

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT !

ENREGISTREZ-VOUS MAINTENANT
→ <http://registrationpc.ubi.com>

En vous enregistrant, vous pouvez également :

- Accéder à du contenu exclusif et des promotions spéciales
- Recevoir Les dernières informations sur Les jeux Ubisoft
- Devenir membre de La communauté Ubisoft
- Profiter gratuitement du support technique en ligne



UBISOFT®

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Concours gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions sur le site.

www.blazingangels2.com

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

BLAZING ANGELS 2

SECRET MISSIONS OF WWII



ONLINE KEYCODE



UBISOFT

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

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

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.

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT!

Enregistrez-vous dès maintenant sur le site <http://registrationcontest.ubi.com>

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions à l'intérieur.

- Date limite de participation: du 27/10/2005 au 31/10/2007.

- Règlement complet déposé disponible gratuitement en écrivant à UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex ou sur l'adresse <http://registrationcontest.ubi.com>.

- Lots à gagner : 10 jeux vidéo à gagner chaque semaine. Soit un total de 520 jeux d'une valeur commerciale de 31 200 euros (10 jeux à gagner chaque semaine pendant un an) d'une valeur commerciale unitaire de 60 euros TTC (art L 121-37 Ccons.).

Passe au niveau supérieur et rejoins la communauté Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII 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 www.blazingangels2.com

SOMMAIRE

INSTALLATION.....	2
INTRODUCTION.....	3
COMMANDES.....	3
PRISE EN CHARGE DES PÉRIPHÉRIQUES.....	5
VOTRE PROFIL.....	6
MENU PRINCIPAL.....	6
INTERFACE.....	7
LES BLAZING ANGELS.....	7
ASTUCES.....	8
THÉÂTRES D'OPÉRATION.....	9
MODES DE JEU MULTIJOUEUR.....	10
COMMUNICATIONS ESCADRON MULTIJOUEUR.....	11
MULTIJOUEUR COOPÉRATIF.....	11
COMPÉTITIF.....	12
JOUER À BLAZING ANGELS® 2:	
SECRET MISSIONS OF WWII SUR UBI.COM.....	12
MENU EN LIGNE.....	13
AVIONS DE LA 2 ^{NDE} GUERRE MONDIALE.....	14
ARMES SECRÈTES DE LA 2 ^{NDE} GUERRE MONDIALE.....	16
SUPPORT TECHNIQUE.....	17
GARANTIE.....	18

INSTALLATION

Installer Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII

Suivez ces quelques étapes pour installer Blazing Angels :

1. Démarrez votre ordinateur.
2. Insérez le DVD de Blazing Angels dans votre lecteur de DVD-ROM. Le menu d'exécution automatique devrait apparaître.

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 à votre lecteur de DVD-ROM. Le menu d'exécution automatique s'affichera alors.

3. Cliquez sur le bouton Installer. L'Assistant d'installation vous guidera durant les différentes étapes du processus d'installation du jeu.

4. Une fois l'installation achevée, sélectionnez Ubisoft/Blazing Angels/Jouer à Blazing Angels depuis le menu Démarrer de votre ordinateur, ou double-cliquez sur l'icône du raccourci Blazing Angels situé sur votre bureau. Ces deux manipulations permettent de lancer le jeu.

Remarque : le DVD de Blazing Angels doit être inséré dans votre lecteur de DVD-ROM pour pouvoir lancer le jeu.

Désinstaller Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII

Suivez ces quelques étapes pour procéder à la désinstallation de Blazing Angels :

1. Démarrez votre ordinateur.
2. Insérez le DVD de Blazing Angels dans votre lecteur de DVD-ROM. Le menu d'exécution automatique devrait apparaître.
3. Lorsqu'il sera affiché, cliquez sur le bouton Désinstaller. L'Assistant de désinstallation vous demandera automatiquement si vous souhaitez vraiment désinstaller le jeu. Si vous confirmez vouloir désinstaller Blazing Angels de votre disque dur, cliquez sur le bouton Oui. Si vous ne voulez pas désinstaller Blazing Angels, cliquez sur le bouton Non ; l'opération sera alors annulée.

Si vous désinstallez Blazing Angels, toutes vos sauvegardes seront conservées sur votre disque dur, à moins que vous ne confirmiez leur suppression en répondant Oui à la question "Supprimer les paramètres et les sauvegardes ?"

Remarque : vous pouvez également désinstaller Blazing Angels via le panneau Ajout/Suppression de programmes de Windows.

INTRODUCTION

Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII est centré sur un trio de pilotes d'élite, réunis au début de la guerre pour former un groupe d'intervention spéciale, dont l'objectif principal est d'accomplir les missions les plus périlleuses aux quatre coins du globe et résoudre les crises insurmontables pour le commun des pilotes. Créée au début de l'année 1940 par le gouvernement américain (qui, théoriquement, n'était pas encore entré en guerre à cette date), cette unité secrète opère sous le nom de code Opération Wildcard et n'est soumise à aucune règle. Les trois pilotes de l'équipe, tous uniques et hauts en couleur, sont souvent aidés par une quatrième personne – une espionne britannique qui dirige les opérations au sol. Ils ne dépendent d'aucune armée et peuvent intervenir à tout moment, quel que soit le théâtre d'opération. Ils sont hors du commun et sont considérés comme tels : s'ils désirent un avion, ils l'obtiennent. Ils ont accès aux technologies militaires les plus récentes, même si cela implique qu'ils doivent les arracher aux mains de l'ennemi. Puisque les missions qu'ils entreprennent les exposent aux situations les plus délicates, ils ont accès à divers prototypes : armes, chasseurs à réaction, missiles autoguidés ou système Tesla.

COMMANDES

Vous pouvez définir une configuration de commandes en tant que configuration par défaut dans le menu Options. Il vous est également possible de réassigner les touches de vos périphériques à votre guise, ainsi que de régler la sensibilité de la manette. Vous pouvez paramétrer n'importe quelle combinaison de commandes.

Tangage : cette commande contrôle l'assiette de votre appareil. En mode Simulation, la commande inclinée vers l'avant fait plonger l'appareil, tandis que la commande inclinée vers l'arrière redresse le nez de l'appareil. Il vous est possible d'inverser ces commandes en mode Arcade.

Roulis : le roulis contrôle l'inclinaison horizontale de l'avion, que ce soit pour incliner l'appareil ou le redresser. En règle générale, les pilotes supportent assez mal la pesanteur latérale sur de longues périodes ; ils corrigeront d'eux-mêmes leur tenue d'assiette dans Blazing Angels 2. D'ordinaire, les appareils virent d'abord sur l'axe de roulis puis sur l'axe de tangage.

Gouvernail à gauche/droite : le gouvernail fait virer votre avion vers la gauche ou la droite. Si vous adoptez une trajectoire rectiligne, cette manœuvre vous fera changer de cap. Les virages opérés par gouvernail sont généralement utilisés pour affiner le cap ou lorsqu'un virage en roulis est déconseillé (par exemple, pour corriger le cap à l'atterrissage).

Accélérer/Freiner : l'accélération vous permet de contrôler la vitesse de votre avion. Vous pouvez temporairement accélérer ou freiner en utilisant les commandes dédiées. Accélérez pendant quelques secondes et vous lancerez le turbocompresseur, qui vous fera prendre de la vitesse. En revanche, freiner finira par faire caler votre moteur (par défaut de la vitesse de propulsion nécessaire à la suspension). Relâchez les commandes d'accélération et l'avion repassera en vitesse de croisière classique.

Faire défiler les cibles : cette opération vous permet de faire défiler toutes les cibles connues actuellement à votre portée.

Choisir la menace la plus proche : cette commande vous permet de sélectionner la menace la plus proche de votre escadre ou de vous-même.

Verrouiller une cible : maintenez la commande "Verrouiller une cible" pour centrer la caméra sur la cible. Votre appareil fera ainsi toujours face à la cible, quelle que soit la direction dans laquelle vous virez.

Arme principale : utilisez cette commande pour faire feu avec l'arme principale de votre appareil. Les munitions de l'arme principale sont illimitées. Toutefois tirer en continu risque de faire surchauffer vos canons. Une fois les canons en surchauffe, il vous faudra attendre qu'ils refroidissent avant de pouvoir vous en servir.

Arme secondaire : votre appareil peut être doté d'un éventail d'armes secondaires telles que les roquettes, les bombes ou des canons de gros calibre. Ces armes sont puissantes mais leurs munitions ne sont pas illimitées : utilisez-les avec parcimonie. Ces armes peuvent également être susceptibles de surchauffer ou de présenter un délai d'activation entre chaque salve. D'autres pièces d'équipement spécifiques à certaines missions (comme l'appareil photo) peuvent être installées sur votre avion, et déclenchées via la commande d'arme secondaire.

Armes défensives : ces armes non conventionnelles peuvent elles aussi être montées sur votre avion. Chacune d'entre elles aura des effets dévastateurs sur ceux qui se risqueraient à vous suivre d'un peu trop près.

Train d'atterrissage : cette commande rentre ou déploie le train d'atterrissage. La position du train d'atterrissage influe grandement sur les performances de votre appareil (en particulier sur sa vitesse). Sortir le train d'atterrissage accroît nettement vos chances de survie lorsque vous vous posez.

Attaque des ailiers : envoyez vos ailiers attaquer des cibles que vous aurez désignées au préalable. Chaque pression affectera un ailier supplémentaire à l'attaque, jusqu'à trois ailiers maximum.

L'Attaque d'as de Cowboy : donnez l'ordre à Cowboy d'utiliser son Attaque d'as (il attaquera le groupe d'ennemis sélectionné).

La Provocation de Teach : donnez l'ordre à Teach d'utiliser sa capacité de Provocation (tous les ennemis détourneront leurs attaques du joueur pour les concentrer sur Teach).

La formation défensive : rappelez vos ailiers pour vous prêter main-forte. Chaque pression rappelle un ailier supplémentaire, jusqu'à trois ailiers maximum.

PRISE EN CHARGE DES PÉRIPHÉRIQUES

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII prend en charge un vaste éventail de périphériques de jeu, tels que les joysticks et gamepads. Cependant, assurez-vous que votre périphérique est reconnu par le système d'exploitation Windows de votre ordinateur. Pour ce faire, cliquez sur Démarrer -> Panneau de configuration -> Contrôleurs de jeu, et vérifiez que le nom de votre périphérique figure bien dans la liste. Il est également recommandé de calibrer et de tester le périphérique depuis cette même liste. Les périphériques propriétaires indépendants peuvent provoquer des conflits ou ne pas fonctionner, mais un simple calibrage via l'applet Panneau de configuration -> Contrôleurs de jeu devrait vous permettre de résoudre la plupart des problèmes.

Vous pourrez configurer votre manette en cours de partie via l'application de configuration externe. Veuillez vous assurer que TOUTES les fonctions énumérées sont assignées à au moins une touche/un bouton. En effet, il est possible que vous deviez utiliser une fonction spécifique pour mener à bien votre mission.

VOTRE PROFIL

Lorsque vous jouez pour la première fois, il vous est demandé de créer un profil de pilote. Votre profil de pilote contient des informations telles que votre nom, votre avancement dans la campagne, le nombre d'avions que vous avez déverrouillés, ainsi que vos récompenses, statistiques et vos exploits. Les détails de votre progression sont automatiquement sauvegardés dans votre profil à chaque fois que vous terminez un niveau, que vous accomplissez un nouvel objectif ou que vous modifiez vos paramètres.

Vous pouvez créer et utiliser différents profils de pilote, mais seul un d'entre eux peut être actif à la fois.

Remarque sur le jeu en ligne : lorsque vous jouez en ligne, l'identifiant de votre compte Ubi.com fera office de pseudo durant les parties en ligne.

MENU PRINCIPAL

Campagne : prenez la tête des Blazing Angels pour les missions les plus secrètes de la Seconde Guerre mondiale. Ce mode est le "cœur" du jeu solo dans Blazing Angels.

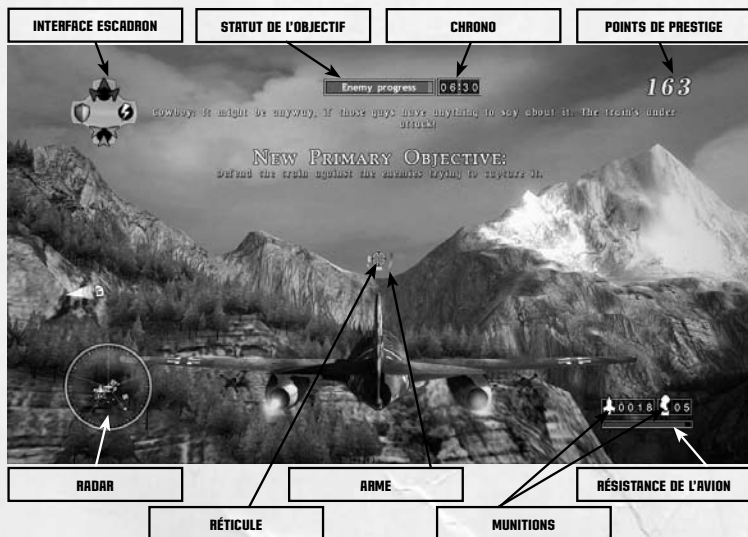
Options : personnalisez le jeu, les commandes, la musique et les effets sonores. Il vous faudra peut-être redémarrer le jeu pour que les changements soient effectifs.

Menu bonus : ce menu vous permettra d'accéder à des astuces et des conseils, à des descriptifs des armes et aux cinématiques éventuelles que vous aurez déverrouillées.

Multijoueur : affrontez vos amis en ligne, en écran partagé, ou en réseau local (LAN).

Hangar : dans le hangar, vous pouvez voir et personnaliser tous les avions que vous avez déverrouillés.

INTERFACE



LES BLAZING ANGELS

Dans Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII, votre escadrille est l'un de vos meilleurs atouts.

Vous pouvez donner des ordres à vos ailiers via les commandes que vous aurez paramétrées durant le processus de configuration.



EDWARD "TEACH" THATCHER

Teach est un vétéran britannique qui a consacré de longues années à l'instruction des jeunes pilotes. Il a donc pris l'habitude de veiller sur ses coéquipiers. L'ordre spécial associé à Teach est la Provocation. Lorsqu'il en reçoit l'ordre, il attire l'attention des ennemis sur lui, détournant ainsi temporairement leurs attaques de vous. Vous pourrez donc voler tranquillement pendant une courte durée. Cette commande spécifique n'est utilisable que si l'icône spéciale de Teach brille. Une fois la commande utilisée, l'icône se vide de sa couleur puis se remplit de nouveau progressivement. Si l'icône de Teach ne brille pas, la commande Provocation n'est pas disponible.



LIEUTENANT MILES "MILO" WINCHESTER

Pilote chevronné et brillant ingénieur, Milo est indispensable à l'équipe, même s'il n'est pas le membre le plus dévoué ni le plus courageux. La capacité spéciale de Milo est passive. En d'autres termes, vous ne pouvez pas la contrôler. Si votre avion est endommagé au cours d'une mission, Milo pourra vous guider afin de réparer l'avion en vol. Votre avion sera réparé, jusqu'à une certaine limite.



LIEUTENANT JAMES "COWBOY" THORPE

Le plus jeune membre de l'équipe se distingue particulièrement en situation de combat tournoyant. Hélas, ses aptitudes n'ont d'égaux que son arrogance et son insouciance. L'ordre spécial associé à Cowboy est l'Attaque d'as. Si le joueur utilise cette commande, Cowboy concentrera ses attaques sur la cible sélectionnée et sur tous les ennemis de la même formation. Cowboy est généralement capable d'abattre trois ou quatre ennemis au cours de son "attaque éclair". Cette commande spécifique n'est possible que si l'icône spéciale de Cowboy (un éclair) brille. Une fois la commande utilisée, l'icône se vide de sa couleur puis se remplit de nouveau progressivement. Si l'icône éclair de Cowboy ne brille pas, la commande Attaque d'as n'est pas disponible.

ASTUCES

1. Lorsque vous accélérez, vous virez plus lentement. Freinez pour exécuter des virages plus serrés, puis accélérez pour rattraper vos adversaires.
2. Si un ennemi vous prend pour cible, le meilleur moyen de déjouer son attaque est d'accélérer et d'opérer des manœuvres d'évitement.
3. Abusez de la caméra de poursuite : vous apprendrez à ne pas perdre de vue votre cible, même si elle se colle dans vos six heures. La caméra de poursuite vous sera indispensable si vous utilisez une arme à trajectoire non rectiligne, comme une arme défensive ou une bombe. La caméra de poursuite est également utile en temps normal : vous saurez à tout moment ce que fait l'ennemi et pourrez adapter votre stratégie en conséquence.
4. Lorsque vous êtes sous le feu ennemi, appuyez sur la touche Menace la plus proche pour cibler le plus proche assaillant puis utilisez la caméra de poursuite pour le voir.
5. Apprendre à faire bon usage des capacités spéciales de vos ailiers facilitera grandement vos missions.
6. Utiliser des armes défensives peut vous tirer de situations difficiles en forçant vos adversaires à rompre le combat. Ces armes peuvent aussi détruire vos ennemis.
7. Étudiez toujours vos objectifs de mission avec attention. Lors des missions, soyez attentif au statut de vos objectifs et aux limites de temps qui s'appliquent parfois.

THÉÂTRES D'OPÉRATION

LE CAIRE

La base principale des Alliés a été épargnée pendant toute la durée de la guerre, même si l'Afrika Korps d'Erwin Rommel s'est approché à moins de 250 kilomètres de la ville. Cependant, si l'ennemi s'avisait de mener une attaque-suicide sur la ville, sous couvert d'une opération de bombardement classique, seule une équipe de choc pourrait sauver la mise.

MOSCOU

Novembre 1941. Moscou est assiégée et l'Armée rouge résiste, mais les soldats de la Wehrmacht sont plus nombreux et mieux armés. Pour remonter le moral de ses troupes, Staline organise une grande parade militaire sur la Place rouge. Si la parade est prise pour cible, les conséquences seraient désastreuses pour les Alliés.

CHINE

Après que le Japon a envahi la Chine, celle-ci résiste grâce au soutien des Alliés. Les États-Unis déploient même un groupe de pilotes volontaires –les célèbres Flying Tigers– pour combattre aux côtés des Chinois, avant même l'attaque sur Pearl Harbor. Cependant, lorsque une base secrète ennemie est découverte dans les montagnes qui bordent le Yangtze, ce ne sont pas les Flying Tigers qui interviennent, mais une unité plus aguerrie encore.

HIMALAYA

Les montagnes et le plateau tibétain sont le théâtre de divers événements durant la guerre. Les pilotes américains doivent dépasser les limites opérationnelles de leurs appareils pour appuyer les troupes chinoises, tandis qu'un détachement de "scientifiques" allemands explore les racines occultes de l'arianisme. Ce voyage est des plus dangereux pour quiconque l'entreprend. Voler sans visibilité dans cette région montagneuse balayée par des vents violents et traversée de zones de turbulences est un véritable défi, même pour les pilotes les plus chevronnés.

ROME

Le 8 septembre 1943, le gouvernement italien capitule seulement cinq jours après le débarquement allié en Italie. Mais Rome ne s'offre pas aussi facilement. Les Allemands occupent le territoire et en défendent chaque pouce de terrain. Quelques jours avant la chute de Rome, des officiers allemands tentent de préserver l'héritage historique inestimable de la ville, alors que d'autres cherchent à en piller les richesses.

MODES DE JEU MULTIJOUEUR

Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII propose trois modes de jeu multijoueur principaux :

- En mode solo, c'est chacun pour soi, chaque joueur essaie de battre les autres.
- En mode coop, tous les joueurs jouent ensemble contre l'ordinateur.
- En mode Escadrille, des escadrilles composées de 8 joueurs maximum affrontent d'autres escadrilles de joueurs.

Chacun de ces modes de jeu peut être joué en ligne via votre compte Ubi.com, par connexion IP directe, en réseau local ou écran partagé sauf mention contraire exposée plus avant dans ce manuel.

Les modes de jeu solo sont les suivants :

- Dogfight : similaire au mode Match à mort classique. Chaque joueur affronte TOUS les autres. Chaque victime rapporte des points, et la partie s'achève lorsque la limite de temps ou de score prédéterminée est atteinte.
- As du ciel : le premier joueur à en tuer un autre obtient le statut d'as. Si un joueur tue l'as, il devient l'as. L'as commence la partie en étant invulnérable pour une courte période. Une fois cette période écoulée, il doit alors s'efforcer de survivre avant qu'une autre période d'invulnérabilité ne débute. Seuls les victimes de l'as sont prises en compte. La partie s'achève lorsque la limite de score ou de temps prédéterminée est atteinte. Ce mode de jeu n'est pas disponible en écran partagé.
- Recherche et destruction : pour remporter la partie, un joueur doit abattre une fois chacun des joueurs. Au départ, tous les joueurs sont des cibles potentielles. Lorsqu'un joueur est abattu une fois, il n'est plus signalé comme cible potentielle. Si un joueur s'écrase au sol, il sera pénalisé d'un objectif cible : le dernier joueur qu'il a abattu apparaîtra à nouveau comme marqué. La partie s'achève lorsque la limite de score ou de temps prédéterminée est atteinte. Ce mode de jeu n'est pas disponible en écran partagé.

Les modes de jeu coop sont les suivants :

- Kamikaze : les ennemis se présentent sous la forme d'incessantes vagues de chasseurs kamikazes. Le rôle du joueur consiste à protéger sa base de ces attaques. Le joueur perd si sa base est détruite, et gagne s'il parvient à se débarrasser de tous les ennemis.
- Campagne : ce mode de jeu permet à plusieurs joueurs de jouer des missions de Campagne ensemble, en mode coopératif.
- Escarmouche : ce mode de jeu permet à plusieurs joueurs de jouer des missions Escarmouche ensemble, en mode coopératif. Il s'agit de missions dans lesquelles les joueurs explorent les cartes et engagent le combat sans contrainte temporelle ou d'objectif défini.

Les modes de jeu Escadrille sont les suivants :

- **Dogfight** : il s'agit d'un match à mort classique, équipe contre équipe, chacune essayant de dépasser le score de l'autre. Chaque victime rapporte des points, et la partie s'achève lorsque la limite de temps ou de score prédéterminée est atteinte. L'option "tir ami" est disponible. Ce mode de jeu n'est pas disponible en écran partagé.
- **Assaut** : deux équipes s'affrontent, une équipe protégeant la base des attaques de l'autre. Si l'équipe attaquant la base ne parvient pas à la détruire avant l'expiration du délai, elle perd immédiatement la partie. Cependant, si elle parvient à détruire la base avant la fin du temps imparti, les rôles seront inversés lors de la seconde manche. La nouvelle équipe attaquante doit détruire la base plus vite que ne l'a fait l'équipe précédente lors de la première manche. Ce mode de jeu n'est pas disponible en écran partagé.
- **Kamikaze** : les règles sont comparables au mode Assaut à ceci près que les joueurs de l'équipe attaquante doivent fracasser leur appareil sur les cibles ennemies pour les endommager.
- **Capture du drapeau** : chaque équipe a une base et protège un drapeau. Les membres d'une équipe réapparaissent près de leur drapeau. Pour capturer un drapeau, un joueur doit voler à travers le drapeau ennemi et s'en emparer. Pour marquer un point, une équipe doit voler à travers son propre drapeau avec le drapeau qu'elle a subtilisé à l'ennemi.
- **Batailles épiques** : scénarios par équipes se déroulant en plusieurs parties, au cours desquels les équipes s'affrontent pour remplir une série d'objectifs.

COMMUNICATION ESCADRON MULTIJOUEUR

En mode multijoueur, les joueurs sont répartis en escadrilles et ne peuvent communiquer (formuler ou répondre à une requête) qu'avec les membres de leur escadrille. Les escadrilles sont constituées automatiquement depuis l'écran de configuration de la partie.

MULTIJOUEUR COOPÉRATIF

Les joueurs peuvent transmettre des requêtes aux pilotes de leur escadrille à l'aide des commandes d'ordres à l'escadron. Tous les joueurs peuvent émettre des requêtes et chaque joueur est libre d'y répondre ou non. Si personne ne confirme la réception de la requête, celle-ci est ignorée. Ces requêtes ne peuvent être émises qu'à 30 secondes d'intervalle.

Réparation

Un joueur dont l'appareil a été endommagé peut adresser cette requête. Le premier joueur à confirmer réception devra exécuter un "combo de réparation" pour venir en aide à son équipier. Ainsi, la vie du pilote qui transmet la requête est suspendue à la bonne exécution du combo de réparation par son équipier.

Provocation

Si un joueur estime que trop d'adversaires sont à sa poursuite, il peut transmettre cette requête. Les ennemis délaisseront alors le joueur émetteur et prendront automatiquement pour cible le premier joueur à confirmer réception de la requête.

COMPÉTITIF

Tout comme en Multijoueur coopératif, un joueur transmet une requête et un autre peut choisir d'y accéder. Les requêtes restées sans réponse sont ignorées au bout de quelques secondes. Le joueur émetteur pourra renouveler sa requête après un laps de 30 secondes.

Attaquez ma cible : le premier joueur à confirmer réception prendra immédiatement pour cible l'ennemi (ou la formation ennemie) actuellement sélectionné(e) par le joueur émetteur.

Défendez-moi ou "Donnez-moi un coup de main !" : le premier joueur à confirmer réception prendra immédiatement pour cible l'appareil hostile le plus proche du joueur émetteur.

Confirmer un ordre : cette commande vous permet d'accéder à une requête ou de répondre à un ordre émis par un autre joueur. Cette commande pourra éventuellement vous faire changer de cible.

JOUER À BLAZING ANGELS® 2: SECRET MISSIONS OF WWII SUR UBI.COM

Créer un compte : vous devez d'abord créer un compte sur Ubi.com pour pouvoir vous connecter. Suivez le lien affiché sur l'écran de connexion si vous ne disposez pas encore d'un compte.

Si vous disposez déjà d'un compte, utilisez votre identifiant et votre mot de passe pour vous connecter aux serveurs d'Ubi.com.

À noter que votre identifiant fera office de pseudo durant les parties.

Votre pare-feu local (ou votre pare-feu NAT) doit être configuré pour autoriser l'accès aux ports de destination et au protocole UDP.

Votre pare-feu local (ou votre pare-feu NAT) doit être configuré pour autoriser l'accès aux ports de destination 3074 et 3075, ainsi qu'au protocole TCP.

Les ports 20001 (UDP), 20002 (TCP), 20003 (UDP), 20004 (UDP), 20050 (UDP), 20080 (UDP), 20100 (TCP) doivent être ouverts et libérés si votre ordinateur est derrière un NAT.

MENU EN LIGNE

Une fois dans le menu en ligne, vous pouvez créer ou rejoindre une partie pour jouer avec ou contre d'autres joueurs dans différents modes de jeu et types de partie. Les options du menu en ligne sont les suivantes :

Connexion : connectez-vous grâce à votre compte et votre mot de passe Blazing Angels en ligne.

Créer un compte : si vous ne disposez pas d'un compte Blazing Angels en ligne, vous pourrez en créer un depuis ce menu.

Une fois la connexion effectuée, les options suivantes seront disponibles :

Rejoindre une partie : rejoindre une session de jeu existante. Ce sous-menu vous permettra de visualiser les différentes parties en cours. Vous pouvez appliquer les filtres suivants :

- Carte
- Type de partie
- Mode de jeu
- Camp (Alliés/Axe)
- Époque de l'avion (début/milieu/fin de la guerre)

Créer une partie : créez votre propre session avec les paramètres de votre choix : carte, type de partie, mode de jeu et époque de l'avion.

Déconnexion : cette option vous déconnecte de votre compte Blazing Angels en ligne.

AVIONS DE LA 2^{NDE} GUERRE MONDIALE



SPITFIRE I

L'un des plus célèbres appareils de la guerre, et sans doute le plus performant, le modèle Spitfire Mk. I entra en service en 1940 et disputa au Me 109 allemand la supériorité aérienne sur l'Angleterre.



ME 109 E

Le modèle Emil du célèbre Me 109 était un chasseur particulièrement en avance sur son temps, mais sérieusement handicapé dans la bataille d'Angleterre par une autonomie toute relative.



IL-2

Un des avions militaires les plus fabriqués de l'histoire, l'IL-2 russe était un avion d'attaque au sol efficace et lourdement blindé qui joua un rôle crucial sur le front est.



A6M ZERO

Le Zero japonais, bien que supérieur aux appareils alliés en termes de maniabilité et redoutable entre des mains expertes, présente deux handicaps majeurs : un taux de roulis médiocre et une tendance à s'enflammer au moindre dégât.



FW 190A

Le Focke Wulf, l'oiseau boucher, afficha une supériorité immédiate dès sa mise en service sur le front aérien français. Rapide, maniable et dévastateur, il fut la terreur des pilotes alliés.



DO-335

Avec son système bimoteur en tandem unique, le Do-335 est un excellent chasseur lourd. Son utilisation en temps de guerre fut cependant limitée par des retards de production.



METEOR

Même si son action s'est limitée à contrer les menaces de bombardement sur l'Angleterre, le Meteor fut néanmoins le premier chasseur à réaction opérationnel dans le clan des Alliés.



ME 163 KOMET

Ce chasseur à moteur-fusée était un avion très avancé pour son temps. Il affichait une vitesse impressionnante, mais pêchait par sa fiabilité. De fait, la plupart des Komet impliqués dans la guerre furent davantage victimes d'accidents mécaniques que des chasseurs alliés.



ME 262

Véritable révolution aéronautique, le chasseur à réaction Me 262 était assez rapide pour se dérober aux chasseurs alliés et assez puissant pour décimer les formations de bombardiers américains.



J7W SHINDEN

Cet intercepteur, très rapide et maniable, était l'appareil le plus sophistiqué de l'armée japonaise. Sa conception était unique en son genre, avec des ailes "canard" et une hélice propulsive à l'arrière.



HE 162 SALAMANDER

Ce deuxième chasseur à réaction de la Luftwaffe, version moins onéreuse que son aîné le Me-262, était principalement constitué de bois. Il restait cependant très performant, malgré une production précipitée.



GO 229

Concept révolutionnaire en avance sur son temps, ce prototype d'aile volante offrait d'excellentes performances mais n'a jamais été utilisé en temps de guerre.



VAMPIRE

Chasseur à réaction britannique plus sophistiqué que le Meteor, le Vampire n'a pas été utilisé lors des combats de la Seconde Guerre mondiale, mais il fut, par la suite, utilisé par la RAF jusqu'en 1955.

ARMES SECRÈTES DE LA 2^{NDE} GUERRE MONDIALE



MISSILES TÉLÉGUIDÉS

Missiles guidés manuellement capables de toucher leur cible à longue portée avec une précision parfaite. Les pilotes chevronnés peuvent même l'utiliser en combat tournoyant : ils parviendront parfois à abattre plus d'un ennemi à l'aide d'un seul missile. Un seul inconvénient, mais de taille : lorsque le pilote guide le missile, son avion devient une proie facile.



MISSILES AUTOGUIDÉS

Les missiles autoguidés utilisent le son produit par le moteur de la cible pour s'orienter. Ils s'emploient également contre les cibles au sol, mais dans ce cas de figure, son système de guidage est inopérant. Contrairement aux missiles guidés modernes, il n'est pas intelligent : il ne verrouille pas la cible initiale, ce qui signifie qu'il peut changer de cible si un autre appareil coupe sa trajectoire.



CANONS HAUTE VÉLOCITÉ

De par la vitesse impressionnante de ses projectiles et son calibre élevé, ce puissant canon est l'équivalent aérien du fusil de sniper. Sa puissance de perforation permet de transpercer plusieurs cibles à la fois. L'inconvénient, c'est que contrairement aux autres modèles, ce canon nécessite une période d'activation avant de faire feu. Le tireur doit s'efforcer de garder la cible en visuel pendant ce laps de temps.



SYSTÈME FLASH AVEUGLANT

Arme défensive composée de plusieurs ampoules de flash disposées à l'arrière des ailes de l'appareil. Lorsque le système est activé, les ampoules s'allument, aveuglant quiconque se trouve dans le sillage de l'avion.



SYSTÈME TESLA

Arme défensive extrêmement puissante qui émet une décharge électrique disruptive autour de l'appareil. Les appareils pris dans son rayon d'action seront temporairement neutralisés.

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

LE SERVICE CLIENTS UBISOFT

Site Internet : www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

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, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34€/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

GARANTIE

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

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

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

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

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

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

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

Important :

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

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

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

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

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

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

PROPRIÉTÉ

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

NOTES

NOTES