Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos
are trademarks of the Microsoft group of companies.

! WARNING

Before playing this game, read the Xbox 360™ Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support (see inside of back cover).

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

- Sit farther from the television screen.
- Use a smaller television screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing

TABLE OF CONTENTS

The World of Frontlines: Fuel of War **2**

Controls **4**

Main Menu **7**

Pause Menu **8**

Playing the Game **9**

Objectives **9**

Game Screen **10**

Player Setup Screen **11**

Mini-Map **12**

Weapon Loadouts **12**

Roles **14**

Ground Support **14**

EMP Tech **14**

Drone Tech **15**

Air Support **15**

Connect to Xbox LIVE **16**

Multiplayer **17**

Squads **18**

VOIP **20**

Licence Agreement **21**

Limited Warranty **21**

Register your Game **24**

Customer Service **25**

How We Got Here
Wayne Andrews, AP News – Submitted, Feb, 29, 2024

THE WORLD OF FRONTLINES: FUEL OF WAR

Oil. Practically every facet of our modern civilization depends on it. So what would happen if it ran out?

That's exactly what happened in 2024. Well, it didn't happen all at once, like someone turning off the faucet. No, it happened slowly. It started in the summer of 2008. That's when the international demand for oil surpassed the ability of oil producers to pump more to keep supply ahead of demand. 'Peak Oil', they called it.

In hindsight, it should have been hard to miss what happened next. The price of oil jumped from $70, to over $100 per barrel. Aside from paying more for gas and heating your home, no one seemed to notice at first. It was conventional wisdom that the price would go down again. But instead, oil prices begin an irrevocable rise that slowly began to weigh on global economies and advance energy to the forefront of national policies.

At first it was just a recession; prices went up, earnings went down, people tightened their belts and waited for it to pass. But it didn't. Recession slowly gave way to depression. Unemployment soared, bankruptcy increased, businesses failed. Global trade started to slow. By 2012, the economies of the developed nations were sagging under unemployment lines and failing finances. Automobiles became a luxury, as did long distance travel, or even just the sight of planes in the sky. People got by with less. Micro-economics, whether it was wind or solar power, back-yard farming, or 'garage' manufacturing with recycled materials, kept people alive.

In the third world depression and global climate change resulted in darker, more cataclysmic events. Huge populations of refugees, fleeing starvation, disease or environmental disaster, went on the move causing disruption, chaos and conflict. Entire nations crumbled, and bodies started to pile up. The world watched as the large kill-offs began, the lucky ones sighing "thank God it's not me."

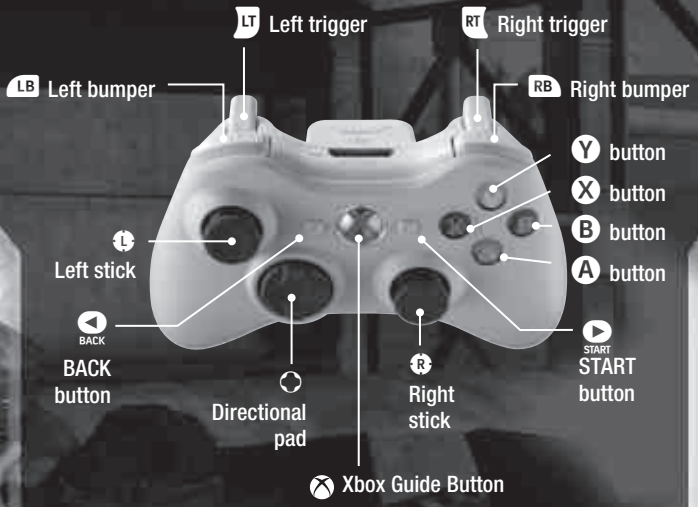
As the second decade of the century advanced, the oil depression lead to political turmoil around the world, but the Middle East, the global oil reservoir, was the worst affected. Religious, cultural and political divisions led to cataclysmic violence and arbitrary destruction on a massive scale. The horrible climax came in 2014 when western forces used tactical nuclear weapons to defend oilfields from a revolutionary army, leading to catastrophic casualties and transforming several important oilfields into radioactive dead zones. Subsequently, governments fell and anarchy arose. Mobs, death squads and religious purges reduced much of the region and the world to a pre-technological, tribal wasteland.

In the developed world, things worsened. The people could live with blackouts and electricity rationing, but they weren't ready for food riots, outbreaks of virulent disease or the collapse of the environment. The hospitals filled up. Once unthinkable, people got used to seeing starvation and death on their own city streets—and just tried to survive. As it stretched on, the depression came to be known as the 'new dirty 30's,' and it made the old one seem easy.

Desperate for energy, the superpowers, the United States, Europe, Russia and China, found themselves in a stand-off over some of the world's last reserves of oil; one in particular being the Caspian Basin in Central Asia. There wasn't enough for everyone, and none could get it by themselves. So they hastily allied into two superpower blocks: The Western Coalition, comprising the US and EU and the Red Star Alliance; evolved from the Shanghai Cooperation Organization by Russia and China. Each side deployed sophisticated satellite missile defense systems that rendered long distance nuclear combat obsolete. Therefore, they had to fight with conventional armies. Both sides undertook a massive build-up. Soldiers were conscripted and shipped out, vehicles based on synthetic fuel blend technology rolled off the assembly lines. The region is a tinderbox, with each side fortifying their oilfields and eyeing each other's.
Everyone knows it's just a matter of time until someone fires the first shot.

The answer we've found to the question, 'what would happen if it ran out', seems to be that men fight over the last few drops.

CONTROLS



GENERAL GAMEPLAY & COMMUNICATIONS	
ACTION	COMMAND
Display Scoreboard	BACK
Display Pause Menu	START
Zoom Map / Mini-Map	⬇
Display Full Screen Map	➡
Squad Options Menu	⬆

INFANTRY CONTROLS	
ACTION	COMMAND
Move Character	L
Look / Aim	R
Sprint	RB
Jump	A
Parachute (While in Air)	A
Crouch / Prone / Stand (Cycle)	L
Interact	X
Primary Fire	RT
Secondary Fire / Throw Grenade	LT
Zoom	R
Change Weapon	Y
Reload / Pickup Drone or Deployable	LB
Mêlée	B

LAND VEHICLE CONTROLS	
ACTION	COMMAND
Forward / Reverse	L
Aim Turret	R
Powerband	RB
Enter / Exit Vehicle	X
Toggle 1st / 3rd Person View	B
Change Seat Position	Y
Primary Fire	RT
Secondary Fire	LT
Target Sharing / Hand Brake	LB
Zoom	R
Deploy Flares	A
Hand Brake	LB

HELICOPTER CONTROLS	
ACTION	COMMAND
Thrust and Yaw	L
Pitch & Roll	R
Altitude Up	RB
Toggle 1st / 3rd Person View	B
Enter / Exit Vehicle	X
Primary Fire	RT
Secondary Fire	LT
Altitude Down	LB
Zoom / Toggle Stealth Mode	R
Deploy Flares	A

JET AIRCRAFT CONTROLS	
ACTION	COMMAND
Thrust & Rudder	L
Pitch & Roll	R
Afterburner	RB
Toggle 1st / 3rd Person View	B
Enter / Exit Vehicle	X
Primary Fire	RT
Secondary Fire	LT
Bombs	LB
Zoom	R
Deploy Flares	A

MAIN MENU

The Main Menu has five total options: Single Player, Xbox LIVE®, System Link, Options and Extras. Use the left thumbstick or D-pad to highlight a selection and press the Ⓐ button to confirm your choice. Press the Ⓑ button to return to the Main Menu or go back to a higher set of options.

Single Player
Enlist in a Campaign with the Western Coalition.

Xbox LIVE
Take your battle skills online.

System Link
Start or join a local Network Game.

Options
Access and adjust various game options.

Extras
An in-depth Field Guide, Cheat Codes and Credits.

PAUSE MENU

Press START while playing ***Frontlines: Fuel of War*** to pause the game and open the Pause Menu. Use the left thumbstick or ✣ to highlight an option and press A to confirm your choice. Press B to resume your game or return to a higher set of options. A list of current objectives is located to the right of the pause menu choices.

Resume Game
Get back to the action.

Redeploy
End current life and redeploy on the frontline.

Restart Mission
Restart the current mission with a full set of deployments.

Controls
Change your game control settings.

HUD Preferences
Change your heads-up display settings.

Gameplay
Toggle difficulty, head bob and game hints.

Audio
Adjust your audio settings.

Video
Adjust your video settings.

Quit
Quit the current game.

PLAYING THE GAME

Objectives

Basics

In both single and multiplayer, your current set of objectives is situated along the active 'frontline.' The frontline splits friendly and hostile territory. Your goal is to complete the current set of objectives to move the frontline forward and push the enemy forces back to the final objective. Whenever you successfully complete a set of objectives on the frontline, the frontline will move forward to the next set. In single player, the game automatically saves each time you complete a frontline.

Taking the final objective results in mission complete or winning the multiplayer round. You can tackle these objectives in any order ***Frontlines: Fuel of War*** was built to encourage player choice and the creation of many different strategies in order to help your side emerge victorious. So go anywhere and do whatever it takes in any order or by any method you can think of!

Objectives are shown on the game screen as yellow icons, and looking towards one will let you know how close you are to reaching it. Placing the reticule over any objective will describe the action that must be taken when that objective is reached. When facing away from these objectives, an arrow on the side of the HUD will point to their location in order to show in which direction you need to advance. In addition, objectives are also shown on the main map and mini-map in order to give the player a top down look at their locations. Waypoints on the map shown in blue have already been completed, while yellow signifies the need for completion. In multiplayer, enemy-owned objectives are always red, and friendly owned objectives are always blue. This is consistent no matter whether you are playing for the Coaliton or Red Star sides; you always know that red means an enemy-owned objective.

