LES REGLES DE COMBAT

Il existe différentes manières de remporter un round, et donc un combat. Voici la liste des différentes règles en vigueur :

K.O. :
Lorsque la barre de vie d'un personnage est vide, celui-ci perd le round. Le combattant adverse remporte donc la manche : sa victoire est matérialisée par un cercle rouge.

Ring Out :
Lorsque l'un des personnages glisse hors de l'arène (qu'il ait été projeté ou qu'il soit tombé par inadvertance), il offre automatiquement le round à son adversaire.

Time's up :
Si la limite de temps n'a pas été réglée sur « INFINI » dans les options, un compte à rebours de 30 à 60 secondes se déclenche au début de chaque round. Si, à la fin de ce décompte, aucun combattant n'a gagné par K.O. ou Ring Out, ce sont les barres de vie qui déterminent le vainqueur : le personnage à qui il reste le plus d'énergie remporte la manche.

Perfect :
Quand un combattant inflige un K.O. à son adversaire en n'ayant encaissé aucun coup, il gagne le round et le message Perfect apparaît à l'écran pour le féliciter.

Double K.O. :
Si les barres de vie des deux personnages se vident simultanément, le round s'achève sur un double K.O., c'est-à-dire un match nul (Draw) : chaque combattant est alors crédité d'une manche gagnée.

Draw et Suddendeath :
Un round se termine par un match nul (Draw) dans trois cas de figure : lorsque les barres de vie des deux combattants sont exactement au même niveau à l'expiration de la limite de temps ; lorsque le round s'achève par un Double KO ; lorsque les deux personnages sont projetés simultanément en dehors de l'arène. La manche n'est alors pas annulée : chaque personnage gagne un round (ce qui peut entraîner la victoire définitive de l'un d'eux).

Prenons un exemple : Talim et Raphael s'affrontent dans un combat en deux rounds. Talim remporte le premier round et le suivant se termine par un draw : c'est donc Talim qui sort vainqueur du combat, par deux manches à une.
Si les deux personnages avaient remporté une manche, et s'ils avaient fait match nul lors du troisième round, alors le combat se serait soldé par un draw.

Il existe cependant une exception : certains modes de jeu possèdent un round final appelé sudden death, dans lequel la limite de temps et les barres de vie des deux personnages sont réduites. Si cette manche s'achève également sur un draw, le vainqueur est alors désigné aléatoirement.

Game Over :
Quand vous perdez un combat dans les modes de jeu à un seul joueur, le message « game over » apparaît à l'écran et la partie est terminée. Dans certains modes, il est possible de reprendre la partie en sélectionnant Continuer : vous affrontez alors à nouveau votre dernier adversaire. Dans le mode Survie, après l'écran de game over, vous avez l'occasion de saisir votre nom et ainsi d'enregistrer vos performances dans les Records (menu Options).

Spawn®,and its logo are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. The Spawn character is ©1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

LES TECHNIQUES DE BASE

Le système de combat de Soulcalibur II permet une prise en main rapide pour les débutants, tout en offrant aux joueurs confirmés un très grand nombre de possibilités. De façon générale, les mouvements déclenchés en appuyant sur une seule touche sont les suivants : attaque armée verticale, attaque armée horizontale, coup de pied et parade. Il est cependant possible de combiner ces différentes techniques entre elles (et avec les touches directionnelles de la manette) afin de réaliser divers mouvements spéciaux d'attaque et de défense.
Vous trouverez ci-dessous la présentation des techniques de base. Si vous êtes un joueur confirmé, rendez-vous directement dans notre Ecole de Combat.

PRINCIPES DU JEU
ECOLE DE COMBAT
PERSONNAGES
MAITRE D'ARMES
SECRETS
MOUVEMENTS
LES CONTROLES
LES MODES DE JEU ET LES MENUS
LES OPTIONS
L'AFFICHAGE A L'ECRAN
LES REGLES DE COMBAT
LES TECHNIQUES DE BASE

Exécution des commandes

Toutes les commandes de coups qui apparaissent dans le guide sont établies pour un combattant situé sur le côté gauche de l'écran. Si votre personnage est positionné à droite (par exemple le second joueur dans le mode Combat VS), inversez simplement les directions : ➔➔A devient ⬅⬅A et ⬇↘➔B devient ⬇↙⬅B.

Commande	Explication	Manette PlayStation® 2	Manette Xbox™	Manette GameCube™
➔	Effectuez ce mouvement en maintenant la touche directionnelle enfoncée	Appuyez sur la touche directionnelle correspondante ou inclinez le stick analogique gauche	Appuyez sur la touche directionnelle correspondante ou inclinez le stick analogique gauche	Appuyez sur la touche directionnelle correspondante ou inclinez le stick analogique
➔	Effectuez ce mouvement en appuyant brièvement sur la touche directionnelle			
A	Attaque horizontale	○	Touche Ⓧ	Bouton Ⓐ
B	Attaque verticale	△	Touche Ⓨ	Bouton Ⓨ
K	Coup de pied	□	Touche Ⓑ	Bouton Ⓧ
G	Parade	⊗	Touche Ⓐ	Bouton Ⓑ

- Les huit directions suivantes sont réalisables avec les touches directionnelles : ➔↘⬇↙⬅↖⬆↗ and ➔↘⬇↙⬅↖⬆↗
- Vous pouvez reconfigurer les contrôles selon vos préférences dans les Options (sous-menu Configuration de la manette).

Il est possible d'appuyer sur une même touche de trois façons différentes. Ces trois types de commande sont représentés par les symboles suivants :

Commande				Explication
a	b	k	g	Appuyez brièvement sur le bouton
A	B	K	G	Appuyez sur le bouton
A	**B**	**K**	**G**	Maintenez le bouton enfoncé

Hauteurs d'attaques et abréviations

Vous trouverez certaines abréviations dans la Listes des mouvements du guide et dans la Liste des commandes du jeu. En voici l'explication :

Différentes hauteurs d'attaques

Hauteur d'attaque	Abréviation	Explication
Haut	H	Attaque haute, au niveau de la tête
Moy	M	Attaque moyenne, au niveau du torse
Bas	B	Attaque basse, au niveau des jambes
Moy-S	MS	Attaque rare, au niveau de l'estomac

Autres abréviations

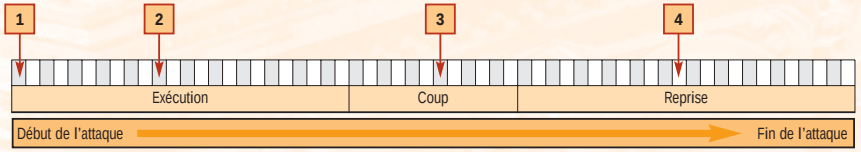
Abréviation	Explication
!	Imparable : l'attaque ne peut pas être parée
.	Les touches doivent être enfoncées l'une après l'autre, et non simultanément. S'il n'y a pas de point entre deux symboles, appuyez sur les touches correspondantes rapidement et consécutivement
*	Commande neutre : n'appuyez sur aucun bouton
AP (AT)	Attaque Projetée : une Projection qui découle d'une attaque classique
GB	Guard Break : l'attaque transperce la parade adverse
GI	Guard Impact : une technique spéciale de défense
SP	Spécial : une action ou une position spéciale
POS (ST)	Position : permet de passer dans une position, voir aussi Spécial
P (T)	Projection : l'adversaire est saisi au corps à corps puis généralement projeté
I	Imparable : l'attaque ne peut pas être parée
+	Appuyez sur deux boutons simultanément : par exemple A+G signifie que vous devez appuyer simultanément sur A et G

Leçon 4 : Exécution, coup et reprise

Les temps d'exécution et de reprise d'une attaque sont des facteurs décisifs.

Dans un souci de clarté, nous vous proposons le diagramme ci-dessous. Les mouvements de votre personnage pendant une attaque sont divisés en trois étapes (exécution, coup et reprise) représentées sur le schéma. Chaque petit rectangle sur le diagramme symbolise une étape.

Selon que vous jouez à Soulcalibur II en mode 50Hz ou 60Hz (effectuez votre choix après avoir allumé la console), 50 ou 60 étapes se succèdent en une seconde.



1 Au départ le personnage est en position normale. L'attaque commence lorsque la commande est validée.

2 L'étape d'exécution du mouvement débute. Le personnage est vulnérable pendant cette période et l'adversaire peut stopper l'attaque avec un de ses propres coups : on parle alors de Contre-attaque.

3 Vient ensuite le coup, la phase généralement la plus rapide des trois. Si l'on se réfère à notre diagramme, cette phase ne contient en effet que très peu de d'étapes.

4 La période de reprise commence alors. Le personnage est vulnérable pendant cette phase, mais moins qu'au cours de la période d'exécution (un coup classique est en effet moins puissant qu'une Contre-attaque). A la fin de cette phase, le combattant peut engager une autre action. Notez toutefois qu'il est possible d'exécuter une nouvelle commande avant le terme de la période de reprise.

En résumé : Un court temps d'exécution permet d'effectuer des coups vifs, sans que l'adversaire n'ait l'occasion de réaliser une Contre-attaque ; un court temps de reprise permet au personnage d'enchaîner rapidement plusieurs mouvements consécutifs. Les Combos et les mouvements spéciaux composés de plusieurs attaques ne réussissent généralement que si chaque frappe est réalisée avec un peu d'avance (c'est-à-dire au cours de la période de reprise la précédant).

PRINCIPES DU JEU
ECOLE DE COMBAT
PERSONNAGES
MAITRE D'ARMES
SECRETS
MOUVEMENTS
LES BASES
LE MODE ENTRAINEMENT
APPRENTISSAGE DU COMBAT

Les contre-attaques

Lorsqu'un de vos coups touche l'adversaire pendant qu'il se déplace ou qu'il lance une attaque, vous réalisez une Contre-attaque. Les dégâts provoqués varient selon le coup effectué. Quand la Contre-attaque est du type Attaque ou Back Dash (voir image), un éclat rouge apparaît alors à l'écran. En Contre-attaque, certains mouvements spéciaux possèdent des attributs supplémentaires : pour les connaître, consultez les commentaires dans les listes de mouvements.

