

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



AVAILABLE NOW!

WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM



LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe de sociétés Microsoft.



LUCASARTS

Jump in.

XBOX 360 LIVE



XBOX 360

XBOX
LIVE



BANDAI
NAMCO
Games

⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

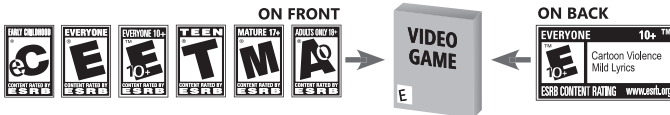
If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org

TABLE OF CONTENTS



CONNECT TO XBOX LIVE® • 2

XBOX 360® CONTROLLER • 3

GAME CONTROLS • 4

STARTING THE GAME • 5

SCREEN GUIDES AND RULES • 6

BASIC TECHNIQUES • 7

ADVANCED GAMEPLAY • 12

GAME MODES • 13

CHARACTER CREATION • 14

FRENCH MANUAL • 16

CREDITS • 32

WARRANTY • 37

CUSTOMER SUPPORT • 37

CONNECT TO XBOX LIVE®

XBOX 360® CONTROLLER

XBOX LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE®. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content (TV shows, trailers, HD movies, game demos, exclusive game content, and Arcade games) at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Use LIVE with both Xbox 360® and Windows®. Play, chat, and download on both your PC and your Xbox 360. LIVE gives you ultimate access to the things you want and the people you know, on both your PC and your TV. Get connected and join the revolution!

CONNECTING

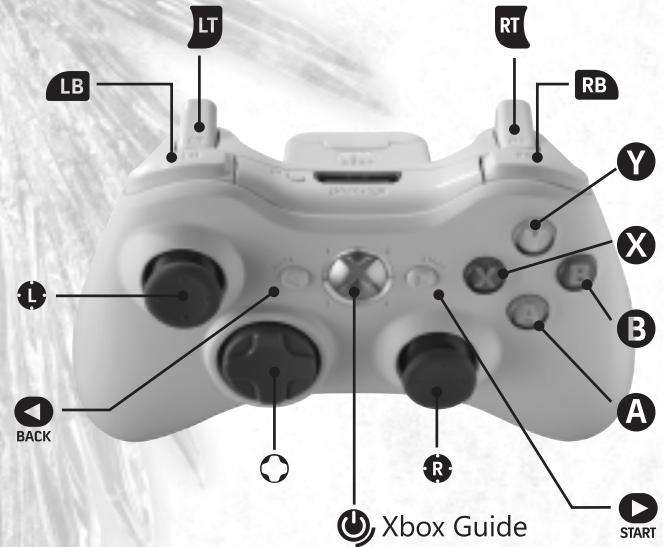
Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service. And set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

LANGUAGES THAT AREN'T SUPPORTED IN THE XBOX 360® DASHBOARD

If your game is available in a language that isn't supported in the Xbox 360® Dashboard, you must select a corresponding locale (region) in Console Settings to enable that language in the game. For more information, go to www.xbox.com.



GAME CONTROLS

DEFAULT CONTROLS

MENU CONTROLS

- Select Menu Options Left Stick/D-pad
- Confirm selection A button
- Cancel menus and other selections B button

GAME CONTROLS

- Move Character Left Stick/D-pad
- Horizontal Strike (A) X button
- Vertical Strike (B) Y button
- Kick (K) B button
- Guard (G) A button
- Press A+B+K+G simultaneously Left Bumper
- Press B+G simultaneously Left Trigger
- SWT Right Bumper
- Press A+B+K simultaneously Right Trigger
- Pause game / open pause menu START button

STARTING THE GAME

Push the START button to go to the Mode Select Screen.

MODE SELECT SCREEN

SINGLE PLAYER MODES

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

VERSUS MODES

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

XBOX LIVE

The modes in this section allow you to play online against other players on Xbox LIVE in Special Versus or Standard Versus. Leaderboards can be checked in this section.

