

Tom Clancy's **GHOST RECON**™

MANUEL DES FORCES SPÉCIALES



© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Ghost Recon is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

CONTENU

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

Evitez 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.

Présentation	4	Résolution	14
Démarrage rapide	5	Détail des textures	14
Démarrage rapide - Commencer une nouvelle campagne	5	Ombres	14
Démarrage rapide - Rejoindre une partie multijoueur	5	Afficher les cadavres	14
Démarrage rapide - Démarrer une partie multijoueur	5	Compresser les textures	14
Configuration requise	6	Masse vectorielle Personnages	14
Installation	6	Nombre maximal d'impacts	14
Configurer le jeu	6	Paramètres Gamma	14
Désinstaller Ghost Recon	7	Détail des particules	14
Menu principal	7	Profondeur du tampon	14
Menu d'entraînement	8	Mots	14
Exécuter les missions d'entraînement	8	Son	15
Statut d'entraînement	8	Réglage général	15
Fin de l'entraînement	8	Volume	15
Campagne	9	Mission rapide	15
Nouvelle campagne	9	Difficulté et type de partie	15
Supprimer une campagne	9	Charger une partie sauvegardée	15
Sauvegarder une partie / Sauvegarder une campagne	9	Menu principal	15
Reprendre une campagne	10	Démarrer	16
Mission de campagne	10	Ralentis	16
Sélection des parties sauvegardées	10	Démarrer une partie	16
Options	10	Briefing	16
Annuler	10	Liste des objectifs	16
Rétablir les paramètres par défaut	11	Texte de briefing	16
Accepter	11	Information sur la mission	16
Origine de l'action	11	Boutons d'écran	17
Modifier les options	11	Configuration de peloton	17
Système de jeu	11	Désignation d'équipe d'action	17
Entrée	12	Soldats	17
Déjà prise	12	Statistiques	18
Sauvegarder une configuration de touches	12	Kit	18
Charger une configuration de touches	12	Les outils qu'il vous faut	18
Axe Y de souris inversé	12	Boutons d'écran	18
Multijoueur	13	Ecran d'action	18
Messages de discussion	13	Mouvement	18
Nom du serveur	13	Regarder	20
Autoriser l'accès distant	13	Marcher	20
Mot de passe de l'accès distant	13	Position	20
Message du Jour	13	Courir	20
Nom du joueur	13	Marcher discrètement	19
Multijoueur - Menu principal uniquement	13	Coup d'œil	19
Protection électronique	13	Passer d'une équipe à l'autre	19
Choisir une carte d'interface réseau	13	Actions	19
Se connecter au port	14	Mitrailleuses de calibre .50	19
Graphismes	14	Portes	19

CONTENU

Combat	20
Tirs	20
Cadence de tir	20
Changer d'arme	20
Changer le chargeur	20
Zoom avant et arrière	20
Jumelles	20
Charges de démolition	20
Mines Claymore	20
Capteurs	21
L'interface à l'écran	21
Éléments présents à l'écran	21
Troupes alliées	21
Hostiles	21
Véhicules	21
Terrain	21
Libérer les otages	21
Éléments d'interface	21
Volet Soldat	21
Indicateur de menace	22
Volet Arme	22
Réticule de visée	22
Vision nocturne	23
Messages	23
L'interface des ordres	23
La carte des ordres	23
Règles d'engagement	23
Points de passage	24
Arcs de feu	24
Fiches de soldat	24
Sauvegarde et chargement rapides	24
Chargement rapide	24
Sauvegarde rapide	24
Statut de mission	25
Continuer	25
Sauvegarder Partie	25
Options	25
Recommencer	25
Abandonner	25
Fin de mission	25
Quitter	25
Finir une mission	25
Ecran Compte-rendu de mission	25
Infos sur la mission	25
Statut d'objectif	25

Statut de peloton	25
Voir Ralenti	25
Sauvegarder Ralenti	26
Bouton Menu	26
Bouton Avance	26
Bouton Reculer	26
Sauvegarder un ralenti	26
Multijoueur	26
Configuration multijoueur	26
Créer une partie	26
Liste des parties	26
Liste des parties LAN (Réseau local)	27
Rejoindre une partie	27
Listes des parties Internet	27
Configuration Joueur	27
Soldat/Tableau	27
Tableau	27
Mode Observateur	28
Soldat	28
Informations sur la partie	28
Modifier Serveur	28
Requête d'exclusion	28
Infos sur le serveur	28
Quitter l'écran	29
Configuration du serveur	29
Sélection de Carte	29
Sélecteur d'équipe	29
Détails du jeu	29
Types de partie	29
Solo	29
Co-Op	29
Equipe	29
Régénérer	30
Restrictions du kit	30
Expiration de la session préalable	30
Chargement et sauvegarde des paramètres de la partie	30
OK	30
Annule	31
Fenêtre de discussion	31
Accès distant	31
Jeu multijoueur	31
Ecran Compte-rendu de mission	31
Ralenti	31
Assistance technique	32
Service Consommateurs	32

CONTENU

Support technique	32
Garanties	32
Contactez-nous par courrier standard	32
Politique de retour	32
Crédits de l'équipe	33
Graphistes	33
Programmation	33
Support Marketing	33
Cinématiques	33
Testeurs principaux	33
Testeurs	33
Red Storm Corporate	34
Red Storm Support Staff	34
Auteur du manuel	34
Remerciements particuliers	34
Ubisoft Europe	34
Editeur-en-chef	34
Directeur de production	34
Responsable international du contenu	34
Assistant ICM	34
Marketing Etats-Unis	34
Relations publiques	34
Services de création	34
Ubisoft.com	34
Crédits & Logo Soundelux	35
Supervision de la conception sonore	35
Compositeur	35
Directrice du casting	35
Concepteurs sonores	35
Montage Dialogues	35
responsable de production	35
Producteur	35
Voix	35
Remarque	35

PRÉSENTATION

VUE D'ENSEMBLE

Dans Ghost Recon, vous êtes à la tête des Ghosts, une unité d'infanterie américaine qui utilise la technologie la plus avancée dont disposent les Etats-Unis. Les Ghosts sont le fer de lance de l'Armée américaine pour ce qui est de la rapidité de réaction. Ils sont la première unité déployée dans les situations dangereuses et la dernière à quitter le terrain quand ça va très mal. En tant que chef d'un peloton de Ghosts sur le terrain, votre tâche consiste à sélectionner les membres de votre équipe d'action, à les entraîner, à les équiper et à les commander dès que les balles crépitent. Leur tâche consiste à exécuter vos ordres, que vous donnez dans le feu de l'action, et à mener à bien leurs missions. En accomplissant des performances particulièrement spectaculaires ou en atteignant des objectifs spéciaux, vous pourrez déverrouiller des Spécialistes, qui apporteront de nouvelles armes et de nouveaux niveaux de compétence à votre peloton.

Le jeu comprend une série de quinze missions, faisant partie d'une même trame narrative, qui forment ensemble une campagne. Si les éléments de jeu peuvent sembler familiers à ceux qui ont déjà joué à Rainbow Six ou Rogue Spear, il faut cependant savoir qu'il s'agit d'un jeu complètement nouveau, se déroulant dans un environnement inédit. Si vous connaissez déjà Rogue Spear ou Rainbow Six, préparez-vous pour un jeu tactique basé sur l'escouade. Si vous ne connaissez pas ce style de jeu, préparez-vous à déployer des tactiques éprouvées et à vivre des moments d'action palpitants.

Dans un cas comme dans l'autre, soyez prêt à mettre à l'épreuve votre perspicacité, votre sens de l'observation et vos nerfs pour combattre une nouvelle force terrifiante qui menace la paix et la sécurité du monde. Le sort de la planète est peut-être entre vos mains.

DÉMARRAGE RAPIDE

Démarrage rapide – Démarrer une Nouvelle Campagne

1. Insérez le CD Ghost Recon dans votre lecteur de CD-ROM et lancez le jeu.
2. Quand le menu principal apparaît, cliquez sur Campagne.
3. Sur l'écran Campagne, cliquez sur Nouvelle Campagne.
4. Tapez un nom pour votre nouvelle campagne.
5. Cliquez sur Démarrer.
6. Quand vous en avez fini avec le briefing, cliquez sur la flèche située dans le coin inférieur droit de l'écran.
7. Cliquez sur Affectation Auto. Cliquez sur la flèche située dans le coin inférieur droit de l'écran.

Démarrage rapide – Rejoindre une partie multijoueur

1. Insérez le CD-ROM Ghost Recon et lancez le jeu.
2. A partir du menu principal, cliquez sur Options.
3. Cliquez sur l'onglet Multijoueur.
4. Select the Player Name field.
5. Tapez le nom sous lequel vous souhaitez être connu dans la partie.
6. Cliquez sur Accepter. Cela vous ramènera au menu principal.
7. Cliquez sur Multijoueur.
8. Sélectionnez LAN (Réseau local) ou Internet.
9. Cliquez sur le nom de la partie que vous souhaitez rejoindre.
10. Tapez le mot de passe et/ou le port si nécessaire.
11. Sélectionnez Rejoindre Partie.
12. Ajoutez-vous à un peloton en cliquant sur un onglet de peloton, puis en cliquant sur un endroit situé à l'intérieur de ce peloton.
13. Cliquez sur l'onglet Soldat.
14. Faites défiler les types de soldats disponibles à l'aide des flèches droite et gauche situées en haut de l'écran. Arrêtez quand vous avez trouvé le soldat qui vous convient.

15. Faites défiler les types de kit disponibles pour votre soldat à l'aide des flèches droite et gauche qui entourent les noms des kits. Arrêtez quand vous avez trouvé le kit que vous souhaitez utiliser.
16. Cliquez sur Prêt et attendez que le jeu se lance.

Démarrage rapide – Démarrer une partie multijoueur

1. Insérez le CD-ROM Ghost Recon et lancez le jeu.
2. Cliquez sur l'onglet Multijoueur.
3. Sélectionnez le champ Nom du joueur.
4. Tapez le nom sous lequel vous souhaitez être connu dans la partie.
5. Cliquez sur Accepter. Cela vous ramènera au menu principal.
6. Cliquez sur Multijoueur.
7. Cliquez sur Créer Partie.
8. Ajoutez-vous à un peloton en cliquant sur un onglet de peloton, puis en cliquant sur un endroit situé à l'intérieur de ce peloton.
9. Cliquez sur l'onglet Soldat.
10. Faites défiler les types de soldats disponibles à l'aide des flèches droite et gauche situées en haut de l'écran. Arrêtez quand vous avez trouvé le soldat qui vous convient.
11. Faites défiler les types de kit disponibles pour votre soldat à l'aide des flèches droite et gauche qui entourent les noms des kits. Arrêtez quand vous avez trouvé le kit que vous souhaitez utiliser.
12. Cliquez sur Modifier Serveur.
13. Choisissez vos réglages de jeu.
14. Cliquez sur OK.
15. Cliquez sur Prêt, ce qui lancera automatiquement la partie quand tous les joueurs signaleront qu'ils sont prêts. Si vous voulez démarrer la partie sans en tenir compte, cliquez sur la flèche droite située dans le coin inférieur droit de l'écran. Cela lancera automatiquement la partie. Si vous définissez un démarrage automatique dans l'écran Modifier Serveur, la partie se lancera également automatiquement.

