



XBOX 360

KINECT™

KINECTIMALS



⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT™ et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur www.xbox.com/support ou appelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

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

Table des matières

Démarrage.....	2
Bienvenue à Lemuria	6
Démarrer ton aventure.....	8
Fourrureville.....	9
Ta maison	11
La carte des pirates	12
La Clairière.....	13
Tours.....	14
Parler à ton compagnon.....	15
Ta progression	16
Soigner et nourrir.....	18
Défis.....	18
Explorer Lemuria	19
Concours.....	20
Le coffre à jouets.....	21
Rencontrer de nouveaux félins.....	22
Trouver des trésors.....	23
Achats	24
Décorer ta maison	25
Xbox LIVE	26
Jouer à Kinect en toute sécurité.....	29



Démarrage

Installation de ton aire de jeu Kinect

Garde les conseils suivants à l'esprit lorsque tu installes ton aire de jeu :

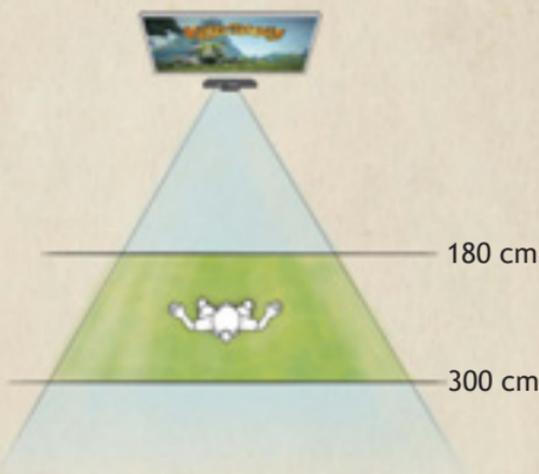
- Place le Capteur Kinect™ à un endroit où il peut te voir.
- Ne reste ni trop près, ni trop loin du capteur.
- Enlève meubles et tous autres obstacles de l'aire de jeu.

Tu peux placer ton Capteur Kinect en dessous ou juste au-dessus de ta télévision, ou au bord de la table ou du meuble. Si tu le places sur ta télévision, assure-toi qu'il soit bien fixé. Souviens-toi : ces jeux impliquent de nombreux mouvements. Il vaut donc mieux que le capteur soit stable.



Vérification de la distance

Pour profiter de la meilleure expérience de jeu qui soit, tu dois te placer à au moins 180 cm du capteur.



Obtenir de l'aide dans Kinect

Pour obtenir de l'aide, active le Guide Kinect en tendant ta main gauche en bas à gauche. (En cours de partie, tu peux sélectionner le Guide Kinect dans le menu principal.)



L'Aide Kinect

Si tu penses que Kinect a des difficultés à te voir ou à t'entendre, active le Guide Kinect et sélectionne Aide Kinect. L'aide te fera passer quelques tests pour s'assurer que Kinect te voit et t'entend. (Sinon, tu peux appuyer sur  ta manette Xbox 360®, aller dans Paramètres (onglet de droite), puis sélectionner Aide Kinect.) Pour plus d'aide, rends-toi sur le site www.xbox.com/support.

Astuces pour jouer à Kinect

Éclairage : Tu peux jouer avec un éclairage faible ou fort, mais souviens-toi que :

- La lumière du soleil directe pourrait perturber le capteur.
- Un bon éclairage aide le capteur à te reconnaître.

Place-toi face au capteur : Le capteur veut te voir et t'entendre. Il suit les mouvements de ton corps et doit donc en voir l'ensemble.

Positionne correctement le capteur : Souviens-toi, le capteur doit te voir clairement. Si tu percutes le capteur, ce n'est pas grave ! Remets-le simplement à l'endroit de ton choix pour qu'il se recalibre.

Ne porte pas de vêtements trop amples : Si tu portes des manches larges, une jupe ou une robe, Kinect pourrait avoir des difficultés à te distinguer. Dans la mesure du possible, porte des vêtements épousant la forme de ton corps.

Parle distinctement* : Parle fort et distinctement à ton félin. Pense à bien suivre les instructions de Bumble. Attends qu'il ait fini de parler avant de parler à ton tour. Si tu as besoin d'aide, va dans le Guide Kinect et sélectionne Audio.

Sauvegarder les parties

Pour que *Kinectimals*[™] sauvegarde ta partie et t'accorde des succès, tu dois être connecté avec un profil. (Pour savoir comment créer un profil, rends-toi sur le site www.xbox.com/support.)

- Note que la partie est sauvegardée automatiquement. N'éteins pas ou ne réinitialise pas ta console au cours de la sauvegarde.

*La prise en charge de la voix n'est pas assurée pour tous les pays. Consulte la liste des pays concernés sur le site www.xbox.com/kinectimals.

- Pour savoir comment supprimer des données sauvegardées de ta console Xbox, rends-toi sur le site www.xbox.com/support.

Jouer ensemble (enregistrement)

Jouer avec ses amis et ses proches est encore plus amusant et tu peux inviter d'autres personnes à partager ton aventure *Kinectimals* ! Tes amis pourront t'aider à explorer l'île et à participer à des concours.

Profils et succès : Il existe trois façons de jouer avec des amis. Sors de l'espace de jeu et :

1. Demande à un ami d'entrer en jeu et de continuer à jouer **pour toi**. Vous partagez ton félin et tes jouets, ainsi que tous les succès sauvegardés dans ton profil.
2. Invite un ami à **rejoindre la partie** pour jouer avec lui. Si ton ami crée son propre profil, il peut alors sélectionner l'icône Enregistrement (coin supérieur droit de l'écran) et entrer dans ta partie. Vous partagez les succès et vous pouvez jouer l'un après l'autre puis revenir dans le jeu en sélectionnant de nouveau l'icône Enregistrement.
3. Invite un ami à rejoindre la partie en **utilisant son propre félin** ! Si ton ami a joué à *Kinectimals* et dispose d'une sauvegarde sur un périphérique de stockage, quand vous sélectionnez l'icône Enregistrement, chacun de vous voit son propre félin en jouant. Ton ami reçoit également des succès et des récompenses pour sa partie sauvegardée, tandis que tu obtiens les mêmes succès, jouets et récompenses que si ton ami ne t'aidait pas.

Bienvenue à Lemuria

Bonjour ! Je m'appelle Bumble et je suis ravi de te rencontrer. Je suis ton guide sur cette merveilleuse île de Lemuria, et je vais t'apprendre tout ce que tu dois savoir pour t'amuser ici !

Je suis venu sur cette île avec le Capitaine Able Blackwood, le pirate au grand cœur le plus merveilleux de tous les temps. Il est arrivé ici il y a plus de deux cent ans pour trouver un fabuleux trésor, mais il n'avait qu'un seul morceau d'une vieille carte au trésor. Les félins qui vivent à Lemuria aimaient le Capitaine et ils l'ont aidé à chercher, mais il n'a jamais trouvé le trésor. Lorsqu'il est parti, il m'a demandé de veiller sur les félins et c'est ce que je fais.



Maintenant que tu es là, les félins ont un nouvel ami avec qui jouer, et j'ai enfin quelqu'un à qui parler ! J'ai hâte d'explorer l'île avec toi. Il y a tant de choses amusantes à voir et à faire. On pourrait même aller chercher ce fabuleux trésor ensemble. Alors, qu'est-ce qu'on attend ? Allons-y !



Démarrer ton aventure

Avant de commencer notre aventure, tu dois apprendre deux mouvements (ou *gestes*). Avec ces gestes, tu peux pratiquement tout faire sur l'île.

Placer la main au-dessus d'un objet

Pour commencer la partie, tends la main pour qu'elle soit placée au-dessus de la touche Commencer de l'écran. Lorsque le cercle blanc sur la touche est rempli, l'aventure peut commencer !

Ce geste te permet aussi de sélectionner d'autres objets à l'écran.

Balayer de la main

Balayer de la main te permet de faire défiler des objets et de voir les différents félins avec qui tu peux créer des liens.



Fourrureville

Fourrureville est l'étendue d'herbe entourant ta maison où les félins aiment passer du temps. Tu vois ces cabanes ? Le Capitaine Blackwood en a construit une pour chaque félin afin d'être près d'eux. Mais quand le Capitaine est parti pour son dernier voyage, il a beaucoup manqué aux félins et chacun d'eux est finalement retourné vivre dans la nature.



Choisir un ami

Maintenant que tu es là, cinq félins souhaitent te rencontrer dans le Cercle d'Amitié. Choisis celui avec lequel tu veux démarrer ton aventure.

Pour choisir ton félin, balaie les choix de gauche à droite. Place ensuite la main au-dessus de l'icône Sélectionner sous le félin de ton choix, jusqu'à ce que le cercle blanc soit rempli. Ne t'en fais pas pour ceux que tu ne choisis pas. Tu les reverras au fur et à mesure que nous explorerons l'île.

La pierre de scan légendaire est également dans les parages. Pour en savoir davantage, consulte la page 22.



Garesser ton animal

Comme tu peux l'imaginer, les félins adorent se faire dorloter. Il te suffit d'avancer les mains et de caresser leur pelage. Tu les entends ronronner ? Gentils minous !



*Donner un nom à ton compagnon**

Une fois que tu as choisi ton félin, tu peux lui donner un nom ! Il te suffit de prononcer un nom qui te plaît. Il faudra peut-être que tu le répètes plusieurs fois et il vaut mieux qu'il n'y ait pas trop de bruit dans la pièce. Lorsque ton félin aura appris son nom, il sourira et hochera la tête. Une fois que tu auras donné un nom à ton ami, il connaîtra ta voix et y répondra.

Si tu le souhaites, tu peux noter le nom de ton félin sur un morceau de papier. Ou même faire un dessin. Tiens le papier devant le Capteur Kinect et le nom ou le dessin du félin apparaîtra à l'extérieur de sa cabane.

*La prise en charge de la voix n'est pas assurée pour tous les pays. Consulte la liste des pays concernés sur le site www.xbox.com/kinectimals.

Ta maison

Examine les environs de la vieille maison du Capitaine Blackwood. Il y a vécu très heureux pendant de nombreuses années.



C'est son portrait sur le mur et là, c'est la carte avec laquelle il a débarqué sur l'île. Et maintenant que tu es là, c'est ta maison ! Tu peux garder les trésors et les médailles que ton compagnon et toi rapportez de vos explorations et les exposer. Mais cette maison ne sert pas qu'à afficher tes exploits. C'est également un foyer que tu peux décorer à ta convenance ! Ta maison devrait être aussi unique que toi. (Consulte "Décorer ta maison" page 25.)



La carte des pirates

Le Capitaine racontait des histoires sur des choses étranges : des ruines anciennes dans la jungle, un vaisseau pirate englouti et une ville emprisonnée dans la glace. La plus folle de toutes était celle de Felis Aurum, un chat géant en or massif. Je sais que ça a l'air fou, mais le Capitaine n'inventait jamais des histoires. Nous découvrirons peut-être la vérité en utilisant la carte du Capitaine.

Tu peux te rendre dans n'importe quel endroit indiqué sur le morceau de carte que tu possèdes. En ce moment, ce n'est qu'une petite partie de Lemuria, mais il en reste beaucoup plus à découvrir. Le Capitaine a navigué tout autour de l'île, mais son centre reste un mystère. Quoi qu'il en soit, c'est bientôt de l'histoire ancienne ! J'ai hâte de partir en expédition.



La Clairière

Nous pouvons explorer les différents environnements de l'île et découvrir tous les secrets qu'ils renferment. La Clairière est le seul environnement indiqué sur le morceau de carte en notre possession et c'est donc par là que nous devons commencer. J'aime vraiment la Clairière. C'est l'un de mes endroits préférés sur l'île.

Au fur et à mesure que tu feras des tours et que tu joueras avec ton félin, nous trouverons de nouvelles choses sur l'île et nous gagnerons ainsi des points de découverte. Une fois que nous aurons suffisamment de points, nous débloquerons l'une des zones cachées de la Clairière. Dans cette zone cachée, ton félin et toi pourrez participer à des concours qui vous rapporteront encore plus de points. Au fur et à mesure de notre progression, nous débloqueront d'autres environnements, avec chacun ses propres zones cachées et nous aurons donc encore plus d'endroits à explorer et d'amis à rencontrer ! Et quand nous aurons tous les morceaux de la carte, nous pourrons voyager où bon nous semble pour nous amuser encore plus.



Tours

Jouer avec ton compagnon n'est pas seulement drôle, c'est aussi un bon moyen d'apprendre à mieux vous connaître.

Essaie de faire ces tours et vois si ton félin t'imité. J'espère que les gros matous suivront mieux tes poses que les miennes. Ils m'ignorent sans arrêt !

Assis

Accroupis-toi et touche tes genoux avec tes deux mains.



Saut

Saute, un peu ou beaucoup.



Debout

Tends les bras pour former un "T".



Roulade

Tends une main devant toi et décris de petits cercles.



Couché

Agenouille-toi et touche le sol avec tes deux mains.



Carpette

Allonge-toi par terre les pieds en avant.



*Parle à ton compagnon**

Une fois que tu as donné un nom à ton félin, tu peux lui parler pendant que vous exécutez des tours ! Tu peux faire des tours avec ton félin en utilisant des gestes, mais également à l'aide d'ordres oraux.

Assis : Dis à ton félin de se mettre "assis" et il le fera.

Debout : Si tu donnes l'ordre de se mettre "debout" à ton félin, il se lèvera depuis la position assise ou couchée.

Couché : Tu peux dire "couché" à ton félin pour qu'il se mette dans une position relaxante.

Va jouer : En lui disant "va jouer", ton félin ira jouer tout seul.

Viens ici : Si tu dis à ton félin "viens ici", il s'approchera de toi.

C'est bien : Si tu dis à ton félin "c'est bien", il se met à sauter de joie.

Va chercher ton jouet : Lorsque tu ne sais pas avec quel jouet t'amuser, dis "Va chercher ton jouet" à ton félin. Il reviendra avec un nouveau jouet ou un jouet différent.

Dors : Une fois que ton félin est couché, tu peux lui dire "dors". Une petite sieste est toujours la bienvenue.

Roulade : Si tu veux que ton félin fasse une roulade par terre, dis "roulade".

*La prise en charge de la voix n'est pas assurée pour tous les pays. Consultez la liste des pays concernés sur le site www.xbox.com/kinectimals.

Ta progression

Tu veux savoir si tu t'en sors bien ? Rien de plus simple ! Pour cela, consulte les informations utiles sur ton écran.

Défis

Affiche des détails dès qu'un défi t'es proposé.

Total de pièces d'or

Affiche les pièces que tu as gagnées lors de défis et de concours.



Guide Kinect

Renvoie au menu principal pour accéder aux options de jeu, à l'aide et au Guide Kinect.

Jauge de découverte

Affiche ta progression dans le jeu.



Zones cachées que tu as débloquées dans ton environnement actuel.

+50

Points de découverte que tu as gagnés.

4

Zones cachées qu'il te reste à débloquer pour passer à l'environnement suivant.



Environnement suivant à débloquer.



Enregistrement

Permet à un autre joueur de participer.

Bumble

Regarde-moi pour voir des astuces et des gestes importants.

Coffre à jouets

Contient les jouets, la nourriture et autres objets qui sont actuellement dans ton coffre à jouets, ainsi que ta carte.

Objets du coffre à jouets

Affiche les objets contenus dans ton coffre à jouets (selon la catégorie sélectionné).

Soigner et nourrir

Les félins adorent se rouler dans l'herbe et le sable. Il faut donc brosser leur fourrure pour les nettoyer. Ils aiment aussi les rafraîchissements et les friandises. Tu peux trouver tout ce dont tu as besoin dans ton coffre à jouets. Par exemple, place ta main au-dessus de Nourriture pour les friandises et au-dessus d'Articles de soin pour choisir un bol d'eau ou des brosses.



Et pour encore plus de fun, essaie de nourrir ton félin à la main ! Pour cela, il te suffit de tenir la nourriture juste devant lui.

Défis

Les défis sont des jeux auxquels tu peux jouer avec ton félin dans des endroits comme la Clairière. Les jeux apparaissent de temps en temps et permettent de progresser dans l'exploration en gagnant des points de découverte et des pièces d'or. Par exemple, si tu joues au lancer avec ton félin, des champignons vénéneux pourraient apparaître sur le sol et tu devras les frapper.

Lancer

Sur l'île, le lancer fait partie de la plupart des activités. Voici quelques astuces à garder à l'esprit :

- Lancer des balles par en-dessous fonctionne mieux.
- Prends ton temps pour viser avant de lancer en te déplaçant à gauche ou à droite jusqu'à ce que la cible soit au milieu de l'écran.
- Après avoir lancé un jouet volant, tu peux le guider légèrement en vol en te penchant d'un côté ou de l'autre et tu peux le faire tomber en te baissant !



Explorer Lemuria

Jouer et faire des tours avec ton félin nous aide à progresser sur l'île. Nous pourrons beaucoup nous amuser dans les zones principales de Lemuria, mais sache que les zones cachées sont remplies de jeux et d'aventures prenants. Une fois que nous aurons gagné suffisamment de points de découverte dans la Clairière, par exemple, ton félin nous mènera à des zones cachées et nous pourrons alors les explorer aussi.



Concours

Dès que nous aurons découvert une zone cachée, tu pourras participer aux concours. Ce sont des jeux chronométrés. Tu pourras par exemple conduire des voiture télécommandées, faire des lancers sur des cibles, arpenter un parcours d'agilité avec ton félin et bien plus encore. En les terminant, nous remporterons des pièces, des médailles et de nouveaux jouets.

Pièces : Elles te permettent d'acheter des articles pour ta maison ou ton félin auprès des lémuriens.

Médailles : Elles sont en bronze, en argent ou en or.

Nouveaux jouets : Ils apparaissent dans ton coffre à jouets.



Le coffre à jouets

Le coffre à jouets est l'un des éléments les plus importants du jeu. Il contient tous tes objets de valeur : les jouets, la nourriture et les articles de soin. Tu y as tout le temps accès. Pour l'ouvrir, place ta main droite en diagonale sur ton côté droit, vers le bas. (Quand je te montre comment faire, imagine que je suis ton image dans un miroir.)



Sélectionner les objets

Pour sélectionner un objet, fais défiler les différentes catégories dans le coffre à jouets jusqu'à ce que celle de ton choix soit placée au centre. Place ta main au-dessus de cette catégorie pour l'ouvrir. Tu peux alors sélectionner l'objet de ton choix. Tu as le choix entre de petites balles, des grosses balles, des disques, des cordes à sauter, des voitures télécommandées et bien plus encore.

Se déplacer sur l'île

Tu peux aussi utiliser le coffre à jouets pour te rendre dans n'importe quelle partie de l'île où tu es déjà allé(e) ou dont tu possèdes le morceau de carte. Ouvre simplement le coffre à jouets, place ta main au-dessus de l'icône de la carte, puis sélectionne une zone. Nous y voilà en un clin d'œil !





Rencontrer de nouveaux félins

En explorant l'île, nous allons rencontrer de nouveaux félins. Tu peux te lier d'amitié avec eux tout de suite ou continuer de jouer avec celui que tu as déjà et revenir plus tard. Les félins que tu ne choisis pas retournent à Fourrureville.

La pierre de scan

Tu te fais de nouveaux amis félins en jouant au jeu, mais tu peux aussi acheter des peluches *Kinectimals*. Les peluches disposent d'une étiquette spéciale qui te permet de les intégrer dans le jeu ! Va voir la pierre de scan à Fourrureville. Tiens l'étiquette (le bon sens vers le haut) à environ 20 cm du Capteur Kinect jusqu'à ce que tu vois ton nouveau félin à l'écran. Assure-toi que tes doigts ne sont pas devant l'étiquette et que la pièce n'est pas trop sombre.



Trouver des trésors

De nombreux trésors cachés sont disséminés dans Lemuria. Lorsque ton félin et toi en trouvez un, il apparaît dans la vitrine réservée aux trésors de ta maison.

Le trésoroscope

Le Capitaine a perdu l'un de ses biens les plus précieux dans la Clairière. Il s'agit d'un trésoroscope qui t'aidera à trouver des trésors cachés. Il a passé de nombreuses années à le chercher, mais il ne l'a jamais retrouvé. Mais nous aurons peut-être plus de chance ! Je suis sûr qu'il nous aiderait beaucoup dans nos explorations.



Achats

Depuis des années, des caisses s'amoncellent sur la Plage du Violoniste. Et depuis tout ce temps, les lémuriens les ouvrent et jouent avec ce qui se trouve à l'intérieur. Ils ont finalement trouvé un chariot et ont ouvert un magasin. Même si le chariot des lémuriens a l'air petit, il contient tout ce dont tu peux rêver. Et sache que les lémuriens livrent gratuitement. Tu peux acheter des objets tels que de la nourriture et des jouets pour ton félin, ainsi que des meubles pour ta maison. Les lémuriens aiment les choses qui brillent, alors utilise les pièces d'or gagnées lors des défis et des concours pour faire tes achats.



Acheter des objets

Pour acheter quelque chose, fais défiler les catégories d'articles en vente comme les balles, les colliers, les chaises, les lampes, les canapés, etc. Les colliers disponibles s'affichent si tu sélectionnes la catégorie Colliers. Place ta main au-dessus du collier de ton choix jusqu'à ce qu'il soit sélectionné. Le nouveau collier est désormais à toi et apparaît dans ton coffre à jouets. Les félins adorent les nouveaux colliers.

Décorer ta maison

Ta maison a peut-être appartenu au Capitaine Blackwood, mais elle est à toi désormais, et la décorer est un réel plaisir.

Achète de nouveaux meubles aux lémuriens, puis retourne dans ta maison. Tes nouveaux meubles t'y attendent pour que tu les places. Tu peux changer des choses dans ta maison jusqu'à ce qu'elle ait l'apparence qui te plaît.

Tes explorations ont également rendu ta maison spéciale. Il y a une vitrine des trésors rassemblant tous les trésors que tu as trouvés, et ta collection de papillons est affichée au mur. Tu seras sûrement content(e) de toi quand tu verras toutes tes médailles ! Après tout, tu les as toutes gagnées.



Xbox live

Le Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à KINECT, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Le Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser le 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 le 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



Support technique xbox

	PSS*	TTY**
Australia1	800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/ Belgie/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	06 80 018590	
Ireland	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
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/ Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
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 produktovoj podpory; Службы поддержки продуктов.

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

Ce document est fourni "en l'état". Les informations contenues dans ce document, y compris les adresses URL et sites Internet, peuvent changer sans préavis. Utilisation à vos risques et périls. Les exemples décrits dans ce document sont utilisés à des fins illustratives. Toute ressemblance avec la réalité ne serait que pure coïncidence.

Ce document ne vous confère aucun droit sur les propriétés intellectuelles des produits Microsoft. Copie et utilisation de ce document permises uniquement pour votre usage personnel.

© 2010 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Kinect, Kinectimals, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe Microsoft.

Développé par Frontier Developments Ltd. pour Microsoft Corporation.

Frontier, Cobra et les logos Frontier et Cobra sont des marques commerciales de Frontier Developments Ltd. Tous droits réservés.

Technologie de développement de jeu Cobra © 2010 Frontier Developments Ltd. Tous droits réservés.

Copyright © 2006–2010 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés.

Utilise Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.

Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Dolby et le symbole double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories.

Kinectimals est un jeu vidéo conçu pour être utilisé avec les animaux du jeu ou des animaux en peluche uniquement. Les interactions avec les animaux du jeu ne doivent pas être reproduites avec de vrais animaux.

www.xbox.com/kinectimals

Pour voir les personnes ayant travaillé sur ce jeu, allez sur www.microsoft.com/games/mgsamecatalog.

GARANTIE LIMITÉE POUR VOTRE COPIE DU JEU XBOX (LE « JEU »)

Garantie

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Vos recours

Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaires, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale

Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft.

SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST-À-DIRE SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)

Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie

Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité

Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

Le jeu en toute sécurité avec KINECT

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez. En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

Avant de jouer : Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écarter les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

Durant le jeu : Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT : Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement : Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

Ne vous surmenez pas. Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

Arrêtez et reposez-vous si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur www.xbox.com.

Se faire de nouveaux amis

Grâce aux peluches *Kinectimals*, tu peux intégrer encore plus d'amis à fourrure dans le jeu pour jouer avec eux. Achète une peluche *Kinectimals*, scanne l'étiquette avec ton Capteur Kinect, puis regarde l'animal prendre vie à l'écran sous tes yeux ébahis. Grâce à ton propre ami en peluche, tu pourras garder ton nouvel ami près de toi, même quand tu seras loin de ta console Xbox 360.



Va voir la pierre de scan à Fourrureville. Tiens l'étiquette à environ 20 cm du Capteur Kinect.

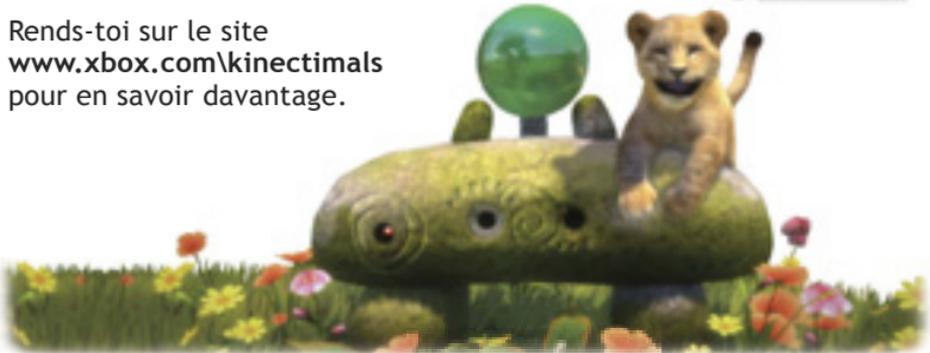
Tiens l'étiquette, comme indiqué ci-dessous, devant le Capteur Kinect pendant 3 à 5 secondes ou jusqu'à ce que le nouveau félin apparaisse dans le jeu.



Veille à ce que tes doigts ne cachent pas l'étiquette, et à ce que cette dernière ne soit pas penchée durant le scan. Évite d'être dans un endroit sombre.

Amuse-toi bien avec ton nouveau félin !

Rends-toi sur le site www.xbox.com/kinectimals pour en savoir davantage.



X17-00179-01



Microsoft
game studios