

PC CD-ROM



OPERATION
FLASHPOINTTM
COLD WAR CRISIS

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

INSTALLATION

Placez le CD Operation Flashpoint™ dans votre lecteur CD et fermez le compartiment à disque. Le lecteur CD sera actif au bout de quelques secondes. Si la fonction d'exécution automatique est activée sur votre PC, l'installation d'Operation Flashpoint™ commencera immédiatement.

Dans le cas contraire, sélectionnez Exécuter dans le menu Démarrer. Tapez D:\setup (en remplaçant « D » par la lettre correspondant à votre lecteur CD si nécessaire) et appuyez sur [ENTER].

Le programme d'installation se mettra alors en route ; suivez les instructions à l'écran pour procéder à l'installation.

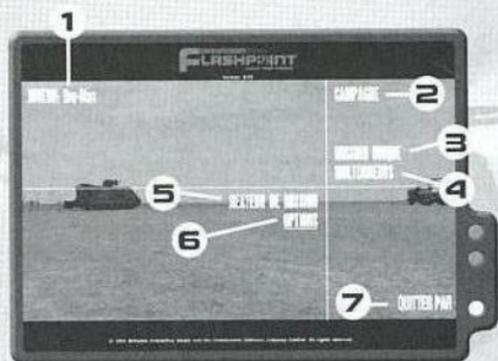
Operation Flashpoint™ nécessite la présence de DirectX 8.0 sur votre système informatique. Lors de l'installation, le programme vous proposera d'installer DirectX 8.0 si nécessaire.

INTRODUCTION

Nous sommes au bord de la Troisième Guerre mondiale. Le sort du monde va se jouer sur les îles Malden où vous vous trouvez. Utilisez toutes les ressources dont vous disposez pour empêcher l'apocalypse de s'abattre sur l'humanité. Des unités d'infanterie, des divisions de blindés et des forces aériennes seront toutes placées sous vos ordres. A vous de les utiliser pour terrasser l'ennemi qui menace la paix mondiale. Avant toute chose, cependant, vous devrez gravir les échelons de la hiérarchie militaire...

Bienvenue dans l'armée, soldat ! Nous espérons que vous survivrez à cette épreuve.

MENU PRINCIPAL



1. CONFIGURATION JOUEUR

Cliquez ici pour sélectionner l'identité de votre personnage dans la liste des joueurs que vous avez créée.

Cliquez sur le bouton NOUVEAU situé à côté de la liste des joueurs pour créer un nouveau personnage utilisable dans les modes Un joueur et Multijoueurs. Choisissez le nom de votre personnage, son visage et sa voix, puis cliquez sur OK.

2. CAMPAGNE

Reagan est à la tête du bloc occidental tandis que Gorbatchev dirige le bloc de l'Est. La Glasnost est sur le point de changer la face du monde et la paix se profile enfin à l'horizon.

Mais la paix n'est pas du goût de tout le monde. Une faction rebelle est déterminée à élargir le gouffre qui sépare l'Est et l'Ouest... de manière permanente.

Vous aurez fort à faire dans les îles Malden. En survivant et en menant à bien votre tâche, vous deviendrez peut-être un héros de l'ère moderne.

3. MISSION UNIQUE

Aiguisez votre sens tactique et développez vos compétences militaires dans des missions indépendantes de combat, d'utilisation de véhicule et d'espionnage. Sélectionnez une mission ainsi qu'un niveau de difficulté (Elève / Vétéran) dans la liste qui s'affiche.

4. MULTIJOUEURS

Connectez-vous à un réseau TCP/IP ou à l'Internet pour vous mesurer au fleuron de l'univers Multijoueurs.

5. CRÉATEUR DE MISSION

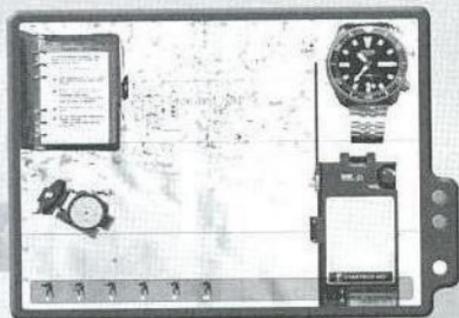
Créez des missions auxquelles vous pourrez prendre part et que vous pourrez partager avec d'autres joueurs. Reportez-vous au disque du jeu pour consulter le manuel et les divers documents de référence.

6. OPTIONS

Voir *Menu Options*

7. QUITTER

Pour quitter Operation Flashpoint™ et retourner sous Windows.



Au début de la plupart des missions, le Commandement vous donnera une idée générale du contexte de l'opération et vous indiquera les paramètres que vous devez impérativement respecter pour mener à bien la tâche qui vous a été confiée.

Le briefing se présente sous la forme d'un organisateur de poche divisé en quatre sections. Vous pouvez cliquer sur le bord de l'organisateur et le faire glisser pour le déplacer ou double-cliquer sur le coin supérieur droit pour le minimiser.

N.B. : certaines missions ne comportent pas de briefing. Vous devrez déterminer seul les tenants et les aboutissants de la situation et réagir rapidement avant qu'il ne soit trop tard.

PLAN

Vous trouverez dans cette section une présentation générale de la mission, indiquant les objectifs particuliers que vous devez atteindre pour réussir votre mission. Cliquez sur les mots et les expressions en surbrillance pour faire défiler la carte et la centrer sur l'objet en question.

NOTES

Vous trouverez ici des renseignements plus précis sur la mission qui vous attend, avec en particulier des conseils qui devraient vous faciliter la tâche. Comme dans la page Plan, vous pouvez cliquer sur les mots et les expressions en surbrillance pour faire défiler la carte et la centrer sur l'objet en question.

EQUIPEMENT

Description de l'équipement que vous emporterez avec vous au combat. Pour consulter les caractéristiques d'un objet de votre équipement, cliquez sur l'icône [i] située sous l'image.

Si vous faites partie d'une escouade, les flèches situées à gauche et / ou à droite du nom en haut de la page vous permettront de passer en revue l'équipement que possèdent les autres membres de votre équipe.

GROUPE

Effectif militaire pour la mission imminente.

DIFFICULTÉ

Lors du briefing des Missions uniques, ou au début d'une campagne, vous pourrez déterminer le niveau de difficulté de la partie. Vous aurez le choix entre Elève et Vétéran. Cliquez sur DIFFICULTE à l'écran pour passer d'un mode à l'autre.

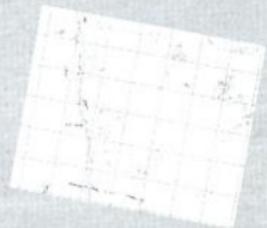
Dans le niveau Elève, vous disposez d'un degré d'aide optimal au combat, tandis qu'au niveau Vétéran, certaines fonctions d'aides disparaissent. Vous pouvez déterminer les fonctions qui seront disponibles selon le mode, dans le menu Options (voir *Menu Options*).

CARTE

Vous pouvez accéder à la carte à tout moment de la mission en appuyant sur la touche **[.]**. Pour faire défiler la carte, cliquez dessus avec le bouton droit et faites-la glisser, ou appuyez sur les touches **[2]**, **[4]**, **[6]** et **[8]** du pavé numérique. du pavé numérique **[+]** et **[-]** du pavé numérique ou utilisez la roulette de la souris. Vous pouvez consulter des renseignements détaillés sur votre mission, tels que la position des ennemis que vous avez observés, l'emplacement des bâtiments ou des véhicules faisant partie de vos objectifs, etc.

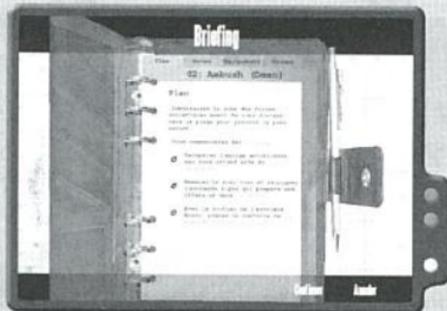
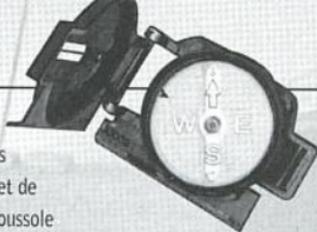
Double-cliquez sur n'importe quel endroit de la carte pour créer une note. Saisissez votre entrée et appuyez sur la touche **[↵]**.

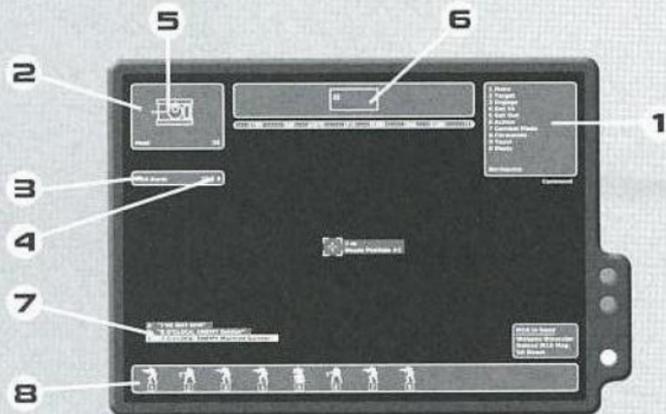
N.B. : l'action ne s'arrête pas lorsque vous consultez votre carte. Vérifiez que l'emplacement où vous vous trouvez n'est pas exposé avant de sortir votre carte, faute de quoi vous risquez de vous faire tuer alors que vous êtes en train de rechercher votre objectif.



BOUSSOLE

La boussole apparaissant au sommet de la carte indique la direction dans laquelle vous vous dirigez par rapport au Nord (le sommet de la carte). Vous pouvez faire apparaître la boussole à tout moment pour vérifier que vous allez dans la bonne direction. Pour ce faire, maintenez la touche **[G]** enfoncée.





1. Menu Commandement –

appuyez sur **F1** or **←**
Menu Aide – appuyez sur **H**

2. Indicateur de véhicule

3. Arme actuelle

4. Cartouches / Chargeurs restants

5. Statut du blindage

Le symbole du véhicule deviendra rouge lorsque vous subirez des dégâts.

6. Scanneur

7. Radio

C'est ici qu'apparaîtront les ordres en provenance du QG ainsi que d'autres renseignements d'une

haute importance. Lorsque le commandant d'escouade donne un ordre en indiquant la direction par le biais du système des heures, un symbole apparaît sur la gauche de l'écran au-dessus de la Radio. 12h00 correspond à la direction à laquelle fait face le commandant d'escouade. La direction indiquée se calcule à partir de ce point de référence.

