

ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

www.enslaved-thegame.com

AVAILABLE NOW
DISPONIBLE MAINTENANT

TEEN

T

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

Blood	Sang
Language	Langage
Suggestive Themes	Thèmes suggestifs
Violence	Violence

ADOLESCENTS™

www.esrb.org



PS3



namco



ENSLAVED™: Odyssey to the West™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved. Created by Ninja Theory Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

MATURE 17+
JEUNES ADULTES 17+

M

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

namco

SPLATTERHOUSE®

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- eye or muscle twitches
- disorientation
- any involuntary movement
- altered vision
- loss of awareness
- seizures
- or convulsion.

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®3 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

NOTICE:

Use caution when using the DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function. When using the DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function, be cautious of the following points. If the controller hits a person or object, this may cause accidental injury or damage. Before using, check that there is plenty of space around you. When using the controller, grip it firmly to make sure it cannot slip out of your hand. If using a controller that is connected to the PS3™ system with a USB cable, make sure there is enough space for the cable so that the cable will not hit a person or object. Also, take care to avoid pulling the cable out of the PS3™ system while using the controller.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PS3™ system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PS3™ FORMAT DISC:

- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

TABLE OF CONTENTS/TABLE DES MATIÈRES

GETTING STARTED	2	MENUS	7
GAME CONTROLS	3	CREDITS.....	8
THE MASK IS CALLING	3	MUSIC CREDITS.....	11
MAIN MENU	4	ADDITIONAL INFORMATION.....	12
CHARACTERS.....	5	LIMITED WARRANTY	13
GIVE ME BLOOD.....	6		
<hr/>			
COMMANDES DE JEU	15	DONNEZ-MOI DU SANG.....	19
L'APPEL DU MASQUE	15	MENUS.....	20
DÉMARRAGE.....	16	CLAUDE DE NON-GARANTIE	20
MENU PRINCIPAL.....	17	GARANTIE LIMITÉE.....	21
PERSONNAGES	18		

KILL THEM ALL

Blood is power. Kill monsters to collect blood, and then use that blood to buy more moves to kill even more monsters.

MASSACREZ-LES TOUS

Le sang c'est le pouvoir. Tuez les monstres pour prélever leur sang, puis réutilisez ce sang pour acheter des coups spéciaux pour en tuer encore plus.

NOTICES:

Video output in HD requires cables and an HD-compatible display, both sold separately.

GETTING STARTED

PlayStation®3 system

Starting a game: Before use, carefully read the instructions supplied with the PS3™ computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the **SPLATTERHOUSE®** disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under [Game] in the PS3™ system's home menu, and then press the **X** button. Refer to this manual for information on using the software.

Quitting a game: During gameplay, press and hold down the PS button on the wireless controller for at least 2 seconds. Then select "Quit Game" from the screen that is displayed.

Hint To remove a disc, touch the eject button after quitting the game.



Trophies: Earn, compare and share trophies that you earn by making specific in-game accomplishments. Trophies access requires a PlayStation®Network account.

Saved data for PS3™ format software

Saved data for PS3™ format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

* Do not attempt to copy in real life anything that appears in this game. Any attempt to do so may cause injury or lead to a serious accident. Do not attempt to replicate anything you see in the game, under any circumstances.

* This software uses fonts which are the property of Font Works Japan Co, Ltd. The name Font Works Japan, Font Works and the names of these fonts are trademarks or registered trademarks of Font Works Japan Co, Ltd.

GAME CONTROLS

MENU CONTROLS

Navigate options.....	Left stick
Select/Confirm.....	X
Cancel/Return to previous menu.....	O
Tab between menus.....	L1 / R1

GAME CONTROLS

Move.....	Left stick	Mask Eye vision.....	↑
Camera.....	Right stick	Block/Dodge.....	R1 / Left stick + R1
Jump.....	X	Sprint.....	Left stick + R2
Radial Attack.....	□	Berserker mode.....	R1
Directional Attack.....	△	Necro Moves modifier.....	L2
Grab.....	O	Pause menu.....	START
Pick up weapon.....	↓	Additional menus.....	SELECT

THE MASK IS CALLING

As a child Rick Taylor had sensed them; calling to him in the darkness, tearing at the walls that separate this world from the other. Then he met Jennifer, and in the light of her love his childish fears dissipated like a bad dream. When the evil Dr. Henry West kidnaps Jennifer, Rick is plunged once more into darkness. He discovers that the nightmare creatures of his childhood are waiting there for him. Left for dead on the floor of West Mansion, Rick makes a pact with the mysterious and sinister Terror Mask. It offers to save Rick's life in return for one thing: blood, and lots of it. Rick is transformed into a brutal killer by the power of the Terror Mask. He pursues Dr. West on a journey through time and terror, battling hordes of the undead and risking his soul to save the woman he loves.

WELCOME...TO SPLATTERHOUSE®.



MAIN MENU

STORY MODE

START NEW GAME: Begin your journey into the world of darkness.

Difficulty Setting: Select your difficulty level. Complete any difficulty to unlock the Brutal difficulty.

Brightness: Adjust the brightness of the image on your screen.

Mask Selection: We all wear masks in our lives. Rick is no different. Complete Story Mode to unlock a PlayStation®3 exclusive mask or head to Downloadable Content to check out other masks Rick can wear in combat.

CONTINUE: Pick up where you last left off.

SELECT CHAPTER: Replay levels you have already unlocked.

SURVIVAL ARENAS

Battle wave after wave of increasingly difficult enemy combinations and collect additional pictures of Jen.

DOWNLOADABLE CONTENT

Access and view content available for download.

OPTIONS

CONTROLS: Choose your controller layout.

PICTURE: Adjust the brightness of the image on your screen.

GAME OPTIONS: Toggle the subtitles and vibration, and adjust the camera controls.

SOUND: Adjust the volume for Music, Sound Effect, and Dialogue/Movies. Adjusting the volume of the Dialogue/Movies slider will adjust both in-game dialogue and the overall volume of the movies.

COLLECTIBLES

JOURNAL: View the pages collected from Dr. West's journal.

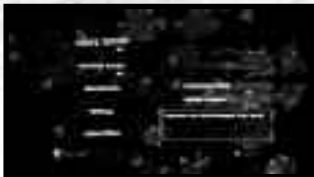
ALBUM: View all of the collected pieces and assembled pictures of Jennifer. Each picture tells a story, but don't forget to listen to the associated voice over.

STATS: Check your stats on in-game progress and performance.

CLASSICS: Unlock the classic versions of SPLATTERHOUSE, SPLATTERHOUSE 2, and

SPLATTERHOUSE 3 by playing through Story Mode.

CREDITS: Check out all the people who worked on this game.



CHARACTERS



RICK TAYLOR

Rick may be having the worst day ever. First he finds out that there are monsters in the world. Then one of them kills him while a nefarious scientist—who is obviously up to no good—kidnapped his girlfriend. To top it off, Rick now has an ancient inter-dimensional being trapped on his face and the thing just won't shut up. Great.

JENNIFER WILLIS

Most people at the university think Jen is too hot for Rick, but she doesn't care much about what other people think. Now she is in a fight for her life and is dying to get back in the hands of her true love.



DR. HENRY WEST

Dr. Henry West has been through hell. A hell darker than what anyone in the quiet town of Arkham could imagine. He is desperate to get the attention of Jennifer Willis but will she find out why before it is too late?

THE TERROR MASK

Banished from his own world, the Entity known as the Terror Mask is grateful to be awake again and hook up with such a motivated man like Rick. But the Terror Mask's motivations are a mystery to all but itself.



GIVE ME BLOOD



1 HEALTH

Keep an eye on the health gauge. As Rick starts losing health he can use his abilities to regenerate his flesh, but if the gauge empties completely it's game over.

2 NECRO METER

Each time Rick releases demons from this world the Terror Mask collects their Necro Energy. Check how much energy is stored by viewing the Necro Meter. Once one bar of the meter is full, Rick can use the Necro Energy at his discretion.

BERSERKER MODE

When the Terror Mask is over flowing with Necro Energy it is dying to take over Rick and do some killing of its own.

3 BLOOD COUNTER

All of the blood that is spilled by Rick can be used to feed the Terror Mask. Enter the skill upgrade screen by pressing the [SELECT] button and spend the accumulated blood to unlock new attacks, Necro Moves, more health, enhanced abilities, and more.

NECRO MOVES

The Terror Mask rewards Rick over time with particularly powerful moves. These moves require a sacrifice of Necro Energy to pull off. Make sure there is one full bar of the Necro Meter and then go to town. Unlock new Necro Moves by playing through the game or purchasing them in the skill upgrade screen.

MENUS

PAUSE MENU

RESUME: Get back to the fight!

OPTIONS: Make adjustments to your settings.

CONTROLS: Get a refresher on Rick's best moves.

QUIT: Too chicken to continue? Then head back to the main menu.



ADDITIONAL MENUS

SKILL UPGRADE SCREEN: Spend the hard earned blood Rick has spilled and feed the Terror Mask's blood lust by purchasing upgrades. Each upgrade has a cost listed and the blood Rick has collected while slaughtering demons can be used as currency.

MOVE LIST: View all the available moves, attacks, and abilities.

STATS: Track your progress on total kills, pictures collected, and more.



CREDITS

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

Nigel Cook

SENIOR PRODUCER

Dave Robinson

PRODUCER

Dan Tovar

ASSOCIATE PRODUCER

Alex Salcedo
Jim Ngui

DEVELOPMENT MANAGER

Elio Rutigliano

SR. TECHNICAL DIRECTOR

Russell Shiffer

ENGINEER LEADS

Hsiang "Sean" Chuu
Michael Seare

ENGINEERS

David Modiano
Dustin Jones
Eric Itomura
Jeffrey Hiebert
Min-Chuan Tsai
Travis Wright
Zachary Vaughan

CTG LEAD

Hiroaki Kobota
Masaki Nomura

CTG ENGINEERS

James Norwood
Justin Pease
Kartik Saranathan
Byutaro Osafune
Todd Growney

RELEASE ENGINEER

Lucas Fritz

SENIOR ART DIRECTOR

Hoang Nguyen

ART DIRECTOR

Dave Wilkins

ANIMATION LEAD

Sonny Santa Maria

ANIMATORS

Atsushi Saito
Hisato Tokumaru
Jason Han
Jimmy Eu
Lisa Hwang
Minwoo Jung
Seung Yeo

CHARACTER LEAD

Bryan Johnston

CHARACTER ARTIST

Damian Kim
Edward Maristela
Scott Holty
Kyoan Lee

CINEMATICS LEAD

Bang Lee
Erol Oksuz

CINEMATIC INTERNS

Ryan Maesen
Jae Won Rho

CONCEPT ARTISTS

Juhan Lee
Kiari Evans
Se Oh
Soosa Kim

ENVIRONMENT LEAD

Alvin Chung

ENVIRONMENT ARTISTS

Daniel Kit
Devin Larson
Diane Kim
Hiroshi Nishiyama
Jason Touchman
Nathan Choi
Roberto Zavala

LIGHTING ARTIST

Hakjoon Lee

V-FX ARTISTS

Brian McSweeney
Danilo Buendia
Derek Benson

TECHNICAL LEAD

Sonny Campbell

TECHNICAL ARTISTS

Matthew S. Robinson
Tyrone Depts

UI/FRONT END LEAD

Hyung Kim

SENIOR WRITER

Paul Gardner

DESIGN DIRECTOR

Stephen Jarrett

DESIGN LEADS

Asahiko Kikuchi
Scott Holty
Paul Guirao

DESIGNERS

Adrian Bedoya
Alan Hopkins
Alex Limon
Alex Vaughan
Daryle Tumacder
Dedan Anderson
Gene Bang
Gerald Ligot
John Bautista
Mark Sau
Michael Vincent Castro
Oren Marcus
Patrick "Caso" Santiago
Satoshi Fukushima

DESIGN INTERNS

Dustin Cubit
Jason Copeland
Nyra Kudravy

AUDIO DIRECTOR

John Baker

AUDIO LEAD

Cole Harris
Brian Sharp
Jakes Bejny

DEVELOPMENT TESTERS

Jackson Chen
Phil Musil

ORIGINAL GAME

CONCEPT BY

Dan Tovar and Mark Brown

STORY BY

Gordon Rennie

SPLATTER BABIES

Carmen Isabella Tovar
William Cole Harris
(mother: Veronica Perez)
Jacelynn Kahla Evans
Mikayleigh F. Maristela
Jaxson Richard Musil
(mother: Erin)
Konomi "Ohana" Kikuchi
Elissa Nomura

MUSIC & SOUND

ORIGINAL SCORE

Howard Drossi
Yo Eleven Productions

SOUND EFFECTS CREATION

Jerry Martin

SPECIAL VOICE

CONTRIBUTIONS BY
Roger L. Jackson.

D-Sonic

CREATIVE DIRECTOR

Kemal Amarasingham

CEO

Simon Amarasingham

SOUND DESIGNERS

Liz Bailey
Kian How Yoa
Alex Travis
Mike Turczyn
Matthew Citroni
Michael Carter

VOICE OVER RECORDING

VOICE OVER TALENT

Rick Taylor: Josh Keaton
The Terror Mask:
Jim Cummings
Jennifer Willis:
Shanelle Gray
Dr. West: Richard Doyle
Miscellaneous Monsters:
Fred Tatasciore

VOICE DIRECTOR

Jack Fletcher

Technicolor Digital Productions

DIRECTOR, AUDIO SERVICES

Tom Hays

ASSOCIATE PRODUCER

Julia Bianco

RECORDING ENGINEER

Morgan Gerhard

RECORDING ENGINEER

David Walsh

DIALOGUE EDITORS

Sean Neri
Elizabeth Johnson
Lydian Tone
Adam Dolin
Paul Kim
Elliot Anders
Bethany Sparks

FULL MOTION VIDEO CREATION

BrainZoo

CREATIVE DIRECTOR / EXEC PRODUCER

Mo Davoudian

PRODUCER

Les Jones

DIRECTOR

Mo Davoudian

LEAD TECHNICAL DIRECTOR

Hyon Kim

TECHNICAL DIRECTORS

David Hickey
Francis Co

CONCEPT ART

Tony Weinstock

ANIMATION DIRECTOR

Harry Walton

CG ARTISTS

Daniel Herrera
David Hickey
Francis Co
Mike Ryan
Holly Wagner
Emily Rule
Vincent Kuo
Herman Lee
Christy Arnold
Brian Sanchez
Harry Walton
Doug Buzwik
Don Waller
Joel Fletcher
Sanjay Chand
David Prichard
Stephen Chein
Gil Hacco

EDITORIAL

Des Sadaghat

ADDITIONAL ART SUPPORT

NAMCO BANDAI GAMES INC.

MEMBER OF

WW STRIKE TEAM

Masashi Kubo

JENNIFER BODY/FACE

Hideo Yoshie

LEONORA/JENNIFER/DR. WEST

Tomoko Imura

FEMALE BRUTE CONCEPTS

/ILLUSTRATION FOR

CONCEPT SHEET

Takuji Kawano

YOUNG DR. WEST

Yasuyuki Kobori

PREMIUM THEME/ILLUSTRATION

FOR CONCEPT SHEET

Hiroaki Kawagoe

PREMIUM THEME

Urara Yakushijin

DR. WEST HAIR

OPTIMIZATION

HirotaKa Kawakami

DR. WEST OPTIMIZATION

Shigenao Hirasawa

Igloo Digital Arts

CHIEF EXECUTIVE OFFICER

Ash Colclough

CHIEF CREATIVE OFFICER

Glyn Williams

GENERAL MANAGER

Wong Cheng Fei

ART MANAGER

Ken Foong Ka King

LEAD ARTISTS

Shawn Van Yee How
Yow Han Yuan
Kevin Lai Han Wen

ARTISTS

Eng Tzy Ling
Paul Wang
Koong Choong
Kong Yih Ming
Yong Wei
Yap Wai Hoong
Mark Lee
Mun How
Jason Lai
Yee Time
Lai Meng Guan
Yow Han Chong

CLASSIC GAMES EMULATION

HanaHo Games

"Play it Again"

PRODUCER

Conway Ho

PROGRAMMER

Larry Bank

ART

Mark Chien

ASSOCIATED PRODUCER /

TESTING

Brandon Yawata

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA

PRESIDENT AND CEO

Genichi Ito

EXECUTIVE VP AND COO

Makoto Iwai

EXECUTIVE VP AND CFO

Shuji Nakata

SVP OF PRODUCT

DEVELOPMENT

Roger Hector

STUDIO GENERAL MANAGER

Graeme Bayless

DEVELOPMENT DIRECTOR

Gordon Fong

VICE PRESIDENT OF ONLINE

DEVELOPMENT

Robert Stevenson

VICE PRESIDENT OF

MARKETING

Carlson Choi

BRAND MANAGER

Jason Enos

GROUP MANAGER MEDIA

AND STRATEGY

Paul Caparotta

ASSOCIATE MEDIA MANAGER

Julia Lorange

SENIOR MANAGER OF

INTERACTIVE SERVICES

Ryan Grissom

SENIOR PUBLIC

RELATIONS MANAGER

Arne Cual-Pedrosa

ASSOCIATE PUBLIC

RELATIONS MANAGER

Tim Ng

PUBLIC RELATIONS

SPECIALIST

Nick O'Leary

ASSOCIATE MANAGER

CHANNEL MARKETING

Justin Lucas

CREDITS CONT.

CREATIVE SERVICES MANAGER

Michi Wang

SENIOR VIDEO EDITOR

Keisuke Kumiji

SENIOR GRAPHIC DESIGNER

Corey Tran

EUROPEAN PRODUCT MANAGER

Kevin Chadaine

INTERNATIONAL MARKETING COORDINATOR

Atsuo Yoshimura

LOGO AND COVER DESIGN

Jake Davies - Rocking Creative

PACKAGING

Tom Usher Designs

MANUAL TRANSLATION

Off Base Productions

VICE PRESIDENT OF SALES

Sue J. Taigen

SENIOR DIRECTOR OF SALES

Brett Robinson

DIRECTOR OF SALES

Robin Frisby

NATIONAL SALES MANAGER

Terry Carlson

NATIONAL ACCOUNT MANAGER

Matt Robinson

REGIONAL SALES MANAGER

John Brien

REGIONAL SALES TEAM

CANADA

Wayne Parkes

Ryan Gardner

MARKET RESEARCH ANALYST

Charlie Chough

SALES ANALYST MANAGER

Derek Carlson

SALES ANALYST

Jean Wong

SALES COORDINATOR

Sharan Pahal

Allison Truong

LEGAL COUNSEL

Janna Smith

ASSOCIATE ATTORNEY

Martin Nguyen

DIRECTOR OF OPERATIONS

Tad Hirabayashi

SR. OPERATIONS MANAGER

Jennifer Tersigni

IT

Lee Hsiao

Cang Truong

Ryuhei Tanabe

Sifun Young

QA MANAGER

Mike Peterson

QC SUPERVISOR

Damon Bernal

PROJECT COORDINATOR

Jesse Mejia

DEPARTMENT COORDINATOR

Tereza Siegel

LEAD QUALITY

ASSURANCE TESTER

Merwin Del Rosario

ASSISTANT QA LEADS

Johnny Moya

William Wild

QA TESTERS

Abdullah Ahloui

Alex Corona

Alex Wagner

Alonso Rabang

Derek Carlos

Andrew Corpuz

Andrey Bolgov

Arthur J. Ortega

Clayton Crymes

Corey Brennan

Jason Anderson

Jeremy Lee

Josh Aguiar

Melissa Gaither

Mellora Wales

Robert Dam

Thach Hai Nguyen

Anthony Nunn

Erim Noriko Matsuba

Shawn Watson

Percival Daluz

Steve Sparkman

COG

David Moya

Greg Anderson

Saino Kwan

Siaron Marmito

Eric Sawi

Konstantin Yavichev

Ria Ludemann

SPECIAL THANKS

Simon Bisley

GLOBE Shoes (Michael Marckx,

Matt Wong, Nicole Newfield,

Dave Gitlin, Herb George)

Robert Johnson

Ryan Adza

Matt Guzenda

Tomomi Takahashi

Moto Aida

Charmaine Morena

Ha Phan

Mara Tuma

Mark Brown

John Whitmore

Mike Morishita

Mitch Boyer

Robin Matthews

Michael Boccieri

Kevin Pimentel

Bil Van Ness

James Clark

Dennis Lee

Catherine Fowler

Todd Thorson

Alain Mazer

Kit Ellis

Reory Howard

Mark Religioso

Andrew Froilan

Michael Evans

Derek and Terrance

Brad Christenson

Carolina Tovar

Hugh Bowen

Wayne Sykes

James Heissen

Zack Karlsson

Troi Depts

Takashi Kaito

Keith Parker

Guang and Julie at S.O.T.A.

Rebekah and Doug at Fangoria

Go Big!

Eamon Ho (Namco Networks)

Bonet Sugiarto

(Namco Networks)

Chris Searies

(Namco Networks)

Angel Smith - Additional

programming

Jehangir Tajik (Angelsmith)

Scott Morris (Angelsmith)

Eric Oliver (Angelsmith)

The G Chromosome

Rob Stangman (<http://splatteredhouse.kontek.net/>) and the

Third Moon Message Boards

(Mike Plasket, Dan Bush, Mike

D. Wasson, Emmet J. Kiernan,

Luke Dean, Robert Preziose,

Steven Graft, Shane Calow,

Marty Keating, Randy Schadel,

Rodrigo Testa, Mike

MacDonald, Nikki Miro)

All of the dev staff

families who endure through

our crazy schedules and

overtiredness.

BottleRocket Entertainment

MUSIC CREDITS

"Apocalyptic Havoc" written by B. Falgout, S. Duet, Z. Simmons, courtesy of Metal Blade Records, Inc. Courtesy of Metal Blade Records, Inc. and Sixty to Zero Music, LLC

"Blood and Thunder" Written by Timothy Dailor, William Hinds, William B. Kelliher, Troy Jackson Sanders Performed by Mastodon. Published by Domino Publishing Company Ltd ©2005. Courtesy of Relapse Records, Inc.

"Dead Shall Rise" written by intade/Sandoval/Vincent/Garcia, Courtesy of Earache Records Ltd.

"Dream Song" written by Jason Shi, performed by ASG, Courtesy of Volcom Entertainment.

"Dying Bread" Performed by Five Finger Death Punch. Courtesy of Prospect Park Music. Written by Bathory-Hook- Moody- Snell- Spencer. Published by Sony/ATV Music. All Rights Reserved. Used by Permission.

"Fire, Blood and Plague" (Kensel/Matz/Pike) performed by High On Fire. Courtesy of EI Entertainment.

"Hollow Ground" written by Bjorler/Bjorler/Jensen/Jensen. Courtesy of Earache Records Ltd.

"Morbid Dismemberment" written by Sam Preston, performed by Sam Preston, Robert Nelson, Daniel Nogueira, Kyle Winslow. Courtesy of Mutant Supremacy.

"Must Kill" Performed by Cavalera Conspiracy. Produced by Max Cavalera. Co-Produced by Logan Mader. Music and Lyrics by Max Cavalera. Published by Robot of the Century Music (ASCAP) o/b/o itself and Massimiliano A. Cavalera Publishing/Igor Cavalera Publishing/Marc Rizzo (ASCAP) From the Roadrunner Records album "Inflikted," used with permission. Courtesy of Robot of the Century.

"Pounding Nails" written by Cook, Niemeyer, Sibbald, Sinder, performed by The Accused, courtesy of The Accused/ Splattered All Over, ASCAP.

"Rigorous Vengeance" written by Joy/Witte/Foresta/Hall, courtesy of Earache Records Ltd.

"Walk With Me In Hell" written by C. Adler, W. Adler, D. Blythe, J. Campbell, M. Morton. Performed by Lamb of God courtesy of Epic Records by arrangement with SONY MUSIC ENTERTAINMENT. Courtesy of Sony/ATV

"Headlong into Monsters" written by Dan Tovar and Mark Brown. Performed by Dan Tovar, Mark Brown, Ryan Adza, Nick Brown. Courtesy of WOLFESHIRT.

"Dead Eyes" written by Dan Tovar, Duane Palmer and Tim Ruzzo. Performed by Dan Tovar, Duane Palmer and Tim Ruzzo. Courtesy of Invisible Enemies

ADDITIONAL INFORMATION

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

Powered by Wwise
© 2006 - 2010 Audiokinetic Inc.
All rights reserved.

havok

Splatterhouse® uses Havok™ Physics.
© 1999-2007 Havok.com (and its
licensors). All Rights Reserved. See
www.havok.com for details.



Portions of this software are
included under license © 2006
Emergent Game Technologies, Inc.
All rights reserved.

Scaleform

Portions of this software are
included under license © 2007
Scaleform Corporation. All rights
reserved.

BINK
VIDEO

Uses Bink Video. Copyright ©
1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

GLOBE

Globe is a registered trademark of
Globe International Nominees

DISCLAIMER

EMERGENT

Certain software (the "Software") is being provided to you through a sublicense agreement with Emergent Game Technologies, Inc. ("Emergent"). Emergent grants you a limited, non-exclusive license to use the Software solely in the form provided to you for your personal use in accordance with the accompanying documentation. You may not modify, copy, or distribute the Software or attempt to reverse engineer, decompile or disassemble the Software.

You understand and acknowledge that the Software is protected by national and international intellectual property laws and treaties, including, but not limited to, United States copyright laws. The Software is licensed, not sold. Title to the Software, as well as all associated intellectual property rights in the Software, is retained solely and exclusively by Emergent. You may not remove any copyright, patent, trade secret, proprietary and/or other legal notices contained on or in the Software or associated documentation.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS," WITH ALL FAULTS, AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND. EMERGENT AND ITS LICENSORS AND SUPPLIERS EXPRESSLY DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, QUALITY OF INFORMATION, QUIET ENJOYMENT, AND TITLE/NON-INFRINGEMENT. EMERGENT DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS OR THAT YOUR USE OF THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY EMERGENT OR ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES SHALL CREATE ANY WARRANTIES.

IN NO EVENT WILL EMERGENT, ITS AFFILIATES, OR ANY OF ITS OR THEIR RESPECTIVE DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, REPRESENTATIVES, AGENTS, LICENSORS, VENDORS, PREDECESSORS, SUCCESSORS OR ASSIGNS BE LIABLE TO YOU OR ANY THIRD PARTY FOR ANY DIRECT, INDIRECT, PUNITIVE, EXEMPLARY, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF OR RELATED TO THIS LICENSE OR YOUR USE OF THE SOFTWARE, EVEN IF THEY HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES OR LOSSES. IN ANY EVENT, THE MAXIMUM LIABILITY OF ANY OF THE FOREGOING PARTIES FOR ALL CLAIMS OF EVERY KIND ARISING OUT OF THE INFORMATION WILL IN NO EVENT EXCEED FIVE DOLLARS (\$5). You hereby waive any and all claims, now known or later discovered, that you may have against Emergent and the parties referenced above arising out of your use of the Software. Some states do not allow the exclusion of incidental and consequential damages, or a limitation of how long an implied warranty lasts, so some of the above may not apply to you.

This Disclaimer represents the entire agreement between you and Emergent with regard to the Software and supersedes all prior and contemporaneous representations, letters, proposals, discussions and understandings by or between the parties.

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 for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

ATTN: Customer Service

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054

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 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

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 game pack 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.

"PlayStation", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. DTS® and DTS Digital Surround® are registered trademarks of DTS, Inc.

dts
Digital Surround

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CONVULSIONS

Un infime pourcentage de gens est sujet à des convulsions lors d'une exposition à certaines images visuelles, y compris les lumières ou motifs clignotants lors d'une partie de jeu vidéo. Même sans antécédents de crises d'épilepsie ou des convulsions, certaines personnes souffrent d'un problème de santé pouvant induire des convulsions épileptiques dues à une photosensibilité lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Si vous ou un membre de votre famille êtes épileptique ou avez déjà fait des convulsions, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER. Consultez un médecin si vous ou votre enfant souffrez de l'un des malaises suivant :

- étourdissements • contraction oculaire ou faciale • désorientation • mouvements involontaires des
- troubles de la vue • confusion • crise ou convulsions bras ou des jambes

REPRENEZ SEULEMENT APRÈS L'APPROBATION D'UN MÉDECIN.

Pour réduire le risque de convulsions épileptiques dues à une photosensibilité :

- Asseyez-vous loin de l'écran de télévision.
- Utilisez un plus petit écran de télévision.
- Évitez les utilisations prolongées du système PlayStation®3. Prenez une pause de 15 minutes pour chaque heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou somnolent.

Arrêtez immédiatement de jouer si vous éprouvez un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou une sensation semblable au mal des transports, de l'inconfort ou une douleur dans les yeux, les oreilles, les mains, les bras ou toute autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

NOTE :

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK®3, faites attention aux points suivants : Si la manette frappe un objet ou une personne, cela peut causer accidents, blessures ou dommages. Avant l'utilisation, assurez-vous que vous avez amplement d'espace. Lorsque vous utilisez la manette, tenez-la fermement pour éviter qu'elle puisse vous glisser des mains. Si vous utilisez une manette branchée au système PS3™ par un câble USB, assurez-vous qu'il y ait assez d'espace pour le câble afin qu'il n'accroche pas un objet ou une personne. Faites attention à ne pas débrancher le câble du système PS3™ lorsque vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISION À PROJECTION :

Ne connectez pas votre système PS3™ à un projecteur avant d'en avoir consulté son manuel d'utilisation, à moins qu'il ne soit de type LCD. Autrement, cela pourrait y provoquer des dommages permanents.

UTILISATION DE VOTRE DISQUE DE JEU PS3™ :

- Ne pas le plier, l'écraser ou le submerger de liquide.
- Ne pas le laisser en contact direct avec la lumière du soleil, près d'un radiateur ou autre source de chaleur.
- Assurez vous de prendre une pause occasionnelle pendant une longue période d'utilisation.
- Gardez ce disque compact propre. Manipulez-le toujours par la tranche et rangez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque avec un chiffon non pelucheux sec et doux, en essuyant en lignes droites du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.

COMMANDES DE JEU

COMMANDES DU MENU

Options de déplacement	Left stick
Sélectionner/Confirmer	ⓧ
Annuler/Retourner au menu précédent	Ⓞ
Tabuler entre les menus	L1 / R1

COMMANDES DE JEU

Déplacement	Stick gauche	Vision du masque de la eyes	↑
Caméra	Stick droit	Bloquer/Esquiver	R1 /stick gauche + R1
Sauter	ⓧ	Courir	Stick gauche + R2
Attaque radiale	Ⓞ	Mode fou furieux	R1
Attaque directionnel	Ⓩ	Modificateur de mouvement Nécro	L2
Attraper	Ⓞ	Menu pause	START
Ramasser une arme	↓	Additional menus	ARRIÈRE

L'APPEL DU MASQUE

Dans son enfance, Rick Taylor les avait sentis; l'appelant dans l'obscurité, démolissant les murs séparant ce monde de l'autre. Puis il rencontra Jennifer, et grâce à la chaleur de son amour, ses peurs enfantines se dissipèrent comme un mauvais cauchemar. Quand le vil Dr Henry West kidnappa Jennifer, Rick fut plongé à nouveau dans l'obscurité. Il découvrit que les créatures cauchemardesques de son enfance l'attendaient patiemment. Laissez pour mort sur le parquet du manoir Ouest, Rick a fait un pacte avec le mystérieux et sinistre Masque de la Terreur. Rick est transformé en tueur brutal par le pouvoir du Masque de la Terreur. Il poursuit le Dr West dans un voyage à travers le temps et la terreur, combattant des hordes des morts-vivants et risquant son âme pour sauver la femme qu'il aime.



BIENVENUE A...SPLATTERHOUSE.

ATTENTION:

L'affichage en haute définition nécessite un câble et un équipement vidéo compatibles HD, tous deux vendus séparément.

DÉMARRAGE

Système PlayStation®3

Entamer une partie : Avant d'utiliser, lisez attentivement les instructions fournies avec le système PS3™. La documentation contient des renseignements concernant l'installation et l'utilisation du système, ainsi que des informations de sécurité importantes.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) est allumé. Insérez le disque dans le lecteur de disques, l'étiquette vers le haut. Sélectionner l'icône pour **SPLATTERHOUSE®** sous [Jeu] dans le menu principal de le système PS3™, puis appuyez sur **X**. Référez-vous au manuel du jeu concernant l'utilisation de ce logiciel.

Quitter une partie : En cours de jeu, appuyez sur la touche PS sur la manette sans fil, puis sélectionnez "Quitter le jeu" de l'écran qui vient d'apparaître.

Astuce Pour sortir un disque du lecteur, appuyez sur la touche d'éjection avant de quitter le jeu.



Trophées: Comparer et partager les trophées remportés en accomplissant des objectifs spécifiques du jeu. L'accès aux trophées nécessite un compte PlayStation®Network.

Données sauvegardées pour les logiciels PS3™

Les données sauvegardées pour les logiciels PS3™ sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données sont sauvegardées sous "Utilitaire de parties sauvegardées" dans le menu du jeu.

* N'essayez pas de reproduire dans la réalité les actions que les personnages virtuels exécutent dans ce jeu. Vous risqueriez d'être à l'origine de blessures ou d'un accident grave. Ne JAMAIS tenter de reproduire les actions que vous voyez dans le jeu.

* Ce logiciel utilise des polices qui sont la propriété de Font Works Japan Co, Ltd. Le nom Font Works Japan, Font Works et les dénominations de ces polices sont des marques de commerce ou des marques déposées de Font Works Japan Co, Ltd.

MENU PRINCIPAL

MODE HISTOIRE

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE :

Commencer votre voyage dans le monde obscur.

Paramètres difficulté : Terminez tous les niveaux de difficultés pour débloquer le niveau de difficulté brutale.

Luminosité : Réglez la luminosité de l'image sur votre écran.

Sélection du Masque : Nous portons tous des masques dans la vie. Rick n'est pas différent. Terminez le mode histoire pour débloquer le masque exclusive PlayStation®3 ou allez sur Contenu téléchargeable pour vérifier les autres masques dont dispose Rick pour se battre.

CONTINUEZ : Reprendre la partie où vous l'avez laissée.

SELECTIONNEZ LE CHAPITRE : Rejoindre les niveaux que vous avez terminés.

ARENES DE LA SURVIE

Des vagues continues de combats se succédant avec des combinaisons ennemies de plus en plus difficiles et récupérez des photos de Jen en supplément.

CONTENU TELECHARGEABLE

Accédez et visionnez le contenu disponible en téléchargement.

OPTIONS

COMMANDES : Paramétrez votre contrôleur.

VIDÉO : Réglez la luminosité de l'image sur votre écran.

OPTIONS DE JEU : Paramétrez les sous-titres et la vibration, ainsi que la commande caméra.

AUDIO : Réglez le volume de la musique, des effets sonores et des dialogues/films. Modifier le volume des dialogues/films à l'aide de la case de défilement modifiera également le volume des dialogues intrajeu et le volume général des films.

ARTICLES D'INVENTAIRE

JOURNAL : Visionner les pages prises du journal du Dr West.

ALBUM : Visionner tous les morceaux et photos réassemblées de Jennifer. Chaque photo raconte une histoire, mais n'oubliez pas d'écouter la voix qui l'accompagne.

STATISTIQUES : Suivez les statistiques de votre progression intrajeu ainsi que de vos performances.

CLASSIQUE : Débloquez les versions classiques de SPLATTERHOUSE, SPLATTERHOUSE 2, et SPLATTERHOUSE 3 en jouant en mode histoire.

GÉNÉRIQUE : Visionner l'équipe de travail sur ce jeu.



PERSONNAGES



RICK TAYLOR

Rick vit peut-être le pire jour de sa vie. Tout d'abord, il se rend compte qu'il y a des monstres dans le monde. Puis, l'un d'eux le tue pendant qu'un scientifique maléfisant préparant un sinistre complot, kidnappe sa copine. Pour couronner le tout, Rick a désormais un vieux interdimensionnel piégé sur son visage et cette chose ne cesse de bavarder. Super.

JENNIFER WILLIS

La plupart des gens à l'université pensent que Jen est trop canon par rapport à Rick, mais elle se moque des commérages. Désormais, elle lutte pour sa vie et meurt pour revenir dans les bras de son véritable amour.



DR HENRY WEST

Le Dr Henry West a vécu un véritable enfer. Bien plus sombre que tout ce que les habitants de la tranquille ville d'Arkham peuvent imaginer. Il est cherché désespérément d'attirer l'attention de Jennifer Willis, saura-t-elle pourquoi avant qu'il ne soit trop tard?



LE MASQUE DE LA TERREUR

Banni de son propre monde, l'Entité sait que le Masque de la Terreur est reconnaissant d'avoir été réveillé à nouveau et mis sur un homme aussi motivé que Rick. Cependant, les motivations du Masque de la Terreur sont un mystère pour tous sauf pour lui-même.



DONNEZ-MOI DU SANG



① SANTÉ

Gardez un œil sur la jauge de santé. Lorsque Rick perd de la santé, il peut utiliser ses capacités pour régénérer sa chair, mais si la jauge est complètement vide, c'est la mort.

② COMPTEUR NÉCRO

À chaque fois que Rick relâche des démons de ce monde, le Masque de la Terreur récupère leur Énergie Nécro. Vérifiez la quantité d'énergie stockée en visionnant le Compteur Nécro.

MODE FOU FURIEUX

Lorsque le Masque de la Terreur déborde d'Énergie Nécro, il meurt d'envie de contrôler Rick et tuer de son propre chef.

③ COMPTEUR DE SANG

Tout le sang versé par Rick peut servir à nourrir le Masque de la Terreur. Allez à l'écran d'amélioration des capacités en appuyant sur la touche [ARRIERE] et dépenser le sang accumulé pour débloquer de nouvelles attaques, des Coups Nécro, de l'énergie supplémentaire, des capacités améliorées, et plus.

COUPS NÉCRO

Le Masque de la Terreur récompense Rick au cours du temps avec des coups particulièrement puissants. Ces coups nécessitent une dépense d'Énergie Nécro. Assurez-vous qu'il y a une barre pleine du Compteur Nécro puis allez en ville. Débloquez les nouveaux Coups Nécro en progressant dans le jeu ou en les pourchassant dans l'écran d'amélioration des capacités.

MENUS

MENU PAUSE

RÉSUMÉ : Retournez au combat!

OPTIONS : Réglez vos paramètres.

COMMANDES : Apprenez à reproduire les meilleures se déplace de Rick.

QUITTER : Trop peureux pour continuer? Alors fuyez vers le menu principal.



MENUS ADDITIONNELS

ÉCRAN D'AMÉLIORATION DES CAPACITÉS : Dépenser le sang que Rick a durement gagné Rick en le faisant gicler et nourrissez le Masque de la Terreur en achetant des améliorations. Les améliorations ont un coût listé et les que Rick a remplies en tuant des démons peuvent être utilisées comme monnaie de transaction.

DÉPLACER LA LISTE : Visionnez les mouvements, attaques, et capacités de Rick.

STATISTIQUES : Suivez votre progrès sur vos mises à mort totales, photos rassemblées, et plus.

CLAUSE DE NON-GARANTIE

Emergent

Le logiciel (le « logiciel ») vous est fourni sous accord de sous-licence avec Emergent Game Technologies, inc. (« Emergent »). Emergent vous octroie une licence limitée et non-exclusive pour l'utilisation du logiciel uniquement sous la forme qui vous a été fournie à fins d'utilisation privée selon les documents juridiques qui l'accompagnent. Vous ne pouvez pas modifier, copier, ou distribuer le logiciel ou tenter de décompiler, décompiler ou démonter le logiciel.

Vous reconnaissez et reconnaissez que le logiciel est protégé par les lois nationales et internationales et des traités sur la propriété intellectuelle, y compris, mais non limité aux lois sur les droits d'auteur des États-Unis. Le logiciel est autorisé, non vendu. Le titre du logiciel, ainsi que tous les droits de propriété intellectuelle associés au logiciel, sont la propriété unique et exclusive de Emergent. Vous ne pouvez retirer aucun droit d'auteur, brevet, secret commercial, propriétés et/ou autres notices légales contenues sur ou dans le logiciel ou la documentation qui y est associée.

LE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL » AVEC TOUS LES DÉFAUTS, ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE. EMERGENT ET SES CONCEDEANTS ET FOURNISSEURS DÉMENTENT EXPRESSEMENT TOUTES GARANTIES, EXPRIMÉS OU TACITES, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE, AUX GARANTIES TACITES DE COMMERCIALISATION, D'EXERCICE PHYSIQUE DANS UN BUT PARTICULIER, DE QUALITÉ DE L'INFORMATION, DE JOUISSANCE PAISIBLE, ET DE TITRE/NON-INFRACTION. EMERGENT NE GARANTIE PAS QUE LE LOGICIEL RÉPONDRÀ À VOS EXIGENCES OU QUE VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL SERA ININTERROMPUE OU SANS ERREUR, OU QUE DES DÉFAUTS DANS LE LOGICIEL SERONT RÉPARÉS. AUCUNE INFORMATION OU CONSEIL ORAL OU ÉCRIT DONNÉ PAR EMERGENT OU SES REPRÉSENTANTS AUTORISÉS NE CRÉERA DE GARANTIE.

EN AUCUN CAS, EMERGENT, SES FILIALES, OU N'IMPORTE LEQUEL DE SES DIRECTEURS, DIRIGEANTS, EMPLOYÉS, REPRÉSENTANTS, AGENTS, CONCEDEANTS, FOURNISSEURS, PRÉDÉCESSEURS, SUCCESSEURS, OU ASSIÉS RESPECTIFS NE SONT REDEVABLES À VOUS OU À UN TIERS DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, PUNITIFS, EXEMPLAIRES, FORTUITS, SPÉCIAUX, OU CONSÉQUENTS PROVENANT DE OU CONNEXE À CETTE LICENCE OU À VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL, MÊME S'ILS

ONT ÉTÉ MIS AU COURANT DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. QUOI QU'IL ARRIVE, LA RESPONSABILITÉ MAXIMALE DE L'UNE DES PARTIES SUS-CITÉES POUR TOUTES REVENDICATIONS DE TOUTES SORTES PROVENANT DES INFORMATIONS NE DÉPASSERA EN AUCUN CAS LA SOMME DE CINQ DOLLARS (\$5).

Ainsi, vous renoncez par ceci à toutes réclamations connues à ce jour ou à venir, que vous auriez contre Emergent et les parties référencées ci-dessus provenant de votre utilisation du logiciel. Certains États d'autorisent l'exclusion des dommages fortuits et consécutifs, ou la limitation sur la durée d'une garantie tacite. Ainsi, une partie de ce qui précède peut ne pas s'appliquer à votre situation.

Cette clause de non responsabilité représente l'accord en entier entre vous et Emergent en ce qui concerne le logiciel et supplante tous les : représentations, lettres, propositions, discussions et arrangements antérieurs et actuels par ou entre les parties.

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 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)

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

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 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 commerciale méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : 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 valables 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 pouvez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

"PlayStation", "DUALSHOCK" et "SIXAXIS" sont des marques déposées et "PS3" et le logo de PlayStation Network sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. DTS® et DTS Digital Surround® est enregistré trademarks de DTS, Inc.

 **Digital Surround**

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM