



APB

ALL POINTS BULLETIN



PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

SOMMAIRE

INSTALLATION DU JEU	2
DÉMARRER LE JEU	2
À PROPOS D'APB ALL POINTS BULLETIN.....	3
DÉMARRAGE	3
CONNEXION ET PARAMÉTRAGE DE VOTRE COMPTE.....	3
ARGENT ET POINTS RTW.....	4
COMMANDES.....	4
CRÉATION DE PERSONNAGE ET MONDES.....	7
PREMIERS PAS À SAN PARO.....	7
JOUER À APB ALL POINTS BULLETIN	8
ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU	14
INFOS ET ASSISTANCE	15
GARANTIE	16

INSTALLATION DU JEU

REMARQUE : Pour toute considération technique, veuillez consulter le site www.electronicarts.fr.

POUR INSTALLER LE JEU (EN UTILISANT LE DISQUE) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

Si le menu d'exécution automatique (Autorun) n'apparaît pas automatiquement, exécutez l'assistant d'installation manuellement (sous Windows® 7, Windows Vista™ ou Windows XP) en allant dans **Démarrer > Exécuter**, puis en tapant **D:\AutoRun.exe** dans la ligne de commande. Cliquez ensuite sur OK (indiquer la lettre correspondant à votre lecteur de CD/DVD-ROM si celle-ci est autre que « D: »).

Une fois le jeu installé, vous pourrez l'exécuter depuis le menu d'exécution automatique (AutoRun) du jeu ou en cliquant sur la ligne correspondant au jeu dans le menu **DÉMARRER**.

Pour consulter les dernières rubriques d'aide, connectez-vous au site Internet d'APB *All Points Bulletin* (www.apb.com – site en anglais).

REMARQUE : Si vous égarez vos disques d'installation, téléchargez une copie de l'assistant d'installation depuis le site www.apb.com.

REMARQUE : Vous devez disposer des droits d'administrateur sur votre ordinateur pour installer *APB All Points Bulletin*. Notez par ailleurs que pendant l'installation, d'autres applications et services de parties tierces seront également installés.

DÉMARRER LE JEU

POUR DÉMARRER LE JEU :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista™ ou Windows 7, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**).

(Pour les utilisateurs d'EA Store, EA Download Manager doit être activé). Si un nouveau patch est nécessaire, votre jeu sera mis à jour automatiquement. Une fois le patch téléchargé et installé, sélectionnez COMMENCER.

REMARQUE : Dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux**.

NE PEUT ÊTRE VENDU SI OUVERT. POUR JOUER, VOUS DEVEZ VOUS INSCRIRE EN LIGNE À L'AIDE DU NUMÉRO DE SÉRIE FOURNI AVEC LE JEU. UNE SEULE INSCRIPTION POSSIBLE PAR JEU. CONNEXION INTERNET REQUISE. LES COÛTS LIÉS À L'UTILISATION D'INTERNET SONT À LA CHARGE DU JOUEUR. ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL REQUISE POUR JOUER. CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES À JOUR DISPONIBLES SUR LE SITE WWW.APB.COM (SITE EN ANGLAIS). VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 18 ANS POUR VOUS INSCRIRE EN LIGNE ET JOUER À CE JEU.

REALTIME PEUT ÉVENTUELLEMENT PROPOSER GRATUITEMENT DES MISES À JOUR ET/OU DU CONTENU ADDITIONNEL QUAND CES ÉLÉMENTS SERONT DISPONIBLES.

REALTIME SE RÉSERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES FONCTIONNALITÉS EN LIGNE APRÈS PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR WWW.APB.COM (site en anglais).



WWW.APB.COM
(SITE EN ANGLAIS)

À PROPOS D'APB ALL POINTS BULLETIN

Bienvenue à San Paro, ville aussi glamour que mal famée. Ici, personne ne jugera vos actes. Du moment qu'ils sont raccord avec votre style... Être célèbre, être à la mode, écouter de la musique, rouler dans des bolides... Vous vivez sans complexe le fameux rêve vendu par les médias grand public. Vous n'êtes pas à la mode ? Alors vous n'êtes personne. Et voici que les rues sont devenues le terrain de jeu des criminels et des justiciers. Vous pouvez faire la une des journaux télévisés aussi bien en braquant un automobiliste qu'en arrêtant un délinquant. Dans les deux cas, vous aurez votre quart d'heure de gloire.

Mais cette course à la célébrité ne fera pas oublier l'essentiel : c'est la guerre à San Paro. Depuis l'assassinat du Maire John Derren, la ville est sous la coupe de gangs de délinquants et de policiers corrompus. L'argent coule à flots, des fusillades éclatent de partout, et les braves gens font profil bas.

Dans cette jungle urbaine, la guerre fait rage entre deux factions rivales : les criminels, en terrain conquis depuis toujours. Mais face à eux, des justiciers s'organisent avec la ferme intention de les contrer. L'enjeu : l'avenir de San Paro, tout simplement. Et vous, quel camp choisirez-vous ?

DÉMARRAGE

Envie de jouer à *APB All Points Bulletin* tout de suite ? Tant mieux. Il est temps de choisir entre justice et délinquance ! Avant de découvrir le chaos qui règne en maître dans *APB All Points Bulletin*, ne manquez pas les toutes dernières évolutions du jeu. Retrouvez les derniers conseils et des rubriques d'aide dans la Base de connaissances d'APB à l'adresse www.apb.com/knowledgebase (site en anglais) ou sélectionnez BASE DE CONNAISSANCES dans le jeu.

Pour en savoir plus sur les armes, les voitures et les autres objets, visitez le Coffre-fort de données à l'adresse www.apb.com/vault (site en anglais).

CONNEXION ET PARAMÉTRAGE DE VOTRE COMPTE

Après le chargement et la cinématique d'introduction d'*APB All Points Bulletin*, vous serez en mesure de vous connecter. Si vous avez déjà créé un compte d'utilisateur, saisissez l'adresse e-mail et le mot de passe utilisés lors de votre inscription et sélectionnez CONNEXION. Si vous devez créer un compte, sélectionnez NOUVEAU COMPTE sur l'écran de connexion. Suivez les instructions à l'écran et saisissez vos e-mail et mot de passe.

Un numéro de série valide vous sera également demandé. Vous le trouverez au dos de ce manuel.

Notez bien ce numéro de série. Il pourra vous être demandé en cas de difficulté de connexion à votre compte.

Une fois la connexion effectuée, lisez et acceptez le dernier Contrat de Licence Utilisateur Final (CLUF) en date, si cela n'est pas déjà fait. Voilà ! Vous pouvez jouer à *APB All Points Bulletin* !

REMARQUE: Ne communiquez pas votre mot de passe ou votre numéro de série à d'autres joueurs et ne leur permettez pas de jouer depuis votre compte.

Si vous rencontrez un problème en créant un compte ou si vous oubliez vos identifiants, accédez aux rubriques d'aide d'*APB All Points Bulletin* depuis l'écran Connexion ou connectez-vous directement à www.apb.com/support (page en anglais).

ARGENT ET POINTS RTW

ARGENT (\$)

Pour acheter et vendre des armes et d'autres objets dans le jeu, votre joueur utilise de l'argent (symbole : \$). L'argent se gagne tout simplement en jouant à *APB All Points Bulletin*.

LES POINTS RTW (●)

Pour acquérir des points RTW, il faut de l'argent réel. On peut aussi les gagner dans le jeu. Ils permettent d'acheter des produits RTW et de payer divers frais et services.

REMARQUE: Pour en savoir plus sur l'argent et les points RTW : www.apb.com/support ou www.apb.com/knowledgebase (pages en anglais).

COMMANDES

Les commandes au clavier indiquées ci-dessous s'entendent sur un clavier par défaut. Vous pouvez changer la plupart des associations de touches dans le jeu.

À PIED

Déplacer le personnage	Z, Q, S, D
Regarder	Déplacer la souris
Accélération	MAJ gauche
Sauter	ESPACE
Action/interaction	F
S'accroupir	C
Marcher/S'arrêter	X
Déposer un objet	Z

COMBAT

Tirer	Bouton gauche de la souris
Prendre l'arme principale	F1
Prendre l'arme secondaire	F2
Changer d'arme	Molette de souris/1
Lancer une grenade	CTRL gauche
Déposer des armes	F3
Recharger	R
Plein de munitions	T
Signaler (justiciers seulement)	ALT GAUCHE
Appeler des renforts	B

MODE DE VISÉE

Précision (activer/désactiver)	Bouton droit de la souris
Se pencher à gauche/à droite	A/E
Déplacer la caméra	4

VÉHICULE

PILOTE

Monter/descendre d'un véhicule	F
Accélérer	Z
Freiner/Marche arrière	S
Tourner à gauche	Q
Tourner à droite	D
Frein à main	ESPACE
Klaxon	Bouton gauche de la souris
Fonction spéciale de véhicule	Bouton droit de la souris

PASSAGER

Monter/descendre d'un véhicule	F
Se pencher/Rentrer (véhicule)	Z, Q, S, D
Tirer	Bouton gauche de la souris
Mode Précision	Bouton droit de la souris

REMARQUE: Pour le transport de gros objets, servez-vous du coffre de votre voiture. Quand vous avez l'objet en mains, mettez-vous face au coffre et appuyez sur **F**.

INTERFACE

Menu principal	Échap
Inventaire	I
Casier	L
Infos personnage	J
Groupe et amis	U
Plan du quartier	?
Menu Options	O
Lecteur de musique	P
Scores en mission*	TAB
Gestion du clan	^
Afficher/masquer l'ATH	FIN
Répéter la dernière astuce	H
Classements des ligues	F4

*Quartier d'action uniquement

ORIENTATION DE LA CAMÉRA

Regarder derrière	G
Zoom avant	=
Zoom arrière	)
Activation caméra	O
Enregistrer/Arrêter vidéo (touche Supercool)	M

FENÊTRE DE DISCUSSION

Ouvrir fenêtre de discussion	DÉBUT
Ouvrir fenêtre de discussion instantanée	ENTRÉE ou !
Faire défiler la fenêtre de discussion vers le haut	PAGE HAUT
Faire défiler la fenêtre de discussion vers le bas	PAGE BAS
Fermer la discussion/Envoyer un message	ENTRÉE
Arrêter la discussion	Échap
Menu canaux de discussion	F6
Menu commande de console	F7
Menu émotes	F8
Réponse rapide	RETOUR

AUDIO

Lecture/pause du lecteur de musique	CTRL droit
Morceau suivant	:
Morceau précédent	;
Appuyer pour parler	7
Conversation privée	8

CRÉATION DE PERSONNAGE ET MONDES

CHOISIR UNE FACTION

Choisissez votre camp : CRIMINEL ou JUSTICIER. Sélectionnez PLUS D'INFOS pour en savoir plus sur chaque faction.

PERSONNAGE

Définissez l'apparence de votre personnage dans l'éditeur. Le mode Au hasard vous permet de choisir un genre et de composer votre personnage au hasard. Le mode Avancé vous donne accès à tous les paramètres de votre personnage. Des millions de possibilités vous sont offertes.

En jouant à *APB All Points Bulletin*, vous aurez l'occasion de modifier l'apparence de votre personnage en utilisant l'argent qu'il aura gagné.

REMARQUE : Le sexe, la faction et le nom d'un personnage ne peuvent plus être changés après sa création.

CHOISIR SON MONDE

Chaque monde se compose de milliers de personnages différents les uns des autres. Pour rejoindre le monde suggéré : REJOINDRE MONDE. Pour rejoindre directement le monde de votre choix : LISTE DES MONDES.

REMARQUE : Une fois que le monde d'un personnage est choisi, il n'est plus possible d'en changer. Pour retrouver vos amis, créez votre personnage dans le même monde que le leur.

PREMIERS PAS À SAN PARO

REJOINDRE UN QUARTIER

La ville de San Paro est divisée en quartiers, comme le Quartier d'action et le Quartier social. Comme son nom l'indique, le Quartier d'action est celui des scènes d'action. Le Quartier social est celui des sorties et de la personnalisation.

Le nombre de joueurs pouvant se trouver au même moment dans un quartier donné est limité. Un quartier peut donc avoir simultanément plusieurs copies, appelées « instances parallèles ». À vous de naviguer parmi les instances des quartiers et de choisir la vôtre dans l'écran de sélection des quartiers.

LE QUARTIER DIDACTICIEL

Quand vous jouerez à *APB All Points Bulletin* pour la première fois, vous irez au Quartier didacticiel (version simplifiée du Quartier financier). Vous découvrirez le jeu étape par étape au moyen de quelques missions initiatiques. Une fois les missions du didacticiel accomplies, rejoignez un quartier d'action et plongez dans le « vrai » jeu. Si votre personnage termine les missions du didacticiel et quitte le quartier, il ne pourra pas revenir dans le Quartier didacticiel sous cette identité.

JOUER À APB ALL POINTS BULLETIN



LES FACTIONS

Deux factions rivales se battent pour le contrôle de San Paro : les justiciers et les criminels. Chaque personnage doit choisir l'un ou l'autre camp.

LES ORGANISATIONS

Chaque faction est soutenue par deux organisations principales. Les Prentiss Tigers et les Praetorians soutiennent les justiciers. Les Blood Roses et les G-Kings soutiennent les criminels.



LES CONTACTS

Chaque organisation a ses propres contacts. Ils sont répartis dans les différents quartiers. Les contacts vous attribuent vos missions et vous vendent des objets.

PROGRESSION ET RÉPUTATION

Affirmez votre réputation en faisant des affaires avec les organisations de San Paro. En menant à bien les missions confiées par vos contacts, vous développerez votre réseau de relations. On vous proposera de plus en plus de choses.

Réputation

Indique votre réputation auprès de vos contacts et des organisations. Une mission accomplie pour le compte d'un contact améliorera votre réputation auprès du contact en question et de l'organisation qu'il représente. La progression du niveau des récompenses obtenues suit celle de votre réputation.

Exclusivité

Vos contacts vous confient automatiquement des missions. Mais faire serment d'exclusivité avec un contact en particulier vous permettra de gagner plus vite les récompenses qu'ils ont à proposer. Pour communiquer avec un contact, visez-le et appuyez sur F. Pour faire serment d'exclusivité, sélectionner PRÊTER SERMENT.

REMARQUE: À partir d'un certain niveau de réputation auprès d'un contact, vous serez considéré comme un « cadre » de son organisation. À ce titre, vous pourrez aussi accepter des missions de la part d'un tel contact.



- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1 MENACE | 5 TEMPS QU'IL VOUS RESTE |
| 2 NOTORIÉTÉ/PRESTIGE | AVANT D'ACCEPTER OU |
| 3 RÉPUTATION | REFUSER CETTE MISSION |
| 4 PROPOSITION DE MISSION | 6 CONTACT |
| | 7 COORDONNÉES DÉBLOQUÉES |

NOTORIÉTÉ ET PRESTIGE

Votre comportement et votre efficacité lors des missions effectuées pour vos contacts sont mesurées par des indices de notoriété (pour les criminels) et de prestige (pour les justiciers). Votre niveau de notoriété/prestige détermine vos récompenses ou vos pénalités. La progression du niveau des récompenses obtenues suit celle de votre notoriété ou de votre prestige.

Si votre personnage atteint le niveau 5, il devient une cible de choix pour tous les joueurs du quartier, y compris les membres de votre propre faction (si vous êtes criminel). Ils n'hésiteront pas à vous éliminer pour obtenir une belle récompense sonnante et rébuchante.

REMARQUE: En principe, le niveau de notoriété/prestige d'un groupe est celui du meilleur joueur du groupe. Cela dit, un joueur ne peut pas passer au niveau 5 sans avoir atteint ce niveau à titre individuel. Pour en savoir plus sur les groupes, voir Jouer à plusieurs.

LES MISSIONS

Quand un contact vous propose une mission, acceptez-la ou refusez-la en choisissant Oui ou Non. Il y a des centaines de missions classées en quatre catégories principales :

Missions	Chargez-vous d'une tâche précise : attaque de cibles, conquête de territoire, etc.
Expéditions	Empêchez vos adversaires de réussir leurs missions.
Appels	Venez en aide à des joueurs de votre faction quand ils sont dominés.
Primes	Missions spéciales et ponctuelles au cours desquelles les justiciers doivent arrêter des criminels de haute notoriété.



JOUER À PLUSIEURS

APB All Points Bulletin vous permet de faire équipe avec des gens de votre propre faction, de trouver des missions adaptées et d'affronter des adversaires de même niveau de menace.

Vous pouvez aussi rejoindre un groupe temporaire de joueurs et collaborer avec eux (dans le cadre de missions, par exemple). Pour cela, créez et organisez un groupe de l'une des façons suivantes :

- En utilisant le menu Groupes & Amis (touche **U**). Vous pourrez alors voir les groupes existants, inviter des joueurs à vous rejoindre, ou vous faire connaître comme à la recherche d'un groupe.
- En visant un membre de votre faction et en appuyant sur la touche **Z**. Le menu Vérification de personnage s'affiche.
- Demandez à un joueur d'un groupe constitué de vous envoyer une invitation.

Si vous êtes dominé dans votre mission, appelez les autres joueurs en renfort temporaire en appuyant sur la touche **B**.

REMARQUE: Seul le chef de groupe reçoit les propositions de mission. Eux seuls décident de les accepter ou de les refuser. Les chefs de groupe sont aussi les seuls qui puissent appeler du renfort.

Si vous jouez régulièrement avec les mêmes joueurs, vous pouvez créer ou rejoindre un Clan. Les clans persistent d'une session de jeu à l'autre. Certains aspects sont personnalisables (comme le nom ou le symbole). Des ligues leur sont réservées. Appuyez sur la touche **A** pour créer et gérer un Clan depuis l'écran Gestion des clans.

INFOS PERSONNAGE



Faites apparaître la page d'information relative à votre personnage en appuyant sur la touche **J**. Les attributs et les équipements utilisés par votre personnage s'affichent. Vous accédez également à l'état de votre progression, résumée par les rubriques suivantes :

- Votre rang – Score indiquant votre progression générale.
- Votre niveau de menace – Indice fluctuant indiquant vos succès et votre aptitude au combat. Le niveau de menace est utilisé par le système de mise en relation afin de prévoir l'issue d'une confrontation.
- Votre réputation auprès de vos différents contacts et organisations.
- Votre progression dans vos différents rôles.
- Les récompenses et les succès obtenus... ou ceux qu'il vous reste à obtenir.

REMARQUE: Pour accéder aux mêmes informations concernant d'autres personnages, visiez-les et appuyez sur **2**. Vous faites alors apparaître le menu Vérification de personnage.

LES RÉCOMPENSES

Il existe plusieurs façons d'obtenir des récompenses :

Réussir une mission

Une mission accomplie vous rapportera de l'argent et améliorera votre réputation auprès du contact et/ou de l'organisation qui vous l'avait confiée.

Mener une expédition, appeler des renforts, ou chasser des primes

Menez à bien une expédition, appelez des renforts, chassez les primes et améliorez votre réputation auprès du contact ou de l'organisation qui vous l'avait confiée.

Exécuter des actions

Des actions parfaitement exécutées lors d'une mission (par exemple, attaquer quelqu'un par derrière) vous permet de débloquer des récompenses spéciales.

Atteindre un certain niveau de réussite

Bien réussir peut permettre de progresser dans un rôle et d'obtenir une récompense.

Améliorer sa réputation

Exemple : on progresse dans le rôle de tueur à gages en tuant des ennemis. Atteindre une certaine réputation auprès d'un contact ou d'une organisation peut vous permettre de débloquer un nouvel objet ou d'en recevoir un par courrier.

Une bonne place dans une ligue *APB All Points Bulletin* donne aussi droit à une récompense. Consultez les classements à jour de la ligue en appuyant sur **F4**.

REMARQUE : Les armes, les véhicules, l'équipement ou les améliorations gagnées comme récompense ne sont utilisables qu'à partir d'un certain rang.

ACTIVITÉS EN MONDE OUVERT

En plus des missions, vous pouvez également évoluer dans le monde ouvert de San Paro. Si vous avez choisi le camp des criminels, cassez et dévalisez des vitrines, volez des voitures, frappez des passants, etc. Déposez les marchandises volées dans un lieu de dépôt pour récolter de l'argent. Gardez bien à l'esprit qu'un comportement criminel fait monter votre notoriété. Si vous avez choisi le camp des justiciers et que vous êtes témoin d'un acte criminel, alors « signalez »-le en appuyant sur la touche **ALT** gauche. Si le crime n'est pas encore signalé et que vous avez le droit d'intervenir, pourchassez le criminel ! Retrouvez aussi des objets volés, des voitures, et ramenez-les à un lieu de dépôt réservé aux justiciers et recevez de l'argent en récompense.

REMARQUE : Si une icône en forme de menottes apparaît près d'un joueur, c'est qu'il est en train de commettre un acte criminel.

CASIER, INVENTAIRE ET MUNITIONS

L'équipement, les véhicules et les objets que vous détenez sont rassemblés dans votre casier. Ouvrez votre casier pour voir les objets disponibles en appuyant sur la touche **L**. Vous ne pouvez pas utiliser tous vos objets en toutes circonstances. Pour voir les objets en cours d'utilisation, appuyez sur la touche **I**. Votre Inventaire s'ouvre alors. Vous pouvez ranger ou sortir des objets de votre casier si cette possibilité vous est proposée. Vous pouvez aussi acheter des munitions supplémentaires pour toutes vos armes auprès des distributeurs automatiques de munitions. Consultez la carte (touche **?**) pour trouver le distributeur le plus proche.

REMARQUE : Vous pouvez échanger des objets uniquement entre votre casier et votre inventaire quand vous êtes à l'arrêt face à un distributeur automatique de munitions (ou à proximité).

LE MARCHÉ

Le Marché fait partie intégrante de *APB All Points Bulletin*. C'est un système de vente aux enchères permettant d'acheter et de revendre des objets. Vous pouvez y accéder depuis n'importe quel kiosque de marché du Quartier social. Seuls les objets manufacturés ou remis à neuf peuvent être échangés. Une petite commission est prélevée sur les enchères terminées. Elle est déduite du prix final de vente. Les objets peuvent être envoyés à d'autres personnages de votre monde grâce aux boîtes aux lettres.

KIOSQUES DE PERSONNALISATION

Le Quartier social comprend cinq types de kiosques de personnalisation où vous pouvez dépenser l'argent gagné.

Kiosque personnage Pour changer l'apparence de votre personnage, le faire tatouer, le maquiller, etc.

Kiosque garde-robe Transformez votre garde-robe, achetez ou redessinez vos vêtements, créez différentes tenues, etc.

Kiosque garage Sélectionnez un véhicule, personnalisez-le ou achetez-en un neuf.

Kiosque à musique Créez le thème qu'entendront vos adversaires au moment où vous leur donnez la mort. Vous pouvez aussi composer des morceaux plus longs.

Kiosque design Créez des symboles complexes et des logos à placer sur vos véhicules ou vos vêtements, en faire des tatouages ou des graffitis.

LECTEUR DE MUSIQUE

Le Lecteur de musique vous permet de sélectionner la musique qui accompagnera vos parties.

Dans PARAMÈTRES, choisissez la musique qui vous accompagne quand vous marchez, ou faites cracher les watts de votre sono de voiture pour qu'on vous remarque quand vous êtes au volant.

Ajoutez vos propres morceaux de musique à la bibliothèque en sélectionnant **IMPORTER**. Quand vous écoutez de la musique, la technologie Last.fm permet aux autres joueurs d'entendre le même morceau que vous, à condition que celui-ci figure dans leur bibliothèque. S'il n'y figure pas, ils entendront un morceau du même genre musical.

COMMUNICATION

Vous pouvez communiquer avec les autres joueurs de deux manières :

Fenêtre de dialogue Appuyez sur la touche **DÉBUT** pour discuter avec d'autres joueurs, ajouter des émotes (petites animations) et accéder aux commandes de console. Appuyez sur **ENTRÉE** pour faire apparaître une boîte de Discussion instantanée.

Chat vocal Discuter au micro-casque avec les autres joueurs. Le chat vocal s'active par défaut à la voix mais peut aussi fonctionner selon le mode **APPUYER POUR PARLER**. Tous ceux qui vous entourent et tous les membres de votre groupe vous entendent.

CAPTURE VIDÉO ET TOUCHE SUPERCOOL

Enregistrez vos séquences de jeu sur votre disque dur en appuyant sur la touche **M**. Pour changer le dossier de destination de vos fichiers vidéo, allez dans **OPTIONS > PARAMÈTRES DE CAPTURE**.

Les Paramètres de capture proposent également la **CAPTURE INSTANTANÉE**. En l'activant, la touche **M** prend la forme de la touche Supercool. Ce mode permet à *APB All Points Bulletin* de pré-enregistrer en permanence vos séquences de jeu. En appuyant sur la touche **M**, l'enregistrement de votre séquence de jeu démarre, mais la séquence finale comprendra les 30 secondes qui ont précédé. La touche Supercool vous permet d'immortaliser des moments forts et de les partager avec vos amis.

ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.
- Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site www.microsoft.com (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de « démarrage automatique ».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application EA Download Manager, le cas échéant).

PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Ce jeu utilise les ports TCP et UDP suivants pour le jeu en ligne :

Ports TCP : 80, 2106, 3720–3721 (pour VoIP Vivox : 80, 443)

Ports UDP : 3722–3729 (pour VoIP Vivox : 12000–17000, 3478–3479, 5060–5062)

Pour obtenir des informations sur la façon d'autoriser la transmission d'informations liées au jeu sur ces ports, veuillez vous reporter à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

INFOS ET ASSISTANCE

E-MAIL ET ASSISTANCE INTERNET

Pour un accès immédiat à toutes nos rubriques d'aide concernant votre compte, le jeu, ou pour toute question technique, connectez-vous à la page <http://www.apb.com/support> (site en anglais).

ASSISTANCE CHAT

Visitez la page <http://www.apb.com/support> (page en anglais) du lundi au vendredi :

- de 12h00 à 20h00 en Europe (Paris, Bruxelles, Madrid)
- de 11h00 à 19h00 en Amérique du Nord (heure MST)

ADRESSE POSTALE

Realtime Worlds, Inc.
5480 Valmont Road, Suite 350
Boulder, Colorado 80301
États-Unis

GARANTIE

REMARQUE : Les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

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

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés « en l'état », ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.



last fm

Powered by
Wwise
audio pipeline solution



© 2005–2010 Realtime Worlds Inc. Tous droits réservés. *APB All Points Bulletin* est une marque de Realtime Worlds Inc. et de ses filiales. EA et le logo EA sont des marques d'Electronic Arts Inc. Unreal Engine Copyright 1997–2010 Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Ce produit contient du code sous licence de NVIDIA. Les marques de Last.fm, Audioscrobbler Limited & Copyright 2010 Last.fm Limited. Tous droits réservés. Ce produit utilise Bink Video. Copyright © 1997–2007 par RAD Game Tools, Inc. Optimisé par Wwise © 2006–2010 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Ce produit inclut un logiciel développé par le projet OpenSSL à des fins d'utilisation dans la boîte à outils OpenSSL Toolkit (www.openssl.org, site en anglais). Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

RWX01607106MT