Game Screen

The game screen has a few functions that change according to the context of the action on the screen:

1. **Objective:** When a new objective is to be completed, a command will appear onscreen and move into the upper left-hand side of the HUD, where it will fade away after a few seconds, leaving a yellow objective icon in its place.

2. **Weapon Reticule:** The weapon reticule in the middle of the screen will change shape and size depending on what weapon or vehicle is currently being used. On certain weapons, the reticule lines will expand and contract when you are moving or adjusting aim to show changes in weapon accuracy. The wider apart the reticule lines are, the less accurate the weapon will be. Crouching or going prone improves accuracy.

3. **Multiplayer reinforcement count**: The top of the screen displays the reinforcement count in multiplayer, which shows how many deployments your team has remaining. Deployments will be reduced by any team member dying and re-spawning, as well as countdown automatically based on the balance of objectives owned by each side.

4. **Mini-map:** A mini-map showing your location on the battlefield and the location of your current objectives can be found in the upper right-hand corner of the HUD.

5. **Objective Progress Meter:** Immediately beneath the mini-map is a meter that fills up to show the progress of actions such as capturing checkpoints or defending an area. The particular action being undertaken may also be displayed in text below the action meter.

6. **Ammo Count / Stance**: In the lower left-hand corner of the HUD is a small box that displays the amount of ammo left in the currently equipped weapon as well as the amount of grenades left and your current stance.

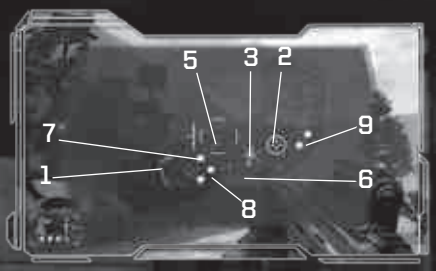
7. **Damage Indicator**: When taking damage from enemy gunfire or explosions, a red indicator will appear on the side of the aiming reticule that shows which direction the gunfire is coming from. When you are close to death, the entire perimeter of the screen displays a translucent red effect. There is no health meter, but if you find cover and rest for a few seconds without taking any more damage, your full health will be restored.

8. **Role and Equipment (multiplayer only)**: In the lower right-hand of the HUD is a small box that shows what role is currently chosen in addition to available equipment and their respective recharge progression meters.

Player Setup Screen

The player setup screen is displayed when you first join a game (multiplayer only) and every time you die. This screen displays a map of the battlefield and lets you select your weapon loadout and respawn location. In multiplayer games, you can also choose a role specialization and which team to join. Use the left thumbstick to scroll through the available loadouts and then press right to choose a role. Pressing right again puts you onto the map screen, which is where you can select a respawn / deployment point. Available spawn points are marked as blue circles and the currently chosen spawn point is highlighted in yellow. Press the left thumbstick up or down to choose a spawn point and then press START to deploy. In multiplayer games, an additional column sits between the loadout menu and the map that lets you select a new role when you respawn. Also in multiplayer, enemy-controlled checkpoints are indicated by a red circle.

Mini-Map



Located in the upper right-hand corner of the HUD, the mini-map can be expanded to full screen by pressing the ✣ right. Allies and team objectives are displayed on the map in blue, squadmates are green, enemies and hostile-owned objectives are red and neutral objectives are grey.

	1. Your Position
	2. Squadleader's Order
	3. Vehicle / Aircraft / Drone
Blue	4. Team-Owned Objective
Yellow	5. Hostile-Owned Objective
White	6. Neutral Objective
Blue	7. Teammate
Green	8. Squadmate
Red	9. Hostile Unit

WEAPON LOADOUTS

Frontlines: Fuel of War offers six different Western Coalition and Red Star Alliance weapon loadouts to choose. Certain loadouts are more effective than others in specific situations, so learning each one's strengths and weaknesses is essential.

NOTE: MANUALLY RELOADING WEAPONS DISCARDS ALL REMAINING AMMO IN THE CLIP THAT IS BEING REPLACED.

Assault

Standard weapon loadout used by soldiers spearheading the battle. Excellent at medium range combat, the Assault soldier is usually the first

to arrive on the battlefield and the last to leave.
- Assault Rifle: comes equipped with grenade launcher attachment (has both impact detonation and airburst detonation)
- Pistol
- Frag Grenades

Heavy Assault
When extra firepower is required, the heavy assault rifle sacrifices mobility and some accuracy for a higher rate of fire. Heavy Assault soldiers excel at creating suppressive fire with a constant hail of bullets. When they set up in crouch or prone positions they can lay down a large amount of accurate supporting fire.
- Heavy Assault Rifle
- Pistol
- Frag Grenades

Sniper
Silent but deadly, the sniper can take down infantry targets from great distances with deadly accuracy. Experienced snipers never stay in the same location for very long unless they have a death wish.
- Sniper Rifle
- Pistol
- Frag Granades

Anti-Vehicle
The bane of armored vehicle operators, the AT can deploy landmines or lock-on to a target with his rocket launcher. To ensure maximum efficiency, he can also zoom to lock-on and then point away from the target to select the trajectory of his rocket. This enables firing from behind cover and around corners.
- Rocket Launcher
- Pistol
- Anti-Vehicle Landmines

Special Operations
Thanks to his scoped and silenced SMG (sub-machine gun), the highly versatile spec-op is effective at both short and medium range combat. His C4 charges can also be used to lay deadly traps for opponents.
- Sub-Machine Gun
- Pistol
- C4

Close Combat
A close-quarter combat specialist, the close combat loadout is the most

efficient at clearing and securing tight locations. However, he is extremely vulnerable to medium and long-range fire.

- Shotgun
- Pistol
- Frag Grenades

ROLES

In addition to choosing a weapon loadout, you can specialize in four different 'roles.' A different loadout / role combination can be selected every time you respawn, so don't hesitate to experiment. Taking over checkpoints, killing the enemy and using role-specific equipment fills a meter in the lower right-hand corner of the screen that rewards you with new equipment when a certain level of expertise is reached. There are three ranks to each role and each rank contains new weapons or gadgets. Every time one is used, the meter is partially or fully depleted and it must recharge before further use. When a round is over, all role meters are reset to zero in preparation for the next round. The following is a list of Western Coalition roles and equipment. Red Star Alliance equipment is different, but comparable.

Ground Support

Rank 1: Active/passive repair – Low-ranking Ground Support technicians can manually repair every damaged vehicle they come across with their handy torch. It also automatically repairs any vehicle the soldier occupies, giving ground support a definitive advantage when not on foot.

Rank 2: M317 Grenade Launcher/GSh663 Mini-gun – Mid-ranking Coalition Ground Support can set up a emplaced rapid-fire grenade launcher almost anywhere. It sits on a swiveling mount and deals heavy destruction to enemy infantry and lightly armored vehicles. Red Star units can deploy a lethal mini-gun with an extremely high rate of fire.

Rank 3: EMA11 (Rail) Gun/RK1 Portable Sentry gun – High-ranking Coalition Ground Support can deploy a devastating weapon. Using electro-magnetic acceleration, the EMA11 fires projectiles at hyper velocity – which are extremely capable of destroying armored vehicles. The weapon has a slow rate of fire but can eliminate targets at long-range. Top ranking Red Star units can deploy a deadly automated sentry turret capable of attacking both infantry and armored vehicles.

EMP Tech

Rank 1: Enemy tracking & disruption – All low-ranking EMP Techs have a passive device equipped at all times. It hides the player from enemy radar so they can move around undetected by enemy drones. They can also spot the

positions of enemy drones, drone operators and deployable EMP devices.

Rank 2: EMP Rocket – Mid-ranking EMP Techs are issued a special rocket launcher that fires unguided EMP projectiles capable of disabling all civilian and most military vehicles within range. During flight, these projectiles 'sense' vehicles in their path and detonate nearby to disrupt their circuitry.

Rank 3: EMP Generator – High-ranking EMP Techs can set up a deployable generator that sends out a disruptive pulse to disable vehicles and drones in its area of effect, as well as preventing airstrike targeting relays for a slightly larger radius. These generators must be completely destroyed in order to stop their negative effects.

Drone Tech

Rank 1: MQ38 Hunter/TE1 Tiger Eye – Low-ranking Coalition Drone Techs can send in a hovering drone to scout enemy locations and gather recon. Its advanced targeting system can recognize enemy targets and identify and report their locations to you and your teammates. If necessary, the drone can be remotely detonated to eliminate infantry and other small targets. Red Star units carry a propeller based helicopter version with the same recon and detonation functionality, albeit with a much more audible engine signature.

Rank 2: AQ431 Assault Drone/TR1 Tiger Runner – Mid-ranking Coalition Drone Techs can activate this ground-based 'robotic soldier' equipped with a deadly 7.62mm minigun. Its treaded chassis adds stability and accuracy, making the AQ431 excellent at providing suppression and cover fire against infantry and light vehicle targets. Red Star drone specialists deploy a 4 wheeled land unit packed with C4. It is designed to be driven under enemy vehicles and detonated.

Rank 3: AQ432 Mortar Drone/TC1 Tiger Claw – High-ranking Coalition Drone Techs are issued a ground-based mortar launcher with devastating firepower. This drone also sports a treaded chassis and uses four large gun barrels to launch rapidfire mortar attacks that are lethal against most vehicles and infantry. On the Red Star side a dual propeller version of their Rank 1 heli drone is additionally equipped with six small rocket pods. This drone is deadly against light vehicles and infantry no matter where they are hiding.

