

XBOX 360

XBOX LIVE

ACE COMBAT 6

Fires of Liberation™



ACE COMBAT® 6 Fires of Liberation™ & ©2007 NAMCO BANDAI Games Inc.

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

© JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

© GenEye

© INTA Spaceturk

© DigitalGlobe/HitachiSoft

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

Produced under license from BAE Systems.

Nimrod is an aircraft and registered trademark of BAE Systems PLC.

Produced under license from Boeing Management Company, F-15E Strike Eagle, F/A-18F Super Hornet, F-4E Phantom II, AV-8B Harrier II plus, F-6-52H Stratofortress, F-767, C-17 Globemaster III, KC-10A Extender, CH-47 Chinook, AH-64 Apache, XB-70 Valkyrie, Boeing and McDonnell Douglas are among the trademarks owned by Boeing.

The MIRAGE 2000 and RAFALE are aircraft designed and manufactured by DASSAULT AVIATION.† MIRAGE and RAFALE are registered trademarks of DASSAULT AVIATION used under license to NAMCO BANDAI Games Inc.

Typhoon is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH.

Produced in cooperation with Japan Air Self-Defense Force.

LOCKHEED MARTIN, F-22 Raptor, F-16 Fighting Falcon, F-117 Nighthawk, SR-71 Blackbird, AC-130 Spectre, associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation† in the USA and/or other jurisdictions, used under license by NAMCO BANDAI Games Inc.

Produced under a license from Northrop Grumman Corporation, A-10A Thunderbolt II, B-2 Spirit and F-14D Super Tomcat are trademarks of Northrop Grumman Corporation.

Tornado is an aircraft and registered trademark of Panavia GmbH, used under license to NAMCO BANDAI Games Inc.

Typhoon is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH.

Produced in cooperation with Japan Air Self-Defense Force.

LOCKHEED MARTIN, F-22 Raptor, F-16 Fighting Falcon, F-117 Nighthawk, SR-71 Blackbird, AC-130 Spectre, associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by NAMCO BANDAI Games Inc.

Produced under a license from Northrop Grumman Corporation, A-10A Thunderbolt II, B-2 Spirit and F-14D Super Tomcat are trademarks of Northrop Grumman Corporation.

Tornado is an aircraft and registered trademark of Panavia GmbH.



Game Experience May
Change During Online Play
L'expérience de jeu peut
changer en jouant en ligne



⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ACE COMBAT®6

Fires of Liberation™



TABLE OF CONTENTS

Starting The Game	2	Campaign Mode (Mission Complete)	15
Game Controls	4	Playing Online	16
Game Screens	6	Xbox LIVE®	16
Campaign Mode (Starting Out)	12	Credits	40
Campaign Mode (Before The Mission)	13	Warranty	45



STARTING THE GAME

When you start the game, the Title Screen will appear after a movie. Select the game file to use, and select the game mode you want to play in the Main Menu Screen.

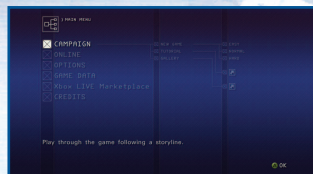
TITLE SCREEN

Press the START button or the A button in the Title Screen to go to the File Select Screen. Select the game file you want to use and move to the Main Menu. If you select a game file that has already been saved, the game data will load.



MAIN MENU

Select the game mode. Use the directional pad or the left stick to select, and press the A button to confirm.



SAVING DATA

You can save your game data in the Main Menu, the Progress Select Screen, or the Action Select Screen. Saving the game will require at least 1 MB of free space.

Note: Both an Xbox 360® gamer profile and saved data for this game are required to load a saved game.

CAMPAIGN

Follow the story of Ace Combat® 6 as you clear various missions. As a pilot of the Garuda Squadron, you must stop the invading Estovakian forces.



ONLINE

Connect to Xbox LIVE® and play with up to 16 players, engaging in a dogfight or playing together in co-op missions.



OPTIONS

Change various game settings.

GAME DATA

Save and load game files. You can also select how and where to save your data.

SAVE

Save a game file. Select the game file you want to save, and press the A button to confirm.

LOAD

Load a game file. Select the game file you want to load, and press the A button to confirm.

STORAGE SELECT

Select a storage device for your saved data.

AUTOSAVE

Turn Autosave ON or OFF. When Autosave is turned on, game data will be saved automatically after you clear each mission.

CREDITS

View the game credits.

GAME CONTROLS

There are two types of controls you can use to maneuver your aircraft: Normal and Novice. Each uses a slightly different configuration on the Xbox 360® Controller.

NORMAL CONTROLS

In Normal controls, you will use the left stick to roll the aircraft then raise your pitch to turn. It requires additional steps compared to the Novice controls, but you will have full control over your aircraft.

- BACK button**.....Toggle missiles / special weapons
- START button**.....Display Pause Menu
- left trigger**.....Throttle down (pull all the way for maximum deceleration)
- right trigger**.....Throttle up (pull all the way for maximum acceleration)
- left bumper**.....Yaw left
- right bumper**.....Yaw right
- right stick**.....Move camera
- right stick button (press right stick)**.....Change views
- left stick button (press left stick)**.....Lower landing gear

-
- left stick**.....Select menu item / Control your aircraft
(Up: Pitch down, Down: Pitch up, Left: Roll left, Right: Roll right)
 - directional pad**.....Select menu item / Toggle Operation ID Device
Send commands to wingman (Up: Attack, Down: Cover)
Send requests to allies (Hold up: Attack, Hold down: Cover)
 - A button**.....Confirm / Fire machine gun
 - B button**.....Cancel / Fire missiles and special weapons
(hold to track fired weapons)
 - X button**.....Toggle map display
 - Y button**.....Change targets (hold to track targets)
 - left bumper + right bumper**.....Auto Pilot
 - left trigger + right trigger**.....High-G Turn

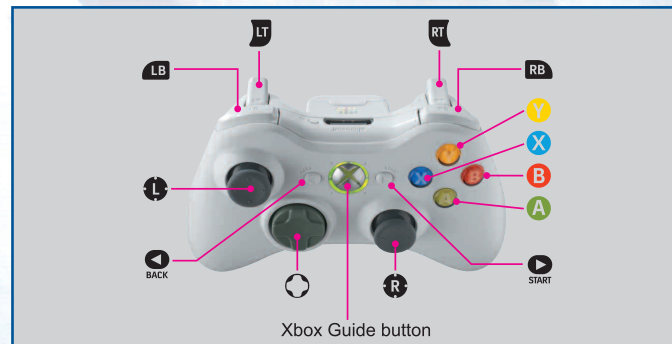
NOVICE CONTROLS

In Novice controls, you can turn your aircraft simply by moving the left stick left or right.

- BACK button**.....Toggle missiles / special weapons
- START button**.....Display Pause Menu
- left trigger**.....Throttle down (pull all the way for maximum deceleration)
- right trigger**.....Throttle up (pull all the way for maximum acceleration)
- right stick button (press right stick)**.....Change views

-
- left stick**.....Select menu item / Control your aircraft
(Up: Pitch down, Down: Pitch up, Left: Turn left, Right: Turn right)
 - directional pad**.....Select menu item / Toggle Operation ID Device
Send commands to wingman (Up: Attack, Down: Cover)
Send requests to allies (Hold up: Attack, Hold down: Cover)
 - A button**.....Confirm / Fire machine gun
 - B button**.....Cancel / Fire missiles and special weapons (hold to track fired weapons)
 - X button**.....Toggle map display
 - Y button**.....Change targets (hold to track targets)
 - left bumper + right bumper**.....Auto Pilot
 - left trigger + right trigger**.....High-G Turn

* You can switch control modes in "Controller Settings" under Options.



GAME SCREENS

During missions, various types of information will be displayed on screen. Screen elements differ depending on the mode and circumstances. Refer to the appropriate pages for further details.

MISSION SCREEN (NORMAL)

This is the mission screen under normal conditions. Try to familiarize yourself with each of the displays and their meanings.



1 CURRENT SCORE

Represents your battle results, and increases each time you defeat an enemy.

2 AIRSPEED

Your aircraft's airspeed is displayed in knots (nautical miles per hour). This can be changed to kilometers per hour in "Display Settings" under Options.

3 RADAR MAP

Displays your aircraft's position, as well as the positions of enemy and allied aircraft.

4 ENGINE THROTTLE

Displays the engine's output. The bar will decrease or increase when you pull the left or right trigger.

5 HEADING

Displays the direction your aircraft is heading.

6 VELOCITY VECTOR

This mark predicts your aircraft's future position.

7 WHISKY MARK

Always displayed at the center of the screen, this mark indicates your aircraft's lateral tilt.

