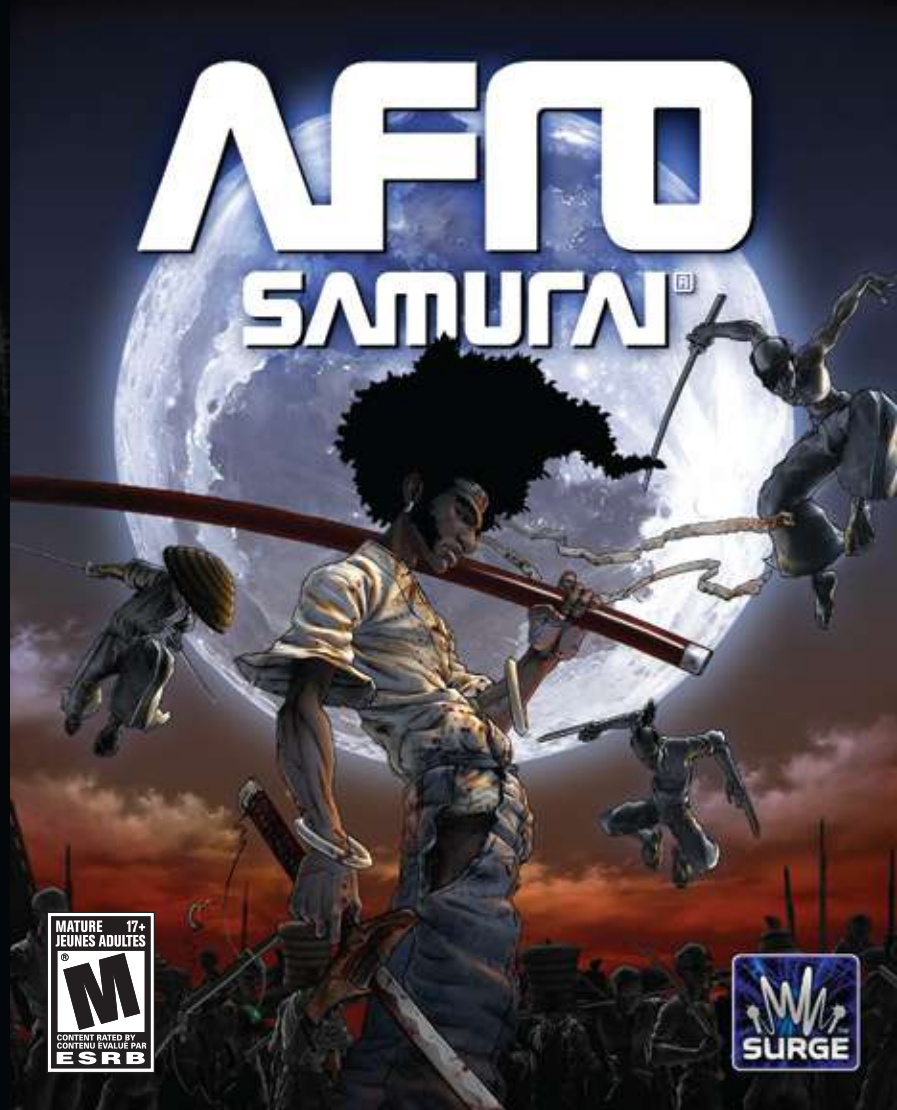




AFROSAMURAI GAME.COM



⚠ WARNING: PHOTSENSITIVITY/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 SIXAXIS™ wireless controller motion sensor function. When using the SIXAXIS™ 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 PLAYSTATION®3 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 PLAYSTATION®3 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

PREVIOUSLY ON AFRO SAMURAI®	01
GETTING STARTED	02
BASIC CONTROLS	04
MAIN MENU	05
PAUSE AND SKILLS MENU	06
CONTROLLING AFRO	07
BECOME THE NUMBER ONE	08
INCREASE YOUR MIGHT	11
CHARACTERS	12
CREDITS	31

PREVIOUSLY, ON AFRO SAMURAI®...

SIT DOWN, CHILDREN, NINJA NINJA HAS A STORY TO TELL...

The Number One headband; symbol of the greatest fighter alive, whose form and skill transcends all to become a work of art, a prayer; he who wears it shall rule mankind as a god. Only the warrior who wears the Number Two headband has the right to challenge the Number One for the sacred powers he possesses, or so the legend goes.

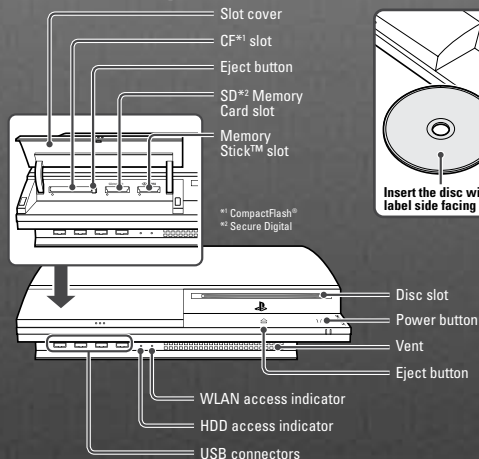
But Afro Samurai wears the Number Two not for glory, but with vengeance in mind, for the greatest fighter in the world is also the killer of Afro's father.

Pursued by all men who desire the power of the Number One headband and haunted by memories of those he betrayed and killed to become Number Two, Afro can never rest. If the Number One is closest to heaven, the Number Two is surely closest to hell.

His mind confused, fragmented Afro must focus on his memories, relive the events of his life and reconcile his past before he can finally face Justice. It begs the question; is Afro Samurai in hell, or is hell inside of him?

GETTING STARTED

PLAYSTATION®3 system front



NOTE: Some models of the PLAYSTATION®3 system do not include media slots. For specific features included, refer to the instructions for use of your model of the PLAYSTATION®3 system.

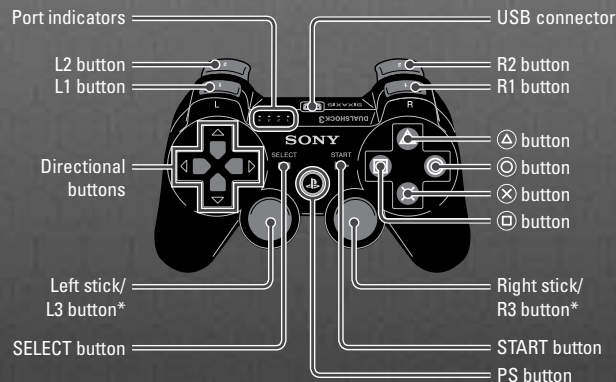
STARTING A GAME: Before use, carefully read the instructions supplied with the PLAYSTATION®3 computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the Afro Samurai disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for Afro Samurai under [Game] in the PLAYSTATION®3 system's home menu, and then press $\times$. 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.

