XBOX 360

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

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

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entrainant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.
Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

MENU PRINCIPAL

Suis l'histoire des 4 Tortues parties à la recherche des cartouches de mutagène perdues. Survis aux vagues des soldats du clan des Foot et des robots des Kraangs pour arrêter Shredder avant qu'il ne mène à bien ses plans diaboliques !

DÉMARRAGE – Accède à la carte de l'histoire et commence une partie.

AMÉLIORATIONS – Dépense les fragments d'énergie que tu as gagnés pour débloquer de nouveaux mouvements pour chacune des Tortues.

EXTRAS – Entraîne-toi en jouant au mode Contre-la-montre et au mode Survie, ou décompresse avec Atomic Robo-X.

OPTIONS – Accède aux options de commandes et aux crédits.

CODES EXCLUSIFS – Saisis un code exclusif pour t'aider dans ton aventure.

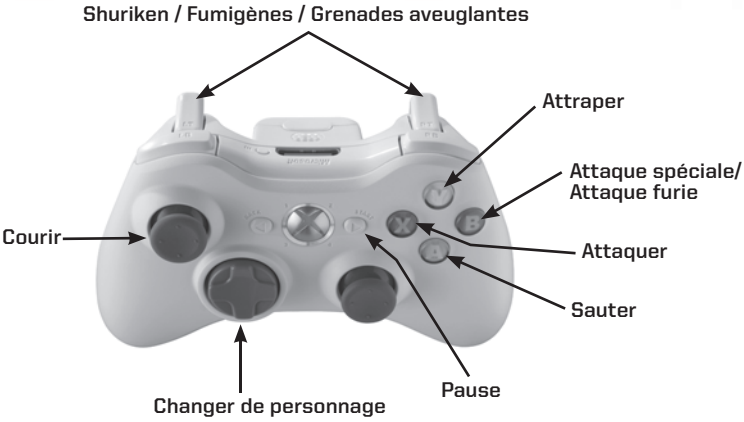
MENU PAUSE

REPRENDRE – Continue ton aventure.

QUITTER – Revenir au menu principal.

OPTIONS – Consulte la configuration manette.

COMMANDES



ASTUCES

- Chaque Tortue possède des capacités légèrement différentes. Joue avec chacune d'entre elles et choisis ta préférée !
- Ta jauge d'attaque spéciale se remplit automatiquement, mais tu dois attaquer des ennemis pour la remplir si tu veux lancer une attaque furie.
- Parmi les armes secondaires, tu peux avoir des fumigènes, des grenades aveuglantes ou des shurikens. Chaque objet ramassé remplace ton arme secondaire en cours.
- Une alerte apparaît à l'écran quand tu peux utiliser le scanner pour découvrir des secrets cachés des Kraangs, mais tu peux seulement l'utiliser quand il n'y a pas d'ennemis autour.

SUPPORT CLIENTS

Visitez notre site Internet à l'adresse http://support.activision.com pour consulter notre base de connaissance et les dernières informations sur la façon d'obtenir de l'assistance.

Assistance à la clientèle disponible en : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, portugais, et suédois.

CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

LIMITATION DE RESPONSABILITE. Activision n'est en aucun cas responsable des eventuels prejudices, graves, ou sans consequence, dus a la possession, l'utilisation ou la mauvaise manipulation de ce produit, ceci comprend les degats materiels, la perte de clientele, defaillance, ou mauvais fonctionnement informatique et, dans les limites prevues par la loi, les dommages personnels, meme si activision a ete informe de l'eventualite de tels degats. La responsabilite d'activision ne depassera pas le prix actuel de la licence pour utiliser ce produit. Certains etats/pays ne permettent pas des ni sur l'exclusion ou la limitation des dommages graves ou sans consequence. Par consequent l'exclusion ou limitation de responsabilite precitee ne s'applique pas forcement dans votre cas.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

LACO.FR.2011.11

ACTIVISION®

nickelodeon™

activision.com

Activision Blizzard UK Ltd., Ground Floor, 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AF.

© 2013 Viacom Overseas Holdings C.V. Tous Droits Réservés. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom Overseas Holdings C.V. Inspiré de personnages créés par Peter Laird et Kevin Eastman. ©2013 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés.