À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE DU JEU 4
Installation 4
Installer Far Cry®2 4
Désinstaller Far Cry®2 4
COMMANDES 4
VISUALISATION TÊTE HAUTE (VTH) 6
INTRODUCTION 8
Histoire 8
Personnages 8
"Le Chacal" 8
Reuben Oluwagembi 9
Addi Mbantuwe 9
Major Oliver Tambossa 9
Dr Leon Gakumba 9
Prosper Kouassi 9
MENU PRINCIPAL 10
COMMENT JOUER 10
Déplacements avancés 10
Armes et Équipement 10
Conduire des véhicules 11
Recevoir une mission 12
Partenaires 13
Lieux particuliers 16
Préparation et Approche 17
Menu Carnet 18
UTILISATION DU SERVICE DE JEU UBI.COM™ 20
VISUALISATION TÊTE HAUTE MULTIJOUEUR 22
MODES DE JEU MULTIJOUEUR 24
Classes 26
ÉQUIPEMENT MULTIJOUEUR 27
Manuels de terrain 29
DÉCLARATION DE CONFIDENTIALITÉ 30
SUPPORT TECHNIQUE 31
GARANTIE 32
33

DÉMARRAGE DU JEU

Installation

Installer Far Cry®2

1. Fermez tous les programmes et les tâches de fond, y compris votre antivirus.
2. Insérez le disque de Far Cry®2 dans votre lecteur DVD-ROM. Utilisez le menu d'Exécution automatique qui s'affiche. Si le menu d'Exécution automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur "Poste de travail" ou "Ordinateur", explorez le contenu de votre lecteur DVD-ROM et double-cliquez sur le fichier exécutable Setup.
3. Cliquez sur le bouton INSTALLATION de l'Exécution automatique.

Désinstaller Far Cry®2

1. Insérez le DVD d'installation de Far Cry® 2 dans votre lecteur DVD-ROM. Si le menu d'Exécution automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur "Poste de travail" ou "Ordinateur", explorez le contenu de votre lecteur DVD-ROM et double-cliquez sur le fichier exécutable Setup.
2. Une fois le menu d'Exécution automatique affiché, cliquez sur le bouton DÉSINSTALLATION. Tous les fichiers de Far Cry® 2 seront supprimés de votre ordinateur.

COMMANDES

Clavier et Souris

Déplacements

Avancer	Z
Reculer	S
Se déplacer sur la gauche	Q
Se déplacer sur la droite	D

Actions

Tirer	Bouton gauche de la souris
Vue viseur	Bouton droit de la souris
Courir	Maj
Sauter	Espace
S'accroupir / Glisser	C
Recharger / Décoincer l'arme	R
Interagir / Utiliser l'équipement	E

Armes

Arme suivante	Molette de la souris vers le haut
Arme précédente	Molette de la souris vers le bas
Machette	1
Arme secondaire	2
Arme principale	3
Arme spéciale	4
Carte / Téléphone	5

Solo seulement

Se soigner / Soigner partenaire	H
Lancer un projectile	A
Changer de projectile	F
Menu Carnet	ESC
Sauvegarde rapide	F5
Chargement rapide	F9

Véhicules

Conduite

Accélérer	Z
Freiner/Marche arrière	S
Tourner à gauche	Q
Tourner à droite	D

Actions

Tir de l'arme embarquée	Bouton gauche de la souris
Vue viseur de l'arme embarquée	Bouton droit de la souris
Frein à main	Espace
Changer de siège	C
Entrer/Sortir	E

VISUALISATION TÊTE HAUTE (VTH)

1- Indicateur de santé et Seringues

La jauge de santé est divisée en 5 barres. Les 4 dernières barres peuvent se régénérer si elles ne sont pas complètement vides. Pour remplir à nouveau ces barres, vous devez utiliser les seringues. Les seringues dont vous disposez sont affichées au-dessus de la jauge. Si votre santé descend en dessous du cinquième de la jauge, des soins plus importants deviendront nécessaires.

2- Indicateur d'arme et Projectiles

Le premier nombre indique la quantité de munitions dans le chargeur de l'arme que vous utilisez et le second nombre la quantité totale de munitions dont vous disposez pour cette arme. Au-dessus des munitions, le type et la quantité de chacun de vos projectiles (grenades / cocktails Molotov) sont affichés.

3- Icône d'interaction contextuelle

Elle vous informe des interactions possibles avec les objets de votre environnement : armes, véhicules, échelles, tas de munitions... Tous les éléments avec lesquels vous pouvez interagir apparaîtront ici.

4- Indicateur de diamants

Cet indicateur apparaît lorsque vous recevez des diamants. La quantité de diamants que vous venez de recevoir s'affiche en haut, la quantité totale de diamants que vous détenez est inscrite en bas.

5- Icône d'appel téléphonique

Quand vous recevez un appel, cette icône vous signale une communication entrante. Elle reste affichée comme un rappel.

6- Réticule de visée

(Optionnel en Solo et par défaut en Multijoueur) Le réticule vous montre où vous visez et tirez. Plus le réticule est large, moins le tir sera précis. Il est important d'utiliser la Vue viseur pour obtenir un maximum de précision.

7- Icône de comprimés contre la malaria

Selon le stade de développement de la maladie, vous pourrez être victime de crises de malaria. Si vous avez des comprimés sur vous au moment de la crise, l'icône de comprimés contre la malaria vous le rappellera en s'affichant.

INTRODUCTION

Histoire

Il y a quelques mois, le gouvernement est tombé. Le brasier de la guerre civile, alimenté par les folles promesses de richesse avec les ressources diamantifères et par une fausse idéologie égalitaire, a transformé le pays en champ de cendres. Laissés pour compte à cause de leur propre avidité et de la banqueroute de leurs employeurs, des centaines de mercenaires étrangers se battent pour tirer malgré tout profit de la situation. Les combattants locaux, à la dérive depuis le départ en toute hâte de leurs commandants, ont fait parler leurs armes pour délimiter des territoires dans les villes et la campagne.

Deux factions dominantes ont émergé de ce chaos : l'Union du Front pour la Libération et le Labeur (UFLL) et l'Alliance pour le Peuple et la Résistance (APR). Bénéficiant du soutien de petits caïds locaux et du conseil de certains mercenaires désespérés mais cherchant à se retourner, ces milices ne cessent de s'affronter depuis des mois. Les civils qui n'ont pas réussi à partir au début des troubles passent maintenant leurs journées terrorisés et cachés, en attendant une occasion de fuir.

Jusque-là limitées par un embargo des Nations Unies sur l'armement, les factions viennent de recevoir une avalanche d'armes et de munitions. Une aubaine pour les deux camps approvisionnés maintenant par une véritable légende du commerce illégal d'armes, une mystérieuse figure connue sous le nom du "Chacal".

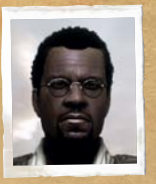
Votre mission est simple. Trouver "Le Chacal"... et l'abattre

Personnages

"Le Chacal"

Sa véritable identité demeure inconnue. Votre cible est un trafiquant d'armes originaire des États-Unis, sous le coup d'une impressionnante liste de mandats d'arrêt internationaux, allant de la simple piraterie à la violation d'embargo des Nations Unies sur les armes. "Le Chacal" échappe aux autorités depuis des années, devenant ainsi une figure quasi-mythique auprès de tous les acheteurs de matériel militaire au marché noir.

Reuben Oluwagembi



Journaliste exilé de son Nigéria natal, Reuben Oluwagembi travaille maintenant comme correspondant de guerre pour une grande agence de presse britannique. Rattaché au bureau de Johannesburg, il a été envoyé sur le terrain à chaque grand conflit africain ces cinq dernières années. C'est en couvrant cette guerre civile qu'il a entendu pour la première fois la rumeur à propos du Chacal.

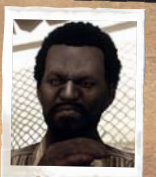
Addi Mbantuwe

Homme fort et impitoyable qui tirait les ficelles de l'Authentique Parti, Mbantuwe s'est reconverti comme leader de l'UFLL. Il a regroupé des soldats déchus, des rebelles et des mercenaires de la défunte Bastion UK dans une faction hétéroclite qu'il dirige depuis un club de Port Sebo.

Major Oliver Tambossa

Ancien Chef des Armées, Tambossa a rassemblé les militaires survivants et leur a imposé sa discipline avec une garde rapprochée de brutes soigneusement choisies. Sous son autorité, l'APR a gagné en crédibilité et a attiré les mercenaires étrangers sans contrat. Il occupe les bureaux du journal The Standard.

Dr. Leon Gakumba



Représentant de Mbantuwe dans le district de Leboa-Sako, le Docteur Gakumba avait déjà une carrière de politique démagogue bien établie avant de se ranger du côté de l'UFLL.

Prosper Kouassi

Bien avant que le pays ne tombe dans l'anarchie, Tambossa avait déjà remarqué ce jeune chef de gang et voyait en lui un allié potentiel. Malgré son attitude suffisante, Prosper prend son rôle à l'APR très au sérieux.

MENU PRINCIPAL

Mode Histoire - Lancer une nouvelle partie en solo ou continuer une partie précédemment sauvegardée.

Multijoueur - Trouver ou créer un serveur pour affronter d'autres joueurs en réseau ou sur Internet.

Options - Configurer le jeu, l'affichage et le son à votre convenance.

Générique - Voir la liste des personnes qui ont réalisé ce jeu.

Contenu exclusif - Télécharger du contenu supplémentaire proposé par Ubisoft et ses partenaires.

Quitter - Revenir à Windows.

COMMENT JOUER

Déplacements avancés

Courir

Pour remporter un combat dans Far Cry®2, savoir se mettre à couvert et s'échapper est aussi indispensable que viser et tirer. Quand l'air sent le plomb, traverser un terrain à découvert le plus vite possible est vital. Vous ne pouvez courir que sur des petites distances, limité par votre endurance. Appuyez sur <SHIFT> pour piquer un sprint.

Glisser

À l'issue d'un sprint, se faire le plus petit possible peut vous sauver la vie. Glisser à l'abri n'est pas qu'une cascade tape-à-l'oeil. Appuyez sur <C> pendant que vous courez pour faire une glissade.

Monter des échelles

Utiliser une échelle nécessite l'usage de vos deux mains, vous devrez donc ranger votre arme pendant que vous grimpez. Rapprochez-vous de l'une des extrémités de l'échelle et appuyez sur <E> pour la saisir. <Z> vous permet de monter et <S> de descendre.

Nager

Vous pouvez nager, même dans une rivière boueuse, en entrant dans n'importe quelle étendue d'eau, à condition que son niveau soit plus haut que celui de vos hanches. Vous devrez également ranger votre arme. Votre capacité à retenir votre respiration sous l'eau est limitée par votre résistance. Quand vous nagez, utilisez <ZQSD> pour vous déplacer normalement.

Avancer dans le temps

Les planques sont équipées de lits de camp où vous pouvez vous assoupir en toute sécurité et sauver votre partie en cours. Quand vous profitez d'un lit, vous pouvez régler votre montre pour vous réveiller à une heure choisie (très utile pour accomplir une mission de nuit). Rapprochez-vous du lit et appuyez sur <E> pour prendre votre montre. Utilisez <Q> et <D> pour régler l'heure du réveil. Appuyez sur <E> ou sur le bouton gauche de la souris pour avancer jusqu'à cette heure ou bien sur le bouton droit de la souris pour annuler.

Armes et Équipement

Catégories d'armes

Vous pouvez porter jusqu'à quatre armes en même temps, une de chaque catégorie. Quand vous récupérez une nouvelle arme, elle remplace l'arme de la même catégorie (ou occupe l'emplacement vide de cette catégorie).

Corps à corps

Si vous n'avez rien d'autre, il y a toujours votre machette. Cette lame vous sera utile et même nécessaire pour tailler votre chemin à travers un feuillage dense ou pour couper la gorge d'un ennemi en toute discrétion. Appuyez sur <1> pour la saisir.

Principale

Cette catégorie inclut tous les fusils à canon long, fusils de chasse, fusils de sniper et certaines armes d'assaut à deux mains. Appuyez sur <3> pour vous armer.

Secondaire

Cette catégorie comporte toutes les armes de poing, pistolets mitrailleurs ainsi que certaines armes d'assaut à une main et les bombes improvisées. Appuyez sur <2> pour vous armer.

Spéciale

Cette catégorie comporte toutes les armes lourdes (mitrailleuses, lance-roquettes) et les armes alimentées en carburant ou en agents chimiques. Appuyez sur <4> pour vous armer.

Fiabilité et Arme qui s'enraye

Toutes les armes du jeu subissent plus ou moins d'usure. Vous pouvez estimer la condition d'une arme que vous utilisez à son apparence. Si vous voyez de la rouille et de la corrosion, méfiez-vous ! Les armes endommagées ont plus souvent tendance à s'enrayer. Si votre arme se bloque, vous pouvez la décoincer en appuyant plusieurs fois sur la touche Recharger <R>.

Échanger une arme

Vous pouvez changer de catégorie d'arme instantanément en appuyant sur le chiffre correspondant. Vous pouvez aussi faire défiler toutes vos armes en utilisant la molette de votre souris.

Vous pouvez remplacer une arme de votre inventaire en récupérant une arme de la même catégorie n'importe où dans le jeu. Rapprochez-vous de l'arme et tournez-vous vers elle. Appuyez sur <E> quand l'icône d'échange d'arme apparaît à l'écran. Vous l'échangerez automatiquement avec l'arme correspondante de votre inventaire.

Changer de projectile

Vous pouvez transporter deux types de projectiles : des grenades à fragmentation et des cocktails Molotov. Alternez selon vos ressources en appuyant sur <F>.

Utiliser les armes fixes ou embarquées

Des armes lourdes sont souvent plantées dans un nid de sacs de sable ou montées sur des véhicules comme les tout-terrains ou les bateaux. Pour utiliser une arme sur pied, rapprochez-vous du poste du tireur et appuyez sur <E> pour l'occuper ou le quitter.

Conduire des véhicules

Tous les véhicules, des tout-terrains aux bateaux en passant par les deltaplanes, utilisent les mêmes commandes. Pour prendre place dans un véhicule, rapprochez-vous du siège du conducteur et appuyez sur <E>. Contrôlez l'accélération avant/arrière en appuyant sur <Z> et <S>. Faites tourner le véhicule à gauche ou à droite avec <Q> ou <D>.

Sauter en marche

Pendant que le véhicule est en mouvement, vous pouvez sauter en marche en appuyant sur <E>.

Réparer un véhicule

Les véhicules du jeu peuvent être endommagés par une utilisation intensive ou par des tirs. De la fumée grise s'échappe alors du moteur et le véhicule perdra en performances. Pour réparer un véhicule endommagé, rapprochez-vous du moteur lorsque le véhicule est à l'arrêt et appuyez sur <E>.

Redresser un véhicule

En faisant du tout-terrain, il y a toujours un risque de tonneau avec votre véhicule. Une fois sorti du véhicule renversé, vous pouvez le redresser en vous plaçant à côté et en appuyant sur <E>.

Recevoir une mission

Une fois que vous serez familiarisé avec le pays et ses habitants, vous serez en mesure d'accepter un certain nombre de tâches pour le compte de divers clients. Ces missions impliquent d'atteindre un ou plusieurs objectifs de différents types. Recevoir une mission peut être aussi simple que de recevoir un coup de fil ou aussi compliqué et dangereux que de s'asseoir à une table avec un chef de guerre et son lieutenant.

Types de mission

Missions de l'histoire

Certaines missions font partie intégrante de la progression du jeu. Elles peuvent prendre n'importe quelle forme et leur issue peut n'avoir des résultats que plusieurs missions plus tard. Qui vous proposera ces missions et qui en sera la cible sera peut-être les conséquences de vos actions précédentes dans le jeu.