Air Support

Rank 1: UCAV Precision Air Strike – Low-ranking Air Support can use their laser targeting devices to provide coordinates for a GPS-guided airstrike. Effective against individual vehicles, infantry and sentry weapons, this airstrike can destroy any target with incredible precision.

Rank 2: Cluster Bomb/Carpet Bomb Air Strikes – Mid-ranking Coalition Air Support troops can 'paint' targets for a devastating cluster bomb attack. Pre-determined to burst at a certain height, the bombs release several small explosives that scatter and detonate over a wide area. Both vehicles and infantry have no chance against cluster bombs. The same is true of the Red Star carpet bomb attack. Instead of a radial dispersion and explosion, this air strike carpets a long rectangular shaped area, and is just as deadly.

Rank 3: VC24 Gryphon Gunship Strike/Fuel Air Bomb – High-ranking Coalition Air Support troops can call in the first ever tilt-rotor gunship equipped with a 20mm minigun and a 105mm MCH heavy artillery cannon. During the strike, the player guides the gunship to its target and continually adjusts targets from the ground. On the Red Star side, the Russian developed Fuel Air bomb is available; the largest non-nuclear explosive device known to man.

XBOX LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live.**

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings.**

Disclaimer: Some features of the online game may be changed, added or removed at any time due to patching.

MULTIPLAYER

Quick Match
Quickmatch allows you to specify a few general settings (ranked/unranked matches, game mode, etc.) and will then present you with the best available server for your requirement.

Custom Match
Using custom match will enable you to search for games who match the various settings which you can specify under this screen. Once the search is complete, you can browse through the resulting server list and pick the one you'd like to join.

Create Match
Set up a game to play over Xbox LIVE selecting 'Create Game' on the Xbox LIVE menu. The options for creating a game are self-explanatory; refer to the in-game help text for additional information. Once the set up has been finalized, your server will now be visible to other players looking to join a game via the server browser screen or quickmatch.

Creating a System Link game
System link allows play over a local network. Set up a game via System Link by selecting the 'Create Game' option of the system link menu. The options for creating a game are self-explanatory; refer to the in-game help text for additional information. Once the set up has been finalized, your server will now be visible to other players looking to join a game via the System Link server browser screen.

Joining a System Link game
Selecting browse game under the system link menu will bring up the server browser and a list of available servers for you to join.

Multiplayer Modes

Frontlines

In the Frontlines game mode, your goal is to advance the front deeper into enemy territory until your team has ownership of every objective in the map. When this 'tug-of-war' type of game begins, a 'frontline' exists in the middle of the battlefield that has objectives along its boundary. As soon as one team captures all of these objectives, the frontline is pushed back towards the other team's main base. Capturing all objectives along this new frontline will push it even closer to the other team's base, but losing these objectives pulls it back. Only objectives along the frontline can be captured, meaning enemy-controlled objectives behind the frontline cannot be taken until the frontline is pushed back to that area. Enemy reinforcements are drained by killing enemies and pushing the frontline into hostile territory. One side wins when they deplete the other side's reinforcement points or capture all checkpoints on the map.

Squads

Squads allow a group of up to four players to band together for enhanced teamwork! They let friends stick together during combat and focus their attention on the same goals. The benefits of being in a squad are many.

- Squads get their own private VoIP channel.
- The positions of squadmates are always highlighted on the map in order to make them easier to find.
- The squad leader is able to send commands and highlight targets for his squadmates.

NOTE: THE SQUAD LEADER MAY BE USED AS A MOBILE SPAWN POINT AS LONG AS HE'S ALIVE.

Creating a Squad

Forming your own squad is easy. Press D-pad Up at any time in game to display the squad interface and select Squad Management. This will display a list of players on your team who are available to join your squad. Selecting one or more will place a checkmark by their names indicating that you've chosen to invite them to your squad. Click the confirm button when done and your squad will automatically be created when at least one player accepts your invitation.

NOTE: LEAVING A SQUAD THAT YOU CREATED WILL IMMEDIATELY DISSOLVE IT.

Joining a Squad

There are two ways to join an existing squad:

1. Squad leaders can send you invitations to join their squads. When this happens you will be presented with a prompt giving you the option to accept or decline the invitation, or to ignore any future requests from that player.

2. Selecting the "Join Squad" option in the squad interface will bring up a list of existing squads with available player slots. To ask a squad leader to join their squad, select his name in the list and click the confirm button to send a join request. You should be notified of the squad leader's decision shortly. Should it be positive, you will automatically join his squad.

NOTE: SQUAD LEADERS MAY NOT JOIN ANOTHER SQUAD BEFORE DISBANDING THEIR OWN.

Squad Commands

Squad leaders have a set of basic commands which they can send to their squadmates by accessing the squad interface. They consist of: Attack, Defend and Move. Sending a squad command will place markers on both the HUD and mini-map of all squad members based on the leader's reticule position at the time of issuing. Basically, it's as simple as pointing at an area or unit and issuing Attack, Defend or Move To orders. If the leader issues a command with a unit targeted, the markers will be attached to that unit and will follow its position. This is a great way to alert squad members of advancing enemies and also makes it impossible for them to hide.

NOTE: ONLY SQUAD LEADERS HAVE THE ABILITY TO BROADCAST SQUAD COMMANDS.

VoIP

Communication between teammates is the key to success in any battle, so a special VoIP system has been incorporated into ***Frontlines: Fuel of War***. Instead of having a completely open chat channel, only players within a squad can speak to each other over Xbox LIVE. This feature lets them strategize and coordinate their actions without being bombarded with unnecessary or confusing chatter.

LICENCE AGREEMENT

Your use of the file is evidence of your agreement to be bound by the terms

1. OWNERSHIP. The Software is and shall remain a proprietary product of THQ and its suppliers. THQ and its suppliers shall retain ownership of all patents, copyrights, trademarks, trade names, trade secrets and other proprietary rights relating to or residing in the Software. Except as provided in Section 2, you shall have no right, title or interest in or to the Software. The Software is licensed, not sold, to you for use only under the terms of this Agreement. If you agree to be bound by all of the terms of this Agreement, you will only own the media on which the Software has been provided and not the Software itself.

2. GRANT OF LICENCE. THQ grants you a non-exclusive, non-transferable right to use one copy of the Software in the country in which you acquired the Software for your own personal use. All other rights are expressly reserved by THQ. You may not: (a) install the Software on multiple computers, timeshare the Software, or make it available to multiple persons, (b) reverse-engineer or decompile the Software, or (c) export the Software. You may make one copy of the Software solely for purposes of having a backup copy, provided that you reproduce on that copy all copyright notices and any other confidentiality or proprietary legends that are on the original copy of the Software. You understand that THQ or its suppliers may update the Software at any time and in doing so incurs no obligation to furnish such updates to you pursuant to this Agreement.

4. LIMITATION OF LIABILITY. IN NO EVENT SHALL THQ AGGREGATE LIABILITY IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT AND THE SOFTWARE, REGARDLESS OF THE FORM OF THE ACTION GIVING RISE TO SUCH LIABILITY (WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE), EXCEED THE LICENSE FEES RECEIVED BY THQ FOR THE SOFTWARE. NO THQ SUPPLIER SHALL HAVE ANY LIABILITY WHATSOEVER UNDER THIS AGREEMENT. IN NO EVENT SHALL THQ OR THQ SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, EXEMPLARY, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES OF ANY KIND (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS), EVEN IF THQ OR SUCH SUPPLIER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THQ SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY CLAIMS OF THIRD PARTIES RELATING TO THE SOFTWARE. THE LIMITED WARRANTY, LIMITED REMEDIES AND LIMITED LIABILITY PROVISIONS CONTAINED IN THIS AGREEMENT ARE FUNDAMENTAL PARTS OF THE BASIS OF THQ BARGAIN HEREUNDER, AND THQ WOULD NOT BE ABLE TO PROVIDE THE SOFTWARE TO YOU WITHOUT SUCH LIMITATIONS. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY, SO THE ABOVE DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU, IN WHICH CASE THE DURATION OF ANY SUCH LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY IS LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE THE SOFTWARE IS RECEIVED BY YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER LEGAL RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

5. TERMINATION. You may terminate this Agreement at any time. This Agreement shall terminate automatically upon your breach of any term of this Agreement. Upon termination, you shall destroy the Software and the backup copy, if any, you made pursuant to the Agreement.

THQ (UK) Limited
Ground Floor, Block A
Dukes Court, Duke Street
Woking, Surrey, GU21 5BH

BINK VIDEO

REGISTER

THIS GAME AT

www.thq-games.com

- The latest demos, news, screenshots and videos...
- Access to exclusive members only competitions and special offers...
- The opportunity to take part in Beta testing and shape the THQ games of the future...

THQ
WWW.THQ-GAMES.COM

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:
Registra tu juego en **www.thq-games.es** para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

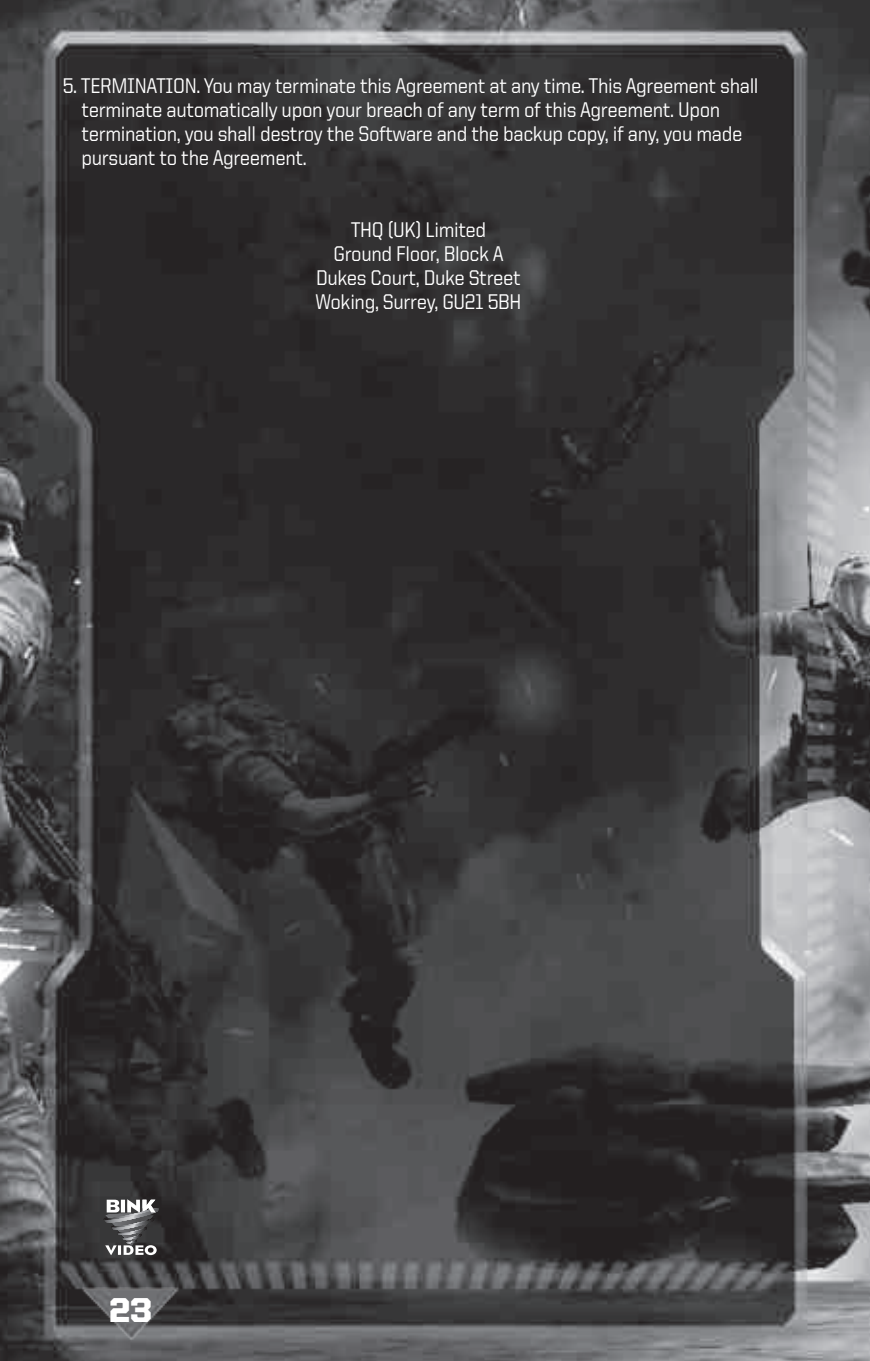
Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

10/07

5. TERMINATION. You may terminate this Agreement at any time. This Agreement shall terminate automatically upon your breach of any term of this Agreement. Upon termination, you shall destroy the Software and the backup copy, if any, you made pursuant to the Agreement.

THQ (UK) Limited
Ground Floor, Block A
Dukes Court, Duke Street
Woking, Surrey, GU21 5BH



BINK VIDEO

4. LIMITATION OF LIABILITY. IN NO EVENT SHALL THQ AGGREGATE LIABILITY IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT AND THE SOFTWARE, REGARDLESS OF THE FORM OF THE ACTION GIVING RISE TO SUCH LIABILITY (WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE), EXCEED THE LICENSE FEES RECEIVED BY THQ FOR THE SOFTWARE. NO THQ SUPPLIER SHALL HAVE ANY LIABILITY WHATSOEVER UNDER THIS AGREEMENT. IN NO EVENT SHALL THQ OR THQ SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, EXEMPLARY, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES OF ANY KIND (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS), EVEN IF THQ OR SUCH SUPPLIER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THQ SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY CLAIMS OF THIRD PARTIES RELATING TO THE SOFTWARE. THE LIMITED WARRANTY, LIMITED REMEDIES AND LIMITED LIABILITY PROVISIONS CONTAINED IN THIS AGREEMENT ARE FUNDAMENTAL PARTS OF THE BASIS OF THQ BARGAIN HEREUNDER, AND THQ WOULD NOT BE ABLE TO PROVIDE THE SOFTWARE TO YOU WITHOUT SUCH LIMITATIONS. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY, SO THE ABOVE DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU, IN WHICH CASE THE DURATION OF ANY SUCH LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY IS LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE THE SOFTWARE IS RECEIVED BY YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER LEGAL RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

LICENCE AGREEMENT

Your use of the file is evidence of your agreement to be bound by the terms

1. OWNERSHIP. The Software is and shall remain a proprietary product of THQ and its suppliers. THQ and its suppliers shall retain ownership of all patents, copyrights, trademarks, trade names, trade secrets and other proprietary rights relating to or residing in the Software. Except as provided in Section 2, you shall have no right, title or interest in or to the Software. The Software is licensed, not sold, to you for use only under the terms of this Agreement. If you agree to be bound by all of the terms of this Agreement, you will only own the media on which the Software has been provided and not the Software itself.

2. GRANT OF LICENCE. THQ grants you a non-exclusive, non-transferable right to use one copy of the Software in the country in which you acquired the Software for your own personal use. All other rights are expressly reserved by THQ. You may not: (a) install the Software on multiple computers, timeshare the Software, or make it available to multiple persons, (b) reverse-engineer or decompile the Software, or (c) export the Software. You may make one copy of the Software solely for purposes of having a backup copy, provided that you reproduce on that copy all copyright notices and any other confidentiality or proprietary legends that are on the original copy of the Software. You understand that THQ or its suppliers may update the Software at any time and in doing so incurs no obligation to furnish such updates to you pursuant to this Agreement.

أوامر الفرقة

يتوفر لدى قادة الفرق مجموعة من الأوامر الأساسية التي يستطيعون إرسالها إلى زملاء الفرقة بالدخول إلى واجهة الفرقة. تتكون هذه الأوامر من: Attack (هجوم) وDefend (دفاع) وMove (نقل). يؤدي إرسال أمر فرقة إلى وضع علامات على الشاشة الشفافة والخريطة الصغيرة لكل أعضاء الفرقة حسب موقع حقيبة القائد وقت إصدار الأمر. أساسًا فإن الأمر سهل للغاية مثل الإشارة إلى منطقة أو وحدة وإصدار أمر هجوم أو دفاع أو نقل إلى. إذا أصدر القائد أمرًا مع استهداف إحدى الوحدات، سيتم إرفاق العلامات بهذه الوحدة وستتبع وضعها. وتعتبر هذه طريقة عظيمة لتنبيه أعضاء الفرقة بتقدم العدو. كما يتيح لهم الاختفاء.

ملاحظة: يستطيع قادة الفرق فقط بث أوامر الفرقة.

VoIP

الاتصال بين زملاء الفرق هو السبب الرئيسي للنجاح في أي معركة. لذا فقد تم تضمين نظام VoIP خاص في لعبة ***Frontlines: Fuel of War***، بدلاً من الحصول على قناة دردشة مفتوحة بالكامل. يستطيع لاعبوا الفرقة فقط التحدث إلى بعضهم البعض عبر Xbox LIVE. وتتيح لهم هذه الميزة تحديد خطة وتنسيق الإجراءات دون أي إضطرابات غير ضرورية أو مضطربة.

إنشاء فرقة

إن تشكيل فرقتك يكون في غاية السهولة. اضغط على زر الاتجاهات لأعلى في أي وقت في اللعبة لعرض واجهة الفرقة وحدد Squad Management [إدارة الفرقة]. يؤدي ذلك إلى عرض قائمة اللاعبين في فريقك الذين يستطيعون الانضمام إلى فرقتك. يؤدي تحديد لاعب أو أكثر إلى وضع علامة اختيار بجوار أسمائهم للإشارة إلى أنك قد اخترت دعوتهم للانضمام إلى فرقتك. انقر فوق زر التأكيد عند الانتهاء وسيتم إنشاء فرقتك تلقائيًا عندما يقبل لاعب واحد فقط دعوتك.

ملاحظة: يؤدي تركك إحدى الفرق التي قمت بإنشائها إلى إلغائها على الفور.

الانضمام إلى فرقة

توجد طريقتين للانضمام إلى فرقة حالية:

1. يستطيع قادة الفرق إرسال دعوات للانضمام إلى فرقهم. عند حدوث ذلك، ستظهر مطالبة تتيح لك خيار قبول أو رفض الدعوة أو تجاهل أي طلبات مستقبلية من هذا اللاعب.

2. يؤدي تحديد الخيار "Join Squad" (انضمام لفرقة) في واجهة الفرقة إلى ظهور قائمة بالفرق الحالية مع فتحات اللاعب المتوفرة. لطلب أحد قادة الفرق للانضمام إلى فرقته، حدد اسمه في القائمة وانقر فوق زر التأكيد لإرسال طلب انضمام. يجب إخطارك بقرار قائد الفرقة بعد فترة قصيرة. إذا كان الرد إيجابيًا، ستنضم تلقائيًا للفرقة.

ملاحظة: لا يمكن أن ينضم قادة الفرق إلى فرق أخرى قبل الخروج من الفرق الخاصة بهم.

لعبة Frontlines

في وضع لعبة Frontlines، يكون هدفك هو تقدم الجبهة في منطقة العدو حتى يمتلك فريقك كل الأهداف الموجودة في الخريطة. عند بداية هذا النوع من الألعاب الذي يشبه لعبة "جذب الحبل"، تظهر جبهة في منتصف ميدان القتال بها أهداف على الحدود. بمجرد أن تستولي إحدى الفرق على كل هذه الأهداف، يتم تدفع الجبهة للوراء في اتجاه القاعدة الرئيسية للفريق الآخر. يؤدي الاستيلاء على كل الأهدف بطول هذه الجبهة الجديدة إلى دفعها لكي تكون بالقرب من قاعدة الفريق الآخر. لكن خسارة هذه الأهداف يجعلها تتراجع للوراء. يمكن الاستيلاء فقط على الأهداف الموجودة بطول الجبهة. وهو ما يعني أن الأهداف الخاضعة لسيطرة العدو خلف الجبهة لا يمكن الاستيلاء عليها حتى يتم دفع الجبهة إلى هذه المنطقة. ويتم استنزاف تعزيزات العدو بقتل الأعداء ودفع الجبهة إلى المنطقةالعدائية. ويكسب أحد الجانبين عندما يقوم بالتخلص من نقاط تعزيز الجانب الآخر أو يستولي على كل نقاط التفتيش على الخريطة.

الفرق

تتيح الفرق لمجموعة من أربعة لاعبين للتجمع معًا لإنشاء فريق عمل معزز! وتتيح هذه الميزة تعاون الأصدقاء خلال القتال ويركزون على نفس الأهداف. وهناك العديد من الفوائد التي تستطيع الاستفادة منها عند الانضمام إلى أحد الفرق.

- تستطيع الفرق الحصول على قناة VoIP خاصة بها.
- دائمًا يتم تمييز مواضع زملاء الفرقة على الخريطة حتى يمكن العثور عليهم سريعًا.
- يستطيع قائد الفرقة إرسال الأوامر وتمييز الأهدف لزملائه في الفرقة.

ملاحظة: قد يتم استخدام قائد الفرقة كنقطة انتشار متحركة طالما أنه على قيد الحياة.

MULTIPLAYER (وضع أكثر من لاعب)

Quick Match (عثور سريع على لاعبين)

يتيح لك العثور السريع على لاعبين تحديد بعض الإعدادات العامة (عثور على لاعبين من نفس المستوى/ليسو من نفس المستوى ووضع اللعبة وما وغير ذلك). ثم سيتم تحديد أفضل ملقم متوفر يناسب متطلباتك.

Custom Match (عثور مخصص على لاعبين)

يتيح استخدام ميزة العثور المخصص على اللاعبين البحث عن الألعاب التي تناسب الإعدادات المتنوعة التي تستطيع تحديدها في هذه الشاشة. بمجرد استكمال البحث، تستطيع الاستعراض عبر قائمة الملقم الناتج واختيار الملقم الذي تريد الانضمام إليه.

Create Match (العثور على لاعبين)

قم بإعداد لعبة لممارستها من خلال Xbox LIVE بتحديد الخيار "Create Game" (إنشاء لعبة) في قائمة Xbox LIVE. خيارات إنشاء لعبة تشرح نفسها؛ ارجع إلى نص التعليمات الموجود باللعبة للحصول على المزيد من المعلومات. بمجرد الانتهاء من الإعداد، يصبح الملقم مرئيًا للاعبين الآخرين الساعين للانضمام إلى لعبة من خلال شاشة مستعرض الملقم أو عثور سريع على لاعبين.

إنشاء لعبة رابط نظام

يتيح رابط النظام اللعب من خلال شبكة اتصال محلية. قم بإعداد لعبة من خلال رابط النظام بتحديد الخيار "Create Game" (إنشاء لعبة) من قائمة رابط النظام. خيارات إنشاء لعبة تشرح نفسها؛ ارجع إلى نص التعليمات الموجود باللعبة للحصول على المزيد من المعلومات. بمجرد الانتهاء من الإعداد، يصبح الملقم مرئيًا للاعبين الآخرين الساعين للانضمام إلى لعبة من خلال شاشة مستعرض ملقم رابط النظام.

الانضمام إلى لعبة رابط نظام

يؤدي تحديد استعراض اللعبة ضمن قائمة رابط النظام إظهار مستعرض الملقم وقائمة بالملقمات المتاحة التي يمكن الانضمام إليها.

المستوى 2: الهجمات الجوية بالقنابل العنقودية/الغارات السجادية - تستطيع قوات الدعم الجوي متوسطة المستوى "دهان" الأهداف لشن هجوم مدمر بالقنابل العنقودية، مع التحديد المسبق لارتفاع الانفجار. تطلق القنابل العديد من المتفجرات الصغيرة التي تنتشر وتنفجر في منطقة واسعة. ولا تكون هناك أي فرص للمركبات والمشاة للهروب من تأثير القنابل العنقودية، وهو الأمر نفسه مع هجمات الغارات السجادية لقوات النجم الأحمر. وبدلاً من الانفجار والانتشار النصف قطري، تغطي هذه الهجمات الجوية مساحة مستطيلة الشكل طويلة وتعتبر ميتة.

المستوى 3: هجمات مدفع الجرفين VC24/القنبلة الجوية - تستطيع قوات دعم التحالف عالية المستوى استدعاء أول مدفع مائل دوار مزود بمدفع صغير 20 ملم ومدفع MCH للمدفعية الثقيلة 105 ملم. خلال الهجوم، يقوم اللاعب بقيادة المدفع إلى هدفه ودائمًا يقوم بضبط الأهداف من الأرض. على جانب النجم الأحمر، توجد القنابل الجوية التي طورها الروس: وهي أكبر الأجهزة التفجيرية غير النووية التي عرفتها البشرية.

XBOX LIVE

تستطيع اللعب من أي شخص ومع الجميع وفي أي وقت وفي أي مكان مع Xbox LIVE. قم بإعداد الوضع الخاص بك (بطاقة اللاعب الخاصة بك)، ودردش مع الأصدقاء، ونزل المحتوى في منطقة التسوق في Xbox LIVE. كما تستطيع إرسال رسائل فيديو وصوت واستقبالها. اتصل بالثوار وانضم إليهم.

الاتصال

قبل أن تتمكن من استخدام Xbox LIVE، وصل وحدة Xbox 360 باتصال إنترنت عالي السرعة وقم بالتسجيل لكي تصبح أحد أعضاء Xbox LIVE. للحصول على المزيد من المعلومات حول الاتصال، ولتحديد ما إذا كانت لعبة Xbox LIVE متوفرة في منطقتك أم لا، انتقل إلى الرابط www.xbox.com/live.

إعدادات العائلة

تتيح هذه الأدوات السهلة والمرنة للآباء والمسؤولين عن الرعاية تحديد الألعاب التي يستطيع اللاعبين الصغار الوصول إليها حسب تقدير المحتوى. للحصول على المزيد من المعلومات، انتقل إلى الرابط www.xbox.com/familysettings.

إخلاء المسؤولية: يمكن أن يتم تغيير أو إضافة أو إزالة بعض ميزات اللعبة الفورية في اي وقت نظرًا للتعطيل.

المستوى 2: صاروخ النبض الكهرومغناطيسي – أنتجت تقنيات النبض الكهرومغناطيسي وحدة إطلاق صواريخ خاصة تقوم بإطلاق قذائف النبض الكهرومغناطيسي غير الموجهة القادرة على تعطيل كل المركبات المدنية ومعظم المركبات العسكرية الموجودة في النطاق. خلال الطيران. تقوم هذه القذائف "باستشعار" المركبات الموجودة في مسارها وتنفجر بالقرب منها لتدمير الدوائر الكهربية الخاصة بتلك المركبات.

المستوى 3: مولد النبض الكهرومغناطيسي – تستطيع تقنيات النبض الكهرومغناطيسي عالية المستوى إعداد مولد قابل للانتشار يقوم بإرسال نبض تدميري لتعطيل المركبات والطائرات اللاسلكية الموجودة في نطاق التأثير. بالإضافة إلى منع الهجمات الجوية التي تستهدف المرحلات في نصف قطر أكبر إلى حد ما. يجب تدمير هذه المولدات لإيقاف تأثيراتها السلبية.

Drone Tech (تقنية الطائرات اللاسلكية)

المستوى 1: الصياد MQ38/عين النمر TE1 – تستطيع تقنيات طائرات العدو اللاسلكية منخفضة المستوى إرسال طائرة لاسلكية حوامة لاستطلاع مواقع العدو وجمع المعلومات الاستطلاعية. ويستطيع نظام الاستهداف المتقدم بها التعرف على أهداف العدو وتحديد مواقعه والإبلاغ عنها لك ولزملائك في الفريق. عند الضرورة. يمكن تفجير الطائرة اللاسلكية عن بعد للتخلص من المشاة والأهداف الصغيرة الأخرى. تحمل وحدات النجم الأحمر طائرة هليكوبتر تعتمد على مروحة تتمتع بنفس وظيفة الاستطلاع والتفجير. على الرغم من أنها تتسم بصوت محرك أكثر ارتفاعًا.

المستوى 2: طائرة الهجوم اللاسلكية AQ431 / عداء النمر TR1 – تستطيع تقنيات طائرات التحالف اللاسلكية متوسطة المستوى تنشيط هذا "الجندي الميكانيكي" البري المزود بمدفع 7.62 ملم المميت. ويضيف هيكله المتدرج المزيد من الدقة والاستقرار. ما يجعل طائرة الهجوم اللاسلكية AQ431 ممتازة في الدفاع ونيران التغطية ضد أهداف المشاة والمركبات الخفيفة. يقوم متخصصو الطائرات اللاسلكية لوحدات النجم الأحمر بنشر وحدة بربة ذات أربع عجلات مزودة بذخيرة C4. لقد تم تصميم هذه الطائرات لكي تنم قيادتها أسفل مركبات والعدو وتفجيرها.

المستوى 3: الطائرة اللاسلكية المزودة بمدفع هاون AQ432/مخلب النمر TCI – تحتوي طائرات التحالف اللاسلكية عالية المستوى على وحدة إطلاق قذائف هاون بربة ذات قدرة نيران مدمرة. كما تستخدم هذه الطائرة اللاسلكية هيكلاً مندرجًا وأربع مواسير مدافع كبيرة لشن هجمات بنيران هاون سريعة قادرة على تدمير معظم المركبات وقوات المشاة. يوجد على جانب وحدات النجم الأحمر طائرة لاسلكية هليكوبتر من المستوى 1 مزدوجة المراوح مزودة بحجرتي صواريخ صغيرتين. تستطيع هذه الطائرة اللاسلكية تدمير المركبات الخفيفة والمشاة مهما كان المكان المختبئين فيه.

Air Support (الدعم الجوي)

المستوى 1: الهجمات الجوية الدقيقة UCAV – تستطيع قوات الدعم الجوي منخفض المستوى استخدام أجهزة التوجيه الليزرية لتحديد الإحداثيات للهجمات الجوية الموجهة بواسطة نظام تحديد المواقع العالمي (GPS). ونظرًا لفعاليتها ضد مركبات الأفراد وأسلحة المشاة والحراسة. تستطيع هذه الهجمات الجوية تدمير أي هدف بدقة فائقة.

• Shotgun (مدفع رشاش)
• Pistol (مسدس)
• Frag Grenades (قنابل شظايا)

ROLES (الأدوار)

بالإضافة إلى اختيار حمولة أسلحة، تستطيع التخصيص في أربعة "أدوار" مختلفة. يمكن تحديد مجموعة دور/حمولة مختلفة في كل مرة يتم فيها إعادة الانتشار. لذا لا تتردد في التجريب. إن الاستيلاء على نقاط التفتيش وقتل العدو واستخدام معدات خاصة بأدوار معينة يؤدي إلى ملء مقياس في الركن الأيمن السفلي للشاشة يجعلك تحصل على معدة جديدة عند الوصول إلى مستوى معين من الخبرات. توجد ثلاثة مستويات لكل دور ويحتوي كل مستوى على أسلحة وأدوات جديدة. وفي كل مرة يتم تحديد أحدهم، يتم استنفاد المقياس بشكل كلي أو جزئي ويجب إعادة شحنه قبل الاستخدام بعد ذلك، عند انتهاء جولة، تتم إعادة ضبط كل مقاييس الأدوار على السفر استعدادًا للدورة التالية. فيما يلي قائمة بأدوات ومعدات التحالف الغربي. وتختلف معدات تحالف النجم الأحمر. لكنها ذات نفس القدرة.

Ground Support (الدعم البري)

المستوى 1: الإصلاح النشط/السلبي – يستطيع فنيو الدعم البري منخفضو المستوى يدويًا إصلاح كل مركبة مصابة يجدونها في الطريق باستخدام هذا المصباح اليدوي. كما أن قوات الدعم البري تقوم تلقائيًا بإصلاح أي مركبة يركبها الجنود. مما يعطي قوات الدعم البري ميزة نهائية عندما لا تكون على أقدامها.

المستوى 2: وحدة إطلاق قنابل M317/المدفع الصغير GSh663 – تستطيع قوات الدعم البري المتوسط للتحالف إعداد وحدة إطلاق قنابل سريعة النيران في أي مكان تقريبًا. وهي موجودة في مركز دوار وتستطيع إلحاق دمار شديد بمشاة العدو والمركبات المدرعة الخفيفة. تستطيع وحدات النجم الأحمر نشر مسدس صغير ميت يتسم بمستوى عالٍ من النيران.

المستوى 3: مدفع EMA11 (قضيب)/مدفع الحراسة المحمول RK1 – تستطيع قوات الدعم البري للتحالف عالية المستوى نشر سلاح مدمر. باستخدام التسارع الكهرومغناطيسي. يطلق مدفع EMA11 قذائف بلزوجة عالية. وهي القادرة على تدمير مركبات مدرعة بشكل ضخم. يتسم السلاح بمعدل بطيء لإطلاق النيران. لكنه يمكن أن يدمر أهداف على المدى البعيد. تستطيع وحدات النجم الأحمر عالية المستوى نشر برج الحراسة الآلي المميت القادر على مهاجمة كل من مركبات المشاة والمركبات المدرعة.

EMP Tech (تقنية النبض الكهرومغناطيسي)

المستوى 1: تتبع العدو وتدميره – تحتوي كل معدات تقنية النبض الكهرومغناطيسي متوسطة المستوى على جهاز سلبي جاهز طوال الوقت. وهو يعمل على إخفاء اللاعب من رادار اللاعب حتى يستطيع الحركة دون أن تكشفه طائرات العدو اللاسلكية. كما تستطيع هذه المعدات تحديد مواقع مشغلي الطائرات اللاسلكية للعدو وأجهزة النبض الكهرومغناطيسي المنتشرة.

• بندقية الهجوم: تكون مزودة بوحدة إطلاق قنابل (تكون لها القدرة على الانفجار عند الاصطدام والانفجار في الهواء)
• Pistol (مسدس)
• Frag Grenades (قنابل شظايا)

Heavy Assault (الهجوم الشديد)

عند يتطلب الأمر الحصول على طاقة نيران إضافية، تضحي بندقية الهجوم الشديد بالحركة وجزء من الدقة للحصول على معدل عالٍ من النيران. يتميز جنود الهجوم الشديد بالتفوق في إطلاق نيران مضادة مع وابل رصاص مستمر. وعندما يكونوا في الأوضاع المائلة أو المنقلبة، فإنهم يستطيعون تخزين كمية كبيرة من النيران الداعمة الدقيقة.

• Heavy Assault Rifle (بندقية الهجوم الشديد)
• Pistol (مسدس)
• Frag Grenades (قنابل شظايا)

Sniper (القناص)

على الرغم من صمته الشديد. إلا أن قدرته على القتل كبيرة. حيث يستطيع القناص إسقاط أهداف مشاة من مسافات بعيدة بدقة إصابات مميتة. لا يبقى القناصون المحترفون في نفس المكان لفترة طويلة. إلا إذا كانوا يرغبون في الموت.

• Sniper Rifle (بندقية القناص)
• Pistol (مسدس)
• Frag Grenades (قنابل شظايا)

Anti-Vehicle (الأسلحة المضادة للمركبات)

موت مشغلي المركبات المدرعة. يستطيع جندي الوحدة المضادة للدبابات نشر الألغام الأرضية أو محاصرة أحد الأهداف باستخدام وحدة إطلاق الصواريخ. لضمان أقصى كفاءة. يستطيع أيضًا التقريب للمحاصرة ثم التوجيه بعيدًا عن الهدف لتحديد مسار متعرج للصاروخ. ويتيح ذلك إطلاق النيران من خلف غطاء أو حول الأركان.

• Rocket Launcher (وحدة إطلاق الصواريخ)
• Pistol (مسدس)
• Anti-Vehicle Landmines

Special Operations (العمليات الخاصة)

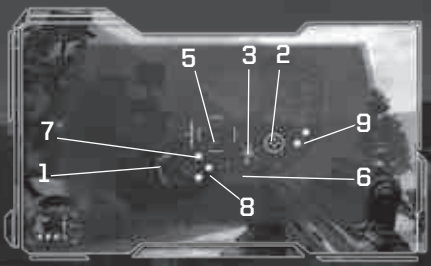
بفضل نطاقه المحدد وقدرته القتالية الصامتة. فإن المدفع الرشاش الصغير يعتبر أكثر الأسلحة فعالية في العمليات الخاصة في العمليات القتالية قصيرة المدى ومتوسطة المدى. كما يمكن استخدام ذخيرته من C4 لإعداد أفخاخ مميتة للأعداء.

• Sub-Machine Gun (مدفع رشاش صغير)
• Pistol (مسدس)
• C4

Close Combat (القتال القريب)

بما أنها متخصصة في القتال القريب. تعتبر حمولة القتال القريب هي الأكثر فعالية في تمشيط وتأمين الأماكن الضيقة. ومع ذلك فإنه معرض للإصابة بواسطة النيران متوسطة وبعيدة المدى بشكل كبير.

الخريطة الصغيرة



توجد الخريطة الصغيرة في الركن الأيمن العلوي من الشاشة الشفافة. يمكن توسيع الخريطة الصغيرة لملء الشاشة بالضغط على ✣ الأيمن. يتم عرض أهداف الفريق والحلفاء على الخريطة باللون الأزرق. وزملاء الفرقة باللون الأخضر والأعداء و الأهداف التي يمكلها الأعداء باللون الأحمر والأهداف المحايدة باللون الرمادي.

	1. وضعك
	2. أمر قائد المجموعة
	3. مركبة/طائرة/طائرة لاسلكية
أزرق	4. هدف يملكه الفريق
أصفر	5. هدف يملكه العدو
أبيض	6. هدف محايد
أزرق	7. أحد أفراد الفريق
أخضر	8. أحد أفراد الفرقة
أحمر	9. وحدات عدائية

حمولات الأسلحة

*توفر لعبة **Frontlines: Fuel of War** ستة حمولات أسلحة مختلفة لقوات التحالف الغربي وحلف النجم الأحمر للاختيار من بينها، وتتسم حمولات معينة بأنها أكثر فعالية من الحمولات الأخرى في مواقف معينة. لذا فمن الضروري معرفة نقاط الضعف والقوة التي تتسم بها كل حمولة.*

ملاحظة: تتجاهل الأسلحة التي يتم إعادة تحميلها يدويًا كل الذخائر المتبقية في مشط الذخيرة الذي يتم استبداله.

Assault (الهجوم)

يتم استخدام حمولة الأسلحة القياسية بواسطة الجنود الذين في مقدمة المعركة. ونظرًا لمستواه الممتاز في القتال متوسط النطاق. عادة يكون جنود الهجوم هم أول من يصل إلى ميدان القتال وأخر من يغادره.

6. عد الذخائر/الموقف: في الركن الأيسر السفلي من الشاشة الشفافة يوجد مربع صغير يعرض كمية الذخائر المتبقية في الجهاز المعبأ حاليًا بالإضافة إلى كمية القذائف المتبقية والموقف الحالي.

7. مؤشر الأضرار: عند حدوث أضرار نتيجة انفجارات وإطلاق مدافع العدو، يظهر مؤشر أحمر على جانب حقيبة التصويب التي تحدد اتجاه نيران مدافع العدو، عندما تكون قريبًا من الموت، يعرض كل محيط الشاشة تأثير أحمر شفاف. لا يوجد مقياس للصحة. لكن إذا عثرت على غطاء وقضيت بعض الوقت في راحة لبضع ثوانٍ دون التعرض للمزيد من الأضرار، ستتم استعادة صحتك الكاملة.

8. الدور والمعدة (وضع أكثر من لاعب فقط): في الجانب الأيمن السفلي من الشاشة الشفافة يوجد مربع صغير يعرض الدور المحدد حاليًا بالإضافة إلى المعدات المتوفرة ومقابيس تقدم إعادة الشحن الخاصة بهم.

شاشة إعداد اللاعب

يتم عرض شاشة إعداد اللاعب عند الانضمام إلى اللعبة لأول مرة (وضع أكثر من لاعب) وفي كل مرة تلقى فيها مصرعك. تعرض هذه الشاشة خريطة لميدان القتال وتتيح لك اختيار حمولة الأسلحة وموقع إعادة الانتشار، في وضع أكثر من لاعب. تستطيع أيضًا اختيار تخصيص دور والفريق الذي يجب الانضمام إليه. استخدم عصا توجيه الإبهام للتمرير عبر الحمولات المتوفرة ثم اضغط على اليمين لاختيار أحد الأدوار. ويؤدي الضغط على اليمين مرة أخرى إلى وضعك في شاشة الخريطة. وهو المكان الذي تستطيع فيه تحديد نقطة إعادة الانتشار. نطاق الانتشار المتوفرة مميزة بدوائر زرقاء وتم تمييز نقطة الانتشار المحددة الحالية باللون الأصفر. اضغط على زر عصا توجيه الإبهام اليسرى لأعلى أو لأسفل لاختيار نقطة الانتشار ثم اضغط على زر START للانتشار. في الألعاب التي يمارسها أكثر من لاعب. يوجد عمود إضافي بين قائمة التحميل والخريطة التي تجعلك تختار دور جديد عندما تقوم بإعادة الانتشار. أيضًا في وضع أكثر من لاعب. تتم الإشارة إلى نقاط التفتيش الخاضعة لتحكم العدو بدائرة حمراء.

شاشة اللعبة

تحتوي شاشة اللعبة على بعض الوظائف التي تتغير وفقًا لمقتضيات القتال على الشاشة:

1. الهدف: عند الحاجة إلى استكمال هدف جديد، يظهر أمر على الشاشة وينتقل إلى الجانب العلوي الأيسر من الشاشة الشفافة. وسيختفي بعد مرور بضع ثوانٍ، ويترك هدف أصفر في مكانه.

2. حقيبة الأسلحة: سيتم تغيير شكل وحجم حقيبة الأسلحة الموجودة في منتصف الشاشة وذلك حسب ما إذا كان يتم استخدام السلاح أم المركبة في الوقت الحالي. في أسلحة معينة، ستتوسع خطوط الحقيبة وتنكمش عند الانتقال أو ضبط التصويب لعرض التغييرات في دقة السلاح. كلما ازداد توسع خطوط الحقيبة، قلت دقة السلاح. إن الانقلاب أو الميل بحسن من دقة السلاح.

3. عد تعزيز وضع أكثر من لاعب: يعرض الجزء العلوي من الشاشة عدد التعزيز في وضع أكثر من لاعب. والذي يعرض عدد الانتشارات المتبقية للفريق الذي تشارك فيه. سيتم تقليل انتشارات الجنود في حالة موت أي من الأعضاء وإعادة الانتشار. بالإضافة إلى أن العد التنازلي يعتمد تلقائيًا على توازن الأهداف التي يمتلكها كل جانب.

4. الخريطة الصغيرة: يمكن العثور على خريطة صغيرة تعرض موقعك في ميدان المعركة وموقع الأهداف الحالية الخاصة بك في الركن الأيمن العلوي من الشاشة الشفافة.

5. مقياس تقدم الهدف: يوجد أسفل الخريطة الصغيرة مباشرة مقياس يمتلء لعرض تقدم القتال. على سبيل المثال الحصول على نقاط تفتيش أو الدفاع عن أحد المناطق. كما قد يتم عرض الإجراء الخاص الجاري اتخاذه في نص أسفل مقياس القتال.

ممارسة اللعبة

الأهداف

الأساسيات

في وضع اللعب الواحد وأكثر من لاعب، يتم وضع مجموعتك الحالية من الأهداف بطول "الجبهة" النشطة، تفصل الجبهة بين المقاطعات الصديقة والعدائية. هدفك هو استكمال المجموعة الحالية من الأهداف لنقل الجبهة للأمام ودفع قوات العدو للتراجع إلى الهدف النهائي. عندما تنجح في استكمال مجموعة الأهداف على الجبهة، ستنتقل الجبهة للأمام إلى المجموعة التالية. وفي وضع اللاعب الواحد، تقوم اللعبة تلقائيًا بحفظ كل مرة تقوم فيها باستكمال الجبهة.

يؤدي الاستيلاء على الهدف النهائي إلى استكمال المهمة أو الانتصار في جولة أكثر من لاعب، تستطيع التعامل مع هذه الأهداف حسب ترتيب بناء ***Frontlines: Fuel of War*** لتشجيع اختيار اللاعب وإعداد العديد من الإستراتيجيات المختلفة لمساعدة جانبك على تحقيق الانتصارات. لذا انطلق في أي مكان وقم بأي شيء مطلوب أو بأي وسيلة تفكر فيها.

الأهداف معروضة على شاشة اللعبة في شكل رموز صفراء والنظر إلى أحد الرموز سيجعلك تعرف مدى قربك منه، وضع الحقيبة فوق أي هدف سيوضح الإجراء الذي يجب القيام به عند الوصول إلى الهدف، عند الابتعاد عن هذه الأهداف، سيشير أحد الأسهم على جانب الشاشة الشفافة إلى موقع الأهداف لتحديد الاتجاه المطلوب الاتجاه إليه، بالإضافة إلى ذلك، تظهر الأهداف أيضًا على الخريطة الرئيسية والخريطة الصغيرة لكي ينظر اللاعب نظرة شاملة للمواقع الخاصة بالأهداف، النقاط التي تظهر باللون الأزرق على الخريطة تم استكمالها بالفعل. في حين أن النقاط الصفراء تشير إلى الحاجة إلى استكمالها. في وضع أكثر من لاعب، دائمًا تكون الأهداف التي يمتلكها العدو باللون الأحمر، وتكون الأهداف الصديقة باللون الأزرق، وهذا هو المعتاد بغض النظر عما إذا كنت تلعب لصالح جانب التحالف أو النجم الأحمر؛ دائمًا أنت تعرف أن اللون الأحمر يشير إلى أهداف يمتلكها العدو.

PAUSE MENU (قائمة الإيقاف المؤقت)

اضغط على START أثناء ممارسة لعبة ***Frontlines: Fuel of War*** لإيقاف اللعبة مؤقتًا وافتح قائمة الإيقاف المؤقت. استخدم عصا توجيه الإبهام أو ✣ لتمييز أحد الخيارات واضغط على زر Ⓐ لتأكيد اختيارك. اضغط على زر Ⓑ لاستئناف اللعبة أو العودة إلى مجموعة أعلى من الخيارات. توجد مجموعة بالأهداف الحالية على يمين اختيارات قائمة الإيقاف المؤقت.

Resume Game (استئناف اللعبة)
الرجوع إلى القتال.

Redeploy (إعادة الانتشار)
إنهاء الحياة الحالية وإعادة الانتشار على الجبهة.

Restart Mission (إعادة تشغيل المهمة)
إعادة تشغيل المهمة باستخدام مجموعة كاملة من نشر الجنود.

Controls (عناصر التحكم)
غير إعدادات التحكم في اللعبة.

HUD Preferences (تفضيلات الشاشة الشفافة)
غير إعدادات الشاشة الشفافة.

