

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.



Licensed by



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2009 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

- 4 INTRODUCTION**
- 5 STARTING TO ROCK**
 - 5 COMPLETE CONTROLS**
- 6 LEARNING TO ROCK**
 - 6 TRAINING**
- 7 PLAYING THE GAME**
 - 7 THE BASICS**
 - 9 THE GAME SCREEN**
- 14 GAME MODES**
 - 14 PLAY NOW**
 - 15 CAREER**
 - 16 TRAINING**
- 17 CUSTOMIZE**
 - 17 BAND DETAILS**
 - 17 BAND MEMBERS**
 - 17 OPTIONS**
- 18 MULTIPLAYER**
 - 18 2-4 PLAYER COOPERATIVE PLAY**
 - 19 2 PLAYER COMPETITIVE PLAY**
 - 19 HOSTING A SESSION**
 - 19 JOINING A SESSION**
- 20 SONG CREDITS**
- 24 LIMITED 90-DAY WARRANTY**

INTRODUCTION

It's time to get the band together and hit the stage for a whole new *Rock Band*® experience. Take the whole band with you in *Rock Band*® 3 and tour the world anywhere you can rock out on your Nintendo DS™.

In addition to 25 songs tailored for play on the Nintendo DS, *Rock Band*® 3 includes these exciting features, modes, and experiences:

- Start a Band** Discover songs and travel the world by progressing your band from small café shows to sold-out stadiums.
- Be the Band** Play all four instruments in every song including the all-new Keys instrument.
- Train Hard** Playing on the Nintendo DS system is different from playing a *Rock Band*® 3 instrument. Learn how to rock with all five instruments through easy-to-follow tutorials.
- Grow your Fan Base** Dominate the music scene by taking on challenges and completing goals to grow your band's fan base.
- Become a Pro** If you have what it takes, try the all-new Pro Mode where you may switch freely between all instrument tracks to keep the crowd meter alive.
- Play with Friends** Invite others to join your group for co-op gameplay or prepare for a battle of the bands in competitive multiplayer.

STARTING TO ROCK

COMPLETE CONTROLS

MENU NAVIGATION

Navigate Menus	+Control Pad
Confirm	A Button
Back/Cancel	B Button

PLAYING INSTRUMENTS

Even though you'll take command of five different instruments at once, the controls for all of them are the same.

Move to left track	L Button
Move to right track	R Button
Capture red note	+Control Pad left
Capture yellow note	+Control Pad up
Capture green note	X Button
Capture blue note	A Button
Activate Overdrive	Sing into the microphone/ B Button/+Control Pad down
Pause game	START

NOTE: Multiple control options are available if these defaults aren't your style. Visit the Gameplay section in the Options Menu for more pre-configured control set-ups.

LEARNING TO ROCK

TRAINING

Whether you're a seasoned musician or this is your first time on stage, *Rock Band*® 3 plays differently than you're probably used to. Luckily, there are two training modes to help. Select PRACTICE to play without worrying about failing, and select TUTORIALS to receive tips on how to better your skills. Once you've finished these modes, you'll know exactly how to properly rock on the go, or you'll at least have the basics.

www.rockband.com

www.facebook.com/RockBand

www.twitter.com/RockBand

PLAYING THE GAME

As you'll quickly discover, playing *Rock Band*® 3 on the Nintendo DS is different from playing *Rock Band* on a console.

THE BASICS

Instead of sticking to just one instrument, *Rock Band*® 3 lets you control all of them, so you'll have to constantly switch between them to keep the song going. Even the kings and queens of rock had to walk before they could run, though, so learn like they did: one piece at a time.

Rock Band® 3 offers a full band complement at once, and all four instruments' tracks are on the screen together. From left to right, there's Bass, Drums, Vocals, and Guitar/Keys. All instruments in *Rock Band*® 3 have four notes: red, yellow, green, and blue. To play a note, press the corresponding button as the note crosses the target. Remember, you can only play one instrument at a time. In order to keep the crowd excited, play a phrase of music on one instrument before moving on to the next.

NOTE: Guitars and Keys are combined on one track. During the keyboard sections of songs, the Guitar track automatically switches to become the Keys track.

PRO MODE

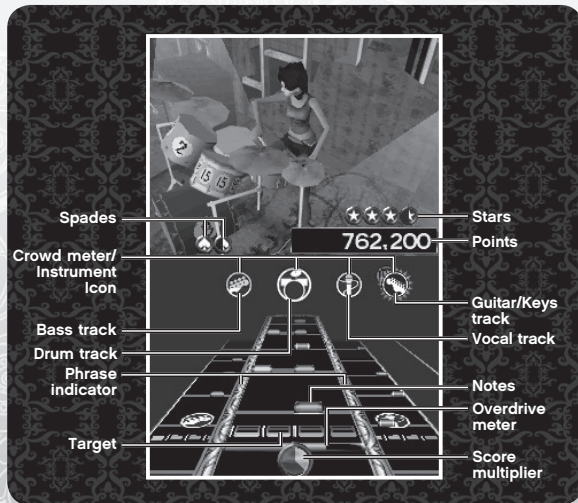
If you are thinking about leaving Normal behind and jumping into Pro Mode, there are a few differences you'll want to note. For one, there are no phrases in Pro Mode. It's up to you to judge when to move from instrument to instrument. Secondly, when you gain a streak, you aren't told where to move next for a multiplier. Instead, the notes dim, giving you time to easily move to a different track.

Lastly, if you play well enough, the instrument you are using will play on its own for a while. You can tell when you've reached this sweet spot when a blue strip appears on the track.

Think you're ready to go pro?

THE GAME SCREEN

Everything you need to put on an epic rock show is in the *Rock Band*® 3 main game screen. Be sure to familiarize yourself with the locations of all the proper info; nobody likes having the rock stop prematurely.



TRACKS

Every song is broken down into individual instrument tracks that must be captured a few measures at a time before moving on to the next. By playing a phrase (every note in 2 measures), you'll lock it in for a little while. When you lock a phrase, that's your chance to move onto the next one. By chaining together phrase captures, you can build your combo multiplier and get into a band groove. You will keep the music going uninterrupted, which is exactly what the crowd wants. Use the corresponding note buttons to complete phrases, then tap the **L** or **R** Button to switch to adjacent tracks. Keep a lookout for streak markers that indicate your next streak multiplier on nearby tracks.

NOTES

Just hitting the notes in sequence is well and good, but the notes themselves come in more than just their basic forms.

Normal Notes These are the key to capturing a phrase. Simply tap the proper button when they cross the target at the bottom of the screen to capture them.

Chords Chords are two notes that must be played at the same exact time.

Sustained Notes These must be captured by pressing and holding the corresponding button until the entire note is finished. Make sure to sustain the note all the way as it will earn you extra points.