8 PITCH SCALE

Your aircraft's angle relative to the horizon is displayed in 5-degree increments. Negative angles are indicated by dotted lines.

9 DISTANCE SCALE

The arrow indicates your distance to enemies, and drops as you approach them. The thick bar indicates your weapon firing range. Enemies can be locked on when the arrow intersects the bar.

10 REMAINING TIME

Displays the amount of time remaining in the mission.

11 ALTITUDE

Your aircraft's altitude is displayed in feet. The unit can be changed to meters in "Display Settings" under Options.

12 REMAINING AMMUNITION

Displays the remaining number of missiles and special weapons.

13 DAMAGE

Displays the amount of damage your aircraft has sustained. The percentage increases when you are hit by enemy fire, and your plane is shot down when it reaches 100%. Each time your aircraft is hit, the color of the fuselage changes from green to yellow to red.

RADAR MAP

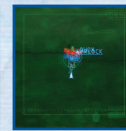
Your aircraft is always displayed at the center of the radar, and the search area will change according to your distance to the enemy. Press the X button to toggle between Search Radar, Zoom Radar, and Area Map.



[SEARCH RADAR]



[ZOOM RADAR]



[AREA MAP]

1 MARKS

Indicates the position of enemies and allies. See the chart below for types of marks.



2 COMBAT ZONE BORDER

The mission fails if you cross the solid green line.

3 RETURN LINE

Displayed in certain missions, you can cross this line to land your aircraft, rearm and change weapons, or clear the mission.

TYPES OF MARKS

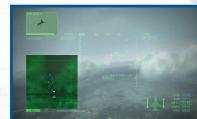
(the direction of the arrows indicate the direction of travel)

	ENEMY	TARGET	MISSILE	ALLY	WINGMAN	DISTRESS SIGNAL
AIRCRAFT						
GROUND OBJECTS						

* Targets must be destroyed in order to clear the mission.

CHANGE VIEWS

Press the right stick button to toggle the viewpoints. Select the view you are most comfortable with.



[HUD VIEW]



[COCKPIT VIEW]

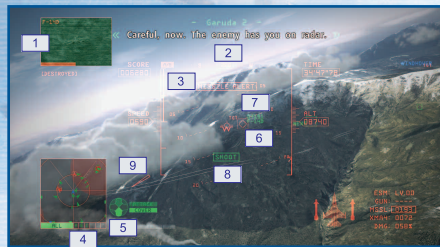


[3RD PERSON VIEW]

GAME SCREENS

MISSION SCREEN (SPECIAL CONDITIONS)

Certain displays appear under certain conditions, such as when you lock onto an enemy.



1 TARGET DISPLAY

Displays the enemy that you are locked onto.

2 COMMUNICATIONS WINDOW

Captions appear here when communications are received. Messages with the speaker's name in blue are from allies, green from your wingman and red from enemies. Messages in colored text indicate important communication pertaining your mission.

3 A / B

Afterburner. This appears when you pull the right trigger all the way and your throttle has reached maximum power.

4 OPERATION ID DEVICE

Toggle the enemies displayed in the Radar Map according to the selected operation.

5 COMMAND TO WINGMAN / ALLIES

Displays the current order given to the wingman or allied forces.

6 TARGET CONTAINER

Displays the type of targets within the screen.

7 DISTANCE TO TARGET

Displays the distance to the targets.



8 SHOOT

This appears when you are in an optimal position to hit the enemy with missiles.

9 WINGMAN LOCATOR

Points toward the position of your wingman.

10 TARGET DATA

Displays the data of targets you destroy. Targets destroyed by your allies will be displayed in blue.

11 MISSILE SEEKER

This locks your missiles onto targets. It appears when you approach within a certain range of the target, and locks onto the enemy automatically.

TYPES OF TARGET CONTAINERS



LOCK ON



AIR ENEMIES



WINGMAN



SURFACE ENEMIES



ALLIES



PURSUED ENEMIES



TARGETS



SPECIAL ATTENTION CONTAINERS



SWITCHING THE OPERATION ID DEVICE

Each mission contains various operations, such as "destroy enemy facilities" or "protect allied forces." Accordingly, the target to be destroyed changes depending on the operation. You can use the directional pad to toggle the Operation ID Device, and display the enemies that are specific to each operation on the Radar Map.



ALL (display all enemies)



OPERATION A



OPERATION B

OTHER DISPLAYS

When you use special weapons or you have changed the camera position, the messages below will be displayed.

[TARGET LOCATOR]

TARGET LOCATOR

Appears when selecting enemies, indicating the direction of the enemy you are pursuing.

[TARGET RETICULE]

TARGETING RETICULE

Appears when the target comes within range of the machine gun.

[SPECIAL WEAPON]

SPECIAL WEAPON DISPLAY

Appears when using special weapons. The display will be different depending on which special weapon you use.

[AIRCRAFT POSITION]

AIRCRAFT POSITION

Appears when changing camera positions with the right stick, indicating the heading and position of your aircraft.

GAME SCREENS

MISSION SCREEN (GROUP OPERATIONS)

These displays appear during group operations, such as when moving with allied forces.

1 COMMUNICATION DISPLAY

Shows the allied forces that have responded to your support request, or those you can send requests to.

2 COMMAND ISSUED TO THE ALLIED FORCES

3 ALLIED SUPPORT GAUGE

One full gauge allows you to send one support request to allied forces.

4 COMBAT LINK

Displays the strength of the electronic support, from Lv. 3 (highest) to Lv. 0 (lowest).



ALLIED SUPPORT GAUGE AND SUPPORT REQUESTS

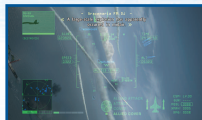
Your Allied Support Gauge increases as you destroy enemies and clear operations, and for each full gauge, you will be able to send one support request to your allied forces.

There are two types of support requests:

Allied Attack, in which the allies attack all enemies in your field of vision, and Allied Cover, in which the allies will attack all enemies that are attacking you.



[ALLIED ATTACK REQUEST]



[ALLIED COVER REQUEST]

ELECTRONIC SUPPORT AND COMBAT LINK

When you are near allied electronic warfare aircraft or radar facilities, you can receive electronic support, and you can increase the charge speed or guidance capabilities of your missiles (Combat Link). The strength of the Combat Link varies depending on the aircraft or radar facility. You can receive multiple electronic supports simultaneously to change the support

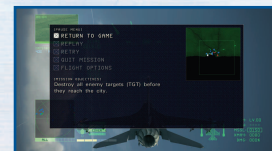
level from Lv. 0 (lowest) to Lv. 3 (highest). Note that the enemy electronic warfare aircraft have jamming capabilities, so if you enter their jamming area your radar map and other aspects of your aircraft will be undermined.

A blue circle on the radar map indicates the area where you can receive electronic support, and the green circle indicates the enemy's jamming area. Wherever the circles overlap, you will receive electronic support as well as jamming.



PAUSE MENU

Press the START button during a mission and the Pause Menu appears. Use the directional pad or the left stick to select a menu item, and press the A button to confirm. Note that the menu items displayed here will vary depending on the mode; in Campaign Mode, items such as mission clear conditions and the radar map will be displayed.



[IN CAMPAIGN MODE]

RETURN TO GAME

Exit the Pause Menu and return to the mission.

REPLAY

View a replay of the last few seconds of the game. Press the START button during a replay to return to the Pause Menu.

RETRY

Retry the mission from the beginning.

QUIT MISSION

Quit the current mission and return to the Action Select Screen.

FLIGHT OPTIONS

Change the control mode and HUD display settings. Refer to options for details.

CAMPAIGN MODE (STARTING OUT)

The Campaign Menu appears when you select “Campaign” in the Main Menu. Use the directional pad or the left stick to select a menu item, and press the A button to confirm.

NEW GAME

Start a new game. Select the difficulty and control type using the steps below. These settings can be changed in “Settings” under the Action Select Screen.

CONTINUE

Continues the game from the point where you last saved.

FREE MISSION

You can play any mission you have previously cleared. Choose one of 3 difficulty levels: EASY, NORMAL, and HARD. Select “Free Flight” to enjoy flying through the various stages without any enemies.

TUTORIAL

Learn basic flight controls and how to read the mission screen.

GALLERY

View medals you have earned, or data about soldiers from the frontline. You can also see a timeline of the missions you have cleared, as well as replays you have saved.

MEDALS View medals you have obtained during the mission.

ASSAULT RECORDS View information on the enemies you have shot down, such as their names and aircraft.

RESULTS View information on enemies and allies, such as their names and aircraft.

BATTLE STATISTICS View your battle records on the operations and missions you have cleared.