Missions des Factions

Certaines missions font partie intégrante de la progression du jeu. Elles peuvent prendre n'importe quelle forme et leur issue peut n'avoir des résultats que plusieurs missions plus tard. Qui vous proposera ces missions et qui en sera la cible sera peut-être les conséquences de vos actions précédentes dans le jeu.

Missions de la Résistance

Aussi puissant que vous soyez, vous serez toujours à la merci des symptômes de la malaria. Garder ces symptômes sous contrôle nécessite des médicaments, et ces médicaments ne sont disponibles qu'auprès des civils et des cellules de la Résistance qui les protègent. En aidant la Résistance, ils partageront leurs médicaments avec vous.

Quêtes secondaires des partenaires

Les partenaires que vous rencontrez dans le jeu vous demanderont parfois de les aider à traiter des affaires personnelles. Ces jobs peuvent prendre plusieurs formes, mais vous récompensent toujours en faisant grandir votre réputation et en renforçant vos relations avec vos partenaires..

Missions de convoi

Plus vous progresserez dans le jeu, plus vous dépendrez des armureries et des vendeurs qui les tiennent pour constituer votre arsenal personnel. Quand un vendeur rencontre des difficultés à cause de la concurrence, il peut vous proposer d'intercepter un convoi d'armes rival pour garantir son stock et débloquer de nouvelles ressources.

Contrats

Des parties externes ont investi dans les affaires du pays et seront plus que ravies si vous acceptez d'éliminer des cibles adverses. Si vous trouvez ces cibles, les exécuter vous rapportera pas mal de diamants.

Lieux où vous pourrez recevoir des missions

Postes de commandement des Factions

À cause du cessez-le-feu en vigueur dans les principales villes, l'UFLL et l'APR y ont toutes les deux des postes de commandement. C'est là que vous pourrez rencontrer les leaders des factions et qu'ils vous proposeront des missions. En raison de l'importante sécurité autour des chefs de guerre et leurs lieutenants, vous devrez vous soumettre à une fouille pour ne garder aucune arme avant d'entrer.

Bars des expatriés

Dans les deux régions du pays, vous trouverez des rades fréquentés par des expatriés comme vous. C'est là que les mercenaires indépendants non affiliés à l'une des factions se reposent et racontent leurs histoires. Les partenaires que vous avez rencontrés fréquenteront régulièrement le bar du coin. Ils vous y proposeront des quêtes secondaires. À l'occasion, vous trouverez aussi Reuben qui cherche à rassembler ses témoignages.

L'église de Pala / La clinique de Port Selao

Dans les deux régions du pays se trouvent des refuges qui servent de QG aux chefs de la Résistance. En vous rendant à l'église (au nord) ou la clinique (au sud) quand vous avez besoin de médicaments, vous pouvez recevoir des instructions concernant le groupe de civils en détresse le plus proche.

Partenaires

Vous n'êtes pas le seul indépendant qui traite avec les factions. Pendant votre séjour dans ce pays, vous croiserez plusieurs mercenaires louant leurs services à l'UFLL et l'APR. Ces femmes et hommes sont des vétérans de tous les sales conflits de ces 20 dernières années. Comme vous, ils n'accordent pas facilement leur confiance, mais ils savent également qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir tout seuls.

Débloquer des partenaires

La plupart des partenaires que vous rencontrerez seront en mauvaise situation. Résoudre leurs problèmes est la première étape pour gagner leur confiance. Une des deux factions vous demandera peut-être de libérer un partenaire détenu par l'autre camp. Ou pendant que vous explorez le pays, vous pouvez tomber sur un nouveau partenaire en détresse. Secourir un partenaire l'ajoute à votre cercle de relations.

Histoire des partenaires

Chaque nouveau partenaire a un taux d'implication personnelle qui reflète la qualité de votre relation. Le taux d'implication du partenaire augmente quand il participe à l'action du jeu, en vous donnant un coup de main ou si vous lui venez en aide. Un taux d'implication élevé joue sur les interactions possibles et augmente les chances que ce partenaire prenne part à l'histoire.

Partenaire en renfort

Un partenaire avec un taux d'implication suffisamment élevé sera toujours disponible pour venir vous prêter main forte au combat. Il apparaîtra aux planques débloquées, où vous pourrez accepter sa proposition d'aide. Leur soutien pourra prendre la forme d'un sauvetage, si vous succombez sous les blessures au combat ou dans un accident. Mais rappelez-vous que lorsqu'un partenaire vient à votre aide, il met aussi sa propre vie en jeu. Il est capable de se défendre, mais s'il est tué, il disparaît pour de bon.

Détourner des missions de faction avec un partenaire

Quand vous aurez reçu une mission de l'une des factions, le partenaire avec qui vous avez le plus de relations risque de vous appeler au téléphone. Si vous le retrouvez à la planque indiquée pour écouter son plan, il pourra vous aider à améliorer la mission originale, en infligeant plus de dommages à la cible et en augmentant votre réputation. Mais suivre la stratégie de votre partenaire comporte des risques. Il sera lui-même en danger et dépendra de l'aide que vous pourrez lui apporter. Si vous échouez, cela pourra lui coûter la vie.

Situation du partenaire

À tout moment, vous pouvez vérifier la situation de vos meilleurs partenaires dans l'écran Objectif du menu Pause. Vous pouvez obtenir plus de détails sur vos partenaires, vivants, disparus ou tombés au combat, dans la section Partenaires de votre Carnet.

Lieux particuliers

Au cours de votre exploration du pays jusque dans ses recoins les plus éloignés, vous reconnaîtrez certains types de lieu avec des fonctionnalités spéciales intéressantes.

Planques

Ce sont des habitations privées qui ont été réquisitionnées par les milices pour s'en servir de cantonnements. Bénéficiant d'une bonne défense, elles seront utiles pour vous et vos partenaires. Vous gagnerez l'accès à de nouvelles planques en éliminant les soldats des factions qui les occupent. Une fois la planque débloquée, elle vous offre un lieu où avancer le temps et sauvegarder la partie. Pour vous remercier de votre soutien, les partenaires amélioreront les planques avec des approvisionnements et des fournitures médicales.

Armureries

En bon entrepreneur, le revendeur d'armes de la région s'est montré très habile en récupérant les magasins désertés et les entrepôts vides pour son affaire d'armureries en plein essor. Pour un prix modeste (en diamants), vous pourrez utiliser l'ordinateur de l'armurerie pour commander quand vous voulez de l'approvisionnement pour n'importe quel armement disponible.

Magasins de la Résistance

Certains commerçants du pays font tout pour rester ouverts : en effet, ce sont les chefs de cellule d'un réseau qui cherche à sauver un maximum de personnes en exode. Bien qu'ils n'aient pas les moyens d'employer directement des mercenaires, les civils qui se cachent peuvent vous offrir, en échange de votre aide, quelque chose qui a autant de valeur que les diamants : des comprimés contre la malaria.

Arrêts de bus

Les arrêts de bus régionaux forment un réseau de transport rapide, vous permettant d'éviter un trajet au sol plutôt dangereux. En utilisant la carte aux arrêts de bus, vous pouvez choisir votre destination.

Postes de contrôle et Postes de garde de secteur

Même à l'extérieur des principaux camps des factions, les milices assurent une présence. Elles patrouillent sur les routes avec leurs camions, établissent des barrages routiers et s'installent en garnison dans les villages abandonnés le long des routes principales. Malgré le danger, faire de temps en temps une descente dans ces places fortes vous rapportera des ressources intéressantes, comme des munitions, des kits de secours ou des véhicules.

Préparation et Approche

Far Cry®2 vous ouvre la porte d'un monde de 50 km^2 dans lequel les phases de reconnaissance et de préparation tactique précèdent les affrontements. De nombreux outils vous aideront à tourner la situation à votre avantage.

Carte

Votre carte du pays comporte jusqu'à trois niveaux de détail. Prenez en main votre carte et votre boussole sans interrompre l'action en appuyant sur <S>. Vous pouvez avancer et vous diriger normalement tout en utilisant votre carte. Appuyez sur <R> pour passer de la carte de monde en 3x3 km à la carte de territoire en 1x1 km.

Lunette

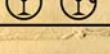
Toujours avec la carte ouverte, vous pouvez aussi utiliser votre lunette pour observer à distance. Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour regarder dans la lunette.

Reconnaissance

Quand vous approcherez de lieux importants, vous aurez accès à la vue détaillée de la carte locale. Avec la carte locale et la lunette, vous pouvez observer la zone cible et ainsi élaborer votre tactique. Appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour regarder dans la lunette. Pendant que vous balayez les principaux aspects de l'endroit, le cercle de recherche visuelle passera du rouge au vert pour indiquer un centre d'intérêt. Quand les flèches vertes sont allumées, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour obtenir les informations sur l'élément. Relâchez le bouton droit de la souris pour revenir à la carte locale. Les icônes sont ajoutées à la carte locale quand les nouvelles informations sont acquises.

Lire la carte

Votre carte est constamment mise à jour avec de nouvelles icônes quand vous activez ou complétez des objectifs de missions, quand vous explorez et débloquez de nouveaux lieux, mais aussi quand vous observez des lieux avec votre lunette.

ICONES DE LA CARTE			
OBJECTIF PRINCIPAL		DIAMANTS RÉCUPÉRÉS	
OBJECTIF DE PARTENAIRE		SNIPER	
OBJECTIF DE LA RÉSISTANCE		ARME FIXE	
PLANQUE		VÉHICULE	
TOUR GSM		MISSION DISPONIBLE	
ARMURERIE		VILLE	
ARRÊT DE BUS		POSTE DE GARDE	
QG DE LA RÉSISTANCE		TAS DE MUNITIONS	
PC DE L'UFLL		TAS D'EXPLOSIFS	
PC DE L'APR		RÉSERVE DE CARBURANT	
BAR DE LA MARINA / CHEZ MIKE'S		KIT DE SOIN	

Nuit et Jour

Les conditions atmosphériques peuvent avoir un grand impact sur votre capacité à observer votre environnement et également sur la capacité de l'ennemi à repérer votre approche.

Menu Carnet

À n'importe quel moment, vous pouvez mettre le jeu en pause en appuyant sur <ESC>. Cela fait apparaître le Menu Carnet, dans lequel vous pouvez trouver les informations en temps réel sur vos objectifs de mission ainsi que sur la situation de vos partenaires, les améliorations et les objets de l'inventaire.

Objectifs et Détails de mission

C'est l'écran par défaut quand vous mettez le jeu en pause. Il affiche les objectifs disponibles pour votre mission en cours et la situation de vos plus proches partenaires.

Cassettes du Chacal

En explorant le territoire du jeu, vous pouvez récupérer des cassettes audio perdues, qui furent enregistrées par Reuben pendant ses entretiens avec "Le Chacal". Chaque cassette que vous trouvez est ajoutée aux Fichiers du Chacal. Vous pouvez écouter n'importe laquelle depuis cette section du Carnet.

Partenaires

Lorsque vous développez et entretenez vos relations avec des partenaires, leur situation est automatiquement mise à jour dans cette section. Quand leur taux d'implication augmente, leur position dans la Liste des partenaires monte. Quand un partenaire est perdu ou laissé au combat, son nom est barré et porte la mention "tué" ou "disparu".

Améliorations

Cette page liste les améliorations disponibles pour vos armes, véhicules et équipement.

Statistiques

La page des Stats enregistre et met à jour automatiquement les statistiques détaillées relatives à votre performance dans le jeu..

Journal

Cette section enregistre votre progression dans le jeu ainsi qu'un résumé des événements que vous avez vécus. En suivant l'évolution de votre infamie et de vos symptômes de la malaria, la page Réputation / Maladie vous fournit des notes au fur et à mesure sur votre état actuel. C'est ici que vous recevrez des aperçus des réactions des personnes que vous rencontrez.

Options

Définissez ici les réglages de votre partie, de l'affichage, du son et des commandes..

Charger une partie

Chargez des parties précédemment sauvegardées.

Sauvegarder une partie

Enregistrez votre progression en cours.

Quitter

Terminez votre session de Far Cry®2.

JOUER AVEC UBI.COM™

Pour vous enregistrer sur ubi.com, cliquez sur Compte dans l'interface de jeu Multijoueur pour lancer votre navigateur Internet et vous connecter à la page d'enregistrement. Saisissez vos identifiant, mot de passe et adresse e-mail (en cas d'oubli du mot de passe). Après enregistrement, vous pouvez revenir à l'interface du jeu pour saisir votre identifiant et son mot de passe.

Far Cry®2 permet à 16 joueurs de se connecter et de s'affronter dans des parties en ligne ou sur un réseau local (LAN).

Pour commencer une partie multijoueur, choisissez Multijoueur ou LAN dans le Menu principal.

En ligne : Rejoignez jusqu'à 15 autres joueurs pour jouer sur ubi.com sur Internet.

LAN : Rejoignez jusqu'à 15 autres joueurs sur un réseau local.

Parties

Dans le Multijoueur de Far Cry®2, vous pouvez jouer en Partie avec classement ou en Partie entre joueurs :

· **Partie avec classement :** Affrontez des joueurs en fonction de leur expérience et de leur technique. Les victoires et les défaites en Partie avec classement influent sur le classement des joueurs. Seules les cartes officielles d'Ubisoft pour Far Cry®2 en Multijoueur sont supportées en Partie avec classement.

· **Partie entre joueurs :** Définissez le type de partie que vous voulez chercher ou auquel vous voulez jouer. Ce mode supporte les cartes officielles d'Ubisoft pour Far Cry® 2 en Multijoueur ainsi que les cartes créées avec l'Éditeur de cartes de Far Cry®2.

Créer une partie

Créer une partie vous permet de définir tous les paramètres de celle que vous hébergez. Vous pourrez entre autres choisir la carte, la durée de la partie, si les tirs alliés sont sanctionnables et bien plus.

Partie rapide

Connectez-vous rapidement à n'importe quelle partie disponible. Vous ne pourrez pas ajuster les paramètres, mais c'est une option pratique pour entrer tout de suite dans l'action.

Rejoindre une partie

Recherchez une partie disponible en fonction de divers critères.

VISUALISATION TÊTE HAUTE MULTIJOUEUR

1- Indicateur de santé

La jauge de santé est divisée en 5 barres. Les 4 premières barres peuvent se régénérer si elles ne sont pas vides. La cinquième barre représente une blessure critique et va saigner jusqu'à ce que mort s'ensuive, à moins que vous ne vous soigniez. Vous pouvez vous soigner quand vous le voulez en dehors d'un véhicule. Votre jauge de santé sera ensuite de nouveau pleine.

2- Indicateur d'armes et Projectiles

Le premier nombre indique la quantité de munitions dans le chargeur de l'arme que vous utilisez et le second nombre la quantité totale de munitions dont vous disposez pour cette arme. Au-dessus des munitions, le type et la quantité de vos projectiles sont affichés.

3- Icône d'interaction contextuelle

Elle vous informe des interactions possibles avec les objets de votre environnement : armes, véhicules, échelles, tas de munitions... Tous les éléments avec lesquels vous pouvez interagir apparaîtront ici.

4- Affichage du score

Le logo de votre faction est toujours visuellement plus grand que celui de vos ennemis

- En Match à mort, l'écran affiche les 4 joueurs au meilleur score.
- En Match à mort par équipe, l'écran des scores illustre le score de votre équipe contre celui des ennemis.
- En Soulèvement, le statut des points de contrôle de la carte est affiché.
- En Capture de diamants, le statut des diamants de chaque équipe est affiché.

