Visée avec les armes des véhicules

1. DÉSIGNATION DE LA CIBLE



Désigner une unité en tant que cible.

2. CIBLE VERROUILLÉE



Arme dirigée sur la cible. L'icône change lorsque la cible est verrouillée.

3. TIR



Faire feu lorsque la cible est verrouillée.

Ne pas oublier que les armes doivent être rechargées entre deux tirs :

HEAT 10 = Rechargement en cours
HEAT 10 = Prêt à tirer

Visée avec les armes personnelles



1ÈRE PERSONNE
3ÈME PERSONNE

Changer de vue. [Entrée]

Faire un zoom.

Rester immobile / s'allonger et bien camper ses bras pour accroître la précision du tir.



VUE ARME

Activer / désactiver la vue. [0]

Déplacer la caméra.



VUE SNIPER

Activer / désactiver la vue lorsque le soldat est équipé du fusil de sniper. [0]

Déplacer la caméra.

[+] ou [−] Zoom avant / arrière, uniquement avec le fusil M21.

[R] Recharger l'arme

TIRER

[ESPACE] Faire défiler les armes

OPERATION FLASHPOINT™
COLD WAR CRISIS

Les bases du déplacement

INFANTERIE



- Z avancer
- \+
- E sprinter (arme à la main)
- X ou — tourner à gauche
- C ou — tourner à droite
- Q déplacement latéral vers la gauche
- D déplacement latéral vers la droite
- S reculer
- W se lever / se baisser
- A s'accroupir

VÉHICULES TERRESTRES



- A avancer lentement
- Z avancer
- E avancer rapidement
- Q ou — tourner à gauche
- D ou — tourner à droite
- S freiner / faire marche arrière
- L phares

AÉRONEFS



- Z avancer
- E avancer rapidement
- A Démarrer le moteur / Prendre de l'altitude
- abaisser le nez (Mode Direction souris ACTIVE*)
- Q ou — déplacement latéral à droite / tourner à gauche
- D ou — déplacement latéral à droite / tourner à droite
- X Rotation vers la gauche en vol stationnaire (hélicoptères)
- C Rotation vers la droite en vol stationnaire (hélicoptères)
- W Réduire l'altitude
- relever le nez (Mode Direction souris ACTIVE*)
- S ralentir

* ***Regard souris / Direction souris**
Regard souris = déplacer la caméra
Direction souris = diriger le véhicule

Les bases du déplacement

INFANTERIE



- **Z** avancer
- \+
- **E** sprinter (arme à la main)
- **X** ou ← tourner à gauche
- → ou **C** tourner à droite
- déplacement latéral vers la gauche **Q**
- **D** déplacement latéral vers la droite
- **W** se lever / se baisser
- **S** reculer
- **A** s'accroupir

VÉHICULES TERRESTRES



- **A** avancer lentement
- **Z** avancer
- **E** avancer rapidement
- **Q** ou ← tourner à gauche
- → ou **D** tourner à droite
- **S** freiner / faire marche arrière
- **L** phares

AÉRONEFS



- **Z** avancer
- **E** avancer rapidement
- **A** Démarrer le moteur / Prendre de l'altitude
- ↑ abaisser le nez (Mode Direction souris ACTIVE*)
- **Q** ou ← déplacement latéral à droite / tourner à gauche
- → ou **D** déplacement latéral à droite / tourner à droite
- **X** Rotation vers la gauche en vol stationnaire (hélicoptères)
- **C** Rotation vers la droite en vol stationnaire (hélicoptères)
- **W** Réduire l'altitude
- ↓ relever le nez (Mode Direction souris ACTIVE*)
- **S** ralentir

* ***Regard souris / Direction souris**
Regard souris = déplacer la caméra
Direction souris = diriger le véhicule

Guide de combat