Energy Notes These glow and must be played in their entirety to fill a portion of the energy meter. If you miss one, you'll have to wait until another set comes along to try again.

PHRASES

Phrases are marked by the phrase indicator. All of the notes inside the indicator are a phrase. Simply play all of the notes in a phrase, and you'll see that the instrument is "charged up" for a while. It will play on its own, allowing you to switch to another instrument. The idea here is that you play a phrase on the first instrument, then move to another instrument track, and so on. Keep this up for the whole song, and the crowd will love you. Oh, and don't worry - if you mess up, the Indicator will slide to the next available phrase, letting you know exactly how long you'll need to keep playing before moving on to the next track.

POINTS

Your performance across all instruments is constantly being tallied, indicated by the almighty score. The more notes you can combo into phrases, and phrases into streaks, the higher your multiplier will grow, but just playing those notes isn't enough. You've got to transition smoothly between instruments by switching tracks to keep your multiplier going.

Remember that hitting all energy notes will add some juice to your energy meter and if you deploy Overdrive your multiplier will be doubled (up to a max of 11), meaning even more points.

THE CROWD METER

The measure of just how much rocking you're actually doing is shown inside of the instrument icons along the top of the tracks. The crowd meter determines the individual health of each instrument track. If your instrument icon has a blue glow/halo, the crowd is totally rocking out and digging your style. When this happens in Normal mode, your track is locked and it's time to move to another instrument. In Pro Mode, the instrument can play by itself for a short time, meaning you can miss several notes before it counts against you.

As the instrument icon starts to fill with orange, you are starting to lose the crowd and need to pick up some notes quickly. If the instrument icon starts to fill with red, you run the risk of failing the instrument and losing the track.

SOLOS

Ah, the point in any song where an instrument—and the person playing it—is allowed to shine. Some songs have one or more solos to play. When a solo begins, you'll be moved to the solo instrument. The solo instrument's track turns blue, and the Solo Indicator appears.

When you play a solo, you don't have to worry about how well any other instrument is doing. The crowd is focused only on the instrument you're playing. In solos, missing notes will make the crowd lose interest, but playing notes correctly will earn you bonus points. The catch is that most solos have lots more notes to play.

OVERDRIVE

Energy lets you save failed instrument tracks, rack up loads of points, and make the crowd go wild, but it's as much an art as a science, and timing is key. Build up your energy by playing sets of glowing energy notes. When you hit all the notes in the set, your energy meter will bank all the energy stored in that Overdrive sequence. Once your energy meter is half full, you're ready to unleash Overdrive; simply press the Overdrive button or sing into the mic to double your score multiplier or save an ailing bandmate.

NOTE: If you are playing Competitive Multiplayer, use Overdrive to bump your opponent off your instrument track.

SAVING BANDMATES

If a bandmate has failed, you're at risk of losing the crowd. Save the bandmate right away by using Overdrive. The crowd won't go into a frenzy when you're picking up one of the other instruments' slack, though, so it's smart to kick it into Overdrive before a bandmate fails. Bear this in mind, however: you only have two chances to save bandmates who have failed. With the third failure, the whole band will fail, no matter how well the rest of the band is playing.

WORK THE CROWD

If no bandmates need saving, Overdrive will work the crowd into a frothing mass of excitement and double your score multiplier. Plus, every note you play will make the crowd go wild.

If you weren't doing so well before, you'll recover in seconds, and if the crowd already loved your performance, your score will skyrocket. And who doesn't want a sky-high score and throngs of rabid onlookers?

GAME MODES

PLAY NOW

Ready to jump onstage and start rocking? Select **PLAY NOW** from the Main Menu and choose one of the three game modes to kick-start your domination of the music world.

QUICKPLAY

If you want to start playing immediately, jump into Quickplay and simply select the song you want to play from the Select Song menu. If you want to create a Setlist, press the **X** Button and create your ultimate jam session.

PARTY SHUFFLE

In Party Shuffle, your band is supplying the non-stop entertainment. You must play what the crowd demands in a continuous stream of party requests. Test your skills against the variety of *Rock Band*® 3 songs in order to keep the party going.

ROAD CHALLENGES

Load up the van and journey across the globe for a series of intense Road Challenges. Each Road Challenge asks your band to play each song in a unique way in order to gain more fans. This will enable your band to travel to new destinations and gain fans across the globe.

CAREER

The Career is where all long-term progress in *Rock Band*® 3 happens. Everything you do with your band is tracked in Career. Work on a challenge to tackle new gameplay, perform a single in Quickplay, or fine-tune your skills in Practice. No matter what mode you play, you can work toward goals that unlock rewards and increase your overall fame and status. Every goal you complete unlocks either new clothing, hairstyles, or instruments; it's all the benefits of being a manager without the damage to your wallet. Enter Tour, Skill, or Song to check out any of the available goals.

Tour

Tour Goals are all about setting new milestones for your band. Complete Road Challenges and continue to customize your band to complete these goals.

Skill

Make your way from a garage band chump to rock legend in order to unlock these goals. Skill is all about mastering the instruments and never missing a beat.

Song

Song Goals focus on perfecting each of the songs in your band's setlist. Achieve these goals in order to master the ultimate arsenal of rock songs.

TRAINING

Everyone knows that it's a long way to the top if you want to create the ultimate rock band. Access the Training menu to sharpen your skills with Tutorials or Practice.

TUTORIALS

Whether this is your first time playing *Rock Band* or not, it's always wise to brush up on your skills. Visit the Tutorials menu to play through interactive lessons that teach you the basics of the game. It won't make you an instant rock star, but it will set you on the right path.

PRACTICE

No amount of hype or hair spray is going to make you a rock star; you'll have to practice to earn fans' love. Enter the Practice mode to play any song without the fear of failing or letting down your fans.

CUSTOMIZE

Head on over to the Customize menu and make your band yours by dressing up your bandmates and choosing the ultimate band logo and name; you might even complete a Goal! You can also access the Options menu to change game settings to your preferred liking.

BAND DETAILS

Increase your band's recognition with an awesome Band Name and Band Logo. Use the Band Details menu to craft the ultimate moniker and select from one of many killer Band Logos.

BAND MEMBERS

You're the bandleader. Customize each of your Band Members by switching up their names, appearances, and clothes. No one's going to hit the stage without you giving him or her the proper stage name and look.

OPTIONS

Get under the hood a little and tweak things to your liking, from being able to set your microphone sensitivity to having the tracks wrap back around for those that would rather just switch between them in sequence. If the controls aren't quite your thing in their default layout, try a few alternates. You can't properly rock out if you're fumbling with your instruments, right?

GAMEPLAY

Visit the Gameplay menu to switch control styles and turn ON or OFF Track Wrap and Auto-Repeat. You may also start fresh and choose to DELETE SAVED DATA from this menu.

