

The cover art for World in Conflict Complete Edition depicts a chaotic battle scene. On the left, the Statue of Liberty stands amidst a sky filled with American stars. In the center and right, tanks and soldiers are engaged in combat. A large yellow hammer and sickle symbol is superimposed over a fiery, orange-hued sky, suggesting a conflict between the United States and the Soviet Union. Helicopters and other military aircraft are visible in the background.

WORLD IN CONFLICT®

★ COMPLETE EDITION ★

online key code



UBISOFT®

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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

POUR COMMENCER

Installer le jeu	4
Désinstaller le jeu	4
Entrer la Clé-CD	4
En cas de problèmes	4

LE JEU

Commandes de base	4
Acheter des unités	5
Un joueur	5
Les menus	6

MULTIJOUEUR

Les rôles	6
Les modes de jeu	7
Interface	9
Affichage à l'écran	9
Menu Aide tactique	9
La jauge de Domination	10
Menu des renforts	10
Minicarte	11
La palette d'ordres	11
Menu Demandes	12
Méga-carte	12

LES UNITÉS

Blindés	13
Air	14
Infanterie	15
Soutien	16

AIDES TACTIQUES

Non mortelles	18
Sélectives	18
Aides tactiques de zone	19

GARANTIE

UBISOFT À VOTRE SERVICE	22
-------------------------	----

Pour commencer

Installer le jeu

Insérez le DVD dans votre ordinateur et suivez les instructions à l'écran. Si l'installation ne démarre pas automatiquement, parcourez le contenu du DVD et double-cliquez sur le fichier Autorun.exe.

Désinstaller le jeu

Suivez les instructions suivantes :

1. Insérez le DVD dans le lecteur de DVD-ROM de votre ordinateur. Le menu de démarrage automatique devrait apparaître.
2. Cliquez sur le bouton Désinstaller. Tous les éléments du jeu seront désinstallés automatiquement.

Entrer la Clé-CD

Vous devrez entrer la Clé-CD pendant l'installation. Vous la trouverez à l'arrière du manuel ou de la jaquette du DVD. Cette clé est unique et doit être conservée. Ne la donnez à personne et ne laissez personne l'utiliser. Conservez-la en un lieu sûr et connu afin de pouvoir la réutiliser si nécessaire.

En cas de problèmes

Reportez-vous au fichier Lisez-moi (readme.txt) que vous trouverez sur le disque pour les informations de dernière minute concernant les problèmes et le support technique.

Le jeu

Commandes de base

WORLD IN CONFLICT® : COMPLETE EDITION est un jeu de stratégie tactique dans lequel vous prenez les commandes d'un certain nombre d'unités sur un champ de bataille, en utilisant la souris et le clavier. En utilisant les commandes par défaut, vous pouvez déplacer la caméra à l'aide des touches Z, Q, S et D de votre clavier : Appuyez sur Z pour la déplacer vers l'avant, sur S pour la déplacer vers l'arrière et sur Q et D pour la déplacer sur les côtés. Vous pouvez également utiliser la souris pour déplacer la caméra : Maintenez la molette de la souris enfoncée et déplacez-la, ou amenez le curseur vers les bords de l'écran pour faire défiler la vue.

La souris est votre principal outil de contrôle sur vos unités. Vous pouvez sélectionner des unités en cliquant dessus, ou encore en traçant un rectangle de sélection autour d'elles, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en déplaçant la souris. Une fois les unités sélectionnées, vous pouvez leur donner des ordres de mouvement ou d'attaque en cliquant-droit sur un point du terrain ou sur des unités ennemies.

Acheter des unités



La partie supérieure du menu des renforts affiche les unités que vous pouvez acheter. Toutes les unités coûtent des points, et vous avez toujours un certain nombre de points à dépenser. Vous constaterez qu'il s'agit plus d'un investissement que d'une dépense d'argent : Si l'achat d'une unité vous coûte 1200 points et que vous venez à perdre cette unité, vous récupérez vos points au fil du temps.

La partie inférieure du menu présente vos unités sélectionnées, celles que vous allez déployer sur le champ de bataille. Après avoir sélectionné les unités souhaitées, vous les déployez dans une zone choisie. Cette zone peut être placée à tout moment dans un périmètre défini de la carte, qui peut changer en cours de partie.

Un joueur



Le mode Un joueur vous plonge dans les faits qui se seraient déroulés si l'armée soviétique avait envahi les États-Unis à l'automne 1989.

Les menus

Pour participer à la campagne, vous allez d'abord devoir créer un profil afin de sauvegarder votre progression dans le jeu, vos parties et vos médailles. Vous pouvez créer autant de profils que vous le souhaitez. Les campagnes se déroulent de manière linéaire et les unes après les autres, vous pourrez néanmoins les rejouer indépendamment les unes des autres une fois réussies. Pour poursuivre votre campagne, vous pouvez soit cliquer sur Continuer campagne ou sélectionner une de vos parties depuis le menu Parties sauvegardées. Au fil de votre progression dans la campagne, vous gagnerez des récompenses ainsi que des scènes cinématiques du jeu, que vous pourrez visionner depuis leurs menus respectifs.

En dehors de la campagne principale, vous pouvez également suivre un didacticiel, destiné à vous faire comprendre les principes de base du jeu ; une bonne façon de débiter votre carrière militaire et de vous familiariser avec les commandes. Vous avez également la possibilité de jouer à des missions personnalisées, entièrement réalisées grâce à l'éditeur de World in Conflict.

Multijoueur

Le mode multijoueur de WORLD IN CONFLICT® vous permet de jouer jusqu'à 16, en réseau local ou par le biais de Massgate™, le portail en ligne officiel de WORLD IN CONFLICT® : COMPLETE ÉDITION.



Les rôles

Toutes les unités disponibles dans le jeu sont réparties au sein de quatre rôles différents. Vous ne pouvez jouer qu'un seul rôle à la fois et vous devrez compter sur vos coéquipiers pour vous couvrir quand vous en aurez besoin. Si certaines unités sont disponibles dans plusieurs rôles, les commandants de chaque rôle ont des responsabilités spécifiques envers leurs coéquipiers.

Blindés

Ce rôle conviendra aux joueurs préférant la simplicité. Fiers gardiens de leurs positions, les chars confèrent à vos unités une présence et une puissance incomparable sur le terrain. En outre, les véhicules de transport les assistent efficacement dans les avancées rapides tout en leur offrant une protection modérée contre les hélicoptères ennemis.

Air

Ce rôle est idéal pour le commandant privilégiant les déplacements rapides combinés à une puissance d'attaque fulgurante. Véhicules de transport et hélicoptères de reconnaissance confèrent également à une équipe un champ de vision plus large ainsi qu'une plus grande mobilité sur le champ de bataille. Cependant, bien que le rôle Air représente une redoutable force d'attaque, il pêche par son incapacité à capturer des points de contrôle.

Infanterie

Ce rôle requiert du commandant la plus grande vigilance. Il s'agit du type d'unités le plus vulnérable aux tirs ennemis : Elles dépendent de leurs seules capacités au déplacement furtif pour survivre face aux véhicules ennemis. Leur capacité à se dissimuler fait du cœur d'une forêt ou d'un complexe urbain le terrain de prédilection de l'infanterie. Paré d'armes à feu efficaces, ce rôle représente une grande menace pour tous les autres quand il est maîtrisé.

Soutien

Ce rôle est l'un de ceux qui propose le plus de diversité. Hormis l'efficacité inégalée de son artillerie mobile et de ses batteries de DCA, la présence dans ses rangs de chars de réparation offre la possibilité de réparer les véhicules alliés. Difficile à maîtriser, il est essentiel à la force d'une armée.

Les modes de jeu



Domination

Dans le mode Domination, deux équipes se disputent le nombre de points de contrôle disséminés sur la carte. L'équipe qui capture le plus grand nombre de ces points fait basculer l'avantage en sa faveur. Vous gagnez si vous avez l'avantage au moment où le temps est écoulé, ou si vous le conservez sur toute la durée de la partie. Si vous capturez la totalité des points de contrôle de la carte, la domination sera alors totale et la jauge la représentant progressera deux fois plus vite.

Assaut



Le mode Assaut se joue en deux manches. L'une des deux équipes adopte un jeu défensif et l'autre un jeu offensif. L'équipe attaquant doit capturer un certain nombre de points de contrôle dans un ordre prédéfini. Lorsque le premier point de contrôle est capturé, le deuxième apparaît. Une fois le temps écoulé, ou lorsque l'équipe a capturé la totalité des points de contrôle, les rôles s'inversent et c'est au tour de l'autre équipe d'attaquer. Pour gagner, la deuxième équipe doit capturer plus de points de contrôle que la première, ou les capturer tous plus vite.

Lutte sans merci



En mode Lutte sans merci, un long point de contrôle dessine une ligne de front. Les deux équipes se battent pour contrôler simultanément la totalité des points de périmètre afin de faire avancer ce front. La partie est gagnée pour l'équipe qui arrive à pousser la ligne de front le plus loin possible dans le camp de l'adversaire, ou pour celle qui couvre la majorité de la carte lorsque le temps est écoulé.

Mode Peu de joueurs

Les différents modes de jeu peuvent se jouer en mode Peu de joueurs. Il s'agit d'un mode spécialement conçu pour le jeu en un-contre-un ou deux-contre-deux. En mode Peu de joueurs, le système de rôles n'existe pas et les points de renforts sont bien plus nombreux, afin d'assurer aux joueurs une puissance de feu suffisante pour battre leur adversaire. Ce mode de jeu requiert de grandes aptitudes et convient parfaitement aux commandants désireux d'être en contrôle total de la bataille.

Interface



Affichage à l'écran

L'écran de jeu se compose de 5 zones principales : (1) le menu Aide tactique, (2) la jauge de domination, (3) le menu des renforts, (4) la minicarte et (5) la palette d'ordres.

Menu Aide tactique



- 1) Afficher/masquer le menu Aide tactique :** Appuyez sur ce bouton pour ouvrir ou fermer le menu Aide tactique.
- 2) Points d'aide tactique :** Ces points sont utilisés pour obtenir de l'aide tactique.
- 3) Armes d'aide tactique :** Affiche les armes disponibles. Celles que vous pouvez acheter apparaissent en surbrillance.
- 4) Attaques multiples :** Il vous en coûtera plus de points d'aide tactique, mais vous avez la possibilité d'utiliser jusqu'à trois attaques d'un certain type d'arme d'aide tactique en même temps.
- 5) Onglets des aides tactiques :** Cliquez sur ces onglets pour visualiser les différents types d'armes d'aide tactique.

La jauge de Domination



- 1) La jauge de Domination** : Cette jauge indique le camp dominant sur la carte. Le drapeau de votre équipe se trouve sur la gauche et celui de l'équipe adverse à droite.
- 2) Marqueurs de périmètre** : Ces marqueurs indiquent le nombre de points de périmètre gagnés par votre équipe et la vitesse de progression de la jauge de domination.
- 3) Temps restant** : Indique le temps de jeu restant pour la carte en cours.

Menu des renforts



- 1) Points de renforts** : Ces points vous servent à acheter des unités. Les points utilisables dès à présent apparaissent à gauche et les points en passe de l'être, à droite. Les points sont rendus utilisables au fil du temps.
- 2) Afficher/masquer le menu des renforts** : Appuyez sur ce bouton pour ouvrir ou fermer le menu des renforts.
- 3) Compte à rebours largage** : Cette barre indique le temps restant avant l'arrivée ou le retour à la base de votre appareil de largage.
- 4) Changer d'équipe** : Cliquez dans cette zone pour changer d'équipe.
- 5) Changer rôle** : Cliquez dans cette zone pour changer de rôle.
- 6) Onglets des rôles** : Cliquez dans cette zone pour visualiser les autres unités de rôle disponibles à l'achat.
- 7) Panneau des unités** : Il s'agit des unités disponibles à l'achat. Leur valeur, en nombre de points de renforts, est indiquée sous chacune d'entre elles.
- 8) Panneau de déploiement** : Indique les unités à déployer en utilisant le bouton « Déployer les unités ».
- 9) Modifier la zone de déploiement** : Cliquez dans cette zone pour déplacer votre zone de déploiement.
- 10) Déployer les unités** : Cliquez sur ce bouton pour déployer les unités sélectionnées.

