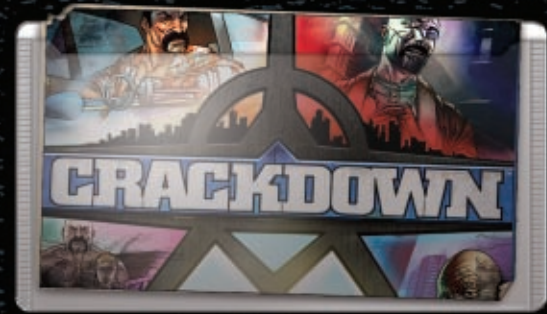




# XBOX 360

# XBOX LIVE



# MANUEL D'INTERVENTION



Guide de stratégie disponible  
primagames.com®



1206 Réf. n° X13-04575-01 FR

**AVERTISSEMENT**

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

**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.

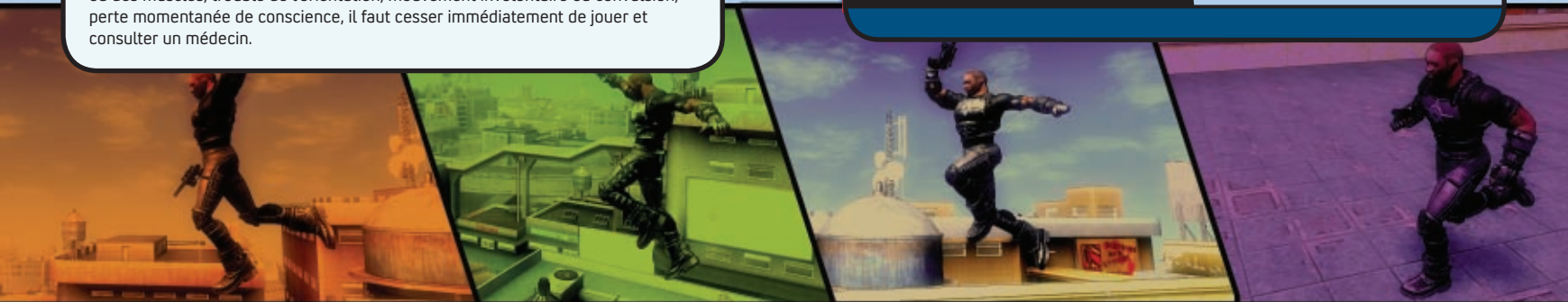
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

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.

**SOMMAIRE**

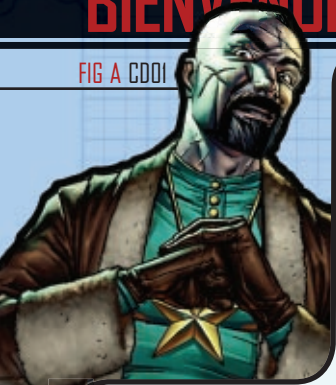
Votre objectif	2
Campagne / Parties chrono	3
Points de ravitaillement	4
Véhicules	5
Commandes	6-7
ATH	8-9
Interface / Compétences	10-11
Armes & explosifs	12-13
Xbox Live	14
Crédits	15
Garantie	16
Support technique	17

CONFIDENTIEL



# BIENVENUE DANS CRACKDOWN

FIG A 0001



## VOTRE OBJECTIF-

### BIENVENUE, RECRUE.

L'Agence vous remercie de mettre vos talents et vos compétences au service des citoyens de Pacific City.

Inutile de nous voiler la face – la situation est critique. Vous êtes notre dernier espoir.

Pacific City, notre capitale, est aujourd'hui sous la coupe réglée de trois organisations criminelles, toutes plus violentes et impitoyables les unes que les autres – les Los Muertos, les Volk et la Corporation Shai-Gen.

Devant cette vague criminelle sans commune mesure, l'Agence a recyclé les travaux controversés d'un scientifique marginalisé par ses pairs (qui n'est autre qu'un des lieutenants de la Shai-Gen), le Dr Baltazar Czernenko. Nous employons un procédé eugénique de sa conception dévolu à la création d'Agents tels que vous, capables de dépasser les limites humaines en termes d'évolution et de régénération.

L'assurance que la mort n'aura jamais prise sur vous autres Agents est la seule consolation que nous puissions offrir. Lorsque votre enveloppe physique aura épuisé l'intégralité de ses ressources, vous pourrez abandonner cette carcasse vide pour revêtir une nouvelle apparence, rayonnante de santé. Vous êtes un instrument de l'Agence à la fois singulier et pluriel.

Il vous revient, comme à tous nos Agents, de démanteler ces trois gangs et d'éliminer leurs chefs, pour enfin ramener l'ordre et la prospérité à Pacific City. La tâche s'annonce difficile, Recrue, mais l'Agence mettra toute l'étendue de ses ressources à votre disposition. Bonne chance.



CD 01-00003

## MODE CAMPAGNE

En mode **Campagne**, deux options s'ouvrent à vous : vous pouvez ne vous en remettre qu'à vos seules capacités pour éliminer les chefs de gang, ou vous adjoindre d'autres Agents via une liaison multiconsole ou Xbox Live® (jouer en coop nécessite un disque dur).

En mode **Campagne**, votre mission première consiste à débusquer puis éliminer les 21 membres-clés des gangs qui contrôlent les rues de Pacific City. Plus haut ils sont placés dans la hiérarchie de leur organisation, mieux c'est. Néanmoins, un gang ne sera totalement rayé de la carte que lorsque son chef, ses lieutenants et l'intégralité de ses membres auront été mis hors circuit.

L'Agence dispose d'archives détaillées sur ces 21 sommités du crime : leurs complices connus, leurs activités ainsi que leur localisation probable. Libre à vous de consulter ces dossiers depuis le menu **Agence**.

Lorsque vous évoluez à proximité immédiate d'une de ces 21 figures des gangs, un **marqueur** affiché sur votre ATH vous mènera tout droit jusqu'à elle.



CD 01-00003-A

## PARTIES CHRONO

Sitôt que vous localisez l'une des 21 éminences criminelles, vous déverrouillez une nouvelle mission **Partie chrono**, où vous tenterez à nouveau d'abattre la personnalité en question et de signer le meilleur temps.

Une mission **Partie chrono** s'apparente à un match à mort à huis clos. La planque de la cible est convertie en une arène fermée : à vous d'éliminer le chef de gang malgré la profusion de gardes du corps et ce, toujours plus vite.

Lorsque vous disputez une **Partie chrono** en **coop**, aucun disque dur n'est requis pour vous ou votre partenaire.

### Niveaux de difficulté

En mode **Campagne** comme en **Partie chrono**, vous pouvez déterminer la complexité de votre mission et opter pour l'un des trois niveaux de difficulté : **Difficile**, **Féroce** et **Dément**. Le niveau de difficulté détermine l'habileté des membres de gang que vous aurez à affronter.

Nous recommandons vivement à nos Agents novices de s'en tenir au niveau **Difficile** jusqu'à posséder une connaissance étroite de Pacific City et des magnats du crime qui y sévissent.

FIG A 0002



2

3



CD 01-00004

## POINTS DE RAVITAILLEMENT

Des Points de ravitaillement sont disposés en divers emplacements stratégiques de Pacific City : ils font office de dépôts de munitions et de centres médicaux. Vous pouvez en outre les utiliser comme des raccourcis à travers la ville.

Les Points de ravitaillement sont camouflés pour se fondre dans l'environnement. Lorsque vous approchez d'un Point de ravitaillement, sa position est signalée par un marqueur distinctif sur votre ATH : un faisceau de lumière orange. Vous pouvez également consulter la **carte**, accessible depuis le menu **Agence** pour localiser les Points de ravitaillement.

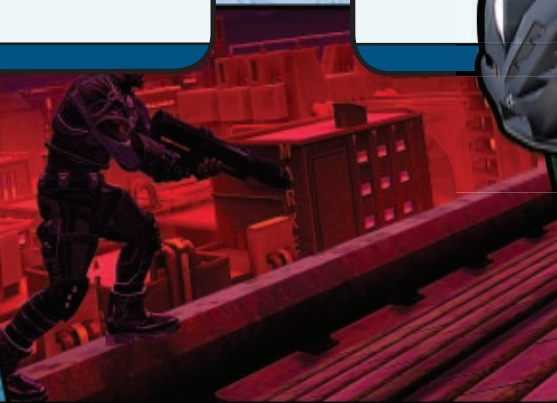
FIG 8 CDO1

Votre mission de nettoyage débute dans l'enceinte fortifiée de l'Agence, la Forteresse, qui fait office de Point de ravitaillement et abrite le garage de l'Agence, où vous pourrez disposer de l'un des trois véhicules de l'Agence, tous capables de spectaculaires transformations.

Pour commencer, vous devriez vous appliquer à localiser et revendiquer d'autres Points de ravitaillement afin d'exploiter leur principale fonction : le transport instantané entre Points de ravitaillement.

En outre, lorsque vous saisissez armes et explosifs sur les criminels, acheminez-les jusqu'à un Point de ravitaillement pour les ajouter à votre arsenal personnel. Une fois une arme entreposée dans l'un de ces relais, vous pourrez en disposer depuis n'importe quel Point de ravitaillement sous votre contrôle.

4



CD 01-00005

## VÉHICULES

À l'entame de votre carrière d'Agent, votre formation au pilotage vous permet de manœuvrer n'importe quel véhicule sans aucun problème d'adaptation, qu'il s'agisse d'un véhicule civil, de gang ou de l'Agence. Contentez-vous de prendre le volant et de mettre les gaz.

À mesure que progresse votre compétence en pilotage, vous gagnez en réactivité et contrôlez plus efficacement votre véhicule. La progression de vos talents de pilotage se fait encore plus manifeste au volant des véhicules de l'Agence : vos compétences ont une incidence directe sur leurs performances.

Lorsque votre compétence de pilotage touchera à son maximum, vous serez capable de tirer le meilleur parti de n'importe quel véhicule, que vous soyez sur route ou dans les airs, et les véhicules de l'Agence répondront au moindre de vos mouvements.

Pour plus d'informations sur l'évolution de votre compétence de pilotage, reportez-vous aux rubriques « Marqueurs de cascade / Courses auto & sur les toits » en page 11.



5



# COMMANDES

À PIED  
EN VÉHICULE

Verrouiller cible  
Freiner / Marche arrière

Recharger / Dézoomer (visée sniper)  
Morceau précédent

Pause

Carte ville

Déplacement  
Pilotage / Contrôle des sauts

S'accroupir pour mieux viser (appuyer)

Visée sniper

Tirer / Lancer  
Accélérer

Lancer une grenade / Faire sauter (appuyer longuement) / Zoomer (visée sniper)  
Morceau suivant

Entrer / Quitter Point de ravitaillement  
Entrer / Sortir véhicule

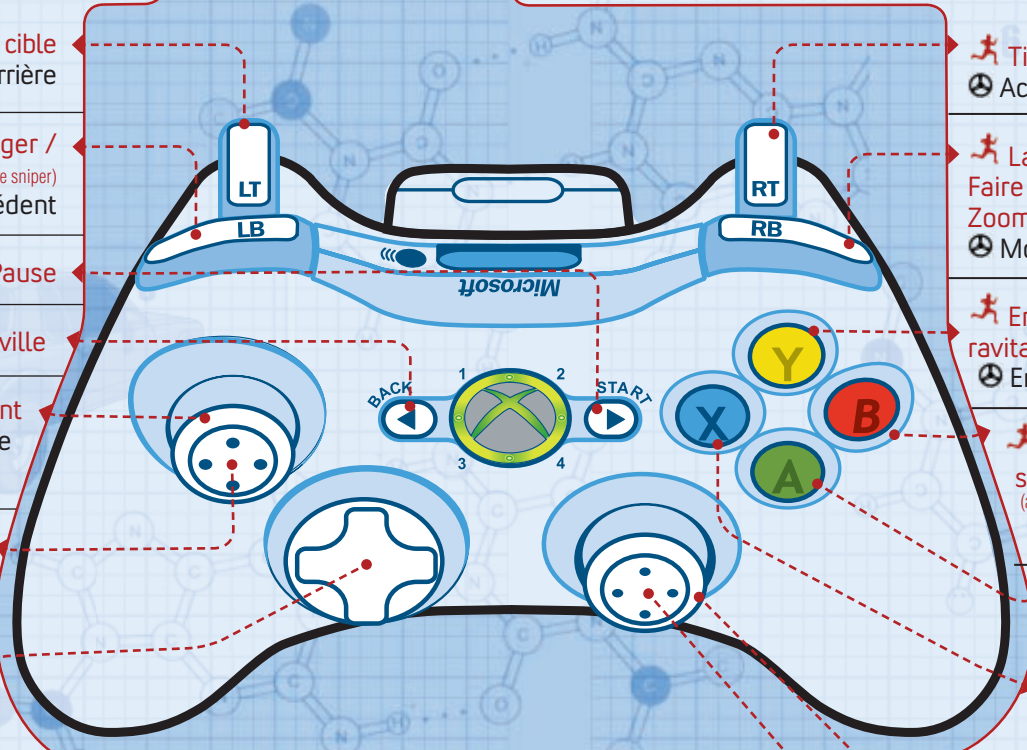
Coup de pied / Ramasser / Lâcher des objets (appuyer longuement)  
Klaxon / Tech Agence

Sauter (appuyer longuement)  
Frein à main

Changer / Ramasser arme (appuyer longuement)

Visée / Tir de précision

Sauter (appuyer longuement)  
Regarder en arrière



## MUSIQUES (EN VÉHICULE)

- RB** → Morceau suivant
- LB** → Morceau précédent
- LB + RB** → Pause
- L + RB** → Augmenter le volume
- L + LB** → Réduire le volume

# ATH

Jauge de santé (rouge)  
Jauge d'armure (blanc)

Jauges de compétence

Agilité

Pilotage

Explosifs

Force

Armes à feu

Marqueur



Réticule de visée

Alertes  
Commandos  
/ Pacif-  
cateurs

Arme  
principale

Réserves  
de  
munitions

Grenades

Arme  
secondaire

CONFIDENTIEL

CONFIDENTIEL



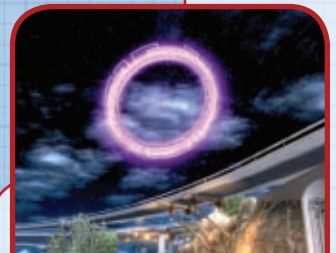
Marqueur de course sur les toits



Marqueur de course auto



Orbe d'agilité



Marqueur de cascade

L'interface d'identification et de visée intégrée à votre ATH vous permet d'accrocher une cible et de maintenir le verrouillage tandis que vous vous déplacez.

Cette interface est conçue pour vous faciliter la tâche : elle désigne automatiquement les zones vulnérables d'une cible verrouillée.

Lorsque vous verrouillez un véhicule, par exemple, son bouchon d'essence et ses pneus apparaîtront en surbrillance. De même, si vous accrochez une cible humaine, sa tête, ses bras et ses jambes s'afficheront en évidence. Comme vous le constaterez par vous-même, les zones vulnérables révélées sur votre interface produisent divers effets sur la cible selon la zone touchée. Visez le bras d'une cible armée, par exemple, pour la désarmer (vous pourrez ensuite vous saisir de l'arme et l'ajouter à votre arsenal).

Lorsque le réticule de visée de votre ATH vire au rouge, la cible peut être verrouillée. Utilisez le stick analogique droit pour déplacer le réticule de visée, puis appuyez sur la gâchette gauche pour verrouiller la cible. Plus longtemps vous maintenez le verrouillage sur la cible, plus vos tirs gagneront en précision et en efficacité. Vous pouvez en outre recourir au verrouillage pour affiner votre précision lorsque vous lancez des grenades, des cadavres, des carcasses de véhicules ou autres.

La position accroupie offre plusieurs avantages : vous gagnez en précision et pouvez vous poster à couvert d'obstacles de taille plus modeste. Appuyez sur le stick analogique gauche pour alterner entre position accroupie et debout.

L'Agence ne saurait trop insister sur l'importance des sauts. Prenez le temps d'étoffer vos aptitudes dans ce domaine. Un saut bien exécuté se révèle parfois un moyen efficace de se soustraire au danger. Vous pourrez aussi circuler de toit en toit avec une désarmante facilité. Pour sauter, appuyez longuement sur **A** ou sur le stick analogique droit.

Lorsque vos interventions commenceront à sérieusement contrarier les opérations des gangs, leurs chefs lanceront leurs commandos à vos trousses.

Si, au contraire, un Agent dérape et s'en prend aux civils innocents ou aux Pacificateurs, il sera considéré comme déserteur et activement recherché par les Exécuteurs de l'Agence déployés dans le secteur. Des alertes s'affichent sur votre ATH lorsque des commandos ou des Exécuteurs convergent vers vous. Leur position est également signalée sur votre **interface**.

Vous débutez votre carrière d'Agent pourvu d'un échantillon de compétences fondamentales : agilité, force, armes à feu, explosifs et pilotage. À force d'application et de pratique, vous pourrez tutoyer la perfection et prétendre au niveau 4 dans chacune des cinq compétences.

Vous devrez tirer parti de ces compétences fondamentales pour venir à bout des criminels. Selon la méthode utilisée, les compétences associées s'étofferont avec la pratique. Lorsque vous employez vos compétences, les **jauges de compétence** situées à gauche de votre ATH (voir page 8) figureront votre progression dans chacune des compétences fondamentales. Ces jauges renseignent également sur votre niveau actuel dans chaque compétence.

Restez à l'affût des orbes cachés lorsque vous explorez la ville. Ils contribueront à renforcer vos compétences.

Les meilleurs Agents utilisent l'environnement à leur avantage dès que l'occasion se présente. Vous pouvez par exemple vous suspendre aux rebords les plus étroits et agripper les moindres aspérités pour vous hisser au sommet des plus imposantes structures. Lorsque vous êtes suspendu à un rebord, appuyez sur **A** ou utilisez le stick analogique pour vous hisser à la seule force de vos bras.

À force de vous adonner à l'escalade et de courir les toits, vous pourrez glaner des marqueurs d'agilité (aussi appelés orbes d'agilité), des marqueurs signalés par une lueur verte (voir page 9) situés sur les toits et surplombs, pour augmenter votre niveau d'agilité. Plus un orbe d'agilité est placé en hauteur, plus il développera votre niveau d'agilité.

Les cercles de lumière suspendus dans le ciel sont des marqueurs de cascade, diffusés sur votre ATH pour votre convenance (voir page 9). Manœuvrez vos véhicules à travers ces marqueurs pour parfaire vos talents de pilote.

Les faisceaux de lumière verte affichés sur votre ATH sont des marqueurs de course sur les toits (voir page 8). Participez à ces courses et battez le temps-cible pour développer votre agilité. Quant aux faisceaux de lumière violette visibles depuis votre ATH, il s'agit de marqueurs de course auto (voir page 8). Participez à ces courses au volant d'un véhicule et battez le temps-cible pour affiner vos talents de pilote.

CD 01-00012

## ARMES ET EXPLOSIFS DE L'AGENCE

Lorsque vous quittez un Point de ravitaillement pour vous frotter au terrain, vous pouvez opter pour deux armes et vous munir d'une charge explosive.

Les explosifs sont un moyen expéditif de rendre la justice. Mieux vous disposerez de vos explosifs, plus leurs effets seront dévastateurs. L'arsenal de l'Agence comprend les armes et explosifs suivants :

CD 01-00012-A

### PISTOLET COLBY MASTER



Le Colby Master est le pistolet d'ordonnance standard des Agents. Il délivre cinq coups par seconde et se recharge en deux secondes.

CD 01-00012-B

### FUSIL D'ASSAUT COLBY EAR50



Le Colby EAR50 est le fusil d'ordonnance standard des Agents. Ce semi-automatique décoche 12 coups par seconde (une cadence de tir parmi les plus rapides des armes disponibles à Pacific City).

CD 01-00012-C

### CHARGE COLBY LIMPET



La charge Colby Limpet est un explosif magnétique actionnable à distance. Ces explosifs s'utilisent généralement contre des cibles fixes, telles que les portes et les véhicules à l'arrêt.

CD 01-00013

## ARMES & EXPLOSIFS DES GANGS

Bien que l'Agence dote ses troupes d'un équipement de premier ordre, votre meilleure source d'approvisionnement en armes, en explosifs et en munitions reste les cadavres des criminels. Les trois gangs disposent d'un considérable arsenal. N'hésitez pas à faire main basse sur l'équipement abandonné par un criminel que vous venez d'abattre.

CD 01-00013-A

### ARMES DES LOS MUERTOS



Ingalls X80 SMG

L'arsenal des Los Muertos comprend un armement sommaire mais fiable, notamment des fusils à canon scié, des fusils de sniper, des mitrailleuses lourdes et des pistolets-mitrailleurs (comme le Ingalls X80, ci-contre). Les grenades à fragmentation, d'un potentiel létal nettement supérieur aux grenades conventionnelles, sont les explosifs les plus courants chez les Los Muertos.

CD 01-00013-B

### ARMES DES VOLK



Watson HE 99 « Hothead »

À l'image des Los Muertos, les Volk affectionnent tout particulièrement les mitrailleuses lourdes et les fusils de sniper, sans oublier les lance-grenades et les lance-roquettes, plus précis et redoutables à longue portée que les grenades manuelles.

CD 01-00013-C

### ARMES DE LA SHAI-GEN



Bastion SX900 « Longshot »

L'arsenal de la Shai-Gen se compose majoritairement de mitrailleuses lourdes et de fusils à pompe. Ils disposent en outre d'un armement longue portée, capable

d'infliger de considérables dégâts à longue distance, dont un incomparable fusil de sniper et des roquettes autoguidées (pointez le lance-roquettes dans la direction approximative de la cible, la roquette finira le travail). Tirez, et la messe est dite.





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 des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox 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](http://www.xbox.com/live).

## 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 des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Langues non prises en charge par l'interface Xbox

Si votre jeu est disponible dans une langue non prise en charge par l'interface Xbox, sélectionnez une région correspondante dans **Paramètres de la console** pour activer la langue en question dans le jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

### REALTIME WORLDS

#### Directeur créatif

Dave Jones

#### Producteur

Phil Wilson

#### Responsable conception

Billy Thomson

#### Concepteurs

Gary Penn (Denki)

Jonathan Hughes

#### Responsable conception des missions

Bill Green

#### Concepteurs des niveaux & missions

Russ Flaherty

Steve Iannetta

#### Concepteurs des missions

Chris Isaacs

Ed Campbell

Neil Crawford

#### Directeur de l'infographie

Jeff Cairns

#### Responsable infographie & animations

Russell Murray

#### Animations

Andy Sawers

Neil Pollock

Richard Clay

#### Responsable environnement

Richard Fox

#### Infographistes environnement

Barry Sheridan

Brian Smith

Christian Simcock

Jason Hall

Mick McCallion

Mike McLarty

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

#### Responsable des véhicules

Gary Thomson

#### Infographie des véhicules

Martin Good

#### Responsable des personnages

Steve Hodgson

#### Infographiste des personnages

Paul Simms (Sr)

#### Directeur audio

Raymond Usher

#### Consultant audio

Colin Anderson (Denki)

#### Programmeur audio

Roland Peddie

#### Concepteurs audio

Ross Nicoll

Stuart Ross

#### Responsable technique

Keith Hamilton

### Programmeurs système

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Peter Walsh

### Programmeurs des outils

Damian Scallan

Gordon Milligan

### Responsable gameplay & IA

Mike Enoch

### Programmeurs du gameplay

Barry Cairns

Bill Henderson

David Hynd

Niall Rore

### Responsable programmation IA

Stig Petersen

### Programmeurs de l'IA

Bryan Robertson

Hussam Suliman

Nathan Ruck

Pranay Kamat

Stephen Holmes

### Programmeurs des actions des personnages

Bert McDowell

Daniel Brown

### Responsable réseau

Iain Ross

### Programmeur interface utilisateur & Live

Ant Sims

### Responsable assurance-qualité

Iain Donald

### Testeurs

Alistair White

Chris Thomson

Hughel Bunyan

Sean Branney

### Support technologique RTW

Chris Stamp

Luke Halliwell

Jacques Menuet

Maurizio Sciglio

Pat Kerr

Simon Taylor

Stuart Smith

### Autre conception

Alan North

Steve Banks

### Autre infographie

Duncan Mattocks

John Harrison

### Autre programmation

Alan Savage

Ben Hinchcliffe

Bob Shand

Dan Leyden

Jay Rathod

Mattias Gustavsson

### Support informatique RTW

Duncan Bowring

Kenny Clark

Rory Macgregor

### Administration RTW

Elaine Mead

Heather Marshall

John Duthie

Kirsty Scott

Martene Laubscher

Morag Wilkie

Vicki Anderson

### Responsable studio RTW

Colin Macdonald

### Directeur commercial RTW

Tony Harman

### RTW Chairman

Ian Hetherington

### Président-directeur général RTW

Dave Jones

### Remerciements particuliers

Tous les employés de

Microsoft Game Studios

Mark H & Mike T, MS

Research

Carol P & Jon C, Realtime

UK

Stuart R, Alistair M &

Jo D, Criterion

Mark V, Ketsujin Studios

Pierre, Gilles & Team,

Kynogon

Joakim W, Valkyrie

Entertainment

Dade & Mason, Digital

Kitchen

Natalia M, Nikitova

Marc, John & Team,

Havok

Scott, Chris & Richard,

House of Moves

### Xen Services Ltd.

### Responsable d'édition

James Cope

### Infographistes environnement

Chris Rundell

Chris Gottgetreu

### Infographiste des effets visuels

Thor Hayton

### Programmeur système

Neil Duffield

### Programmeur du gameplay

Will Sykes

### Programmeur IA

Paul Grenfell

### Programmeur des outils

Andrew Thomas

### Testeur senior

Sameer Malik

### Xen Services Ltd

Gary 'C.I.A.C.' Liddon CEO.

Gareth Noyce COO.

### Remerciements particuliers

Gil Scott-Heron

### MICROSOFT

### Production

Pete Wong

Peter Connelly

### Conception

Chris Novak

### Infographie

Kiki Wolfkill

Dave McCoy

Curtis Neal

### Expérience utilisateur

Kiki McMillan

Beth Demetrescu

Dana Ludwig

Raquel Robertson

### Tests utilisateur

Jerome Hagen

### Ingénierie

Andrew Kertesz

Russ Almond

Jason Major

Kutta Srinivasan

### Test

Kevin Darby

Adrian Brown

Mike Yriondo

Natahri Felton

Joe Djorgee

Jamie Evans

Greg Murphy

Alex Cutting

Andrew Marthaller

Bhargavi Srivathsan

Jami Johns

John Noonan

Kevin Dodd

Kishore Alavalapati

Mark Grimm

Steve Larson

Tian Li

Tiffany Walsh

Rahsaan Shareef

The Reserves teams

### Audio

Guy Whitmore

Kristofor Mellroth

Ken Kato

Jason Shirley

### Marketing

Craig Evans

### Développement commercial

Bill Wagner

### Localisation

Tina Lin

Équipes de localisation

EMEA, Japon, Corée, &

Taiwan

### Légal & Géopolitique

Don McGowan

Sue Stickney

Elke Suber

Paige Williams

### Remerciements particuliers

Ken Lobb

Bonnie Ross

Josh Atkins

Tony Cox

Frank Pape

Laura Hamilton

Matt Whiting

JoAnne Williams

MGS Web Team

Oisin Connelly

Michael McConnohie



	PSS*	TTY**
Australie	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Irland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory.

\*\*TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλεφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmisione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com)


Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.


Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs. La copie, l'ingénierie à rebours, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, les logos Xbox et le logo Xbox Live sont des marques déposées ou commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans le reste du monde. Développé par Realtime Worlds, Inc. pour Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc et le logo Real Time Worlds sont des marques commerciales de Realtime Worlds, Inc.

 Fabriqués sous licence Dolby Laboratories.

 Utilise Bink Video. © 1997-2007 par RAD Game Tools, Inc.

 RenderWare est une marque déposée de Criterion Software Limited. Des parties de ce logiciel sont sous copyright © 1998-2005 Criterion Software Limited et ses concédants de licence.

Havok Software © Copyright 2005 Havok.com (ou ses concédants de licence). Tous droits réservés. Rendez-vous sur [www.havok.com](http://www.havok.com) pour plus d'informations.

Des parties de ce logiciel utilisent la technologie SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® est une marque déposée d'Interactive Data Visualization, Inc. Tous droits réservés.

Rendez-vous sur <http://www.crackdownoncrime.com>