CONFIGURATION REQUISE

Pour pouvoir jouer à Ghost Recon sur votre ordinateur, votre système doit répondre aux critères suivants :

- **Ordinateur :** Pentium 2 avec un processeur de 450 MHz ou équivalent
- **Mémoire :** 128 Mo de RAM
- **Système d'exploitation :** Windows 9X/ME/2000/XP
- **DirectX :** DirectX 8.0 ou supérieur (inclus sur le CD)
- **Carte Vidéo :** Carte 3D 16Mo compatible Direct X 8
- **Espace disque :** Minimum 1Go d'espace sur le disque dur
- **CD-ROM :** 4X ou supérieur
- **Audio :** Compatible DirectX 8.0
- **Carte Son :** Carte Son compatible DirectX 8.0
- **Jeu sur Internet/Réseau :** Connexion TCP/IP à 28.8 Kops ou plus rapide correctement configurée

INSTALLATION

Pour installer Ghost Recon, procédez de la façon suivante :

1. Lancez le système d'exploitation de votre ordinateur.
2. Insérez le CD Ghost Recon dans votre lecteur de CD-ROM. Le menu d'exécution automatique devrait alors apparaître

Remarque : Ici le menu d'exécution automatique ne se lance pas de lui-même, double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur votre bureau, puis double-cliquez sur l'icône qui correspond à votre lecteur de CD-ROM. Le menu d'exécution automatique devrait alors apparaître.

3. Cliquez sur le bouton Installer Ghost Recon. Le processus d'installation vous guidera à travers toutes les étapes de l'installation du jeu sur votre ordinateur.

Une fois le répertoire Ghost Recon créé, le jeu sera automatiquement installé sur votre disque dur. Vous ne pourrez exécuter Ghost Recon que si la version 8.0 ou ultérieure de DirectX est installée sur votre ordinateur. Le programme d'installation vous proposera automatiquement d'installer DirectX v8.0. Si une version ultérieure est déjà installée, cliquez sur Non. Si ce n'est pas le cas, ou si vous n'en êtes pas sûr(e), cliquez sur Oui. Le programme d'installation de DirectX ne lancera l'installation que si aucune version ultérieure n'a été détectée.

4. Une fois l'installation terminée, si vous voulez lancer le programme vous pouvez soit sélectionner Ghost Recon dans le menu Démarrer, soit cliquer deux fois sur le fichier Ghost Recon.exe. Dans les deux cas, le jeu se lancera.

CONFIGURER LE JEU

Au cours de l'installation, Ghost Recon explorera automatiquement votre système pour y détecter la présence de cartes sons et de cartes accélératrices 3D. Etant donné que vous pouvez avoir plusieurs cartes son ou vidéo sur votre ordinateur, la fonction

Configurer Ghost Recon vous permet de sélectionner manuellement quelles cartes vous souhaitez utiliser si les sélections par défaut ne sont celles que vous désirez.

INSTALLATION

DÉSINSTALLER GHOST RECON

Pour désinstaller Ghost Recon :

le jeu, cliquez sur NON, ce qui annulera la procédure..

1. Lancez le système d'exploitation de votre ordinateur.
2. Insérez le CD Ghost Recon dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Appuyez sur le bouton Désinstaller Ghost Recon quand celui-ci apparaît. Le programme vous demandera si vous souhaitez vraiment désinstaller le jeu. Si vous êtes sûr de vouloir effacer Ghost Recon de votre disque dur, cliquez sur Oui. Si vous ne souhaitez pas désinstaller

Remarque : Vous pouvez également désinstaller Ghost Recon en utilisant la fonction Ajout/Suppression de programmes dans le panneau de configuration de Windows.

MENU PRINCIPAL



Quand vous lancez pour la première fois Ghost Recon, vous accédez d'abord au menu principal, où vous trouvez les 8 options suivantes :

- **Entraînement** - Ce bouton vous fait accéder au menu Entraînement, qui vous permet d'apprendre les compétences nécessaires pour jouer à Ghost Recon..
- **Campagne** - Ce bouton vous fait accéder à la partie solo.

- **Mission Rapide** - Ce bouton vous fait accéder au menu Mission rapide, qui vous permet de jouer une mission solo sans démarrer de nouvelle campagne. Dans une campagne, vous devez d'abord déverrouiller les missions.
- **Multijoueur** - Ce bouton vous fait accéder au menu multijoueur.
- **Ralenti** - Ce bouton vous fait accéder au menu Ralenti, qui vous permet de visionner les vidéo enregistrées des parties.
- **Options** - Ce bouton vous fait accéder au menu Options, où vous pouvez régler les options de système de jeu et d'entrée, ainsi que les options multijoueur, graphiques ou sonores.
- **Credits** - Ce bouton vous permet de voir la liste de ceux qui ont participé à la création de ce jeu.
- **Quitter** - Ce bouton vous permet de quitter le jeu.

MENU D'ENTRAÎNEMENT



Le menu Entraînement vous propose une liste de missions où vous pouvez affiner vos compétences avant de commencer une campagne. Sur la partie gauche de l'écran, vous trouverez la liste des missions d'entraînement. Pour sélectionner une mission en particulier, il vous suffit de cliquer sur elle.

Sur la partie droite de l'écran, vous trouverez une fenêtre affichant la mission sélectionnée. Au bas de l'écran se trouvent deux boutons : Démarrer et Menu principal. En sélectionnant Menu principal, vous retournez au menu principal sans démarrer de mission d'entraînement. En sélectionnant Démarrer, vous lancez la mission d'entraînement choisie et vous accédez à l'écran d'action pour l'entraînement proprement dit.

Exécuter les missions d'entraînement

Quand vous commencerez une mission d'entraînement, vous verrez des lignes rouges sur le sol de la zone d'entraînement. Elles vous indiquent les directions que vous êtes censé prendre au cours de chaque mission. De plus, vous entendrez des aides vocales, qui vous diront ce que vous êtes censé apprendre à chaque site et comment vous devez réaliser les tâches importantes du jeu.



A certains endroits, vous verrez sur le sol des carrés soulignés en rouge. A d'autres, vous verrez des marques jaunes et noires. Ce sont des endroits où vous devez vous arrêter pour participer à des exercices particuliers d'entraînement.

L'ensemble des cours d'entraînement se situe à l'intérieur d'une seule mission. Ceci signifie que lorsque vous terminez une mission d'entraînement, vous pouvez passer à la suivante sans quitter l'écran d'action. Vous pouvez aussi revenir en arrière en suivant la ligne rouge pour recommencer une étape d'entraînement.

Mode de Formation

En appuyant sur ECHAP pendant une mission d'entraînement, vous faites apparaître la fenêtre de dialogue Statut de mission.

Fin de l'entraînement

Pour quitter l'entraînement, appuyez sur ECHAP, puis choisissez Quitter dans la fenêtre de dialogue Statut de mission. Cela vous ramène au menu principal.

CAMPAGNE

En sélectionnant le bouton Campagne dans le menu principal, vous accédez à l'écran Campagne. Cet écran vous permet de démarrer une nouvelle campagne, d'accéder à nouveau à une campagne existante ou de supprimer une ancienne campagne que vous ne souhaitez pas conserver.

Dans la partie supérieure gauche de l'écran, vous trouverez une liste des campagnes enregistrées. Si vous jouez pour la première fois à Ghost Recon, ou si vous n'avez pas enregistré de campagne, cette liste sera vide. Au-dessous se trouvent trois boutons. Le premier, Nouvelle Campagne, vous permet de démarrer une nouvelle campagne au début du jeu. Le deuxième, Effacer Campagne, vous permet d'enlever une campagne de la liste. Le troisième, Reprendre Campagne, vous permet de choisir une campagne sauvegardée et de la continuer ou de revoir les missions que vous avez déjà exécutées.

Au bas de l'écran se trouve un bouton appelé Menu principal. En le sélectionnant, vous fermez l'écran Campagne et vous revenez à l'écran principal du jeu.



Nouvelle Campagne

Pour démarrer une nouvelle campagne, cliquez sur le bouton Nouvelle Campagne, ce qui affichera l'écran Nouvelle Campagne.

Dans le coin supérieur gauche, vous pouvez voir un champ de texte. Tapez-y un nom pour votre nouvelle campagne. Sous ce champ se trouvent les niveaux de difficulté : Nouvelle Recrue, Vétéran et Elite. Sélectionnez-en un pour déterminer la difficulté de votre campagne. Nouvelle Recrue offre des munitions illimitées pour certaines armes et des ennemis peu compétents. Vétéran est la difficulté standard, tandis qu'Elite vous met face à des adversaires très expérimentés et dangereux. Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous trouverez le bouton Annuler. Il annule vos choix et vous ramène à l'écran précédent.

Dans la partie inférieure gauche se trouve le bouton Démarrer. Il vous permet de lancer votre campagne.

Supprimer une Campagne

Pour supprimer une campagne, sélectionnez-la en cliquant dessus, puis cliquez sur le bouton Supprimer Campagne. Une fenêtre de dialogue s'affichera pour vous demander si vous souhaitez continuer. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez conserver la campagne, cliquez sur Non. Si vous désirez supprimer la campagne, cliquez sur Oui. Si vous supprimez une campagne, toutes les parties enregistrées dans le cadre de cette campagne seront également effacées.

Sauvegarder une partie / Sauvegarder une campagne

Dans Ghost Recon, vous pouvez sauvegarder un maximum de cinq campagnes et autant de parties que vous le souhaitez à l'intérieur d'une campagne particulière. Ainsi, si vous êtes au milieu de la mission 6 et que vous souhaitez y revenir ultérieurement, vous pouvez enregistrer cette partie et poursuivre la campagne. Vous pouvez supprimer des parties enregistrées individuellement sans supprimer l'ensemble de la campagne.

CAMPAGNE



Reprendre une campagne

Si vous avez enregistré des campagnes, le bouton Reprendre Campagne pourra être utilisé. Une liste des campagnes sauvegardées apparaîtra dans la fenêtre située au-dessus des boutons. Pour reprendre une campagne, sélectionnez celle que vous désirez exécuter, puis cliquez sur Reprendre Campagne. Cela vous fera accéder à l'écran Mission de campagne.

Mission de campagne

Cela vous permet de redémarrer une mission à l'intérieur d'une campagne enregistrée. Une liste de campagnes contenant des parties sauvegardées apparaît dans le coin supérieur gauche. Si vous cliquez sur une mission associée à une partie enregistrée, le bouton Charger Partie sauvegardée devient actif. Cliquez dessus pour afficher l'écran Sélection Parties sauvegardées.

Sélection Parties sauvegardées

Cet écran affiche une liste de parties enregistrées dans la campagne. Sachez que vous pouvez revenir en arrière et refaire les missions que vous avez déjà exécutées.

Pour sélectionner une partie dans la liste, il suffit de cliquer dessus. Cliquez ensuite sur Démarrer pour lancer cette partie. En cliquant sur le bouton Retour situé en bas de l'écran, vous accédez à l'écran Mission de campagne.

OPTIONS

L'écran Options vous permet de modifier une grande variété de réglages de Ghost Recon afin d'optimiser votre expérience de jeu.

En bas de l'écran Options se trouvent trois boutons et en haut une rangée d'onglets. Les boutons sont Annuler, Restaurer par défaut et Accepter. Les onglets vous permettent

d'accéder aux sous-menus où vous pouvez modifier des fonctions spécifiques.

Annuler

Ce bouton annule toutes les modifications qui ont été faites sur l'écran Options et vous ramène à l'écran précédent.

OPTIONS

Restaurer par défaut

Le fait de sélectionner Restaurer par défaut ne ferme pas l'écran Options. Cela rétablit tous les réglages à leurs paramètres par défaut.

Accepter

Le bouton Accepter valide les modifications que vous avez apportées aux options et vous fait revenir à l'écran à partir duquel vous avez accédé à l'écran Options.

Origine de l'action

Il existe un certain nombre d'endroits à partir desquels il est impossible d'accéder à l'écran Options, par exemple le menu principal ou un échange de coups de feu. Certaines options peuvent être verrouillées et ne sont donc pas modifiables.