Minicarte



- 1) Changer Groupe d'unités** : Permet de déplacer la caméra d'un groupe d'unités à un autre sur le terrain.
- 2) Basculement Formation** : Permet de basculer entre les différentes formations.
- 3) Zone de déploiement** : Ce bouton déplace la caméra jusqu'à votre zone de déploiement.
- 4) Activer/désactiver Méga-carte** : Permet l'affichage du terrain de jeu dans sa globalité.
- 5) Disperser les unités sélectionnées** : Ce bouton permet de disperser les unités sélectionnées. Vos points de renforts vous seront rendus.
- 6) Minicarte** : Vue d'ensemble simplifiée représentant les différentes présences sur le terrain sous forme d'icônes.

La palette d'ordres



- 1) Ravitailler unité** : Permet de renforcer le groupe d'infanterie sélectionné.
- 2) Capacités spéciales suivantes/précédentes** : Permet de naviguer parmi les capacités spéciales des unités sélectionnées.
- 3) Capacité offensive** : Cliquez dans cette zone pour utiliser la capacité offensive des unités sélectionnées.
- 4) Capacité défensive** : Cliquez dans cette zone pour utiliser la capacité défensive des unités sélectionnées.
- 5) Arrêter** : Cliquez dans cette zone pour arrêter les unités sélectionnées.
- 6) Barrage d'artillerie** : Cliquez ici pour que vos unités attaquent les coordonnées sélectionnées.
- 7) Cessez-le-feu** : Cliquez ici pour ordonner à vos unités d'arrêter les tirs.
- 8) Avancer** : Donne l'ordre d'avancer aux unités sélectionnées.
- 9) Reculer** : Annule l'ordre de déplacement et ordonne le retour au point de départ.
- 10) Tout décharger** : Permet de retirer toute l'infanterie présente dans les véhicules et bâtiments sélectionnés.
- 11) Réparer** : Donne l'ordre de réparer l'une de vos unités ou une unité alliée.
- 12) Points de passage** : Donne un ordre de mouvement en suivant un certain nombre de points de passage.
- 13) Suivre** : Ordonne à une ou plusieurs unités de suivre une autre unité.
- 14) Entrer dans le transport le plus proche** : Ordonne au groupe de combat sélectionné d'utiliser le véhicule le plus proche.
- 15) Entrer dans le bâtiment le plus proche** : Ordonne au groupe de combat sélectionné de pénétrer dans le bâtiment le plus proche.

Menu Demandes



Ce menu dresse une liste de messages radio qu'il est possible d'adresser aux joueurs de votre équipe. En général, lors d'une requête, vous devrez sélectionner un emplacement, par exemple l'endroit où placer l'artillerie. Les autres joueurs verront une icône apparaître à l'endroit sélectionné.

Méga-carte



Cette carte offre une vue d'ensemble détaillée du terrain, des icônes représentant unités et autres éléments. Le terrain est quadrillé tel un échiquier. Les joueurs peuvent toujours donner des ordres depuis cet écran ainsi que paramétrer des filtres pour les informations à y afficher. Sans avoir accès à toutes les commandes disponibles avec la caméra normale, cette carte offre néanmoins des avantages d'un point de vue stratégique.

Les unités

Blindés



Char lourd

USA M1A1 Abrams | URSS T-80 U | OTAN Leopard 2A4

Capacité offensive : obus HEAT (High Explosive Anti-Tank). Tirs d'obus antichars, efficaces contre les blindages légers.

Capacité défensive : écran de fumée

Tire des fumigènes qui masquent les véhicules.



Char moyen

USA M60A3 | URSS T-62 | OTAN Chieftain Mk 5

Capacités offensives : obus au phosphore (USA et OTAN), obus à fragmentation (URSS). Les obus au phosphore sont des armes incendiaires, alors que les obus à fragmentation explosent simplement. Ils sont tous deux très efficaces contre l'infanterie.