Using the SIXAXIS™ wireless controller (for PLAYSTATION®3)



* The L3 and R3 buttons function when the sticks are pressed.

Note: To use the controller, you must first register or "pair" the controller with the PLAYSTATION®3 system and assign a number to the controller. For details, refer to the Instructions supplied with the system.

Saved data for PLAYSTATION®3 format software

Saved data for PLAYSTATION®3 format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

AUTOSAVE: This title uses an autosave feature. Game data is saved automatically at certain points. Do not switch off the power when the HDD access indicator is flashing, which are referenced by an icon of two gears grinding. Do not quit the game or power down your console while this icon is on screen.

BASIC CONTROLS

Afro Movement	Left stick
Control Camera	Right stick
Center Camera	R3
Ninja Ninja Compass	Directional Pad down
Light Attack	□
Heavy Attack	△
Kick	○
Jump	×
Dash	R3 / R2
Overfocus	L2 (with a full Focus meter)
Focus	L1 (hold)
Guard	R1
Pause	▶ START
Skill Menu	■ SELECT

MAIN MENU



CONTINUE

Continue a previously saved game by reloading your latest Checkpoint or selecting a completed level.



NEW GAME

Begin a new game. After beating the game, you may select Hard mode.

NOTE: You must have over 700 KB of free space in order to create a game save file.



OPTIONS

Adjust the sound, brightness, camera inversion, or view your statistics.



TREASURES

After completing Afro Samurai, you may view the Treasures you have earned, such as movies, music, and art.

NOTE: Progression through Afro Samurai is handled via checkpoints. When you reach a new checkpoint, the game will auto-save. A red circle icon will appear in the upper right-hand corner of the screen to signify the passage and saving of checkpoints.

PAUSE & SKILLS MENUS



PAUSE MENU

You can resume your paused game, quit to the main menu (losing any unsaved progress), or view the number of Mementos you have collected while progressing through the stage. The pause menu also displays the current stage.

SKILLS MENU

The Skills menu is separated into five separate lists, according to the function of the skill. There are In-Focus Techniques, A Little Bit of Other Stuff, Chaotic Brutality, Frenzied Awesomeness, and Father's Legacy. In-Focus Techniques are maneuvers that can only be performed while in Focus. A Little Bit of Other Stuff involves kick-centric attacks, Chaotic Brutality is based around Heavy Attack-centric combos, Frenzied Awesomeness features Light Attack-centric combos, and Father's Legacy are special attacks that are earned by collecting five Mementos in a level.

Moves that you have available will display the command below them, as well as an example video on the right-hand side of the screen. Locked moves have a white slash of paint, indicating that they may not be used yet. To unlock these moves you must battle enemies to gain levels, progress through the game, or collect Mementos.

CONTROLLING AFRO

STAYING ALIVE

There is not a traditional HUD in Afro Samurai. Rather than life bars, combo counters, meters, and other elements placed around the screen, everything you need to know is displayed on the bodies of Afro and his enemies. As Afro takes damage, his outline will take on a red tint. The redder Afro becomes, the closer he is to death. When Afro nears death, retreat from your enemies. Afro will heal after killing an enemy or hitting a bear.

EVERYONE DIES

Even the Number Two can be bested by his opponents if they are skilled or numerous enough. When Afro's health is completely depleted, he dies. After he dies, the screen will fade and you will reappear at the last checkpoint you passed so that you can try the segment again.

MAKING MANEUVERS

Afro is on a quest for revenge, so the bulk of your experience is going to be in combat. Afro is going to move from area to area, and annihilating all enemies is foremost on his mind. Use the left stick to maneuver around the screen, and the right stick to adjust the camera. Press the right stick button to re-center the camera behind Afro.

Pressing **X** makes Afro jump. Jumping near overhangs allows Afro to grab onto the ledge and pull himself up. Afro can also sprint by pressing **R3** / **R2**. Sprinting increases Afro's movement speed, allowing him to escape his enemies when necessary.



When Afro comes across a door that needs to be opened, there will be a glowing spark in the center of it. Press **O** to kick the door and open it. When Afro finds switches high on a wall, jumping up and grabbing the switch will activate it. Switches on the ground can be kicked to activate them.

ADVANCED MOVES

Afro can also wall-run when near compatible walls. To perform a wall-run, press **X** to jump towards the wall. Afro will latch onto the wall and sprint for a short period of time. Afro can also crisscross jump from wall to wall by pressing **X** when wall-running, allowing him to reach higher areas or areas that are farther away. Jumping onto a hanging pole can give Afro access to new areas, as well.



NINJA NINJA COMPASS

If you find yourself lost during the course of the game, press down on the Directional Pad. Ninja Ninja will appear in the stage in a cloud of smoke to guide Afro to his objective. Once Afro arrives at Ninja Ninja's position, Ninja Ninja will disappear.

BECOME THE NUMBER ONE

SWING BLADES

Afro is a consummate warrior and a master swordsman. Press **□** to perform a Light Attack, **△** to perform a Heavy Attack, or **○** to kick. Combining these attacks in specific orders lead to combo attacks, which can deliver greater damage to enemies.



The higher your combos go, the more blood appears on the screen. Lengthy combos will bathe the screen in blood and result in Focus Points for Afro. Once your combo has expired, the blood will fade away.

Press **SELECT** to view Afro's Skills menu. Study his combos and moves to become a skilled player. The moves are sorted into a few different sections, so scroll left or right to turn to the other sections.

Afro's enemies turn red as they take damage. Use this indicator to keep an eye on how close to death your enemies are. Focus your attacks on small groups of enemies at once in order to deplete their health as much as possible.

STAY FOCUSED

Battling is not as simple as swinging a sword willy-nilly. Afro can focus his thoughts to the point that everyone around him appears to move in slow motion, which opens them up to Afro's punishing sword strikes. Pressing **□** makes Afro perform a Horizontal Perfect Slice, **△** results in a Vertical Perfect Slice, **○** makes Afro sweep an enemy's leg, and **X** makes Afro hop. Successfully using the Perfect Slices adds a bonus to the experience Afro earns when fighting enemies, as well as restoring half the Focus points he spent utilizing the attack.

Afro is more maneuverable when in Focus. Moving the left stick while pressing **X** in Focus mode makes Afro perform a flip. He can flip over an enemy's head, gaining access to the enemy's backside, or to the side or back, dodging certain attacks. Holding **R1** and moving the left stick while in Focus makes Afro roll.

The Horizontal and Vertical Perfect Slices can be instant kills if performed properly. Hold the button when performing the attack and Afro will swing the sword out wide. A white spark will travel down the length of the sword. When it reaches the end of the sword, release the button. Afro will swing the sword and kill the enemy.



Afro can aim the Horizontal and Vertical Perfect Slices when in Focus. Move the left stick up or down to adjust the vertical angle, or left and right to adjust the horizontal angle. By doing this, you can select which part of the body you are going to attack.

Beware, however- certain enemies will step to the side, avoiding a Vertical Perfect Slice, or hop into the air, dodging a Horizontal Perfect Slice. Large enemies may require multiple slices to take down. These enemies must be finished another way, through a leg sweep or other attacks, before they become vulnerable to Perfect Slices. Experiment with creating combos involving Perfect Slices to open your enemies up to your blade. You can also aim your Perfect Slice with the left stick to counteract their dodge.

BULLET SLICE/BULLET REFLECT

Afro goes up against enemies who have all kinds of weapons, from swords to scythes to rifles. Afro has two special attacks that he can use to defend against bullet attacks. When a bullet is fired, activate Focus. Time will slow down and give Afro the opportunity to perform one of two attacks.

Afro can perform a Bullet Reflect by hitting the bullet with a Horizontal Perfect Slice. When the shimmer reaches the end of the sword, release **□**. Bullet Reflects fires the bullet back at the gunman, killing him instantly. Perform Bullet Slices by hitting the bullet with a Vertical Perfect Slice. Press **△** when the bullet begins coming your way, and release it when the shimmer reaches the end of your sword. The Bullet Slice will shatter the bullet into many pieces, any of which will cause damage to nearby enemies.

OVERFOCUS

Overfocus is the next level of Focus. Pressing **L2** activates Overfocus which is an enhanced version of Focus. Afro will no longer have to charge attacks to dismember, bisect, and decapitate his foes. Now, simple sword strikes with **□** or **△** will immediately kill an enemy. To earn Overfocus, you must have a fully-charged Focus meter.



The pendant on Afro's sword will shine brightly when he has the chance to activate Overfocus. Keep an eye on Afro's pendant so that you know when you can unleash your abilities. Use combos and Perfect Slices to build up your Focus points.

POUNCING

Afro can pounce on vulnerable enemies when the opportunity strikes. Successfully blocking an enemy's sword strike with proper timing or stunning an enemy leaves them open to pouncing. Oftentimes, Ninja Ninja will shout out when you are able to pounce. Press and hold **ⓧ** to leap toward them and land on their chest. From there, Afro can pound them with Light or Heavy attacks, or throw them into the distance by pushing the left stick in a direction and pressing **ⓧ** again. In Focus mode, Afro can pounce on enemies without stunning or deflecting their attacks first.

BODY-PART POKER

Body-part Poker is an in-game event that, after you win, rewards you with extra health, Focus points, and experience points. Body-part Poker can be found throughout Afro Samurai. When Ninja Ninja appears on the field of battle during an engagement, run up to him. He will disappear and Body-part Poker will begin.

Body-part Poker is a game played with three cards per hand and a time limit. You have a specific amount of time to cut off a leg, arm, or head from the enemies you are going up against. Each leg, arm, or head is a card. Chopping off the body parts from enemies in certain patterns, which are ours to winning poker hands, results in a win. Missing a body part gives you no cards.

Precision is important in Body-part Poker, as chopping an enemy in half, or taking his shoulder with his arm, gives you no points. Focus on cutting your enemies apart cleanly and accurately in order to win.

INCREASING YOUR MIGHT

LEVELLING UP

As you fight, Afro will gain experience from defeating his enemies. After receiving a certain amount of experience, Afro will gain a level. Gaining levels increases Afro's life, Focus, and can add new skills to his repertoire. Performing certain actions when slicing your enemy can give you bonus experience points, making the quest for a new level that much shorter. Pay attention to the Skills Menu in order to keep up-to-date on your abilities. Press **SELECT** to check Afro's move list and see what is new.

Afro's pendant will sparkle red when experience has been received. Watch for the sign.

MEMENTOS

There are five murders of crows spread throughout each level. Walking past these crows makes them glow and fly away, giving Afro a Memento. Collecting all five Mementos in a level will unlock one to three new moves in Father's Legacy. These moves are skills that Afro's father displayed before he died.

The crows may be found in out-of-the-way spots, on alternate paths, or even right in your usual route through a level. Make sure to explore each level thoroughly to find all five so that you can complete Afro's arsenal of moves.

OTSURU'S BEARS

Otsuru's Bears are located all over each stage. When you find a bear, slice it. Afro's health and Focus will refill. Use these when you get low on health or need some extra Focus.



CHARACTERS

AFRO

"Where is Number One?"

Only the warrior who wears the Number Two headband has the right to challenge the Number One, and only with the Number One headband in his possession may a man become a god, so the legend goes. But Afro Samurai seeks the Number One simply with vengeance in mind, for the greatest fighter in the world is also the killer of Afro's Father.

Pursued by all men who desire the power of the Number One headband, haunted by memories of those he betrayed and killed to become Number Two Afro can never rest. If the Number One is closest to heaven, the Number Two is surely closest to hell.



NINJA NINJA

"Thinking about your pops huh?
Which part – the head or the body?"

Afro's herald, hype-man and a real shit-talker; Ninja Ninja bears witness to Afro Samurai's search for Justice. Ninja Ninja is a force of nature - mischievous, highly-strung and dangerously irresponsible. When shit goes down he'll split as fast as his thin veneer of cool. It's sometimes hard to tell if Ninja Ninja is an ally or an enemy.



AFRO'S FATHER

"Wait here son; it'll soon
be over..."

The former Number One, we can see in Afro's Father the good man Afro would have become if Justice had not intervened.



JUSTICE

"Challenge me, when
you're ready to duel a god!"

The killer of Afro's Father and now ranked as Number One – a god on Earth. Monstrous, yet somehow beguiling and charismatic, Justice is the catalyst for Afro's odyssey of killing and revenge. With a single act of violence Justice has wrought sorrow, pain and death on the world he presides over as a god.

SWORD MASTER

"This is the world you have made
– is it everything you hoped it would be?"

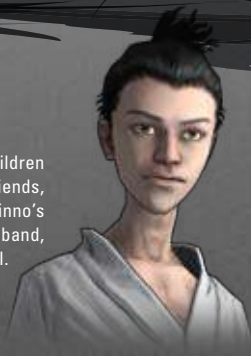
Following the death of his Father, Afro is found and taken in by the master of a Sword School. As he comes to understand Afro's dark past, Sword Master attempts to dissuade the boy from pursuing his Father's killer and to live a normal life, creating a conflict that only serves to push Afro further along the path to vengeance.



JINNO

"Afro... What did you do?"

The senior student at the Sword School, it's Jinno the other children look up to, and with good reason. He is fiercely loyal to his friends, and Jinno considers Afro a brother. That loyalty is ultimately Jinno's greatest failing; as Afro secretly pursues the Number Two headband, Jinno covers for him, risking the lives of all at the Sword School.