AUDIO

Access the Audio menu to adjust SFX Volume and Microphone Sensitivity as well as test your mic to make sure that your band equipment is in working condition.

CREDITS

Select CREDITS to view the awesome road crew that created this epic portable experience.

MULTIPLAYER

Grab some friends to form the ultimate supergroup or pit your skills against each other in an epic battle of the bands.

2-4 PLAYER COOPERATIVE PLAY

Cooperative play lets you gather your friends and work together to put on the greatest rock show of all time. Each player controls an individual instrument for the duration of the song, meaning you won't be able to switch instruments. If one member of the band is proving to be a weak link, you will have to save him with the all-mighty Overdrive ability. Work together to build up your streaks and trigger Overdrives together to drive the crowd wild.

2 PLAYER COMPETITIVE PLAY

Competitive play lets you determine whose skills reign supreme in a 2-player battle of the bands. Pick a song and compete for the highest score. Earn points just like you do in Normal Mode. Capture tracks to increase your multiplier, switch tracks to keep your streak going. But watch out, get on the same track with your opponent and you'll start a Track Challenge. Now it's a competition to see who can hit the most notes perfectly with the winner earning all the rewards. Use your Overdrive to bump your opponent off the track at the right moment, and steal away their high score streak.

HOSTING A SESSION

To start a multiplayer jam session, select HOST GAME from the Multiplayer menu. Select the game mode you wish to play and then wait for your other band members or competitor to join up. Once everyone has joined, proceed with selecting songs and instruments as you would in single player mode.

JOINING A SESSION

To join a multiplayer game, select JOIN GAME. Join an open game from the Available Games menu and get ready to rock. Once the song has been selected, pick your instrument of choice if you are playing cooperative or get ready to shred furiously if you are going competitive.

SONG CREDITS

"Rock Lobster" as performed by the B-52s courtesy of Island Records, Inc. under license from Universal Music Enterprises. Courtesy of Warner Bros. Records Inc. By arrangement with Warner Music Group Videogame Licensing
Written by Ricky Wilson, Cynthia Wilson, Keith Strickland, Fred Schneider and Kate Pierson
Published by Emi April Music Inc. (ASCAP) and EMI Blackwood Music Inc. (BMI), Distilled Music

"Just Like Heaven" as performed by The Cure courtesy of Elektra Entertainment Group. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Courtesy of Fiction Records/Polydor Limited under license from Universal Music Enterprises
Written by Simon Gallup, Robert Smith, Porl Thompson, Laurence Tolhurst, and Boris Williams
Published by Fiction Songs Ltd., Universal - MGB Songs (ASCAP)

"China Grove" as performed by the Doobie Brothers courtesy of Warner Bros. Records. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Written by Tom Johnston
Published by Warner/Chappell Music, Inc. (renewed) Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI)

"Break on Through (To the Other Side)" as performed by The Doors courtesy of Elektra Entertainment Group. By arrangement with Warner Music Group Videogame Licensing
Written by The Doors
Published by Doors Music Company

"Midlife Crisis" as performed by Faith No More courtesy of London - Sire Records Ltd. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Written by Bill Gould, Michael Bordin, Roddy Bottum, Michael Patton and James Martin
Published by Big Thrilling/Vomit God Music (ASCAP)

"Cold as Ice" as performed by Foreigner courtesy of Atlantic Recording Corp. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Written by Mick Jones and Louis Grammatico
Published by Somerset Songs Publishing, Inc.

"Oh My God" as performed by Ida Maria courtesy of The Island Def Jam Music Group under license from Universal Music Enterprises
Written by Ida Sivertsen
Published by EMI Blackwood Music Inc. (BMI)

"Need You Tonight" as performed by INXS courtesy of Atlantic Recording Company. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing. Courtesy of Warner/Chappell Music
Written by Andrew Farriss and Michael Hutchence
Published by Warner/Chappell Music, Inc. Chardonay Investments LTD. (APRA) & XL Publishing Pty LTD. (APRA) WB Music Corp. (ASCAP)

"Been Caught Stealing" as performed by Jane's Addiction courtesy of Warner Bros. Records Inc. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Written by Eric Avery, Perry Farrell, David Navarro, and Stephen Perkins
Published by Orange Bubbly Stuff Music Embryotic Music (BMI), I'll Hit You Back Music (BMI), Swizzlestick Music (BMI), Irving Music, Inc. (BMI)

"Crosstown Traffic" as performed by Jimi Hendrix courtesy of Experience Hendrix LLC/MCA Records under license from Universal Music Enterprises
Written by Jimi Hendrix
Published by Experience Hendrix, L.L.C.

"I Love Rock N Roll" as performed by Joan Jett and The Blackhearts courtesy of Blackheart Records Group
Written by Alan Merrill and Jake Hooker
Published by Finchley Music Corporation

"Combat Baby" as performed by Metric courtesy of Everloving Records / Rhino Independent. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Written by Emily Haines and James Shaw
Published by Chrysalis Music (ASCAP)

"Sister Christian" as performed by Night Ranger courtesy of Geffen Records under license from Universal Music Enterprises
Written by Kelly Keagy
Published by Figs. D Music (BMI) & Rough Play Music (BMI) c/o The Bicycle Music Company

"Crazy Train" as performed by Ozzy Osbourne courtesy of Epic Records
Written by Osbourne, Rhoads, and Daisley
Published by Blizzard Music Limited

"Misery Business" as performed by Paramore courtesy of Atlantic Recording Corp. / Fueled By Ramen. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
Written by Josh Farro and Hayley Williams
Published by Warner/Chappell Music, Inc. WB Music Corp. (ASCAP), But Father, I Just Want To Sing Music (ASCAP), FBR Music (ASCAP) and Josh's Music (ASCAP)

"Lasso" as performed by Phoenix courtesy of Glassnote Records
Written by Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai, Thomas Croquet, and Frederic Moulin
Published by Ghettablaster S.A.R.L. administered by Kobalt Music Publishing America, Inc.

"Bohemian Rhapsody" as performed by Queen licensed courtesy of Queen Productions Limited/EMI Records Ltd./Hollywood Records

Written by Freddie Mercury

Published by Glenwood Music Corp. (ASCAP)

"Portions for Foxes" as performed by Rilo Kiley courtesy of Warner Bros. Records.

Written by Jenny Lewis and Blake Sennett

Published by Deprecious Music (BMI) Wonderful Pony Music (BMI) Big Blue Boat Music (BMI) BB Lindstrom (BMI). By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"The Look" as performed by Roxette courtesy of EMI Music Sweden, AB

Written by Per Hakan Gessle

Published by Jimmy Fun Music, Sony/ATV Melody

"Walking on the Sun" as performed by Smash Mouth courtesy of Interscope Records under license from Universal Music Enterprises

Written by Gregory Camp, Paul Delisle, Steven Harwell, and Kevin Iannello

Published by Warner/Chappell Music, Inc. Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI) Squish Moth Music (BMI)

"Humanoid" as performed by Tokio Hotel courtesy of Interscope Records under license from Universal Music Enterprises

Music by Patrick Benzner, David Jost, Dave Roth and Tom Kaulitz. Words by Patrick Benzner, David Jost, Dave Roth and Bill Kaulitz

Published by Benzner Publishing, Emma's Park Music, Jost Music Publishing, Edition Hotelbar, Kobalt Music Publishing America, Inc.