5- Indicateur de nom

Les noms de vos coéquipiers apparaissent en vert et sont visibles quelle que soit la distance. Les noms des adversaires apparaissent en rouge et seulement si vous les visez alors qu'ils sont à portée de tir de votre arme actuelle. Si un ennemi est immobile, son nom mettra plus de temps à apparaître même si vous le visez. Si un ennemi se déplace, son nom apparaîtra plus vite.

6- Boîte d'information

La boîte d'information est utilisée pour faciliter la compréhension des événements de la partie et la situation du match. Par exemple, elle vous préviendra si des diamants ont été volés ou si un point de contrôle a été capturé.

MODES DE JEU MULTIJOUEUR

Jusqu'à 16 joueurs peuvent s'affronter individuellement ou en équipe dans quatre types de jeu différents avec de nombreux réglages personnalisables.

- **Match à mort :** Dans cette mêlée générale, vous devez éliminer vos adversaires pour marquer. Le premier mercenaire à atteindre l'objectif de score, ou celui avec le score le plus élevé à la fin de la partie, l'emporte. Soyez sans pitié et surveillez vos arrières !
- **Match à mort par équipe :** Éliminez les membres de l'équipe adverse pour marquer. La première équipe à atteindre l'objectif de score, ou celle avec le score le plus élevé à la fin de la partie, l'emporte. L'entraide est la clé de la victoire : réanimez vos coéquipiers pour enlever un point au score des ennemis.
- **Capture de diamants :** Chaque équipe garde un petit container de diamants dans sa base. Volez les diamants de l'adversaire et ramenez-les à votre base. Vos diamants doivent encore s'y trouver pour que vous puissiez marquer. La première équipe à atteindre l'objectif de score, ou celle qui a marqué le plus de points à la fin de la partie, l'emporte. Les containers de diamants volés laissent échapper une fumée : verte pour votre équipe et rouge pour l'équipe adverse. Si vous éliminez un ennemi et qu'il laisse tomber vos diamants, il vous suffit de toucher le container pour le rapporter automatiquement à votre base. Si un de vos coéquipiers laisse tomber les diamants de l'adversaire, touchez le container pour le ramasser, et la chasse reprend !
- **Soulèvement :** Deux équipes se battent pour prendre possession et contrôler des positions sur la carte. Le Capitaine est le seul membre de l'équipe à pouvoir capturer les points de contrôle en les occupant pendant 20 secondes. C'est seulement quand elle a capturé toutes les positions qu'une équipe peut tuer le Capitaine de l'équipe adverse pour remporter le match.

Classes

Far Cry®2 utilise un système de classes en multijoueur. Chaque classe dispose d'armes et de stratégies de combat particulières, que vous pourrez faire évoluer en gagnant des diamants pour améliorer leur pack d'armement.

Commando

La classe du commando est assez complète avec ses armes d'assaut à moyenne portée et ses grenades. C'est la classe idéale pour les tactiques de feu et mouvement, et pour lancer des assauts sur des positions fortifiées.

Armement : carabine d'assaut G3-KA4, fusil d'assaut AK-47, fusil d'assaut FAL Parachutiste, pistolet de combat Star .45, lance-grenades M-79, cocktails Molotov.

Tireur d'élite

Le tireur d'élite est un spécialiste du tir à distance, équipé d'armes redoutables de précision. Ses armes supérieures lui donnent toute sa dimension à un poste anti-personnel ou anti-matériel.

Armement : fusil à verrou M1903, fusil sniper semi-automatique Dragunov SVD, fusil anti-matériel ASSO, pistolet Makarov, lance-fusées, grenades M-67.

Guérillero

La classe du guérillero est spécialisée dans le combat rapproché et les tactiques d'embuscade. Les armes improvisées et celles à courte portée le rendent polyvalent et mortel.

Armement : fusil de chasse Homeland 37 modifié, fusil de combat semi-automatique SPAS-12, fusil automatique USAS-12, pistolet mitrailleur MAC-10, Engins Explosifs Improvisés, cocktails Molotov.

Rebelle

Le rebelle se sert des armes les plus effrayantes et les plus dangereuses du champ de bataille. Son éventail d'armes explosives ou projetant du feu en fait la classe idéale pour l'intimidation et l'élimination.

Armement : lance-flammes LPO-50, lance-roquettes RPG-7, lance-grenades semi-automatique MGL-140 "pilon", pistolet Makarov, pistolet mitrailleur Uzi, grenades M-67.

Mitrailleur

La classe du mitrailleur est celle d'un spécialiste des armes lourdes, idéal en renfort et en défense. Les mitrailleuses lourdes ne se prêtent pas au déplacement, mais se révèlent redoutables une fois en position face à des adversaires ou des véhicules.

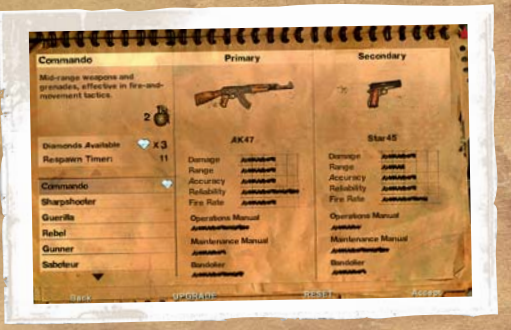
Armement : mitrailleuse polyvalente PKM, lance-roquettes Carl G, mitrailleuse lourde M-249 SAW, pistolet de combat American Eagle, pistolet mitrailleur MAC-10, grenades M-67.