8. Barre de commandement

Indique les unités faisant actuellement partie de votre escouade. Sélectionnez les unités en appuyant sur les touches **F2** à **F12**. Utilisez **□** pour sélectionner l'escouade toute entière (voir *Commandement d'escouade*).



Vue à la 1ère personne



Vue à la 3ème personne



Vue du véhicule

VUES - PRÉSENTATION

1ÈRE / 3ÈME PERSONNE

La vue à la 1ère personne représente le monde tel que le voit votre personnage. Lorsque vous vous trouvez à l'extérieur, vous pouvez regarder tout autour de vous à l'aide de la souris. Si vous êtes à l'intérieur d'un véhicule, le fait de déplacer la souris vous permettra de promener votre regard à l'intérieur de l'unité (à condition que vous ayez activé l'option Regard souris **Alt** ou la touche **~** du pavé numérique). Vous pouvez examiner certains éléments de plus près en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Dans la vue à la 3ème personne, vous voyez votre personnage entier ainsi que son environnement immédiat, comme si l'image provenait d'une caméra centrée sur lui, et située en hauteur, à environ 3 mètres derrière lui. Si vous êtes à bord d'un véhicule, ce point de vue est le même, à cela près que la caméra est placée un peu plus en arrière, pour montrer l'ensemble du véhicule.

Lorsque vous êtes dans un véhicule, et que vous avez sélectionné la vue à la 3ème personne, vous pourrez déplacer la caméra autour du véhicule en utilisant la souris, tout en restant centrée sur lui (à condition que vous ayez activé l'option Regard souris **Alt** ou **~**).

Pour passer d'une vue à l'autre, appuyez sur **Esc** (pavé numérique).



VUE ARME



Souris = déplacer l'angle de vue
+ / **-** (pavé numérique) = zoom avant / arrière (selon le type de vue)

Pour activer la vue Arme, appuyez sur la touche **O** (pavé numérique) ou **V**. La vue Arme donne aux fantassins une perspective du monde facilitant le tir et la visée (voir *Visée spécialisée* pour en savoir plus). Si vous occupez la place de tireur dans un char, activez la vue Arme pour accéder aux systèmes de visée du char.

N.B. : pour sélectionner les autres instruments de visualisation, tels que les jumelles, vous devrez passer par le menu Action (voir *Menu Action*).

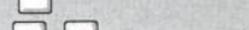
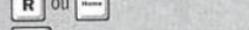
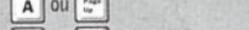
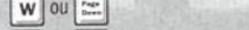
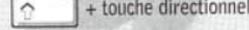
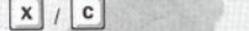
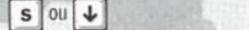
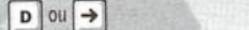
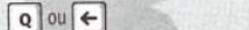
VUE COMMANDEMENT

Disponible dans tous les rôles d'infanterie ou d'escouade, que vous soyez un élément isolé ou un commandant de section, la vue Commandement ressemble à la vue à la 3ème personne, mais la caméra est placée bien plus en retrait. Ceci vous permet de regarder une proportion encore plus grande du champ de bataille et donc de voir la position des ennemis et de chaque membre de votre escouade. Vous pourrez alors prendre des décisions tactiques encore plus justes. Pour accéder à la vue Commandement, appuyez sur la touche **C** du pavé numérique. Utilisez la souris pour déplacer la caméra et appuyez sur les touches **+** et **-** du pavé numérique pour faire des zooms avant et arrière (pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section *Commandement d'escouade*).

COMMANDES

INFANTERIE

Clavier



sélectionner des objets du menu (voir *Commandement d'escouade*)

[] (pavé numérique)

V ou 0 [] (pavé numérique)

[] (pavé numérique)

[] (pavé numérique)

+ / -

Action

Avancer

Sprinter

Déplacement latéral vers la gauche

Déplacement latéral vers la droite

Reculer

Rotation vers la gauche / Rotation vers la droite

Déplacement rapide

S'allonger / Se relever

S'accroupir

Recharger arme

Ouvrir le menu Action (voir *Menu Action*)

Faire apparaître le menu Commandement et

Activer / désactiver la vue Commandement

Activer / désactiver la vue Arme

Vue 1ère / 3ème personne

Zoom avant / arrière

(uniquement vue 1ère / 3ème personne)

Souris



(Déplacer la souris vers la gauche / la droite)

Tourner à gauche / à droite



(Déplacer la souris vers l'avant / l'arrière)

Regarder vers le haut / le bas



(Bouton gauche de la souris)

Tirer / Lancer grenade

Donner l'ordre En marche aux soldats sélectionnés

(voir *Commandement d'escouade*)



(Roulette de la souris)

Faire apparaître le menu Action et mettre des objets du menu en surbrillance



(Bouton central de la souris / Clic sur la roulette de la souris)

Sélectionner un objet du menu Action



(Bouton droit de la souris)

Zoom avant / Verrouillage de cible (selon l'arme utilisée)

UTILISATION DES VÉHICULES AÉRIENS

Clavier

A	Avancer lentement
Z OU 	Avancer
E OU  + Z / 	Avancer rapidement
Q OU 	Tourner à gauche
D OU 	Tourner à droite
S OU 	Ralentir / Freiner
 + Touche de direction	Déplacement rapide
L	Allumer / éteindre les phares (si disponible)
	Faire défiler les cibles disponibles

N.B. : vous ne pourrez accéder aux systèmes de visée et de tir de votre véhicule que si vous en avez l'autorisation expresse (comme par exemple lorsque vous êtes l'unique occupant d'un véhicule, ou que vous êtes le tireur ou le chef de char) (voir Chef de char et Visée et tir avec les armes des véhicules).

Souris

Appuyez sur la touche  du pavé numérique pour passer de Direction souris à Regard souris.



Regard souris

Regarder à gauche / à droite

Direction souris

Tourner à gauche / à droite



Regarder vers le haut / le bas



Sélectionner cible / Verrouiller

(voir Visée et tir avec les armes des véhicules)



Faire feu / Donner l'ordre FEU

ou **CESSEZ LE FEU**

(Une cible est sélectionnée)



(Pas de cible sélectionnée)

Aller jusqu'au point sélectionné (à condition que vous soyez Chef de char et que votre équipage comprenne un conducteur)

UTILISATION DES VÉHICULES AÉRIENS

Clavier

Z	OU	↑	Avancer - (Direction souris désactivée)
E	OU	↑ + Z / ↑	Avancer rapidement
Q	OU	←	Déplacement latéral gauche / tourner à gauche
D	OU	→	Déplacement latéral droite / tourner à droite
X	OU	.	Rotation vers la gauche (en vol stationnaire)
C	OU	Fin	Rotation vers la droite (en vol stationnaire)
S	OU	↓	Ralentir - (Direction souris désactivée)
A			Démarrer le moteur / Prendre de l'altitude
W			Réduire l'altitude
G			Uniquement pour les avions – Rentrer / sortir le train
F			Uniquement pour les avions – Relever / abaisser le nez
→			Faire défiler les cibles disponibles

N.B. : si vous avez du mal à réussir vos atterrissages, choisissez les options AUTO STATIONNAIRE (pour les hélicoptères) ou ATERRISSAGE AUTO (pour les avions) dans le menu Action.

Souris

Appuyez sur la touche  du pavé numérique pour passer de Direction souris à Regard souris. Maintenez la touche **Alt** enfoncée pour activer temporairement le mode Regard souris lorsque vous êtes en mode Direction souris.



Regard souris

Regarder à gauche / à droite



Regarder vers le haut / le bas



Sélectionner cible / Verrouiller

(voir Visée et tir avec les armes des véhicules)



Faire feu / Donner l'ordre FEU

(une cible est sélectionnée)

Direction souris

Tourner à gauche / à droite

(rotation en vol stationnaire)

Relever / abaisser le nez

N.B. : vous n'aurez accès aux systèmes de visée et de tir de votre aéronef que si vous en avez l'autorisation expresse (comme par exemple lorsque vous êtes le pilote ou le tireur de l'aéronef ; voir Visée et tir avec les armes des véhicules).

PRÉCAUTIONS

- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. • Tenez-le par les bords. Pour garder le disque propre, essuyez-le avec un chiffon doux. Ne le rayez pas. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité excessive.
- N'utilisez jamais un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumières ou à des lumières clignotantes provenant des écrans de télévision. Certaines conditions peuvent entraîner des crises d'épilepsie chez une personne, même si cette dernière n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confrontée à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Si vous souffrez de vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions en jouant à un jeu vidéo, arrêtez de jouer IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT CONTRE LE PIRATAGE



Copier des jeux commerciaux, tel que celui-ci, est considéré comme une contrefaçon de copyright et constitue un délit criminel.

Il en va de même en ce qui concerne l'utilisation de jeu copiés et la possession de jeux copiés.

Copier et revendre des jeux est passible d'une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à 10 ans.



CONSIDÉREZ LES JEUX COPIÉS COMME DES OBJETS VOLÉS.

Si vous connaissez une personne impliquée dans la copie de jeux, veuillez téléphoner à ELSPA CRIME UNIT au: +44 (0)1386 833810 (Anglais seulement), où l'on sera heureux de recevoir vos informations.

TABLE DES MATIERES

INSTALLATION	0.1
INTRODUCTION	0.1
MENU PRINCIPAL	0.1
BRIEFING DE MISSION	0.3
CARTE	0.4
BOUSSOLE	0.4
ECRAN DE JEU	0.5
VUES	0.6
COMMANDES	0.7
MENU ACTION	0.11
ATTAQUER	0.11
DÉGÂTS ET BLESSURES	0.17
COMMANDEMENT D'ESCOUADE	0.18
CHEF DE CHAR	0.22
ARMES DES VÉHICULES	0.24
VÉHICULES	0.26
MENU OPTIONS	0.31
MULTIJOUEURS	0.31
ASSISTANCE TECHNIQUE	0.34



COMMANDES GÉNÉRALES

ESPACE OU 



 /  / Roulette de la souris

 OU 







 (sur le pavé numérique)





 /  (clavier principal)





Faire défiler les armes disponibles

Faire apparaître le menu Action /

Confirmer Action

Sélectionner un objet du menu Action

Menu Commandement

Afficher boussole

Utiliser les jumelles

Afficher l'heure

Passer du mode Regard souris au mode

Direction souris et vice versa

Maintenez enfoncée pour activer
temporairement le mode Regard souris

Carte (pour en savoir plus sur les commandes
de la carte, reportez-vous à la section Carte)

Augmenter / réduire la vitesse du jeu

Pause

Afficher le message d'aide le plus récent

CHAT MULTIJOUEURS



Activer le Chat Multijoueurs

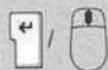


Tapez votre message et appuyez sur ENTREE pour l'envoyer

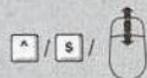


Faire apparaître le menu Action / Confirmer Action

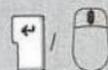
MENU ACTION



Ouvrir le menu Action



Mettre une action en surbrillance



Lancer l'action et fermer le menu

Arme Jumelles

Recharger Chargeur de M16
M16 sur le dos

Le menu Action est contextuel et permet de sélectionner une arme et de s'en munir ou de sélectionner des armes ou des munitions spéciales. Il permet également de monter dans un véhicule, de changer de place à l'intérieur ou de descendre du véhicule.

Dans certaines missions, des options supplémentaires apparaîtront dans le menu Action. Ce dernier s'affichera alors automatiquement pour vous permettre de les utiliser.

Le menu Action vous permet également d'accéder à certaines fonctions qui ne sont pas disponibles par l'intermédiaire des touches de commandes normales. Appuyez sur  ou sur le bouton central de la souris pour faire apparaître le menu Action et utilisez les touches  et  ou la roulette de la souris pour sélectionner l'action que vous souhaitez effectuer. Une fois l'action sélectionnée, appuyez à nouveau sur  ou sur le bouton central de la souris pour activer l'action.

VISÉE ET TIR DES ARMES INDIVIDUELLES

La visée des armes individuelles peut s'effectuer de différentes façons selon la vue sélectionnée. Dans certaines missions, l'action sera tellement intense que vous n'aurez pas le temps de réfléchir. La meilleure solution est alors d'utiliser la méthode pointer-tirer, disponible dans la vue à la 1ère et à la 3ème personne. Lorsqu'au contraire les paramètres de la situation exigent un certain degré de furtivité, de ruse et de réflexion, nous vous recommandons d'opter pour la vue Arme, car elle se prête plus à ce type d'impératifs, surtout si vous possédez une lunette de sniper spécialisée (voir *Visée Spécialisée*).

Vues à la 1ère / 3ème personne

Dans les vues à la 1ère / 3ème personne, lorsque vous vous munissez de votre arme et que vous pouvez tirer, l'auxiliaire de visée apparaît. La partie extérieure de l'auxiliaire de visée indique approximativement la zone visée par votre arme. La barre flottante indique le point d'impact qui serait atteint par votre arme si vous faisiez feu, sans prendre en compte les perturbations du vent ou la distance. Le tir sera parfait si la barre est entourée

par la partie extérieure de l'auxiliaire de visée. Lorsque vous ne pouvez pas tirer rapidement, l'auxiliaire de visée devient un réticule de visée normal, qui indique la direction dans laquelle vous regardez. Lorsque vous êtes à nouveau capable de tirer l'auxiliaire de visée réapparaît. Pour améliorer la précision de vos tirs dans cette vue, ralentissez ou bien arrêtez-vous. Il est encore plus efficace de s'allonger au sol, car dans cette position, vos bras sont solidement campés et vous disposez d'une plus grande stabilité face au recul de l'arme lors du tir.



Réticule normal
(Tir impossible)



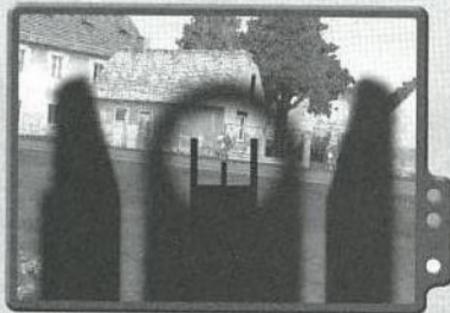
Auxiliaire de visée
(Arme à feu)



Auxiliaire de visée
(Grenade)

Vue Arme

Pour être plus précis, passez à la vue Arme en appuyant sur la touche **V** ou sur la touche **0** du pavé numérique. Cette vue présente vos organes de visée et vous permet d'effectuer un tir encore plus ajusté. Si votre arme est dotée de systèmes de visée spécialisée, votre tir sera encore plus précis.



ARMES NORMALES

Fusil semi-automatique M16

Le fusil semi-automatique M16 est l'arme individuelle en dotation dans l'US Army. Développé pour palier les performances jugées décevantes du M14, le M16 présente plusieurs améliorations par rapport à son prédécesseur. Le canon est plus lourd et possède un pas de rayure de type 1-7 et un compensateur destiné à éviter que le canon ne remonte lors du tir en semi-automatique. Dans ce mode, le tir s'effectue en rafales de trois coups.

AK74 Kalachnikov

À la suite de blessures subies vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, Mikhaïl Kalachnikov décida de consacrer ses talents à la conception d'armes à feu légères. Il créa en 1947 le fusil d'assaut qui porte son nom. En 1974, le modèle original de Kalachnikov fut rechambré et son calibre fut modifié pour lui permettre de tirer des munitions de 5,45 mm. De nombreuses autres modifications furent apportées, telles que l'installation d'un système d'absorption de recul et le remplacement du chargeur initial par une variété plus légère en plastique. L'AK74 était née.

M21



Cible hors de portée

Dragunov



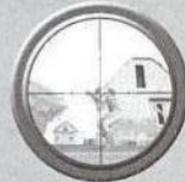
Cible hors de portée



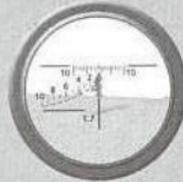
Cible à portée



Cible à portée



Tir dans la tête



Tir dans la tête

VISÉE SPÉCIALISÉE

M 21

1. En regardant dans l'organe de visée en vue Arme, dirigez votre arme pour placer la cible au centre du réticule.
2. Faites un zoom avant / arrière en appuyant sur les touches $\boxed{+}$ / $\boxed{-}$ (pavé numérique) jusqu'à ce que les repères horizontaux soit alignés sur le haut et le bas de votre cible. Vous réglez ainsi l'organe de visée de cette manière, vous êtes sûr que la balle ira à l'endroit indiqué par le réticule central. A condition que votre cible ne se déplace pas, vous pouvez viser un autre point de la cible en étant quasiment certain de faire mouche. Cette méthode est très efficace face aux facteurs pouvant perturber un tir visant la tête.

Dragunov

1. Déterminez la portée à l'aide de l'échelle située à gauche du réticule. Visez la cible en prenant pour référence l'échelle située sur la gauche de l'écran. Lorsque le sommet de la cible correspond au sommet de l'échelle, vous connaîtrez la portée nécessaire.
2. Au centre de l'organe de visée se trouvent quatre chevrons, chacun indiquant le degré d'élévation

nécessaire étant donné la distance de la cible. Chaque chevron se trouve à environ 250 m de votre position. Admettons que votre échelle indique que la cible se trouve à 750 m. En réglant la cible sur le troisième chevron, en partant du haut (c'est-à-dire correspondant à environ 750 m), vous augmenterez vos chances de faire mouche. Pour les cibles situées à moins de 250 m, utilisez le réticule normal pour être encore plus précis.

Tir en anticipation – Atteindre une cible mouvante

L'un des tirs les plus difficiles consiste à atteindre une cible mouvante. Non seulement des facteurs tels que la gravité et les effets du vent perturbent le tir, mais le fait que la cible ne reste pas en place risque de vous empêcher d'atteindre votre objectif.

Il vous faut apprendre à tirer en avant de la cible, et dans la direction vers laquelle elle se dirige. Lorsque la balle atteindra le point visé, la cible se trouvera au même endroit. Dans ce type de situation, la précision du tir est toute relative puisque vous tirez à vue de nez, mais, avec de l'expérience, vous deviendrez de plus en plus précis.

AUTRES ARMES D'INFANTERIE

Pour passer à une autre arme de votre arsenal, ou pour modifier la cadence de tir de votre arme à feu, appuyez sur la . L'arme / le mode d'arme sélectionné s'affiche dans la boîte de dialogue Statut située dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les autres armes fonctionnent sur le même principe que les armes à feu ; pour lancer des grenades par exemple, vous devez appuyer sur le bouton gauche de la souris.

Armes spéciales

Les armes spéciales, telles que les mines antichars, les charges satchel, les bombes artisanales, etc., exigent que vous procédiez à une configuration supplémentaire. Elles sont disponibles par l'intermédiaire du menu Action. Mettez-vous en place, accédez au menu Action et sélectionnez l'arme que vous souhaitez utiliser.

N.B. : vous adopterez automatiquement la position nécessaire au tir. Attention : vous risquez alors de ne plus être à couvert ou caché.

Lance-roquettes

L'utilisation du lance-roquettes est légèrement différente de celle des autres armes spéciales. Vous devez d'abord vous en munir par le biais du menu Action. Le poids et la taille de cet instrument risquent de lourdement vous pénaliser dans vos déplacements. Si vous avez le temps, démontez l'ensemble (par l'intermédiaire du menu Action) avant de poursuivre votre progression.

De plus, si votre cible se trouve à une certaine distance et si vous possédez le bon type de lance-roquettes, vous pouvez verrouiller l'arme sur la cible comme pour les armes montées sur les véhicules (voir *Visée et tir avec les armes des véhicules*). Une fois qu'une cible a été repérée visuellement, verrouillez le lance-roquettes dessus à l'aide du bouton droit de la souris.



VISÉE ET TIR AVEC LES ARMES DES VÉHICULES

Sélection d'une cible

Que vous soyez chef de char ou pilote d'un hélicoptère, la méthode de visée est toujours la même.

Lorsque vous apercevez votre objectif (véhicule ou soldat ennemi) qui sera représenté à l'écran par un carré jaune, désignez-le comme cible en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez également appuyez sur la touche **TAB** pour faire défiler les différentes cibles mobiles ou blindées.

La désignation comme cible est indiquée de la manière suivante :



Verrouillage des armes

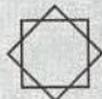
Dans ce guide, le « verrouillage » des armes désigne le fait de diriger une arme vers une cible et de maintenir cette position jusqu'au tir et tant que la cible n'a pas été détruite ou qu'elle est encore à portée.

Le processus de verrouillage s'opère de diverses manières. Il peut être très simple, comme lorsqu'un soldat pointe sa mitrailleuse sur une cible, ou très complexe, comme avec le système de guidage laser automatisé d'un aéronef. Chaque système possède ses propres avantages et inconvénients.