CAMPAIGN MODE (BEFORE THE MISSION)

In this section, you will prepare for your sortie. Review the mission details and choose an aircraft that is ideal for the number and types of enemies, your targets and the terrain. You can also select what special weapons to use.

MISSION TITLE SCREEN

In the Campaign Menu, select “New Game” and complete the various settings or select “Continue” to display the mission title. Press the START button to move on to the Briefing Screen.

BRIEFING SCREEN

Confirm tactical status, mission details and objectives.

DETAILED MAP SCREEN

View details about your mission. Use the directional pad or the left stick to display enemies and targets for each operation, and press the START button to go to the Action Select Screen.

ACTION SELECT SCREEN

In this screen you can buy or sell your aircraft, save your data, or review mission details.

START MISSION Goes to the Aircraft Select Screen. Select the aircraft and special weapon that are best suited for your mission.

HANGAR Buy new aircraft or special weapons, or sell the aircraft or special weapons you don't need.

BRIEFING Go back to the Briefing Screen to review mission details.

TUTORIAL Review basic flight controls and how to read the mission screen.

GALLERY View aircraft data and battle records, or medals you have earned.

SETTINGS Change game settings and difficulty, or save and load game data.

QUIT MISSION Exit Campaign Mode and return to the Main Menu.

CAMPAIGN MODE (BEFORE THE MISSION)

BUYING AND SELLING AIRCRAFT You can buy an aircraft by selecting one that has not been purchased yet. If you want to sell your aircraft, select one that has been purchased.

BUYING AND SELLING SPECIAL WEAPONS Select an aircraft you have already purchased to buy or sell special weapons for that aircraft.

AIRCRAFT SELECT SCREEN

Select the aircraft you will use on your mission.

DISPLAY MODE Press the X button in the Aircraft Select Screen or Special Weapon Select Screen to go into Display Mode, where you can move the camera to view the aircraft.

SPECIAL WEAPON SELECT SCREEN After you choose your aircraft, select one special weapon to equip on the aircraft.

WINGMAN SPECIAL WEAPON SELECT SCREEN Select the special weapon to equip on the aircraft of your wingman. After confirming your selection, the Mission Start Screen will appear. Press the A button to start your mission.

MISSION START

Clear the required number of operations with the help of your wingman and allied forces. You will earn credits for clearing a mission, with which you can purchase aircraft and special weapons.

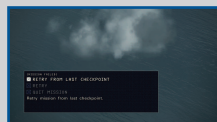


MISSION CLEAR AND GAME OVER

Each mission has its own set of conditions for clearing or ending the game. Be sure to review each condition in the Briefing Screen or the Pause Menu.

MISSION FAILED

If you meet any of the game over conditions, your mission has failed, and a menu will be displayed after a replay.



CAMPAIGN MODE (MISSION COMPLETE)

After you clear a mission, you can view your replay from various camera angles. You can also view data on the enemies you have defeated or credits earned in the Briefing Screen.

REPLAY SCREEN

Once you clear a mission, you will go to the Replay Screen. Here you can view your gameplay from various camera angles.

DEBRIEFING SCREEN

The Debriefing Screen is displayed after you complete a mission, and you can view your actions during the Mission or other information such as credits earned.

PROGRESS SELECT SCREEN

After reviewing your records in the Debriefing Screen, you can choose your next move in the Progress Select Screen.

NEXT

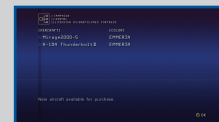
Move to next mission after viewing newly obtained aircraft and medals.

SAVE

Save the campaign progress and move to the next mission.

OBTAINING NEW AIRCRAFT AND MEDALS

As you advance in the mission, you will obtain new aircraft, which you can purchase at the hangar. You can also earn medals by clearing certain operations in a mission or by destroying a specific enemy. The medals you earn can be viewed in the Gallery.



PLAYING ONLINE

XBOX LIVE®

Play with or against players from all over the world. You can also view various multiplayer rankings.

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE®. Build your gamer profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

CONNECTING

Before you can use Xbox LIVE®, connect your Xbox 360® console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE® member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE® is available in your region, go to www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

WARNING

Potential Online Experience Variation Per Connection Speed:

<4000k or above(bps)>

Any player can host and there should be no problems.

<2000k~4000k(bps)>

You might experience some lag but you can host 16 players without it effecting gameplay.

<1000k~2000k(bps)>

You can host 12-16 players. You might experience some lag and some players might disconnect from the game.

<400k~1000k(bps)>

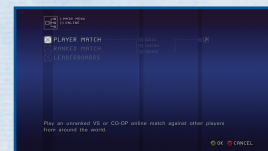
You can host 2-12 players. You might experience some lag and some players might disconnect from the game.

<0~400k(bps)>

These players should primarily play as a client.

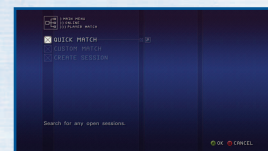
ONLINE MENU

Select "Online" in the Main Menu to display the menu below.



PLAYER MATCH

Play an online match against other players from around the world, regardless of skill level. Search lobbies created by other players, or create your own lobby and invite other players.

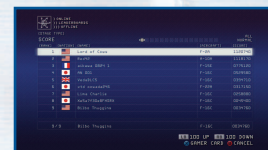


RANKED MATCH

Play against players around your skill level. As with Player Match, search other lobbies or create your own.

LEADERBOARDS

In "Offline," you can view score ranking and destroyed ranking. In "Online," you can view other rankings such as Team Battle Ranking and Battle Royale Ranking.



PLAYING ONLINE

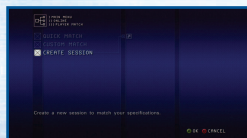
MULTIPLAYER BATTLE

Here the steps to multiplayer battle are explained, using the Player Match as an example. Note: The steps below are the same for Ranking Match.

1. SEARCH / CREATE A LOBBY

Use “Quick Match” or “Custom Match” to search for a lobby, and “Create Session” to create a new lobby.

- QUICK MATCH** Search for any open team battles.
- CUSTOM MATCH** Search lobbies using a set criteria.
- CREATE SESSION** Create your own lobby.



2. SELECT BATTLE MODE

The player who created the lobby (the host) will select the battle mode. You can choose from 4 types of battles shown below.

- TEAM BATTLE** Players break up into two teams. Shooting down an aircraft from the opposing team will earn you points based on the type of plane shot down, and the team with the highest score at the end of the time limit wins. Two teams can be created, and one team can have up to 15 players.
- BATTLE ROYALE** Shoot down other players to earn points, and the player with the highest score at the end of the time limit wins. Up to 16 players can participate.
- SIEGE BATTLE** Divide into offensive and defensive teams. The offensive team must destroy the targets before time runs out, while the defensive team tries to protect the targets. If all targets are destroyed or the timer reaches 0, the offensive and defensive teams switch, and the team that can destroy the targets the quickest wins. One team can have up to seven players.
- CO-OP BATTLE** All players cooperate to clear the mission. Destroy all targets before time runs out. Up to four players can participate.

3. SELECT STAGE / MISSION

Next, the host will select the battle stage and mission. Other players must wait until the host makes a selection.

4. SELECT AIRCRAFT

Once the stage and the mission have been set, each player selects an aircraft and special weapon. Different aircraft and special weapons will be available depending on each player's data.



MULTIPLAYER BATTLE SCREEN / CONTROLS

Note: When you use a support request or comment, you won't be able to use it again for 5 seconds.



TYPES OF MARKS (the direction of the arrows indicate the direction of travel)

Player	Enemy	Ally	External Force	Enemy NPC	Allied NPC
				AIRCRAFT	AIRCRAFT
				GROUND	GROUND

HOW TO USE THE DIRECTIONAL PAD

- Up**Attack request
- Down**Support request
- Right**Negative comment
- Right 2x**Apology
- Left**Affirmative comment
- Left 2x**Appreciative comment

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez le manuel d'utilisation du Xbox 360 et les manuels de tous les périphériques pour connaître des informations importantes sur la santé et la sécurité. Conservez tous les manuels pour les consulter au besoin dans le futur. Pour remplacer un manuel, consultez le www.xbox.com/support ou contactez le Service à la clientèle Xbox (service en anglais seulement) (consultez la page intérieure de la couverture du manuel).

Avertissement important sur la santé en jouant à des jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensibles

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines lumières, motifs clignotants ou arrière-plans contenus dans les jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie. Même les personnes n'ayant aucun antécédent épileptique peuvent développer des réactions et souffrir de « crises d'épilepsie photosensibles » causées par un trouble non diagnostiqué lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo.

