



TEEN
ADOLESCENTS
®
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

namco®

SOULCALIBUR®V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo
are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

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 DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function. When using the DUALSHOCK®3 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 PS3™ 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 PS3™ 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.

CONTENTS

Prologue	01	PlayStation®Network	08
Getting Started	02	Offline Play	12
Controls	04	Français	14
Game Screens	05	Credits	28
Actions	06	Limited Warranty	29

Attempting to reproduce the techniques used in this game is extremely dangerous and can lead to serious incidents or accidents. Please to not attempt to reproduce these techniques

Prologue

"Chosen by history, a man becomes a warrior.
Engraved into history, a warrior becomes a hero."
~14th century troubadour's song

"Transcending history and the world, a tale of souls and swords, eternally retold."
~Late medieval ballad, author unknown.

Soul Edge, the cursed sword which controls the minds of those who wield it and continues to consume the souls of mankind. Soul Calibur, the spirit sword destined to destroy Soul Edge.

The battle between these two swords has lasted for thousands of years. At the end of the 16th century, the tension between the two swords grew to its peak and their wielders, Siegfried and Nightmare, were poised for a showdown. After a deadly battle, Siegfried destroyed Soul Edge within a portal to another dimension the cursed sword had opened. A battle which decided the world's fate – a fate which only Siegfried was aware of – had finally ended.

The two opposing swords disappeared, but the world was left with the remnants of Soul Edge's curse. There were many whose souls were poisoned by the sword. They were known as the "malfeisted" and were hated and persecuted by society.

During these years of chaos, two siblings, a brother and sister, found their fates intertwined with those of the two swords. Patroklos, inheritor of the holy warrior heritage of his mother, Sophitia, and Pyrrah, who was burdened to follow a harrowing path just like her mother.

And so our story begins at the dawn of the 17th century, a time when a new chapter in history is about to unfold. A new generation of warriors prepares to face their destinies, while more battle-worn veterans prepare to stand their ground once again. As their battle begins, they will soon find each will have a part to play on the stage of history

NOTICES:

Video output in HD requires cables and an HD-compatible display, both sold separately. Voice chat requires a headset, sold separately. Compatible with most Bluetooth and USB wired headsets. Some limitations apply.

Getting Started

PlayStation®3 system

Starting a game

Before use, carefully read the instructions supplied with the PS3™ 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 *SOULCALIBUR V* disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under [Game] in the PS3™ system's home menu, and then press the **X** 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.



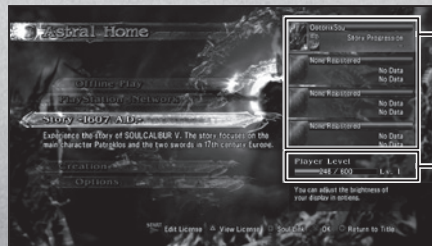
Trophies: Earn, compare and share trophies that you earn by making specific in-game accomplishments. Trophies access requires a PlayStation®Network account.

Saved data for PS3™ format software

Saved data for PS3™ format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

Astral Home

In the Astral Home you can select game modes from the menu and view player data. Press the **A** button to display your own License and the START button to revise your License. You can check your Soul Link rivals by pressing the **□** button.



Player Information

Your own information (at the top) and information about your Soul Link rivals is displayed.

Player Level

This shows the player progress level.

Saving Game Data

Game progress will save automatically at the end of each mode or when the 'Options' settings are changed. To create a save game, there must be 13MB or more of available space.

Story -1607 A.D.-

Experience the story of *SOULCALIBUR V*.

PlayStation®Network

Connect to PlayStation®Network to play against and interact with players around the world. You can also view rankings and replays.

Creation

In this mode you can change the weapons or equipment of existing characters and create original characters.

Offline Play

This mode allows offline play against the CPU (computer) or friends. Select the stages and characters to play against other players or practice your skills in Training mode.

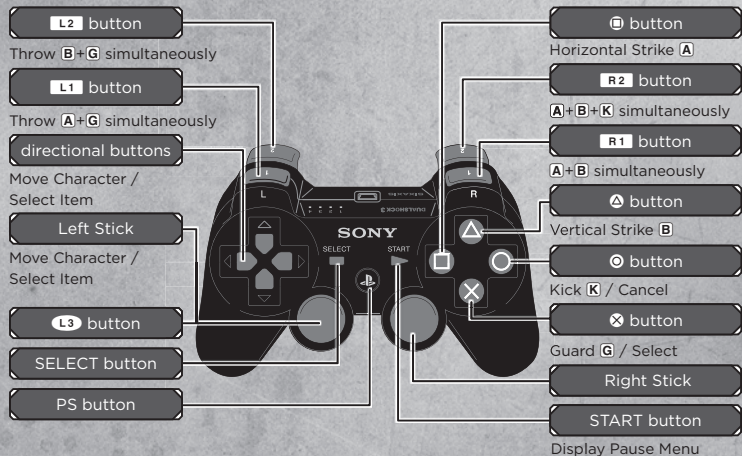
Options

Adjust options such as control settings, screen settings, sound volume, etc.

Game Controls

DUALSHOCK®3 wireless controller

This is the basic control method (Type A) for manipulating the menu screens and characters. Change control Types or specific controls through 'Control Settings' in the 'Options' menu.



Command Symbols

The directions of the arrows indicate the direction to push the Left Stick or Directional buttons.

Symbol	Input	Action
→	Press left stick / directional button quickly	—
→	Hold left stick / directional button	—
A	⏏ button	Horizontal Strike
B	△ button	Vertical Strike
K	⦿ button	Kick
G	× button	Guard

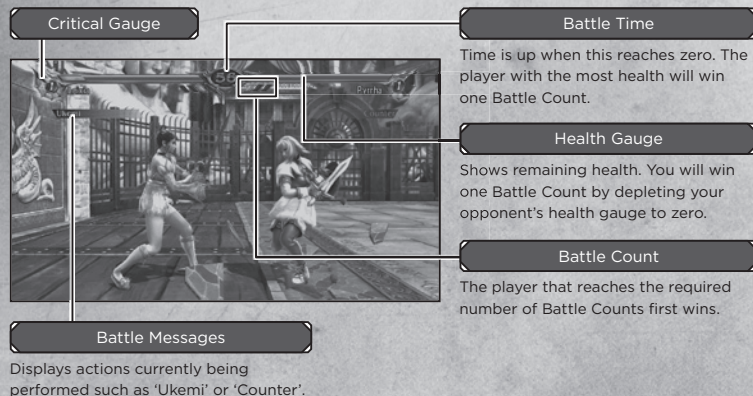
How to Read the Technique Tables

Symbol	Input
A A	Press the buttons in sequence
A B	Press the buttons simultaneously
A	Hold the button down
A B	Press the buttons in sequence quickly (slide input)
★	Return the left stick / directional button to the neutral position * Neutral position is where there is no input

Game Screens

How to Read the In-match Screen

This section explains how to read the screen using 'VS Battle' as an example.



Critical Gauge

The Critical Gauge, located to the side of the Health Gauge, fills up as you strike your opponent or receive damage. Critical Gauge energy can be consumed to perform Brave Edge, Guard Impact, and devastating Critical Edge attacks. You may store a maximum of 2 bars of energy.

* Please note: The screen display and rules differ depending on the mode.

Actions

Commands and controls assume the character is facing right.
The control type is the default (Type A).

Basic Attacks

The 3 basic attack types are 'Horizontal Strike', 'Vertical Strike' and 'Kick'.

Horizontal Strike **A**

Attacks quickly in a horizontal direction. The range is wide and the attack will also hit an opponent who is performing a left or right side step during an 8-Way Run, so it can be used to limit the movement of your opponent.

Vertical Strike **B**

Attacks in a vertical direction, e.g. a thrust or upward swing. Generally does not hit an opponent standing to the left or right, but it yields a large amount of damage and can be used to launch or knock down an opponent.

* Some characters are able to strike in diagonal directions and can attack characters standing to the left or right.

Kick **K**

Attacks with a kick. Lacks power, but the attack movement is quick, so it can be used to stop an opponent's action and can be followed up with another strike.

Throws **A+G / B+G**

Perform a throw by pressing **A+G** or **B+G** while near an opponent. Guards are not effective against throws. When about to be thrown by an opponent, press **A** or **B** at the right timing to escape the throw. Use **A** to escape an **A+G** throw and press **B** to escape a **B+G** throw.

8-Way Run

Use any of to run (8-Way Run) in the selected direction. During the 8-Way Run you can adjust your standing position or distance relative to an opponent. You can also use the 8-Way Run to sidestep to the left or right and avoid an opponent's vertical strike. By continuing to move to the left or right, you can switch position to the opponent's side or back

Step

Use any of to make one step in the selected direction. This is effective for avoiding an opponent's attack while performing the minimum amount of movement.

Jump **G+↖or↑or↗**

Jump by holding **G** and pressing any of . Jumps can be used to avoid low attacks by an opponent.

Quick Move x2

Press any of quickly twice in the same direction to move further than a step. You can use Quick Move to transition quickly to an 8-Way Run and perform a powerful technique while avoiding an opponent's attack.

Guard

The 2 types of guard are Standing Guard and Crouching Guard.

Standing Guard **G**

Hold **G** to perform a Standing Guard and defend against an opponent's High or Mid-level Strike.

Crouching Guard **G+↙or↓or↘**

Press any of while holding **G** to perform a Crouching Guard. While in Crouching Guard, you can defend against a Low-level Attack or evade a High-level Attack, but it will not guard against a Mid-level Attack.

Just Guard **Press and quickly release G**

Press and quickly release **G** at the moment that an opponent attacks to perform a Just Guard. If successfully performed, you can move faster than normal guard and obtain an advantage in the match. Also, you can use Just Guard to defend against Unblockable attacks.

Brave Edge

When the Critical Gauge is filled at least halfway, you can use a 'Brave Edge' technique, which has a yellow aura. The Brave Edge command and effect differs per character. There are powerful effects such as follow-up attacks and guard breaks, so check what is available beforehand using the Technique Tables.

Guard Impact

←A+B+K

When the Critical Gauge is filled at least halfway, a Guard Impact can be performed. Press ←A+B+K at the right moment just before an opponent's attack to repel the attack, regardless of the Attack Attribute of the attack. Guard Impact can not be used to repel Unblockable attacks, Throws or Critical Edge attacks.

Critical Edge

↓↘→↓↘→A+B+K


When the Critical Gauge has at least one full bar, you can use a 'Critical Edge', which can inflict a large amount of damage in one attack. All characters' Critical Edges are extremely powerful and can turn the tide of a match by catching an opponent off-guard.

PlayStation®Network

The PlayStation®Network Menu Screen

The below menu is displayed when 'PlayStation®Network' is selected from the Astral Home while connected to PlayStation®Network. Select any menu item to proceed to the next screen.

Ranked Match	Play an online match, the outcome of which will affect your online ranking.
Player Match	Up to 6 players can join a room and enjoy battling or spectating. Match outcomes do not affect online rankings.
Global Colosseo	A lobby in which up to 100 players can participate and battle or communicate by text chat.
Rankings	View all types of ranking such as 'Arcade' mode clear times and online versus battle rankings.
Replay	Watch your own saved replays or downloaded replays. You can also upload your own replays for others to watch.

* Press the  button to View Invite messages.

Saving Replays

Your 8 most recent online matches will be automatically saved as replays. The saved replays can be viewed by selecting 'Playback' in the Battle Log.

Online Rankings

Players are separated by ability into 25 ranks. There are 5 major rank categories of A to E and each of those is split into levels 5 (Weak) to 1 (Strong). Changes in rank are dependent on the outcome of Ranked Matches. Your current ranking and rank points obtained can be viewed in your License or Soul Link.

Ranking up and Ranking down

Your rank in 'Ranked Matches' will change based on rank points that are obtained in matches. Collect rank points to achieve a higher Rank level.

Low Rank
(Ranks D, E)



Rank up / rank down occurs when Rank Points reach certain levels.

High Rank (Ranks A, B, C)

Rank up / rank down occurs when Rank Points reach certain levels and depending on match outcomes.

* Please note: If your rank is C or higher, the rank of your opponent must also be C or higher in order for the match to qualify as a rank up match.

The Room Screen

In rooms, the top two players on the Player List battle in a knock-out match. Each player should press the  button when ready. The match will begin when both players are ready. The losing player is moved to the bottom of the Player List to await their next match. Press the  button to exit the lobby.

* Please note: The room will close if the Host exits

◆ Room Screen Options

Invite Friend	○ button	Send a mail inviting a friend to the current room.
View License	△ button	Press the △ to display the License of a selected player. Replays cannot be downloaded from a Room
Text Chat	L1 button	Type a message for text chat.
Switch Side	R2 button	Switch side from 1P to 2P or vice-versa.
Room Information	START button	View room information.
Switch Log Display	L2 button	Switch your log display.
Kick a Player from the Room	SELECT button (Host only)	Kick the selected player from the room.

👁️ Spectate Other Players' Matches

Players other than those in combat can spectate matches. While spectating, you may chat by text messages or view Licenses. Press the **R1** button while spectating to set the spectating window to full screen.

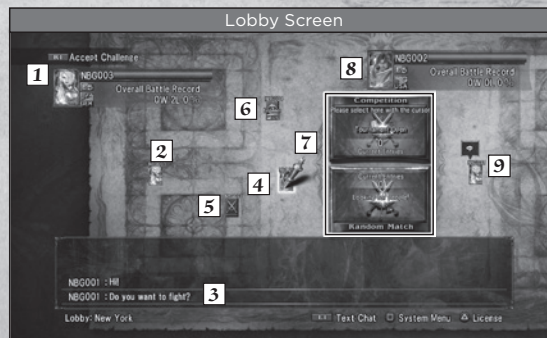
Voice Chat

An PlayStation® headset or PlayStation® wireless headset may be used to voice chat while in the Lobby Screen or while battling. Using voice chat requires larger amounts of data communication than normal. In cases where the connection speed is insufficient, issues such as communication lag may impact the quality of the game and your gaming experience.

* Please see the PlayStation® headset or PlayStation® wireless headset manual for details about how to connect or use these devices.

Global Colosseo

In the Global Colosseo, you can enjoy chatting and battling with many other players. You can create a Lounge (room) to invite like-minded players and test your skills against one another in tournaments. You can enter a Lobby by selecting your Area → Lobby (City Name).



1 Challenge Notice	When a challenge is received, the information of the challenging player is displayed.
2 Your Player Card	Your Player card has a white frame.
3 Chat Log	Displays chat messages in the Lobby. Press the L2 button to expand. Green: Personal Message Blue: Message sent in the Lounge
4 Lounge	Lounges (rooms) created by other players.
5 In-battle	Indicates that the players are fighting.
6 Online ID	The color of the Online ID signifies the below statuses. Yellow: Friend / Rival Red: A player you have fought Green: A player with whom you have swapped messages
7 Tournament / Random Battle Zone	Select this zone with the cursor to participate in a Tournament or Random Battle.
8 Player Information	Displays the information on the player selected by the cursor.
9 Status Icon	Indicates the status of the players. 🗨️: Entering a message 🗨️: At Menu 🗨️: Idle

🗨️ Chat / Send a Message

Press the **L1** button or the keys on a USB keyboard while in a Lobby or Lounge to chat. Try talking to a nearby player. You can also move the cursor to a player card (other than your own) and press the **X** button to select 'Send a Message' to send a message directly.

How to Battle

Move the cursor to the card of another player you wish to battle, press the **X** button and select 'Challenge to a Match'. When the challenged player accepts the match, the match will begin. When you receive a challenge, information about the challenger will appear in the upper-left of the screen. Press **R1** button to accept the challenge.

How to Participate in a Tournament / Random Battle

To participate in a tournament, move the cursor to the Tournament Zone in the center of the Lobby and press the **X** button. Tournaments are held over a set period of time in which each player battles to achieve the highest number of victories. Follow the same process to participate in Random Battles. These will not be reflected in the rankings, but you can join a Random Battle at any time.

How to Create a Lounge and Gather Players

To create a Lounge (room) that you can name freely within the Lobby, move the cursor to your own player card and press the **X** button. Gather like-minded players and enjoy chatting and versus battles.

Offline Play

Arcade

Battle through all 6 stages in this mode. Set a 'Route' and 'Difficulty,' then select a character to use from the Character Select screen and the match will begin. If 'Route' has been set to 'Ranking,' the clear time will become a ranking criteria.

◆ ROUTES

Standard	This is the basic route.
Europe	Only characters based in Europe will appear.
Asia	Only characters based in Asia will appear.
Ranking	This route is ranked on the online rankings. Difficulty is set to 'Normal.'

Quick Battle

In this mode, battle various characters of differing appearance, strength and fighting style. Upon selecting a character to use, you are able to choose from a list of opponents. If you are victorious, a title will be awarded which can be set in your License. You may open a list of search criteria to help choose whom to fight by pressing the **Q** button.

VS Battle

Select a character and stage and battle against the CPU, friends, or spectate a CPU vs CPU match. *Two controllers are required to fight against friends.

VS. BATTLE SETTINGS

Player	Choose from Player vs. Player, Player vs. CPU, CPU vs. Player, and CPU vs. CPU.
Battle Count	Set the Battle Count number required to win from 1 to 5.
Battle Time	Select a Battle time for 30/45/60 seconds.
CPU Strength	Set the CPU strength to Easy, Normal, Hard, or Very Hard.

Legendary Souls

In this mode, you battle against CPU opponents on high difficulty. You will be ranked on the time taken to complete all 7 stages.

Training

Press the START button in Training mode to set the training options. Set detailed conditions and practice against opponents. You may also set training objectives to display advice text at the bottom of the screen for more effective training.

AVERTISSEMENT: PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CONVULSIONS

Un infime pourcentage de gens est sujet à des convulsions lors d'une exposition à certaines images visuelles, y compris les lumières ou motifs clignotants lors d'une partie de jeu vidéo. Même sans antécédents de crises d'épilepsie ou des convulsions, certaines personnes souffrent d'un problème de santé pouvant induire des convulsions épileptiques dues à une photosensibilité lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Si vous ou un membre de votre famille êtes épileptique ou avez déjà fait des convulsions, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER. Consultez un médecin si vous ou votre enfant souffrez de l'un des maux suivants :

- étourdissements
- contraction oculaire ou faciale
- désorientation
- mouvements involontaires des bras ou des jambes
- troubles de la vue
- confusion
- crise ou convulsions

PRENEZ SEULEMENT APRÈS L'APPROBATION D'UN MÉDECIN.

Pour réduire le risque de convulsions épileptiques dues à une photosensibilité:

- Asseyez-vous loin de l'écran de télévision.
- Utilisez un plus petit écran de télévision.
- Évitez les utilisations prolongées du système PlayStation^{MD}3. Prenez une pause de 15 minutes pour chaque heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou somnolent.

Arrêtez immédiatement de jouer si vous éprouvez un des symptômes suivants: étourdissement, nausée ou une sensation semblable au mal des transports, de l'inconfort ou une douleur dans les yeux, les oreilles, les mains, les bras ou toute autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVIS:

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK^{MD}3. Lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK^{MD}3, faites attention aux points suivants. Si la manette frappe un objet ou une personne, cela peut causer accidents, blessures ou dommages. Avant l'utilisation, assurez-vous que vous avez amplement d'espace. Lorsque vous utilisez la manette, tenez-la fermement pour éviter qu'elle puisse vous glisser des mains. Si vous utilisez une manette branchée au système PS3^{MC} par un câble USB, assurez-vous qu'il y ait assez d'espace pour le câble afin qu'il n'accroche pas un objet ou une personne. Faites attention à ne pas débrancher le câble du système PS3^{MC} lorsque vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISION À PROJECTION:

Ne connectez pas votre système PS3^{MC} à un projecteur avant d'en avoir consulté son manuel d'utilisation, à moins qu'il ne soit de type LCD. Autrement, cela pourrait y provoquer des dommages permanents.

UTILISATION DE VOTRE DISQUE DE JEU PS3^{MC} :

• Ne pas le plier, l'écraser ou le submerger de liquide. • Ne pas le laisser en contact direct avec la lumière du soleil, près d'un radiateur ou autre source de chaleur. • Assurez vous de prendre une pause occasionnelle pendant une longue période d'utilisation. • Gardez ce disque compact propre. Manipulez-le toujours par la tranche et rangez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque avec un chiffon non pelucheux sec et doux, en essayant en lignes droites du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.

CONTENTS

Prologue	15	PlayStation ^{MD} Network	22
Pour commencer	16	Jouer hors ligne	26
Commandes	18	Crédits	28
Écrans de jeu	19	Garantie Limitée	29
Actions	20		

Tenter de reproduire les techniques utilisées dans ce jeu est extrêmement dangereux et peut conduire à de graves incidents ou accidents. Nous vous prions de ne pas tenter de reproduire ces techniques.

Prologue

« Choisi par l'histoire, un homme devient un guerrier.
Gravé dans l'histoire, un guerrier devient un héros. »
-Chanson d'un troubadour du 14^e siècle.

« Transcendant l'histoire et le monde, ce récit épique d'âmes et d'épées est éternellement raconté. »
-Ballade de la fin du Moyen Âge, auteur inconnu.

Soul Edge, l'épée maudite qui contrôle l'esprit de celui qui s'en sert et continue de consumer les âmes des hommes.
Soul Calibur, l'épée des esprits destinée à détruire Soul Edge.

La bataille entre ces deux épées a duré des milliers d'années. À la fin du 16^e siècle, la tension entre les deux épées a atteint son apogée et les détenteurs, Siegfried et Nightmare, étaient prêts à s'affronter. Après une bataille meurtrière, Siegfried a détruit Soul Edge dans un portail vers une autre dimension que l'épée maudite avait ouvert. Une bataille déterminante pour la destinée du monde – destinée que seul Siegfried connaissait – était finalement terminée.

Les deux épées ennemies ont disparu, mais les vestiges du maléfice de Soul Edge sont restés. Plusieurs ont eu l'âme empoisonnée par l'épée. Ils étaient connus sous le nom de « maudits » et étaient détestés et persécutés par la société.

Durant ces années de chaos, un frère et une sœur ont découvert que leur destinée était étroitement liée à celle des deux épées. Patroklos, héritier de l'héritage guerrier sacré de sa mère, Sophitia, et Pyrrah, qui a dû suivre un pénible chemin, comme sa mère.

Notre histoire commence donc à l'aube du 17^e siècle, au moment où un nouveau chapitre de l'histoire s'apprête à commencer. Une nouvelle génération de guerriers se prépare à faire face à sa destinée, alors que des vétérans usés par la bataille se préparent à garder leur position une fois de plus. Alors que leur bataille commence, ils découvriront bientôt que chacun d'entre eux aura un rôle à jouer dans l'histoire.

AVIS:

Sortie vidéo en HD nécessite des câbles et un écran compatible HD, vendus séparément. Le chat vocal exige un casque-micro, vendu séparément. Compatible avec la plupart de casques Bluetooth et à câble USB. Certaines restrictions s'appliquent.

POUR COMMENCER

Partie de la PlayStation^{MD}3

Entamer une partie:

Avant d'utiliser, lisez attentivement les instructions fournies avec la console PS3^{MC}. La documentation contient des renseignements concernant l'installation et l'utilisation du système, ainsi que des informations de sécurité importantes.

Cassurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) est allumé. Insérez le disque *SOULCALIBUR V* dans le lecteur de disques, l'étiquette vers le haut. Sélectionner l'icône pour le titre de logiciels sous [Jeu] dans le menu principal de la console PS3^{MC}, puis appuyez sur **X**. Référez-vous au manuel du jeu concernant l'utilisation de ce logiciel.

Quitter une partie:

Au cours du jeu, maintenez le bouton PS sur le contrôleur sans fil pour au moins 2 seconde. Puis sélectionnez "Quitter le Jeu" dans l'écran est affiché.

Astuce Pour sortir un disque du lecteur, appuyez sur la touche d'éjection avant de quitter le jeu.



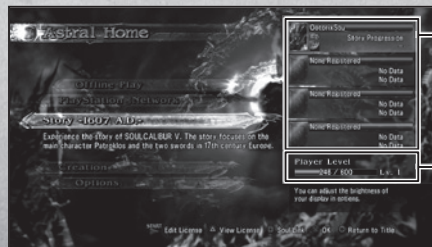
Trophées: Gagnez de l', comparez et partagez ces trophées que vous gagnez en faisant des réalisations in-game. Trophées d'accès nécessitent une PlayStation^{MD} Network.

Enregistré des données pour PS3^{MC} format logiciel

Les données sauvegardées pour les logiciels PS3^{MC} sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données sont sauvegardées sous « Utilitaire de parties sauvegardées » dans le menu du jeu.

Astral Home

Dans Astral Home, vous pouvez sélectionner les modes de jeu dans le menu et examiner les statistiques du joueur. Appuyez sur la touche **A** afficher votre propre License et sur la touche START pour réviser votre License. Vous pouvez voir vos rivaux Soul Link en appuyant sur la touche **Q**.



Information Sur Le Joueur

De l'information sur vous (en haut) et sur vos rivaux Soul Link est affichée.

Niveau Du Joueur

Ceci indique le niveau de progression du joueur.

Sauvegarder Les Données De Jeu

Les progrès dans le jeu seront sauvegardés automatiquement à la fin de chaque mode, ou quand les paramètres « Options » sont modifiés. Pour créer une partie sauvegardée, il doit y avoir au moins 13MB d'espace libre sur le disque.

Historique : en1607 apr. J.-C

Vivez l'histoire de *SOULCALIBUR V*.

PlayStation^{MD}Network

Connectez-vous au PlayStation^{MD}Network pour jouer contre des joueurs du monde entier et interagir avec eux. Vous pouvez aussi voir chaque classement et voir des replays (combat rejoué ou partie de combat rejouée).

Création

Dans ce mode, vous pouvez modifier les armes et l'équipement de personnages existants, ou créer de nouveaux personnages.

Jouer Hors Ligne

Ce mode permet de jouer hors ligne contre l'ordinateur ou contre vos amis. Sélectionnez les armes et les personnages pour jouer contre d'autres joueurs ou vous exercer dans le mode Entraînement.

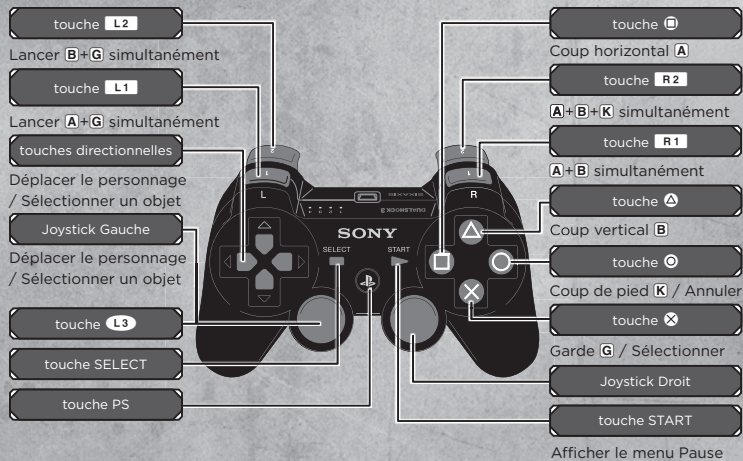
Options

Ajustez des options comme les paramètres de commande, les paramètres de l'écran, le volume, etc.

Commandes De Jeu

Manette sans fil DUALSHOCKTM3

Ceci est la méthode de base (Type A) pour contrôler les écrans de menu et les personnages. Modifiez le type de configuration de la manette ou des commandes spécifiques dans « Paramètres de commande » dans le menu « Options ».



Symboles Des Commandes

La direction des flèches indique la direction vers laquelle appuyer sur le joystick gauche ou les touches directionnelles.

Symbole	Saisie	Action
→	Presse joystick gauche / touches directionnelles rapidement	—
→	Maintenir joystick gauche / touches directionnelles	—
A	Touche D	Coup Horizontal
B	Touche A	Coup Vertical
K	Touche B	Coup De Pied
G	Touche X	Garde

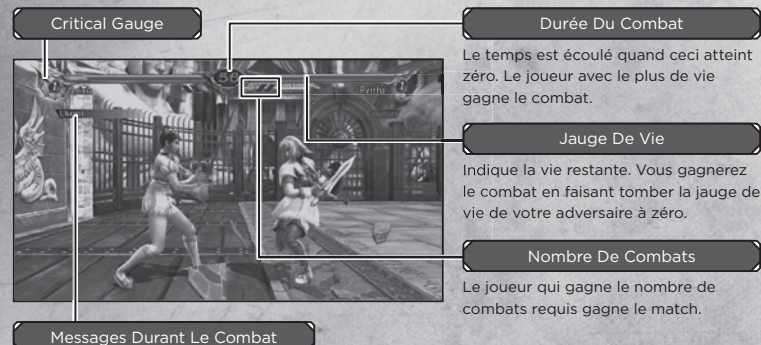
Comment Lire Les Tableaux Des Techniques

Symbole	Saisie
AA	Appuyer sur les touches successivement
A B	Appuyer sur les touches simultanément
A	Maintenir la touche enfoncée
A/B	Appuyer sur les touches successivement rapidement (saisie glissée)
★	Ramener le joystick gauche / touches directionnelles en position neutre * La position neutre est quand il n'y a pas de saisie

Écrans De Jeu

Comment Lire L'écran De Match

Cette section explique comment lire l'écran en utilisant le « duel » comme exemple.



Critical Gauge

La Critical Gauge, située à côté de la jauge de vie, se remplit quand vous frappez votre adversaire ou quand vous êtes blessé. L'énergie de la Critical Gauge peut être utilisée pour exécuter des attaques Brave Edge, Guard Impact, et la dévastatrice Critical Edge. Vous pouvez stocker un maximum de 2 barres d'énergie.

* Veuillez noter : l'affichage de l'écran et les règles varient en fonction du mode.

Actions

Les commandes tiennent pour acquis que le personnage est tourné vers la droite. Le type de configuration est le type par défaut (Type A).

Les Attaques De Base

Les 3 types d'attaque de base sont « coup horizontal », « coup vertical » et « coup de pied ».

Coup Horizontal

Attaque rapide dans la direction horizontale. La zone atteinte est large et l'attaque touchera aussi un adversaire faisant un pas vers la gauche ou la droite durant une Course à 8 directions. Ceci peut donc être utilisé pour limiter le mouvement de votre adversaire.

Coup Vertical

Attaque dans la direction verticale, comme un coup vers le bas ou vers le haut. Ne touche généralement pas un adversaire qui se tient sur la gauche ou la droite, mais blesse sérieusement et peut être utilisé pour jeter ou abattre un adversaire.

* Certains personnages peuvent frapper en diagonale et peuvent attaquer les personnages se tenant sur la gauche ou la droite.

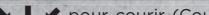
Coup De Pied

Attaque avec un coup de pied. Manque de puissance, mais le mouvement d'attaque est rapide, et il peut donc être utilisé pour arrêter l'action d'un adversaire, et être suivi d'un autre coup.


Lancers

Exécutez un lancer en appuyant sur **A+G** ou **B+G** en étant près d'un adversaire. La garde n'est pas efficace contre les lancers. Quand vous allez être lancé par un adversaire, appuyez sur **A** ou **B** au bon moment pour éviter d'être lancé. Utilisez **A** pour éviter un lancer **A+G** et appuyez sur **B** pour éviter un lancer **B+G**.


Course À 8 Directions

Utilisez une de ces commandes :  pour courir (Course à 8 directions) dans la direction voulue. Durant une Course à 8 directions, vous pouvez ajuster la position où vous vous tenez ou votre distance par rapport à un adversaire. Vous pouvez aussi utiliser la Course à 8 directions pour faire un pas vers la gauche ou la droite et éviter le coup vertical d'un adversaire. En continuant à vous déplacer vers la gauche ou la droite, vous pouvez vous déplacer sur le côté de l'adversaire ou derrière lui.

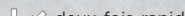
Pas

Utilisez une de ces commandes :  pour faire un pas dans la direction voulue. Ceci est efficace pour éviter l'attaque d'un adversaire tout en faisant le moins de mouvements possible.

Saut

Sautez en maintenant **G** et en appuyant sur une de ces commandes : . Les sauts peuvent être utilisés pour éviter les attaques basses d'un adversaire.

Mouvement Rapide

Appuyez sur une de ces commandes :  deux fois rapidement dans la même direction pour vous déplacer de plus d'un pas. Vous pouvez utiliser le mouvement rapide pour passer rapidement à la Course à 8 directions et exécuter une technique puissante tout en évitant l'attaque d'un adversaire.

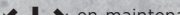
Garde

Les 2 types de garde sont la garde en position debout et la garde en position accroupie.

Garde En Position Debout

Maintenez **G** pour exécuter une garde en position debout et vous protéger contre l'attaque haute ou à mi-hauteur d'un adversaire.

Garde En Position Accroupie

Appuyez sur une de ces commandes :  en maintenant **G** pour exécuter une garde en position accroupie. Lors d'une garde en position accroupie, vous pouvez vous protéger contre une attaque basse ou éviter une attaque haute, mais vous ne pouvez pas vous protéger contre une attaque à mi-hauteur.

Garde Juste

Appuyez sur **G** et relâchez rapidement au moment où un adversaire attaque pour effectuer une garde juste. Si elle est réussie, vous pouvez vous déplacer plus rapidement qu'avec une garde normale, et obtenir un avantage dans le combat. De plus, vous pouvez utiliser une garde juste pour vous protéger contre des attaques ne pouvant être bloquées et Critical Edge.

Brave Edge

Quand la Critical Gauge est remplie au moins jusqu'à la moitié, vous pouvez utiliser la technique « Brave Edge », qui a une aura jaune. La commande et l'effet de Brave Edge varient selon le personnage. Il existe des effets puissants tels que des attaques successives et des bris de garde alors consultez les tableaux des techniques avant de commencer pour voir ce qui est disponible.

Guard Impact

← A+B+K

Quand la Critical Gauge est remplie au moins jusqu'à la moitié, vous pouvez exécuter un Guard Impact. Appuyez sur ← A+B+K au bon moment juste avant l'attaque d'un adversaire pour repousser l'attaque, peu importe l'attribut de l'attaque. Guard Impact ne peut pas être utilisé pour repousser des attaques ne pouvant être bloquées, des lancers, ou des attaques Critical Edge.

Critical Edge

↓↘→↓↘→ A+B+K


Quand la Critical Gauge a au moins une barre pleine, vous pouvez utiliser « Critical Edge », qui peut blesser sérieusement avec une seule attaque. L'attaque Critical Edge de chaque personnage est extrêmement puissante et peut changer le cours du combat en prenant un adversaire au dépourvu.

PlayStation^{MD}Network

L'écran Menu Du PlayStation^{MD}Network

Le menu ci-dessous est affiché quand le « PlayStation^{MD}Network » est sélectionné dans Astral Home en étant connecté au « PlayStation^{MD}Network ». Sélectionnez une option du menu pour passer à l'écran suivant.

Match De Classement	Jouer un match en ligne, le résultat duquel aura un impact sur votre classement en ligne.
Match De Joueurs	Jusqu'à 6 joueurs peuvent se joindre à une salle et se battre ou simplement regarder. Les résultats des matchs n'ont pas d'impact sur les classements en ligne.
Global Colosseo	Un salon où jusqu'à 100 joueurs peuvent participer et se battre ou discuter entre eux.
Classements	Vous pouvez voir tous les types de classement comme les temps pour terminer le mode « Arcade » et les classements en ligne des duels.
Replay	Regardez vos propres replays sauvegardés ou les replays téléchargés. Vous pouvez aussi télécharger vos propres replays vers le serveur pour que les autres puissent les regarder.

* Appuyez sur la touche  pour voir les messages d'invitation.

Sauvegarder Des Replays

Vos 8 matchs en ligne les plus récents seront automatiquement sauvegardés dans les replays. Les replays sauvegardés peuvent être visionnés en sélectionnant « Reprise » dans le journal de combat.

Classements En Ligne

Les joueurs sont séparés en 25 rangs selon leurs capacités. Il existe 5 catégories principales de rangs de A à E, qui sont séparés entre les niveaux 5 (faible) à 1 (fort). Les changements au classement dépendent des résultats des matchs de classement. Votre classement actuel et les points de classement obtenus peuvent être examinés dans votre License ou dans Soul Link.

Monter Ou Descendre Dans Le Classement

Votre rang dans les « matchs de classement » va changer selon les points de classement obtenus dans les matchs. Amassez des points de classement pour atteindre un rang plus élevé.

Rangs inférieurs
(rangs D, E)



Monter ou descendre dans le classement se produit quand les points de classement atteignent certains niveaux.

Rangs supérieurs
(rangs A, B, C)

Monter ou descendre dans le classement se produit quand les points de classement atteignent certains niveaux, et selon les résultats des matchs.

* Veuillez noter : si votre rang est C ou plus élevé, le rang de votre adversaire doit également être C ou plus élevé pour que le match puisse vous faire monter dans le classement.

L'écran De La Salle

Dans les salles, les deux joueurs en haut de la liste des joueurs se battent entre eux. Chaque joueur devrait appuyer sur la touche  quand il est prêt. Le match commence quand les deux joueurs sont prêts. Le joueur perdant est placé au bas de la liste des joueurs et doit attendre le prochain match. Appuyez sur la touche  pour quitter le salon.

* Veuillez noter : la salle se fermera si l'hôte quitte la salle.

Options De L'écran De La Salle

Inviter Un Ami	Touche □	Envoyer un message invitant un ami dans la salle actuelle.
Voir La Licence	Touche △	Appuyer sur la touche △ pour afficher la Licence d'un joueur sélectionné. Les replays ne peuvent pas être téléchargés depuis une salle.
Discussion	Touche L1	Écrire un message pour la discussion.
Changer De Côté	Touche R2	Changer de côté, de J1 à J2 et vice-versa.
Informations Salon	Touche START	Voir informations salon
Modifier Affichage Journal	Touche L2	Modifier l'affichage de votre journal.
Expulser un joueur de la salle	Touche SELECT (hôte seulement)	Expulser le joueur sélectionné de la salle.

Regarder Les Matches Des Autres Joueurs

Les joueurs qui ne sont pas dans un combat peuvent regarder les matchs. Quand vous êtes spectateur, vous pouvez envoyer des messages texte ou voir les Licenses. Appuyez sur la touche **R1** en regardant un match pour régler la fenêtre au plein écran.

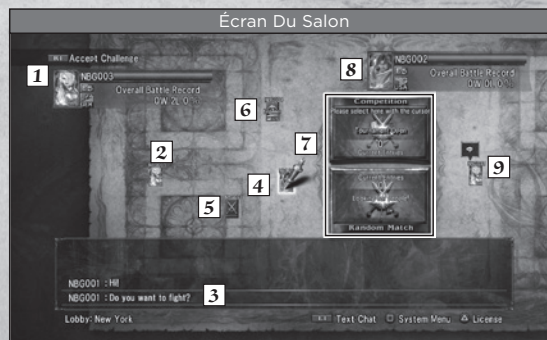
Discussion De Vive Voix

Un casque de jeu PlayStation^{MD} ou un casque de jeu sans fil PlayStation® peuvent être utilisés pour discuter de vive voix dans l'écran du salon ou pendant un combat. Discuter de vive voix nécessite plus de données de communication que normalement. Dans les cas où la vitesse de la connexion est insuffisante, des problèmes comme des retards dans la communication peuvent avoir un impact sur la qualité de jeu et sur votre expérience de jeu.

* Veuillez consulter le manuel du casque de jeu PlayStation^{MD} ou du casque de jeu sans fil PlayStation^{MD} pour obtenir des détails sur la façon de se connecter ou d'utiliser ces appareils.

Global Colosseum

Vous pouvez créer une salle pour inviter des joueurs comme vous et tester vos capacités les uns contre les autres dans des tournois. Vous pouvez entrer dans un salon en sélectionnant votre Zone → Salon (nom de la ville).



1 Avis De Défi	Quand un défi est reçu, l'information sur le joueur qui lance le défi est affichée.
2 Votre Carte De Joueur	Votre carte de joueur a un rebord blanc.
3 Discussion	Affiche les messages dans le salon. Appuyer sur L2 pour agrandir. Vert : Message personnel. Bleu : message envoyé dans la salle
4 Salle	Les salles créées par d'autres joueurs.
5 En Combat	Indique que les joueurs sont dans un combat.
6 Id De Connexion	La couleur de l'ID de connexion définit les statuts ci-dessous : Jaune : ami/rival, Rouge : un joueur avec qui vous vous êtes battu, Vert : un joueur avec qui vous avez échangé des messages.
7 Zone Tournoi / Combat Aléatoire	Sélectionner cette zone avec le curseur pour participer à un tournoi ou à un combat aléatoire.
8 Information Sur Le Joueur	Affiche l'information sur le joueur sélectionné avec le curseur.
9 Icône De Statut	Indique le statut des joueurs. □ : écrit un message △ : dans le menu ○ : inactif

Discuter / Envoyer Un Message

Appuyez sur la touche **L1** ou sur les touches du clavier USB quand vous êtes dans le salon ou dans une salle pour discuter. Essayez de parler à un joueur à proximité. Vous pouvez également déplacer le curseur vers la carte d'un autre joueur, et appuyer sur la touche **X** et sélectionner « Envoyer un message » pour envoyer un message directement.

Comment Se Battre

Déplacez le curseur vers la carte d'un autre joueur avec lequel vous désirez vous battre, et appuyez sur la touche **X** et sélectionnez « Lancer un défi ». Quand l'autre joueur accepte le défi, le match commence. Quand vous recevez un défi, l'information sur le joueur qui lance le défi apparaît en haut à gauche de l'écran. Appuyez sur **R1** pour accepter le défi.

Comment Participer À Un Tournoi / Combat Aléatoire

Pour participer à un tournoi, déplacez le curseur vers la zone des tournois au centre du salon et appuyez sur la touche **X**. Les tournois sont tenus pendant une période déterminée pendant laquelle chaque joueur se bat pour atteindre le plus grand nombre de victoires. Utilisez le même procédé pour participer aux combats aléatoires. Ces combats n'auront pas d'impact sur les classements, mais vous pouvez participer à un combat aléatoire à tout moment.

Comment Créer Une Salle Et Recruter Des Joueurs

Pour créer une salle, que vous pouvez nommer comme vous voulez dans le salon, déplacez le curseur vers votre propre carte de joueur et appuyez sur la touche **X**. Recrutez des joueurs comme vous et discutez ou battez-vous en duel.

Jouer Hors Ligne

Arcade

Battez-vous dans les 6 étapes de ce mode. Sélectionnez un « parcours » et une « difficulté », puis sélectionnez le personnage que vous désirez utiliser dans l'écran de sélection du personnage, et le match va commencer. Si le « parcours » a été réglé sur « classement », le temps nécessaire pour terminer sera un critère de classement.

◆ PARCOURS

Standard	Ceci est le parcours de base.
Europe	Seuls les personnages basés en Europe vont apparaître.
Asie	Seuls les personnages basés en Asie vont apparaître.
Classement	Ce parcours figure dans les classements en ligne. La difficulté est réglée sur « Normal ».

Combat Rapide

Dans ce mode, battez-vous contre différents personnages dont l'apparence, la force et le style de combat varient. Quand vous sélectionnez le personnage que vous désirez utiliser, vous avez la possibilité de choisir parmi une liste d'adversaires. Si vous gagnez, un titre vous sera accordé et peut être placé dans votre License. Vous pouvez ouvrir une liste de critères de recherche pour vous aider à choisir qui combattre en appuyant sur la touche **Q**.

Duel

Sélectionnez un personnage et une arène et battez-vous contre l'ordinateur ou des amis, ou regardez un match ordinateur contre ordinateur.

* Deux manettes PlayStation^{MD} sont nécessaires pour se battre contre des amis.

PARAMÈTRES POUR LE DUEL

Joueur	Choisir entre joueur contre joueur, joueur contre ordinateur, ordinateur contre joueur, ou ordinateur contre ordinateur.
Nombre De Combats	Régler le nombre de combats nécessaires pour gagner entre 1 et 5.
Durée Du Combat	Sélectionner la durée du combat entre 30, 45 et 60 secondes.
Force De L'ordinateur	Paramétrer la force de l'ordinateur à facile, normal, difficile ou très difficile.

Legendary Souls

Dans ce mode, vous vous battez contre l'ordinateur au niveau très difficile. Vous serez classé selon le temps nécessaire pour compléter les 7 étapes.

Entraînement

Appuyez sur la touche **START** dans le mode Entraînement pour régler les options de l'entraînement. Réglez les conditions et exercez-vous contre des adversaires. Vous pouvez également régler des objectifs d'entraînement pour que des conseils s'affichent au bas de l'écran pour un entraînement plus efficace.

Credits/Crédits

NAMCO BANDAI Games America
 President & CEO
 Executive VP & COO
 Executive VP & CFO

Kenji Hisatsune
 Nobuhiko Kasahara
 Ted Tsung

VICE PRESIDENT, NAMCO LABEL
 SENIOR MANAGER, NAMCO LABEL
 MANAGER, NAMCO LABEL
 PRODUCER
 ASSOCIATE PRODUCERS

Yoshi Niki
 Takashi Ayayama
 Ryota Toyama
 Minako Takahashi
 Ted Tsung
 Katherine Schilling

VICE PRESIDENT OF MARKETING
 DIRECTOR OF GLOBAL BRAND MANAGEMENT
 SENIOR GLOBAL BRAND MANAGER
 ASSOCIATE BRAND MANAGER
 DIRECTOR OF INTERACTIVE MARKETING & CRM
 ASSOCIATE INTERACTIVE MARKETING
 ASSOCIATE MANAGER SOCIAL MEDIA
 COMMUNITY MANAGER
 SENIOR MANAGER INTERACTIVE SERVICES
 MANAGER, INTERACTIVE & SEO
 DIGITAL ANALYTICS COORDINATOR
 DIRECTOR OF MARKETING COMMUNICATIONS
 PUBLIC RELATIONS SPECIALIST
 DIRECTOR, PARTNERSHIPS & CHANNEL
 ASSOCIATE MANAGER CHANNEL MARKETING
 E-COMMERCE & DIRECT SALES COORDINATOR
 DIRECTOR, RETAIL & CHANNEL MARKETING
 DIRECTOR, MARKETING SERVICES & BRANDING
 ART DIRECTOR
 SENIOR GRAPHIC ARTIST
 GRAPHIC ARTIST
 SENIOR VIDEO EDITOR
 MARKETING SERVICES COORDINATOR
 ASSOCIATE EVENTS MANAGER
 MARKETING & PUBLIC RELATIONS COORDINATOR

Carlson Choi
 Nathan Stewart
 Dennis Lee
 Wyrman Jung
 Clinton Wu
 Nicholas Kurling
 Jenny Park-Chan
 Richard "Flitrich" Bantegu
 Ryan Griesem
 Mاريو Kato
 Hisako Ueno
 Kelly Loushin
 Nick O'Leary
 Kirby Fong
 Justin Lucas
 Abeline Villegas
 Laura Yoshoka
 Michiko Wang
 Mariano Fe de Leon
 Corey Tran
 Misaki Kitamura
 Keisuke Kumaji
 Andrew Froilan
 Jason Cline
 Rosa Elias

VICE PRESIDENT, SALES
 DIRECTOR OF SALES
 SENIOR SALES OPERATIONS MANAGER
 SENIOR REGIONAL SALES MANAGER
 REGIONAL SALES MANAGERS
 REGIONAL SALES TEAM - CANADA
 SENIOR STRATEGIC PLANNING ANALYST
 SALES ANALYST
 SALES OPERATIONS ANALYST
 SENIOR SALES COORDINATOR
 SALES COORDINATORS
 SALES COORDINATORS

Chris Gilbert
 Melani Windham
 Terry Carlson
 Jay Miesel
 John Brien
 Matt Robinson
 Wayne Parkes
 Ryan Gardner
 Derek Chouh
 Derek Carlson
 Jean Wong
 May Hayes
 Sharan Palal
 Allison Truong

DIRECTOR OF PRODUCTION SERVICES, QA
 SENIOR OPERATIONS MANAGER
 OPERATIONS ANALYST
 DISTRIBUTION MANAGER

Tad Hirabayashi
 Jennifer Terzisi
 David Wang
 Moto Aida

SENIOR COUNSEL
 MARTIN NGUYEN
 MARA TUPA
 SEAN MCGILVRA

COMMUNICATION SUPPORT
 LEAD VISUAL DESIGNER
 3D MODELING
 2D ARTWORK

Michael Evans
 Martin Nguyen
 Bryan Johnston
 Joseph Tieser
 Khar Evans

QA MANAGER
 QA SUPERVISOR
 PROJECT COORDINATOR

Damon Bernal
 David Wang
 Jesse Mejia

QA LEAD
 QA ASSISTANT LEADS

Shine De La Cruz
 Salvo Kwan
 Daren Lim

QC ANALYSTS

Alisa Lin
 Greg Anderson
 Yeng Vuc

CQC TESTERS

Sean Edwards
 Michah Ghary
 Jeremy Lee
 Mike Mok
 Richard Navarra
 Brian Pfeiler
 David Humbert

NBGA Customer Support Supervisor
 Sr. Customer Support Representative
 Customer Support

POLE TO WIN America, Inc.

TEST LEAD
 TEST ASSISTANT LEAD
 QA TESTERS

Johnny Moja
 Eric Cobes
 Christopher Novot-Stephens
 Robert Logfren
 Jacob Singh
 Marty Elliott
 Shante Meador
 Mitchell Garbis
 Joshua Garibay
 Alan Lucero
 Justin May
 Matthew Cain
 Nicholas Baldwin
 Kate Geis
 Anthony Moura
 Vanessa Oliver
 Henry Agvekum
 Keith Conrad
 Jacob Harrison
 Faye Tyson
 Vanita Green
 Victor Gutron
 Worsley Brown
 Doroni Cohen
 Ian Cheley
 Conan Zhou
 Mike Zhang
 Sid Becker
 Patrick Kennedy
 Taron Le
 Doug Hirth
 Kevin Ly
 Alexis Saravia

JESUS BARRAGAN
 BRIAN ELAK
 MARCO MAH
 KIMO PAMUNTUAN

ENGLISH VOICEOVER RECORDING
 CASTING & PROJECT MANAGEMENT
 VOICEOVER & FACIAL CAPTURE DIRECTOR
 ENGINEER & EDITOR
 E-ZIO AUDITORE

Cup of Tea Productions, Inc.
 Patrick Seitz
 Danielle Hunt
 Roger Craig Smith
 Johnny Yong Bosch
 Ed Cunningham
 Grant George
 Taylor Henry
 Kate Higgins
 Charles Klausemeyer
 Lauren Landa
 Yuri Lowenthal
 Michael McDonough
 Katie McNulty
 Matthew Mercer
 Sam Mirela
 Patrick Seitz
 TJ Storm
 Julie Ann Taylor
 Heather Watson
 Steve Van Worman

SPECIAL THANKS

Fortyseven Communications
 Off Base Productions
 Greg O'Fly
 Lindsay Young
 Tim Ng
 Vivian Beebe

ENGLISH VOICES (ALPHABETICAL ORDER)

Richard Epcar
 Kyle Noble
 Anthony Jenkins
 Nicole Karber
 Janice Kwaye
 Alaudia Lenz
 Kirsten Potter
 Sam Regal
 Cindy Robinson
 Stephanie Sheh
 Paul St. Peter
 Jessica Stralis
 Kaji Tang
 Kirk Thordarson
 Mitch Urban
 David Vincent
 Travis Willingrod

ENGLISH VOICES (ALPHABETICAL ORDER)

Richard Epcar
 Kyle Noble
 Anthony Jenkins
 Nicole Karber
 Janice Kwaye
 Alaudia Lenz
 Kirsten Potter
 Sam Regal
 Cindy Robinson
 Stephanie Sheh
 Paul St. Peter
 Jessica Stralis
 Kaji Tang
 Kirk Thordarson
 Mitch Urban
 David Vincent
 Travis Willingrod

ENGLISH VOICES (ALPHABETICAL ORDER)

Richard Epcar
 Kyle Noble
 Anthony Jenkins
 Nicole Karber
 Janice Kwaye
 Alaudia Lenz
 Kirsten Potter
 Sam Regal
 Cindy Robinson
 Stephanie Sheh
 Paul St. Peter
 Jessica Stralis
 Kaji Tang
 Kirk Thordarson
 Mitch Urban
 David Vincent
 Travis Willingrod

ENGLISH VOICES (ALPHABETICAL ORDER)

Richard Epcar
 Kyle Noble
 Anthony Jenkins
 Nicole Karber
 Janice Kwaye
 Alaudia Lenz
 Kirsten Potter
 Sam Regal
 Cindy Robinson
 Stephanie Sheh
 Paul St. Peter
 Jessica Stralis
 Kaji Tang
 Kirk Thordarson
 Mitch Urban
 David Vincent
 Travis Willingrod

ENGLISH VOICES (ALPHABETICAL ORDER)

Richard Epcar
 Kyle Noble
 Anthony Jenkins
 Nicole Karber
 Janice Kwaye
 Alaudia Lenz
 Kirsten Potter
 Sam Regal
 Cindy Robinson
 Stephanie Sheh
 Paul St. Peter
 Jessica Stralis
 Kaji Tang
 Kirk Thordarson
 Mitch Urban
 David Vincent
 Travis Willingrod

LIMITED WARRANTY GARANTIE LIMITÉE

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

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 support.namcobandaigames.com for more details.
 Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc. ATTN: Customer Support 1740 Technology Drive, Suite 600 San Jose, CA 95110

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@namcobandaigames.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.namcobandaigames.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 Card shall be free of 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 Card 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.

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 support@namcobandaigames.com à l'aide de votre navigateur Web!

NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur support.namcobandaigames.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) 1740 Technology Drive, Suite 600 San Jose, CA 95110

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@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retournés 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.namcobandaigames.com
 Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.**

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur original que cette carte de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. doit être exempte de défauts de matériel et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de la date d'achat. Si un défaut couvert par la présente garantie limitée durant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. fera réparer ou de remplacer la carte de jeu défectueuse ou une partie de la composante, à son gré, 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 y sont rattachées. 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 valables 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.

SQULCALIBUR®V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks and "PSS" and the PlayStation®Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association. « PlayStation », « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PSS » et le logo du Réseau PlayStation® sont des marques de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. Les icônes de classification de l'ESRB sont des marques déposées de l'Entertainment Software Association.

To register product online go to
 Pour vous inscrire en ligne produit aller
WWW.NAMCOREG.COM