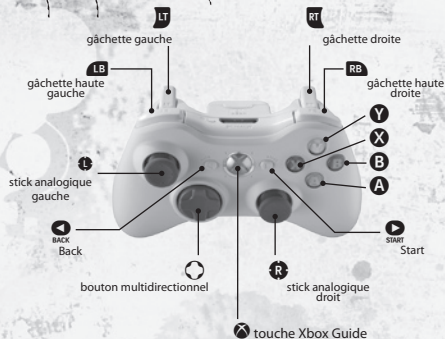
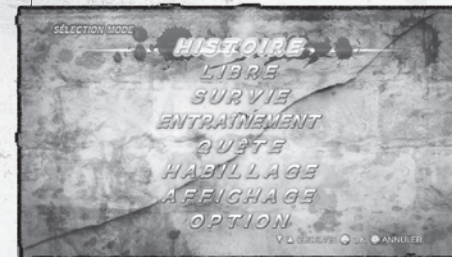


COMMANDES DU JEU



MENU PRINCIPAL



COMMANDES GÉNÉRALES

	Aya	Saki	Anna
stick analogique gauche	Déplacer le personnage	Déplacer le personnage	Déplacer le personnage
stick analogique gauche (appuyer)	Non utilisé	Non utilisé	Non utilisé
stick analogique droit	Déplacer la caméra	Déplacer la caméra	Déplacer la caméra
stick analogique droit (appuyer)	Centrer la caméra	Centrer la caméra	Centrer la caméra
BMD gauche	Carte	Carte	Carte
BMD droite	Activer / Désactiver la mini-carte	Activer / Désactiver la mini-carte	Activer / Désactiver la mini-carte
BMD haut	Railler	Railler	Railler
BMD bas	Écran des états	Écran des états	Écran des états
LT	Changer d'arme	Non utilisé	Changer d'arme
RT	Changer de personnage	Changer de personnage	Changer de personnage
LB	Nettoyer l'épée	Nettoyer l'épée	Recharger
RB	Verrouiller une cible	Verrouiller une cible	Verrouiller une cible
X	Attaque épée / épée X2	Attaque épée	Tirer Armes à feu/Fusils
Y	Coup de pied / Coup de pied aérien	Coup de pied	Donner coup de pied / Tirer avec Uzi
A	Sauter	Sauter	Sauter
B	Projectile / Attaque épée 2X	Attaque percutante / Attaque frappante	Corps à corps
touche START	Menu Pause	Menu Pause	Menu Pause
touche BACK	Menu Objets	Menu Objets	Menu Objets

ATTAQUES SPÉCIALES

	Aya	Saki	Anna
X+A	Attaque Extase	Attaque Extase	Attaque Extase
Y+B	Posture défensive centre	Posture défensive centre	Posture défensive centre

Ce menu vous permet de sélectionner les options ci-dessous :

- Histoire** – Jouez au mode Histoire pour déverrouiller des niveaux et des personnages.
- Libre** – Rejouez avec n'importe quel personnage aux niveaux déverrouillés en mode Histoire.
- Survie** – Affrontez des vagues d'ennemis pour améliorer votre personnage et trouver des objets.
- Entraînement** – Entraînez-vous contre n'importe quel ennemi sélectionné avec la possibilité de modifier ses actions.
- Quête** – Une liste de quêtes qui fait également office de succès à obtenir.
- Habillage** – Habillez vos personnages à votre guise.
- Affichage** – Regardez les personnages de plus près après avoir terminé le jeu.
- Option** – Modifiez les options du jeu telles que la couleur du sang et le volume sonore.

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

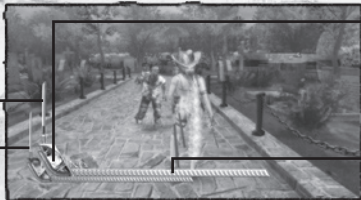
Le jeu propose une fonction de sauvegarde manuelle. Vous êtes invité à sauvegarder au terme de chaque chapitre ou de chaque niveau. Suivez simplement les instructions à l'écran pour sauvegarder votre partie.

SAUVEGARDE EN COURS DE JEU

Lorsque vous quittez la partie depuis le menu Pause, vous êtes invité à sauvegarder la partie. Cette fonction vous permet de sauvegarder à l'endroit exact où vous vous trouvez, vous pouvez de cette manière reprendre la partie sans avoir à recommencer depuis le début du niveau. Vous pouvez reprendre la partie depuis votre sauvegarde en sélectionnant dans le menu principal le mode que vous aviez quitté.

Jauge Boyaux (Aya/Saki)

Cette jauge indique la quantité de sang qui recouvre votre épée. Plus votre épée est ensanglantée, moins elle est tranchante. Si cette jauge est pleine, il sera difficile d'extirper votre épée des entrailles sanguinolentes de vos adversaires.



Jauge d'extase

Cette jauge se remplira d'un liquide jaune. Attendez qu'elle clignote et vous pourrez alors exécuter un attaque Extase.

Jauge Éclaboussure

L'image se remplit d'un liquide rouge. Quand elle est pleine, une fureur destructrice s'empare de votre personnage.

Jauge de vitalité

Cette barre vous permet de connaître le niveau de santé de votre personnage.

JEU EN ÉQUIPE

Le jeu en équipe est un mode multijoueur co-op auquel vous pouvez jouer en modes Histoire, Jeu libre et Survie. Le jeu en équipe présente une légère différence par rapport au mode Solo : chaque joueur contrôle un personnage et il est impossible de faire entrer un second personnage. Dans ce mode, les joueurs doivent partager tous les objets. Veillez à disposer de deux manettes Xbox 360 pour jouer en mode Équipe.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Pour télécharger du contenu supplémentaire, visitez le marché Xbox LIVE.

Xbox LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

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 faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

Toutes les personnes de D3Publisher of America, Inc. travaillent dur pour que vous, notre client, puissiez vous amuser autant à jouer à nos jeux que nous, à les créer. Nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour vous proposer des produits sans défaut. Mais si par le plus grand des hasards, un défaut n'a pas été détecté par nos procédures de test, nous voulons vous proposer une solution aussi vite que possible.

Pour nous, l'assistance client est quelque chose d'important. Donc si vous rencontrez un problème concernant l'un de nos produits, veuillez nous contacter. Vous trouverez les réponses à nombre de vos questions sur notre site Web, ainsi que des astuces et des stratégies sur la façon de jouer à ce jeu. Si vous ne parvenez pas à trouver la réponse que vous cherchez, vous n'aurez nullement besoin de faire le parcours du combattant. Des êtres humains en chair et en os vous aideront à revenir aux choses saines de la vie... comme jouer aux jeux vidéo.

Site Web :

www.d3publisher.us

C'est le meilleur endroit pour trouver des astuces et des stratégies pour nos jeux!

Courrier électronique :

support@d3p.us

Téléphone :

(480) 517-4900

Du lundi au vendredi de 8h à 17h Heure standard des montagnes rocheuses (Arizona)

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE UTILISATEUR FINAL

1. LISEZ ATTENTIVEMENT LES TERMES ET CONDITIONS AVANT D'INSTALLER LE PROGRAMME. LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE REPRÉSENTE UN ACCORD JURIDIQUE ENTRE VOUS (À TITRE INDIVIDUEL OU EN TANT QU'ENTITÉ), D'UNE PART, ET D3PUBLISHER OF AMERICA, INC. ET SES FILIALES ET AFFILIÉS (COLLECTIVEMENT APPELÉS « LA SOCIÉTÉ »), D'AUTRE PART, POUR LE PRODUIT LOGICIEL INTITULÉ « Onechanbara : Bikini Samurai Squad » QUI INCLUT LE LOGICIEL, LA COMPRIS LES MISES À JOURS OU TOUTS LES MATÉRIAUX TÉLÉCHARGÉS OU ACCESSIBLES EN LIGNE) ET TOUTS LES SUPPORTS INFORMATIQUES ET/OU DOCUMENTS IMPRIMÉS ASSOCIÉS (APPELÉS ENSEMBLE « PROGRAMME »). EN OUVRANT L'EMBALLAGE CONTENANT LE PROGRAMME, OU EN L'INSTALLANT, EN LE COPIANT, EN LE TÉLÉCHARGEANT OU BIEN EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS RECONNAISSEZ QUE VOUS AVEZ LU LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE ET QUE VOUS RECONNAISSEZ ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CE CONTRAT. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE (APPELÉ CI-APRÈS LE "CONTRAT"), VEUILLEZ NE PAS INSTALLER OU UTILISER LE PROGRAMME ET DÉTRUIRE TOUTES LES COPIES DU PROGRAMME QUE VOUS AVEZ EN VOTRE POSSESSION.

2. La Société vous accorde le droit non exclusif et non transférable d'utiliser le Programme, mais garde tous les droits de propriété sur ou relatifs au Programme. Vous pouvez utiliser ou installer le Programme sur un seul ordinateur pour lequel le Programme a été conçu, le cas échéant, pour être utilisé par un seul et unique utilisateur. Tous les droits qui ne sont pas spécifiquement accordés sous ce Contrat sont réservés, et le cas échéant par ses concédants. Ce Programme est concédé sous licence, et non vendu, pour votre utilisation. Votre licence ne vous accorde aucun titre de propriété dans ce Programme et ne doit pas être comprise comme une vente d'aucun droit dans ce Programme.

3. Vous reconnaissez que le Programme dans sa forme de code source reste un secret de fabrication confidentiel à la Société. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou à essayer d'opérer une ingénierie inverse, décompiler ou désassembler le Programme, excepté dans la mesure où cette activité est expressément autorisée par une loi nonobstant cette limite.

4. DROITS DE PROPRIÉTÉ. La Société ou ses concédants détiennent tous les droits, titres, et les droits de propriété intellectuelle relatifs au Programme (y compris, mais pas limités aux titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, slogans, lieux, idées, œuvres d'art, images, photographies, animations, vidéos, sons, effets audiovisuels, musique, compositions musicales, textes et « applets Java, » inclus dans le Programme), les documents imprimés qui les accompagnent et toutes les copies du Programme. Ce Contrat ne vous accorde aucun droit d'utiliser tel contenu hors du cadre du Programme. Tous les droits qui ne sont pas expressément octroyés sous ce Contrat sont réservés par la Société.

5. Ce Contrat entre en vigueur dès que vous ouvrez l'emballage, vous installez, téléchargez ou vous utilisez pour la première fois le Programme et cela reste effectif jusqu'à résiliation par la Société ou jusqu'à ce que vous violez l'une des clauses mentionnées ; dès la résiliation, vous acceptez de détruire ou d'effacer de la mémoire toutes les copies du Programme que vous avez en votre possession.

6. Vous ne modifierez pas le Programme ou vous ne fusionnez pas le Programme avec un autre programme (à moins que le Programme soit fait pour fonctionner au sein du matériel et en connexion avec d'autres programmes informatiques) ou vous ne créerez pas de travaux dérivés basés sur le Programme. Vous devez obtenir une autorisation écrite de la Société pour inclure le Programme dans une collection de logiciels.

7. Ne pas faire fonctionner, utiliser ou installer le Programme si vous résidez dans un pays dans lequel l'utilisation ou l'installation du Programme violerait les lois ou réglementations d'exportation des États-Unis, et ne pas distribuer le Programme en violation de ces lois ou ces réglementations. Le Programme ne peut être transféré, exporté ou réexporté vers un pays (ou en faveur d'un résident ou d'un ressortissant de ce pays) soumis à embargo par les États-Unis ou toute personne figurant sur la liste des ressortissants spécialement désignés par le Département du trésor américain ou sur le tableau des ordonnances d'interdiction du Département de commerce des États-Unis. Si vous ne répondez pas à ces critères ou si vous n'en êtes pas sûr, ne pas utiliser ou installer le logiciel et détruire les copies que vous avez en votre possession. Si vous résidez dans ce type de pays, aucune licence n'est octroyée comme indiqué ci-après.

8. Selon l'étendue maximale prévue par la loi, la Société, ses concédants et ses sous-traitants ne garantissent aucune connexion vers, transmission sur, ou résultats ou utilisation de, toutes connexions ou facilités de réseau assurées (ou non) par le Programme. Vous êtes responsable pour l'évaluation de votre propre Console et vos besoins en matériel et, le cas échéant, vos besoins en réseau de transmission et leurs résultats subséquents. VOUS RECONNAISSEZ EXPRESSEMENT QUE L'USAGE DU PROGRAMME EST À VOS RISQUES ET PÉRILS. LE PROGRAMME EST FOURNI « TEL QUEL » ET « TEL QUEL DISPONIBLE ». À MOINS QUE CES GARANTIES SOIENT LEGALEMENT INCAPABLES D'EXCLUSION, EXCEPTÉ POUR CE QUI EST DE LA GARANTIE MÉDIA LIMITÉE MENTIONNÉE DANS LE PARAGRAPHE 9 CI-DESSOUS, LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS DÉMENT TOUTES GARANTIES ET CONDITIONS VERBALES ET ÉCRITES, EXPRESSES OU IMPLICITES, Y COMPRIS SANS LIMITES TOUTES GARANTIES IMPLICITES OU CONDITIONS DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE COMPATIBILITÉ À UN USAGE PARTICULIER, À L'ABSENCE DE CONTREFAÇON DES DROITS D'UN TIERS, ET DE CEUX QUI PROVIENNENT D'UNE CONDUITE HABITUELLE OU USAGES COMMERCIAUX CONCERNANT LE PROGRAMME, LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS N'ASSUMENT AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR N'IMPORTE QUELS DOMMAGES QUE VOUS AVEZ SOUFFERTS, Y COMPRIS, MAIS PAS LIMITÉS À, Perte de données, d'objets ou d'autres articles dus à des retards, pas de livraison, erreurs causées par la Société, ses concédants, titulaires de licence, et/ou sous-traitants, ou par vos propres erreurs et/ou omissions. La Société et ses concédants ne garantissent pas quant au logiciel ou matériel utilisé ou fourni par la Société avec le Programme excepté dans les cas expressément présentés ci-dessus.

9. GARANTIE MÉDIA LIMITÉE. Nonobstant toute référence contraire contenue ci-dessous, et exclusivement par rapport aux Programmes distribués sur support informatique, la Société garantit à l'acheteur consommateur original de ce Programme que le support informatique sur lequel le Programme est enregistré sera exempt de défaut de matière première et de vice de fabrication pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivants la date de votre achat. Si le support informatique est défectueux dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date de votre achat, vous pouvez rendre le Programme et tous les matériaux qui l'accompagnent avec le ticket de caisse original au lieu où vous l'avez acheté pour un remboursement total ou un échange, en accord avec la politique de retour et d'échanges de ces marchands.. Cette garantie est limitée au support informatique contenant le Programme originalement fourni par la Société et ne s'applique pas à un usage normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera nulle et non avenue si la défautsité découle d'un abus, mauvais traitement ou de négligence. Toute autre garantie implicite prescrite par la loi est expressément limitée à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite ci-dessus.

10. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ QUE LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS N'ASSUMERONT PAS ET NE SERONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES POUR LES ACTIONS DE LA SOCIÉTÉ OU DES PRESTATAIRES DE SON CONTENU, AUTRES PARTICIPANTS OU AUTRES CONCÉDANTS EN CE QUI CONCERNE LA PROPAGATION, LA COMMUNICATION OU LE CONTENU DU PROGRAMME. LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUTS DOMMAGES INDIRECTS, CIRCONSTANTIELS, SPÉCIAUX, PUNITIFS, ACCESSOIRES QUI RESULTENT D'UNE POSSESSION, D'UN USAGE OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME, Y COMPRIS DOMMAGES DE LA PROPRIÉTÉ, PERTE DE BONNE VOLONTÉ, ÉCHEC DE MATÉRIEL INFORMATIQUE OU DYSFONCTIONNEMENT ET, SELON L'ÉTENDUE AUTORISÉE PAR LA LOI, DOMMAGES POUR PRÉJUDICES CORPORELS, MEME SI AVISÉS DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. EXCEPTÉ COMME EXPRESSÉMENT INDIQUÉ CI-DESSUS, LA TOTALE RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS ENVERS VOUS ET VOTRE UNIQUE COMPENSATION POUR UNE VIOLATION DE CE CONTRAT EST LIMITÉE EXCLUSIVEMENT AU MONTANT TOTAL QUE VOUS AVEZ PAYÉ POUR LE PROGRAMME, SI POSSIBLE.

PARCE QUE CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LES LIMITES DE RESPONSABILITÉS POUR CERTAINS DOMMAGES, DANS CES ÉTATS, LA RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS EST LIMITÉE À L'ÉTENDUE PRÉVUE PAR LA LOI.

11. INJONCTION. Parce que la Société serait irrémédiablement endommagée si les termes de ce Contrat n'étaient pas spécifiquement exécutés, vous reconnaissez que la Société devrait avoir droit, sans lien, autre sécurité ou preuve de dommages, à des compensations appropriées et équitables comme la Société pourrait avoir sous réserve des droits applicables.

12. INDEMNITÉ. À la demande de la Société, vous acceptez de défendre, indemniser et garantir la Société, ses affiliés, concédants, officiers, directeurs, employés, agents, licenciés, distributeurs, prestataires de contenu, et autres utilisateurs du Programme, de tous dommages, pertes, responsabilités, réclamations et coûts, y compris frais d'avocats qui proviennent directement ou indirectement de vos actions et omissions d'agir en utilisant le Programme conformément aux termes du Contrat ou si vous violez, n'importe quelle clause de ce Contrat. La Société se réserve le droit, à ses propres frais, d'assumer sa défense exclusive et de contrôler n'importe quelle question, autrement sujette à indemnisation par vous ci-après et dans cette éventualité, vous n'aurez plus aucune obligation de payer une indemnité compensatrice.

13. DROITS LIMITÉS DU GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS. Le Programme et la documentation ont été entièrement financés par des fonds privés et sont fournis comme "logiciel informatique commercial" ou "logiciel informatique limité." Utilisation, reproduction, ou divulgation par le Gouvernement des États-Unis ou par une organisation, agence ou département les représentant est soumise aux clauses ci-après, dans les limites des lois applicables dans les sous-paragraphes (c)(1)(ii) des articles de Rights in Technical Data and Computer Software, DFARS 252.227-7013 ou dans ci-après dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) des clauses de Commercial Computer Software Restricted Rights e FAR 52.227-19, suivant les cas. L'Entrepreneur/Fabricant est D3Publisher of America, Inc., 11500 W. Olympic Boulevard, Suite 460, Los Angeles, CA 90064.

14. RÉSILIATION. Sans préjudice aux autres droits de la Société, ce Contrat et votre droit d'utiliser le programme peuvent prendre fin automatiquement sans préavis de la Société si vous ne vous conformez à aucune clause de ce Contrat, ou termes et conditions associés au Programme. Dans ce cas, vous devez détruire toutes copies de ce Programme et toutes les pièces qui le composent.

15. CLAUSES GÉNÉRALES. Vous ne pouvez utiliser, copier, modifier, concéder la sous-licence, louer, vendre, céder ou transférer les droits ou obligations qui vous sont accordés dans ce Contrat, sauf expressément fournis dans ce Contrat. Toute cession en violation de ce Contrat est nulle, sauf dans le cas où vous voudriez transférer votre Programme à une autre personne, si elle accepte les termes de ce Contrat. Si une clause de cet accord n'a pas de force exécutoire pour une raison ou une autre, elle sera modifiée jusqu'à ce qu'elle l'acquière, et cette décision n'affectera pas l'exécution de : Cette clause dans d'autres circonstances ou les autres clauses en toutes circonstances. L'échec de la Société à faire exécuter une clause de ce Contrat ne devra en aucun cas constituer une exemption présente ou future de cette clause, condition, ou obligation.

Nonobstant à aucun autre élément de ce Contrat, aucune défaillance, délai ou perte de performance de la Société ne devront être considérés comme une résiliation du Contrat et ils s'avèrent être indépendants du contrôle raisonnable de la Société.

Ce Contrat est régi par les lois de l'État de Californie et des États-Unis sans concerner les règles de ses conflits légaux et vous reconnaissez la juridiction exclusive des tribunaux fédéraux et de l'État du comté de Los Angeles, Californie. La Convention des Nations Unies sur les Contrats de Vente Internationale de Marchandise est exclue de ce Contrat. Ce Contrat représente le contrat entier concernant ce Contrat entre vous et la Société.

Si vous avez des questions concernant ce Contrat, veuillez contacter D3Publisher of America, Inc. 11500 W. Olympic Boulevard, Suite 460, Los Angeles, CA 90064 USA, (t) 310-268-0820, Attn: EULA, ou info@d3p.us.