

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

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.

MANUEL DU SOLDAT

SOMMAIRE

Chapitres	Pages
I. Commandes du Joueur	6
II. Guide de Démarrage Rapide	7
III. Les Screaming Eagles	8
IV. Les Personnages	9
V. Les Armes, les Véhicules et les Ennemis	13
VI. Démarrage	18
VII. Campagne Solo	19
VIII. Jouer à Brothers In Arms Road to Hill 30™	20
IX. Jeu Multijoueur	24
X. Crédits Brothers In Arms	30
Support technique	32
Garantie	33

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE :

Systèmes d'exploitation	Windows® 2000/XP (seulement)
Processeur	Processeur 1 GHz Pentium® III ou AMD Athlon™
Mémoire vive	512 Mo
Carte vidéo	32 Mo compatible avec DirectX® version 9.0*
Carte son	compatible avec DirectX® 9.0
DirectX®	version 9.0c ou plus récente (incluse sur le DVD)
Lecteur de DVD-ROM	4X
Espace disque disponible	4 Go
Périphériques	souris et clavier compatibles Windows
Mode multijoueurs	modem à large bande, vitesse de téléchargement de 64 kbps

Une solution audio PC incluant Dolby® Digital Live est nécessaire pour le système Dolby

CONFIGURATION CONSEILLÉE :

Systèmes d'exploitation	Windows® 2000/XP
Processeur	Processeur 2,5 GHz Pentium® III ou AMD Athlon™
Mémoire vive	1 Go
Carte vidéo	de 128 Mo compatible avec DirectX® version 9.0*
Carte son	compatible avec DirectX® 9.0 et EAX™
DirectX®	version 9.0c ou plus récente (incluse sur le DVD)
Lecteur de DVD-ROM	8X
Espace disque disponible	5 Go
Périphériques	souris et clavier compatibles Windows
Mode multijoueurs	modem à large bande, vitesse de téléchargement de 128 kbps

***Cartes vidéo supportées à la date de sortie :**

- familles ATI® 8500/9000
- familles NVIDIA® GeForce 3/4/FX

***Non supportées :** GeForce 4 MX, modèles montés sur portables fonctionnant avec les chipsets listés.

Remarque : Ce jeu utilise une technologie de protection contre la copie qui peut entrer en conflit avec certains lecteurs de disques et lecteurs virtuels.

MANUEL DU SOLDAT

INSTALLATION :

Pour installer Brothers In Arms : Road to Hill 30™, suivez ces quelques étapes simples :

1. Démarrez votre ordinateur.
2. Insérez le DVD d'installation de Brothers In Arms Road to Hill 30 dans votre lecteur de DVD-ROM. Le Menu d'exécution automatique apparaît. (Remarque : si le Menu d'exécution automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône Poste de Travail située sur votre bureau, puis double-cliquez sur l'icône correspondant au lecteur de DVD-ROM de votre ordinateur. Le Menu d'exécution automatique devrait apparaître.)
3. Cliquez sur le bouton Installer. L'assistant d'installation va maintenant vous guider à travers toutes les étapes de la configuration et de la procédure d'installation du jeu. Une fois que vous aurez créé un répertoire pour Brothers In Arms, le jeu sera installé sur votre disque dur. Le jeu vous demandera automatiquement si vous voulez installer DirectX® 9.0c. Vous ne pourrez pas lancer Brothers In Arms si la version 9.0c ou une version plus récente n'est pas installée sur votre ordinateur. Si vous avez déjà la version 9.0c de DirectX® ou une version plus récente, cliquez simplement sur le bouton Non, et l'installation de DirectX® ne s'exécutera pas. Si vous n'êtes pas sûr, cliquez sur Oui, et l'assistant d'installation de DirectX® effectuera sa propre vérification.
4. Après avoir installé le jeu, sélectionnez Ubisoft Entertainment / Brothers In Arms / Lancer Brothers In Arms dans le menu Démarrage de votre ordinateur ou double-cliquez sur le raccourci Lancer Brothers In Arms sur votre bureau. Les deux permettent de lancer le jeu. (Remarque : Le DVD Brothers In Arms Road to Hill 30 doit être inséré dans votre lecteur de DVD-ROM pour pouvoir lancer le jeu.)

DÉSINSTALLATION :

Pour désinstaller Brothers In Arms Road to Hill 30, suivez ces quelques étapes simples :

1. Démarrez votre ordinateur.
2. Insérez le DVD d'installation de Brothers In Arms Road to Hill 30 dans votre lecteur de DVD-ROM. Le Menu d'exécution automatique apparaît.
3. Lorsqu'il apparaît, cliquez sur le bouton Désinstaller Brothers In Arms. L'assistant de désinstallation vous demandera automatiquement si vous voulez vraiment désinstaller le jeu. Si vous êtes sûr de vouloir supprimer Brothers In Arms de votre disque dur, cliquez sur le bouton Oui. Si vous ne voulez pas désinstaller le jeu, cliquez sur Non, ce qui annulera la procédure. (Remarque : Vous pouvez aussi désinstaller Brothers In Arms à l'aide de la commande Ajouter/Supprimer des programmes dans Windows.) Si vous désinstallez Brothers In Arms, toutes les campagnes et les parties déjà sauvegardées restent stockées sur votre disque dur, sauf si vous répondez Oui à la question : "Effacer tous les fichiers de configuration et toutes les parties sauvegardées ?"

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CHAPITRE I

COMMANDES DU JOUEUR**Mouvement du joueur** (par défaut)

Tourner	diriger la souris
Avancer	W
Reculer	S
Pas de côté à gauche	A
Pas de côté à droite	D
Sauter	ESPACE
Se baisser (sélectionner)	C ou CTRL
Pause	P ou PAUSE
Menu en cours de partie	ESC

Action du joueur (par défaut)

Tirer	bouton gauche de la souris
Lancer une grenade	G
Changer d'arme	TAB ou molette de la souris
Attaque au corps à corps	Q
Zoomer avec l'arme	E ou bouton du milieu de la souris
Recharger/Action liée au contexte	F ou R
Sélectionner Vue générale	V

Commandes Escouade/Char (par défaut)

Sélectionner l'autre équipe/Rassemblement	maintenir SHIFT appuyé
Rassemblement	Z
Dispersion	X
Sélectionner l'équipe d'assaut	1
Sélectionner l'équipe d'appui-feu	2
Commander l'équipe	maintenir le bouton droit de la souris appuyé
Aller sur la position	maintenir le bouton droit de la souris appuyé, diriger sur la position avec la souris
Tirer/Tir de couverture	maintenir le bouton droit de la souris appuyé, diriger sur l'ennemi avec la souris
Lancer un assaut sur une position ennemie	maintenir le bouton droit de la souris appuyé, puis appuyer sur le bouton gauche de la souris

Vue Générale (par défaut)

Rotation caméra vers le haut/ vers le bas ..	W / S (maintenir la touche appuyée)
Rotation caméra à gauche / à droite	A / D (maintenir la touche appuyée)
Zoomer	E ou bouton du milieu de la souris
Sélectionner suivant	G ou flèche droite
Sélectionner précédent	F ou flèche gauche
Sélectionner objectif	O ou flèche vers le haut
Sélectionner Baker	B ou flèche vers le bas
Sélectionner équipe / changer d'équipe ..	SHIFT (maintenir la touche appuyée)
Promotion (Mode multijoueur uniquement)	ENTREE

Multijoueur (par défaut)

Renforts	SHIFT
Chat	T
Chat par équipe	Y

MANUEL DU SOLDAT

CHAPITRE II

GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE**LANCER UNE CAMPAGNE UN JOUEUR**

Sélectionnez NOUVELLE PARTIE depuis le menu principal.

Sélectionnez un niveau de difficulté : FACILE, NORMAL, DIFFICILE ou AUTHENTIQUE pour accéder au premier chapitre.

LANCER UNE PARTIE MULTIJOUEUR EN RÉSEAU LOCAL (LAN)

Sélectionnez MULTIJOUEUR depuis le menu principal.

Sélectionner JEU EN RESEAU LOCAL.

Choisissez une partie en réseau local depuis le menu, et cliquez dessus pour rejoindre la partie.

Pour créer une nouvelle partie, cliquez sur CREER PARTIE, puis sélectionnez une mission et un nombre de joueurs, puis cliquez sur DEMARRER PARTIE. Choisissez un camp et cliquez sur DEMARRER PARTIE pour démarrer la mission quand tous les joueurs sont prêts.

LANCER UNE PARTIE MULTIJOUEUR SUR UBI.COM

Sélectionnez MULTIJOUEUR depuis le menu principal.

Sélectionnez JOUER SUR UBI.COM.

Connectez-vous sur votre compte Ubi.com (ou créez-en un nouveau, puis connectez-vous).

Sélectionnez TROUVER UNE PARTIE, sélectionnez une partie dans la liste, et cliquez dessus pour rejoindre la partie.

Pour créer une nouvelle partie, cliquez sur CREER PARTIE, puis sélectionnez une mission, un nombre de joueurs et un nom de serveur, puis cliquez sur DEMARRER PARTIE.

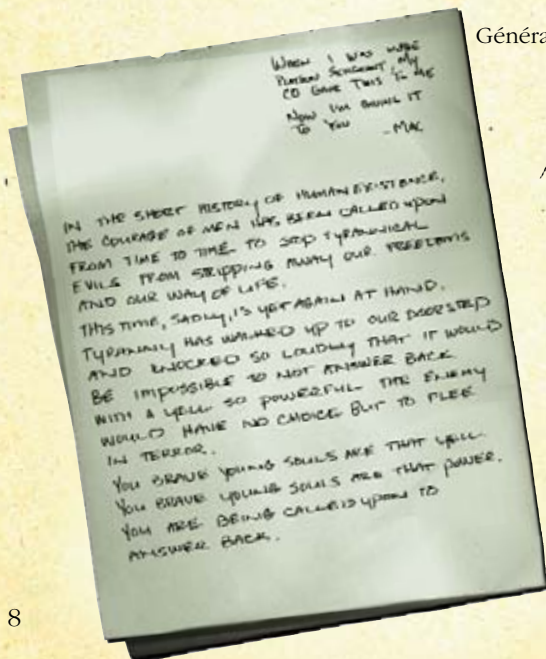
Choisissez un camp et cliquez sur DEMARRER PARTIE pour démarrer la mission quand tous les joueurs sont prêts.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™
 CHAPITRE III
Les SCREAMING EAGLES

La 101ème Division Aéroportée de l'armée américaine, surnommée les «Screaming Eagles» (les aigles hurlants) a été mise sur pied le 15 août 1942. Le 19 août, son premier commandant, le général de division aérienne William C. Lee, a promis à ses nouvelles recrues que la 101ème avait « rendez-vous avec le destin ». La Consigne Générale Numéro Cinq qui signa l'acte de naissance de la division était tournée comme suit :

«La 101ème Division Aéroportée, mise sur pied au camp Claiborne, Louisiane, n'a pas d'histoire, mais elle a **rendez-vous avec le destin**. Tels les premiers pionniers américains dont le courage invincible a permis de fonder cette nation, nous avons rompu avec les traditions du passé pour soutenir nos prétentions sur l'avenir.»

«En raison de la nature de notre armement et des tactiques dans lesquelles nous devons nous perfectionner, nous serons appelés pour effectuer des missions d'une haute importance militaire et nous entrerons en action lorsque le besoin sera immédiat et urgent.»



Général de Division Aérienne
 de l'armée américaine
 William C. Lee

*Maj Gen U.S. Army
 William C. Lee*

MANUEL DU SOLDAT
 CHAPITRE IV
LES PERSONNAGES



SERGEANT BAKER

Le sergent Matt Baker est un jeune homme discret qui a grandi à Saint-Louis, Missouri. Lorsque la guerre a commencé, il s'est engagé dans les parachutistes mais ne s'attendait pas à devenir chef de groupe.

SERGEANT-CHEF HASSAY

Le sergent-chef Greg "Mac" Hassay est un soldat de métier qui a rejoint l'armée avant la guerre. C'est un chef sévère et un excellent tacticien. Il a donné pour consigne à ses hommes : « Tirez les premiers. Ça agace suffisamment l'ennemi pour que la deuxième salve soit la bonne ! ». Hassay est sergent-chef du 3ème peloton, Fox Company, 2ème bataillon, 502ème RIP (peloton de Baker).



CAPORAL CORRION

Le caporal Corrion est un soldat endurci qui travaillait dans le textile avant la guerre. C'est un spécialiste en armement pour tout ce qui concerne les armes légères américaines et allemandes.



WE'LL ALL MAKE IT HOME TOGETHER MATT.

SOLDAT LEGGETT

Le soldat de 1ère classe Kevin « Legs » Leggett est un radio originaire de Brooklyn, New York. Leggett adore citer des poèmes obscurs et pense que toutes les histoires se finissent bien. Il commence seulement à réaliser que les choses en vont autrement en temps de guerre.



FEAR NOT WHAT WE ARE, BUT FEAR WHERE WE ARE HEADED

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™



CAPORAL HARTSOCK

Avant de s'engager, le caporal Joe "Red" Hartsock a passé le plus clair de sa vie sur les terres de son père à Laramie, Wyoming. Il a une femme, Erma et une fille, Carol, restées au ranch familial. Red veut gagner la guerre pour pouvoir aller retrouver sa famille.

SOLDAT DESOLA

Le soldat Michael Desola a trois passions dans la vie : combattre les Allemands, jouer au baseball et manger italien. Il veut retourner à Philadelphie pour y reprendre le restaurant italien familial de son père.

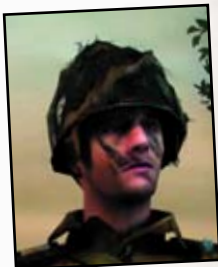


SOLDAT ALLEN

Le soldat Larry Allen s'est engagé dans l'armée juste après le lycée et s'est immédiatement lié d'amitié avec le soldat Garnett au camp d'entraînement. On les voit rarement l'un sans l'autre. Tous deux sont fiers de toujours parvenir à faire ressortir l'humour de toute situation.

SOLDAT GARNETT

Le soldat Michael Garnett plaisante toujours sur le fait qu'il est "de NullePart, dans le Kentucky". Il travaillait en tant que docker sur la rivière Ohio avant de s'engager dans l'armée. Il a rencontré le soldat Allen dès sa première semaine dans le camp d'entraînement. Ils sont restés très proches depuis ce temps-là.



MANUEL DU SOLDAT



CAPORAL COURTLAND

Le soldat Jack Courtland est un jeune homme de Richmond, Virginie. Il adore jouer au baseball dans ses moments de détente. Il dit à tout le monde qu'un jour, il sera joueur professionnel, receveur chez les Yankees de New York.

SOLDAT OBRIESKI

Le soldat Stephan "Obi" Obrieski est un immigrant polonais qui s'est engagé dans les paras pour prouver qu'il est bien un Américain. Il espère porter secours à sa famille en Pologne après la guerre... s'ils survivent à l'occupation nazie.



SOLDAT JOHNNY RIVAS

Johnny Rivas a toujours sur lui son carnet de croquis et son crayon et dessine tout ce qu'il voit autour. Rivas a dit à de nombreuses reprises qu'il aimerait au combat avec des unités d'élite. Ses croquis sont des définitions pour...



SERGEANT RISNER

Le sergent George Risner est né à Saint-Louis, Missouri. Il s'est engagé dans l'armée avec Matt Baker après le bac. À cause d'une blessure au genou reçue lors d'un entraînement, Risner n'a pas pu rejoindre les paras et a été séparé de son ami Matt. Risner s'est retrouvé dans les chars et est devenu conducteur d'un char Stuart M5 du 70ème bataillon blindé. Risner doit débarquer à Utah Beach et a accepté de rejoindre Baker en Normandie après le Débarquement.



MATT
I CAN'T BELIEVE WE'RE REALLY GOING.
THIS IS IT, MY SCARLE HOOE COULD
BE THE ONLY THING YOU'VE HAVE TO
REMEMBER ME BY. JUST REMEMBER I
LOVE YOU LIKE A BROTHER, AND I WAS
ALWAYS BETTER AT BASEBALL.

128 - GEORGE

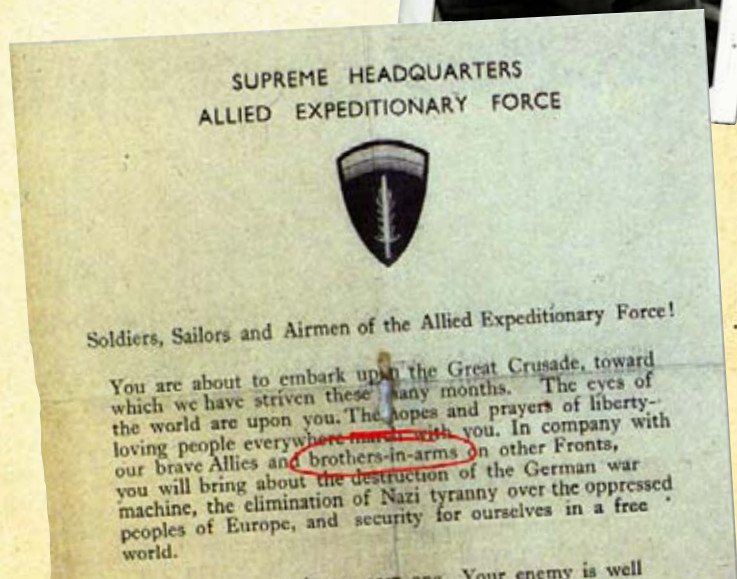


BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™
COMMANDANTS ALLIÉS



GÉNÉRAL EISENHOWER
 Le général Dwight Eisenhower est le commandant Suprême des Forces Alliées. Sous son commandement, les Alliés vont débarquer sur les côtes françaises de Normandie le 6 juin 1944.

LIEUTENANT-COLONEL COLE
 Le lieutenant-colonel Robert Cole est le commandant du 3ème bataillon, 502ème Régiment d'Infanterie Parachutiste de la 101ème Division Aéroportée.



MANUEL DU SOLDAT
 CHAPITRE V
ARMEMENT ALLIÉ

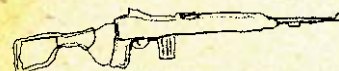
Dans Brothers In Arms Road to Hill 30, vous pouvez transporter deux armes à la fois, comme des pistolets, des fusils, des mitraillettes ou des lancé-roquettes. Vous commencez chaque mission avec un certain type d'armement, mais vous trouverez des point de réapprovisionnement en armes et munitions ou des armes abandonnées par des camarades morts au combat ou des adversaires.

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE M1911



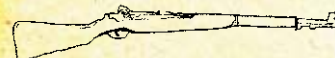
Arme de protection standard des soldats américains depuis le début du XXème siècle, le M1911 de calibre 45 est l'arme de poing préféré de nombreux paras. C'est une arme semi-automatique accueillant un chargeur de sept balles, plus une dans la chambre. Sa portée efficace est d'environ 25 mètres.

CARABINE SEMI-AUTOMATIQUE M1



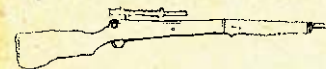
La carabine M1 est une arme semi-automatique de calibre .30. Elle a deux fois la capacité d'un calibre .45 en terme de chargeur elle est beaucoup plus précise que n'importe quel pistolet. Les carabines sont précises jusqu'à plus de 200 mètres. Elle est également plus petite et plus légère que le Garand M1, en faisant une arme d'infanterie légère et pratique à moyenne portée.

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE GARAND M1



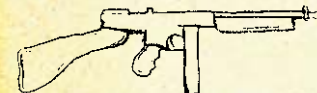
Le fusil Garand M1 est l'arme standard du soldat d'infanterie américain. C'est une arme semi-automatique alimentée par un chargeur de huit cartouches de calibre .30. Le Garand projette ses munitions à environ 850 mètres par seconde et a une portée d'environ 400 mètres.

FUSIL À CULASSE MOBILE M1903



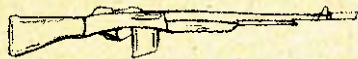
Le M1903 est un fusil à culasse mobile utilisé par l'armée américaine pendant la Première Guerre Mondiale. On peut y charger jusqu'à cinq balles de fusil de calibre .30. Le fusil M1903 est resté le fusil américain standard jusqu'en 1936, puis a été remplacé par le Garand M1. Cette version avec lunette de visée est utilisé principalement par les snipers et se montre d'une redoutable précision.

MITRAILLETTE M1A1

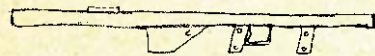


La mitraillette M1A1, surnommée Tommy Gun, est une arme de choix pour la plupart des sous-officiers d'infanterie. Entièrement automatique, la M1A1 a une cadence de tir de 600 à 700 balles de calibre .45 par minute avec un chargeur de 20 balles. Certains soldats transportent des étuis contenant jusqu'à trois chargeurs à leur ceinture, d'autres portent des gilets pouvant en contenir jusqu'à huit. La M1A1 est surtout une arme de combat rapprochée.

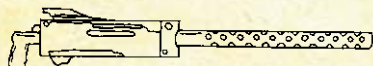
BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

FUSIL AUTOMATIQUE BROWNING M1918

Le M1918 est souvent considéré comme l'une des meilleures armes jamais utilisées par l'armée américaine. Elle permet de tirer à hauteur d'épaule ou de hanche et utilise les mêmes munitions de calibre .30 que le Garand M1 ou la carabine M1. Le M1918 a une cadence de tir de 450 balles par minute à une portée d'environ 550 mètres, mais il est en général utilisé pour tirer de courtes rafales, assurant ainsi une meilleure précision. C'est une arme d'infanterie lourde qui nécessite un entraînement spécifique.

BAZOOKA M9A1

Officiellement connu sous le nom de lance-roquettes M9A1, cette arme à canon lisse en acier d'environ 1,5 mètre est ouverte aux deux extrémités et équipée d'une poignée, d'un repose-épaule, d'une gâchette et d'un viseur. Ce bazooka a été développé plus particulièrement pour l'attaque de chars ou de positions fortifiées à courte portée (moins de 110 mètres). Il lance un projectile autopropulsé de 1,5 kg, contenant 28 cl de pentolite, un explosif puissant capable de pénétrer des blindages de 12,7 cm d'épaisseur. Pour éviter le retour de flamme, le tireur pose le bazooka sur son épaule, la moitié du tube dépassant derrière lui.

MITRAILLEUSE LÉGÈRE BROWNING M1919A4

La M1919 est une mitrailleuse légère montée sur trépied qui utilise un barillet à refroidissement par air et fonctionne avec un mécanisme permettant d'entrer des balles entre les tirs. Entièrement automatique, la M1919A4 a une cadence de tir de 400 à 550 balles de calibre .30 par minute et une portée de plus de 450 mètres.

GRENADE À FRAGMENTATION MARK II A1

Les grenades à fragmentation alliées, surnommées les "ananas", contiennent une charge explosive dans une coque métallique, conçue pour exploser en de multiples fragments. Elles sont mortelles dans un rayon de 5 à 10 mètres. Généralement lancées à moins de 30 mètres, elles explosent environ 4 secondes après les avoir dégoupillées. Le soldat qui l'a lancée a donc intérêt à se baisser et se mettre à couvert immédiatement.

MANUEL DU SOLDAT

ENGINS EXPLOSIFS

Dans certains chapitres de Brothers in Arms, vous devrez utiliser des explosifs pour détruire des objectifs clés et terminer votre mission. Dans les missions où les explosifs sont utilisés, vous verrez apparaître un message à l'endroit où l'engin doit être placé. Maintenez alors la touche Utiliser appuyée (F par défaut) jusqu'à ce que Baker soit équipé de l'explosif et l'ait placé sur l'objectif. Si vous relâchez la touche avant que l'explosif ne soit totalement armé, il ne sera pas mis en place. Vous n'avez pas besoin d'attendre que la charge explose pour en placer une autre.

VÉHICULES

Plusieurs types de véhicules alliés et allemands se trouvent dans Brothers in Arms au sein des différentes missions. Vous serez amené à commander deux d'entre eux à différents points du jeu de la même manière que vous dirigez vos hommes. Tout comme vos hommes, les chars suivront vos ordres et se défendront automatiquement en tirant sur les ennemis rencontrés.

CHAR STUART M5A1

Le char léger de 15 tonnes Stuart M5A1, apparu au début 1943, a un canon de 37 millimètres inclus dans sa tourelle, une mitrailleuse de calibre .30 à l'avant, une autre montée perpendiculairement au canon, et une dernière au sommet de la tourelle. C'est un char rapide et assez léger, utilisé principalement pour les missions de reconnaissance. Il n'est pas conçu pour se battre contre la majorité des chars allemands, mais plutôt pour affronter l'infanterie ennemie.

**CHAR SHERMAN M4A1**

Le char américain moyen Sherman M4 de 30 tonnes est le principal blindé des armées alliées. Fiable d'un point de vue mécanique, le Sherman possède un canon de 75 millimètres sur la tourelle, une mitrailleuse de calibre .30 à l'avant, une autre montée perpendiculairement au canon, et une dernière de calibre .50 au sommet de la tourelle. Le canon principal de 75 millimètres peut tirer plusieurs types de munitions, dont des obus antichars, en faisant une arme particulièrement efficace lors de combats contre les chars ennemis.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

TROUPES ENNEMIES

LES APPELÉS

Les appelés allemands sont la principale force ennemie présente en Normandie et les autres régions de la France occupée. Ces troupes peu entraînées combattent à l'abri de fortifications en béton et doivent chercher à gagner du temps, jusqu'à l'arrivée de l'infanterie et des troupes mobiles chargées de contenir les Alliés qui débarquent. Lors de sa conquête de l'Europe, l'Allemagne a enrôlé des «volontaires» français, italiens, croates, hongrois, roumains, polonais, finnois, estoniens, lettons, lituaniens, russes asiatiques, nord-africains, russes, ukrainiens et même indiens. Ces conscrits constituent les Ost battalions (bataillons de l'est) et ont été envoyés sur le front ouest afin de relever des troupes allemandes mieux entraînées qui devront aller combattre les Soviétiques. Malgré la faible considération qui leur est portée, ces troupes sont capables d'infliger des dégâts sévères aux forces alliées.



INFANTERIE

La 91ème Division d'Infanterie allemande est constituée de troupes bien entraînées qui s'avèrent être de farouches défenseurs. Chaque escouade de neuf hommes comprend un sous-officier, cinq hommes équipés de fusils et une équipe de trois hommes avec des mitrailleuses légères. Au niveau de l'escouade, l'accent est mis sur la mitrailleuse MG42. Le sous-officier est souvent armé d'un pistolet-mitrailleur MP40. Mieux entraînés que les appelés, ces soldats constituent le cœur des forces d'infanterie allemandes de la France occupée.



PANZERGRENADIERS

Les unités de Panzergrenadiers sont des soldats d'infanterie hautement entraînés en mécanique qui travaillent avec les blindés allemands. Les bons résultats militaires des divisions Panzer sont dus à leur capacité à combiner les actions de l'infanterie, des blindés et de l'artillerie. Les Panzergrenadiers soutiennent de près les divisions blindées allemandes. Ces soldats disposent de la plus grande puissance de feu et sont les unités les plus mobiles de toutes les forces allemandes en Normandie.

MANUEL DU SOLDAT

FALLSCHIRMJÄGER

Élite de l'infanterie allemande, le 6ème Régiment Parachutiste et la 3ème Division Parachutiste (Fallschirmjäger) représentent le meilleur des troupes allemandes en Normandie. Ils sont équipés des plus récentes et des meilleures armes de l'armée allemande. Une escouade d'infanterie parachutiste est composée de onze hommes, et chaque peloton est constitué de trois escouades. Les escadrons de Fallschirmjäger sont similaires, mais deux hommes supplémentaires transportent une seconde mitrailleuse légère. Ils utilisent aussi des éléments blindés, comme des chars, des fusils d'assaut ou des canons antichars.



ARMES ENNEMIES

À ce jour, nous disposons de peu d'informations en ce qui concerne l'armement de l'infanterie allemande. On sait que les forces d'occupation en Normandie disposent de plusieurs types de pistolets, de mitraillettes, de fusils et d'explosifs anti-personnel ou antichars, mais les détails exacts concernant ces armes nous sont inconnus.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CHAPITRE VI

DÉMARRAGE**MENU PRINCIPAL**

Lorsque vous lancez Brothers In Arms Road to Hill 30 sur votre ordinateur, le menu principal apparaît à l'écran après la vidéo d'introduction. Le menu principal présente les informations suivantes :

NOUVELLE PARTIE

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle campagne pour un joueur.

CHAPITRES

Choisissez cette option pour jouer à un chapitre déjà terminé dans la campagne solo, ou pour reprendre une campagne déjà commencée depuis le dernier point de sauvegarde.

MULTIJOUEUR

Choisissez cette option pour commencer une partie à plusieurs contre 1 à 3 autres joueurs en Réseau local ou sur internet, sur le site Ubi.com. Remarque : pour les parties Ubi.com, vous devez d'abord vous connecter à un compte Ubi.com existant. Pour en savoir plus sur les parties multijoueurs, veuillez consulter la page 23.

OPTIONS

Choisissez cette option pour configurer votre manette, l'audio, la vidéo ou les paramètres de contrôle. Tout changement effectué sera sauvegardé dans votre profil.

PROFILS

Choisissez cette option pour modifier la configuration de votre profil ou créer un nouveau profil. Votre profil sert à enregistrer la configuration de votre manette et vos préférences de jeu. Plusieurs profils peuvent être sauvegardés sur votre disque dur.

EXTRAS

Choisissez cette option pour consulter les bonus et contenus déverrouillés dans le jeu. Vous pouvez débloquer des extras en finissant les chapitres du jeu solo dans les différents niveaux de difficulté.

MANUEL DU SOLDAT

CHAPITRE VII

CAMPAGNE SOLO

Pour entamer une nouvelle campagne solo, sélectionnez Démarrer Partie depuis le menu principal. Pour charger un chapitre déjà terminé dans la campagne solo ou pour continuer votre campagne depuis le dernier point de sauvegarde, choisissez Chapitres dans le menu principal. Lors de votre progression dans chacun des chapitres, la partie sera automatiquement sauvegardée sur le disque dur. Si vous choisissez Continuer, vous commencerez la partie au dernier point de sauvegarde de votre partie précédente. Choisir Chapitre dans le menu vous permettra de rejouer un chapitre déjà terminé mais cela effacera également le point de sauvegarde du dernier chapitre auquel vous ayez joué (dans le cas où vous n'auriez pas terminé le chapitre en question).

