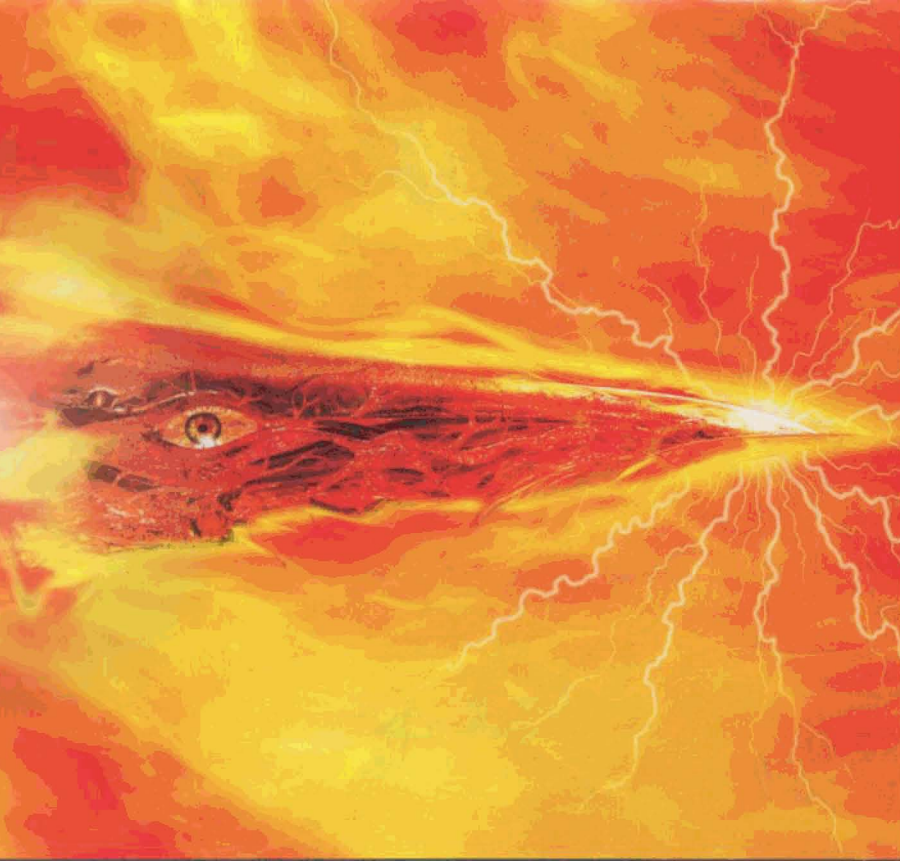


namco®

# SOUL CALIBUR I



# INFORMATIONS SUR LA SECURITE

## A PROPOS DES CRISES D'EPILEPSIE LIEES E LA PHOTOSENSIBILITE

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lettres ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, 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 sur le sol 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 liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

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

**Autres informations importantes sur la santé et la sécurité.** Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

## COMMENT EVITER D'ENDOMMAGER VOTRE TELEVISEUR

**Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs.** En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fonder avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

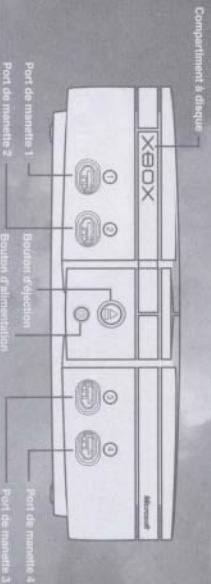


# SOMMAIRE



INFORMATIONS SUR LA SECURITE .....	1
UTILISATION DE LA CONSOLE DE JEU VIDEO XBOX™ .....	3
UTILISATION DE LA MANETTE XBOX .....	4
COMMANDES DE JEU .....	4
POUR COMMENCER .....	5
ECRAN DE JEU .....	6
REGLES DU JEU .....	7
MODE MAITRE D'ARMES .....	8
TECHNIQUES DE BASE .....	9
AVERTISSEMENT .....	14
GARANTIE .....	15
SERVICE CONSOMMATEURS .....	16

# UTILISATION DE LA CONSOLE DE JEU VIDEO XBOX™



1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans son manuel d'utilisation.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation ; le voyant s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Insérez le disque de *SOUCCALBUR™* dans le compartiment, l'étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu *SOUCCALBUR™*.

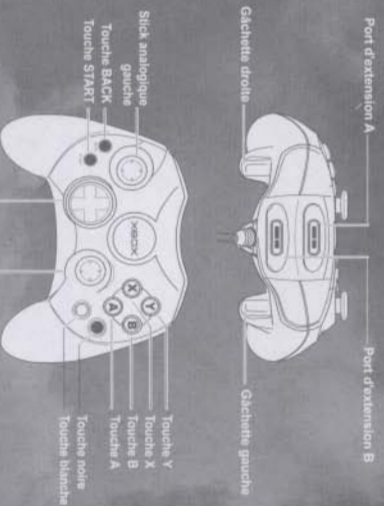
## COMMENT EVITER D'ENDOMMAGER LES DISQUES OU

### LE LECTEUR DE DISQUE :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disque.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.



# UTILISATION DE LA MANETTE XBOX



1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette sur la partie frontale de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports de manette disponibles.
2. Insérez des unités d'extension (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu *SOULCALIBUR™III*.

## COMMANDES DE JEU

Voici la configuration par défaut. Certaines touches peuvent être réaffectées depuis le menu des options. Deux manettes sont nécessaires pour jouer en mode Combat VS et Combat VS en équipe. Il est possible de jouer à *SOULCALIBUR™III* avec une manette Xbox et/ou une manette Xbox S. Les commandes de la manette Xbox S sont les mêmes que celles de la manette Xbox.

- |          |   |                                 |   |
|----------|---|---------------------------------|---|
| <b>X</b> | Coup horizontal (A)                           | <b>Bouton multidirectionnel</b> | Déplacement du personnage/ Navigation dans les menus    |
| <b>Y</b> | Coup vertical (B)/<br>Autres sélections       | <b>Stick analogique gauche</b>  | Déplacement du personnage/<br>Navigation dans les menus |
| <b>B</b> | Coup de pied (K)/<br>Annuler une sélection    | <b>START</b>                    | Pause/Ouvrir le menu de pause                           |
| <b>A</b> | Garde (G)/Valider les menus et les sélections | <b>BACK</b>                     | Annuler une sélection                                   |
| <b>G</b> | Équivalent à A+B simultanément                |                                 |   |
| <b>K</b> | Coup de pied (K)                              |                                 |   |
| <b>G</b> | Garde (G)                                     |                                 |   |
| <b>D</b> | Équivalent à A+B+K simultanément              |                                 |   |

# POUR COMMENCER

Appuyez sur **START** dans le menu principal et l'écran de choix du mode apparaîtra.

## ECRAN DE CHOIX DU MODE

Les catégories suivantes seront disponibles sur la manette de l'écran : Modes classiques, Maître d'armes et Options. Utilisez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche pour sélectionner une catégorie et afficher les modes de jeu et les sous-menus correspondants dans la partie droite de l'écran. Sélectionnez un mode ou un sous-menu grâce au bouton multidirectionnel ou au stick analogique gauche, puis confirmez votre sélection en appuyant sur **A**.

## MODES CLASSIQUES

Cette catégorie comprend les modes de jeu suivants :

### ARCADE

Affrontez des adversaires contrôlés par l'ordinateur pour terminer le jeu.

### COMBAT VS

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter.

### CONTRE LA MONTRE

Etablissez de nouveaux records en terminant tous les combats le plus vite possible.

### SURVIE

Etablissez de nouveaux records en éliminant autant d'adversaires contrôlés par l'ordinateur que possible, sans récupérer de santé entre les combats.

### COMBAT EN EQUIPE

Formez une équipe de plusieurs personnages et amenez-la jusqu'à la victoire.

### COMBAT VS EN EQUIPE

Deux joueurs peuvent s'affronter en combat en équipe.

### ENTRAINEMENT

Etudiez les mouvements de chaque personnage.

## MAITRE D'ARMES

Récoutez de nouvelles armes en accomplissant des missions qui vous entraîneront tout autour du monde.

## OPTIONS

Le menu des options vous permet de modifier certains paramètres de jeu. Les sous-menus disponibles sont Paramètres de jeu, Configuration de la manette, Configuration de l'affichage, Paramètres sonores, RECORDS, COLLECTION, Disque dur.

## SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Par défaut, la sauvegarde automatique est activée. Allez dans le menu des options pour modifier les paramètres de sauvegarde automatique et sélectionnez Disque dur. Pour sauvegarder manuellement, sélectionnez Disque dur dans le menu des options.





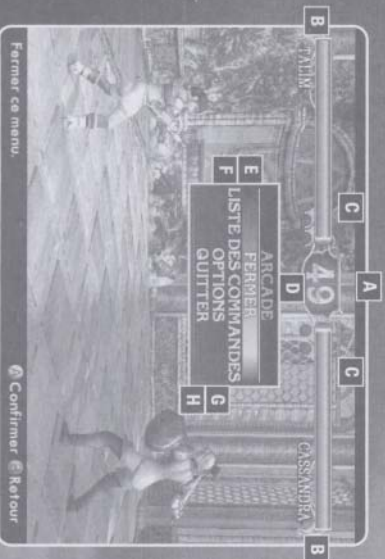
## ECRAN DE JEU

Cette rubrique fournit un aperçu de l'organisation de l'écran de jeu.

### INTERFACE DE JEU

L'écran principal est organisé comme suit :

- A** **TEMPS** : lorsque le chronomètre atteint zéro, le joueur qui est en meilleure santé remporte le round.
- B** **NOM DU PERSONNAGE** : permet d'identifier le combattant.
- C** **BARRE DE SANTE** : la barre verte indique l'état de santé du personnage.
- D** **MENU DE PAUSE** : appuyez sur **SPACE** au cours du jeu pour ouvrir le menu de pause. Certaines options ne seront disponibles que dans certains modes. De plus, le menu pause n'est pas disponible dans les modes Contre la montre et Survie.
- E** **FERMER** : ferme la fenêtre.
- F** **LISTE DES COMMANDES** : ouvre la liste des commandes du personnage choisi.
- G** **OPTIONS** : ouvre une version simplifiée du menu des options.
- H** **QUITTER** : permet de retourner au menu principal.



# REGLES DU JEU

Cette rubrique détaille les conditions de victoire et les règles de base communes à tous les modes de jeu.

## COMMENT GAGNER

Remplissez une des conditions suivantes pour gagner un round. Pour remporter un match, il est nécessaire de gagner un certain nombre de rounds. Ce nombre de rounds peut être ajusté dans le menu des options.

### K.O.

La santé de l'adversaire est réduite à zéro.

### RING OUT (EXPULSION DU RING)

L'adversaire est éjecté hors du ring.

### TIME'S UP (TEMPS ECOULE)

Le personnage qui est en meilleure santé à la fin du temps imparti gagne le round.

### DRAW & SUDDEN DEATH (EGALITE & MORT SUBITE)

En cas de double K.O. (la santé des deux personnages est réduite à zéro simultanément) ou de double ring out (expulsion du ring : les deux personnages sont éjectés du ring simultanément), les adversaires sont à égalité pour ce round.

Les deux camps reçoivent alors un point. Si les deux personnages sont à égalité parfaite à la fin du match (même nombre de rounds remportés), le vainqueur est déterminé en mode Mort subite.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque vous perdez un match. Dans les modes qui disposent d'un classement, comme *Survie* et *Contre la montre*, les joueurs sont invités, si leur score est suffisant, à entrer leur nom dans le classement.


Lorsque vous perdez en mode *Arcade*, vous avez la possibilité de continuer la partie. Appuyez sur **START** avant la fin du compte à rebours pour reprendre le jeu au dernier match.





# MODE MAITRE D'ARMES

Cette rubrique présente le déroulement du mode Maître d'armes.

**Remarque :** vous pouvez obtenir des informations supplémentaires sur les icônes des armes en appuyant sur  lors du choix de votre arme en modes Bonus ou Maître d'armes.



## 1. L'ECRAN CHAPITRE

Le mode Maître d'armes est divisé en chapitres. Le joueur progresse dans l'aventure en terminant chacun de ces chapitres.

## 2. LA CARTE DU MONDE

Sur la carte du monde, il est possible de se déplacer entre les chapitres. La sélection d'un chapitre ouvre la carte du chapitre.

## 3. LA CARTE DU CHAPITRE

Pour terminer les différentes missions qui composent le chapitre, vous devez remplir certaines conditions de victoire. Les donjons sont également accessibles depuis la carte du chapitre.




## 4. COMBAT

Chaque arène, mission ou combat peut comporter des conditions variées. Ces conditions affectent parfois l'état d'un personnage.

## 5. MISSION ACCOMPLIE

Lorsque les conditions de victoire sont remplies, l'écran de résultat de mission apparaît. Si des bonus ont été gagnés, ils seront indiqués sur cet écran. Une fois toutes les conditions de fin d'un chapitre remplies, de nouveaux chapitres deviennent accessibles.

## GOLD (LES PIECES D'OR)

La monnaie utilisée dans le monde du mode Maître d'armes est la pièce d'or (Gold). Le joueur gagne un certain nombre de pièces d'or (Gold) après chaque bataille, qu'il ait gagné ou perdu. Il est possible d'utiliser ces pièces d'or (Gold) pour acheter de l'équipement, des armes par exemple. La boutique est accessible depuis le menu de commandes. Pour ouvrir le menu de commandes, appuyez sur  à partir de la carte du monde ou du chapitre.

# TECHNIQUES DE BASE

Cette rubrique fournit un aperçu des mouvements de base de *SOULCALIBUR™II*. Toutes les commandes de mouvements et les contrôles sont donnés avec le personnage tourné vers la droite, se tenant donc du côté du joueur 1 (1P).



## NOTATION DES COMMANDES DE BASE

*Symbole de commande*

*Touche de la manette*

*Signification*



Bouton multidirectionnel. Maintenir enfoncé ou stick analogique gauche



Bouton multidirectionnel. Appuyer rapidement ou stick analogique gauche

A



Coup horizontal

B



Coup vertical

K



Coup de pied

G



Garde

- Les flèches correspondent aux directions haut, bas, gauche et droite du bouton multidirectionnel ou à la direction dans laquelle vous orientez le stick analogique gauche.

- Les touches de la manette correspondent à la configuration par défaut.

## NOTATION DES ATTRIBUTS D'ATTAQUE

*Symbole*

*Signification*

H

Attaque haute (partie supérieure du corps)

M

Attaque centrale (milieu du corps)

L

Attaque basse (partie inférieure du corps)

U

Attaque imblocable

SM

Attaque milieu spéciale

T

Projection

AT

Coup combiné à une projection

SP

Mouvement spécial

ST

Position





## TECHNIQUES DE BASE

### 8-WAY RUN

Le 8-Way Run est un système qui permet au joueur de courir dans toutes les directions, augmentant ainsi le nombre de mouvements disponibles. Pour effectuer un 8-

Way Run vers l'avant, appuyez sur  $\rightarrow$  et votre personnage se mettra à courir vers son adversaire. Ceci permet d'esquiver des

attaques ou de mettre votre personnage dans une position avantageuse.

Certains mouvements ne peuvent être exécutés que pendant un 8-Way Run.

- Le stick analogique gauche peut être utilisé pour entrer les commandes directionnelles.
- Pour déplacer votre personnage en diagonale avec le bouton multidirectionnel, appuyez simultanément dans deux directions. Par exemple pour  $\swarrow$ , appuyez simultanément sur  $\rightarrow$  et  $\downarrow$ .

### SAUT ET GARDE

Pour sauter, maintenez **G** enfoncé et appuyez vers  $\uparrow$ ,  $\downarrow$  ou  $\swarrow$ . Pour vous protéger en vous repliant ou en avançant, maintenez enfoncés **G** et  $\swarrow$  ou  $\searrow$ . Pour vous protéger en étant accroupi, maintenez **G** et  $\swarrow$ ,  $\searrow$  ou  $\swarrow$ .

- Le stick analogique gauche peut être utilisé pour entrer les commandes directionnelles.

### PAS EN AVANT, EN ARRIERE ET LATERAUX

Il est possible d'effectuer un pas en avant, en arrière, ainsi que vers la gauche et vers la droite.

Pas en avant :  $\rightarrow$

Pas en arrière :  $\leftarrow$

Pas vers la gauche :  $\leftarrow$

Pas vers la droite :  $\rightarrow$

- Avec le personnage tourné vers la droite, donc du côté du joueur 1 (1P).

### PROJECTION

#### TECHNIQUES DE PROJECTION

Appuyez sur **A+G** ou **B+G** en étant juste à côté d'un adversaire pour effectuer une projection.

#### PARER UNE PROJECTION

Pour échapper à la prise d'un adversaire, appuyez sur **A** contre une projection de type **A+G**, ou **B** contre une projection de type **B+G** au tout début du mouvement de projection.



# TECHNIQUES DE BASE

## ATTRIBUTS D'ATTAQUE ET GARDE

### ATTAQUE HAUTE (PARTIE SUPERIEURE DU CORPS)

Efficace contre un adversaire debout ou en train de sauter vers vous. Utilisez une garde debout pour parer ce type d'attaque ou mettez-vous accroupi pour l'esquiver.

### ATTAQUE MIEUX (MIEUX DU CORPS)

Utile contre un adversaire debout ou accroupi. Une garde debout permet de parer ce type d'attaque, mais pas une garde accroupie.

### ATTAQUE BASSE (PARTIE INFÉRIEURE DU CORPS)

Utile contre un adversaire debout ou accroupi. Utilisez une garde accroupie pour parer ce type d'attaque ou un saut pour l'esquiver.

### ATTAQUE MIEUX SPECIALE

Utile contre un adversaire debout ou accroupi. Utilisez une garde debout ou une garde accroupie pour parer ce type d'attaque.

### GARDE NEUTRE

Activez la garde neutre dans le menu des options afin que votre personnage se protège automatiquement même si vous n'appuyez sur aucune touche. Ce système ne protège cependant pas contre les attaques basses et les combos, car seul le premier coup est bloqué.

## CONTROLES AU SOL

Se relever

Roulade en avant ou en arrière afin de se relever

Roulade sur le côté pour se relever :

Attaquer en se relevant :

appuyez sur **G**.  
maintenez  $\leftarrow$  (avant) ou  $\rightarrow$  (arrière) lorsque vous êtes au sol.  
maintenez  $\downarrow$  (vers le fond) ou  $\uparrow$  (vers l'écran) lorsque vous êtes au sol.  
appuyez sur une touche d'attaque (**A**, **B**, **K**) lorsque vous êtes au sol.

## RECUPERATION

Certaines attaques peuvent étourdir les combattants : ils perdent alors l'équilibre et ne peuvent plus bouger pendant quelques instants. Vous devez alors appuyer rapidement et de manière répétée sur le bouton multidirectionnel, le stick analogique gauche ou **A**, **B**, **K** ou **G** afin de vous relever plus rapidement.





# TECHNIQUES DE BASE

## RETABLISSEMENT

Certaines attaques puissantes peuvent projeter les combattants dans les airs. Appuyez sur **G** une fois en l'air pour vous rétablir rapidement.

## RETABLISSEMENT CONTRE UN MUR

Certains environnements comprennent des murs qui peuvent être utilisés au cours des attaques. Lorsqu'un personnage est projeté contre un mur, ces techniques permettent d'effectuer un ukemi et de se rétablir rapidement.

**Ukemi latéral depuis un mur :**

appuyez sur **⇐** ou **⇑** pour rouler vers le fond ou vers l'écran.  
appuyez sur **⇨** pour rouler vers l'adversaire.

**Ukemi en avant depuis un mur :**

## CONTROLE AERIEN

Utilisez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche pour déterminer le point de chute au cours d'une attaque aérienne.

## GUARD IMPACT

Utilisez l'une de ces commandes au bon moment pour repousser ou parer une attaque de l'adversaire grâce à un Guard Impact. En cas de succès, les deux combattants sont étourdis temporairement. Le joueur qui a effectué le Guard Impact peut bouger en premier, ce qui lui donne un avantage. Le Guard Impact est effaçable contre presque toutes les techniques, mais il existe des exceptions.

**Repousser une attaque haute ou centrale :** appuyez sur **↘** + **G** au moment de l'attaque de l'adversaire.

**Parer une attaque centrale ou basse :**

appuyez sur **↖** + **G** au moment de l'attaque de l'adversaire.

## GUARD IMPACT EN CONTRE

Lorsqu'une de vos attaques est repoussée ou parée par un Guard Impact, vous vous retrouvez désavantagé et ne pouvez plus attaquer ni vous défendre. Cependant, si votre adversaire attaque lorsque vous êtes encore immobile, vous pouvez utiliser un Guard Impact contre lui.



# TECHNIQUES DE BASE

## SOUL CHARGE

Un personnage peut concentrer son énergie, ou son "esprit", dans son arme afin d'augmenter temporairement sa puissance d'attaque. Cette technique est appelée Soul Charge. Pour effectuer une Soul Charge, appuyez simultanément sur A+B+K. En fonction du temps pendant lequel vous maintenez les touches enfoncées, un des trois stades de charge peut être atteint :



### SOUL CHARGE NIVEAU 1

Appuyez sur **G** immédiatement après la Soul Charge; l'arme de votre personnage deviendra vert clair. La concentration d'énergie est rapide mais de très courte durée.

### SOUL CHARGE NIVEAU 2

Si vous effectuez une attaque après une Soul Charge, ou si vous appuyez sur **G**, l'arme de votre personnage deviendra verte. Certaines attaques deviennent alors aussi puissantes que des Contres et la charge dure un peu plus longtemps.

### SOUL CHARGE NIVEAU 3

Une concentration d'énergie maximale fait virer l'arme de votre personnage au bleu. Les attaques sont alors beaucoup plus puissantes, et certaines deviennent imblocables ou permettent d'effectuer des Guard Breaks. De plus, la charge dure assez longtemps.

- Un Guard Break est un mouvement qui pénètre la garde de l'adversaire et le met en situation désavantageuse, car il ne peut alors plus attaquer, ni se protéger.



## TECHNIQUES DE BASE RELATIONS ENTRE LES COUPS VERTICAUX, HORIZONTAUX ET LE 8-WAY RUN

En plus des diverses attaques, techniques de défense et coups spéciaux de *SOUCCALIBUR™ II*, il existe une relation tripartite entre les attaques de base (verticale, horizontale) et le 8-Way Run.

### COUP VERTICAL

Les coups verticaux peuvent "casser" les coups horizontaux. Utilisez un coup vertical lorsque votre adversaire effectue une attaque horizontale pour prendre l'avantage.

### 8-WAY RUN

Utilisez le 8-Way Run pour esquiver les attaques verticales. Courez pour vous placer derrière votre adversaire et enchaînez avec une attaque puissante.

### COUP HORIZONTAL

Bloquez le 8-Way Run de votre adversaire avec un coup horizontal. Puisque votre adversaire sera en train de courir, vous aurez de grandes chances de réussir un Contre Run.

## AVERTISSEMENT

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUTS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE DE NAMCO LIMITED, CONSUMER DIVISION, UK OFFICE, PANTON HOUSE, 5<sup>TH</sup> FLOOR, 25 HAYMARKET, LONDON, SW1Y 4EN, ROYAUME-UNI, DISPONIBLE AUPRES D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN LETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE. Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST VENDU EN LETAT. ELECTRONIC ARTS ET NAMCO N'OFFRENT QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS ET/OU NAMCO NE SERONT TENUES POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

# GARANTIE

## GARANTIE LIMITEE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux que employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

## RETOUR APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service consommateurs  
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe  
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

### Attention :

les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.







## SERVICE CONSOMMATEURS

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

**04 72 53 25 00**

(prix d'une communication normale)

du lundi au jeudi de 09h00 à 18h00 et le vendredi de 09h00 à 17h00

**Remarque :** afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

### SUIVEZ LES DERNIERES NOUVEAUTES EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter *Ce mois-ci chez EA* ! L'inscription est rapide et vous permettra de connaître toutes les nouveautés brillantes en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux. Rendez-vous donc sur le site :

[www.france.ea.com](http://www.france.ea.com) (rubrique Newsletter)

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts et consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

{Art: If space allows, please place the following on a separate page}

### HINTLINE 24H/24 - TRUCS ET ASTUCES

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet,

[www.france.ea.com](http://www.france.ea.com), ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des solutions.

**08 92 68 55 15**

(0,34 €/minute)

Spawm® and its logo are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. The Spawm character is ©1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. 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. SOUNDCALIBUR™&©1995-1998-2002-2003 NAMCO LTD.,

ALL RIGHTS RESERVED.

Electronic Arts est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur

propriétaire respectif: Dolby et le symbole du double D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories, Microsoft, Xbox, et le logo Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou



NOF07404059M

Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

**Microsoft**

5209931004916