Une variété de symptômes tels que des vertiges, des troubles de la vue, des tics oculaires ou musculaires, des mouvements involontaires, des convulsions, de la désorientation, de la confusion ou des pertes momentanées de conscience peuvent être causés par ces crises. Les pertes de conscience et les convulsions causées par un état épileptique non diagnostiqué risquent d'entraîner des blessures lors de chutes ou de contact brutal avec les objets environnants.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Les parents ou tuteurs doivent s'assurer que les enfants sont en sécurité et qu'ils ne ressentent aucun malaise, car les enfants et les adolescents sont plus susceptibles de ressentir ces symptômes que les adultes. Les risques de crises d'épilepsie photosensibles peuvent être réduits en prenant les mesures suivantes : En s'assoiant de plus loin possible de l'écran ; en utilisant l'écran le plus petit possible ; en jouant dans une pièce bien éclairée ; en évitant de jouer lorsque vous ressentez de la fatigue ou de la somnolence.

Si vous ou quelqu'un de votre famille avez des antécédents épileptiques, consultez votre médecin avant de jouer.

ACE COMBAT®6

Fires of Liberation™



T A B L E D E S M A T I È R E S

Lancement du jeu.....	22	Mode Campagne (Après la mission).....	35
Commandes du jeu.....	24	En ligne.....	36
Écrans du jeu.....	26	Xbox LIVE™.....	36
Mode Campagne (Amorce).....	32	Credits.....	40
Mode Campagne (Avant la mission).....	33	Warranty.....	45



LANCEMENT DU JEU

Lorsque vous lancez le jeu, l'écran Titre s'affiche après une séquence de cinéma. Sélectionnez le fichier de partie à utiliser et sélectionnez ensuite le mode de jeu désiré dans l'écran du menu principal (Main Menu).

ÉCRAN TITRE

Appuyez sur le START button ou le touche A dans l'écran Titre pour passer à l'écran Sélection du fichier (File Select). Sélectionnez le fichier de partie désiré et passez au menu principal. Les données de la partie se chargeront si vous avez choisi un fichier de partie précédemment sauvegardée.



MENU PRINCIPAL

Choisissez un mode de jeu. Servez-vous du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour le sélectionner et appuyez sur le touche A pour confirmer.



ENREGISTREMENT DES DONNÉES

Vous pouvez sauvegarder les données de la partie à partir du menu principal, dans l'écran Sélection de déroulement (Progress Select) ou l'écran Sélection d'action (Action Select). L'enregistrement de la partie demande au moins 1 Mo d'espace libre.

Remarque : Il faut disposer à la fois d'un profil de joueur Xbox 360^{MD} et des données sauvegardées de la partie pour charger une partie sauvegardée.

CAMPAGNE (CAMPAIGN)

Suivez le scénario de **Ace Combat^{MD} 6** en accomplissant diverses missions. En tant que pilote de l'escadrille Garuda, il vous faut arrêter les forces d'invasion estovakiennes.



EN LIGNE (ONLINE)

Branchez-vous à Xbox LIVE^{MD} et affrontez jusqu'à seize (16) joueurs dans un combat aérien ou collaborez avec eux dans des missions conjointes.



OPTIONS

Pour modifier différents paramètres de jeu.

DONNÉES DE PARTIE (GAME DATA)

Pour sauvegarder et charger des fichiers de partie. Vous pouvez aussi choisir comment sauvegarder vos données et à quel endroit.

SAVE

Pour enregistrer un fichier de partie. Sélectionnez le fichier de partie à sauvegarder et appuyez sur le touche A pour confirmer.

LOAD

Pour charger un fichier de partie. Sélectionnez le fichier de partie que vous désirez charger et appuyez sur le touche A pour confirmer.

STORAGE SELECT

Pour choisir une destination de stockage des données sauvegardées.

AUTOSAVE

Pour **ACTIVER** ou **DÉSACTIVER** la sauvegarde automatique. Lorsque la sauvegarde automatique est activée, les données de la partie sont automatiquement sauvegardées au terme de chaque mission.

CREDITS

Pour visionner le générique du jeu.

COMMANDES DU JEU

Vous pouvez utiliser deux modes de commandes pour manœuvrer votre aéronef : normal ou simplifié. Il existe entre eux de légères différences dans la configuration de la manette Xbox 360^{MP}.

MODE NORMAL DES COMMANDES

En mode normal des commandes, vous vous servirez du stick analogique gauche pour incliner l'appareil, puis pour relever le nez afin de virer. Cela exige plus de manœuvres que les commandes simplifiées, mais vous aurez le plein contrôle de votre aéronef.

BACK buttonPermuter entre missiles et armes spéciales
START buttonAfficher le menu de pause
gâchette gaucheDiminuer les gaz (tirer à fond pour la décélération maximale)
gâchette droiteMettre les gaz (tirer à fond pour l'accélération maximale)
gâchette haute gaucheLacet à gauche
gâchette haute droiteLacet à droite
stick analogique droiteDéplacer la caméra
stick analogique droite (appuyer sur le manche droite)Changer de prise de vue
stick analogique gauche (appuyer sur le manche gauche)Sortir le train d'atterrissage

stick analogique gaucheSélectionner un élément du menu/Manœuvre de l'aéronef
 (Haut : baisser le nez; Bas : lever le nez; Gauche : inclinaison à gauche; Droite : inclinaison à droite)

bouton multidirectionnel....Sélectionner un élément du menu/Permuter l'affichage du dispositif ID OP
 Donner un ordre à l'ailier (Haut : attaquer; Bas : couverture)
 Faire une demande aux alliés (Haut en maintenant : attaquer; Bas en maintenant : couverture)

touche AConfirmer/Tir de mitrailleuse
touche BAnnuler/Tir de missile ou d'arme spéciale (maintenir pour suivre l'arme lancée)
touche XActiver/désactiver l'affichage de la carte
touche YChanger de cible (maintenir pour suivre des cibles)
gâchette haute gauche + gâchette haute droite.....Pilote automatique
gâchette gauche + gâchette droite.....Virage plein G

MODE SIMPLIFIÉ DES COMMANDES

En mode simplifié des commandes, vous pouvez faire virer l'aéronef en poussant simplement le manche gauche vers la gauche ou la droite.

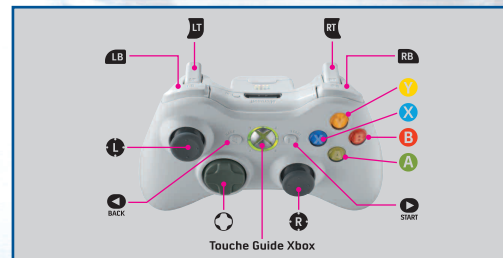
BACK buttonPermuter entre missiles et armes spéciales
START buttonAfficher le menu de pause
gâchette gaucheDiminuer les gaz (tirer à fond pour la décélération maximale)
gâchette droiteMettre les gaz (tirer à fond pour l'accélération maximale)
stick analogique droite (appuyer sur le manche droite)Changer de prise de vue

stick analogique gaucheSélectionner un élément du menu/Manœuvre de l'aéronef
 (Haut : baisser le nez; Bas : lever le nez; Gauche : inclinaison à gauche; Droite : inclinaison à droite)

bouton multidirectionnel....Sélectionner un élément du menu/Permuter l'affichage du dispositif ID OP
 Donner un ordre à l'ailier (Haut : attaquer; Bas : couverture)
 Faire une demande aux alliés (Haut en maintenant : attaquer; Bas en maintenant : couverture)

touche AConfirmer/Tir de mitrailleuse
touche BAnnuler/Tir de missile ou d'arme spéciale (maintenir pour suivre l'arme lancée)
touche XActiver/désactiver l'affichage de la carte radar
touche YChanger de cible (maintenir pour suivre des cibles)
gâchette haute gauche + gâchette haute droite.....Pilote automatique
gâchette gauche + gâchette droiteVirage plein G

* Vous pouvez changer de mode de commandes dans Paramètres de la manette de jeu (Controller Settings), sous Options.

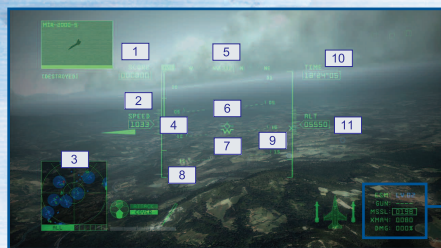


ÉCRANS DU JEU

Au cours des missions, divers genres d'information s'affichent à l'écran. Les éléments à l'écran varient selon le mode et la situation. Consultez les pages correspondantes pour des précisions.

ÉCRAN DE MISSION (NORMAL)

Voici l'écran de mission en situation normale. Familiarisez-vous avec chacun des affichages ainsi que sa signification.



1 SCORE ACCUMULÉ

Représente vos résultats de combat et augmente chaque fois que vous défaites un ennemi.

2 VITESSE AÉRODYNAMIQUE

La vitesse de votre aéronef est exprimée en nœuds (milles nautiques à l'heure). On peut la changer en kilomètres/heure dans Paramètres d'affichage (Display Settings), sous Options.

3 CARTE RADAR

Affiche la position de votre aéronef ainsi que celles des aéronefs ennemis et alliés.

4 RÉGIME DU MOTEUR

Affiche le rendement-moteur. La barre descendra ou montera selon que vous actionnez la gâchette gauche ou droite.

5 CAP

Affiche le cap de votre aéronef.

6 VECTEUR DE VÉLOCITÉ

Cette marque prédit la position future de votre aéronef.

7 JAUGE WHISKY

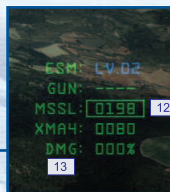
Toujours affichée au centre de l'écran, cette marque indique l'inclinaison latérale de votre aéronef.

8 ÉCHELLE DE TANGAGE

L'angle que fait votre aéronef avec l'horizon s'affiche par tranches de 5 degrés. Les angles négatifs sont signalés par des lignes pointillées.

9 ÉCHELLE DE DISTANCE

La flèche indique la distance à laquelle sont les ennemis et s'abaisse à mesure que vous vous en approchez. La barre épaisse indique la portée de tir de vos armes et vous pouvez vous verrouiller sur l'ennemi lorsque la flèche traverse la barre.



10 TEMPS RESTANT

Affiche le temps qui reste pour terminer la mission.

11 ALTITUDE

L'altitude de votre aéronef s'affiche en pieds. On peut changer pour des mètres dans Paramètres d'affichage (Display Settings), sous Options.

12 RÉSERVE DE MUNITIONS

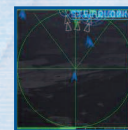
Affiche le nombre de missiles et d'armes spéciales qui vous reste.

13 DOMMAGES

Affiche la sévérité des dommages que votre aéronef a subis. Le pourcentage augmente lorsque vous êtes atteint par les tirs ennemis et votre avion est abattu s'il atteint 100%. Lorsque votre aéronef est touché, la couleur du fuselage passe d'abord du vert au jaune, puis au rouge, et clignote enfin en rouge à mesure que les coups s'accroissent.

CARTE RADAR

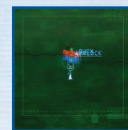
Votre aéronef s'affiche toujours au centre de la carte radar et le rayon de balayage changera selon votre distance avec l'ennemi. Appuyez sur le touche X pour permuter entre le balayage radar (Search Radar), le zoom radar, et la carte de la zone (Area Map).



[BALAYAGE RADAR]



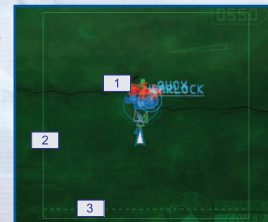
[ZOOM RADAR]



[CARTE DE ZONE]

1 ÉCHOS

Indiquent les positions des ennemis et des alliés. Consultez le tableau ci-après pour reconnaître les différents échos.



2 FRONTIÈRE DE LA ZONE DE COMBAT

La mission échoue si vous traversez la ligne verte.

3 LIGNE DE RETOUR

Cette ligne s'affiche dans certaines missions et vous pouvez la traverser pour poser votre aéronef, le réarmer et changer d'armes ou terminer la mission.

TYPES D'ÉCHOS

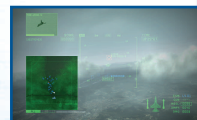
(la direction des flèches indique la direction du déplacement)

	ENNEMI	CIBLE	MISSILE	ALLIÉ	ALLIER	SIGNAL DE DÉTRESSE
AÉRONEFS	▲ (vert)	▲ (rouge)	■ (vert)	▲ (bleu)	▲ (bleu)	◎ (rouge)
OBJETS AU SOL	■ (vert)	■ (rouge)		■ (bleu)		◎ (rouge)

* Il faut détruire les cibles pour terminer la mission.

CHANGER DE PRISE DE VUE

Appuyez sur le stick analogique droite pour permuter entre les prises de vue. Sélectionnez l'angle de vue avec lequel vous êtes le plus à l'aise.



[VUE DE L'AF]



[VUE DU COCKPIT]

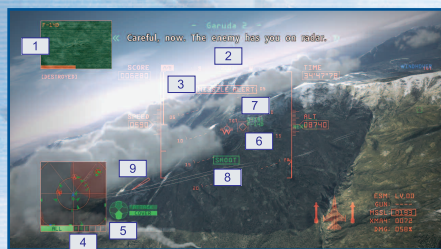


[VUE À LA 3E PERSONNE]

ÉCRANS DU JEU

ÉCRAN DE MISSION (SITUATIONS SPÉCIALES)

Certains éléments s'affichent dans certaines situations, comme lorsque vous vous verrouillez sur un ennemi.



1 AFFICHAGE DE LA CIBLE

Affiche l'ennemi sur lequel vous êtes verrouillé.

2 FENÊTRE DES COMMUNICATIONS

Des sous-titres s'affichent lorsque vous recevez des communications. Le nom de l'interlocuteur est en bleu si le message provient d'un allié, en vert s'il s'agit de votre allié et en rouge dans le cas de l'ennemi. Les messages importants concernant votre mission sont signalés par du texte de couleur.

3 POST-COMBUSTION

Cela s'affiche lorsque vous tirez à fond la gâchette droite pour ouvrir les gaz au maximum.

4 DISPOSITIF ID OP

Permutez l'affichage de l'ennemi sur la carte radar en fonction de l'opération choisie.

5 ORDRE À L'AILIER/AUX ALLIÉS

Affiche l'ordre en cours donné à l'ailier ou aux forces alliées.

6 CASE DE CIBLE

Affiche les catégories de cibles à l'écran.

7 DISTANCE DE LA CIBLE

Affiche la distance des cibles.

8 TIREZ

Cela s'affiche lorsque vous êtes en position optimale d'atteindre l'ennemi avec des missiles.



9 LOCALISATEUR D'AILIER

Pointe vers la position de votre allié.

10 DONNÉES SUR LA CIBLE

Affiche des données sur les cibles que vous détruisez. Les cibles détruites par vos alliés s'afficheront en bleu.

11 MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE

Cela verrouille vos missiles sur les cibles. Il apparaît lorsque vous arrivez à une certaine portée de la cible et se verrouille automatiquement sur l'ennemi.

CATÉGORIES DE CASES DE CIBLE



VERROUILLER



ENNEMIS AÉRIENS



AILIER



ENNEMIS À LA SURFACE



ALLIÉS



ENNEMIS POUR-SUIVIS



CIBLES



CASES D'INTÉRÊT PARTICULIER



ACTIVATION DU DISPOSITIF ID OP

Chaque mission compte diverses opérations, telles que « détruire les installations ennemies » ou « protéger les forces alliées ». Par conséquent, la cible à détruire change en fonction de l'opération. Vous pouvez utiliser le bouton multidirectionnel pour activer le dispositif d'identification opérationnelle (ID OP) et faire permuter sur la carte radar l'affichage des ennemis spécifiques à chacune des opérations.



TOUS
(affiche tous les ennemis)



OPÉRATION A



OPÉRATION B

AUTRES AFFICHAGES

Lorsque vous utilisez une arme spéciale ou que vous avez modifié la position de la caméra, les messages ci-après s'afficheront.

[LOCALISATEUR DE CIBLE] LOCALISATEUR DE CIBLE

Apparaît lorsqu'on sélectionne des ennemis, indiquant la direction de l'ennemi que vous pourchassez.

[RÉTICULE DE VISÉE] RÉTICULE DE VISÉE

Apparaît lorsque la cible est à portée de la mitrailleuse.

[ARME SPÉCIALE] AFFICHAGE DE L'ARME SPÉCIALE

Apparaît lorsqu'on utilise une arme spéciale. L'affichage diffèrera selon l'arme spéciale utilisée.

[POSITION DE L'AÉRONEF] POSITION DE L'AÉRONEF

Apparaît lorsqu'on change de prise de vue au moyen du stick analogique droite pour indiquer le cap et la position de l'aéronef.

ÉCRANS DU JEU

ÉCRAN DE MISSION (OPÉRATIONS GROUPEES)

Ces éléments s'affichent au cours des opérations groupées, tel qu'un mouvement en compagnie de forces alliées.

1 AFFICHAGE DES COMMUNICATIONS

Montre les forces alliées ayant répondu à votre demande de soutien, ou celles à qui vous pouvez envoyer la demande.

2 ORDRE DONNÉ AUX FORCES ALLIÉES

3 JAUGE DE SOUTIEN ALLIÉ

Une jauge pleine vous permet d'envoyer une demande de soutien aux forces alliées.

4 LIEN DE COMBAT

Affiche la puissance du soutien électronique, de Lv. 3 (la plus élevée) à Lv. 0 (la plus faible).



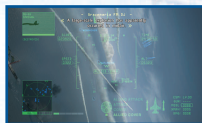
JAUGE DE SOUTIEN ALLIÉ ET DEMANDES DE SOUTIEN

Votre jauge de soutien allié se remplit à mesure que vous détruisez des ennemis et que vous terminez des opérations et chaque jauge pleine vous permet d'envoyer une demande de soutien aux forces alliées. Il existe deux sortes de demandes de soutien :

Attaque alliée, dans laquelle les alliés attaquent tous les ennemis environnant votre aéronef; et Couverture alliée, dans laquelle les alliés attaquent tous les ennemis vous attaquant.



(DEMANDE D'ATTAQUE ALLIÉE)



(DEMANDE DE COUVERTURE ALLIÉE)

SOUTIEN ÉLECTRONIQUE ET LIEN DE COMBAT (COMBAT LINK)

Lorsque vous êtes à proximité d'un aéronef de guerre électronique ou d'installations de radar alliées, vous pouvez obtenir un appui électronique qui augmentera la vitesse de charge ou les capacités de guidage de vos missiles (lien de combat). La force du lien de combat varie selon la nature de l'aéronef ou

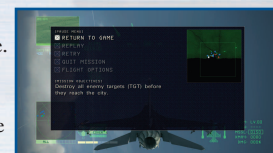
des installations de radar. Vous pouvez recevoir simultanément plusieurs appuis électroniques qui échelonneront le niveau d'appui de Lv. 0 (le plus faible) à Lv. 3 (le plus élevé). Prenez note que les aéronefs ennemis de guerre électronique ont des capacités de brouillage et que, si vous pénétrez dans leur rayon d'action, votre carte radar et d'autres éléments de votre aéronef seront affectés.

Les zones de la carte radar dans lesquelles vous pouvez obtenir un appui électronique sont indiquées par un cercle bleu et les zones de brouillage de l'ennemi par un cercle vert. Lorsque ces cercles se chevauchent, vous recevrez un appui électronique tout en subissant un brouillage.



MENU DE PAUSE

Appuyez sur le START button au cours d'une mission pour afficher le menu de pause. Servez-vous du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour sélectionner un élément du menu et appuyez sur la touche A pour confirmer. Prenez note que les éléments affichés dans le menu varieront selon le mode; en mode Campagne, des éléments tels que les conditions de réussite de la mission et la carte radar s'afficheront.



(MODE CAMPAGNE)

RETURN TO GAME

Pour quitter le menu de pause et poursuivre la mission.

REPLAY

Pour visionner une reprise des dernières secondes du jeu. Appuyez sur le START button au cours d'une reprise pour retourner au menu de pause.

RETRY

Pour recommencer la mission du début.

QUIT MISSION

Pour abandonner la mission en cours et retourner à l'écran Sélection d'action (Action Select).

FLIGHT OPTIONS

Pour changer le mode de commandes et les paramètres d'affichage à l'écran. Consultez Options pour des précisions.

MODE CAMPAGNE (AMORCE)

Le menu Campagne (Campaign Menu) s'affiche lorsque vous sélectionnez **CAMPAGNE (CAMPAIGN)** dans le menu principal. Servez-vous du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour sélectionner un élément du menu et appuyez sur le touche **A** pour confirmer.

NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Pour commencer une nouvelle partie. Sélectionnez la difficulté et le mode des commandes en suivant les étapes ci-après. On peut modifier ces paramètres dans Paramètres (Settings) de l'écran Sélection d'action (Action Select).

POURSUIVRE (CONTINUE)

Pour poursuivre une partie à partir du point où vous l'aviez sauvegardée. Sélectionnez le fichier de partie désiré.

MISSION AUTONOME (FREE MISSION)

Vous pouvez jouer n'importe quelle mission déjà complétée. Choisissez parmi les trois niveaux de difficulté : **EASY**, **NORMAL** et **HARD**. Sélectionnez Vol libre (Free Flight) pour vous amuser à voler sans ennemis dans les divers niveaux.

DIDACTICIEL (TUTORIAL)

Pour apprendre les commandes de pilotage de base et comment lire l'écran de mission.

GALERIE (GALLERY)

Pour visionner les médailles que vous avez méritées ou des données sur les soldats qui sont sur la ligne de feu. Vous pouvez aussi visionner une frise chronologique des missions que vous avez complétées ainsi que les reprises que vous avez enregistrées.

MÉDAILLES (MEDALS) Pour visionner les médailles obtenues au cours de la mission.

FICHES DE COMBAT (ASSAULT RECORDS) Pour consulter des renseignements sur les ennemis que vous avez abattus, tels que leur nom et leur aéronef.

RÉSULTATS (RESULTS) Pour consulter vos statistiques de vol ainsi que celles de votre ailier, telles que le temps de vol accumulé et les ennemis détruits.

STATISTIQUES DE COMBAT (BATTLE STATISTICS) Pour consulter vos statistiques de combat au cours des opérations et des missions que vous avez complétées.

MODE CAMPAGNE (AVANT LA MISSION)

Cette partie vous permet de préparer votre sortie. Étudiez les détails de la mission et choisissez un aéronef idéal pour le nombre et les types d'ennemis, vos cibles et le terrain. Vous pouvez aussi choisir quelles armes spéciales vous utiliserez.

ÉCRAN DES TITRES DE MISSION

Dans le menu Campagne, sélectionnez Nouvelle partie (New Game) et choisissez les divers paramètres ou sélectionnez Poursuivre (Continue) pour afficher les titres des missions. Appuyez sur le **START** button pour passer à l'écran de briefing.

ÉCRAN DE BRIEFING

Pour confirmer la situation tactique, les détails et les objectifs de la mission.

ÉCRAN DE CARTE DÉTAILLÉE

Pour visionner les détails de votre mission. Servez-vous du bouton multidirectionnel ou du stick analogique gauche pour afficher les ennemis et les cibles de chaque opération et appuyez sur le **START** button pour passer à l'écran Sélection d'action (Action Select).

ÉCRAN SÉLECTION D'ACTION

À partir de cet écran, vous pouvez acheter ou vendre votre aéronef, sauvegarder vos données ou examiner les détails de la mission.

START MISSION Passez à l'écran Sélection d'aéronef (Aircraft Select). Sélectionnez l'aéronef et l'arme spéciale les mieux adaptés à votre mission.

HANGAR Achetez un nouvel aéronef ou des armes spéciales, ou bien vendez l'aéronef ou les armes spéciales dont vous n'avez pas besoin.

BRIEFING Retournez à l'écran du briefing pour examiner les détails de la mission.

TUTORIAL Étudiez les commandes de pilotage de base et comment lire l'écran de mission.

GALLERY Consultez les données sur l'aéronef et les statistiques de combat, ou visionnez les médailles que vous avez méritées.

SETTINGS Modifiez les paramètres de jeu et la difficulté ou sauvegardez et chargez des données de partie.

QUIT MISSION Quittez le mode Campagne pour retourner au menu principal.

MODE CAMPAGNE (AVANT LA MISSION)

ACHETER ET VENDRE UN AÉRONEF Vous pouvez acheter un aéronef en faisant un choix parmi ceux n'ayant pas encore été achetés. Si vous voulez vendre votre aéronef, sélectionnez-le parmi ceux ayant été achetés.

ACHETER ET VENDRE DES ARMES SPÉCIALES Sélectionnez un aéronef que vous avez déjà acheté pour acheter des armes spéciales qui lui seront destinées.

ÉCRAN SÉLECTION DE L'AÉRONEF

Sélectionnez l'aéronef que vous utiliserez pour cette mission.

MODE INSPECTION (DISPLAY MODE) Dans l'écran Sélection de l'aéronef ou l'écran Sélection d'arme spéciale, appuyez sur le touche X pour passer en mode Inspection, ce qui vous permet de déplacer la caméra pour inspecter l'aéronef.

ÉCRAN SÉLECTION D'ARME SPÉCIALE Après avoir choisi votre aéronef, sélectionnez une arme spéciale pour l'en équiper.

ÉCRAN SÉLECTION D'ARME SPÉCIALE DE L'AILIER Sélectionnez l'arme spéciale dont sera équipé l'aéronef de votre ailier. L'écran Commencer la mission (Mission Start) s'affichera après la confirmation de votre choix. Appuyez sur le touche A pour débiter votre mission.

COMMENCER LA MISSION

Complétez le nombre requis d'opérations avec l'aide de votre ailier et des forces alliées. Une mission réussie vous vaudra des crédits avec lesquels vous pourrez acheter des aéronefs et des armes spéciales.