OTSURU

"Afro, I got something for you..."

Like all the children in Sword Master's care, Otsuru is an orphan. She clings to Jinno as tightly as she clings to her teddy bear, but perhaps it is Afro she truly idolizes.



THE DAIMYO

"What are you looking for, Afro Samurai...?"

Administrator for the region in which the Sword School stands, the Daimyo is wealthy and ruthless enough to do whatever he wants, without question. His advisors pander to his demands while covering up the consequences of his actions. The Daimyo's sense of what could be considered 'normal' is severely compromised. Above all, he is a pragmatist who believes that action matters over intent.



OKIKU

"Your dreams are so sad..."

A mysterious silk-maker with a troubled past, Okiku lives in exile on the edge of a bamboo grove in a remote valley. As she nurses Afro back to health, she finds in him a kindred spirit, and perhaps a chance for redemption. Okiku; beautiful as an autumn sunset and just as full of sadness. And like the sunset, darkness follows close behind.



THE EMPTY SEVEN

"Afro Samurai! You have something we need..."

A cult of assassin monks, the Empty Seven believe that they alone are qualified to take the Number One headband and rule as gods. They bring the full weight of their vast resources to bear in their mission to kill Afro and claim the Number Two headband.

KUMA

"Who... am... I?"

Travelers tell stories of the mythical bear-man said to haunt the great red gate that sits high on Mt. Shumi. Kuma, whose weeping and wailing makes the wind itself howl with sorrow. All who wish to pass through the great gate must first face him and answer the riddle of the bear man; "Who... am... I?"

Kuma doesn't remember what he once was, and he doesn't question what he has become. His only memory, buried deep, is a single image of a child and her toy bear.



⚠ 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 maux suivants :

- 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.

NOTA :

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil SIXAXIS^{MD}. Lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil SIXAXIS^{MD}, 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 PS^{MD} 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^{MD} lorsque vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISION À PROJECTION

Ne connectez pas votre système PLAYSTATION®3 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 PLAYSTATION®3 :

• 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.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉCEDEMMENT, DANS AFRO SAMURAI®	17
DÉMARRER LE JEU	18
COMMANDES DE BASE	20
MENU PRINCIPAL	21
MENU PAUSE ET MENU COMPÉTENCES	22
DIRIGER AFRO	23
DEVENIR LE NUMÉRO UN	24
AUGMENTER VOTRE PUISSANCE	27
PERSONNAGES	28
GÉNÉRIQUE	31

PRÉCEDEMMENT, DANS AFRO SAMURAI®...

INSTALLEZ-VOUS LES ENFANTS, NINJA NINJA VA VOUS RACONTER UNE HISTOIRE...

Celui qui porte le bandeau Numéro 1, symbole du plus grand guerrier vivant au monde, dont la forme et l'habileté transcendent toute vie et se font art, régnera sur le genre humain tel un dieu sur terre. Seul le guerrier portant le bandeau Numéro 2 a le droit de défier le Numéro 1 pour lui ravir les pouvoirs sacrés qui sont les siens... Du moins, c'est ce que raconte la légende.

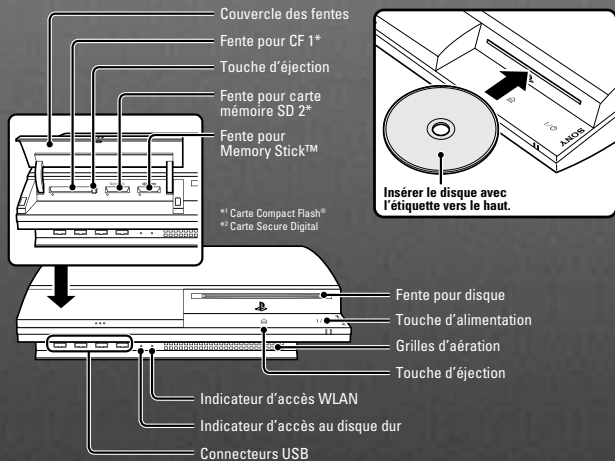
Afro Samurai porte le bandeau Numéro 2 non pas pour la gloire, mais pour se venger, car le plus grand guerrier au monde est aussi celui qui a tué son père.

Pourchassé par tous ceux qui veulent voler les pouvoirs du bandeau Numéro 1 et par le souvenir de ceux qu'il a trahis et anéantis pour devenir le Numéro 2, Afro n'a de cesse que d'atteindre son objectif. Si le Numéro 1 est proche des cieux, le Numéro 2 est véritablement aux portes de l'Enfer.

Malgré son esprit confus, Afro doit se concentrer sur ses souvenirs, revivre les événements marquants de sa vie et se réconcilier avec son passé avant de pouvoir défier Justice. Afro Samurai est-il en enfer ? Ou est-ce l'enfer qui brûle à l'intérieur de lui ?

DÉMARRER LE JEU

PARTIE AVANT DE LA PLAYSTATION®3



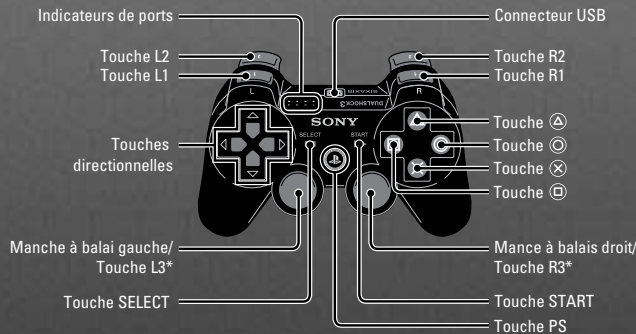
NOTE: Certains modèles de la console PLAYSTATION®3 ne possèdent pas d'emplacements de supports de données. Pour plus de renseignements sur les caractéristiques présentes sur votre modèle de console PLAYSTATION®3, consultez les instructions de celle-ci.

ENTAMER UNE PARTIE. Avant d'utiliser, lisez attentivement les instructions fournies avec la console PLAYSTATION®3. 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 Afro Samurai dans le lecteur de disques, l'étiquette vers le haut. Sélectionner l'icône pour Afro Samurai sous [Jeu] dans le menu principal de la console PLAYSTATION®3, puis appuyez sur . 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 sélectionner "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.

Utilisation de la SIXAXIS™ manette sans fil (pour la PLAYSTATION®3)



*Les touches L3 et R3 sont activées lorsque les manches à balai sont enfoncés.

NOTE: Pour utiliser la manette, il faut d'abord enregistrer ou "connecter" la manette avec la console PLAYSTATION®3 et assigner un numéro à la manette. Pour plus de détails, référez-vous aux instructions fournies avec le système.

DONNÉES SAUVEGARDÉES POUR LES LOGICIELS PLAYSTATION®3

Les données sauvegardées pour les logiciels PLAYSTATION®3 sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données sont sauvegardées sous "Utilitaire de parties sauvegardées" dans le menu du jeu.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE: Ce jeu possède la caractéristique de sauvegarde automatique. Les données de la partie sont sauvegardées automatiquement à certains moments. Ne coupez pas le courant tant que le témoin d'accès au Lecteur de disque dur clignote. Ne quittez pas le jeu et n'éteignez pas votre console tant que cette icône apparaît à l'écran.

COMMANDES DE BASE

Déplacer Afro	Joystick ique gauche
Contrôler la caméra.....	Joystick ique droite
Centrer la caméra	R3
Boussole Ninja Ninja.....	Bouton Bas du pavé directionnel
Attaque légère	□
Attaque brutale.....	△
Coup de pied	○
Saut.....	×
Course	R3 / R2
Surconcentration.....	L2 (si la jauge Concentration est pleine)
Concentration.....	L1 (maintenir enfoncé)
Parade	R1
Pause.....	▶ START
Menu Compétences	■ SELECT

MENU PRINCIPAL



CONTINUER

Continuer une partie enregistrée en repartant de votre dernier point de sauvegarde ou en sélectionnant un niveau terminé.

NOUVEAU JEU

Démarrer une nouvelle partie. Une fois la partie terminée, vous pourrez sélectionner le mode Difficile.

REMARQUE : vous devez disposer de plus de 700 Ko d'espace libre pour pouvoir créer un fichier de sauvegarde.

OPTIONS

Réglez le son, la luminosité, le mouvement de la caméra ou affichez vos statistiques.

TRÉSORS

Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous pourrez afficher les trésors que vous avez remportés tels que les films, les morceaux musicaux et les images.

REMARQUE : dans le jeu Afro Samurai, la progression est assurée via des points de sauvegarde. Lorsque vous atteignez un nouveau point de sauvegarde, le jeu est automatiquement sauvegardé. Un cercle rouge s'affiche alors dans le coin supérieur droit de l'écran. Il indique que vous avez passé un point de contrôle et que votre partie est enregistrée.

MENU PAUSE ET MENU COMPETENCES



MENU PAUSE

Vous pouvez reprendre la partie interrompue, revenir au menu principal et risquer de perdre la progression non enregistrée ou afficher le nombre de Souvenirs que vous avez rassemblés tout au long du jeu. Le menu Pause affiche également le niveau en cours.

MENU COMPÉTENCES

Le menu Compétences est divisé en cinq listes distinctes selon la fonction de la compétence. Les catégories disponibles sont les suivantes : Techniques en mode Concentration, Un peu de tout, Brutalité infernale, Rage et grandeur et Héritage paternel. Les techniques en mode Concentration sont des mouvements pouvant être réalisés lorsqu'Afro est concentré. Un peu de tout concerne essentiellement les attaques au pied, Brutalité infernale rassemble les combinaisons brutales, Rage et grandeur fait référence aux combinaisons légères tandis que Héritage paternel regroupe les attaques particulières obtenues lorsque le joueur rassemble cinq Souvenirs dans un seul niveau.

Les mouvements disponibles sont associés aux commandes permettant de les exécuter ainsi qu'à une vidéo d'exemple située à droite de l'écran. Les mouvements verrouillés sont masqués par une tache de peinture indiquant qu'ils ne peuvent pas être utilisés. Pour déverrouiller ces mouvements, vous devez battre vos ennemis et accéder à certains niveaux, progresser au fil du jeu ou rassembler les Souvenirs.

DIRIGER AFRO

RESTER EN VIE

Afro Samurai ne dispose pas d'un affichage standard. Au lieu des jauges de vie, des compteurs de combinaisons, des compteurs divers et des autres éléments encombrant l'écran, les informations nécessaires s'affichent sur le corps d'Afro ou de ses ennemis. Tandis qu'Afro subit des attaques, le contour du personnage devient rouge. Plus Afro est rouge, plus il est proche de la mort. Lorsqu'Afro est affaibli, restez à l'abri de ses ennemis. Afro récupérera des forces dès qu'il aura tué un ennemi ou frappé un ours.

TOUT LE MONDE MEURT

Même le Numéro 2 peut être mis à mal face à certains adversaires, surtout s'ils sont doués ou nombreux. Lorsque la jauge d'Afro est totalement épuisée, il meurt. Dans ce cas, vous revenez à votre dernier point de sauvegarde. Vous pouvez alors retenter l'expérience.

MANOEUVRES

Afro a soif de revanche. La plupart du temps, vous devrez donc vous battre contre vos ennemis. Afro passe d'une zone à une autre. Son principal objectif est d'anéantir ses ennemis. Utilisez le joystick gauche pour vous déplacer à l'écran. Le joystick droit vous permet de contrôler la caméra. Appuyez sur le joystick droit pour recentrer la caméra derrière Afro.

Appuyez sur **X** pour faire sauter Afro. Si Afro saute un surplomb, il s'accrochera à la saillie et se hissera. Afro courra si vous appuyez sur **R3** / **R2**. La course permet d'augmenter la vitesse de mouvement d'Afro. Il pourra ainsi échapper à ses ennemis le cas échéant.



Lorsqu'Afro arrive près d'une porte qui doit être ouverte, vous y verrez une étincelle en son centre. Appuyez sur **○** pour donner un coup de pied dans la porte et l'ouvrir. Lorsqu'Afro arrive à proximité d'un interrupteur placé en haut d'un mur, il devra sauter et l'attraper pour l'activer. Il devra donner un coup de pied dans les interrupteurs au sol pour les activer.



MOUVEMENTS AVANCES

Afro peut aussi courir sur certains murs. Pour ce faire, appuyez sur **X** pour sauter vers le mur. Afro pourra ainsi s'accrocher au mur et courir pendant un certain laps de temps. Afro peut sauter d'un mur à l'autre si vous appuyez sur le bouton **X** lorsque vous courez sur le mur. Il pourra ainsi atteindre des zones plus élevées ou plus éloignées. En sautant pour atteindre un poteau suspendu, Afro pourra accéder à de nouveaux espaces.



BOUSSELE NINJA NINJA

Si vous êtes perdu(e) en cours de partie, appuyez sur la touche Bas du pavé directionnel. Ninja Ninja apparaîtra dans un nuage de fumée et guidera Afro vers son objectif. Dès qu'Afro atteint la position de Ninja Ninja, il disparaîtra.

DEVENIR LE NUMÉRO UN



MANIER LE SABRE

Afro est un guerrier chevronné et un maître d'armes. Appuyez sur **□** pour effectuer une Attaque légère, **△** pour une Attaque brutale ou **○** pour donner un coup de pied. Réalisez ces attaques dans un ordre donné pour réaliser des combinaisons causant davantage de blessures à vos ennemis.

Plus vos combinaisons sont brutales, plus le sang coule. Les combinaisons les plus longues se terminent par un bain de sang et attribuent à Afro des Points de concentration. Une fois la combinaison terminée, le sang disparaît.

Appuyez sur **SELECT** pour afficher le menu Compétences d'Afro. Étudiez les combinaisons et les déplacements pour évoluer. Les déplacements sont triés en différentes sections. Défilez vers la gauche ou la droite pour afficher les autres sections.

Les ennemis d'Afro deviennent rouges lorsqu'ils subissent des attaques. Utilisez cet indicateur pour savoir quand vos ennemis sont proches de la mort. Dirigez vos attaques vers un petit groupe d'ennemis afin de les achever le plus rapidement possible.



RESTEZ CONCENTRE(E)

Le combat ne se limite pas à quelques coups de sabre au hasard. Afro peut se concentrer à un tel point que ses adversaires semblent se déplacer au ralenti, ce qui lui permet de les anéantir. Appuyez sur **□** pour qu'Afro réalise une Découpe mortelle horizontale, **△** lui permet d'effectuer une Découpe mortelle verticale, **○** lui permet de faucher ses ennemis tandis que **X** permet à Afro de sauter. Lorsque vous utilisez correctement les Découpes mortelles, vous gagnez un bonus et Afro gagne de l'expérience au combat. Cela lui permet notamment de récupérer la moitié des points de concentration qu'il a utilisés au cours du combat.

Afro est plus facile à contrôler lorsqu'il est concentré. Utilisez le bouton **ique gauche** tout en appuyant sur **X** en mode Concentration pour qu'Afro effectue un saut périlleux. Il passera ainsi par-dessus son ennemi et arrivera derrière lui ou sur le côté, évitant ainsi certaines attaques. Si vous maintenez **R1** et déplacez le joystick **ique gauche** en mode Concentration, Afro effectuera une roulade.

Les Découpes mortelles horizontales et verticales peuvent être fatales si elles sont correctement réalisées. Maintenez le bouton enfoncé lorsque vous attaquez pour qu'Afro fasse tourner son sabre. Une étincelle traversera le sabre sur toute sa longueur. Une fois qu'elle a atteint l'extrémité du sabre, relâchez le bouton. Afro fera tourner son sabre et tuera son ennemi.



Afro pourra effectuer les Découpes mortelles horizontales et verticales lorsqu'il est en mode Concentration. Déplacez le joystick **ique vers le haut** et vers le bas pour régler l'angle vertical. Déplacez-le vers la gauche ou vers la droite pour régler l'angle horizontal. Ce faisant, vous pourrez sélectionner la partie du corps que vous souhaitez attaquer.

Attention toutefois, certains ennemis s'écarteront et éviteront la Découpe mortelle verticale. Ils sauteront pour parer la Découpe mortelle horizontale. Face à certains ennemis plus résistants, vous devrez réaliser plusieurs attaques de ce style. Ces ennemis doivent être achevés autrement, par un balayage ou d'autres attaques avant de les rendre vulnérables aux Découpes mortelles. Essayez de réaliser des combinaisons à base de Découpes mortelles pour faire goûter à vos ennemis la puissance de votre lame. Vous pouvez aussi utiliser le joystick **ique gauche** pour réagir en cas d'esquive de votre adversaire.

DÉCOUPE DE BALLE/RENOI DE BALLE

Les ennemis d'Afro disposent d'armes des plus diverses : des sabres, des faux et même des fusils. Afro dispose de deux attaques spéciales contre les balles. Activez le mode Concentration lorsqu'une balle est tirée. Le temps ralentira et permettra à Afro de réaliser l'une des deux attaques.

Afro peut exécuter un Renvoi de balle s'il parvient à toucher la balle à l'aide de l'attaque Découpe mortelle horizontale. Lorsque l'étincelle atteint l'extrémité du sabre, relâchez le bouton . L'attaque Renvoi de balle permet de renvoyer la balle à son expéditeur, qui meurt instantanément. Vous pouvez réaliser des attaques de type Découpe de balle à l'aide d'une Découpe mortelle verticale. Appuyez sur  lorsque la balle vient vers vous et relâchez le bouton lorsque l'étincelle clignote à l'extrémité de votre sabre. Cette attaque réduira la balle en pièces et chacun de ces éléments causera des blessures aux ennemis à proximité.

SURCONCENTRATION

La surconcentration représente un niveau de concentration supérieur. Appuyez sur le bouton  pour activer la Surconcentration qui est en fait une version améliorée du mode Concentration. Afro ne devra plus effectuer d'attaques pour démembrer, couper en deux et décapiter ses ennemis. Un simple mouvement de sabre à l'aide du bouton  ou  lui permettra d'immédiatement venir à bout de son ennemi. Pour disposer de la Surconcentration, votre jauge de concentration doit être pleine.

Le pendentif accroché au sabre d'Afro brillera d'une lumière vive lorsqu'il peut activer la Surconcentration. Gardez un œil sur le pendentif d'Afro pour savoir quand vous pouvez exploiter cette compétence. Utilisez les combinaisons et les Découpes mortelles pour gagner des points de concentration.

FONDRE SUR SES ENNEMIS

Afro pourra fondre sur les ennemis vulnérables lorsque la situation se présente. Si vous réussissez à bloquer une attaque au sabre d'un ennemi ou si vous parvenez à l'étourdir, vous pourrez fondre sur lui. Ninja Ninja criera la plupart du temps lorsque vous pouvez attaquer. Appuyez sur  et maintenez le bouton enfoncé pour sauter sur votre ennemi. Vous atterrirez sur sa poitrine. De là, Afro pourra réaliser des attaques légères ou lourdes. Il pourra également jeter son ennemi au loin si vous orientez le joystickique gauche et appuyez sur . En mode Concentration, Afro peut fondre sur ses ennemis sans devoir au préalable bloquer leur attaque ou les étourdir.

POKER ANATOMIQUE

Le Poker anatomique est un jeu annexe qui, lorsque vous gagnez, vous rapporte des points de santé, de concentration et d'expérience supplémentaires. Le Poker anatomique est accessible tout au long du jeu Afro Samurai. Lorsque Ninja Ninja apparaît sur le champ de bataille, courez vers lui. Il disparaîtra alors et le Poker anatomique commencera.

Le Poker anatomique se joue avec trois cartes par main et un temps limite. Vous disposez d'un temps limite pour couper une jambe, un bras ou la tête des ennemis contre qui vous vous battez. Chaque jambe, bras ou tête représente une carte. Comme pour le poker traditionnel, si vous parvenez à découper vos ennemis et obtenez certaines combinaisons, vous gagnez. Si vous manquez une partie du corps, vous n'obtenez pas de carte.

La précision est importante dans le Poker anatomique étant donné que si vous coupez votre ennemi en deux ou lui enlevez son épaule, vous n'obtiendrez pas de points. Veillez à tailler vos ennemis en pièces proprement et précisément pour gagner.

AUGMENTER VOTRE PUISSANCE

PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Tandis que vous combattez, Afro gagne de l'expérience lorsqu'il bat ses ennemis. Une fois qu'il a atteint un certain niveau d'expérience, Afro passe au niveau supérieur. Le passage au niveau supérieur lui permet d'augmenter sa jauge de vie, sa concentration et de nouvelles compétences. Si vous effectuez certaines actions lorsque vous taillez vos ennemis en pièces, vous obtiendrez des points bonus. Vous passerez donc ainsi plus rapidement au niveau supérieur. Consultez le Menu Compétences pour connaître vos compétences. Appuyez sur  pour consulter la liste des mouvements d'Afro et découvrir les nouveautés.

Le pendentif d'Afro clignotera en rouge lorsqu'il gagne de l'expérience. Restez attentif !

SOUVENIRS

Cinq groupes de corbeaux sont répartis dans chaque niveau. Lorsque vous passez à proximité de ces corbeaux, ils clignotent et s'envolent. Afro obtient alors un Souvenir. Si vous obtenez les cinq Souvenirs d'un niveau, vous débloquerez de nouveaux mouvements pour le mode Héritage paternel. Ces mouvements sont des compétences enseignées par le père d'Afro avant sa mort.

Les corbeaux se dissimulent dans le décor ou sur des chemins de traverse, parfois même sur votre itinéraire dans un niveau. Veillez à explorer chaque niveau avec soin pour trouver les cinq groupes et permettre à Afro d'obtenir de nouveaux mouvements.

LES OURS D'OTSURU

Les Ours d'Otsuru se cachent dans chaque niveau. Lorsque vous trouvez un ours, taillez-le en pièces. Les jauges de santé et de concentration d'Afro seront ainsi à leur niveau maximal. Utilisez-les lorsque votre jauge de santé est à un niveau bas ou lorsque vous avez besoin de davantage de concentration.

PERSONNAGES

AFRO SAMURAI

"Où est le Numéro 1 ?"

Seul le guerrier portant le bandeau Numéro 2 a le droit de défier le Numéro 1. C'est seulement lorsqu'il sera en possession du bandeau Numéro 1 qu'il deviendra un dieu... Du moins, c'est ce que raconte la légende. Afro Samurai cherche à obtenir le bandeau Numéro 1 non pas pour la gloire, mais pour se venger, car le plus grand guerrier au monde est aussi celui qui a tué son père.

Pourchassé par tous ceux qui veulent voler les pouvoirs du bandeau Numéro 1 et par le souvenir de ceux qu'il a trahis et anéantis pour devenir le Numéro 2, Afro n'a de cesse que d'atteindre son objectif. Si le Numéro 1 est proche des cieux, le Numéro 2 est véritablement aux portes de l'Enfer.

NINJA NINJA

"Tu penses à ton paternel, hein ? Quelle partie exactement ? Sa tête ou son corps ?"

Le messager d'Afro avec son baratin habituel et son débit d'idioties. Ninja Ninja accompagne Afro dans sa recherche de Justice. Ninja Ninja est une force de la nature : il est machiavélique, à cran et dangereusement irresponsable. Lorsqu'arrivent les problèmes, il disparaît en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Il est parfois difficile de savoir si Ninja Ninja est un allié ou un ennemi.

LE PÈRE D'AFRO

"Attends ici, fils. Ce sera bientôt terminé..."

L'ancien Numéro 1. L'on peut y voir l'homme de bien qu'Afro serait devenu si Justice n'était pas intervenu.

JUSTICE

"Défie-moi lorsque tu seras prêt à affronter un dieu !"

L'homme qui a tué le père d'Afro et est ainsi devenu le Numéro 1 : un dieu sur terre. Monstrueux malgré son charisme apparent, Justice est l'élément déclencheur de l'odyssée d'Afro et de sa soif de vengeance. Par un simple acte de violence, Justice a causé la douleur, le ressentiment et la mort dans un monde sur lequel il règne tel un dieu.

LE MAÎTRE DE SABRE

"Voici le monde tel que tu l'as créé.
Répond-il à tes attentes ?"

Après la mort de son père, Afro est recueilli par le maître de l'École du Sabre. Il apprend le désir d'Afro de poursuivre le meurtrier de son père et tente de le convaincre d'opter pour une vie rangée. Il est ainsi à l'origine d'un conflit qui amènera Afro à aller plus loin sur la voie de la vengeance.

JINNO

"Afro... Qu'as-tu fait ?"

Le plus éminent élève de l'École du Sabre. Il est un modèle pour la plupart des autres élèves. Il est l'image même de la loyauté et considère Afro comme son frère. C'est aussi sa faille. Il protège Afro tandis qu'il essaie d'obtenir le bandeau Numéro 2 et risque ainsi la vie de tous à l'École du Sabre.

OTSURU

"Afro, J'ai quelque chose pour toi..."

Comme tous les autres enfants confiés aux bons soins du Maître de Sabre, Otsuru est orpheline. Elle tient à Jinno autant qu'à ses peluches, mais c'est sans doute Afro qu'elle idolâtre vraiment.

LE DAIMYO

"Que cherches-tu, Afro Samurai...?"

Administrateur de la région où se trouve l'École du Sabre, le Daimyo est un personnage d'une grande richesse et suffisamment influent pour faire ce qu'il lui plaît sans poser de questions. Ses conseillers se plient toujours à ces exigences et font en sorte de réparer les dégâts causés par ses caprices. Le Daimyo est incapable de savoir où se situe la limite de l'excès. De plus, il est l'un de ces pragmatistes qui considèrent que l'action prévaut sur l'intention.

OKIKU

"Tes rêves sont si tristes..."

Okiku est une tisserande au passé obscur. Elle vit en exil à proximité d'une plantation de bambous dans une vallée lointaine. Tandis qu'elle s'occupe d'Afro, elle découvre en lui un esprit qui laisse entrevoir une chance de rédemption. Okiku est belle comme un coucher de soleil en automne, mais elle est aussi remplie de tristesse. Et comme pour le coucher de soleil, les ténèbres ne sont jamais bien loin.

LES SEPT SANS AME

"Afro Samurai ! Tu as quelque chose qui nous appartient..."

Les Sept Sans Ame sont un groupe de moines assassins pensant qu'eux seuls ont le droit de porter le bandeau Numéro 1 et de régner sur la terre comme des dieux. Ils exploitent les nombreuses ressources à leur disposition pour tuer Afro et récupérer le bandeau Numéro 2.

KUMA

"Qui... suis-je ?"

Les voyageurs racontent l'histoire d'un homme-ours mystérieux qui hanterait les environs de la grande porte rouge située sur le Mont Shumi. Le vent se fait l'écho de la plainte de Kuma. Tous ceux qui souhaitent franchir la porte doivent d'abord répondre à l'énigme de l'homme-ours: "Qui... suis-je ?".

Kuma ne se souvient pas de qui il a été, mais sa force ne fait aucun doute. Son seul souvenir est profondément enfoui dans sa mémoire : l'image d'une petite fille et de son ours en peluche.

CREDITS

AFRO SAMURAI DEVELOPMENT TEAM

Senior Producer
Dave Robinson

Associate Producer
Chester Vergara

Lead Programmer
Daniel Chan

**Gameplay Lead
Programmer**
Masaki Nomura

Programmers
Adrian Longland
David Bennett
Gregg Tavares
Justin Pease
Meilin Wong
Min-Chuan Tsai
Sean Chu
Steven Woo

**Central Technology
Group**
Hiroyuki Kobota
Amit Bakshi
Kartik Saranathan
Todd Growney

NBGI Programmer
Shinobu Nimura
Takashi Koshigoe
Ken Shinoda
Sangbae Nam

Release Engineer
Andrew Reynolds
Jeffrey Crenshaw

Art Director
Hoang Nguyen

Art Lead
Bryan Johnston

**Initial Concept/Art
Direction**
Duke Mighten,
Mighten Ink

**Game Director/Story
& Script**
Paul Gardner

Concept Artists
Khari Evans

Juhan Lee
Daeyong Oh
Paul Sullivan

Calligraphy
Ichiro Kumiji

Character Artists
Damian Kim
Kyoan Lee
Josh Tiefer

Animation Lead
Alexander
Omlansky

Animators
Atsushi Saito
Bill Van Ness
Hisato Tokumaru
James Clark
Jason Han
Seung Yeo

**Additional
Animations**
Jimmy Eu
Seung Hoo
Sonny Santa Maria

Level Lead
Tim Tao

Level Artists
Hiroshi Nishiyama
Junghyun Kim
Nathan Choi
Soosha Kim
Sungjoo Yong
Troi

Technical Art Leads
Russell Campbell
Tyron Depts

Special FX Lead
Hyung Kim

Lighting Artist
Hakjoon Lee

Design Lead
Asahiko Kikuchi

Combat Lead
Paul Guirao

Designers
Alan Hopkins
Cory Cartwright

Daryle Tumacder
Gene Bang
Patrick Santiago
Robert Cogburn

Additional Designers
Keith Parker
Mark Sau
Monty Oum

Lead Audio Designer
Cole Harris

Audio Designer
Alex Vaughan

Voice Cast
Samuel L. Jackson -
Afro Samurai /
Ninja Ninja
Kelly Hu - Okiku /
Osachi
Ron Perlman - Justice
S. Scott Bullock -
Daruman/Assassin
Terrence "T.C." Carson -
Sword Master/Assassin
John Di Maggio -
Brother #2 / Giant
Greg Eagles - Afro's
Father / Assassin
John Kassir - Soshun
/ Bunraku Narrator /
Hanjiro
Phil LaMarr - Brother 1
/ Brother 3 / Teen Afro
Samurai
Yuri Lowenthal - Jinno
/ Kuma
Lexi Jourden - Otsuru
Morgan Sheppard -
Daimyo / Assassin
Khari Wahlgren - Young
Afro Samurai / Beautiful
Assassin
Mary Elizabeth
McGlynn - The Polecats

Music Supervisor
The RZA

Sound / Music
Howard Drossin

Technicolor
Studiopolis
Justin Moses/
Bridgeside
Fouchemuzik

Yo Eleven Productions
**NAMCO BANDAI Games
America Inc.**

President & CEO
Genichi Ito

Executive VP & COO
Makoto Iwai

Senior VP & CFO
Shuji Nakata

VP of Development
Roger Hector

Executive Producer
Mike Morishita

Technical Director
Russell Shiffer

**Executive VP Sales &
Marketing**
Andrew Lechuk

**Director of Marketing
& PR**
Todd Thorson

**Senior Product
Marketing Manager**
Dennis Lee

Senior Brand Manager
Alain Mazer

Marketing Coordinator
Scott Hartz

**Senior Public Relations
Manager**
Arne Cua-Pedroso

**Creative Services
Manager**
Michi Wang

Senior Graphic Designer
Corey Vy Tran

Video Editor
Keisuke Kumiji

Marketing Translator
Chiemi Kuroyangi

Director of Sales
Chris Lee

32



ONE BROTHER, ONE PATH
One thousand deaths

AFRO SAMURAI RESURRECTION

OWN IT ON DVD AND BLU-RAY
FEBRUARY 3, 2009

DOWNLOAD EPISODES NOW
ON PLAYSTATION NETWORK



PlayStation Network



©TAKASHI OKAZAKI, SONZO/GCH. Licensed by Funimation Productions, Ltd. All Rights Reserved. "Funimation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment, Inc.



AFROSAMURAI.COM

The North American Manga debut by the creator of the hit Spike TV anime!



Afro Samurai, Vol. 1

AVAILABLE NOW • 978-0-7653-2123-7

Afro Samurai, Vol. 2

FEBRUARY 2009 • 978-0-7653-2239-5

Story and art by Takashi Okazaki

“Stylistically this is a slick manga: the fight sequences are smooth flowing, gritty, and over the top. Fans of the anime series will appreciate reading this different version of the same story.”

—ICv2.com

A Tor/Seven Seas® Paperback

www.gomanga.com/manga/afrosamurai.php

<http://us.macmillan.com/afrosamuravol1>

In the futuristic yet feudal world of *Afro Samurai*, people wield cellphones and katanas, cyborgs battle ninjas, and blood flows freely. However, there is a fixed rule: The Number One warrior has nearly unlimited power and only the Number Two warrior can formally challenge Number One, currently a man named Justice. Many years ago, Justice killed Afro's father to gain that title. Set on a path of revenge, Afro has assumed the title of Number Two. He is ready to become Number One. But so are the many assassins who are out for Afro's blood...

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@namcobandai.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.namcobandai.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.

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 comme 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 valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

“PLASTINATION” is a registered trademark and “PSP” is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. SIXAXIS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 Sony Computer Entertainment Inc.

NAMCO BANDAI Games America Inc. 4555 Great America Parkway, Suite 201, Santa Clara, CA 95054

Afro Samurai® & © 2006 TAKASHI OKAZAKI, CONZO / SAMURAI PROJECT Program © 2008 NAMCO BANDAI Games America Inc. SURGE is a trademark of NAMCO BANDAI Games America Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Games Tools, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM