

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

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

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

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

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

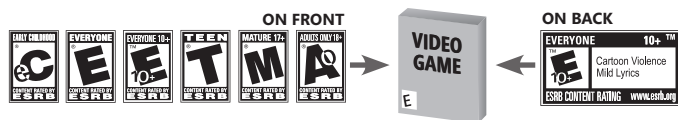
If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

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

ESRB ratings have two equal parts:

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

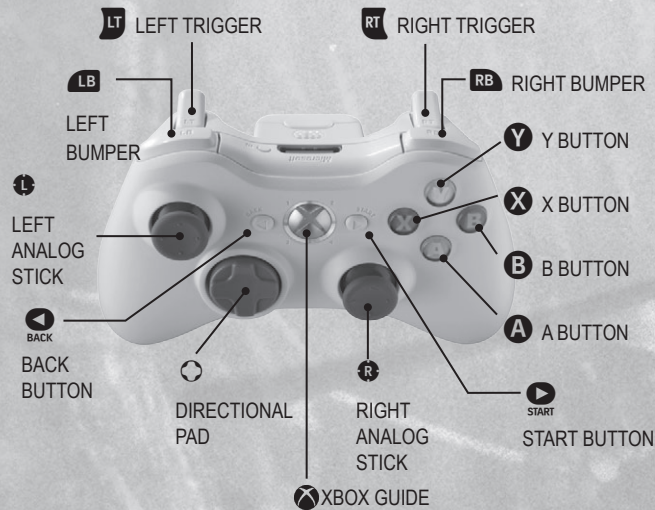


For more information, visit www.ESRB.org

WAY OF THE SAMURAI 3

Quick Start Guide to Game Controls	2
Connect to Xbox LIVE®	3
Story	4
Amana Map	5
Characters	6
Getting Started	
Controls	8
Starting a Game	
Title Screen	9
Starting Screen	10
Character Settings	11
Game Screen	12
Main Menu	13
Game Play	16
Facilities	22
Battle	
Basic Battle	25
Basic Combat	29
Skill Attributes	32
Limited Warranty	33
Customer Support	33
French Manual	34
Maps	67

QUICK START GUIDE TO GAME CONTROLS



CONNECTING TO XBOX LIVE

Xbox LIVE

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

Connecting

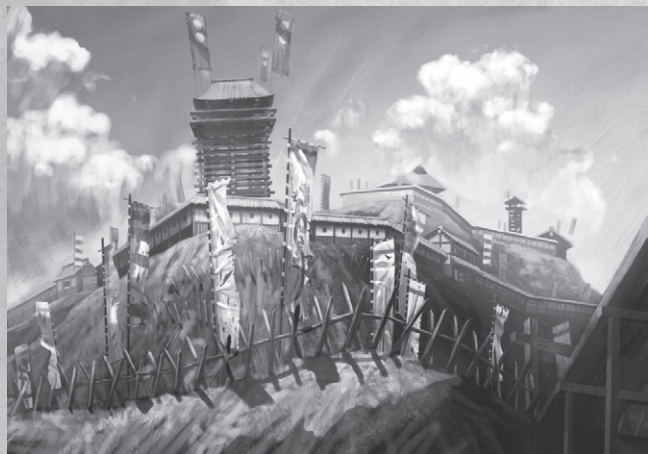
Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member.

For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

Family Settings

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

STORY

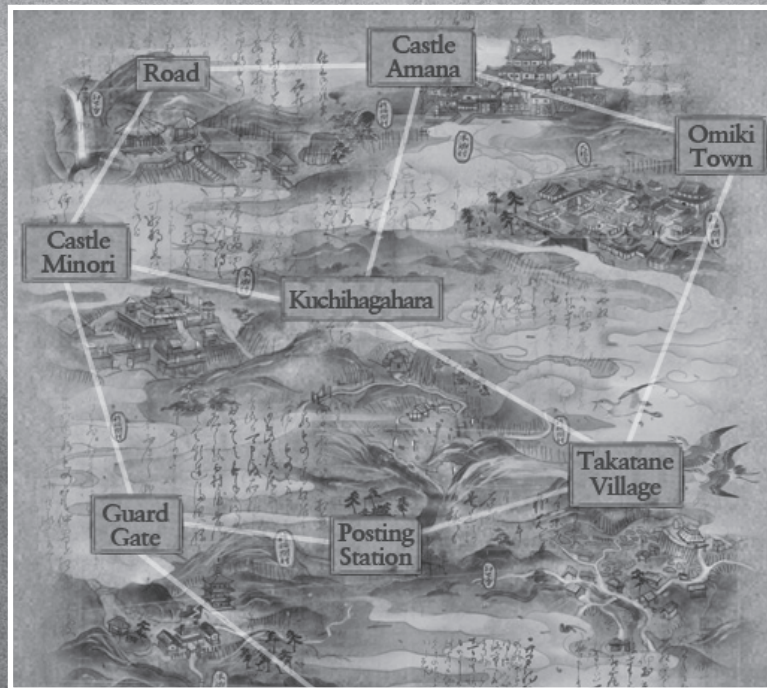


The time is Sengoku Period.

The story takes place in Amana ruled by a rising feudal lord, Shuzen Fujimori. Shuzen had overthrown his former superior, Lord Sakurai, and became the ruler. The Fujimori Clan is an emerging force in Amana, and has many enemies within its territory. In order to protect its domain, they force farmers and villagers to overwork and impose heavy taxes on them in order to strengthen their armed forces. People in Amana are beginning to feel discontent towards the Fujimori Clan because of this.

There are three main factions in Amana: the Fujimori Clan, Ouka Clan, and Takatane Villagers. The Ouka Clan consists of vassals of the Sakurai Clan and outcasts who desire power. They desire to overthrow the Fujimori Clan and return rule to Amana. The Takatane Villagers are harmonious people, only wishing for peace. Each faction is inexplicably intertwined, and the story now unfolds...

AMANA MAP



Road:

Official name is Nekura Road, a place known for its temple, waterfall, and mysteriousness.

Castle Amana:

This is the stronghold for Shuzen Fujimori and his army. To strengthen their forces, they recruit men who prove their skills as swordsmen.

Omiki Town:

The main town of Amana and ruled by the Fujimori Clan. The town is inhabited by townspeople and merchants who are pleased with Shuzen Fujimori becoming the ruler.

Takatane Village:

In this village, farmers are burdened to pay heavy taxes for the Fujimori Clan's forces. The village is led by the former chief vassal of Sakurai Clan, Munechika Umemiya.

Posting Station:

A local district populated with tourists and merchants. The crime rate is high due to the volume of people coming and going.

Guard Gate:

This is the main entrance to Amana. Those without permission cannot enter or leave Amana.

Castle Minori:

An old castle used as a hideout by the Ouka Clan, which consists of vassals of the Sakurai Clan and various outcasts.

Kuchihagahara:

A giant field once covered with cherry blossoms, now littered with dead bodies. Its green grass is now stained in blood, spilled by war.

CHARACTERS

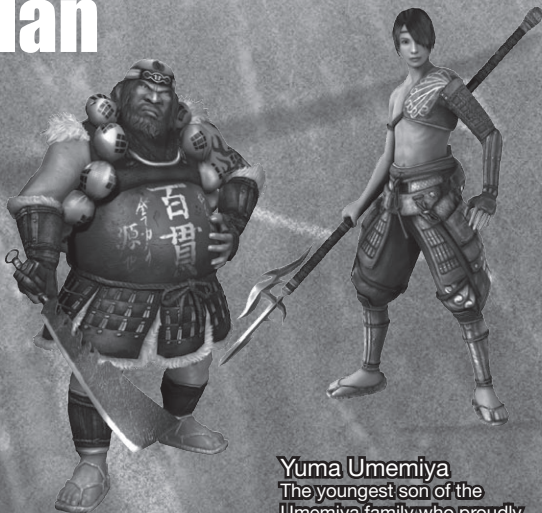
In Amana, there are three main factions: the Fujimori Clan, Ouka Clan, and Takatane Villagers. The progression of the story will vary depending on the actions you perform with each of these factions. Each faction is lead by a passionate leader. With the various characters and their unique personalities all interacting dynamically with each other, an unpredictable drama develops.

Ouka Clan



Itsuse Rindo

A female samurai of the Ouka Clan. After losing her family, killed by Shuzen Fujimori, she only lives to kill him and get her revenge.



Genjuro Matsuzaki

The leader of the Ouka Clan. He was once a low rank samurai of the Sakurai Clan who persuaded fallen samurai and bandits to create the Ouka Clan and rebuild the Sakurai Clan. However, he is known to use violence to obtain power.

Yuma Umemiya

The youngest son of the Umemiya family who proudly served the Sakurai Clan. He strongly believes that the Sakurai Clan can be rebuilt through the Ouka Clan. He detests his father for being a coward, and his brother for being a traitor.

Fujimori Clan



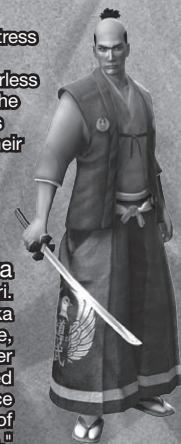
Shuzen Fujimori

The rising lord who overthrew the Sakurai Clan. He is strengthening his power by forcing hard labor and collecting high taxes from the villagers.



Princess Araragi

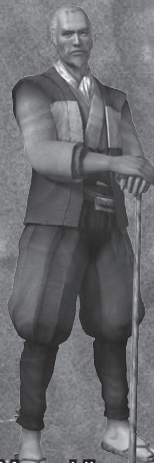
Shuzen Fujimori's mistress who holds the noble bloodline. She is a fearless woman who lives as she desires. Any worthless men will easily have their souls taken from this witch-like woman.



Shinnosuke Umemiya

A vassal of Shuzen Fujimori. The oldest son of Munechika Umemiya of Takatane Village, and a former loyal member of the Sakurai Clan. A skilled swordsman who was once called the "Three Swords of the Sakurai Clan."

Takatane Villagers



Munechika Umemiya

The former chief vassal of the Sakurai Clan and is now the mayor of Takatane Village. He is the target of threats and abuses from the Fujimori Clan because he wants to protect the villagers from Shuzen Fujimori's oppression.



Kota

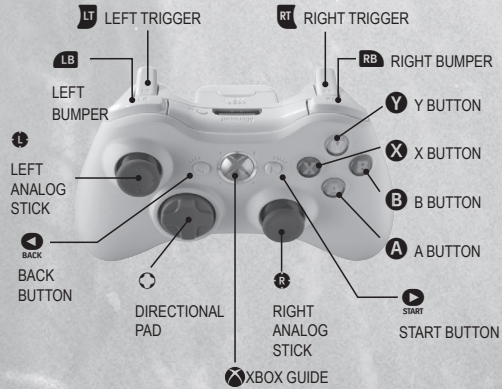
A boy who lives with his older sister Osei in Takatane Village. Although he admires samurai, he acts as if he hates them in front of his sister.



Osei

A young girl who lives in Takatane Village with her little brother Kota. She detests samurai because she lost her parents in the battle with Shuzen Fujimori.

GETTING STARTED



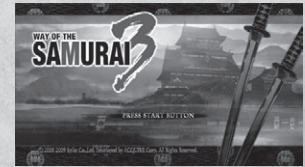
	Weapon Sheathed	Weapon Unsheathed	Event Scenes
Left stick	Walk (push gently) / Run (push firmly)	Shuffle / Run	-
Right stick	Change Camera View	Change Camera View	-
B button	Jump	Jump	-
Y button	-	Strong Attack	-
X button	-	Weak Attack	-
A button	Confirm / Talk / Search Body / Move Map / Pick up	Search Body / Move Map / Pick up / Instant Kill	Confirm
LT button	Draw Weapon	Sheathe Weapon	Draw Weapon
LB button	Apologize	Apologize	Apologize
RT button	Open Map (default off)	Open Map (default off)	-
RB button	-	Guard / Parry	-
AB button	-	Change Target / Cancel (hold)	-
BACK button	Reset Camera View	Reset Camera View	-
START button	Main Menu	Main Menu	-
BACK button	Blunt Attack ON / OFF	Blunt Attack ON / OFF	Skip
↑ button	Use Assigned Item	Use Assigned Item	Make Selection
← button	Use Assigned Item	Use Assigned Item	-
→ button	Use Assigned Item	Use Assigned Item	-
↓ button	Change Weapon	Change Weapon	Make Selection
LT+X button	Kick	Kick	-
Left Stick + LT+X button	Forward Kick	-	-
LT+Y button	-	Throw	-
Left Stick + LT+B button	-	Step	-
Left stick + A button	Throw Object	Throw Object	-
↓ button (hold)	Switch to Bare Hands		-
LT button (hold)	Switch to Dual Sword (after stance obtained)		-

*During the event scenes, Left stick cannot be used to make selections.

STARTING A GAME

Title Screen

Press the START button during the opening movie. The Title Screen will appear.



New Game

Start a New Game by creating character data.



Load Game

Load the Saved Data saved on the system's hard disk.



Delete Saved Data

Delete Saved Data on the system's hard disk.



*10 saved games for Xbox 360® can be saved on the system's hard disk.

*Minimum of 416 KB of free space is necessary to save Way of the Samurai 3™ game data.

*System data will be saved automatically. Minimum of 60 KB of free space is necessary.

STARTING A GAME

Starting Screen

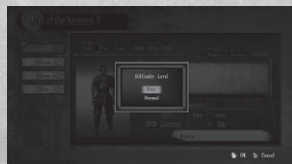
By selecting either New Game or a finished Load Game, the Starting Screen will appear. Here, you can change your character's Appearance, Settings, Difficulty, and view Records.

*Resuming an unfinished Load Game cannot change your Character's Name, Appearance, Weapons, Items, Accessories and Difficulty at the Starting Screen.



Start

This starts a new game from the beginning of the story. Press the **A** button to proceed and select the game difficulty level. The Character Settings screen will appear afterwards (see page 11).



Records

Here you can view your current Records. Records change as the game progresses.

- Main: View records obtained.
- Titles: View titles earned.
- Weapons: View weapons obtained.
- Accessories: View accessories obtained.
- Partners: View partners.
- Endings: View endings obtained.

*Press the **A** button to view the ending scene.



Options

Adjust various game settings.

- Settings: Set sounds and vibration.
- Camera: Set camera adjustments.
- Display Settings: Set screen displays.
- Special Settings: Set special features.



STARTING A GAME

Character Settings

If you start a new game, you can get to Character Settings by selecting Start and choosing a difficulty.

Name

Enter your character's name. You can enter up to 16 letters.



Appearance

Set your character's appearance. Your selection will increase as you continue playing through the game.

- Head: Select a head.
- Outfit: Select an outfit.



Weapons

You can carry up to a total of two weapons.

- Weapons: View weapons you are currently carrying.
- Weapon Safe: View weapons stored.



Items

You can carry items or store items in the Item Box.

- Items/Item Box: View items you are currently carrying, set the item(s) to Quick Slot (see page 12), move items from the Item Box, or rearrange the items stored in the Item Box.



- Parts/Parts Box: View parts you are currently carrying, move Parts from the Parts Box, or rearrange the parts stored in the Parts Box.

Accessories

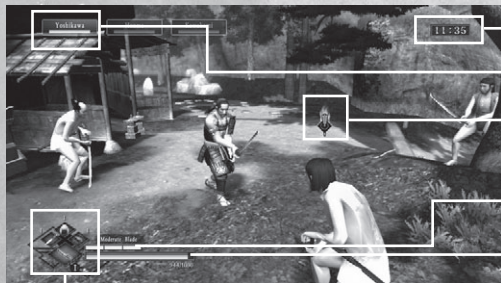
Equip/Unequip accessories obtained from previously played games. The character can carry up to 100kg of accessories.

Safe

You can deposit/withdraw money from the Safe.

STARTING A GAME

Game Screen: Free Scene



- Time
- Enemy Name and HP
- Target Icon
- Weapon equipped and weapon's durability
- HP

Quick Slot

Enemy Name and HP

- Displays enemies in order.
- The highlighted one is your current target.

Quick Slot

- Use directional up/right/left button to use the item assigned to the button.
- Use directional down button to switch the weapon you are using.
- *Press the BACK button to turn Blunt Attack ON/OFF.

Game Screen: Event Scene

During an event, when Act Icons appear, you can Draw Weapon or Apologize (see page 17).



STARTING A GAME

Main Menu

Press the START button during the game (except during an event scene) to open the Main Menu.



Profile

View main character's status.

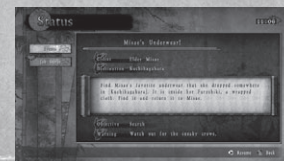
- Profile: View main character's information.
- Partner: View the partner currently travelling with you.
- Skills Learned: View skill commands you've learned.
- Skills Matched: View skills you've matched by parrying (see page 31).



Status

View recent activities done and the job (see page 18) you're working on.

- Events: Key events that happened around the main character are logged here. Older events will be deleted as the new events are logged.
- Job Status: View information of the job you are currently on.



STARTING A GAME

Weapons



Here you can view Weapon Details and Equip/Unequip them. You can carry up to three weapons. If you carry three, you will be unable to pick up any additional weapons.

Items



- Items: Use, view, arrange, and/or equip an item to the Quick Slot.
- Special Items: View or arrange special items.
- Parts: View or arrange parts that are used to Create Weapons (see page 21). You can carry a total of 300 parts.

Options



Set various game settings.

STARTING A GAME

Map

Display map: Local Map and World Map.

Local Map



Map of the area you are currently in.

- Your Current Position
- Your Home
- Shop
- Job
- Key Person

World Map



- Your Current Position
- Job (target area of your current job)
- Destination

GAMEPLAY

You are a samurai in the land of Amana where three forces intervene. You are free to follow whatever actions you desire. You can choose to be allied with one of the factions or treat them all as enemies.

Events and Endings



Events occur depending on the course of action you take, and there are various endings depending on your actions.

Three Forces



There are three forces in Amana: the Fujimori Clan, Ouka Clan, and Takatane Villagers. If you repeatedly treat them as your enemy, their fondness of you will decrease, you may not be able to purchase from their shops and they may attempt to kill you. By completing jobs for each group, your reputation increases.

Time



The time progresses as the day advances; morning, noon, evening, night, midnight, and dawn. NPC's follow the time as well. Certain events only occur at a certain time of the day.

GAMEPLAY

Actions System (Draw Weapon and Apologize)

During an event scene, icons for Draw Weapon and/or Apologize may appear. While these icons are present on the screen, you can draw your weapon or apologize to interrupt the event.



Act Icons:



Draw Weapon during an event scene.



Apologize during an event scene.

Villain Act (HI DO)

If you attack (or kill) commoners who are unarmed, you will be penalized as a villain. Your Samurai Points earned at the end of the game will be deducted depending on the number of villainous acts you committed.



Blunt Attack Effect (NASA KE)

Once you have killed an NPC, they won't return. However, if you Blunt Attack and defeat an NPC, they will return.



GAMEPLAY

HP

When your HP drops to zero, the game is over. HP can be restored by using an item or by sleeping at your home.



Job

You can earn money by completing jobs offered by the people of Amana.



