



WAARSCHUWING Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. www.xbox.com/support.

Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen

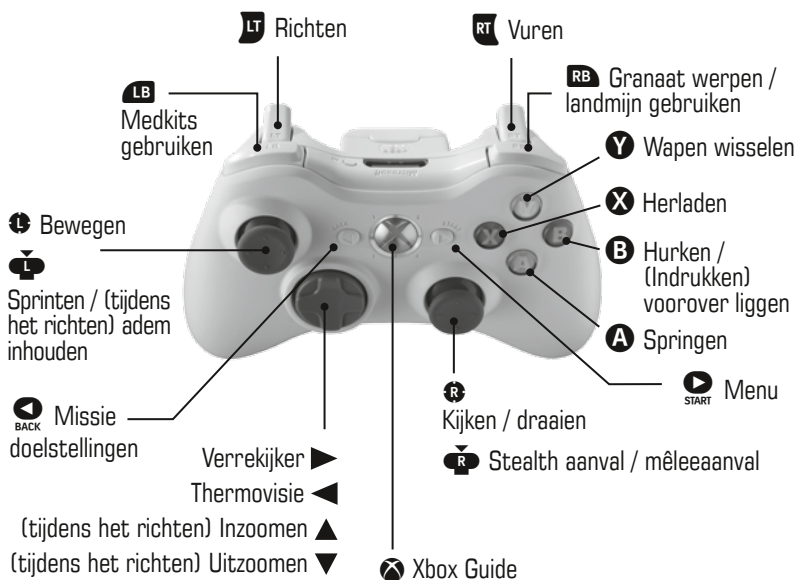
Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

Inhoud:

Spelbesturing	3
Biografie hoofdpersonege	4
Hoofdmenu	4
Interface	5
Speltype	5
Multiplayer	6
Xbox LIVE	6
Technische ondersteuning	7
Handleiding	8

Spelbesturing

Xbox 360 Controller





Biografie hoofdpersone

Volledige naam: Captain Cole Anderson

Codenaam: "Sandman"

Nationaliteit: Amerikaans

Beroep: Tsluipschutter Task 121 elite-eenheid

Anderson groeide op in de koude wildernis van Alaska waar hij al op jonge leeftijd de kneepjes van het spoorzoeken en het jagers- en schietvak leerde.

Toen zijn vader, een Amerikaanse marinier, in Vietnam om het leven kwam wist Anderson dat hij zelf ook marinier wilde worden om de herinnering aan zijn vader hoog te houden. Na zijn middelbare school opleiding sloot hij zich aan bij de Amerikaanse marine om verkenners/sluipschutter te worden en later af te studeren aan de elite Ranger School, onderdeel van het Amerikaanse leger. Al gauw werd hij gekozen voor het Delta Force rekruteringsprogramma en na zijn dienstdienst in Irak, tijdens Operation Desert Storm, werd hij overgeplaatst naar een nieuw opgezet Task 121 legereenheid die zich bezighield met drugshandel en gewapende milities in de Azië-Pacific regio. Anderson is loyaal en onverzettelijk, maar zijn ongezuete mening heeft hem vaak in de problemen gebracht.

Hoofdmenu

In het hoofdmenu kun je een nieuw spel starten, doorgaan met spelen nadat je een spel hebt opgeslagen, een multiplayer spel starten of de spelinstellingen configureren.

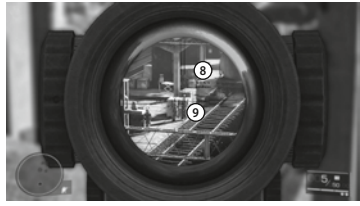
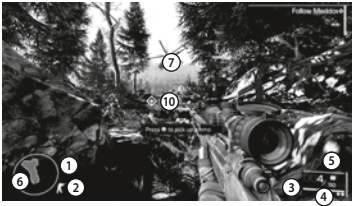
Single Player — met deze optie kun je een spel voor één speler spelen.

Multiplayer — met deze optie kun je een spel voor meerdere spelers spelen.

Opties — hier kun je de spelinstellingen wijzigen.

Credits — als je deze optie selecteert, dan wordt de lijst met spelontwikkelaars getoond.

Interface



1. Zichtbaarheidsmeter — geeft aan wanneer en vanuit welke richting de speler door de vijand is opgemerkt en hoeveel tijd de speler nog heeft voordat hij/zij wordt opgemerkt.
2. Positiepictogram (houding) — geeft de positie van de speler weer. Een speler kan staan, hurken of liggen.
3. Energie — geeft de resterende energie van de speler weer.
4. Medkit — geeft aan hoeveel herstellende injectiespuiten een speler nog over heeft.
5. Munitiemeter — geeft aan hoeveel munitie er nog over is voor het wapen dat wordt gebruikt en toont het aantal granaten.
6. Minikaart — geeft jouw positie en die van je bondgenoten en vijanden weer.
7. Interactie pictogram — wordt weergegeven wanneer er interactie kan plaatsvinden met een voorwerp op het scherm; bijvoorbeeld: om een wapen te pakken, een ladder te beklimmen of een explosief te plaatsen.
8. Windsensor — toont de windkracht en windrichting.
9. Trefmeter — de rode stip, die zichtbaar is als je door een telescoopvizier van een sluipschuttersgeweer kijkt, geeft de trefplaats van de kogel aan. De positie van de stip is afhankelijk van de windkracht en afstand tot het doelwit. Wanneer je op het hoogste moeilijkheidsniveau speelt, dan is dit onderdeel niet beschikbaar.
10. Navigatieaanwijzer — de navigatieaanwijzer geeft een belangrijke locatie aan.

Speltype

Bewegen

L wordt gebruikt om te bewegen. **R** wordt gebruikt om het personage te draaien en te richten.

Wapen wisselen

Je kunt van wapen wisselen door op de Y-knop (**Y**) te drukken. Om een ander onderdeel van je uitrusting te kiezen gebruik je het navigatiepad.

Focusmodus

De Focusmodus is alleen beschikbaar als je door een telescoopvizier kijkt. Wanneer je dit doet, druk je op de rechter stick (**R**) om de tijd te vertragen. Hierdoor is een sluipschutter nauwkeuriger en dodelijker. Met de Focusmodus kun je heel eenvoudig bewegende of verstopte vijanden uitschakelen.

Multiplayer

In een multiplayer spel kun je als sluipschutter andere spelers uit dagen. Precisie en een goede verstopplek zijn de sleutel tot succes.



1. Minikaart — deze geeft zowel jouw positie als die van je bondgenoten en vijanden weer.
2. Puntenteller — geeft de huidige score weer.
3. Munitiemeter — geeft aan hoeveel munitie er nog over is voor het wapen dat wordt gebruikt en toont het aantal granaten.
4. Timer — geeft de resterende rondetijd weer.

Medkits zijn beschikbaar tijdens een multiplayer spel. Het automatische herstelsysteem is ingeschakeld. Probeer een tijd lang niet gewond te raken zodat je energie zich weer herstelt.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is je verbinding met meer games, meer entertainment en meer plezier. Ga naar www.xbox.com/live voor meer informatie.

Verbinding maken

Voordat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar **www.xbox.com/live/countries** voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

Family Settings

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijdsgebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar **www.xbox.com/familysettings**

Technische ondersteuning

Ga naar onze website voor online-ondersteuning:

<http://www.cigames.com>

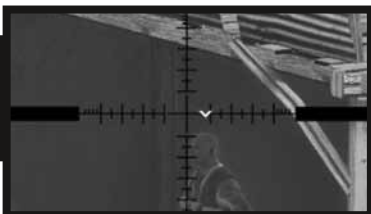
Je kunt ons ook e-mailen op: **support@cigames.com**

Handleiding

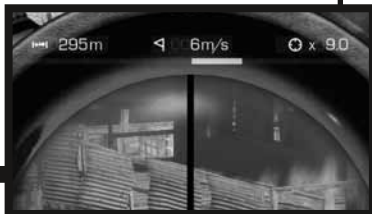
BALLISTIEK

Hurk of neem een buikligging aan om het dradenkruis vloeiender te laten bewegen.

Target Assist is beschikbaar in moeilijkheidsniveau Casual en Medium. Het geeft de exacte plaats van de kogelinslag weer.



In Expert moet je rekening houden met afstand en windrichting om het doel te raken.



Houd RT (Standaard)/LT (linkshandigen) licht ingedrukt voor een minimale terugslag en succesvol schot.





ALARM

Zorg ervoor dat je niet wordt ontdekt. Stel je verdekt op, een glinstering van je richtkijker kan je positie verraden op momenten dat je het juist niet verwacht.

Om naderende vijanden te vermijden moet je eerst zorgen dat je uit hun vizierlijn bent.

Gebruik natuurlijke of andere bedekking om je te verstoppen.

Als de kust veilig is, sluip je voorbij of zoek je een goede positie om van daaruit terug te schieten.

Als een vijandelijk team jouw positie heeft ontdekt, zullen ze proberen om je in te sluiten.

Als er weinig vijanden zijn, één of twee, zullen ze je niet snel aanvallen. Vermijd een vuurgevecht en beschiet ze vanaf een hoger liggend terrein.

KIJKER

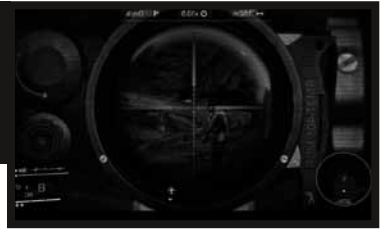
Verken altijd een nieuw gebied voordat je het betreedt. Met je verrekijker kun je de positie van de vijand, hun routines en de afstand naar de vijand bepalen zodat je je plan nauwkeurig kunt uitstippelen.



Dankzij je training kun je vijandelijke positie onthouden. Als je de vijand hebt opgemerkt, zal zijn positie worden gemarkeerd.

NACHT / THERMISCHE VISIE

Een nachtkijker is een standaard hulpmiddel voor je geweer waarmee je met weinig licht, toch zicht hebt op je omgeving. Gebruik het bij stealthbenaderingen.



Met de thermische kijker kun je door vaste objecten kijken en zo je vijand volgen. Het is handig als je het samen met je snipergeweer gebruikt omdat je door dunner materiaal zoals glas of dun metaal kunt kijken.



In tegenstelling tot de nachtkijker, kun je de thermische kijker in een verlichte omgeving gebruiken om verborgen of verduisterde doelen te bespeuren.



HEIMELIJKHEID

Probeer zo min mogelijk op te vallen. Met je camouflagepak val je niet op tussen het hoge gras en begroeiing zodat je veilig je vijanden in de gaten kunt houden.

Zelfs een gedempt schot produceert enigszins geluid. Dus als je de vijand van dichtbij wilt aanvallen, blijf dan uit zijn gezichtsveld en gebruik indien mogelijk je mes.

Vermijd verlichte omgevingen, of het nu natuurlijk of kunstlicht betreft.



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

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 important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des 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'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

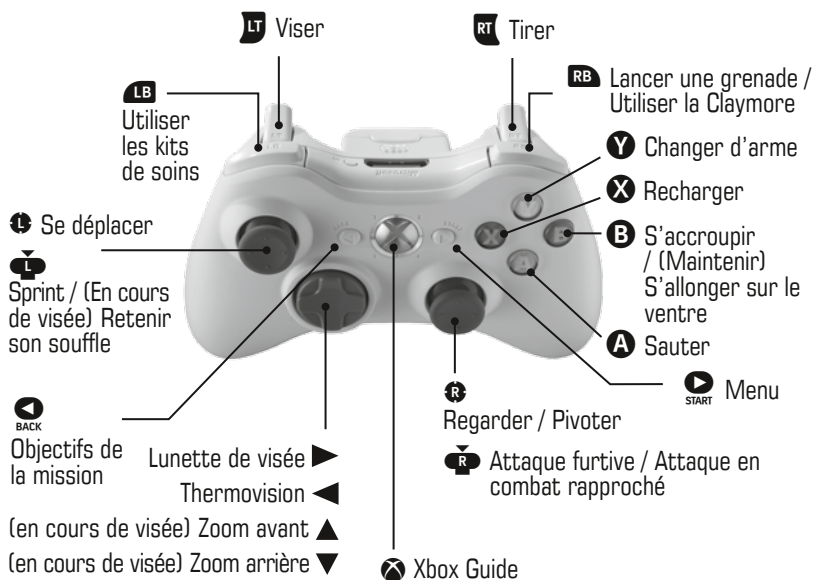
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Table des matières:

Contrôles du jeu	13
Biographie du personnage principal	14
Menu principal	14
Interface	15
Gameplay	15
Multijoueur	16
Xbox LIVE	16
Support technique	17
Tutoriel	18

Contrôles du jeu

Manette Xbox 360





Biographie du personnage principal

Nom complet: Capitaine Cole Anderson

Nom de code: "Sandman"

Nationalité: Américain

Poste: Sniper désigné de l'unité 121 du 1er cercle des forces spéciales

Anderson a grandi dans les étendues sauvages et glaciales de l'Alaska, où il a perfectionné ses

techniques de chasseur, de tireur d'élite et de pisteur dès son plus jeune âge. Après la mort de son père au Vietnam tandis qu'il servait pour les Marines, Anderson sut qu'il allait devenir soldat pour honorer sa mémoire. Cole s'engagea dans les Marines après le lycée et fut formé comme éclaireur-sniper, pour finalement sortir diplômé de l'école des Rangers, l'élite de l'armée américaine. Il fut vite sélectionné dans le programme de recrutement de la Delta Force et après une mission en Iraq lors de l'opération Tempête du désert, il fut transféré dans la toute nouvelle unité 121 pour lutter contre le trafic de drogue et les milices armées de la région Asie-Pacifique. Anderson est loyal et inflexible, mais sa fâcheuse tendance à dire tout haut ce qu'il pense lui a causé des problèmes en maintes occasions.

Menu principal

À partir du menu principal, vous pouvez commencer une nouvelle partie, poursuivre à partir d'une sauvegarde, commencer une partie en multijoueur ou configurer les options du jeu.

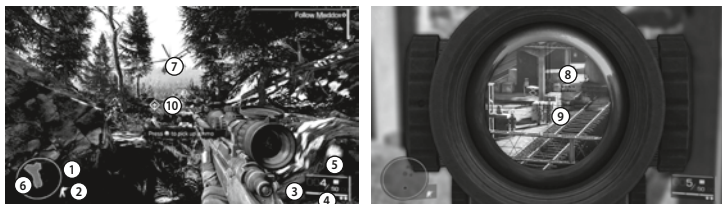
Un joueur — cette option vous permet de jouer une partie à un joueur.

Multijoueur — cette option vous permet de jouer une partie à plusieurs joueurs.

Options — permet de modifier les réglages du jeu.

Crédits — cette option permet d'afficher la liste des développeurs du jeu.

Interface



1. Indicateur de visibilité — indique si le joueur a été repéré par un ennemi et depuis quelle direction, et combien de temps il reste au joueur avant d'être repéré.
2. Icône de position (posture) — indique la position du joueur. Un joueur peut se tenir debout, accroupi ou être allongé.
3. Énergie — indique la quantité d'énergie qu'il reste au joueur.
4. Kit de soins — indique le nombre de seringues de guérison il reste au joueur.
5. Compteur de munitions — indique la quantité de munitions restantes pour l'arme en cours d'utilisation ainsi que le nombre de grenades.
6. Mini carte — indique votre position, ainsi que la position de vos alliés et vos ennemis.
7. Icône d'interaction — s'affiche lorsque le joueur peut interagir avec un objet à l'écran, par exemple : ramasser une arme, grimper à une échelle, ou planter un explosif.
8. Capteur de vent — indique la force et la direction du vent.
9. Indicateur d'impact — point rouge visible lorsque le joueur regarde par la lunette d'un fusil de sniper et indiquant l'impact de la balle. Son emplacement dépend de la force du vent et de la distance. Cet élément n'est pas disponible dans le niveau de difficulté le plus élevé.
10. Repère de navigation — indique un point d'intérêt.

Gameplay

Se déplacer

L pour se déplacer. **R** sert à faire pivoter le personnage et à viser.

Changer d'arme

Vous pouvez changer d'arme principale en appuyant sur la touche Y (**Y**). Pour choisir un autre équipement, utilisez le bouton multidirectionnel.

Mode concentration

Le mode Concentration est uniquement disponible lorsque le joueur regarde à travers une lunette de visée. Pour l'utiliser, appuyez sur le stick analogique droit (**R**) pour ralentir le temps. Cette technique rend le sniper plus précis et dangereux. Il permet d'éliminer avec aisance des ennemis en mouvement ou cachés.

Multijoueur

Le mode multijoueur permet de défier d'autres joueurs en tant que sniper. La précision et une bonne cachette sont la clé de la victoire.



1. Mini carte — indique votre position, ainsi que la position de vos alliés et vos ennemis.
2. Compteur de points — indique le score actuel.
3. Compteur de munitions — indique la quantité de munitions restantes pour l'arme en cours d'utilisation ainsi que le nombre de grenades.
4. Horloge — indique le temps restant afin la fin de la partie.

Les kits de soins ne sont pas disponibles lors d'une partie multijoueur. Le système d'auto-régénération est actif. Évitez simplement d'être touché pendant quelque temps et votre énergie se régènera toute seule.

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**

Assistance

Assistance technique

Service consommateurs et support technique en ligne sur **www.microapp.com**.

Assistance technique téléphonique 6 jours/7 (prix d'un appel vers un poste fixe en France métropolitaine)

L'accès à ce service nécessite d'avoir enregistré son jeu au préalable.

Enregistrement en ligne

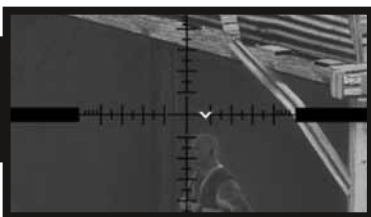
Pour enregistrer votre jeu, rendez-vous sur **www.microapp.com** .

Vous pouvez également effectuer cet enregistrement par téléphone au **0892 702 037** (0,34 €/min).

BALISTIQUE

Adoptez une position accroupie ou ventre contre terre et le réticule se déplacera plus doucement.

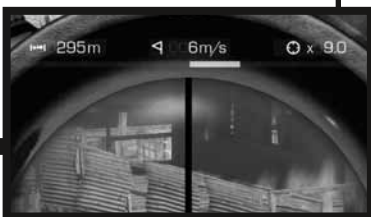
L'Assistance de visée est disponible avec les modes de difficulté Ordinaire et Moyen. Elle indique le point d'impact exact de la balle.



En mode Expert, il vous faudra faire attention à la distance et aux indicateurs de vent afin d'atteindre votre cible.



Presser doucement la gâchette droite (par défaut) / gauche (Gaucher) afin de minimiser le recul et exécuter un tir réussi.



ALARME



Évitez systématiquement de vous exposer. Ne restez pas à découvert, un reflet peut vous trahir au moment où vous vous y attendez le moins.

Pour éviter les ennemis en approche, commencez par briser les lignes de mire.

Une fois qu'un groupe ennemi est certain de vous avoir repéré, il va tenter de se rapprocher.

Utilisez le feuillage naturel ou tout autre élément de couverture disponible pour vous cacher.

Si l'ennemi est en nombre réduit (un ou deux), il sera moins enclin à venir à vous. Évitez les échanges de coups de feu et tentez de les abattre d'un terrain plus élevé.

Une fois le danger écarté, faufilez-vous ou trouvez une bonne position pour riposter.

JUMELLES

Inspectez toujours un terrain avant de vous y aventurer. Vos jumelles vous donneront une idée des positions ennemies, de leur routine, leur proximité et vous permettront de vous organiser en fonction.



Votre entraînement vous aidera à vous souvenir des positions ennemies. Une fois repérée à l'aide de vos jumelles, une position ennemie sera signalée par un indicateur.

NUIT / THERMIQUE VISION

Les lunettes à vision nocturne sont un outil indispensable en cas de faible luminosité, elles sont faciles à utiliser avec la lunette du fusil pour les tirs furtifs.

La vision thermique vous permet de voir à travers des éléments solides et de suivre les déplacements ennemis. Très utile si vous l'associez à votre fusil de sniper, car il peut pénétrer les matériaux peu résistants comme le verre ou du métal fin.

Contrairement à la vision nocturne, la vision thermique peut s'utiliser avec une luminosité correcte pour repérer les cibles dissimulées.



INFILTRATION

Évitez d'opérer à découvert. Votre tenue de camouflage vous aidera à vous fondre dans l'environnement comme les hautes herbes et la végétation afin d'observer vos ennemis en toute sécurité.

Évitez la lumière, naturelle ou artificielle.

Même un tir effectué avec un silencieux émet un son, alors quand vous êtes à proximité, restez bien dans l'angle mort de votre cible pour utiliser votre lame efficacement si possible.