Une fois qu'une cible a été désignée, vos armes sont dirigées vers elle. Le verrouillage de vos armes sur la cible ne s'effectue pas instantanément avec certains véhicules et certaines armes (pour passer d'une arme à l'autre appuyez sur la **ESPACE**). En effet, pour chaque type d'arme, le verrouillage ne peut s'effectuer que lorsque certaines conditions sont remplies (voir la rubrique *Armement* plus loin dans ce manuel pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet).

Tir avec les armes des véhicules

Une fois le verrouillage de l'arme obtenu (en réorientant le véhicule et / ou en laissant aux systèmes d'acquisition de cibles le temps de faire leur travail) et une fois la cible à portée pratique (ce qui ne signifie pas forcément à portée visuelle), la cible est indiquée par le symbole :



Lorsque la cible est verrouillée, vous pouvez tirer ou donner l'ordre de tir en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Si vous êtes chef de véhicule, il est judicieux d'un point de vue tactique de donner l'ordre de tir avant que le verrouillage d'arme ne soit obtenu. Le tir sera pris en charge par le tireur qui attendra que la cible soit à portée d'arme ou que votre véhicule soit correctement positionné avant de tirer.

N.B. : n'oubliez pas que certaines armes ne sont pas automatiques et qu'elles nécessitent un rechargement manuel. Cette opération prend un certain temps, même si l'équipage est rompu à la manœuvre.



ARMEMENT

Missiles guidés

Une fois la cible verrouillée, les armes guidées peuvent être tirées à la discrétion du chef ou du tireur. Les missiles guidés possèdent en théorie un arc de tir illimité, mais l'efficacité du système de visée dépend en partie de l'orientation du véhicule. Le missile sera guidé vers la cible grâce au verrouillage.

Missiles non guidés

Les missiles non guidés sont généralement tirés à partir de plates-formes fixes rattachées à l'armature d'un véhicule. En raison du manque de flexibilité de ce système de tir, il est impératif que l'axe d'orientation du véhicule soit correct pour atteindre la cible. Par exemple, pour qu'une roquette FFAR tirée par un hélicoptère fasse mouche, il faut que le nez de l'hélicoptère soit pointé directement vers la cible.

Mitrailleuses

Les mitrailleuses montées sur véhicules sont souvent fixées à un socle pivotant, ce qui confère à l'arme un arc de tir assez large. En ce qui concerne les mitrailleuses montées sur hélicoptère, l'arc de tir est parfois légèrement réduit par la structure de l'appareil,

ce qui oblige à orienter l'aéronef pour pouvoir tirer sur la cible. Notez que, dans la mesure où l'arme est montée sur un socle pivotant, il n'est pas nécessaire que l'orientation de l'hélicoptère soit aussi précise que dans le cas du tir d'un missile non guidé.

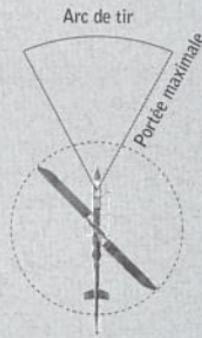
Les mitrailleuses montées sur un char disposent d'un arc de tir bien plus large et sont donc nettement moins tributaires de l'orientation du véhicule ou de la tourelle.

N.B. : une mitrailleuse montée sur socle pivotant suivra une cible verrouillée jusqu'à ce que cette dernière quitte son arc de tir (voir *Verrouillage des armes*).

Canon principal de char

Le canon principal d'un char dispose d'un arc de tir illimité car il est installé sur un ensemble à rotation totale. Cependant, en raison de la longue portée des munitions utilisées et de la taille de l'arme, il existe une portée minimale en deçà de laquelle le projectile passera au-dessus d'une cible.

Arc de tir : Arc de tir : arc couvrant les positions maximales gauche /droite vers lesquelles une arme peut tirer sans nécessiter de réorientation du véhicule. Par exemple, les roquettes FFAR montées sur un hélicoptère possèdent un arc de tir très réduit car leur support de lancement est fixe. Il est nécessaire dans ce cas de modifier l'orientation du véhicule si la cible n'est pas située dans l'axe direct des roquettes. Au contraire, le canon principal d'un char possède un arc de tir illimité car le canon peut tourner sur 360° indépendamment de la direction dans laquelle le char est orienté.



Portée maximale / portée pratique : distance qu'un projectile parcourra avant que la résistance de l'air ou le manque de carburant entraîne une perte d'altitude ou de vitesse. Bien que la plupart des projectiles soient toujours très dangereux jusqu'à ce qu'ils heurtent le sol ou bien s'arrêtent naturellement ou sous l'action d'une procédure d'annulation, cette valeur est toujours utilisée pour quantifier les performances du projectile.

INFANTERIE

À la guerre, les erreurs ne pardonnent pas. Vous ne ferez pas de vieux os si vous n'apprenez pas à être prudent. Même si vous ne mourez pas immédiatement, toute blessure risque fort de vous empêcher de remplir votre objectif.

Si vous vous faites tirer dans un membre, vos capacités opérationnelles seront affectées. Une blessure au bras ou à l'épaule ne manquera pas de nuire à votre capacité à viser avec précision, tandis qu'une blessure à la jambe pourrait vous empêcher de marcher (même si vous pourriez sans doute toujours avancer en rampant).

Si vous subissez une blessure, faites en sorte de vous faire soigner le plus vite possible. Si vous êtes seul, cherchez une tente médicale ou une ambulance, où vous trouverez sûrement une personne capable de vous soigner. Si vous faites partie d'une escouade et que l'un de vos hommes a suivi une formation médicale, faites-le venir à vous par le biais du menu Commandement ou allez jusqu'à lui afin qu'il puisse administrer les premiers soins.

Pour lancer la guérison, approchez-vous d'une unité médicale, qu'il s'agisse d'un infirmier ou d'une ambulance, et choisissez l'option nécessaire dans le menu Action.

DÉGÂTS DES VÉHICULES

Il est évident que la capacité des véhicules à subir des dégâts dépend en grande partie de leur blindage. Ainsi, il est naturel qu'un véhicule blindé de transport de troupes soit capable de subir bien plus de dégâts qu'une jeep, car il est équipé d'une protection renforcée. Le statut de blindage du véhicule est affiché dans l'indicateur de véhicule qui apparaît lorsque vous occupez une unité. Avec chaque impact, le blindage perd de son pouvoir protecteur (comme le montre l'indicateur qui devient de plus en plus rouge). Naturellement, plus l'arme ennemie est puissante, plus elle infligera de dégâts et plus vite le blindage de votre véhicule perdra ses vertus protectrices.

Lorsque l'indicateur est entièrement rouge, votre véhicule est soit trop endommagé pour être utilisable, soit sur le point d'être détruit. Il est avisé dans ce type de situation d'évacuer rapidement le véhicule, sous peine d'être blessé ou même tué.

Votre véhicule pourra être réparé à condition que vous alliez jusqu'à un camion d'assistance ou qu'un camion d'assistance puisse parvenir jusqu'à vous. Avec certains véhicules, cela ne sera pas chose facile. Pour les véhicules terrestres, il n'est pas trop difficile d'atteindre un camion d'assistance, mais vous devez d'abord en

trouver un. Dans un hélicoptère, le problème consiste à trouver un lieu d'atterrissage assez proche du camion pour qu'il puisse procéder aux réparations. Si vous pilotez un avion, il est probable que vous ne trouviez pas d'endroit où atterrir et faire réparer l'avion. Il est préférable de vous éjecter pour ne pas périr dans l'explosion de votre appareil.



COMMANDEMENT D'ESCOUADE

SÉLECTION D'UNITÉS

Lorsque vous prenez le commandement d'une escouade, un numéro est attribué à chaque membre du groupe. Pour donner un ordre à un soldat, vous devez d'abord le sélectionner. Pour sélectionner et désélectionner les soldats de votre escouade, appuyez sur la touche **F** correspondant au numéro de ce soldat (**F2-F12**). Si par exemple votre escouade comprend six hommes et que vous voulez sélectionner les soldats 4 et 5, il vous suffit d'appuyer sur les touches **F4** et **F5**. Pour les désélectionner, appuyez à nouveau sur les touches **F4** et **F5**. Pour sélectionner ou désélectionner l'escouade entière ou inverser la sélection actuelle, appuyez sur la touche **F**.



Vue Commandement

Dans la vue Commandement (pavé numérique **F**), vous pouvez sélectionner les unités en utilisant les touches décrites précédemment, mais aussi en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également sélectionner un certain nombre d'unités en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur une case de sélection et en la faisant glisser sur le groupe de soldats dont vous voulez prendre le commandement.

DONNER DES ORDRES

Déplacement

Il existe plusieurs façons de donner l'ordre Déplacement. La façon la plus courante est de sélectionner les hommes que vous souhaitez déplacer en utilisant l'une des méthodes décrites ci-dessus, puis de cliquer avec le bouton gauche sur l'endroit où vous souhaitez qu'ils se rendent. Vous pouvez également donner des ordres de déplacement en utilisant le menu Commandement (voir la section *Menu Commandement*).

Si vos hommes ont reçu l'ordre de rester en formation (voir **RETOUR EN FORMATION** dans le *Menu Commandement*), vous pourrez demander à votre escouade tout entière de se déplacer en vous déplaçant vous-même. Désélectionnez toutes les unités, puis utilisez les déplacements normaux d'infanterie pour marcher, courir ou ramper vers le nouvel emplacement. Vos hommes adopteront les mêmes caractéristiques de déplacements que vous en termes de type de déplacement, de vitesse, etc.

Attaque

Comme pour les déplacements, les ordres d'attaque peuvent être donnés par l'intermédiaire de la souris. Commencez par sélectionner l'unité à laquelle vous voulez donner l'ordre de tirer (voir *Sélection d'unités*),

puis sélectionnez sa cible par le biais du menu Commandement **F1** (voir *voir Menu Commandement*) et donnez l'ordre d'attaquer (Engager) en utilisant également le menu Commandement.

Prenez en compte les armes dont disposent vos hommes pour mettre en application une stratégie efficace. Il est inutile par exemple de placer un homme en position au prix d'immenses efforts pour attaquer un char si le soldat en question ne possède qu'un simple fusil.

N.B. : la survie de vos hommes les préoccupe autant que vous. S'ils voient un soldat ou un véhicule ennemi, ils le signalent et peuvent ensuite décider de leur propre chef de se mettre à couvert ou d'attaquer, surtout si vous mettez du temps à leur donner un ordre. En d'autres termes, ce n'est pas parce que vous n'arrivez pas à prendre de décision rapidement qu'ils vont se laisser tirer dessus.

MENU COMMANDEMENT

 ou **F1** – ouvrir le Menu Commandement

0 - **9** (clavier principal) – sélectionner des options dans le menu Commandement

1 En marche
2 Cible
3 Engager
4 Monter
5 Statut
6 Action
7 Mode de combat
8 Formation
9 Equipe
0 Réponse

Backspace

Commandement

INFANTERIE

Le menu Commandement est contextuel et il vous permet non seulement de donner plus facilement des ordres de déplacement et d'attaque, mais aussi de donner des ordres spécifiques à une escouade ou un soldat qui est sous vos ordres. Avant de donner un ordre, sélectionnez le ou les homme(s) à qui cet ordre s'appliquera et appuyez sur  pour activer le menu Commandement.

Vous pouvez également utiliser le menu Commandement pour communiquer avec votre supérieur si vous êtes un membre de l'escouade et que vous ne la commandez pas.

En marche

Retour en formation. Lorsque votre escouade se retrouve dispersée, donnez-lui l'ordre de se rassembler à l'endroit où vous vous trouvez en donnant l'ordre **RETOUR EN FORMATION**.

Avancer. Avancer sur une courte distance en utilisant tous les moyens à votre disposition pour vous cacher et vous mettre à couvert.

Cible

Pas de cible. Annuler toutes les cibles.

Plus. Indiquer la cible du soldat sélectionné parmi toutes les cibles actuellement repérées.

Engager

Ouvrir le feu. Tirer sur toute unité ennemie se trouvant à portée de tir de votre arme actuelle.

Ne pas tirer. Maintenir les armes braquées sur la cible mais ne pas ouvrir le feu.

Feu. Toutes les unités sélectionnées ouvrent le feu sur la cible désignée.

Engager. Si l'ordre NE PAS TIRER a été donné, avancer jusqu'à ce que l'ennemi soit à portée de tir et attendre l'ordre de tir. Si l'ordre NE PAS TIRER n'a pas été donné, Engager permet d'avancer et d'ouvrir le feu dès que la cible est à portée.

Feu à volonté. Avancer pour se placer à portée de tir de l'ennemi et attaquer dès que l'opportunité se présente.

Repli. Ne pas cesser le feu, mais se placer hors de portée des armes ennemies (et annuler les ordres ENGAGER et FEU A VOLONTE).

Examiner les alentours. Entreprendre une reconnaissance de la zone et faire un rapport.

Surveiller une direction. Surveiller une direction particulière. En affectant une direction différente à chaque homme, tous les angles sont couverts.

Monter

Pour ordonner à votre escouade d'entrer dans un véhicule vide situé à portée et d'en prendre le contrôle (dans la majorité des cas, vous devrez vous trouver juste à côté du véhicule).

Descendre. Pour descendre d'un véhicule avec votre escouade.

Statut

Si vous êtes blessé, que vous essayez un tir ennemi nourri ou que vous avez besoin d'aide, utilisez STATUT pour demander à votre commandement d'escouade ou vos hommes de vous aider.

Action

Accéder au menu des Actions disponibles pour l'unité sélectionnée. Par exemple, si l'unité se trouve près d'un objet tel qu'une caisse de munitions ou un véhicule, de nouvelles actions peuvent devenir disponibles. Cette option fonctionne de la même manière que le menu Action.

Mode de combat

Le mode de combat vous permet d'ordonner à une escouade ou un soldat d'adopter un certain mode de progression ou d'attaque :

Furtivité. Vos hommes restent à couvert et s'efforcent de maintenir le silence le plus complet possible. Ils n'avanceront qu'en utilisant les éléments de leur environnement pour ne pas être vus.

Danger. Vos troupes seront très prudentes car le contact avec l'ennemi est imminent. Elles sont prêtes à riposter instantanément.

Vigilance. Mode de combat le plus indiqué pour votre éclaireur lorsque vous entrez en territoire ennemi. Il n'est peut-être pas nécessaire d'opérer à un niveau de furtivité élevé, mais il est prudent d'être très vigilant pour éviter les dangers potentiels.

Sécurité. Mode à employer lorsqu'il n'y a pas de danger. Vos soldats peuvent se relâcher un peu et placer leurs armes à l'épaule.

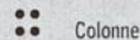
Levés. Pour que vos hommes se relèvent.

Allongés. Pour que vos hommes se jettent immédiatement au sol.

Imiter. Si vous donnez l'ordre Imiter, les soldats sélectionnés répliqueront vos actions. Si vous vous allongez, ils feront de même, et ils se relèveront quand vous vous relèverez.

Formation

Pour choisir la formation tactique de votre escouade.



Colonne



Colonne décalée



V inversé



Diagonale Gche



Diagonale Dte



V



Ligne

Equipe

Pour diviser votre escouade en équipes tactiques, vous devez d'abord sélectionner les membres de l'équipe, puis activer le menu Commandement et choisir l'option EQUIPE. Dans le menu suivant, appuyez sur la touche  pour ASSIGNER un nouveau nom de code à l'équipe, puis choisissez un nom de code. Vous pouvez par exemple choisir les termes Equipe rouge, Equipe bleue, etc.

Réponse

Utilisez le menu Réponse pour répondre aux messages envoyés par vos hommes et d'autres équipes sur le champ de bataille.

RADIO

Dans certaines missions du mode Campagne ou Mission unique, vous devrez fournir des renseignements de haute importance à d'autres escouades situées sur le champ de bataille, ou entrer en contact avec elles. Pour ce faire, vous devez utiliser votre système radio. Commencez par accéder à la carte , puis double-cliquez sur la Radio. Enfin, cliquez sur le message que vous voulez envoyer.

SURVIE - NE PAS FAIRE DE SOI UNE CIBLE FACILE

L'une des principales difficultés pour un soldat est tout simplement de rester en vie. Lorsque vous vous trouvez dans une zone de danger, la manière la plus simple de survivre est de vous déplacer constamment pour ne pas être une cible facile.

Si vous devez rester immobile pendant un certain temps, faites en sorte d'être difficile à repérer. Allongez-vous au sol pour que votre silhouette ne soit pas visible sur l'horizon. Placez-vous à couvert ou tout au moins

cachez-vous. Si votre couverture est efficace, vous réussirez peut-être même à ne pas vous faire repérer jusqu'à ce que vous avanciez à nouveau ou que vous fassiez feu. N'oubliez pas que le fait d'être caché dans des buissons et de la végétation ne constitue pas une protection contre les balles. Il est préférable de se placer derrière ou sous un objet solide.

Ne restez jamais immobile pendant longtemps. Vous risquez d'être repéré tôt ou tard, surtout si vous faites du bruit, par exemple en tirant. Une fois que vous avez été repéré, éloignez-vous rapidement et discrètement, en allant de couverture en couverture et autant que possible en restant caché.

Ne rechargez jamais votre arme à découvert, sauf si vous n'avez absolument aucun moyen de vous mettre à couvert. Pendant tout le rechargement, vous êtes immobile et désarmé, et donc très vulnérable.

La règle la plus importante est d'observer ce qui se passe autour de vous. Evitez de vous focaliser sur ce qui se trouve en face de vous, restez conscient de ce qui se passe sur les côtés et derrière vous afin de ne pas être pris au dépourvu. Utilisez régulièrement la vue Commandement pour en savoir plus sur les ennemis qui sont proches (un véritable soldat n'a pas la chance de pouvoir accéder à ce type d'informations). Plus vous apprenez à observer les alentours, plus il sera difficile pour un adversaire de vous prendre par surprise.

ORDRES PAR CLAVIER / SOURIS

Vous pouvez donner des ordres à l'équipage de votre char en utilisant la souris et le clavier, comme si vous faisiez ces opérations vous-même (voir Utilisation des véhicules et Visée et tir avec les armes des véhicules).

Vous pouvez également donner des ordres de déplacement à l'aide de la souris, à condition qu'aucune cible ne soit sélectionnée à ce moment-là, en cliquant sur l'endroit où vous souhaitez aller. Cette méthode est très pratique pour les manœuvres courtes, mais elle n'est pas préconisée lorsque vous devez rapidement atteindre des endroits qui sont hors de portée visuelle. Dans ces circonstances, nous vous conseillons d'utiliser le menu Commandement.

Vous pouvez également activer la carte  et cliquer sur l'endroit où vous souhaitez vous rendre. Cette méthode est particulièrement efficace pour les manœuvres couvrant de très grandes distances.

MENU COMMANDEMENT - CHAR

Lorsque vous êtes chef de char, vous pouvez donner tous vos ordres à l'équipage par l'intermédiaire du menu Commandement, à l'exception de l'ordre FEU et de tout ce qui concerne la sélection d'armes.

Ce système exploite non seulement votre aptitude au commandement, mais également l'efficacité de votre équipage. Vous pourrez donc utiliser votre char d'une manière plus efficace en faisant appel à vos hommes au lieu d'essayer de contrôler seul toutes les fonctions.

Utilisation du menu Commandement pour diriger le char

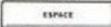
Lorsque vous commandez un char, appuyez sur la touche  pour faire apparaître le menu Commandement.

Les options sont numérotées de 1 à 0. Pour donner un ordre, appuyez sur la touche correspondant à cet ordre. Certaines options vous permettent d'accéder à des options plus avancées. Pour retourner au menu précédent, appuyez sur la touche de .

Menu Commandement - Options de char

Retour en formation. En tant que chef d'un char unique, sélectionnez RETOUR EN FORMATION pour demander à votre conducteur de rejoindre le reste de vos troupes. Si vous êtes à la tête d'un groupe de chars, cette option ordonne aux autres chars de vous rejoindre.

Cible. CIBLE vous permet d'accéder au niveau suivant du menu de char. Vous y verrez une liste de toutes les unités ennemies qui ont été repérées par vous ou votre équipage, ou bien dont l'emplacement a été signalé par radio par des unités alliées. Sélectionnez une cible et appuyez sur la touche appropriée.

Une fois que vous aurez sélectionné une cible, votre tireur dirigera l'arme sur elle (appuyez sur la  pour sélectionner l'arme).

Une fois qu'une unité ennemie a été prise pour cible (voir *Visée et tir avec les armes des véhicules* - page 15), vous pourrez donner l'ordre FEU comme à l'accoutumée, c'est-à-dire en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

N'oubliez pas que vous ne pourrez pas immédiatement tirer une seconde fois, surtout si l'arme doit être rechargée manuellement par l'un des membres de votre équipage.

En marche. Sélectionnez EN MARCHÉ pour donner des instructions à votre conducteur en vous basant sur les points cardinaux. Cette méthode est très utile si vous recevez l'ordre de changer d'emplacement. Exemple : en marche 500 m au nord-est.

Point de passage suivant. L'ordre POINT DE PASSAGE SUIVANT ordonne à votre conducteur d'aller à l'emplacement suivant correspondant au dernier ordre que vous avez reçu. Le point de passage est représenté dans votre champ de vision par un carré jaune ou par un triangle jaune si le point est hors de portée visuelle. Les points de passage se distinguent des autres indicateurs dans la mesure où ils sont accompagnés du mot « En marche » et d'une indication de la distance les séparant de votre position actuelle.

Ce mode de déplacement de point en point est souvent bien plus rapide que les autres méthodes.



AIR

Missile TOW (lancé par tube, filoguidé avec guidage optique)

Une fois verrouillé sur la cible, le tireur n'a plus qu'à décider du moment précis du tir du TOW. L'orientation du véhicule d'attaque n'a pas grande importance sur le tir, à condition que la cible soit située en avant de la partie médiane de l'appareil. Les systèmes de guidage acheminent l'arme jusqu'au point de verrouillage.

Roquette non guidée FFAR à gouvernes repliables

En raison de l'absence de système de guidage, le véhicule d'attaque doit impérativement être orienté vers la cible, afin que les roquettes puissent être tirées depuis les tubes fixes installés sous chaque point d'emport d'armement. Une fois la cible indiquée par le biais de la méthode normale (bouton droit de la souris), l'ordre FEU donné (bouton gauche de la souris) et l'appareil en position adéquate, le tireur procède au tir de la roquette.

N.B. : si un ordre de tir est donné lorsque les armes sont déjà verrouillées sur une cible, le premier ordre de tir est annulé.

Missile guidé antichar AT-6 SPIRAL

Ce missile antichar SACLOS (commande semi-automatique sur la ligne de mire) lancé par tube a été spécifiquement conçu pour l'hélicoptère soviétique Mi-24 Hind. Contrairement aux missiles filoguidés, le SPIRAL utilise des systèmes de guidage radio et infrarouge. Bien que le missile atteigne des vitesses de l'ordre de 450 m/s, l'appareil de tir doit maintenir un contact visuel avec la cible pendant toute la durée du vol du missile. Ainsi, une fois l'arme assignée à une cible (bouton droit de la souris) et l'ordre de tir donné, le Hind doit rester en contact visuel avec la cible jusqu'à l'impact.

AGM-65 Maverick

Le Maverick est un missile air-sol guidé utilisé dans l'appui aérien rapproché. Il existe deux mécanismes de mise à feu pour ce missile. Dans le premier, une fusée située dans le nez fait exploser l'ogive au contact avec la cible. Dans le second système, une fusée de pénétration permet au missile de pénétrer dans la cible avant l'explosion de l'ogive. Ce principe offre de bien meilleurs résultats face à un blindage épais. Le système de guidage est soit électro-optique, soit à infrarouge.

Mitrailleuse M60 7,62 mm

Placée dans les portes situées sur les flancs gauche et droit de l'hélicoptère et installée sur le sous-système d'armement M144, la mitrailleuse M60 se caractérise par une vitesse initiale de 853 m/s et une portée pratique de 1,1 km. L'installation de l'arme lui confère un large arc de tir de 180° de chaque côté de l'appareil. Pour l'utiliser, sélectionnez une cible de la manière habituelle (bouton droit de la souris), donnez l'ordre FEU (bouton gauche de la souris) et le tireur attaquera la cible dès qu'elle sera à portée. **N.B.** : si un ordre de tir est donné lorsque les armes sont déjà verrouillées sur une cible, le premier ordre de tir est annulé.

Canon M197 de 20 mm à trois tubes

Doté d'une cadence de tir de 730 coups par minute (plus ou moins 50 cpm), le canon M197 possède un arc de tir d'environ 30° de chaque côté par rapport à l'axe central de l'appareil d'attaque. Cette arme fonctionne de la même manière que la mitrailleuse M60 : une fois la cible désignée par le biais de la méthode habituelle (bouton droit de la souris), donnez l'ordre FEU (bouton gauche de la souris). Dès que la cible sera à portée du canon, le tireur ouvrira le feu.

TERRE

Obus HEAT **(antichar à charge creuse)**

Tirée par le canon principal d'un char, la munition HEAT est conçue pour servir d'arme antipersonnel. Les munitions HEAT sont dirigées vers une cible de la manière habituelle (bouton droit de la souris), et sont lancées à la discrétion du tireur une fois que l'ordre FEU est donné (bouton gauche de la souris). Lorsque la tourelle du char est orientée correctement et que le canon est réglé sur la bonne inclinaison, l'obus est tiré.

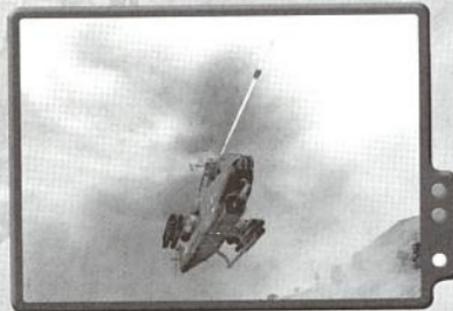
SABOT

Conçu spécifiquement pour être utilisé contre les blindés, le SABOT contient une tige d'uranium appauvri. L'uranium possède une densité largement supérieure à celle de l'acier et il est capable de perforer toutes les plaques de blindage à l'exception des plus épaisses et peut détruire tout véhicule blindé terrestre.

Le SABOT est tiré par le canon principal d'un char par le biais de la méthode habituelle (bouton droit de la souris pour désigner la cible, bouton gauche pour tirer lorsque le verrouillage est obtenu).

Mitrailleuse M240

Installée sur le sommet de la tourelle des chars M60 Patton, la M240 possède une cadence de tir soutenue de 100 coups par minute. Conçue pour permettre un tir antipersonnel rapproché, cette arme complète l'armement lourd du char, à savoir le canon principal.



AIR



Hélicoptère AH-1 Cobra

L'AH-1 est un appareil d'attaque multirôles, capable de remplir ses missions dans tous types de conditions météorologiques. Ayant accumulé un total de plus d'un million d'heures de vol lors de la guerre du Viêt-nam, l'AH-1 a constamment fait ses preuves auprès de l'US Marine Corps. En dépit de nombreuses mises à jour et de modernisations, le Cobra répond toujours aux mêmes missions : appui aérien direct, capacités antichar, escorte armée et combat air-air.



Hélicoptère UH-60 Blackhawk

Considéré par certains comme l'hélicoptère le plus polyvalent des forces occidentales, le Blackhawk est principalement conçu pour l'attaque aérienne, la cavalerie aérienne et l'évacuation sanitaire. Bien qu'étant reconnu comme un appareil utilitaire, capable notamment de transporter un maximum de 14 soldats

avec leur équipement complet, le Blackhawk est également pourvu d'armement et de blindage. De plus, certaines versions modifiées du Blackhawk peuvent servir de plate-forme de commandement et de contrôle, de guerre électronique et d'opérations spéciales.



A-10 Thunderbolt (Tueur de chars)

L'avion A-10 démontre d'excellentes capacités de manœuvrabilité à basses vitesses et altitudes et il constitue une plate-forme d'armes et un appareil d'appui au sol d'une grande précision. Les systèmes d'armes comprennent en particulier une VTH (Visualisation tête haute) fournissant diverses informations de vol, ainsi qu'un système LASTE (système de sécurité pour le vol à basse altitude et d'aide à la désignation de cible) affichant des données sur l'intérieur de la verrière. Parmi les autres caractéristiques, citons la compatibilité avec les opérations diurnes et nocturnes et la capacité à assurer le rôle de contrôleur aérien avancé.



Hélicoptère Mi-17 (Mi-8MT)

L'hélicoptère multirôles Mi-17 a été développé par le bureau d'étude Mil en tant que version modernisée du Mi-8, dont il se distingue par la présence de rotor de queue monté sur le côté droit. Capable de transporter des cargaisons lourdes, même sans les portes arrières en coquille, le Mi-17 peut accueillir 24 cadres non-combattants, 30 soldats, ou 20 blessés. Les caractéristiques particulières sont un système de partage de charge qui augmente la puissance délivrée par l'une des turbines si la seconde turbine venait à rencontrer des problèmes.



Hélicoptère Mi-24 Hind

Entré en service au sein des forces soviétiques à la fin des années 60, le Mi24 Hind était le principal appareil d'appui aérien lors de la guerre en Afghanistan. Equivalent soviétique de l'hélicoptère Apache utilisé par l'US Air Force, le Hind est capable d'entreprendre toutes sortes d'opérations, du combat air-air aux missions antichar air-sol. Le véhicule est équipé d'un système de pressurisation lui permettant de transporter jusqu'à huit soldats dans un environnement de guerre NBC (Nucléaire Biologique Chimique) ; la soute peut également servir à transporter des munitions supplémentaires.

TERRE



Jeep M151 A2

Entré en service à la fin des années 70, ce véhicule utilitaire 4x4 de 0,25 tonnes a fait ses preuves auprès des forces armées de 15 différents pays de l'OTAN. Le caractère flexible de la M151 lui permet de faire office soit de camion tactique multi-usage (MUTT en anglais) soit de véhicule d'attaque rapide (FAV en anglais).



UAZ 469b

L'UAZ 469b est l'équivalent soviétique de la Jeep américaine. Ce 4x4 possède une autonomie de 750 km après un plein et peut facilement être équipé d'armes légères pour devenir un véhicule d'attaque rapide.



Camion M939 5T

Le camion polyvalent M939 est entré en service au sein de l'US Army dans les années 80. Il appartient à la longue série de véhicules standard remontant aux années 1940. Propulsé par un moteur diesel turbo à 6 cylindres de 8,3 litres, le M939 peut convoyer des cargaisons pesant jusqu'à 5 tonnes ou transporter 11 hommes et leur équipement complet.



Camion Ural

L'Ural 375 possède une autonomie maximale de 600 km par plein. Il est équipé d'un moteur ZIL-375 à 8 cylindres. Sa fonction principale est le transport de cargaisons d'un poids maximal de 5 tonnes ; il peut également transporter 11 soldats accompagnés de leur équipement.



Camion Praga V3S

Fabriqué en Tchécoslovaquie, ce camion offre de nombreux avantages dans une zone de guerre. Grâce à sa conception robuste ce véhicule est extrêmement fiable en terrain difficile. Il peut également être facilement modifié pour servir de camion de carburant ou d'unité de lancement.



VTT blindé M113

De conception révolutionnaire dans le domaine des VTT blindés (véhicules de transport de troupes blindés), le M113 peut transporter 11 soldats, ainsi qu'un conducteur et un chef d'engin, dans des environnements de combat hostiles. Le M113 peut être acheminé jusqu'à un endroit donné par transport aérien et il est amphibie, ce qui lui permet d'évoluer dans les zones côtières. Compatible avec de nombreux scénarios de déploiement rapide, le M113 peut également faire office de poste de commandement et de transport de mortier.



BMP-1

Le Bronevaya Maschina Piekhota (BMP-1) a fait son apparition au sein des forces soviétiques en 1967 lors d'un défilé sur la place Rouge. Véhicule particulièrement révolutionnaire, le BMP fut le premier véhicule blindé à passer du statut de transport de troupes à celui de véhicule de combat. Doté de capacités de lutte antichar agressive, et capable d'atteindre des vitesses relativement élevées, ce véhicule de transport en zone de combat offre également des systèmes de visualisation et des meurtrières latérales pour les soldats placés à l'intérieur, leur permettant d'ajouter la puissance de feu de leurs armes personnelles à celle du BMP.



ZSU-23 Shilka

Le Shilka ZSU (Zenitaya Samokhodnaya Ustanovka) est une pièce de DCA automotrice dotée de quatre canons de 23 mm à refroidissement liquide capables de tirer à une distance maximale de 3000 m. La conduite de tir est assurée par voie optique par l'équipage, ou bien par le biais du radar de bord qui peut être replié lors du transport. Bien qu'il soit officiellement considéré comme un véhicule non-amphibie, le Shilka est capable de passer un fleuve à gué à une profondeur légèrement supérieure à 1 m.



Char de la série M60 Patton

Vétéran américain dont les qualités ne sont plus à démontrer, le char de la série M60 Patton a pris part en 20 ans à de nombreuses opérations militaires, telles que les incursions menées au Sinaï et sur le plateau du Golan lors de la guerre du Kippour. Critiqué en raison de sa hauteur jugée excessive et de sa mobilité limitée sur les terrains les plus difficiles, le M60 a été modernisé de nombreuses fois et il est désormais propulsé par un moteur Continental AVDS-1790-2C V-12 de 559,5 kW et bénéficie d'un mécanisme de transmission Allison CD-850-6/6A.



Char de combat M1A1 Abrams

Conçu et construit pour faire face aux rigueurs du combat terrestre moderne, le M1A1 comprend de nombreuses caractéristiques qui améliorent ses capacités défensives et létales : système « Battlefield Override », système de pressurisation pour environnement NBC (Nucléaire Biologique Chimique), systèmes de signalement d'emplacement et ensemble de passage à gué profond. Le canon principal de 120 mm peut engager des cibles situées à une distance maximale de 4 km. Il est compatible avec l'utilisation d'un grand nombre de munitions et possède un rapport impact / destruction égalant ou surpassant toutes les autres armes de la classe du char de combat.



T72 M1

Caractérisé par un profil bas, le T72 est dérivé du T-64, qui n'est produit que pour l'URSS. Ce char comprend diverses options, telles qu'un blindage renforcé et une lame de terrassement servant à retirer les obstacles et à préparer les emplacements de tir. Il est motorisé par un moteur à 12 cylindres en V et à carburants multiples, capable de fonctionner au diesel, au benzène ou au kérosène. Pour augmenter son rayon d'action opérationnel, le T72 peut emporter deux réservoirs de 200 litres pouvant être largués si nécessaire.



T-80 BV

Équipé d'une tourelle modifiée et d'un blindage céramique, le T-80 est le premier char soviétique à être motorisé par des turbines à gaz. Le profil bas des versions antérieures a été conservé et le char peut être équipé de deux tubes « snorkel » pour les traversées à gué profondes (ces tubes sont placés derrière la tourelle lorsque qu'ils ne sont pas utilisés). L'un d'entre eux alimente en air les turbines à gaz. Etant équipé d'une armure réactive de première génération, le T80 est extrêmement résistant sur sa partie frontale aux tirs de tous les types de missiles antichars guidés (ATGM) utilisés par l'OTAN.



T55

Le char moyen T55 est considéré comme le véhicule blindé et chenillé le plus répandu au monde. Il est utilisé dans plus d'une dizaine de pays et a participé à une multitude d'offensives militaires, de l'invasion de la Hongrie en 1956 aux guerres au Moyen-Orient de la fin des années 60 et du début des années 70.

MENU OPTIONS

Configurez les options des graphismes et de divers modes sonores en faisant glisser les barres coulissantes vers la gauche ou la droite.

COMMANDES

Pour reconfigurer les touches de commandes associées aux différentes actions du jeu, il vous suffit de cliquer sur le champ que vous voulez modifier et d'effacer le contenu. Saisissez la nouvelle touche et cliquez sur OK. Lorsqu'une touche apparaît en rouge, c'est que deux fonctions différentes lui ont été assignées. Ceci ne présente pas de problème dans la plupart des cas, mais vérifiez que la combinaison de fonctions ne compliquera pas votre tâche lors de vos missions. Pour rétablir la configuration par défaut, cliquez sur le bouton Défaut.

DIFFICULTÉ

Pour déterminer les paramètres des niveaux de difficulté Cadet et Vétéran. Sélectionnez le niveau auquel vous voulez jouer au début d'une Campagne ou lors du briefing d'une Mission unique en cliquant sur DIFFICULTE à l'écran, ce qui vous permettra de passer d'un mode à l'autre.

MULTIJOUEURS

Vous pouvez jouer à Operation Flashpoint™ sur un réseau local ou sur Internet par le biais d'une connexion TCP/IP et ainsi conférer un niveau de réalisme supplémentaire au jeu. Prenez le rôle d'un soldat appartenant aux forces de l'Occident ou de l'URSS et tentez de mener à bien votre mission. La simulation de guerre devient encore plus réaliste quand derrière chaque soldat et chaque véhicule se trouve une intelligence humaine.

CRÉATION D'UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Pour créer une partie en réseau, cliquez sur Multijoueurs à l'écran principal, puis sur Nouvelle. Une fois le serveur et le client créés, choisissez une île et une mission.

REJOINDRE UNE PARTIE SUR INTERNET

Chaque ordinateur ou serveur relié à Internet possède une adresse IP, c'est-à-dire un nombre unique qui permet au reste du réseau de le reconnaître. Avant de rejoindre une partie sur Internet, vous devez connaître l'adresse IP de l'ordinateur ou du serveur auquel vous

allez vous connecter (appelé hôte). Demandez à l'hôte de vous envoyer cette adresse par e-mail avant le début de la partie.

Pour organiser des parties en ligne et connaître votre adresse IP, connectez-vous à l'adresse www.codemasters.com/flashpoint

Remarque : si la connexion de l'hôte à Internet est perdue en cours de partie, l'hôte devra peut-être vous communiquer une nouvelle adresse IP, car l'ancienne adresse pourrait être modifiée lors de la reconnexion.

Cliquez ensuite sur Multijoueurs à l'écran principal, puis sur A DISTANCE dans le coin supérieur droit. Quand le programme vous invite à le faire, saisissez l'adresse IP que vous avez reçue et cliquez sur OK.

L'établissement de la connexion prendra peut-être un certain temps, mais si rien ne s'est passé au bout de cinq minutes, il est probable que la connexion ait été perdue. Si cela se produit, appuyez sur la touche ECHAP et réessayez.

Une fois la connexion établie, une liste de parties liées à cette adresse IP apparaîtra. Si vous vous connectez au PC d'un ami, vous ne verrez que le nom de la partie qu'il a créée, tandis que si vous vous connectez à un

grand serveur de jeu, il est possible qu'un certain nombre de parties apparaisse dans la liste. Cliquez sur le nom de la partie à laquelle vous souhaitez vous joindre et cliquez sur OK.

Pour découvrir d'autres façons de faire des parties en mode Multijoueurs sur Internet, consultez le fichier README qui se trouve sur le disque du jeu.

REJOINDRE UNE PARTIE SUR RÉSEAU

Pour vous joindre à une partie sur réseau, cliquez sur Multijoueurs à l'écran principal, puis cliquez sur Rejoindre. Operation Flashpoint™ détectera toute partie sur le réseau auquel vous êtes connecté et affichera une liste. Cliquez sur la partie à laquelle vous souhaitez participer. Enfin, cliquez sur OK.

CHOISISSEZ VOTRE AFFILIATION ET VOTRE RÔLE

Que vous organisiez une partie Multijoueurs ou que vous la rejoigniez, vous devez décider à quel camp vous appartiendrez et le rôle que vous tiendrez dans la bataille. A l'écran Configuration de serveur, choisissez

votre affiliation en faisant glisser votre nom sur tout emplacement libre dans la liste Est ou Ouest, puis cliquez sur OK.

A l'écran suivant « Configuration de camp », vous pourrez choisir le rôle que vous tiendrez dans la mission sélectionnée. Faites glisser votre nom de la liste située à gauche jusqu'à un emplacement libre, puis cliquez sur OK. Les rôles disponibles sont indiqués par le fait que l'acronyme « IA » apparaît à côté d'eux. Les rôles qui n'ont toujours pas été choisis par des joueurs humains lorsque la mission commence seront confiés à l'ordinateur.

Remarque : une fois que vous avez choisi un rôle dans votre camp, ce choix peut être annulé par l'hôte de la partie ou votre commandant, qui placera alors votre nom sur un autre rôle. Dans ce cas de figure, l'attribution du nouveau rôle est verrouillée et vous ne pourrez plus la modifier.

Pour lancer la bataille, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur DEBUT.



GOA est le 1er service de jeux en réseau francophone et gratuit.

Plusieurs milliers de joueurs se connectent tous les jours sur GOA.com

pour s'affronter sur plus de 100 jeux de stratégie, action, simulation ou encore aventure.

GOA c'est aussi un site de communauté qui propose aux joueurs de se rencontrer, de communiquer grâce aux chats, forums, messageries, mais également de créer ou de rejoindre un clan sur leurs jeux préférés. Sur GOA vous n'êtes jamais seul ! Des Gamemasters vous assistent et répondent à vos questions. Vous pourrez les contacter dans les chats, les jeux ou tout simplement grâce au service de messagerie GOA. GOA organise chaque mois un tournoi sur le jeu phare du moment. Chaque tournoi récompense les meilleurs joueurs par de nombreux cadeaux : CD-ROM, cartes graphiques, périphériques, produits dérivés des jeux.

Pour les amateurs, GOA propose également des classements permanents qui vous permettent de vous mesurer à d'autres joueurs.

COMMENT JOUER SUR GOA ?

1. Se connecter au site www.goa.com

Connectez-vous sur le site www.goa.com en utilisant votre navigateur Internet (Internet Explorer ou Netscape).



2. Créer un compte sur GOA

Si vous n'êtes pas encore membre de GOA, créez un compte en cliquant sur « devenir membre ». La création d'un compte GOA est totalement gratuite et vous permet de profiter de tous les avantages de GOA.

3. Déjà membre GOA

Si vous avez déjà un compte, identifiez-vous en tapant votre pseudo et votre mot de passe.

4. Jouer sur GOA

Une fois connecté, cliquez sur le bouton « jouer » (en haut du site) puis dans la liste des jeux d'action cliquez sur « Operation Flashpoint ».



5. Choix du type de partie

Choisissez la salle de jeu dans laquelle vous souhaitez jouer en fonction du mode de jeu désiré.



6. Salle de chat du jeu

Vous êtes maintenant dans la salle de chat du jeu, vous pouvez parler avec les autres joueurs présents et / ou rejoindre une partie.

7. Rejoindre une partie

Vous trouvez en haut de la salle de chat l'ensemble des parties en cours. Choisissez celle que vous voulez rejoindre en cliquant sur la flèche verte devant son nom.



Dès que tous les joueurs sont prêts le jeu s'exécutera automatiquement sur votre PC. Vous n'avez plus qu'à jouer !

8 Aide

Vous trouverez dans la salle de jeu un lien « comment jouer » et une foire aux questions (FAQ) qui vous guideront si vous avez besoin d'une aide supplémentaire.

En cas de problèmes techniques lors de l'utilisation de Operation Flashpoint : Cold War Crisis sur GOA, vous pouvez :

- vous rendre sur GOA.com et cliquer sur le lien "contactez-nous" où vous pourrez remplir un formulaire exposant votre problème. L'équipe de GOA vous répondra le plus rapidement possible.
- envoyer un mail à assistance@goa.com.

SITE WEB DE CODEMASTERS

www.codemasters.com

Le site Web de Codemasters comprend des patches, des réponses aux questions fréquentes (FAQ) et une version en ligne de notre base de connaissances ayant trait à l'assistance technique.

Vous y trouverez également un formulaire de demande d'assistance technique que vous pourrez employer avec ce jeu ou tout autre jeu de Codemasters.

E-MAIL

[E-mail custservice@codemasters.com](mailto:E-mail_custservice@codemasters.com)

Veuillez inclure votre fichier Dxdiag.txt, accompagné d'une description du problème rencontré. Pour accéder au fichier Dxdiag.txt, cliquez sur « Démarrer », puis sur « Exécuter ». Tapez DXDIAG et cliquez sur « Ok ». Ceci affichera l'écran de diagnostic DirectX. Pour nous envoyer les résultats, cliquez sur le bouton « Save all information » (Enregistrer tous les renseignements) et enregistrez ces données sous forme de fichier texte. Il ne vous reste plus ensuite qu'à attacher ce fichier à votre e-mail.

TÉLÉPHONE / FAX

Avant de nous appeler, vérifiez que la solution à votre problème ne se trouve pas sur notre site Web. Lisez le fichier d'aide de Operation Flashpoint™, qui se trouve sur le CD-ROM de Operation Flashpoint™.

Pour accéder au fichier d'aide

1. Double-cliquez sur « Poste de travail » du bureau Windows.
2. Cliquez avec le bouton droit sur votre lecteur CD-ROM
3. Cliquez avec le bouton gauche sur « Explorer »
4. Double-cliquez sur « Readme »

Tel: (+44) (0) 1926 816066

Fax: (+44) (0) 1926 817595

Horaires d'ouverture de notre service d'assistance téléphonique

De 09h00 à 17h30 le lundi ; de 08h00 à 20h00 du mardi au vendredi, de 10h00 à 16h00 le samedi (heure anglaise)

Faites en sorte d'avoir accès à votre PC lors de votre appel. Il est important que votre PC soit en cours de fonctionnement (c'est-à-dire qu'il ne faut pas qu'il soit complètement bloqué après un crash par exemple).

ADRESSE POSTALE

Customer Services
Codemasters Software Ltd
PO Box 6
Leamington Spa
Warwickshire
CV47 2ZT
Royaume-Uni

ACCORD DE LICENCE LOGICIELLE LIMITEE DE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT : LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDE SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSES CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIETE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"), EN INSTALLANT OU EN UTILISANT LE PROGRAMME D'UNE MANIERE OU D'UNE AUTRE, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE JURIDIQUEMENT LIE PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ETES PAS AUTORISE A UTILISER LE PROGRAMME. RETOURNEZ-LE AU DETAILLANT QUI VOUS L'A FOURNI EN DEMANDANT UN REMBOURSEMENT.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde la licence et le droit non-exclusif, non-transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles sur un seul ordinateur.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, entre autres, les séquences vidéo, audio et autre contenus) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de droits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- * Copier le Programme.
- * vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en tout ou partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, entre autres, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur Site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
- * Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
- * Ôter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

GARANTIE LIMITEE. Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNEES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DECLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ETRE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUE(E)S PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DE CODEMASTERS NE SAURAIT ETRE ENGAGEE POUR UN MONTANT SUPERIEUR AU PRIX PAYE POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS

N'AUTORISE PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSEQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITE MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, ET VOUS DISEPOSEZ PEUT-ETRE EN SUS DE DROITS SPECIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

RESILIATION. Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

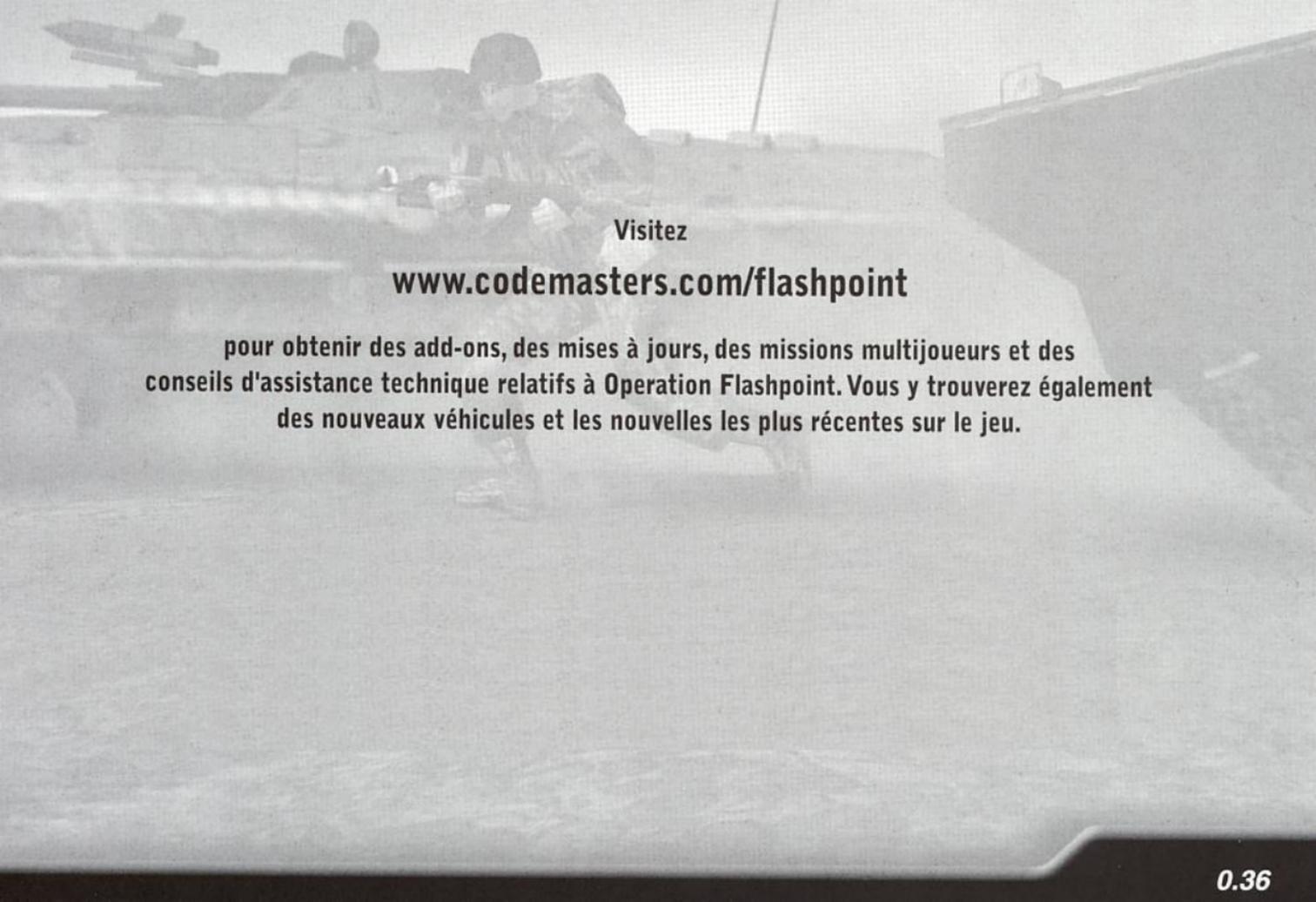
MISE EN DEMEURE. Codemasters pourra subir des dommages irréversibles si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

INDEMNITE. Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

DIVERS. Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :

**The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT Royaume-Uni.
Tél : +44 1926 814 132, Fax : +44 1926 817 595.**



Visitez

www.codemasters.com/flashpoint

pour obtenir des add-ons, des mises à jours, des missions multijoueurs et des conseils d'assistance technique relatifs à Operation Flashpoint. Vous y trouverez également des nouveaux véhicules et les nouvelles les plus récentes sur le jeu.

“THE INSIDE TRACK”... A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !

Merci d'avoir acheté ce jeu Codemasters.

Enregistrez votre jeu en ligne et répondez à notre enquête pour recevoir notre Newsletter mensuelle et gratuite : **Inside Track**.

Recevez des infos exclusivement réservées aux destinataires de la newsletter :

**téléchargements inédits,
offres spéciales,
les prochains lancements,
et bien plus encore...**

Connectez-vous sur
www.codemasters.com/flashpoint

et enregistrez votre jeu dès maintenant.

INSIDE TRACK

Une étape avant le jeu.

Développé par

