

XBOX 360

AIR ★ CONFLICTS

SECRET WARS





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	Mitrailleurs de queue.....	13
Commandes Xbox 360 (arcade)	2	MODE MULTIJOUEUR	14
Commandes Xbox 360 (simulation).....	3	Recherche de serveurs	14
Types de vues.....	3	Choisissez votre appareil, choisissez votre camp	15
BIENVENUE DANS		Statistiques, menu et messages dans le lobby ou en cours de partie.....	15
AIR CONFLICTS: SECRET WARS	4	Modes multijoueurs	15
Utilisation de votre personnage	4	Deathmatch (DM)	15
MODE SOLO	5	Deathmatch par équipe (TDM)	15
Campagne – Description des missions.....	5	Capturer le drapeau (CTF)	16
L'interface de jeu	6	Détruire et protéger (D&P).....	16
Marque du radar.....	7	Héberger une partie	16
Furtivité	8	OPTIONS	17
Le radiomètre	8	XBOX LIVE	18
Armes	9	CREDITS	19
Toucher un appareil avec une roquette ..	9	SUPPORT TECHNIQUE	19
L'adrénaline.....	10	ACCORD DE LICENSE	20
Les récompenses de la campagne – les étoiles	10		
Compétences	10		
Difficulté	11		
Visée automatique.....	11		
Passer une mission.....	11		
Appareils.....	12		
Résumé des appareils	12		
Armes et caractéristiques des appareils ..	13		

COMMANDES

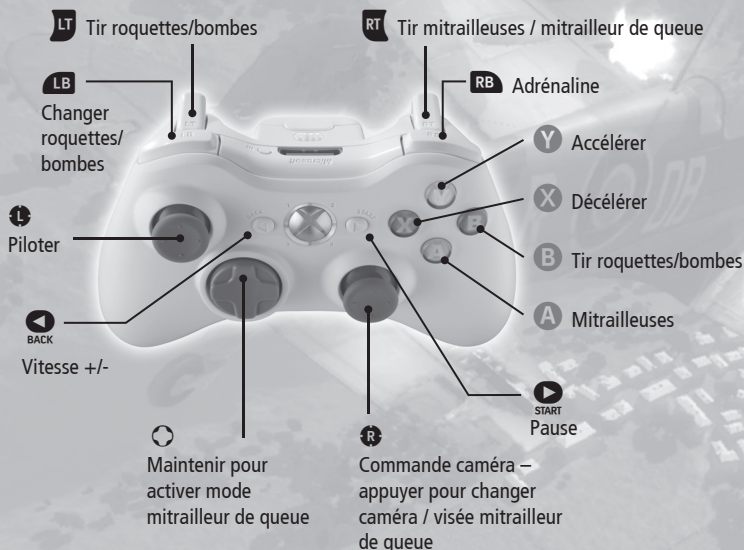
Il existe deux types de commandes :

- Arcade – deux axes de commande de l'appareil : horizontal (droite-gauche) et vertical (haut-bas)
- Simulation – trois axes de commande de l'appareil : horizontal, vertical et gouverne.

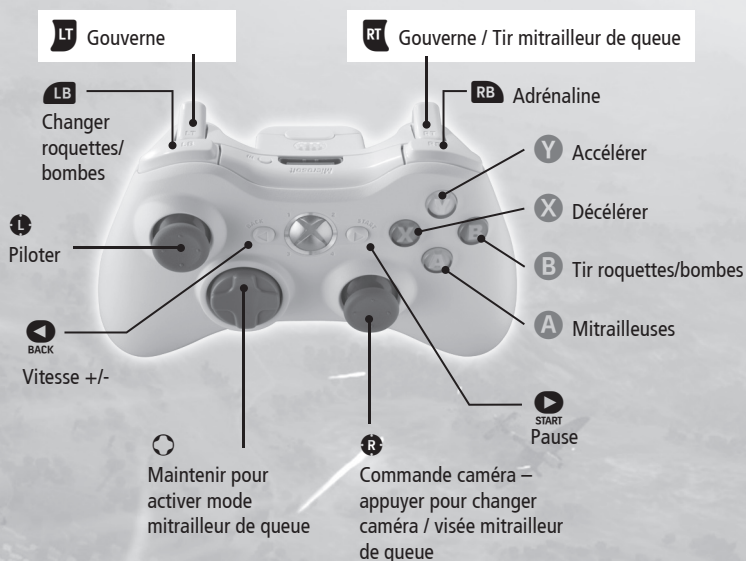
REMARQUE :

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

Vue à la 3e personne (vue 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
Vue à la 1re personne	Identique à la vue cockpit, mais celui-ci n'est pas affiché.



BIENVENUE DANS AIR CONFLICTS: SECRET WARS

Air Conflicts est un simulateur de vol type arcade situé lors des deux guerres mondiales qui propose des appareils de l'époque ainsi que des missions inspirées de la réalité. Le jeu porte sur des combats aériens acharnés, d'audacieuses missions de bombardement, des raids d'infiltration aériens discrets ainsi que d'excitantes missions aériennes.

Tandis que vous jouerez à Air Conflicts: Secret Wars, Dorothy Derbec, DeeDee pour les intimes, vous racontera son histoire, que vous revivrez dans les cieux tourmentés d'une Europe ravagée par la guerre. Elle a passé toute la 2e Guerre Mondiale à fuir les nazis tout en faisant la contrebande d'alcool, de machines et de médicaments pour survivre, et en cherchant des nouvelles de son père disparu. Guillaume Derbec était un as de la 1re Guerre Mondiale. Vous le rencontrerez dans des flashbacks, au cours desquels vous aurez la possibilité de voler à bord d'appareils de la Grande guerre.

Les missions de ce jeu sont fictives, mais elles s'appuient sur des situations réelles qui se sont déroulées entre 1941 et 1944. En particulier, ce jeu met en scène les combats menés par les nombreux hommes et femmes des mouvements de résistance partout en Europe, qui continuèrent courageusement le combat contre les nazis, alors même que tout était perdu.

Utilisation de votre personnage

Les sauvegardes sont automatiques si vous vous êtes connecté avec votre personnage. Lorsque vous vous connectez ou que vous vous déconnectez en cours de partie, vous êtes renvoyé sur l'écran de titre.

MODE SOLO

Vivez l'histoire de DeeDee en sept campagnes. Chacune d'entre-elle vous conduit dans une partie différente de l'Europe et présente un chapitre de l'histoire de DeeDee, de l'époque où elle fait de la contrebande à Tobrouk jusqu'à la chute de Berlin. Vous pouvez également vous lancer immédiatement dans l'action, en mode Dogfight.

- Campagnes – pour jouer les missions du scénario
- Dogfight – choisissez un avion, un théâtre d'opération et lancez-vous dans le combat.
- Rejouer mission – pour refaire les missions du mode Histoire

La campagne – Vivre l'histoire de DeeDee

DeeDee vous raconte son histoire au travers d'une série de scènes qui s'enchaînent automatiquement entre les missions. Dans chaque mission se trouve également des extraits de son journal, que vous pourrez lire pour en savoir plus sur sa guerre. Au cours des missions, vous vivrez les événements comme elle les a vécus, y compris les communications entre elle et son équipe.

Alors que DeeDee tente de survivre à la guerre et apporte son aide aux mouvements de résistance en Europe, elle découvre des informations sur son père disparu. Elle rencontre des membres de son groupe de combat, qui lui racontent leurs souvenirs. Vous jouerez une mission en flashback à la fin de chaque campagne, et ce faisant, vous dévoilerez peu à peu le mystère entourant Guillaume Derbec.

Campagne – Description des missions

Chaque mission comporte un certain nombre d'objectifs que vous devez remplir pour la réussir. Les objectifs sont décrits au cours d'un rapide briefing avant la mission, et vous sont expliqués lorsque cela s'avère nécessaire en cours de mission. Retenez que les objectifs peuvent évoluer et écoutez bien toutes les informations qui vous seront données. Il est possible de manquer ses objectifs, lors de missions d'escorte, par exemple. Si un objectif est manqué ou si DeeDee est abattue, la mission doit être recommencée.

Exemples d'objectifs :

- Abattre des appareils ennemis
- Détruire des cibles au sol - troupes ennemies, véhicules, navires, bâtiments
- Se poser (en suivant tous les indicateurs d'atterrissage dans la bonne direction)
- Atteindre une destination particulière

- Localiser quelque chose au moyen de la navigation radio (voir la section consacrée à la radio)
- Ne pas se faire repérer par l'ennemi (voir la section consacrée à la furtivité)
- Ravitailler un lieu, en se posant ou par parachutage.

REMARQUE :

N'oubliez pas que les objectifs peuvent être en temps limité. Lorsqu'un objectif est limité par le temps, un compteur s'affiche en haut, au centre de l'écran.

Pour visualiser les objectifs de la mission, ouvrez le menu Pause du jeu en appuyant sur la touche START.

L'interface de jeu






Jauge de furtivité

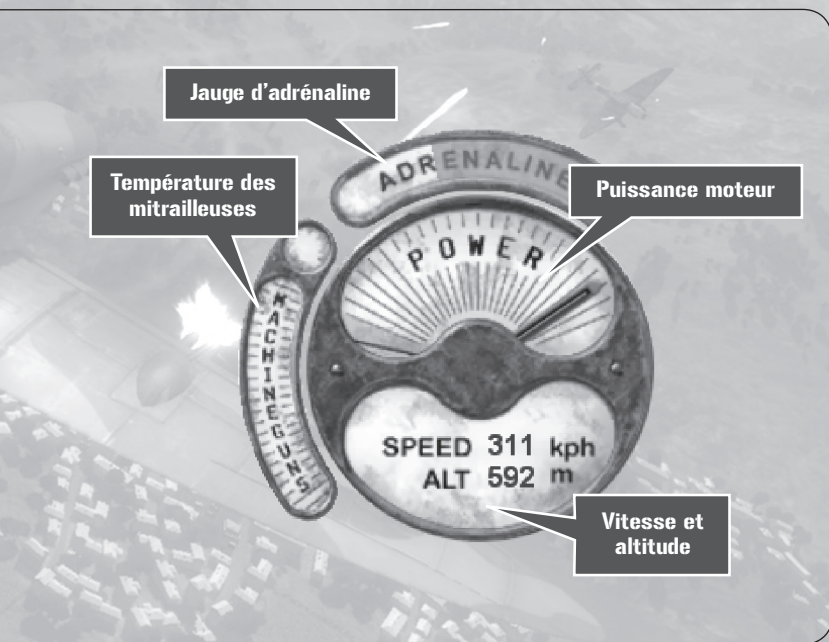
Radar

Jauge de dégâts

Direction – radiomètre

Marque du radar

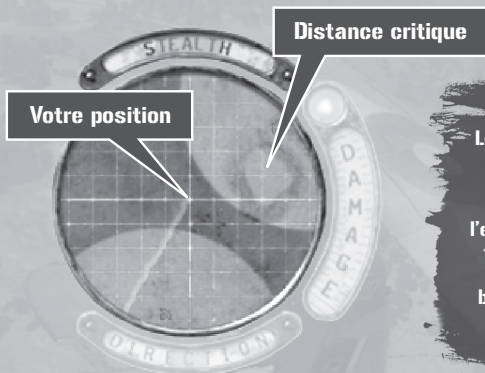
	(vert) Unité au sol ou bâtiment allié		(rouge) Cible au sol (bâtiment, navire, anti-aérien, véhicule)
	(vert) Appareil allié		(rouge) Appareil ennemi
	Marqueur d'objectif de mission (la piste où atterrir, le point de passage à franchir, la zone où chercher quelque chose)		



Furtivité

Si vous devez ne pas vous faire repérer, gardez l'œil sur votre radar et tenez-vous à distance respectueuse de tous les appareils ennemis. La distance critique de l'ennemi est indiquée sur l'écran radar par un cercle plus clair. Tant que vous vous trouvez en dehors de ce cercle, l'ennemi ne peut pas vous repérer.

Dans les missions où la discrétion est requise, une jauge vous indique comment vous vous en sortez. Si la zone clignotante de la jauge de furtivité grossit, vos chances d'être repéré augmentent.



CONSEIL :

Lors des missions furtives, vous aurez un avantage certain à voler dans un appareil aux couleurs de l'ennemi pour éviter de vous faire repérer. Pour cela, il vous suffit de choisir le bon avion dans le menu de sélection des appareils.

Le radiomètre

Dans certaines missions, il vous sera demandé de localiser quelque chose. Vous pouvez utiliser le récepteur radio pour détecter les signaux émis par votre objectif. Le signal sera plus fort lorsque vous ferez face à sa direction.

La jauge directionnelle émet un signal clignotant rouge. La taille du signal clignotant décroît lorsque vous vous éloignez de la cible. À l'inverse, sa taille augmente lorsque vous en approchez.



Armes

Il existe deux types d'armes : les armes principales et les armes secondaires.

- **Armes principales** – mitrailleuses. Vous disposez de munitions infinies, mais si vous faites feu trop longtemps, les canons des mitrailleuses surchauffent. La température des canons est affichée à gauche de la puissance moteur.
- **Armes secondaires** – roquettes et bombes. Vous pouvez passer des unes aux autres (voir Commandes). L'arme sélectionnée est affichée dans l'angle supérieur gauche de l'écran. L'état de préparation de l'arme est indiquée ci-dessous – roquettes et bombes prennent un certain temps pour être rechargées.



**Roquette
rechargée à 50 %**

REMARQUE :

Suivant leur type, les appareils emportent une charge différente de roquettes ou de bombes. Les temps de rechargement sont également variables.

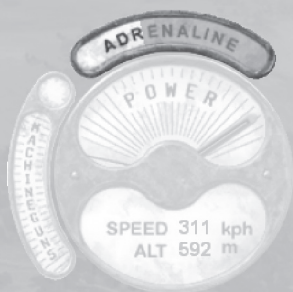
Toucher un appareil avec une roquette

Les roquettes peuvent se montrer très efficaces pour détruire les appareils ennemis, mais leur emploi est difficile. Durant la 2e Guerre Mondiale, il n'existait pas de missiles guidés, il fallait donc pointer les roquettes manuellement.

Pour détruire un appareil ennemi avec une roquette, vous allez devoir extrapoler sa trajectoire et viser un point sur cette ligne imaginaire en avant de la cible, à l'endroit où la roquette l'interceptera. Atteindre un appareil ennemi avec une roquette est extrêmement difficile, mais quelle satisfaction lorsque l'on fait un coup au but ! N'ayez pas peur de rater. Seul l'entraînement permet de progresser !

CONSEIL :

Etant donné qu'il est si difficile d'atteindre une cible avec une roquette, n'hésitez pas à en tirer toute une salve avec l'espoir que l'une d'entre-elles touchera.



L'adrénaline

La jauge d'adrénaline est affichée dans l'angle inférieur droit, et se recharge en cours de partie. Lorsque l'adrénaline est activée, le temps paraît ralentir, ce qui permet une plus grande précision de la visée.

Les récompenses de la campagne – les étoiles

Les étoiles vous sont nécessaires pour :

- Débloquer de nouveaux appareils
- Améliorer vos compétences (voir la section Compétences)

Vous gagnez des étoiles en :

- Réussissant une mission (chaque mission rapporte un nombre d'étoiles différent suivant sa durée et sa difficulté)
- En accumulant des Kills (une étoile pour 5 appareils abattus)
- En atteignant les objectifs (chaque objectif rapporte des étoiles)

REMARQUE :

Le nombre d'étoiles que vous possédez est affiché après chaque mission sur l'écran de fin de mission.

Compétences

Lorsque vous possédez suffisamment d'étoiles, vous pouvez améliorer vos compétences entre les missions :

Agilité	Améliore votre pilotage
Chance	Augmente les chances de coups critiques*
Leadership	Vos coéquipiers sont plus performants sous votre commandement
Endurance	Améliore votre condition physique

*Les coups critiques abattent un appareil en un seul coup (le pilote est tué, vous avez atteint le moteur ou le réservoir...)



Difficulté

Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté :

- Débutant (facile)
- Pilote
- Vétéran
- As (difficile)

REMARQUE :

Vous avez le choix de la difficulté avant chaque mission ou partie de Dogfight.

REMARQUE :

En multijoueur, la visée automatique est désactivée. Il n'y a pas de niveaux de difficulté en multijoueur. Que le meilleur gagne !

Visée automatique

La visée automatique est une fonction qui vous aide à acquérir les cibles ennemies. Le degré de visée automatique appliqué dépend du niveau de difficulté choisi. Au niveau Vétéran, l'assistance est réduite au minimum, tandis qu'au niveau As la visée est entièrement manuelle.

Passer une mission

La fonction Passer une mission vous permet de poursuivre la campagne si une mission particulière se révèle trop difficile. Son objectif est de permettre au joueur d'avancer dans l'histoire quand bien même il aurait des difficultés à accomplir une mission. Bien entendu, la mission passée ne rapporte pas d'étoiles.

Si une mission échoue, vous verrez le bouton Passer la mission sur l'écran de fin de mission. Vous pouvez passer deux missions pour chaque campagne. N'oubliez pas que si vous passez une mission, elle est comptabilisée comme un échec. Si l'appareil que vous avez utilisé nécessite des réparations, il ne sera donc pas disponible lors de la mission suivante.

REMARQUE :

Les missions de flashback ne peuvent pas être passées.



Appareils

Résumé des appareils

Appareil	Type	Camp	Soute	Places	Étoiles*
Sopwith Camel	Chasseur biplan	Royal Flying Corps (1re G. M.)	Non	1	0
Zenit	Cargo biplan	Royal Flying Corps (1re G. M.)	Oui	2+	0
Albatros D.V.	Chasseur biplan	Luftstreitkräfte (1re G. M.)	Non	1	0
Spitfire	Chasseur	Royal Air Force	Non	1	3
Messerschmitt Bf109	Chasseur	Luftwaffe	Non	1	80
Lavochkin LA5	Chasseur	Armée Rouge	Non	1	22
Mosquito	Chasseur-bombardier	Royal Air Force	Oui	2	140
Ju-87 Stuka	Chasseur-bombardier	Luftwaffe	Non	2	102
IL2 Sturmovik	Chasseur-bombardier	Armée Rouge	Non	2	32
B-25	Bombardier	Royal Air Force	Oui	2+	56
Heinkel 111	Bombardier	Luftwaffe	Oui	2+	170
DB-3	Bombardier	Armée Rouge	Oui	2+	123
Gloster Meteor	Chasseur à réaction	Royal Air Force	Non	1	260
Bisnovat-5	Chasseur à réaction	Armée Rouge	Non	1	194
Messerschmitt 262	Chasseur à réaction	Luftwaffe	Non	1	273
Gotha 229	Bombardier à réaction	Luftwaffe	Non	1	367

*Étoiles – le nombre d'étoiles requises pour recevoir cet appareil dans la campagne

Armes et caractéristiques des appareils

Appareil	Nb/Rechar. roquettes	Nb/Rechar bombes	Vitesse	Agilité	Endurance	Puissance de feu
Sopwith Camel	0	1/6sec.	1	3	1	1
Zenit	0	1/5sec.	2	2	2	1
Albatros D.V.	0	1/6sec.	1	2	1	1
Spitfire	1/5sec.	1/4sec.	4	4	3	2
Messerschmitt Bf109	1/5sec.	1/4sec.	4	4	3	2
Lavochkin LA5	2/8sec.	1/6sec.	4	5	2	3
Mosquito	2/4sec.	3/5sec.	4	3	3	3
Ju-87 Stuka	4/7sec.	2/4sec.	3	3	2	4
IL2 Sturmovik	3/7sec.	2/5sec.	3	2	4	3
B-25	0	4/4sec.	3	1	5	3
Heinkel 111	0	4/3sec.	3	1	5	3
DB-3	0	4/3sec.	3	2	4	3
Gloster Meteor	3/6sec.	3/4sec.	5	3	4	5
Bisnovat-5	4/10sec.	1/5sec.	5	5	2	4
Messerschmitt 262	4/4sec.	2/4sec.	5	3	4	5
Gotha 229	2/4sec.	3/3sec.	4	2	4	4

Mitrailleurs de queue

Certains appareils disposent de mitrailleurs de queue. En cours de partie, vous pouvez activer le mode (voir Commandes) et tirer sur les appareils ennemis qui se trouvent derrière vous.

Appareil	Nombre de mitrailleurs de queue
Ju-87 Stuka	1
IL2 Sturmovik	1
B-25	4
Heinkel 111	4
DB-3	2

MODE MULTIJOUEUR

En mode multijoueur, vous pouvez affronter jusqu'à sept amis pour le contrôle du ciel dans quatre modes différents. DeathMatch, Deathmatch par équipe, Capture du drapeau, Détruire et protéger.

You can chose from 2 types of connection:

- LIAISON MULTICONSOLE – pour jouer en réseau local. Vous pouvez jouer avec des amis connectés sur votre réseau domestique
- XBOX LIVE – pour affronter les joueurs connectés au service XBOX LIVE

Recherche de serveurs

Dans le Menu principal, cliquez sur le bouton Multijoueur pour ouvrir l'écran de recherche de serveurs. Vous pouvez voir le nom du jeu, l'emplacement du serveur, le mode de jeu et le nombre de joueurs. Dans « Air Conflicts: Secret Wars, une partie peut accueillir jusqu'à huit joueurs, mais l'hôte peut spécifier un nombre de participants plus faible.

N'oubliez pas que vous pouvez spécifier votre type de connexion en haut de cet écran !

REMARQUE :

Seules les parties publiques sont indiquées dans cette liste. Les parties (sessions) privées ne sont pas affichées. Pour rejoindre une partie privée, vous devez avoir une invitation.

Pourquoi ne puis-je pas me connecter à certaines parties XBOX LIVE ?

Il existe trois types de NAT (network address translation) : Ouvert, Modéré ou Strict. Les connexions Strict-Modéré et Strict-Strict sont impossibles.

Par exemple, si vos paramètres NAT sont Modéré et que vous voulez vous connectez à une partie se trouvant sur une machine Stricte, la connexion sera refusée. Vous pouvez essayer de résoudre les problèmes de paramètres NAT en connectant l'appareil directement sur votre modem.

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

Si votre mode NAT n'est pas Ouvert, il se peut que vous n'avez pas de liaison son avec certains joueurs. Pour plus d'informations, visitez www.xbox.com/support.

Choisissez votre appareil, choisissez votre camp

Le joueur qui héberge la partie peut spécifier quelles forces aériennes vont s'affronter. Cela influe sur la disponibilité des appareils. Par exemple, si la partie se passe entre la Luftwaffe et la R.A.F., vous ne pourrez choisir que les appareils de ces deux forces aériennes. Forces combattantes :

- R.A.F. contre Luftwaffe
- Armée rouge contre Luftwaffe
- Armée rouge contre R.A.F.
- la Grande guerre (Royal Flying Corps contre Luftstreitkräfte)

REMARQUE :

En mode Deathmatch, il n'y a pas de camp, le combat se joue en chacun pour soi.

Le choix de votre appareil détermine votre camp. Si vous choisissez un avion de la R.A.F., vous combattrez dans le camp de la R.A.F.

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

Pour voir les statistiques de la partie en cours de jeu, mettez-le en pause. La partie ne s'interrompra pas, mais vous verrez s'afficher le menu de statistiques.

C'est depuis ce menu que vous pouvez vous déconnecter de la partie ou inviter vos amis à vous rejoindre. Le joueur hôte a également la possibilité de mettre un terme à la partie.

Pour dialoguer par écrit avec les autres joueurs, vous aurez besoin d'un chatpad ou d'un clavier USB connecté à votre console XBOX. Pour afficher la console de chat, appuyez sur la touche RETOUR. Si vous appuyez de nouveau sur RETOUR avant d'avoir écrit, la console est masquée. ENTER envoie votre message aux autres joueurs.

N'oubliez pas que vous pouvez connecter votre casque-micro pour parler avec les autres joueurs via la liaison multiconsole.

Modes multijoueurs

Deathmatch (DM)

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.

Deathmatch par équipe (TDM)

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.

Capturer le drapeau (CTF)

En mode Capturer le drapeau, deux équipes s'affrontent pour l'emporter. La victoire s'obtient en ayant les deux drapeaux dans sa base.

Pour s'emparer d'un drapeau, il suffit de voler assez près de son détenteur ou de la base ennemie sur lequel il se trouve. Si votre drapeau a été capturé de la sorte par l'ennemi, vous pouvez faire de même pour le récupérer. La position de chaque drapeau est indiquée sur le radar.

 (rouge) Base ennemie	 (vert) Base amie
 (rouge) Position du drapeau ennemi	 (vert) Position du drapeau ami

Détruire et protéger (D&P)

L'équipe qui détruit la première toutes ses cibles remporte la manche et une autre manche commence. Les joueurs peuvent se concentrer sur les cibles ennemies ou sur la défense des objectifs de l'ennemi.

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

Héberger une partie

N'importe quel joueur peut héberger une partie. Vous pouvez spécifier ces caractéristiques :

Nom	Le nom de la partie tel qu'il apparaîtra sur la liste du serveur au moment de la recherche de serveur. Cela permet à vos amis d'identifier votre partie.
Partie privée	Vous pouvez indiquer s'il s'agit d'une session publique ou privée. Si la session est privée, les participants devront recevoir une invitation émanant de l'hôte.
Mode de jeu	Vous avez le choix entre quatre modes multijoueur (DM, TDM, CTF et D&P)
Factions en présence	(Si le mode n'est pas DM) Indiquez quelles forces aériennes vont combattre.
Limite de jeu	Vous pouvez indiquer si la partie a une durée illimitée, une limite de score, ou une limite de temps.
Valeur de la limite de jeu	Indique la valeur de la limite, soit en temps, soit en points.

Lieu/Météo/Année	Indique l'endroit sur la carte et fixe d'autres détails.
Limited Radar Visibility	Si cette option est activée, le radar des joueurs aura une efficacité limitée (avec indication des bords d'écran). Seuls les avions à portée de vue et à courte distance sont visibles sur le radar. Le nom des joueurs les pilotant sont également indiqués sur les appareils détectés.
Appareils permis	Le joueur hôte peut indiquer quels types d'appareils seront autorisés. Par exemple : chasseurs, chasseurs-bombardiers, bombardiers, chasseurs à réaction.

N'oubliez pas que vous pouvez spécifier votre type de connexion en haut de cet écran !

OPTIONS

Depuis le Menu principal, cliquez sur Options. Vous pouvez y paramétrer les commandes, la musique, le volume sonore et l'inversion de l'axe Y.

Contrôles	Ce paramètre permet le choix entre les modes Arcade et Simulation pour les commandes Xbox 360.
Sensibilité de l'axe X	Détermine la rapidité de réaction de votre appareil sur l'axe X (droite-gauche). Réduisez sa valeur si vous tanguiez beaucoup, augmentez-la si vous sentez votre appareil lent à réagir.
Sensibilité de l'axe Y	Détermine la rapidité de réaction de votre appareil sur l'axe y (haut-bas). Réduisez sa valeur si vous tanguiez beaucoup, augmentez-la si vous sentez votre appareil lent à réagir.
Inversion de l'axe Y	Détermine si l'appareil monte ou descend lorsque vous déplacez/appuyez sur Haut.
Activation et volume du son	Ce paramètre allume ou éteint les effets sonores du jeu. Vous pouvez aussi indiquer le volume du son dans le jeu (0 - silence, 100 - volume maximal).
Activation et volume de la musique	Ce paramètre allume ou éteint la musique du jeu. Vous pouvez aussi indiquer le volume de la musique dans le jeu (0 - silence, 100 - volume maximal).
Réticule de visée activé	Affiche ou masque le viseur de l'appareil que vous pilotez.
Marques d'écran activées	Ce paramètre détermine si les flèches rouges et vertes sur le bord de l'écran qui indiquent la direction des amis et ennemis sont affichées ou non. Utile si vous voulez faire des captures d'écran.
Interface activée	Ce paramètre affiche ou masque l'interface graphique (radar, compteurs, dialogues, etc.)

XBOX LIVE

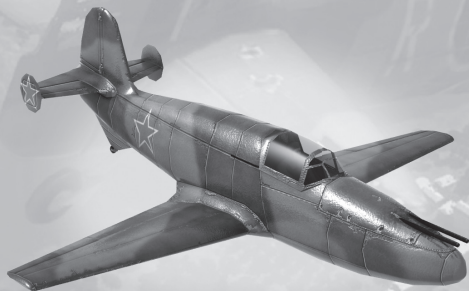
Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

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 Kerekes

Xbox 360 programming
Peter Adamcik

Additional programming
Peter Raska

3D artist
Simon Meszaros

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

Martin Kocisek
David Jankeš

2D artist
Simon Meszaros

Additional 2D artists
Tibor Jursa

Additional art
Peter Adamcik
Peter Sviantek

Senior technical consultant
Marek Baca

QA Lead
Martin Ohriska
Peter Saro

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

PUBLISHING
BITCOMPOSER GAMES GMBH

Managing Director
Wolfgang Duhr & Oliver Neupert

Head of Product Management
Stephan Barnickel

Head of Development
Elmar Grunenberg

Product Management
Lukasz Szczepanczyk

Public Relations
Nadine Knobloch

Sales
Veronika Tomasevic-Sanz

QA
Helge Preglow
Jochen Meckel

bitComposer Games GmbH
© 2010/2011
www.bitComposer.com

SUPPORT TECHNIQUE



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

Egalement disponible sur www.microapp.com