CHARACTER CREATION

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

MUSEUM

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

OPTIONS

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



SOUND

This game is presented in Dolby® Digital 5.1 surround sound. Connect your Microsoft® Xbox® 360 to a sound system with Dolby Digital technology using a digital optical cable. Connect the digital optical cable to the base of an Xbox 360 Component HD AV Cable, Xbox 360 VGA HD AV Cable, or Xbox 360 S-Video AV Cable. From the "system" blade of the Xbox 360 dashboard, choose "console settings", then select "audio options", then "digital output" and finally select "Dolby Digital 5.1" to experience the excitement of surround sound.

SCREEN GUIDES AND RULES

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

BASIC SCREEN GUIDE

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

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

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

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

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



PAUSE MENU

When the START button is pushed during battle in each mode, a Pause Menu will be displayed. Select a submenu with the D-pad or the left stick, and confirm your selection by pushing the A button.

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

HOW TO WIN

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

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

RING OUT: Opponent is knocked out of the ring.

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

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

GAME OVER: This occurs when a match is lost. In Story mode, when Game Over is reached, a Continue Screen appears. Push the START button before the countdown reaches zero to continue playing.

BASIC TECHNIQUES

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

BASIC CONTROL NOTATION

COMMAND SYMBOL	CONTROLLER BUTTON	MEANING
⇒	D-pad or left stick	Press direction quickly
➡	D-pad or left stick	Hold direction
A	X button	Horizontal Strike
B	Y button	Vertical Strike
K	B button	Kick
G	A button	Guard

*The arrows correspond to the up, down, left, and right directions of the D-pad or left stick.

*The controller buttons are based on the default setup.

ATTACK ATTRIBUTE NOTATION

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

BASIC TECHNIQUES

8-WAY RUN

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

In order to use the D-pad buttons to move diagonally, push two D-pad buttons at the same time, for instance, for the ↘ direction, simultaneously press the → and ↓ D-pad buttons.

JUMP AND GUARD

In order to jump, hold G and ↖, ↑, or ↗. To guard and retreat or advance, hold G and ← or →. To guard and crouch, hold G and ↙, ↓, or ↘. The left stick can be used to enter the same D-pad controls.

STEP IN/BACK AND SIDE STEP

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

Step In⇨

Step Back⇦

Left Side Step↑

Right Side Step.....↓

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

THROW

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

BASIC TECHNIQUES

ATTACK ATTRIBUTES AND GUARD

HIGH-LEVEL ATTACK

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

MID-LEVEL ATTACK

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

LOW-LEVEL ATTACK

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

CONTROLS WHILE ON THE GROUND

Get up in placePress G.

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

Rolling sideways to get upPress ↑ (towards the back) or ↓ (towards the front) while on the ground

Attacking while getting upPress an attack button (A, B, K) while on the ground

STAGGER RECOVERY

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

BASIC TECHNIQUES

UKEMI

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

Forward UkemiEnter ⇨ + G while going down.

Backward Ukemi.....Enter ⇦ + G while going down.

Side Roll Ukemi.....Enter ↓ + G or ↑ + G while going down.

GUARD IMPACT

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

To repel High and Mid attacksPress ⇨ + G.

To repel Mid and Low attacksPress ⇩ + G.

To parry an opponent's High and Mid attacksPress ⇦ + G.

To parry Mid and Low attacksPress ⇧ + G.

REVERSE GUARD IMPACT

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



BASIC TECHNIQUES

JUST IMPACT

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

THE RELATIONSHIP BETWEEN STRIKES AND 8-WAY RUN

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

8-WAY RUN

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

HORIZONTAL STRIKE

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

VERTICAL STRIKE

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

SOUL GAUGE

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

SOUL CRUSH

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

EQUIPMENT DESTRUCTION

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

CRITICAL FINISH

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



FORCE GAUGE

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

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



SINGLE PLAYER MODES

STORY

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

TOWER OF LOST SOULS

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

ARCADE

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

TRAINING

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

VERSUS MODES

SPECIAL VERSUS

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

STANDARD VERSUS

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

XBOX LIVE

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

SPECIAL VERSUS

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

STANDARD VERSUS

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

CHARACTER CREATION

Create your own original characters and edit the look of standard character parts such as hair and costume. Use your own created character to play in other modes such as Versus modes, Single Player modes and Arcade mode.

CHARACTER SELECT

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

CREATING A NEW CHARACTER

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

TRAITS MENU

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

CHARACTER CREATION

CREATING A NEW CHARACTER (CONTINUED)

EDIT MENU

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

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

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

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

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

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

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

STATISTICS MENU

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

CAMERA CONTROLS

It is possible to adjust the camera or zoom in and out with the left trigger, the right trigger, and the right stick.



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360^{MD} ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org

TABLE DES MATIÈRES



RELIEZ À L'XBOX LIVE® - 18

MANETTE XBOX 360® - 19

COMMANDES DU JEU - 20

COMMENCER À JOUER - 21

GUIDES DE L'ÉCRAN ET RÈGLES - 22

TECHNIQUES DE BASE - 23

TECHNIQUES DE JEU AVANCÉES - 28

MODES DE JEU - 29

CRÉATION DE PERSONNAGE - 30

CRÉDITS - 32

GARANTIE - 37

SOUTIEN DE CLIENT - 37

XBOX LIVE

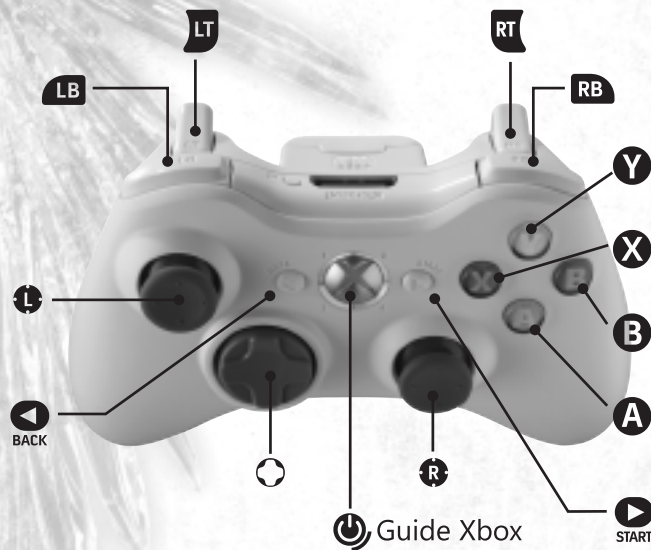
Avec Xbox LIVE™, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil avec votre carte de joueur (gamer card). Conversez avec vos amis (friends). Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE (Xbox LIVE Marketplace). Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360™ et Windows™. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution!

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisée. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.



COMMANDES DE JEU

COMMENCER A JOUER

COMMANDES DE MENU

MENU CONTROLS

- Sélection des options du menu.....Stick analogique gauche
Touche multidirectionnel
(BMD)
- Confirmation d'une sélectionTouche A
- Annulation des menus et autres selections.....Touche B

COMMANDES DE JEU

- Déplacer le personnageStick analogique gauche
BMD
- Coup horizontal (A)Touche X
- Coup vertical (B)Touche Y
- Coup de pied (K)Touche B
- Garde (G)Touche A
- Appuyer simultanément sur A+B+K+GGâchette Haute Gauche
- Appuyer simultanément sur B+GGâchette Gauche
- SWTGâchette Haute Droite
- Appuyer simultanément sur A+B+K.....Gâchette Droite
- Interrompre le jeu / Afficher le menu Pause....Touche START

Si le disque est inséré dans le système XBOX 360™ et que la partie est lancée, l'écran Titre s'affiche. Appuyez sur la touche START pour avancer à l'écran Selection du Mode.

ÉCRAN DE SÉLECTION DU MODE

MODES JOUEUR UNIQUE

Les modes joueur unique incluent les modes Histoire, Tour des Âmes Perdus, Arcade et Entraînement.

MODES DUEL

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

XBOX LIVE

Les modes de cette section vous permettent de jouer en ligne contre un autre joueur sur Xbox LIVE, soit en Duel Spécial, soit en Duel Standard. Les classements peuvent être vues dans cette section.

CRÉATION DE PERSONNAGE

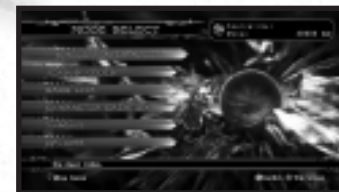
Ce mode vous permet de créer un nouveau personnage que vous pourrez utiliser pour jouer à SOULCALIBUR® IV. Vous pouvez également modifier ici des personnages standard.

MUSÉE

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

OPTIONS

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



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

GUIDE DE L'ÉCRAN DE BASE

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

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

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

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

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



MENU PAUSE

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

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

COMMENT GAGNER

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

KO : L'énergie de votre adversaire tombe à zéro.

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

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

MATCH NUL ET MORT SUBITE : Lorsque les deux joueurs perdent toute leur énergie en même temps, ou qu'ils sont projetés hors de la zone de combat en même temps, il y a un match nul. Tous deux reçoivent un point pour le combat.

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

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

NOTATIONS DES COMMANDES DE BASE

SYMBOLE	BOUTON DE COMMANDE	ACTION
⇨	BMD ou Stick analogique gauche	Appuyer rapidement sur une direction
➡	BMD ou Stick analogique gauche	Maintenir une direction enfoncée
A	Touche X	Coup horizontal
B	Touche Y	Coup vertical
K	Touche B	Coup de pied
G	Touche A	Garde

*Les fleches correspondent aux touches directionnels haut, bas, gauche et droit du BMD ou du Stick analogique gauche.

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

NOTATIONS DES ATTRIBUTS DES ATTAQUES

SYMBOLE	ACTION
H	Attaque en hauteur
M	Attaque à mi-hauteur
L	Attaque basse
U	Ne peut pas être bloqué
SM	Attaque speciale à mi-hauteur
Sl	Attaque basse speciale
T	Projection
AT	Coup combiné avec une projection
SP	Action speciale
GB	Briser la garde
IMP	Garde qui affecte l'attaque adverse
ST	Position de combat

TECHNIQUES DE BASE

COURSE À 8 DIRECTIONS

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

Pour utiliser le BMD du pavé multidirectionnel pour vous déplacer en diagonale, appuyez sur deux directions du BMD en même temps, par exemple, pour la direction ↘ direction, appuyez simultanément sur les boutons → et ↓.

SAUT ET GARDE

Pour sautez, maintenez les touches G et ↵, ↑, ou ↗ enfoncés. Pour rester en garde et vous replier ou avancer, maintenez enfoncés les touches G et ← ou →. Pour rester en garde et vous accroupir, maintenez les boutons G et ↵, ↓, ou ↘. Le stick analogique gauche peut être utilisé pour effectuer les mêmes commandes que le BMD.

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

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

Pas en avant⇨

Pas en arrière⇦

Pas à gauche⇧

Pas à droite⇩

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

PROJECTION

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

TECHNIQUES DE BASE

ATTRIBUTS D'ATTAQUE ET GARDE

ATTAQUE EN HAUTEUR

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

ATTAQUE À MI-HAUTEUR

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

ATTAQUE SPÉCIALE À MI-HAUTEUR

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

DÉFENSE AUTOMATIQUE

Activez l'option de défense automatique dans le menu Options pour que même si aucun touche n'est enfoncée et aucune commande n'est entrée, le personnage se mettra automatiquement en garde contre les attaques. Cette fonction ne protège cependant pas contre les attaques basses (attaques aux jambes), et lors des attaques en combinai-son, seul le premier coup est paré.

COMMANDES À UTILISER AU SOL

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

Rouler en avant ou en arrière pour se releverAppuyez sur ⇨ (avant) ou ⇦ (arrière) lorsque vous êtes au sol

Rouler sur le côté pour se releverAppuyez sur ⇧ (vers l'arrière) ou ⇩ (vers l'avant) lorsque vous êtes au sol

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

RÉCUPÉRATION PROGRESSIVE

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

TECHNIQUES DE BASE

UKEMI

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

Ukemi AvantAppuyez sur \Rightarrow + G lorsque vous tombez.

Ukemi ArrièreAppuyez sur \Leftarrow + G lorsque vous tombez.

Ukemi de Côté.....Appuyez sur \Downarrow + G ou \Uparrow + G lorsque vous tombez.

IMPACT DE GARDE

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

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

Pour repousser les attaques à mi-hauteur et les attaques basses, appuyez sur \Leftarrow + G.

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

Pour parer les attaques à mi-hauteur et les attaques basses, appuyez sur \Leftarrow + G.

IMPACT DE GARDE INVERSÉ

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



TECHNIQUES DE BASE

IMPACT À POINT

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

COMBINAISONS DE COUPS VERTICAUX, HORIZONTAUX ET DE LA COURSE À 8 DIRECTIONS

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

COUP VERTICAL

Les coups verticaux ont la capacité d'écraser les coups horizontaux. Ripostez à un coup horizontal de votre adversaire avec un coup vertical pour gagner l'avantage.

COURSE À 8 DIRECTIONS

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

COUP HORIZONTAL

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

JAUGE D'ÂME

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

ÉCRASEMENT D'ÂME

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

DESTRUCTION D'ÉQUIPEMENTS

Une fois qu'un Écrasement d'Âme a été réussi, le joueur peut détruire une partie de l'armure de son adversaire grâce à une attaque puissante. Selon l'endroit où l'attaque le touche, une partie de son armure sera détruite, ce qui apparaîtra dans la Jauge de destruction d'équipements.

FIN CRITIQUE

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



JAUGE DE FORCE

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



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

MODE JOUEUR UNIQUE

HISTOIRE

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

TOUR DES ÂMES PERDUES

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

ARCADE

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

ENTRAÎNEMENT

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

MODE DUEL

DUEL SPÉCIAL

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

DUEL STANDARD

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

XBOX LIVE

DUEL SPÉCIAL

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

DUEL STANDARD

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

CREATION DE PERSONNAGE

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

SÉLECTION DU PERSONNAGE

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

CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE

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

MENU TYPE

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

CREATION DE PERSONNAGE

CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE

(CONTINUED)

MENU MODIFIER

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

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

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

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

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

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

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

MENU STATISTIQUES

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

COMMANDES DE LA CAMERA

Il est possible de régler la caméra ou d'effectuer des zooms avant ou arrière en utilisant la gâchette gauche, la gâchette droite ou le stick analogique droit.



CREDITS

SOULCALIBUR
NAMCO PRODUCTION STAFF

PRODUCER
Hiroaki Yotoryiyama

DIRECTOR
Katsutoshi Sasaki

PROCESS MANAGER
Mitsuo Kashiwagi

TECHNICAL MANAGER
Shinobu Nimura

CO-DIRECTOR
Katsuhiko Harada

GAME DESIGN
Game Director
Daishi Odashima

LEAD GAME DESIGNER
Noriyuki Hiyama

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

LEAD GAME SYSTEM DESIGNER
Shuntaro Niita

GAME SYSTEM DESIGNERS
Akiya Ikeda
Tomoyuki Sasamori
Kaname Noguchi

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

SCENARIO
Yoshihiro Nakagawa
Sohhei Kamada

PRODUCT MANAGEMENT
Masashi Tomii

PROGRAMMING
Lead Programmer
Masaaki Hoshino

PROGRAM SYSTEM AND CHARACTER
SELECT PROGRAMMER
Ken Matsumoto

VISUAL PROGRAMMERS

LEAD VISUAL PROGRAMMER
Yoshihito Iwanaga

VISUAL PROGRAMMER
Sei Nakatani

GAME SYSTEM PROGRAMMERS

ARCADE AND VS MODE PROGRAMMER
Makoto Watanabe

GAME SYSTEM, TRAINING MODE AND AI
PROGRAMMER
Kenichi Nakaguchi

RELEASE SYSTEM AND
NETWORK PROGRAMMER
Takashi Koshigoe

SAVE LOAD AND GRAPHIC
CONVERSION PROGRAMMER
Ryoichi Kaku

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

CREATION MODE PROGRAMMER
Takashi Kumakura

EFFECT PROGRAMMERS
Tadashi Obama
Souta Kageyama

SOUND PROGRAMMERS
Takayuki Kakinuma
Junji Hata

GAME EFFECTS PROGRAMMERS

PHYSICS PROGRAMMER
Ken Shinoda

STAGE EFFECTS AND OPTIONS
PROGRAMMER
Kotaro Mori

MUSEUM AND TEXT SYSTEM
PROGRAMMER
Tomoaki Kumasaka

THE TOWER OF LOST SOULS PROGRAMMER
Takeki Takahashi

STORY MODE PROGRAMMER
Tomohiro Chouji

MODE SELECT AND RANKING MODE
PROGRAMMER
Kohtaka Satoh

SYSTEM SUPPORT
Ryunosuke Okazaki

NETWORK SUPPORT
Kazushige Watanabe
Shuji Takahashi
Haruki Suzuki

ART DIRECTOR
Masashi Kubo

CHARACTER ILLUSTRATION

LEAD CHARACTER ILLUSTRATOR
Takuji Kawano

CHARACTER ILLUSTRATOR
Satoko Nakayama

CG CHARACTER ART

LEAD CG CHARACTER ART DESIGNER
Kazumasa Habu

CG CHARACTER ART DESIGNER
Tomoyuki Isozaki

BOUNUS CHARACTER ILLUSTRATION
(Angol Fear) Mine Yoshizaki
(Kamikirimimus) Hisayuki Hirokazu
(Syura) Hiroya Oku
(Ashlotte) Oh! Great
(Scheherazade) Yutaka Izubuchi

CHARACTER & WEAPON DESIGN

LEAD CHARACTER & WEAPON DESIGNER
Hideo Yoshie

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

CHARACTER CREATION DESIGN

LEAD CHARACTER CREATION DESIGNERS
Seidou Ozawa
Shinichii Ikeda

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

BACKGROUND ART

LEAD BACKGROUND ARTIST
Yasuyuki Kobori

BACKGROUND ARTISTS

Akiko Arima
Chiaki Kido
Chiho Kasai
Daisuke Kataoka
Hiroko Nagao
Jun Mimoto
Keiichi Hirota
Natsuyo Nakayama
Rena Takahashi
Ryo Saida
Tama Ueno
Tomoko Horii

VISUAL EFFECTS

LEAD VISUAL EFFECTS DESIGNER
Seidou Ozawa

VISUAL EFFECTS DESIGNER
Tomoaki Honma

2D GRAPHIC DESIGN
Hiroataka Kawakami
Urara Yakushijin
Katsuhisa Imaoka

CUTSCENES

CUTSCENE DIRECTOR
Jaehyung An

CUTSCENE ANIMATORS
Tatsuya Ishiyama
Kazuyo Yoshida
Nobuko Nimura
Katsuya Honda

CUTSCENE VISUAL DESIGNERS
Shinichi Katahira
Masatsugu Furusawa
Kei Hotaka

APPLICATIONS ENGINEERS

LEAD APPLICATIONS ENGINEER
Ryo Takahashi

APPLICATIONS ENGINEERS
Naotaka Kaneda
Kazuki Takahashi

GRAPHIC DESIGN

GRAPHIC DESIGNER
Takaharu Suzuki

ANIMATION

LEAD ANIMATOR
Yusuke Shibata

SENIOR ANIMATORS
Hiroki Minami
Isamu Sawada

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

CREDITS

FACIAL ANIMATOR
Saori Ogiya

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

MUSIC AND SOUND EFFECTS

SOUND DIRECTOR & MUSIC COMPOSER
Junichi Nakatsuru

LEAD SOUND DESIGNER
Yoshihito Yano

SOUND DESIGNERS
Tomomitsu Kaneko
Shouchi Hiyama

DIALOGUE EDITOR
Yukiko Yamamoto

MUSIC COMPOSERS
Keiki Kobayashi
Hiroyuki Fujita

NU SOUND (COMMON LIBRARY)

Tetsukazu Nakanishi
Yoshihiro Kurohata
Shogo Nakamura
Kazue Yamada
Tsuyoshi Fukutomi
Hiroyuki Hiraishi
All Nulib Staff

QUALITY ASSURANCE

QA LEAD
Shinichi Tsuruya
Ryo Sakamoto
Furukawa Manabu
Takenoto Shingo
Ikeno Kazuya
Kamata Masaki
Kaneko Yu-ki
Takahashi Tomomi
Yoshinari Norihiro
and All QA staff

CREDITS

CONSUMER SOFTWARE COMPANY INTERNATIONAL BUSINESS DEPT.

GENERAL MANAGER
Takefumi Hyodo

SENIOR LOCALIZATION MANAGER
Seiko Fujisawa

LOCALIZATION MANAGER
Michael Murray

LOCALIZATION PRODUCER
Emi Takeuchi

ASSOCIATE LOCALIZATION PRODUCER
Hidetoshi Nakatsukasa

LOCALIZATION SUPPORT
Jeremy Clark
Austin Keys
Shoko Doi

MARKETING MANAGER (US & EUROPE)
Tatsuya Kubota

MARKETING MANAGER (ASIA)
Noriko Ichikawa

MARKETING MANAGER (KOREA)
Youngmi Ahn

MARKETING SUPPORT
Naruo Uchida
Yuri Saito
Jun Tsuchi
Rie Kataoka

CS PRODUCTION
General Manager
Ryuichi Osada

PRODUCERS
Yoshitaka Goto
Hirotumi Inagaki
Michinori Ozawa
Daisuke Uchiyama

CS PROMOTION

CS PROMOTION GENERAL MANAGER
Hirotaka Watanabe

CS PROMOTION MANAGER
Go Kurosawa

PROMOTION SUPPORT

Satoshi Ikeda
Shin Date
Kohei Oishi
Maiko Negishi

CONTENTS LICENSE DEPARTMENT

Naoki Kudo
Chuya Ishida
Kei Umeki
Seita Ooshima
Natsuko Kaneko

PATENT DEPARTMENT
Kenichiro Minematsu

LEGAL SERVICES DEPARTMENT
Rie Tanaka
Takahiro Anzai

CS SALES

SALES GENERAL MANAGER
Fuyuki Nishizawa

SALES TEAM
Kazuhiro Takabayashi
Hiroshi Saiki
Naoki Kumada
Daisuke Takahashi
Yoichiro Mogi
Aya Morioka
Tatsuaki Fujii
Kenji Tsuchiya
Hiroshi Onodera
Shoya Yamazaki
Hiroshi Matsuda
Kenichi Toida
Emoto Youhei
Yoshihisa Syouchi
Sakata Keisuke
Kitayama Megumi
Satoru Nishibata
Harumi Noguchi
Ariga Yumi
Masatada Yagi
Hideyuki Yamazaki
Makiko Tamura
Masaki Hoshiai
Megumi Nozawa
Wakako Hazama
Hiroki Tomoko

Asai Maki
Itou Daio
Kikuchi Youhei

SPECIAL THANKS TO

Hiroaki Kawagoe
Kento Kojima
Kiuchi Tsuyoshi
Masataka Ishiguro
Motoko Takahai
Shintarou Hotta
Yoshihisa Yaguchi
Yuuta Kasama
Yoshinari Mizushima
Taisuke Aihara
Hiroyuki Kobota
Shigeto Murata
Shigeya Muto
Tetsuya Ohtaguro
Ryutarou Osafune
Masanori Yamada
Takashi Suzuki
Kei Kudo
Kouchirou Watanabe
Takashi Imagire
Shigeru Kitsutaka
Koichiro Tsutsumi
Kentaro Yamaguchi
Masao Kasamatsu
Jun Imamiya
Morikazu Orikasa
Keita Kiso
Junichi Sakamoto

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA INC.

PRESIDENT & CEO
Genichi Ito

EXECUTIVE VP & COO
Makoto Iwai

SENIOR VP & CFO
Shuji Nakata

EXECUTIVE VP OF SALES & MARKETING
Andrew Lechuk

DIRECTOR OF LOCALIZATION
Takahiro Sasanoi

SENIOR LOCALIZATION MANAGER
Takashi Akiyama

LOCALIZATION MANAGER
Ryota Toyama

LOCALIZATION PRODUCER
Minako Takahashi

LOCALIZATION SPECIALIST
Stephanie M. Fernandez

DIRECTOR OF MARKETING AND
PUBLIC RELATIONS
Todd Thorson

SENIOR PRODUCT MARKETING MANAGER
Dennis Lee

PRODUCT MARKETING MANAGER
Wayne Shiu

ASSOCIATE PRODUCT
MARKETING MANAGER
Kristeen Kennedy

MARKETING TRANSLATOR
Chiemi Kuroyanagi

SENIOR PUBLIC RELATIONS MANAGER
Ame Cual-Pedroso

PUBLIC RELATIONS COORDINATOR
Nick O'Leary

STRATEGIC BUSINESS MANAGER &
GUEST CHARACTER CONCEPT
Brian Schorr

DIRECTOR OF SALES
Chris Lee

NATIONAL SALES MANAGER
Terry Carlson

SENIOR BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
Zack Karlsson

LEGAL COUNSEL
Janna Smith

SENIOR OPERATIONS MANAGER
Jennifer Tersigni

SENIOR QA MANAGER
Tad Hirabayashi

QA SUPERVISOR
Mike Peterson

PRODUCT COORDINATOR
Jesse Mejia

QA LEAD
Kenrick Mah

QA ASSISTANT LEADS
Damon Bernal
Nikolas Carey

COQ TESTERS
Greg Anderson
Luis Castillo
Ryan Dagley
Billy Dal Porto

QA TESTERS
Darren Agellon
Josh Aguiar
Taylor Benson
Stephen Chin
Meys Cobos
Mike Desengano
Leticia Duenas
Brian P. Harris
Robert Hart
Ryan Matsuba
Royce Moreno
Johnny Moya
Ross Nice
Ricky Ortiz
Y Pham

Jared Rosmarin
Tim Schmitz
Jon Stoner-Holk
Ricky P. Tran
Adrian Valbuena
Abelina Villegas
Alex Wagner
Cameo Winingier
Shaun Woo
Gary Yamashita
Jhune Dela Cruz
Tyler Knott
Mike Jackson
Adam De Anda
Wes Moots

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

CREDITS

Anne Marie Hawkins
Kim Morgan

LUCAS LICENSING
Howard Roffman
Stacy Cheregotis
Leland Chee
Ashley Matheson

LUCASFILM
Bill Gammon
Pablo Hidalgo

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

SPECIAL THANKS:
Fontworks Japan, Inc.

© 1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

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

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

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

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

 DOLBY
DIGITAL

 havok

 LUCASARTS

SOME BATTLES ARE FOUGHT
WITH THE SOUL.

SOUL CALIBUR



BANDAI
NAMCO
Games



Animated Violence
Suggestive Themes

NOW AVAILABLE ON XBOX LIVE®

BANDAI NAMCO Games America Inc. 4555 East America Parkway, Suite 201, Santa Clara, CA 95054

© & © 1999-2008 BANDAI NAMCO Games Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Jump in.

XBOX 360 LIVE