Items

There are four categories: Items, Special Items, Parts, and Accessories. You can purchase them, pick them up, or obtain them from people.



Free Scene and Event Scene

In free scene, you can freely walk around and talk to people.

In event scenes, the event movie progresses automatically, but at certain points you may be prompted to make a decision.



GAMEPLAY

Saving



The game can be saved by talking to a Biwa Minstrel. There are many Biwa Minstrels located in Amana. You will be unable to save the game if you kill them all.

Ending Game and Samurai Rating



A game ends in the following 3 ways:

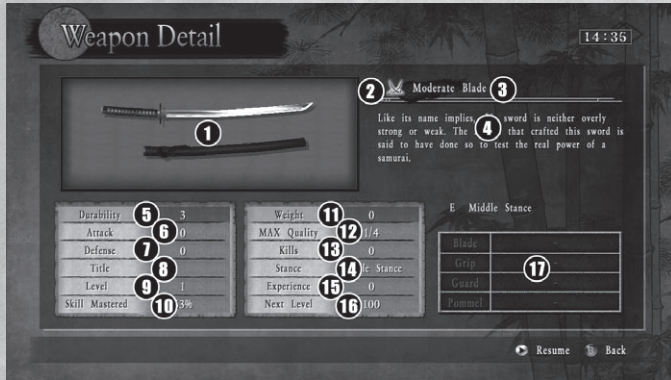
- Clear the game (see ending).
 - Game Over (HP reaches 0 and you die).
 - Leave Amana (leave from the Amana Map).
- *Leaving Amana will cause the game to reset.

When you clear a game or leave Amana, the Samurai Rating will be displayed. You will earn a Samurai Rank percentage, Samurai Points and a Title depending on the course of actions you took during the game. You can also check the details of the actions you took during that game. Make sure you save after each game so that the Samurai Points, Records, Weapons, Items, Parts, Money, and Title will be carried over to the next game. As your total Samurai Points increase, various elements of the game will be unlocked.

GAMEPLAY

Weapons

At the beginning of the game you only have a Middle Stance sword. You can obtain weapons by picking them up, buying them from merchants, or by creating a weapon. There are more than 100 weapons in the game. Weapons can be forged or upgraded at the blacksmith (see page 23). Details of the weapon can be viewed in the Weapon Detail screen.



1. Appearance.
2. Equip Mark: Appears if the weapon is currently equipped.
3. Weapon Name.
4. Details.
5. Durability: If durability reaches zero, the weapon breaks. Durability can be increased by the blacksmith.
6. Attack.
7. Defense.
8. Title: Name of the title appraised on the weapon.
9. Level: Weapon level.
10. Skills Mastered: Indicates the percentage of skills learned for this weapon.
11. Weight: Lesser the value the faster you can make moves.
12. MAX Quality: Indicates the maximum number the weapon can be upgraded.
13. Kills: Indicates how many kills the weapon has.
14. Stance: Indicates the stance of the weapon.
15. Experience: Earned experience.
16. Next Level: Experience required for the next level.
17. Parts Name: If the weapon is one you created, the name of each part will be displayed.

GAMEPLAY

Creating a Weapon

Objects that are categorized as Parts are pieces you need in order to create a weapon. There are over 200 different parts, making it possible to create over 10,000 variations of weapons. There are 4 different types of Parts that compose a weapon; Blade, Guard, Grip, and Pommel. With the combination of these Parts, a weapon is created. For each Part, there are a set number of Attacks, Defense, Durability, Quality, and Weight. The total of these numbers determines the parameter of the weapon you create. Also, you can implement Stances and Skills you have learned into your weapons. A weapon can be created at a blacksmith (see page 23).



Partners

In Amana, there are NPCs you can take along with you in your adventure, known as a Partner. These NPCs will only become your Partner after completing certain requirements. By taking along a Partner, there are various effects and events that occur throughout the game.

- Partner Battle Support: When you are in battle, the Partner may cheer for you, or even fight with you.
- Partner Episodes: By completing certain requirements, Partner Events may occur.
- Living with a Partner: When your Partner becomes fond of you after spending time together, you will be able to live with this person. At Home (see page 22), there are many Partner Events that occur.
- Side Jobs: There are certain Side Jobs where a Partner is required.



FACILITIES

Various types of facilities exist in Amana. By using these facilities correctly, you can effectively progress through the game.

Home (Takatane Village) Bed



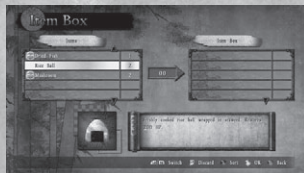
- You can sleep and restore your HP.

Shelf



- Weapons: You can check your current equipments and store weapons in the Weapon Safe.
- Weapon Safe: You can check weapons stored and take them out.

Closet



- Items: You can check the Items, Special Items, and Parts you are carrying, and store them into the Item and Parts Box.
- Item Box: You can store and take out items. You can also discard and sort them as well.
- Parts Box: You can store and take out parts. You can also discard and sort them as well.
- Safe: You can deposit and withdraw your money.
- Accessories: You can view/equip/unequip/edit accessories.

FACILITIES

Blacksmith

You can visit a blacksmith in Takatane Village and Omiki Town to have weapons upgraded, appraised, or created. You can also buy items and parts as well.



Upgrade Weapon (Quality)

You can strengthen the attack and defense of your weapon. The choices to Strengthen Attack, Strengthen Defense, and Random will increase the Quality of your weapon. The MAX Quality differs for each weapon.



Upgrade Weapon (Durability)

You can increase the durability of your weapon. The limit at which you can increase the durability up to is 5. A weapon that reached durability 0 is broken, but can be repaired at the blacksmith by increasing its durability.



Title Appraisal

You can have your weapon appraised and obtain a title for it. Although you can only have a weapon title appraised once, the status of that weapon will be greatly increased. You will not be able to receive an appraisal unless the weapon has met a set quality, level, or surpassed a certain kill number.



Create Weapon

A weapon can be created by the composition of Parts: Blade, Guard, Grip, and Pommel. After selecting the Parts to be combined, you will set a Stance and Skill to your weapon. The amount of Skills you are able to select is determined by the Skill Points accumulated by the Parts you have selected to create your weapon. You will also be able to give your weapon a name at the end.

Items/Parts

You can purchase and sell items and parts.

FACILITIES

Tutorial NPC



In Takatane Village, a woman named Chidori is being harassed. Help her and she'll provide you with critical game play information.

Medaka Dojo



You can learn valuable information and practice your techniques at the dojo located in the Guard Gate. You can gain permission to go to the next floor by having a session with the NPC in charge of each floor.

Shops



You can purchase items, parts, and accessories at the shops located in Takatane Village, Omiki Town, and the Posting Station. Every once in a while, a Fabled Merchant will appear at the Road.

BATTLE

Basic Battle



To live as a samurai, you are unable to avoid battles. Let's learn the basics of battle to prepare you for them.

Battle Occurrences



You will enter battle if you attack someone with a weapon, or meet someone who considers you as an enemy. There are also instances where you will enter a battle during an event, right after making a decision on a response to a NPC. You are able to attack and defeat all NPC's in game (excluding children and animals).

Quick Use of Weapon and Item



In order to switch weapons and use items right away, you will need to use the Quick Slot. You can carry 2 more weapons along with your equipped weapon, which totals up to 3 weapons. Pressing down on the directional pad will easily switch your weapon in the order you are carrying them. This is useful when your weapon breaks and need to change to another one quickly. The items set to the Quick Slot can be used by pressing left, up, and right on the directional pad.

BATTLE

Weapon's Durability

Every weapon has durability. Each time you block or strike, the durability gauge for that weapon will increase. If you do not take any action, the gauge will gradually decrease. If the durability gauge goes over the limit of the durability bar, the durability of that weapon will decrease by 1. Once you reach 0, the weapon will break. You can increase the durability and repair your broken weapon at the blacksmith.



Weapon's Growth

Your attack and defense is determined by the ability of your weapon. A new weapon is obtainable by either picking up one from a defeated opponent, buying from a merchant, or creating your own. You can improve the ability of your weapon by upgrading at the blacksmith or using certain items. By using your weapon, it will gain experience and level up. Once the level of the weapon goes beyond a certain point, you will be able to learn new skills. Additionally, once the level of the weapon reaches max, the durability will become infinite, making the weapon unbreakable.



Learning Skills and Stances

Every weapon has a stance assigned to it. In every stance, there are unlockable skills that can be learned through battle or using certain items. Commands for the skills you have learned can be viewed in the Skills Learned Screen in the Profile of the Main Menu. Once you have gained enough Samurai Points and achieve the Dual Sword Stance, you will be able to use the Dual Sword and Ninja Dual Sword.

The Types of Stances:

- Upper Stance
- Lower Stance
- Draw Stance
- Ninja Stance
- Dual Sword
- Bare Hands
- Middle Stance
- Side Stance
- Single Stance
- Spear Stance
- Ninja Dual Sword



BATTLE

Skill Attributes

Other than the normal skills of slashing and stabbing, there are skills with special attributes (See page 32). By using these attributes at the right moment, you can take advantage of the situation.



Main Character's Growth

Skills which you have learned and matched will not be forgotten even after you have ended the game. Also, with the Samurai Points you have earned at the end of the game, there are additional stances you can learn. All of these growth elements of the main character can continue on to future game plays.



Fighting Groups and Order

In a battle with multiple opponents, the order in which you will be facing each one is already predetermined. The opponent you currently face will have a target icon above them. When you want to change the order of the opponent you wish to fight, lightly tap the **RT** button and your target opponent changes.

Running Away from Battle

As you enter a battle, you will lock onto the opponent and the camera angle will be changed to battle mode. When you want distance between you and your opponent or if you wish to run away, hold down the **RT** button and move around.

BATTLE

Blunt Attack (NASA KE)



When you don't want to kill the opponent, you can press the BACK button for Blunt Attacks. After you have defeated the opponent with a Blunt Attack, they are knocked out but not dead. Also, while you're in Blunt Attack mode, although you will still be able to Parry (see page 31) your opponent's attack, the Glimpse of Death (see page 31) will not activate. If you press the BACK button again, you will no longer be Blunt Attacking.

Apologizing in Battle



Even if you are in battle, as long as you hold down the **B** button, you will be able to Apologize. However, it depends on the situation and the opponent if your apology will be accepted.

Obtaining Items



By defeating the opponent, there's a chance the person will drop an item or weapon part. Also, if you go near a dead body and press the **A** button, you can search the body and check if the person has any items. However, this act can decrease the fondness of NPC's around you. You are unable to search knocked out bodies.

BATTLE

Basic Combat

Attack



A weapon attack consists of either a weak attack (**X** button) or a strong attack (**Y** button).

Jump



Press the **B** button to jump. Press either the **X** button or the **Y** button to perform a jump attack.

Special Move



Press the Left stick + **Rb** button + **B** button to step to the direction the Left stick is tilted. If you press only the **Rb** button + **B** button, you will step forward.

BATTLE

Basic Combat

Defend

Press the **RB** button to defend against an opponent's attack. Some attacks can't be defended.



Push

Press the Left stick (towards your opponent) and the **X** button to break through an opponent's defense. If successful, the opponent will be put into an off-balanced state.



Pull

Press the Left stick (away from your opponent) and the **RB** button to pull through an opponent's attack. If successful, the opponent will be off-balance. This will only work when the opponent does a push attack.



Kick

Press the **RB** button and the **X** button to kick. Kicking causes minimal damage, but there's no defense against it.



Throw

Press the **RB** button and the **Y** button to throw an opponent. As with kicking, there's no defense against it.



BATTLE

Basic Combat

Parry (Match)

Parry is a special defense technique where you press the **RB** button right when your opponent's weapon is about to strike you. If you are successful at parrying an opponent's strong attack, your character will glow yellow for a brief second and there's a chance you'll Match the skill. Once you have Matched the skill, you'll automatically Parry that opponent's skill attack when it strikes you.



Instant Kill (HIT SATSU)

When you successfully Parry, there is a chance the Glimpse of Death will occur with the **A** button displayed on the screen. When you successfully press the **A** button while it's present on the screen, you will be able to kill your opponent with a single strike, regardless of your opponent's HP. The Glimpse of Death will not occur on certain strong opponents.



Chain Kill (REN SATSU)

When you are successful in an Instant Kill, you will be in the state of Chain Kill. While you are in this state, you will continuously be able to kill your opponents with Instant Kill. Being approached by the opponents will activate the Glimpse of Death, and pressing the button that is displayed (either the **A**, **B**, **X** or **Y** button) successfully, will Instant Kill an opponent.



SKILL ATTRIBUTES

Some skills you can learn have special attributes.



Float: Throws your opponent into the air.



Blast: Throws your opponent backwards.



Strike: Bash your opponent.



Throw: Throw and possibly strike your opponent.



Counter: Counter an attack.



Multi-hit: Land multiple attacks at once.



Break Defense: Breaks your opponent's defense.



Hold Button Down: Charge for a period of time to increase attack power.

LIMITED WARRANTY

LIMITED WARRANTY

UFO Interactive make no warranties, conditions or representations expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. UFO Interactive makes certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall UFO Interactive be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use or inability to use the software.

LIMITATIONS

This warranty shall not apply if the gaming merchandise has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

CUSTOMER SUPPORT

If you are experiencing problems or technical difficulties with this game, please contact us at (909) 869-7244 or email us at our website, www.ufointeractivegames.com. Our phone lines are open from 10:00 am to 4:30 pm PST, Monday through Friday and a 24-hour answering machine is in operation should you wish to record a message outside these hours. Calls within the USA will be charged at local rates and calls from international countries will be charged at international rates.

90-DAY WARRANTY PERIOD

UFO Interactive warrants to the original purchaser of this software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During this time period, faulty materials will be exchanged if the original product is returned to the place of purchase, together with a dated receipt of purchase or a copy thereof. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights. This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

RETURN AUTHORIZATION NUMBER

If a UFO service representative is unable to solve the problem by phone, you will be provided with a Return Authorization Number. Record this number prominently on the outside packaging of your defective game merchandise, enclose your name, address, email and phone number along with the game itself, together with your sales receipt and UPC code within the 90-day warranty period to:

UFO Interactive
162 Atlantic St.
Pomona, CA 91768

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

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

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

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

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

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

Classifications ESRB pour les jeux

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

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

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

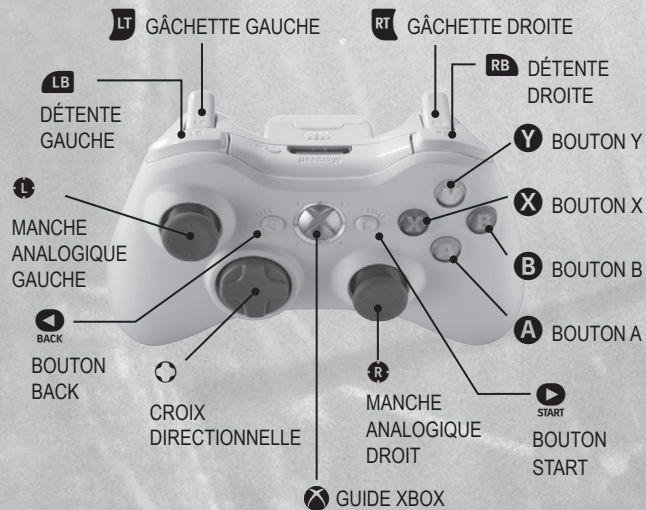


Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org

WAY OF THE SAMURAI 3

Guide rapide des commandes de jeu	36
Connexion à Xbox LIVE ^{MD}	37
L'histoire	38
Carte d'Amana	39
Personnages	40
Pour commencer	
Commandes	42
Démarrer le jeu	
Écran de titre	43
Écran de démarrage	44
Réglages de votre personnage	45
Écran de jeu	46
Menu principal	47
Déroulement du jeu	50
Installations	56
Batailles	
Batailles de base	59
Combats de base	63
Attributs des compétences	66
Cartes	67
Notes	71
Garantie limitée	73
Assistance à la clientèle	73

GUIDE RAPIDE DES COMMANDES DE JEU



CONNEXION À XBOX LIVE

Xbox LIVE

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

Connexion

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

Contrôle parental

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

L'HISTOIRE



Nous sommes à l'époque de l'ère Sengoku.

L'histoire se déroule dans la province d'Amana qui est sous la férule d'un seigneur féodal qui étend son pouvoir, Shuzen Fujimori. Shuzen a renversé son ancien chef, le seigneur Sakurai, et est devenu le maître des lieux. Le clan Fujimori est une force montante à Amana et il compte de nombreux ennemis à l'intérieur de ce territoire. De manière à protéger son domaine, les membres de ce clan obligent les gens à la campagne et les villageois à travailler très dur et ils écrasent sous de lourds impôts ces sujets afin de renforcer leurs armées. Les gens d'Amana ont commencé à cause de cela à ressentir beaucoup d'animosité à l'endroit du clan Fujimori.

Il y a trois principales factions dans la province d'Amana : le clan Fujimori, le clan Ouka et les habitants du village de Takatane. Le clan Ouka regroupe des vassaux du clan Sakurai et des parias du royaume en quête de pouvoir. Ils souhaitent renverser le clan Fujimori et régner à nouveau sur la province d'Amana. Les villageois de Takatane sont des gens paisibles qui ne cherchent qu'à vivre en harmonie les uns avec les autres. Chaque faction entretient des liens inexplicables avec les autres et l'histoire prend ici forme...

CARTE D'AMANA



- 1) La route :**
Son nom officiel est la route de Nekura, un lieu connu pour son temple, ses chutes et son côté mystérieux.
- 2) La forteresse d'Amana :**
C'est la place forte de Shuzen Fujimori et de ses hommes.
Pour renforcer leur armée, on y recrute des soldats qui peuvent faire la preuve de leur habileté à manier le sabre.
- 3) Ville d'Omiki :**
La principale ville d'Amana qui est sous la tutelle du clan Fujimori. La ville est habitée par des gens de cette ville et des marchands qui sont heureux que Shuzen Fujimori ait pris le pouvoir.
- 4) Village de Takatane :**
Dans ce village, les fermiers doivent payer un lourd tribut en impôts aux forces armées du clan Fujimori. Le village est dirigé par un ancien chef des vassaux du clan Sakurai, Munechika Umemiya.
- 5) Avant-poste :**
Un district de la localité peuplé de touristes et de marchands. Le taux de criminalité y est élevé compte tenu du va-et-vient d'un nombre élevé de gens dans ce secteur.
- 6) Portail des sentinelles :**
Il s'agit de la principale porte d'entrée à Amana. Ceux qui ne détiennent pas une permission ne peuvent pas entrer ou sortir d'Amana.
- 7) Château de Minori :**
Il s'agit d'un vieux château utilisé comme repère par le clan Ouka qui rassemble des vassaux du clan Sakurai et de parias du royaume.
- 8) Kuchihagahara :**
Un champ immense qui fut un jour couverts de cerisiers en fleur et qui est maintenant jonché de cadavres. Son herbe verdoyante est maintenant salie par le sang versé lors de la guerre.

PERSONNAGES

Il y a trois principales factions à Amana : le clan Fujimori, le clan Ouka et les habitants du village de Takatane. Le déroulement de l'histoire sera différent selon les actions que vous entreprendrez auprès de chacune de ces factions. Chaque faction est menée par un chef énergique. Grâce aux divers personnages, chacun ayant leur personnalité distincte, qui interagissent de façon dynamique les uns avec les autres, une trame dramatique imprévisible se développe.

Clan Ouka



Itsuse Rindo

Une femme samurai du clan Ouka. Après avoir perdu sa famille qui a été exterminée par Shuzen Fujimori, elle ne vit que pour tuer ce dernier et prendre sa revanche.

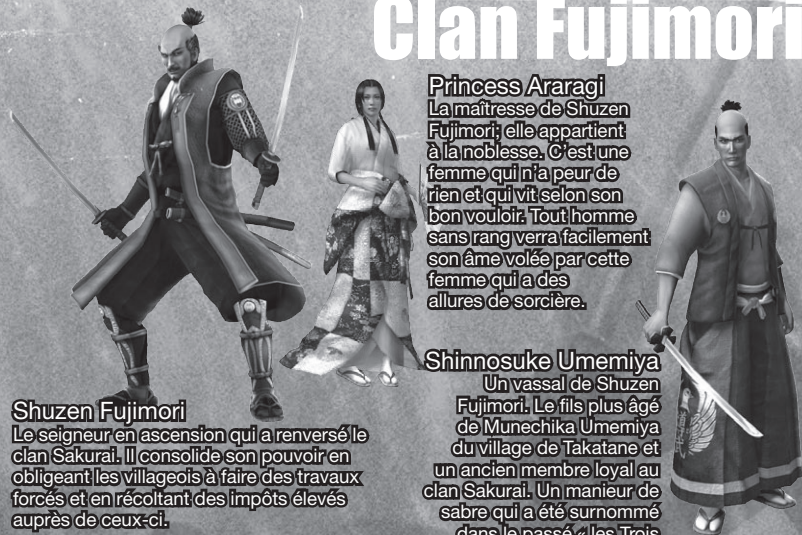
Genjuro Matsuzaki

Le chef du clan Ouka. Il fut un temps samurai de bas échelon du clan Sakurai qui a persuadé des samurais déçus et des bandits de grand chemin de créer le clan Ouka et de rebâtir le clan Sakurai. Il utilise toutefois la violence pour obtenir le pouvoir.

Yuma Umemiya

Le plus jeune fils de la famille Umemiya qui sert avec fierté le clan Sakurai. Il croit fermement que le clan Sakurai peut être reconstruit grâce au clan Ouka. Il déteste son père qu'il considère comme un lâche et son frère qui est un traître.

Clan Fujimori



Princess Araragi

La maîtresse de Shuzen Fujimori; elle appartient à la noblesse. C'est une femme qui n'a peur de rien et qui vit selon son bon vouloir. Tout homme sans rang verra facilement son âme volée par cette femme qui a des allures de sorcière.

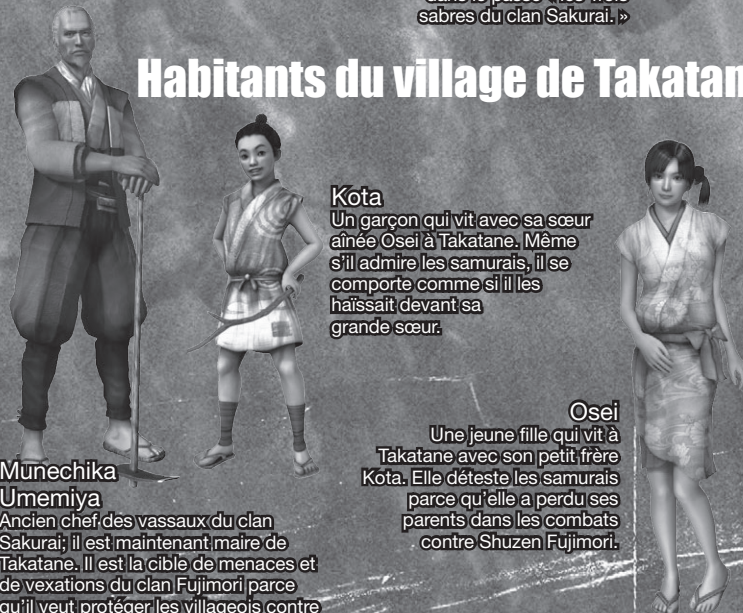
Shinnosuke Umemiya

Un vassal de Shuzen Fujimori. Le fils plus âgé de Munechika Umemiya du village de Takatane et un ancien membre loyal au clan Sakurai. Un manieur de sabre qui a été surnommé dans le passé « les Trois sabres du clan Sakurai. »

Shuzen Fujimori

Le seigneur en ascension qui a renversé le clan Sakurai. Il consolide son pouvoir en obligeant les villageois à faire des travaux forcés et en récoltant des impôts élevés auprès de ceux-ci.

Habitants du village de Takatane



Munechika Umemiya

Ancien chef des vassaux du clan Sakurai; il est maintenant maire de Takatane. Il est la cible de menaces et de vexations du clan Fujimori parce qu'il veut protéger les villageois contre la vindicte de Shuzen Fujimori.

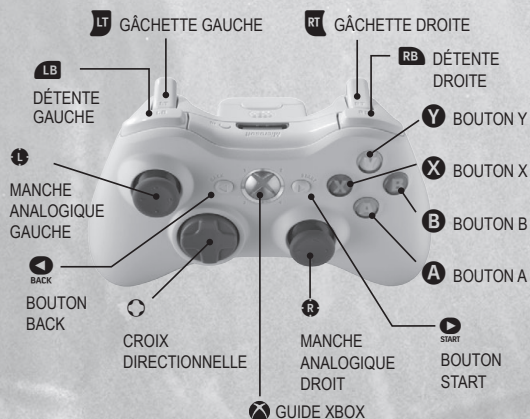
Kota

Un garçon qui vit avec sa sœur aînée Osei à Takatane. Même s'il admire les samurais, il se comporte comme si il les haïssait devant sa grande sœur.

Osei

Une jeune fille qui vit à Takatane avec son petit frère Kota. Elle déteste les samurais parce qu'elle a perdu ses parents dans les combats contre Shuzen Fujimori.

POUR COMMENCER



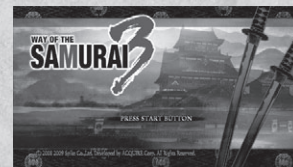
	Arme dans son fourreau	Arme dehors de son fourreau	Scènes des événements
Manche analogique de gauche	Marcher (pousser doucement) Courir (pousser création fermement)	Brasser/Courir	-
Manche analogique droit	Modifier la vue de la caméra	Modifier la vue de la caméra	-
bouton B	Sauter	Sauter	-
bouton Y	-	Attaque puissante	-
bouton X	-	Attaques de faible niveau	-
bouton A	Confirmer/ Parler/ Faire la fouille d'un corps/ Déplacez carte/ Ramassage	Confirmer/ Parler/ Faire la fouille d'un corps/ Déplacez carte/ Ramassage	Confirmer
bouton RT	Sortir son arme de son fourreau	Entrer son arme dans son fourreau	Dégainer l'arme
bouton LT	Demander pardon	Demander pardon	Demander pardon
bouton DPAD	Accéder à la carte (désactivée par défaut)	Accéder à la carte (désactivée par défaut)	-
bouton DPAD	-	En garde/parade	-
bouton DPAD	-	Changez de cible/Annuler (tenir enfoncé)	-
bouton DPAD	Vue caméra par défaut	Vue caméra par défaut	-
bouton START	Menu principal	Menu principal	-
bouton BACK	Attaque avec arme contondante (activé/désactivé)	Attaque avec arme contondante (activé/désactivé)	Esquiver
bouton ↑	Utiliser l'article assigné	Utiliser l'article assigné	Faire une sélection
bouton ←	Utiliser l'article assigné	Utiliser l'article assigné	-
bouton →	Utiliser l'article assigné	Utiliser l'article assigné	-
bouton ↓	Changer d'arme	Changer d'arme	Faire une sélection
LB + bouton X	Coup de pied	Coup de pied	-
Manche analogique de gauche + LB + bouton X	Coup de pied vers l'avant	-	-
LB + bouton Y	-	Lancer	-
Manche analogique de gauche + LB + bouton B	-	Pas	-
Manche analogique de gauche + bouton A	Lancer un objet	Lancer un objet	-
bouton ↓ (enfoncé)	Passer au combat à mains nues		-
bouton RT (enfoncé)	Passer au sabre à double tranchant (une fois la posture maîtrisée)		-

*Au cours des scènes des événements, le manche analogique de gauche ne peut pas être utilisé pour effectuer des sélections.

DÉMARRER LE JEU

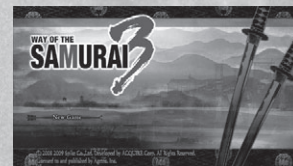
Écran de titre

Appuyez sur le bouton **START** pendant le film d'introduction. L'écran de titre devrait s'afficher.



Nouvelle partie

Commencer une nouvelle partie en créant la base de données du personnage.



Charger une partie

Charger les données du jeu sauvegardées sur le disque dur de la console.



Supprimer des données sauvegardées

Effacer les données du jeu sauvegardée sur le disque dur de la console.



*Dix parties sauvegardées pour la Xbox 360^{MD} peuvent être sauvegardées sur le disque dur de la console.

*Un minimum de 416 Ko d'espace disponible est nécessaire pour sauvegarder les données de jeu de *Way of the Samurai 3*TM.

*Les données du système seront automatiquement sauvegardées. *Un minimum de 60 Ko d'espace disponible est nécessaire.

DÉMARRER LE JEU

Écran de démarrage

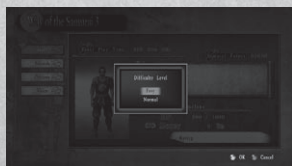
En sélectionnant soit « *New Game* » ou une partie chargée terminée « *Load Game* », l'écran de démarrage apparaîtra. Vous pouvez à cette étape modifier l'apparence, les réglages et le niveau de difficulté du personnage et voir les Records.

*Revenir à une partie chargée non terminée ne vous permettra pas de modifier le nom, l'apparence, les armes, les articles, les accessoires ou le niveau de difficulté avec l'écran de démarrage.



Commencer

Cette option vous permet de commencer une nouvelle partie à partir du début de l'histoire. Appuyez sur le bouton **A** pour procéder et sélectionnez le niveau de difficulté selon la sélection. Ensuite, l'écran des réglages du personnage apparaîtra (voir la page 45).

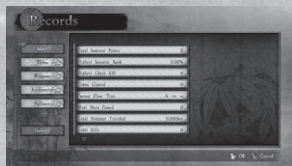


Records

Vous pouvez ici voir les records que vous détenez actuellement. Ces records changent au fur et à mesure que la partie avance.

- **Main** : Voyez les records obtenus.
- **Titles** : Voyez les titres remportés.
- **Weapons** : Voyez les armes obtenues.
- **Accessories** : Voyez les accessoires obtenus.
- **Partners** : Voyez vos partenaires.
- **Endings** : Voyez les fins d'histoire que vous avez obtenues.

*Appuyez sur le bouton **A** pour voir la scène de conclusion de l'histoire.



Options

Effectuez divers réglages du jeu.

- **Settings** : Régler les volumes et la fonction vibratoire.
- **Camera** : Effectuer les réglages de la caméra.
- **Display Settings** : Effectuer les réglages de l'affichage de l'écran.
- **Special Settings** : Effectuez les réglages des fonctions spéciales.



DÉMARRER LE JEU

Réglages de votre personnage

Si vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez vous rendre au menu des réglages du personnage « *Character Settings* » en sélectionnant « *Start* » et en choisissant un niveau de difficulté.

Nom

Faites la saisie du nom de votre personnage. Vous pouvez taper jusqu'à 16 lettres.



Apparence

Réglez l'apparence de votre personnage. Les choix qui s'offrent à vous augmenteront au fur et à mesure que vous jouerez au jeu.

- **Head** : Sélectionnez une tête.
- **Outfit** : Sélectionnez un habillement.



Armes

Vous pouvez transporter jusqu'à trois armes au total.

- **Weapons** : Voyez les armes que vous transportez actuellement.
- **Weapon Safe** : Voyez les armes que vous avez rangées.



Articles

Vous pouvez transporter des articles ou placer ceux-ci dans un coffre de rangement.

- **Items/Item Box** : Voyez les articles que vous transportez actuellement, placez un ou des articles dans la case d'accès rapide (voir la page 46), sortez des articles du coffre de rangement ou modifiez l'ordre des articles rangés dans le coffre.



- **Parts/Parts Box** : Voyez les pièces que vous transportez actuellement, sortez des pièces de leur coffre de rangement ou modifiez l'ordre des pièces rangées dans le coffre.

Accessoires

Équipez-vous ou départissez-vous d'accessoires obtenus lors de parties jouées précédemment. Un personnage peut transporter jusqu'à 100 kilos d'accessoires.

Coffre-fort

Vous pouvez déposer de l'argent dans le coffre-fort ou en retirer.

DÉMARRER LE JEU

Écran de jeu : Scène en mode libre



- Temps
- Nom de l'ennemi et points de vitalité
- Icône de cible
- Arme équipée et la durabilité d'arme
- Points de vitalité

Case d'accès rapide

Nom de l'ennemi et points de vitalité

- Affiche dans l'ordre les ennemis.
- Celui qui est en surbrillance est votre cible actuelle.

Case d'accès rapide

- Utilisez les boutons directionnels vers le haut/vers la droite/vers la gauche pour utiliser l'article qui a été assigné à ce bouton.
- Utilisez le bouton directionnel vers le bas pour changer l'arme que vous utilisez.
*Appuyez sur le bouton **BACK** pour activer ou désactiver les attaques avec arme contondante.

Écran de jeu : Scène des événements

Lorsqu'un événement se produit et que des icônes d'action apparaissent, vous pouvez brandir votre arme ou demander pardon (voir la page 51).



DÉMARRER LE JEU

Menu principal

Appuyez sur le bouton **START** pendant le jeu (sauf pendant une scène d'un événement) pour ouvrir le menu principal.



Profil

Voyez l'état du principal personnage.

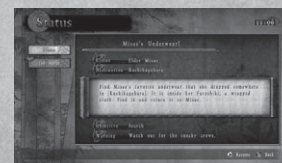
- Profil : Voyez les informations relatives au personnage principal.
- Partenaire : Voyez le partenaire qui voyage actuellement avec vous.
- Compétences apprises : Voyez les compétences de commandement que vous avez acquises.
- Compétences égalées : Voyez les compétences que vous avez égalées avec un parade (voir la page 65).



État

Voyez les activités accomplies et la mission (voir page 52) que vous êtes en train de remplir.

- Événements : Les événements clés qui se sont produits autour du personnage principal sont entrés ici dans un journal. Les événements plus anciens seront effacés au fur et à mesure que de nouveaux événements sont entrés dans le journal.
- État de la mission : Voyez les informations sur la mission que vous remplissez actuellement.



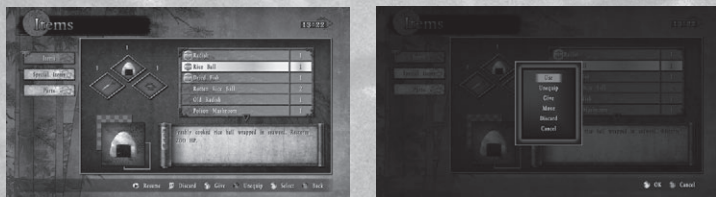
DÉMARRER LE JEU

Armes



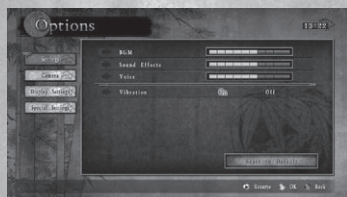
Vous pouvez ici voir les détails des armes et vous en équiper ou vous en défaire. Vous pouvez transporter jusqu'à trois armes au total. Si vous transportez trois armes, vous ne serez pas en mesure de ramasser une arme supplémentaire sur le terrain.

Articles



- Articles : Utiliser, voir ou disposer des articles. Équipez-vous d'un article dans une case d'accès rapide.
- Articles spéciaux : Voir ou disposer des articles spéciaux.
- Pièces : Voyez ou disposez les pièces qui sont utilisées pour créer une arme (voir page 55). Vous pouvez transporter jusqu'à un total de 300 pièces.

Options



Effectuez divers réglages du jeu.

DÉMARRER LE JEU

Carte

Afficher la carte : Carte de la localité et carte du monde.

Carte de la localité



Carte de la région dans laquelle vous vous trouvez actuellement.

-  Votre position actuelle
-  Votre demeure
-  Boutique ou échoppe
-  Mission
-  Personnage important

Carte du monde



-  Votre position actuelle
-  Mission (région ciblée de votre mission en cours)
-  Événement (Vous ne pouvez pas y entrer pendant que vous êtes en mission)
-  Curseur de ciblage

DÉROULEMENT DU JEU

Vous êtes un samurai sur le territoire d'Amana, où trois factions sont en présence. Vous êtes libre d'agir comme vous l'entendez. Vous pouvez choisir de vous allier à l'une de ces factions ou de toutes les traiter comme des ennemis.

Événements et dénouements



Les événements se produisent selon le déroulement de l'action que vous choisissez et divers dénouements existent selon les gestes que vous posez.

Trois factions



Il y a trois pouvoirs en place à Amana : le clan Fujimori, le clan Ouka et les villageois de Takatane. Si vous les traitez à plusieurs reprises en ennemis, l'estime qu'ils ont pour vous diminuera et vous pourriez ne plus pouvoir magasiner dans leurs magasins et ils peuvent même tenter de vous éliminer. En accomplissant des missions pour chaque groupe, votre réputation augmente auprès de ceux-ci.

Temps



Le temps progresse au fur et à mesure que le jour avance; matin, midi, crépuscule, soirée, nuit et aube. Les PNJ évoluent également au fil du temps. Certains événements ne se produisent qu'à certains moments de la journée.

DÉROULEMENT DU JEU

Système d'action (Dégainer l'arme et demander pardon)

Au cours d'une scène d'un événement, les icônes pour dégainer son arme et/ou demander pardon peuvent apparaître. Lorsque ces boutons sont affichés à l'écran, vous pouvez brandir votre arme ou demander pardon pour interrompre l'événement.



Icônes d'action



Dégainer l'arme au cours d'une scène d'un événement.



Demander pardon au cours d'une scène d'un événement.

Actes de vilains (HI DO)

Si vous attaquez (attaquez ou tuez) des citoyens désarmés, vous serez pénalisé(e) en tant que vilain. Les points de samurai que vous aurez obtenus en fin de partie seront déduits selon le nombre d'actes haineux que vous aurez commis.



Effets d'attaque avec arme contondante (NASA KE)

Une fois que vous avez tué un PNJ, celui-ci ne revient plus dans le jeu. Mais si vous attaquez un PNJ avec une arme contondante et le vainquez, il reviendra.



DÉROULEMENT DU JEU

Points de vitalité (HP)

Lorsque vos points de vitalité (HP) tombent à zéro, la partie prend fin. Les points vitalité se renouvellent lorsque vous utilisez un article ou dormez chez vous.



Mission

Vous pouvez gagner de l'argent en accomplissant les missions proposées par les gens d'Amana.



Articles

Il en existe quatre catégories : Les articles, les articles spéciaux, les pièces et les accessoires. Vous pouvez les acheter, les ramasser dans les zones de combat ou les obtenir de certaines personnes.



Scène libre et scène d'un événement

Dans les scènes libres, vous pouvez vous balader librement et parler avec les gens. Dans les scènes d'événement, le film de l'événement progresse automatiquement, mais à certains points vous serez invité(e) à prendre des décisions.



DÉROULEMENT DU JEU

Sauvegarde



Le jeu peut être sauvegardé en parlant à un troubadour Biwa. Il y a plusieurs troubadours Biwa à Amana. Vous serez dans l'impossibilité de sauvegarder la partie si vous les tuez tous.

Fin de partie et classement des samurais



Une partie prend fin des trois manières suivantes :

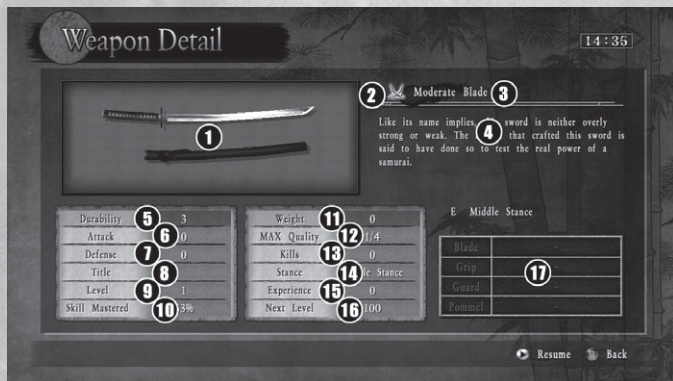
- Jouer la partie jusqu'à la fin (vous voyez le dénouement).
 - Fin de partie (les points HP tombent à zéro et vous mourez).
 - Quitter Amana* (vous quittez à partir de la carte d'Amana).
- * Quitter Amana réinitialise la partie.

Lorsque vous jouez une partie jusqu'à la fin ou quittez Amana, le classement des samurais apparaît. Vous gagnerez un pourcentage du classement du samurai. Points de samurai et Titre selon les actions que vous avez effectuées au cours du jeu. Vous pouvez également consulter en détail des actions entreprises au cours de cette partie. Assurez-vous de sauvegarder chaque partie afin que les points de *Samurai*, les records, les armes, les articles, les pièces, l'argent et le titre soient validés en vue de la partie suivante. À mesure que vos points de *Samurai* augmentent, divers éléments du jeu deviennent accessibles.

DÉROULEMENT DU JEU

Armes

Au début de la partie, vous ne possédez que l'épée de position intermédiaire. Vous ne pouvez obtenir des armes qu'en vous en emparant ou en créant de nouvelles. Il existe plus de 100 armes dans le jeu. Ces armes peuvent être forgées ou modifiées chez le forgeron (voir à la page 57). Les détails des armes sont disponibles à l'écran des détails sur les armes.



1. Apparence.
2. Indicateur d'équipement Affiché si on est actuellement équipé de l'arme.
3. Nom de l'arme.
4. Détails.
5. Durabilité : Si la durabilité tombe à zéro, l'arme se brise. La durabilité peut être accrue par le forgeron.
6. Attaque.
7. Défense.
8. Titre : Titre octroyé à l'arme.
9. Niveau : Niveau de l'arme.
10. Actions : Indique le pourcentage d'actions apprises pour cette arme.
11. Poids : Plus cette valeur est faible plus vite vous pouvez vous déplacer.
12. Qualité : Indique le niveau maximum jusqu'où une arme peut être forgée ou mise à niveau.
13. Coups : Indique le nombre de coups que l'arme peut porter.
14. Position : Indique la position de l'arme.
15. Expérience : L'expérience gagnée.
16. Niveau suivant : Expérience requise pour atteindre le prochain niveau.
17. Nom de la pièce : Si l'arme est une arme que vous avez créée, le nom de chaque pièce apparaît.

DÉROULEMENT DU JEU

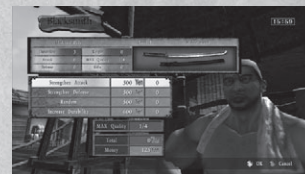
Créer une arme

Des objets catalogués comme étant des pièces d'équipement sont requis pour créer une arme. Il y a plus de 200 pièces différentes, ce qui vous permet de créer plus de 10 000 versions d'armes différentes. Une arme est composée de quatre types différents de pièces : la lame, la garde, la poignée et le pommeau. La combinaison de ces pièces crée une arme. Pour chaque pièce, il existe un chiffre déterminé pour l'attaque, la défense, la durabilité, la qualité et le poids, et le total de ces chiffres détermine les paramètres de l'arme que vous créez. Vous pouvez aussi appliquer les positions et les compétences que vous avez apprises avec vos armes. Une arme peut être créée chez un forgeron (voir à la page 57).

Partenaires

À Amana, il y a des PNJ que vous pouvez emmener avec vous dans votre aventure : ce sont vos partenaires. Ces personnages non jouables ne deviennent votre partenaire qu'après s'être pliés à certaines exigences. En vous accompagnant d'un partenaire, plusieurs effets et événements se produisent au cours du jeu.

- Soutien du partenaire au combat : Lorsque vous êtes au combat, le partenaire peut vous encourager ou même combattre à vos côtés.
- Épisodes du partenaire : En remplissant certaines conditions, des événements avec le partenaire peuvent se produire.
- Vivre avec un partenaire : Lorsque votre partenaire devient épris de vous après que vous ayez passé du temps ensemble, vous pourrez vivre avec cette personne. À la maison (voir à la page 56), plusieurs événements avec un partenaire se produisent.
- Missions parallèles : Certaines missions parallèles requièrent la présence d'un partenaire pour pouvoir les accomplir.



INSTALLATIONS

Divers types d'installations existent à Amana. En utilisant ces installations correctement, vous pouvez progresser de manière efficace dans le jeu.

Maison (village de Takatane)

Lit

- Vous pouvez dormir afin de renouveler vos points de vitalité.



Étagère

- Armes : Vous pouvez vérifier les armes dont vous êtes équipé(e) et les ranger dans le coffre d'armes.
- Coffre d'armes : Vous pouvez consulter les armes qui y sont rangées et les en sortir.



Armoire

- Articles : Vous pouvez vérifier les articles, les articles spéciaux et les pièces que vous transportez et les conserver dans le coffre destiné aux articles et aux pièces.
- Coffre des articles : Vous pouvez y ranger des articles ou les en sortir. Vous pouvez également vous en débarrasser ou les réorganiser.
- Coffre de pièces : Vous pouvez y ranger des pièces ou les en sortir. Vous pouvez également vous en débarrasser ou les réorganiser.
- Coffre-fort : Vous pouvez y ranger votre argent ou le retirer.
- Accessoires : Vous pouvez voir des accessoires, vous en équiper ou vous en défaire ou encore modifier ceux-ci.



INSTALLATIONS

La forge

Vous pouvez visiter un forgeron au village de Takatane Village et dans la ville d'Omiki afin que vos armes soient créées, améliorées ou évaluées. Vous pouvez aussi lui acheter des articles et des pièces.



Amélioration d'une arme (Qualité)

Vous pouvez augmenter la puissance d'attaque et de défense de votre arme. Les choix *Strengthen Attack*, *Strengthen Defense* et *Random* (aléatoire) augmenteront la Qualité de votre arme. La qualité maximale varie d'une arme à l'autre.



Améliorer l'arme (Durabilité)

Vous pouvez accroître la durabilité de votre arme. Le niveau maximal auquel vous pouvez accroître la durabilité est le niveau 5. Une arme dont la durabilité tombe à zéro est brisée, mais réparable par le forgeron.



Évaluation d'un titre de propriété

Vous pouvez faire évaluer votre arme et obtenir un titre de propriété pour celle-ci. Quoique vous ne puissiez avoir une arme évaluée qu'une seule fois, l'état de cette arme sera grandement rehaussé. Vous ne serez pas en mesure d'obtenir une évaluation à moins que l'arme ait atteint un certain niveau de qualité ou que vous ayez atteint un certain nombre de victoires.

Création d'une arme

Une arme peut être créée avec ses composantes : lame, garde, poignée et pommeau. Après avoir sélectionné les pièces qui seront combinées, vous établirez un niveau pour la posture et la compétence à manier celle-ci. Le nombre de points que vous êtes en mesure de sélectionner est déterminé pour la compétence accumulé dans les pièces que vous avez choisies pour créer votre arme. Vous serez aussi capable de donner un nom à votre arme à la fin du processus.



Articles/Pièces

Vous pouvez acheter et vendre des articles ou des pièces d'équipement.

INSTALLATIONS

Tutoriel avec PNJ



Dans le village de Takatane, une femme nommée Chidori subit des sévices. Venez-lui en aide et elle vous fournira des informations essentielles sur le déroulement du jeu.

Dojo Medaka



Vous pouvez obtenir des informations précieuses et vous exercer à maîtriser vos techniques au dojo situé au poste de garde. Vous pouvez obtenir la permission de passer au niveau suivant en ayant une session avec le PNJ responsable de chaque niveau.

Boutiques et échoppes



Vous pouvez acheter des articles, des pièces et des accessoires dans les boutiques et échoppes situées dans le village de Takatane, dans la ville d'Omiki et au portail des sentinelles. De temps à autre, un marchand légendaire apparaîtra sur la route.

BATAILLES

Batailles de base



Pour vivre comme un samurai, il faut savoir combattre. Apprenons les rudiments du combat afin de vous y préparer.

Occasions de combat



Vous participerez à un combat si vous attaquez quelqu'un de votre arme ou si vous rencontrez quelqu'un qui vous voit en ennemi. Il y a également des situations où vous participerez à un combat au cours d'un événement et juste après avoir pris une décision en réaction à un PNJ. Vous pouvez attaquer et vaincre tous les PNJ du jeu (à l'exception des enfants et des animaux).

Utilisation rapide des armes et des articles



Afin de changer d'arme et d'utiliser les articles sur le champ, vous devrez vous servir de la fonction d'accès rapide. Vous pouvez transporter deux armes en plus de celle dont vous êtes équipé, soit trois armes au total. Appuyer sur les boutons directionnels vous permet de changer facilement d'arme selon l'ordre dans lequel vous les portez. Cette option est utile lorsque votre arme se brise ou que vous devez vite la remplacer. Les articles disposés dans la case d'accès rapide peuvent être utilisés en appuyant sur les boutons directionnels vers la gauche, vers le haut et vers la droite.

BATAILLES

Durabilité des armes

Chaque arme a une durabilité. À chaque fois que vous bloquez ou attaquez, la jauge de durabilité de cette arme augmente et si vous n'effectuez aucune action, celle-ci de vide naturellement. Si la jauge de durabilité va au-delà de la limite indiquée par la barre de durabilité, la durabilité de l'arme en question sera réduite d'une unité. Une fois que vous atteignez zéro, l'arme se brise. Vous pouvez augmenter la durabilité et réparer votre arme brisée chez le forgeron.



Croissance des armes

Votre pouvoir d'attaque et de défense est déterminé par la capacité de votre arme. Une nouvelle arme peut généralement être obtenue en récupérant d'un adversaire vaincu ou en en créant une. Vous pouvez améliorer la capacité de votre arme en l'apportant chez le forgeron pour une mise à niveau ou en utilisant certains articles. Votre arme gagne en expérience et passe au niveau supérieur lorsque vous l'utilisez. Une fois que le niveau de votre arme atteint un certain point, vous pourrez apprendre de nouvelles compétences. De plus, une fois le niveau de l'arme à son point maximum, la durabilité de celle-ci devient infinie et l'arme devient indestructible.



Apprendre des compétences et des postures

Chaque arme est dotée d'une posture qui lui est propre. Chaque posture vient avec certaines compétences à débloquent que vous pouvez apprendre au cours des combats ou en utilisant certains articles. Les commandes pour les compétences que vous avez apprises peuvent être consultées à l'écran des Compétences apprises dans la section des profils du menu principal. Une fois que vous avez gagné suffisamment de points de *Samurai* et maîtrisez la posture de la double épée, vous serez en mesure d'utiliser la double épée et la double épée du *Ninja*.

Les types de posture :

- Position haute
- Position basse
- Posture pour dégainer
- Posture de *Ninja*
- Épée double
- À mains nues
- Position intermédiaire
- Position latérale
- Posture simple
- Posture de lancer
- Épée double de *Ninja*



BATAILLES

Attributs des compétences

À part les compétences normales consistant à entailler et à transpercer, certaines compétences possèdent des attributs spéciaux (voir à la page 66). En utilisant ces compétences au moment opportun, vous pouvez tirer avantage de la situation.



Croissance du personnage principal

Les compétences que vous avez assimilées et égalées ne seront pas oubliées même après que la partie soit terminée. De plus, avec les points de *Samurai* que vous avez obtenus à la fin de la partie vous pouvez apprendre d'autres postures. Tous ces éléments de croissance du personnage principal continuent à prendre effet dans les parties ultérieures.



Groupes et ordre des combats

Dans un combat contre plusieurs adversaires, l'ordre dans lequel vous affronterez chacun sera prédéterminé. L'adversaire que vous affrontez est indiqué par une icône de cible située au-dessus de lui. Pour modifier l'ordre des adversaires que vous affronterez, appuyez légèrement sur le bouton **RT** et votre cible passera à un autre adversaire.

Fuir les combats

Lorsque vous vous lancez au combat, vous verrouillerez votre cible sur l'adversaire et l'angle de la caméra vira au mode combat. Lorsque vous souhaitez vous démarquer de votre adversaire ou vous échapper, tenez enfoncé le bouton **RT** et déplacez-vous.

BATAILLES

Attaque contondante (NASA KE)

Lorsque vous ne voulez pas tuer votre adversaire, vous pouvez appuyer sur le bouton **BACK** pour une attaque contondante. Une fois que vous avez vaincu un ennemi avec une attaque contondante, il sera assommé, mais il ne sera pas tué. De plus, lorsque vous êtes en mode d'attaque contondante, même si vous pouvez encore effectuer une parade (voir page 65), l'Ombre de la mort (voir page 65) ne sera pas activée. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton **BACK**, vous ne serez plus en mode d'attaque contondante.



Demander pardon lors des combats

Même lorsque vous êtes au combat, en autant que vous tenez le bouton **D** enfoncé, vous serez en mesure de demander le pardon de votre adversaire. Toutefois, selon la situation et l'adversaire que vous affrontez, votre demande de pardon peut ou non être acceptée.



Obtenir des articles

En remportant la victoire contre un ennemi, vous courez la chance que cette personne échappe un article ou une pièce d'armement. De plus, si vous vous approchez d'un cadavre et appuyez sur le bouton **A**, vous pourrez fouiller le corps et vérifier si le mort possède des articles. Cependant, ce geste peut diminuer l'affection à votre endroit des PNJ qui vous entourent. Vous serez incapable de fouiller des personnages qui sont assommés.



BATAILLES

Combats de base

Attaque



Une attaque avec une arme comporte soit une attaque faible (bouton **X**) ou une attaque forte (bouton **Y**).

Sauter



Appuyez sur le bouton **B** pour sauter. Appuyez soit sur le bouton **X**, soit sur le bouton **Y** pour effectuer une attaque avec un saut.

Mouvements spéciaux



Appuyez sur le manche analogique de gauche + bouton **RB** + bouton **B** pour aller dans la direction de l'inclinaison du manche. Si vous appuyez seulement sur le bouton **RB** et sur le bouton **B**, vous ferez un pas vers l'avant.

BATAILLES

Combats de base Se défendre

Appuyez sur le bouton **RB** pour vous défendre d'une attaque de l'ennemi. Certaines attaquent ne peuvent pas faire l'objet d'une défense.



Pousser

Appuyez sur le manche analogique gauche (vers votre adversaire) et sur le bouton **X** pour percer la défense d'un adversaire. Si vous réussissez, l'adversaire sera déséquilibré.



Tirer

Appuyez sur le manche analogique gauche (loin de votre adversaire) et sur le bouton **RB** pour tirer l'adversaire vers vous lorsque celui-ci attaque. Si vous réussissez, l'adversaire sera déséquilibré. Cette option ne fonctionne que lorsque l'adversaire effectue une attaque en poussant.



Coup de pied

Appuyez sur le bouton **RB** et le bouton **X** pour donner des coups de pied. Les coups de pied causent des dommages minimes mais il n'y a aucune technique de défense contre ceux-ci.



Lancer

Appuyez sur le bouton **RB** et le bouton **Y** pour lancer un adversaire. Tout comme pour les coups de pied, il n'existe aucune technique de défense contre ceux-ci.



BATAILLES

Combats de base

Parade (Égaler)

La parade est une technique de défense spéciale où vous appuyez sur le bouton **RB** dès que l'arme de votre adversaire est sur le point de vous toucher. Si vous réussissez à parer l'attaque puissante d'un adversaire, votre personnage sera illuminé en jaune durant un court instant et il se peut que vous égaliez la compétence. Une fois que vous égalez la compétence, vous parerez automatiquement l'attaque de l'adversaire basée sur cette compétence à chaque fois que celle-ci est utilisée.



Coup mortel instantané (HIT SATSU)

Lorsque vous effectuez avec succès une parade, l'Ombre de la mort peut se produire lorsque le bouton **A** apparaît à l'écran. Lorsque vous réussissez à appuyer sur le bouton **A** alors que celui-ci est à l'écran, vous pourrez tuer votre adversaire d'un seul coup, quel que soit le niveau de vitalité de votre adversaire. L'Ombre de la mort ne se produit pas sur certains adversaires puissants.



Éliminations à la chaîne (REN SATSU)

Lorsque vous réussissez un coup mortel instantané, vous entrez en phase d'éliminations à la chaîne. Lorsque dans cet état, vous pourrez continuer à tuer vos adversaires grâce à la technique du coup mortel instantané. Lorsque les adversaires s'approchent de vous, l'Ombre de la mort est activée et vous pouvez réussir un coup mortel instantané en appuyant sur le bouton qui apparaît à l'écran (**A**, **B**, **X**, ou **Y**).



ATTRIBUTS DES COMPÉTENCES

Certaines compétences que vous apprenez possèdent des attributs spéciaux.



Flottement : Projette votre adversaire dans les airs.



Explosion : Projette votre adversaire en arrière.



Attaque : Terrasse votre adversaire.



Lancer : Atteint et projette votre adversaire.



Attaque contre : Répondez à une attaque.



Attaque multiple : Provoque plusieurs attaques simultanées.



Percée de la défense : Brise la défense de l'adversaire.



Bouton tenu enfoncé : Permet de se ressourcer durant un court instant afin d'accroître la puissance d'attaque.

MAPS/ CARTES



MAPS/ CARTES



MAPS/ CARTES



MAPS/ CARTES



NOTES

A series of horizontal dotted lines provided for taking notes.

