variano in base alla modalità attivata.

ANDAMENTO DEL GIOCO

In questa sezione viene illustrato lo schema di una partita standard, prendendo ad esempio la modalità ARCADE.



SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

Seleziona il personaggio con cui desideri giocare e premi il tasto **X**. Per cambiare il costume del personaggio usa i tasti direzionali **←** e **→**.



STORYBOARD

Guarda il prologo del tuo personaggio. Puoi saltare questo punto premendo il tasto **START**.



PRESENTAZIONE DELL'AVVERSARIO E DEL LIVELLO

Ti verrà quindi presentato il tuo avversario e a seguire il livello dello scontro.

COMBATTIMENTO

La battaglia ha quindi inizio! Combatti con abilità e sconfiggi il tuo avversario.



STORYBOARD

Alcuni livelli prevedono anche la narrazione di un evento prima dell'inizio della battaglia. Dopo avere completato tutti gli otto livelli e quello finale, verrà mostrato il filmato conclusivo.



Indica il tempo residuo del round. Allo scadere del tempo, la vittoria va al combattente con l'indicatore di vita più carico.

TEMPO RIMANENTE

Indica il numero di round vinti da un personaggio. Ogni simbolo rappresenta un round.

SIMBOLO DI VITTORIA

INDICATORE DEL SANTO GRAAL

Quest'indicatore permette di usare le super mosse del Santo Graal. È condiviso dai due avversari e si riempie man mano che un personaggio accumula danni.

Indica la vita rimanente di un personaggio. Quando si svuota del tutto il personaggio viene sconfitto.

INDICATORE DI VITA



SIMBOLO INCANTESIMO

Ogni volta che l'indicatore di magia raggiunge il 100%, compare uno di questi simboli. Questo simbolo si illumina a indicare che è possibile eseguire una carica del Santo Graal.

INDICATORE DI ABILITÀ

Questo indicatore è legato alle abilità specifiche dei singoli personaggi. Il suo aspetto cambia a seconda del personaggio.

COLPI

Visualizza il numero di colpi sferrati in successione nella combinazione corrente. Passa da rosso a blu quando l'avversario ha l'opportunità di eseguire un recupero in aria o una parata.

INDICATORE DI MAGIA

Aumenta ogni volta che un personaggio attacca o si difende, fino a raggiungere un massimo di 300%. Un personaggio può eseguire una super mossa o una carica magica solo quando questo indicatore supera il valore di 100%.

*L'elenco dei comandi presuppone che il tuo giocatore occupi il lato sinistro dello schermo. Premi contemporaneamente due tasti direzionali, ad esempio $\downarrow$ e $\rightarrow$, per impartire movimenti angolati. I comandi rimangono gli stessi con il pad analogico.

COMANDI CONDIVISI DA TUTTI I PERSONAGGI

SLASH RAVE



PREMI NELL'ORDINE I TRE TASTI DI ATTACCO

Potrai così eseguire un attacco concatenato detto Slash Rave. Gli attacchi concatenati iniziano in genere con un colpo leggero per progredire e terminare con attacchi più volenti.

Sono composti da diversi tipi di attacco: in piedi, accucciato e direzionale. Trova la soluzione che meglio si adatta al tuo stile di combattimento. Gli attacchi concatenati possono essere eseguiti anche in aria.

DOUBLE JUMP/QUICK FALL



DOUBLE JUMP	Mezzo salto 
QUICK FALL	Mezzo salto 

Per eseguire un salto doppio, premi il tasto $\uparrow$ o in diagonale verso l'alto mentre sei in aria (il Berserker non è in grado di fare doppi salti). Quando sei in aria, premi il tasto $\downarrow$ per far scendere a terra più rapidamente il personaggio.

HIGH JUMP/MIDAIR TURNAROUND



HIGH JUMP	A terra,  quindi 
MIDAIR TURNAROUND	Durante l'High Jump RG Tasto Reflect Guard

Il salto in alto ti fa arrivare più lontano e più in alto di un normale salto (non puoi eseguire un doppio salto durante un salto in alto). Ti permette inoltre di fare una rotazione a mezz'aria.

THROW/POSITION SWITCH



➡ + L • M Premi contemporaneamente

I lanci possono essere eseguiti quando si è vicini all'avversario. È possibile eseguirli anche quando l'avversario sta eseguendo una parata. Non puoi però lanciare un avversario che si trova a mezz'aria poiché ti renderebbe più vulnerabile all'attacco.

Position Switch ◀ + L • M Premi contemporaneamente

Puoi cambiarti di posizione con l'avversario. Questi tipi di lancio non infliggono alcun danno.

SIDE STEP



M • H
Premi contemporaneamente

o

↓ + M • H
Premi contemporaneamente

Premi contemporaneamente i tasti di attacco M e H per spostarti lateralmente. Premi il tasto ↓ tenendo premuti i tasti di attacco M e H per uscire dallo schermo.

ADVANCING GUARD



Durante la parata ◀ o ➡ + L • M
Premi contemporaneamente

Puoi usare questo comando durante una parata per allontanare l'avversario. Se riesci a parare l'attacco dell'avversario, questo rimarrà vulnerabile, offrendoti la possibilità di contrattaccare. Questa mossa consuma il 30% dell'indicatore di magia.

GUARD CANCEL



Durante la parata ➡ + M • H
Premi contemporaneamente

Usala per uscire da una posizione di parata e sferrare un attacco immediato. Questa mossa ti rende invincibile durante il contrattacco ed è ancora più micidiale se il nemico esegue una mossa che richiede tempi lunghi. Questa mossa consuma il 100% dell'indicatore di magia.

AIR RECOVERY

(subendo danni a mezz'aria) **tasto direzionale + qualunque tasto di attacco**

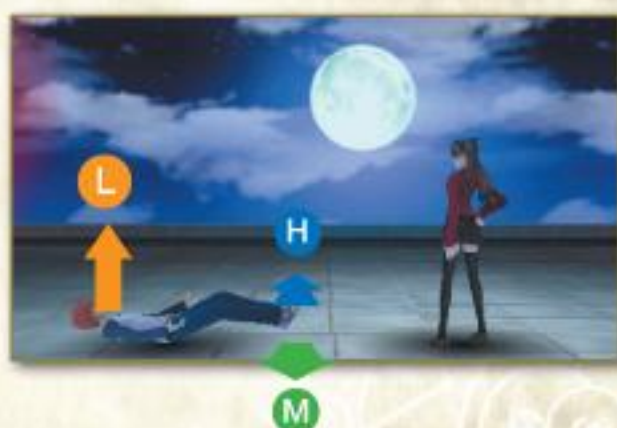
Per eseguire un recupero in aria, premi contemporaneamente un tasto direzionale e un qualunque tasto di attacco.



GROUND RECOVERY

(a terra) **qualunque tasto di attacco**

Mentre sei a terra, premi uno dei tasti di attacco per far riprendere immediatamente il personaggio. La direzione del recupero dipende dal tasto premuto.



REFLECT GUARD



RG Tasto Reflect Guard

Se esegui questa mossa nell'esatto momento in cui l'avversario sferra l'attacco, quest'ultimo viene respinto e per un istante il tuo nemico rimarrà vulnerabile (se però non riesci a eseguire la mossa correttamente, perderai il 60% del tuo indicatore di magia). Inoltre, premendo il tasto di attacco subito dopo avere eseguito un Reflect Guard potrai contrattaccare immediatamente con un Reflect Counter.

REFLECT DASH



Questa mossa blocca qualunque attacco, alto o mediano, lanciando il personaggio in avanti. Se eseguita durante un attacco normale o una mossa speciale, questa mossa annulla qualunque altro attacco. Una volta eseguito un Reflect Dash, il personaggio può muoversi liberamente e quindi chiudere un attacco in bellezza. Il Reflect Dash consuma una tacca dell'indicatore di magia.



Tasto Reflect Guard

MAGIC BURST



L + M + H

Premi contemporaneamente

Grazie alla carica magica il personaggio può beneficiare di mosse e abilità speciali. Una carica magica consuma, come minimo, una tacca dell'indicatore di magia. Una volta avviata la carica magica, il livello dell'indicatore di magia inizia a scendere rapidamente. Una volta che è completamente esaurito, la carica termina.

Questo è un elenco degli effetti speciali resi possibili dalla carica magica. Ci sono tre diversi tipi di carica magica, ciascuno con il proprio ventaglio di effetti aggiuntivi.

Knock Back

Lancia in volo un avversario vicino.

Super Cancel

Ti fa usare una supermossa per contrastarne una speciale in corso.

Chip Away

Danneggia lievemente un avversario che sta bloccando un attacco.

**Instant
Jump-Cancel**

Dopo avere annullato una mossa con un salto, premi il tasto ↓ per riprenderla.

**Life
Recovery**

Ti fa recuperare le forze con rapidità (a meno che tu non ti trovi in posizione di parata o stia subendo danni).

**Special Character
Ability**

Esegue l'abilità caratteristica del personaggio (devi avere raggiunto il livello 300% dell'indicatore di magia).



1 POWER BURST**In piedi, immobile**

Questa carica magica viene eseguita quando il personaggio non si trova né in posizione di attacco né di difesa. Si tratta dell'unico tipo di carica magica che permette di recuperare la vita.

EFFETTI AGGIUNTIVI

Knock Back/Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Life Recovery/Special Character Ability

**2 OFFENSIVE BURST****Durante un attacco mediano**

Questa carica magica è utile per le manovre offensive. Se la esegui durante un attacco normale o una mossa speciale, l'azione in corso viene annullata e tu puoi passare alla mossa successiva.

EFFETTI AGGIUNTIVI

Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Special Character Ability

**3 DEFENSIVE BURST****Durante una parata o mentre subisci danni**

Questa carica magica è utilissima per evitare gli attacchi in una situazione di emergenza. La carica richiede un livello minimo di indicatore di magia del 200%, che verrà consumato all'istante.

EFFETTI AGGIUNTIVI

Knock Back



INDICATORE E CARICA DEL SANTO GRAAL

L'indicatore del Santo Graal può essere usato una sola volta per round e si riempie man mano che entrambi i concorrenti subiscono danni. Di seguito trovi spiegate le fasi necessarie per usarlo.



1) COME RIEMPIRE L'INDICATORE

L'indicatore del Santo Graal sale aumenta ogni volta che un giocatore subisce dei danni.



I danni inferti all'avversario fanno riempire il Santo Graal!



2) COME SFRUTTARE IL VANTAGGIO DEL SANTO GRAAL

Il giocatore che, grazie a un attacco, riesce a riempire al massimo l'indicatore del Santo Graal, può eseguire la carica del Santo Graal, ossia beneficiare del vantaggio del Santo Graal.

Il vantaggio ha un tempo limitato, trascorso il quale l'indicatore del Santo Graal scende di nuovo sotto il livello massimo.



Attacca adesso e riempi completamente l'indicatore...



Il tuo indicatore di vita lampeggia! Usa ora la carica del Santo Graal!

3) LA CARICA DEL SANTO GRAAL

Il personaggio che si aggiudica il vantaggio del Santo Graal inizia con una carica magica di 300% (la carica difensiva è esclusa).



Super potente
Super mossa della
carica del Santo
Graal!

Oltre a guadagnarti gli effetti speciali della carica magica, puoi usare la supermossa della carica del Santo Graal!



Da questo menu puoi cambiare le impostazioni di gioco e salvare o caricare i dati di gioco. Seleziona questa modalità per visualizzare il menu raffigurato a destra. Scegli la voce di menu corrispondente alle impostazioni da modificare.



IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Modifica le varie impostazioni di gioco, quali i livelli di difficoltà e il numero di round per incontro.

DIFFICULTY	Cambia il livello di difficoltà CPU.
WIN COUNT (ARCADE)	Modifica il numero di round per incontro negli scontri CPU.
WIN COUNT (VS)	Cambia il numero di round per incontro in uno scontro online.
DAMAGE LEVEL	Modifica la quantità di danni subiti quando si incassano colpi.
ROUND TIME	Modifica la durata dei singoli round.
DEFAULT SETTINGS	Ripristina tutte le impostazioni predefinite.

CONTROLLER SETTINGS

Assegna le singole abilità ai tasti. Usa i tasti  e  per selezionare un'azione, quindi premi il tasto a cui assegnarla.

L ATTACK	 Attacco
M ATTACK	 Attacco
H ATTACK	 Attacco
REFLECT GUARD	Reflect Guard
L + M ATTACK	Esegui simultaneamente gli attacchi  e  .
M + H ATTACK	Esegui simultaneamente gli attacchi  e  .
L + M + H ATTACK	Esegui simultaneamente gli attacchi  ,  e  .
SP ATTACK A COMMAND	Impartisci la traiettoria dell'attacco "SP-A" (è richiesto un comando di attacco).
SP ATTACK B COMMAND	Impartisci la traiettoria dell'attacco "SP-B" (è richiesto un comando di attacco).
EX ATTACK	Supermossa della carica del Santo Graal ("EX" nell'elenco mosse).

SP ATTACK A COMMAND* Inserisci la sequenza per la mossa "SP-A" nell'elenco mosse.

SP ATTACK B COMMAND* Inserisci la sequenza per la mossa "SP-B" nell'elenco mosse.

*Questi due comandi offrono un accesso rapido ai soli tasti direzionali. Per eseguire le mosse, premi contemporaneamente questi tasti e i tasti di attacco corretti.



Le seguenti abilità sono disponibili soltanto nella modalità Practice.

RECORD	Premi una volta per avviare la registrazione della sequenza; premi di nuovo per terminarla.
PLAYBACK (PLAYER)	Premi per far eseguire al tuo personaggio la sequenza registrata.
PLAYBACK (ENEMY)	Premi per far eseguire all'avversario la sequenza registrata.
PLAYBACK (REPEAT/PLAYER)	Premi per far eseguire ripetutamente al tuo personaggio la sequenza registrata.
PLAYBACK (REPEAT/ENEMY)	Premi per far eseguire ripetutamente all'avversario la sequenza registrata più volte.
CONTROL CHANGE	Tieni premuto per prendere il controllo del nemico.
ENEMY FORWARD	Tieni premuto per far muovere in avanti il nemico.
ENEMY JUMP	Premi per far saltare l'avversario.
PECULIAR PARAMETER UP	Premi per caricare l'abilità del personaggio (esempio: indicatore Unlimited Blade Works).

SOUND SETTINGS

Regola varie impostazioni audio.

BGM VOLUME	Regola il volume della musica di sottofondo.
SE VOLUME	Regola il volume degli effetti sonori.
VOICE VOLUME	Regola il volume dei dialoghi.
DEFAULT SETTINGS	Ripristina tutte le impostazioni predefinite.

HIGH SCORES

Visualizza i record delle modalità Arcade e Survival. Scegli la modalità desiderata e cambia pagina con i tasti direzionali.

SAVE/LOAD

SAVE DATA

Salva i punteggi e le funzioni sbloccate. Per salvare i dati è necessario un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™, d'ora in poi chiamati Memory Stick (venduti separatamente). Prima di salvare i dati, inserisci un Memory Stick nell'ingresso Memory Stick Duo™.



*Occorrono almeno 450 KB di spazio libero per salvare i dati.

*Non rimuovere il Memory Stick durante il salvataggio o il caricamento dei dati.

*I dati di gioco vengono caricati automaticamente all'avvio della partita. Prima di iniziare la partita, inserisci il Memory Stick contenente i dati salvati.

LOAD DATA

Carica i dati salvati. I progressi non salvati andranno perduti.

AUTO SAVE

Imposta su ON questa opzione per salvare automaticamente i dati quando completi una modalità.

DELETE

Elimina dal Memory Stick i dati salvati.

EXIT

Torna al menu delle opzioni.





Avanti



Indietro



Giù



Avanti, Giù



Giù, Indietro



Attacco leggero



Attacco medio



Attacco pesante



Reflect Guard



Attacco (leggero, medio o pesante)

*Le sequenze di comandi fanno riferimento alle configurazioni predefinite.

*Le sequenze di comandi si riferiscono ai personaggi rivolti verso destra.

* rappresentano le traiettorie. Per le traiettorie diagonali, premi contemporaneamente i due tasti direzionali, ad esempio e .

Saber

"Ho deciso di lottare. Davvero non mi importa ciò che accadrà. Io la mia decisione l'ho presa!"



Orgogliosa signora dei cavalieri

Saber

Spirito eroico della classe degli sciabolatori. Non farti ingannare dalla sua bellezza; sono infatti pochi gli spiriti eroici più rispettati di Saber. Brandendo la sua spada invisibile, crea potenti vortici di vento che travolgono chiunque le stia davanti. Saber lotterà nella guerra del Sacro Graal al servizio del suo signore, Shiro Emiya, fino alla morte.

First Air



Second Air



Third Air



Wing Air



Elfen Dance



quindi



*In questo manuale sono indicate solo le mosse caratteristiche di ogni personaggio. Per un elenco completo delle mosse, consulta in gioco la sezione MOVE LIST.

SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Strike Air: Hammer of the Wind King



Excalibur: Sword of Promised Victory

Carica magica



Avalon: The Everdistant Utopia

Carica magica



Excalibur: Sword of Promised Victory

Santo Graal



ABILITÀ

Holy Sword Unsheathed

Trasforma la sua arma in un Excalibur e aumenta la portata dei colpi di Saber.

L'abilità fa riferimento agli effetti speciali che compaiono quando esegui la carica magica.

Saber

Informazioni chiave

Gli attacchi di Saber sono decisamente tradizionali e la rendono perciò un personaggio semplice da utilizzare. Parti dalla First Air, poi con un attento tempismo, collegala alle altre mosse.

Uno dei costumi alternativi di Saber.



Bellissima e innocente principessa dei cavalieri

Saber Lily



PER SBLOCCARE

Completa la modalità Arcade a qualunque livello di difficoltà con Saber e Saber Alter.

USO

Dopo avere scelto Saber dalla schermata di selezione del personaggio, scegli il costume Saber Lily (le sue mosse sono le stesse di Saber).

Shiro

"Non dovrebbe essere troppo difficile. Tantomeno impossibile. Ho dedicato tutta la vita a questa ENERGIA MAGICA-----!"

Mago apprendista

Shiro Emiya

Unico superstite del terribile incendio che distrusse Fuyuki City dieci anni fa. Legato a Saber nel bene o nel male, partecipa alla guerra del Sacro Graal come suo signore.

Informazioni chiave

Quando lotti con Shiro, punta tutta la tua strategia sugli attacchi a mani nude e per aumentarne la tua potenza usa la magia Gradation Air. Scagliati sul nemico con un potente salto e colpiscilo come una freccia impazzita.

Kakuyoku Niren   + 

Kakuyoku Souren   + 

Trap Shot   + 

Link Shot   +  o 

Dash/Feint   + 

SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Caliburn: Golden Sword of the Victorious

  + 

Kakuyoku Sanren

  + 

Nine Lives Blade Works: One Hundred Arrow Strikes

Santo Graal

  + 

ABILITÀ

Divine Protection of the Holy Sword

Nella carica potente e in quella offensiva recupera vita; la velocità di ripresa aumenta di 1,4 volte.

Rin

"Ti sbrighi? O vuoi che ti faccia fuori subito?"

Un mago elegante dal pedigree impeccabile

Rin Tohsaka

Capostipite della famosa famiglia di maghi Tohsaka di Fuyuki City. Possiede un'abilità straordinariamente rara: "la media misura". Riesce ad eccellere in ogni cosa senza sforzo, ma ha la cattiva abitudine di mandare tutto all'aria.

Informazioni chiave

La profonda conoscenza del Baji Quan e il gioiello taumaturgico in suo possesso donano ai suoi attacchi, sia fisici che magici una potenza formidabile. Se il tuo avversario ti resiste, usa un Thaumaturgic Jewel Throw per sferrare un attacco concatenato.

Thaumaturgic Jewel Throw (OK in aria) → → + A

Renkantai ← → + A

Houken ← → + A

Thaumaturgic Jewel Smash dopo Houken H

Granata d'aria ← ← + A

Rimon Chouchuu ↓ ↓ + A

SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Koutei Shihaku

→ → + L

Cutting Seven Colors (OK in aria)

→ → + M

Jeweled Sword of Zelretch

Santo Graal

→ → + H

ABILITÀ

Zelretch's Facility

I gioielli di Rin diventano infiniti.

Archer

Mago di ferro

Archer

Spirito eroico della classe degli arcieri al servizio di Rin. Archer usa la magia Gradation Air per creare e maneggiare svariate armi. Benché appartenga alla classe degli arcieri, combatte di solito con le sue due spade, Kansho e Bakuya.

"...Addio. Hai qualcosa a cui aggrapparti a parte gli ideali?"

Informazioni chiave

Grazie alla magia Gradation Air, Archer passa con disinvoltura dall'arco alla spada, sempre pronto a impugnare qualunque arma abbia a disposizione. Concatena gli incantesimi per intensificare la potenza degli attacchi.

Kakuyoku Niren   +  quindi  per indietreggiare

Kakuyoku Koukyuu/Shuu   + 

Kakuyoku Shukyuu/Nagi   + 

(scambio armi)
Gradation Air (OK in aria)   + 

Link Shot (ARCO) (OK in aria)   + 

SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

(SPADA) Kakuyoku Sanren

(ARCO) Hunting: Hound of the Red Plains

(BOW) Caladbolg II: The Fake Spiral Sword (in aria)

Unlimited Blade Works Aria
(l'attivazione richiede 6 arie e
il 300% di carica magica)

Carica
magica

Unlimited Blade Dance
(l'attivazione richiede 6 arie e il 300% di carica magica)

ABILITÀ

Unlimited Blade Works

Dopo avere eseguito un'aria per sei volte.

Lancer

"Un cuore! È tutto mio!!!"

Giovane guerriero capriccioso

Lancer

Spirito eroico della classe dei lancieri. Lancer usa la sua straordinaria agilità e miriadi di tecniche per sopraffare i nemici poi, con un colpo in picchiata, ne trafigge i cuori con il suo nobile fantasma.

Informazioni chiave

Benché Lancer non abbia oggetti da scagliare, la portata della sua lancia gli permette di infliggere danni ingenti ai nemici riuscendo a combatterli anche da una distanza media. Inoltre è incredibilmente veloce. Sfrutta questa sua dote per confondere i nemici in attesa del momento giusto per sferrare un colpo micidiale.

Red Branch/Thurisaz   +  Cresce i punti dell'attacco con una successione di colpi

Red Branch/Eihwaz   + 

Red Branch/Ehwaz   +  quindi 

Red Branch/Uruz (in aria)   + 

SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Gáe Bulg: lancia che trafigge a morte (OK in aria)

  + 

Ato Gola: The Four Branches of the Shallows

  + 

Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death (OK in aria)

  + 

Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death



  + 

ABILITÀ

Persuit of Combat

La carica difensiva può essere eseguita con il 100% dell'indicatore di magia pieno.

Berserker

Distruttore furioso

Furia scatenata

Spirito eroico della classe dei Berserker in cui le facoltà intellettive sono state sostituite da una potenza sovrumana. Maneggia la sua enorme spada in pietra come se fosse una piuma, polverizzando chiunque e qualunque cosa ostacoli il suo cammino.

Informazioni chiave

Nonostante la mole possente, il Berserker è estremamente agile. Inoltre, grazie a un'armatura incredibilmente resistente riesce a sostenere qualunque attacco senza batter ciglio.

Augeas the Earth Shatterer



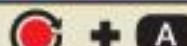
Nemea Wails



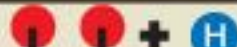
Stymphalians Down



Capturing Crete (vicino a un nemico)



Howl of Heracles



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Gelonus' Rampage



Gigantomachia: Blow from the Gods



Nine Lives: One
Hundred Arrow Strikes



ABILITÀ

Twelve Labors of Hercules

Aggiunge 11 pezzi della super armatura.

Rider

"Ti ucciderò con dolcezza..."

Un ammaliante cigno nero

Rider

Spirito eroico della classe dei cavalieri che cavalca il mitico Pegaso. Il mix di caleidoscopici attacchi di spada corta e movimenti agili e rapidi è la sua arma migliore per sorprendere il nemico.

Informazioni chiave

Visti i suoi attacchi inconsueti, Rider è adatta a un tipo di lotta particolarmente astuta. Dopo aver eseguito un Arrest Chain e aver bloccato un avversario con la catena, tiralo a te con la mossa successiva e sferra un nuovo attacco.

Arrest Chain (OK in aria)

→ → + A

Storm Strike

→ ← + A

Rising Strike

← → + A

Stride Strike

← ← + A

Assault Attack

↓ ↓ + H

SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Bellephon: Reins of Pegasus

↘ ↘ + L

Breaker Gorgon: Self Seal/Dark Temple

↘ ↘ + M

Bellephon: Reins of Pegasus

Santo Graal

↘ ↘ + H

ABILITÀ

Cybele: Magic Eyes

Esegue la mossa Ma Gan, che rallenta del 75% la velocità dell'avversario (dopo avere usato la mossa Breaker Gorgon)

Caster

"Quanto erano temuti i maghi
al tempo degli dei..."

Mago dell'era degli dei
Caster

Spirito eroico della
classe dei "Caster" dagli
straordinari poteri magici.
Esperta di numerosi tipi
diversi di Taumaturgia, è
orgogliosissima delle sue
formidabili doti.

Informazioni chiave

Non possiede mosse di attacco dirette,
ma può infliggere numerosi attacchi
indiretti. Gioca di anticipo con le mosse
speciali per attirare il nemico
e sconfiggerlo.

Jupiter/Rod: Violet Light Shot (OK in aria)   + 

Nereids: Bracken of Hail (OK in aria)   + 

Arachne: Mysterious Chains   + 

Colchis: Dragon Fangs (OK in aria)   + 

SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Rule Breaker: All Spells
Must be Broken

  + 

Corycian

  + 

Hecate Gaeae
(utilizzabile anche in modalità
standard. Esegue l'attacco
automaticamente durante la
carica del Santo Graal.)

   + 

ABILITÀ

Word of the Gods

Permette di scagliare incantesimi a raffica.

Assassin

Anonimo guerriero

Assassin

Spirito eroico della classe degli assassini, brandisce la sua spada chiamata "Monohoshi Zao" con una precisione a dir poco devastante. Con un unico colpo di spada ben assestato, riesce a colpire una rondine in volo.

"Scomparei portandomi appresso la scia della mia spada?"

Informazioni chiave

Sfrutta al massimo la sua lunga spada e gli attacchi veloci per vincere il tuo avversario con una lunga serie di attacchi.

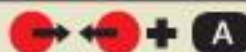
Ha la formidabile abilità di adattare rapidamente lo stile di lotta alle diverse circostanze, spaziando dagli attacchi ravvicinati, come i lanci, agli attacchi di spada di ampia portata.



Oroshi Sanren



Kazaguruma



Suzume Sashi



Sekka



Oni Goroshi



Kaze Nagashi (OK durante una parata)



SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Hiken/Tsubame Gaeshi



Hiken/Tsubame Gaeshi
(durante Kaze Nagashi)



Hiken/Enbu

Santo Graal



ABILITÀ

Souwa no Kokoroe

Gli attacchi di Assassin sono immuni al Reflect Guard.

Kotomine

"Animo, le vostre preghiere stanno per esaudirsi."

Inquisitore

Kirei Kotomine

Prete della Chiesa Kotomine, in questa guerra è un mediatore. Nonostante le vesti talari, opera anche come mago e mentore di Rin Tohsaka. Ha combattuto l'ultima guerra del Santo Graal con la benedizione del tempio. Giunto all'ultimo round, ha lottato contro Kirsutugu Emiya, il patrigno di Shiro.

Informazioni chiave

È specializzato negli attacchi corpo a corpo, ma tenta anche di usare il temporaneo effetto di immobilità creato dalla Black Sword per scuotere l'avversario.

Black Sword Throw (OK in aria)



Renkantai



Rimon Chouchuu



Tenzutsui



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Zekken



Aži Dahāka: The Black Dragon Is Free

Angra Mainyu:
All the World's EvilSanto
Graal

ABILITÀ

Cursed Layered World/Shinbaku

La potenza dell'attacco viene intensificata di 1,2 volte.

Gilgamesh

"Cos'è un re senza
superbia?!"

Re antico ed eroico

Gilgamesh

Re arrogante ed egocentrico.
Possiede tutti i modelli
originali dei suoi nobili
fantasmi, che scaglia
contro i nemici con estrema
natalezza.

Informazioni chiave

Valoroso sia nella lotta
ravvicinata che in quella a
distanza con le sue lame "Ea" e
"Babylon". Gli attacchi sferrati
con Babylon (detti Enlil e
Nergal: Gate of Hades) benché
ravvicinati, sono estremamente
efficaci.



Nintu: Splitting Blade/Entirety



Ea: Splitting Blade/Intelligence (caricabile)



(Cambio di armi) cambio di stile



Enlil and Nergal: Gate of
Hades (Babylon) (OK in aria)



Enkidu: Chains of Heaven
(Babylon) (caricabile)



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Ea

Enûma Eliš: The Star of
Creation that Split Heaven
from Earth



Babylon

Porta di Babilonia: King's
Treasure (OK in aria)



Uta-Napishim: The Final Hour
where Heaven and Earth were
Cleansed

Santo
Graal



ABILITÀ

Diadem

Permette di accedere a una mossa aggiuntiva,
eseguita premendo



Luviagelita

"Credi di avere la stoffa per portare questi guanti?"

Lady Forklift

Luviagelita Edelfelt

Leader della rinomata famiglia di maghi finlandesi Edelfelt. Diretta rivale di Rin Tohsaka nella sede principale dell'Ordine (la torre dell'orologio). Abile wrestler con la passione del corpo a corpo.

Informazioni chiave

Proprio come Rin, Luviagelita usa il Thaumaturgic Jewel Smash e il Gand Shot, ma la sua vera caratteristica è la mossa Hunting Lady. Usale per far volare in alto il tuo nemico.

Gand shot (OK in aria) → → + A

Call ← → + A

Call/Grace → + A

Call/Grace/Emerald → + A

Hunting Lady ↓ ↓ + H

Backdrop (accanto a un nemico) ↻ + A

SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

EleGand/Celebrity (OK in aria)

↘ ↘ + L

Lady Forklift

↘ ↘ + M

Ultimately Edelfelt

Santo
Graal

↘ ↘ + H

ABILITÀ

Discretion of a Lady

Rifugge sistematicamente qualunque tipo di lancio normale, ma è vulnerabile ai lanci speciali.

Sakura

Makin's Vessel

Sakura Matou

Frequenta l'Homurabara High proprio come Shiro, di cui è più piccola di un anno. Per lui è come una sorella. È una sacerdotessa di talento e signora ufficiale di Rider.

"Vuoi giocare? E allora giochiamo..."

Informazioni chiave

Si muove con incredibile lentezza, ma la portata dei suoi attacchi standard e la quantità di mosse a sua disposizione la rendono estremamente forte. Cerca di acchiappare il nemico e assestargli una serie spietata di colpi.

Think you can dodge this?



Up you go!

Get out of my way! (OK in aria)
(ricaricabile)

Go ahead and block this! (OK in aria)



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIAHeaven's Fall: Cursed Layered
World/Garbhathu Mandala

I'm Hungry! (ricaricabile)

Art Angra Mainyu: Cursed
Layered World/Festival of EvilSanto
Graal

ABILITÀ

Cursed Layered World/Demonic Haustorium

Ogni attacco riuscito riduce del 5% il livello di magia dell'avversario.



Bazett

"Lo giuro sul ramo rosso."

Master of the Reverse Moon

Bazett Fraga McRemitz

Di origini irlandesi, discende dal casato della runa taumaturgica di "Fraga". Detiene la carica di esecutore di revoca ed è affiliata all'Ordine. In linea con il titolo di esecutore, Bazett si è specializzata nella taumaturgia per il combattimento. Eccelle nel combattimento grazie all'incisione di rune magiche su braccia e gambe. Possiede il titolo di "Custode della tradizione (Sostegno degli dei)" e conserva il rarissimo nobile fantasma dal nome "Fragarach: Gouging Sword of the War God", tramandatole dalla famiglia di generazione in generazione. È stata nominata dall'Ordine mediatore della guerra del Santo Graal di Fuyuki e, sempre su promozione dell'Ordine, dovrà combattere nella guerra come Maestro. Sembra avere dimenticato importanti informazioni che la riguardano...

Informazioni chiave

Bazett esegue solo attacchi a mani nude e si compiace enormemente della complessità tecnica del suo Slash Rave. Puoi eseguire una serie di attacchi concatenati sfruttando appieno la magia runica grazie al suo Stun Knuckle.

Stun Knuckle



Grasshopper



Grasshopper/Moonsault



Endow Runes



Triple Spinner (OK in aria)



SUPER MOSSE

CONSUMO DI MAGIA

Red Branch/High Lance



Fragarach: Gouging Dagger of the War God

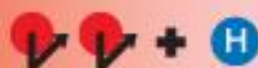


Answerer (Impostore per Fragarach)



Toole/Fragarach: Gouging Great Sword of the War God (con 2 impostazioni Fragarach)

Santo Graal



ABILITÀ

Full Metal Rune

Potenzia con rune magiche braccia e gambe.

Leysritt

"Farò vedere a Iliya di che pasta son fatta."

Custode del "Sentimento paradisiaco"

Leysritt

Creatura alchemica (omuncolo) nata dagli esperimenti di Einzberg. Assieme a Sara, con cui condivide l'aspetto, è fedele serva di Iliya. Nonostante le apparenze mingherline, ha una notevole forza e maneggia l'alabarda con facilità. È nata per fare da guardia del corpo di Iliya. Non farti tradire dall'espressione da bambolina che ha generalmente, in realtà è molto affezionata a Shiro.

Informazioni chiave

Analogamente a Berserker, sfrutta il potere di una super-armatura. Le sue tecniche richiedono ampi movimenti, quindi devi fare attenzione ai tempi.

Grand Spin



Grand Swing



Grand Slash



Grand Whirlwind



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Riesen/Geschrei/Drehung



Beten/Weiss



Drei/Umlauf

Santo
Gaal



ABILITÀ

Aizen/Reim

La protegge con una resistente super armatura.

Saber Alter



Despotè macchiata dalle tenebre

Saber Alter

Un'altra veste della signora dei cavalieri, in questo caso avvolta dalle ombre. Una volta appurato il male in cui è sprofondata il mondo, ha lasciato speranze e ideali per dedicarsi all'odio e alla disperazione. Questa Saber comanda senza amore né compassione. Il suo corpo magico è ombra dell'oscurità e presagio di imminenti tempeste. La sua spada sacra è avvolta nelle tenebre.

"Scompari con il rosso dell'aurora"

Informazioni chiave

La relativa lentezza dei suoi movimenti è compensata dalla potenza dei suoi attacchi in alto; ogni suo colpo è una vera forza. Tieni gli occhi ben aperti e cogli ogni occasione per attaccare.

Burst Air



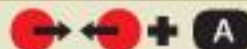
Liner/Air



Elfin Bolt



Tyrant Clap



Helm Breaker (in air)



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Excalibur: Sword of Promised Victory



Vortigern: Hammer of the Vile King



comando successivo
(consuma il 100%
dell'indicatore magico)

Excalibur/Morgan: Sword of Promised Victory

Santo
Graal



ABILITÀ

Dragon's Forge

Aumenta la potenza dei suoi attacchi.

Zero Lancer

Il fedele cavaliere di Fiana

Zero Lancer

Il vero nome di Zero Lancer è Dirumud Odina dal volto scintillante. Possiede due lance, una lunga e una corta che usa sempre in coppia. È un superbo spirito eroico: la sua dura bellezza è fonte di meraviglia e la sua fama di combattente gli ha fatto guadagnare grande rispetto. Ha già dato prova del suo valore nella Quarta guerra del Santo Graal, ma è di nuovo comparso a Fuyuki City. Maneggia con abilità ed estrema naturalezza i suoi due nobili fantasmi: "Gáe Dearg: Crimson Rose of Exorcism", la lancia in grado di dissipare il potere magico di qualunque cosa con un tocco e "Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality", la lancia maledetta che infligge ferite inguaribili.

"Osserva mia signora. Questa è la lancia di un cavaliere devoto."



Informazioni chiave

Tieni a distanza l'avversario brandendo la lunga spada, quindi, non appena ne hai l'opportunità, scatena una lunga serie di attacchi per dominarlo. Mettilo poi alle strette con l'ampia scelta di mosse di contrattacco.

Halvan's Murder/Prologue



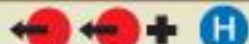
Millstone Drop



Galva's Three Murders



Seven Gate Barrier



Aphorism for Ducos (in aria)



SUPER MOSSE

CONSUMO DI
MAGIA

Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality



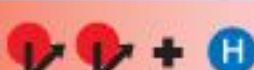
Gáe Dearg:
Crimson Rose
of Exorcism



comando successivo
(consuma il 100%
dell'indicatore magico)

Tale of Tragic Love:
Devotion to Gráinne

SANTO
GRAAL



ABILITÀ

Second Echelon

Aumenta la potenza di parata, bloccaggio e danni.

IDIOMA ÍNDICE

English	2
Français	35
Deutsch	67
Italiano	99
Español	131

Introducción a Fate

Está a punto de comenzar uno de los rituales más ceremoniosos... El Santo Grial eligió a siete Magos (Maestros), cada uno ayudado por los Espíritus Heroicos (Sirvientes), para adentrarse en una peligrosa búsqueda. Deben competir entre ellos para imponer su fuerza eliminando al resto de Maestros. Al final de esta búsqueda, conocida como la Guerra del Santo Grial, se sabrá quién es el guardián más valioso para el Santo Grial, un cáliz legendario que hará realidad los deseos de su guardián.

Existe una ciudad rodeada de montañas llamada Ciudad Fuyuki. En esta ciudad, aparentemente normal, comienza una cruenta batalla...

ÍNDICE

Pantalla de inicio y modos de juego	136
Reglas del juego y ritmo de juego	137
Vista de la pantalla y control del juego	139
Controles básicos	141
Indicador del Santo Grial y ataque Holy Grail Burst	146
Opciones	147
Personajes	149

Primeros pasos



Enciende tu PSP™ (PlayStation®Portable) e inicia el juego desde la interfaz XMB (Xross Media Bar). Tras la visualización de los logotipos corporativos, aparecerá la pantalla de inicio. En esta pantalla, pulsa **(START)** para continuar al menú principal. Selecciona uno de los modos mediante los botones de dirección y pulsa **(X)** para confirmar.

Modos de juego

ARCADE

En el modo Arcade te enfrentarás a rivales controlados por IA a medida que avances en la historia con el personaje que hayas elegido. El objetivo de este modo es derrotar a un determinado número de oponentes.



VS-CPU

En el modo VS CPU podrás luchar contra la CPU que escojas. Podrás escoger un personaje diferente después de cada batalla.

VS-2P

En este modo podrás luchar contra otro jugador utilizando la conexión inalámbrica que permite a dos sistemas PSP™ (PlayStation®Portable) comunicarse directamente entre sí.

SPECTATE

En este modo podrás contemplar un duelo entre los dos personajes controlados por IA que elijas.

TUTORIAL

El modo Tutorial te brinda la oportunidad de practicar los conceptos básicos del juego en situaciones reales. Intenta seguir todas las instrucciones que aparecerán en la pantalla para aprender a controlar a tu personaje.



PRACTICE

Este modo te permite practicar combos y movimientos especiales. Elige el personaje que controlarás y el de tu contrincante. Además, en este modo podrás establecer ciertas configuraciones especiales.

***Pulsa el botón SELECT (selección) durante el modo PRACTICE para que los personajes vuelvan a sus posiciones iniciales y reiniciar los indicadores.**

MISSIONS

En este modo te enfrentarás a misiones especiales, que consistirán en combates que cumplirán unas condiciones particulares. Cada personaje tiene su propio conjunto de misiones. Cada vez que completes una misión, desbloquearás otras nuevas.



SURVIVAL

Este modo te desafía a luchar contra una multitud de oponentes que irán apareciendo poco a poco hasta que agotes toda tu vida.

***No tendrás acceso a este modo desde el principio. Aparecerá cuando hayas avanzado en el juego.**

EXTRAS

Aquí podrás consultar las bonificaciones que has desbloqueado en este modo.

OPTIONS

En este modo podrás guardar o cargar datos, activar o desactivar la función de guardado automático y configurar los botones.



REGLAS DEL JUEGO Y RITMO DE JUEGO (1 DE 2)

Reglas del juego

REGLAS BÁSICAS

Las reglas del juego son sencillas: ataca a tu contrincante y haz que su barra de energía se quede a cero. El primer jugador que consiga agotar la barra de energía de su oponente gana la ronda y conseguirá un punto. En la configuración predeterminada se indica que los combates son al mejor de tres, así que un jugador deberá ganar dos rondas para conseguir la victoria. Si ningún personaje gana en la ronda final, el combate acabará en empate.

***El número de rondas por combate se puede ajustar en el menú de opciones.**

LÍMITES DE TIEMPO

Cada ronda dura 99 segundos. Cuando se acaba el tiempo, el ganador de la ronda será el jugador con más vida.

***El límite de tiempo de cada ronda se puede ajustar en el menú de opciones.**

EMPATE

Si dos personajes caen derrotados al mismo tiempo o tienen la misma vida cuando se acabe el tiempo, la ronda acabará en empate. Los dos personajes conseguirán un punto.

CONTINUAR

Si pierdes un combate en el modo Arcade, podrás volver a enfrentarte a tu oponente pulsando el botón **(START)** en la pantalla Continue. Tu progreso en el juego no se verá afectado.



Menú de pausa

Pulsa el botón **START** en mitad de una batalla para abrir el menú de pausa. Elige dentro del menú la opción que desees y, a continuación, pulsa el botón **X** para confirmar tu selección.

RESUME

Cierra el menú y vuelve a la partida.

MOVE LIST

Muestra la lista de movimientos de tu personaje.

CONTROLLER SETTINGS

Cambia la configuración de los botones.

MAIN MENU

Sale de la partida actual y vuelve al menú principal.



* Las opciones del menú de pausa son diferentes, dependiendo del modo en que el estés jugando.

RITMO DE JUEGO

En esta sección se explica el progreso normal del juego, utilizando el modo Arcade como ejemplo.



SELECCIÓN DE PERSONAJES

Selecciona el personaje con el que quieres jugar y pulsa el botón **X**. Puedes cambiar el traje de tu personaje utilizando los botones de dirección **←** y **→**.



STORYBOARD

A continuación, verás el prólogo de tu personaje. Pulsa el botón **START** para saltar el prólogo.



PRESENTACIÓN DE NIVEL Y Oponente

Después conocerás al que será tu contrincante y el escenario en el que lucharéis.

COMBATE

Después de todo este proceso, ¡comienza la batalla! Lucha con destreza y noquea a tu oponente.

STORYBOARD

En algunos escenarios también podrás ver algo de la historia del juego antes de pelear. Cuando hayas completado los ocho niveles y el último nivel, comenzará la secuencia final.



Indica el tiempo que queda en la ronda actual. Cuando el tiempo se acaba, ganará el personaje que tenga más vida.

TIEMPO RESTANTE

Indica cuántas rondas ha ganado el personaje. Cada marca representa una ronda.

SEÑAL DE VICTORIAS

INDICADOR DEL SANTO GRIAL

Este indicador es necesario para utilizar los supermovimientos del Santo Grial. Los dos personajes comparten este indicador, que se irá llenando a medida que cada personaje vaya acumulando daño.

Indica la vida que le queda al personaje. Los personajes caen derrotados cuando este indicador se agota por completo.

BARRA DE ENERGÍA



MARCA DE HECHIZO

Cada vez que el medidor de magia alcance el 100%, aparecerá una de estas marcas. Esta marca se iluminará cuando sea posible lanzar un ataque Holy Grail Burst.

INDICADOR DE PARÁMETROS ESPECIALES

Este indicador está relacionado con las habilidades propias de cada personaje. Su apariencia cambia de un personaje a otro.

NÚMERO DE GOLPES

Indica el número de golpes que han alcanzado a tu contrincante sucesivamente en el combo actual. En este número de golpes también se indica, pasando de rojo a azul, cuándo el oponente tiene la oportunidad de ponerse en guardia o realizar un Air Recovery.

MEDIDOR DE MAGIA

Aumenta y disminuye cada vez que el personaje ataca o se defiende, hasta un máximo del 300%. Cuando este medidor se llene al 100%, el personaje podrá lanzar un Magic Burst o Super Move.

Control del juego

Interruptor WLAN Enciende este interruptor para participar en batallas en línea.



*La ubicación de este interruptor dependerá del modelo del sistema PSP™ (PlayStation®Portable).



BOTONES DE DIRECCIÓN Y JOYSTICK ANALÓGICO

Mover al personaje

Seleccionar opción de menú

EL DIAGRAMA REFLEJA QUE EL PERSONAJE CONTROLADO POR EL JUGADOR MIRA HACIA LA DERECHA



Para hacer este movimiento, pulsa $\uparrow$ y el botón de dirección $\Rightarrow$ al mismo tiempo.

GUARDIA:
Para protegerte de un ataque, aléjate de tu oponente cuando te esté atacando.

CORRER:
Para correr, pulsa dos veces el botón de dirección hacia adelante.

CORRER HACIA ATRÁS:
Pulsa dos veces el botón hacia atrás.

OTROS CONTROLES

BOTONES DE DIRECCIÓN

Se utilizan para seleccionar las opciones del menú.

Botón CONFIRMAR (selección)

Pulsa el botón $\times$ para confirmar una selección.

Botón CANCELAR (selección)

Pulsa el botón $\odot$ para cancelar una selección.

*Estos son los controles predeterminados para el juego. Los controles se pueden cambiar en el menú de opciones.

*En los golpes que aparecen a continuación se debe tener en cuenta que tu personaje estará situado en la izquierda de la pantalla. Pulsa dos botones de dirección al mismo tiempo, por ejemplo ↓ y →, para realizar movimientos en diagonal. Los controles son los mismos que para el joystick analógico.

CONTROLES COMUNES PARA TODOS LOS PERSONAJES

SLASH RAVE



PULSA LOS TRES BOTONES DE ATAQUE EN ORDEN

De esta forma realizarás un ataque en cadena conocido como Slash Rave. Los ataques encadenados suelen empezar con un ataque suave que se une a otros ataques cada vez más fuertes.

Estos ataques no solo tienen que realizarse desde la posición de pie, sino que también pueden lanzarse agachado o en movimiento. Encuentra la forma más práctica para ti. Los ataques en cadena también se pueden realizar en el aire.

SALTO DOBLE/CAÍDA RÁPIDA



- | | | |
|--------------|------------------|---|
| SALTO DOBLE | Durante el salto | ↑ |
| CAÍDA RÁPIDA | Durante el salto | ↓ |

Pulsa el botón ↑ o la diagonal en el aire para realizar un salto doble (Berserker no puede hacer este movimiento). También puedes pulsar el botón ↓ cuando estés en el aire para hacer que tu personaje caiga mucho más rápido.

SALTO ALTO/GIRO EN EL AIRE



- | | | | | |
|-----------------|-----------------------|----|------------------------|---|
| SALTO ALTO | En tierra | ↓ | después | ↑ |
| GIRO EN EL AIRE | Durante el salto alto | RG | Botón de Reflect Guard | |

También puedes realizar un salto alto, que es mucho más rápido y mucho más alto que un salto normal (no puedes realizar un salto doble durante un salto alto). Durante un salto alto, tu personaje podrá dar la vuelta en el aire.

LANZAR/CAMBIO DE POSICIÓN



➡ + S • M Pulsar al mismo tiempo

Los lanzamientos se pueden realizar cuando el oponente está cerca. Es posible realizarlos incluso cuando tu rival está en guardia. Sin embargo, no podrás lanzar a tu oponente cuando esté en el aire. Si lo intentas, serás vulnerable a cualquier ataque.

Cambio de posición

⬅ + S • M Pulsar al mismo tiempo

Realiza un cambio de posición para intercambiar las posiciones con tu oponente. Este tipo de acciones no inflige ningún daño.

PASO LATERAL



M • F Pulsar al mismo tiempo

⬇ + M • F Pulsar al mismo tiempo

Pulsa los botones M y F juntos para desplazarte lateralmente por la pantalla. Pulsa el botón ⬇ mientras presionas los botones de ataque M y F para dar un paso lateral hacia el exterior de la pantalla.

GUARDIA AVANZADA



En guardia

⬅ o ➡ + S • M Pulsar al mismo tiempo

Puedes realizar este movimiento cuando el personaje esté en guardia para alejar a tus oponentes. Si logras esquivar el ataque de tu contrincante, quedarán indefensos y tendrás la oportunidad de lanzar un ataque. Este movimiento gastará un 30% de tu medidor de magia.

CANCELAR GUARDIA



En guardia

➡ + M • F Pulsar al mismo tiempo

Utiliza este golpe para romper la posición de guardia y realizar un ataque directo. Con este golpe serás invencible durante tu contraataque y es el más efectivo cuando un enemigo va a realizar un ataque que le llevará mucho tiempo. Este movimiento gastará un 100% de tu medidor de magia.

AIR RECOVERY

(Atacado en el aire) Botón de dirección + cualquier botón de ataque

Para realizar un Air Recovery, pulsa al mismo tiempo un botón de dirección y un botón de ataque cualquiera.



GROUND RECOVERY

(Tendido en el suelo) Cualquier botón de ataque

Pulsa uno de los botones de ataque cuando estés en el suelo para que tu personaje se recupere inmediatamente. La dirección en que te levantes dependerá del botón que pulses.



REFLECT GUARD



RG Botón de Reflect Guard

Si realizas este movimiento cuando tu oponente está lanzando un golpe, los dos rechazarán el ataque y dejarás a tu rival ligeramente indefenso ante el ataque que quieras lanzar (si no realizas este movimiento correctamente, gastarás el 60% de tu medidor de magia). Si además pulsas un botón de ataque inmediatamente después de activar la Reflect Guard, lanzarás un contraataque llamado Reflect Counter.

REFLECT DASH



Este movimiento bloqueará cualquier ataque alto o medio y hará que tu personaje corra hacia adelante. Si utilizas este movimiento mientras lanzas un ataque normal o un movimiento especial, cancelará el ataque. Tu personaje podrá moverse libremente después de realizar un Reflect Dash, por lo que resulta un movimiento muy útil para asestar un ataque. Esta acción consumirá todas las reservas de tu medidor de magia.



Botón de Reflect Guard

MAGIC BURST



S + M + F

Pulsar al mismo tiempo

Utiliza la acción Magic Burst para activar habilidades y movimientos especiales de tu personaje. Para realizar una Magic Burst debes contar por lo menos con una reserva en tu medidor de magia. Una vez que haya comenzado, el nivel del medidor de magia de tu personaje irá disminuyendo poco a poco. Cuando el medidor llegue a 0, la acción habrá terminado.

A continuación, indicamos un listado de efectos especiales que proporciona la Magic Burst.

Hay tres tipos diferentes de Magic Burst, y cada uno de ellos tiene su propio conjunto de efectos.

Knock Back

Lanza a un enemigo cercano por los aires.

Super Cancel

Te permite utilizar un supermovimiento para cancelar un movimiento especial.

Chip Away

Hace menos daño a un oponente que bloquea un ataque.

**Instant
Jump-Cancel**

Después de saltar para cancelar un movimiento, pulsa el botón  para omitir la cancelación inicial.

**Life
Recovery**

Recupera poco a poco la fuerza de tu personaje (excepto cuando está en guardia o está siendo atacado).

**Special Character
Ability**

Lanza una habilidad especial propia de tu personaje (requiere un nivel de 300% del medidor de magia).



1 POWER BURST

Se realiza de pie

Este Magic Burst se realiza cuando tu personaje no está atacando ni siendo atacado. Es el único tipo de estas acciones que permite recuperar vida.

EFFECTOS AÑADIDOS

Knock Back/Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Life Recovery/Special Character Ability



2 OFFENSIVE BURST

Se realiza con un golpe medio

Este Magic Burst es muy útil en maniobras de ataque. Si lo realizas mientras lanzas un ataque normal o un movimiento especial, cancelarás la acción actual, lo que te permitirá realizar tu próxima acción.

EFFECTOS AÑADIDOS

Super Cancel/Chip Away/Instant Jump-Cancel/Special Character Ability



3 DEFENSIVE BURST

Se realiza mientras se defiende o es atacado

Este tipo de Magic Burst te ayudará a evitar ataques en caso de emergencia. Para lanzar esta acción necesitas un nivel en tu medidor de magia de al menos un 200%. Esta energía se consumirá inmediatamente.

EFFECTOS AÑADIDOS

Knock Back



INDICADOR DEL SANTO GRIAL Y ATAQUE HOLY GRAIL BURST

El indicador Santo Grial solo se puede utilizar una vez en cada ronda y se llena con el daño que reciben los dos personajes. Los pasos que hay que seguir para utilizarlo se explican en los puntos siguientes.



1) LLENAR EL MEDIDOR.

El indicador del Santo Grial se llena cuando uno de los dos jugadores sufre daños.



(El daño que hagas a tu oponente irá al Santo Grial.)



2) OBTENER LA VENTAJA HOLY GRAIL ADVANTAGE

El jugador que lanza el ataque que llena al máximo el indicador del Santo Grial, obtiene la habilidad de lanzar una Holy Grail Burst, llamada Holy Grail Advantage.

(Después de un tiempo determinado, el jugador perderá esta ventaja y el indicador del Santo Grial volverá a situarse prácticamente en su nivel máximo).



(Ataca en este estado para llenar el indicador).



(¡Tu barra de energía está parpadeando! Ahora es tu oportunidad para lanzar un Holy Grail Burst.)

3) HOLY GRAIL BURST

El personaje con esta ventaja lanzará una Magic Burst al 300% (excluyendo el tipo Defensive Burst).



Supermovimiento Holy Grail Burst superpotente

No solo obtendrás los efectos especiales del Magic Burst, sino que también podrás utilizar el supermovimiento Holy Grail Burst.



Aquí podrás cambiar la configuración del juego y guardar o cargar los datos del juego. Si seleccionas este modo, aparecerá el menú de modos que puedes ver a la derecha de esta página. Elige la opción del menú en la que quieras cambiar la configuración.



GAME SETTINGS

Cambia varias configuraciones del juego, como el nivel de dificultad y el número de rondas por combate.

DIFFICULTY	Cambia el nivel de dificultad.
WIN COUNT (ARCADE)	Cambia el número de rondas por combate contra CPU.
WIN COUNT (VS)	Cambia el número de rondas por combate en línea.
DAMAGE LEVEL	Cambia la cantidad de daño que provocan los golpes.
ROUND TIME	Cambia el tiempo que dura cada ronda.
DEFAULT SETTINGS	Restaura las configuraciones predeterminadas.

CONTROLLER SETTINGS

Asigna cada habilidad a un botón. Usa los botones  y  para seleccionar una opción, y después pulsa el botón que quieras asignarle.

L ATTACK	 Ataque
M ATTACK	 Ataque
H ATTACK	 Ataque
REFLECT GUARD	Reflect Guard
L + M ATTACK	Pulsa al mismo tiempo los ataques  y  .
M + H ATTACK	Pulsa al mismo tiempo los ataques  y  .
L + M + H ATTACK	Pulsa al mismo tiempo  ,  y  .
SP ATTACK A COMMAND	Indica la entrada de los botones de dirección para el ataque "SP-A" (se necesita una entrada de ataque).
SP ATTACK B COMMAND	Indica la entrada de los botones de dirección para el ataque "SP-B" (se necesita una entrada de ataque).
EX ATTACK	Supermovimiento Holy Grail Burst ("EX" en la lista de movimientos).
SP ATTACK A COMMAND*	Introduce la secuencia para la acción "SP-A" de la lista de movimientos.
SP ATTACK B COMMAND*	Introduce la secuencia para la acción "SP-B" de la lista de movimientos.

*Estos dos controles solo cuentan con accesos directos para las entradas de botones de dirección. Para realizar estos movimientos, debes pulsar al mismo tiempo uno de esos botones y el botón del ataque que quieras.



Las siguientes habilidades solo se pueden utilizar en el modo Practice.

RECORD	Pulsa este botón cuando empieces a grabar tu entrada. Vuelve a pulsarlo cuando hayas terminado.
PLAYBACK (PLAYER)	Pulsa este botón para hacer que tu personaje realice la secuencia que has grabado.
PLAYBACK (ENEMY)	Pulsa este botón para hacer que tu oponente realice la secuencia que has grabado.
PLAYBACK (REPEAT/PLAYER)	Pulsa este botón para hacer que tu personaje repita la secuencia que has grabado.
PLAYBACK (REPEAT/ENEMY)	Pulsa este botón para hacer que tu oponente repita la secuencia que has grabado.
CONTROL CHANGE	Mantén pulsado este botón para controlar a tu enemigo.
ENEMY FORWARD	Mantén pulsado este botón para hacer que tu enemigo camine hacia adelante.
ENEMY JUMP	Pulsa este botón para hacer saltar a tu oponente.
PECULIAR PARAMETER UP	Pulsa este botón para cargar el parámetro especial de tu personaje. Por ejemplo, el indicador "Unlimited Blade Works".

SOUND SETTINGS

Ajusta la configuración de sonido.

BGM VOLUME	Modifica el nivel de volumen de la música del juego.
SE VOLUME	Modifica el nivel de volumen de los efectos de sonido del juego.
VOICE VOLUME	Modifica el nivel de volumen de las voces en el juego.
DEFAULT SETTINGS	Restaura las configuraciones predeterminadas.

HIGH SCORES

Consulta los récords de puntuaciones en los modos Arcade y Survival. Elige el modo que quieras consultar y cambia de página con los botones de dirección.

SAVE/LOAD

SAVE DATA

Guarda tus clasificaciones y las funciones que hayas desbloqueado. Para guardar los datos, necesitarás un Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ (de ahora en adelante, Memory Stick). Se venden por separado. introduce un Memory Stick en la ranura para Memory Stick Duo™ antes de guardar los datos.



*Se necesitan al menos 450 KB libres para guardar datos.

*No saques el Memory Stick mientras guardas o cargas los datos.

*Los datos del juego se guardan automáticamente cuando empieza la partida. Introduce el Memory Stick en el que hayas guardado los datos antes de iniciar el juego.

LOAD DATA

Descarta el progreso que hayas hecho sin guardar y carga los datos guardados.

AUTO SAVE

Activa esta opción para guardar los datos cada vez que termines un modo.

DELETE

Borra los datos guardados en el Memory Stick.

EXIT

Volver al menú de opciones.



Adelante

Atrás

Abajo

Abajo, Adelante

Abajo, Atrás

Ataque suave

Ataque medio

Ataque fuerte

Reflect Guard

Ataque (suave, medio o fuerte)

*En las secuencias de controles se utiliza la configuración predeterminada.

*Las secuencias de controles reflejan que el personaje mira hacia la derecha.

* representa las entradas de dirección. Para entradas en diagonal, pulsa dos botones de dirección al mismo tiempo, por ejemplo y .

Saber

"La lucha es mi elección. No importa lo que ocurra... Estoy decidida a luchar."

Orgullosa Lider de Caballeros

Saber

"Saber" es un tipo de espíritu heroico. No te dejes engañar por su belleza. Hay muy pocos espíritus heroicos a los que debas respetar más que a Saber. Cuando empuña su espada invisible, despierta los vientos más poderosos para aplastar a aquellos que osan hacerle frente. Según su maestro, Shiro Emiya, Saber luchará en la Guerra del Santo Grial hasta el último momento.

First Air +

Second Air

Third Air

Wing Air +

Elfen Dance + después

*En este manual solo se recogen los movimientos más representativos de cada personaje. Para ver todos los golpes, consulta la lista de movimientos del juego.

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Strike Air: Hammer of the Wind King

+

Excalibur: Sword of Promised Victory

Magic Burst

+

Avalon: The Everdistant Utopia

Magic Burst

+

Excalibur: Sword of Promised Victory

Santo Grial

+

HABILIDAD Holy Sword Unsheathed

Convierte su espada en Excalibur y la duración del aturdimiento aumentará.

Esta habilidad hace referencia a los efectos especiales que aparecen cuando se lanza un Magic Burst.

Saber

Claves

Los ataques de Saber son muy tradicionales, por lo que la convierten en un personaje muy fácil de manejar. Empieza utilizando el ataque First Air. Ten en cuenta el tiempo restante y enlaza este ataque con otros movimientos.

Uno de los trajes alternativos de Saber.



Bella, inocente
Princesa de caballeros

Saber Lily



PARA DESBLOQUEARLA

Completa el modo Arcade en cualquiera de los niveles de dificultad con Saber y Saber Alter.

CÓMO UTILIZARLA

Después de seleccionar Saber en la pantalla de selección de personaje, escoge el traje de Saber Lily (sus movimientos son iguales que los de Saber).

Shiro

"Esto no debe ser muy difícil.
Tampoco es algo imposible.
Desde el principio, he dedicado
todo mi tiempo a este...
¡CIRCUITO MÁGICO!"

Aprendiz de Mago

Shiro Emiya

El único superviviente al incendio que arrasó Ciudad Fuyuki diez años antes. Para bien o para mal, está vinculado al espíritu invocado Saber y lucha en la Guerra del Santo Grial como su maestro.

Claves

Cuando luches con Shiro, procura que la base de tu estrategia sean los ataques a puño limpio, y mejóralos con su ataque mágico Gradation Air. Ataca a tus enemigos con un salto potente en el que lanzarás una flecha.

Kakuyoku Niren → → + A

Kakuyoku Souren ← → + A

Trap Shot → ← + S

Link Shot → ← + M o F

Dash/Feint ← ← + A

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Caliburn: Golden Sword of the Victorious

→ → + S

Kakuyoku Sanren

→ → + M

Nine Lives Blade Works: One Hundred Arrow Strikes

Santo Grial

→ → + F

HABILIDAD

Divine Protection of the Holy Sword

Recupera vida durante las acciones Power Burst y Offensive Burst. Su grado de recuperación aumenta un 1,4.

Rin

"Sal de mi camino, ¿o prefieres que te mate?"

Mago elegante con un pedigrí impecable.

Rin Tohsaka

Líder de la conocida familia de magos Tohsaka de Ciudad Fuyuki. Posee una extraordinaria habilidad conocida como "Average One": supera cualquier situación sin esfuerzo alguno, pero también tiene la mala costumbre de fallar en todo.

Claves

Su destreza en Baji Quan y su Thaumaturgic Jewel hacen que sus ataques físicos y mágicos sean increíblemente potentes. Cuando tu oponente intente ponerse en pie, podrás utilizar el Thaumaturgic Jewel Throw para lograr un ataque encadenado.

Thaumaturgic Jewel Throw (en el aire) → → + A

Renkantai ← → + A

Houken ← → + A

Thaumaturgic Jewel Smash después de Houken F

Air Grenade ← → + A

Rimon Chouchuu ↓ ↓ + A

SUPER MOVES**CONSUME MAGIA**

Koutei Shihaku

↓ ↓ + S

Cutting Seven Colors (en el aire)

↓ ↓ + M

Jeweled Sword of Zelretch

Santo Grial

↓ ↓ + F

HABILIDAD

Zelretch's Facility

Las joyas de Rin no tienen límite.

Archer

Mago de Hierro

Archer

El "Archer" es un tipo de espíritu heroico unido a Rin. Archer puede utilizar el ataque mágico Gradation Air para crear y manipular diferentes armas. A pesar de que pertenece al grupo de los arqueros, suele luchar con dos espadas, Kansho y Bakuya.

"... Adiós. Aférrate a tus recuerdos mientras mueres".

Claves

Como puede utilizar la acción Gradation Air para cambiar entre el arco y la espada, Archer siempre está preparado para hacerle frente a cualquier obstáculo que se interponga en su camino. Si encadenas varios hechizos Gradation Magic juntos, su fuerza de ataque aumentará.

Kakuyoku Niren   +  después  para ir hacia atrás

Kakuyoku Koukyuu/Shuu   + 

Kakuyoku Shukyuu/Nagi   + 

(Cambiar armas)
Gradation Air (en el aire)   + 

Link Shot (ARCO) (en el aire)   + 

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

(ESPAÑA) Kakuyoku Sanren

(ARCO) Hunting: Hound of the Red Plains

(ARCO) Caladbolg II: The Fake Spiral Sword (en el aire)

Unlimited Blade Works Aria
(Para activarla se necesitan 6 arias, 300% de Magic Burst)

Unlimited Blade Dance

(Después de realizar la acción Unlimited Blade Works)

  + 

Magic Burst   + 

  + 

HABILIDAD

Unlimited Blade Works

Se puede utilizar después de realizar el aria seis veces.

Lancer

"El corazón, eso es... ¡Eso es lo que me llevaré!"

Joven guerrero caprichoso

Lancer

Espíritu heroico que pertenece a la categoría "Lancer". Suele utilizar su extraordinaria habilidad y sus miles de técnicas con la lanza para derrotar a sus enemigos, para acabar atravesando sus corazones de un solo golpe.

Claves

Aunque este personaje no tiene ningún objeto que pueda lanzar, el alcance de su lanza le permite infligir mucho daño a sus enemigos y se distingue por utilizar la longitud de su lanza para luchar con sus enemigos en distancias medias. Resulta increíblemente rápido. Saca todo el provecho a sus características y confunde a tus enemigos mientras esperas el momento adecuado para asestar tu golpe mortal.

Red Branch/Thurisaz → → + A Aumenta el número de ataques con golpes consecutivos

Red Branch/Eihwaz ← → + A

Red Branch/Ehwaz ← ← + A después A

Red Branch/Uruz (en el aire) → → + A

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Gáe Bulg: Barbed Spear that Pierces with Death (en el aire)

→ → + S

Ato Gola: The Four Branches of the Shallows

→ → + M

Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death (en el aire)

→ → + M

Gáe Bulg: Soaring Spear that Strikes with Death

Santo Grial

→ → + F

HABILIDAD

Persuit of Combat

La acción Defensive Burst se puede realizar durante el Magic Burst cuando la energía del medidor de magia llegue al 100%.

Berserker

Destructor furioso

Berserker

Espíritu heroico del grupo "Berserker" en el que las facultades racionales se han sustituido por una fuerza sobrehumana. Carga con su espada gigante de piedra como si fuera ligera como una pluma, destruyendo cualquier objeto o persona que se encuentre a su paso.

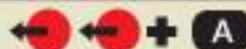
Claves

El cuerpo de Berserker es enorme, pero es muy ágil. Además, cuenta con una superarmadura de un material que le permite aguantar un ataque sin estremecerse.

Augeas the Earth Shatterer



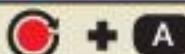
Nemea Wails



Stymphalians Down



Capturing Crete (cerca de un enemigo)



Howl of Heracles



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Gelonus' Rampage



Gigantomachia: Blow from the Gods



Nine Lives: One Hundred Arrow Strikes



HABILIDAD

Twelve Labors of Hercules

Añade 11 piezas a su superarmadura.

Rider

"Acabaré contigo,
pero con cuidado..."

Una serpiente negra cautivadora

Rider

Este espíritu heroico, "Rider", monta sobre el mítico Pegaso. Utiliza una combinación de ataques caleidoscópicos con su espada corta, reminiscencia de una hoz con una cadena, y movimientos rápidos para desconcertar a sus enemigos.

Claves

Los extraños ataques de este personaje hacen que sea la mejor candidata si quieres luchar de forma astuta. Después de usar la acción Arrest Chain, podrás alejar a tu oponente de ti con otro movimiento y asestar otro ataque para seguir adelante en el combate.

Arrest Chain (en el aire)

→ → + A

Storm Strike

→ ← + A

Rising Strike

← → + A

Stride Strike

← ← + A

Assault Attack

↓ ↓ + F

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Bellephon: Reins of Pegasus

↓ ↓ + S

Breaker Gorgon: Self Seal/Dark Temple

↓ ↓ + M

Bellephon: Reins of Pegasus

Santo Grial

↓ ↓ + F

HABILIDAD

Cybele: Magic Eyes

Lanza un ataque Ma Gan, haciendo que la velocidad de sus enemigos disminuya hasta un 75% (después de utilizar el ataque Breaker Gorgon)

Caster

"Qué aterradora ha debido ser la magia en la era olvidada de los dioses..."

Mago de la era de los dioses

Caster

Este tipo de espíritu heroico posee unas habilidades mágicas asombrosas. Es una experta en diferentes tipos de taumaturgia, y se enorgullece de sus increíbles capacidades mágicas.

Claves

No cuenta con ataques directos pero si tiene una amplia selección de ataques indirectos. Utiliza los movimientos especiales primero para atraer a tu enemigo y luchar.

Jupiter/Rod: Violet Light Shot (en el aire)   + 

Nereids: Bracken of Hail (en el aire)   + 

Arachne: Mysterious Chains   + 

Colchis: Dragon Fangs (en el aire)   + 

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Rule Breaker: All Spells Must be Broken

  + 

Corycian

  + 

Hecate Gaeae

(Se puede utilizar con normalidad. Lanza automáticamente ataques seguidos cuando se utiliza durante el ataque Holy Grail Burst).

   + 

HABILIDAD

Word of the Gods

Permite lanzar hechizos que se realizarán continuamente.

Assassin

Guerrero anónimo

Assassin

El espíritu heroico "Assassin" maneja con una devastadora precisión una espada conocida como "Monohoshi Zao". Puede notar un trago con un solo corte de su espada en el sitio correcto.

"¿Desapareceré con la niebla de mi espada?"

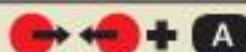
Claves

Sácale todo el partido a su larga espada y ataques rápidos para aturdir a tu oponente con largas cadenas de ataques. Entre los ataques en distancias cortas, como lanzamientos y ataques con espadas de largo alcance, tiene la increíble habilidad para adaptar inmediatamente su estilo de lucha a cualquier circunstancia.

Oroshi Sanren



Kazaguruma



Suzume Sashi



Sekka



Oni Goroshi



Kaze Nagashi (en guardia)



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Hiken/Tsubame Gaeshi



Hiken/Tsubame Gaeshi
(durante Kaze Nagashi)



Hiken/Enbu

Santo
Grial



HABILIDAD

Souwa no Kokoroe

Los ataques de Assassin son inmunes a la Reflect Guard.

Kotomine

"Alégrate... Tus oraciones por fin se han hecho realidad".

Inquisidor

Kirei Kotomine

Sacerdote de la iglesia que lleva su mismo nombre, Kotomine trabaja como mediador en la Guerra del Santo Grial.. A pesar de ser un clérigo, también es mago y mentor de Rin Tohsaka. Con la bendición del templo, luchó en la Guerra del Santo Grial más reciente. Llegó hasta la ronda final, donde se enfrentó a Kiritsugu Emiya, padrastro de Shiro.

Claves

Está especializado en ataques cuerpo a cuerpo, pero intenta utilizar el intervalo de tiempo creado por el ataque Black Sword, que deja tiempo suficiente desde que se lanza para golpear a tu oponente.

Black Sword Throw (en el aire)



Renkantai



Rimon Chouchuu



Tenzutsui



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Zekken



Aži Dahāka: The Black Dragon is Free



Angra Mainyu:
All the World's Evil

Santo
Grial



HABILIDAD

Cursed Layered World/Shinbaku

La fuerza del ataque se multiplica por 1,2.

Gilgamesh

"¿Qué es un rey sin orgullo?"

Antiguo Rey Héroe

Gilgamesh

Arrogante y egocéntrico Rey héroe. Posee los diseños originales de los Noble Phantasms, que dispara con total indiferencia a sus amigos en forma de flechas.

Claves

Puede luchar en combates a gran distancia y cuerpo a cuerpo, utilizando las espadas "Ea" y "Babylon". El ataque "Enlil and Nergal: Gate of Hades" puede utilizarse en los combates cuerpo a cuerpo, pero sus muchas explosiones pueden hacerle muy efectivo.



Nintu: Splitting Blade/Entirety



Ea: Splitting Blade/Intelligence (recargable)



(Cambiar armas) Style Change



Enlil and Nergal: Gate of Hades (Babylon) (en el aire)



Enkidu: Chains of Heaven (Babylon) (recargable)



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Ea

Enûma Eliš: The Star of Creation that Split Heaven from Earth



Babylon

Gate of Babylon: King's Treasure (en el aire)



Uta-Napishchim: The Final Hour where Heaven and Earth were Cleansed

Santo Grial



HABILIDAD

Diadem

Permite el acceso a un movimiento adicional, que se realiza pulsando



Luviagelita

"¿Crees que tienes lo que hace falta para quitarme estos guantes?"

Señorita Elevadora

Luviagelita Edelfelt

Líder de la respetada familia de magos Edelfelt, proveniente de Finlandia. Fue rival de Rin Tohsaka en la oficina principal de la Orden (la torre del reloj). Una luchadora en prácticas que siente devoción por los ganchos.

Claves

Como Rin, Luviagelita utiliza los ataques Thaumaturgic Jewel Smash y Gand Shot, pero sus destrezas propias parten de la acción Hunting Lady. Utiliza estos ataques para lanzar a tus enemigos por los aires.

Gand shot (en el aire)   + 

Call   + 

Call/Grace  + 

Call/Grace/Emerald  + 

Hunting Lady   + 

Backdrop (cerca de un enemigo)  + 

SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

EleGand/Celebrity (en el aire)

  + 

Lady Forklift

  + 

Ultimately Edelfelt

Santo Grial

  + 

HABILIDAD

Discretion of a Lady

Escapa automáticamente a los lanzamientos normales, pero sigue siendo vulnerable a los especiales.

Sakura

Nave de Makiri

Sakura Matou

Estudiante del instituto Homurabara, un año menor que Shiro. Es como su hermana pequeña. Tiene mucho talento como hechicera y es maestra oficial Rider.

"De acuerdo...
Juguemos..."

Claves

Sus movimientos son increíblemente lentos, pero la duración de sus ataques estándar y su gran variedad de movimiento la convierten en un personaje muy fuerte. Intenta atrapar a tu rival y lanza sobre él una serie de ataques encadenados.

Think you can dodge this?



Up you go!

Get out of my way! (en el aire)
(recargable)

Go ahead and block this! (en el aire)



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Heaven's Fall: Cursed Layered World/Garbhathu Mandala



I'm Hungry! (recargable)



Art Angra Mainyu: Cursed Layered World/Festival of Evil

Santo Grial



HABILIDAD

Cursed Layered World/Demonic

El medidor de magia de tu oponente disminuye un 5% con cada ataque asestado.



Bazett

"Daría mi vida por el Red Branch".

Maestro de la Luna Inversa

Bazett Fraga McRemitz

Una maga de origen irlandés que pertenece a la Casa taumaturgica de la runa de "Fraga", y albacea de la revocación afiliada a la Orden. De acuerdo con su título de albacea, el tipo de taumaturgia de Bazett se ha especializado en el uso del combate. Sobresale en la lucha por las runas grabadas en sus brazos y piernas. Posee el título de "Tradition Carrier (Gods Holder)", y conserva el extraño Noble Phantasm "Fragarach: Gouging Sword of the War God", que ha pasado, en su familia, de generación en generación. La Orden la nombró mediadora en la Guerra del Santo Grial de Fuyuki y, por recomendación de la Orden, competirá en la guerra como Maestro. No parece que tenga recuerdos importantes sobre ella misma...

Claves

Bazett solo puede atacar a puño limpio, y está muy orgullosa por la complejidad abrumadora de sus movimientos en el ataque Slash Rave. Puedes lanzar ataques encadenados si aprovechas el fortalecimiento de la runa que se produce cuando utilizas el ataque Stun Knuckle.

Stun Knuckle



Grasshopper



Grasshopper/Moonsault



Endow Runes



Triple Spinner (en el aire)



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Red Branch/High Lance



Fragarach: Gouging Dagger of the War God



Answerer (combate con Fragarach)



Toole/Fragarach: Gouging Great Sword of the War God (con 2 combates con Fragarach)



HABILIDAD

Full Metal Rune

Hace que los brazos y las piernas estén cubiertos por runas.

Leysritt

"Ahora sabrás de lo que estoy hecho".

Guardiana de "Heaven's Feel"

Leysritt

Un Homúnculo surgido de la alquimia de Einzberg. Ella y Sarah tienen mucho más en común que su apariencia: son sirvientes de Illya. A simple vista parece que no puede ser verdad, pero posee una fuerza incomparable en la parte superior de su cuerpo y carga su gigantesca alabarda como si no pesara nada. Esto puede deberse al hecho de que fue diseñada para ser la guardaespaldas de Illya. Su rostro parece el de una muñeca. No suele mostrar ninguna expresión, pero por alguna razón siente un cariño especial por Shiro.

Claves

Este personaje, como Berserker, tiene la ventaja de poder realizar movimientos con su superarmadura. Sin embargo, sus técnicas requieren movimientos largos así que ten en cuenta siempre el tiempo que tienes para realizarlos.

Grand Spin



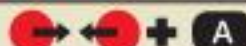
Grand Swing



Grand Slash



Grand Whirlwind



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Riesen/Geschrei/Drehung



Beten/Weiss



Drei/Umlauf

Santo Grial



HABILIDAD

Aizen/Reim

Mejora su superarmadura.

Saber Alter



Una déspota mancillada por la oscuridad

Saber Alter

Una nueva forma del Líder de Caballeros, pero en este caso ha sido impregnada con las sombras de la oscuridad. Ella misma se ha convencido de que "todo el mundo es maligno". Es un personaje sin esperanzas ni ideales, pero lleno de odio y desesperación. Este Saber no se rige por el amor o la simpatía. Su cuerpo, vinculado a la magia, se ha convertido en una reminiscencia oscura de nubes de tormentas amenazantes, y la espada sagrada que lleva consigo está cubierta de oscuridad y desesperación.

"Desaparece con el rojo de mi amanecer".

Claves

No se puede decir que sea la más rápida, pero lo compensa de sobra con su gran fuerza de ataque. Cada uno de sus golpes es un factor a tener en cuenta. Pon toda tu atención y aprovecha cada oportunidad para lanzar un ataque.

Burst Air



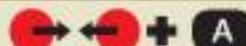
Liner/Air



Elfin Bolt



Tyrant Clap



Helm Breaker (en el aire)



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Excalibur: Sword of Promised Victory



Vortigern: Hammer of the Vile King



Excalibur: Sword of Promised Victory



HABILIDAD

Dragon's Forge

Aumenta la fuerza de su ataque.

Zero Lancer

Leal Caballero de Fiana

Zero Lancer

El verdadero nombre de Zero Lancer es Dirumud Odina, el del semblante reluciente. Porta dos lanzas, una corta y una larga, y lucha con ambas a la vez. Es un orgulloso espíritu heroico: sus bellas facciones no pasan desapercibidas y en sus combates se ha hecho con todo el honor y el respeto que se merece. Ya se manifestó en el pasado durante la Cuarta Guerra del Santo Grial, pero ha vuelto a aparecer en Ciudad Fuyuki. Posee grandes habilidades e inventiva a la hora de manipular sus armas Noble Phantasms: "Gáe Dearg: Crimson Rose of Exorcism", la lanza que hace desaparecer la magia de todo lo que toca, y "Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality", la lanza maldita que hace heridas que nunca se podrán curar.

"Contemple, amada, la lanza de un ferviente caballero".



Claves

Mantén las distancias con la espada de largo alcance. Cuando llegue tu oportunidad, lánzate sobre tu enemigo para derrotarle con una serie de ataques encadenados. Saca el máximo partido a su amplia selección de contraataques para mantener a tu oponente a raya.

Halvan's Murder/Prologue



Millstone Drop



Galva's Three Murders



Seven Gate Barrier



Aphorism for Ducos (en el aire)



SUPER MOVES

CONSUME MAGIA

Gáe Buidhe: Yellow Rose of Mortality



Gáe Dearg:
Crimson Rose
of Exorcism



Tale of Tragic Love:
Devotion to Gráinne



HABILIDAD

Second Echelon

Aumenta los daños en el bloqueo en guardia.