



XBOX 360®



ARMORED CORE®



**⚠ WARNING** Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/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](http://www.ESRB.org).

# TABLE OF CONTENTS

Xbox LIVE.....	1
GETTING STARTED .....	2
CONTROLS .....	3
MISSION FLOW .....	4
CUSTOMER SUPPORT & WARRANTY .....	7
FRANÇAIS .....	9
CREDITS/GÉNÉRIQUE .....	15

## Xbox LIVE

### Xbox LIVE

Xbox LIVE<sup>®</sup> is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) to learn more.

#### 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](http://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](http://www.xbox.com/familysettings).

# GETTING STARTED

## Playing *Armored Core*® V for the First Time

### [ 1 [ Signing-in to Xbox LIVE ]

If you are not signed into Xbox LIVE, you will not be able to use online features.

### [ 2 [ Online Service Terms of Use ]

Please scroll and read through the disclaimer. At the very end you will be prompted to make a selection. If you do not scroll to the very end, [Accept] will not be displayed. If you agree, please select [Accept]. If you do not agree to the terms, you cannot start the game in Online Mode.

### [ 3 [ Setting Player Information ]

After setting all the player information, select [Finish]. If you select [Settings], you can set game related settings.

### [ 4 [ Prologue Mission ]

After setting the player information, the prologue mission will begin. Learn basic moves and techniques here and complete the various objectives.

### [ 5 [ Enlisting in a Team ]

You may either create a new team or search for a pre-existing team. If creating a new team, please set the various team settings which will be prompted. Please note that you cannot change the team name once finalized.

When searching for a team, set the desired criteria to search by, to find a team you would like to join. Note that depending on the team you are trying to join, there may be certain rules or requirements, such as passwords, in order to join.

## Welcome Screen

In *Armored Core V*, when you start the game, a welcome screen will be displayed. Various information will be displayed here, such as server maintenance information and others. After viewing the message displayed, press the [A button] to continue.

# CONTROLS



## Menu Controls

The basic menu controls is as follows:

For detailed information on each menu controls refer to the guide display which will appear on the upper right side of the menu or press  to display the button guide.

Cursor Movement	D-pad or left stick
Select	 button
Return	 button
Toggle Menus	 bumper or  bumper
Member List	 trigger
Text Chat	 trigger
Item Help (Workshop)	 BACK
Button Guide Display	 START

# CONTROLS

## AC Controls

AC controls can be changed in Settings. The following information touches on basic control features.

### [ Movement (left stick) / Turn, Move View Point (right stick) ]

Use the left stick and right stick to move and turn.

Move Forward	left stick: up
Strafe Left	left stick: left
Strafe Right	left stick: right
Move Back	left stick: down
Turn Right	right stick: right
Turn Left	right stick: left

### [ Activate Boost (LB bumper) ]

Use the boost button to activate and deactivate the booster. While in boost, the AC will move faster than usual.

### [ Jump (A button) ]

Press the A button to make the AC jump. When the AC jumps, boost auto-activates. Tilt the left stick and jump to make the AC jump in the direction the left stick is tilted. You can also turn off auto-boost at jump through the game settings.

# MISSION FLOW

## Story Mission / Order Mission Flow

Story Missions and Order Missions proceed as below. Note that the player who created the team is called the [Leader] and those who are part of this team are referred to as [Members].

LEADER PLAYER	MEMBER PLAYER
[Mission Deploy]	[Join Team] ▼
Compose Corps Screen	<Waiting...> ▼
[Edit Members] / [Hire Mercenary]	<Waiting...>
Briefing Screen	
[Assembly] / [AC Data]	
[Deploy]	

### [ Leader Player ]

From the World Menu, select an area from [Start Mission] and then select either a Story Mission or an Order Mission. Confirm the mission objectives and press [A button] to go to the Compose Corps screen. On this screen, wait for other members to join or hire mercenaries through [Hire Mercenary] or [Informal Procedure] or remove members through [Edit Members]. Once the team is ready, select [Start Briefing] to go to the briefing screen.

# MISSION FLOW

## [ Member Player ]

While the Leader is preparing the team, Members can join that team through [Rendezvous] to play co-op. Members who join must wait for the Leader to finish all settings.

## [ Briefing Screen ]

Each mission has a set maximum number of players who can be deployed. Apart from playing co-op with team members, missions can also be played by hiring a mercenary through the [Hire Mercenary] or [Informal Procedure] options. Note that communication with the hired mercenary is not possible. Territory Mission / Conquest Mission Flow

Territory Missions and Conquest Missions proceed as below. Note that the player who created the team is called the [Leader] and those who are part of this team are referred to as [Members].

LEADER PLAYER	MEMBER PLAYER
[Start Mission] / [Conquest]	[Rendezvous] ▼
Select Mission Type and Objective	<Waiting...> ▼
Compose Corps Screen	<Waiting...>
[Edit Members] / [Hire Mercenary]	▼
Briefing Screen	
[Position Member] / [Position Marker]	▼
[Assembly] / [AC Data]	
[Deploy]	

## [ Leader Player ]

From the World Menu, select an area from [Start Mission] or [Conquest]. Select either Invasion Mission or Stronghold Mission. In order to invade, the team will need a specific amount of Team Points. In order to defend, the team will need to own a territory.

When invading, select the invasion type and the level of the territory to invade. Depending on the territory level, it may require a specific team level in order to invade.

After selecting the mission, the team will band and then the editing screen will appear.

<b>Editing Screen</b>	In the editing screen, wait for other Members to join, or hire a mercenary, or remove a Member from the team. Once all members are ready, select [Start Briefing] to proceed to the briefing screen.
<b>Briefing Screen</b>	Assemble your AC or load AC data on the briefing screen. The Leader can position team members and name the Operator as well as place markers on the map area. The mission will start when either all players select START, or when the timer on the briefing screen counts down to 0.

# MISSION FLOW

## [ Member Player ]

Select [Rendezvous] at the World Menu and select the mission to join the team. When the Leader finalizes the team, the game will go to the briefing screen.

## [ Briefing Screen ]

Assemble your AC or load AC data on the briefing screen. The Leader can position team members and name the Operator as well as place markers on the map area. The mission will start when either all players select START, or when the timer on the briefing screen counts down to 0.

## [ Hire a Mercenary ]

If there are no team members, you can hire a mercenary through either [ Hire Mercenary ] or [ Informal Procedure ]. Note that communication with the hired mercenary is not possible.

## **LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!**

**Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?**

**Having problems getting your game to work properly?**

**Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.  
using your web browser!**

**Simply go to [livehelp.namco.com](http://livehelp.namco.com) for more details.**

**Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.**

**NAMCO BANDAI Games America Inc.**

**ATTN: Customer Service**

**1740 Technology Drive, Suite 600**

**San Jose, CA 95110**

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at [support@namcobandaigames.com](mailto:support@namcobandaigames.com) or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

**Namco Bandai Games America Inc. Online:**

**[www.namcobandaigames.com](http://www.namcobandaigames.com)**

**Visit our Website to get information about our new titles.**

### **LIMITED WARRANTY**

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective gamepack or component part, at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

### **LIMITATIONS ON WARRANTY**

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to  
**[WWW.NAMCOREG.COM](http://WWW.NAMCOREG.COM)**

**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360<sup>MD</sup> et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### 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](http://www.ESRB.org).

# TABLE DES MATIÈRES

Xbox LIVE.....	9
POUR COMMENCER .....	10
COMMANDES .....	11
DÉROULEMENT DES MISSIONS .....	12
CREDITS/GÉNÉRIQUE .....	15
SUPPORT CLIENT ET GARANTIE.....	17

## Xbox LIVE

### Xbox LIVE

Xbox LIVE<sup>MD</sup> est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) pour en savoir plus.

#### 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](http://www.xbox.com/live/countries).

#### Contrôle parental

Ces outils 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 autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# POUR COMMENCER

## Jouer à *Armored Core*<sup>MD</sup> *V* pour la première fois

[ 1 [ Connectez-vous à Xbox LIVE ]

Si vous n'êtes pas connecté à Xbox LIVE, vous ne pourrez pas utiliser les fonctions en ligne.

[ 2 [ Condition d'utilisation du service en ligne ]

Veillez parcourir et lire l'avis de non-responsabilité. À la fin vous serez incité à faire un choix. Si vous ne faites pas défiler jusqu'en bas, [Accept] ne s'affichera pas. Si vous acceptez, veuillez choisir [Accept]. Si vous n'êtes pas d'accord sur l'avis de non-responsabilité, vous ne pouvez pas lancer le jeu en ligne.

[ 3 [ Paramétrage des informations joueur ]

Après avoir paramétré toutes les informations de joueur, choisissez [Finish]. Si vous choisissez [Settings], vous pouvez paramétrer le jeu.

[ 4 [ Mission prologue ]

Après avoir paramétré les informations de joueur, la mission prologue sera lancée. Apprenez les mouvements et les techniques de base ici et accomplissez les divers objectifs.

[ 5 [ Enrôlement dans une équipe ]

Vous pouvez créer une nouvelle équipe ou rechercher une équipe existante. Si vous créez une nouvelle équipe, veuillez paramétrer les réglages qui vous seront présentés. Veuillez noter que vous ne pouvez pas changer le nom de l'équipe après avoir finalisé le paramétrage.

Lorsque vous cherchez une équipe, entrez les critères pour filtrer la recherche et trouver plus facilement l'équipe que vous voudriez joindre. Notez que certaines équipes que vous essayez de joindre peuvent être dotées de règles ou conditions d'entrée, comme des mots de passe.

## Écran d'accueil

Dans [*Armored Core V*], quand vous commencez le jeu, un écran de bienvenue s'affichera. Diverses informations s'y afficheront, comme les informations d'entretien du serveur et autres. Après avoir visionné le message affiché, appuyez sur [bouton **A**] pour continuer.

# COMMANDES



## Commandes du menu

Les commandes de menu de base sont comme suit:

Pour les informations détaillées sur les commandes de chaque menu, consultez le guide d'affichage qui apparaîtra sur le côté en haut à droite du menu ou appuyez sur **START** pour afficher le guide des touches.

Mouvement curseur	Bouton multidirectionnel ou levier gauche
Sélection	Bouton <b>A</b>
Retour	Bouton <b>B</b>
Commuter les menus	Gâchette haute <b>LB</b> ou <b>RB</b>
Liste des membres	Gâchette <b>RT</b>
Discussion textuelle	Gâchette <b>LT</b>
Aide article (Atelier)	<b>BACK</b>
Affichage touche guide	<b>START</b>

# COMMANDES

## Commandes AC

Les commandes AC peuvent être changées dans Paramètres. Les informations suivantes traitent les commandes de base.

### [ **Mouvement (levier gauche) / Tourner, déplacer le point de vue (levier droit) ]**

Utilisez le stick gauche et le levier droit pour vous déplacer et tourner.

<b>Avancer</b>	levier gauche : haut
<b>Mitrailer en rase-motte à gauche</b>	levier gauche : gauche
<b>Mitrailer en rase-motte à droite</b>	levier gauche : droite
<b>Reculer</b>	levier gauche : bas
<b>Tourner à droite</b>	levier droit : droite
<b>Tourner à gauche</b>	levier gauche : gauche

### [ **Activez accélération (Gâchette haute LB) ]**

Utilisez la touche d'accélération pour activer et désactiver l'accélération. Pendant l'accélération, le AC se déplacera plus vite que d'habitude.

### [ **Sauter (Bouton A) ]**

Appuyez sur la Bouton **A** pour faire sauter le AC. Quand le AC saute, l'accélération s'active automatiquement. Inclinez le stick gauche et sautez pour faire sauter AC dans la direction dans laquelle le levier gauche est incliné. Vous pouvez également désactiver l'auto accélération de saut dans les paramètres du jeu.

## Déroulement mission scénario/commande

Les missions scénario et commande se déroulent comme suit. Notez que le joueur qui a créé l'équipe s'appelle [Chef] et ceux qui font partie de cette équipe sont nommés [Membres].

# DÉROULEMENT DES MISSIONS

### JOUEUR CHEF

### JOUEUR MEMBRE

[Déploiement de la mission]

[Rejoindre l'équipe]

**Composer l'écran de corps d'armée**

<En attente...>

[Modifier membres] / [Engager mercenaire]

<En attente...>

**Écran de réunion préparatoire**

[Assemblement] / [Données AC]

[Déploiement]

# DÉROULEMENT DES MISSIONS

## [ Joueur chef ]

À partir du menu monde, choisissez un secteur de [Démarrer mission] et puis choisissez une mission scénario ou une mission commandé. Confirmez les objectifs de mission et appuyez sur [bouton A] pour aller à l'écran de composition des corps d'armée. Sur cet écran, attendez que d'autres membres vous rejoignent ou engagez des mercenaires dans [Engager mercenaire] ou [Procédure informelle] ou expulsez des membres dans [Modifier membres]. Une fois que l'équipe est prête, choisissez [Démarrer réunion] pour aller à l'écran des réunions.

## [ Joueur membre ]

À mesure que le chef prépare l'équipe, les membres peuvent se joindre à cette équipe dans [Rendez-vous] pour jouer en mode coopératif. Les membres qui se rejoignent doivent attendre que le chef termine le paramétrage.

## [ Écran de réunion préparatoire ]

Chaque mission a un nombre maximum prédéterminé de joueurs qui peuvent être déployés. En plus de pouvoir jouer en mode coop avec les membres de l'équipe, des missions peuvent également être jouées en engageant un mercenaire dans les options [Engager un mercenaire] ou [Procédure informelle]. Notez que la communication avec le mercenaire engagé n'est pas possible. Déroulement des missions territoire/conquête  
Les missions de territoire et de conquête se déroulent comme suit. Notez que le joueur qui a créé l'équipe s'appelle [Chef] et ceux qui font partie de cette équipe s'appellent [Membres].

JOUEUR CHEF	JOUEUR MEMBRE
[Mission Démarrer] / [Conquête]	[Rejoindre l'équipe] ▼
Type de mission et l'objectif de sélectionner	<En attente...> ▼
Composer l'écran de corps d'armée	<En attente...>
[Modifier membres] / [Engager mercenaire]	▼
Écran de réunion préparatoire	
[Membre de position] / [Marqueur de position]	▼
[Assemblement] / [Données AC]	
[Déploiement]	

## [ Joueur chef ]

À partir du menu du monde, choisissez un secteur de [Démarrer mission] ou [Conquête]. Choisissez la mission invasion ou la mission forteresse. Pour envahir, l'équipe aura besoin d'un nombre précis de points d'équipe. Pour se défendre, l'équipe devra posséder un territoire.

Lors de l'invasion, choisissez un type d'invasion et le niveau du territoire à envahir. Selon le niveau de territoire, il peut être nécessaire de posséder un niveau minimal d'équipe afin d'envahir.

Après avoir sélectionné la mission, l'équipe se réunira et alors l'écran de modification apparaîtra.

# DÉROULEMENT DES MISSIONS

<b>Écran de modification</b>	Dans l'écran de modification, attendez que d'autres membres se joignent à vous, ou engagez un mercenaire, ou expulsez un membre de l'équipe. Une fois que tous les membres sont prêts, choisissez [Démarrer réunion préparatoire] pour procéder à l'écran de réunion préparatoire.
<b>Écran de réunion préparatoire</b>	Compilez vos données AC ou chargez les données AC sur l'écran de réunion préparatoire. Le chef peut placer des membres de l'équipe et nommer l'opérateur aussi bien que de placer des marqueurs sur un secteur de la carte. La mission commencera soit quand tous les joueurs sélectionnent [Démarrer], ou lorsque le compte à rebours sur l'écran de réunion préparatoire arrive à 0.

## [ Joueur membre ]

Choisissez [Rendez-vous] au menu monde et choisissez la mission pour rejoindre l'équipe. Quand le chef confirme l'équipe, le jeu passe alors à l'écran de réunion préparatoire.

## [ Écran de réunion préparatoire ]

Compilez vos données AC ou chargez les données AC sur l'écran de réunion préparatoire. Le chef peut placer des membres de l'équipe et appeler l'opérateur aussi bien que placer des marqueurs sur un secteur de la carte. La mission commencera soit quand tous les joueurs choisissent [Démarrer], ou quand le comptoir sur l'écran de réunion préparatoire arrive à 0.

## [ Engager un mercenaire ]

S'il n'y a aucun membre de l'équipe, vous pouvez engager un mercenaire soit dans [Engager mercenaire] ou dans [Procédure informelle]. Notez que la communication avec le mercenaire engagé n'est pas possible.

# CREDITS / GÉNÉRIQUE

## Namco Bandai Games America

CEO – Kenji Hisatune

COO – Nobuhiro Kasahara

CFO – Shuji Nakata

Vice President Bandai Label – Makoto Iwai

Vice President of Marketing – Carlson Choi

Senior Global Brand Manager – Brian Hong

Global Brand Manager – Brandon Zien

Associate Brand Manager – Mike Chang

Director, Interactive, Media & CRM – Clinton Wu

Director of Marketing Communications –  
Kelly Loughlin

Senior PR Manager – Job Stauffer

Associate Media Manager – Nick Kinling

Director, Channel Marketing – Laura Yoshioka

Associate Manager, Social Media Engagement –  
Jenny Park-Chan

Community Manager –

Richard “FilthieRich” Bantegui

Director, Marketing Services & Branding –  
Michiko Wang

Art Director – Mariano Fe de Leon

Graphic Artist – Misaki Kitamura

Senior Video Editor – Keisuke Kumiji

Marketing Services Coordinator – Andrew Frolian

Marketing Coordinator – Rosa Elias

Director of Sales – Melani Windham

Senior Sales Operations Manager – Terry Carlson

Senior Regional Sales Manager – Jay Musolf

Regional Sales Managers – John Brien,  
Matt Robinson

Regional Sales Canada – Wayne Parkes,  
Ryan Gardner

Senior Strategic Planning Analyst – Charlie Chough

Sales Analyst Manager – Derek Carlson

Sales Operation Analyst – Jean Wong

Senior Sales Coordinator – May Hayes

Sales Coordinator – Sharan Pahal

Executive Producer – Takahiro Sasanoi

Chief Producer – Nobuaki Taguchi

Producer – Brandon C. Williams

## Quality Assurance

Director of Production Services – Tad Hirabayashi

QA Manager – Damon Bernal

CQC Supervisor – David Moya

Project Coordinator – Jesse Mejia, Jhune De la Cruz

Customer Support Supervisor – Jesus Barragan

QA Lead – Merwin del Rosario

QA Assistant Lead – Matt Warner

QA Localization Test Team – Chi Wang,  
Gabriel Barrera

QA Analysts – Greg Anderson, Yeng Vue,  
David Humbert

CQC Test Team – Micah Geary, Mike Mok,  
Richard Navarro

Inventory – Sean Edwards

QA Translator – Michael Hey

Special Thanks – Austin Keys, Andrew Davis,  
Matt Peterson, Christopher Bruso

# CREDITS / GÉNÉRIQUE

## VO Recording Cast

Frances "Fran" Batty Curtis - Tara Strong

Rosary - Grey Delisle

Ray "RD" Dominato - Fred Tatasciore

Jack Batty (Resistance Leader) - Jim Meskimen

Chief - Wally Wingert

Carol Dorry - Laura Bailey

City Police Captain - Chris Smith

Leon - Travis Willingham

City Police AC - Travis Willingham

City Police Officer A - Grant George

City Police Officer B - Zach Hanks

City Police Officer C - Fred Tatasciore

City Police Officer D - Lloyd Sherr

Migrant AC - Troy Baker

Father - Nolan North

Regan Stratford - Vanessa Marshall

Oswald Warwickshire - Bob Joles

Neon - Robin Atkin Downes

Men of Honor Unit A - Nolan North

Men of Honor Unit B - Jim Meskimen

Men of Honor Unit C - Roger Craig Smith

Men of Honor Unit D - Robin Atkin Downes

Men of Honor Unit E - Michael Fruga

Zodiac No.1 - Fred Tatasciore

Zodiac No.2 - Roger Craig Smith

Zodiac No.3 - Troy Baker

Zodiac No.4 - Robin Atkin Downes

Zodiac No.5 - Rick Wasserman

Zodiac No.6 - Wally Wingert

Zodiac No.7 - Nolan North

Zodiac No.8 - Jim Meskimen

Zodiac No.9 - Wally Wingert

Zodiac No.10 - Chris Smith

Zodiac No.11 - Rick Wasserman

Zodiac No.12 - Zach Hanks

Angie - Tara Strong

AC Pilots - Laura Bailey, Michael Fruga, Grant George, Zach Hanks, Bob Joles, Vanessa Marshall, Lloyd Sherr, Chris Smith, Roger Craig Smith, Rick Wasserman, Travis Willingham

Computer Voice 1 - Tara Strong

Computer Voice 2 - Troy Baker

Computer Voice 3 - Grey Delisle

Narrator - Lloyd Sherr

ARMORED CORE® V & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.  
©1997-2012 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

# DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant?

Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?

Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

**Rendez-vous sur le site [livehelp.namco.com](http://livehelp.namco.com) pour plus de détails.**

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

**NAMCO BANDAI Games America Inc.**

**À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)**

**1740 Technology Drive, Suite 600**

**San Jose, CA 95110**

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à [support@namcobandai.com](mailto:support@namcobandai.com) ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

**Namco Bandai Games America Inc. en ligne :**

**[www.namcobandai.com](http://www.namcobandai.com)**

**Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.**

## GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

## LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour vous inscrire en ligne produit aller

**[WWW.NAMCOREG.COM](http://WWW.NAMCOREG.COM)**

# SOULCALIBUR V

TWO SWORDS,  
TWO GENERATIONS,  
ONE DESTINY  
DEUX ÉPÉES, DEUX GÉNÉRATIONS,  
UN DESTIN



SOULCALIBUR V AVAILABLE NOW  
SOULCALIBUR V MAINTENANT DISPONIBLE

www.SOULCALIBUR.COM

TEEN	ADOLESCENTS™
<b>T</b>	Mild Language Suggestive Themes Violence Langage Grossier Thèmes Suggestifs Violence
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB	
www.esrb.org	



SOULCALIBUR V & © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc. Assassin's Creed™ & © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.