

XBOX 360



GAMES FARM

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.



AIR ★ CONFLICTS

PACIFIC CARRIERS

bitComposer
GAMES

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES	2	PARTIE MULTI JOUEUR	11
Commandes Xbox 360 (arcade)	2	Recherche de serveurs	11
Commandes Xbox 360 (simulation).....	3	Conseils généraux.....	12
Types de vues.....	3	Statistiques, menu et messages dans le Lobby ou en cours de partie.....	12
BIENVENUE DANS		Modes multijoueurs	12
AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS ...	4	Match à mort (MM).....	12
Utilisation de votre identité	4	Match à mort en équipe (MME)	12
PARTIE EN SOLO	5	Capturer le drapeau (CLD).....	12
Campagne – Bataille.....	5	Détruire et protéger (D&P).....	13
Campagne – Missions.....	5	Hébergement d'une partie	13
Interface utilisateur	6	OPTIONS DE JEU	14
Marque du radar.....	7	XBOX LIVE	15
Escadrilles	7	CREDITS	16
Les trois escadrilles.....	7	SUPPORT TECHNIQUE	16
Équipement des avions.....	7		
Armes.....	8		
Contrôle de l'escadrille	8		
Pilotes.....	8		
Grades.....	9		
Talents	9		
Gestion des pilotes et conseils	10		
Difficulté	10		
Assistant de visée.....	10		

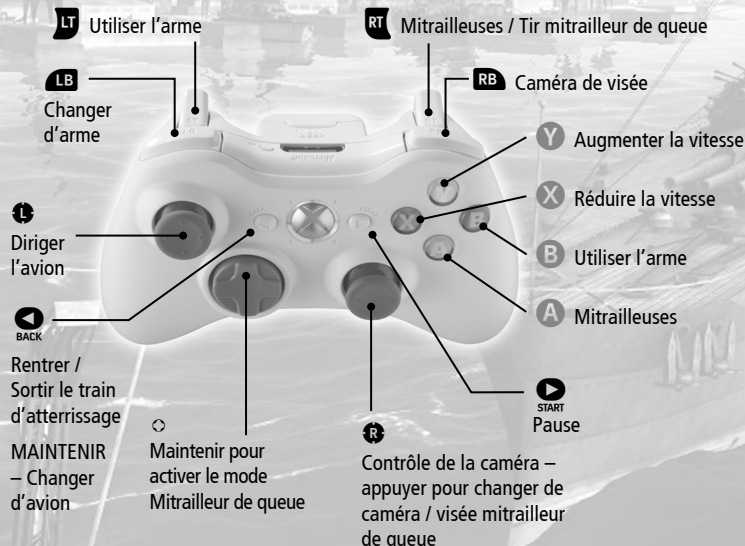
COMMANDES

Deux systèmes de contrôle sont disponibles :

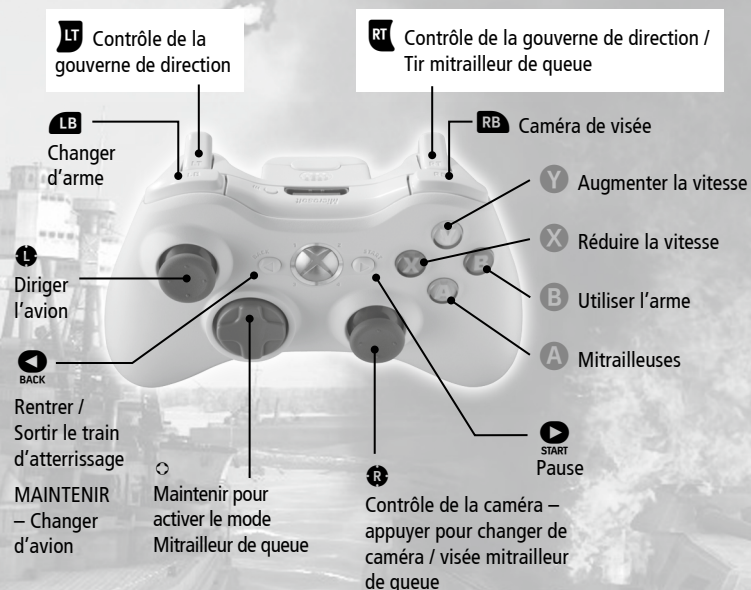
- **Arcade** – Deux axes sont disponibles pour contrôler l'avion : horizontal (gauche-droite) et vertical (haut-bas).
- **Simulation** – Trois axes sont disponibles pour contrôler l'avion (comme sur un avion réel) : horizontal, vertical et gouverne de direction.

REMARQUE :
Vous pouvez changer les commandes dans les Options du Menu principal ou avant le début d'une mission.

Commandes Xbox 360 (arcade)



Commandes Xbox 360 (simulation)



Types de vues

Caméra objective (par défaut)	Vous voyez l'appareil par l'arrière. Utilisez les boutons de « contrôle caméra » pour voir l'appareil sous d'autres angles.
Caméra libre	Vous pouvez fixer vous-même la position de la caméra par rapport à votre appareil. Utilisez les boutons de « contrôle caméra » pour choisir la vue.
Caméra cockpit	La vue proposée depuis le cockpit de l'appareil. Utilisez les boutons de « contrôle caméra » pour regarder autour de vous.
Caméra subjective	Semblable à la caméra cockpit, mais sans le cockpit.



BIENVENUE DANS AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS

Le jeu d'arcade Air Conflicts: Pacific Carriers est une simulation de vol dont l'action se déroule dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale avec des avions et navires d'époque ainsi que des missions basées sur l'histoire réelle. Des combats aériens intenses, des bombardements audacieux, des torpillages et de passionnantes missions aériennes vous attendent.

Air Conflicts: Pacific Carriers vous permet de combattre dans le camp de votre choix : US Navy ou marine impériale japonaise. Air Conflicts: Pacific Carriers relate le parcours de trois porte-avions pendant la guerre dans le Pacifique : l'USS Enterprise (alias Big E) de l'US Navy, ainsi que l'Akagi et le Zuikaku de la marine impériale japonaise. Deux campagnes sont proposées pour chaque camp. Du contenu supplémentaire est également disponible en téléchargement.

Les missions de ce jeu reposent sur un contenu historique et sur des situations réelles de la guerre dans le Pacifique à partir du 7 décembre 1941, date de l'attaque de Pearl Harbor. Ce jeu vous permettra de revivre les plus célèbres batailles du conflit américano-japonais selon différentes perspectives en fonction de la nation que vous représenterez...

Utilisation de votre identité

Lorsque vous êtes connecté à votre profil de joueur, votre progression est automatiquement sauvegardée. Si vous vous connectez ou vous déconnectez en cours de partie, vous revenez automatiquement à l'écran de titre.

PARTIE EN SOLO

La partie en solo présente l'histoire de trois porte-avions à travers quatre campagnes. Les deux campagnes japonaises racontent chacune l'histoire de deux porte-avions différents de la marine impériale japonaise, tandis que les deux campagnes américaines retracent le parcours de l'USS Enterprise, alias Big E. Vous pouvez également entrer directement dans le vif de l'action grâce aux modes Combat aérien et Survie.

- **Campagnes** - Accomplissez les missions disponibles.
- **Bataille instantanée** - Choisissez un avion et un lieu, puis lancez-vous dans une bataille instantanée.
- **Rejouer la mission** - Rejouez les missions disponibles.

Campagne – Bataille

Les **batailles** sont obligatoires. Elles correspondent aux batailles les plus célèbres qui se sont déroulées dans certaines régions du Pacifique lors de la Seconde Guerre mondiale (bataille de Midway, Pearl Harbor, atoll de Wake, etc). Chaque bataille s'accompagne de plusieurs objectifs qui peuvent être accomplis par différentes escadrilles aériennes. Chaque bataille remportée fait progresser l'histoire.

Campagne – Missions

Les **missions** sont des objectifs supplémentaires facultatifs. Un certain nombre d'entre elles sont disponibles à tout moment de la campagne.

Dans le jeu, les choix suivants s'offrent au joueur :

- **Bataille (obligatoire)** – Participez à la bataille suivante pour faire progresser l'histoire. Le joueur n'a accès qu'à UNE seule bataille à la fois.
- **Surveillance (facultatif)** – Accomplissez des tâches d'observation afin de déverrouiller des missions.
- **Patrouille (facultatif)** – Accomplissez des patrouilles aériennes afin de déverrouiller des missions supplémentaires.
- **Missions (facultatif)** – Participez à une mission déverrouillée.

Chaque mission peut comprendre un certain nombre d'objectifs qui doivent être accomplis pour remporter la victoire. Vos objectifs sont brièvement décrits au cours du briefing précédant la mission, puis détaillés pendant l'exécution de celle-ci.

REMARQUE :

Le temps imparti pour accomplir chaque objectif peut être limité. Dans ce cas, un compteur apparaît au centre de la partie supérieure de l'écran.

Remarque : pour afficher les objectifs, accédez au menu Pause du jeu (voir section Commandes).

Interface utilisateur

Écran radar

Réticule de visée

Informations sur l'avion et son équipement



Informations sur les avions de l'escadrille et le pilote actuel

Indicateur d'arme secondaire

Vitesse, altitude et puissance moteur

Marque du radar



(vert) Unité terrestre ou bâtiment allié



(rouge) Cible au sol (bâtiment, navire, anti-aérien, véhicule)



(vert) Avion allié



(rouge) Avion ennemi



Repère d'objectif de mission (terrain d'aviation où se poser, point de contrôle à atteindre ou zone d'intérêt)

Escadrilles

Les trois escadrilles

Lors de chaque campagne, vous commandez trois escadrilles :

Escadrille	Campagnes américaines	Campagnes japonaises
Escadrille de chasseurs	Escadrille Alpha	Ichiban
Escadrille de bombardiers	Escadrille Bravo	Niban
Escadrille de bombardiers-torpilleurs	Escadrille Charlie	Sanban

À un moment donné de la campagne, chaque escadrille est composée d'appareils d'un certain type. Par exemple, au début de la campagne américaine, des F4F Wildcat sont affectés à l'escadrille Alpha.

Équipement des avions

Chaque avion dispose d'une quantité limitée de bombes et de munitions, mais vous pouvez basculer d'un avion à l'autre de votre escadrille lorsque vous êtes à court de munitions.

Vous avez également la possibilité de personnaliser l'armement des avions de chaque escadrille. Par exemple, au lieu d'embarquer deux grosses bombes de 500 livres, vous pouvez en charger quatre de 250 livres pour frapper plusieurs cibles, mais chacune infligera moins de dégâts. L'armement recommandé est défini par défaut au début de chaque bataille ou mission.

Armes

Vous disposez de deux types d'armes : les armes principales et les armes secondaires. Pour plus d'informations sur le changement de type d'armes, reportez-vous à la section Commandes.

- **Armes principales (mitrailleuses)** – Économisez vos munitions, car leur quantité est limitée. Certains avions peuvent être équipés de deux types de canons différents que vous pouvez utiliser en alternance (voir section Commandes).
- **Armes secondaires** – Vous pouvez alterner entre les bombes, les torpilles, les canons et les roquettes. L'arme sélectionnée apparaît en haut à droite de l'écran.

REMARQUE :
L'équipement d'un avion détermine sa traînée et modifie donc ses propriétés de vol.

Contrôle de l'escadrille

Lorsque vous participez à une mission, vous commandez l'ensemble de l'escadrille, mais ne contrôlez qu'un seul avion à la fois. Vous pouvez changer d'avion à tout moment. En fonction de l'état de l'avion que vous quittez, son pilote peut entreprendre différentes actions :

- **Réarmement** : lorsque l'avion est en bon état mais à court de munitions, il rejoint le porte-avions pour se réarmer.
- **Retraite** : lorsque l'avion est sérieusement endommagé, il rejoint le porte-avions afin d'éviter de se faire descendre.

En cas de retraite ou de réarmement, vous prenez automatiquement le contrôle du pilote suivant de votre escadrille.

Si tous les pilotes de l'escadrille que vous commandez sont descendus ou battent en retraite avant d'avoir atteint les objectifs de mission, la bataille ou la mission se solde par un échec.

Pilotes

Pour chacun de vos pilotes, vous disposez des informations suivantes :

- **Nom** : par exemple, capitaine Horatio Carstairs.
- **Grade** : 0 à 5 étoiles représentant l'expérience du pilote.
- **Barre d'expérience** : barre qui se remplit à mesure que le pilote acquiert de l'expérience. Tous les pilotes qui survivent à une mission acquièrent de l'expérience ; ceux que le joueur a personnellement contrôlés bénéficient d'une expérience supplémentaire.
- **Talents** : à chaque grade, le pilote acquiert une compétence spéciale appelée « talent » (ainsi, les pilotes commencent sans aucun talent au grade 0 étoile et terminent avec trois talents au grade 5 étoiles).

- **Note** : détermine la qualité des talents d'un pilote (A+ correspondant à la note maximale). Un pilote noté A+ pour le talent « combattant aérien » inflige davantage de dégâts aux avions ennemis qu'un pilote qui noté C pour le même talent.

Grades

Les grades 5 étoiles des pilotes correspondent aux grades militaires suivants :

Étoiles	Grade américain	Abréviation	Grade japonais	Abréviation
0	Enseigne de vaisseau 2e classe	EV2	Shōi	Si
1	Enseigne de vaisseau 1re classe	EV1	Chūi	Ci
2	Lieutenant de vaisseau	LV	Daii	Di
3	Capitaine de corvette	CC	Shōsa	Sa
4	Capitaine de frégate	CF	Chūsa	Ca
5	Capitaine de vaisseau	CV	Daisa	Da

Talents

Les talents distinguent un pilote d'un autre et confèrent à chacun des compétences uniques. Les talents sont déverrouillés à mesure que le pilote acquiert de l'expérience dans le jeu. Les talents disponibles sont les suivants :

- **Combattant aérien** : inflige davantage de dégâts aux avions ennemis.
- **Maître des bombes** : inflige davantage de dégâts aux unités terrestres.
- **Torpilleur de navires** : inflige davantage de dégâts aux navires ennemis.
- **Dur à cuire** : l'avion du pilote est plus difficile à descendre.
- **Esquiveur de DCA** : réduit les dégâts subis par l'avion lorsqu'il est la cible de canons antiaériens.
- **Génie de la charge utile** : bénéficie de munitions supplémentaires pour ses mitrailleuses.
- **Roi de l'éjection** : si le pilote est descendu, ses chances d'être secouru sont meilleures.
- **Survivant** : les dégâts infligés à l'avion sont réduits lorsque celui-ci est sérieusement endommagé.

Gestion des pilotes et conseils

L'onglet « Edit Rosters » (Modifier les tableaux de service) de l'écran de sélection des missions vous permet de gérer vos escadrilles. Vous pouvez changer l'ordre des pilotes au sein des escadrilles ou écarter les pilotes expérimentés des missions risquées.

Vous disposez d'un maximum de 96 pilotes sur le porte-avions. Vous recevez de nouveaux pilotes après chaque mission réussie. Les nouveaux pilotes sont ajoutés en haut de la liste Stand By (Réserves). Si votre tableau de service comprend plus de 96 pilotes, les derniers pilotes de la liste Stand By (Réserves) sont renvoyés chez eux (supprimés du porte-avions) pour céder la place aux nouveaux pilotes.

Lorsqu'un pilote est descendu, il peut être tué ou porté disparu. Les pilotes portés disparus peuvent parfois être secourus lors des patrouilles aériennes ou des patrouilles de surveillance. Recherchez les naufragés !

Lorsqu'une mission échoue, la partie n'est pas sauvegardée ; vous ne perdez donc pas vos pilotes descendus. Lorsqu'une mission est accomplie, les pilotes perdus le sont définitivement et votre progression est sauvegardée.

Difficulté

Quatre niveaux de difficulté sont disponibles :

- Rookie (Novice - Facile)
- Pilot (Pilote)
- Veteran (Vétéran)
- Ace (As - Difficile)

REMARQUE :

Le niveau de difficulté peut être déterminé avant chaque mission ou combat aérien.

NOTE:

Lors des parties multijoueurs, la fonction de visée automatique est désactivée quel que soit le niveau de difficulté. Que le meilleur pilote gagne !

Assistant de visée

L'assistant de visée est une fonction qui vous aide à viser vos ennemis. Le degré de visée automatique appliqué dépend du niveau de difficulté sélectionné. Le niveau Vétéran offre une assistance de visée minimum et le niveau As laisse le pilote viser sans aucune aide.

PARTIE MULTIJOUEUR

Lors des parties multijoueurs, vous pouvez combattre pour prendre le contrôle de l'espace aérien avec un maximum de sept amis. Quatre modes de jeu sont disponibles : Match à mort, Match à mort en équipe, Capturer le drapeau et Bataille de porte-avions.

Vous pouvez choisir l'un des deux types de connexion suivants :

- SYSTEM-LINK : jeu sur réseau local. Vous pouvez jouer avec des personnes connectées sur votre réseau.
- XBOX LIVE : jouez avec des personnes connectées au service XBOX LIVE.

Recherche de serveurs

Dans le menu principal, cliquez sur le bouton « Multiplayer » (Mode multijoueur) pour ouvrir l'écran de recherche de serveurs. Cet écran présente le nom de la partie, son emplacement, le mode de jeu et le nombre de joueurs. Une partie d'Air Conflicts: Pacific Carriers peut accueillir 8 joueurs mais, si nécessaire, l'hôte peut définir un nombre inférieur de joueurs.

Rappel : vous pouvez spécifier votre type de connexion en haut de cet écran !

REMARQUE :

Cette liste répertorie uniquement les parties publiques. Les parties (sessions) privées n'y figurent pas. Pour rejoindre une partie privée, vous devez préalablement recevoir une invitation.

Pourquoi n'ai-je pas accès à certaines parties XBOX LIVE ?

Il existe trois types de NAT (Network Address Translation - traduction d'adresse réseau) : **Ouvert, Modéré** ou **Strict**. Il est impossible d'établir une connexion entre Strict-Modéré et Strict-Strict.

Par exemple, si vous disposez de paramètres NAT Modérés et que vous souhaitez vous connecter à une partie exécutée sur un système Strict, la connexion est impossible.

Vous pouvez tenter de résoudre les problèmes de NAT en connectant directement votre système au modem.

À défaut de type de NAT Ouvert, vous risquez de ne pas entendre les commentaires audio de certains joueurs.

Pour plus d'informations, reportez-vous au site suivant : www.xbox.com/support

NAT	Ouvert	Modéré	Strict
Ouvert	OK	OK	OK
Modéré	OK	OK	NON
Strict	OK	NON	NON

Conseils généraux

Choisissez votre avion, choisissez votre camp - Dans tous les modes multijoueurs, à l'exception du mode Match à mort, un camp vous sera attribué en fonction de l'avion que vous avez choisi de piloter. Par exemple, si vous sélectionnez un A6M Zero (avion japonais), vous combattrez pour une équipe japonaise.

Munitions illimitées - Le joueur hôte peut créer une partie avec munitions limitées ou illimitées. Lorsqu'elles sont illimitées, les armes sont automatiquement rechargées. Lorsqu'elles sont limitées, vous devez survoler votre porte-avions pour vous réarmer.

Systèmes de contrôle autorisés - Certaines parties peuvent nécessiter un type de contrôle spécifique. Par exemple, certaines ne peuvent être jouées qu'en mode Simulation afin de bénéficier d'un environnement de jeu uniforme.

Statistiques, menu et messages dans le Lobby ou en cours de partie

Pour afficher la page des statistiques en cours de partie, mettez le jeu en pause. Le jeu ne s'arrête pas mais la page et le menu des statistiques apparaissent. Ce menu vous permet également de vous déconnecter de la partie ou d'inviter votre ami à jouer. Le joueur hôte a également la possibilité de mettre un terme à la partie.

Rappel : vous pouvez brancher votre casque pour parler avec d'autres joueurs!

Modes multijoueurs

Match à mort (MM)

Le mode Deathmatch multijoueur est un mode dans lequel chacun joue pour soi et peut abattre n'importe qui. Le joueur ayant le meilleur score (kills) l'emporte.

Match à mort en équipe (MME)

Le mode Deathmatch par équipe voit deux équipes s'affronter pour marquer le plus de kills possible. Les appareils ennemis sont indiqués en rouge sur votre radar.

Capter le drapeau (CLD)


En mode Capturer le drapeau, deux équipes se disputent la victoire, votre objectif étant de rapporter les deux drapeaux à la base de votre équipe.

N'importe quel joueur peut s'emparer du drapeau ennemi en survolant en rase-mottes son porteur (ou la base ennemie si le drapeau y est hissé). Procédez de la même manière pour reprendre un drapeau volé par l'ennemi. La position des drapeaux des deux équipes apparaît sur le radar.

 (rouge) Base ennemie	 (vert) Base de votre équipe
 (rouge) Position du drapeau ennemi	 (vert) Position du drapeau de votre équipe

Détruire et protéger (D&P)

En mode Détruire et protéger, deux équipes s'affrontent pour détruire le porte-avions ennemi. La première équipe qui parvient à détruire le porte-avions adverse remporte la manche. Une autre manche commence alors. Les joueurs doivent se concentrer sur la destruction du porte-avions ennemi ou sur la défense de leur propre porte-avions.

 (rouge) Cible à détruire	 (vert) Cible à protéger
--	---

Hébergement d'une partie

N'importe quel joueur peut héberger une partie et définir les paramètres suivants :

Name (Nom)	Nom de la partie tel qu'il apparaîtra dans la liste des serveurs lorsque les joueurs rechercheront des serveurs. Ce nom permettra à vos amis d'identifier votre partie.
Password (Mot de passe - SYSTEM LINK)	Si vous définissez un mot de passe, seuls les joueurs qui le connaissent peuvent rejoindre votre partie.
Game Type (Type de partie - XBOX LIVE)	Vous pouvez définir la partie en tant que session publique ou privée. Si la session est privée, les autres joueurs ne peuvent la rejoindre qu'après avoir reçu une invitation de l'hôte.
Game Mode (Mode de jeu)	Quatre modes multijoueurs sont disponibles (DM, MME, CLD, D&P).
Allowed Control Schemes (Systèmes de contrôle autorisés)	Le joueur hôte peut choisir d'autoriser le système de contrôle Arcade uniquement, le système de contrôle Simulation uniquement ou les deux.
Game Limit (Limite de la partie)	Vous pouvez créer une partie limitée ou illimitée en termes de temps et de score.
Game Limit Value (Valeur de limite de la partie)	Définissez la valeur relative à la limite de score ou de temps (comme pour Game Limit (Limite de la partie)).

Location/Weather/ Year (Lieu/Météo/ Année)	Choisissez un emplacement sur la carte du jeu ainsi que certains détails.
Unlimited Ammo (Munitions illimitées)	Le joueur hôte peut créer une partie avec munitions limitées ou illimitées.