Modifier les options

Comme indiqué précédemment, la rangée d'onglets présente en haut de l'écran indique les différents types d'options qui peuvent être modifiées. En cliquant sur un onglet, vous ferez apparaître un écran affichant une liste d'options. Les six rubriques d'options sont :

- **Système de jeu** - Options générales de jeu
- **Entrée** - Le joueur contrôle à la fois la phase d'action et la carte des ordres.
- **Multijoueur** - Options concernant les parties multijoueur
- **Graphismes** - Résolution d'écran, niveau de détail et autres options relatives à ce qui est présent sur l'écran
- **Mods** - Active ou désactive les mods
- **Son** - Active ou désactive les différents effets sonores et règle les niveaux de volume.

OPTIONS - GAMEPLAY / INPUT

Système de jeu

Les options de système de jeu sont relativement peu nombreuses et doivent être réglées avant de démarrer la mission. Chacune possède une case sur laquelle vous pouvez cliquer pour activer ou désactiver l'option.

- **Sang activé** - Pour voir, ou ne pas voir, le sang quand une balle atteint un personnage, ainsi que les flaques de sang sous les cadavres.
- **Compte-rendu de partie** - Vous donne la possibilité d'enregistrer vos parties afin de pouvoir les revoir par la suite et les sauvegarder.



OPTIONS - GAMEPLAY/INPUT

Entrée

Les options Entrée contrôlent l'accès au jeu. En d'autres termes, il s'agit de la configuration du clavier et de la façon dont la souris interprète l'axe Y (haut et bas).

Au centre de l'écran Entrée se trouve une fenêtre répertoriant l'ensemble de vos touches et les valeurs qui leur sont assignées (quelle touche produit quel effet). En haut de la fenêtre se trouvent deux onglets : Action et Carte des ordres. En les sélectionnant, vous accédez à la liste des assignations de touches pour respectivement la phase d'action et la carte des ordres.

Pour modifier une assignation de touche, sélectionnez la fonction que vous souhaitez reconfigurer. Pour ce faire, cliquez sur la fonction. Puis cliquez sur le bouton Assigner Touche. Cela affichera une fenêtre qui vous indiquera à quelle fonction cette touche est actuellement assignée et qui vous demandera d'appuyer sur une touche pour réassigner cette fonction. Si vous voulez réassigner la fonction, appuyez sur la touche que vous souhaitez utiliser pour cette fonction. Cette touche sera désormais associée à cette fonction et la fenêtre se fermera. En cliquant sur Annuler, la fenêtre se fermera sans qu'aucune fonction de touche n'ait été modifiée.

Déjà prise

Si vous reconfigurez une touche qui a déjà une fonction assignée, la nouvelle assignation annule la précédente. Dès que vous reconfigurez la touche, la fonction à laquelle elle était associée sera désactivée et un espace vide apparaîtra à côté d'elle dans la liste.



Enregistrer une configuration de touches

Vous pouvez enregistrer une configuration en cliquant sur le bouton Sauvegarder Touches situé dans le coin inférieur droit de l'écran. La fenêtre Sauvegarde Configuration s'affichera alors. Cliquez sur Nouvelle Config Touches et entrez un nom pour la configuration afin de pouvoir l'identifier ultérieurement. Appuyez sur Accepter pour l'enregistrer ou sur Annuler si vous avez changé d'avis.

Si vous avez modifié une configuration de touches déjà en place, vous pouvez cliquer sur Nouvelle Config Touches et l'enregistrer sous un nouveau nom, ou cliquer sur Sauvegarder Config Touches, ce qui écrasera celle en cours. Vous pouvez aussi supprimer une configuration de touches en la sélectionnant puis en cliquant sur le bouton Supprimer Config Touches. Le programme vous demandera si vous souhaitez vraiment exécuter cette action. Si c'est le cas, cliquez sur Oui. Sinon, cliquez sur Non.

Axe Y de souris inversé

Le fait de cliquer sur cette option vous permet de changer l'orientation de votre souris. Si vous l'activez, le fait d'avancer votre souris vers l'avant dirigera votre point de vue vers le bas, et le fait de l'amener vers vous dirigera votre point de vue vers le haut. En désactivant cette option, le fonctionnement de la souris redevient normal.

OPTIONS - MULTIJOUEUR



Multijoueur

Ce menu vous permet d'affecter différentes options à votre partie multijoueur qui ne sont pas associées au format et aux règles du jeu en lui-même. (Elles se trouvent dans le menu multijoueur).

Messages de Discussion

Les messages de discussion sont des messages prédéfinis que vous pouvez envoyer au cours d'une partie multijoueur, soit à votre équipe, soit à tous ceux qui participent au jeu. Pour créer un message, cliquez sur un emplacement dans la fenêtre Messages Discussion, puis cliquez sur le bouton Modifier Message Disc. Dans la fenêtre qui s'affichera, vous pourrez taper ou modifier votre message de discussion. En cliquant sur Accepter, vous validerez le message et les changements que vous lui avez apportés. En cliquant sur Annuler, les modifications seront perdues et la fenêtre se fermera.

À droite de la fenêtre se trouve une case Discussion Equipe. En cliquant sur cette case, vous n'envoyez le message qu'à votre équipe. Sinon, tous les participants à la partie pourront le lire. Chaque message de discussion en mode multijoueur est associé à une touche. Pour envoyer le message, appuyez sur cette touche. Pour modifier le texte d'un message, sélectionnez un message puis cliquez sur le bouton Modifier Message Disc. Cela affichera le texte du message que vous pouvez modifier. Cliquez sur Accepter pour conserver le texte modifié, ou sur Annuler pour revenir à l'ancienne version.

Nom du serveur

Si vous avez l'intention de devenir le serveur d'une partie, vous pouvez créer un nom pour cette partie. Ce nom apparaîtra dans la liste Noms de serveur présente sur l'écran multijoueur.

Autoriser l'accès distant

Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour permettre aux personnes extérieures à votre serveur, si elles ont le bon mot de passe, d'accéder aux réglages de votre serveur afin de les modifier.

Mot de passe de l'accès distant

Cette option vous permet de créer un mot de passe pour l'accès distant.

Message du Jour

Le Message du Jour, ou MdJ, est une chaîne de texte d'information que les participants à la partie peuvent lire en cliquant sur le bouton Info de votre serveur. En cliquant sur le champ de texte Message du Jour, vous pouvez taper un nouveau message ou modifier celui qui s'y trouve.

Nom du joueur

Cette option vous permet de choisir le nom sous lequel vous serez connu dans les parties multijoueur.

Multijoueur -

Menu principal uniquement

Les réglages suivants font partie des options multijoueur mais ne peuvent être modifiés qu'en accédant à l'écran Options à partir du menu principal. Quand le jeu est lancé, vous ne pouvez plus modifier ces options.

Protection électronique

En cliquant sur cette option, vous jouez (ou vous faites fonction de serveur) en vous protégeant derrière une protection électronique.

Choisir une carte d'interface réseau

Cette option vous permet de sélectionner la carte de réseau que vous utiliserez pour accéder au réseau où se trouve la partie.

OPTIONS GRAPHIQUES

Rejoindre Port

Cette option vous permet de sélectionner le port avec lequel vous souhaitez vous connecter à des parties, et grâce auquel des joueurs peuvent se connecter à un serveur que vous avez créé.



Graphismes

Les options graphiques vous permettent de modifier la façon dont Ghost Recon apparaît sur votre système, aussi bien du point de vue technique qu'esthétique.

Détail de texture

Il existe trois options pour le détail de texture : Carte, Personnage et Effets. Chacune peut être réglée sur Elevé, Intermédiaire et Bas. Les textures de carte modifient la façon dont le terrain apparaît à l'écran. Les textures de personnages modifient l'aspect des modèles de personnages et les textures d'effets déterminent le niveau de détail des effets. Généralement, plus la valeur est élevée, meilleur est l'aspect du jeu. Mais parfois, le fait d'abaisser les valeurs peut améliorer les performances.

Ombres

A droite de la liste des résolutions d'écran se trouvent les options pour les ombres des véhicules et des personnages du jeu. Trois choix sont possibles pour les ombres de véhicules : Sans, Faiblement détaillé et Détaillé. Pour les ombres de personnages, quatre choix sont possibles : Sans, Faiblement détaillé, Equipe détaillée/ennemi peu détaillé, Détaillé. Pour choisir un réglage, cliquez sur celui-ci.

Afficher les cadavres

En activant cette option, les cadavres restent sur le champ de bataille. Si vous la désactivez, sachez que les cadavres resteront tout de même affichés sur la carte des ordres.

Compresser les textures

L'option Compresser Textures dépend de votre carte vidéo. Si votre carte prend cette commande en charge, le fait de l'activer réduit la taille de toutes les textures du jeu afin que votre mémoire vidéo puisse accueillir davantage de textures.

Masse vectorielle Personnages

En activant Masse vectorielle Personnages, les déplacements seront plus fluides.

Nombre maximal d'impacts

Cette option vous permet de fixer le nombre maximal d'impacts de balles qui apparaîtront à l'écran à n'importe quel moment du jeu.

Paramètres Gamma

Cette option vous permet de modifier les paramètres Gamma, c'est-à-dire la luminosité, de votre moniteur.

Détail des particules

L'option Détail des particules vous permet de régler la façon dont les systèmes de particule (tirs, étincelles, fumée, etc.) apparaissent dans le jeu. Il existe trois valeurs : Elevé, Intermédiaire et Bas. Plus la valeur est basse, plus votre système aura des chances d'être plus performant.

Profondeur du tampon Z

L'option Profondeur du tampon Z, modifie la netteté des objets se trouvant les uns derrière les autres. Au pire, cette profondeur doit être égale au nombre de bits que vous sélectionnez pour votre résolution.

Mods

Cet écran vous permet d'utiliser des modifications de Ghost Recon créées par des personnes extérieures à Red Storm. Officiellement, Red Storm ne prend pas en charge les mods. Sachez que certains mods peuvent altérer les performances du jeu. IGOR, l'éditeur de Ghost Recon, est disponible dans le répertoire d'installation du jeu. Red Storm ne fournit aucun service concernant IGOR.

OPTIONS - SON



Les options sonores déterminent quels types de son seront actifs ou non dans Ghost Recon, ainsi que le réglage de leur volume. Quatre options sont disponibles :

- **Maître** - Contrôle tous les sons, y compris les effets, la musique et les voix.
- **Effets** - Contrôle le niveau sonore des effets, du genre coups de fusil, bruits de véhicules, etc.

- **Musique** - Contrôle le niveau sonore de la musique d'ambiance.

- **Voix** - Contrôle le niveau sonore des voix du jeu. Chaque option sonore possède un bouton Activer Maître et un réglage volume.

Activer Maître

Pour activer ou désactiver une option sonore, cliquez sur la case Activer Maître située à côté d'elle. Ce faisant, vous activez ou désactivez complètement cette option.

Volume

Chaque option sonore possède également un réglage de volume. Le volume peut être réglé entre 1 et 10 (10 correspondant au volume le plus fort).

MISSION RAPIDE



L'écran Mission rapide vous permet de choisir une mission pour l'exécuter sans avoir à commencer de campagne. Vous devez déverrouiller cet espace de mission dans une campagne précédente. Tant qu'une mission n'a pas été déverrouillée, elle n'apparaîtra pas dans la liste de missions.

Quand vous accédez à l'écran de Mission rapide à partir du menu principal, vous verrez une liste de missions disponibles dans le coin supérieur gauche. Une série d'images tirées de la mission sélectionnée s'afficheront à côté de la liste. Le fait de cliquer sur une mission suffit pour la sélectionner.

Difficulté et type de partie

Vous pouvez jouer une mission rapide avec n'importe lequel des trois niveaux de difficulté standards du mode Campagne.

A côté de la liste des difficultés, vous trouverez une liste des types de partie. Ce sont les modèles de missions disponibles. Il en existe trois :

- **Mission** - Vous jouez la mission comme dans le mode Campagne.
- **Echange de coups de feu** - Pas d'objectifs, juste tuer ou être tué.
- **Recon** - Le but est de partir d'une zone d'insertion pour rallier une zone d'extraction située à l'autre extrémité de la carte. Vous pouvez choisir l'option que vous désirez dans chacune de ces listes en la sélectionnant.

Charger Partie enregistrée

En cliquant sur ce bouton, vous accédez à l'écran Charger Partie sauvegardée.

Menu principal

En cliquant sur ce bouton, vous revenez au menu principal.

MISSION RAPIDE

Démarrer

En cliquant sur ce bouton, vous lancez la mission sélectionnée avec le niveau de difficulté et le type de partie que vous avez choisis.

RALENTIS

En cliquant sur le bouton Ralenti à partir du menu principal, vous accédez à l'écran Ralenti. Vous pouvez y visionner des vidéo de missions appartenant à d'anciennes parties.

Il est très facile de lancer un ralenti. Cliquez dans la liste sur le ralenti que vous souhaitez visionner, puis appuyez sur Start.

Pour quitter cet écran, cliquez sur le bouton Menu principal.

DÉMARRER UNE PARTIE

Vous pouvez démarrer une partie de Ghost Recon soit en commençant une nouvelle campagne soit en appelant une campagne sauvegardée. Si vous chargez une partie sauvegardée, vous la commencerez immédiatement à l'endroit exact où elle en était quand elle a été sauvegardée.

Si vous démarrez une nouvelle campagne, ou si vous démarrez une mission à son début dans une campagne existante, vous vous retrouverez à l'écran Briefing.



Briefing

L'écran Briefing vous fournit tout ce qu'il faut savoir pour démarrer une mission. Il vous indique où votre peloton doit se diriger, quels sont vos objectifs et l'état de la situation telle qu'elle se présente.

Liste des objectifs

Dans la partie supérieure gauche de l'écran, vous trouverez la liste de vos objectifs. Ce sont les actions que votre peloton doit exécuter pour que vous puissiez terminer la mission avec succès. Certains objectifs sont numérotés, tandis que d'autres sont accompagnés de la lettre X. Les objectifs numérotés sont les objectifs principaux de la mission, tandis que ceux accompagnés d'un X sont des objectifs spéciaux. Le fait d'atteindre un objectif spécial déverrouille un Spécialiste, que vous pouvez introduire dans votre peloton. Pour réussir la mission, il faut réaliser tous les objectifs numérotés. Une fois la mission réussie, elle s'achève, et vous revenez à l'écran Compteur de mission.

Texte de briefing

Sous la liste des objectifs se trouve le texte de votre briefing. Il vous donne un aperçu de la situation telle qu'elle se présente. Il vous dit où vous allez et pourquoi vous y allez. Vous pouvez activer ou désactiver la partie sonore du briefing en cliquant sur le bouton Arrêter le briefing/Jouer le briefing sous le champ de texte.

Informations sur la mission

La partie droite de l'écran affiche la carte du monde, avec en particulier la région où ira votre

COMMENCER UN JEU

peloton. Il y a également une carte d'ordres, qui comprend des images associées à chaque objectif de mission. Vous pouvez passer de l'une à l'autre en cliquant sur les onglets appropriés en haut de la carte.

Sous la carte, vous trouverez des informations de base sur la mission.

Boutons d'écran

Dans le coin inférieur droit de l'écran se trouve une série de trois boutons : une flèche dirigée vers la gauche, un carré et une flèche dirigée vers la droite. En cliquant sur la flèche de gauche, vous revenez à l'écran précédent. En cliquant sur la flèche de droite, vous accédez à l'écran suivant. Le fait de cliquer sur le carré met le jeu en pause et fait apparaître une fenêtre de dialogue qui vous permet de continuer, d'accéder au menu Options ou de quitter.

Configuration de peloton

Une fois l'étape du briefing terminée, vous accédez à l'écran Configuration de peloton. Le sommet de l'écran indique le nom et la spécialité du soldat actuellement sélectionné. Son image apparaît alors au centre de l'écran.

Choix de l'équipe d'intervention

Dans le coin supérieur gauche de l'écran se trouve la fonction Affecter les équipes d'action. Vous pouvez grâce à lui affecter des soldats aux équipes d'action. Six soldats peuvent être affectés à tout moment, avec un maximum de trois par équipe d'action. Vous pouvez faire passer des soldats d'une équipe d'action à l'autre et vous pouvez laisser une équipe d'action vide.

La fonction Affecter les équipes d'action a quatre boutons répartis dans la partie supérieure : A, B, C et X. Les trois premiers correspondent à vos équipes d'action Alpha, Bravo et Charlie. Le quatrième vous permet de retirer le soldat actuellement sélectionné de l'équipe d'action. Si l'équipe d'action est complète et que vous sélectionnez un soldat qui n'est pas actuellement assigné à cette équipe, le bouton devient gris et ne peut plus être activé. Si l'ensemble du peloton est complet et

que vous sélectionnez quelqu'un qui n'est pas actuellement assigné à ce peloton, tous les boutons d'équipe d'action deviennent gris. Sauf si un soldat actuellement assigné à l'équipe d'action est sélectionné, le bouton X devient indisponible.

Directement sous les boutons d'équipe d'action se trouve le bouton Affectation auto. En cliquant sur ce bouton, vos équipes d'action se rempliront automatiquement sur la base d'une sélection par défaut de soldats. Cependant, une fois qu'un soldat a été assigné à votre peloton, ce bouton se transforme en bouton Annuler Toute affectation. Si vous le sélectionnez à ce moment-là, tous les soldats actuellement affectés sont retirés de leurs équipes d'action. Sous le bouton Affectation auto se trouve la liste de vos équipes d'action et des membres qui leur sont actuellement affectés. Vous pouvez cliquer sur le nom de n'importe quel soldat dans n'importe quelle équipe d'action pour le sélectionner. Cela fait apparaître son image au centre de l'écran. Son nom se place au sommet de l'écran. Vous pouvez dès lors l'affecter dans une équipe et l'écarter.

Chaque équipe est également dotée d'une flèche. En cliquant sur la flèche dirigée vers le bas, vous pouvez faire passer des soldats d'une équipe à l'autre ou faire entrer un soldat jusque là non affecté dans une équipe. La double flèche dirigée vers le haut vous permet de le promouvoir au sein de cette équipe.

Soldats

Sous la fonction Affecter les équipes d'action se trouve la liste des soldats qu'il est possible d'affecter à votre peloton. Cette liste a deux onglets : Standard et Spécialiste. La liste standard est la liste de base des candidats à votre peloton. Elle comprend des soldats dotés de statistiques standards. Chaque soldat a une classe (Fusilier, Sniper, Démolitions, Soutien) et un nom. La liste contient douze soldats. L'onglet Spécialiste affiche les listes des spécialistes que vous avez déverrouillés.

Dans la partie supérieure gauche de l'écran se trouve la liste des différentes décorations que le soldat actuellement affecté peut gagner ou a gagnées.

COMMENCER UN JEU

Statistiques

Chaque soldat possède un ensemble de statistiques, divisées en attributs, avec un classement pour chaque attribut :

- **Arme** - Sa précision dans le maniement des armes; reflétée par la vitesse avec laquelle les repères du réticule de visée convergent quand il est le personnage actif.
- **Camouflage** - Son aptitude à se déplacer discrètement, reflétée par la distance minimale à laquelle il peut s'approcher de l'ennemi sans se faire repérer.
- **Endurance** - Sa capacité à encaisser les dommages corporels, reflétée par le nombre de blessures qu'il est capable d'endurer.
- **Commandement** - Sa compétence à améliorer la valeur des soldats qui l'entourent, reflétée par une augmentation d'un point dans toutes les compétences pour tous les soldats de son peloton attribué à chaque fois qu'il obtient trois points de commandement. Notez bien qu'un peloton bénéficie d'un chef unique (le soldat ayant le taux de commandement le plus élevé).

Chaque compétence est notée de 1 à 8. Les personnages se voient assignés un Point de combat après chaque mission réussie. Les augmentations de statistiques peuvent être achetées à un taux d'un point par Point de combat. En cliquant sur le bouton Plus situé à côté d'une compétence, vous assignerez un point de combat à cette compétence.

Kit

Vous pouvez assigner un kit de campagne à

chaque soldat. Pour chaque soldat, quatre kits sont possibles. Sous le nom du kit se trouvent des informations sur le contenu du kit. Celles-ci comprennent des images des armes et d'autres éléments, ainsi que des précisions sur leurs capacités en munitions. Le premier chiffre présent à côté de l'arme est le nombre total de salves disponibles, tandis que le second indique le nombre de chargeurs que le soldat emmènera avec lui sur le champ de bataille.

Les outils qu'il vous faut

Certaines missions exigent des kits spécifiques. Si vous essayez d'exécuter une mission sans le kit approprié pour les objectifs de base de la mission, vous recevrez un avertissement vous indiquant ce dont la mission a besoin. Sitôt que vous aurez équipé votre peloton en conséquence, vous pourrez démarrer la mission.

Dans certains cas, les objectifs spéciaux exigent aussi des éléments spécifiques de kit. Si vous vous lancez dans une mission sans les éléments de kit requis pour l'objectif spécial, vous recevrez un message vous recommandant de vous équiper avec ces éléments.

Boutons d'écran

Sous l'interface de kit se trouvent les boutons d'écran. Vous ne serez autorisé à progresser que si vous avez affecté au moins un soldat à une équipe d'action.

Pour lancer la mission, appuyez sur le bouton Avancer.

ÉCRAN D'ACTION



Dans la phase d'action de Ghost Recon, vous contrôlez les Ghosts et vous les faites progresser dans une mission.

Mouvement

A n'importe quel moment de la phase d'action, vous avez le contrôle direct d'un seul soldat (même si sur la carte des ordres vous dirigez tout un peloton). Vous contrôlez ses déplacements, ses regards et ses positions.

ÉCRAN D'ACTION

Regarder

C'est avec la souris que vous contrôlez la perspective d'un personnage. Avec les paramètres par défaut, le fait d'avancer la souris fait regarder le personnage vers le haut, et le fait de la reculer le fait regarder vers le bas. Les mouvements à gauche et à droite font pivoter le soldat.

Marcher

Les touches de déplacement par défaut sont W, S, A et D. Elles correspondent à Avancer, Reculer, Pas latéral à gauche et Pas latéral à droite. La fonction Avancer fait marcher le soldat vers l'avant à un pas régulier, tandis que Reculer le fait revenir en arrière, Pas latéral à gauche et Pas latéral à droite le font tourner à gauche ou à droite.

Position

Il existe trois positions dans Ghost Recon : debout, accroupi et à plat ventre.

Vous pouvez adopter chacune de ces trois positions.

Pour passer à une position plus basse, appuyez sur la touche Abaisser Position. Cela fait baisser votre soldat d'une position. Pour passer de la station debout et la position accroupie, appuyez une fois sur la touche. Pour passer de debout à la position à plat ventre, appuyez deux fois.

Pour passer à une position plus élevée, appuyez sur la touche Relever Position. Il faut appuyer deux fois pour faire passer le soldat de la position à plat ventre à la station debout et une fois pour le faire passer à la position accroupie.

Courir

Pour courir, maintenez le bouton Courir enfoncé tout en avançant. Le fait de courir augmente votre rythme de déplacement. Vous ne pouvez courir que vers l'avant.

Marcher discrètement

Il s'agit d'un type de déplacement plus lent et plus calme que la marche. Vous pouvez marcher discrètement dans n'importe quelle direction en maintenant enfoncée la touche Marcher discrètement tout en avançant dans la direction voulue.

Coup d'œil

Cette fonction vous permet de jeter un coup d'œil dans un recoin sans exposer votre soldat au feu de l'ennemi. Cette fonction vous permet de jeter un coup d'œil dans un recoin sans exposer votre soldat au feu de l'ennemi.

