

©2010 Paintball Players Productions, LLC. All rights reserved. Greg Hastings Paintball 2 is a registered trademark ©2010 Paintball Players Productions, LLC. All rights reserved. Greg Hastings Paintball 2 is a registered trademark of Paintball Players Productions. Published by Majesco Entertainment Company. All rights reserved. Developed by Super X Studios LLC. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

©2010 Paintball Players Productions, LLC. Tous droits réservés. Greg Hastings Paintball 2 est une marque déposée de Paintball Players Productions. Édité par Majesco Entertainment Company. Tous droits réservés. Développé par Super X Studios LLC. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft. Paintball Players Productions. Published by Majesco Entertainment Company. All rights reserved. Developed by Super X Studios LLC. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ©2010 Paintball Players Productions, LLC. Tous droits réservés. Greg Hastings Paintball 2 est une marque déposée de Paintball Players Productions. Édité par Majesco Entertainment Company. Tous droits réservés. Développé par Super X Studios LLC. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft.

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



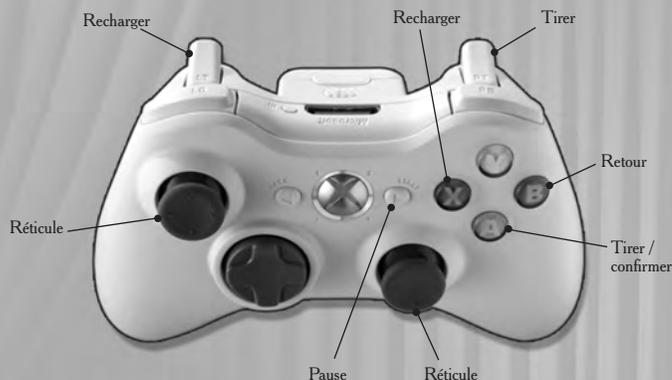
Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

TABLE DES MATIÈRES

Commandes.....	2
Xbox LIVE®.....	3
ATH.....	4
Démarrage.....	5
Menu Pause.....	6
Multijoueur.....	6
Crédits.....	7
Garantie.....	9

Pour tout support technique, veuillez visiter :
<http://www.majescoentertainment.com>

COMMANDES



En mode 3D, certaines personnes sont susceptibles d'éprouver un gêne temporaire (par ex. : fatigue oculaire, vision trouble, migraines ou nausées). Si cela est votre cas, faites une pause ou passez en mode 2D. Nous recommandons aux joueurs sujets à ce type de malaise de jouer uniquement en mode 2D.

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, retrouvez dans votre salon tout le divertissement que vous aimez. Levez le rideau sur votre propre soirée cinéma grâce aux milliers de films HD, séries télé et séquences vidéo téléchargés en un instant sur Xbox LIVE et Netflix. Trouvez le jeu de vos rêves, quelles que soient vos aspirations vidéoludiques, grâce à la version démo de centaines de titres provenant du plus important catalogue disponible. Avec les extensions telles que les cartes, chansons, armes et niveaux, donnez une seconde jeunesse à chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec vos amis, où qu'ils habitent. Avec Xbox LIVE, on s'amuse tout le temps.

CONNEXION

Pour pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et vous inscrire au service Xbox LIVE. Pour de plus amples renseignements sur la connexion et pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région, 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 d'enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus pour adultes. Supervisez avec qui et comment les membres de votre famille interagissent avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et établissez des limites de temps de jeu. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

ATH

RÉTICULE

Pour vous aider à viser.

Remarque : en multijoueur, la couleur et la forme du réticule diffèrent d'un joueur à l'autre.

JAUGE DE SANTÉ

Niveau de vie du joueur.

Remarque : en multijoueur, chaque joueur partage la même jauge.

ARME

Arme sélectionnée et nombre de munitions qu'il reste dans le chargeur.

SCORE ACTUEL

Nombre de points accumulés jusqu'à présent.

Arme Score actuel Jauge de santé Réticule



DÉMARRAGE



Depuis l'écran de démarrage, appuyez sur la touche **START** de votre manette pour afficher le sélecteur de profils. Sélectionnez l'un des quatre créneaux, puis choisissez une difficulté pour accéder au **menu principal** qui propose les options suivantes :

PROFILES (PROFILS)

Pour revenir à l'écran du profil.

MOVIES (FILMS)

Films dans lesquels vous pouvez jouer : *Insect Invasion* (L'Invasion des insectes), *Robot Rebellion* (La Rébellion des robots), *Cosmic Combat* (Combat cosmique), *Deep Sea Danger* (Danger sous-marin), *Into the Emperor's Tomb* (Au cœur du tombeau de l'empereur) et *Graveyard Gunfight* (Fusillade au cimetière).

PICKUPS (OBJETS À RAMASSER)

Pour afficher tous les objets du jeu avec leurs descriptions : armes, santé, multiplicateurs de score, etc.

CREDITS (CRÉDITS)

Pour afficher les crédits du jeu.

MENU PAUSE

Resume (reprendre)

Pour reprendre la partie.

Main Menu (menu principal)

Pour revenir au menu principal.

3D

Pour activer/désactiver le mode 3D.

MULTIPLAYER (MULTIJOUEUR)

Trois joueurs maximum peuvent rejoindre la partie à tout moment en appuyant sur le bouton **A**. Jouez en coopération ou disputez-vous le meilleur score!



CRÉDITS

PANIC BUTTON

Ingénierie

Craig Galley
D. Michael Traub
Andy Boggs

Graphismes

Aaron Smischney
David Bunn
Rick Blackenship
Brad Garneau

Conception

Matt Green

Production

Russell Byrd

MAJESCO ENTERTAINMENT

Directeur créatif

Joseph Sutton

Producteur

Jonathan Black

Directrice, Développement de produits

Catherine Biebelberg

Directeur, développement commercial

Adam Sutton

Directeur artistique

Frank Lam

Directrice, Commercialisation

Liz Buckley

Responsables sénior, Produit

Kevin Brannan
Alison Brash

Responsable assistant, Produit

Pete Rosky

Coordinateur, Commercialisation

Manny Hernandez

Directrice, Services créatifs

Leslie Mills DeMarco

V.-p. sénior, Publication

Jo Jo Faham

V.-p. sénior, Affaires internes et juridiques

Adam Sultan

Directeur, Technologie

Paul Campagna

Responsable, Service informatique

Kevin Tsakonias

Responsable, AQ

Eric Jezercak

Chef de projet

Joseph Ronquillo

Testeurs principaux

Phil Johnson
Joey Goldstein
Onix Alicea

Testeurs

Martin Sanelli
John Moran
Marc Dunyak
Joseph Curren
Jason Somers
Michael Ruley
Shariff James
Brian Suscavage
Brian Harvey
David Egner
Michael Accetta
Derek Morgan
Daniel Taylor
Robert McCartney
Larry Contreras
Joseph Rovinsky
Mark Hamill
George Chang
Jonathan Young
Wilfredo Diaz
Michael Tanta

Remerciements spéciaux

Jesse Sutton
Gui Karyo
Anna Chapman
Gabrielle Cahill

