SOULCALIBUR II
TM
namco®
MODE D'EMPLOI
NINTENDO
GAMECUBE™

Art. Nr. 1621847M 1004/S&L

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

2 joueurs simultanément

CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC DEUX JOUEURS ET MANETTES.

Memory Card (carte mémoire) Nécessite 4 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DE JEUX AYANT LE LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN DECODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DECODEURS SONT VENDUS SEPAREMENT.

LICENSED BY Nintendo

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, LE LOGO NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

LES TERMES « DOLBY» ET « PRO LOGIC », AINSI QUE LE SIGLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUE SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

SOMMAIRE

Un mythe 4
Avant de commencer 5
Commandes 6
Commencer à jouer 8
Ecran de jeu 9
Règles du jeu 10
Modes classiques (1) 11
Modes classiques (2) 13
Mode Maître d'armes (1) 14
Mode Maître d'armes (2) 15
Options 17
Techniques de base 19

UN MYTHE

Nombreuses sont les légendes qui évoquent l'existence d'une mystérieuse épée appelée « Soul Edge ». Certains se plaisent à dire qu'il s'agit de l'arme ultime, tandis que d'autres la perçoivent comme « l'Epée des héros ». Cette épée fantôme, dotée d'une force spirituelle immense et détenant le secret de la jeunesse éternelle, serait capable de guérir tous les maux. C'est pourquoi on l'appelle aussi « Epée du salut ». Cependant, ces croyances sont le masque d'une réalité terrifiante : l'épée constituée de deux lames jumelles est démoniaque et avide d'âmes humaines.

A la fin du 16ème siècle, un événement extraordinaire se produisit.

Un envoyé de l'ancien dieu de la forge parvint à détruire l'une des lames démoniaques. Mais contre toute attente, la destruction de l'épée eut de terribles répercussions. L'équilibre des forces de l'épée fut profondément perturbé, déchaînant la fureur du diable des lames. Ce dernier répandit son énergie perfide dans les cieux, plongeant le monde dans les ténèbres les plus profondes.
Ce phénomène, qu'on appela plus tard l'Œuvre des démons, inspira la terreur. La lame restante s'empara de l'esprit d'un homme, alors qu'il brandissait l'épée diabolique, et lui ordonna de semer le chaos et la peur dans toute l'Europe, ne le laissant épargner aucune vie sur son passage.

Ces horribles massacres durèrent trois ans. Puis, après une trêve de quatre ans, toutes ces horreurs n'étaient plus que souvenirs... Nul ne savait pourquoi. Nul ne savait que quatre ans auparavant, une épée spirituelle appelée Soul Calibur avait jailli de nulle part, comme pour répondre au cri de rage de Soul Edge. Personne n'avait assisté à l'ultime combat qui avait causé la destruction de Soul Edge. Personne ne savait que l'épée spirituelle avait été laissée aux enfers pour faire barrage à l'épée du diable.

Hélas, le calme qui régnait n'était qu'apparent ; l'épée maudite tentait à nouveau de propager son pouvoir maléfique sur le monde, certes lentement, mais sûrement. Sans le savoir, les hommes accéléraient ce processus en transportant les éclats de l'épée dans les quatre coins du monde, des éclats encore imprégnés des forces du mal. Comme la Soul Calibur était perdue dans le néant, rien ne semblait pouvoir rivaliser avec les forces obscures de l'épée du mal.

Les légendes suivantes honorent le courage de ceux qui se sont lancés corps et âme à la recherche de Soul Edge, guidés par des convictions et objectifs personnels...

AVANT DE COMMENCER

Installez votre NINTENDO GAMECUBE conformément aux instructions contenues dans le mode d'emploi de la console. Appuyez sur le bouton OPEN pour ouvrir le couvercle. Insérez le disque Soulcalibur™II et fermez le couvercle. Appuyez sur le bouton POWER pour mettre votre console en marche. Le chargement du jeu commencera aussitôt.

Si vous souhaitez changer la langue de jeu, allez dans le **menu principal** de votre NINTENDO GAMECUBE. Sélectionnez OPTIONS pour accéder à l'**écran d'options** et appuyez sur A pour accéder à l'option de sélection de langue. Choisissez l'une des langues prises en charge et quittez ce menu. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au manuel de la console.

Mode 60Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message : «Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz?». Choisissez OUI pour activer le mode.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

COMMANDES

MANETTE NINTENDO GAMECUBE

Le schéma ci-dessous correspond à la configuration par défaut de la manette. Le **menu d'options** vous permet de modifier les fonctions de certains boutons. Vous devez disposer de deux manettes pour jouer en **mode Combat VS** et **Combat VS en équipe**.

La fonction vibration est désactivée par défaut. Vous pouvez l'activer à partir du **menu d'options**.

Bouton R
Garde (G)

Bouton L
Garde (G)

Bouton Z
Correspond à A+B+K

Bouton Y
Coup vertical (B)/
Changer de tenue

Stick directionnel
Se déplacer/
Sélection de menu

Bouton X
Coup de pied (K)

Bouton A
Coup horizontal (A)/
Confirmer menus et autres sélections

Manette ✚
Se déplacer/
Sélection de menu

Bouton B
Garde (G)/
Annuler menus et autres sélections

START/PAUSE
Mettre le jeu en pause/
Accéder au **menu de pause**

Stick C

Haut
Correspond à A+B+K

Bas
Correspond à A+K

Gauche
Correspond à A+B

Droite
Correspond à B+K

Symbole de commande	Bouton de manette	Action
A	Bouton A	Coup horizontal
B	Bouton Y	Coup vertical
K	Bouton X	Coup de pied
G	Bouton B	Garde

COMMENCER A JOUER

Quand l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START/PAUSE pour accéder à l'**écran de choix du mode**.

ECRAN DE CHOIX DU MODE

Cet écran comprend les catégories suivantes : MODES CLASSIQUES, MAITRE D'ARMES et OPTIONS. Utilisez la manette ✚ ou le Stick directionnel pour choisir une catégorie : les sous-menus et modes de jeu associés à la catégorie sélectionnée s'affichent à droite de l'écran. Choisissez un mode de jeu ou un sous-menu au moyen de la manette ✚ ou du Stick directionnel, puis confirmez votre sélection en appuyant sur A.

MODES CLASSIQUES

Cette catégorie englobe les modes de jeu suivants :

ARCADE
Battez-vous contre des personnages contrôlés par l'ordinateur.

COMBAT VS
Un mode deux joueurs où le joueur 1 se bat contre le joueur 2.

CONTRE LA MONTRE
Réalisez de nouveaux records en passant tous les niveaux aussi vite que possible.

SURVIE
Disposant d'un capital santé limité, réalisez de nouveaux records en battant un maximum d'adversaires contrôlés par l'ordinateur.

COMBAT EN EQUIPE
Unissez plusieurs personnages pour former une équipe et vous battre à tour de rôle (match éliminatoire).

COMBAT VS EN EQUIPE
Les équipes des joueurs 1 et 2 peuvent s'affronter.

ENTRAINEMENT
Familiarisez-vous avec les mouvements propres à chaque personnage.

MAITRE D'ARMES

Obtenez de nouvelles armes et accomplissez diverses missions tout en partant à la découverte du monde.

OPTIONS

Le **menu d'options** vous permet de modifier la configuration du jeu. A partir de ce menu, vous pouvez régler les PARAMETRES DE JEU, la CONFIGURATION DE LA MANETTE, la CONFIGURATION DE L'AFFICHAGE, les PARAMETRES SONORES, les RECORDS, la COLLECTION et la MEMORY CARD.

ECRAN DE JEU

A PROPOS DE LA SAUVEGARDE

La SAUVEGARDE AUTOMATIQUE est activée par défaut. Allez au **menu d'options** et sélectionnez MEMORY CARD pour régler les options de SAUVEGARDE AUTOMATIQUE ou pour procéder à des sauvegardes et chargements de données. Pour sauvegarder des données de jeu, vous devez insérer dans le Slot A une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE avec au moins 4 blocs libres.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

La section suivante vous donne une vue d'ensemble de l'interface de jeu.

INFORMATIONS DE BASE

Voilà à quoi ressemble l'écran de combat classique.

- **A TEMPS :** A la fin du compte à rebours, le joueur avec le capital santé le plus élevé est déclaré vainqueur.
- **B NOM DU PERSONNAGE :** Affiche le nom du personnage.
- **C BARRE DE SANTE :** La barre verte indique l'état de santé du personnage.
- **D MENU DE PAUSE :** Appuyez sur START/PAUSE à n'importe quel moment de la partie afin d'accéder au **menu de pause**. En fonction du mode, certaines options ne seront pas disponibles. Par ailleurs, il est impossible d'accéder au **menu de pause** à partir des **modes Contre la montre** et **Survie**.
- **E FERMER :** Ferme la fenêtre.
- **F LISTE DES COMMANDES :** Ouvre la liste des commandes associée au personnage sélectionné.
- **G OPTIONS :** Ouvre un **menu d'options** sommaire.
- **H QUITTER :** Retour au **menu principal**.

REGLES DU JEU

Cette section indique les conditions à remplir pour gagner et décrit les règles de base communes à tous les modes de jeu.

COMMENT GAGNER

Remplissez l'une des conditions suivantes pour remporter un round. Pour gagner un match, il faut remporter un nombre spécifique de rounds. Certains modes vous offrent la possibilité de définir le nombre de rounds requis pour la victoire. Sur l'**écran de choix du personnage**, appuyez sur START/PAUSE, choisissez OPTIONS puis NOMBRE DE ROUNDS.

KNOCK OUT

La barre de santé de votre adversaire est à zéro.

RING OUT

Vous avez projeté votre adversaire hors du ring.

TIME'S UP

Si le temps limite est écoulé, le personnage disposant du capital santé le plus élevé est déclaré vainqueur.

DRAW & SUDDEN DEATH

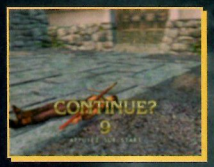
En cas de double KNOCK OUT (les barres de santé des deux combattants s'épuisent en même temps) ou en cas de double RING OUT (les deux personnages sont propulsés hors du ring en même temps), il y aura un DRAW (match nul).

Les deux camps reçoivent un point pour le round en question. Si les deux combattants ont à leur actif un nombre identique de victoires, et que les deux parties ont atteint le nombre de rounds requis pour remporter la manche, le match sera tranché dans un SUDDEN DEATH (mort subite).

GAME OVER

La partie se termine quand vous perdez un match. Dans les modes avec classement, tels que SURVIE et CONTRE LA MONTRE, les joueurs qualifiés sont invités à saisir leur nom.

Dans le **mode Arcade**, après un GAME OVER, un **écran Continue** apparaît. Appuyez sur START/PAUSE avant la fin du compte à rebours pour continuer à jouer.

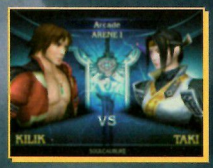


MODES CLASSIQUES (1)

Les **modes classiques** comprennent sept modes de jeu distincts. Outre les règles de base, chaque mode de jeu a ses règles spécifiques.

ARCADE

Il s'agit d'une sorte de tournoi contre l'ordinateur. Si vous venez à bout de tous vos ennemis, vous remportez le tournoi et vous pourrez voir une fin différente pour chaque personnage.



En **mode Arcade**, deux joueurs peuvent s'affronter. Si vous être le joueur 1, appuyez sur START/PAUSE sur la manette du joueur 2 (ou vice-versa).

*Quand un duel opposant deux joueurs commence, l'**écran de choix d'un personnage** s'affiche. Le nouveau participant peut choisir son personnage et l'arène.*

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Dans chaque mode, vous sélectionnez votre personnage avant le début du combat. Choisissez un personnage au moyen du Stick directionnel et appuyez sur le bouton A pour confirmer. En outre, vous pouvez utiliser le bouton Y pour changer la tenue de votre personnage.

Dans le **mode Combat en équipe**, il est possible de sélectionner plusieurs personnages. Au moyen de la manette ✚ ou du Stick directionnel, choisissez le nombre de membres que vous souhaitez avoir dans votre équipe. Appuyez sur le bouton A pour confirmer, puis procédez à la sélection de vos personnages.

CHOIX D'UNE ARENE

Si l'option de sélection d'arène est activée (voir page 17), vous pouvez choisir une arène après avoir sélectionné un personnage. Choisissez une arène au moyen de la manette ✚ ou du Stick directionnel, puis appuyez sur A pour confirmer. Cependant, vous ne pouvez pas sélectionner d'arène en **mode Arcade**, **Contre la montre** ou **Survie**.

COMBAT VS

Il s'agit d'un mode deux joueurs où les joueurs 1 et 2 peuvent se battre sans interruption. Vous pouvez aussi augmenter la difficulté en modifiant les paramètres de combat, accessibles à partir de l'**écran de choix d'un personnage**.

Pour que ce mode soit disponible, deux manettes doivent être insérées dans les ports manette 1 et 2.

CONTRE LA MONTRE

Dans ce mode, vous vous battez contre l'ordinateur en essayant d'être aussi rapide que possible. Quand vous choisissez CONTRE LA MONTRE à partir de l'**écran de choix du mode**, un sous-menu apparaît avec trois degrés de difficulté : STANDARD (difficulté normale), ALTERNATIF (difficulté élevée) et EXTREME (difficulté très élevée). Choisissez un niveau et confirmez. Si vous remportez tous vos combats, une page de résultats s'affiche et, si vous faites partie du classement, vous serez invité à saisir votre nom.

Les différents paramètres inhérents à ce mode sont invariables. Vous ne pouvez pas appuyer sur START/PAUSE pendant la partie pour mettre le jeu en pause ou accéder au ***menu de pause****.*

SURVIE

Il s'agit ici de voir combien de concurrents survivent à des combats successifs contre l'ordinateur, et ce avec des forces limitées. Dans ce mode, vous ne récupérez pas la totalité de votre énergie à la fin de chaque round, mais seulement une partie. Vous pouvez continuer à vous battre tant qu'il vous reste de l'énergie, mais la partie est terminée si vous perdez un round. L'**écran de résultats** vous indique alors combien d'adversaires vous avez vaincus : si vous faites partie du classement, vous serez invité à saisir votre nom.

Les différents paramètres inhérents à ce mode sont invariables. Vous ne pouvez pas appuyer sur START/PAUSE pendant la partie pour mettre le jeu en pause ou accéder au ***menu de pause****.*

MODES CLASSIQUES (2)

COMBAT EN EQUIPE

Ce mode vous permet de former une équipe comprenant plusieurs personnages. Tous peuvent prendre part à un tournoi décisif. Les membres de votre équipe se battent à tour de rôle. Les vainqueurs peuvent affronter le prochain adversaire. Si vous parvenez à vaincre tous les membres de l'équipe adverse, une autre équipe prendra le relais.

COMBAT EN EQUIPE VS

Ce mode est destiné à deux joueurs : le vainqueur est celui qui vient à bout de tous les personnages de l'équipe adverse.

Quand la partie est terminée, l'**écran de résultats** apparaît pour départager les vainqueurs des perdants.

Vous pouvez déterminer le nombre de membres dans chaque équipe, mais il est impossible d'avoir deux fois le même personnage dans la même équipe.

Pour jouer en ***mode Combat en équipe VS****, deux manettes doivent être insérées dans les ports manette 1 et 2.*

ENTRAINEMENT

Ce mode vous permet de vous familiariser avec toutes les techniques de combat. L'entraînement commence dès que vous avez choisi votre personnage, le personnage de votre adversaire et l'arène. Pendant le combat, diverses informations apparaissent à l'écran, telles que la puissance de chaque attaque. Par ailleurs, si vous appuyez sur START/PAUSE pendant le jeu, le **menu de pause** apparaît. Sélectionnez OPTIONS D'ENTRAINEMENT puis TYPE D'ENTRAINEMENT pour choisir l'une des méthodes d'entraînement suivantes.

LIBRE

Il s'agit du type d'entraînement le plus simple : vous êtes totalement libre de choisir vos mouvements ainsi que ceux de l'adversaire.

Remarque : Si vous sélectionnez LIBRE, vous aurez la possibilité de choisir PARAMETRES MODE LIBRE puis MANETTE afin d'également contrôler votre adversaire au moyen de la manette du joueur 2.

VS CPU

Dans ce mode, vous vous battez contre l'ordinateur. Vous avez la possibilité de régler la force de l'ordinateur.

Remarque : Dans le **mode Entraînement**, il n'y a pas de GAME OVER. Sélectionnez QUITTER dans le **menu de pause** pour retourner au **menu principal**.

MODE MAITRE D'ARMES (1)

Ce mode vous permet d'acquérir diverses armes tout en parcourant le globe. Si vous souhaitez commencer la partie depuis le début, sélectionnez NOUVELLE PARTIE. Pour reprendre une partie sauvegardée, sectionnez CONTINUER.

NOUVELLE PARTIE

Cette option vous permet de commencer le **mode Maître d'armes** depuis le début.

ENTREZ VOTRE NOM

C'est ici que vous vous inscrivez. Utilisez la manette ✚ ou le Stick directionnel pour sélectionner les lettres. Appuyez ensuite sur le bouton A pour confirmer. Une fois que vous avez saisi votre nom, le prologue commence.

TUTORIEL

Directement après le prologue apparaît le TURORIEL. Vous pouvez y lire des explications sur le **mode Maître d'armes** ainsi que des détails sur le **menu de commandes**. Lisez-le attentivement lorsque vous utilisez ce mode pour la première fois. Ensuite, vous pourrez passer ce tutoriel en appuyant sur START/PAUSE.

CHOIX DU PERSONNAGE

Une fois que vous avez choisi votre personnage et confirmé votre sélection au moyen du bouton A, la partie commence et la **carte du monde** apparaît (voir page 15).

*Vous pouvez changer votre personnage à n'importe quel moment de la partie en sélectionnant CHOIX DU PERSONNAGE dans le **menu de commandes** (voir page 16).*

CONTINUER

Cette option vous permet de reprendre une partie sauvegardée.

MODE MAITRE D'ARMES (2)

Cette section donne une vue d'ensemble du **mode Maître d'armes**.

ECRAN DE CHAPITRES 1

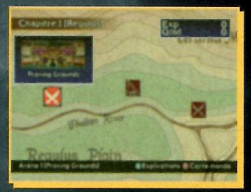
Le **mode Maître d'armes** est divisé en plusieurs chapitres. La fin d'un chapitre marque le début de nouvelles aventures pour le joueur.

CARTE DU MONDE 2

Sur la CARTE MONDE, le joueur peut passer d'un chapitre à l'autre. La sélection d'un chapitre ouvre la **carte de chapitre**.

CARTE DE CHAPITRE 3

Pour accomplir les missions contenues dans chaque chapitre, il faut remplir certaines conditions. Il est également possible d'accéder aux donjons à partir des cartes de chapitre.



COMBAT 4

Chaque niveau, mission ou combat peut inclure un certain nombre de conditions susceptibles de modifier le statut d'un personnage.

MISSION SUCCEEDED 5

Lorsque toutes les conditions pour accomplir une mission donnée sont réunies, l'**écran de résultats de mission** apparaît. Si des objets ont été acquis, ils figureront eux aussi sur cet écran. Si vous menez à bien toutes les missions d'un chapitre, de nouveaux chapitres à explorer s'ouvriront alors à vous.

A PROPOS DU GOLD

La monnaie officielle du royaume du Maître d'armes est le GOLD. Le joueur reçoit une certaine quantité de Gold pour chaque bataille, qu'il soit vainqueur ou perdant. Le joueur peut utiliser cet argent pour acheter des objets ou des armes (en vente dans les magasins accessibles à partir du **menu de commandes**). Pour accéder au **menu de commandes**, appuyez sur START/PAUSE à partir de l'**écran de carte du monde** ou de l'**écran de carte de chapitre**.

MENU DE COMMANDES

Dans la CARTE MONDE, **carte de chapitre** et autres, vous progressez dans le jeu en choisissant chaque action dans le **menu de commandes**. Servez-vous de la manette ✚ ou du Stick directionnel pour sélectionner l'option de votre choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

FERMER
Ferme la fenêtre du **menu de commandes**.

CHOIX DE L'ARME
Sélectionne l'arme de combat.

CHOIX DU PERSONNAGE
Change votre personnage.

MAGASIN
Permet d'acheter des armes et autres objets.

SAUVEGARDER
Enregistre les données du jeu Maître d'armes.

QUITTER
Retour au **menu principal**.

Vous pouvez accéder à des informations supplémentaires relatives aux icônes d'armes. Pour cela, appuyez sur le bouton Y quand vous sélectionnez une arme dans les modes bonus et le mode Maître d'armes.

OPTIONS

Vous pouvez ici changer divers paramètres de jeu. Au moyen de la manette ✚ ou du Stick directionnel, sélectionnez une option et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

PARAMETRES DE JEU

Utilisez cette option pour modifier la difficulté et/ou les règles du jeu.

*Les paramètres des **modes Survie** et **Contre la montre** sont invariables. Ainsi, tout changement effectué ici sera sans effet sur ces modes.*

NIVEAU DE DIFFICULTE
Règle la difficulté.

NOMBRE DE ROUNDS
Définit le nombre de rounds.

BARRE DE SANTE
Règle le niveau d'énergie.

DUREE DU ROUND
Règle la durée d'un round.

CHANGEMENT DE PERSO
Définit si les personnages peuvent être changés avant de continuer une partie terminée.

CHOIX DE L'ARENE
Définit si le joueur peut choisir l'arène.

GARDE NEUTRE
Définit si la garde automatique est activée ou non (c'est-à-dire que vous vous défendez si vous ne faites rien).

MESSAGES D'AIDE
Définit si les messages d'aide s'affichent ou non.

SOUS-TITRES
Affiche ou non les sous-titres.

PARAMETRES PAR DEFAUT
Restaure les valeurs par défaut de tous les paramètres.

QUITTER
Retour à l'**écran de choix du mode**.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Utilisez ces informations pour régler le fonctionnement de la manette.

TYPE A
Configuration de type A.

TYPE B
Configuration de type B.

TYPE C
Configuration de type C.

LIBRE
Configurez les boutons selon vos préférences ou restaurez les paramètres par défaut.

VIBRATION
Active ou désactive la fonction vibration.

QUITTER
Retour à l'**écran de choix du mode**.

CONFIGURATION DE L'AFFICHAGE

Utilisez cette option pour repositionner la barre de santé et les icônes d'armement ainsi que pour régler la luminosité et le ratio d'affichage. Appuyez sur START/PAUSE pour restaurer les paramètres par défaut.

PARAMETRES SONORES

Utilisez cette option pour régler les paramètres relatifs au son.

TYPE DE H-P
Permet de restituer le son en STEREO, MONO ou SURROUND.

VOLUME DES MUSIQUES
Ajuste le volume des musiques d'ambiance.

VOLUME DES BRUITAGES
Règle le volume des effets sonores.

VOLUME DES VOIX
Règle le volume des voix des personnages.

LANGUE DES VOIX
Change la langue des voix des personnages.

PARAMETRES PAR DEFAUT
Restaure les valeurs par défaut de tous les paramètres.

QUITTER
Réoriente le joueur vers l'**écran de choix du mode**.

RECORDS

Utilisez cette option pour consulter les meilleurs scores dans chaque mode.

COLLECTION

Vous pouvez ici consulter la liste des éléments que vous avez débloqués.

MEMORY CARD

Utilisez cette option pour sauvegarder vos paramètres, records et autres sur une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE afin de pouvoir les charger à tout moment.

SAUVEGARDER
Enregistre les données de jeu.

CHARGER DES DONNÉES
Charge les données de jeu.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE
Active ou désactive la sauvegarde automatique.

QUITTER
Retour à l'**écran de choix du mode**.

TECHNIQUES DE BASE

Cette section donne une vue d'ensemble des mouvements de base dans Soulcalibur™II.

Toutes les commandes de mouvement présupposent que le personnage se trouve face au côté droit (à la place du joueur 1).

COMMANDES DE BASE

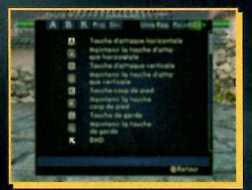
Symbole de commande	Bouton de manette	Action
➡	Manette ✚ ou Stick directionnel	Maintenir la direction
⇨	Manette ✚ ou Stick directionnel	Appuyer rapidement sur la direction
A	Bouton A	Coup horizontal
B	Bouton Y	Coup vertical
K	Bouton X	Coup de pied
G	Bouton B	Garde

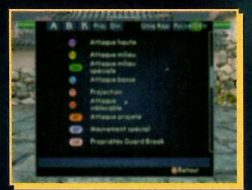
Les flèches correspondent aux directions haut, bas, gauche et droite de la manette ✚ ou du Stick directionnel.

Les boutons de la manette sont basés sur la configuration par défaut.

TYPES D'ATTAQUE

Symbole	Signification
H	Attaque haute (partie supérieure du corps)
M	Attaque milieu (partie intermédiaire du corps)
SM	Attaque milieu spéciale
L	Attaque basse (partie inférieure du corps)
T	Projection
U	Attaque inblocable
AT	Attaque projeté
SP	Mouvement spécial
GB	Propriétés Guard Break
GI	Propriétés Guard Impact
ST	Passer en position





8-WAY RUN

Pendant l'ENTRAINEMENT, vous pouvez accéder aux OPTIONS D'ENTRAINEMENT disponibles dans le **menu de pause** et sélectionner LIBRE comme TYPE D'ENTRAINEMENT. Sélectionnez ensuite PARAMETRES MODE LIBRE et confirmez avec le bouton A.

Le 8-WAY RUN est une technique qui permet au joueur de courir dans toutes les directions, lui offrant une plus grande liberté de mouvements. Pour effectuer un 8-WAY RUN vers l'avant, maintenez enfoncé ➡ et le personnage accélèrera tout en restant face à l'adversaire. Cette technique peut être utilisée pour esquiver les attaques ou pour vous positionner avantageusement par rapport à votre adversaire. Par ailleurs, certaines actions sont indissociables du 8-WAY RUN.

Le Stick directionnel peut également être utilisé pour vous déplacer dans les mêmes directions.

Pour vous déplacer en diagonale à l'aide de la manette ✚, appuyez simultanément sur deux directions. Par exemple, pour la direction ↗, appuyez en même temps sur droite et bas de la manette ✚.

SAUT ET GARDE

Pour sauter, maintenez enfoncés G et ⇨, ⇧, ou ⇦. Pour vous protéger pendant votre retraite ou progression, maintenez enfoncés G et ⬅ ou ➡. Pour effectuer une garde accroupie, maintenez enfoncés G et ↙, ⬇, ou ↘.

Le Stick directionnel peut également être utilisé pour vous déplacer dans les mêmes directions.

AVANCER / RECULER ET DEPLACEMENT LATERAL

Vous pouvez avancer, reculer et faire des pas chassés vers la gauche ou la droite.

Avancer : ⇨
Reculer : ⇦
Pas chassés gauche : ⇧
Pas chassés droite : ⇩

Quand le personnage se trouve face au côté droit (à la place du joueur 1).

PROJECTION

Techniques

Appuyez sur A + G ou B + G quand vous êtes près de l'adversaire afin d'effecteur votre prise.

Esquiver une projection

Pour empêcher que l'adversaire ne vous propulse dans les airs, appuyez sur A pour contrer une projection de type A + G, ou sur B pour contrer une projection de type B + G.

TYPES D'ATTAQUE ET GARDE

ATTAQUE HAUTE (partie supérieure du corps)

Elle est très utile contre les adversaires se tenant debout ou ceux qui sautent sur le joueur. Utilisez une GARDE DEBOUT pour vous défendre et une GARDE ACCROUPIE pour esquiver l'attaque.

ATTAQUE MILIEU (partie centrale du corps)

Elle est très utile contre les adversaires qui sont debout ou accroupis. Recourez à une GARDE DEBOUT pour vous défendre, mais en aucun cas à une GARDE ACCROUPIE.

ATTAQUE BASSE (partie inférieure du corps)

Elle est très utile contre les adversaires qui sont debout ou accroupis. Utilisez une GARDE ACCROUPIE pour vous défendre ou effectuez un saut pour esquiver l'attaque.

ATTAQUE MILIEU SPECIALE

Elle est très utile contre les adversaires qui sont debout ou accroupis. Utilisez une GARDE ACCROUPIE ou DEBOUT pour vous défendre.

GARDE NEUTRE

Activez l'option GARDE NEUTRE à partir du **menu d'options** de sorte que votre personnage se protège automatiquement des attaques, même si vous n'appuyez sur aucun bouton et n'entrez aucune commande. Toutefois, cette fonction n'offre aucune protection en cas d'attaques basses (partie inférieure du corps) et en cas de combos. En outre, seule la première attaque est contrée.

COMMANDES AU SOL

Se relever :
Appuyez sur G.

Se rouler en avant ou en arrière pour se relever :
Appuyez sur ➡ (avant) ou ⬅ (arrière) quand vous êtes à terre.

Se rouler sur le côté pour se relever :
Appuyez sur ⬆ (vers l'arrière) ou sur ⬇ (vers l'avant) quand vous êtes à terre.

Attaquer tout en se relevant :
Appuyez sur un bouton d'attaque (A, B ou K) quand vous êtes à terre.

RETROUVER SON EQUILIBRE

Certaines attaques peuvent déstabiliser les personnages, leur faisant perdre leur équilibre et les paralysant un court instant. Dans ce cas, appuyez plusieurs fois sur la manette ✚, le Stick directionnel ou sur A, B, K ou G afin de récupérer plus vite.

SE RECEPTIONNER EN ROULANT

Certaines attaques sont si puissantes qu'elles peuvent propulser un personnage dans les airs. Appuyez sur G lorsque vous vous trouvez dans les airs pour vous réceptionner en douceur et reprendre au plus vite une position d'attaque.

Se réceptionner à l'aide des murs

Certaines arènes sont entourées de murs qui peuvent être combinés à vos attaques. Lorsque vous êtes projeté contre un mur, recourez à l'une des actions suivantes pour briser la chute et vous réceptionner sans mal...

Brise-chute latérale
Appuyez sur ↑ ou ↓ pour rouler vers l'avant ou vers l'arrière.

Brise-chute avant
Appuyez sur → pour rouler en direction de votre adversaire.

Contrôle aérien

Utilisez la manette ✚ ou le Stick directionnel pour déterminer où vous réceptionner après une projection.

GUARD IMPACT

Utilisez l'une des commandes suivantes au moment le plus opportun pour esquiver ou contrer une attaque ennemie. Cette technique est le GUARD IMPACT. Si vous l'utilisez correctement, les deux parties seront momentanément déstabilisées. Le joueur ayant effectué le Guard Impact aura l'initiative et sera par conséquent en position de force. Le Guard Impact est efficace contre toutes les attaques, à quelques exceptions près.

Contrer une attaque haute (partie supérieure du corps) ou une attaque milieu (partie centrale du corps) :
Appuyez sur ⇨ + G quand votre adversaire commence son attaque.

Esquiver une attaque milieu (partie centrale du corps) ou une attaque basse (partie inférieure du corps) :
Appuyez sur ⇦ + G quand votre adversaire commence son attaque.

Inverser un Guard Impact

Quand vous contrez ou esquivez une attaque au moyen d'un Guard impact, votre adversaire se trouve dans une situation critique, car il ne peut ni se défendre ni attaquer. Cependant, si vous l'attaquez alors qu'il est paralysé, il pourra utiliser le Guard Impact contre vous.

GENRE DE DOMMAGES

Si vous lancez l'assaut alors que votre adversaire est au beau milieu d'une attaque, d'un mouvement ou d'une autre action, l'effet de votre coup sera amplifié et votre adversaire sera déstabilisé. Plusieurs techniques permettent d'effectuer ce genre de dommages, à savoir :

ATTAQUE
Les dommages sont ceux d'une attaque normale.

RUN
Les dommages sont ceux d'une attaque RUN.

SIDESTEP
Les dommages sont ceux d'une attaque SIDESTEP.

BACK DASH
Les dommages sont ceux d'une attaque BACK DASH.

ATTAQUES INBLOCABLES

Au moyen d'une commande spécifique, chaque personnage peut lancer une attaque fatale contre laquelle il n'existe aucune défense. Tous les joueurs peuvent utiliser cette commande, mais celle-ci varie en fonction du personnage. Veuillez donc vous reporter aux tableaux des commandes.

THE LEGEND OF ZELDA:
© 1986 – 2003 NINTENDO.

SOUL CHARGE

Un personnage peut concentrer toute son énergie, ou « force spirituelle », dans son arme afin d'en augmenter pour quelques instants la force de frappe. Cette technique est appelée SOUL CHARGE. Pour déchaîner un SOUL CHARGE, appuyez simultanément sur A + B + K. Selon la durée pendant laquelle vous maintenez ces boutons enfoncés, l'un de ces trois niveaux de transformation prendra effet :

SOUL CHARGE NV1

Quand le SOUL CHARGE commence, appuyez immédiatement sur G. Votre arme deviendra vert clair. La charge est beaucoup plus rapide que la concentration d'énergie.

SOUL CHARGE NV2

Si vous lancez une attaque ou appuyez sur G pendant que vous effectuez un SOUL CHARGE, votre arme prendra une couleur verte. Certaines attaques étant aussi puissantes que des contre-attaques, la charge peut durer un peu plus longtemps.

SOUL CHARGE NV3

Si la concentration d'énergie est totale, votre arme deviendra bleue. Non seulement les attaques seront beaucoup plus puissantes, mais certaines attaques seront impossibles à contrer. En outre, la charge sera plus longue.

Une action qui rend toute défense impossible aura pour effet de mettre l'adversaire dans une situation critique, puisqu'il ne pourra ni attaquer ni se défendre.

COUP HORIZONTAL, COUP VERTICAL ET 8-WAY RUN

Outre les nombreuses techniques offensives, défensives et les nombreux mouvements spéciaux de Soulcalibur™II, il existe une relation entre les attaques de base (coup vertical et horizontal) et le 8-WAY RUN.

Coup vertical

Les coups verticaux ont la caractéristique de contrer les attaques verticales. Ripostez par un coup vertical puissant à une attaque verticale, et vous prendrez l'avantage.

8-WAY RUN

Utilisez le 8-WAY RUN pour esquiver les attaques verticales. Courez derrière l'adversaire et enchaînez avec une attaque puissante.

Coup horizontal

Contrez un 8-WAY RUN par le biais d'un coup horizontal. Comme votre adversaire est en pleine course, le recours à une attaque Run est plus que probable.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

THE LEGEND OF ZELDA: © 1986 – 2003 NINTENDO. THE CHARACTER NAMED "NECRID" IS CREATED AND DESIGNED BY NAMCO AS THE DERIVATIVE WORK OF THE ILLUSTRATION DRAWN BY TODD MCFARLANE PRODUCTIONS, INC.
THE CHARACTER: © 2003 BY NAMCO LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATION: © 2003 BY TODD MCFARLANE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
SOULCALIBUR™II: © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

[0603/NFR/GCN]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr
tel : 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

SOS NINTENDO

08.92.68.77.55*

7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

[0503/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et / ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat ; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

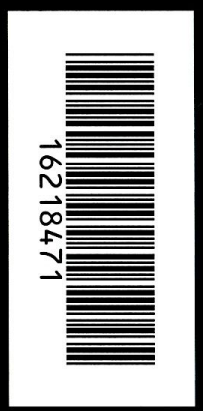
APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.



Namco Ltd. Consumer Division
5th Floor, Panton House
25 Haymarket
London SW1Y 4EN

Distribué par Nintendo of Europe GmbH

IMPRIME EN ALLEMAGNE