Passer d'une équipe d'action à l'autre

Vous pouvez instantanément passer d'une équipe d'action à l'autre en appuyant sur la touche raccourci de votre équipe d'action. En appuyant sur la touche raccourci d'une équipe d'action, vous sélectionnez le chef de cette équipe et vous pouvez le contrôler. Si le chef de cette équipe a été éliminé, vous prendrez le contrôle du membre de l'équipe placé juste après dans la hiérarchie, et ainsi de suite.

Actions

Le bouton Action sert à exécuter une action ou à utiliser un élément spécifique. Parmi les actions que vous pouvez exécuter, vous avez l'ouverture de portes et la prise de contrôle des emplacements de mitrailleuses.

Mitrailleuses de calibre .50

Dans certaines missions, vous trouverez des mitrailleuses de calibre .50 ayant un emplacement fixe. Vous pouvez en prendre le contrôle et tirer. Pour prendre possession d'un emplacement de mitrailleuse, faites marcher votre soldat vers cet emplacement et appuyez sur le bouton Action. Vous aurez dès lors le contrôle de la mitrailleuse. Vous pouvez faire feu en appuyant sur le bouton Utiliser Objet. Sachez cependant que si vous tirez avec elle trop longtemps, vous prenez le risque de la faire trop chauffer.

Portes

La plupart des bâtiments que vous rencontrerez dans Ghost Recon auront des portes fermées. Pour ouvrir une porte, marchez vers elle et appuyez sur le bouton Action. Certaines portes ne peuvent pas être ouvertes. D'autres sont verrouillées mais peuvent être ouvertes en tirant dessus.

ÉCRAN D'ACTION

Combat

Vos soldats sont équipés de toute une variété d'armes, allant du pistolet aux armes anti-chars. Chaque personnage part au combat avec deux armes, une principale et une secondaire. Vous pouvez facilement passer de l'une à l'autre.

Tirs

Pour tirer avec une arme, appuyez sur la touche Utiliser Objet. L'arme sélectionnée fera alors feu en recourant à la cadence de tir actuelle.

Cadence de tir

La cadence de tir correspond au nombre de salves que votre arme décharge quand vous appuyez sur le bouton Cadence de tir. Les armes peuvent avoir une ou plusieurs des cadences de tir suivantes :

- **Coup unique**
- **Rafale de trois salves**
- **Automatique**

Vous pouvez changer la cadence de tir d'une arme en appuyant sur la touche Cadence de tir suivante.

Changer d'arme

Vous pouvez passer de votre arme principale à votre arme secondaire, ou vice-versa, en appuyant sur la touche Changer d'arme.

Changer le chargeur

Pour recharger une arme, il faut appuyer sur la touche Changer le chargeur. En faisant cela, vous enlevez le chargeur présent sur l'arme pour le remplacer par un nouveau. Votre réticule de visée affichera la progression du rechargement. Quand l'opération est terminée, le réticule revient à son aspect habituel. Vous ne pouvez pas tirer pendant le rechargement.



Zoom avant et arrière

Certaines de vos armes vous permettent de zoomer pour avoir une meilleure vision, ce qui correspond au mode Sniper. Pour passer en mode Sniper, appuyez sur la touche Zoom avant. Pour revenir en vue normale, appuyez sur la touche Zoom arrière.

Si votre souris est équipée d'une molette, elle peut également servir de zoom par défaut. Mais au lieu de passer brutalement d'un niveau de zoom à l'autre, le zooming sera plus fluide.

Jumelles

Les jumelles offrent une vision lointaine de meilleure qualité que la plupart des armes, mais elles n'ont aucun impact sur l'ennemi. Pour utiliser les jumelles, il faut faire d'elles l'arme active puis appuyer sur la touche Utiliser Objet.

Charges de démolition

Certaines missions nécessitent que vous posiez des charges de démolition pour atteindre les objectifs. Pour placer une charge de démolition, sélectionnez-la pour en faire l'arme active, puis dirigez-vous vers l'endroit où vous voulez la poser. Pour la poser, appuyez sur la touche Utiliser Objet. Elle explosera d'elle-même à la fin de la mission.

Mine Claymore

Les mines Claymore sont posées sur le terrain comme les charges de démolition. L'indicateur d'armes transforme l'icône de la mine Claymore en celle d'un détonateur. Le fait d'appuyer à

ÉCRAN D'ACTION

nouveau sur la touche Utiliser Objet fait exploser la mine. L'espace situé directement derrière la mine présente un danger mortel.

Capteurs

Les capteurs fonctionnent comme un soldat

supplémentaire en termes de détection. Quand un hostile ou un véhicule passent à l'intérieur du rayon de détection, ils apparaissent sur la carte des ordres. Les capteurs se posent sur le terrain à la manière des charges de démolition.

L'INTERFACE À L'ÉCRAN

Il s'agit de ce que vous voyez quand vous êtes dans la phase d'action de Ghost Recon. La majeure partie de l'écran est occupée par la vue du monde qu'a le personnage actif.

Éléments présents à l'écran

La majorité des éléments que vous voyez dans le jeu peuvent être considérés comme le jeu en lui-même. Ceci comprend :

Troupes alliées

Il existe deux types de troupes alliées : celles faisant partie de votre peloton et celles qui oeuvrent dans la même direction que vous. Les noms des membres de vos différentes équipes d'action s'affichent quand le réticule de visée est braqué sur eux. Les autres troupes alliées ne génèrent pas cet effet, mais sont reconnaissables à leurs uniformes et par le fait qu'elles se déplacent de concert avec vos troupes sans ouvrir le feu.

Hostiles

Les soldats hostiles sont les ennemis qui essaient de vous éliminer, vous et votre peloton. Ils portent des armes et sont généralement vêtus de vêtements civils ou d'uniformes appartenant à une force armée ennemie. Les hostiles réagissent quand votre présence leur devient évidente (par la vue, le bruit ou le fait que l'un de leurs alliés ait été abattu).

Véhicules

Une grande variété de véhicules militaires sont présents à l'écran. Certains se déplacent et/ou vous tirent dessus, tandis que d'autres sont

statiques. Si un véhicule se déplace, il peut être détruit. Vous ne pouvez contrôler aucun véhicule dans le jeu.

Terrain

Le Terrain est le paysage de base du jeu. Il comprend des arbres, des bunkers et des bâtiments. La plupart des terrains peuvent se parcourir en marchant. Certains terrains en forte pente sont complètement inaccessibles. Il est impossible de blesser un soldat en utilisant le terrain.

Libérer les otages

Certaines missions exigent que vos sauvez des otages ou que vous faites des prisonniers pour atteindre les objectifs fixés. Pour qu'un otage vous suive, il faut qu'un soldat l'ait délogé. Une fois l'otage délogé(e), il/elle suivra le soldat qui l'a délogé(e). Les ennemis susceptibles d'être capturés sont faits prisonniers de la même façon, c'est-à-dire en se faisant déloger par un soldat.

Éléments d'interface

Il existe plusieurs autres éléments de l'interface d'écran qui vous donnent d'importantes informations supplémentaires pour jouer à Ghost Recon.

Volet Soldat

Ce volet apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Il vous indique quel soldat vous avez sélectionné.

A l'extrémité gauche du volet se trouve une série de trois points disposés verticalement. Il s'agit de votre indicateur de position, qui indique quelle

L'INTERFACE DES ORDRES

position adopte actuellement le soldat. Immédiatement à gauche se trouve une icône représentant le soldat actif, qui montre aussi la position adoptée.

À l'extrémité droite se trouvent trois lignes de texte. La ligne du haut indique l'état de santé du soldat : En pleine forme, Blessé ou Mort. Quand un personnage est blessé, cette ligne devient jaune. Quand il a été tué, elle devient rouge.

Sous l'état de santé se trouve le nom de l'équipe d'action du soldat, et en dessous encore, son nom.

Vous pouvez activer ou désactiver l'indicateur du soldat en appuyant sur la touche Activer Volet Soldat.

Indicateur de menace

L'indicateur de menace s'affiche au centre du bas de l'écran. Cinq éléments le composent. Le plus éloigné du centre est un triangle qui indique le point de passage le plus proche. Il reste là quelle que soit la direction à laquelle fait face le personnage sélectionné.

Le point coloré à l'intérieur du cercle le plus grand de l'indicateur de menace indique le nord. Il reste là également quelle que soit la direction à laquelle fait face le personnage sélectionné.

Le cercle le plus éloigné de l'indicateur de menace sert d'indicateur de tir. Les zones illuminées vous indiquent de quelle direction viennent les tirs. Les segments actifs de l'indicateur de tir sont en rouge.

Le cercle du milieu de l'indicateur de menace indique la direction générale des unités ennemies situées à plus de 40 mètres sur la carte. Comme l'indicateur de tir, il est divisé en quadrants disposés en fonction de la direction à laquelle fait face le personnage. Les quadrants actifs sont en jaune.

Le centre de l'indicateur de menace vous indique s'il y a un ennemi dans un périmètre de 40 mètres. Quand il est actif, il est en rouge.

Volet Armes

Dans la partie inférieure droite de l'écran se trouve le Volet Armes. Il contient deux lignes. Celle du haut indique l'arme principale du soldat et celle du bas l'arme secondaire. Deux chiffres apparaissent à gauche de l'image de l'arme. Le premier correspond au nombre de salves restantes dans le chargeur, le second au nombre de chargeurs encore disponibles pour cette arme. Parfois, le second chiffre est remplacé par un tiret. Cela signifie que le nombre de chargeurs n'est pas applicable. À droite se trouve l'indicateur de cadence de tir.

Vous pouvez activer ou désactiver le Volet Armes en appuyant sur la touche Activer Volet Armes.

Si votre quantité de munitions est inférieure à 30% de la capacité de votre chargeur en cours, l'arme sélectionnée apparaît en jaune brillant. Quand le chargeur est vide, elle devient rouge.

Réticule de visée

Votre réticule de visée se situe au centre de l'écran. Il sert à viser précisément une cible quand vous tirez. Ces réticules sont différents selon les armes.

Le réticule de visée se compose de deux parties : l'élément statique et les repères. L'élément statique est toujours centré sur votre écran et représente le centre de la cible visée. Les repères représentent le taux de précision que vous avez à un moment donné. Plus longtemps vous restez dirigé sur une cible particulière, plus les repères se déplacent vers le centre du



L'INTERFACE DES ORDRES

réticule et plus votre tir sera précis. Les tirs que vous effectuerez frapperont à l'intérieur de la zone délimitée par les repères.

Vision nocturne

La vision nocturne peut être activée ou désactivée en appuyant sur la touche Activer Vision nocturne, dont la valeur par défaut est V. Quand la vision nocturne est activée, tout ce qui apparaît à l'écran devient vert. En désactivant la vision nocturne, vous revenez un mode de vision normal.

Messages

Occasionnellement, vous recevrez des messages en provenance de la partie (ou d'autres joueurs) contenant des informations importantes. Celles-ci comprennent des changements dans les règles d'engagement de l'équipe d'action, des messages du serveur, etc. Ces messages apparaîtront dans le coin supérieur gauche de votre écran.

L'interface des ordres est le lieu où vous contrôlez et sélectionnez vos soldats pendant la phase d'action de Ghost Recon. Elle contient deux éléments : la carte des ordres et les fiches de soldat.

Vous pouvez appeler la carte des ordres en maintenant appuyée la touche Maj Gauche. Dès que vous relâchez cette touche, la carte des ordres disparaît. Vous pouvez afficher les fiches de soldat en appuyant sur la touche Tabulation et en la maintenant enfoncée. Le fait de la relâcher ferme les fiches de soldat.

Si vous appuyez sur la touche Ctrl, vous pouvez appeler n'importe lequel des éléments de l'interface que vous avez vu en dernier. Par défaut, vous revenez à la carte des ordres. L'élément que vous appelez – et vous pouvez passer de l'un à l'autre – restera à l'écran tant que vous ne le fermez pas.

La carte des ordres

La carte des ordres vous permet de voir où est localisé votre peloton sur le champ de bataille et de le faire avancer en insérant des points de passage.

À gauche de la carte des ordres se trouvent deux onglets, un pour la carte des ordres et l'autre pour les fiches de soldat. En cliquant sur un onglet, vous pouvez passer d'une fonction à l'autre. À côté se trouvent trois onglets pour vos équipes d'action. Ils sont classés selon leurs noms, et vous permettent de sélectionner une équipe, ainsi que de déterminer les règles d'engagement.



Règles d'engagement

Il existe deux types de règles d'engagement : Mouvement et Combat.

Il existe trois fonctions pour chaque type de règles d'engagement.

Pour Mouvement, elles sont :

- **Défendre** – Votre équipe d'action s'arrête et prend position. La fonction Défendre est désignée par un X rouge.
- **Avancer** – Votre équipe progresse jusqu'à son prochain point de passage. La fonction Avancer est désignée par une flèche jaune. Si on tire sur une équipe d'action qui progresse, elle se mettra en position Défendre jusqu'à ce que vous régliez manuellement les règles d'engagement.

- **Avancer à tout prix** – Votre équipe d'action progresse quelle que soit l'opposition. La fonction Avancer à tout prix est désignée par une double flèche verte.

Pour Combat, les règles d'engagement sont :

- **Assaut** – Votre équipe d'action tire à vue. Il s'agit de la fonction par défaut, désignée par une silhouette de pistolet.
- **Suppression** – Votre équipe d'action tire si elle suspecte que des hostiles sont à proximité. La fonction Suppression est désignée par une silhouette au-dessus d'un signe plus.

L'INTERFACE DES ORDRES

• **Recon** – Votre équipe a pour instruction d'éviter les coups de feu, mais elle tirera si elle est attaquée. La fonction Recon est désignée par une silhouette de pistolet au-dessus d'un signe moins.

En haut de la carte des ordres se trouve une série d'onglets qui classent les équipes d'action selon leurs noms. En cliquant sur un de ces onglets, vous rendez active l'équipe en question.

Au centre de la carte des ordres se trouve la carte proprement dite. Elle vous montre la disposition de l'espace de mission. Sur la carte, vous verrez des points de repères et autres types d'indications.

• **Vos troupes** – Elles sont représentées par des cercles blancs dans lesquels se trouve la lettre de leur équipe d'action. Le soldat que vous êtes en train de contrôler apparaît sous la forme d'un cercle vert dans lequel on peut voir la désignation de l'équipe.

• **Soldats** – Ils sont représentés par des petits diamants. Les soldats alliés sont de couleur verte et les autres de couleur rouge.

• **Véhicules** – Chaque type de véhicule possède sa propre icône.

Les objets non-permanents n'apparaissent sur la carte des ordres que si un de vos soldats les a dans son champ de vision. Les éléments ayant été détruits apparaissent sur la carte dans une couleur plus sombre que la normale.

Points de passage

Les points de passage sont des points sur la carte vers lesquels vos équipes d'action se dirigeront dès que vous les ferez démarrer. En plaçant des points de passage, vous pouvez aussi vérifier la progression de vos équipes d'action. Pour placer des points de passage, il faut sélectionner une équipe d'action, puis cliquer avec le bouton gauche sur l'endroit de la carte vers lequel vous voulez que son équipe se dirige. Vous pouvez placer plusieurs points de passage en séquence. Dès qu'un point de passage est placé, l'équipe se mettra en route sauf si ses règles d'engagement sont en position Défendre. Quand le point de passage est placé, un chemin apparaît sur la carte des ordres, allant du chef de l'équipe au point de passage.

Si vous placez un point de passage dont le chemin n'est pas valide, ce chemin clignotera en rouge. Ceci veut dire que le parcours que vous avez choisi ne peut pas fonctionner mais que l'équipe d'action fera de son mieux pour y arriver. Le jeu peut alors essayer de recalculer un chemin, mais sans certitude de réussite. Pendant que le jeu recalcule votre chemin, le chemin lui-même prend la forme

d'une ligne qui clignote. Si vous cliquez sur une destination non valide pour un point de passage, le curseur clignotera en rouge et vous recevrez un avertissement sonore.

Pour supprimer le point de passage le plus récent, cliquez avec le bouton droit de la souris. Si vous supprimez tous les points de passage, l'équipe d'action s'arrête immédiatement. Seul le chemin destiné à l'équipe d'action sélectionnée est visible sur la carte des ordres.

Arcs de feu

Les arcs de feu sont des scans qu'effectuent vos soldats d'une zone quand ils atteignent un point de passage. Pour créer un arc de feu, maintenez le bouton de la souris enfoncé quand vous placez un point de passage. Sur la carte des ordres apparaît alors un arc jaune que vous pouvez diriger avec la souris.

Fiches de soldat

Les fiches de soldat vous permettent de passer d'un soldat à l'autre. Elles vous indiquent aussi le statut actuel de tout votre peloton, avec entre autres les munitions, l'état de santé et les statistiques.

Pour chaque équipe d'action, il existe des onglets avec des boutons pour chaque règle d'engagement. À côté se trouve un indicateur de position. En cliquant sur l'indicateur de position, vous pouvez également sélectionner ce soldat pour en faire le personnage incarnant le point de vue. Juste à côté se trouve une icône ayant une forme humaine qui sert d'indicateur de localisation de blessure. À droite de l'indicateur de position se trouvent le nom du soldat et sa spécialité. À côté du texte, vous pouvez voir les éléments du kit du soldat et un indicateur de munitions. À l'extrême droite sont indiquées les compétences du soldat.

Si un soldat a été tué, sa fiche apparaît en rouge.

Sauvegarde et chargement rapides

Chargement rapide

Le chargement rapide vous permet de charger une partie pendant la phase d'action. En appuyant sur la touche Chargement rapide, par défaut la touche F7, vous chargez automatiquement la dernière partie sauvegardée en mode sauvegarde rapide. Le chargement rapide toute information relative au ralenti sauvegardée précédemment. Lorsque vous affichez le ralenti, l'action ne commencera qu'après le dernier chargement rapide.

Sauvegarde rapide

Si vous souhaitez sauvegarder une partie pendant la phase d'action, appuyez sur la touche Sauvegarde rapide, par défaut la touche F6. Une partie

L'INTERFACE DES ORDRES



sauvegardée sera alors créée dans un emplacement dédié.

Statut de mission

En appuyant sur la touche Echap, vous faites apparaître la fenêtre de dialogue Statut de mission. C'est une façon rapide de consulter les objectifs au cours d'une mission. Vous pouvez également grâce à elle recommencer, sauvegarder ou modifier la partie.

En haut de la fenêtre Statut de mission, vous pouvez voir les objectifs de la mission. Au-dessous se trouvent une série de boutons.

Continuer

En sélectionnant le bouton Continuer, vous revenez dans la partie à l'endroit exact où vous l'avez

quittée.

Sauvegarder Partie

Cette fonction permet de sauvegarder la partie en cours et affiche la fenêtre Sauvegarder la partie.

Options

Cette fonction permet d'accéder au menu des options du jeu.

Recommencer

Cette fonction vous permet de recommencer la mission avec votre peloton et votre kit actuels. Toutes les pertes sont effacées, les munitions sont restaurées et les hostiles reviennent à leurs positions.

Abandonner

En sélectionnant Abandonner, vous quittez la mission pour revenir à l'écran Briefing.

Fin de mission

En sélectionnant Fin de mission, la mission s'arrête immédiatement. Vous accédez ensuite à l'écran Compte-rendu de mission et la mission est considérée comme ayant échoué.

Quitter

En choisissant Quitter, vous revenez au menu principal.

FINIR UNE MISSION

Une mission est considérée comme terminée si vous avez atteint tous les objectifs de mission ou si tous les membres de votre peloton ont été tués. Quand la mission est terminée, vous accédez à l'écran Compte-rendu de mission.

Ecran Compte-rendu de mission

L'écran Compte-rendu de mission vous montre les détails de la mission que vous venez de mener et la façon dont vous vous êtes comportés. Vous pouvez également y lire les statistiques individuelles pour chacun de vos soldats.

Infos sur la mission

Vous y trouverez les détails de base de la mission : type de mission, difficulté, temps écoulé, meilleur temps et jouer le plus rapide.

Statut d'objectif

Chaque objectif de mission est notifié ici, avec une indication sur votre taux de réussite. Remarquez qu'il est possible de réussir certaines missions sans avoir réalisé tous les objectifs de mission, du moment que les objectifs par défaut ont été atteints.

Statut de peloton

Vous y trouverez une liste de tous les soldats de votre peloton ayant participé à la mission précédente. Pour chacun d'entre eux, vous trouverez un récapitulatif de ses performances.

Voir Ralenti

En sélectionnant ce bouton, vous pouvez visionner une vidéo de la mission qui vient de s'achever.

FINIR UNE MISSION

Sauvegarder Ralenti

En sélectionnant ce bouton, vous pouvez sauvegarder le ralenti de la mission qui vient de s'achever afin de pouvoir le visionner ultérieurement via le menu Afficher Ralenti.

Bouton Menu

Ce bouton permet d'accéder au menu Statut.

Bouton Avancer

En sélectionnant le bouton Avancer, vous accédez à l'écran suivant. Dans une campagne, le bouton Avancer devient indisponible si la mission est considérée comme ayant échoué.

Bouton Retour

En cliquant sur le bouton Retour, vous avez l'opportunité de recommencer la mission que vous venez de terminer. Une fenêtre de dialogue s'affichera pour vous demander si vous souhaitez essayer à nouveau la mission. Si vous choisissez Oui, vous revenez à l'écran Briefing de la mission. Si vous choisissez Non, vous retournez à l'écran Compte-rendu de mission.

Sauvegarder un ralenti

Si vous décidez de sauvegarder un ralenti de mission, vous accédez à la fenêtre de dialogue Sauvegarde Ralenti.

Quand cet écran s'affichera, vous verrez un champ de texte où vous pouvez taper un nom pour le ralenti que vous souhaitez sauvegarder, ainsi qu'une liste, que l'on peut faire défiler, de tous les ralentis déjà sauvegardés.

Deux boutons sont présents sur cet écran : OK et Annuler. En sélectionnant Annuler, vous revenez à l'écran Compte-rendu de mission sans avoir sauvegardé votre ralenti. Si vous cliquez sur OK, vous sauvegardez le ralenti puis vous accédez à l'écran Compte-rendu de mission.

MULTIJOUEUR

Les parties multijoueur vous permettent de jouer avec d'autres joueurs, soit sur un réseau local (LAN) soit via Internet. Vous pouvez soit configurer votre propre serveur afin de devenir l'hôte de la partie, soit rejoindre la partie d'un autre joueur.

Configuration multijoueur

Cet écran vous permet de rejoindre une partie existante ou d'engager le processus de configuration d'un serveur qui vous est propre.

Créer une partie

En cliquant sur ce bouton, vous pouvez configurer une partie sur votre système, la créer entièrement et l'utiliser comme serveur. Cliquez sur Créer Partie pour accéder à l'écran Configuration Joueur.



Liste des parties

Cette liste possède deux onglets, un appelé LAN (Réseau local) et l'autre Internet. En cliquant sur le premier, vous verrez toutes les parties de Ghost Recon présentes sur votre Réseau local, et en cliquant sur l'autre onglet vous verrez la liste de toutes les parties disponibles sur les serveurs du Net que vous connaissez.

MULTIJOUEUR

Listes de parties LAN

L'onglet LAN de la liste des parties affiche les parties présentes sur votre réseau local. Chaque partie est accompagnée du nom de serveur et des informations suivantes :

- **Délai Ping**
- **Mode**
- **Nombre de joueurs**
- **Icône Mot de passe** – Vous indique si la partie est protégée ou non par un mot de passe
- **Statut actuel de la partie**
- **Mod actif**

Pour sélectionner une partie, il vous suffit de cliquer sur son nom. En bas de liste se trouve le bouton Infos. En cliquant sur le bouton Infos, vous aurez des informations supplémentaires sur la partie que vous avez sélectionnée.

Rejoindre une partie

Pour rejoindre une partie, deux étapes sont nécessaires. Sélectionnez d'abord le serveur que vous souhaitez rejoindre. Puis cliquez sur le bouton Rejoindre Partie situé dans le coin inférieur droit de l'écran. Une fenêtre s'affichera pour le mot de passe. Si la partie que vous rejoignez en exige un, tapez-le dans ce champ de texte. Toutes les parties ne sont pas protégées par un mot de passe.

Liste des parties Internet

Cette liste offre des informations sur les parties disponibles semblables à celles de la liste LAN, mais vous y trouverez aussi des informations supplémentaires.

La liste comporte les adresses IP des parties Internet. Si vous avez sauvegardé l'adresse d'une partie qui est en mesure de vous envoyer des informations, cette partie apparaîtra dans la liste avec l'ensemble des renseignements nécessaires. Si l'information est bloquée, seule l'adresse IP de la partie apparaîtra. Sous la liste des noms de serveur se trouve un champ de texte où vous pouvez taper l'adresse d'un nouveau serveur. Si vous cliquez sur le bouton

Ajouter, le serveur s'ajoute à votre liste. Si vous cliquez sur le bouton Infos, vous obtiendrez des informations sur le serveur actuellement sélectionné.

En cliquant sur le bouton Réactualiser la liste, Ghost Recon vérifiera votre liste de serveurs



pour voir s'il y a eu des changements dans leurs statuts.

Configuration Joueur

Cet écran vous permet de vous configurer pour participer à une partie multijoueur.

Soldat/Tableau

Dans la partie gauche de l'écran se trouve une zone avec deux onglets : Soldat et Tableau. Cela vous permet de choisir avec quel type de soldat vous allez jouer, de rejoindre une unité et de décider si vous allez jouer ou observer.

Tableau

Le fait de cliquer sur l'onglet Tableau fait apparaître une liste d'équipes d'action pour le peloton actuellement sélectionné, ainsi qu'une série de quatre onglets. Chacun de ces derniers correspond à un des pelotons de la partie. Cliquez sur le peloton que vous souhaitez rejoindre pour faire apparaître son classement actuel dans le tableau.

Chaque classement du tableau de peloton est divisé en trois équipes d'action, et chaque tableau d'équipe d'action comprend trois lignes. Sur chaque ligne, vous trouverez trois informations : Nom du joueur, nombre de voix que ce joueur a pour devenir leader de peloton et une case qui vous permet de voter pour le leader de peloton.

MULTIJOUEUR

Sous le classement du tableau se trouve une case où sont mentionnés les autres joueurs de la partie. Pour ajouter un soldat à votre équipe d'action, cliquez sur un emplacement vide dans l'équipe d'action que vous désirez rejoindre. Votre nom apparaîtra dans cet emplacement et ne sera plus disponible dans le classement au-dessous.

Mode Observateur

En cliquant sur cette case, vous passez en mode Observateur. Ce mode vous permet de regarder au lieu de jouer. Quand vous êtes en mode Observateur, vous n'avez pas de contrôle sur le soldat auquel vous êtes associé au début d'une mission. Ceci dit, les observateurs peuvent changer de point de vue pendant le jeu en utilisant les fiches de soldat et en cliquant sur les onglets colorés situés au bas des fiches pour sélectionner le peloton à observer.

Soldat

Tout en haut de cette partie de l'écran se trouve une fenêtre indiquant le type de soldat actuel. Sous la fonction Désignation de la classe du soldat se trouve une fenêtre qui vous montre ce à quoi ressemble le soldat. Cela varie selon le peloton.

Sous l'image se trouve un champ de texte où vous pouvez taper le nom sous lequel vous souhaitez être connu sur le serveur.

L'élément suivant en allant vers le bas est la sélection de kit. Le nom du kit apparaît dans une fenêtre de texte et son contenu au-dessous cette fenêtre. Les kits disponibles sont déterminés par la classe du soldat et les restrictions de kit du serveur.

Informations sur la partie

À droite de la zone d'écran Tableau/Soldat, vous trouverez les informations concernant la mission actuelle. Au-dessous se trouve une case où on peut lire Prêt. En cliquant sur cette case, vous indiquez que vous êtes prêt. Quand tous les participants à la partie cliquent sur Prêt, la partie se lance.

À côté de la case Prêt, vous trouverez un indicateur stipulant le nombre de joueurs s'étant déclarés prêts. Sous l'indicateur Prêt se trouve une liste d'objectifs de mission.

Modifier le serveur

Sous la liste des objectifs de mission se trouve le bouton Modif Serveur. En le sélectionnant, vous accédez à l'écran Config Serveur. Si l'accès distant n'est pas disponible, le bouton sera désactivé pour les clients. S'il est disponible, le bouton ouvrira une fenêtre de dialogue vous demandant un code d'accès avant de vous faire accéder à l'écran.

Requête d'exclusion

En cliquant sur ce bouton, vous engagez un vote pour exclure un joueur. La fenêtre Exclure Joueur apparaît d'abord. Sur la gauche, vous verrez la liste des tous les joueurs présents sur le serveur. Sur la droite se trouvent trois boutons : Exclure Joueur, Ne pas exclure Joueur et Annuler. Pour démarrer la procédure d'exclusion d'un joueur, cliquez sur le nom de ce joueur puis cliquez sur le bouton Exclure Joueur. Un message est ainsi envoyé aux autres joueurs pour leur signaler qu'un vote est engagé. Tous les joueurs ayant le droit de voter ont une minute pour le faire.

N'importe quel joueur ayant le droit de voter peut se retrouver exclu. Si plus de la moitié des joueurs votants choisissent d'exclure un joueur, celui-ci se retrouve d'emblée exclu. Quand le vote prend fin, un message de discussion est envoyé à tous les joueurs pour indiquer le résultat.

Si plus de la moitié des joueurs votants choisissent d'exclure un joueur, celui-ci se retrouve d'emblée exclu. Quand le vote prend fin, un message de discussion est envoyé à tous les joueurs pour indiquer le résultat.

Si le serveur sélectionne Requête d'exclusion puis clique sur le nom d'un joueur et sélectionne Exclure Joueur, ce joueur est immédiatement supprimé de la partie sans qu'il y ait de vote.

Infos Serveur

En cliquant sur ce bouton, vous pourrez voir les réglages actuels du serveur en accédant à l'écran Config Serveur. Seul le bouton Annuler est actif.

MULTIJOUEUR

Quitter l'écran

Au bas de l'écran se trouvent trois boutons. Celui de gauche vous fait sortir de la partie et accéder à l'écran Config multijoueur. Si vous êtes le serveur et que vous cliquez sur ce bouton, la partie s'arrête immédiatement. Le bouton de droite n'est disponible que sur le serveur et sert à lancer la partie. En cliquant sur le bouton carré, vous accédez à une fenêtre de dialogue possédant trois boutons : Continuer, Options et Quitter.

Config Serveur

C'est sur cet écran que vous configurez les options du serveur si vous êtes le serveur d'une partie.



Sélection de carte

La partie gauche correspond à la zone de sélection de carte. Sous une fenêtre se trouve une liste d'images tirées de la carte actuellement sélectionnée.

Sous la liste de cartes se trouve une série de quatre cases :

- **Autoriser Observateurs** — Permet aux participants de jouer en mode Observateur.
- **Mode Arcade** — Augmente la vitesse du jeu et rend les soldats plus résistants.
- **Renfort IA** — Permet au jeu de remplir les pelotons qui manqueraient de membres. Si votre peloton a des renforts IA restants quand votre soldat est éliminé, vous pouvez remplacer ce dernier en utilisant les fiches de soldats.
- **Équipes aléatoires** — Affecte au hasard des joueurs à des équipes

Sélecteur d'équipe

Dans le coin inférieur gauche de l'écran se trouve le sélecteur d'équipe. Il vous permet d'affecter des pelotons à des équipes. À côté de chaque numéro de peloton, vous pouvez voir une case colorée. En cliquant sur la flèche, vous pouvez changer la couleur de la case. Les pelotons ayant les mêmes couleurs appartiennent à la même équipe.

Détails du jeu

C'est sur la partie droite de l'écran que se font la majeure partie des choix pour le jeu. Parmi ces choix, nous avons :

- **Mode de partie** — Style de jeu. Peut être Solo, Coopératif et Equipe. Chaque type de partie permet des styles de jeu spécifiques.

Types de partie

Chaque mode possède trois types différents de partie, avec des règles spécifiques à chacun d'entre eux.

Solo

- **A l'assaut de Hamburger Hill** — Le joueur qui passe le plus de temps dans la partie centrale de la carte l'emporte.

- **Dernier homme debout** — Le vainqueur est le dernier à rester sur le terrain.

- **Tireur d'élite** — Le gagnant est le joueur qui a tué le plus de soldats à la fin de la partie.

Co-Op

- **Echange de coups de feu** — La carte est parsemée d'ennemis placés au hasard.

- **Mission** — La partie se joue comme une mission solo.

- **Recon** — Les joueurs doivent aller de la zone d'insertion à la zone d'extraction.

Team

- **A l'assaut de Hamburger Hill** — L'équipe gagnante est celle qui passe le plus de temps dans la partie centrale de la carte.

MULTIJOUEUR

- **Recherche et Sauvetage** – L'équipe gagnante est celle qui trouve les trois otages présents sur la carte et les escorte là où il n'y a pas de danger.
- **Dernier homme debout** – l'équipe gagnante est la dernière à rester en vie.

- **Difficulté** – Détermine si le niveau de difficulté de la partie.
- **Carte suivante** – Sélectionne l'ordre dans lequel les nouvelles cartes sont utilisées dans la partie : Ordre préétabli qui inclut la séquence de campagne (En fonction), Au hasard (Aléatoire) ou Répété (Identique). Si vous choisissez Identique, la fonction Max Répétitions n'est plus disponible.
- **Mot de passe** – Mot de passe, si besoin est, pour rejoindre la partie.
- **Limite de temps** – Durée de la partie.
- **Type** – Style de partie que vous jouez.
- **Joueurs Max** – Nombre maximal de joueurs autorisés.
- **Max Répétitions** – Nombre de fois qu'une carte peut se répéter avant de passer à la suivante dans la séquence.
- **IAE** – Identifier Allié ou Ennemi. Si IAE est activé, le nom des membres de l'équipe apparaît quand le réticule de visée passe sur eux.
- **Utiliser Indicateur de menace** – Permet d'activer ou de désactiver l'indicateur de menace situé en bas de l'écran en phase d'action. La boussole reste toujours en place.
- **Zones d'insertion aléatoires** – En activant cette fonction, les joueurs ou les équipes seront placés au hasard sur la carte.

Régénérer

Vous avez le choix entre quatre types de régénération :

- **Aucune** – Quand vous êtes mort, c'est pour de bon. Pas de régénération.
- **Individuelle** – La régénération est uniquement individuelle. Chaque joueur se régénère le nombre de fois indiqué, puis reste au sol.

- **Equipe** – La régénération se fait uniquement sur la base de l'équipe. Chaque équipe a une réserve de régénérations disponibles. Quand un membre de l'équipe meurt, l'équipe utilise une régénération jusqu'à ce que la limite de l'équipe soit atteinte.

- **Infinie** – Les joueurs se régénèrent tant que dure la partie.

La régénération et le renfort IA s'excluent mutuellement.

Restrictions du kit

Cette fonction vous permet de définir des restrictions quant à l'utilisation des kits dans la partie.

Expiration de la session préalable

Il s'agit du compte à rebours entre les parties. Quand il atteint zéro, la partie suivante démarre. Il faut savoir qu'en modifiant les options du serveur, le compte à rebours revient à sa valeur maximale. Le compte à rebours ne se réinitialisera pas si vous quittez l'écran en appuyant sur Annuler.

Chargement et sauvegarde des paramètres de la partie

Si vous aboutissez à un paramétrage de partie multijoueur qui vous convient particulièrement, vous pouvez le sauvegarder pour une future utilisation en cliquant sur le bouton Sauvegarder. Les paramètres sauvegardés s'appellent aussi "fichier de script". Vous pouvez également créer un script avec l'éditeur de niveau inclus dans Ghost Recon. Si vous voulez charger un fichier de script pour une partie, cliquez sur le bouton Charger. Une liste de scripts disponibles s'affichera. Cliquez sur celui que vous souhaitez sélectionner. Les paramètres d'un script qui a été chargé ne prennent effet que si vous cliquez sur OK.

Si vous chargez un script incompatible, vous recevrez des messages vous indiquant quelles sont les incompatibilités. Dans ce cas, les paramètres précédents resteront actifs.

OK

Le fait de cliquer sur OK valide les changements que vous avez effectués et vous fait revenir à l'écran Config Joueur.

MULTIJOUEUR

Annuler

En cliquant sur Annuler, vous effacez tous les changements qui ont été effectués sur cet écran et vous revenez à l'écran Config Joueur.

Fenêtre Discussion

Dans la partie inférieure droite de l'écran se trouve une fenêtre de message qui vous permet de voir à la fois les messages du serveur et les commentaires venant des autres joueurs.

Accès distant

L'accès distant au serveur est protégé par un mot de passe. Quiconque le sélectionne verra s'afficher une fenêtre de dialogue lui demandant le mot de passe du serveur. En tapant le mot de passe, ceux qui le désirent peuvent accéder à l'écran Config Serveur pour y apporter des modifications.

Si quelqu'un possédant un Accès distant a accédé à l'écran Config Serveur, le bouton Modifier Serveur présent sur l'écran Config Serveur de l'hôte ayant créé le serveur devient rouge. En le sélectionnant, il peut bannir, s'il le désire, l'utilisateur de l'écran Modifier Serveur (annulant ainsi tous les changements qu'a apportés cet utilisateur au serveur). Cependant, d'autres utilisateurs avec accès distant ne seront pas en mesure de cliquer sur Modifier Serveur pendant que quelqu'un accède à l'écran Modifier Serveur.

Jeu multijoueur

En mode multijoueur, le jeu est quasiment identique au jeu solo. Cependant, vous commencez tout de suite par la phase d'action. La partie se poursuit alors jusqu'à ce que les objectifs prédéfinis soient atteints ou que le temps imparti pour la mission expire.

Il existe deux autres différences majeures par rapport au jeu solo : l'accès à la régénération et à la carte des ordres. La régénération permet aux joueurs qui ont été tués de rejoindre la partie en cours. Pour régénérer, appuyez sur n'importe quelle touche après avoir été touché et vous entrez à nouveau dans la partie avec tous vos anciens paramètres et un kit complet.

Seul le leader de peloton peut donner des ordres sur la carte des ordres dans les parties multijoueur, mais tous les membres du peloton peuvent voir les ordres. Si le leader du peloton est tué, le serveur sélectionne automatiquement un nouveau leader de peloton.

Ecran Compte-rendu de mission

Quand la mission est terminée, vous accédez à l'écran CRM. Sur cet écran, vous saurez si vous avez gagné ou non. Vous y apprendrez le temps que vous avez mis pour exécuter la mission et vous pourrez également consulter les statistiques pour tous les soldats engagés. Dans le coin inférieur gauche se trouve le bouton Sauvegarder Ralenti et dans le coin inférieur gauche une fenêtre de discussion. Pour quitter l'écran CRM, cliquez sur la flèche dirigée vers la droite dans le coin inférieur droit, ou attendez 45 secondes, et l'écran disparaîtra automatiquement.

Ralenti

Vous pouvez sauvegarder un ralenti de la partie que vous venez d'achever en cliquant sur Sauvegarder Ralenti. Sachez toutefois que seul le serveur peut enregistrer un ralenti d'une partie multijoueur et que vous ne pouvez sauvegarder un ralenti que si vous l'avez d'abord enregistré.

JOUER SUR UBI.COM

En plus du mode multijoueur en réseau local, vous pouvez vous rendre sur le site ubi.com pour jouer à Ghost Recon en mode multijoueur sur Internet.

Aller sur ubi.com :

Pour pouvoir jouer à Ghost Recon sur ubi.com, vous devrez installer le programme ubi.com pendant l'installation de Ghost Recon. (si vous avez déjà installé ce programme avec un autre jeu Ubi Soft, vous pouvez sauter cette étape) Une fois l'installation terminée, une icône apparaît sur votre bureau. En cliquant sur cette icône, vous accédez directement au site ubi.com, à partir duquel vous pourrez rejoindre une partie sur Internet, et jouer à Ghost Recon contre d'autres joueurs du monde entier.

Rejoindre Ubi.com à partir de Ghost Recon :

Vous pouvez aussi rejoindre une partie sur ubi.com après avoir lancé Ghost Recon. Tout d'abord, allez dans la partie multijoueurs. En haut à droite, vous verrez un bouton appelé « Jouer sur ubi.com ». Cliquez dessus, et vous arriverez directement sur le lobby du site ubi.com. A partir de là, vous pouvez rejoindre ou lancer une partie.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Support technique :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?
Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

Site Internet : <http://support.ubisoft.fr>

- Notre **guide de dépannage** " Avant toutes choses " vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer.
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans **nos FAQ (Questions / Réponses)**.
- **Posez vos questions** à nos techniciens.
- Grâce à votre **messagerie Ubi Soft**, bénéficiez des solutions les plus récentes.
- Téléchargez les **dernières mises à jour** (patches).

Si vous n'avez **pas de connexion Internet**, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au samedi 9h00 – 21h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?
Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Téléphone : **0.892.70.50.30** (0,34 Euros / mn).

- **L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes** de nos jeux sont répertoriées ici.
- **Serveur vocal accessible 24h sur 24** et 7 jours sur 7.
- Parlez **en direct** avec nos **spécialistes jeux** : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h00.

Site Internet : <http://support.ubisoft.fr> rubrique " Astuces – Soluces "

- Consultez nos **aides de jeux** sur les nouveautés et les grands classiques.
- Contactez nos **spécialistes jeux** par e-mail.

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, contactez notre support technique (reportez-vous à la rubrique " Ubi Soft à votre service " de ce manuel pour nos coordonnées) qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Support Technique Ubi Soft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3.

CRÉDITS DE L'ÉQUIPE

Ghost Recon Team

Producteur

Darren Chukitus

Concepteur principal

Brian Upton

Producteur Associé

Robbie Edwards

Programmeur principal

Clark Gibson

Graphistes principaux

John Sonedecker

Mike Haynes

Eric Armstrong

Contrôle Qualité

Derek Earwood

Assistants à la conception

Gary Stelmack

Matthias Dohmen

Graphistes

Brian Reynolds

Chris Wells

Demond Rogers

Dion Rogers

Eric Terry

Jeremy Brown

John Michel

Kareem Leggett

Sloan Anderson

Steve Wasaff

Suzanne Meiler

Tim Alexander

Yongha Hwang

Thomas DeVries

Joseph Drust

Kim Kirchstein

Ray Tylak

Jeff McFadyen

Programmation

Chris Port

Curtis Smith

David Hamm

Garner Halloran

Jason Snyder

Jeff Wesевич

Joe Sauder

Jon Owen

Philip Hebert

Rob Hunt

Craig Staley

Diana Stelmack

Greg Stelmack

Support Marketing

Heather Maxwell

Cinématiques

Mike Cosner

Lead Tester

Beau Norris

Chris Curry

Testeurs

Ken Turner

Paula Giordana

Prince Arrington, IV

Ryan Garvy

Darrin Gatewood

Joseph Hurdle

Matt Jacobs

Sen-Hau Lai

Scott Reid

Red Storm Corporate

Yves Guillemot,

Directeur général

Laurent Detoc,

Président

Steve Reid

Vice-Président du développement

Produit

Chris Olson,

Vice-Président des opérations

Elizabeth Loverso,

Directrice du développement Produit

Todd Lewis,

Directeur de la programmation

Jonathan Peedin,

Directeur artistique

Kevin Perry,

Directeur de la conception

Jon Schweitzer,

Responsable du Contrôle Qualité

CRÉDITS DE L'ÉQUIPE

Red Storm Support Staff

Paul D'Agostino, Administrateur système
Scott Reid, Administrateur système associé
Johnathon Corum, Comptable
Michelle Benson, Ressources humaines
Meg Bachman, Réceptionniste/Assistante HR

Auteur du manuel

Richard Dansky

Remerciements particuliers

Judah Graham
Sam Kalat
Scott Williams
Lee Harker
Travis Getz
Mike Grasso
Mike Gibbons
Chris Reeves
Kristian Hawkinson
Doug Oglesby
Lucas Smith
Todd Kelley
Roman Stepanov

Ubisoft Europe

Direction Internationale du Contenu

Editeur-en-chef
Serge Hascoet

Directrice de la production

Christine Burgess-Quemard

Directeur International du Contenu

Travis Getz

Marketing

Directrice Marketing EMEA :

Laurence Buisson-Nollent

Responsable du groupe Marketing EMEA :

Axelle Verry

Responsable EMEA de la marque :

Cedrick Delmas

Responsable local de la marque :

Jim Hill
Soren Lass
Marcel Keij

Stephane Catherine
Michael Thielmann
Antonio Rabanera
Vera Shah
Valeria Iodeserto
Christian Born
Vanessa Leclercq
Evelyn de Vooght

Remerciements particuliers :

Ronan Després

Directrice du projet de localisation

Anne Perreau

UBI.COM :

Gilles Langourieux
Diane Peyredieu
Thomas Belmont
Tanguy Imbert

PRESSE

Emmanuel Carré
Sophie d'Almeras
Delphine Platten

Ubisoft U.S.

Marketing Etats-Unis

Helene Juguet
Sean McCann
Sarah Ohring

Relations publiques

Marcus Beer

Services de création

Melissa Wilks
David Herman
David Gene Oh
Mari Sakai
Marc Fortier
Kevin Lalli

Ubisoft.com

Jason Rubinstein
Joe Toledo
Andy McCurdy
Kurtis Buckmaster
Sam Copur

CRÉDITS DE L'ÉQUIPE

Responsable de l'assistance technique Amérique du Nord

Brent Wilkinson

Principal agent de l'assistance technique

Trent Giardino

Agents de l'assistance technique

Moye Daniel
Kirk Sanford
Jason Jennings



Soundelux

Supervision de la conception sonore

R. Dutch Hill

Compositeur

Bill Brown

Directrice du casting

Carole Ruggier

Concepteurs sonores

Peter Zinda
Bryan Celano
Glynna Grimala

Responsable financier

Glynna Grimala

Montage Dialogues

Jed Dodge

Responsable de Production

Amanda Wyatt

Producteur

Becky Allen

Armes fournies par :

Stembridge Gun Rental

Voix

Carol Ruggier
Dublin James
Dato Bhaktadze
Wayne Duval
Michael Philip

Captures de mouvement fournies par



Remerciements :

Joe Nolan
Keith Robinson
Bryon Wanderer
Chuck Mongelli

Capture de mouvements

Jim Illingworth
Chuck Artazone
John Flynne

Remarque

Les compagnies, produits, personnes, personnalités et/ou les noms cités dans ce produit sont purement fictionnels et ne représentent en aucune façon des individus, compagnie, produits ou événements réels. Toutes les marques commerciales citées ici sont la propriété de leurs détenteurs respectifs et ne sont utilisées qu'à des fins littéraires et créatives dans cette oeuvre de fiction.

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

Evitez 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.