XBOX 360

ARMORED CORE VERDICT DAY

BANDAI NAMCO Games

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.

SOMMAIRE

Scénario	04
Commandes	06
Démarrage	08
Manuel du jeu	11
Jeu en ligne	12
Handbuch in deutscher Sprache	17
Manuale in italiano	30
Service client	45

PROLOGUE

Alors que trois superpuissances rivales s'affrontaient pour la domination du monde, des escarmouches étaient menées sur de multiples fronts.

Les mercenaires, autrefois héros de guerre, se retrouvaient mis à l'écart.

Leur manque de loyauté, à l'heure où les combats avaient pris des proportions gigantesques, n'inspirait que méfiance.

Sauvé de la destruction totale, le monde commençait lentement à se reconstruire.

Mais les combats allaient devenir encore plus féroces.

Ce n'étaient que les prémices de ce qui deviendrait par la suite la Guerre du Verdict.

Voici l'histoire oubliée d'un mercenaire solitaire.

SCÉNARIO

Les Trois Puissances

Le monde lutte pour se remettre sur pied après avoir frôlé la destruction totale. Trois factions armées rivalisent pour le contrôle de territoires ravagés en s'appuyant sur leur puissance militaire. Ces factions ont bâti leur territoire autour des Tours, des structures héritées de l'Âge d'antan qui parsèment encore le globe. Leur désir d'expansion entraîne des conflits permanents.

ADMINISTRATION SIRIUS

L'une des Trois Puissances. Faction née de la fédération de petites colonies situées dans les fameuses "zones habitables," des poches de terre ayant échappé à la destruction totale. L'ancienne organisation des Hommes d'honneur aurait joué un rôle essentiel dans la formation première de cette faction. Grâce à l'abondance de ses ressources, cette faction s'est rapidement remise sur pied et s'est considérablement étendue, entraînant de violents affrontements répétés avec Venide. Avec la montée en puissance de l'EGF, ces tensions se sont transformées en impasse trilatérale.

VENIDE

L'une des Trois Puissances. Unie sous un système autocratique, cette faction étend son influence en annexant les zones habitables voisines par la force. Caractérisée par un système social quasi féodal très hiérarchisé, elle passe pour être la plus belliqueuse des Trois Puissances. Venide et Sirius ont une longue histoire de conflits en raison de leur taille similaire, mais la récente montée en puissance de l'EGF a vu cette rivalité se transformer en impasse trilatérale.

EGF

L'une des Trois Puissances. Officiellement nommé "famille Evergreen", ce collectif est apparu dans les zones les plus ravagées du monde et demeure la moins peuplée des trois factions. Néanmoins, la grande capacité d'adaptation de son peuple lui a permis de survivre dans un environnement impitoyable et il fait preuve d'un dynamisme exceptionnel dans sa recherche des ruines de l'Âge d'antan, auquel appartiennent les Tours. Bien que cette faction soit née plus récemment que les autres Puissances, sa formidable maîtrise de la technologie la place sur un pied d'égalité avec ses rivales. Un ancien peuple nomade connu sous le nom de Sandryon aurait joué un rôle central dans la renaissance de l'EGF et le dirigeant actuel de la faction serait un descendant de cette tribu.

COMMANDES

Manette Xbox 360

▶ Commandes de base dans les menus

Bouton multidirectionnel	sélectionner une option
Stick analogique gauche	sélectionner une option
Touche A	Confirmer sélection
Touche B	revenir
Gâchette gauche	chat textuel
Gâchette droite	afficher détails du membre
Touche START	afficher le manuel
Touche BACK	Détails d'une option (afficher des informations détaillées pour certaines options dans le menu Atelier, etc.)

Pour en savoir plus sur chaque commande, reportez-vous aux informations qui apparaissent en haut à droite de l'écran ou consultez le manuel en appuyant sur la touche START.

▶ Commandes de base dans les affrontements (configuration par défaut)

Bouton multidirectionnel	[Gauche] buzzer, [Droite] chat textuel, [Bas + LT/RT] larguer
Stick analogique gauche	déplacer
Stick analogique droit	modifier point de vue
Touche A	saut/boost drive
Touche B	utiliser une unité de reconnaissance
Touche X	high boost (maintenir pour boost charge)
Touche Y	utiliser arme ultime, + LT/RT changer de module
LB Gâchette gauche	activer/désactiver boost
Gâchette gauche	utiliser [icône gauche] unité bras / emplacement (mode scan)
RB gâchette droite	utiliser armes d'épaule
Gâchette droite	utiliser [icône droite] unité bras / scan (mode scan)
Stick analogique gauche	glide boost
Stick analogique droit	changer de mode
Touche START	pause
Touche BACK	afficher le menu

▶ Commandes de base de l'opérateur

Bouton multidirectionnel	[Haut] zoom avant/arrière (carte), [Gauche] buzzer, [Droit] chat textuel, [Bas] modifier écran Vue des liens (plein écran)
Stick analogique gauche	déplacer le curseur, + LB accélérer le déplacement du curseur
Stick analogique droit	se déplacer sur la carte (zoom avant), + LB augmenter vitesse carte
Touche A	paramétrer la balise B
Touche B	paramétrer la balise A
Touche X	paramétrer la balise C
Touche Y	paramétrer la balise D
Gâchette gauche	emplacement
RB	afficher détails du membre
Gâchette droite	scan
Stick analogique gauche	utiliser une unité de reconnaissance
Stick analogique droit	vue des liens
Touche START	afficher les commandes

DÉMARRAGE

Guide de démarrage rapide

Suivez ces étapes de base si vous jouez à Armored CoreTM: Verdict DayTM pour la première fois.

01 Connectez-vous à Xbox LIVE (facultatif)

Connectez-vous au service Xbox LIVE. Vous devez vous connecter à Xbox LIVE pour pouvoir jouer en ligne (p.12).

02 Acceptez les conditions d'utilisation en ligne

Parcourez les conditions d'utilisation en ligne jusqu'à la fin et sélectionnez "Accepter". Vous ne pourrez pas sélectionner "Accepter" si vous ne lisez pas entièrement les conditions d'utilisation. Si vous n'acceptez pas ces conditions, le jeu démarrera en mode hors-ligne.

03 Importez des donnés de jeu du jeu précédent

Vous pouvez choisir d'importer ou non vos données d'Armored Core V, le précédent jeu de la série.

Ce jeu vous permet d'importer des données personnelles, des données d'AC, des contenus téléchargeables et d'autres informations provenant d'Armored Core V. Vous pouvez importer ces données dès le premier lancement du jeu. (Si vous importez vos données, votre nom de pilote et d'autres paramètres seront également transférés.)

Données de jeu

* Toutes les améliorations pour vos pièces améliorables seront réinitialisées au statut par défaut de pièces "spéciales".
* Si vous possédez plusieurs exemplaires d'une pièce améliorable, vous ne pourrez plus transporter qu'un seul exemplaire de chaque type.
* La somme d'argent que vous possédiez sera réinitialisée.

"Remarque : vous ne pourrez plus importer de données après avoir créé de nouvelles données de pilote. Après avoir importé des données d'un jeu précédent, vous ne pourrez plus les importer à nouveau.

* Tout contenu téléchargeable d'Armored Core V pourra être utilisé tel quel."

04 Paramétrez les informations du joueur

Configurez votre emblème, votre nom de pilote, votre base d'opération principale et d'autres données, puis sélectionnez "Fin". Sélectionnez "Paramètres" pour ajuster les paramètres du jeu.

05 Jouez au didacticiel

Vous pouvez jouer à un ensemble de stages didacticiels qui vous permettront de vous familiariser avec les commandes de base.

06 Rejoignez une équipe

Vous pouvez rejoindre une équipe déjà existante ou créer votre propre équipe. Si vous en créez une, vous devrez paramétrer vos données d'équipe. (Remarque : vous ne pourrez plus modifier le nom de l'équipe après lui avoir donné un nom.) Si vous trouvez une équipe répondant à vos conditions de recherche, envoyez une demande d'enrôlement pour la rejoindre. Certaines équipes autorisent l'enrôlement libre, tandis que d'autres peuvent vous demander un mot de passe ou doivent d'abord approuver votre demande.

Écran d'accueil

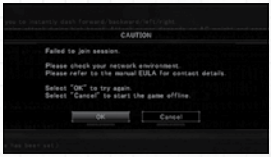
L'écran d'accueil s'affiche lorsque vous jouez pour la première fois à Armored Core™: Verdict Day™. Cet écran affiche les dernières nouvelles et certaines informations telles que le temps d'arrêt du serveur. Assurez-vous d'aller y jeter un coup d'œil.

Packs de compatibilité

Le dernier pack de compatibilité en date est requis pour vous connecter au serveur d'Armored Core™: Verdict Day™ et pour jouer en ligne. Vous pouvez télécharger gratuitement le dernier pack de compatibilité à partir du Marché Xbox Games ou lors d'une mise à jour de logiciel.
Si ne possédez pas le dernier pack de compatibilité, vous ne pourrez peut-être pas accéder à toutes les fonctionnalités du réseau.

Codes d'erreur

Un code d'erreur peut s'afficher si vous ne pouvez pas accéder à la totalité du jeu, par exemple si votre compte est soumis à des restrictions ou si le réseau est indisponible.



Sauvegarde automatique

Ce jeu sauvegarde automatiquement votre progression et d'autres données lorsque vous jouez. Une icône de sauvegarde s'affiche en bas à droite de l'écran lorsque le jeu sauvegarde votre progression, charge des données, ou accède au réseau. Ne pas quitter le jeu en cours, ne pas éteindre ou débrancher la console lorsque cette icône est affichée.

Espace libre nécessaire

Les données suivantes sont sauvegardées lors de votre progression dans le jeu. Au moins 170 Mo d'espace libre sont nécessaires sur votre disque dur Xbox 360 ou sur votre carte mémoire Xbox 360 pour sauvegarder vos données.

Progression	Votre statut et vos paramètres de jeu.
AC	Vos AC personnalisés (jusqu'à 50)
ACA	Vos ACA personnalisés (jusqu'à 50)
Peinture	Votre emblème et vos données de décalcomanies (jusqu'à 64 types)
Territoire personnalisés	Vos territoires personnalisés (jusqu'à 50 éléments)
Fichiers d'opération	Les fichiers d'opération qui sont créés lorsque vous terminez une mission (jusqu'à 25)
Captures d'écran	Les captures d'écran prises pendant le jeu (jusqu'à 50).

Quitter le jeu

Pour quitter le jeu, vérifiez que l'icône de sauvegarde n'est pas affichée à l'écran, puis éteignez la console.

MANUEL DU JEU

Utiliser le manuel du jeu

Le manuel du jeu vous donne des informations détaillées qui vous aident à jouer à Armored Core™: Verdict Day™. Utilisez le stick analogique gauche ou appuyez sur haut ou sur bas sur le bouton multidirectionnel pour parcourir le manuel. Appuyez sur gauche ou sur droite pour naviguer entre les sections. Appuyez sur la touche X ou sur la touche Y pour faire un zoom avant ou arrière sur les diagrammes ou les captures d'écran.

Accès depuis le menu

Vous pouvez accéder au manuel du jeu à tout moment depuis le menu du monde en sélectionnant "Bonus" puis "Manuel". Choisissez la catégorie que vous souhaitez parcourir.

Accès via une touche

Si le mot "Manuel" s'affiche en haut à droite de votre écran (comme dans le menu du monde ou le menu Atelier), appuyez sur la touche START à tout moment pour consulter le manuel depuis n'importe quel écran.

JEU EN LIGNE

À propos du jeu en ligne

Nous vous recommandons de connecter votre console Xbox 360 au réseau d'Armored CoreTM: Verdict DayTM et de jouer en ligne, même lorsque vous jouez en solo. Pour jouer en ligne, vous devez disposer de paramètres réseau fonctionnels, ainsi que d'un abonnement Xbox LIVE Gold.

Paramètres en ligne

En fonction des paramètres Xbox LIVE en ligne, vous ne pourrez peut-être pas accéder à une partie voire à l'intégralité du contenu réseau d'Armored Core™: Verdict Day™. Vérifiez vos paramètres avant de commencer à jouer.

Si vous ne parvenez pas à jouer en ligne, appuyez sur la touche Xbox Guide de votre manette, sélectionnez "Paramètres", puis "Paramètres système".

Depuis "Paramètres réseau", sélectionnez "Réseau câblé" ou le réseau sans fil que vous utilisez, puis sélectionnez "Tester la connexion Xbox LIVE" et vérifiez votre statut NAT actuel. Si vous voyez une erreur NAT, vous ne pourrez peut-être pas rejoindre certaines sessions de jeu ou entendre la voix d'autres joueurs lorsque vous jouerez en ligne. Pour plus d'informations sur NAT, rendez-vous sur le site : www.xbox.com/nat-help.

Maintenance du serveur

Si le serveur d'Armored Core™: Verdict Day™ est en maintenance, vous ne pourrez pas accéder aux fonctionnalités en ligne, sauf aux affrontements libres, et ce même si vous êtes connecté au réseau.

Restrictions hors-ligne

Si votre console n'est pas connectée au réseau, ou si vous n'avez pas accepté les conditions d'utilisation, vous jouerez hors-ligne et vous ne pourrez pas accéder au contenu réseau suivant :

- Vous ne pourrez participer aux déploiements en équipe réguliers ou spéciaux.
- Vous ne pourrez pas échanger vos données ou accéder aux fonctionnalités en équipe.
- Vous ne pourrez pas jouer en coopération ou en affrontement libre avec d'autres joueurs.
- Vous ne pourrez pas vous engager ou jouer en tant que mercenaire.

Vos données sauvegardées, y compris vos données d'argent, de pièces et de décorations, sont partagées entre vos parties en ligne et hors-ligne. Pour les contenus uniquement en ligne comme les éléments en équipe, les données sauvegardées peuvent être gérées différemment entre une partie en ligne et hors-ligne.

Contenu téléchargeable

Vous pouvez télécharger des contenus bonus variés pour Armored CoreTM: Verdict DayTM depuis le Marché Xbox Games. Vous pouvez également utiliser dans ce jeu l'ensemble des contenus téléchargeables disponibles pour Armored Core V. Vous pouvez accéder au contenu d'Armored Core V depuis une autre page. Consultez la section Armored Core V depuis le Marché Xbox Games pour accéder à ce contenu.

* Les voix anglaises ont changé depuis le contenu téléchargeable d'Armored Core V.

ACCORD DE LICENCE UTILISATEUR FINAL

http://manuals.namcobandaigames.eu/acvd/x360/fr

WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. **www.xbox.com/support.**

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALTSANGABE

HANDLUNG	17
STEUERUNG	19
DAS SPIEL STARTEN	21
HANDBUCH IM SPIEL	24
ONLINE-SPIEL	25
KUNDENDIENST	45

PROLOG

Die Welt ist durch drei rivalisierende Supermächte aufgespalten, und immer wieder kommt es an zahlreichen Fronten zu kleinen Gefechten.

Söldner, einst die strahlenden Stars des Krieges, wurden beiseite gedrängt,

denn man misstraute ihrer fehlenden Loyalität, während der Krieg gigantische Ausmaße annahm.

Im Lauf der Zeit wurde die Welt, die vor der Vernichtung gerettet worden war, allmählich wieder aufgebaut.

Doch die Kämpfe wurden immer erbitterter geführt.

Es war der Vorabend dessen, was man später den Urteilskrieg nennen würde.

Dies ist die vergessene Geschichte eines einzelnen Söldners.

HANDLUNG

Die Drei Mächte

Die Welt erholt sich nur langsam, nachdem sie bereits am Rande der Auslöschung gestanden hatte. Drei bewaffnete Fraktionen kämpfen mit militärischen Mitteln um die Herrschaft über die verwüstete Landschaft. Die Fraktionen haben ihre Territorien um die Türme herum aufgebaut - Gebäude, die aus dem Letzten Zeitalter stammen und immer noch über die Erdkugel verstreut stehen. Ihr Bestreben, ihre Territorien zu erweitern, hat zu ständigen Konflikten geführt.

SIRIUS VERTRETER

Eine der Drei Mächte. Sie fand ihren Ursprung im Zusammenschluss kleiner Kolonien, die in den sogenannten „bewohnbaren Zonen“ beheimatet waren - Arealen, die der völligen Vernichtung entgangen waren. Die frühere Organisation der Ehrenmänner soll bei der Entstehung dieser Fraktion eine Schlüsselrolle gespielt haben. Üppige Ressourcen ermöglichten einen relativ raschen Wiederaufschwung wie auch eine entsprechende Expansion, was wiederholte, brutale Zusammenstöße mit Venide zur Folge hatte. Durch den Aufstieg von EGF hat sich die angespannte Lage zu einem Konflikt mit drei Fronten entwickelt.

VENIDE

Eine der Drei Mächte. Von einer autokratischen Führung regiert, erweiterte die Fraktion ihren Einflussbereich, indem sie in der Nähe befindliche bewohnbare Zonen gewaltsam annektierte. Sie wird geprägt von einer streng hierarchischen, quasi-feudalen Gesellschaftsordnung und gilt als die kriegerischste der Drei Mächte. Der Konflikt zwischen Venide und Sirius hat eine lange Tradition, da die beiden Fraktionen in etwa gleich groß sind, aber der kürzliche Aufstieg von EGF hat aus dieser Rivalität einen Dreifrontenkrieg gemacht.

EGF

Eine der Drei Mächte. Dieses Kollektiv, das offiziell Evergreen-Familie genannt wird, tauchte aus den am schlimmsten verwüsteten Zonen der Welt auf und ist nach wie vor die bevölkerungsärmste unter den Drei Mächten. Aber aufgrund der großen Anpassungsfähigkeit ihrer Mitglieder ist die Fraktion trotz widriger Verhältnisse gediehen und hat außergewöhnliche Initiative an den Tag gelegt, was die Suche nach Ruinen aus dem Letzten Zeitalter angeht, inklusive der Türme. Obwohl sie im Vergleich zu den anderen Mächten ein Nachzügler ist, ist sie aufgrund ihrer meisterlichen Beherrschung der Technik ihren Rivalen so gut wie ebenbürtig. Ein ehemals nomadisches Volk, das als Aschenputtel bekannt ist, soll beim Aufschwung der EGF eine zentrale Rolle gespielt haben, und der gegenwärtige Anführer dieser Fraktion stammt angeblich von diesem Stamm ab.

STEUERUNG

Xbox 360 Controller

▶ Grundlegende Menüsteuerung

Steuerkreuz	Option wählen
Linker Stick	Option wählen
A-Taste	Wahl bestätigen
B-Taste	Zurück
Linker Bumper	Text-Chat
Rechter Schalter	Teammitgliedsdetails zeigen
START-Taste	Handbuch aufrufen
BACK-Taste	Optionsdetails (detaillierte Informationen zu bestimmten Optionen im Werkstatt-Menü etc. aufrufen)

Mehr zur Steuerung für jedes Menü finden Sie in der Anzeige oben rechts auf dem Bildschirm oder im Handbuch, wenn Sie die START-Taste drücken.

▶ Grundlegende Kampfsteuerung (Standardkonfiguration)

Steuerkreuz	[Links] Summer, [Rechts] Text-Chat, [Unten + LT/RT] Entfernen
Linker Stick	Bewegen
Rechter Stick	Ansicht drehen/bewegen
A-Taste	Springen/Boost-Schub
B-Taste	Aufklärung verwenden
X-Taste	Hoch-Boost (halten für Boost-Vorstoß)
Y-Taste	Ultimative Waffe nutzen, [+ LT/RT] Buchten wechseln
Linker Stick	Schub aktivieren/deaktivieren
Linker Schalter	[Linkes Symbol] Armeinheit verwenden, Spähen (im Scan-Modus)
Rechter Bumper	Schulterwaffen verwenden
Rechter Schalter	[Rechtes Symbol] Armeinheit verwenden, Spähen (im Scan-Modus)
Linke Stick-Taste	Gleit-Boost
Rechte Stick-Taste	Modus wechseln
START-Taste	Pause
BACK-Taste	Menü anzeigen

▶ Grundlegende Operator-Steuerungen

Steuerkreuz	[Oben] Karte zoomen, [Links] Summer, [Rechts] Text-Chat, [Unten] Linkansicht-Bildschirm wechseln (Vollbild)
Linker Stick	Cursor bewegen, + LB Cursorbewegung (schneller)
Rechter Stick	Kartenbewegung (beim Hineinzoomen), + LB Kartengeschwindigkeit erhöhen
A-Taste	Signal B festlegen
B-Taste	Signal A festlegen
X-Taste	Signal C festlegen
Y-Taste	Signal D festlegen
Linker Schalter	Spähen
Rechter Bumper	Mitgliedsdetails anzeigen
Rechter Schalter	Scan
Linke Stick-Taste	Aufklärung verwenden
Rechte Stick-Taste	Linkansicht
START-Taste	Tastenanleitung anzeigen

DAS SPIEL STARTEN

Schnellstartanleitung

Befolgen Sie die folgenden grundlegenden Schritte, wenn Sie Armored Core: Verdict Day zum ersten Mal spielen.

01 Mit Xbox LIVE verbinden (optional)

Stellen Sie die Verbindung mit dem Service von Xbox LIVE her. Sie müssen die Verbindung mit Xbox LIVE herstellen, um online spielen zu können (S. 12).

02 Online-Nutzungsbedingungen akzeptieren

Scrollen Sie in den Nutzungsbedingungen für das Online-Spiel bis nach ganz unten und wählen Sie „Akzeptieren“. Sie können „Akzeptieren“ erst dann wählen, wenn Sie die Nutzungsbedingungen ganz durchgelesen haben. Wenn Sie sich nicht mit den Nutzungsbedingungen einverstanden erklären, spielen Sie das Spiel im Offline-Modus.

03 Daten vom Vorgängerspiel importieren

Wählen Sie, ob Sie Daten von Armored Core V, dem Vorgängerspiel der Reihe, importieren möchten oder nicht.

In diesem Spiel können Sie persönliche Daten, AC-Daten, Inhalte zum Herunterladen (DLC) und andere Informationen von Armored Core V importieren. Sie können diese Daten importieren, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten. (Wenn Sie Ihre Daten importieren, werden auch Ihr Pilotenname und andere Einstellungen übernommen.)

Spieldaten

* Alle Upgrades für Ihre aufrüstbaren Teile werden auf den Standard-Teilestatus „getunt“ zurückgestellt.
* Wenn Sie mehr als ein aufrüstbares Teil eines Typs besitzen, wird nur jeweils ein Teil dieses Typs übertragen.
* Der Geldbetrag, den Sie besessen haben, wird zurückgestellt.

"Beachten Sie, dass Sie keine Daten mehr importieren können, sobald Sie einen neuen Pilotendatensatz erstellt haben. Wenn Sie bereits Daten von einem früheren Spiel importiert haben, können Sie sie kein weiteres Mal importieren.

* Alle Inhalte zum Herunterladen von Armored Core V werden zur Verwendung im Ist-Zustand bereitgestellt."

04 Spieler-Info einstellen

Konfigurieren Sie Ihr Abzeichen, Ihren Pilotennamen, Ihre primäre Operationsbasis und andere Daten und wählen Sie dann „Einrichten“. Wählen Sie „Einstellung“, um die Einstellungen des Spiels anzupassen.

05 Das Tutorial spielen

Sie haben die Option, verschiedene Tutorial-Stufen durchzuspielen, um die grundlegende Spielsteuerung zu üben.

06 Sich einem Team anschließen

Sie können sich entweder einem bestehenden Team anschließen oder ein eigenes erstellen. Wenn Sie Ihr eigenes Team erstellen, werden Sie aufgefordert, die Daten Ihres Teams einzurichten. (Beachten Sie, dass Sie einen einmal gewählten Teamnamen nicht mehr ändern können.) Wenn Sie sich einem anderen Team anschließen wollen, können Sie mit Hilfe Ihrer Suchkriterien eins suchen und einen Aufnahmeantrag stellen. Einige Teams lassen eine freie Aufnahme zu, während andere ein Passwort festlegen können oder Ihre Anfrage zunächst genehmigen müssen.

Begrüßungsbildschirm

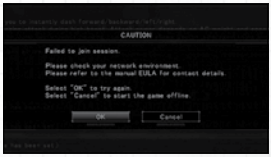
Der Begrüßungsbildschirm wird angezeigt, wenn Sie Armored Core: Verdict Day zum ersten Mal spielen. Auf diesem Bildschirm werden Ihnen die neuesten Meldungen und Informationen zu Themen wie Server-Wartungszeiten angezeigt, also sehen Sie ihn sich auf jeden Fall einmal an.

Kompatibilitätspakete

Sie benötigen das neueste Kompatibilitätspaket, bevor Sie eine Verbindung zum Server von Armored Core: Verdict Day herstellen und online spielen können. Sie können das neueste Kompatibilitätspaket kostenlos vom Xbox Games Store herunterladen, wenn Sie von einem Software-Update dazu aufgefordert werden. Falls Sie nicht das neueste Kompatibilitätspaket besitzen, können Sie womöglich nicht auf alle Netzfunktionen zugreifen.

Fehlercodes

Wenn auf Ihre Spieldaten nicht vollständig zugegriffen werden kann, beispielsweise weil Ihr Konto eingeschränkt oder das Netz nicht verfügbar ist, kann Ihnen ein Fehlercode angezeigt werden.



Automatisches Speichern

Dieses Spiel speichert Ihren Fortschritt und andere Daten automatisch während des Spiels. Wenn das Spiel speichert, lädt oder auf das Netz zugreift, sehen Sie unten rechts auf dem Bildschirm ein Speichersymbol. Verlassen Sie das Spiel nicht, schalten Sie die Konsole nicht aus und ziehen Sie nicht den Stecker, solange dieses Symbol angezeigt wird.

Erforderlicher freier Speicherplatz

Die folgenden Daten werden während Ihres Fortschritts im Spiel gespeichert. Sie benötigen mindestens 170 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Xbox 360 Festplatte oder Xbox 360 Memory Unit, um die Spieldaten zu speichern.

Spielfortschrittsdaten	Ihr Status und Ihre Einstellungen im Spiel.
AC-Daten	Ihre individualisierten ACs (bis zu 50).
UNAC-Daten	Ihre individualisierten UNACs (bis zu 50).
Farbdaten	Ihr Abzeichen und Ihre Aufkleberdaten (bis zu 64 Typen).
Spezialgebietsdaten	Individualisierte Gebietsinhalte (bis zu 50 Einträge).
Aktionslistendaten	Die Aktionslisten, die nach der Beendigung von Missionen gespeichert werden (bis zu 25).
Screenshot-Daten	Screenshots, die während des Spiels gemacht wurden (bis zu 50).

Ausschalten

Um das Spiel zu beenden, stellen Sie sicher, dass das Speichersymbol nicht auf dem Bildschirm erscheint. Schalten Sie dann die Konsole aus, etc., um das Spiel zu beenden.

HANDBUCH IM SPIEL

Das Handbuch im Spiel benutzen

Das Handbuch bietet Ihnen detaillierte Informationen zum Spielen von Armored Core: Verdict Day. Benutzen Sie den linken Stick oder drücken Sie oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um durch den Handbuch-Text zu scrollen, und drücken Sie links oder rechts, um zwischen den Abschnitten zu blättern. Drücken Sie die X- oder Y-Taste, um in Diagramme oder Screenshots hinein- oder aus ihnen herauszuzoomen.

Zugang vom Menü aus

Sie können jederzeit aus dem Weltmenü auf das Handbuch zugreifen, indem Sie erst „Extras“ und dann „Handbuch“ wählen. Wählen Sie die Kategorie, die Sie sich ansehen wollen.

Zugriff über einen Tastendruck

Wenn rechts oben auf dem Bildschirm das Wort „Handbuch“ erscheint (z. B. im Weltmenü oder in der Werkstatt), dann können Sie jederzeit die START-Taste drücken, um sich den Handbucheintrag für den Bildschirm anzeigen zu lassen, der gerade angezeigt wird.

ONLINE-SPIEL

Online-Spiel

Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Verbindung zwischen der Xbox 360 und dem Netz von Armored Core: Verdict Day herzustellen und im Online-Modus zu spielen, auch wenn Sie alleine spielen. Um online zu spielen, benötigen Sie die eine aktive Netzwerkumgebung sowie eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft.

Online-Einstellungen

Abhängig von Ihren Xbox LIVE-Online-Einstellungen, kann es sein, dass Ihnen nicht alle oder nur Teile der Netzwerk-Inhalte von Armored Core: Verdict Day zur Verfügung stehen. Checken Sie Ihre Einstellungen, bevor Sie zu spielen beginnen.

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sich mit dem Online-Spiel zu verbinden, so drücken Sie bitte die Xbox Guide-Taste auf Ihrem Controller und wählen dann „Einstellungen“ und „Systemeinstellungen“. Unter „Netzwerk-Einstellungen“ wählen Sie bitte „Verbindung über Netzwerk-Kabel“ oder die drahtlose Verbindung, die Sie gerade nutzen, und dann „Xbox LIVE-Verbindung testen“. Überprüfen Sie Ihren aktuellen NAT-Status. Sollten Sie eine NAT-Fehlermeldung sehen, können Sie möglicherweise an bestimmten Spielsitzungen nicht teilnehmen oder die Stimmen anderer Spieler nicht hören, wenn Sie online spielen. Unter www.xbox.com/nat-help finden Sie weitere Informationen zu NAT.

Serverwartung

Während bei Armored Core: Verdict Day der Server gewartet wird, können Sie auf keine Online-Funktionen außer dem Freien Gefecht zugreifen, selbst wenn Sie mit dem Netz verbunden sind.

Online-Verhalten

Bitte denken Sie an die folgenden Richtlinien, wenn Sie online mit anderen zusammen spielen.

- Senden Sie keine Nachrichten, die andere Spieler belästigen oder gegen die guten Sitten oder Gesetze verstoßen.
- Verwenden Sie keine AC- oder Pilotennamen, die eine Belästigung für andere Spieler darstellen.
- Verwenden Sie nicht Ihre persönlichen Informationen oder die von jemand anderem in Ihrem Namen, in Nachrichten oder in anderen Daten, die öffentlich eingesehen werden können.
- Schalten Sie Ihre Netzwerkverbindung nicht vorsätzlich mitten im Spiel aus.

Your save data, including your current money, parts, and paint data, is shared between online and offline play. For online-only content, such as team-related elements, save data may be handled differently between online and offline.

Inhalte zum Herunterladen

Vom Xbox Games Store können Sie verschiedene zusätzliche Inhalte zur Verwendung in Armored Core: Verdict Day herunterladen. Sie können außerdem in diesem Spiel alle Inhalte zum Herunterladen für Armored Core V verwenden. Die Inhalte von Armored Core V werden auf einer anderen Seite bereitgestellt; besuchen Sie den Bereich Armored Core V im Xbox Games Store, um auf diese Inhalte zuzugreifen.

* Bei den Inhalten zum Herunterladen für Armored Core V wurden im Englischen andere Sprecher verwendet.

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

http://manuals.namcobandaigames.eu/acvd/x360/de

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina **www.xbox.com/support**.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Storia	30
Comandi	32
Preparazione	34
Manuale di gioco	37
Gioco online	38
Assistenza clienti	45

PROLOGO

Quando le Tre Forze iniziarono a contendersi il dominio del mondo, gli scontri divamparono in ogni angolo del globo. Le potenze iniziarono ad allestire massicci eserciti. E i mercenari, un tempo fieri combattenti, si ritrovarono emarginati per aver rifiutato di schierarsi.

In passato, il mondo era già scampato all'apocalisse. Eppure, gli scontri infiammarono sempre più feroci.

Era la vigilia di quella che sarebbe stata tramandata ai posteri con il nome di Guerra del Verdetto.

Questa è la storia dimenticata di un mercenario solitario.

Le Tre Forze

L'umanità è ormai sull'abisso dell'estinzione, mentre tre fazioni armate si contendono il controllo di una terra ormai a un passo dall'apocalisse. Le Tre Forze costruiscono i loro imperi attorno alle Torri, strutture risalenti all'Ultima Era e ancora disseminate per il globo. Proprio la loro brama di espansione, tuttavia, ha condotto a una situazione di conflitto perenne.

SIRIUS CORPORATION

Una delle Tre Forze. Nata inizialmente dalla fusione di piccole colonie delle cosiddette "zone di sopravvivenza", aree di ridotte dimensioni scampate alla distruzione globale. Secondo alcune fonti, l'antica organizzazione degli Uomini d'Onore avrebbe avuto un ruolo chiave nella sua nascita. Le ampie risorse a disposizione le hanno permesso una crescita fiorente e, parallelamente, una notevole espansione, che ha portato a continui e violenti scontri con l'impero Venide. Dopo l'ascesa dell'EGF, quella tensione si è trasformata in uno stallo a tre.

VENIDE

Una delle Tre Forze. Guidata da un governo aristocratico, la fazione ha esteso la sua area d'influenza assoggettando con la forza le più vicine zone abitabili. È fondata su una struttura sociale di stampo rigidamente gerarchico e semi-feudale, ed è nota al mondo come la più bellicosa delle Tre Forze. La Venide si è scontrata a lungo con la Sirius, l'unica fazione dotata di una potenza paragonabile, ma la recente ascesa dell'EGF ha trasformato questa rivalità in uno stallo a tre.

EGF

Una delle Tre Forze. La Famiglia Evergreen, com'è nota ufficialmente, è una comunità sorta in alcune delle aree più devastate del pianeta e resta la meno popolosa delle Tre Forze. Ciononostante, le grandi capacità di adattamento della sua gente le hanno permesso di prosperare anche negli ambienti più ostili, dando origine a una comunità molto attiva nella ricerca di Torri e altri reperti dell'Ultima Era. Nonostante abbia iniziato a svilupparsi tardi rispetto alle altre Forze, può vantare conoscenze formidabili in materia di tecnologia e si pone alla pari con le due rivali. Secondo alcuni, l'ascesa dell'EGF è legata alle attività dei Cendrillon, un popolo di tradizione nomade. Pare che l'attuale leader della fazione sia un discendente diretto di quella tribù.

C O M A N D I

Xbox 360 Controller

▶ Comandi base nei menu

Tasto direzionale	Selezione delle opzioni
L Levetta sinistra	Selezione delle opzioni
A Pulsante A	Conferma selezione
B Pulsante B	Indietro
LT Grilletto sinistro	Chat testuale
RT Grilletto destro	Mostra informazioni sui membri della squadra
START Pulsante START	Visualizza manuale
BACK Pulsante BACK	Dettagli delle opzioni (per esempio, mostra informazioni dettagliate su alcune opzioni del menu Officina)

Per informazioni più dettagliate sui comandi dei singoli menu, leggi le istruzioni nell'angolo in alto a destra dello schermo o consulta il manuale premendo il pulsante START.

▶ Comandi base in battaglia (configurazione predefinita)

Tasto direzionale	[Left] Segnale acustico, [Right] Chat testuale, [Down + LT/RT Espulsione
Levetta sinistra	Movimento
Levetta destra	Voltati / Controlla visuale
Pulsante A	Salto / Propulsione
Pulsante B	Ricognizione
Pulsante X	Propulsione verticale (tieni premuto per eseguire una carica a propulsione)
Pulsante Y	Arma definitiva, + LT/RT Cambia alloggiamento
Pulsante dorsale sinistro	Attiva/disattiva propulsione
Grilletto sinistro	Usa unità braccio [Left icon] / Individua (in modalità Scansione)
Pulsante dorsale destro	Usa le armi sulle spalle
Grilletto destro	Usa unità braccio [right icon] / Individua (in modalità Scansione)
Pulsante levetta sinistro	Scivolata a propulsione
Pulsante levetta destro	Cambia modalità
Pulsante START	Pausa
Pulsante BACK	Menu Specifiche

▶ Comandi base per i coordinatori

Tasto direzionale	[Up] Zoom avanti/indietro sulla mappa, [Left] Segnale acustico, [Right] Chat testuale, [Down] Cambia schermata per la Visuale collegata (schermo pieno)
Levetta sinistra	Muovi il cursore, [+ _ LB] Incrementa la velocità del cursore
Levetta destra	Esplora la mappa (durante lo zoom), [+ _ LB] Incrementa la velocità della mappa
Pulsante A	Imposta trasmettitore B
Pulsante B	Imposta trasmettitore A
Pulsante X	Imposta trasmettitore C
Pulsante Y	Imposta trasmettitore D
Grilletto sinistro	Individua
Pulsante dorsale destro	Mostra informazioni sui membri
Grilletto destro	Scansione
Pulsante levetta sinistro	Ricognizione
Pulsante levetta destro	Visuale collegata
Pulsante START	Visualizza la guida ai comandi

PREPARAZIONE

Guida introduttiva

Se stai giocando ad Armored Core: Verdict Day per la prima volta, segui questi semplici passi.

01 Connettiti a Xbox LIVE (opzionale)

Connettiti al servizio Xbox LIVE. È necessario connettersi a Xbox LIVE per giocare online (P.12).

02 Accetta le condizioni di utilizzo online

Scorri verso il basso le condizioni di utilizzo a schermo e seleziona "Accetto". Non potrai selezionare "Accetto" prima di aver letto fino in fondo le condizioni di utilizzo. Se non accetti le condizioni, dovrai limitarti a giocare in modalità offline.

03 Importa i dati dal capitolo precedente

Scegli se importare o meno i tuoi dati di Armored Core V, il capitolo precedente della serie.

Il gioco permette di importare i dati personali, i dati AC, i contenuti scaricabili (DLC) e altre informazioni relative ad Armored Core V. Potrai importare questi dati la prima volta che avvii il gioco. Se importi i dati, conserverai nel nuovo gioco anche il nome del tuo pilota e altre impostazioni.

Dati di gioco

* Tutti i tuoi componenti modificati da potenziamenti saranno riportati allo stato di componenti "calibrati".
* Se hai più componenti potenziabili di uno stesso genere, potrai importarne solo uno per tipo.
* La quantità di denaro posseduto sarà riportata a zero.

Ricorda che non potrai importare i vecchi dati dopo aver creato un nuovo set di dati pilota. Una volta importati i dati di una partita precedente, non potrai più reimportarli.

* Tutti i contenuti scaricabili per Armored Core V saranno resi disponibili senza alcuna modifica.

04 Imposta le informazioni giocatore

Configura l'emblema, il nome pilota, la base operativa primaria e altri dati, quindi seleziona "Fine". Seleziona "Impostazioni" per modificare le impostazioni di gioco.

05 Gioca il tutorial

Potrai affrontare una serie di tutorial per familiarizzare con i controlli di base.

06 Unisciti a una squadra

Potrai arruolarti in una squadra già esistente o crearne una nuova. Se scegli di fondarne una, ti verrà chiesto di impostare i relativi dati squadra. Nota: una volta inserito il nome della squadra non potrai più cambiarlo. Se decidi di unirti a una squadra già esistente, scegline una impostando le condizioni di ricerca e invia una richiesta di arruolamento. Alcune squadre consentono di arruolarsi liberamente. Altre, al contrario, pretenderanno una password o ti accoglieranno solo dopo aver approvato la richiesta.

Schermata di benvenuto

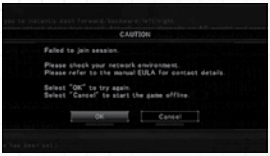
All'avvio di Armored Core: Verdict Day accederai alla schermata di benvenuto. Questa schermata elenca le ultime novità sul gioco e fornisce informazioni su aspetti come il funzionamento del server, quindi assicurati di consultarla per rimanere aggiornato.

Pacchetti di compatibilità

Per connetterti ai server di Armored Core: Verdict Day e giocare online avrai bisogno dei più recenti pacchetti di compatibilità, scaricabili gratuitamente dall'Xbox Games Store quando viene richiesto un aggiornamento software. Se non disponi degli ultimi pacchetti di compatibilità, potresti avere problemi a sfruttare tutte le funzionalità di rete.

Codici di errore

In caso di limitazioni alle funzionalità di gioco, come eventuali restrizioni imposte al tuo account o la mancata disponibilità dei servizi di rete, potrebbe essere visualizzato un codice di errore.



Salvataggio automatico

Nel corso di ogni partita, il gioco salva automaticamente i tuoi progressi e altri dati. Durante il salvataggio, il caricamento o l'accesso alla rete, noterai una specifica icona nell'angolo in basso a destra dello schermo. Non uscire dal gioco, non spegnere la console e non scollegarla quando viene mostrata quest'icona.

Spazio disponibile richiesto

Nel corso di ogni partita, il gioco salverà i dati indicati di seguito. Per salvare questi dati sono necessari almeno 170MB di spazio disponibile sul Disco rigido Xbox 360 o sulla Memory Unit Xbox 360.

Dati di avanzamento	le tue impostazioni e il tuo stato di gioco.
Dati AC	i tuoi AC personalizzati (fino a un massimo di 50).
Dati UNAC	i tuoi UNAC personalizzati (fino a un massimo di 50).
Dati colore	i dati dell'emblema e degli adesivi (fino a un massimo di 64 tipi).
Dati territorio personalizzato	i contenuti del territorio personalizzato (fino a un massimo di 50 elementi)
Dati file operazione	i file operazione salvati al completamento delle missioni (fino a un massimo di 25).
Dati foto	le foto scattate durante le partite (fino a un massimo di 50).

Conclusione della partita

Per concludere una partita, assicurati che l'icona di salvataggio non sia presente a schermo e spegni la console o esci dal gioco.

MANUALE DI GIOCO

Utilizzo del manuale di gioco

Il manuale di gioco ti fornirà istruzioni dettagliate su come giocare ad Armored Core: Verdict Day. Usa la levetta sinistra o premi su e giù sul tasto direzionale per scorrere i testi del manuale. Premi sinistra o destra per esplorare le diverse sezioni. Premi i pulsanti ⊗ e ⓨ per aumentare e ridurre l'ingrandimento di grafici o immagini.

Accesso via menu

Dal menu Mondo, puoi accedere al manuale di gioco in qualsiasi momento selezionando "Extra" e poi "Manuale". Infine, seleziona la categoria che desideri esaminare.

Accesso tramite pulsante

Se nell'angolo in alto a destra dello schermo compare la parola "Manuale" (per esempio nel menu Mondo o nell'officina), premi il pulsante ▶ START per esaminare la voce del manuale riferita all'elemento che stai osservando in quel momento.

GIOCO ONLINE

Note sul gioco online

Anche se hai intenzione di giocare da solo, ti consigliamo di connettere la tua console Xbox 360 al network di Armored Core: Verdict Day e accedere comunque alla modalità online. Per giocare online ti serviranno una connessione a Internet e un abbonamento Xbox LIVE Gold.

Impostazioni online

Le tue impostazioni online di Xbox LIVE potrebbero precluderti l'accesso ad alcuni contenuti di rete di Armored Core: Verdict Day. Verifica le tue impostazioni prima di iniziare a giocare.

Se riscontri problemi nel funzionamento del gioco online, premi il pulsante Guida Xbox sul tuo controller, seleziona "Impostazioni" e passa a "Impostazioni di sistema". Da "Impostazioni di rete", seleziona "Rete cablata" o la rete wireless che stai utilizzando, quindi scegli "Verifica connessione Xbox LIVE" e controlla lo stato del tuo NAT. Se riscontri un errore NAT, potresti non essere in grado di unirti ad alcune sessioni di gioco o di sentire le voci degli altri giocatori durante le partite online. Consulta la pagina www.xbox.com/nat-help per ulteriori informazioni sul NAT.

Manutenzione del server

Quando il server di Armored Core: Verdict Day è sottoposto a manutenzione quasi tutte le funzionalità online del gioco sono disattivate. Collegandoti alla rete potrai accedere soltanto alla modalità Battaglia libera.

Norme di comportamento online

Quando ti dedichi alle modalità online in compagnia di altri giocatori, tieni sempre presenti queste norme di comportamento.

- Non inviare messaggi che infastidiscano altri giocatori, trascurino i principi di pubblico decoro o infrangano la legge.
- Non usare nomi di piloti o AC che possano offendere gli altri giocatori.
- Non inserire informazioni private (tue o di altre persone) nel nome, nei messaggi o in altri dati che potrebbero essere condivisi pubblicamente.
- Non disattivare deliberatamente la tua connessione di rete durante una partita online.

Le partite online e offline condividono buona parte dei dati salvati, inclusi l'ammontare di denaro, i componenti e i dati colore. I dati salvati che riguardano i contenuti esclusivi delle modalità online, come gli elementi legati alla squadra, potrebbero essere trattati separatamente nelle partite online e offline.

Contenuti scaricabili

L'Xbox Games Store mette a disposizione vari contenuti extra per Armored Core: Verdict Day. Inoltre, potrai usare nel gioco anche tutti i contenuti scaricabili disponibili per Armored Core V. I contenuti di Armored Core V non sono accessibili dalla pagina di Armored Core: Verdict Day; visita la sezione dell'Xbox Games Store dedicata ad Armored Core V per accedere a questi contenuti.

* Le voci inglesi sono diverse da quelle presenti nei contenuti scaricabili per Armored Core V.

ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE

http://manuals.namcobandaigames.eu/acvd/x360/it

COPYRIGHTS

THE LOKI LIBRARY
Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

NKF
Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (I.Ichikawa), 2000 S. Kono, COW
Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon
Copyright © The nkf Project, http://sourceforge.jp/projects/nkf/

ZLIB
zlib version 1.2.3, July 18th, 2005
Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

LUA
Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

SQUISH
Copyright © 2006 Simon Brown si@sjbrown.co.uk
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

MERSENNE TWISTER
A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10.
Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.
This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization, Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version. Before using, initialize the state by using init_genrand(seed) orinit_by_array(init_key, key_length).

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

AES
Copyright © 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.
LICENSE TERMS
The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:
1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.
DISCLAIMER
This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

MD5
Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

OPEN SSL
This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)
Copyright © 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)"
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT ``AS IS'' AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

SSLEAY (USING AS A PART OF OPEN SSL)

Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed.
If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)" The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence (including the GNU Public Licence).

PROTOCOL BUFFERS

Copyright 2008, Google Inc. All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
* Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

FMOD SOUND SYSTEM
FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2013.

SIMPLYGON
Uses Simplygon (TM), Copyright © 2013 Donya Labs AB

DYNAFONT
The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

FONTWORKS
This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

DOLBY DIGITAL
Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

SHA-2
Copyright © 2005, 2007 Olivier Gay <olivier.gay@a3.epfl.ch> All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE PROJECT OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Customer Support Service

Australia	1902 26 26 26	$2,48/min (may change without notice)	ausupport@namcobandaigames.com.au
Belgique	Support en français: Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop Support in English: Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT		fr.support@namcobandaigames.eu customerserviceuk@namcobandaigames.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaigames.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaigames.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 -18.00 Viernes: 09.00-14.00	es.support@namcobandaigames.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaigames.eu
Italia			it.support@namcobandaigames.eu
New Zealand	0900 54263	$1,99/min (may change without notice)	ausupport@namcobandaigames.com.au
Nordic Countries **Nederland**		Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT (Support in English)	customerserviceuk@namcobandaigames.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag - Samtag:14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaigames.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00-18.00 Sexta Feira: 09.00-14.00	pt.support@namcobandaigames.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2,50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaigames.eu
Singapore		+65 6538 9724	support@namcobandaigames.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT	customerserviceuk@namcobandaigames.eu

Please visit
www.namcobandaigames.eu/support
for the full list of support contacts