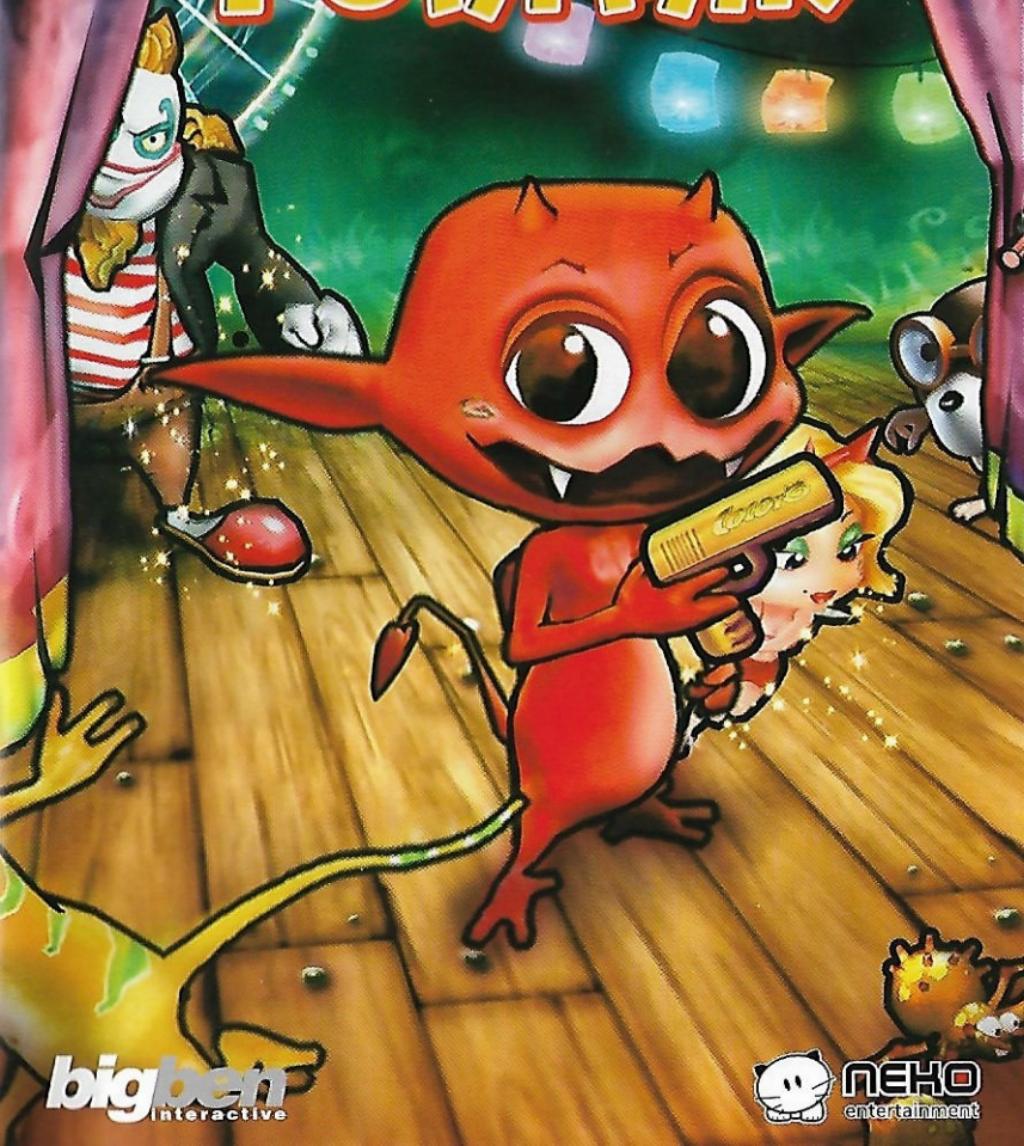


# COCOT'S FUNFAIR



**bigben**  
interactive

 **NEKO**  
entertainment

## Precautions

- This disc contains software for the PlayStation®2 computer entertainment system. Never use this disc on any other system, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation®2 specifications for the PAL market only. It cannot be used on other specification versions of PlayStation®2.
- Read the PlayStation®2 Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation®2 always place it with the required playback side facing down.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft dry cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Do not use an irregularly shaped disc, a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as it could lead to malfunction.

## Health Warning

For your health, be sure to take a break of about 15 minutes during every hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a well-lit room, sitting as far from the screen as the cord will allow. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These people may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

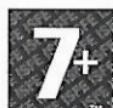
## PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Numbers.

## Pan European Games Information (PEGI) Age-Rating System

The PEGI age-rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE it is not a guide to gaming difficulty. Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:-



The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age-rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:-



VIOLENCE

BAD LANGUAGE

FEAR

SEXUAL CONTENT

DRUGS

DISCRIMINATION

For further information visit <http://www.pegi.info>

SLES-53805

1 or 2 Player • Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) : 110KB minimum • Analog Control Compatible: analog sticks only • Vibration Function Compatible • Optional Controller: 6-Con45™

Cocoto Funfair © 2005 Neko Entertainment.

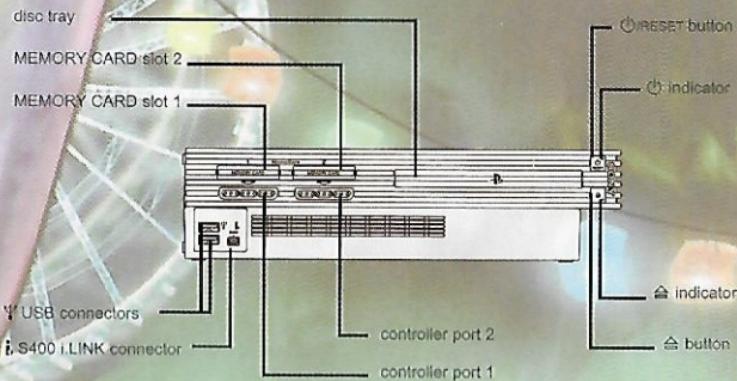
Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published and Developed by Neko Entertainment.

## TABLE OF CONTENTS

Installation .....	.2
Game commands .....	.3
Story and characters .....	.5
Main menu .....	.6
- Single player modes	
- Multiplayer modes	
- Records	
- Load data	
- Options	
Game modes .....	.7
- Training mode	
- Arcade mode	
- Tournament mode	
- Duel mode	
Bonus and Malus .....	.9
Saving and options .....	.11

# INSTALLATION

## PlayStation®2 [console front]



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to its instruction manual. Make sure the **MAIN POWER** switch (located on the back of the console) is turned on.

Press the **RESET** button. When the **△** indicator lights up, press the **△** button and the disc tray will open. Place the Cocoto Funfair disc on the disc tray with the label side facing up. Press the **△** button again and the disc tray will close. Attach game controllers and other accessories, as appropriate. Follow onscreen instructions and refer to this manual for information on using the software.

It is advised that you do not insert or remove accessories once the power is turned on.

In order to save game data, you must insert a Memory Card (8 MB) (for PlayStation®2) with at least 110 KB of free space into MEMORY CARD slot 1.

# GAME COMMANDS

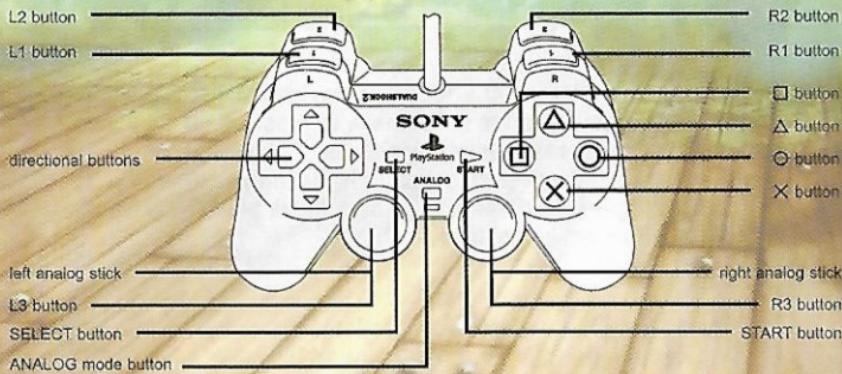
To play COCOTO Funfair, insert an analog controller (DUALSHOCK®2) or a lightgun in controller port 1. For some multiplayer game modes it is necessary to insert a second analog controller (DUALSHOCK®2) or lightgun in controller port 2.

The console will automatically recognise the analog controller (DUALSHOCK®2) or the lightgun. COCOTO Funfair only accepts G-Con45™ lightguns. **Note:** if your lightgun supports more than one mode, it is necessary to select the GUNCON 1™ mode before connecting the lightgun to the console.

If you are using at least one lightgun, go to the Options menu and calibrate each lightgun before you start a game.

**MENU NAVIGATION IS ONLY POSSIBLE WITH THE ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2) (OR LIGHTGUN) INSERTED IN CONTROLLER PORT 1.**

## Analog Controller (DUALSHOCK®2)



## GAME COMMANDS

Here are the various actions that will allow you to move within the menus and play, with an analog controller (DUALSHOCK®2) or a lightgun.

Action	Analog controller (DUALSHOCK®2)	Lightgun
Select (in the menu) / Shoot	× button	Pull the trigger
Cancel / Return	△ button	A button
Point the sight at the screen	Left analog stick	Point with the gun
Confirm	○ button	B button
Pause	<b>START</b> button	<b>B</b> button

- Using an analog controller (DUALSHOCK®2), navigate in the menu with the left analog stick. Select an option in the menu by pressing the × button, or go back to the previous screen by pressing the △ button.
- With a lightgun, aim at the desired option (it is highlighted when it is aimed at), then pull the trigger to accept it, or go back to the previous screen by pressing the A button on the lightgun.

## STORY AND CHARACTERS

A mysterious clown has kidnapped Fairy, the pixie! Cocoto and his friends run after them, but they are trapped inside an evil circus! They will have to overcome many obstacles and prove themselves to be true sharp shooters, before they can save their favourite pixie. You're on!

Players take on the role of Cocoto, Shiny, Neuro or Baggy, who must save Fairy. They will travel across the 5 fun fair theme rides (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle and Heaven), and take up challenges (mini-games) with the help of their powerful dart guns!



*The clown is Fairy's kidnapper. He always manages to run away with her! But who hides behind him?*

*Cocoto is the friendliest of all the imps and owns a spectacular dart gun! He will do anything to save Fairy, his favourite pixie.*



*Baggy is a sturdy but not very smart imp. Will he be able to handle his gun as effectively as Cocoto?*



*Neuro is the intellectual of the group. With his beautiful gun, will he solve the mystery of Fairy's kidnapping?*



*Shiny is a friendly she-imp with a seductive disposition. Neuro and Baggy are in love with her, but not Cocoto. She does not think this is very much in order, but for Cocoto's sake, she is ready to run to Fairy's aid!*



*Fairy is a very sweet pixie, but she has been kidnapped by a horrible clown! What will happen to her? Will you be able to save her?*

# MAIN MENU

## SINGLE PLAYER MODES

Choose Arcade mode to free Fairy. You can also improve your aim by exercising in Training mode, and then play against your friends! In this mode, you can only access the mini-games unlocked in Arcade mode.

## MULTIPLAYER MODES

Play with your friends with 3 different game modes:

- **Arcade mode**

One is stronger in pairs: save Fairy together with a friend!

- **Tournament mode**

Challenge your friends in this 2-, 3- or 4-player mode, playing in turns.

- **Duel mode**

Challenge your friends directly in this 2- or 4-player mode.

## RECORDS

Access the record of your best performances in Arcade mode.

## LOAD DATA

Allows to load options and best scores previously saved onto a memory card (8MB) (for PlayStation®2), inserted in MEMORY CARD slot 1.

## OPTIONS

Adjust game settings such as display, lightgun calibration, language, vibration and sound.

# GAME MODES

## TRAINING MODE (1 PLAYER)

The player can train individually in all the COCOTO Funfair mini-games unlocked in Arcade mode. A menu allows the player to choose the world (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle or Heaven), and the type of mini-game (among 8). An explanation page introduces each mini-game: it explains the game's goal and the time available to reach it.

There are no points, but stats which allow the players to evaluate their performance:

- Number of shots on target.
- Percentage of shots on target on total shots (precision).
- Time left.

**TRAINING MODE MINI-GAMES ARE ONLY UNLOCKED WHEN THE PLAYER HAS COMPLETED THE CORRESPONDING WORLD IN ARCADE MODE.**

## ARCADE MODE (1 OR 2 PLAYERS)

The player begins the game with 5 life points. Players who fail to complete a mini-game lose one life point and have to attempt it again. At the end of each world there is a Bonus stage: the player can gain one extra life for each 10 golden touched.

In 2-player mode, the players share the 5 life points! Therefore they must cooperate, although they are also competing, to obtain the best score!

Arcade mode games can be saved. This is why you can choose between beginning a new game or loading an existing game.

### - NEW GAME

Begins a new game of COCOTO Funfair. Play begins after having chosen a difficulty level (easy, normal or hard) and a character, represented by a balloon.

### - LOAD GAME

Allows to continue a game previously saved on a memory card (8 MB) (for PlayStation®2). The game resumes at the last save point. Insert a memory card (8 MB) (for PlayStation®2) containing a COCOTO Funfair save game in MEMORY CARD slot 1 before turning on the console.

**THE 2-PLAYER ARCADE GAME MODE REQUIRES TWO ANALOG CONTROLLERS (DUALSHOCK®2) (OR LIGHTGUNS), INSERTED IN THE CONTROLLER PORT 1 AND CONTROLLER PORT 2.**

## GAME MODES

### TOURNAMENT MODE (2, 3 OR 4 PLAYERS)

This mode allows several players to compete in the COCOTO Funfair mini-games. Players will take turns in taking up the challenges. Who will be the best?

In the end, the winner will be the player with the most points.

### TOURNAMENT MODE IS PLAYED WITH A SINGLE ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK®2) (OR LIGHTGUN), INSERTED IN CONTROLLER PORT 1.

### DUEL MODE (2 OR 4 PLAYERS)

This mode allows to play the COCOTO Funfair mini-games in direct confrontation. Each challenge is taken up by two players at the same time. In 4-player mode, players take turns in participating in each mini-game.

Duel mode is based only on scores. There are no life points in this mode. The winner is the one who scores the most points.

### THE DUEL GAME MODE REQUIRES TWO ANALOG CONTROLLERS (DUALSHOCK®2) (OR LIGHTGUNS), INSERTED IN THE CONTROLLER PORT 1 AND CONTROLLER PORT 2.

## BONUS AND MALUS

Some of the targets in the mini-games are positive targets that look like green balloons (BONUS) or negative targets that look like red balloons (MALUS).

### BONUS

Sometimes they are in the background. They have a positive effect for the player. Do not miss them!



**Time bonus!**

Adds 4 seconds to the game time in the current game.



**Time freeze!**

Time stops for 2 seconds.



**+ 2 targets hit**

Increases the number of targets hit.



**Score gain!**

For 10 seconds, each monster hit scores twice as many points.



**Bomb!**

Destroys all the monsters visible on the screen in one shot.



**Slow down!**

Time slows down for 5 seconds.



**Extra life!**

Player gains an extra life.



**Multiple shots!**

The gun shoots a large number of shots on a wide area.

## BONUS AND MALUS

### MALUS

Contrary to the bonuses, they are often in the foreground to make it harder for the player: They have a negative effect: that's why it's better to avoid them!



#### Shake!

The screen shakes for 2 seconds.



#### Lights off!

Lights turn off for 2 seconds.



#### Time lost!

Subtracts 2 seconds to the game time in the current game.



#### Score reduction!

For 10 seconds, each monster hit scores only half as many points.



#### Upside down!

The player plays upside down for 5 seconds.



#### Accelerated time!

Time goes faster for 1 second.



#### Gun stuck!

For 2 seconds the gun cannot shoot.



#### Nausea!

The player is temporarily sick: the screen becomes blurry and sways.

# SAVING AND OPTIONS

## SAVING

Saving on a memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserted in MEMORY CARD slot 1 is done automatically.

It is only activated in Arcade mode as well as after modification of the game options.

## OPTIONS

This menu allows you to modify the options of COCOTO Funfair. After each change, you can choose to confirm or cancel your modification.

- With the analog controller (DUALSHOCK®2), press the **O** button to confirm, or the **△** button to cancel.
- With the lightgun, press the **B** button to confirm, or the **A** button to cancel.

### CENTER SCREEN

Aim at the arrows on the screen to adjust the position of the image on your TV screen. To exit, confirm or cancel your adjustments.

### LIGHTGUN CALIBRATION

If you are playing with a lightgun, you need to calibrate it. To do that, choose this option before playing. Aim at the centre of the screen and shoot. If the target appears on screen in the place you have aimed at with your gun, the calibration was successful. You can then confirm it by pressing the **B** button. Otherwise, cancel the calibration with the **A** button and start again.

If you are using two lightguns, they will be calibrated one after the other.

### LANGUAGE

Choose one language between English, French, German, Italian or Spanish.

### VIBRATION

Activates or deactivates vibration of the analog controller (DUALSHOCK®2).

### SOUND OPTIONS

Select the sound output format (stereo or mono) and adjust the general music volume (0%, 25%, 50% or 100%).

## COCOTO KART RACER SECRET CODES

Try the following codes with the COCOTO Kart Racer game!

On the 1<sup>st</sup> main menu page of the COCOTO Kart Racer game, just after the title page, enter a code using the controller buttons. To do that, press the series of buttons one after the other. If the code has been entered correctly, you will hear a specific sound.

Code	Action
□ / △ / ○ / □ / △ / ○	Unlock the hidden character Glabooch
□ / □ / △ / ○ / △ / □	Unlock the hidden character Venuzia
△ / △ / □ / ○ / ○ / □	Unlock the hidden character Bo-Bong
○ / △ / □ / □ / △ / △	Unlock the hidden character Zaron
○ / △ / △ / □ / ○ / ○	Unlock the hidden kart « Super Kart »
△ / □ / △ / ○ / ○ / △	Unlock the Golden Pot
○ / △ / ○ / □ / ○ / △	Unlock the Magic Pot

## Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

**Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.**

## Système de classification par l'âge PEGI (Pan European Games Information)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé.

Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Pour plus d'informations, visitez le site : [//www.pegi.info](http://www.pegi.info)

SLES-53805

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (for PlayStation®2) : 110KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration • Manette optionnelle : G-Con45™

Cocoto Funfair © 2005 Neko Entertainment.

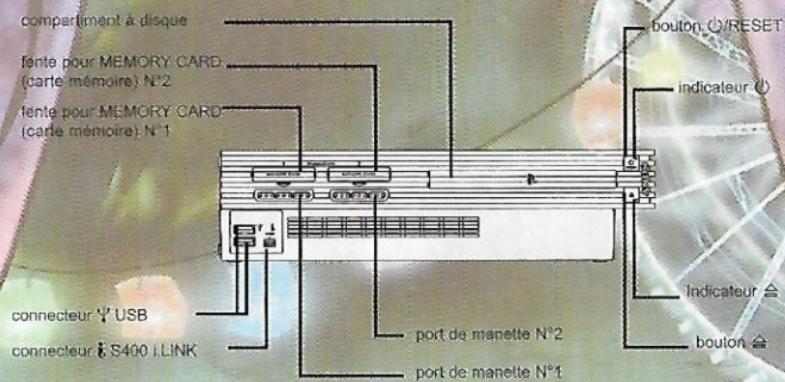
Programmés de bibliothèque © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié et Développé par Neko Entertainment.

## TABLE DES MATIÈRES

Installation . . . . .	15
Commandes du jeu . . . . .	16
Histoires et personnages . . . . .	18
Menu principal . . . . .	19
- <i>Modes un joueur</i>	
- <i>Modes multijoueurs</i>	
- <i>Meilleurs scores</i>	
- <i>Charger les données</i>	
- <i>Options</i>	
Modes de jeu . . . . .	20
- <i>Mode Entraînement</i>	
- <i>Mode Arcade</i>	
- <i>Mode Tournoi</i>	
- <i>Mode Duel</i>	
Bonus et Malus . . . . .	22
Sauvegarde et Options . . . . .	24

# INSTALLATION

## PlayStation®2 [avant de la console]



Installez votre console PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) situé à l'arrière de votre console est positionné sur ON. Appuyez sur le bouton O/RESET. Lorsque l'indicateur O s'allume, appuyez sur le bouton △ pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque COCOTO Funfair sur le compartiment à disque, face imprimée vers le haut.

Appuyez sur le bouton △ pour refermer le compartiment à disque. Connectez les manettes de jeu et autres accessoires de façon requise. Suivez ensuite les instructions qui apparaissent à l'écran et reportez-vous au manuel d'utilisateur pour les informations concernant le jeu. Nous vous conseillons de ne pas insérer ni de retirer les accessoires lorsque la console est sous tension.

Afin de sauvegarder les données du jeu, vous devez insérer une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avec au moins 110 KB d'espace libre dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

# COMMANDES DU JEU

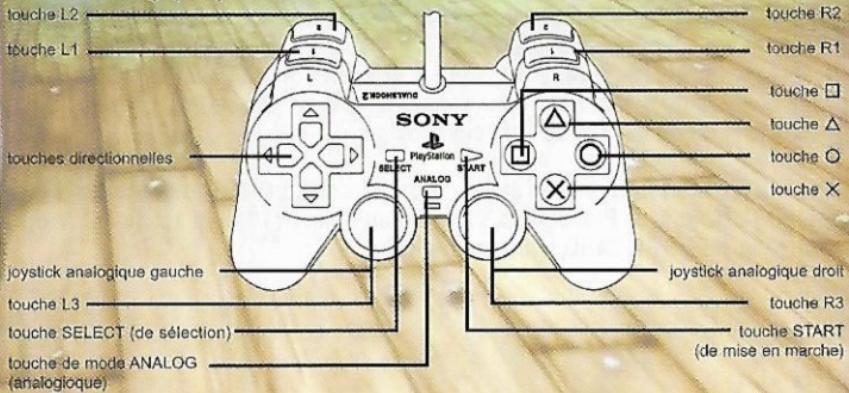
Pour jouer à COCOTO Funfair, insérer une manette analogique (DUALSHOCK®2) ou un pistolet à visée optique dans le port de manette N° 1. Pour certains modes de jeu multijoueurs, il faut insérer une deuxième manette analogique (DUALSHOCK®2) ou un pistolet dans le port de manette N° 2.

La reconnaissance de la manette analogique (DUALSHOCK®2) ou du pistolet à visée optique se fait automatiquement. COCOTO Funfair accepte uniquement les pistolets G-Con45™. **Attention** : si votre pistolet possède plusieurs modes de fonctionnement, vous devez impérativement sélectionner le mode GUNCON 1™ avant de le brancher à votre console.

Si vous utilisez au moins un pistolet, allez dans la rubrique Options et effectuez une calibration de chaque pistolet avant de commencer une partie.

**LA NAVIGATION DANS LES MENUS SE FAIT UNIQUEMENT À PARTIR DE LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2) (OU DU PISTOLET) INSÉRÉE DANS LE PORT DE MANETTE N° 1.**

## Manette analogique (DUALSHOCK®2)



## COMMANDES DU JEU

Voici les différentes actions qui vous permettent de vous déplacer dans les menus et de jouer, avec une manette analogique (DUALSHOCK®2) ou avec un pistolet.

Action	Manette analogique (DUALSHOCK®2)	Pistolet à visée optique
Sélectionner (dans le menu) / Tirer	Touche X	Appuyer sur la gâchette
Annuler / Retour	Touche Δ	Touche A
Diriger le viseur sur l'écran	Joystick analogique gauche	Viser avec le pistolet
Confirmer	Touche O	Touche B
Pause	Touche START	Touche B

- Avec la manette analogique (DUALSHOCK®2), naviguez dans le menu en utilisant le joystick analogique gauche. Sélectionnez une option dans les menus en appuyant sur la touche X, ou retournez à l'écran précédent en appuyant sur la touche Δ.
- Avec le pistolet, visez l'option sélectionnée (elle est éclairée lorsqu'elle est visée), puis appuyez sur la gâchette pour valider, ou retournez à l'écran précédent en appuyant sur la touche A du pistolet.

## HISTOIRE ET PERSONNAGES

Un mystérieux clown a kidnappé Fairy la fée ! Cocoto et ses amis se lancent à leur poursuite, mais se retrouvent piégés dans un cirque maléfique ! Ils vont devoir surmonter de nombreuses épreuves et prouver qu'ils sont des as de la gâchette avant de sauver leur petite fée préférée. C'est à vous de jouer !

Les joueurs incarnent Cocoto, Shiny, Neuro ou Baggy qui doivent sauver Fairy. Ils traversent les 5 parcs à thème de la fête foraine (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle et Heaven), et relèvent des défis (mini-jeux) à l'aide de leurs puissants pistolets à fléchettes !

*Le clown est le kidnappeur de Fairy. Il arrive toujours à s'enfuir avec elle ! Mais qui se cache derrière lui... ?*

*Cocoto est le plus gentil des diablotins et dispose d'un magnifique pistolet à fléchettes ! Il est prêt à tout pour sauver Fairy, sa petite fée préférée.*



*Baggy est un diablotin costaud et pas très malin. Saura-t-il manier son pistolet de manière aussi efficace que Cocoto ?*



*Neuro est l'intellectuel de la bande. Trouvera-t-il, armé de son beau pistolet, le mystère de l'enlèvement de Fairy ?*



*Shiny est une diabolotine sympathique et séductrice. Neuro et Baggy sont amoureux d'elle, mais pas Cocoto. Elle ne trouve pas ça normal du tout ! Mais pour Cocoto, elle est prête à secourir Fairy...*



*Fairy est une très gentille fée, mais elle a été enlevée par un horrible clown ! Que va-t-il lui arriver ? Allez-vous réussir à la sauver... ?*



# MENU PRINCIPAL

## MODES 1 JOUEUR

Choisissez le mode Arcade pour délivrer Fairy. Vous pouvez aussi améliorer votre tir en vous exerçant au mode Entraînement, pour ensuite affronter vos amis ! Dans ce mode, vous ne pouvez accéder qu'aux mini-jeux débloqués en mode Arcade.

## MODES MULTI-JOUEURS

Jouez à plusieurs avec 3 modes de jeu différents :

- Le mode Arcade

A deux on est plus forts : sauvez Fairy avec un ami !

- Le mode Tournoi

Affrontez vos amis dans ce mode à 2, 3 ou 4 joueurs jouant à tour de rôle.

- Le mode Duel

Affrontez directement vos amis dans ce mode à 2 ou 4 joueurs.

## MEILLEURS SCORES

Accédez au tableaux de records de vos meilleures performances en mode Arcade.

## CHARGER LES DONNÉES

Permet de charger les options et meilleurs scores précédemment sauvegardés sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

## OPTIONS

Réglez différents paramètres du jeu tels que l'affichage, la calibration du pistolet à visée optique, la langue, la vibration et le son.

# MODES DE JEU

## LE MODE ENTRAÎNEMENT (1 JOUEUR)

Le joueur peut s'entraîner individuellement à tous les mini-jeux de COCOTO Funfair débloqués en mode Arcade. Un menu permet de choisir le monde (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle ou Heaven), puis le type de mini-jeu (parmi 8). Une page explicative introduit chaque mini-jeu : elle explique le but à atteindre et indique le temps à disposition.

Il n'y a pas de score, mais des statistiques qui permettent au joueur d'évaluer ses performances :

- Nombre de tirs au but.
- Pourcentage de coups au but par rapport au nombre de tirs (précision).
- Temps restant.

**LES MINI-JEUX DU MODE ENTRAÎNEMENT NE SONT DÉBLOQUÉS QUE QUAND LE JOUEUR A TERMINÉ LE MONDE CORRESPONDANT EN MODE ARCADE.**

## LE MODE ARCADE (1 OU 2 JOUEURS)

Le joueur commence le jeu avec 5 points de vie. Si le joueur termine un mini-jeu sans réussir le défi, il perd un point de vie et doit le retenir à nouveau. À la fin de chaque monde, il y a un stage Bonus : le joueur peut gagner 1 vie supplémentaire pour 10 golden touchées.

En mode 2 joueurs, les joueurs se partagent les 5 points de vie ! Ils doivent donc coopérer, tout en étant en compétition pour obtenir le meilleur score !

Les parties en mode Arcade peuvent être sauvegardées. C'est pourquoi vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie et charger une ancienne partie.

### - NOUVELLE PARTIE

Démarre une nouvelle partie de COCOTO Funfair. Le jeu commence après le choix d'un niveau de difficulté (facile, normal ou difficile) et le choix d'un personnage, représenté par un ballon.

### - CHARGER UNE PARTIE

Permet de continuer une partie précédemment sauvegardée sur une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2). La partie continue au dernier point de sauvegarde. Insérez une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) contenant une partie sauvegardée de COCOTO Funfair dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 avant d'allumer la console.

**LE MODE ARCADE 2 JOUEURS NÉCESSITE 2 MANETTES ANALOGIQUES (DUALSHOCK®2) (OU PISTOLETS), INSÉRÉES DANS LE PORT DE MANETTE N° 1 ET LE PORT DE MANETTE N° 2.**

## MODES DE JEU

### LE MODE TOURNOI (2, 3 OU 4 JOUEURS)

Ce mode permet à plusieurs joueurs de s'affronter aux mini-jeux de COCOTO Funfair. Les joueurs doivent relever les défis à tour de rôle. Qui sera le meilleur ?

A la fin, gagne celui qui remporte le plus de points.

### LE MODE TOURNOI SE JOUE AVEC UNE SEULE MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2) (OU UN PISTOLET), INSÉRÉE DANS LE PORT DE MANETTE N° 1.

### LE MODE DUEL (2 OU 4 JOUEURS)

Ce mode permet de s'affronter aux mini-jeux de COCOTO Funfair en confrontation directe. Chaque défi est relevé par 2 joueurs en même temps. En mode 4 joueurs, les joueurs s'alternent pour pouvoir participer à chaque mini-jeu.

Le mode Duel est basé uniquement sur le score. Il n'y a pas de points de vie dans ce mode. Le vainqueur du défi est celui qui a remporté le plus de points.

### LE MODE DUEL NÉCESSITE 2 MANETTES ANALOGIQUES (DUALSHOCK®2) (OU PISTOLETS), INSÉRÉES DANS LE PORT DE MANETTE N° 1 ET LE PORT DE MANETTE N° 2.

# BONUS ET MALUS

Pendant le jeu vous verrez apparaître des ballons verts (BONUS) et des ballons rouges (MALUS), qui pétent si vous leur tirez dessus, intentionnellement ou pas.

## BONUS (BALLONS VERTS)

Ils passent parfois en arrière-plan. Ils ont un effet positif pour le joueur. Il ne faut pas les rater !



### Gain de temps !

Rajoute 4 secondes au temps imparti du jeu en cours.



### Temps arrêté !

Le temps s'arrête durant 2 secondes.



### + 2 cibles touchées

Incrémente le nombre de cibles touchées.



### Score augmenté !

Durant 10 secondes, chaque monstre touché rapporte le double des points.



### Bombe !

Détruit d'un coup tous les monstres visibles à l'écran.



### Temps ralenti !

Le temps ralentit durant 5 secondes.



### Vie supplémentaire !

Le joueur gagne une vie supplémentaire.



### Tir multiple !

Le pistolet tire plusieurs fléchettes sur une large zone.

## BONUS ET MALUS

### MALUS (BALLONS ROUGES)

A l'inverse des bonus, ils passent souvent devant l'écran pour désavantager le joueur : ils ont un effet négatif. C'est pourquoi il faut les éviter !



#### Secousse !

L'écran tremble durant 2 secondes.



#### Extinction des lumières !

Les lumières s'éteignent pendant 2 secondes.



#### Perte de temps !

Le temps est réduit de 2 secondes durant le jeu en cours.



#### Score réduit !

Durant 10 secondes, chaque monstre touché ne rapporte que la moitié des points.



#### Tête à l'envers !

Le joueur joue la tête à l'envers durant 5 secondes.



#### Temps accéléré !

Le temps s'accélère pendant 1 seconde.



#### Pistolet enrayé !

Le pistolet ne peut plus tirer durant 2 secondes.



#### Nausée !

Le joueur est momentanément malade : l'écran devient flou et tangue.

# SAUVEGARDE ET OPTIONS

## SAUVEGARDE

La sauvegarde sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 est automatique.

Elle intervient uniquement dans les modes Arcade, ainsi qu'après modification des options de jeu.

## OPTIONS

Ce menu vous permet de modifier les options de COCOTO Funfair. Après chaque modification, vous pouvez choisir de confirmer ou d'annuler votre modification.

- Avec la manette analogique (DUALSHOCK®2), appuyez sur la touche O pour confirmer, ou sur la touche Δ pour annuler.
- Avec le pistolet, appuyez sur la touche B pour valider, ou sur la touche A pour annuler.

## CENTRER L'ECRAN

Visez les flèches à l'écran pour régler la position de l'image sur votre écran de télévision. Pour terminer, confirmez ou annulez vos ajustements.

## CALIBRATION DU PISTOLET

Si vous jouez avec un pistolet à visée optique, il est nécessaire de le calibrer. Pour cela, choisissez cette option avant de jouer. Visez le centre de l'écran et tirez. Si le viseur qui apparaît à l'écran vous semble correspondre à l'endroit que vous visiez avec votre pistolet, la calibration est un succès. Vous pouvez donc la confirmer en appuyant sur la touche B. Dans le cas contraire, annulez la calibration avec la touche A et recommencez.

Si deux pistolets sont utilisés, ils seront calibrés l'un après l'autre.

## LANGUE

Choisissez une langue parmi l'anglais, le français, l'allemand, l'italien ou l'espagnol.

## VIBRATION

Pour activer ou désactiver les vibrations de la manette analogique (DUALSHOCK®2).

## OPTIONS SONORES

Sélectionnez le format de sortie son (stéréo ou mono) et réglez le volume général de la musique (0%, 25%, 50% ou 100%).

## CODES CACHES DE COCOTO KART RACER

Essayez les codes suivants avec le jeu COCOTO Kart Racer !

Sur la 1ère page principale du menu du jeu COCOTO Kart Racer, juste après la page titre du jeu, entrez un code avec les touches de la manette. Pour cela, pressez la série de touches l'une après l'autre. Vous entendrez un son spécifique si le code est bien entré.

Code	Action
□ / △ / ○ / □ / △ / ○	Débloquer le personnage caché Glabooth
□ / □ / △ / ○ / △ / □	Débloquer le personnage caché Venuzia
△ / △ / □ / ○ / ○ / □	Débloquer le personnage caché Bo-Bong
○ / △ / □ / □ / △ / △	Débloquer le personnage caché Zaron
○ / △ / △ / □ / ○ / ○	Débloquer le kart caché « Super Kart »
△ / □ / △ / ○ / ○ / △	Débloquer la Marmite d'or
○ / △ / ○ / □ / ○ / △	Débloquer la Marmite magique

## Precauzioni

Il disco contiene software per la PlayStation®2. • Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation®2 per il mercato PAL. • Non può essere utilizzato con altre versioni della PlayStation®2. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation®2 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. • Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido e asciutto. Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

## Avvertenza

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormiti abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenze. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

## PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

**Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service Numbers.) si trova sul retro di questo manuale.**

## Sistema di classificazione per fasce d'età PEGI (Pan European Games Information)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi non adatti alla loro età. ATTENZIONE! Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del videogioco. Il sistema PEGI, strutturato in due parti, permette ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati da bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:



La seconda parte del sistema PEGI è composta da icone che indicano il tipo di contenuto del videogioco. In base al tipo di gioco e al suo contenuto, possono essere presenti anche più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:



Per ulteriori informazioni, visita il sito internet <http://www.pegi.info>

SLES-53805

1 o 2 giocatori • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2); 110KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: solo leve analogiche • Compatibile con funzione di vibrazione • Controller opzionale: G-Con45™

Cocoto Fenfair © 2005 Neko Entertainment.

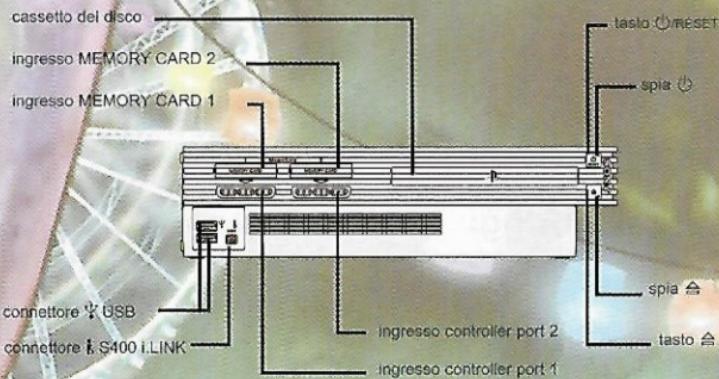
Programma Liberario (©) 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. su licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO DOMESTICO. Sono vietate la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la vendita, l'uso in sale giochi, l'uso a scopo di lucro, la trasmissione radiotelevisiva, l'esibizione in pubblico e la trasmissione, l'accesso o l'utilizzo tramite Internet, via cavo o altri mezzi di telecomunicazione non autorizzati. Sono vietate la distribuzione e l'estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio di fabbrica o elemento tutelato dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. Pubblicato e Sviluppato da Neko Entertainment.

## INDICE

Installazione .....	.28
Comandi di gioco .....	.29
Storia e personaggi .....	.31
Menu principale .....	.32
- <i>Modalità un giocatore</i>	
- <i>Modalità multiplayer</i>	
- <i>Record</i>	
- <i>Carica dati</i>	
- <i>Opzioni</i>	
Modalità di gioco .....	.33
- <i>Modalità Allenamento</i>	
- <i>Modalità Arcade</i>	
- <i>Modalità Torneo</i>	
- <i>Modalità Duello</i>	
Bonus e Malus .....	.35
Salvataggio e opzioni .....	.37

# INSTALLAZIONE

## PlayStation®2 [vista anteriore]



Prepara il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®2 secondo quanto riportato nel suo manuale di istruzioni. Assicurati che l'interruttore MAIN POWER (accensione), posto sul retro della console sia posizionato su ON. Premi il tasto  $\textcircled{O}$ /RESET. Quando la spia diventa verde, premi il tasto  $\Delta$  (apertura) per far uscire il cassetto del disco.

Inserisci il disco Cocoto Funfair con l'etichetta rivolta verso l'alto e premi nuovamente il tasto  $\Delta$  (apertura) per chiudere il cassetto del disco. Collega i controller e le altre periferiche nella maniera appropriata. Segui le istruzioni allo schermo e fai riferimento al presente manuale per le informazioni sull'utilizzo del software. Si raccomanda di non inserire e di non disinserire gli accessori quando la console è accesa.

Per salvare i dati di gioco, inserire una Memory Card (8 MB) (per PlayStation®2) con almeno 110 KB di spazio libero nell'ingresso MEMORY CARD 1.

# COMANDI DI GIOCO

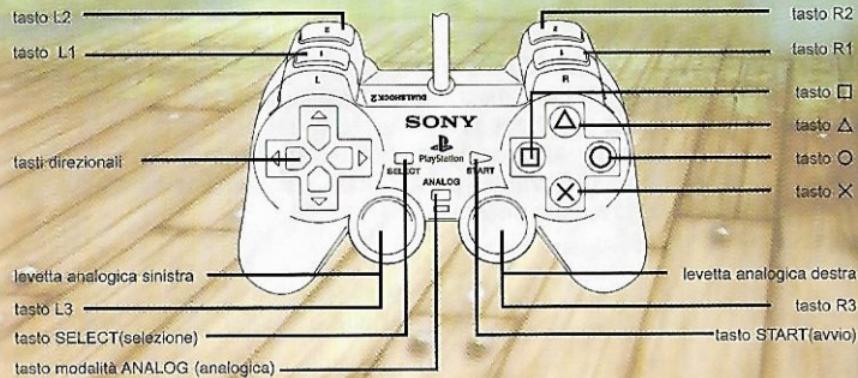
Per giocare a COCOTO Funfair, inserire un controller analogico (DUALSHOCK®2) o una pistola ottica nell'ingresso controller 1. Per alcune modalità di gioco multi-player è necessario inserire un secondo controller analogico (DUALSHOCK®2) o pistola nell'ingresso controller 2.

La console riconoscerà automaticamente il controller analogico (DUALSHOCK®2) o la pistola ottica. COCOTO Funfair accetta esclusivamente pistole G-Con45™.  
**Nota:** Se la tua pistola ha più di una modalità disponibile, è necessario selezionare la modalità GUNCON 1™ prima di connettere la pistola alla console.

Se stai usando almeno una pistola, accedi al menu Opzioni e calibra ciascuna pistola prima di iniziare il gioco.

**LA NAVIGAZIONE NEI MENU È SOLO POSSIBILE CON UN CONTROLLER ANALOGICO (DUALSHOCK®2) (O UNA PISTOLA) INSERITO NELL'INGRESSO CONTROLLER 1.**

## Controller analogico (DUALSHOCK®2)



## COMANDI DI GIOCO

Ecco le varie azioni che ti permetteranno di muoverti nei menu e giocare con il controller analogico (DUALSHOCK®2) o con la pistola ottica.

Azione	Controller analogico (DUALSHOCK®2)	Pistola ottica
Seleziona (nel menu) / Spara	Tasto X	Premi il grilletto
Annulla / Ritorna	Tasto Δ	Tasto A
Punta il mirino verso lo schermo	Levetta analogica sinistra	Mira con la pistola
Conferma	Tasto O	Tasto B
Pausa	Tasto START	Tasto B

- Se usi il controller analogico (DUALSHOCK®2), usa la levetta analogica sinistra per navigare nel menu. Seleziona un'opzione premendo il tasto X, o torna alla schermata precedente premendo il tasto Δ.
- Se usi la pistola, mira alla opzione desiderata (quando è nel mirino è evidenziata), quindi premi il grilletto per accettare, o torna alla schermata precedente premendo il tasto A sulla pistola.

## STORIA E PERSONAGGI

Un pagliaccio misterioso ha rapito la fatina Fairy! Cocoto e i suoi amici gli corrono dietro, ma sono intrappolati in un circo malefico! Dovranno superare molti ostacoli e dimostrare di essere degli assi della pistola prima di poter salvare la loro fatina preferita. È il tuo turno!

I giocatori devono prendere il ruolo di Cocoto, Shiny, Neuro o Baggy, che devono salvare Fairy. Percorreranno i 5 luna park (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle e Heaven), e affronteranno sfide (mini-giochi) con l'aiuto delle loro potenti pistole a frecce!



*Il pagliaccio è il rapitore di Fairy. Riesce sempre a sfuggire con lei! Ma chi c'è dietro?*



*Cocoto è il diavoletto più simpatico e ha una pistola a frecce spettacolare! Farebbe qualunque cosa per salvare Fairy, la sua fatina preferita.*



*Baggy è un diavoletto forte ma non molto acuto. Sarà capace di maneggiare la pistola altrettanto bene di Cocoto?*



*Neuro è l'intellettuale della banda. Con la sua bellissima pistola, riuscirà a risolvere il mistero del rapimento di Fairy?*



*Shiny è una simpatica diavoletta veramente seducente. Neuro e Baggy sono innamorati di lei, ma Cocoto no. Shiny non è molto contenta di questo, ma per Cocoto è disposta a lanciarsi al soccorso di Fairy!*



*Fairy è una fatina molto dolce, ma è stata rapita da un terribile pagliaccio! Cosa le succederà? Sarai capace di salvarla?*

# MENU PRINCIPALE

## MODALITÀ UN GIOCATORE

Scegli la modalità Arcade per liberare Fairy. Puoi anche migliorare la tua mira con la modalità Allenamento, e poi giocare contro i tuoi amici! In questa modalità puoi accedere soltanto ai mini-giochi sbloccati in modalità Arcade.

## MODALITÀ MULTIPLAYER

Gioca con i tuoi amici con 3 modalità di gioco differenti:

- **Modalità Arcade**

In coppia si è più forti: salva Fairy insieme a un amico!

- **Modalità Torneo**

Sfida i tuoi amici in modalità a 2, 3 o 4 giocatori, giocando a turno.

- **Modalità Duello**

Sfida i tuoi amici direttamente in questa modalità di gioco a 2 o 4 giocatori.

## RECORD

I tuoi migliori successi in modalità Arcade.

## CARICA DATI

Permette di caricare opzioni e punteggi precedentemente salvati su una memory card (8MB) (per PlayStation®2), inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1.

## OPZIONI

Regola le impostazioni di gioco: schermo, calibrazione della pistola ottica, lingua, vibrazione e suono.

# MODALITÀ DI GIOCO

## MODALITÀ ALLENAMENTO (1 GIOCATORE)

Puoi allenarti da solo in tutti i mini-giochi di COCOTO Funfair che hai sbloccato in modalità Arcade. Un menu ti permette di scegliere lo scenario (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle o Heaven), e il tipo di mini-gioco (tra 8). Una schermata di spiegazione introduce ciascun gioco: spiega l'obiettivo del gioco e il tempo disponibile per raggiungerlo.

Non ci sono punti, ma statistiche che permettono ai giocatori di valutare la loro performance:

- Numero di colpi a segno.
- Percentuale di colpi a segno sui colpi sparati (precisione)
- Tempo rimasto a disposizione.

**I MINI-GIOCHI IN MODALITÀ ALLENAMENTO VENGONO SBLOCCATI SOLTANTO QUANDO IL GIOCATORE HA COMPLETATO LO SCENARIO CORRISPONDENTE IN MODALITÀ ARCADE.**

## MODALITÀ ARCADE (1 O 2 GIOCATORI)

Il giocatore inizia il gioco con 5 punti vita. Il giocatore che non riesce a completare un mini-gioco perde un punto-vita e deve riprovare. Alla fine di ciascuno scenario c'è un livello Bonus: il giocatore può guadagnare una vita supplementare per ogni 10 golden toccati.

In modalità 2 giocatori, i 5 punti vita sono condivisi! Quindi è necessario cooperare, anche se si è in competizione, per fare il punteggio migliore!

È possibile salvare le partite in modalità Arcade. Per questo puoi scegliere tra iniziare una nuova partita o caricare una partita esistente.

### - NUOVA PARTITA

Inizia una nuova partita di COCOTO Funfair. Il gioco inizia dopo aver scelto un livello di difficoltà (facile, normale o difficile) e un personaggio, rappresentato da un palloncino.

### - CARICA PARTITA

Permette di continuare una partita precedentemente salvata su una memory card (8 MB) (per PlayStation®2). La partita riprende dall'ultimo save. Inserire una memory card (8 MB) (per PlayStation®2) contenente un save di COCOTO Funfair nell'ingresso MEMORY CARD 1 prima di accendere la console.

**LA MODALITÀ DI GIOCO ARCADE A 2 GIOCATORI RICHIEDE DUE CONTROLLER ANALOGICI (DUALSHOCK®2) (O PISTOLE), INSERITI NELL'INGRESSO CONTROLLER 1 E NELL'INGRESSO CONTROLLER 2.**

## MODALITÀ DI GIOCO

### MODALITÀ TORNEO (2, 3 O 4 GIOCATORI)

Questa modalità permette a più di un giocatore di competere nei mini-giochi COCOTO Funfair. I giocatori affrontano le sfide a turno. Chi sarà il migliore?

Alla fine vincerà il giocatore con più punti.

**LA MODALITÀ TORNEO SI GIOCA CON UN SOLO CONTROLLER ANALOGICO (DUALSHOCK®2) (O PISTOLA) INSERITO NELL'INGRESSO CONTROLLER 1.**

### MODALITÀ DUELLO (2 O 4 GIOCATORI)

Questa modalità permette di giocare ai mini-giochi di COCOTO Funfair in confronto diretto. Ogni sfida viene affrontata da due giocatori insieme. In modalità 4 giocatori, i giocatori partecipano a turno in ciascun mini-gioco.

La modalità duello si basa unicamente sui punteggi. In questa modalità, non ci sono punti vita. Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto.

**LA MODALITÀ DI GIOCO DUELLO RICHIEDE DUE CONTROLLER ANALOGICI (DUALSHOCK®2) (O PISTOLE), INSERITI NELL'INGRESSO CONTROLLER 1 E NELL'INGRESSO CONTROLLER 2.**

## BONUS E MALUS

Alcuni dei bersagli nei mini-giochi sono bersagli positivi che appaiono come palloncini verdi (BONUS) o bersagli negativi, che appaiono come palloncini rossi (MALUS).

### BONUS

A volte sono dietro gli altri bersagli. Hanno un effetto positivo per il giocatore. Meglio non mancarli!



#### Bonus tempo!

Aggiunge 4 secondi al tempo di gioco della partita corrente.



#### Tempo bloccato!

Il tempo si ferma per 2 secondi.



#### +2 bersagli colpiti

Aumenta il numero di bersagli colpiti



#### Punteggio aumentato!

Per 10 secondi, ogni mostro colpito vale il doppio dei punti.



#### Bomba!

Distrugge tutti i mostri visibili sullo schermo in un colpo solo.



#### Tempo rallentato!

Il tempo rallenta per 5 secondi.



#### Vita extra!

Il giocatore guadagna una vita in più.



#### Tiro multiplo!

La pistola spara molte frecce in un'area larga.

## BONUS E MALUS

### MALUS

Al contrario dei bonus, sono spesso in primo piano per rendere le cose più difficili. Hanno un effetto negativo. Per questo è meglio mancarli!



**Ball!\***  
Lo schermo balla per 2 secondi.



**Luci spente!\***  
Le luci si spengono per 2 secondi.



**Perdita di tempo!\***  
Sottrae 2 secondi al tempo di gioco della partita corrente.



**Riduzione punteggio!\***  
Per 10 secondi, ogni mostro colpito vale la metà dei punti.



**A testa in giù!\***  
Il giocatore gioca a testa in giù per 5 secondi.



**Tempo accelerato!\***  
Per 1 secondo il tempo va più veloce.



**Pistola inceppata!\***  
Per 2 secondi la pistola non spara.



**Nausea!\***  
Il giocatore ha un attacco di nausea: lo schermo dondola e si sfuoca.

# SALVATAGGIO E OPZIONI

## SALVATAGGIO

Il salvataggio viene effettuato automaticamente se c'è una memory card (8MB) (per PlayStation®2) inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1.

Esso viene attivato solo in modalità Arcade o dopo la modifica delle opzioni di gioco.

## OPZIONI

Questo menu permette di modificare le opzioni di COCOTO Funfair. Dopo ogni cambiamento, puoi scegliere di confermare o cancellare la modifica.

- Con il controller analogico (DUALSHOCK®2), premi il tasto O per confermare, o il tasto Δ per annullare.
- Con la pistola ottica, premi il tasto B per confermare, il tasto A per annullare.

## CENTRARE LO SCHERMO

Mira alle frecce sullo schermo per regolare la posizione dell'immagine sullo schermo TV. Per uscire, conferma o annulla le regolazioni.

## CALIBRARE LA PISTOLA

Se giochi con una pistola ottica, è necessario calibrarla. Per far questo, prima di giocare scegli questa opzione. Mira al centro dello schermo e spara. Se il mirino che appare sullo schermo ti sembra corrispondere al punto verso cui avevi mirato, la calibrazione è riuscita. Puoi allora confermarla premendo il tasto B. Altrimenti, annulla la calibrazione con il tasto A e ricomincia.

Se state usando due pistole, verranno calibrate l'una dopo l'altra.

## LINGUA

Scegli una lingua fra Inglese, Francese, Tedesco, Italiano o Spagnolo.

## VIBRAZIONE

Attiva o disattiva la vibrazione del controller analogico (DUALSHOCK®2).

## OPZIONI SONORE

Scegli il formato di uscita sonora (stereo o mono) e regola il volume generale della musica (0%, 25%, 50% o 100%).

# CODICI SEGRETI PER COCOTO KART RACER

Prova questi codici con il gioco COCOTO Kart Racer!

Sulla 1a pagina del menu principale del gioco COCOTO Kart Racer, subito dopo la schermata del titolo, digita un code usando i pulsanti del controller. Per fare ciò premi i pulsanti nella sequenza indicata. Se il codice è stato inserito correttamente, sentirai un suono speciale

Codice	Azione
□ / △ / ○ / □ / △ / ○	Sblocca il personaggio nascosto Glabooth
□ / □ / △ / ○ / △ / □	Sblocca il personaggio nascosto Venuzia
△ / △ / □ / ○ / ○ / □	Sblocca il personaggio nascosto Bo-Bong
○ / △ / □ / □ / △ / △	Sblocca il personaggio nascosto Zaron
○ / △ / △ / □ / ○ / ○	Sblocca il kart nascosto « Super Kart »
△ / □ / △ / ○ / ○ / △	Sblocca la Marmitta d'Oro
○ / △ / ○ / □ / ○ / △	Sblocca la Marmitta Magica

## Precauciones

- Este disco compacto contiene software para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2. Nunca lo use en otro sistema, pues podría dar lugar a daños irreparables.
- Este disco cumple únicamente las pautas técnicas de PlayStation®2 para los países que usan el sistema de video PAL y no deberá usarse en los modelos de PlayStation®2 conformes con otras pautas técnicas.
- Para asegurar su correcto uso, lea atentamente el manual de instrucciones de la PlayStation®2.
- Introduzca el disco en la consola PlayStation®2 con la superficie del título orientada hacia arriba, sujetándolo por los extremos y sin tocar la superficie.
- Manténgalo siempre limpio y procure no rayarlo.
- Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave y seco.
- Evite la exposición directa del disco a fuentes de calor, luz solar directa o humedad excesiva.
- No intente usar discos combados o rayados, o aquéllos a los que se haya aplicado algún tipo de adhesivo, pues podría dar lugar a un funcionamiento defectuoso.

## Recomendaciones en materia de salud

- Procure descansar unos 15 minutos por cada hora que juegue con la consola.
- No la use si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos de la pantalla que le permita el cable. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos.
- Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte a su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

## USO ILEGAL

Tanto la reproducción íntegra o parcial de este producto como el uso de marcas comerciales registradas sin las autorizaciones pertinentes son constitutivos de delito. El uso ilegal es perjudicial tanto para los consumidores como para los creadores, editores y vendedores del producto. Si sospecha que este producto es una copia carente de autorización o tiene información sobre algún producto pirata, sírvase dirigirse al número del Servicio de atención al cliente que aparece en la contraportada de este manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service Numbers).

## Sistema de clasificación por edades PEGI (código que regula la información paneuropea sobre juegos).

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de juegos inadecuados para su edad. TENGA EN CUENTA que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego. PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compran juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende dos partes. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Según el juego, podría haber un número variable de dichos iconos. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son los siguientes:



Para obtener más información, visite <http://www.pegi.info>

SLES-53805

1 ó 2 jugadores • Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2); 110KB como mínimo • Compatible con mando analógico; sólo las palancas analógicas • Compatible con la función de vibración • Mando optativo: G-Con4™

Dirección Funfair © 2005 Neko Entertainment.

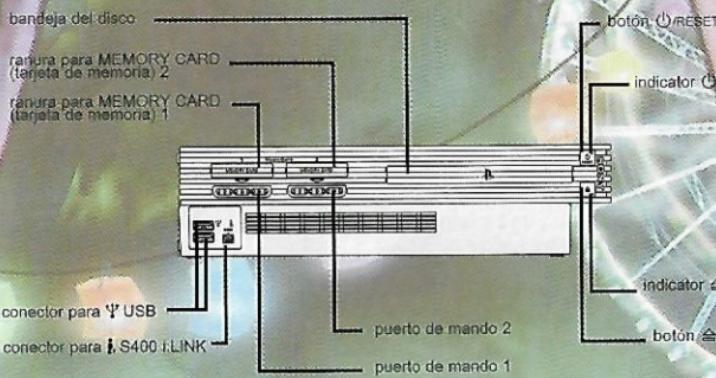
Programas pertenecientes a la biblioteca © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe. PRODUCTO DESTINADO ÚNICAMENTE AL USO DOMÉSTICO. Quedan prohibidos la reproducción, adaptación, alquiler, préstamo, venta, uso en máquinas recreativas, cobro por uso, radiofusión, exposición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, cable o cualesquier otros medios de telecomunicación sin la autorización correspondiente. Queda prohibida la distribución o extracción de este producto en su integridad o de cualquier marca comercial u obra protegida por copyright que conforme este producto. Publicado y Creado por Neko Entertainment.

## ÍNDICE DE MATERIAS

Instalación .....	.41
Controles del juego .....	.42
Historia y personajes .....	.44
Menú principal .....	.45
- <i>Juego individual</i>	
- <i>Juego multijugador</i>	
- <i>Récords</i>	
- <i>Cargar datos</i>	
- <i>Opciones</i>	
Modos de juego .....	.46
- <i>Entrenamiento</i>	
- <i>Arcade</i>	
- <i>Torneo</i>	
- <i>Duelo</i>	
Bonus y Malus .....	.48
Salvar partida y opciones .....	.50

# INSTALACIÓN

## PlayStation®2 [parte frontal de la consola]



Conecta la PlayStation®2 según las instrucciones de su manual. Asegúrate de que el interruptor principal **MAIN POWER** (situado en el panel trasero de la consola) está encendido. Ahora pulsa el botón encendido  $\odot$ /RESET. Cuando el indicador de encendido esté en verde, pulsa el botón de apertura  $\triangle$  para abrir la bandeja para disco. Coloca el disco Cocoto Funfair en la bandeja para disco con la etiqueta hacia arriba y pulsa de nuevo el botón de apertura  $\triangle$ . Cuando la bandeja se cierre, pulsa el botón encendido  $\odot$ /RESET y cargarás el juego. Ten en cuenta que debes conectar cualquier mando y otros dispositivos que necesites antes de encender la consola. No debes extraer ni insertar ningún accesorio después de encender la consola.

Para grabar los datos de la partida, debes insertar una Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con al menos 110 KB de espacio libre en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1.

# CONTROLES DEL JUEGOS

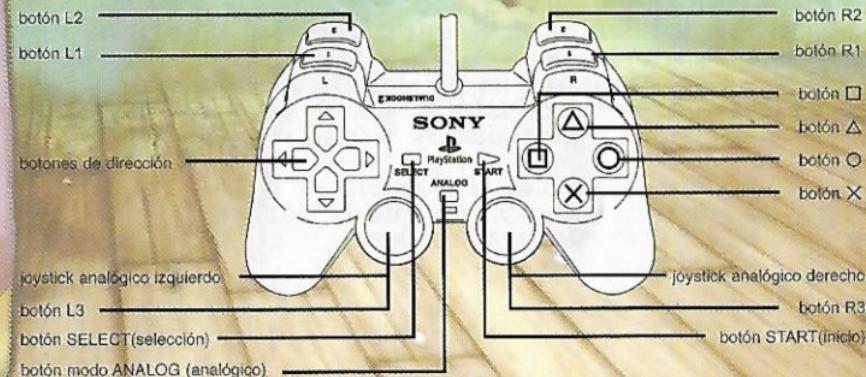
Para jugar a COCOTO Funfair, introducir un mando analógico (DUALSHOCK®2) o una pistola de luz en el puerto de mando 1. Para algunas modalidades de juego multi-jugador es necesario introducir un segundo mando analógico (DUALSHOCK®2) o una pistola en el puerto de mando 2.

La consola reconocerá de forma automática el mando analógico (DUALSHOCK®2) o la pistola de luz. COCOTO Funfair solo acepta pistolas G-Con45™. Nota: si su pistola tiene más de una modalidad, es necesario seleccionar la modalidad GUNCON 1™ antes de conectar la pistola a la consola.

Si está empleando al menos una pistola, vaya al menú Opciones y calibre todas las pistolas antes de empezar el juego.

**EL MENÚ NAVEGACIÓN ES SOLO POSIBLE CON EL MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2) (O PISTOLA) QUE SE HAYA INSERIDO EN EL PUERTO DE MANDO 1.**

## Mando Analógico (DUALSHOCK®2)



## CONTROLES DEL JUEGO

Aquí tiene varias acciones que le permitirán moverse dentro de los menús y jugar con un mando o con una pistola de luz

Acción	Mando analógico (DUALSHOCK®2)	Pistola de luz
Seleccionar (en el menú) / Disparo	Botón X	Apriete gatillo
Borrar / Volver	Botón Δ	Botón A
Apuntar a la pantalla	Joystick analógico izquierdo	Apunte con la pistola
Confirmar	Botón O	Botón B
Pausa	Botón START	Botón B

- Cuando emplee el mando analógico (DUALSHOCK®2), navegue por el menú con el joystick analógico izquierdo. Seleccione una opción en el menú pulsando el botón X, o vuelva a la precedente pantalla pulsando el botón Δ.
- Con la pistola, apunte a la opción que desee (se ilumina cuando se la apunta). Luego apriete el gatillo para aceptarla, o vuelva a la precedente pantalla pulsando el botón A de la pistola.

## HISTORIA Y PERSONAJES

¡Un misterioso payaso ha secuestrado Fairy, el duendecillo! Cocoto y sus amigos los persiguen, pero están atrapados dentro de un circo maldito! Tendrán que superar muchos obstáculos y ponerse a la prueba como auténticos y afinados tiradores antes de poder salvar a su duendecillo favorito ¡Tú estás dentro!

Los jugadores asumen el papel de Cocoto, Shiny, Neuro o Baggy, que tienen que salvar a Fairy. Viajarán a través de 5 recorridos temáticos (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle, Heaven), y pasarán desafíos (mini-juegos) con la ayuda de sus poderosas armas de flechas!



*El payaso es el secuestrador de Fairy. ¡Siempre se las arregla para escaparse con ella! ¿Pero quién se esconde detrás de él?*



*Cocoto es el más amigo de todos los diablillos y posee una espectacular arma de flechas! Él haría de todo con tal de salvar a Fairy, su duendecillo favorito.*



*Baggy es fuerte pero no es un diablillo listo. ¿Será capaz de manejar su arma tan eficazmente como Cocoto?*



*Neuro es el intelectual del grupo. Con su hermosa arma ¿resolverá el misterio del secuestro de Fairy?*



*Shiny es una amistosa diablilla con un carácter provocativo. Neuro y Baggy están enamorados de ella, pero no Cocoto. Ella cree que no sea el caso, pero por Cocoto, está lista para correr en ayuda de Fairy!*



*Fairy es una duendecilla muy dulce, pero ha sido secuestrada por un horrible payaso! ¿Qué es lo que le pasará? ¿Serás capaz de salvarla?*

# MENÚ PRINCIPAL

## JUEGO INDIVIDUAL

Escoge la modalidad Arcade para liberar a Fairy. También puedes mejorar tu puntuación en la modalidad Entrenamiento, y luego ¡jugar contra tus amigos! En esta modalidad, tienes solo acceso a los mini-juegos que se hayan despejado en la modalidad Arcade.

## JUEGO MULTIJUGADOR

Juega con tus amigos con 3 distintas modalidades de juego:

- **Modalidad Arcade**

Uno es mucho más fuerte en pareja: ¡salva a Fairy junto a un amigo!

- **Modalidad Torneo**

Desafía a tus amigos en la modalidad de 2-, 3- o 4-jugadores, jugando por turnos.

- **Modalidad Duelo**

Desafía a tus amigos directamente en la modalidad 2- o 4-jugadores.

## RÉCORDS

Accede al registro de tu mejor representación en la modalidad Arcade.

## CARGAR DATOS

Te permite cargar las opciones y las mejores puntuaciones que se hayan salvado en la memory card (8MB) (para PlayStation®2), insertada en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1.

## Opciones

Ajusta las impostaciones del juego como la visualización, la calibración de la pistola de luz, el idioma, la vibración y el sonido.

## MODALIDADES DE JUEGO

### MODALIDAD ENTRENAMIENTO (1 JUGADOR)

El jugador puede entrenarse individualmente en todos los mini-juegos COCOTO Funfair que se hayan despejado en la modalidad Arcade. Un menú permite al jugador escoger el mundo (Abyss, Volcano, Atlantis, Jungle, Heaven) y el tipo de mini-juego (entre 8). Una página explicativa te presenta cada uno de los mini-juegos: explica el objetivo del juego y el tiempo a disposición para conseguirlo.

No hay puntos sino barras que permiten a los jugadores evaluar su actuación:

- Número de disparos en el objetivo.
- Porcentaje de disparos en el objetivo con disparos totales (precisión).
- Tiempo que ha sobrado.

**LA MODALIDAD ENTRENAMIENTO MINI-JUEGOS SE DESPEJAN SOLO CUANDO EL JUGADOR HA COMPLETADO EL MUNDO CORRESPONDIENTE EN LA MODALIDAD ARCADE.**

### MODALIDAD ARCADE (1 O 2 JUGADORES)

El jugador empieza el juego con 5 puntos de vida. Los jugadores que fracasen en el completar el mini-juego pierden un punto de vida y tienen que intentarlo de nuevo. Al final de cada mundo hay una escena Bonus: el jugador puede conseguir una vida extra por cada 10 oros conseguidos.

En la modalidad 2-jugadores, ¡los jugadores comparten 5 puntos de vida! Por lo tanto deben colaborar, ¡aunque también compitan para obtener la mejor puntuación!

Los juegos en modalidad Arcade también pueden salvarse. Es por eso que puedes escoger entre empezar un nuevo juego o cargar juego ya existente.

#### - NUEVA PARTIDA

Empieza un nuevo juego de COCOTO Funfair. El juego empieza después de haber escogido el nivel de dificultad (fácil, normal, difícil) y el personaje representado por un globo.

#### - CARGAR UNA PARTIDA

Te permite continuar un juego que previamente haya sido salvado en la memory card (8 MB) (para PlayStation®2). El juego reanuda en le último punto salvado. Introducir una memory card (8 MB) (para PlayStation®2) que contenga el juego de COCOTO Funfair salvado en la ranura 1 para MEMORY CARD antes de encender la consola.

**LA MODALIDAD DE JUEGO ARCADE 2-JUGADORES NECESITA DOS MANDOS ANALÓGICOS (DUALSHOCK®2) (O PISTOLAS), INTRODUCIDOS EN EL PUERTO DE MANDO 1 Y EN EL PUERTO DE MANDO 2.**

## MODALIDADES DE JUEGO

### MODALIDAD TORNEO (2, 3 O 4 JUGADORES)

Esta modalidad permite a varios jugadores competir en los mini-juegos de COCOTO Funfair. Los jugadores por turnos, asumirán desafíos. ¿Quién será el mejor?

Al final, el ganador será el jugador con más puntos.

**LA MODALIDAD TORNEO SE JUEGA CON UN MANDO ANALÓGICO INDIVIDUAL (DUALSHOCK®2) (O PISTOLA), INTRODUCIDO EN EL PUERTO DE MANDO 1.**

### MODALIDAD DUELO (2 O 4 JUGADORES)

Esta modalidad permite jugar a los mini-juegos de COCOTO Funfair enfrentándose directamente. Los desafíos son asumidos por dos jugadores al mismo tiempo. En la modalidad 4-jugadores, los jugadores por turnos participan a cada uno de los mini-juegos.

La modalidad Duelo se basa solo en las puntuaciones. No hay puntos de vida en esta modalidad. El ganador es el que acumula más puntos.

**LA MODALIDAD DUELO NECESITA DOS MANDOS ANALÓGICOS (DUALSHOCK®2) (O PISTOLAS), INTRODUCIDOS EN EL PUERTO DE MANDO 1 Y EN EL PUERTO DE MANDO 2.**

## BONUS Y MALUS

Algunos de los objetivos en los mini-juegos son objetivos positivos con el aspecto de globos verdes (BONUS) u objetivos negativos con el aspecto de globos rojos (MALUS).

### BONUS

Algunas veces están en el fondo. Tienen un efecto positivo para el jugador. ¡No tienes que perderlos!



#### ¡Bonus de tiempo!

Suma 4 segundos al tiempo de juego durante el juego en curso.



#### ¡El tiempo se detiene!

El tiempo se para durante 2 segundos.



#### ¡Aciertas + 2 objetivos!

Aumenta el número de daño a los objetivos.



#### ¡Incremento de puntos!

Durante 10 segundos. Todos los monstruos puntúan el doble con muchos puntos.



#### ¡Bomba!

Destruye a todos los monstruos que se vean en la pantalla con un solo tiro.



#### ¡El tiempo va más lento!

El tiempo reduce la velocidad durante 5 segundos.



#### ¡Una vida extra!

El jugador gana una vida extra.



#### ¡Disparos múltiples!

El arma dispara un amplio número de disparos por una amplia zona.

## BONUS Y MALUS

### MALUS

Al contrario que los Bonus están a menudo en primer plano para ponerlo difícil al jugador: tienen un efecto negativo. ¡Es por eso que es mejor evitarlos!



#### ¡Sacudida!

La pantalla se sacude durante 2 segundos.



#### ¡Sin luces!

La luz se apaga durante 2 segundos.



#### ¡Tiempo perdido!

Resta 2 segundos al tiempo de juego del juego en curso.



#### ¡Reducción de puntuación!

Durante 10 segundos, todos los monstruos puntúan solo la mitad de los puntos.



#### ¡Cabeza abajo!

El jugador juega al revés durante 5 segundos.



#### ¡Tiempo acelerado!

El tiempo va más rápido durante 1 segundo.



#### ¡La pistola se encasquilla!

Durante 2 segundos la pistola no pude disparar.



#### ¡Náusea!

El jugador está por un tiempo malo: la pantalla se vuelve borrosa y oscila.

# SALVAR Y OPCIONES

## SALVAR

El salvado en una memory card (8MB) (para PlayStation®2) introducida en la ranura 1 para MEMORY CARD se hace automáticamente.

Está solo activado en la modalidad Arcade y también después de cambiar las opciones del juego.

## OPCIONES

Este menú te permite cambiar las opciones de COCOTO Funfair. Después de cada cambio, puedes escoger si confirmar o borrar el cambio.

- Con el mando analógico (DUALSHOCK®2), pulse el botón O para confirmar, o el botón Δ para borrar.
- Con la pistola de luz, pulse el botón B para confirmar, o el botón A para borrar.

## CENTRAR LA PANTALLA

Apunte a las flechas en la pantalla para ajustar la posición de la imagen en tu pantalla de TV. Para salir, confirmar o borrar tus ajustes.

## CALIBRACIÓN DE LA PISTOLA

Si estás jugando con una pistola de luz, necesitas calibrarla. Para hacerlo, escoge esta opción antes de jugar. Apunta al centro de la pantalla y dispara. Si aparece el objetivo en la pantalla en el lugar donde has apuntado con tu arma, la calibración ha tenido éxito. Puedes entonces confirmar la pulsando el botón B. De lo contrario, borra la calibración con el botón A y empieza de nuevo.

Si estás utilizando dos pistolas, tienes que calibrarlas una a una.

## IDIOMA

Escoge un idioma entre Inglés, Francés, Alemán, Italiano o Español.

## VIBRACIÓN

Activa o desactiva la vibración del mando analógico (DUALSHOCK®2).

## OPCIONES DE SONIDO

Selecciona el formato de salida del sonido (estereo o mono) y ajusta el volumen de la música general (0%, 25%, 50% o 100%).

## CÓDIGOS SECRETOS DE COCOTO KART RACER

¡Prueba los siguientes códigos con el juego de COCOTO Kart Racer!

En la primera página del menú principal del juego de COCOTO Kart Racer, justo después del título de la página, introduce un código empleando los botones del mando. Para hacerlo, pulsa la serie de botones uno detrás de otro. Si el código ha sido introducido correctamente, oirás un sonido específico.

Código	Acción
□ / △ / ○ / □ / △ / ○	Desbloquea al personaje escondido Glabooth
□ / □ / △ / ○ / △ / □	Desbloquea al personaje escondido Venuzia
△ / △ / □ / ○ / ○ / □	Desbloquea al personaje escondido Bo-Bong
○ / △ / □ / □ / △ / △	Desbloquea al personaje escondido Zaron
○ / △ / △ / □ / ○ / ○	Desbloquea el escondido kart "Super Kart"
△ / □ / △ / ○ / ○ / △	Desbloquea la Olla Dorada
○ / △ / ○ / □ / ○ / △	Desbloquea la Olla Mágica



## Customer Services Numbers

• Australia	1300 365 911	Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Österreich	0820 500 535	0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• Danmark	33 26 68 00	Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-prødakter.
• Suomi	0600-411911	17.00-21.00 ma-to, 0,79 Euro/min. Tästä asiakaspalvelunnumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
• France	0820 31 32 33	Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• Deutschland	01805 766 977	0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
• Ελλάδα	(00 301) 677 7701	Ελληνική Χρήση. Παρακαλούμε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης αλιόμηκων των προϊόντων PlayStation.
• Ireland	0818 365065	All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Israel	09 971170	Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Italia	848 82 83 84	Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
• Malta	21 344700	National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Nederland	0495 574 817	Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
• New Zealand	09 415 2447	National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Norge	820 75 050	Mon-fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarerelaterte i forbindelse med PlayStation-produkter.
• Portugal	707 23 23 10	Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
• España	902 102 102	Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
• Sverige	08 587 822 40	Män-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
• Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85	Tarif appenz national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• UK	08705 99 88 77	National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.



SLES-53805

 "PlayStation", "△ O X □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.  
3499550232172