Rappel : vous pouvez spécifier votre type de connexion en haut de cet écran !

OPTIONS DE JEU

Dans le menu principal, cliquez sur Options. Ce menu vous permet de définir les commandes, le volume de la musique et des effets sonores, l'inversion de l'axe Y et la configuration du joystick (lorsqu'un joystick est connecté à votre ordinateur).

Control Mode (Mode de contrôle)	Ce paramètre vous permet de choisir le mode Arcade ou Simulation pour la manette Xbox 360.
Sensitivity (Sensibilité)	Ce paramètre détermine la réactivité de votre avion. Réduisez-le si l'appareil est trop sensible ou augmentez-le s'il est un peu trop paresseux.
Invert Y Axis (Inverser l'axe Y (mitrailleur et caméra))	Ce paramètre détermine si les déplacements vers le haut permettent de relever ou d'abaisser la vue. Certains joueurs peuvent souhaiter inverser l'axe Y pour contrôler leur avion et ne pas l'inverser pour contrôler la caméra et le mode Mitrailleur (camera objective).
Invert Y Axis (Inverser l'axe Y)	Ce paramètre détermine si les déplacements vers le haut permettent de relever ou d'abaisser le nez de votre appareil.
Activation et volume du son	Ce paramètre permet d'activer ou de désactiver les effets sonores. Vous pouvez également définir le volume (0 pour le silence et 100 pour le volume maximum).
Activation et volume de la musique	Ce paramètre permet d'activer ou de désactiver la musique. Vous pouvez également définir le volume (0 pour le silence et 100 pour le volume maximum).
Crosshair (Réticule)	Ce paramètre permet d'afficher ou de masquer le réticule.
Screen Marks Enabled (Marques à l'écran)	Ce paramètre permet d'afficher ou de masquer les marques de direction de l'avion à l'écran (marques rouges et vertes bordant l'écran et pointant dans la direction des alliés ou des ennemis).
GUI (Interface utilisateur)	Ce paramètre permet d'afficher ou de masquer l'interface utilisateur graphique (radar, tachymètre, dialogues, etc.).
Voice Over (Voix- off en japonais)	Vous pouvez activer ou désactiver les voix en japonais.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

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



CREDITS

DEVELOPMENT GAMES FARM

Head of Development
Peter Nagy

Project Lead
Peter Adamcik

**PlayStation@3
programming**
Jan Kerekcs

**Additional
programming**
Peter Raska

3D artist
Simon Meszaros

Additional 3D artist
Martin Miklica
Vladimir Roth
Lubomir Timko
Martin Timko
Michael Molcan
Martin Kocisek
David Jankes

2D artist
Simon Meszaros

Additional 2D artists
Tibor Jursa

Additional art
Peter Adamcik
Peter Svianteck

**Senior technical
consultant**
Marek Baca

QA Lead
Martin Ohriska
Peter Saro

QA
Peter Svianteck
Ivan Schlossar
Vladimir Schlossar
Peter Hornak
Michael Babincak
Richard Loukuta
Vladimir Baloga

PUBLISHING
BITCOMPOSER
ENTERTAINMENT AG

Board of Directors
Wolfgang Duhr
Oliver Neupert
Stefan Weyl

Director Development
Elmar Grunenberg

Jr. Producer
Helge Peglow
Michael Hoss

Director Marketing & PR
Stephan Barnickel

Product Manager
Cornelia Stegemann

Public Relations
Nadine Knobloch

Marketing Assistant
Timothy Thee

Director Sales
Veronika Tomasevic Sanz

Sales Manager
Andreas Gaus

Online Marketing
Timo Fegeler
Manuel Beutel

Finance
Silvia Seibert
Mya Nguyen

© 2012 bitComposer
Entertainment AG
www.bitComposer.com

SUPPORT TECHNIQUE



Tél : 01 53 34 20 46 – Fax : 01 53 34 20 00

Egalement disponible sur www.microapp.com