Saboteur

La classe du saboteur est parfaite pour les opérations d'insurrection en toute discrétion. Ses armes silencieuses et autres ressources mortelles en font la classe idéale pour perturber les plans de l'ennemi et éliminer les cibles intéressantes.

Armement : fusil hypodermique avec fléchettes de neurotoxine, pistolet mitrailleur MP-5 à silencieux, fusil d'assaut AR-16 à visée laser, Makarov 6P9 à silencieux, Engins Explosifs Improvisés, cocktails Molotov.

ÉQUIPEMENT MULTIJOUEUR



- **Aperçu / Changer d'armes :** Vous pouvez faire défiler les choix pour incorporer les armes débloquées à votre équipement
- **Améliorer :** Utilisez les diamants gagnés pour améliorer la classe de votre choix. Cliquez sur AMÉLIORER avec la souris pour l'affecter et cliquez sur ACCEPTER pour valider vos modifications.
- **Réinitialiser :** Cliquez sur RÉINITIALISER pour tout remettre à zéro et redistribuer vos diamants. Vous serez pénalisé d'un diamant pour avoir utilisé cette option.

Manuels de terrain

Quand vous vous serez familiarisé avec les armes du jeu, vous pourrez améliorer les caractéristiques de vos armes préférées. Rendez-vous dans les Armureries pour acheter des Manuels de terrains et d'autres améliorations. Vous y accéderez après avoir rempli des Missions de convoi pour le vendeur d'armes.

Modes d'emploi	Précision de l'arme améliorée
Manuel d'entretien	Fiabilité et vitesse de décoinçage de l'arme améliorée
Cartouchière	Capacité en munitions de l'arme augmentée

Bloqué dans le jeu ? De l'aide est disponible.

- Solution du mode solo en vidéo
- Mode d'emploi de l'Éditeur de cartes

RENDEZ-VOUS SUR WWW.FARCRYGAME.COM/HELP

DÉCLARATION DE CONFIDENTIALITÉ

Ce jeu inclut une technologie de Massive Incorporated (O Massive O) permettant la publicité en cours de jeu et l'affichage d'autres objets similaires chargés temporairement sur votre ordinateur personnel ou votre console de jeu et affichés lors du jeu en ligne. Ce faisant, Massive peut récupérer votre adresse de protocole Internet et autres informations anonymes de base et les utilisera afin de transmettre et évaluer la publicité en cours de jeu. Massive ne conserve ni n'utilise ces informations dans le but de diffuser votre identité personnelle. Pour plus de renseignements concernant les activités de Massive en terme de publicité en cours de jeu, et connaître vos droits sur la publicité en cours de jeu et la récupération de données, consultez la politique de Massive concernant la protection de la vie privée sur http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. Les marques déposées et éléments sous copyright contenus dans les publicités en cours de jeu sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Ce produit est partiellement sous © 2007 de Massive Incorporated. Tous droits réservés.

Ce jeu utilise Bink Video. Copyright © 1997-2008 par RAD Game Tools, Inc.

PROCUL CLAMOR II

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 - 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

0.892.70.50.30 (0,34 Euros/min)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' "Utilisateur") garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : **Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.**
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques. Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia. Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière. L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation. Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry®, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli. Far Cry® 2 uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

NVIDIA Remarque importante sur les graphismes pour obtenir la meilleure expérience de jeu

Far Cry® 2 fait appel aux effets graphiques les plus avancés à ce jour pour procurer une formidable expérience de jeu en temps réel. Le jeu a été développé et testé avec des cartes graphiques NVIDIA® des séries GeForce™ 8, 9 et 2. L'expérience de jeu telle qu'elle a été conçue sera pleinement rendue en utilisant ce même matériel.

INTEL Far Cry® 2 est optimisé pour les technologies Intel® Dual Core et Intel® Quad Core.

Profitez pleinement de Far Cry® 2 en plongeant dans la meilleure expérience de jeu visuelle grâce à la technologie multicoeur la plus récente d'Intel®.

Intel, le logo Intel, Intel Core, et Core Inside sont des marques commerciales d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

AMBX Ce jeu est optimisé pour amBX. Pour en savoir plus sur amBX, où acheter des kits et comment vivre une incroyable immersion grâce aux fonctionnalités amBX de ce jeu, rendez-vous sur : www.ambx.com

amBX™ est une marque déposée de © 2008 KoninKlijke Philips Electronics N.V. Tous droits réservés.

FARCRY 2

UBISOFT

Repoussant les limites technologiques jusque dans leurs derniers retranchements, Ubisoft® a optimisé Far Cry® 2 pour exploiter toute la puissance et la rapidité des processeurs Intel® les plus récents.
Grâce au concours d'Intel®, Ubisoft® signe avec Far Cry® 2 la référence absolue du jeu sur PC multicoeurs.

Choisissez votre expérience de jeu :

Good : Processeur Intel® Core™2 Duo

Better : Processeur Intel® Core™2 Quad

Best : Processeur Intel® Core™2 Extreme

« DES SENSATIONS PLUS FORTES »

jouabilité
compatibilité
plaisir de jouer

Play to win with intel Core 2 Extreme inside

* inside : l'intérieur.
* 2008 Intel Corporation. Tous droits réservés.
Intel, le logo Intel et le logo Intel Core sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays.