

AWARD
WINNING

COMPLETE BATTLEFIELD COLLECTION



INCLUDES BATTLEFIELD 2™, BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES™,
BATTLEFIELD 2: EURO FORCE™ AND BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY™



REGISTRATION VIA INTERNET REQUIRED FOR
EURO FORCE & ARMORED FURY CONTENT**



AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISEURS A RETROPROJECTION

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

REGLES A RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- ✧ S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- ✧ Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- ✧ Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- ✧ Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- ✧ Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

CONFIGURATION DE VOTRE PC

Votre PC doit absolument être conforme à la configuration minimum indiquée sur le boîtier du jeu. En cas de mauvaise performance, vérifiez que votre système est compatible avec cette configuration minimum et que vos pilotes pour carte vidéo/son sont à jour (reportez-vous à la rubrique *Dépannage*, p. 31).

Remarque : les composants de carte vidéo de certains ordinateurs portables peuvent fonctionner avec ce jeu, mais Electronic Arts ne fournit pas d'assistance dans ce cas.

INSTALLATION/DESINSTALLATION DU JEU

Le disque de *Battlefield 2™ : L'Intégrale* contient le jeu *Battlefield 2™*, ainsi que le disque additionnel *Battlefield 2 : Forces spéciales™* et les kits d'extension *Battlefield 2 : Euro Force™* et *Battlefield 2 : Forces blindées™*. Le logiciel d'installation qui figure sur le disque de *Battlefield 2 : L'Intégrale* installera successivement tous ces jeux.

Pour installer *Battlefield 2 : L'Intégrale*, insérez le disque dans le lecteur de disque et attendez que le menu apparaisse. Après avoir choisi la langue d'installation, cliquez sur **SUIVANT** et conformez-vous aux consignes qui apparaissent à l'écran.

IMPORTANT : NUMEROS DE SERIE ET CODE D'ENREGISTREMENT

Vous trouverez au dos du présent manuel trois numéros qu'il vous faut saisir pour installer correctement *Battlefield 2 : L'Intégrale*. Il vous sera demandé de taper les deux premiers à différents points de l'installation et le troisième lors de l'enregistrement des kits d'extension :

- ❖ Lorsque vous êtes invité à saisir le numéro de série de *Battlefield 2*, tapez le premier numéro, appelé « numéro de série de Battlefield 2 ».
- ❖ Lorsque vous êtes invité à saisir le numéro de série de *Battlefield 2 : Forces spéciales*, tapez le deuxième numéro, dénommé « numéro de série de Battlefield 2 : Forces spéciales ».

Remarque : pour pouvoir enregistrer les kits d'extension *Battlefield 2 : Euro Force* et *Battlefield 2 : Forces blindées*, vous devez créer un compte *Battlefield 2 : L'Intégrale* dans le jeu. Reportez-vous à la rubrique *Création d'un compte*, p. 8, pour en savoir plus.

Remarque : si le menu d'installation n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône **Poste de travail**, puis sur le lecteur de disque dans lequel le disque du jeu est inséré. Faites un double clic sur le fichier « setup.exe » pour installer le jeu.

Si vous avez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation. Pour désinstaller le jeu, cliquez sur le bouton « **Démarrer** », sélectionnez « **Programmes** » (ou « **Tous les programmes** » pour les utilisateurs de Windows XP Edition familiale), trouvez le dossier racine du jeu (généralement **EA GAMES** ou **Electronic Arts**), puis choisissez l'endroit où le jeu est répertorié. Cliquez sur « **Désinstaller Battlefield 2** » pour effacer le jeu.

- ❖ Pendant l'installation, vous serez invité à installer le logiciel GameSpy Arcade. Il s'agit d'une installation facultative. Elle n'est donc pas obligatoire pour jouer à *Battlefield 2 : L'Intégrale*. GameSpy Arcade est un utilitaire qui vous permet de rechercher des parties et des adversaires en ligne. Il propose, en outre, discussions, forums, et même des démos à télécharger gratuitement.

ENREGISTREMENT REQUIS POUR ACCEDER AUX SERVICES EN LIGNE. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS INSCRIRE EN LIGNE. CES SERVICES SONT FOURNIS PAR GAMESPY. POUR EN SAVOIR PLUS,

RENDEZ-VOUS SUR <http://gamespyarcade.com/legal.shtml> (SITE EN ANGLAIS)
et SUR battlefield.ea.com/battlefield/bf/Default.aspx?lang=fr.

EA SE RESERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LES SERVICES EN LIGNE APRES UN
PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR LE SITE www.electronicarts.fr.

- ❖ *Battlefield 2 : L'Intégrale* intègre la communication VoIP (voix sur IP) via un micro-casque (non inclus). Il est conseillé de connecter le micro-casque avant l'installation. L'installation de *Battlefield 2 : L'Intégrale* inclut un utilitaire permettant d'optimiser ce type de matériel.

DEMARRAGE DU JEU

1. Fermez tous les programmes ouverts, y compris ceux qui fonctionnent en arrière-plan et les antivirus (reportez-vous à la rubrique *Dépannage*, p. 31).
2. Insérez le disque dans votre lecteur. Le menu d'exécution automatique apparaît. Cliquez sur « **Jouer** » pour lancer le jeu.

Remarque : si le jeu ne démarre pas automatiquement lorsque vous insérez le disque dans votre lecteur de disque, cliquez sur le bouton « **Démarrer** », sélectionnez « **Programmes** » (ou « **Tous les programmes** » pour les utilisateurs de Windows XP Edition familiale), trouvez le dossier racine du jeu (généralement **EA GAMES** ou **Electronic Arts**) et cliquez sur le nom du jeu. L'écran d'introduction apparaît et le jeu commence.

SOMMAIRE

CONFIGURATION DE VOTRE PC	1
INSTALLATION/DESINSTALLATION DU JEU	2
DEMARRAGE DU JEU	3
TOUTES LES COMMANDES	4
PREPARATION D'UNE PARTIE	7
L'AVENTURE COMMENCE	9
MODE COMMANDANT	15
CONFIGURATION DU MODE EN LIGNE	17
JOUEUR SOLO	18
TRUCS ET ASTUCES	19
BATTLEFIELD 2 : FORCES SPECIALES™	20
BATTLEFIELD 2 : EURO FORCE™	23
BATTLEFIELD 2 : FORCES BLINDEES™	27
DEPANNAGE	31
GARANTIE	33
SERVICE CONSOMMATEURS	34

TOUTES LES COMMANDES

Affrontez vos ennemis sur les théâtres d'opérations les plus dangereux du globe. Pour survivre, vous devrez faire parler la puissance dévastatrice de votre arsenal dernier cri. Un arsenal qui comprend, entre autres, des missiles à guidage de plusieurs types, la surveillance par satellite, etc. Toutefois, avant de vous lancer dans la bataille, familiarisez-vous avec les commandes suivantes.

Remarque : certaines commandes peuvent ne pas fonctionner selon les kits d'extension que vous avez installés.

GENERALITES ET COMMUNICATION

ACTION	TOUCHE
Monter dans/Sortir (ou sauter) d'un véhicule	E
Annonce/Parler à tous	J
Annonce/Parler à l'équipe	K
Annonce/Parler au groupe	L
Canal de commandement (Voix sur IP, voir p. 17)	V (Commandant)/B (groupe)
Console	2
Voter oui/Accepter	PAGE HAUT
Voter non/Refuser	PAGE BAS
Ecran groupe	FLECHE DEBUT ou VERR. MAJ.
Créer groupe	INSER
Tableau des scores	TAB
Ecran renfort	ENTREE
Capture d'écran	IMPR ECRAN

NAVIGATION

ACTION	TOUCHE
Afficher/Masquer carte	M
Zoom carte	N
Rosace de communication (voir la rubrique correspondante, p. 13)	A (équipe)/T (groupe)

Carte en 3D	ALT GAUCHE
Vue cockpit	F9
Vue arrière/Vue avant	F10/F11
Vue en survol	F12
Défilement des vues	C

A PIED

ACTION	TOUCHE
Avancer/Reculer	Z/S
Pas à gauche/droite	Q/D
Tirer	Clic-gauche
Zoom/Tir secondaire	Clic-droit
Sauter	BARRE D'ESPACE
Courir/Nager vite	MAJ GAUCHE ou deux fois la touche Z
Ramasser	G
Changer de mode de tir en cours de jeu	3 ou faire défiler la molette de la souris jusqu'à l'emplacement n° 3, puis faire un clic-gauche
Recharger	R
Voir armes	F ou molette de la souris ↻
Arme 1 à 8	1-8
S'accroupir	CTRL GAUCHE
Se coucher	W

- ✦ Vous ne pouvez courir ni trop souvent, ni trop longtemps. Il n'est en outre pas possible d'ouvrir le feu tout en courant.
- ✦ Le fait de sauter a également une influence sur la barre de course. Cela dit, vous pouvez toujours sauter même avec une barre de course entièrement épuisée.
- ✦ Seules quelques armes principales possèdent plusieurs modes de tir. Avec un fusil d'assaut, vous pouvez par exemple passer du coup par coup au mode automatique, et inversement.

SUR LA TERRE FERME ET EN MER

ACTION	TOUCHE
Accélérer	Z
Ralentir/Reculer	S
Virer à gauche/droite	Q/D
Bouger la tourelle	Souris
Tirer	BARRE D'ESPACE ou clic-gauche
Tir secondaire	Clic-droit ou touche O du pavé numérique
Envoyer fumigène (sur certains véhicules terrestres)	X
Ouvrir/Fermer (sur certains véhicules nautiques)	⇧/⇩
Observer	Souris
S'abriter dans la tourelle	CTRL GAUCHE
Changer de place dans le véhicule*	F1-F8 (selon le type de véhicule)

* Le nombre de places disponibles dépend du type de véhicule.

DANS LES AIRS

ACTION	TOUCHE
Accélérer/Ralentir	Z/S
Virer à gauche/droite	A/D
Piquer/Relever	Touches fléchées ⇧/⇩ ou souris ⇧/⇩
Virer à plat à gauche/droite	Touches fléchées ⇐/⇒ ou souris ⇐/⇒
Postcombustion*	MAJ GAUCHE ou deux fois la touche Z
Parachute	9
Vol stationnaire (avion F-35 uniquement)	S
Tirer	BARRE D'ESPACE ou clic-gauche

Tir secondaire	Clic-droit ou touche 0 du pavé numérique
Missiles	1
Bombes	2
Commutation missiles/bombes	F
Leurres	X
Observer	CTRL GAUCHE + souris
Changer de place dans l'appareil (de 1 à 8)	F1-F8 (selon le type de véhicule)

* La postcombustion n'est utilisable que pendant un court laps de temps.

COMMANDANT SUR LE CHAMP DE BATAILLE

ACTION	TOUCHE
Ecran commandant	VERR. MAJ.
Sélectionner groupes 1 à 9	1-9
Sélectionner plusieurs groupes	CTRL GAUCHE
Aller dans toutes les directions	Z/S/Q/D
Sélectionner	Clic-gauche
Menu Commandement	Clic-droit
Zoom carte	Molette de la souris ↕

PREPARATION D'UNE PARTIE

Vous pouvez paramétrer entièrement *Battlefield 2 : L'Intégrale*, c'est-à-dire choisir votre mode de jeu préféré, l'uniforme que vous voulez porter, ou encore le type d'affichage à l'écran.

Cette rubrique traite du jeu original *Battlefield 2*. Pour en savoir plus sur les autres opus fournis, reportez-vous aux rubriques *Battlefield : Forces spéciales* (p. 20), *Battlefield : Euro Force* (p. 23) et *Battlefield : Forces blindées* (p. 27), plus bas dans le présent manuel.

CREATION D'UN COMPTE

Pour jouer à *Battlefield 2 : L'Intégrale*, il vous faudra au préalable créer un compte. Vous pourrez ensuite vous en servir pour enregistrer le contenu de vos kits d'extension *Euro Force* et *Forces blindées*, et jouer sur les cartes qu'ils recèlent.

1. Sélectionnez JOUEUR MULTIJOUEUR, puis lisez les conditions d'utilisation de *Battlefield 2* et cliquez sur ACCEPTER.
2. Dans le menu, tapez le nom de votre soldat. Ce sera aussi le nom de votre compte.
3. Saisissez ensuite vos adresse électronique et mot de passe, puis choisissez votre pays. Votre compte est à présent créé !

Remarque : l'adresse électronique indiquée peut être utilisée pour récupérer le nom de votre soldat.

Remarque : faites attention aux informations de votre compte. Un fois créé, ce compte ne peut pas être modifié. Ne donnez pas votre mot de passe à quiconque.

UTILISATION DE VOTRE COMPTE POUR ENREGISTRER LE CONTENU DES KITS D'EXTENSION

Pour enregistrer le contenu d'*Euro Force* et de *Forces blindées*, procédez comme suit :

1. Rendez-vous sur le site d'enregistrement d'EA à l'adresse <https://account.ea.com/commerce/bf2cc/code-entry.jsp> (site en anglais)
2. Saisissez le numéro appelé « numéro de série des kits d'extension de Battlefield 2 » qui se trouve au dos du manuel.
3. Tapez le nom de votre compte *Battlefield 2 : L'Intégrale* dans les deux champs comme indiqué, puis sélectionnez ENTREE (« Enter » à l'écran).

L'enregistrement est terminé et vous êtes prêt à jouer à *Battlefield 2 : L'Intégrale*.

ECRAN DES OPTIONS

Vous avez accès à de nombreux paramètres et à de nombreuses options de jeu qui vous permettent de créer votre propre version de *Battlefield 2*.

Jeu

Permet de changer les options en jeu telles que la rotation de la minicarte, la couleur de votre réticule, le niveau de transparence de votre tableau de bord, la configuration et les icônes des minicartes. Vous pouvez également choisir de ne participer à aucun des votes proposés par les autres joueurs.

Commandes

Permet de redéfinir les commandes en cours de jeu. Pour cela, cliquez sur une commande principale ou secondaire, puis appuyez sur la nouvelle touche. Les commandes sont regroupées en plusieurs catégories : commandes générales, véhicules terrestres, avions, hélicoptères et bateaux.

Vidéo

Les paramètres vidéo comprennent le mode d'affichage, la qualité globale, les paramètres de vue à distance et de qualité permettant le réglage du niveau de détails en cours de jeu.

Audio	Permet de régler, entre autres, le niveau de volume, des effets sonores et la langue. Vous pouvez également accéder à vos paramètres de voix sur IP et procéder à tous les réglages, dont le test seuil de votre micro.
Générique	Toute une équipe pour vous divertir.

ECRAN BFHQ

Permet l'accès aux écrans Infos, Statistiques, Tableaux d'honneur et Récompenses.

Infos	Permet de voir les informations associées à votre compte, dont votre armée, votre type d'équipement, l'image qui vous est associée.
Stats	Analyse votre valeur au combat. Les statistiques comprennent entre autres le score, le nombre de tués, les pertes, la précision de tir.
Tableaux d'honneur	Permet d'évaluer votre niveau en vous comparant à d'autres joueurs en ligne.
Récompenses	Permet d'admirer les récompenses remportées au cours de vos valeureuses parties en ligne.

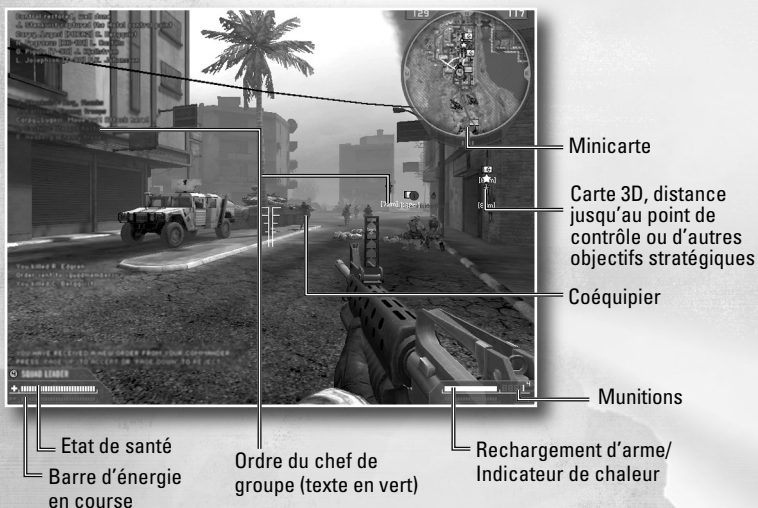
L'AVENTURE COMMENCE

Vous allez bientôt plonger dans le 21^e siècle et attention, ça canarde ! Vous disposez de tout l'arsenal nécessaire à la poursuite de vos missions (chars, avions de combat, transports d'assaut), vous n'aurez qu'à demander. Gardez surtout à l'esprit que vous allez rejoindre une équipe de durs à cuire. Pour eux comme pour vous, seule compte la victoire finale. Vous devrez travailler ensemble pour atteindre cet objectif. Il est d'ailleurs possible que votre vie en dépende.

- ✪ Pour vous connecter à un serveur en ligne sans avoir à choisir votre serveur parmi une liste, cliquez sur JOUER dans le menu principal. Vous allez très vite vous retrouver plongé au cœur de l'action.

L'ECRAN DE JEU

L'écran de jeu comprend : la zone principale de jeu, des informations regroupées dans un tableau de bord, et une minicarte. Pour faire partie intégrante d'un groupe, vous devrez dans un premier temps apprendre à déchiffrer les informations données avant d'agir en conséquence avec toute l'efficacité nécessaire.



TABLEAUX DE BORD DES VEHICULES

Tous les tableaux de bord des véhicules comportent un indicateur d'état, qui apparaît sur la droite de votre indicateur d'état de santé. Sur ceux de certains véhicules, des alertes vous signalent par exemple si votre avion apparaît dans le réticule d'un missile ennemi à guidage thermique, ou encore si un pilote ennemi vous a accroché en tant que cible. Après le tir du missile ennemi, le niveau sonore de cet indicateur d'alerte monte. Vient alors le moment de lancer des fumigènes ou des contre-mesures qui vont vous permettre de protéger vos manœuvres d'esquive (sinon il vous faudra sauter en marche !). Certains chars peuvent eux aussi lancer des fumigènes pour contrer les missiles guidés ennemis.

VOYANTS D'ARMES SOPHISTIQUEES

Les voyants des armes sophistiquées regroupent certaines fonctions, selon le type d'arme.

Missiles à guidage thermique

Si vous maintenez suffisamment longtemps votre icône cible sur une source de chaleur (un avion ennemi), un signal vous indiquera que vous avez accroché cette cible. Et là, feu !

Missiles à guidage filaire

Que vous fassiez feu depuis un lance-missile antichar fixe, un véhicule de transport de troupes blindé ou une arme antichar conventionnelle, vous pouvez, dans une certaine mesure, guider votre missile en changeant la position de l'icône de cible.

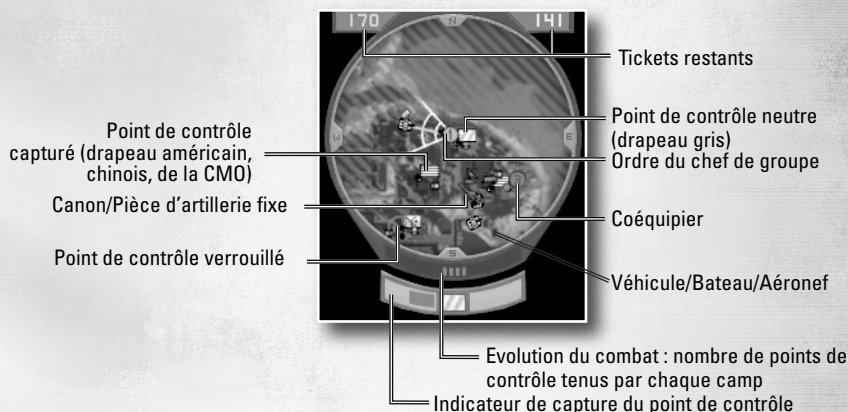
Missiles à guidage télévisuel

A bord de certains hélicoptères, quand vous êtes en position de tir, faites un clic-droit pour passer aux missiles à guidage télévisuel. Votre tableau de bord se transforme alors en caméra embarquée sur le missile. Vous pouvez changer la trajectoire de l'engin en vol en changeant la position du curseur et en faisant un clic-gauche.

Missiles à guidage laser

A n'utiliser que pour atteindre des cibles au sol. Maintenez votre icône cible sur un véhicule terrestre jusqu'à ce qu'un signal clair vous indique que la cible est accrochée. Vous pouvez alors lancer le missile !

MINICARTE



LE SCORE

En appuyant sur **TAB** en cours de partie, vous ferez apparaître le score. Vous pourrez accéder aux différents onglets en faisant un clic-droit, ce qui vous permettra également, par exemple, de lancer un vote (pour changer de carte, notamment) depuis le menu déroulant ou d'accéder aux différents onglets.

Onglets Joueurs et Groupes

Permettent de voir, pour chaque équipe ou chaque groupe, le score général (icône trophée), le score travail en équipe (icône types d'équipement), le nombre de tués (icône réticule), le nombre de pertes (icône en forme de crâne) et la vitesse de connexion (icône ordinateur).

Onglet Gestion

Permet de mettre une voix sur IP en sourdine (vous serez le seul à ne pas entendre ce joueur, les autres joueurs continuant à l'entendre normalement) ou de lancer un vote d'expulsion contre un joueur.

- ❖ Votre score total représente le nombre de points remportés permettant à terme de décrocher des récompenses et de débloquent d'autres objets. Il prend en compte le nombre de soldats tués, vos propres pertes et les scores de travail en équipe. Vous remporterez des points de travail en équipe en accomplissant les tâches qui correspondent à la fonction que vous occupez. (Pour en savoir plus sur les points de travail en équipe, reportez-vous à la rubrique *Types d'équipement*, p. 13.)

GROUPES

Le système de groupes est l'une des nouveautés les plus marquantes de *Battlefield 2*. Il n'a jamais été aussi facile de s'éclater entre amis !

En rejoignant un groupe automatiquement, vous serez connecté aux autres membres de votre groupe via un canal de voix sur IP (VoIP). Il vous suffit de brancher un micro, et c'est parti ! La communication est essentielle, surtout avec votre chef de groupe. S'il donne un ordre, écoutez-le bien, parce que vous avez tout intérêt à l'exécuter et à ce que votre chef de groupe reste en vie. Tant qu'il vivra et que votre équipe aura la mainmise sur au moins un point de contrôle, vous, ainsi que les autres membres de votre groupe, pourrez accéder à un point de renfort spécial à cet endroit même.

Vous avez également intérêt à respecter les ordres de votre chef de groupe pour la bonne et simple raison que lui seul a le pouvoir de parler au commandant. En cette qualité, il reçoit des informations auxquelles les autres membres du groupe n'ont pas accès.

CREATION D'UN GROUPE

Pour créer votre propre groupe, appuyez sur **INSER** ou cliquez sur **NOUVEAU GROUPE** depuis l'écran Groupe (appuyez sur **FLECHE DEBUT** ou **VERR. MAJ.**). En appuyant sur **INSER**, le nom du groupe est généré automatiquement. Si vous créez un groupe via le bouton **NOUVEAU GROUPE**, vous devrez lui donner un nom. Appuyez ensuite sur **POSTULER**.

- ❖ Vous pouvez quitter un groupe à tout moment en cliquant sur **QUITTER** dans le menu Groupe.

Remarque : lorsque vous quittez un groupe dont vous êtes le créateur, un membre du groupe est désigné pour en prendre les commandes.

GESTION DES GROUPE

Pour inviter d'autres joueurs à rejoindre votre groupe, cliquez sur **GERER UN GROUPE** sur l'écran Groupe. Gérer un groupe vous permet également d'en exclure des joueurs.

Remarque : ce type de restrictions n'est accessible qu'aux chefs de groupe.



ROSAGE DE COMMUNICATION

Elle vous permet d'envoyer rapidement des messages prédéfinis à votre équipe ou aux membres de votre groupe. Maintenez la touche **A** pour appeler la rosace et avoir ainsi accès aux commandes de l'équipe - ou la touche **T** pour les commandes du groupe - et cliquez sur le message que vous voulez envoyer. Tous vos coéquipiers reçoivent les messages destinés à l'équipe. De même, seuls les membres de votre groupe reçoivent les messages destinés au groupe.

- ✦ Pour révéler la position d'un véhicule ennemi ou d'un soldat à vos équipiers, sélectionnez la cible ennemie avec votre réticule, ouvrez la rosace, puis sélectionnez ENNEMI REPERE.

TYPES D'EQUIPEMENT

Rejoignez des soldats aux attributions diverses, et ensemble, œuvrez pour survivre aux combats frénétiques qui rythment *Battlefield 2*. Choisissez d'abord votre équipe (marines US, armée populaire de Chine, coalition du Moyen-Orient), puis le rôle que vous voulez jouer au sein de cette équipe.

- ✦ Placée à côté d'une arme sur l'écran Renfort,  l'icône Flèche haut/bas indique le choix des armes dont vous disposez pour l'équipement choisi. Une icône en forme de cadenas  indique que les armes présentées sont à débloquent.
- ✦ Vous trouverez ci-dessous les différentes manières de gagner des points de travail en équipe.

FORCES SPECIALES

Rapides et efficaces, les soldats des forces spéciales disposent de pistolets silencieux, ce qui leur permet d'atteindre leurs cibles avec une discrétion absolue. Mais si vous voulez être moins discret, des explosifs C-4 devraient faire l'affaire. Ils vous aideront à faire sauter des ponts et les installations stratégiques de l'ennemi.

- ✦ Faites un clic-gauche pour placer votre C-4 à l'endroit désiré, puis un clic-droit pour faire apparaître le détonateur. Ensuite, faites de nouveau un clic-gauche pour activer la détonation.

TIREUR D'ELITE

En tenue de camouflage et armé de votre fusil à lunette, vous pourrez rester caché pendant longtemps dans un endroit idéal pour atteindre vos ennemis. En plus de cette arme, l'équipement comprend des mines à effet dirigé. Attention à ces engins qui sont parfois très sensibles. Sitôt après avoir placé la mine, il faudra courir, et vite.

SOLDAT D'ASSAUT

Cheville ouvrière de toute équipe de combat, le soldat d'assaut possède à la fois une puissance de feu importante et une grande mobilité. Pourvu d'un fusil mitrailleur équipé d'un lance-grenades, vous êtes un point d'appui essentiel sur les champs de bataille. Il faut compter avec vous, d'autant que vos grenades fumigènes permettent de battre en retraite en toute sécurité.

SOLDAT DE SOUTIEN

Dans *Battlefield 2*, les caisses de munitions ne sont plus aussi nombreuses que dans *Battlefield 1942*. En tant que soldat de soutien, vous gagnerez des points en ravitaillant en munitions les joueurs amis.

- ❖ Pour réapprovisionner un équipier en munitions, restez près de lui en tenant votre sacoche, ou laissez tomber la sacoche de munitions (clic-gauche) et attendez qu'il la ramasse.
- ❖ Si le soldat de soutien prend place dans un véhicule quel qu'il soit, ce dernier sera automatiquement réapprovisionné en munitions.

SAPEUR

Les sapeurs gagnent leurs points en assurant la maintenance des véhicules amis, alors tenez-vous prêt à jouer de la clé à molette ! Vous pouvez également réparer des ponts qui s'avèrent vitaux dans les opérations que vous menez. Des points supplémentaires peuvent être remportés en grimpant dans certains véhicules, lesquels deviennent alors des « dépanneuses » qui permettent de réparer simultanément tous les véhicules amis se trouvant à proximité.

Les sapeurs sont également équipés de mines contre les unités mobiles. Peu sensibles, ces mines n'explorent que quand la pression est très forte. Il n'y a donc guère de risque si vous marchez dessus par inadvertance.

- ❖ Telle une arme, la clé à molette du sapeur se « vide » si l'on s'en sert, et doit être régulièrement « rechargée ». La barre d'état de la clé à molette et le niveau de rechargement apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque vous tenez la clé, l'état du véhicule dont vous vous approchez apparaît. Vous voyez alors s'afficher la barre de progression des réparations sur ce matériel.

Barre d'état
du véhicule



Barre d'état de la clé à molette

Barre de rechargement
de la clé à molette

MEDECIN

Le médecin ne se contente pas de ranimer les troupes, son rôle sur le champ de bataille est bien plus important. Pour gagner des points, soignez ou ranimez des coéquipiers, par exemple. Si vous montez dans certains véhicules, ceux-ci deviennent des « ambulances » qui soignent automatiquement tous vos petits camarades se trouvant à proximité.

- ❖ Une blessure grave peut vous faire passer l'espace de quelques instants en mode ranimation. Un médecin peut alors venir vous sauver la vie. Si aucun ne vient vous secourir dans le temps imparti, votre équipe perdra un ticket.
- ❖ En tant que médecin, vous pouvez guérir un coéquipier en restant debout près de lui et en tenant votre trousse médicale, ou alors en la laissant tomber (clic-gauche) afin qu'il s'en saisisse.