"Get Free" as performed by The Vines courtesy of Capitol Records. Under license from EMI Film & Television Music

Written by Craig Nicholls

Published by Mushroom Music Pty. Ltd. (APRA) Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP), Ivy Leag, Sony/ATV Music Publishing LLC

"The Hardest Button to Button" as performed by The White Stripes courtesy of Third Man Records/XL Recordings

Written by Jack White III

Published by Peppermint Stripe Music

"Here I Go Again" as performed by Whitesnake courtesy of Geffen Records under license from Universal Music Enterprises

Written by David Coverdale and Bernie Marsden

Published by Warner/Chappell Music, Inc. C.C. Songs LTD. (PRS) WB Music Corp., EMI Virgin Songs, Inc. d/b/a EMI Longitude Music (BMI)

"Roundabout" as performed by Yes courtesy of Atlantic Recording Company. By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

Written by Jon Anderson and Steve Howe

Published by Topographic Music Ltd. (ASCAP), WB Music Corp.

"Simpleton" as performed by The Acrobats courtesy of Susspool Records

Written by C. Wissmuller and D. Sussmann

© 2010 The Acrobats (BMI)

"Here Comes the Guns" as performed by Choo Choo la Rouge courtesy of KIAM Records

Written by Vincent Scorziello, Chris Lynch, and Jon Langmead

© 2009 Choo Choo la Rouge (BMI)

"Everything I Hate About Myself" as performed by Death of the Cool

Written by Izzy Maxwell

© 2010 Izzy Maxwell

"More" as performed by Down June

Written by Kristin Clow Sawyer

© 2006 Down June

"Buried Alive" as performed by The Holepunch Generation courtesy of Audiobulb Records

Written by Patrick Balthrop

© 2010 Audiobulb Records

"Love and Tonic" as performed by Milquetoast & Co.

Written by James McAndrew, Robin Ryczek, Bill Whitney, Joe Mageary, and Francis Quinn

© 2010 Milquetoast & Co. (BMI)

"Flytrap" as performed by Spirit Kid courtesy of RPL Audio

Written by Emeen Zarookian

© 2010 EZ Beats

"If I Could Lose You" as performed by Spirit Kid courtesy of RPL Audio

Written by Emeen Zarookian

© 2010 EZ Beats

Development tools and related technology provided under license from CRI Middleware, Inc. © 2010 CRI Middleware, Inc. All rights reserved.

Harmonix, Rock Band, Rock Band 2 and Rock Band 3 and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc., an MTV Networks company. MTV, MTV Games and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY INFORMATION

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions: US 1 (650) 628-1001

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved.

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://support.ea.com>.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at US 1 (650) 628-1001.

No hints or codes are available from Technical Support.

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753

© 2010 Harmonix Music Systems, Inc. All rights reserved. Rock Band 3 developed by Harmonix. Covered by U.S. Patents 6,429,863, 6,482,087 and Patent No. EP1257996. US and European patent applications pending.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

convulsions	tics oculaires ou musculaires	troubles de la vue
mouvements involontaires	perte de conscience	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 - Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 - Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 - Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 - Jouez dans une pièce bien éclairée.
 - Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Informations légales importantes

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de «sauvegarde» ou d'«archivage» ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.



Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS™.



2-4 Jeu sans fil DS multijoueurs

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL LORSQUE CHAQUE APPAREIL DS CONTIENT UNE CARTE DE JEU.

Mise en garde - Utilisation du stylet

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.



SOUS LICENCE DE



NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2009 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

- 30 INTRODUCTION**
- 31 LA BASE DU ROCK**
 - 31 LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES
- 32 L'APPRENTISSAGE DU ROCK**
 - 32 RÉPÉTITIONS
- 32 COMMENT JOUER**
 - 33 LES RUDIMENTS
 - 34 ÉCRAN DE JEU
- 40 MODES DE JEU**
 - 40 JOUER IMMÉDIATEMENT
 - 41 CARRIÈRE
 - 42 RÉPÉTITIONS
- 43 PERSONNALISATION**
 - 43 INFOS GROUPE
 - 43 MEMBRES DU GROUPE
 - 44 OPTIONS
- 45 MULTIJOUEUR**
 - 45 JEU EN COOPÉRATION DE 2 À 4 JOUEURS
 - 45 JEU COMPÉTITIF À 2 JOUEURS
 - 46 HÉBERGER UNE SESSION
 - 46 REJOINDRE UNE SESSION
- 47 MENTIONS AU GÉNÉRIQUE - CHANSONS**
- 52 GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**

INTRODUCTION

Forme ton propre groupe et monte sur scène afin de vivre une toute nouvelle expérience de *Rock Band*®! Dans *Rock Band*® 3, pars en tournée avec ton groupe et parcours le monde avec ta Nintendo DS™.

En plus des 25 chansons spécialement adaptées à la jouabilité sur Nintendo DS, *Rock Band*® 3 inclut des fonctions et des modes de jeu fantastiques :

- Fonde un groupe** Découvre des super chansons et rends-toi aux quatre coins du monde, des petites scènes de bars aux plus grands stades mondiaux.
- Fais vivre ton groupe** Joue de tous les instruments sur chaque chanson, y compris du clavier, un instrument jusqu'alors inédit.
- Entraîne-toi** Jouer sur l'appareil Nintendo DS est différent que de jouer avec un instrument *Rock Band*® 3. Apprends à maîtriser les cinq instruments grâce à des didacticiels clairs et précis.
- Gagne des fans** Fais grimper ta renommée en relevant de nombreux défis et en atteignant des objectifs qui vont te permettre de gagner de nouveaux fans.
- Deviens un pro** Si tu te sens d'attaque, essaie le nouveau mode Pro où tu peux passer librement d'un instrument à l'autre afin de maintenir ta jauge de public.
- Joue avec tes amis** Invite tes amis à te rejoindre pour participer à des parties en coopération ou à de véritables batailles de groupes.

LA BASE DU ROCK

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES NAVIGATION DANS LES MENUS

Naviguer dans les menus	+Croix directionnelle
Confirmer	Bouton A
Retour/annuler	Bouton B

JOUER DES INSTRUMENTS

Les commandes sont les mêmes pour les cinq instruments, même si tu vas tous les contrôler en même temps.

Passer sur la piste de gauche	Bouton L
Passer sur la piste de droite	Bouton R
Capturer une note rouge	+Croix directionnelle vers la gauche
Capturer une note jaune	+Croix directionnelle vers le haut
Capturer une note verte	Bouton X
Capturer une note bleue	Bouton A
Passer en Transe	Chanter dans le micro/bouton B / +croix directionnelle vers le bas
Interrompre la partie	START

REMARQUE : Des configurations complémentaires sont accessibles si les commandes par défaut ne te conviennent pas. Accède à la section Gameplay du menu Options pour consulter les autres configurations.

L'APPRENTISSAGE DU ROCK

RÉPÉTITIONS

Que tu sois un musicien débutant ou confirmé, tu t'apercevras que les commandes de *Rock Band*® 3 ne ressemblent pas à celles des autres jeux musicaux. Heureusement, deux modes d'entraînement vont te permettre de les maîtriser! Sélectionne ENTRAÎNEMENT pour jouer sans te soucier de perdre, ou sélectionne DIDACTIQUES pour obtenir des conseils qui te permettront d'améliorer ta technique. Une fois que tu auras terminé ces modes, le rock n'aura plus aucun secret pour toi... ou tu en possèderas au moins les rudiments!

COMMENT JOUER

Tu vas vite te rendre compte que *Rock Band*® 3 sur Nintendo DS n'a rien à voir avec les jeux *Rock Band*® sur consoles.

LES RUDIMENTS

Au lieu de te cantonner à un seul instrument, *Rock Band*® 3 te permet de tous les contrôler. Pour arriver jusqu'à la fin du morceau, il faut passer en permanence de l'un à l'autre. Mais ne mettons pas quand même la charrue avant les bœufs : avant de jouer les hommes-orchestres, découvrons les bases.

Rock Band® 3 est à l'échelle de tout un groupe : quatre pistes instrumentales apparaissent à l'écran simultanément, soit (de gauche à droite) basse, batterie, chant et guitare/clavier. Tous les instruments de *Rock Band*® 3 comportent quatre notes : rouge, jaune, vert et bleu. Pour jouer une note, appuie sur le bouton correspondant quand la note traverse la cible. N'oublie pas que tu ne peux jouer que d'un instrument à la fois. Pour subjuguier la foule de bout en bout, joue une séquence musicale sur un instrument avant de passer au suivant.

REMARQUE : La guitare et le clavier sont regroupés sur une seule piste. Pendant les parties de clavier, la piste de guitare se transforme automatiquement en piste de clavier.

MODE PRO

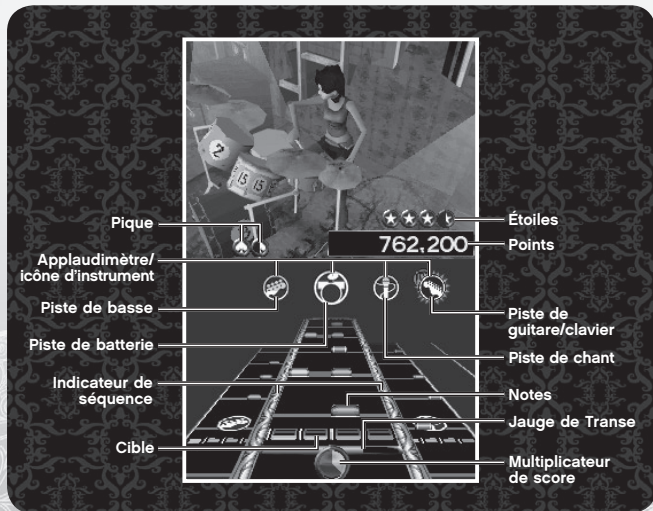
Si tu comptes lâcher le mode Normal pour passer Pro, il y a quelques différences à prendre en compte. Pour commencer, le mode Pro ne comporte pas de séquences prédéfinies. C'est à toi de déterminer quand changer d'instrument. D'autre part, quand tu effectues une série gagnante, tu ne sais pas où aller pour obtenir un multiplicateur; au lieu de cela, les notes s'obscurcissent pour t'indiquer qu'il faut passer à une autre piste.

Enfin, si tu te débrouilles bien, l'instrument que tu utilises joue automatiquement pendant quelque temps. Tu sauras si tu as atteint cet état de grâce lorsqu'une bande bleue apparaît sur la piste.

Alors, prêt à passer pro?

ÉCRAN DE JEU

L'interface de *Rock Band*® 3 regroupe tous les constituants d'un concert de rock dantesque. Pense à te familiariser avec l'agencement des infos importantes. Ce serait dommage de planter un morceau par manque de repères.



PISTES

Chaque morceau se divise en plusieurs pistes instrumentales dont tu dois capturer quelques mesures à la fois avant de passer à la suivante. En jouant une séquence (toutes les notes sur 2 mesures), tu valides temporairement cette piste; profite-en alors pour passer à la piste suivante. En capturant plusieurs séquences à la suite, tu peux augmenter ton multiplicateur de combo et enclencher un groove de groupe. Plus important encore, la musique continue sans interruption pour le plus grand plaisir de la foule. Appuie sur les boutons correspondant aux notes qui s'affichent pour jouer une séquence, puis appuie sur le bouton **L** ou **R** pour passer à une piste adjacente. Essaie de repérer les marqueurs d'enchaînement qui indiquent ton prochain multiplicateur d'enchaînement sur les pistes avoisinantes.

NOTES

Jouer toutes les notes d'une séquence, c'est bien, mais des notes, il en existe de plusieurs types.

Notes normales

Les composants d'une séquence. Appuie sur le bouton approprié quand elles traversent la cible en bas de l'écran pour les capturer.

Accords

Deux notes à jouer simultanément.

Notes tenues

Pour les capturer, appuie longuement sur le bouton correspondant pendant toute la durée de la note. Surtout, tiens la note jusqu'à la fin pour rafler le maximum de points.

Notes d'énergie

Joue toute une séquence de ces notes scintillantes pour remplir une section de la jauge d'énergie. Si tu en rates une, tu devras attendre une autre séquence d'énergie pour retenter le coup.

SÉQUENCES

Les séquences sont identifiées par l'indicateur de séquence. Toutes les notes qu'il englobe constituent une même séquence. Joue toutes les notes d'une séquence pour que l'instrument soit temporairement « chargé » : il joue alors tout seul, ce qui te permet de passer à un autre instrument. Le principe est donc de jouer une séquence sur le premier instrument, de passer à un autre, et ainsi de suite. Tiens la cadence sur tout le morceau et la foule t'adulera. Au fait, ne t'inquiète pas : si tu rates une séquence, l'indicateur passe à la prochaine séquence disponible pour te faire savoir combien de temps tu dois continuer à jouer avant de pouvoir changer de piste.

www.rockband.com

www.facebook.com/RockBand

www.twitter.com/RockBand

POINTS

Ta performance tous instruments confondus est évaluée en permanence, comme l'indique l'omniprésent score. Plus tu arrives à jouer des séquences sans rater une seule note et à enchaîner ces séquences, plus ton multiplicateur augmente. Mais jouer les notes, ça ne suffit pas : pour entretenir ton multiplicateur, tu dois aussi réussir à passer d'un instrument à l'autre sans temps mort.

N'oublie pas que si tu réussis une séquence d'énergie, ta jauge d'énergie augmente. Tu peux ensuite passer en Transe pour doubler ton multiplicateur (jusqu'à un maximum de 11) et donc marquer encore plus de points.

L'APPLAUDIMÈTRE

Pour prendre la température de la foule, tu peux regarder les icônes d'instruments en haut des pistes. L'applaudimètre est en quelque sorte la santé de chaque piste instrumentale. Si une icône d'instrument est nimbée d'une aura bleutée, c'est que la foule adore ton style. En mode normal, la piste est alors validée et c'est le moment de passer à un autre instrument. En mode Pro, l'instrument peut jouer automatiquement pendant un temps limité, ce qui signifie que tu peux faire quelques erreurs sans pénalité.

Si l'icône d'un instrument se remplit en orange, c'est que tu es en train de perdre la foule. Il est encore temps de te reprendre. Mais si elle vire au rouge, tu risques de rater définitivement cette piste instrumentale et le morceau avec.

SOLOS

Chaque chanson te réserve un solo qui te permettra de briller sur scène. Certains titres possèdent même plusieurs solos. Au début de chaque solo, tu passes automatiquement sur la piste de l'instrument correspondant. La piste devient alors bleue et l'indicateur de solo s'affiche.

Quand tu joues un solo, tu n'as pas besoin de te soucier des autres instruments. La foule n'a d'yeux que pour toi! Veille à ne pas manquer trop de notes pour maintenir l'intérêt de ton public. Si tu enchaînes correctement les notes, tu gagneras des points de prime. Le seul problème, c'est que les solos comportent en général un nombre de notes très élevé!

TRANSE

L'énergie te permet de rétablir des pistes instrumentales défaillantes, de gagner plus de points et d'impressionner la foule. Pour cela, tu devras apprendre à gérer la synchronisation. Accumule de l'énergie en jouant les séries de notes d'énergie scintillantes. Si tu les réussis toutes, ton niveau d'énergie grimpera en conséquence. Une fois ta jauge d'énergie à moitié remplie, prépare-toi à passer en Transe en appuyant sur le bouton correspondant ou en chantant dans le microphone. Tu pourras alors doubler ton multiplicateur de score ou sauver un membre de ton groupe en difficulté.

REMARQUE : Si tu joues en multijoueur compétitif, passe en Transe pour éjecter ton adversaire de ta piste instrumentale.

SAUVER SES PARTENAIRES

Si l'un de tes musiciens joue mal, tu risques de perdre le soutien du public. Sauve ton camarade en passant en Transe au plus vite. La foule ne te reprochera pas d'aider l'un de tes partenaires. Ainsi, il vaut parfois mieux passer en Transe *avant* l'échec de l'un de tes musiciens. Cependant, n'oublie pas que tu ne peux sauver que deux fois chaque musicien de ton groupe. Au troisième échec, tout le groupe sera prié de quitter la scène, peu importe si les autres musiciens jouent correctement.

DÉCHAÎNER LE PUBLIC

Si tous les membres du groupe assurent un show d'enfer, le passage en Transe augmentera l'intérêt du public et doublera ton multiplicateur de score. De plus, chaque note réussie électrisera encore plus tes fans.

Si ta performance était faible, tu remonteras en quelques secondes, et si elle était déjà bonne, ton score grimpera en flèche. Et qui ne voudrait pas exploser son score et impressionner ses fans?

MODES DE JEU

JOUER IMMÉDIATEMENT

Prêt à monter sur scène pour faire sonner les décibels? Sélectionne JOUER IMMÉDIATEMENT dans le Menu principal et choisis l'un des trois modes disponibles pour devenir une légende de la musique.

PARTIE RAPIDE

Si tu veux jouer immédiatement, choisis le mode Partie rapide puis la chanson que tu veux interpréter à partir du menu Choisir une chanson. Pour créer une nouvelle liste de chansons, appuie sur le bouton **X** afin de créer la session de tes rêves.

ALÉATOIRE PARTY

En mode Aléatoire party, ton groupe a pour mission de divertir sans relâche son public. Interprète les chansons que la foule vous demande dans une succession ininterrompue de prestations mémorables. Mets tes habiletés à rude épreuve en jouant les nombreux morceaux de *Rock Band*® 3, et fais régner une ambiance de folie!

TOURNÉES

Charge ton van et prends la route pour relever une série d'intenses défis de tournée! Chaque défi Tournée te propose de jouer des chansons d'une manière spécifique afin de gagner encore plus de fans. Tu pourras ainsi accéder à de nouvelles destinations et partir à la rencontre de ton public jusqu'à l'autre bout du monde!

CARRIÈRE

C'est dans le mode Carrière de *Rock Band*® 3 que ta progression au long terme va se jouer. Toutes les prestations que tu donnes avec ton groupe y sont enregistrées. Relève des défis pour découvrir de nouveaux systèmes de jeu, interprète des tubes en mode Partie rapide ou perfectionne-toi en mode Entraînement. Peu importe le mode choisi, chacun d'entre eux te permettra de gagner des récompenses et de faire grandir ta renommée. Chaque objectif correctement rempli te donnera accès à de nouveaux vêtements, coupes de cheveux ou instruments, sans casser ta tirelire! Choisis Tournée, Technique ou Chanson pour vérifier les objectifs disponibles.

Tournée

Les Objectifs de tournée te donnent l'opportunité de passer des étapes importantes. Réussis les défis de Tournée et personnalise ton groupe pour remplir ces objectifs.

Talent

Passes du statut de petit groupe local à celui de légende internationale pour déverrouiller ces objectifs. Avec tes habiletés, maîtrise tous les instruments et ne manque pas une seule note.

Chanson

Pour accomplir les Objectifs de chanson, perfectionne les morceaux de la liste de lecture de ton groupe. Réussis-les à la perfection pour posséder un incroyable répertoire de chansons rock!

RÉPÉTITIONS

La route du succès est semée d'embûches. Tu devras faire preuve de détermination pour créer le groupe de rock ultime! Rends-toi au menu Répétition à partir du menu principal puis sélectionne Didacticiels ou Entraînement.

DIDACTICIELS

Que tu joues à *Rock Band* pour la première fois ou non, une petite piquûre de rappel ne fait jamais de mal! Rends-toi dans le menu Didacticiels pour suivre des leçons interactives qui t'apprendront les bases du jeu. Tu ne deviendras pas instantanément une rock star, mais cela te mettra déjà sur la bonne voie.

ENTRAÎNEMENT

Ni le buzz qui entoure ton groupe ni ton style vestimentaire ne font de toi une rock star; ce sont tes compétences musicales. Accède au mode Entraînement pour t'entraîner sur chaque chanson sans risquer de perdre des points ou des fans.

PERSONNALISATION

Rends-toi dans le menu Personnaliser et insuffle ta personnalité à ton groupe en lui donnant un style vestimentaire unique ainsi qu'en le dotant d'un logo et d'un nom originaux. C'est déjà un véritable objectif en soi! Tu peux également accéder au menu Options pour adapter les paramètres de jeu à tes préférences.

INFOS GROUPE

Augmente la visibilité de ton groupe en lui donnant un nom et un logo géniaux! Grâce au menu Infos Groupe, choisis un nom et un logo qui tuent.

MEMBRES DU GROUPE

C'est toi qui diriges ton groupe! Personnalise tous ses membres en modifiant leur nom, leur apparence et leurs vêtements. Ne monte pas sur scène sans avoir adopté le style ultime!

OPTIONS

Passes en coulisses et modifie une grande gamme d'options, de la sensibilité du micro jusqu'à l'apparence et au défilement des pistes musicales. Si les commandes de base ne te conviennent pas, tu peux également les modifier! On ne peut pas jouer correctement sans avoir correctement accordé ses instruments, pas vrai?

GAMEPLAY

Rends-toi au menu Gameplay pour changer la configuration des commandes ainsi que pour activer ou désactiver les options Changer de piste et Répétition audio. Tu peux également repartir de zéro en validant l'option Effacer toutes les données sauvegardées.

AUDIO

Modifie le volume des effets sonores et la sensibilité du micro, ou teste ce dernier afin de vérifier la validité de ton équipement.

GÉNÉRIQUE

Sélectionne GÉNÉRIQUE afin de prendre connaissance de l'équipe qui a créé cette incroyable expérience musicale portable.

MULTIJOUEUR

Réunis tes amis pour former le groupe ultime ou vous affronter dans des batailles épiques!

JEU EN COOPÉRATION DE 2 À 4 JOUEURS

Le jeu en coopération te permet d'inviter tes amis pour jouer en ta compagnie des chansons d'anthologie. Chaque joueur contrôle un instrument pendant toute la durée de la chanson. Par conséquent, tu ne pourras pas changer d'instrument en cours de partie. Si l'un de tes musiciens passe dans le rouge, tu devras le sauver en activant la Transe. Enchaînez ensemble les séries de notes et passez en Transe simultanément pour déchaîner votre public.

JEU COMPÉTITIF À 2 JOUEURS

Le jeu compétitif te met aux prises avec un adversaire dans un affrontement endiablé. Choisis une chanson et essaie de faire le meilleur score. Tu gagnes des points de la même façon que dans le mode Solo standard. Capture des notes pour accroître ton multiplicateur et change de piste régulièrement pour allonger tes séries. Mais attention : si tu joues sur la même piste que ton adversaire, une piste Défi morceau s'activera automatiquement. Le joueur qui réussit le plus de notes remporte le défi et décroche des récompenses. Passe en Transe au moment approprié pour éjecter ton adversaire de la piste et engranger plus de points que lui.

HÉBERGER UNE SESSION

Pour préparer une session multijoueur, sélectionne HÉBERGER UNE PARTIE à partir du menu Multijoueur. Sélectionne le mode de jeu de ton choix puis attends que les autres membres de ton groupe ou tes adversaires se connectent. Une fois que tout le monde est prêt, vous pouvez passer à la sélection des chansons et des instruments, comme en solo.

REJOINDRE UNE SESSION

Pour rejoindre une partie multijoueur, sélectionne REJOINDRE UNE PARTIE. Choisis l'une des parties ouvertes dans le menu des parties disponibles et prépare-toi à envoyer du gros. Une fois la chanson choisie, sélectionne l'instrument de ton choix si tu joues en coopération ou prépare-toi à marteler les boutons si tu joues en mode compétitif.

MENTIONS AU GÉNÉRIQUE - CHANSONS

« **Rock Lobster** », tel qu'interprété par les B-52s gracieuseté de Island Records, Inc. sous licence d'Universal Music Enterprises. Gracieuseté de Warner Bros. Records Inc. en accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
Composé par Ricky Wilson, Cynthia Wilson, Keith Strickland, Fred Schneider et Kate Pierson
Édité par Emi April Music Inc. (ASCAP) et EMI Blackwood Music Inc. (BMI), Distilled Music

« **Just Like Heaven** », tel qu'interprété par The Cure gracieuseté de Elektra Entertainment Group. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
Gracieuseté de Fiction Records/Polydor Limited sous licence d'Universal Music Enterprises
Composé par Simon Gallup, Robert Smith, Porl Thompson, Laurence Tolhurst et Boris Williams
Édité par Fiction Songs Ltd., Universal - MGB Songs

« **China Grove** », tel qu'interprété par The Doobie Brothers gracieuseté de Warner Bros. Records. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
Composé par Tom Johnston
Édité par Warner/Chappell Music, Inc. (renewed) Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI)

« **Break on Through (To the Other Side)** », tel qu'interprété par The Doors gracieuseté de Elektra Entertainment Group. En accord avec Warner Music Group Videogame Licensing
Composé par The Doors
Édité par Doors Music Company

« **Midlife Crisis** », tel qu'interprété par Faith No More avec l'aimable autorisation de London - Sire Records Ltd. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
Composé par Bill Gould, Michael Bordin, Roddy Bottum, Michael Patton et James Martin
Édité par Big Thrilling/Vomit God Music (ASCAP)

« **Cold as Ice** », tel qu'interprété par Foreigner gracieuseté de Atlantic Recording Corp. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
Composé par Mick Jones et Louis Grammatico
Édité par Somerset Songs Publishing, Inc.

« **Oh My God** », tel qu'interprété par Ida Maria gracieuseté de Island Def Jam Music Group sous licence d'Universal Music Enterprises
Composé par Ida Sivertsen
Édité par EMI Blackwood Music Inc. (BMI)

« **Need You Tonight** », tel qu'interprété par INXS gracieuseté de Atlantic Recording Company. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing. Gracieuseté de Warner/Chappell Music Composé par Andrew Farriss et Michael Hutchence Édité par Warner/Chappell Music, Inc. Chardonay Investments LTD. (APRA) & XL Publishing Pty LTD. (APRA). WB Music Corp. (ASCAP).

« **Been Caught Stealing** », tel qu'interprété par Jane's Addiction gracieuseté de Warner Bros. Records Inc. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing

Composé par Eric Avery, Perry Farrell, David Navarro et Stephen Perkins

Édité par Orange Bubbly Stuff Music Embryotic Music (BMI), I'll Hit You Back Music (BMI), Swizzlestick Music (BMI), Irving Music, Inc. (BMI)

« **Crosstown Traffic** », tel qu'interprété par Jimi Hendrix gracieuseté de Experience Hendrix LLC/MCA Records sous licence d'Universal Music Enterprises Composé par Jimi Hendrix Édité par Experience Hendrix, L.L.C.

« **I Love Rock N Roll** », tel qu'interprété par Joan Jett and The Blackhearts gracieuseté de Blackheart Records Group

Composé par Alan Merrill et Jake Hooker

Édité par Finchley Music Corporation

« **Combat Baby** », tel qu'interprété par Metric gracieuseté de Everloving Records / Rhino Independent. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing

Composé par Emily Haines et James Shaw

Édité par Chrysalis Music (ASCAP)

« **Sister Christian** », tel qu'interprété par Night Ranger gracieuseté de Geffen Records sous licence d'Universal Music Enterprises

Composé par Kelly Keagy

Édité par Figs. D Music (BMI) & Rough Play Music (BMI) c/o The Bicycle Music Company

« **Crazy Train** », tel qu'interprété par Ozzy Osbourne gracieuseté de Epic Records

Composé par Osbourne, Rhoads et Daisley

Édité par Blizzard Music Limited

« **Misery Business** », tel qu'interprété par Paramore gracieuseté de Atlantic Recording Corp. / Fueled By Ramen. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing

Composé par Josh Farro et Hayley Williams

Édité par Warner/Chappell Music, Inc. WB Music Corp. (ASCAP), But Father, I Just Want To Sing Music (ASCAP), FBR Music (ASCAP) et Josh's Music (ASCAP).

« **Lasso** », tel qu'interprété par Phoenix gracieuseté de Glassnote Records

Composé par Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai, Thomas Croquet et Frederic Moulin

Édité par GhettoBlaster S.A.R.L. Droits administrés par Kobalt Music Publishing America, Inc.

« **Bohemian Rhapsody** », tel qu'interprété par Queen gracieuseté de Queen Productions Limited/EMI Records Ltd./Hollywood Records

Composé par Freddie Mercury

Édité par Glenwood Music Corp. (ASCAP)

« **Portions for Foxes** », tel qu'interprété par Rilo Kiley gracieuseté de Warner Bros. Records.

Composé par Jenny Lewis et Blake Sennett

Édité par Deprecious Music (BMI) Wonderful Pony Music (BMI) Big Blue Boat Music (BMI) BB Lindstrom (BMI). En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing

« **The Look** », tel qu'interprété par Roxette gracieuseté de EMI Music Sweden, AB

Composé par Per Hakan Gessle

Édité par Jimmy Fun Music, Sony/ATV Melody

« **Walking on the Sun** », tel qu'interprété par Smash Mouth gracieuseté de Interscope Records sous licence d'Universal Music Enterprises

Composé par Gregory Camp, Paul Delisle, Steven Harwell et Kevin Iannello

Édité par Warner/Chappell Music, Inc. Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI), Squish Moth Music (BMI).

« **Humanoid** », tel qu'interprété par Tokio Hotel gracieuseté de Interscope Records sous licence d'Universal Music Enterprises

Musique par Patrick Benzner, David Jost, Dave Roth et Tom Kaulitz. Paroles par Patrick Benzner, David Jost, Dave Roth et Tom Kaulitz.

Édité par Benzner Publishing, Emma's Park Music, Jost Music Publishing, Edition Hotelbar, Kobalt Music Publishing America, Inc.

« **Get Free** », tel qu'interprété par The Vines gracieuseté de Capitol Records. Sous licence d'EMI Film & Television Music

Composé par Craig Nicholls

Édité par Mushroom Music Pty. Ltd. (APRA) Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP), Ivy Leag, Sony/ATV Music Publishing LLC

« **The Hardest Button to Button** », tel qu'interprété par The White Stripes gracieuseté de Third Man Records/XL Recordings

Composé par Jack White III

Édité par Peppermint Stripe Music

« **Here I Go Again** », tel qu'interprété par Whitesnake gracieuseté de Geffen Records sous licence d'Universal Music Enterprises

Composé par David Coverdale et Bernie Marsden

Édité par Warner/Chappell Music, Inc.

C.C. Songs LTD. (PRS) WB Music Corp., EMI Virgin Songs, Inc. d/b/a EMI Longitude Music (BMI)

« **Roundabout** », tel qu'interprété par Yes gracieuseté de Atlantic Recording Company. En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing

Composé par Jon Anderson et Steve Howe

Édité par Topographic Music Ltd. (ASCAP), WB Music Corp.

« **Simpleton** », tel qu'interprété par The Acrobats gracieuseté de Susspool Records

Composé par C. Wissmuller et D. Sussmann

© 2010 The Acrobats (BMI)

« **Here Comes the Guns** », tel qu'interprété par Choo Choo la Rouge gracieuseté de KIAM Records

Composé par Vincent Scorziello, Chris Lynch et Jon Langmead

© 2009 Choo Choo la Rouge (BMI)

« **Everything I Hate About Myself** », tel qu'interprété par Death of the Cool

Composé par Izzy Maxwell

© 2010 Izzy Maxwell

« **More** », tel qu'interprété par Down June

Composé par Kristin Clow Sawyer

© 2006 Down June

« **Buried Alive** », tel qu'interprété par The Holepunch Generation gracieuseté de Audiobulb Records

Composé par Patrick Balthrop

© 2010 Audiobulb Records

« **Love and Tonic** », tel qu'interprété par Milquetoast & Co.

Composé par James McAndrew, Robin Ryczek, Bill Whitney, Joe Mageary, et Francis Quinn

© 2010 Milquetoast & Co. (BMI)

« **Flytrap** », tel qu'interprété par Spirit Kid gracieuseté de RPL Audio

Composé par Emeen Zarookian

© 2010 EZ Beats

« **If I Could Lose You** », tel qu'interprété par Spirit Kid gracieuseté de RPL Audio

Composé par Emeen Zarookian

© 2010 EZ Beats

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivant la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

Courriel : fr-support@ea.com (en français)

Téléphone : É.-U. 1 (650) 489-4589 (en français)

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel en tout temps et sans préavis. Ce manuel et le produit décrit à l'intérieur de ce manuel sont protégés par droit d'auteur. Tous droits réservés.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), <http://support.ea.com> (en anglais)

Téléphone : L'assistance technique et l'aide au sujet de la facturation sont offertes en français entre 10h00 et 17h00, HNC.

Remarque : Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

É.-U. 1 (650) 489-4589

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753

PROOF OF PURCHASE/ PREUVE D'ACHAT

Rock Band® 3
1952205