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous avez le choix entre plusieurs niveaux de difficulté : Facile, Normal, Difficile ou Authentique. En mode Authentique, la difficulté est très élevée, il n'y a pas de points de sauvegarde et les indicateurs de Moral sont désactivés par défaut afin de reproduire au mieux de véritables conditions de combat. (Remarque : pour débloquer le mode Authentique, vous devez finir l'intégralité de la campagne solo au niveau Difficile.)

MENU PAUSE ET MENU EN COURS DE PARTIE

À n'importe quel moment de la campagne solo, vous avez la possibilité d'appuyer sur la touche Pause (P par défaut) pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur la touche Pause pour reprendre la partie.

Vous avez également la possibilité d'appuyer sur la touche menu (ESC par défaut) pour faire apparaître le menu en cours de partie. Depuis ce menu, vous pouvez configurer le jeu, redémarrer, charger le dernier point de sauvegarde ou quitter le chapitre en cours.

EXTRAS

À la fin de chaque chapitre terminé, vous recevez une médaille différente selon le niveau de difficulté sélectionnée. À chaque médaille reçue (chaque chapitre terminé dans chaque niveau de difficulté), vous débloquent un nouvel objet dans le menu Extras (accessible depuis le menu principal). Les médailles reçues sont sauvegardées dans votre profil. Pour débloquent tous les extras, vous devez terminer le jeu au niveau Difficile, ce qui débloquent également le niveau de difficulté authentique. Pour débloquent tous les extras restants, vous devez terminer le jeu en mode authentique.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™ CHAPITRE VIII

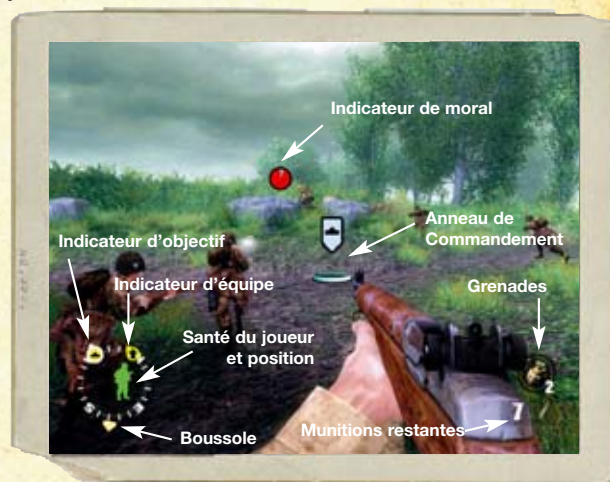
JOUER À BROTHER IN ARMS™

Dans Brothers In Arms: Road to Hill 30, vous jouez le rôle du sergent Matt Baker, chef de la 3ème escouade, 3ème peloton, Fox Company, 502ème Régiment d'Infanterie Parachutiste, 101ème Division Aéroportée. La 101ème Aéroportée, les Screaming Eagles (aigles hurlants), sont le fer de lance du Débarquement. Ils sautent sur la France occupée par les allemands près de la zone de débarquement d'Utah Beach et sécurisent les objectifs clés en Normandie. Leurs missions derrière les lignes ennemies sont dangereuses et vous devrez vous montrer à la hauteur des paras d'élite de l'armée américaine et diriger un groupe de paras lors de plusieurs combats contre l'ennemi.

INTERFACE DU JEU

Certaines informations, comme l'état de santé, l'emplacement des objectifs, le statut des équipes et d'autres données importantes sont affichés en différents points de l'écran.

Boussole : Montre la direction à laquelle vous faites face.



Indicateur d'objectif : Les flèches sur le bord extérieur de la boussole donnent la direction de votre prochain objectif.

Indicateurs d'équipe : Indiquent la direction et l'état de santé de vos équipes ou char. Les symboles représentent votre équipe d'assaut, votre équipe d'appui-feu et les chars. Quand les équipes sont rassemblées, leurs symboles s'affichent à l'intérieur de la boussole.

Santé du joueur et position : Affiche votre état de santé. Lorsque Baker est blessé, son icône passe du vert au jaune, puis au rouge. L'icône représente aussi un soldat debout ou baissé selon la position adoptée par Baker.

Munitions restantes : Affiche le nombre de munitions de l'arme tenue par Baker. Lorsque l'arme est à court de munitions, appuyez sur la touche de rechargement (R par défaut) pour recharger. Le nombre total de chargeurs restants s'affichera brièvement.

MANUEL DU SOLDAT

Grenades : Indique le nombre de grenades que transporte Baker.



Anneau de commandement : Il apparaît à chaque fois que Baker donne un ordre à l'une de ses équipes ou char (bouton droit de la souris par défaut). Le drapeau positionné au-dessus de l'anneau montre le symbole de l'unité à qui l'ordre est donné (équipe d'assaut, équipe d'appui-feu, char), et l'anneau de commandement indique où vous les dirigez.



Indicateur de Moral : Montre l'emplacement et le niveau de confiance des unités ennemies. Les indicateurs de Moral apparaissent au-dessus et au centre des unités ennemies.

Déplacement

Vous pouvez diriger Matt Baker dans le jeu en utilisant la souris et le clavier.

Par défaut, la souris permet de regarder/viser vers le haut et le bas, et de tourner à gauche ou à droite.

Les touches de déplacement (par défaut W, S, A et D) permettent de déplacer Baker dans la direction voulue, vers l'avant, vers l'arrière, et de faire un pas de côté gauche ou droit. Utilisez conjointement la souris et les touches de déplacement pour vous déplacer de manière fluide.

Pour sauter, appuyez sur la touche de saut (ESPACE par défaut). Par défaut, cliquez sur C pour vous baisser. Baker restera en position basse jusqu'à ce que vous cliquiez de nouveau sur C. Baker se déplace plus lentement lorsqu'il est baissé, mais il peut se mettre à couvert derrière divers éléments de décor et constitue une cible plus petite pour l'ennemi. Pour frapper un ennemi proche avec la crosse de l'arme, appuyez sur la touche de combat au corps à corps (Q par défaut).

Santé

Lorsque Baker est touché par le feu ennemi, du sang apparaît, orienté dans la direction d'où vient le tir, ce qui permet de déterminer la provenance de l'agresseur. Parfois, Baker sera frôlé par une balle, et un halo blanc apparaîtra sur les bords de l'écran. Surveillez votre indicateur de santé lors des combats, car comme dans la vie réelle, aucun kit médical magique ne permettra de vous ramener miraculeusement à la vie. Pendant les combats, Baker se tiendra parfois trop près de l'explosion d'une bombe ou d'une grenade et sera assommé par le choc. Il lui faudra alors quelques instants pour retrouver sa vue et son équilibre avant de pouvoir se relever.

Munitions

Baker peut transporter deux armes, cinq grenades et des explosifs. Il peut changer d'arme en appuyant sur la touche appropriée (TAB par défaut). Il peut également lancer des grenades à n'importe quel moment en utilisant la touche grenade (G par défaut).

Baker débutera chaque mission avec les armes et les grenades nécessaires à son accomplissement. Cependant, vous trouverez au cours de votre progression des armes et des munitions allemandes ou américaines que vous pourrez récupérer. Pour ramasser une arme, dirigez-vous sur elle et utilisez la touche Utiliser (touche

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

X par défaut). La nouvelle arme remplacera celle que Baker utilisait jusque-là (Baker ne peut pas transporter plus de deux armes). Chaque arme utilise des munitions qui lui sont propres, mais certaines armes partagent le même type de munitions (voir le paragraphe sur les armes dans ce manuel). Pour récupérer des munitions ou des grenades, passez simplement sur celles-ci et Baker les ramassera automatiquement (Baker ne ramassera les munitions que s'il possède l'arme idoine.). Souvenez-vous que certaines armes spécifiques, comme les lance-roquettes ou les fusils de sniper, sont parfois nécessaires pour terminer certaines missions, gérez donc vos armes avec soin.

Système de Commandement de l'Escouade

Baker est chef de groupe. En tant que para en territoire ennemi, il sera souvent confronté à des ennemis supérieurs en nombre et il doit pouvoir compter sur ses hommes pour l'aider à vaincre ses adversaires et remplir ses objectifs. Son escouade est divisée en deux équipes : une équipe d'assaut et une équipe d'appui-feu. L'équipe d'assaut transporte des armes plus légères et plus de grenades pour frapper l'ennemi rapidement et durement. Utilisez cette équipe pour charger sur l'ennemi ou le prendre par le flanc. L'équipe d'appui-feu transporte des fusils à plus longue portée et des mitraillettes plus puissantes. Utilisez-les pour immobiliser l'ennemi le temps que l'équipe d'assaut les prenne par le flanc. Baker aura souvent à donner des ordres à ses soldats ou des chars.

Pour cela, sélectionnez d'abord l'équipe concernée (SHIFT par défaut), puis appuyez sur le bouton droit de la souris (par défaut) pour faire apparaître l'anneau de commandement à l'écran. À l'aide de la souris, déplacez l'anneau de commandement vers l'objectif.

- Pour ordonner à l'équipe de se déplacer : positionnez l'anneau de commandement sur l'emplacement vers lequel vous souhaitez envoyer l'équipe et relâchez le bouton de la souris.
- Pour ordonner à l'équipe d'attaquer : positionnez l'anneau de commandement sur l'ennemi à attaquer. Lorsque l'anneau disparaît et que l'icône de commandement passe au rouge, relâchez le bouton de la souris.
- Pour ordonner à l'équipe de foncer sur l'ennemi : positionnez l'anneau de commandement sur l'ennemi à attaquer. Lorsque l'anneau disparaît et que l'icône de commandement passe au rouge, appuyez sur le bouton gauche de la souris (par défaut) pour tirer, puis relâchez les deux boutons.
- Vous pouvez également ordonner à une équipe de suivre Baker en maintenant appuyée la touche de rassemblement (Z par défaut). L'équipe va maintenant entourer Baker et se repositionnera d'elle-même lorsque Baker se déplacera. Pour annuler l'ordre de rassemblement, maintenez appuyée la touche de dispersion (X par défaut).
- Lorsqu'il donne un ordre, Baker fait le geste manuel correspondant à cet ordre et le dit à haute voix.

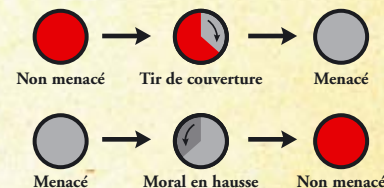
MANUEL DU SOLDAT

En soldats disciplinés, les membres de l'équipe de Baker suivent ses ordres, mais s'ils aperçoivent un soldat ennemi ou si on leur tire dessus, ils ouvrent le feu ou ripostent automatiquement. Ils se couvrent également mutuellement et lorsqu'ils se déplacent, ils cherchent la meilleure position pour se mettre à couvert avec leurs camarades.

Immobiliser l'Ennemi

Lorsque Baker et ses hommes attaquent un groupe de soldats ennemis, un indicateur de Moral apparaît au-dessus de l'unité ennemie. L'indicateur est d'abord rouge, mais au fur et à mesure que vous tirez sur vos adversaires, il passe petit à petit au gris. Si vous tirez suffisamment sur eux, l'indicateur devient complètement gris, indiquant que les ennemis se sentent en danger et resteront plus longtemps à couvert, ne répliquant qu'occasionnellement. C'est en général le meilleur moment pour les prendre par le flanc. Les ennemis se comportent comme de vrais soldats face à un feu nourri, gardant la tête baissée par peur d'être touchés (à moins qu'un adversaire s'approche trop près d'eux).

Sans tir de couverture supplémentaire cependant, les unités ennemies ne resteront pas immobilisées très longtemps et progressivement, l'indicateur de Moral passera au gris foncé avant de redevenir rouge. À ce moment, les soldats ennemis se lèvent et recommencent à faire feu à un rythme effréné (les indicateurs de Moral peuvent être désactivés dans le menu Options).

**Vue Générale**

Lors de leur préparation pour le Débarquement, les paras de la 101ème Division Aéroportée étudièrent soigneusement cartes, photos et représentations en relief de la campagne normande. En tant que joueur, vous avez également accès à ces informations grâce à la Vue Générale. À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur la touche Vue Générale (V par défaut), ce qui met le jeu en pause pour vous permettre d'examiner la situation en cours. La Vue Générale permet de visualiser le sergent Baker, ses hommes, les objectifs du chapitre et les forces ennemies repérées (utilisez les flèches pour passer de l'un à l'autre, voir page 4). Les forces ennemies n'apparaissent sur la Vue Générale que si Baker les a déjà vus et connaît leur position. Par conséquent, d'autres soldats peuvent se trouver dans les environs sans pour autant apparaître sur la Vue Générale. Vous pouvez zoomer sur les différents éléments de la Vue Générale en cliquant sur Z (par défaut) et tourner autour d'eux en utilisant les touches de déplacement (W,S,A et D par défaut). Lorsque vous avez fini d'examiner la Vue Générale, réappuyez sur la touche Vue Générale pour retourner au combat.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CHAPITRE IX

JEU MULTIJOUEUR**MENU MULTIJOUEUR**

Lorsque vous faites une partie de Brothers In Arms: Road to Hill 30 en mode multijoueur, vous pouvez jouer contre d'autres joueurs en Réseau local ou jouer contre des adversaires en ligne via Ubi.com. Vous pouvez également vous connecter à votre compte Ubi.com ou modifier les options depuis ce menu.

PROFILS UTILISATEUR

Avant de commencer une partie multijoueur, vous pouvez d'abord créer un profil. Choisissez le gestionnaire de profil dans le menu principal, puis suivez les instructions à l'écran pour créer un nouveau profil. Si vous ne choisissez pas de profil, vous utiliserez la configuration par défaut du jeu. Les profils permettent de garder en mémoire vos paramètres de jeu personnalisés dans votre ordinateur.

Une fois votre profil créé, revenez au menu principal puis choisissez le menu multijoueur pour sélectionner le type de partie multijoueur auquel vous souhaitez jouer.

PARTIES EN RESEAU LOCAL (LAN)

Pour jouer sur un réseau local (LAN), sélectionnez Partie en réseau local dans le menu multijoueur. Vous avez ensuite le choix entre sélectionner une partie existante dans une liste ou créer votre propre partie.

Créer une partie : Vous pouvez démarrer votre propre partie en réseau local en sélectionnant Créer Partie dans le menu Partie en réseau local. Choisissez ensuite la mission à laquelle vous souhaitez jouer, ainsi que le nombre de joueurs (2 ou 4). Une fois que vous avez sélectionné vos choix, cliquez sur Démarrer partie pour accéder à l'écran de briefing de la mission.

Ensuite, choisissez votre équipe et cliquez sur Prêt. Si vous décidez que vous n'êtes pas prêt ou si vous souhaitez changer d'équipe, cliquez sur Pas prêt. Si vous voulez qu'un des joueurs de votre partie change d'équipe, vous pouvez sélectionner ce joueur et cliquer sur Joueur pas prêt.

Cliquez sur Démarrer partie quand vous êtes prêt pour cette mission.

(Remarque : vous devez avoir sélectionné le profil avec lequel vous voulez jouer à partir du menu principal avant de démarrer ou de rejoindre une partie en réseau local.)

MANUEL DU SOLDAT

PARTIES UBI.COM™

Jouez à Brothers In Arms : Road to Hill 30 en ligne ! Ubi.com™ est une communauté de jeu Via Internet grâce à laquelle vous pouvez vous créer une identité de joueur permanente, configurer des listes d'amis avec d'autres joueurs, vérifier s'ils sont en ligne, et les inviter à jouer.

SE CONNECTER À UBI.COM

Avant de pouvoir utiliser Ubi.com, vous devez connecter votre ordinateur à Internet et vous abonner au service Ubi.com. Pour obtenir des informations au sujet du service Ubi.com, veuillez consulter www.ubi.com.

Après avoir lu et accepté les Conditions d'utilisation, entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe Ubi.com.

Cliquez sur l'option Enregistrer Mot de passe si vous voulez que le jeu retienne votre mot de passe.

Validez l'option Connexion automatique si vous souhaitez vous connecter automatiquement au jeu en utilisant ce compte Ubi.com.

Servez-vous des options Nouveau profil et Gestion du compte pour créer un nouveau compte ou modifier la configuration actuelle de votre compte.

Remarque : il est possible que vous ayez des difficultés à vous connecter à Ubi.com si vous utilisez un pare-feu sur votre ordinateur. Voici la liste des ports que vous devez maintenir ouverts pour pouvoir jouer sur Ubi.com :

[TCP] 40000-43000 inclus
 [UDP] 44000 source-cible
 [UDP] 45000 source-cible
 [UDP] 45001 source-cible

JOUER À UNE PARTIE UBI.COM

Depuis le menu multijoueur, sélectionnez jouer sur Ubi.com. Vous devez d'abord, soit vous connecter sur un compte Ubi.com existant (en vous servant de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe), soit créer un nouveau compte. Une fois que vous êtes connecté, plusieurs options sont disponibles :

Trouver une partie : Cette option vous permet de rechercher et de rejoindre des parties existantes.

Choisissez d'abord une partie dans la liste. Les parties disponibles apparaissent sur la gauche de l'écran.

Vous pouvez configurer vos critères de sélection en bas de l'écran pour trier la liste des parties en cours.

(Vous pouvez recharger la liste des parties en cliquant sur Rafraîchir.)

Pour rejoindre une partie, sélectionnez-la et cliquez sur Rejoindre pour accéder à l'écran de briefing de la mission.

Une fois que les autres joueurs (qui apparaissent en blanc) et vous êtes prêts à jouer, démarrez la partie en cliquant sur Lancer.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

Créer une partie : Cette option vous permet de configurer une partie en précisant vos critères de jeu.

Vous pouvez sélectionner le type de mission auquel vous souhaitez jouer, le nombre de joueurs et le nom du serveur.

Vous pouvez aussi demander un mot de passe aux autres joueurs pour rejoindre une mission.

(Si vous choisissez une partie privée, vos adversaires doivent aussi connaître le mot de passe pour rejoindre la partie.)

Une fois que vous avez configuré la partie, cliquez sur Démarrer Partie pour accéder à l'écran de briefing de la mission.

Une fois que les autres joueurs (qui apparaissent en blanc) et vous êtes prêts à jouer, démarrez la partie en cliquant sur Lancer.

JOUER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Objectifs de la mission : Chaque camp doit remplir un objectif unique lors de chaque mission avant que le chrono n'arrive à zéro. Suivez les instructions décrites sur l'écran de briefing afin de connaître l'objectif de mission de votre camp.

Promotion : Si vous êtes tué lors d'une partie multijoueur, vous pouvez promouvoir un soldat survivant au rang de chef de groupe et jouer avec ce soldat.

Renforts : Si vos coéquipiers se font tuer lors d'une partie multijoueur, vous pouvez demander des renforts. À chaque joueur est attribué un nombre limité de renforts pour chaque mission, tel qu'affiché sur l'écran. (Si l'un de vos coéquipiers quitte la mission en cours de partie, vous recevez ses renforts inutilisés.)

INTERFACE DE JEU MULTIJOUEUR

Lorsque vous jouez une partie de Brothers In Arms: Road To Hill 30 en multijoueur, la plupart des informations affichées à l'écran (santé, grenades et munitions restantes, emplacement des équipes) sont identiques à ce qu'on trouve dans une partie en solo. Mais d'autres informations spécifiques au mode multijoueur sont également affichées.

Indicateurs d'objectif : Les flèches situées sur l'extérieur de la boussole sont orientées vers les objectifs de la mission. La flèche jaune indique les objectifs de type destination, les flèches orange les objectifs de type objet et les flèches grises indiquent les objectifs de type objet qui n'ont pas encore été découverts.

Chronomètre : Compte à rebours du temps restant pour terminer la mission.

Objectifs de la mission : Affiche le statut des objectifs à localiser.

Objets objectifs : Affiche le statut des objets indispensables au succès de la mission. Ceci peut être remplacé par un chronomètre dans les missions de démolition.

Renforts restants : Le nombre à droite de la boussole représente le nombre de renforts qui vous reste dans cette partie.

MANUEL DU SOLDAT

Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Brothers in Arms Road to Hill 30™ pour :

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

Rejoignez-nous sur ww.brothersinarmsgame.com

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

NOTES

MANUEL DU SOLDAT

NOTES

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CHAPITRE X

CRÉDITS BROTHERS IN ARMS

Executive Producer: Randy Pitchford
 Project Manager: Jeff Wofford
 Multiplayer Producer: Marc Tardif
 Assistant Producer & Localization: Simon Hurley
 Game Design & Direction: Brian Martel,
 Randy Pitchford

Art Director: Brian Martel
 Lead Animator: Landon Montgomery
 Lead Artist: Jeremy Cooke
 Lead 3D Artist: Matthew VanDolen
 Art & 3D Modeling: Stephen Bahl, Jennifer Burris,
 Shannon Dees, Joseph Espinoza, Eli Luna, Leah
 Pearl, Mike Neumann, Nathan Reinhardt
 Animation & Motion Capture: Josh Rearick
 Additional Art: Ted Anderson, Sam Arguez Jr., Patrick
 Blank, Jake Hernandez, Sam Kite, Ryan
 Lee, Joshua Leichter, Tomer Litvin,
 Jimmy Lomax, Jonathon Nascone,
 Joshua Noble, Hung Pham, Emilio
 Santoyo, John Schratz, Jordan Walker

Lead Programmers: Patrick Deupree, Steve Jones
 Game & Platform Programming: Jeff Broome,
 Patrick Deupree, Neil
 Johnson, Stephen Palmer, Jeff Wofford,
 Sean Cavanaugh, Charles Kostick,
 Shawn Green, Sean Reardon
 Multiplayer Programming: Steve Jones,
 Jimmy Sieben, Scott Velasquez
 AI Programming: Neil Johnson, Jeff Broome
 Graphics Programming: Sean Cavanaugh
 Audio Programming: Scott Velasquez
 Additional Programming: Brian Burleson,
 Nicholas Chinnici, Ryan Conlon, Derrick Levy,
 Mathew Prichard, Daniel Walsh
 Additional Xbox Live Programming: Demiurge
 Studios

Lead Single Player Level Designer: Mike Wardwell
 Lead Multiplayer Designer: Matthew Armstrong
 Level Design & Scripting: Matthew Armstrong, Patrick
 Blank, Erik Doescher, Dorian Gorski, Daniel
 Grafstrom, Ezra Hanson-White, Josh Jeffcoat, Richard
 Jessup, Patrick Krefting, Ben Nitschke, Nathan
 Overman, Carl Shedd, Mike Wardwell
 Additional Level Design: Eric Berger, Jonathan Day,
 Brian Hess, Pat Hook, Carl Kam

Business Administration: Stephen Bahl, Landon
 Montgomery
 PR & Marketing Director: Marc Tardif

Technical Support & Source Control:
 Stephen Palmer, David McGarry
 Online Community Manager: Scott Dudley
 Military Advisor & Historian: Col. John Antal,
 US Army (Ret.)
 Writers: Mike Neumann, John Antal
 Storyboards & Historical Research: Erik Doescher
 User Interface Design: Jeremy Cooke,
 Charles Kostick
 Game Manual: Simon Hurley, Eli Luna
 Audio Director & Producer: David McGarry
 Audio Engineer: Mark Petty
 Additional Assistance/Lip-Sync: Craig Bernardo, Chad
 Lovell,
 Jonathan Schwarz, James Sweeney,
 John Zagorsky
 Voice Talent: Troy Baker, Jeff Broome, Ehren Butlar,
 Jonathan Erickson, Tom Hull, Simon Hurley,
 Ryan Jewell, Neil Johnson, Amit Kapoor, Jeff Kribs,
 James Loomstein, Brian Martel, Alix McAlpine, David
 McGarry, Marc McGarry, Mikey Neuman,
 Greg Peterson, Mark Petty, Randy Pitchford, Gary
 Rivers, JD Sanders, Joel Watson, Steven Wilson,
 Jeff Worthy

Orchestral Score Performed By: The Prague
 FILMharmonic Orchestra, Czech Republic
 Score Composer: Stephen Harwood
 Score Conductor: Adam Klemens
 Score Studio Technician: Cenek Kotzmann
 Score Sound Engineer: John Timperley
 Score Sessions Organizer: Petr Pycha
 Score Reader: Milan Puklicky

QA Manager: Evan Birkby
 QA Leads: Ben Nitschke, Mike Weber
 QA Testers: Erik Avalos, Steven Boaman,
 Jennifer Canada, James Canavan, Stephen Daniels,
 Angie Dietrich, David Doran-Marshall,
 Rhonda Dudley, Matthew Graham, Curtis Hart,
 Benjamin Henry, Derrick Levy, Rick Luebbers, Chante
 Mahaffey, Justin Miller, Joshua Ridenhour, Sean
 Slayback, Ryan Sullivan, Tung Tran,
 Hunter Woodlee, Jim Wyatt
 QA Engineers: Nicholas Chinnici, Aaron Cole, Ryan
 Conlon, Kyle Denton, Frederick Echols,
 John Roberts

Gearbox Software is: John Antal, Matthew Armstrong,
 Stephen Bahl, Evan Birkby, Patrick Blank, Jeffrey
 Broome, Jennifer Burris,
 Sean Cavanaugh, Jeremy Cooke, Shannon Dees,
 Patrick Deupree, Erik Doescher, Scott Dudley,

MANUEL DU SOLDAT

Joe Espinoza, Dorian Gorski, Daniel Grafstrom,
 Shawn Green, Ezra Hanson-White, Simon Hurley,
 Josh Jeffcoat, Richard Jessup, Neil Johnson,
 Steve Jones, Charles Kostick, Patrick Krefting, Eli
 Luna, Brian Martel, David McGarry,
 Landon Montgomery, Mike Neumann, Ben Nitschke,
 Nathan Overman, Stephen Palmer, Leah Pearl,
 Randy Pitchford, Sean Reardon, Josh Rearick,
 Nathan Reinhardt, Carl Shedd, Jimmy Sieben,
 Marc Tardif, Matthew VanDolen, Scott Velasquez,
 Mike Wardwell, and Jeff Wofford.

Gearbox Software would like to thank: everyone at
 Ubisoft; Mark Rein, Jay Wilbur, Tim Sweeney, Cluffy B
 and everyone at Epic; Al Reed and everyone at
 Demiurge Studios; Peter Raad, Tony Cuevas,
 Tricia Serju, and everyone at The Guildhall;
 Gabe and Tycho at Penny Arcade; Joe Sousa,
 Brian Harvey, Dan Vivoli, Carrie Cowan, and
 everyone at nVidia; Joe Kreiner and everyone at
 Logitech; Liam Byrne at Creative Labs; ATI;
 Lori Solomon at Dolby; Kristi Junio; Chef David
 Michael; Brian Burleson and the SGDA; Scott
 Bayless; Daniel Germain; Valve; Ken Lobb;
 Chris Kimmel, Frank Pape, Jim Veevaert and every-
 one at Microsoft Game Studios; Emma Seigel;
 Daniel Luka; Jérôme Kemker; MUSA; Petr Pycha;
 Professor Ed Peniche (former member of 101st
 Airborne, Fox Company, in WWII); Dr. Jack Atwater;
 The National D-Day and WWII Museum;
 the Patton Museum; the Veterans of Foreign Wars
 organization; the U.S. Army Ordnance Museum; the
 Aberdeen Proving Ground; the United States Armed
 Forces; the Gearbox forum moderators
 (Andy Gowman, Chris Eyles, Eric Atkins,
 David Draher, Zoran Vracar, Pascal Redant,
 David Estalote, Jonathon Church, Garland Rayl, and
 Molkien); the Gearbox forum regulars; and all the
 loyal Gearbox fans who have supported us over the
 years!

Special thanks to: Emily Armstrong; Lisa Beckham;
 Arthur Birkby (former member of 75th Infantry
 Division during the Battle of the Bulge in WWII);
 Grace Birkby; the Blank Family; Nicole Blydenstein;
 Karl Borst; Robert Brehm; Debbie and Frank Brown;
 Cole Burris; Consuelo Campos; James Cole;
 Sean Conlan; William Davis (former B-17 navigator
 in WWII); Don Dees; Suzan Dees; Theresa Deupree;
 Iria, Katharine, Ronald and Jane Doescher; EZ; Febra
 and Paul; Alex Flores; Justin Garrett; Daryl Gold;
 Melodie and Timothy Grafstrom; Misty and Amber
 Green; Lenora Hernandez; Jennifer Holmes; Piers &
 Ailsa Hurley; Thomas & Robin Hurley; Amanda &
 Michelle Hurley; the Jessup Family; Wayne,
 Peggy, Michael, and Sarah Krefting; Aaron Johnson;
 Libby Jones; Richard Komando; Kurby; Brian Lamay;
 The Lee Brothers; the Luna Family; Mapcore;
 Meghan and Liam Martel; Carol Neumann;
 Mike Neumann v1.0; Joe Orlando; John, Lynette,
 Matthew and the rest of the Overman Family; Ana
 Palmer; Mike Palmer; Mike and Marlyn Reardon;
 Scott, Stacey and Samantha Reardon;
 the Rearick family; the Reinhardt Family;
 Connie Riley; Aidan, Calvin, and
 Stephanie Schiefer; Scooter; Shobek; Kevin Steele;
 Oscar and Tango; the Tardif Family; Maria Torres;
 Lauren Phillips; Lisa and Gabi Velasquez;
 Julie VanDolen; Maya Wildes; Mike Wildes;
 Jennie Williams; Ann, Liam, and Eleanor Wofford;
 Kevin Zalec; #was; theposse.org; God.

Thanks to the incredible team at Gearbox for realiz-
 ing the vision through synergy and collaboration that
 far exceeds the initial idea.
 Without you guys and gals, there is no Gearbox.

Brothers In Arms Babies: Liam Martel, Maya Wildes,
 Gabriella & Isabella Velasquez, Katharine Doescher,
 Ethan Hernandez, Alexander & Evelyn Armstrong,
 Elanor Wofford.

BROTHER'S IN ARMS : ROAD TO HILL 30™

Ce jeu est dédié :

Aux Vétérans de la 101ème Aéroportée

**À la Grande Génération qui a eu le courage de se dresser face au mal pour
 gagner la guerre contre le fascisme**

**Et à tous ceux qui se sont battus et sont morts pour la défense de la liberté
 de l'homme**

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

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 :

- **NOUVEAU ! 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 Ubisoft**, 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 vendredi 10h00 – 20h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Les personnes n'ayant **pas de connexion internet** et résidant au **Canada** peuvent nous contacter au 1-866-824-6515 du lundi au vendredi 7h – 16h.

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 14h00-19h
- **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

MANUEL DU SOLDAT

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' " Utilisateur ") garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingt (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par produit multimédia.

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

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE

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

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

MANUEL DU SOLDAT

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France
© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by
UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In
Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under
license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft
Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the
Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

