

# LIKE NEVER BEFORE!



[www.UltimateNinjaStorm.com](http://www.UltimateNinjaStorm.com)

Fight and Explore in the World of Ninja! Demo Available From the PLAYSTATION®Store!



PLAYSTATION 3



NARUTO™: Ultimate Ninja™: STORM software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trademark names are the properties of their respective owners.



## **WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES**

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

- |                  |                          |                  |                            |
|------------------|--------------------------|------------------|----------------------------|
| • dizziness      | • eye or muscle twitches | • disorientation | • any involuntary movement |
| • altered vision | • loss of awareness      | • seizures       | or convulsion.             |

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

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

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PLAYSTATION®3 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

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

### **NOTICE:**

Use caution when using the SIXAXIS™ wireless controller motion sensor function. When using the SIXAXIS™ wireless controller motion sensor function, be cautious of the following points. If the controller hits a person or object, this may cause accidental injury or damage. Before using, check that there is plenty of space around you. When using the controller, grip it firmly to make sure it cannot slip out of your hand. If using a controller that is connected to the PS3™ system with a USB cable, make sure there is enough space for the cable so that the cable will not hit a person or object. Also, take care to avoid pulling the cable out of the PS3™ system while using the controller.

### **WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:**

Do not connect your PLAYSTATION®3 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

### **HANDLING YOUR PLAYSTATION®3 FORMAT DISC:**

- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

## TABLE OF CONTENTS



GETTING STARTED • 2

GAME CONTROLS • 4

STARTING THE GAME • 5

SCREEN GUIDES AND RULES • 6

BASIC TECHNIQUES • 7

ADVANCED GAMEPLAY • 12

GAME MODES • 13

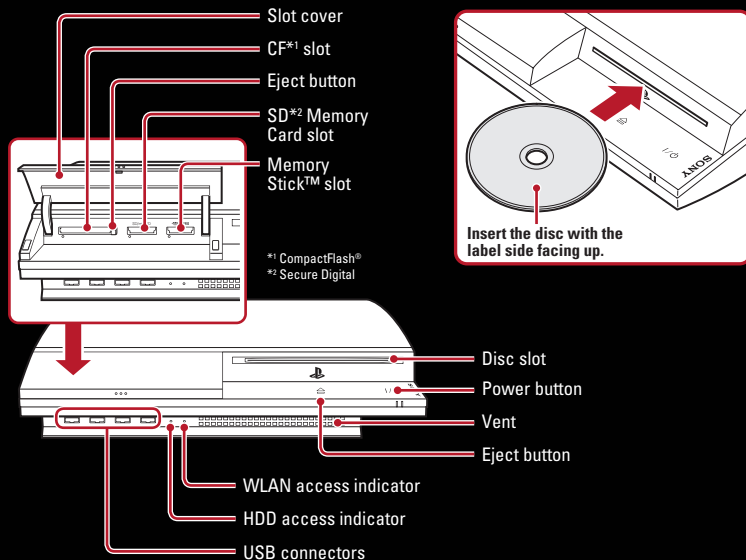
CHARACTER CREATION • 14

WARRANTY • 17

CREDITS • 34

## GETTING STARTED

### PLAYSTATION®3 system front



**Note:** Some models of the PLAYSTATION®3 system do not include media slots. For specific features included, refer to the instructions for use of your model of the PLAYSTATION®3 system.

**Starting a game:** Before use, carefully read the instructions supplied with the PLAYSTATION®3 computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

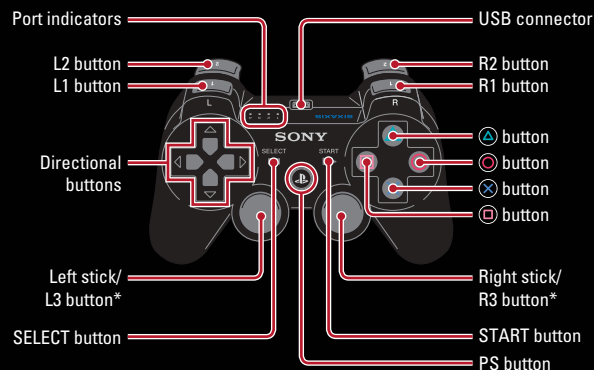
Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the (title name) disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under [Game] in the PLAYSTATION®3 system's home menu, and then press the S button. Refer to this manual for information on using the software.

**Quitting a game:** During gameplay, press and hold down the PS button on the wireless controller for at least 2 seconds. Then select "Quit Game" from the screen that is displayed.

#### Hint

To remove a disc, touch the eject button after quitting the game.

### Using the SIXAXIS™ wireless controller (for PLAYSTATION®3)



\* The L3 and R3 buttons function when the sticks are pressed.

**Note:** To use the controller, you must first register or "pair" the controller with the PLAYSTATION®3 system and assign a number to the controller. For details, refer to the instructions supplied with the system.

### Saved data for PLAYSTATION®3 format software

Saved data for PLAYSTATION®3 format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

# GAME CONTROLS

## DEFAULT CONTROLS

### MENU CONTROLS

|                                         |                                |
|-----------------------------------------|--------------------------------|
| Select Menu Options .....               | Left Stick/Directional Buttons |
| Confirm selection .....                 | ⊗ button                       |
| Cancel menus and other selections ..... | ○ button                       |

### GAME CONTROLS

|                                    |                                |
|------------------------------------|--------------------------------|
| Move Character .....               | Left Stick/Directional Buttons |
| Horizontal Strike (A) .....        | □ button                       |
| Vertical Strike (B) .....          | △ button                       |
| Kick (K) .....                     | ○ button                       |
| Guard (G) .....                    | ⊗ button                       |
| Press A+B+K+G simultaneously ..... | L1 button                      |
| Press B+G simultaneously .....     | L2 button                      |
| SWT .....                          | R1 button                      |
| Press A+B+K simultaneously .....   | R2 button                      |
| Pause game / open pause menu ..... | START button                   |

# STARTING THE GAME

Press START to go to the Mode Select Screen.

## MODE SELECT SCREEN

### SINGLE PLAYER MODES

The single player modes include Story, Tower of Lost Souls, Arcade, and Training.

### VERSUS MODES

The modes in this section allow you to play against another player locally in either Special Versus or Standard Versus.

### PLAYSTATION®NETWORK

The modes in this section allow you to play online against other players on the PLAYSTATION®Network in Special Versus, Standard Versus or Friends Match. Here is where you also check your rankings.

### CHARACTER CREATION

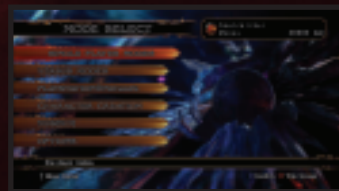
This mode allows you to create a new character for you to play as in SOULCALIBUR® IV. You can also edit standard characters here.

### MUSEUM

View acquired illustrations and unlocked events. Here you can access Chain of Souls, Art Gallery, Event Theater, and Battle Records.

### OPTIONS

Change settings for Install/Uninstall, Versus mode, controller, display, sound and stage music.



## COMMANDES DE JEU

This game is presented in Dolby® Digital 5.1 surround sound. Connect your PLAYSTATION 3 to a sound system with Dolby Digital technology using a digital optical cable. Set the sound system for the optical input. From the system menu of the PLAYSTATION 3, select the Settings menu, then choose Sound Settings, Audio Output Settings, and select Optical Digital. Select Dolby Digital 5.1 ch. Press the right arrow button, and under the Output Format, Dolby Digital 5.1 Ch. should be listed. Press the ⊗ button to save settings. Check the Options menu of each game and set it to output Dolby Digital.

# SCREEN GUIDES AND RULES

These are the basic rules and viewing methods for in-battle screens. The rules and screens vary according to the mode. For details on this, please refer to the pages explaining each game mode.

## BASIC SCREEN GUIDE

**1-CHARACTER NAMES:** Displays the character's name.

**2-HEALTH GAUGE:** The green bar indicates how much health remains for the player's character. When the health gauge reaches zero, the player loses.

**3-TIME:** When the clock reaches zero, time is up for the match. The player with more health wins.

**4-SOUL GAUGE:** Shows how much Soul Charge you have stored. When it's full you can perform a Critical Finish after a SOUL CRUSH.

**5-EQUIPMENT DESTRUCTION GAUGE:** Shows the equipment that has been destroyed.



## PAUSE MENU

When START is pressed during battle in each mode, a Pause Menu will be displayed. Select a submenu with the directional buttons or the left stick, and confirm your selection by pressing  $\times$  button.

**Note:** In some portions of the game, there is no pause menu available (Character Creation and Options).

## HOW TO WIN

Attain any one of the following conditions to win a single battle. Winning a match requires winning a varying number of battles. Adjust the number of battles required to win a match in Battle Count under the Options Menu in the Mode Select Menu. The Battle Count can only be changed for Versus modes.

**KNOCK OUT:** Opponent's health is reduced to zero.

**RING OUT:** Opponent is knocked out of the ring.

**TIME'S UP:** The character with more health when time runs out wins.

**DRAW:** When a double knock out or a double ring out occurs, a draw results. Both sides receive a point for the battle at this time.

**GAME OVER:** This occurs when a match is lost.

# BASIC TECHNIQUES

This section provides an overview of basic moves in SOULCALIBUR®IV. All move commands and controls assume that the character is facing right (standing on the 1P side).

## BASIC CONTROL NOTATION

| COMMAND SYMBOL      | CONTROLLER BUTTON                       | MEANING                 |
|---------------------|-----------------------------------------|-------------------------|
| $\Rightarrow$ ..... | directional buttons or left stick ..... | Hold direction          |
| $\rightarrow$ ..... | directional buttons or left stick ..... | Press direction quickly |
| A .....             | $\square$ button .....                  | Horizontal Strike       |
| B .....             | $\triangle$ button .....                | Vertical Strike         |
| K .....             | $\bigcirc$ button .....                 | Kick                    |
| G .....             | $\times$ button .....                   | Guard                   |

\*The arrows correspond to the up, down, left, and right directions of the directional buttons or left stick.

\*The controller buttons are based on the default setup.

## ATTACK ATTRIBUTE NOTATION

| SYMBOL    | MEANING                             |
|-----------|-------------------------------------|
| H .....   | High-level Attack                   |
| M .....   | Mid-level Attack                    |
| L .....   | Low-level Attack                    |
| U .....   | Unblockable Attack                  |
| SM .....  | Special Mid-level Attack            |
| SL .....  | Special Low-level Attack            |
| T .....   | Throw                               |
| AT .....  | Attack Throw                        |
| SP .....  | Special Movement                    |
| GB .....  | Guard Break                         |
| IMP ..... | Guard Impacts the opponent's attack |
| ST .....  | Battle Stance                       |

# BASIC TECHNIQUES

## 8-WAY RUN

The 8-Way Run is a system that lets the player run in all directions, allowing for a wider array of movement. To do an 8-Way Run in the forward direction, enter ⇨ and the character will run while still facing the opponent. This can be used to dodge the opponent's attacks or to put the player in an advantageous position for combat. There are also moves that can only be executed during an 8-Way Run. Keep in mind, the left stick can be used to enter the same directional controls.

In order to use the directional buttons to move diagonally, press two directions at the same time, for instance, for the ↘ direction, simultaneously press the ⇨ and ↓ directional buttons.

## JUMP AND GUARD

In order to jump, hold G and ↘, ⇧, or ↗. To guard while crouching, hold G and ⇨, ↓, or ↘. The left stick can be used to enter the same directional controls.

## STEP IN/BACK AND SIDE STEP

Players can Step In, Step Back, Left Side Step, and Right Side Step.

Step In ..... ⇨

Step Back ..... ⇐

Left Side Step ..... ⇧

Right Side Step ..... ⇩

Note: When the character is facing right (standing on the 1P side.)

## THROW

Enter A+G or B+G while standing close to an opponent to throw them. In order to escape an opponent's throw, press A against an A+G throw, or B against a B+G throw just as the opponent starts the move.

# BASIC TECHNIQUES

## ATTACK ATTRIBUTES AND GUARD

### HIGH-LEVEL ATTACK

Useful against standing opponents or opponents jumping towards the player. Use a Standing Guard to defend or Crouch to evade.

### MID-LEVEL ATTACK

Useful against both standing and crouching opponents. Use a Standing Guard to defend, but not a Crouching Guard.

### LOW-LEVEL ATTACK

Useful against both standing and crouching opponents. Use a Standing or Crouching Guard to defend.

## CONTROLS WHILE ON THE GROUND

Get up in place ..... Press G.

Rolling forward or backward to get up ..... Press ⇨ (forward) or ⇐ (backward) while on the ground

Rolling sideways to get up ..... Press ⇧ (towards the back) or ⇩ (towards the front) while on the ground

Attacking while getting up ..... Press an attack button (A, B, K) while on the ground

## STUN RECOVERY

Certain attacks can stun characters, causing them to lose their balance and temporarily be unable to move. In this situation, pressing the directional buttons, the left stick, or any of the A, B, K, G repeatedly speeds up recovery.

# BASIC TECHNIQUES

## UKEMI

Certain powerful attacks can throw a character down onto the ground. Press G while going down to quickly recover and return to a ready position.

- Forward Ukemi .....Enter → + G while going down.
- Backward Ukemi .....Enter ← + G while going down.
- Side Roll Ukemi .....Enter ↓ + G or ↑ + G while going down.

## GUARD IMPACT

Use one of the following commands at the right moment to repel or parry an opponent's attack. This is called Guard Impact. When successful, both parties are momentarily stunned. The player who successfully used Guard Impact is able to move first, and will therefore have an advantage in the fight. Guard Impact is effective against almost every technique, but there are a few exceptions.

- To repel High and Mid attacks .....Press → + G.
- To repel Mid and Low attacks .....Press ↘ + G.
- To parry an opponent's High and Mid attacks .....Press ← + G.
- To parry Mid and Low attacks .....Press ↙ + G.

### REVERSE GUARD IMPACT

When an attack is repelled or parried by a Guard Impact, the player is in the disadvantageous position of being unable to attack or guard. However, if attacked while still immobile, the player can use Guard Impact against the opponent.



# BASIC TECHNIQUES

## JUST IMPACT

When entering Guard Impact ←+G or →+G, if your timing perfectly matches that of your opponent's attack, it will become a Just Impact. If you land a hit with an attack after a Just Impact, it will be treated as a counter. Depending on the move, you can see a large damage increase.

## THE RELATIONSHIP BETWEEN STRIKES AND 8-WAY RUN

In addition to the various attacks, defensive techniques, and special moves in SOULCALIBUR®IV, there is the tripartite relationship between the basic attacks (vertical strike, horizontal strike) and 8-Way Run.

### 8-WAY RUN

Use the 8-Way Run to dodge vertical strikes. Run behind opponents and follow up with a powerful attack.

### HORIZONTAL STRIKE

Stop an opponent's 8-Way Run with a horizontal strike. Since the opponent is running, the likelihood of a Run Counter is high.

### VERTICAL STRIKE

Vertical strikes have the ability to crush horizontal strikes. Match an opponent's horizontal strike with a strong vertical strike to gain the upper hand.

# ADVANCED GAMEPLAY

## SOUL GAUGE

The Soul Gauge is located next to the HP Gauge. As the player blocks attacks it will gradually change from green to red and ultimately start flashing red. The Soul Gauge will restore to the initial green state and eventually the fully charged blue state, as a player's attacks hit the opponent.

## SOUL CRUSH

When their Soul Gauge is flashing red, any further blocks against strong attacks or a Guard Impact by the opponent will put the player in a vulnerable defenseless state.

## EQUIPMENT DESTRUCTION

Head, Upper Body, or Lower Body equipment will be destroyed depending on the type of attacks that put the character in a state of SOUL CRUSH. Continuous attack on one area will also result in an eventual destruction of equipment. Damage rate to that specific area will increase once the equipment is destroyed. Equipment condition is displayed on the Armor Indicator below the Soul Gauge.

## CRITICAL FINISH

A Critical Finish can be executed by pressing the G+A+B+K buttons simultaneously when the opponent is in a state of SOUL CRUSH. Successful execution will end the battle in one fatal attack.



## FORCE GAUGE

This gauge is a special addition used only for the guest *STAR WARS*® characters in SOULCALIBUR®IV. The gauge is full at the beginning of the match and shows the amount of Force power available during the fight. The Force Gauge is drained as Force powers are used in gameplay and slowly replenishes over time and upon landing successful hits.

When the Force Gauge is overused and drained to zero, the character will become overcome by the Force and enter a state of dizziness, becoming temporarily uncontrollable.



# GAME MODES

## SINGLE PLAYER MODES

### STORY

Discover the legend of Soulcalibur as you progress through the story. Standard characters may be used to unlock unique storylines through text and cutscenes. While playing Story mode, players may earn money and equipment depending on the enemy they fight. Money may be used to buy upgrades such as armor and weapons.

### TOWER OF LOST SOULS

A sixty-floor tower of opponents where the player can either Ascend or Descend. Choose to Ascend and you can capture the tower by defeating the boss. Choose to Descend and see just how many enemies you can defeat. Each battle presents a unique obstacle, as certain conditions and characteristics are manipulated to challenge the player to adapt and evaluate each fight carefully. If the player overcomes these challenges they will be rewarded greatly with new unlockables. Progress in the Tower of Lost Souls is saved after each set of floors and play may be resumed from any previous mission.

### ARCADE

Arcade mode consists of eight consecutive stages. Players earn points based on how well they play and scores are ranked online.

### TRAINING

Training mode is freeform and allows the player to hone their fighting skills without the worry of a competitive match.

## VERSUS MODES

### SPECIAL VERSUS

An offline match mode where players may use their fighters with customized armor, weapons, and skills.

### STANDARD VERSUS

An offline match mode where players may use customized fighters but their customized skills will not affect their attributes.

## PLAYSTATION®NETWORK

NOTE: Playing SOULCALIBUR®IV online is subject to your acceptance of the terms and conditions under the User Agreement. A full copy is available online at [www.namcobandaigames.com/terms](http://www.namcobandaigames.com/terms).

### SPECIAL VERSUS

An online match mode where players may use their fighters with customized armor, weapons, and skills. Players may battle in both Ranked and Player Match modes.

### STANDARD VERSUS

An online match mode where players may not use customized fighters. Players may battle in both Ranked and Player Match modes.

### FRIENDS MATCH

Play against PlayStation®Network friends only. Choose from a Quick Match and join any Friend Match, Custom Search to find Friends Matches with certain criteria, or Create Session and make your own custom matches for your friends.

# CHARACTER CREATION

Create your own original characters and edit the look of standard character parts such as hair and clothing. Use your own created character to play in other modes such as Versus modes, Single Player modes or through PlayStation®Network.

## CHARACTER SELECT

After selecting Character Creation from the Mode Select Menu you'll be taken to the Character Select screen. Here you can choose either to modify a current SOULCALIBUR®IV character or make a completely new character. To perform the latter, select the icon with two unknown characters.

## CREATING A NEW CHARACTER

After selecting the new character icon from Character Select, pick a save slot to place your creation in. Unused slots are marked with a golden color. Next choose your characters gender and fighting style. The fighting style is based on the combat style of twenty five different SOULCALIBUR®IV standard characters.

### TRAITS MENU

After selecting a fighting style, you'll be taken to a menu where you shape the personal and combat traits of your character. Decide if they'll have a particular combat trait under the Battle Trait selection, if they'll have an armor preference under Equipment Trait, and if they are evil, good, or normal under Alignment.

# CHARACTER CREATION

## CREATING A NEW CHARACTER (CONTINUED)

### EDIT MENU

The Edit Menu is where you dive in and really customize your character. You have six main categories in your edit menu on the left. These are:

**1-EQUIPMENT:** Here you can change your character's attire. There are twelve options to choose from.

**2-EQUIPMENT COLOR:** Change the color of all clothing and accessories here. You can choose to change colors of items individually or all at once using the whole body icon at the top.

**3-MODEL INFORMATION:** This section allows you to change the physical aspects of your character. There are nine total options, which include body physique, voice, hair and face.

**4-STYLE/WEAPON:** Edit your character's selected fighting style and weapons.

**5-SKILL SETTINGS:** Customize your attacks and increase your combat statistics.

**6-SYSTEM:** Here you can finalize your edits, including character name, background selection and pose selection. You can also test your character in a mock battle.

### STATISTICS MENU

On the right side of the screen is the Statistics Menu, which displays your characters combat and attack statistics. These stats are affected by some of the options you select in the Edit Menu.

### CAMERA CONTROLS

It is possible to adjust the camera with the right stick or zoom in and out with **L2**, **R2** buttons.





Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level? Having problems getting your game to work properly? Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser! Simply go to [livehelp.namco.com](http://livehelp.namco.com) for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

**ATTN: Customer Service**  
**4555 Great America Parkway, Suite 201**  
**Santa Clara, CA 95054**

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at [support@namcobandagames.com](mailto:support@namcobandagames.com) or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online: [www.namcobandaignames.com](http://www.namcobandaignames.com)  
Visit our Website to get information about our new titles.

**LIMITED WARRANTY:** NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part , at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

**LIMITATIONS ON WARRANTY:** Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

## **⚠ WARNING: PHOTSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES**

### **AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ ET CRISES D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBILITÉ ET CRISES D'ÉPILEPSIE**

Un très faible pourcentage de personnes peut être victime de crises d'épilepsie ou de pertes de vision (équivalant au phénomène du voile noir) lors d'une exposition à certains motifs lumineux ou clignotants. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans sur un écran de télévision ou en jouant à des jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie ou une perte momentanée de la vision chez ces personnes. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie qui n'auraient pas été détectés au préalable même chez des personnes n'ayant jamais éprouvé de crises ou d'autres symptômes de l'épilepsie. Si vous ou l'un des membres de votre famille avez déjà souffert d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. **CESSEZ IMMÉDIATEMENT** le jeu si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé ou symptômes suivants :

- étourdissements;
- troubles de la vision;
- tics oculaires ou musculaires;
- pertes de conscience;
- désorientation;
- crise d'épilepsie;
- mouvement involontaire ou convulsion quelconque.

**RECOMMENCEZ À JOUER À CE JEU SEULEMENT SI VOTRE MÉDECIN VOUS Y AUTORISE.**

### **Manipulation et utilisation des jeux vidéo afin de réduire les probabilités d'une crise d'épilepsie**

- Utilisez ce système dans une pièce bien éclairée et tenez-vous le plus loin possible de l'écran du téléviseur.
- Évitez d'utiliser des téléviseurs dont l'écran est de grandes dimensions. Utilisez un téléviseur doté de l'écran le plus petit possible.
- Évitez d'utiliser votre système PLAYSTATION<sup>™</sup>3 pendant des périodes trop prolongées. Faites une pause de 15 minutes pendant chaque heure de jeu.
- N'utilisez pas ce jeu lorsque vous êtes fatigué(e) ou lorsque vous avez besoin de dormir.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si vous ressentez n'importe lequel des symptômes suivants : vertiges, nausée ou sensation comparable à celle du mal des transports; inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie de votre corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

### **AVERTISSEMENTS AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉPROJECTEURS :**

Ne branchez pas votre console de jeu PLAYSTATION<sup>™</sup>3 à un poste de télévision à projection (téléprojecteur) sans avoir au préalable consulté le mode d'emploi du téléviseur, à moins qu'il ne s'agisse d'un écran de type DEL. Omettre cette précaution peut endommager l'écran de votre téléviseur.

### **MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE FORMAT PLAYSTATION<sup>™</sup>3 :**

- Évitez de le plier, de l'écraser ou de le plonger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque exposé à la lumière directe du soleil, à proximité d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Veillez à ce que ce disque reste propre. Manipulez toujours le disque en le tenant par ses bords et rangez-le dans son coffret de protection lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque avec un chiffon doux, non pelucheux et sec, en essuyant toujours le disque du centre vers l'extérieur en ligne droite. N'utilisez en aucun cas des solvants ou produits nettoyants abrasifs.

## **T A B L E D E S M A T I È R E S**



**P O U R C O M M E N C E R • 2 0**

**C O M M A N D E S D E J E U • 2 2**

**C O M M E N C E R À J O U E R • 2 3**

**G U I D E S D E L'É C R A N E T R È G L E S • 2 4**

**T E C H N I Q U E S D E B A S E • 2 5**

**T E C H N I Q U E S D E J E U A V A N C É E S • 3 0**

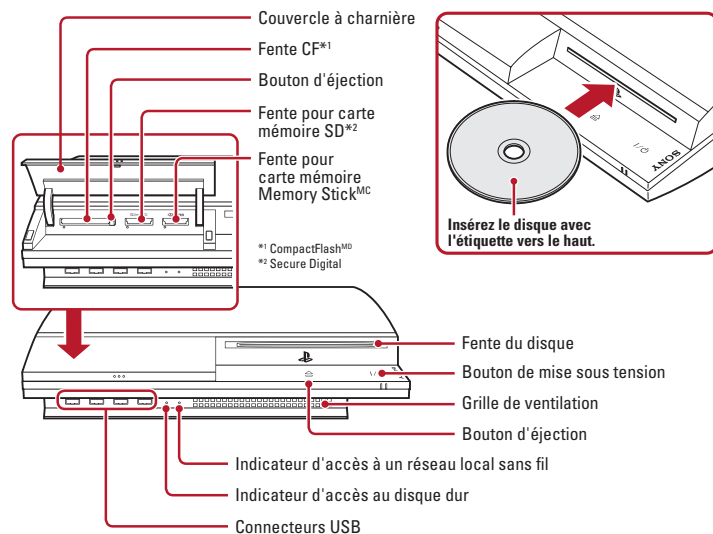
**M O D E S D E J E U • 3 1**

**C R É A T I O N D E P E R S O N N A G E • 3 2**

**C R É D I T S • 3 4**

**W A R R A N T Y • 4 1**

## Système PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3 vu de face



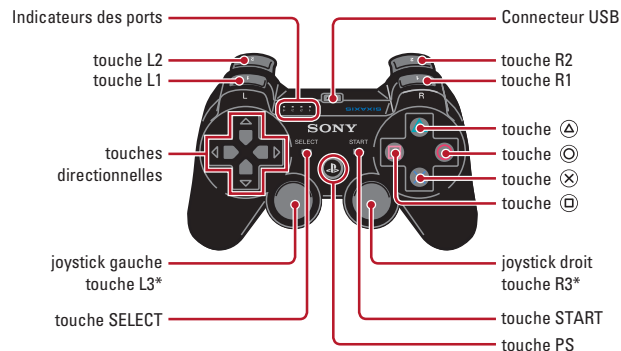
**Pour commencer à jouer :** Veuillez lire attentivement le mode d'emploi fourni avec le système électronique de divertissement PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3. Cette documentation renferme des informations sur l'installation et l'utilisation de votre système, de même que des renseignements importants sur la sécurité.

Assurez-vous que le commutateur de mise sous TENSION PRINCIPAL DE L'APPAREIL (situé à l'arrière) est ouvert (« ON »). Insérez le disque SoulCalibur<sup>®</sup> 4 dans la fente du disque, l'étiquette vers le haut. Sélectionnez l'icône pour ce logiciel sous Time Crisis<sup>MC</sup> 4 sur le menu d'accueil du système PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3 et appuyez sur le boutons. Reportez-vous au présent guide pour des informations sur la façon d'utiliser ce logiciel.

**Quitter le jeu :** Au cours du jeu, appuyez sur le bouton PS de la manette de jeu sans fil et tenez-le enfoncé pendant au moins deux secondes. Sélectionnez ensuite « Quit Game » sur l'écran qui sera affiché.

**Un conseil** Pour retirer le disque, appuyez sur le bouton d'éjection après avoir quitté le jeu.

## Utiliser la manette sans fil SIXAXIS<sup>MC</sup> (pour PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3)



\* Les touches L3 et R3 fonctionnent lorsque vous appuyez sur les manches analogiques.

**Remarque :** Pour utiliser la manette de jeu, vous devez d'abord enregistrer ou « jumeler » la manette avec le système PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3 et assigner un numéro à la manette. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi fourni avec le système.

## Sauvegarde des données pour les logiciels du format PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3

Les données sauvegardées pour les logiciels du format PLAYSTATION<sup>MD</sup> 3 sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données sont affichées sous « Saved Game Utility » dans le menu du jeu (Game Menu).

# COMMANDES DE JEU

## DEFAULT CONTROLS

### COMMANDES DE MENU

|                                                |                                                                                          |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sélection des options du menu.....             | Joystick analogique gauche<br>Touches directionnelles                                    |
| Confirmation d'une sélection .....             | Touche  |
| Annulation des menus et autres sélections..... | Touche  |

### COMMANDES DE JEU

|                                                  |                                                                                          |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Déplacer le personnage .....                     | Joystick analogique gauche<br>Touches directionnelles                                    |
| Coup horizontal (A) .....                        | Touche  |
| Coup vertical (B).....                           | Touche  |
| Coup de pied (K) .....                           | Touche  |
| Garde (G) .....                                  | Touche  |
| Appuyer simultanément sur A+B+K+G .....          | Touche  |
| Appuyer simultanément sur B+G .....              | Touche  |
| SWT .....                                        | Touche  |
| Appuyer simultanément sur A+B+K.....             | Touche  |
| Interrompre le jeu / Afficher le menu Pause..... | Touche START                                                                             |

# COMMENCER A JOUER

Si le disque est inséré dans le système PLAYSTATION®3 et que la partie est lancée, l'écran titre s'affiche. Appuyez sur la touche START pour avancer à l'écran Sélection du Mode.

## ÉCRAN DE SÉLECTION DU MODE

### MODES JOUEUR UNIQUE

Les modes Joueur unique incluent les modes Histoire, Tour des Ames Perdues, Arcade et Entraînement.

### MODES DUEL

Les modes de cette section vous permettent de jouer contre un autre joueur en local, soit en Duel Special, soit en Duel Standard.

### PLAYSTATION®NETWORK

Les modes de cette section vous permettent de jouer en ligne contre un autre joueur sur PLAYSTATION®Network, soit en Duel Special, soit en Duel Standard ou en Match entre amis. Vous pouvez également vérifier ici votre classement.

### CRÉATION DE PERSONNAGE

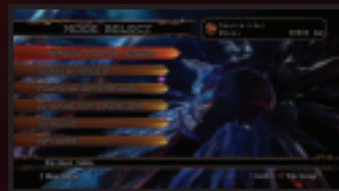
Ce mode vous permet de créer un nouveau personnage que vous pourrez utiliser pour jouer à SOULCALIBUR® IV. Vous pouvez également modifier ici des personnages standards.

### MUSÉE

Affichez les illustrations obtenues et les événements déverrouillés. Ici, vous pouvez accéder à Chaîne d'Âmes, Galerie d'Art, Théâtre et Statistiques de Combat.

### OPTIONS

Modifiez la réglages du Mode Duel, les commandes, l'écran, le son et la musique d'ambiance. Vous pouvez également enregistrer ou charger vos données ici.



# GUIDES DE L'ECRAN ET REGLES

Trouvez ici les règles de base et les méthodes de visualisation pour les écrans dans les combats. Les règles et les écrans peuvent varier selon le mode. Pour plus d'informations, veuillez vous référer aux pages d'explication de chaque mode de jeu.

## GUIDE DE L'ÉCRAN DE BASE

**1-NOMS DES PERSONNAGES:** Indique le nom du personnage.

**2-JAUGE D' ÉNERGIE:** La barre verte indique l'énergie restante du personnage contrôlé par le joueur. Lorsque la jauge atteint zéro, le joueur perd la partie.

**3-TEMPS:** Lorsque le minuteur atteint zéro, la partie prend fin. Le joueur qui possède le plus d'énergie gagne.

**4-JAUGE D'ÂME:** Indique le niveau de Charge d'Âmes que vous avez stocké. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez accomplir une Fin Critique.

**5-JAUGE DE DESTRUCTION D'ÉQUIPEMENTS:** Indique les équipements qui ont été détruits.



## MENU PAUSE

Le menu Pause s'affiche lorsque le joueur appuie sur la touche START pendant le combat, dans n'importe quel mode. Sélectionnez un sous-menu en utilisant les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche, puis confirmez votre sélection avec la touche button.

Note: Dans certaines zones du jeu, le menu Pause n'est pas disponible (Création de Personnage et Options).

## COMMENT GAGNER

Pour remporter une bataille, vous devez remplir l'une des conditions suivantes. Pour remporter un match, vous devez gagner un nombre variable de combats. Réglez le nombre de combats à gagner pour remporter un match dans Compteur de Combats, dans le Menu Options du Menu Sélection du mode. Le Compteur de Combats peut uniquement être modifié pour les modes Duels.

**KO:** l'énergie de votre adversaire tombe à zéro.

**HORS DU RING:** l'adversaire est projeté hors de la zone de combat.

**TEMPS ÉCOULÉ :** Lorsque le temps est écoulé, le personnage à qui reste possède le plus d'énergie gagne.

**MATCH NUL ET MORT SUBITE:** Lorsque les deux joueurs perdent toute leur énergie en même temps, ou qu'ils sont projetés hors de la zone de combat en même temps, il y a un match nul. Tous deux reçoivent un point pour le combat. Si les deux personnages possèdent le même nombre de combats nécessaire pour remporter le match au moment du nul, la partie passe en Mort subite.

**PARTIE TERMINÉE:** Ceci se produit lorsqu'un match est perdu. Dans les modes qui sont classés, comme dans le mode d'Arcade, les joueurs qualifiés auront leurs gamertags écrits dans les classements. Dans le mode Histoire, lorsque Partie Terminée est atteint, un écran Continuer s'affiche. Appuyez sur la touche START avant la fin du compte à rebours pour continuer à jouer.

# TECHNIQUES DE BASE

Cette section fournit une vue d'ensemble des mouvements en jeu dans SOULCALIBUR®IV. Toutes les actions et les commandes de déplacement sont exprimées pour un personnage fait face à la droite (en se tenant sur le côté J1).

## NOTATIONS DES COMMANDES DE BASE

| SYMBOLE | TOUCHE DE COMMANDE                                           | ACTION                               |
|---------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
|         | touches directionnelles ou le joystick analogique gauche     | Appuyer rapidement sur une direction |
|         | touches directionnelles ou sur le joystick analogique gauche | Maintenir une direction enfoncée     |
| A       | Touche                                                       | Coup horizontal                      |
| B       | Touche                                                       | Coup vertical                        |
| K       | Touche                                                       | Coup de pied                         |
| G       | Touche                                                       | Garde                                |

\*Les flèches correspondent aux touches directions haut, bas, gauche et droit des touches directionnelles ou du joystick analogique gauche.

\*Les touches de commande sont basées sur les réglages par défaut.

## NOTATIONS DES ATTRIBUTS DES ATTAQUES

| SYMBOLE | ACTION                              |
|---------|-------------------------------------|
| H       | Attaque en hauteur                  |
| M       | Attaque à mi-hauteur                |
| L       | Attaque basse                       |
| U       | Ne peut pas être bloqué             |
| SM      | Attaque spéciale à mi-hauteur       |
| SL      | Attaque basse spéciale              |
| T       | Projection                          |
| AT      | Projection d'attaque                |
| SP      | Action spéciale                     |
| GB      | Briser la garde                     |
| IMP     | Garde qui affecte l'attaque adverse |
| ST      | Position de combat                  |

# TECHNIQUES DE BASE

## COURSE À 8 DIRECTIONS

La Course à 8 Directions est un système permettant au joueur de courir dans tous les sens, lui octroyant une plus vaste marge de manœuvre. Pour faire une Course à 8 Directions vers l'avant, appuyez sur  $\Rightarrow$  et le personnage se mettra à courir tout en faisant face à son adversaire. Ceci peut s'avérer utile pour esquiver les attaques ennemies ou pour placer le joueur dans une position avantageuse durant le combat. Certains mouvements ne peuvent être exécutés que dans une Course à 8 Directions. N'oubliez pas que le joystick analogique gauche peut être utilisé pour effectuer les mêmes commandes que les touches directionnelles.

Pour utiliser les touches directionnelles pour vous déplacer en diagonale, appuyez sur deux directions en même temps, par exemple, pour la direction  $\swarrow$  direction, appuyez simultanément sur les touches directionnelles  $\Rightarrow$  et  $\downarrow$ .

## SAUT ET GARDE

Pour sauter, maintenez les touches G et  $\swarrow$ ,  $\uparrow$ , ou  $\nearrow$  enfoncées. Pour rester en garde et vous accroupir, maintenez les touches G et  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ , ou  $\nwarrow$ . Le joystick analogique gauche peut être utilisé pour effectuer les mêmes commandes que les touches directionnelles.

## FAIRE UN PAS EN AVANT, EN ARRIÈRE OU SUR LE CÔTÉ

Les joueurs peuvent faire un pas en avant, en arrière, à gauche ou à droite.

Pas en avant .....  $\rightarrow$   
Pas en arrière .....  $\leftarrow$   
Pas à gauche .....  $\uparrow$   
Pas à droite .....  $\downarrow$

\*Lorsque le personnage est tourné vers le côté droit (se tenant sur le côté J1).

## PROJECTION

Appuyez sur les touches de A+G ou B+G lorsque vous vous tenez à proximité d'un adversaire pour le projeter. Pour échapper à une projection de votre adversaire, appuyez sur la touche de A pour contrer une projection A+G, ou sur B contre une projection B+G, dès que l'adversaire lance son mouvement.

# TECHNIQUES DE BASE

## ATTRIBUTS D'ATTAQUE ET GARDE

### ATTAQUE EN HAUTEUR

Utile contre les adversaires se tenant debout ou ceux bondissant vers le joueur. Utilisez une position de garde debout pour vous défendre, ou accroupez-vous pour esquiver.

### ATTAQUE À MI-HAUTEUR

Utile contre les adversaires se tenant debout ou accroupis. Utilisez une position de garde debout pour vous défendre, pas une position accroupie.

### ATTAQUE SPÉCIALE À MI-HAUTEUR

Utile contre les adversaires se tenant debout ou accroupis. Utilisez une position de garde debout ou accroupie pour vous défendre.

## COMMANDES À UTILISER AU SOL

Se remettre sur pied ..... Appuyez sur G

Rouler en avant ou en arrière pour se relever .... Appuyez sur  $\rightarrow$  (avant) ou  $\leftarrow$  (arrière) lorsque vous êtes au sol

Rouler sur le côté pour se relever ..... Appuyez sur  $\uparrow$  (vers l'arrière) ou  $\downarrow$  (vers l'avant) lorsque vous êtes au sol

Attaquer tout en se relevant ..... Appuyez sur une touche d'attaque (A, B, K) lorsque vous êtes au sol

## RÉCUPÉRATION PROGRESSIVE

Certaines attaques peuvent paralyser les personnages, leur faisant perdre l'équilibre et leur capacité de se déplacer. Dans ces cas, vous pouvez accélérer leur récupération en appuyant de manière répétée sur les touches directionnelles, le joystick analogique gauche ou l'un des touches pour A, B, K ou G.

# TECHNIQUES DE BASE

## UKEMI

Certaines attaques puissantes peuvent projeter un personnage à terre. Appuyez sur G lorsque vous tombez pour récupérer vos forces rapidement et retourner à une position normale.

Ukemi Avant .....Appuyez sur → + G lorsque vous tombez.

Ukemi Arrière .....Appuyez sur ← + G lorsque vous tombez.

Ukemi de Côté.....Appuyez sur ↓ + G or ↑ + G lorsque vous tombez.

## IMPACT DE GARDE

Utilisez une des commandes suivantes au bon moment pour repousser ou parer une attaque ennemie. C'est ce qu'on appelle l'Impact de Garde. Lorsqu'elle est effectuée avec succès, les deux combattants sont momentanément paralysés. Le premier personnage qui a réussi à faire un Impact de Garde sera le premier capable de bouger, lui donnant un avantage lors du combat. L'Impact de garde est très efficace contre presque toutes les techniques, à quelques exceptions près.

Pour repousser les attaques en hauteur et à mi-hauteur, appuyez sur → + G.

Pour repousser les attaques à mi-hauteur et les attaques basses, appuyez sur ↓/→ + G.

Pour parer les attaques en hauteur et à mi-hauteur, appuyez sur ← + G.

Pour parer les attaques à mi-hauteur et les attaques basses, appuyez sur ↓/← + G.

### IMPACT DE GARDE INVERSÉ

Lorsqu'une attaque est repoussée ou parée avec un Impact de Garde, le joueur se trouve dans la position désavantageuse de ne pas pouvoir attaquer ou se défendre. Cependant, s'il est attaqué lorsqu'il est encore immobile, le joueur peut utiliser la technique d'Impact de Garde inverse contre son adversaire.



# TECHNIQUES DE BASE

## IMPACT À POINT

Lorsque vous effectuez un Impact de garde ←+G ou →+G, si votre impact se produit exactement au même moment que celui de votre adversaire, il devient un Impact à Point. Si vous réussissez à décocher un coup juste après un Impact à Point, la manœuvre compte comme une contre-attaque. Selon la nature du coup, vous pourrez voir une augmentation significative des dommages infligés.

## COMBINAISONS DE COUPS VERTICAUX, HORIZONTALS ET DE LA COURSE À 8 DIRECTIONS

En plus des attaques, des techniques de défense et des mouvements spéciaux divers de SOULCALIBUR®IV, il existe des combinaisons triparties avec les attaques de base (verticales et horizontales) et la Course à 8 Directions.

### COURSE À 8 DIRECTIONS

Utilisez la Course à 8 Directions pour esquiver les coups verticaux. Courez après vos adversaires et suivez avec une attaque puissante.

### COUP HORIZONTAL

Arrêtez un adversaire dans sa Course à 8 Directions en utilisant un coup horizontal. Puisque l'adversaire est en pleine course, la probabilité d'un Contre en Cours est élevée.

# TECHNIQUES DE JEU AVANCEES

## JAUGE D'ÂME

La Jauge d'Âme se remplit à mesure que le temps passe, alors qu'elle se vide quand vous êtes en garde. Une fois que la Jauge d'Âme est pleine, vous pouvez accomplir une Fin Critique.

## ÉCRASEMENT D'ÂME

Lorsque la Jauge d'Âme du joueur clignote rouge, il entre dans un état d'Écrasement d'Âme, et il est incapable d'effectuer une garde contre les attaques de l'adversaire.

## DESTRUCTION D'ÉQUIPEMENTS

Une fois qu'un Écrasement d'Âme a été réussi, le joueur peut détruire une partie de l'armure de son adversaire grâce à une attaque puissante.

## FIN CRITIQUE

Lorsque la Jauge d'Âme du joueur atteint 100 et qu'il réussit un Écrasement d'Âme, il peut déclencher une Fin Critique meurtrière contre son adversaire. En appuyant sur les touches pour G+A+B+K, le joueur déclenche une attaque puissante qui inflige 100 % de dommages à l'énergie de l'adversaire.



## JAUGE DE FORCE

Cette jauge est un ajout spécial utilisé uniquement par les personnages spéciaux de Star Wars® dans SOULCALIBUR®IV. La jauge est pleine au début du match, et indique le niveau de puissance de la force disponible pendant le combat. La Jauge de force diminue à mesure que des pouvoirs de la force sont utilisés pendant le jeu, et se remplit lentement au fil du temps et des coups réussis.

Lorsque la Jauge de Force est trop utilisée et qu'elle atteint zéro, le personnage est englouti par la force et entre dans un état de vertige, devenant temporairement incontrôlable ou perdant de l'énergie.



# MODES DE JEU

## MODE JOUEUR UNIQUE

### HISTOIRE

Découvrez la légende de Soul Calibur en progressant dans le mode Histoire. Les personnages normaux et les personnages créés peuvent être utilisés pour débloquent des histoires uniques, grâce à du texte et des scènes. En jouant dans le mode Histoire, les joueurs peuvent gagner de l'argent et des équipements, selon l'ennemi qu'ils combattent. L'argent gagné peut être utilisé pour acheter des améliorations, pour l'armure et les armes par exemple.

### TOUR DES ÂMES PERDUES

Une tour de soixante étages remplie d'adversaires, où le joueur peut Monter ou Descendre. Choisissez de Monter et vous pourriez vaincre la tour en battant le boss final. Choisissez de Descendre et voyez combien d'ennemis vous pouvez vaincre. Chaque combat représente un obstacle unique, qui est régi par des conditions et des caractéristiques spéciales pour mettre le joueur au défi, car il devra s'adapter et évaluer chaque combat attentivement. Si le joueur remporte ces défis, il en sera grandement récompensé avec de nouveaux éléments débloqués. Votre progression dans la Tour des Âmes Perdues est enregistrée à chaque lot d'étages, et vous pouvez reprendre le jeu d'une mission précédente.

### ARCADE

Le mode Arcade est composé de huit stades consécutifs. Les joueurs remportent des points selon la manière dont ils jouent, et leur score est classé en ligne.

### ENTRAÎNEMENT

Le mode Entraînement est un espace libre qui permet le joueur de perfectionner ses techniques de combat, sans le souci d'un match officiel.

## MODE DUEL

### DUEL SPÉCIAL

Un mode de match hors ligne où les joueurs peuvent utiliser leurs personnages avec l'armure, les armes et les compétences personnalisées.

### DUEL STANDARD

Un mode de match hors ligne où les joueurs ne peuvent pas personnaliser leurs personnages.

## PLAYSTATION®NETWORK

### DUEL SPÉCIAL

Un mode de match en ligne où les joueurs peuvent utiliser leurs personnages avec une armure, des armes et compétences personnalisées. Les joueurs peuvent disputer des combats dans les modes Match classe et Match joueur.

### DUEL STANDARD

Un mode de match en ligne où les joueurs ne peuvent pas utiliser les personnages personnalisés. Les joueurs peuvent disputer des combats dans les modes Match Classe et Match Joueur.

### MATCH ENTRE AMIS

Affrontez uniquement des amis du PlayStation®Network. Sélectionnez un Match rapide pour rejoindre n'importe quel match entre amis. Recherche personnalisée pour trouver des matches entre amis qui répondent à certains critères, ou Créer une session pour créer des matches personnalisés avec vous amis.

# CREATION DE PERSONNAGE

Créez vos propres personnages originaux et changez l'apparence de leurs parties standard telles que les cheveux et le costume. Utilisez le personnage que vous avez créé pour jouer dans d'autres modes comme les modes Duels, Joueur Unique et Arcade.

## SÉLECTION DU PERSONNAGE

Après avoir sélectionné Création du personnage dans le menu Sélection du Mode, l'écran Sélection du Personnage s'affiche. C'est ici que vous pouvez décider de modifier un personnage de SOULCALIBUR®IV, ou de créer un personnage complètement original. Pour cette deuxième option, sélectionnez l'icône avec deux personnages inconnus.

## CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE

Après avoir sélectionné l'icône de nouveau personnage dans Sélection du Personnage, choisissez un bloc de données pour enregistrer votre création. Les blocs inutilisés sont indiqués par une couleur dorée. Choisissez ensuite le sexe et le style de combat de votre personnage. Le style de combat est basé sur celui des vingt-six personnages différents de SOULCALIBUR®IV (et des autres qui sont débloqués).

### MENU TYPE

Après avoir sélectionné le style de combat, un menu s'affiche pour vous permettre de façonner les caractéristiques personnelles et de combat de votre personnage. Decidez s'il aura une caractéristique de combat spéciale dans la Caractéristique de Combat, une armure préférée dans Caractéristique d'Équipement, et s'il sera bon, méchant ou normal dans Alignement.

# CREATION DE PERSONNAGE

## CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE (CONTINUÉ)

### MENU MODIFIER

C'est dans le menu Modifier que commence réellement la création sur mesure de votre personnage. Six catégories principales figurant sur la gauche du menu Modifier. Il s'agit de:

**1-ÉQUIPEMENT:** Vous pouvez changer ici le costume de combat de votre personnage. Douze options s'offrent à vous.

**2-COULEUR DE L'ÉQUIPEMENT:** Modifier ici la couleur des vêtements et des accessoires. Vous pouvez modifier les couleurs de chaque élément, ou de tout changer d'un coup en utilisant l'icône de corps entier située en haut.

**3-INFORMATIONS DU MODÈLE:** Cette section vous permet de modifier les aspects physiques de votre personnage. Ils y ont neuf options en tous, dont le corps, la voix, les cheveux et le visage figurent.

**4-STYLE/ARME DE COMBAT:** Modifier le style de combat et les armes de votre personnage.

**5-RÉGLAGE DES COMPÉTENCES:** Personnalisez vos attaques et augmentez vos statistiques de combat.

**6-SYSTÈME:** Ici, vous pouvez finaliser vos modifications, en choisissant notamment le nom du personnage, le décor et la pose. Vous pouvez également tester votre personnage dans un faux combat.

### MENU STATISTIQUES

Sur le côté droit de l'écran figure le menu Statistiques, qui affiche les statistiques de combat et offensives de vos personnages. Ces statistiques sont affectées par certaines des options sélectionnées dans le menu Modifier.

### COMMANDES DE LA CAMERA

Il est possible de régler la camera en utilisant le joystick analogique droit, ainsi qu'en effectuant un zoom avant ou arrière avec **L2** et **R2**.



# CREDITS

## SOULCALIBUR NAMCO PRODUCTION STAFF

PRODUCER  
Hiroaki Yotoriyama

DIRECTOR  
Katsutoshi Sasaki

PROCESS MANAGER  
Mitsuo Kashiwagi

TECHNICAL MANAGER  
Shinobu Nimura

CO-DIRECTOR  
Katsuhiro Harada

GAME DESIGN  
Game Director  
Daishi Odashima

LEAD GAME DESIGNER  
Noriyuki Hiayama

GAME DESIGNERS  
Yoshihiro Nakagawa  
Yasuhiro Kobayashi  
Kouhei Ikeda  
Sakimori Numata  
Satoshi Fukushima  
Rei Hata  
Takashi Yoshida  
Takahiro Noda  
Yuji Yamamura  
Makoto Kiyokawa  
Kazuo Takahashi  
Jin Okubo  
Mitunori Nagashima  
Daisuke Murano

LEAD GAME SYSTEM DESIGNER  
Shuntaro Nitta

GAME SYSTEM DESIGNERS  
Akiya Ikeda  
Tomoyuki Sasamori  
Kaname Noguchi

GAME CHARACTER DESIGNERS  
Yoshihiko Uto  
Akinari Ushiguchi  
Ryunosuke Okazaki  
Yoshinori Takahashi  
Yuichi Matsuzawa  
Yuichiro Tanaka  
Shinji Takino

SCENARIO  
Yoshihiro Nakagawa  
Sohhei Kamada

PRODUCT MANAGEMENT  
Masashi Tomii

PROGRAMMING  
Lead Programmer  
Masaaki Hoshino

PROGRAM SYSTEM AND  
CHARACTER SELECT PROGRAMMER  
Ken Matsumoto

VISUAL PROGRAMMERS

LEAD VISUAL PROGRAMMER  
Yoshihito Iwanaga

VISUAL PROGRAMMER  
Sei Nakatani

GAME SYSTEM PROGRAMMERS

ARCADE AND VS MODE  
PROGRAMMER  
Makoto Watanabe

GAME SYSTEM, TRAINING MODE  
AND AI PROGRAMMER  
Kenichi Nakaguchi

RELEASE SYSTEM AND  
NETWORK PROGRAMMER  
Takashi Koshigoe

SAVE LOAD AND GRAPHIC  
CONVERSION PROGRAMMER  
Ryoichi Kaku

NETWORK PROGRAMMERS  
Akira Kitahara  
Hidenori Iwakiri  
Takaki Takahashi  
Shuji Takahashi  
Tsuyoshi Takahashi  
Takeshi Ono

CREATION MODE PROGRAMMER  
Takashi Kumakura

EFFECT PROGRAMMERS  
Tadashi Obama  
Souta Kageyama

SOUND PROGRAMMERS  
Takayuki Kakinuma  
Junji Hata

GAME EFFECTS PROGRAMMERS

PHYSICS PROGRAMMER  
Ken Shimoda

STAGE EFFECTS AND OPTIONS  
PROGRAMMER  
Kotaro Mori

MUSEUM AND TEXT SYSTEM  
PROGRAMMER  
Tomoki Kumasaka

THE TOWER OF LOST SOULS  
PROGRAMMER  
Takeki Takahashi

STORY MODE PROGRAMMER  
Tomohiro Chouji

MODE SELECT AND RANKING  
MODE PROGRAMMER  
Kohtaka Satoh

SYSTEM SUPPORT  
Ryunosuke Okazaki

NETWORK SUPPORT  
Kazushige Watanabe  
Shuji Takahashi  
Haruki Suzuki

ART DIRECTOR  
Masashi Kubo

CHARACTER ILLUSTRATION

LEAD CHARACTER ILLUSTRATOR  
Takuji Kawano

CHARACTER ILLUSTRATOR  
Satoshi Nakayama

CG CHARACTER ART

LEAD CG CHARACTER ART  
DESIGNER  
Kazumasa Habu

CG CHARACTER ART DESIGNER  
Tomoyuki Isozaki

BONUS CHARACTER  
ILLUSTRATION  
(Angol Fear) Mine Yoshizaki  
(Kamikirimusi) Hisayuki Hirokazu  
(Shura) Hirorya Oku  
(Ashlotte) Oh! Great  
(Scheherazade) Yutaka Izubuchi

## CHARACTER & WEAPON DESIGN

LEAD CHARACTER &  
WEAPON DESIGNER  
Hideo Yoshie

CHARACTER & WEAPON  
DESIGNERS  
Akira Nakajima  
Daisuke Fujinami  
Hiroaki Kado  
Kenji Kimura  
Masaya Fukasawa  
Shinichiro Ozawa  
Tohru Hashimoto  
Tomoko Imura  
Yasuto Morioka

## CHARACTER CREATION DESIGN

LEAD CHARACTER CREATION  
DESIGNERS  
Seidou Ozawa  
Shinichi Ikeda

CHARACTER CREATION DESIGNERS  
Taichi Higashino  
Koushi Watanabe  
Shohei Senda  
Shinya Hirano  
Yuuko Hirono  
Aya Takemura  
Kouhei Magome

## BACKGROUND ART

LEAD BACKGROUND ARTIST  
Yasuyuki Kobori

BACKGROUND ARTISTS  
Akiko Arima  
Chiaki Kido  
Chiho Kasai  
Daisuke Katanaka  
Hiroko Nagao

Jun Mimoto  
Keiichi Hirota  
Natsuyo Nakayama  
Rena Takahashi  
Ryo Saida  
Tama Ueno  
Tomoko Horii

## VISUAL EFFECTS

LEAD VISUAL EFFECTS DESIGNER  
Seidou Ozawa

VISUAL EFFECTS DESIGNER  
Tomoeaki Honma

2D GRAPHIC DESIGN  
Hirokata Kawakami  
Urara Yakushijin  
Katsuhisa Imaoka

## CUTSCENES

CUTSCENE DIRECTOR  
Jaehyung An

CUTSCENE ANIMATORS  
Tatsuya Ishiyama  
Kazuo Yoshida  
Nobuko Nimura  
Katsuya Honda

CUTSCENE VISUAL DESIGNERS  
Shinichi Katakura  
Masatsugu Furusawa  
Kei Hotaka

## APPLICATIONS ENGINEERS

LEAD APPLICATIONS ENGINEER  
Ryo Takahashi

APPLICATIONS ENGINEERS  
Naotaka Kaneda  
Kazuki Takahashi

## GRAPHIC DESIGN

GRAPHIC DESIGNER  
Takaharu Suzuki

## ANIMATION

LEAD ANIMATOR  
Yusuke Shibata

SENIOR ANIMATORS  
Hiroki Minami  
Isamu Sawada

ANIMATORS  
Tomoe Hirata  
Yui Matsumoto  
Kaori Sato  
Manabu Morimoto  
Keiko Saito  
Yoshiyuki Nemoto  
Hidekazu Shirai  
Keiichi Yoshitake  
Yoshihiro Kaneo  
Mika Kamataki  
Yoshitaka Morimune  
Kosuke Sasaki  
Ryuji Ikeda  
Koji Motoume  
Masao Hanai

FACIAL ANIMATOR  
Saori Oguya

MOTION CAPTURE  
TECHNICAL STAFF  
Toshio Murata  
Tetsuya Kono  
Sumio Ito  
Tetsuya Kanakubo  
Kaoru Suzuki  
Kumiko Naemura  
Naoki Ishida  
Yasunobu Samata  
Mio Sato

Naoko Yoshiyama  
Jun Osone

## MUSIC AND SOUND EFFECTS

SOUND DIRECTOR &  
MUSIC COMPOSER  
Junichi Nakatsuru

LEAD SOUND DESIGNER  
Yoshihito Yano

SOUND DESIGNERS  
Tomomitsu Kaneko  
Shouichi Hiayama

DIALOGUE EDITOR  
Yukiko Yamamoto

MUSIC COMPOSERS  
Keiki Kobayashi  
Hiroyuki Fujita

NU SOUND (COMMON LIBRARY)  
Tetsukazu Nakanishi  
Yoshihiro Kurohata  
Shogo Nakamura  
Kazuo Yamada  
Tsuyoshi Fukutomi  
Hiroyuki Hiraishi  
All Nulib Staff

## QUALITY ASSURANCE

QA LEAD  
Shinichi Tsuruya  
Ryo Sakamoto  
Furukawa Manabu  
Takemoto Shingo  
Ikono Kazuya  
Kamata Masaki  
Naoki Yo-ki  
Takahashi Tomomi  
Yoshinari Norihiro  
and All QA staff

# CREDITS

## CONSUMER SOFTWARE COMPANY INTERNATIONAL BUSINESS DEPT.

GENERAL MANAGER  
Takefumi Hyodo

SENIOR LOCALIZATION MANAGER  
Seiko Fujisawa

LOCALIZATION MANAGER  
Michael Murray

LOCALIZATION PRODUCER  
Emi Takeuchi

ASSOCIATE LOCALIZATION  
PRODUCER  
Hidetoshi Nakatsukasa

LOCALIZATION SUPPORT  
Jeremy Clark  
Austin Keys  
Shoko Doi

MARKETING MANAGER  
(US & EUROPE)  
Tatsuya Kubota

MARKETING MANAGER (ASIA)  
Noriko Ichikawa

MARKETING MANAGER (KOREA)  
Youngmi Ahn

MARKETING SUPPORT  
Naruo Uchida  
Yuri Saito  
Jun Tauchi  
Rie Kataoka

CS PRODUCTION  
General Manager  
Ryuichi Osada

PRODUCERS  
Yoshitaka Goto  
Hirotomi Inagaki  
Michinori Ozawa  
Daisuke Uchiyama

## CS PROMOTION

CS PROMOTION GENERAL  
MANAGER  
Hirotaka Watanabe

CS PROMOTION MANAGER  
Go Kurosawa

PROMOTION SUPPORT  
Satoshi Ikeda  
Shin Date  
Kohei Oishi  
Maiko Negishi

CONTENTS LICENSE DEPARTMENT  
Naoki Kudo  
Chuya Ishida  
Seita Ooshima  
Natsuko Kaneko

PATENT DEPARTMENT  
Kenichiro Minematsu

LEGAL SERVICES DEPARTMENT  
Rie Tanaka  
Takahiro Anzai

## CS SALES

SALES GENERAL MANAGER  
Fuyuki Nishizawa

SALES TEAM  
Kazuhiko Takabayashi  
Hiroshi Saiki  
Naoki Kumada  
Daisuke Takahashi

Yoichiro Mogi  
Aya Morioka  
Tatsuki Fujii  
Kenji Tsuchiya  
Hiroshi Onodera  
Shoya Yamazaki  
Hiroshi Matsuda  
Kenichi Toida  
Emoto Youhei  
Yoshihisa Syouichi  
Sakata Keisuke  
Kitayama Megumi  
Satoru Nishibata  
Harumi Noguchi  
Ariga Yumi  
Masatada Yagi  
Hideyuki Yamazaki  
Masaki Hoshiai  
Megumi Nozawa  
Wakako Hazama  
Hiroki Tomoko  
Asai Maki  
Itou Daio  
Kikuchi Youhei

## SPECIAL THANKS TO

Hiroaki Kawagoe  
Kento Kojima  
Kiuchi Tsuyoshi  
Masataka Ishiguro  
Motoko Takahai  
Shintarou Hotta  
Yoshihisa Yaguchi  
Yuuta Kasama  
Yoshinari Mizushima  
Taisuke Aihara  
Hiroyuki Kobota  
Shigetou Murata  
Shigeya Muto  
Tetsuya Ohtaguro  
Ryutaro Osafune  
Masanori Yamada  
Takashi Suzuki  
Kei Kudo

Kouichirou Watanabe  
Takashi Imagire  
Shigeru Kitsutaka  
Koichiro Tsutsumi  
Kentaro Yamaguchi  
Masao Kasamatsu  
Jun Imamiya  
Morikazu Orikasa  
Keita Kiso  
Junichi Sakamoto

NAMCO BANDAI GAMES  
AMERICA INC.

PRESIDENT & CEO  
Genichi Ito

EXECUTIVE VP & COO  
Makoto Iwai

SENIOR VP & CFO  
Shuji Nakata

EXECUTIVE VP OF SALES  
& MARKETING  
Andrew Leichuk

DIRECTOR OF LOCALIZATION  
Takahiro Sasaki

SENIOR LOCALIZATION MANAGER  
Takashi Akiyama

LOCALIZATION MANAGER  
Ryota Ioyama

LOCALIZATION PRODUCER  
Minako Takahashi

LOCALIZATION SPECIALIST  
Stephanie M. Fernandez

DIRECTOR OF MARKETING AND  
PUBLIC RELATIONS  
Todd Thorson

SENIOR PRODUCT  
MARKETING MANAGER  
Dennis Lee

PRODUCT MARKETING MANAGER  
Wayne Shiu

ASSOCIATE PRODUCT  
MARKETING MANAGER  
Kristeen Kennedy

MARKETING TRANSLATOR  
Chiemi Kuroyanagi

SENIOR PUBLIC RELATIONS  
MANAGER  
Arne Cual-Pedroso

PUBLIC RELATIONS COORDINATOR  
Nick O'Leary

STRATEGIC BUSINESS MANAGER  
& GUEST CHARACTER CONCEPT  
Brian Schorr

DIRECTOR OF SALES  
Chris Lee

NATIONAL SALES MANAGER  
Terry Carlson

SENIOR BUSINESS  
DEVELOPMENT DIRECTOR  
Zack Karlsson

LEGAL COUNSEL  
Janna Smith

SENIOR OPERATIONS MANAGER  
Jennifer Tersigni

SENIOR QA MANAGER  
Tad Hirabayashi

QA SUPERVISOR  
Mike Peterson

PRODUCT COORDINATOR  
Jesse Mejia

QA LEAD  
Kenrick Mah

QA ASSISTANT LEADS  
Damon Bernal  
Nikolas Carey

CQC TESTERS  
Greg Anderson  
Luis Castillo  
Ryan Dagley  
Billy Dal Porto

QA TESTERS  
Darren Agellon  
Josh Aguiar  
Taylor Benson  
Stephen Chin  
Mey's Cobo  
Mike Desenganio  
Leticia Duenas  
Brian P. Harris  
Robert Hart  
Ryan Matsuba  
Royce Moreno  
Johnny Moya  
Ross Nice  
Ricky Ortiz  
Y Pham  
Jared Rosmarin  
Tim Schmitz  
Jon Stoner-Holk  
Ricky P. Tran  
Adrian Valbuena  
Abelina Villegas  
Alex Wagner  
Cameo Winingier  
Shaun Woo  
Gary Yamashita

Jhune Dela Cruz  
Tyler Knoop  
Mike Jackson  
Adam De Anda  
Wes Moots

VERY SPECIAL THANKS  
LucasArts  
Ada Duan  
Peter Hirschmann  
Atsuko Matsumoto  
Darragh O'Farrell  
Joey Macarthur  
Kim Reininger  
Haden Blackman  
Brett Rector  
Kevin Kurtz  
Margaret Grohne  
Adam Kahn  
Douglas Reilly  
Anne Marie Hawkins  
Kim Morgan

LUCAS LICENSING  
Bill Gannon  
Pablo Hidalgo

LUCASFILM  
Bill Gannon  
Pablo Hidalgo

EXECUTIVE PRODUCERS  
Shukuo Ishikawa  
Shin Unozawa  
Takashi Shoji  
Nakatani Hajime  
Yuji Tsuyuki

# CREDITS

SPECIAL THANKS:  
Fontworks Japan, Inc.

© 1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

LucasArts, the LucasArts logo, and the  
STAR WARS characters, names and all  
related indicia are trademarks of ©  
Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm  
Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm  
Ltd. ® or TM as indicated. All rights  
reserved. Used with permission.

THIS SOFTWARE USES FONTS BY FONT-  
WORKS JAPAN, INC. FONTWORKS JAPAN,  
FONTWORKS AND THE FONT NAMES ARE  
TRADEMARKS OF FONTWORKS JAPAN, INC.

SOULCALIBUR™ IV uses Havok™:  
© Copyright 1999-2008, Havok.com Inc.  
(or its licensors). All Rights Reserved.  
See www.havok.com for details.

Dolby and the double-D symbol are  
trademarks of Dolby Laboratories.

**DOLBY**  
DIGITAL

**havok**

**LUCASARTS**

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

AVAILABLE  
SEPTEMBER 16, 2008.

WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM



PLAYSTATION 3

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of LucasArts Ltd. © 2008 LucasArts Ltd. All rights reserved. LucasArts Ltd. is a Lucasfilm Ltd. & Co. trademark. "PlayStation", "PLAYSTATION 3" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



## DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web! Rendez-vous sur le site [livehelp.namco.com](http://livehelp.namco.com) pour plus de détails. Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à [support@namcobandai.com](mailto:support@namcobandai.com) ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : [www.namcobandai.com](http://www.namcobandai.com)

Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

**GARANTIE LIMITÉE :** NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

**LIMITES DE LA GARANTIE :** Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

To register product online go to

[WWW.NAMCOREG.COM](http://WWW.NAMCOREG.COM)