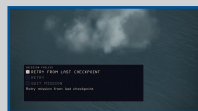


MISSION RÉUSSIE ET PARTIE TERMINÉE

Chaque mission s'accompagne d'un ensemble particulier de conditions pour sa réussite ou pour terminer la partie. Veillez à examiner chacune des conditions dans l'écran de briefing ou le menu de pause.

MISSION ÉCHOUÉE

Si vous répondez à n'importe quelle des conditions de partie terminée, votre mission a échoué et un menu s'affichera après la reprise.



MODE CAMPAGNE (APRÈS LA MISSION)

Après avoir complété une mission, vous pourrez visionner votre jeu sous différentes prises de vue. Vous pourrez aussi consulter dans l'écran de débriefing des données sur les ennemis défaits ou les crédits gagnés.

ÉCRAN DE REPRIS

Une fois la mission terminée, vous passerez à l'écran de reprise. Vous pourrez visionner votre jeu sous différentes prises de vue.

ÉCRAN DE DÉBRIEFING

L'écran de débriefing s'affiche une fois votre mission terminée et vous pouvez y visionner vos actions au cours de la mission et consulter d'autres renseignements, tels que les crédits gagnés.

ÉCRAN SÉLECTION DE DÉROULEMENT

Après avoir consulté vos statistiques dans l'écran de débriefing, vous pouvez choisir ce que vous ferez ensuite dans l'écran Sélection de déroulement (Progress Select).

NEXT

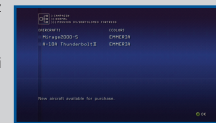
Passer à la mission suivante après avoir vu l'aéronef et les médailles nouvellement obtenus.

SAVE

Enregistrez le déroulement de la campagne et passez à la mission suivante.

OBTENIR UN NOUVEL AÉRONEF ET DES MÉDAILLES

Lorsque vous aurez progressé dans la mission, vous obtiendrez un nouvel aéronef que vous pourrez acheter au hangar. Vous pouvez aussi obtenir des médailles en complétant certaines opérations au cours d'une mission ou en détruisant un ennemi particulier. Vous pouvez visionner les médailles gagnées dans la Galerie.



EN LIGNE

XBOX LIVE^{MD}

Jouez avec ou contre des joueurs du monde entier. Vous pouvez aussi consulter divers classements multijoueurs.

Jouez contre tous et chacun, n'importe quand, n'importe où, sur Xbox LIVE^{MD}. Créez votre profil de joueur (votre carte de joueur). Clavardez avec vos amis. Téléchargez du contenu au Marché Xbox LIVE^{MD}. Expédiez et recevez des messages vocaux et vidéo. Branchez-vous et joignez-vous à la révolution.

BRANCHEMENT

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE^{MD}, branchez votre console Xbox 360^{MD} à une connexion Internet haute vitesse et inscrivez-vous pour devenir un membre de Xbox LIVE^{MD}. Pour plus d'informations sur le branchement et pour déterminer si Xbox LIVE^{MD} est disponible dans votre région, visitez www.xbox.com/live.

RÉGLAGES PARENTAUX

Ces outils faciles à utiliser et flexibles permettent aux parents ou tuteurs de décider à quels jeux de jeunes joueurs peuvent avoir accès selon la classification donnée à leur contenu. Pour plus d'informations, visitez www.xbox.com/familysettings.

MISE EN GARDE

Variations possibles en ligne selon la vitesse de connexion :

<4 000 kbps et plus>

N'importe quel joueur peut être l'hôte sans problème prévisible.

<2 000 à 4 000 kbps>

Vous pourriez constater certains retards, mais vous pouvez héberger jusqu'à 16 joueurs sans que le jeu ne soit affecté.

<1 000 à 2 000 kbps>

Vous pouvez héberger de 12 à 16 joueurs. Vous pourriez constater certains retards et des joueurs pourraient être débranchés du jeu.

<400 à 1 000 kbps>

Vous pouvez héberger de 2 à 12 joueurs. Vous pourriez constater certains retards et des joueurs pourraient être débranchés du jeu.

<0 à 400 kbps>

Ces joueurs devraient principalement jouer en tant que clients.

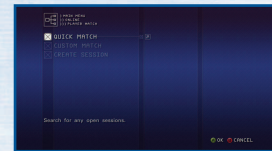
MENU EN LIGNE

Sélectionnez En ligne (Online) dans le menu principal pour afficher le menu ci-après.



PLAYER MATCH

Jouez un match en ligne contre d'autres joueurs du monde entier, peu importe le niveau d'habileté. Cherchez des lobbys créés par d'autres joueurs ou créez votre propre lobby et invitez les autres joueurs.



RANKED MATCH

Jouez contre des joueurs approximativement du même niveau que vous. Comme dans les matchs entre joueurs, cherchez des lobbys ou créez-en un.

LEADERBOARDS

En mode « Offline », vous pouvez consulter le classement par score et le classement par ennemis abattus. Online, vous pouvez consulter d'autres classements, tels que le Classement de combat par équipe (Team Battle Ranking) et le Classement de combat royal (Battle Royale Ranking).



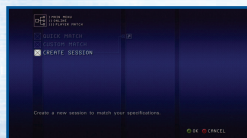
EN LIGNE

COMBAT MULTIJOUEURS

Voici une description du combat multijoueurs qui prend comme exemple un Player Match. Remarque : Les étapes ci-après sont les mêmes pour les Ranked Match.

1. CHERCHER/CRÉER UN LOBBY

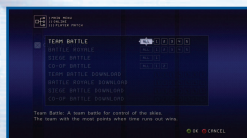
Utiliser Partie rapide (Quick Match) ou Partie personnalisée (Custom Match) pour chercher un lobby et Créer un match (Create Session) pour créer un nouveau lobby.



QUICK MATCH Recherche et sélectionne automatiquement des lobbys existant déjà.

CUSTOM MATCH Recherche des lobbys répondant à un ensemble de critères.

CREATE SESSION Créez votre propre lobby.



2. SÉLECTIONNER LE MODE DE COMBAT

Le joueur ayant créé le lobby (l'hôte) choisira le mode de combat. Vous pouvez choisir parmi les quatre (4) modes de combat décrits ci-après.

- TEAM BATTLE** Les joueurs se divisent en deux (2) équipes pour s'affronter. Abattre un aéronef d'une équipe adverse vous méritera des points selon le type d'appareil abattu et l'équipe au score le plus élevé au terme du délai imparti gagne. On peut créer deux (2) équipes et chaque équipe peut compter jusqu'à quinze (15) joueurs.
- BATTLE ROYALE** Abattez les autres joueurs pour marquer des points; le joueur au score le plus élevé au terme du délai imparti gagne. Jusqu'à seize (16) joueurs peuvent participer.
- SIEGE BATTLE** Les joueurs se divisent en une équipe à l'attaque et une équipe en défense. L'équipe attaquante doit détruire la cible dans un délai imparti et l'équipe défensive doit protéger la cible. Si la cible est détruite ou si le temps est écoulé, les équipes échangent leur rôle et l'équipe réussissant à détruire la cible le plus rapidement gagne. Chaque équipe peut compter jusqu'à sept (7) joueurs.
- CO-OP BATTLE** Tous les joueurs collaborent pour compléter la mission. Détruisez toutes les cibles avant que le délai ne soit écoulé. Jusqu'à quatre (4) joueurs peuvent participer.

3. SÉLECTIONNER UN NIVEAU/UNE MISSION

Ensuite, l'hôte sélectionnera le niveau du combat et la mission. Les autres joueurs doivent attendre que l'hôte ait fait son choix.

4. SÉLECTIONNER L'AÉRONEF

Une fois le niveau et la mission établis, chaque joueur sélectionne son aéronef et son arme spéciale. Différents aéronefs et armes spéciales seront offerts selon les fiches de chaque joueur. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, le combat commencera.

ÉCRAN/COMMANDES DE COMBAT MULTIJOUEURS

Remarque : Lorsque vous faites une demande de soutien ou un commentaire, vous ne pourrez pas en faire de nouveau pendant cinq (5) secondes.

JOUEUR ALLIÉ



JOUEUR ENNEMI

TYPES D'ÉCHOS (la direction de la flèche indique celle du déplacement)

Joueur	Ennemi	Allié	Force externe	PNJ ennemi	PNJ allié
				AÉRONEFS	AÉRONEFS
				AU SOL	AU SOL

COMMENT SE SERVIR DU BOUTON DIRECTIONNEL

- HautDemande d'attaque
- BasDemande de soutien
- DroiteCommentaire défavorable
- Droite 2xCommentaire d'excuse
- GaucheCommentaire affirmatif
- Left 2xCommentaire d'appréciation

CREDITS

DIRECTOR
Natsuki Isaki

PRODUCER
Hiroyuki Ichianagi

PROJECT SUPERVISOR
Yuji Tsuyuki
Takashi Fukawa

NAMCO BANDAI Games Inc.

PRODUCTION STAFF

GAME DESIGN

LEAD GAME DESIGN
Toshiyuki Ishii

DIRECTOR SUPPORT
Mitsunori Nagashima

SPECIFICATION DESIGN

LEAD WRITER
Toshiyuki Ishii

LEVEL DESIGN

LEAD DESIGNER
Satoshi Kawase

RADIO SYSTEM DESIGN
"LEAD RADIO SYSTEM DESIGN &
DIALOGUE"

Kazuma Nishiwaki
Kenichi Fujiwara

DIALOGUE
Tsuyoshi Kihara

RADIO SYSTEM MANAGEMENT
Sachie Yamaguchi
Kazuo Yamamoto

ONLINE DESIGN

LEAD ONLINE DESIGNER
Ryosuke Waki

PROGRAM

PROGRAM LEAD
Katsuhiro Ishii

SYSTEM PROGRAM

LEAD PROGRAMMER
Shigeya Muto

GAME PROGRAM

LEAD PROGRAMMER
Yoshitaka Inoue

GRAPHICS PROGRAM

LEAD PROGRAMMER
Tetsuya Ohtaguro

NETWORK PROGRAM PROGRAMMERS
Takeshi Ono
Tsuyoshi Takahashi

DESIGN

ART DIRECTORS
Hiroyasu Hosoya
Masato Kanno

MAP DESIGN UNIT

DIRECTOR
Eiji Senke

MAP DESIGNER & MANAGEMENT
Mariko Yoshino

AIRCRAFT WEAPON DESIGN UNIT

DIRECTOR
Isshin Yabuki

VISUAL EFFECTS UNIT

LEAD VFX ARTIST
Keiichi Fujii

REAL TIME CINEMATICS UNIT

DIRECTOR
Koki Nishida

CINEMATICS UNIT

PROJECT LEAD
Tomohiro Abe

DIRECTOR
Tatsuya Ikarashi

GUI & GRAPHIC DESIGN UNIT

DIRECTOR
Shoji Imamura

PUBLICITY

PUBLICITY MANAGER
Masahiro Onda

TRAILER PRODUCTION UNIT

DIRECTOR & EDITOR
Kosuke Itomi

MUSIC DIRECTOR & COMPOSER
Keiki Kobayashi

SOUND

SOUND DIRECTOR
Tetsukazu Nakanishi

MUSIC DIRECTOR
Keiki Kobayashi

PROJECT ACES SUPPORT
Wakako Onoda

PROJECT ACES

PLANNING COMMITTEE
Hiroyuki Ichianagi
Markerow Kawaguchi
Kazutoki Kono
Naoto Maeda
Masanori Kato
Masato Kanno
Masahiro Onda
Satoshi Suzuki
Masanori Shima
Tetsukazu Nakanishi
Natsuki Isaki

INTERNATIONAL PRODUCTION

LOCALIZATION PRODUCERS
Lindsay Gray
Michael Murray

LOCALIZATION SPECIALIST
Shoko Doi

**LOCALIZATION SPECIALIST /
TRANSLATOR**
James Vance

INTERNATIONAL SALES

MANAGER
Naruo Uchida

US & EUROPE
Tatsuya Kubota

ASIA
Jun Tauchi
Noriko Ichikawa

AIRCRAFT LICENSE MANAGEMENT

LICENSING MANAGER
Rie Kataoka

CREDITS

NAMCO BANDAI GAMES AMERICA INC. STAFF

PRODUCT GROUP DIRECTOR
Takashi "Kuma" Akiyama

LOCALIZATION PRODUCER
Taiki "Limited Edition" Homma

LOCALIZATION SUPPORT
Peter "El Gaijin" Garza
Junko "Gigglebot V.2.0." Nakamura
Chris "TGIF" Stanley
Wako "No More NP" Yokoyama

DIRECTOR of MARKETING & PR
Todd "Heatmiser" Thorson

PRODUCT MARKETING MANAGER
In Joon "JJ & KI's papa" Hwang

MARKETING TRANSLATOR
Chiemi "Super Chi" Kuroyanagi

PR MANAGER
Melody Ann "DOA" Pfeiffer
Arne "Painkillers"
Cual-Pedroso

ASSOCIATE PR MANAGER
Kit "Kito san" Ellis

CREATIVE SERVICES MANAGER
Michiko Wang

STRATEGIC BUSINESS MANAGER
Brian "Fury" Schorr

CHANNEL MARKETING MANAGER
Jae Chang

DIRECTOR OF OPERATION
Glen A. Cureton

SENIOR OPERATIONS MANAGER
Jennifer Tersigni

QA & CUSTOMER SUPPORT MANAGER
Chuck McFadden

SENIOR QA MANAGER
Tad Hirabayashi

QA LEAD
Jhune "Pogi" De La Cruz

QA ASSISTANT LEAD
Damon "The Red Comet" Bernal

CQC TEAM
Saiho "Brianeos" Kwan
Mike "wirebrain" Stevens
Scott "Xuse" Hartz
Matt "Diggy" Peterson
Stephen "No Skills" Chin

QA TESTERS
Tom "Ace Killer" Aftowicz
Ernesto "Carne" Estrada
Steve "QAAM Surprise!" Damron
Luis "ELEETE" Castillo
Ronnie "FLYIN' HAWAIIAN" Nichols
James "Quetzelcoat! Uno" Barron
Wesley "Backseat Bunny" Moyot
Jason Randall
Serge Tcherniavskii
William "wiltoussai" Lu
Brian "Stray" Buckentin
Joseph "Mustang" Loyd
Melissa "YourAceOrMine" Ericson
Thomas Brozene
Kevin VanNuland
Michael So
Rommel "LT" Santos
Kevin "Esper" Hughes
Jared "Ranger" Rosmarin
Chris "Icepick" Smith
Robert "Fixfailed" Hart
Daniel "SAAM MASTER" Canton
Adam "HELLA" Lee
Stephen "Crater Creator" Herrick
Andrew "Owl Baron" Simms
Darren "Avarice" Agellon
David "Piggy" Moya

John "PC17" Moya
Dae-Ho "Usagi" Chung
Joanna "buttons" Ralston
Bernard "WARLORD" Doria

SPECIAL THANKS
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Andrew Lelchuk
Charmaine Morena
Ryan Channault
Lee Hsiao
Janna Smith
Hiroyuki Kobota
Ayzenberg Group
Tom Usher Designs
JAPAN AIR SELF-DEFENSE FORCE

Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved. THIS SOFTWARE USES FONTS BY FONTWORKS JAPAN, INC. FONTWORKS JAPAN, FONTWORKS AND THE FONT NAMES ARE TRADEMARKS OF FONTWORKS JAPAN, INC.

ACE COMBAT® 6 Fires of Liberation™ & ©2007 NAMCO BANDAI Games Inc.

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

Produced under licence from BAE Systems.

Nimrod is an aircraft and registered trademark of BAE Systems PLC.

Produced under license from Boeing Management Company.
F-15E Strike Eagle, F/A-18F Super Hornet, F-4E Phantom II, AV-8B Harrier II plus, B-52H Stratofortress, E-767, C-17 Globemaster III, KC-10A Extender, CH-47 Chinook, AH-64 Apache, XB-70 Valkyrie, Boeing and McDonnell

Douglas are among the trademarks owned by Boeing.

The MIRAGE 2000 and RAFALE are aircraft designed and manufactured by DASSAULT AVIATION. MIRAGE and RAFALE are registered trademarks of DASSAULT AVIATION used under License to NAMCO BANDAI Games Inc.

Typhoon is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH.

Produced in cooperation with Japan Air Self-Defense Force.

LOCKHEED MARTIN, F-22 Raptor, F-16 Fighting Falcon, F-117 Nighthawk, SR-71 Blackbird, AC-130 Spectre, associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by NAMCO BANDAI Games Inc.

Produced under a license from Northrop Grumman Corporation.

A-10A Thunderbolt II, B-2 Spirit and F-14D Super Tomcat are trademarks of Northrop Grumman Corporation.

Tornado is an aircraft and registered trademark of Panavia GmbH.

©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION
©GeoEye
©INTA Spaceturk
©DigitalGlobe/HitachiSoft

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

NOTES

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level? Having problems getting your game to work properly? Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser! Simply go to livehelp.namco.com for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc. ATTN: Customer Service 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online: www.namcobandaigames.com Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY: NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY: Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web! Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails. Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service) 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : www.namcobandaigames.com

Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE : NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE : Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM