

ACTIVEZ VOTRE PASS EN LIGNE*



Saisissez le code ci-dessus pour activer votre pass en ligne de *Bulletstorm*™ afin d'accéder à des contenus bonus comprenant des cartes additionnelles pour le mode Echo et une couleur de lasso unique.

POUR ACTIVER VOTRE PASS EN LIGNE DE *BULLETSTORM*,

sélectionnez l'option de saisie de votre code sur l'écran du pass en ligne puis suivez les instructions à l'écran.

*Ce code expire le 31 décembre 2020. Valable uniquement pour l'achat d'une version neuve de *Bulletstorm*. Cette offre ne peut pas être remplacée, échangée, vendue ou donner lieu à son remboursement par sa contre-valeur en numéraire ou par d'autres biens ou services. Valable uniquement dans l'Union Européenne. Cette offre ne peut pas être combinée avec d'autres offres, coupons promotionnels ou promotions. Sous réserve de disponibilité. Cette offre n'est pas applicable si elle est interdite ou restreinte par les lois applicables localement.



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

DWF07607586M



XBOX 360

BULLETSTORM™



Activez votre PASS EN LIGNE

Voir l'arrière du manuel pour plus de détails.

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.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

SOMMAIRE

2 COMMANDES DE JEU

2 CONTRÔLE DE
GRAYSON HUNT

3 JOUER

7 MENU PRINCIPAL

8 CONNEXION À Xbox LIVE

10 GARANTIE

11 SERVICE CLIENTS :
NOUS SOMMES LÀ
POUR VOUS AIDER !

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CRÉEZ UN COMPTE EA !

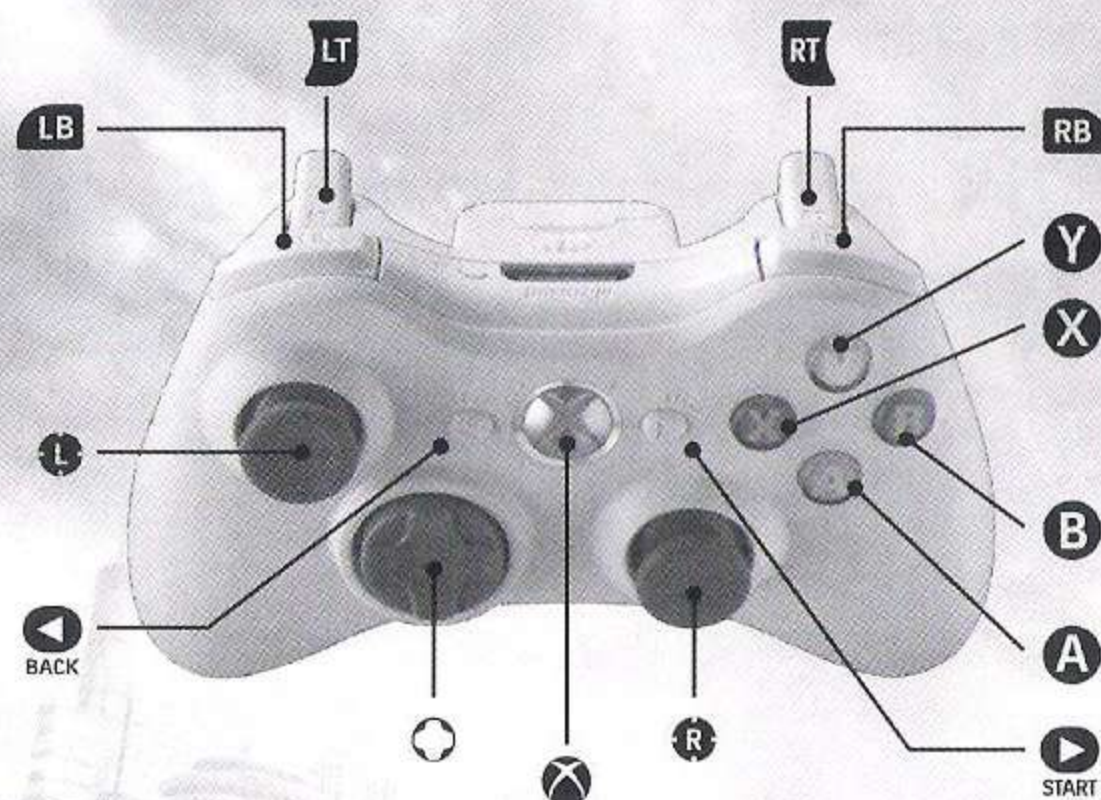
Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu sont faciles et rapides !

Rendez-vous sur ea.onlineregister.com et enregistrez-vous dès aujourd'hui !

WWW.BULLETSTORM.COM



COMMANDES DE JEU



CONTRÔLE DE GRAYSON HUNT

COMMANDES DU JOUEUR

Se déplacer	L
Regarder	R
S'accroupir	L
Viser	LT
Tirer	RT
Lasso	LB
Charger arme	RB
Changer d'arme	Y /
Courir	A
Recharger/Utiliser	X
Coup de pied	B
Glissade	A (appuyer vite deux fois)
Base de données skillshots	
Menu Pause	

JOUER

ÉCRAN DE JEU



INFORMATIONS SUR LA MISSION

PERSONNAGES

DEAD ECHO

Jadis, DEAD ECHO était l'escadron d'élite de la Confédération des colonies. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une bande de pirates de l'espace. Échoués sur une planète peuplée de dangereux mutants et de créatures assoiffées de sang, les membres survivants de l'escadron doivent se battre pour réussir à quitter ce lieu inhospitalier tout en se vengeant de l'homme qui les a trahis.

GRAYSON HUNT

Le leader impétueux de DEAD ECHO est un pitbull prêt à bondir et à mordre pour atteindre ses objectifs. Véritable machine à tuer, il abuse de l'alcool et de la débauche pour surmonter les douloureux souvenirs qui le hantent, du temps où il commettait des atrocités sous la coupe du machiavélique général Sarrano. Pour avoir découvert la vérité sur le général, Grayson Hunt et les membres de DEAD ECHO – dont son meilleur ami, Ishi Sato – sont contraints de prendre le large. Ils ont volé un vaisseau confédéré, le Spectre. Recherché dans toute la galaxie, Grayson n'a depuis d'autre choix pour survivre que de s'improviser pirate de l'espace avec ses compagnons d'infortune. Mais ce n'est vraiment pas la vie dont il rêvait. Son image de chef militaire implacable ne cesse de s'écorner, Grayson préférant se complaire dans l'alcoolisme et la brutalité.

ISHI SATO

Homme d'honneur droit et lucide au combat, Ishi est un véritable stratège. Issu d'une famille aisée, il a néanmoins tourné le dos à son héritage pour consacrer sa vie à la paix et à la justice, comme le prouve son engagement dans l'Unité centrale. Ishi est recruté par le général Sarrano en personne, qui l'incorpore à DEAD ECHO, l'escadron d'élite de l'Unité centrale.

Fidèles à leur ami Grayson, qui a démasqué Sarrano, Ishi et les autres membres de DEAD ECHO décident de le suivre dans une nouvelle existence, faite de pillages et de menus larcins. S'il désapprouve le comportement de ses compères à la détente et à la descente faciles, Ishi tente néanmoins de faire entendre raison aux autres membres.

TRISHKA NOVAK

On sait peu de choses sur Trishka Novak. Sous ses airs guerriers et durs se cache une jeune fille intelligente et à fleur de peau. D'un naturel inflexible, Trishka est le genre d'élément qu'on préfère avoir dans son camp. Elle est tellement douée que Sarrano en a fait la tête de proue de son nouvel escadron d'élite : FINAL ECHO.

DR WHIT OLIVER

Sorte de patriarche de l'équipage du Spectre, il est celui qui répare les pots cassés après la bataille. Originaire du Tennessee, Whit cache une intelligence et une éducation supérieures sous son apparente bonhomie. Il est d'ailleurs titulaire d'un doctorat et de deux Masters. En plus de veiller à la santé de l'équipage, il est un excellent bricoleur et s'occupe de la maintenance du vaisseau. Passé maître dans ces deux domaines, Whit a développé une aptitude assez incroyable qui consiste à remplacer en quelques minutes une jambe, un bras ou n'importe quel autre membre humain par un substitut robotisé.

Bien moins tête brûlée que le reste de l'équipage, Whit doit souvent calmer les ardeurs de Grayson et de Rell, et a trouvé en Ishi un disciple aussi attentif que doué. Comme lui, Whit subit plus sa condition de pirate de l'espace qu'il ne la souhaite.

RELL JULIAN

Rell n'a jamais été bon élève, mais c'est une sacrée pointure en matière d'explosifs. Ses talents sur le champ de bataille ne passent pas inaperçus auprès du général Sarrano, qui le recrute dans son Unité centrale. Si la passion de Rell pour la confection d'explosifs reste intacte, il élargit sa palette au contact du général.

Après la dissolution officielle de DEAD ECHO, Rell et Grayson deviennent compagnons de beuveries, ayant en commun un goût prononcé pour l'alcool, le sexe et la bagarre. Au combat, Rell demeure le maître incontesté de la mine et du piège explosif.

GÉNÉRAL VICTOR SARRANO

Assoiffé de sang et de pouvoir, ce tacticien aussi rustre que brillant aspire à imposer la loi martiale dans toute la galaxie et ne recule devant rien pour y parvenir. Chef de file de l'Unité centrale de résolution confédérée (CCUR), il était autrefois considéré comme l'homme le plus puissant de tout le système intergalactique. Il était tellement impitoyable que la simple apparition de ses vaisseaux suffisait à faire fuir ses adversaires les plus valeureux.

Ses hommes de main les plus dangereux étaient réunis sous le nom de DEAD ECHO. Grayson Hunt menait cet escadron d'élite, qui obéissait aveuglément aux ordres du général Sarrano. Cette équipe de choc ne faisait parler d'elle que lorsqu'il fallait faire disparaître des villes colonisées en un temps record. Ses membres ayant remis en cause l'autorité de Sarrano lors d'une mission, ils sont désormais les hommes les plus recherchés de la galaxie.

ARMEMENT

FUSIL PACIFICATEUR

Le FP est un fusil d'assaut en dotation militaire standard. Sa grande précision à mi-distance en fait une arme très polyvalente. En mode chargé, il expulse un magasin de 100 munitions en une seule explosion concentrée, capable d'exterminer plusieurs ennemis à la fois.

DÉMEMBREUR

Aussi puissant que précis, ce pistolet de gros calibre s'illustre par un exceptionnel pouvoir d'arrêt. Sa capacité secondaire décoche une fusée éclairante qui propulse la cible dans les airs avant d'exploser. L'explosion embrase les ennemis pris dans la déflagration.

LACÉRATEUR

Cette arme de fabrication artisanale propulse un fléau : deux grenades à forte charge reliées entre elles par une chaîne d'acier. Le fléau s'enroule autour de la cible et la neutralise totalement. Vous n'avez plus qu'à déclencher l'explosion à l'instant de votre choix. Vous pouvez ligoter des ennemis ou des objets, puis les projeter dans des groupes d'ennemis d'un coup de pied avant de tout faire exploser pour provoquer un vrai carnage. Chargez votre arme pour chauffer le fléau à blanc et le transformer en véritable rasoir, capable de découper vos ennemis.

PULVÉRISATEUR

Le Pulvérisateur est un fusil à pompe de fabrication artisanale, doté d'un mécanisme de recharge à bascule. Et cerise sur le gâteau : quatre canons pour quatre fois plus de sang ! À mi-distance, l'impact projetera l'ennemi dans les airs. À plus courte portée, la cible sera pulvérisée. Utilisez le tir chargé du Pulvérisateur pour décocher un projectile à air chaud qui peut vaporiser plusieurs cibles simultanément.

CHASSEUR DE TÊTE

Le Chasseur de tête est un fusil de sniper semi-automatique lourdement modifié qui délivre une exceptionnelle puissance de feu à longue distance. Chaque balle renferme un dispositif de guidage radiocommandé, qui vous permet de diriger le projectile et de contourner les obstacles jusqu'à la cible. Son tir chargé décoche une munition explosive radiocommandée qui peut accrocher sa cible et l'emporter vers d'autres ennemis ou dans des pièges explosifs où déclencher la détonation.

ÉVENTREUR

Cet imposant bazooka propulse des boulets explosifs capables de ricocher sur toutes les surfaces : idéal pour exploser les ennemis dissimulés. Les boulets peuvent rebondir sur le sol, exploser lors de l'impact ou bien dans les airs. Le tir chargé de l'Éventreur est un boulet explosif bondissant, grâce auquel vous pouvez réaliser un énorme carnage en le dirigeant d'un coup de pied ou à l'aide du lasso.

PERFORATEUR

Le Perforateur est un équipement industriel lourd reconverti en puissante arme à projectiles. Il expulse une foreuse automotrice à haute vitesse capable d'empaler des ennemis sur n'importe quelle surface. Vous pouvez empaler plusieurs cibles avec une seule foreuse. En mode chargé, il tire une foreuse propulsée qui suspend la cible dans les airs en attendant d'être redirigée où bon vous semble.

MITRAILLEUSE

La mitrailleuse est capable de tailler en pièces quasiment n'importe quel ennemi en une fraction de seconde. Son énorme canon rotatif autorise une cadence de tir infernale mais mobilise beaucoup d'énergie. Une fois la mitrailleuse dégainée, utilisez-la sans tarder car elle ne sera alimentée qu'un court moment.

JOUABILITÉ

OBJECTIFS

Dans *Bulletstorm™*, vous devez remplir un certain nombre d'objectifs, ceux-ci s'affichant brièvement en haut à gauche de l'écran. Servez-vous de ces objectifs pour guider votre progression dans *Bulletstorm*.

SKILLSHOTS

Chaque frag vous rapporte des points. Mais plus il est difficile ou stylé, plus vous empochez de points. Les skillshots vous offrent des points bonus. Engrangez-en autant que possible pour pouvoir les dépenser en armes et en optimisations. Le bonus rapporté par un skillshot est à la hauteur de sa difficulté.

Un skillshot basique, indiqué en bleu, est généralement facile à réaliser. Un skillshot intermédiaire s'affiche en jaune. Enfin, un skillshot avancé, souvent très compliqué à maîtriser, apparaît en rouge.

BASE DE DONNÉES SKILLSHOTS

Consultez la base de données skillshots du menu Skillshots pour de plus amples informations. Les skillshots font partie intégrante du jeu et, si vous ne parvenez pas à les maîtriser, vous ne ferez pas de vieux os sur le champ de bataille. Consultez la base de données en cas de besoin.

COUP DE PIED ET GLISSADE

Attaquer l'ennemi physiquement est un bon moyen de préparer un skillshot ou de l'envoyer valser dans l'environnement. Un coup de pied propulse l'ennemi en arrière au ralenti, ce qui vous laisse le temps de mettre sur pied votre attaque suivante. La glissade, elle, vous permet de vous rapprocher rapidement de votre proie quand l'utilisation du lasso s'avère peu judicieuse.

LASSO

Le lasso vous permet d'agripper un ennemi à distance et de l'attirer vers vous. Une fois l'ennemi à votre portée, il se retrouve suspendu en l'air pendant quelques instants. Profitez-en pour faire usage de votre arme ou lancer une attaque de mêlée. Le lasso peut même vous aider à accomplir des skillshots complexes, à activer des leviers, à dégager des obstacles ou à balancer des ennemis directement dans les pièges de l'environnement.

Grâce à vos skillpoints, vous pouvez optimiser votre lasso avec la fonction Sismolock. Le Sismolock vous permet de frapper le sol avec force. Les ennemis normaux sont violemment projetés dans les airs. Les adversaires plus massifs sont assommés.

REMARQUE : en multijoueur, la barre bleue affiche le temps de rechargement dès que vous utilisez le lasso.

KITS DE LARGAGE

Profitez de ces caisses de ravitaillement militaire que vous croiserez sur votre route. Quand vous apercevez un kit de largage, attrapez-le à l'aide du lasso pour accéder au Largasin, à la base de données skillshots et aux statistiques.

Largasin

Le Largasin est l'endroit où vous pouvez échanger vos skillpoints contre des munitions et des optimisations, mais aussi déverrouiller les armes que vous avez gagnées. Une optimisation rend votre arme plus dangereuse. Obtenez des armes encore plus puissantes. Réussissez des skillshots de plus en plus improbables. Battez tous les records de points pour continuer à vous renforcer. Revenez régulièrement pour dénicher d'éventuelles optimisations.

Base de données skillshots

Consultez la base de données skillshots du menu Skillshots pour de plus amples informations.

Stats du joueur

Consultez vos stats pour vérifier que vous tuez avec style !

MENU PAUSE

Reprendre

Retournez à la partie en cours.

Recommencer point de contrôle

Reprenez le niveau en cours à partir du dernier point de contrôle.

Recommencer chapitre

Recommencez l'ensemble du niveau actuel.

Options

Modifiez les options de jeu.

Modifier difficulté

Changez instantanément le niveau de difficulté.

Retourner au menu principal

Quittez la partie.

MENU PRINCIPAL

CAMPAGNE

Menu Solo

Continuer

Continuez *Bulletstorm* à partir d'une sauvegarde précédente.

Nouvelle partie

Lancez une nouvelle partie.

Sélection chapitre

Choisissez votre mission.

ECHO

Si vous voulez vraiment apprécier l'esprit de compétition qui pimente *Bulletstorm*, rendez-vous dans le menu Echo. Vous rêvez d'occuper la première place du classement ou de pulvériser le score d'un ami ? Le mode Echo met vos talents à rude épreuve dans des segments courts, où vous devez régner avec un équipement choisi à l'avance. Une fois la partie lancée, tuez vos ennemis avec style pour décrocher des tonnes de skillpoints. Bouclez des niveaux Echo pour en déverrouiller de nouveaux.

MULTIJOUEUR

Si vous préférez la jouer collectif dans *Bulletstorm*, frottez-vous au mode multijoueur Anarchie à quatre joueurs. Soignez votre style pour grimper au classement, achetez des optimisations et réalisez des skillshots par équipe pour vous défaire des vagues d'ennemis et dominer chaque nouvelle carte ! Grâce à un système de rang et d'expérience motivant, vous pourrez déverrouiller des skins personnalisés qui feront baver vos amis.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Sélectionnez CONTENU TÉLÉCHARGEABLE afin d'afficher ou d'acquérir plus de contenu pour *Bulletstorm*.

OPTIONS

Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal pour modifier les paramètres de jeu et consulter les commandes.

MENU OPTIONS

Partie	Choisissez d'activer ou non les sous-titres, l'aide à la visée, et bien d'autres choses encore.
Commandes	Modifiez le comportement de la position accroupie, activez l'inversion de la vue, ajustez la sensibilité de la manette ou affichez la configuration des commandes.
Vidéo	Modifiez les options visuelles.
Audio	Ajustez le volume des effets sonores, de la musique et des doublages.
Générique	Saluez les personnes qui ont travaillé sur le jeu.
Sélection périphérique de stockage	Choisissez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder votre progression de <i>Bulletstorm</i> .

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.

ÉDITION STANDARD

L'ACCÈS AUX FONCTIONS ET/OU AUX SERVICES EN LIGNE REQUIERT UN COMPTE Xbox LIVE GOLD. LES CONTENUS DU PASSE EN LIGNE REQUIÈRENT DE VOUS ENREGISTRER VIA LE NUMÉRO DE SÉRIE INCLUS AVEC LES VERSIONS BOÎTE. L'ENREGISTREMENT POUR LES CONTENUS DU PASSE EN LIGNE EST LIMITÉ À UN COMPTE Xbox LIVE GOLD PAR NUMÉRO DE SÉRIE. L'ENREGISTREMENT EST NON TRANSFÉRABLE ET LIMITÉ À UNE SEULE UTILISATION. DES NUMÉROS DE SÉRIE ADDITIONNELS POUR LE PASSE EN LIGNE PEUVENT ÊTRE ACHETÉS.

EPIC EDITION

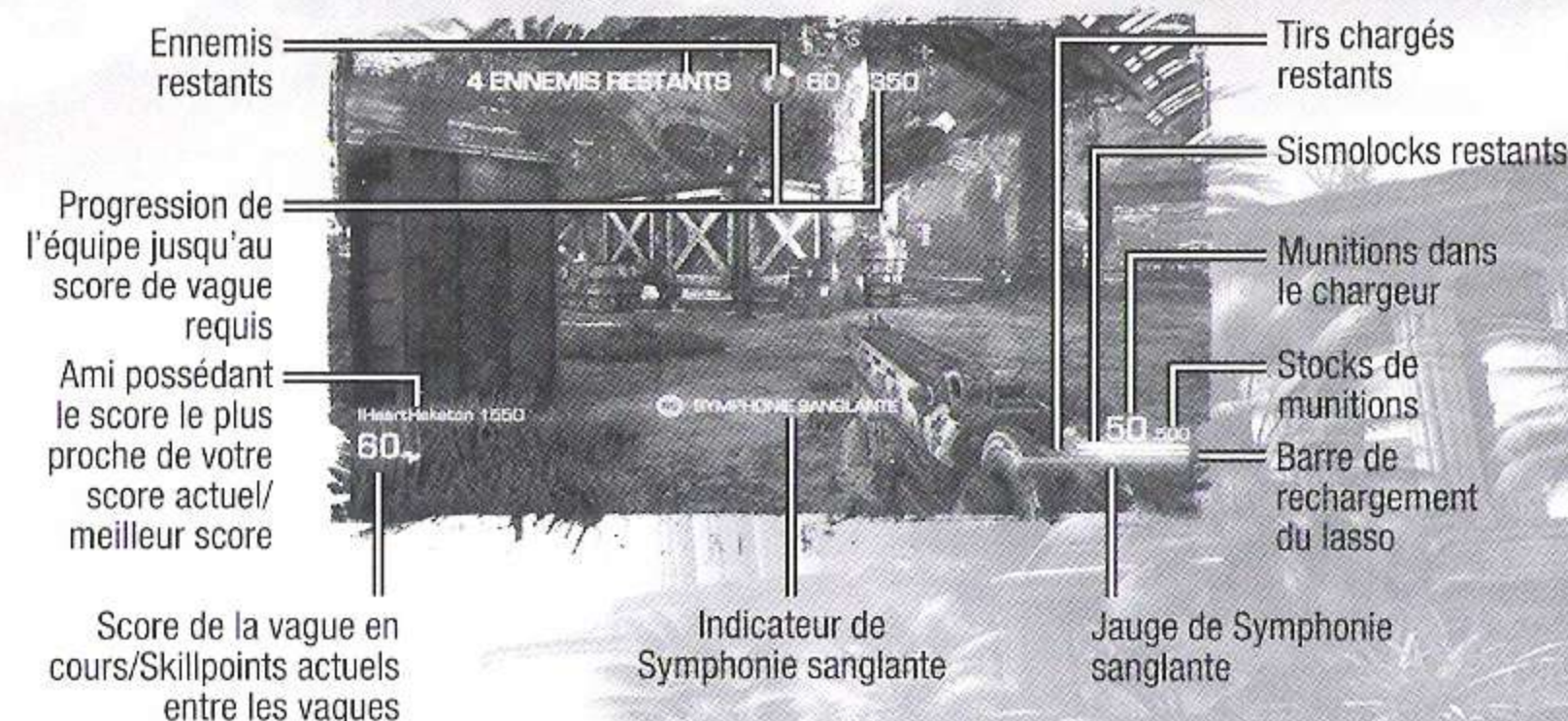
L'ACCÈS AUX FONCTIONS ET/OU AUX SERVICES EN LIGNE REQUIERT UN COMPTE Xbox LIVE GOLD. LES CONTENUS DU PASSE EN LIGNE ET DE L'EPIC EDITION (DONT L'ACCÈS À LA BÊTA) REQUIÈRENT DE VOUS ENREGISTRER VIA LE NUMÉRO DE SÉRIE INCLUS AVEC LES VERSIONS BOÎTE. L'ENREGISTREMENT POUR LES CONTENUS DU PASSE EN LIGNE ET DE L'EPIC EDITION EST LIMITÉ À UN COMPTE Xbox LIVE GOLD PAR NUMÉRO DE SÉRIE. L'ENREGISTREMENT

EST NON TRANSFÉRABLE ET LIMITÉ À UNE SEULE UTILISATION. DES NUMÉROS DE SÉRIE ADDITIONNELS POUR LE PASSE EN LIGNE PEUVENT ÊTRE ACHETÉS. LES NUMÉROS DE SÉRIE ADDITIONNELS N'INCLUENT PAS D'ACCÈS À LA BÊTA NI AUX CONTENUS DE L'EPIC EDITION.

SALON MULTIJOUEUR

Jouer maintenant	Rejoignez sans attendre une partie, nouvelle ou en cours, en mode Anarchie.
Partie privée	Créez une partie privée en mode Anarchie.
Liste d'amis	Découvrez ce que font vos amis, invitez-les à vous rejoindre ou participez à une partie en cours avec eux.
Caserne	Consultez les classements et vos personnalisations.

ÉCRAN DE JEU



ANARCHIE

Bulletstorm dispose d'un mode multijoueur coopératif en ligne baptisé Anarchie. Dans celui-ci, vous devez tuer des vagues d'ennemis avec style, si possible de manière collective. Réalisez des skillshots individuels et par équipe pour engranger un maximum de skillpoints et déverrouiller la vague suivante.

Les possibilités de frags sont infinies, alors multipliez les skillshots uniques ! Certains ennemis vous rapporteront plus de points si vous les tuez à l'aide d'un skillshot par équipe précis. Jusqu'à quatre joueurs peuvent prendre part au carnage. N'oubliez pas que le travail d'équipe est toujours mieux récompensé qu'un skillshot individuel.

Le total de points que vous remportez lors de chaque round dépend de la complexité des skillshots que vous et vos coéquipiers avez réalisés. Accumulez les skillpoints pour atteindre le score limite qui déverrouille la vague suivante, mais utilisez-les aussi entre les rounds pour optimiser votre personnage et son armement, ou pour faire le plein de munitions et de tir chargé avant de repartir au combat. Le mode Anarchie compte 20 rounds au total, mais la vraie question est la suivante : avez-vous assez de talent et de tripes pour décrocher le meilleur score ?

SYMPHONIE SANGLANTE

Il n'y a pas que les skillpoints qui récompensent vos plus beaux massacres. En mode Anarchie, une jauge rouge se remplit, en bas à droite de l'écran. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez activer la Symphonie sanglante. Un coup de pied ou de lasso provoque alors un véritable geyser ensanglanté, qui vous rapporte un maximum de points. Remplissez votre jauge et activez la Symphonie sanglante au moment opportun pour exploser votre score en même temps que vos ennemis.

DÉFI PAR ÉQUIPE

Même si vous survivez seul(e) à l'Anarchie, dites-vous que vous gagnerez plus de skillpoints avec l'aide d'un coéquipier. Les défis par équipe vous proposent de tuer un ennemi d'une manière spécifique, à plusieurs. Relevez le défi et vous engrangerez des tonnes de points. En cas d'échec, vous devrez simplement tuer un autre ennemi. Repérez la lumière bleue qui entoure la cible et lisez le message qui apparaît au-dessus de l'ennemi pour savoir ce qui vous est demandé. Quand tous les membres de l'équipe sont prêts, synchronisez vos efforts pour récolter un maximum de skillpoints !

CASERNE

Jetez un œil à votre classement ou à vos statistiques, et ajustez vos personnalisations à la caserne. Vous pouvez aussi consulter votre progression en multijoueur, le niveau en cours, votre expérience actuelle et l'expérience nécessaire pour passer à l'échelon supérieur. N'hésitez pas à changer les animations, le casque, le skin, la couleur du lasso ou les bottes de votre personnage dans le menu Personnalisation.

MENU PAUSE

Reprendre	Retournez à la partie en cours.
Tableau de score	Examinez votre rang en ligne et celui de vos amis.
Options	Ajustez le volume sonore et d'autres options.
Retourner au salon	Quittez la partie.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 – 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

ATTENTION : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

SERVICE CLIENTS : NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS AIDER !

Si vous rencontrez des dysfonctionnements avec votre jeu, rendez-vous sur <http://www.electronicarts.fr>, rubrique « Aide technique ». Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si les réponses données ne suffisent pas, posez directement votre question au Service Clients grâce au Formulaire de contact, situé lui aussi dans la rubrique « Aide technique ».

Si vous n'avez pas de connexion Internet ou si vous souhaitez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 10 01

(numéro géographique non surtaxé)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9 /min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. Tous droits réservés. People Can Fly, le logo People Can Fly, *Bulletstorm* et le logo *Bulletstorm* sont des marques commerciales ou des marques déposées de People Can Fly aux États-Unis et dans d'autres pays. Epic, Epic Games, Unreal, le logo « Powered by Unreal » et le logo Epic Games sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Epic Games Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. EA et le logo EA sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Utilise Bink Video. Copyright © 1997–2006 par RAD Game Tools, Inc.

ConvexDecomposition : Copyright © 2004 Open Dynamics Framework Group, www.physicstools.org (site en anglais), tous droits réservés.

CSHA1 : implémentation dans le domaine public 100 % gratuite de l'algorithme SHA-1 par Dominik Reichl. Site : <http://www.dominik-reichl.de> (site en anglais).

libXML2 : Copyright © 1998–2003 Daniel Veillard. Tous droits réservés.

Bibliothèque de compression LZF v3.4 : Copyright © 2000–2008 Marc Alexander Lehmann.

Mersenne Prime Twister (version SSE) : Copyright © 2006, 2007 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto et Hiroshima.

Produits Nvidia : ce produit comprend du code sous licence de NVIDIA.

Compression audio Ogg Vorbis : Copyright © 2009, Xiph.Org Foundation.

Améliorations Vorbis Quality : Copyright © 2003–2008 Aoyumi.

Optimisations Vorbis SSE : Copyright © 1994–2006.

Recast 1.4.2 : Copyright © 2009 Mikko Mononen memon@inside.org.

TinyXML par Lee Thomason, Yves Berquin, Andrew Ellerton.

wxWidgets : Copyright © 1998–2005 Julian Smart, Robert Roebling et autres.

Zlib : Copyright © 1995–2005 Jean-Loup Gailly et Mark Adler.

ActorLineCheck : An Efficient Parametric Algorithm for Octree Traversal par J. Revelles/C. Ureña/M. Lastra (Université de Grenade, Espagne).

Intersection triangle-cône extraite de la bibliothèque Geometric Tools' Foundation :

Copyright © Geometric Tools, LLC 1998–2008. Tous droits réservés.

« Disco Inferno »

Interprété par The Earl Young Band avec Gavin Christopher

Composé par Leroy Green et Ron Kersey

Édité par Mercy Kersy Music et State One America/Chrysalis Songs (BMI)

Avec l'aimable autorisation de Bronx Flash

DWF07607586MT