Type de Contre-attaque	Dégâts	Commentaires
Attaque	120%	Pendant l'exécution d'une attaque, au début d'une Projection ou durant une Soul Charge. Lueur rouge
Run	115%	Pendant un 8 Way Run (autre que ↖, ←, ↙) ou un pas en avant. Egalement pendant une Soul Charge niveau 2
Sidestep	118%	Pendant un Sidestep
Back Dash	140%	Pendant un 8 Way Run avec ↙, ← ou ↖. Egalement pendant une Soul Charge niveau 3. Lueur rouge
Break	115%	Quand l'une de vos attaques verticales contre un coup horizontal – voir leçon 6

Vous pouvez tester les effets de quatre premiers types de Contre-attaque dans le mode Entraînement (voir page 28).

Coups de côtés et de différentes hauteurs

Plusieurs facteurs influencent les dégâts provoqués par une attaque.

Attaque de...	Dégâts	Commentaires
... front	100%	Un coup normal
... côté	105%	Utilisez un 8 Way Run pour approcher votre adversaire par le côté
... derrière	110%	Placez-vous dans le dos de l'adversaire avec un Guard Impact (← + G) ou avec un 8 Way Run

L'adversaire ...	Dégâts	Commentaires
... est debout	100%	Un coup normal
... est accroupi	107%	Les coups touchant un adversaire accroupi infligent de plus gros dégâts
... n'a pas paré correctement	90%	Les dégâts sont réduits si un coup touche un adversaire qui a mal paré. Exemple : un coup bas contre une défense haute/moy
... est allongé sur le dos	70%	Si l'adversaire est allongé sur le dos, les dégâts sont réduits
... est allongé sur le ventre	75%	Si l'adversaire est allongé sur le ventre, les dégâts sont réduits (mais pas autant car il reçoit un coup dans le dos)
... est touché en l'air	70%-45%	Les dégâts sont réduits en cas d'attaques aériennes (par exemple pendant un Combo Aérien). Le premier coup provoque 70% de dégâts, le second 60%, le troisième 50% et les suivants 45%

The Legend of Zelda: © 1986-2003 Nintendo

ASTAROTH

Age : créé il y a sept ans **Lieu de naissance :** inconnu **Taille :** 202 cm **Poids :** 130 kg
Date de naissance : 3 septembre **Groupe sanguin :** aucun **Arme :** une hache géante appelée Kulutues
Style de combat : Gyulkus **Jouable :** dès le début

Astaroth, le golem, fut à l'origine conçu par un grand prêtre adorateur d'Ares, le Dieu de la Guerre. Armé d'une hache géante, il partit à la recherche d'une épée connue sous le nom de Soul Edge. Cependant, il fut vaincu lors de sa quête et laissé pour mort.

Ressuscité quelques années plus tard au contact d'une poignée de fragments de Soul Edge, le géant est plus déterminé que jamais à retrouver l'arme maudite…

PRINCIPES DU JEU
ECOLE DE COMBAT
PERSONNAGES
MAITRE D'ARMES
SECRETS
MOUVEMENTS

ASTAROTH
CASSANDRA
CERVANTES
CHARADE
HEIHACHI
IVY
KILIK
LINK
MAXI
MITSURUGI
NECRID
NIGHTMARE
RAPHAEL
SEUNG MINA
SOPHITIA
SPAWN®
TAKI
TALIM
VOLDO
XIANGHUA
YOSHIMITSU
YUNSUNG

ASSASSIN
BERSERKER
LIZARDMAN

Stratégies et astuces de combat

La grande allonge d'Astaroth est son principal atout. Il est par conséquent plus à l'aise pour effectuer des attaques de moyenne et longue portée. Ne possédant que peu de techniques rapides, il est particulièrement vulnérable au corps à corps.

Tentez de maintenir l'adversaire d'Astaroth à mi-distance et de le surprendre avec des Projections. Pensez aussi à utiliser A.B ou ⇦A pour l'empêcher de réaliser un 8 Way Run. Face à un combattant défensif, déclenchez des attaques basses avec ⇩A.

Si votre ennemi exécute des attaques à moyenne portée, vous pouvez le surprendre avec ⇨.⇨K, technique qui permet d'esquiver automatiquement les coups hauts. ⇨⇨**A**.B est aussi très pratique, car en Contre-attaque, ce coup repousse l'adversaire.

Au corps à corps, utilisez B+G⇦ ou B+G⇨. Cependant, n'oubliez pas de varier vos Projections, afin que votre rival ne puisse prédire votre prochain mouvement.

Les coups spéciaux ⇨⇨B et ⇨B sont fortement recommandés : ils déclenchent un combo après une Contre-attaque. Pour maintenir l'adversaire à distance, appuyez sur ⇦B ou éloignez-vous avec ⇩⇙⇦A.A.A.A.A.A. (utilisez le stick analogique ou les touches directionnelles).

Astaroth est en position de force dans les arènes sans enceinte. En effet, les techniques suivantes lui permettent souvent d'éjecter l'adversaire dans le vide:

- ⇨⇨K
- ⇨K
- B+G⇦ puis ⇨A
- Si votre adversaire reste passif, utilisez des attaques basses telles que ⇙B ou ⇙K

Guard Impact

Compte tenu de sa lenteur, les Guard Impact sont fondamentaux pour Astaroth. Attaquez d'abord avec ⇦B pour étudier les réactions de votre adversaire. Si vous arrivez à estimer ses coups avec suffisamment de précision, déclenchez votre Guard Impact puis enchaînez avec l'un des mouvements mentionnés ci-dessous :

- ⇘A+B pour projeter votre ennemi en l'air puis ⇨⇨B.
- Projections telles que : ⇘A+B et B+G⇨, qui peuvent aussi être maintenues
- si votre adversaire utilise lui aussi des Guard Impact : ⇨⇨**K** pour réaliser une attaque avec décalage, puis enchaîner avec ⇩B ou ⇧B.

Les principaux mouvements spéciaux

Grip Shot to Ax Volcano	⇨A.B
Hauteur d'attaque :	H, M
Dégâts :	17, 34
Attaque horizontale	
Si le premier coup est une Contre-attaque, le suivant touche obligatoirement. La seconde attaque peut être décalée ; en outre, elle devient imparable si vous appuyez sur **B**.	

Tornado Spike	⇨⇨A.B
Hauteur d'attaque :	M, M
Dégâts :	37, 72
Attaque horizontale	
L'arme est d'abord balancée horizontalement, puis vers le bas. Si le premier coup touche, le suivant frappe aussi et repousse l'adversaire. Une attaque efficace contre les 8 Way Run.	

Poseidon Tide Rush	⇩⇙⇦A.A.A.A.A.A
Hauteur d'attaque :	M (AW), M x 5
Dégâts :	18, 9 x 5
Attaque horizontale	
Déplacez Astaroth avec le stick analogique pendant qu'il exécute cette série d'attaques rotatives. Si le premier coup touche, une Attaque Projetée suit automatiquement.	

Ax Crash	⇨⇨B
Hauteur d'attaque :	M
Dégâts :	49
Attaque verticale	
Les adversaires heurtés de près par cette attaque tombent au sol. En Contre-attaque, ce coup assomme et en SC2 il provoque un Guard Break.	

Bear Fang	⇦B
Hauteur d'attaque :	M
Dégâts :	27
Attaque verticale	
Ce coup de tête fulgurant est efficace au corps à corps. Si l'attaque est parée, Astaroth récupère plus rapidement que son adversaire.	

Body Splash	⇨ ou ➡B+K
Hauteur d'attaque :	H
Dégâts :	33
Spécial	
Dans la première phase de ce mouvement, Astaroth évite les attaques hautes. Cette technique réalise automatiquement un Guard Impact contre les coups hauts et moy. Si elle touche en Contre-attaque, ou si elle est maintenue, votre adversaire tombe à terre.	

Bull Rush	⇨⇨K ou accroupi ⇘K
Hauteur d'attaque :	M
Dégâts :	31
Coup de pied	
En maintenant cette attaque au maximum (il est possible d'annuler avec G), l'adversaire est projeté en l'air et atterrit derrière Astaroth.	

Poseidon Crest	⇧ ou ⇩A.A
Hauteur d'attaque :	M, M
Dégâts :	25, 25
Attaque horizontale	
Si la première de ces attaques rotatives touche, la seconde frappe aussi. Variez cette technique en appuyant une seule fois sur A, ce qui permettra d'abréger le mouvement et ainsi de surprendre l'adversaire.	

Flight of the Wicked	B+G⇦
Hauteur d'attaque :	Projection
Dégâts :	44
Projection	
Cette Projection n'est pas particulièrement puissante, mais vous pouvez la faire suivre par des coups tels que ⇧B, ⇩B ou ⇦**B**, chacun infligeant des dégâts majeurs. Par ailleurs, n'hésitez pas à faire précéder cette attaque d'un coup comme ⇦A.	

Combos d'Astaroth

Combo	1ère Attaque	2nde Attaque	Dégâts approx.	Commentaires
1	B⇨K	B+G	95	Le 1er coup doit être une Contre-attaque
2	⇘A+B	⇩⇙⇦A	105	2nde attaque : se déplacer vers l'adversaire après avoir exécuté la commande
3	⇘A+B	⇨⇨B	74	-
4	⇨B	⇩ ou ⇧B	-	Le 1er coup doit être une Contre-attaque. 2nde attaque : se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre pour toucher l'adversaire
5	⇘A+B	B.B	91	Le 1er coup doit être une Contre-attaque
6	B+G⇦	⇩ ou ⇧B	87	-

Armes d'Astaroth dans le mode Maître d'armes

Arme	Portée	Attaque	Défense	Caractéristiques	Emplacement
Kulutues	100	100	100	-	Arme initiale
War Hammer	90	100	100	SC1UB, SC A+, SC Vit -	Boutique, Chapitre 1
Terror Moon	100	100	70	Protection +20%	Boutique, Chapitre 2
Battle Ax	100	70	130	HV+	Boutique, Chapitre 3
Great Maul	90	120	100	HV+	Boutique, Chapitre 4
Tabar	100	100	100	Contre+, Protection -20%	Boutique, Chapitre 6
Nanbanfu	100	130	100	VH+, Protection - 20%	Boutique, Chapitre 8
Bulova	120	100	100	Atq -3HP, SC HP+	Boutique, Chapitre 10
Soul Edge (Complète)	100	120	100	-2HP, CPU+, SC1UB	Boutique, Chapitre bonus 1
Thanatos	100	100	140	Absorption 75%, CPU+, UB-	Boutique, Chapitre bonus 2
Rock	90	80	80	CPU-	Boutique, Sous-chapitre 2

PRINCIPES DU JEU
ECOLE DE COMBAT
PERSONNAGES
MAITRE D'ARMES
SECRETS
MOUVEMENTS

ASTAROTH
CASSANDRA
CERVANTES
CHARADE
HEIHACHI
IVY
KILIK
LINK
MAXI
MITSURUGI
NECRID
NIGHTMARE
RAPHAEL
SEUNG MINA
SOPHITIA
SPAWN®
TAKI
TALIM
VOLDO
XIANGHUA
YOSHIMITSU
YUNSUNG

ASSASSIN
BERSERKER
LIZARDMAN

Stratégies et astuces de combat

Mitsurugi est un combattant complet, maîtrisant à la fois des attaques longues et courtes. De façon générale, il se montre capable de maintenir son adversaire sous pression grâce à la rapidité de ses coups.

Si celui-ci vient au corps à corps, attaquez-le avec ↙ ou ↖B.A. Utilisez autrement ↓B, ↑B ou ⇨⇨A+B.

Donnez l'offensive à mi-distance avec ↘B, ↗B ou ⇦A. Si l'un de ces coups touche, enchaînez avec ⇨⇨K, A+G ou B+G. Si l'ennemi pare ⇦A, vous pouvez soit défendre et tenter un Guard Impact, soit attaquer à nouveau avec ↓A. N'hésitez pas non plus à passer en position Relic avec ⇦A+B puis à frapper avec B.

La technique générée avec kB semble alléchante au premier abord, mais son efficacité est limitée car l'adversaire peut l'esquiver avec un 8 Way Run.

En combat rapproché, servez-vous de A.A ou ⇨A : ces deux attaques sont vives et satisfaisantes contre les 8 Way Run. En cas de réussite, enchaînez avec ⇨⇨K, ↘B ou avec le coup bas ↓K.B, ou encore optez pour une Projection (A+G ou B+G). Lorsque votre adversaire tente de s'échapper avec un 8 Way Run, lancez un coup de côté en appuyant sur ⇨A.

Si l'ennemi pare vos attaques A.A ou ⇨A, enchaînez vite avec ↓A, un coup difficile à réaliser. Utilisez régulièrement ces techniques rapides afin que votre adversaire se sente constamment assailli.

Guard Impact

Après un Guard Impact, attaquez avec ↘B. Ce coup touche obligatoirement, à condition bien sûr que votre adversaire n'ait pas le temps d'effectuer à son tour un Guard Impact. Si tel est le cas, optez pour ⇨⇨A+B. Cette technique est une ruse efficace, puisqu'elle commence comme ↘B et peut être annulée avec G. Après les trois mouvements spéciaux suivants : ↙A, A.A et B.B, préparez-vous à effectuer un Guard Impact, en prévision d'une éventuelle riposte adverse.

Les principaux mouvements spéciaux

Double Reaver	⇨A.A
Hauteur d'attaque :	H, M
Dégâts :	16, 23
Attaque horizontale	
Si le premier coup est une Contre-attaque, le second touche obligatoirement. Si vous souhaitez déstabiliser votre adversaire, effectuez parfois uniquement la première attaque. De même, pour alterner, appuyez de temps à temps sur ↘A et en cas de Contre-attaque, enchaînez avec A.A.	

Heaven Cannon	↘B
Hauteur d'attaque :	M
Dégâts :	33
Attaque verticale	
Ce coup dispose d'une courte période de reprise. Si votre adversaire est touché, il est projeté en l'air : ne manquez alors pas l'occasion d'effectuer un Combo Aérien. Diversifiez votre jeu en réalisant ponctuellement une Projection.	

Drawn Breath	⇦A
Hauteur d'attaque :	H
Dégâts :	28
Attaque horizontale	
Lorsque l'attaque touche, Mitsurugi récupère plus rapidement que son adversaire et peut alors enchaîner avec une Projection ou ⇨⇨K. En Contre-attaque : rotation à 180°. Appuyez sur ⇨ après le mouvement pour passer en position Mist.	

Wind Hole (Lower)	⇨B↓
Hauteur d'attaque :	B
Dégâts :	20
Attaque verticale	
Cette attaque de longue portée est rapide à exécutée. Si vous validez la commande suffisamment vite (ce qui est très difficile à réaliser) la technique est effectuée plus lentement et inflige de plus gros dégâts.	

Forced Prayer Divide	B.B
Hauteur d'attaque :	M, M
Dégâts :	17, 19
Attaque verticale	
Cette attaque s'exécute très rapidement. Si le premier coup touche, le second frappe aussi. Appuyez sur G pour annuler afin de perturber l'ennemi. Après le mouvement, passez en position Mist avec ⇨ ou en position Half Moon Death avec ↓.	

Stalk Shaver	↓K.B
Hauteur d'attaque :	B, M
Dégâts :	23, 28
Coup de pied	
Si le premier coup touche, l'adversaire est assommé et la seconde attaque touche obligatoirement. Difficile à esquiver, ce mouvement s'exécute rapidement. Appuyez sur ⇨ après cette technique pour passer en position Mist.	

Twin Splinters	A.A
Hauteur d'attaque :	H, H
Dégâts :	13, 16
Attaque horizontale	
La réussite du premier coup garantit celle du second. Ce mouvement est idéal en combat rapproché et contre les 8 Way Run.	

Rising Knee	K⇨
Hauteur d'attaque :	M
Dégâts :	31
Coup de pied	
Cette attaque s'exécute rapidement et son temps de reprise est court. En conséquence, vous ne craignez pas de riposte immédiate, même si l'adversaire pare le coup. En Contre-attaque, vous avez suffisamment de temps pour réaliser un enchaînement.	

Relic	⇦A+B
Hauteur d'attaque :	-
Dégâts :	-
Spécial	
Plusieurs attaques différentes sont réalisables dans cette position ; toutes peuvent être annulées avec G. Fire Brand permet d'éviter les attaques verticales et False Purification provoque un Guard Impact automatique contre les attaques horizontales. Avec Bill of Fire, vous entraînez des dégâts imparables et la hauteur de l'attaque dépend de la durée de maintien des boutons : coup moy en tenant longtemps, et coup bas en tenant brièvement. Appuyez sur B+K pour passer en position Mist.	

Mist	⇨A+B
Hauteur d'attaque :	-
Dégâts :	-
Spécial	
Plusieurs attaques ou Projections (telles que A+G ou B+G) sont réalisables dans cette position ; la plupart peuvent être annulées avec G. Les techniques commençant par A sont très rapides. La commande A+B déclenche quant à elle un Guard Impact automatique contre les coups hauts et moy.	

Combos de Mitsurugi

Combo	1ère Attaque	2nde Attaque	Dégâts approx.	Commentaires
1	↘B	↓↘⇨B	66	Possibilité de maintenir la 2nde attaque pour plus de dégâts
2	↘ ou↗B	Pendant Relic B	56	-
3	B⇨	↓↘⇨B	70	Le 1er coup doit être une Contre-attaque
4	⇨A	AA	51	Le 1er coup doit être une Contre-attaque
5	K⇨	↘B	60	Le 1er coup doit être une Contre-attaque

Armes de Mitsurugi dans le mode Maître d'armes

Arme	Portée	Attaque	Défense	Caractéristiques	Emplacement
Shishi-Oh	100	100	100	-	Arme initiale
Korefuji	90	130	100	-	Magasin, Chapitre 1
Two Handed Sword	100	100	100	HV-, SC A+	Magasin, Chapitre 2
Shamshir	125	100	100	Contre -	Magasin, Chapitre 3
Basilard	90	100	130	VH+	Magasin, Chapitre 4
Gassan	100	100	100	Contre+, Atq -3HP	Magasin, Chapitre 6
Tulwar	125	100	65	Protection +20%	Magasin, Chapitre 8
Masamune	100	130	120	SC Vit+, SC Déf-	Magasin, Chapitre 8
Soul Edge (Complète)	100	150	100	-3HP, CPU+	Magasin, Chapitre bonus 1
Damascus Sword	100	175	150	UB-, CPU+	Magasin, Chapitre bonus 2
Souvenir Gift	100	80	80	CPU-	Magasin, Sous-chapitre 2

PRINCIPES DU JEU
ECOLE DE COMBAT
PERSONNAGES
MAITRE D'ARMES
SECRETS
MOUVEMENTS
ASTAROTH
CASSANDRA
CERVANTES
CHARADE
HEIHACHI
IVY
KILIK
LINK
MAXI
MITSURUGI
NECRID
NIGHTMARE
RAPHAEL
SEUNG MINA
SOPHITIA
SPAWN®
TAKI
TALIM
VOLDO
XIANGHUA
YOSHIMITSU
YUNSUNG
ASSASSIN
BERSERKER
LIZARDMAN

PRÉSENTATION DES CHAPITRES

Chapitre 1-1 – Proving Grounds

Difficulté :

Exp / gold :	400 / 600	Arène :	Lakeside Coliseum

Caractéristiques particulières / Objectif : Entraînement au combat, suivre les instructions
Adversaire : EDGAR (Mitsurugi)
Déverrouillé après victoire : Mode de jeu Entraînement bonus, Chapitre 1-2
Mission bonus :
- Particularités : auto-soin, régénération de l'adversaire, dégâts muraux et dégâts au sol
- Difficulté :
- Exp / gold : 800 / 1200
- Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
- Adversaire : sélectionné aléatoirement (autre que Charade et Inferno)

Chapitre 1-2 – Bulwark Ruins

Difficulté :

Exp / gold :	400 / 900	Arène :	Xiwei Siege Ruins

Caractéristiques particulières / Objectif : Vaincre l'équipe adverse
Nombre de rounds / limite de temps : 3 rounds de 50 sec.
Adversaire : Kilik, Xianghua et Maxi
Déverrouillé après victoire : Chapitre 1-3
Mission bonus :
- Difficulté :
- Exp / gold : 800 / 1800
- Adversaires : Ivy, Astaroth et Nightmare

Chapitre 1-3 – Warrior's Trial Grounds

Difficulté :

Exp / gold :	400 / 1500	Arène :	Lakeside Coliseum, pas de mur

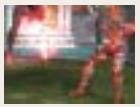
Caractéristiques particulières / Objectif : Vaincre l'adversaire
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
Adversaire : LEON ou MINERVA
Déverrouillé après victoire : Arène Lakeside Coliseum, Chapitre 2-1
Mission bonus :
- Objectif : vaincre l'équipe adverse
- Difficulté :
- Exp / gold : 800 / 3000
- Nombre de rounds / limite de temps : 4 rounds de 50 sec.
- Adversaires : Sophitia, Seung Mina, Necrid et le personnage exclusif de la console utilisée : (Heihachi, Spawn® ou Link)

Chapitre 2-1 – Thuban Ferry

Difficulté :

Exp / gold :	500 / 400+	Arène :	Imperial Capital Ayutthaya

Caractéristiques particulières / Objectif : Survivre et toucher l'adversaire 20 fois
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 20 sec.
Adversaire : Voldo 300%
Déverrouillé après victoire : Chapitre 2-2
Mission bonus :
- Particularité : adversaire rapide
- Difficulté :
- Exp / gold : 1000 / 800+
- Adversaire : Taki 300%



Chapitre 2-2 – Village of Arche

Difficulté :

Exp / gold :	500 / 800	Arène :	Village of the Wind

Caractéristiques particulières / Objectif : Vent et coup de butée 150%
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
Adversaire : Yunsung
Déverrouillé après victoire : Chapitre 2-3
Mission bonus :
- Particularité : mouvements plus rapides et adversaire rapide
- Difficulté :
- Exp / gold : 1000 / 1600
- Adversaire :Mitsurugi

Chapitre 2-3 – Minkar Mine

Difficulté :

Exp / gold :	400 / 1600	Arène :	Labyrinth

Caractéristiques particulières / Objectif : Traverser le labyrinthe et battre le boss
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
Adversaires : Taki, Maxi et CHEROT (Yoshimitsu)
Déverrouillé après victoire : Yoshimitsu, Chapitre 3-1
Mission bonus :
- Difficulté :
- Exp / gold : 800 / 2200
- Adversaires : Talim, Yunsung et Raphael

Légende	
Mission normale	**Mission bonus**
Soin complet entre chaque combat	Soin complet entre chaque combat

Chapitre 3-1 – Carnival

Difficulté :

Exp / gold :	700 / 1000	Arène :	Phoenix Court

Caractéristiques particulières / Objectif : Bords glissants. Battre l'adversaire avec un Ring Out
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 99 sec.
Adversaire : Charade 2000%
Déverrouillé après victoire : Charade, Chapitre 3-2 et 3-3
Mission bonus :
- Particularité : vent de dessous
- Difficulté :
- Exp / gold : 1300 / 2000
- Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
- Adversaire : Berserker 1000%

Chapitre 3-2 – Talitha Gambling Den

Difficulté :

Exp / gold :	700 / 1000	Arène :	Lakeside Coliseum avec murs

Caractéristiques particulières / Objectif : Dégâts au sol, dégâts muraux ; Vaincre l'adversaire
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
Adversaire : LEON ou MINERVA 300%
Déverrouillé après victoire : Chapitre 3-4
Mission bonus :
- Particularité : vous contrôlez Lizardman.
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1300 / 2000
- Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
- Adversaires : trois personnages sélectionnés aléatoirement (autres que Charade et Inferno), chacun 500%

Chapitre 3-3 – Entrance to Diphda Temple

Difficulté :

Exp / gold :	700 / 500	Arène :	Eurydice Shrine Gallery

Caractéristiques particulières / Objectif : Les projections provoquent des dégâts majorés
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 50 sec.
Adversaire : Raphael
Déverrouillé après victoire : Sous-Chapitre 1-1
Mission bonus :
- Particularités : l'adversaire pare tous les coups ; dégâts accentués après Guard Break
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1300 / 1000
- Adversaire : Charade

Chapitre 3-4 – Benetnasch Harbor

Difficulté :

Exp / gold :	800 / 2500	Arène :	Pirates' Alcove

Caractéristiques particulières / Objectif : Etourdi et barre de vie + 100. Battre l'équipe adverse.
Nombre de rounds / limite de temps : 4 rounds de 50 sec.
Adversaires : Maxi, Ivy, Voldo et ALFRED (Cervantes)
Déverrouillé après victoire : Cervantes, Chapitre 4-1
Mission bonus :
- Difficulté:
- Exp / Gold : 1500 / 5000
- Nombre de rounds / limite de temps : 4 rounds de 50 sec.
- Adversaires : Ivy, Raphael, Cervantes et Voldo

Chapitre 4-1 – Al Gieba Ruins

Difficulté :

Exp / gold :	800 / 1200	Arène :	Money Pit avec murs

Caractéristiques particulières / Objectif : Bombe
Nombre de rounds / limite de temps : 1 round de 20 sec.
Adversaire : HOBB (Assassin) 1000%
Déverrouillé après victoire : Arène Money Pit, Chapitre 4-2
Mission bonus :
- Difficulty:
- Exp / Gold : 1500 / 2400
- Adversaire : sélectionné aléatoirement (autre que Charade et Inferno) 1000%

Chapitre 4-2 – Windmill

Difficulté :

Exp / gold :	800 / 1200	Arène :	Village of the Wind

Caractéristiques particulières / Objectif : 50% Barre de vie et barre de vie + 80. Vaincre l'équipe adverse
Nombre de rounds / limite de temps : 2 rounds de 50 sec.
Adversaires : Yoshimitsu et Taki
Déverrouillé après victoire : Double Crescent Blade (quatrième arme bonus de Talim), Chapitre 4-3 et 4-4
Mission bonus :
- Particularité : barre de vie + 40
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1500 / 2400
- Adversaires : 2 Assassins

Chapitre 4-3 – Merope Monastery

Difficulté :

Exp / gold :	800 / 3000	Arène :	Ostrheinsburg Chapel

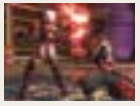
Caractéristiques particulières / Objectif : Battre l'équipe adverse avant la fin du temps imparti
Nombre de rounds / limite de temps : 5 rounds ; 30 sec. au début, puis 15 sec. supplémentaires à chaque victoire
Adversaires : Yunsung, Ivy, Mitsurugi, Astaroth et Nightmare
Déverrouillé après victoire : -
Mission bonus :
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1500 / 6000
- Nombre de rounds / limite de temps : 5 rounds ; 20 sec. au début, puis 15 secondes de plus à chaque victoire
- Adversaires : Mitsurugi, Voldo, Taki, Nightmare et Cervantes, chacun 200%

Chapitre 4-4 – Deserted Village

Difficulté :

Exp / gold :	900 / 1200	Arène :	Library

Caractéristiques particulières / Objectif : Coups de l'adversaire violents. Les adversaires utilisent surtout des attaques verticales. Vaincre l'équipe adverse.
Nombre de rounds / limite de temps : 2 rounds de 50 sec.
Adversaires : Mitsurugi et Raphael
Déverrouillé après victoire : Schweizer (cinquième arme bonus de Raphael), Chapitre 4-5
Mission bonus :
- Particularité : les adversaires utilisent surtout des attaques horizontales
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1800 / 2400
- Adversaires: Necrid et Astaroth

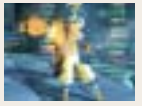


Chapitre 4-5 – Charon's Pass

Difficulté :

Exp / gold :	1500 / 3000	Arène :	Egyptian Crypt

Caractéristiques particulières / Objectif : Traverser le labyrinthe et vaincre le boss
Nombre de rounds / limite de temps : 50 sec. par round
Adversaires : Talim, Xianghua, Cassandra, Taki, Ivy et LEANA (Sophitia)
Déverrouillé après victoire : Sophitia, Chapitre 5-1
Mission bonus :
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1500 / 6000
- Adversaires : un personnage masculin (à l'exception de Charade ou Inferno), Yunsung, Kilik, Mitsurugi, Nightmare, Raphael et GERALD (Maxi)
- Fuzoroi (cinquième arme bonus de Maxi)



Légende	
Mission normale	**Mission bonus**
Soin complet entre les combats **1:** Glace **2:** Sable **3:** Feu et régénération de l'adversaire **4:** Régénération de l'adversaire	Soin complet entre les combats **1:** Glace **2:** Sable et régénération de l'adversaire **3:** Feu et régénération de l'adversaire **4:** Régénération de l'adversaire

Chapitre 5-1 – Nereid Gorge

Difficulté :

Exp / gold :	900 / 2100	Arène :	Egyptian Crypt

Caractéristiques particulières / Objectif : Barre de vie + 100. Vous contrôlez une équipe de trois personnages sélectionnés aléatoirement, qui ne seront pas dans l'équipe adverse. Battre le trio ennemi
Nombre de rounds / limite de temps : 50 sec. par round
Adversaires : 3 combattants, à l'exception de : Seung Mina, Berserker, Lizardman, Charade, Inferno et votre personnage
Déverrouillé après victoire : Mode de jeu Contre la montre bonus (Standard), Chapitre 5-2
Mission bonus :
- Particularité : vous contrôlez une équipe de trois combattants composée de Lizardman, Assassin et Berserker
- Difficulté :
- Exp / Gold : 1800 / 4200
- Adversaires : une équipe de trois personnages sélectionnés aléatoirement (à l'exception de Inferno et Charade)

SECRETS

Les pages suivantes présentent tous les secrets de Soulcalibur II ainsi que l'intégralité de la Collection.

Petits secrets...

Les écrans de jeu
Soulcalibur II dispose au total de trois écrans titres différents : ils apparaissent automatiquement lorsque vous finissez certains modes de jeu.

Ecran titre normal

Ecran titre avec les armes

PRINCIPES DU JEU
ECOLE DE COMBAT
PERSONNAGES
MAITRE D'ARMES
SECRETS
MOUVEMENTS

Une voix sur l'écran titre
En appuyant sur START au niveau de l'écran titre (ou simplement en patientant un moment), vous entendrez la voix du personnage que vous utilisez le plus souvent.

Faites parler votre personnage
Avant chaque combat, les adversaires se font face sur l'écran de chargement : si vous appuyez alors sur A, B, K ou G, les personnages prononcent une de leurs phrases fétiches.