Capacité défensive : écran de fumée

Tire des fumigènes qui masquent les véhicules.



Char léger

USA M551A1 Sheridan | URSS PT-76 | OTAN FV101 Scorpion

Capacités offensives : missile Shillelagh (USA), AT-4 Spigot (URSS), obus HESH (OTAN). Permet aux chars légers d'infliger des dégâts importants aux blindés lourds.

Capacité défensive : écran de fumée

Tire des fumigènes qui masquent les véhicules.



Transport blindé

USA M2A2 Bradley | URSS BMP-2 | OTAN FV510 Warrior

Capacités offensives : missile TOW (USA), AT-5 Spandrel (URSS) ou munitions perforantes (OTAN). Les TOW et les AT-5 sont des missiles filoguidés, et les munitions perforantes sont des munitions alternatives pour le canon principal.

Capacité défensive : écran de fumée.

Tire des fumigènes qui masquent les véhicules.



USA AAVP7A1 | URSS BTR-80 | OTAN Luchs
Capacités offensives : lance-grenades MK-19 (USA) ou munitions HEI (URSS et OTAN)

Le MK-19 vise une zone, alors que les munitions HEI ajoutent des dégâts de zone et un effet incendiaire aux attaques normales. Ils sont efficaces contre l'infanterie et les véhicules légers.

Capacité défensive : écran de fumée
Tire des fumigènes qui masquent les véhicules.

Air



Hélicoptère d'attaque lourd

USA AH-64A Apache | URSS Mi-24V HIND | OTAN A129 Mangusta

Capacités offensives : missile Hellfire (USA), AT-6 Spiral (URSS) ou HOT (OTAN)

Tire un missile antichar capable d'endommager n'importe quel blindé. Il est idéalement utilisé pour mettre hors d'état de nuire les véhicules ennemis en restant hors de portée de leurs tirs.

Capacité défensive : leurres
Tire une salve de fusées, destinées à leurrer les missiles IR ennemis en approche.



Hélicoptère d'attaque moyen

USA AH-1W Super Cobra | URSS Mi-28 Havoc | OTAN SA-341 Gazelle

Capacités offensives : missiles Sidewinder (USA), Vympel R-73 (URSS) ou Mistral (OTAN)

Tire un missile AA, qui a toutes les chances d'abattre n'importe quel appareil ennemi. Peut être contré par des leurres.

Capacité défensive : leurres
Tire une salve de fusées, destinées à leurrer les missiles IR ennemis en approche.



Hélicoptère de reconnaissance

USA OH-6A Cayuse | URSS Ka-25 Hormone | OTAN BO-105 PAH-1

Capacité offensive : radar infrarouge
Détection des unités ennemies cachées derrière les fumigènes, dans les forêts et les bâtiments.

Capacité défensive : leurres
Tire une salve de fusées, destinées à leurrer les missiles IR ennemis en approche.



Hélicoptère de transport

USA UH-60 Black Hawk | URSS Mi-8 HIP | OTAN SA-330 Super Puma

Capacité offensive : aucune
Capacité défensive : leurres
Tire une salve de fusées, destinées à leurrer les missiles IR ennemis en approche.

Infanterie



Groupe de combat

Capacité offensive : lance-grenades. Les fusiliers équipés de lance-grenades tirent une salve de grenades explosives. Cette capacité est terriblement efficace contre l'infanterie, mais moins contre les unités blindées.

Capacité défensive : sprint
L'unité d'infanterie se déplace deux fois plus vite, mais elle ne peut pas engager l'ennemi pendant la durée de la capacité.



Infanterie antichar

Capacité offensive : aucune
Capacité défensive : sprint
L'unité d'infanterie se déplace deux fois plus vite, mais elle ne peut pas engager l'ennemi pendant la durée de la capacité.



Sniper

Capacité offensive : aucune
Capacité défensive : sprint
L'unité d'infanterie se déplace deux fois plus vite, mais elle ne peut pas engager l'ennemi pendant la durée de la capacité.



Sapeur du génie

Capacité offensive : charge de démolition

Place une quantité importante d'explosifs à l'endroit sélectionné. La charge peut être déclenchée à distance par le sapeur et suffit pour détruire la plupart des bâtiments.

Capacité défensive : sprint

L'unité d'infanterie se déplace deux fois plus vite, mais elle ne peut pas engager l'ennemi pendant la durée de la capacité.



Transport de troupes

USA HMMWV | URSS UAZ-469 | OTAN D-90

Capacité offensive : munitions perforantes

Charge les mitrailleuses avec des munitions perforantes et augmente les dégâts de l'unité.

Légèrement plus efficace contre les véhicules blindés.

Capacité défensive : aucune



Camion de transport

USA M939 | URSS Ural 4320 | OTAN TRM 4000

Capacité offensive : aucune

Capacité défensive : aucune

Soutien



DCA lourde

USA M730A2 | URSS SA-13 Gopher | OTAN

Roland

Capacité offensive : aucune

Capacité défensive : écran de fumée

Tire des fumigènes qui masquent les véhicules.



DCA moyenne

USA M163 VADS | URSS ZSU-23-4 Shilka | OTAN

Gepard

Capacité offensive : appui sol

Donne l'ordre à l'unité d'attaquer les cibles au sol. Moins efficace contre les blindages lourds.

Capacité défensive : aucune



Artillerie lourde

USA M270 MLRS | URSS 2S7 Pion | OTAN LARS 110 SF 2

Capacité offensive : fumigènes

Tire une roquette fumigène à l'endroit indiqué.

Crée un nuage de fumée épais qui bloque les lignes de mire des unités ennemies et alliées.

Capacité défensive : aucune



Artillerie moyenne

USA M125 | URSS 2S1 Gvozdika | OTAN FV 432

Capacités offensives : obus au phosphore (USA et OTAN) ou munitions incendiaires (URSS)

Les obus au phosphore sont très efficaces contre les forêts et l'infanterie. Ils créent un nuage mortel qui stagne pendant un court moment. Les munitions incendiaires sont très efficaces, meurtrières contre l'infanterie.

Capacité défensive : aucune



Char de réparation

USA M88 A1 ARV | URSS VT-55 | OTAN Chieftain AAVR

Capacité offensive : réparations d'urgence

Ordonne à l'équipe de réparation de réparer d'urgence un véhicule allié pour compenser immédiatement des dégâts lourds. Bien utilisés, ces véhicules peuvent sauver des unités au bord de la destruction.

Capacité défensive : réparations

Permet à l'équipage de faire des réparations sur son véhicule. Les réparations prennent du temps et sont interrompues en cas d'attaque ou de nouvel ordre.

Aides tactiques

Les aides tactiques sont des armes spécialisées qui peuvent être commandées par tous les joueurs. Vous pouvez les acheter grâce aux points d'aide tactique gagnés en éliminant des ennemis, en capturant des points de contrôle, en réparant des véhicules ou en bâtissant des fortifications. Les joueurs peuvent demander à leur QG des aides spécifiques et les placer sur la carte comme ils le souhaitent. En raison de la distance qui vous sépare du QG, toutefois, il y a toujours un léger délai entre la commande et la réception de l'aide. Vous devrez prendre en compte ce facteur pour synchroniser l'impact de votre attaque avec la position de l'ennemi en déplacement.

Non mortelles

Ces aides tactiques ne sont pas destinées à infliger des dégâts, elles offrent d'autres avantages au joueur.



Reconnaissance aérienne : La reconnaissance aérienne de la zone ciblée dévoile les unités ennemies dans le secteur et démasque les unités d'infanterie camouflées.



Transport de troupes (largage d'unité) : Transporte les troupes jusqu'à la zone cible.



Infanterie aéroportée (largage d'unité) : Une section de parachutistes est déposée sur la zone cible. Le chef de section a la possibilité d'ordonner des frappes d'artillerie sur les cibles à portée.



Char léger (largage d'unité) : Dépose un char léger sur la zone cible.



Réparer pont : Un pont de fortune est déployé sur un pont détruit, permettant aux véhicules de traverser.

Sélectives

Ces aides tactiques peuvent être très puissantes si elles sont bien utilisées, mais elles ne peuvent cibler ou endommager sérieusement que certains types d'unités.



Frappes de napalm : Un avion largue des bombes au napalm sur un couloir cible. Le napalm continue de flamber pendant un certain temps, infligeant des dégâts aux unités qui le traversent. Particulièrement efficaces contre l'infanterie, les véhicules peu blindés et pour nettoyer les forêts.



Frappes chimiques : Des avions larguent des bombes de gaz chimiques sur une zone cible large. Ces gaz sont mortels à l'infanterie et perdurent relativement longtemps, ce qui rend la zone impossible à traverser un certain temps.



Frappes aériennes antichar : Un avion fait un passage en rase-mottes et mitraille tout sur son passage avec son canon Gatling de 30mm. Toute unité terrestre alliée ou ennemie se trouvant dans le couloir visé sera touchée.



Bombes guidées laser : Des bombes très puissantes et ultra-précises sont larguées sur la zone cible. Principalement destinées à détruire les bâtiments fortifiés, elles sont moins efficaces contre les autres cibles.



Suprématie aérienne : Un chasseur traverse la zone cible, engageant et détruisant tout hélicoptère ennemi à portée de ses missiles air-air. La zone d'impact est relativement importante, ce qui donne au joueur une bonne chance de se débarrasser des hélicoptères rapides.



Appui-sol massif : Plusieurs vagues d'appareils entrent dans la zone cible, utilisant des missiles guidés pour attaquer les véhicules terrestres et les hélicoptères ennemis à portée, en prenant soin d'éviter les unités alliées. Les vagues se succèdent suffisamment longtemps pour que cette aide tactique empêche l'ennemi de traverser le secteur, tout en permettant aux unités alliées d'y opérer librement.

Aides tactiques de zone

Les aides tactiques de ce type infligent des dégâts à toutes les unités quelles qu'elles soient.



Barrage d'artillerie légère : Des unités d'artillerie hors-carte bombardent une zone cible de taille moyenne. Les tirs de mortiers sont très efficaces contre l'infanterie et les véhicules peu blindés, mais rien ne garantit une frappe précise. Le bombardement dure suffisamment longtemps pour limiter les capacités de mouvement dans la zone cible, tant pour les unités ennemies que pour les unités alliées.



Barrage d'artillerie lourde : De calibre plus lourd que le barrage d'artillerie légère, sa zone d'impact est plus large. Les frappes précises ne sont ici non plus pas garanties, mais toutes les unités se trouvant dans la zone cible subiront des pertes significatives si elles restent dans le secteur une fois que le tir de barrage a commencé.



Barrage sur coordonnées : Des unités d'artillerie hors-carte procèdent à des frappes chirurgicales et dévastatrices dans une zone d'impacts réduite. Cette opération se révèle être d'un coût néanmoins onéreux.



Frappe aérienne : Des avions approchent et larguent sur la zone cible des bombes à fragmentation. Toutes les unités terrestres présentes dans la zone seront lourdement endommagées.



Tapis de bombes : Un unique bombardier lourd survole la zone cible et largue quelques dizaines de bombes massives, ne laissant derrière lui qu'un sillage de destruction long de plusieurs centaines de mètres.



Bombe Daisy Cutter (USA et OTAN uniquement) : Un avion-cargo survole la zone et largue une énorme bombe conventionnelle de 7,7 tonnes, produisant une explosion considérable et un gigantesque nuage de fumée. Très efficace pour nettoyer les forêts et détruire l'infanterie ou les véhicules peu blindés, son onde de choc puissante est beaucoup moins performante contre les bâtiments et les blindés lourds.



Bombe à combustible (URSS uniquement) : Un SU-25 survole la zone et largue une bombe thermodar qui provoque l'apparition d'un nuage de vapeur de combustible très explosif qui s'enflamme soudainement, provoquant une puissante explosion et un gigantesque nuage de fumée. Très efficace pour nettoyer les forêts et détruire l'infanterie ou les véhicules peu blindés, son onde de choc puissante est beaucoup moins performante contre les bâtiments et les blindés lourds.



Bombe nucléaire tactique : Dans les situations désespérées, et lorsque rien ne semble réussir à arrêter l'ennemi, il vous reste la possibilité d'utiliser une bombe nucléaire tactique. Apportée sur place par un missile de croisière tiré par un bombardier, cette aide tactique transforme une bonne partie de la carte en désert radioactif. Un champignon nucléaire suit l'explosion et le nuage radioactif persistant endommagera gravement toute unité s'approchant du point d'impact.



COMMANDES

Caméra avance :	W	Changer de faction :	Orig	Créer groupe de contrôle 1 :	Ctrl + 1
Caméra recule :	S	Changer de rôle :	Fin	Créer groupe de contrôle 2 :	Ctrl + 2
Caméra à gauche :	A	Voter OUI :	Pg. Préc	Créer groupe de contrôle 3 :	Ctrl + 3
Caméra à droite :	D	Voter NON :	Pg. Suiv	Créer groupe de contrôle 4 :	Ctrl + 4
Vue souris :	Bouton du milieu de la souris	Disperser les unités :	Suppr	Créer groupe de contrôle 5 :	Ctrl + 5
Caméra plus haut :	Molette vers le haut	Ravitailer unité :	Inser	Créer groupe de contrôle 6 :	Ctrl + 6
Caméra plus bas :	Molette vers le bas	Prendre une capture d'écran :	Imp écr	Créer groupe de contrôle 7 :	Ctrl + 7
		Pause :	Pause/Attn	Créer groupe de contrôle 8 :	Ctrl + 8
Capacité offensive spéciale :	E	Annuler dernière sélection :	Ctrl-Z	Créer groupe de contrôle 9 :	Ctrl + 9
Capacité défensive spéciale :	F	Message à tous :	Entrée	Créer groupe de contrôle 10 :	Ctrl + 0
Barrage d'artillerie :	R	Message à l'équipe :	Retour arrière	Raccourci 1 :	Pav. num 1
Cessez-le-feu :	G	Définir zone de déploiement :	L	Raccourci 2 :	Pav. num 2
Arrêter :	Z	Aller à la zone de déploiement :	Escape	Raccourci 3 :	Pav. num 3
Changer de formation :	T	Activer la Méga-carte :	M	Raccourci 4 :	Pav. num 4
Util. véhicule le plus proche :	Y	Feuille de score :	Tab	Raccourci 5 :	Pav. num 5
Entrer dans un bâtiment proche :	H	Retour/Annuler/Menu :	Ech	Raccourci 6 :	Pav. num 6
Décharger infanterie :	U	Déployer les unités :	Entr pav. num	Raccourci 7 :	Pav. num 7
Mode point de passage :	MAJ	Menu Demande :	Q	Raccourci 8 :	Pav. num 8
Suivre :	I	Touche VOIP :	C	Raccourci 9 :	Pav. num 9
Réparer :	J	Menu des objectifs :	O	Raccourci 0 :	Pav. num 0
Avancer :	N	Afficher toutes les icônes d'unité :	Alt		
Reculer :	MAJ + N	Console :	2	Onklet de menu :	Onklet de menu
Changer d'unité :	X				
Capacité spéciale suivante :	MAJ + R	Menu Aide tactique :	V		
Capacité spéciale précédente :	MAJ + E	Menu des renforts :	B		



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.

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 04.88.71.1000 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

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 ?

Un seul numéro :

0.892.70.50.30 (0,34€ mn)

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.

BINK



VIDEO

Uses Bink Video. Copyright (C)
1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.



Licensee Developed Game title uses Havok™. ©Copyright 1999-2009 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.



NVIDIA, the NVIDIA Eye Logo, and The Way It's Meant to Be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.



Rejoins Ubi.com

**EXCLUS, ASTUCES ET
SUPPORT GRATUITS**

**ACCÈS EN AVANT PREMIÈRE
AUX DÉMOS ET BÉTAS**

**MISES À JOUR UBISOFT
EXCLUSIVES**



<http://www.ubi.com>

*Ne pas vous inscrire
serait une erreur !*



UBISOFT

