

# TNA

# IMPACT!

TOTAL NONSTOP ACTION WRESTLING



MODE D'EMPLOI

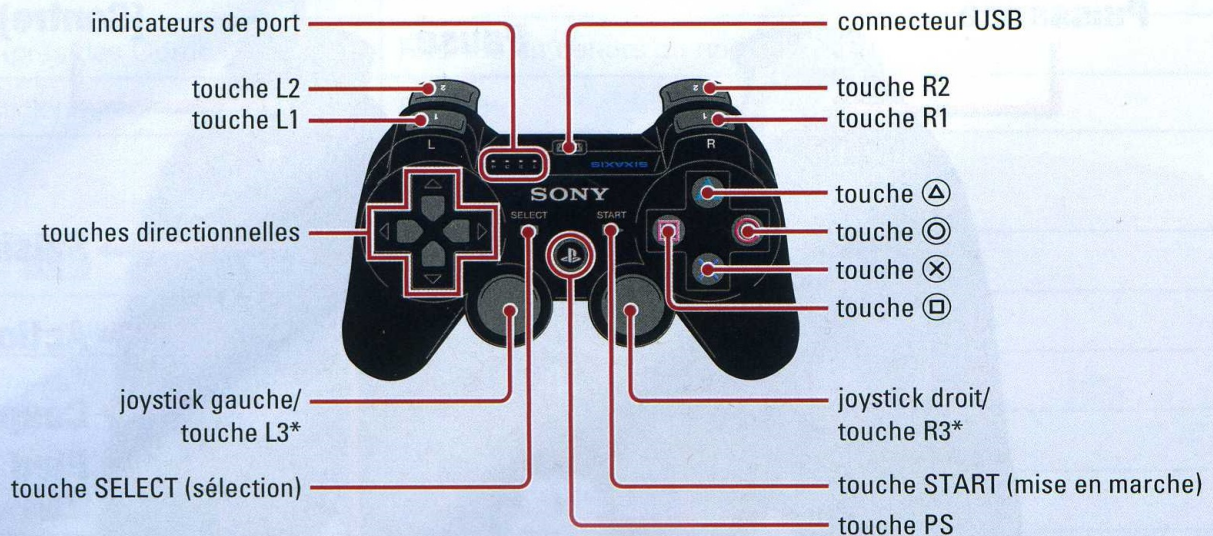
 MIDWAY

## Sommaire

Pour Commencer . . . . .	2
Commandes . . . . .	3
Commandes Avancées . . . . .	4 - 6
Superstars de la TNA . . . . .	7 - 9
L'Histoire . . . . .	10
Menu Principal . . . . .	11-15
TNA iMPACT! en ligne . . . . .	16 - 17
Configuration d'Avant-Match . . . . .	18
Stratégies . . . . .	19-20
L'ATH . . . . .	21-23
TNA Entertainment . . . . .	24
Crédits Midway Ltd. . . . .	25
Notes . . . . .	26
Garantie . . . . .	27

## Pour Commencer

### Utilisation de la manette sans fil SIXAXIS™



\* Les touches L3 et R3 fonctionnent en appuyant sur les joysticks.

**Remarque :** pour pouvoir utiliser la manette, vous devez d'abord l'enregistrer ou la « relier » au système PLAYSTATION®3 et assigner un numéro à cette manette. Pour plus d'informations, consultez les instructions fournies avec le système.

### Données sauvegardées du logiciel au format PLAYSTATION®3

Les données sauvegardées du logiciel au format PLAYSTATION®3 sont enregistrées sur le disque dur du système. Les données s'affichent sous « Utilitaire de partie sauvegardée » dans le menu principal.

Ce jeu présente une fonction de sauvegarde automatique. Ne coupez pas le courant tant que l'indicateur d'accès disque dur clignote.

L'espace initial de sauvegarde du jeu est de 2949 Ko pour une sauvegarde de profil et de 3023 Ko pour une sauvegarde automatique. Cette sauvegarde automatique s'étend progressivement et l'espace occupé par les deux types de sauvegarde peut atteindre 9905 Ko.

## Commandes

Modificateur de  
Puissance

Courir  
Renversement  
(Contre)

Pause

Saisir

Action

Coup de  
Pied

Déplacements

Cible

Coup de Poing

3

### Note

Les commandes affichées ci-dessus sont celles par défaut. Cette configuration, ainsi que certaines des commandes avancées (pages 4-6), peuvent être consultées dans le menu du jeu Options (voir page 13).

## Commandes Avancées

### SUR LE SOL

○	Se relever
○ (près des Cordes)	Roulade en dehors du ring
Joystick gauche	Roulade

### MARCHER

× + L1	Coup de pied puissant
○ (près des Cordes)	Monter/Descendre du ring
○ (près du Turnbuckle)	Grimper sur le Turnbuckle
○ (près d'une Arme)	Ramasser arme
○ + L1 (près des Cordes)	Monter sur le bord du ring
○ + L1 (Par équipe)	Coup partenaire
□ + L1	Coup de poing puissant
△ + L1	Immobilisation
△ + En avant	Attaque en puissance
△ + En arrière	Projection
△ + L1 + En avant	Attaque en puissance
△ + L1 + En arrière	Irish Whip
R1 + En arrière	Bloquer
R1 + L1	Moquerie
○	Immobiliser adversaire

# Commandes Avancées

## COURSE

⊗	Coup de pied lancé
⊗ + <b>L1</b> (vers l'Extérieur)	Attaque vers l'extérieur
⊗ + <b>L1</b> (près des Cordes)	Attaque bond cordes
⊙ (près des Cordes)	Se glisser hors/dans le ring
⊙ (près du Turnbuckle)	Grimper sur le Turnbuckle
⊠	Coup de poing lancé
⊠ + <b>L1</b> (vers l'Extérieur)	Attaque vers l'extérieur
⊠ + <b>L1</b> (près des Cordes)	Attaque bond cordes
△	Saisir en courant
△ + <b>L1</b> (vers l'Extérieur)	Attaque vers l'extérieur
△ + <b>L1</b> (près des Cordes)	Attaque bond cordes

## ARME

⊗	Changer côté arme
⊙ + <b>L1</b>	Lâcher arme
⊙ (près des Cordes)	Monter/Descendre du ring
⊠	Changer extrémité Arme
△	Lâcher arme et attaque en puissance

## Commandes Avancées

### ULTIMATE X SUR LES CÂBLES

⊗	Attaquer adversaire suspendu
⊗ + L1	Attaquer adversaire sur le ring
⊙ (près du X)	Décrocher le X
⊙ + L1	Saut bas depuis les câbles
⊙ + L1 (sur le Turnbuckle)	Sauter vers les câbles
⊠	Attaquer adversaire suspendu
⊠ + L1	Attaquer adversaire sur le ring
Joystick gauche	Se déplacer sur les câbles

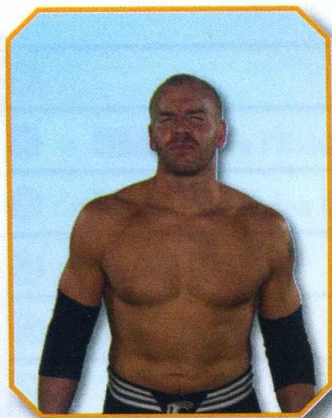
### SOMMET DU TURNBUCKLE

6

⊗	Attaque aérienne
⊗ (Ultimate X)	Attaque aérienne vers adversaire suspendu
⊗ + L1 (Ultimate X)	
⊙	Saut bas depuis le Turnbuckle
⊙ + L1 (Ultimate X)	Saut haut vers les câbles
⊠	Attaque aérienne
⊠ (Ultimate X)	Attaque aérienne vers adversaire suspendu
⊠ + L1 (Ultimate X)	
△	Attaque aérienne
△ (Ultimate X)	Attaque aérienne vers adversaire suspendu
Joystick gauche	Se retourner sur le Turnbuckle

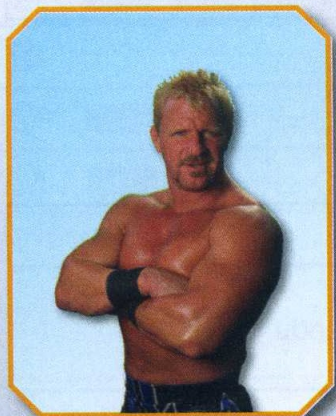
## Superstars de la TNA

### CHRISTIAN CAGE « THE INSTANT CLASSIC »



Taille : 1 m 85  
Poids : 108 kg  
Ville natale : Tampa, Floride  
Débuts : 06/1993  
Prise de finition : The Unprettier  
Palmarès : Champion du monde Poids lourds (2)

### JEFF JARRETT



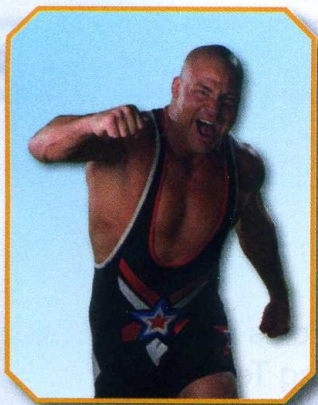
Taille : 1 m 82  
Poids : 104 kg  
Ville natale : Nashville, Tennessee  
Débuts : 04/1986  
Prise de finition : The Stroke  
Palmarès : Champion du monde Poids lourds (6)

### SAMOA JOE « THE SAMOAN SUBMISSION MACHINE »



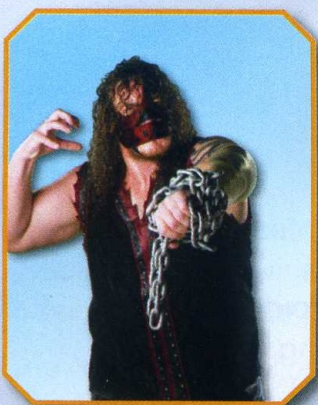
Taille : 1 m 88  
Poids : 131 kg  
Ville natale : Los Angeles, Californie  
Débuts : 09/1999  
Prise de finition : Muscle Buster  
Palmarès : Champion X Division (3)  
Champion du monde Tag Team (1)  
Champion du monde Poids lourds (1)

## Superstars de la TNA



### KURT ANGLE

Taille: 1 m 82  
Poids: 113 kg  
Ville natale: Pittsburgh, Pennsylvanie  
Débuts: 10/1998  
Prise de finition: Angle Slam  
Palmarès: Champion du monde Poids lourds (2)  
Champion du monde Tag Team (1)  
Champion X Division (1)  
Médaille d'or olympique 1996



### ABYSS « THE MONSTER »

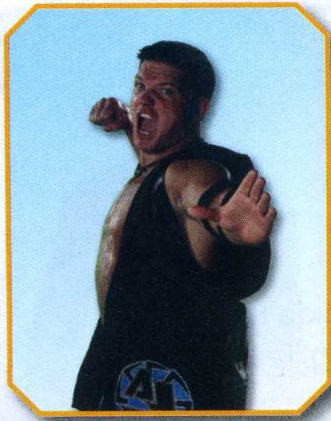
Taille: 2 m 08  
Poids: 158 kg  
Ville natale: Inconnue  
Débuts: 01/1995  
Prise de finition: The Black Hole Slam  
Palmarès: Champion du monde Poids lourds (1),  
Champion du monde Tag Team (1)



### STING

Taille: 1 m 88  
Poids: 115 kg  
Ville natale: Venice Beach, Californie  
Débuts: 11/1985  
Prise de finition: Scorpion Death Drop  
Palmarès: Champion du monde Poids lourds (2)  
Champion du monde Tag Team (1)

## Superstars de la TNA



### AJ STYLES « THE PHENOMENAL »

Taille: 1 m 77

Poids: 97 kg

Ville natale: Gainesville, Géorgie

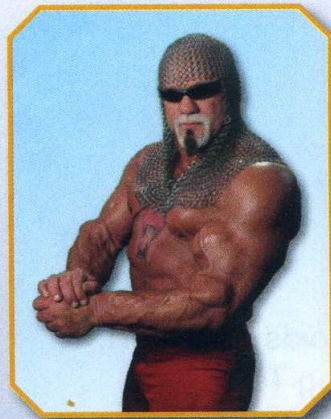
Débuts: 02/1999

Prise de finition: The Styles Clash

Palmarès: Champion du monde Poids lourds (3)

Champion du monde Tag Team (5)

Champion X Division TNA (6)



### SCOTT STEINER « BIG POPPA PUMP »

Taille: 1 m 85

Poids: 129 kg

Ville natale: Detroit, Michigan

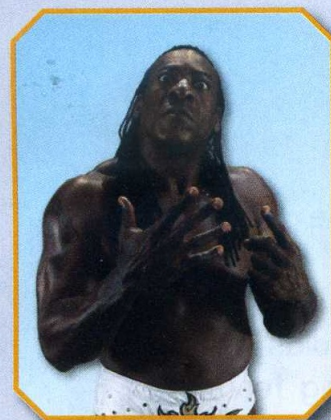
Débuts: 1986

Prise de finition: The Steiner Recliner

Palmarès: Champion du monde Poids lourds (6)

Champion du monde Tag Team (9)

World Television Title (1)



### BOOKER T

Taille: 1 m 90

Poids: 114 kg

Ville natale: New York City, New York

Débuts: 1991

Prise de finition: Bookend

Palmarès: Champion du monde Tag Team (1)

## L'Histoire



10

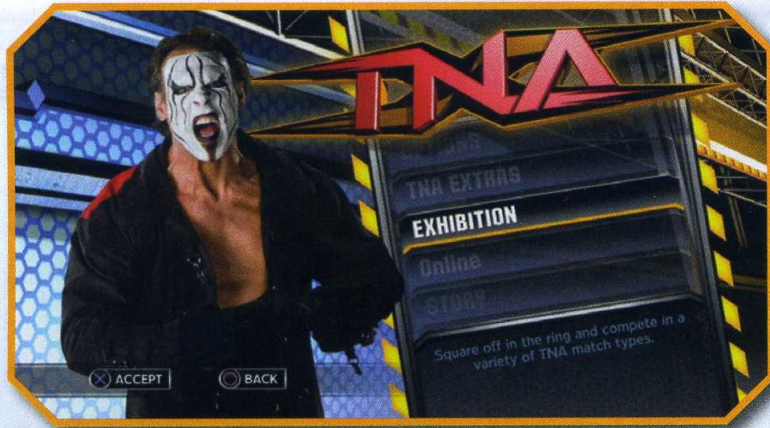
Suicide est un catcheur doué et redoutable en pleine ascension. Invaincu et aimé du public, son rêve visant à devenir Champion du monde se trouvait à sa portée. La menace non négociable de deux gangsters allait cependant changer sa destinée.

Au lieu de se soumettre à cette menace et de perdre volontairement le match de championnat, Suicide relève le défi et remporte la victoire. Son triomphe est malheureusement de courte durée. Peu de temps après ce match victorieux, il est violemment agressé et laissé pour mort dans la rue.

Des jours plus tard, Suicide reprend connaissance dans un environnement inconnu. Bandé de la tête aux pieds et incapable de se remémorer son propre nom, il va devoir emprunter une longue route pour se remettre complètement.

Après une lourde opération de chirurgie réparatrice et une rééducation intensive, il rejoint à nouveau le monde du catch. Pour remonter au sommet, il devra lutter âprement dans un univers où il n'est pas le bienvenu !

## Menu Principal



### **MATCH STANDARD**

1 contre 1 – Victoire par immobilisation ou soumission sur le ring.

### **PAR ÉQUIPE**

11 2 contre 2 – Victoire par immobilisation ou soumission sur le ring.

### **CHACUN POUR SOI**

Mêlée générale – Victoire par immobilisation ou soumission sur le ring.

### **ULTIMATE X**

1 contre 1 – Victoire en décrochant le "X" suspendu au-dessus du ring.

### **ULTIMATE X CHACUN POUR SOI**

1 contre 1 contre 1 Mêlée générale – Victoire en décrochant le "X" suspendu au-dessus du ring.

## Menu Principal

### **SOUSSION**

1 contre 1 – Victoire par soumission sur le ring.

### **HANDICAP**

1 contre 2 – Victoire par immobilisation ou soumission sur le ring.

### **MATCH FCA**

Falls Count Anywhere 1 contre 1 – Victoire par immobilisation ou soumission dans n'importe quel endroit à l'intérieur de l'arène.

### **MATCH FCA PAR ÉQUIPE**

Falls Count Anywhere 2 contre 2 – Victoire par immobilisation ou soumission dans n'importe quel endroit à l'intérieur de l'arène.

### **En ligne**

Voir **TNA iMPACT! en ligne**, pages 16-17.

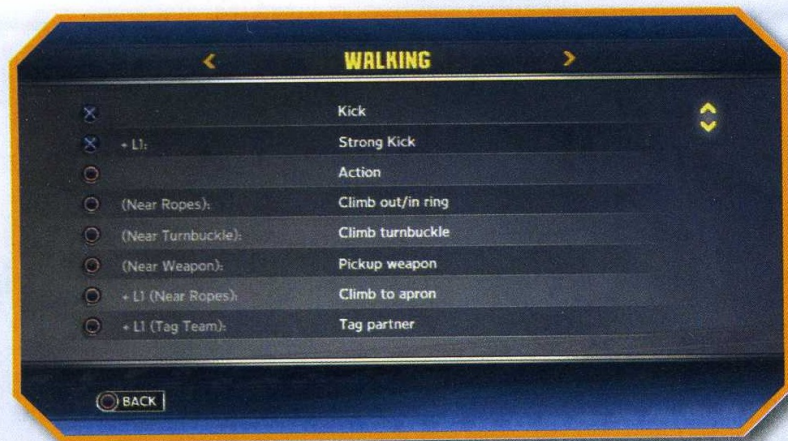
### **Histoire**

Aidez Suicide à remonter au sommet. Après la création de votre Profil, vous pouvez recréer le personnage de Suicide en vous aidant de l'option de jeu Créer un Catcheur (voir **Créer un Catcheur**, page 15).

### **Créer un Catcheur**

Voir **Créer un Catcheur**, page 15.

## Menu Principal



## Options

### MANETTE

**13** TNA iMPACT! vous propose différentes configurations de manette pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Appuyez sur les touches directionnelles **↑**, **↓**, **←** et **→** pour visualiser les différentes configurations.

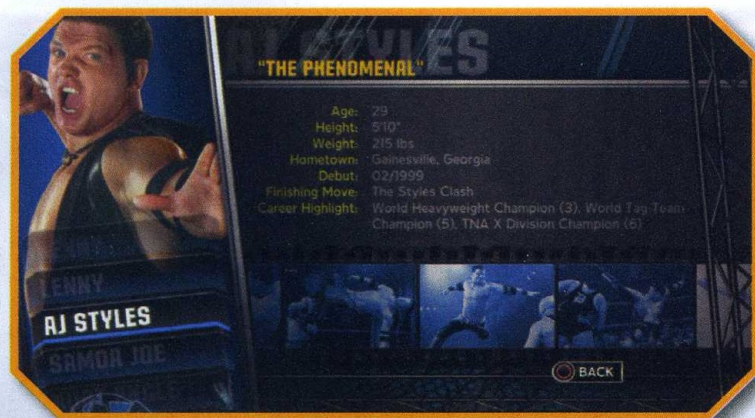
### AUDIO

Choisissez une option, puis utilisez les touches directionnelles **←** et **→** pour régler le volume de la **Musique**, du **Présentateur**, du **Public** et des **Effets sonores**.

### JEU

Utilisez les touches directionnelles **←** et **→** pour modifier la **Difficulté** du jeu et Activer/ Désactiver les **Sous-titres**.

## Menu Principal



### Extras TNA

#### Succès

Consultez les Succès que vous avez obtenus.

#### DANS LES COULISSES

Consultez les commentaires de l'équipe qui a créé le jeu.

#### VIDÉOS MARQUANTES

Regardez les extraits de matchs les plus marquants et les plus risqués..

#### DÉMOS ET VIDÉOS

Découvrez en avant-première les nouveaux jeux de Midway.

#### CRÉDITS DU JEU

Consultez la liste des noms de ceux qui ont créé **TNA iMPACT!**.

#### ENTRAÎNEMENT

Apprenez à vous battre comme un professionnel.

## Menu Principal



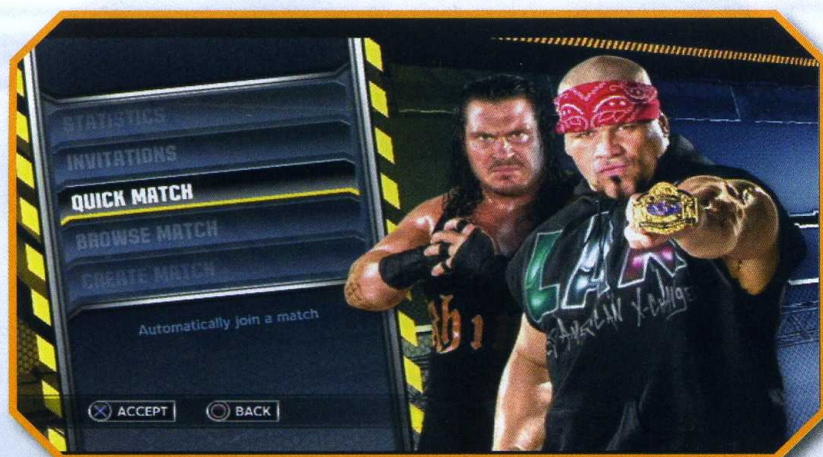
### Créer un Catcheur

- 15** Créez un Catcheur que vous pourrez utiliser dans les Modes Exhibition et Histoire. Chaque option possède plusieurs sous-options afin de vous permettre de créer votre personnage comme vous l'entendez. En naviguant entre les différentes sous-options, vous verrez apparaître à l'écran un aperçu de votre catcheur. Lorsque vous en aurez terminé avec la première série d'options, sélectionnez Poursuivre pour continuer.

La série d'options suivante vous permet de modifier l'apparence de votre catcheur. Naviguez entre les différentes options, puis appuyez sur **X** pour terminer la création. Cette dernière achevée, vous avez le choix de **Poursuivre**, de consulter le menu **Options** ou de **Modifier** votre personnage.

**Note** : Le choix d'une chemise ou d'un pantalon long peut dissimuler les protège-coudes, les gants ou les protège-genoux. Les modifications futures de ces objets seront prises en compte, mais ne seront peut-être pas visibles à moins que vous choisissiez de porter un vêtement moins long.

## TNA iMPACT! en ligne



### **PARTIE RAPIDE**

Cette option vous permettra de rejoindre la meilleure partie possible. Vous devrez ensuite faire le choix d'une **Partie avec classement** ou d'une **Partie amicale**. Choisissez alors **Oui** ou **Non**. **16**

### **CONSULTER MATCHS**

Si d'autres personnes ont créé des parties, cette option vous permettra de les consulter, d'en sélectionner une et de la rejoindre. Les options **Partie**, **Emplacement** et **Mode de jeu** vous permettront de rechercher des types de matchs en particulier.

### **CRÉER UN MATCH**

Vous pouvez créer votre propre session de jeu avec cette option. Utilisez les touches directionnelles ← et → pour sélectionner votre match favori grâce à ces options :

#### **Partie**

Sélectionnez un match en **Partie avec classement** ou **Partie amicale**.

#### **Emplacement**

Vous pouvez choisir une arène spécifique pour votre match.


## TNA iMPACT! en ligne




### Mode de jeu

Choisissez un **Match Standard** ou alors un match particulier comme **Ultimate X**, **Soumission** ou **Match FCA**. Reportez-vous au **Menu Principal**, pages 11-12, pour de plus amples détails sur ces modes de jeu.

### 17 LISTE D'AMIS

En vous connectant, sélectionnez cette option pour savoir si les Amis de votre liste sont en ligne. Vous pouvez également appuyez sur la touche  pour ajouter un ami.

### STATISTIQUES

Consultez les différentes statistiques des joueurs en ligne. Appuyez sur la touche  pour consulter vos **Statistiques Personnelles**.

### INVITATIONS

Si vous attendez une invitation pour participer à un match, vous pouvez utiliser cette option pour trouver, sélectionner et accepter l'invitation concernée.

## Configuration d'Avant-Match

### Choisir une Équipe

Utilisez les touches directionnelles ← et → pour choisir l'équipe avec laquelle jouer. Cet écran se modifie en fonction du type de jeu sélectionné, mais chaque joueur devra toutefois choisir une équipe à laquelle est associée une couleur avant de pouvoir se diriger vers l'écran Choisir un Personnage.



### Choisir un Personnage

Utilisez les touches directionnelles ← et → pour choisir un personnage. Cet écran se modifie également en fonction du type de jeu sélectionné. Appuyez sur ▲ pour consulter la biographie du personnage sélectionné.



18

### Choisir une Arène

Utilisez les touches directionnelles ← et → pour naviguer entre les différentes arènes disponibles. Un aperçu de chaque lieu s'affiche lors de la navigation.



## Stratégies

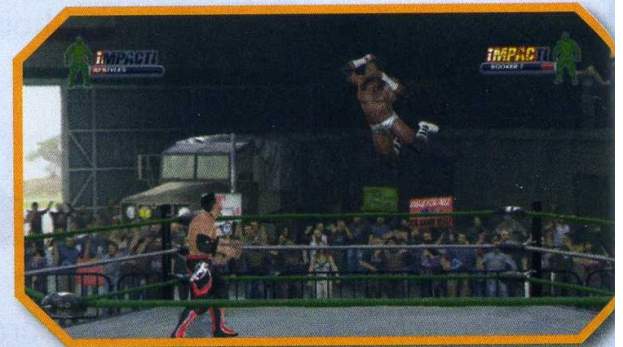
### ULTIMATE X

Assommez vos adversaires ou projetez-les en dehors du ring pour gagner du temps, puis grimpez sur les cordes qui sont suspendues au-dessus du ring. Si vous ne bénéficiez pas de ce temps supplémentaire, il vous sera bien plus difficile de décrocher le X.



### GRIMPER SUR LES CORDES

Approchez-vous de n'importe quel coin du ring, puis appuyez sur **○** pour grimper sur les cordes. Appuyez ensuite sur **×** ou **△** en utilisant en même temps le joystick gauche pour sauter vers votre adversaire et l'écraser au sol. Vous aurez alors toute son attention !



### PRISE DE FINITION

Dès que votre Jauge iMPACT! est pleine, immobilisez votre adversaire avec une Immobilisation et utilisez la touche Action pour exécuter votre coup le plus puissant.



### ROULER AU SOL

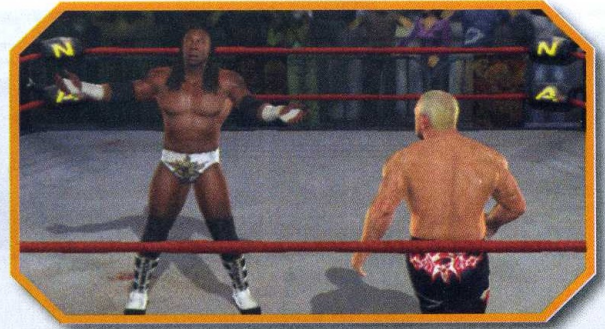
Si vous vous retrouvez étendu au sol, essayez d'utiliser le joystick gauche pour vous éloigner de votre adversaire en roulant au sol – vous gagnerez ainsi du temps jusqu'à ce que vous puissiez vous relever. Appuyez rapidement sur les touches de votre manette pour recouvrer vos forces et vous relever.



## Stratégies

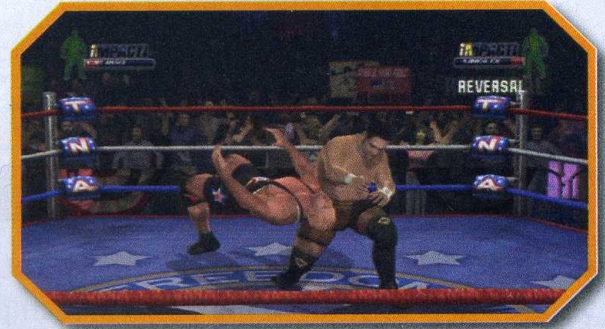
### RECOUVRER DE LA SANTÉ

Après avoir reçu des coups, utilisez la touche Moquerie pour récupérer de la santé dans les parties du corps blessées. Plus les parties de votre corps seront vertes, plus difficiles seront les immobilisations.



### CONTRES (RENVERSEMENTS)

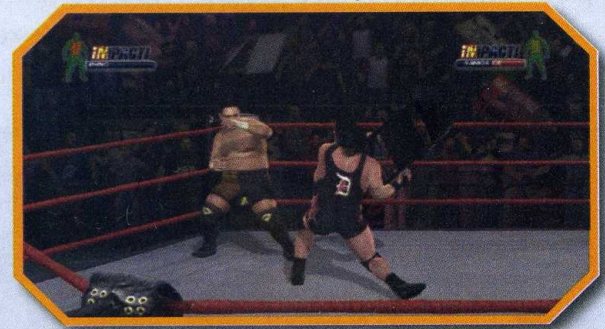
Essayez d'anticiper le coup d'un adversaire, puis appuyez sur **R1** pour contrer son attaque et effectuer un Renversement. Vous pouvez également exécuter un Contre au cours de certaines prises et projections.



20

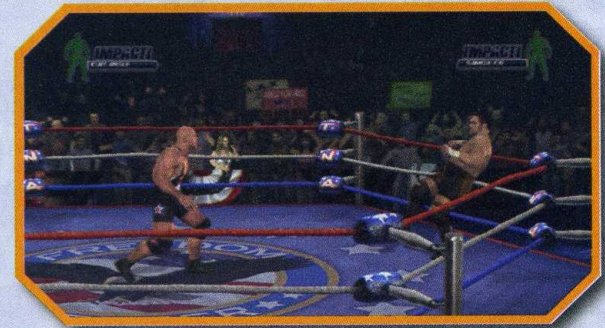
### LE SIÈGE

Faites un tour en dehors du ring et vous pourriez trouver un siège. Appuyez sur **○** pour le ramasser, puis utilisez-le pour frapper votre adversaire.

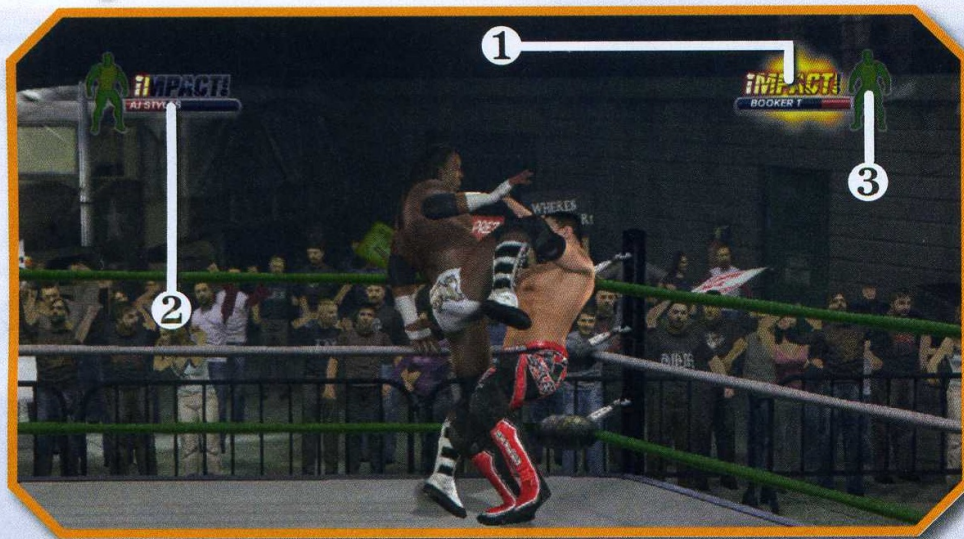


### ATTAQUES EN UTILISANT LES CORDES

Lorsque vous vous déplacez en courant, utilisez les cordes pour bondir en avant depuis l'intérieur du ring (ou depuis le bord du ring) et vous faire projeter vers votre adversaire pour lui infliger des dommages supplémentaires.



## L'ATH



### 1. Jauge/Chrono iMPACT!

21

Le mot « iMPACT! » est à la fois la **Jauge** et le **Chrono** du jeu **iMPACT!**. Lorsque la Jauge iMPACT! est complètement remplie, elle s'embrase pour vous indiquer que vous pouvez activer votre coup Prise de finition. Après s'être embrasée, la jauge commence alors à se vider. Il vous faut ensuite exécuter votre Prise de finition avant que la Jauge iMPACT! ne soit complètement vide.

La Prise de finition ne peut être exécutée qu'en employant une Prise de la tête. Lorsque cette dernière est effectuée, appuyez sur **○** pour exécuter la Prise de finition. Chaque personnage ne possède qu'une seule Prise de finition.



### 2. Jauge/Chrono KO

La **Jauge KO** se remplit au fur et à mesure des coups que reçoit votre personnage. Dès qu'elle est pleine, elle commence aussitôt à se vider automatiquement. Entre le moment où la Jauge KO est pleine et le moment où elle est complètement vide, l'icône « agiter joystick » s'affiche à l'écran pour indiquer que le catcheur est étourdi. Le joueur qui dirige le catcheur étourdi doit alors agiter rapidement le joystick pour se remettre de sa perte de connaissance.



## L'ATH

### 3. Santé

La **Santé** est représentée par une silhouette verte. La couleur de cette silhouette se modifie pour indiquer la partie du corps blessée, ainsi que la quantité de dommages. Il existe quatre types de couleurs différentes pour la silhouette : **Verte** (Santé maximale), **Jaune** (En forme), **Orange** (Blessé) et **Rouge** (Gravement blessé).



La Santé totale est divisée en deux catégories principales : la **Santé générale** et la **Santé corporelle**. La Santé générale est représentée par la couleur du torse et gouverne la difficulté avec laquelle échapper à une immobilisation. La Santé corporelle est partagée entre les trois parties du corps Tête, Jambes et Bras. Les dommages infligés à ces parties du corps déterminent si un joueur peut perdre un match par soumission.

### Immobiliser un Adversaire

22

#### JAUGE RUÉE

La Jauge Ruée apparaît quand vous tentez d'immobiliser un adversaire. Pour essayer d'échapper à une immobilisation, agitez rapidement les joysticks dans n'importe quelle direction.



## L'ATH

### POINTS DE STYLE

Les Points de Style peuvent être remportés pour des combinaisons et d'autres coups spéciaux exécutés avec brio. Les Points de Style déverrouillent des mouvements CAP et des personnages verrouillés.

### JAUGE SOUMISSION

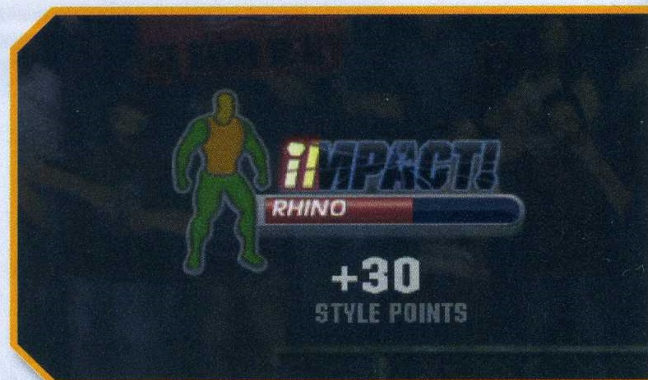
Lorsqu'une Prise de Soumission est exécutée, les touches Soumission apparaissent pour les deux joueurs. Pour exécuter une Prise de Soumission ou y échapper, vous devez appuyer sur les touches affichées à l'écran dans le bon ordre, et ceci plus rapidement que votre adversaire.

Le joueur qui est soumis n'a besoin que d'une réussite pour échapper à la prise. Le joueur qui exécute la soumission doit réussir par trois fois à appuyer sur les trois touches affichées à l'écran.

**23**

### Note

Pour gagner par soumission, la partie du corps immobilisée doit être de couleur rouge sur la Jauge Santé.



# **TNA Entertainment**

## **President**

Dixie Carter

## **Sr. VP of LIVE Events and Licensing**

Andy Barton

## **Executive VP of Creative**

Jeff Jarrett

## **Manager TNA Home Video/Licensing**

Matt Conway

## **TNA Knockout Music/Director of Merchandise**

Serg Salinas

## **Manager of Public Relations**

Steven Godfrey

## **Creative Team**

Vince Russo, Dutch Mantel & Rudy Charles

## **Chief Operating Officer**

Brian Hughes

## **Director of Licensing**

Jason Walker

## **Director of Marketing**

Dan Stevenson

## **Chief Marketing Officer**

Steve Allison

## **Director of Video Production**

Kevin Sullivan

## **Announcers**

Mike Tenay, Don West & Jeremy Borash

## **Wrestlers**

Abyss, AJ Styles, Alex Shelley, Booker T, Brother Devon, Christopher Daniels, Brother Ray, Chris Sabin, Christian Cage, Christy Hemme, Eric Young, Hernandez, Homicide, James Storm, Jay Lethal, Jeff Jarrett, Kevin Nash, Kurt Angle, Rhino, Robert Roode, Samoa Joe, Scott Steiner, Senshi, Shark Boy, Sonjay Dutt, Sting & Tomko

## **Special Thanks**

Midway would like to specially thank Samoa Joe and AJ Styles for their countless hours of contribution in the making and promotion of TNA iMPACT!