- ❖ Le défibrillateur du médecin peut être utilisé pour tuer comme pour guérir. Approchez-vous tout doucement d'un ennemi et... offrez-lui le grand frisson !

SOLDAT ANTICHAR

Le missile antichar, c'est la plus grosse puissance de frappe de toutes les armes individuelles. Il vous est même possible, dans une certaine mesure, de guider votre missile. Après le lancement du missile, vous pouvez changer de cible en modifiant la position du centre de votre viseur.

Votre pistolet-mitrailleur possède deux modes de tir. Au coup par coup, vous aurez de la précision, même de loin. En mode automatique, plus vous serez proche de votre cible et plus vous aurez de chances de faire mouche.

CONDUCTEUR

Un conducteur (quel que soit son équipement) remporte des points quand les passagers de son véhicule tuent des ennemis. Si vous êtes, par exemple, un pilote d'hélicoptère chevronné, vous pourrez mettre votre coéquipier dans des conditions idéales pour lui permettre d'accumuler les points avec le minigun.

GRADES ET OBJETS A DEBLOQUER

Participez à des batailles acharnées en ligne, et remportez des médailles, des rubans et des armes verrouillées. Montez dans la hiérarchie en ligne, en partant du simple soldat pour arriver jusqu'à la commission des officiers Battlefield. Le système de score permanent garde en mémoire tous vos exploits, ce qui vous permet de voir comment vous vous débrouillez face à des joueurs du monde entier.

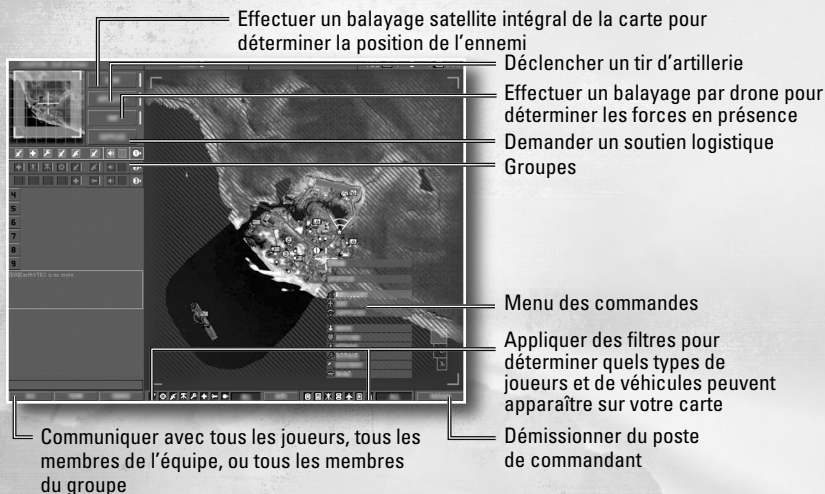
MODE COMMANDANT

Prenez les affaires en main et menez votre équipe à la victoire. Ce tout nouveau mode de jeu vous permet de devenir le commandant de votre armée. Pour ce faire, vous devrez d'abord postuler à cette fonction. Si votre candidature est acceptée, vous pourrez envoyer des ordres à vos troupes, leur indiquer le moment où il faut attaquer, défendre, ou faire feu.

- ❖ Pour postuler au commandement, cliquez sur le bouton **POSTULER** en haut de l'écran Groupe (qui apparaît en appuyant sur **FLECHE DEBUT** ou **VERR. MAJ.**). Si votre candidature est acceptée (la priorité allant aux joueurs les mieux gradés), vous êtes invités à appuyer sur la touche **PAGE HAUT** pour devenir commandant, ou **PAGE BAS** pour décliner le poste.

ECRAN DU MODE COMMANDANT

Vous avez besoin de visualiser certains paramètres pour diriger correctement vos troupes.



- ✦ Pour donner des ordres depuis le menu des commandes, sélectionnez un groupe (ou des groupes) et faites un clic-droit vers une cible qui se trouve sur la carte. Vous pouvez alors déterminer le type d'action à mener sur cette cible.
- ✦ Seul le commandant peut voir le résultat du balayage satellite. Cet ordre ne peut être donné à un groupe, ni émaner d'un groupe.

ASTUCES DU MODE COMMANDANT

En tant que commandant, vous exercez de lourdes responsabilités. Voici ce que doit savoir un commandant qui veut faire gagner son équipe :

- ✦ Avant de déclencher un tir d'artillerie, vérifiez bien la position de vos troupes sur la minicarte, pour éviter un éventuel feu ami sur vos positions.
- ✦ Ne gaspillez pas vos tirs d'artillerie. Un tir d'artillerie ne s'improvise pas, d'autant que le temps de rechargement est assez long. De plus, l'artillerie se voit très bien sur la carte. L'ennemi peut donc la localiser et l'anéantir. En revanche, essayez d'utiliser vos tirs d'artillerie pour attaquer l'artillerie ennemie.
- ✦ Vous pouvez neutraliser la surveillance ennemie (drones, radars) en détruisant l'équipement radar directement sur les bases ennemies. Mais attention, votre adversaire peut en faire autant.
- ✦ Le soutien logistique ne permet que des ravitaillements limités. Il est préférable de choisir avec soin la zone de largage, sinon ce sont les troupes ennemies qui pourraient bien en bénéficier !

- ❖ Ouvrez un canal direct de voix sur IP (Battle Commo) avec chacun de vos chefs de groupe. N'oubliez pas, le micro est indispensable.
- ❖ C'est simple, quand votre équipe gagne, vous gagnez ! Au poste de commandant, votre score prend en compte le score de votre équipe.
- ❖ Ne faites pas honte à votre équipe. Si vous êtes un piètre chef, votre équipe pourra lancer un vote de mutinerie à votre rencontre. Le commandement pourra alors vous être retiré.

CONFIGURATION DU MODE EN LIGNE

Rejoignez ou créez votre propre partie en ligne et défiez les joueurs de *Battlefield 2* du monde entier grâce à l'écran Multijoueur. La nouvelle structure de groupe reprend les commandes de voix sur IP, ainsi qu'un système de statistiques d'équipe qui répercute les scores d'une bataille à l'autre. Les cartes s'adaptent au nombre de joueurs croisant le fer (16, 32 ou 64) pour des parties qui promettent d'être acharnées.

- ❖ Pour pouvoir jouer une partie sur réseau local, vous devez être connecté à ce dernier. Pour jouer sur Internet, il vous faut une connexion active à Internet.
- ❖ Pendant la configuration Internet, cliquez sur AJOUT SERVEUR pour ajouter un serveur à la liste. Vous devez en connaître l'adresse IP. Cliquez ensuite sur REJOINDRE pour lancer une partie multijoueur sur le serveur choisi, ou sur AJOUTER pour l'inscrire à la liste des serveurs.

JOUER

Entrez directement dans le vif du sujet en cliquant sur Jouer. En un clic de souris, vous serez connecté automatiquement à un serveur, prêt à faire feu !

INTERNET/RESEAU

Outre la fonction Jouer, vous aurez la possibilité de parcourir des listes de serveurs Réseau ou Internet et de trouver ainsi la partie qui vous plaît. L'accès aux onglets Internet et Réseau se fait à partir de l'écran Multijoueur.

L'écran Internet vous permet d'appliquer des filtres (entre autres, le nombre de joueurs, l'activation de la fonction Punkbuster pour empêcher la triche) et de trier les parties en cours par champs (nom de serveur, vitesse de connexion, nom de carte, nombre de joueurs et mode de jeu).

CREER RESEAU

L'onglet Créer réseau, accessible à partir de l'écran Multijoueur, vous permet de configurer une partie en réseau. Les options relatives à cette création sont en général très claires. Voici celles qui nécessitent une petite explication :

- | | |
|----------------------------|---|
| Délai avant renfort | Durée d'attente, en secondes, entre la mort du joueur et sa « résurrection ». |
| Tickets | Points perdus par une équipe lorsque l'un de ses membres meurt. |
| Equilibrage auto | Après vérification, les joueurs sont répartis de manière équitable entre les différentes équipes. |

SERVEUR DEDIE

Vous pouvez configurer un ordinateur et en faire un serveur dédié pour les parties en réseau. Vous ne pourrez pas jouer dessus, mais cela permettra au jeu de mieux fonctionner si d'autres ordinateurs s'y connectent.

- ❖ Pour lancer un serveur dédié, cliquez sur le bouton **DEMARRER** depuis la barre des tâches de Windows et choisissez **Tous les programmes (ou Programmes) > EA GAMES > Battlefield 2 > Lancer le serveur autonome BF2**.

Lorsque vous lancez un serveur dédié, vous pouvez régler la rotation des cartes depuis l'onglet Liste de cartes. A partir de l'onglet Paramètres serveur, vous pouvez également paramétrer de nombreuses options, comme la voix sur IP, l'enregistrement automatique de démos, l'équilibrage automatique des équipes.

- ❖ Pour voir les modifications apportées par une option, cliquez sur cette dernière et lisez la description qui en est donnée dans la fenêtre d'aide contextuelle.
- ❖ Pour changer les options, vous devez d'abord cliquer sur le bouton + (en bleu) afin d'ajouter un nouveau fichier de configuration, puis nommer ce fichier.

COMMUNAUTÉ

L'écran Communauté comprend deux onglets. L'onglet Battle Recorder vous permet de télécharger et visionner vos anciennes batailles. Ceci n'est possible qu'en activant cette option au préalable. Vérifiez sur l'écran Fin de la partie que l'option « Le niveau précédent a été conservé dans votre Battle Recorder » est active, puis allez sur l'écran Battle Recorder pour vous voir en pleine action. L'onglet Parties perso vous permet d'activer une partie paramétrée que vous ou un autre joueur avez créée.

VOIX SUR IP

Elle permet aux joueurs de se parler grâce à un micro-casque. Aucun logiciel complémentaire n'est nécessaire. Il suffit de s'inscrire ou de créer un serveur en activant la fonction Voix sur IP. Vous pourrez alors rejoindre un groupe ou accéder au poste de commandant pour utiliser la fonction Voix sur IP.

- ❖ Il suffit d'appuyer sur un bouton pour parler. Appuyez sur **B** pour parler aux membres de votre groupe. En tant que chef de groupe, vous devez appuyer sur **V** pour parler au commandant.

JOUEUR SOLO

Conduisez des missions où vos ennemis comme vos partenaires sont contrôlés par l'ordinateur. Ce mode de jeu est un excellent moyen de vous familiariser au combat sans vous mouiller auprès d'autres joueurs humains.

Il vous permet de choisir une configuration « 16 joueurs » sur dix cartes différentes. Vous pouvez choisir l'un des trois paramètres proposés pour régler l'intelligence artificielle de vos adversaires.

TRUCS ET ASTUCES

- ✪ Vous craignez qu'on vous tire dessus quand votre tête dépasse d'un char ? N'oubliez pas que vous pouvez vous planquer dans la tourelle quand ça tourne au vinaigre.
- ✪ Vous espérez être à l'abri d'un char ennemi simplement en vous cachant derrière une clôture ? Attention ! Plus son calibre est gros, plus une arme pourra perforer des matières et des structures solides comme une clôture, une structure en verre, etc.
- ✪ Vous ne voulez pas que l'ennemi traverse un pont ? Alors faites-le sauter ! Beaucoup de ponts sont destructibles, mais ça ne signifie pas forcément qu'ils pourront être réparés.
- ✪ Faites bien attention en faisant feu sur un char ennemi. Ce type de matériel dispose désormais d'un blindage dit « réfléchif », c'est-à-dire que si vous tirez sans penser à l'angle d'incidence, il y aura un risque de ricochet et un coéquipier pourra être touché.
- ✪ Pour pimenter les combats aériens, utilisez les plates-formes terrestres de la DCA pour verrouiller les cibles et atteindre les avions ennemis.

ECOLE DE PILOTAGE

- ✪ Pour démarrer dans votre avion, maintenez la touche de poussée vers le bas, jusqu'à ce vous soyez en mouvement. Assurez-vous également que votre vitesse est suffisante pour permettre le décollage. En hélicoptère, prenez d'abord une altitude suffisante avant de piquer le nez de l'appareil pour avancer.
- ✪ Il y a deux manières de piloter un avion : à la souris ou au clavier (voir la rubrique *Dans les airs*, p. 6). Vous pouvez inverser les commandes de la souris en cochant la case INVERSION SOURIS de l'écran Aéronef, sous l'onglet Commandes du menu Options. Faites des essais afin de trouver ce qui vous convient le mieux.
- ✪ Ne laissez pas votre mitrailleuse à court de munitions. Vous pouvez réarmer et réparer votre appareil en le faisant atterrir ou en volant en rase-mottes au-dessus de votre propre aérodrome/héliport.
- ✪ Gardez un œil sur les cibles terrestres et assurez-vous que vous êtes dans la position adéquate pour envoyer une rafale de mitrailleuse.
- ✪ Les pilotes chevronnés n'ont pas leur pareil pour faire paniquer leurs ennemis et leur faire gaspiller leurs munitions. Il vous restera alors les vôtres pour frapper quand vous voudrez !

BATTLEFIELD 2 : FORCES SPECIALES

Les forces spéciales sont en première ligne dans la guerre secrète pour le contrôle des lieux les plus stratégiques de la planète. Rejoignez les unités les plus aguerries et les plus redoutables au monde : les Navy Seals américains, les SAS britanniques, les Spetsnaz russes, les forces spéciales de la CMO, les rebelles ou les insurgés, chacun possédant son propre arsenal et mettant en œuvre ses propres stratégies. Capturez des points-clés et utilisez le nouveau système de déclenchement permettant d'ouvrir et de fermer judicieusement les barrières, les portes, etc. *Battlefield 2 : Forces spéciales*, c'est une immersion dans les coulisses d'une guerre moderne dont vous ne soupçonniez pas l'existence.

ARMEMENT

Dotées des véritables armes des forces spéciales, riches d'un large éventail d'appareils à la pointe de la technologie et rompues au combat nocturne furtif, les armées secrètes vous offrent un arsenal de poids dans votre combat pour le nouvel ordre mondial. Outre de nouveaux fusils d'assaut, mitrailleuses et autres armes à feu, ces nouvelles unités des forces spéciales possèdent les éléments suivants :

GRAPPIN

Cette échelle portative vous permet de grimper sur quasiment tous les toits. Visez une corniche, faites un clic-gauche pour projeter le crochet, puis appuyez sur **E** pour grimper. Le grappin est portatif ; il suffit de vous placer devant et d'appuyer sur **G** pour le ramasser et l'emporter avec vous.

- ✱ Un clic-gauche permet de projeter le grappin à pleine puissance. Vous pouvez également maintenir le bouton droit de la souris pour préparer votre lancer, puis projeter le grappin en relâchant.
- ✱ Le grappin équipe les soldats d'assaut et antichars de *Battlefield 2 : Forces spéciales*.
- ✱ Il est également possible de faire descendre une corde pour que des joueurs vous rejoignent. Pour ce faire, cliquez sur le bouton droit de la souris à proximité du bord d'une toiture.

TYROLIENNE

S'exposer sur un toit peut être dangereux. Servez-vous de votre tyrolienne pour rejoindre le sol rapidement et en toute sécurité. Avec votre arbalète, pointez le sol et faites un clic-gauche pour projeter le piton d'ancrage (si l'icône de votre cible affiche un X à l'intérieur d'un cercle, cela signifie que cette dernière est hors de portée). Appuyez sur **E** pour glisser le long du câble. Comme avec le grappin, appuyez sur **G** pour ramasser et réutiliser la tyrolienne.

- ✱ La tyrolienne équipe les tireurs d'élite et les soldats des forces spéciales de *Battlefield 2 : Forces spéciales*.

GRENADE FLASH

Cet engin permet d'étourdir l'ennemi. Toute personne se trouvant à portée de l'explosion est en effet aveuglée suffisamment longtemps pour être neutralisée. Ces grenades flash sont particulièrement efficaces sur les soldats équipés de lunettes de vision nocturne.

- ✱ Les grenades flash équipent les soldats d'assaut de *Battlefield 2 : Forces spéciales*.

GAZ LACRYMOGÈNE

Jetez une bombe lacrymogène dans un groupe d'ennemis pour semer la confusion et pour les désorienter (à moins qu'ils ne portent des masques à gaz !). Ils vont tousser, leur vue va se troubler et ils seront incapables de courir. Les effets sont temporaires, il faut donc agir rapidement ! Pour lancer du gaz lacrymogène, vous devez utiliser le lance-gaz lacrymogène (6).

- ✱ Le gaz lacrymogène est disponible pour les soldats de soutien de *Battlefield 2 : Forces spéciales*.

LUNETTES DE VISION NOCTURNE

Elles permettent de voir dans l'obscurité. Tous les types de soldats de *Battlefield 2 : Forces spéciales* en sont équipés. Pour activer ces lunettes, appuyez sur 7. L'environnement devient vert et les troupes ennemies présentes dans l'obscurité sont repérées par leur signature thermique.

- ✱ Les lunettes de vision nocturne fonctionnent pendant un certain temps, puis doivent se recharger.

MASQUE À GAZ

Si un ennemi lance une bombe lacrymogène dans votre groupe, appuyez rapidement sur 8 pour mettre votre masque à gaz. Il vous est impossible de courir avec ce masque ; par conséquent, n'oubliez pas de l'enlever dès que possible.

VEHICULES

Prenez le contrôle des véhicules les plus perfectionnés sur terre, dans les airs et en mer.

HELICOPTERES D'ATTAQUE

Deux nouveaux hélicoptères d'attaque (un américain et un russe) entrent en lice. Tous deux sont équipés de puissants missiles capables de neutraliser les blindés ennemis. L'hélicoptère d'attaque américain Longbow est parfaitement adapté aux situations de combats rapprochés ; le modèle russe Hind constitue, quant à lui, un redoutable adversaire.

QUAD

Le quad est un véhicule de combat discret et polyvalent. La taille réduite de ce monoplace à quatre roues motrices permet de franchir plus d'obstacles qu'un véhicule de taille normale.

BMP 3

Ce blindé de transport de troupes russe est équipé d'un canon principal tirant de petits obus de char de 100 mm et d'une mitrailleuse légère efficace contre les fantassins. Il est amphibie, ce qui lui permet de traverser rapidement plusieurs types de terrains.

VOITURE CIVILE

Évitez la marche en vous rendant rapidement dans le feu de l'action à bord d'une voiture civile. Il faut parfois déroger à certaines règles en temps de guerre...

PICK-UP

Malgré tous les véhicules militaires perfectionnés qui sont à votre disposition, il se peut qu'un pick-up constitue votre meilleure chance de vous extirper d'un coin difficile.

AIL RAIDER (DESERT RAIDER)

Ce véhicule léger à 4 roues motrices est idéal pour la reconnaissance, la surveillance et les missions d'escorte. Doté de plusieurs mitrailleuses, il constitue également une force d'attaque sur laquelle on peut compter.

HMMVW AVEC LANCE-MISSILES TOW

Un « TOW », lance-missiles filoguidé à commande optique, remplace la mitrailleuse supérieure du véhicule à 4 roues motrices. Équipé d'un puissant moteur, ce dernier franchit la plupart des terrains, des pentes raides aux sables profonds.

JET-SKI

Naviguez sur l'eau d'un point à un autre avec ce monoplace. Alliant vitesse et manœuvrabilité, le jet-ski est idéal pour effectuer des frappes éclairs et filer à l'anglaise.

CARTES

Agissez en toute discrétion sur l'une des huit nouvelles cartes solos ou multijoueurs.

L'HOSPICE DU DIABLE

Les Navy Seals tentent de pousser les insurgés hors de leur base vers une île des côtes libanaises.

LA VILLE FANTÔME

Les Spetsnaz russes affrontent les SAS britanniques sur une plate-forme pétrolière désaffectée de la mer Caspienne.

L'ALLIGATOR DE FER

Les forces spéciales de la CMO lancent une attaque contre un porte-avions américain grouillant de Navy Seals.

LEVIATHAN

Les forces spéciales de la CMO attaquent une base navale américaine du golfe Persique et se heurtent aux Navy Seals.

Remarque : les cartes ALLIGATOR DE FER et LEVIATHAN sont seulement disponibles pour les parties en ligne.

L'ARME DU PAUVRE

Les Spetsnaz russes ont pour mission de détruire les installations d'armement chimique des rebelles, dans le sud de la Russie.

VOL DE NUIT

Au cours de combats nocturnes sanglants, les SAS britanniques doivent empêcher les forces spéciales de la CMO de reprendre le contrôle d'un aéroport syrien désaffecté.

LE SABOTAGE

Au Kazakhstan, les Spetsnaz russes tentent de saboter un site de lance-missiles appartenant aux rebelles.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Dans une zone contrôlée par un chef militaire à Falloujah, en Afghanistan, les insurgés font face aux SAS britanniques.

BATTLEFIELD 2 : EURO FORCE

En plus de vous faire découvrir la nouvelle armée européenne, le kit d'extension *Battlefield 2 : Euro Force* vous propulse sur de nouvelles cartes, dotées de nouvelles armes et de nouveaux véhicules.

CARTES

Remarque : les cartes du kit d'extension *Battlefield 2 : Euro Force* ne sont pas compatibles avec les parties à 64 joueurs.

OPERATION ECRAN DE FUMEE

L'or noir continue d'alimenter les hostilités au Moyen-Orient. Venue aider ses alliés, l'UE affronte la CMO dans l'une des batailles les plus dévastatrices de la guerre. Les assauts répétés menés de part et d'autre ont repoussé chaque armée sur sa base arrière tout en semant la désolation sur le théâtre des opérations, transformant le champ de pétrole en champ de ruines. Bien que les réserves soient parties en fumée, les vestiges qui émergent encore de cette terre brûlée méritent qu'on les défende.

LA CARRIERE DE TARABA

Les forces européennes sont parties en renfort d'une division américaine tenue à l'écart des lignes de front. La CMO va tenter de les intercepter, aussi les deux armées vont-elles se retrouver face à face près de la carrière de Taraba, seul point de franchissement de la rivière du même nom de ce côté-ci de la mer Caspienne. Si la CMO parvient à tenir sa rive, les Américains seront isolés et cernés. Les Européens doivent donc réaliser une percée à travers les lignes ennemies avant que les troupes américaines ne baissent pavillon.

LA GRANDE MURAILLE

Des négociations de paix avec la Russie ayant abouti, l'Union européenne a pu déclencher une offensive sur la Chine par le nord. Les troupes de l'UE espèrent franchir la Grande Muraille et établir une base avant de poursuivre leur route vers la côte, au sud, mais leurs lignes de ravitaillement sont sur la corde raide. Si les Chinois parviennent à les contenir assez longtemps, les Européens n'auront d'autre choix que de battre en retraite en Russie. La jonction avec les Américains, qui progressent depuis le littoral, est donc cruciale pour assurer le succès de cette attaque.

VEHICULES

CHAR DE COMBAT PRINCIPAL ALLEMAND L2-A6

Ce char est le dernier d'une lignée qui remonte à 1963. D'une configuration à trois compartiments, il comprend le poste de pilotage à l'avant, la tourelle au centre et le moteur dans le compartiment arrière. Son canon lisse de 120 mm peut tirer les mêmes munitions que son prédécesseur, mais aussi des projectiles à haute pénétration. En plus de son canon de calibre 55 (alors que la génération précédente était équipée d'un calibre 44), ce char dispose de l'air conditionné et d'un blindage additionnel qui lui garantit une meilleure protection contre les mines. Il est de toute façon protégé par son blindage en composite troisième génération qui accroît encore son efficacité sur le champ de bataille.

CHAR DE COMBAT PRINCIPAL BRITANNIQUE CHALLENGER 2

L'armée britannique a pris livraison du premier exemplaire de cet imposant char de bataille en 1998. Depuis, il est passé par le Kosovo et la Bosnie. Il a aussi été déployé dans le cadre de l'opération Liberté pour l'Irak. Son blindage deuxième génération en fait le char le plus sûr de l'OTAN. Le système de stabilisation et la commande de tir entièrement électrique offrent à son canon de 120 mm (calibre 30) une précision accrue. Une mitrailleuse de 7,62 mm montée à côté du canon principal offre une puissance de feu supplémentaire. Ce char compte plus de 150 améliorations par rapport à son prédécesseur : la nouvelle tourelle a été totalement redéfinie et contribue, à l'instar d'autres modifications, à le rendre plus fiable et performant.

CHASSEUR A REACTION EUROPEEN EUROFIGHTER TYPHOON

Le chasseur à réaction polyvalent européen est apparu en 2005, après sept ans de développement. Ce bimoteur monoplace, rapide et maniable, est reconnu pour sa grande polyvalence puisqu'il est utilisé aussi bien en air-air qu'en air-sol et autre reconnaissance tactique. Il possède un canon interne de 27 mm, ainsi que quatre missiles air-air longue portée et deux missiles air-air courte portée. Pour les missions air-sol, cet avion de chasse compte sur ses missiles antichars (trois sous chaque aile et un autre sous le fuselage central) et sur ses missiles à guidage laser.

HELICOPTERE D'ATTAQUE FRANCAIS TIGER HAP

Cet hélicoptère français est conçu pour affronter l'ennemi, de jour comme de nuit, même dans les conditions les plus extrêmes (menaces biologiques, chimiques et nucléaires, notamment). Il emporte un canon de 30 mm, des roquettes de 68 mm et des missiles air-air. En outre, il dispose d'une caméra infrarouge, d'un télémètre laser et d'une voie optique directe, ce qui rend son armement et son système de commandes de tir redoutables. De nouvelles contre-mesures font de cet appareil un hélicoptère plus sûr et moins facilement détectable que ses prédécesseurs.

ARMES



FUSIL D'ASSAUT HK-53 A3 (FORCES SPECIALES)

Compact, ce fusil se caractérise par une faible longueur (590 mm), une crosse escamotable et un chargeur de 40 unités avec tir automatique et en rafale. Elaboré en Allemagne, il a ensuite été exporté vers d'autres forces armées.

Type : automatique/semi-automatique

Dégâts : modérés à élevés

Précision : moyenne à grande



FUSIL D'ASSAUT AVEC LANCE-GRENADE L-85 A2 (SOLDAT D'ASSAUT)

Ce fusil d'assaut est à présent équipé d'un lance-grenades. Sa conception en « bullpup » reporte la majeure partie de la masse sur la partie arrière de l'arme, laquelle chambre des munitions OTAN standard de 5,56 mm et est alimentée par un chargeur de 30 unités.

Type : automatique/semi-automatique

Dégâts : modérés

Précision : moyenne à grande



MITRAILLEUSE HK-21 (SOLDAT DE SOUTIEN)

Imposante, polyvalente et approvisionnée par une chaîne de munitions OTAN de 7,62 mm, cette mitrailleuse affiche une cadence de tir de 800 coups/minute. Elle a connu de nombreuses améliorations depuis le lancement de sa production en 1961.

Type : automatique

Dégâts : modérés à élevés

Précision : moyenne



FUSIL D'ASSAUT FAMAS (MEDECIN)

Fabriqué en France, ce fusil d'assaut offre une réelle protection aux médecins pris dans le feu de l'action. Son élaboration remonte à la fin des années 60, mais il reste très répandu dans l'armée française. De configuration « bullpup », il tire des munitions OTAN de 5,56 mm infligeant des dégâts modérés à faibles, mais il affiche d'une cadence de tir élevée.

Type : automatique/semi-automatique

Dégâts : modérés à faibles

Précision : grande



FUSIL A POMPE M-4 (SAPEUR)

Il s'agit d'un fusil à pompe semi-automatique interarmes à emprunt de gaz, âme lisse et approvisionnement chargeur. Le rail qui l'équipe peut accueillir illuminateurs laser, lunette de vision nocturne et lunette standard. Ce fusil peut, en outre, tirer des munitions de divers calibres sans modification ni réglage. S'il n'est pas très précis, il fait en revanche beaucoup de dégâts.

Type : semi-automatique

Dégâts : élevés

Précision : faible



PISTOLET-MITRAILLEUR P-90 (SOLDAT ANTICHAR)

Ce PM belge a été conçu pour servir d'arme individuelle aux servants de véhicule comme les pilotes de char. Relativement puissant pour sa taille, il utilise des balles SS-190. Sa crosse est en polymère et les étuis vides sont éjectés vers le bas.

Type : automatique/semi-automatique

Dégâts : modérés à faibles

Précision : moyenne à faible



FUSIL L-96-A1 (TIREUR D'ELITE)

Ce bijou à culasse mobile est l'une des meilleures armes du monde dans sa catégorie. C'est le fusil qu'utilise l'armée britannique. Son chargeur vous permet de tirer 5 coups avant de recharger. Il possède un canon de 63,5 cm et affiche une portée effective maximum supérieure à 900 mètres.

Type : culasse mobile

Dégâts : élevés

Précision : grande

BATTLEFIELD 2 : FORCES BLINDEES

En ce XXI^e siècle, la guerre débarque sur un théâtre d'opérations inédit : les Etats-Unis d'Amérique. Les outils statistiques ont été mis à jour pour conserver l'historique de vos faits d'armes sur les nouvelles cartes et dans les nouveaux véhicules. Vous pouvez également vous voir décerner le nouveau ruban qui récompense les soldats les plus méritants ayant combattu sur le territoire américain.

Par rapport au jeu original, le patch 1.3 permet de jouer en mode coopération sur toutes les cartes de *Battlefield 2* disponibles en mode solo (y compris les cartes des kits d'extension), et les commandants peuvent désormais demander des largages de véhicules. Donnez à vos troupes les renforts dont elles ont besoin, à l'endroit précis et au bon moment !

CARTES

SOLEIL DE MINUIT

Les Chinois ont accosté sur le sol américain et ont pris le contrôle du port pétrolier de Valdez et de son pipeline. Face à des forces américaines déjà aux prises avec les forces de la CMO dans le Sud, la victoire chinoise fut rapide. Pékin a d'abord lancé une offensive en amont, et devant des GI en infériorité numérique mais déterminés à ne pas laisser les Chinois avancer d'un centimètre sur le sol américain, la bataille fut rude. Les renforts US viennent d'arriver. La bataille du Soleil de minuit peut commencer.

OPERATION ROUTE TONNERRE

Les forces de la CMO ont débarqué sur la côte est des Etats-Unis et sont sur le point de tenter une avancée dans les terres. Pris par surprise, les Marines américains organisent leur défense dans l'urgence afin de contrer la progression des troupes moyen-orientales. L'objectif des deux armées est un échangeur routier situé au milieu du champ de bataille et qui permet d'atteindre presque toutes les cibles militaires des environs. Le camp qui tiendra cette passerelle contrôlera une bonne partie de la côte est !

OPERATION RECOLTE

Après avoir débarqué sur les plages de la baie du Delaware, des unités de la deuxième division blindée de la CMO sont arrivées jusqu'au comté de Lancaster, situé en Pennsylvanie, terre des grandes fermes établies par les Hollandais. Le but de cette opération : bloquer les unités américaines parties au sud défendre Washington, assiégée par les forces de la CMO. Dans cette zone d'agriculture intensive, des unités américaines de blindés et de cavalerie se rassemblent dans le but d'enrayer la progression de la 2e DB ennemie.

VEHICULES

Prenez le contrôle du ciel dans six nouveaux aéronefs ou allez crapahuter sur le terrain dans deux nouveaux véhicules. Les hélicoptères de reconnaissance Littlebird et EC-625 sont équipés d'une fonction radar. Gardez un œil sur votre balayage radar pour localiser avec précision les troupes et les véhicules ennemis.



FANTAN Q-5

C'est pour disposer d'un avion de combat très efficace à basse et très basse altitude que ce chasseur chinois fut mis au point. Le développement de cet avion de chasse a duré 11 ans. Le Q-5 est essentiellement utilisé pour l'appui rapproché des troupes au sol, mais peut également combattre des chasseurs ennemis. Très apprécié de l'armée chinoise, il constitue la version locale du MiG-19 soviétique. Ses ailes encastrées disposent chacune d'un canon de 20 mm. Les deux moteurs turbo à postcombustion peuvent propulser ce monoplace de 9,80 m d'envergure à des vitesses supersoniques. Son plafond est de 16 000 mètres et son rayon de combat de 600 km.



A-10

D'aspect étrange et peu avenant, ce chasseur a vite été surnommé le « Phacochère », d'autant que les rafales qu'il envoie ont un son assez « animal ». Ceci dit, c'est l'avion préféré de l'U.S. Air Force. L'A-10 est essentiellement utilisé pour l'appui rapproché des troupes au sol. Monoplace bimoteur, ses ailes larges, droites et régulières le rendent très maniable à petite vitesse et à basse altitude. Du reste, si votre ennemi a la chance de vous toucher, le blindage en titane de cet appareil est capable de résister à un tir direct d'explosif brisant. Son canon de 30 mm, d'une puissance exceptionnelle, évolue à 4 200 tours/minute et envoie ses projectiles en grognant comme un cochon...



SU-39

Dernière évolution du chasseur russe Su-25, il est réputé pour sa maniabilité, son faible coût de production et son efficacité sur cible terrestre, maritime ou aérienne. Ses deux moteurs turbo permettent à ce chasseur de 14,36 m d'envergure d'atteindre 975 km/h. Son plafond est de 10 000 mètres. Par rapport au Su-25 surnommé le « Percheron », le Su-39 est plus résistant, offre de meilleures conditions de navigation et peut embarquer de nouvelles armes à guidage de précision. Équipé d'un canon 30 mm et d'un armement air-sol complet, cet avion est d'une grande efficacité en appui rapproché et idéal pour les missions antichars.



EC-635

L'EC-635 est le petit hélicoptère utilisé par les forces européennes quand celles-ci ont besoin d'une reconnaissance rapide sur les lignes ennemies. Ses deux moteurs permettent de pénétrer en territoire hostile, de voir quelle est la situation sur place et de revenir rapidement en lieu sûr. Avec ses réservoirs d'origine, l'EC-635 affiche un rayon d'action de 620 km. Sa polyvalence, sa légèreté et son silence en font l'engin idéal, outre les simples reconnaissances, pour les missions d'entraînement, de transport, de recherche ou de secours. Blindé et armé, cet hélicoptère est à même de se défendre face à une attaque ennemie.



WZ-11

Le WZ-11 est la version d'attaque de l'hélicoptère léger Z-11. A l'instar de l'EC-635, le Z-11 a été conçu pour les missions de reconnaissance, d'entraînement, de recherche et de secours. On ne sait pas grand-chose de la version militaire de cet aéronef polyvalent, son développement ayant été tenu secret par l'armée chinoise. Ce qu'on sait, par contre, ou du moins ce qu'on raconte, c'est que le vol inaugural du WZ-11 a eu lieu en décembre 2004. Il est équipé d'un moteur turbo et d'un rotor principal à trois pales. Conçu à partir d'un hélicoptère civil, le WZ-11 n'offre pas, semble-t-il, les performances des hélicoptères d'attaque d'aujourd'hui.



LITTLE BIRD

Dès la guerre du Vietnam, l'hélicoptère OH-6A a servi dans des missions de reconnaissance. L'armée américaine, qui voulait un engin d'attaque léger, a l'équipé d'un système d'armes pour en faire le « Little Bird ». Cet appareil permet l'appui rapproché (aérien et terrestre) de forces spéciales et son autonomie est de 250 miles nautiques. Les améliorations successives apportées au moteur monoturbiné et au rotor principal du Little Bird ont amélioré sa puissance et sa maniabilité. D'après la rumeur, cet hélicoptère serait sur le point de connaître une nouvelle évolution sous la forme d'une puissance moteur revue à la hausse et d'un passage au rotor à six pales.



LES BELLES AMERICAINES

Arriver sur les lieux de la bataille au volant d'une belle américaine des années 1970, c'est la classe, non ? Subtilisez-en une et foncez vers le combat, sortez-vous d'une situation difficile, ou faites un tour juste pour le plaisir. Ce qui est un « vol » en temps de paix est une « réquisition » en temps de guerre.



LES SEMI-REMORQUES

Si une belle voiture américaine vous offrira la rapidité, un semi-remorque vous permettra d'être un peu mieux protégé, voire d'aller au contact. Même si vous n'avez pas intérêt à attaquer un char bille en tête, un semi résistera très bien à la plupart des véhicules de transport.

DEPANNAGE

PILOTES DE CARTES SON ET VIDEO

Un pilote de carte vidéo ou de carte son trop ancien peut ralentir ou saccader le rythme du jeu, et, dans certains cas, peut même empêcher le jeu de fonctionner. Pour jouer dans de bonnes conditions, vous devez vous assurer que votre ordinateur utilise les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents. Ces pilotes sont généralement disponibles en téléchargement sur les sites des constructeurs de matériel informatique. Si vous n'êtes pas sûr de savoir quel type de carte son ou vidéo vous possédez ou si vous ne savez pas comment mettre vos pilotes à jour sur votre ordinateur, veuillez vous reporter à la documentation fournie avec votre ordinateur ou avec votre périphérique. Pour plus d'informations, reportez-vous aux rubriques **Mise à jour du pilote pour carte vidéo/son** du fichier Support technique sur le CD du jeu (voir la rubrique *Service Consommateurs*, p. 34).

PROBLEMES POUR INSTALLER LE JEU/DETECTER LE DISQUE

Ce jeu utilise une technologie visant à empêcher la copie qui peut entraîner des problèmes avec certains lecteurs de CD-RW, DVD-ROM et DVD-RW. Si le jeu ne s'installe pas correctement ou si votre lecteur de disque ne parvient pas à détecter le disque, vous devez mettre à jour le pilote de votre lecteur de disque. Les mises à jour sont généralement disponibles en téléchargement sur les sites des constructeurs de matériel informatique. Si vous n'êtes pas sûr de savoir quel type de lecteur de disque vous possédez ou si vous ne savez pas comment mettre votre pilote à jour sur votre ordinateur, veuillez vous reporter à la documentation fournie avec votre ordinateur ou avec votre lecteur de disque.

Avertissement : Electronic Arts vous recommande de faire effectuer les mises à jour de votre pilote par un utilisateur de PC expérimenté. En effet, une mauvaise installation pourrait endommager votre lecteur de disque. Si vous n'êtes pas sûr de savoir actualiser votre pilote, n'hésitez pas à contacter le fabricant de votre ordinateur ou de votre lecteur de disque pour obtenir de l'aide.

APPLICATIONS D'ARRIERE-PLAN ET PROGRAMMES ANTIVIRUS

Pour que le jeu fonctionne de manière optimale, nous vous recommandons de désactiver les applications d'arrière-plan superflues avant de jouer. Dans certains cas, fermer les applications d'arrière-plan peut aider à résoudre les problèmes de pannes et de blocages durant les parties. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Fermeture des tâches d'arrière-plan* du fichier Support technique sur le disque du jeu.

Si votre système comporte un programme antivirus, il vous est conseillé de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un clic droit sur cette icône et sélectionnez « **Fermer** », « **Désactiver** » ou toute autre option de fermeture.

PROBLEMES DE PERFORMANCE LIES A INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Pour davantage d'informations concernant les autorisations de transfert de données relatives au jeu par ces ports, veuillez vous reporter à la documentation technique de votre routeur ou de votre pare-feu. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

Pour les parties en ligne, le jeu utilise les ports TCP et UDP suivants :

TYPE	LOCAL	DISTANT	CLIENT/SERVEUR	COMMENTAIRES
UDP	tous	27900	Client/Serveur	
UDP	tous	29900	Client/Serveur	Port standard (29910)
TCP	tous	80	Client/Serveur	Port standard pour GameSpy
TCP	tous	29900	Client/Serveur	
TCP	tous	29901	Client	Pas encore utilisé
TCP	tous	29900	Serveur	Port standard (29920)
TCP	tous	29900	Serveur	Port standard (29920)
UDP	tous	27901	Serveur	Doit être activé avec serversettings.con
UDP	tous	27901	Serveur	Doit être activé avec serversettings.con
UDP	tous	27900	Serveur	
TCP	tous	28910	Client	
TCP	4711	4711	Serveur	
UDP	tous	55123	Serveur	
UDP	tous	55124	Serveur	
UDP	tous	55125	Serveur	
UDP	tous	1500 - 4999	Client/Serveur	
UDP	tous	16567	Serveur	
UDP/ TCP	tous	1024- 1124	Client/Serveur	

Avertissement

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des modifications au logiciel décrit dans ce document à tout moment et sans notification préalable. Ce document et le logiciel décrit dans ce document sont protégés par les lois du copyright. Tous droits réservés. Ce document ou le logiciel décrit ne peut être, en tout ou partie, copié, reproduit, traduit ou réduit à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation écrite préalable d'Electronic Arts. Dans toute la mesure permise par le droit applicable, le manuel vous est fourni "en l'état" et vous vous engagez à assumer tous les risques quant à son utilisation. Nous ne fournissons aucune et, par les présentes, rejetons toute garantie expresse, tacite ou statutaire, notamment et non limitativement toutes les garanties tacites de valeur commerciale, de conformité à un usage particulier de non-transgression des droits d'une tierce personne, ainsi que celle découlant d'une transaction, d'une utilisation ou d'une pratique commerciale. Certaines juridictions n'autorisant pas l'exclusion ou la limitation des garanties tacites, il est possible que les exclusions et limitations stipulées ci-dessus ne vous soient pas applicables. Dans toute la mesure permise par le droit applicable, EA, ainsi que ses fournisseurs et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de toute forme de dommage indirect, particulier, incident, subséquent ou dissuasif, quelle qu'en soit la cause, eu égard au logiciel visé par les présentes, que ces dommages aient été causés par un acte délictuel (y compris par négligence), par contrat, par responsabilité stricte ou d'autre manière, et que la partie ait été informée ou non la possibilité de tels dommages. En aucun cas la responsabilité globale d'EA en vertu du présent contrat ne pourra excéder le montant que vous avez effectivement déboursé pour le logiciel.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique Retour après la garantie, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service Consommateurs Electronic Arts
TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider. Vous trouverez avec ce jeu un fichier d'assistance technique. Si vous avez déjà installé le jeu, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur Programmes> (ou, pour les utilisateurs de Windows XP Edition familiale, Tous les programmes>) EA GAMES>

(ou EA SPORTS>) et sélectionnez le dossier correspondant à votre jeu. Consultez le fichier d'assistance technique qui se trouve dans ce dossier avant de contacter le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Si vous n'avez pas encore installé le jeu, procédez comme suit :

Pour consulter le fichier d'assistance technique (sans installer le jeu) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur "Exécuter..."
3. Dans la boîte de dialogue, tapez D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm (si votre lecteur de disque est représenté par une autre lettre que D, veuillez indiquer la lettre correspondante) et cliquez sur "OK".

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire détaillée sur la boîte du jeu. Pour ce faire, utilisez dxdiag (l'outil de diagnostic intégré à DirectX), qui détecte la configuration de votre système et produit un rapport fournissant des informations détaillées. Le rapport dxdiag permettra au Service Consommateurs de résoudre votre problème de manière optimale.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur "Exécuter...". Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur "OK".
2. Cliquez sur "Enregistrer toutes les informations..." afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Pour plus d'informations concernant l'installation ou l'utilisation de ce jeu, rendez-vous sur electronicarts.fr et cliquez sur SUPPORT TECHNIQUE. Vous y trouverez une FAQ (foire aux questions) qui propose une synthèse des demandes d'informations les plus fréquemment soumises à notre Service Consommateurs.

Pour tout autre renseignement technique, vous pouvez contacter le Service Consommateurs au :

0890 560 560*

(0,15€/min depuis un poste fixe)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

En raison de la nature des problèmes rencontrés lors de l'utilisation des jeux PC, il est souvent bien plus simple et rapide de les résoudre à l'aide du support technique en ligne. Le Service Consommateurs ne propose pas de codes ou solutions. Si vous êtes bloqué dans un jeu, vous pouvez appeler notre Hintline.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter Ce mois-ci chez EA ! L'inscription est rapide et gratuite et vous permettra de connaître toutes les nouveautés en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux.

Rendez-vous donc sur le site :

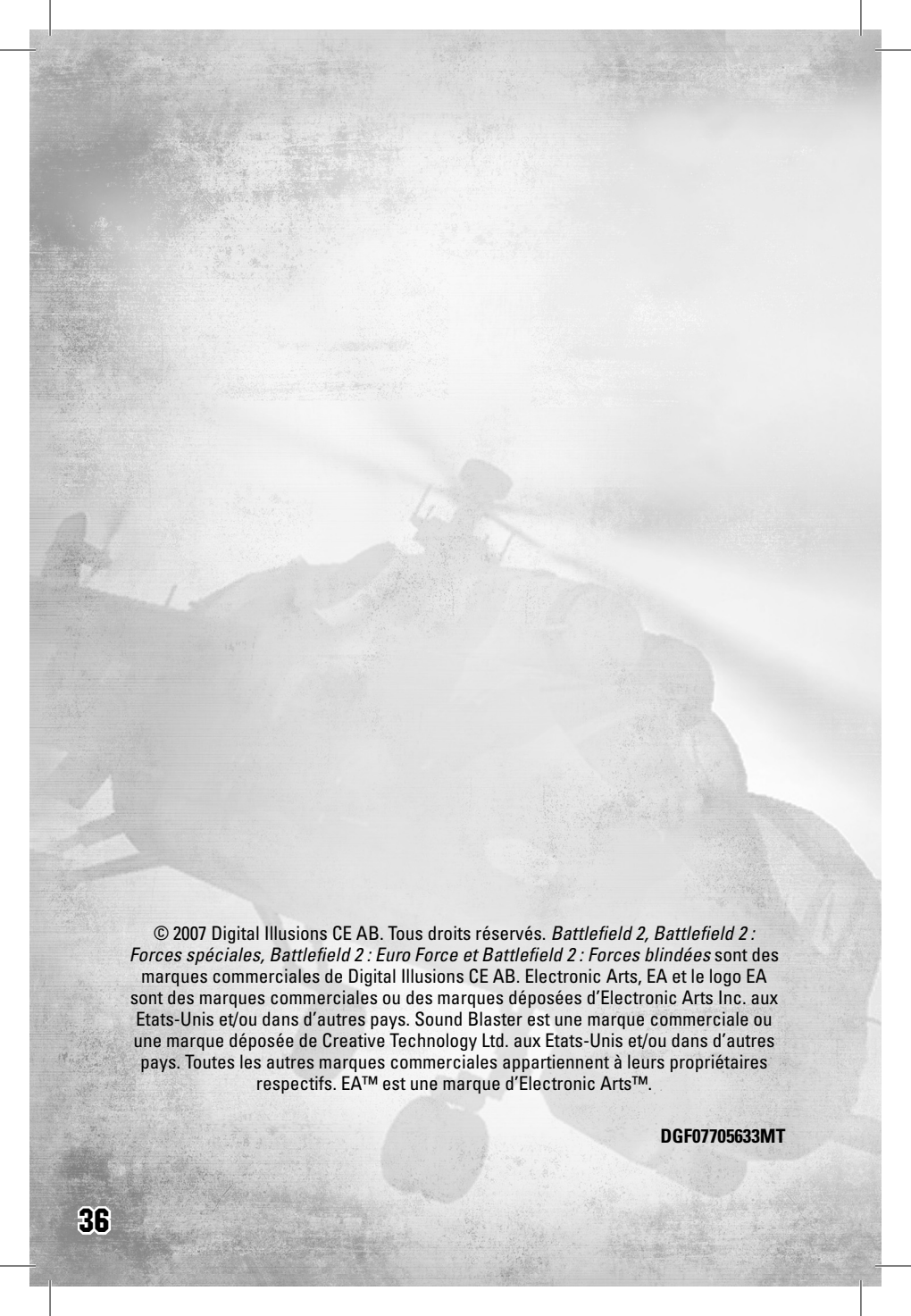
www.electronicarts.fr

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts, consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.



* Ces numéros sont uniquement accessibles depuis la France métropolitaine.

NOTES



© 2007 Digital Illusions CE AB. Tous droits réservés. *Battlefield 2*, *Battlefield 2 : Forces spéciales*, *Battlefield 2 : Euro Force* et *Battlefield 2 : Forces blindées* sont des marques commerciales de Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Sound Blaster est une marque commerciale ou une marque déposée de Creative Technology Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA™ est une marque d'Electronic Arts™.

DGF07705633MT