Gameplay (ممارسة اللعبة)
لتبديل مستوى الصعوبة والمراوغة وملاحظات اللعبة.

Audio (الصوت)
اضبط إعدادات الصوت.

Video (الفيديو)
اضبط إعدادات الفيديو.

Quit (إنهاء)
قم بإنهاء اللعبة الحالية.

MAIN MENU (القائمة الرئيسية)

تحتوي القائمة الرئيسية على خمس خيارات إجمالاً: لاعب واحد وXbox LIVE ورابط النظام والخيارات والإضافات. استخدم عصا توجيه الإبهام أو زر الاتجاهات لتمييز التحديد واضغط على زر Ⓐ لتأكيد اختيارك. اضغط على الزر Ⓑ للرجوع إلى القائمة الرئيسية أو الرجوع إلى مجموعة أعلى من الخيارات.

Single Player (لاعب واحد)
اشترك في حملة مع التحالف الغربي..

Xbox LIVE
استخدم مهاراتك القتالية على الإنترنت.

System Link (رابط النظام)
ابدأ لعبة شبكة اتصال محلية أو شارك فيها.

Options (الخيارات)
تستطيع الوصول إلى خيارات اللعبة المتعددة وضبطها.

Extras (الإضافات)
دليل ميداني عميق ورموز الخداع وبيانات فريق العمل.

عناصر التحكم في الهليكوبتر	
الإجراء	الأمر
الهجوم والانحراف	L
الهبوط والتدحرج	R
الارتفاع	RB
تشغيل عرض الشخص الأول/الثالث	B
الدخول إلى/الخروج من المركبة	X
النيران الأساسية	RT
النيران الثانوية	LT
الانخفاض	LB
التكبير/التصغير/تشغيل وضع الاختفاء	R
نشر اللهب	A

عناصر التحكم في الطائرة النفاثة	
الإجراء	الأمر
الاندفاع/الدفة	L
الهبوط والتدحرج	R
حارق لاحق	RB
تشغيل عرض الشخص الأول/الثالث	B
الدخول إلى/الخروج من المركبة	X
النيران الأساسية	RT
النيران الثانوية	LT
القنابل	LB
تكبير/تصغير	R
نشر اللهب	A

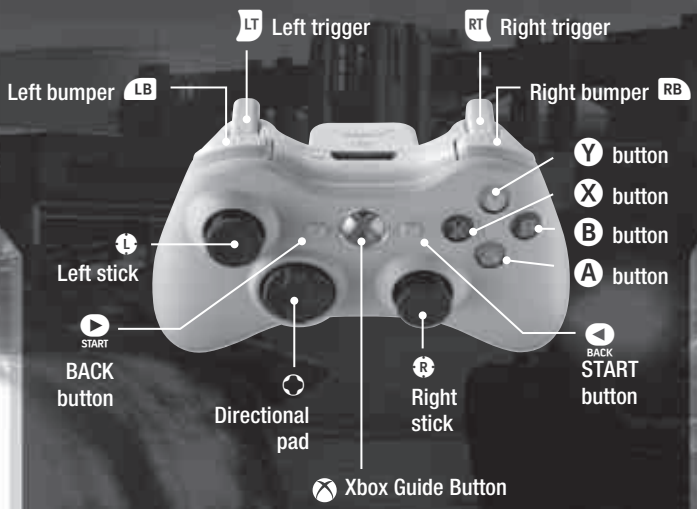
عناصر التحكم في المشاة

الإجراء	الأمر
نقل شخصية	L
نظر/توجيه	R
عدو	RB
قفز	A
باراشوت (أثناء الوجود في الهواء)	A
ميل/انقلاب/وقوف (تشغيل)	L
احتكاك	X
النيران الأساسية	RT
النيران الثانوية/قذف قنبلة يدوية	LT
تكبير/تصغير	R
تغيير السلاح	Y
إعادة تجميل/التقاط طائرة لاسلكية أو قابلة لإعادة الانتشار	LB
قتال يدوي	B

عناصر التحكم في المركبة الأرضية

الإجراء	الأمر
للأمام/للعكس	L
التصويب نحو البرج	R
مجموعة الطاقة	RB
الدخول إلى/الخروج من المركبة	X
تشغيل عرض الشخص الأول/الثالث	B
تغيير موضع المقعد	Y
النيران الأساسية	RT
النيران الثانوية	LT
مشاركة الهدف/الفرامل اليدوية	LB
تكبير/تصغير	R
نشر اللهب	A
الفرامل اليدوية	LB

عناصر التحكم



الممارسة العامة للعبة والاتصالات	
الإجراء	الأمر
عرض لوحة النقاط	BACK
عرض Pause Menu (قائمة الإيقاف المؤقت)	START
تكبير/تصغير الخريطة/خريطة صغيرة	⬇
عرض الخريطة بوضع ملء الشاشة	➡
قائمة Squad Options (خيارات الفرقة)	⬆

ومع ظهور العقد الثاني من القرن، أدى الكساد البترولي إلى فوضى سياسية انتشرت في كافة أنحاء العالم. لكن منطقة الشرق الأوسط ومخازن البترول العالمية كانت أسوأ المناطق المتأثرة. كما أن الانقسامات الدينية والسياسية والثقافية إلى انتشار العنف والتدمير العشوائي على نطاق واسع. وحدثت الذروة في عام 2014 عندما بدأت القوى الغربية في استخدام الأسلحة النووية التكتيكية للدفاع عن حقول البترول من جيش ثوري. مما أدى إلى حدوث خسائر كارثية وتحويل العديد من حقول البترول إلى مناطقة مشعة. ونتيجة لذلك، سقطت حكومات وانتشرت الفوضى. كما أن العصابات وفرق الموت والفرق التطهيرية الدينية قد حولت كثير من أجزاء المنطقة والعالم إلى منطقة خراب قبلية تشبه الحقبة السابقة للتقدم التقني.

كانت الأحوال أسوأ في البلدان المتقدمة،فقد كانت الشعوب تستطيع العيش مع إنطفاء الأنوار وترشيد استهلاك الكهرباء، لكنه لم تكن مستعدة للمشاركة في أعمال الشغب للمطالبة بالطعام أو انتشار الأمراض الخبيثة أو انهيار البيئة. امتلأت المستشفيات بالمرضى. وبدأ الأشخاص في مشاهدة مظاهر المجاعات والموتى في شوارع المدن وكل ما كانوا يفكرون فيه هو البقاء فقط. وهو الأمر الذي لم يكن يخطر على ذهن أحد. لقد استفحل الأمر. وبدأ الكساد يُعرف باسم "الثلاثينيات الجديدة" وجعل فترة الكساد الأولى تبدو وكأنها سهلة للغاية.

ومع يأسهم من العثور على مصادر للطاقة. وجدت القوى العظمى والولايات المتحدة وأوروبا وروسيا والصين أنفسهم في صراع حول آخر مخازن احتياطي البترول في العالم؛ لاسيما حوض كاسبيان في أسيا الوسطى. لم تكن هناك طاقة كافية للجميع. ولم يستطيع أي أحد أن يحصل عليها لنفسه. لذا فقد تحالفا في كتلتين عظمتين: التحالف الغربي. وكان يضم الولايات المتحدة والاتحاد الأوروبي وتحالف النجم الأحمر؛ والذي نشأ من مؤسسة تعاون شنجهاي بواسطة روسيا والصين. وقام كل جانب بنشر أنظم دفاعية حديثة للمذائف المرتبطة بالأقمار الصناعية والتي جعلت من الصراع النووي لمسافات بعيدة قديمًا. لذلك فقد أضطرا للقتال مع الجيوش التقليدية. لقد بدأ كلا الجانبين في جمع الأسلحة. وبدأ تجنيد الجنود وشحنهم وبدأت المركبات في الاعتماد على تقنية الوقود الصناعي الممزوج في خطوط الإنتاج. كما انتشر الغضب مع قيام كل جانب بتحصين حقول البترول الخاصة به ووضع عينه على حقول البترول الخاصة بالجانب الآخر. كان الجميع يعرف أن الأمر مجرد مسألة وقت حتى يطلق الآخر الرصاصة الأولى.

وكانت الإجابة التي وجدناها للسؤال "ماذا سيحدث إذا نفد البترول؟" هي أن الجميع سيحارب حتى آخر قطرات.

كيف أستطيع الوصول إلى هناك
واين أندروز، أيه بي نيوز – مرسل في 29 فبراير 2024

لعبة عالم: FRONTLINES FUEL OF WAR

عمليًا يعتمد كل وجه من أوجه الحضارة الحديثة على البترول. لذا، فماذا يحدث عندما ينفد.

هذا بالفعل ما حدث في عام 2024. لكن ذلك لم يحدث فجأة كما يقوم أحد الأشخاص بإيقاف صنوبر، بل حدث ذلك بالتدريج وببطء، وقد بدأ ذلك في صيف عام 2008. عندما تجاوز الطلب الدولي على البترول قدرة الدول المنتجة للبترول على ضخ المزيد من البترول لتلبية الطلب المتزايد. وقد أطلق على ذلك اسم "ذروة البترول".

وبعد أن وقع ذلك. لابد أنه كان من الصعب عدم إدراك ما حدث بعد ذلك. فقد قفز سعر البترول من 70 دولارًا أمريكيًا إلى 100 دولار أمريكي للبرميل. لم يلاحظ أحد في البداية حدوث أي تغييرات. باستثناء دفع المزيد من الأموال مقابل الغاز وتدفئة المنزل. والاعتقاد الشائع حينئذًا أن الأسعار ستنخفض مرة أخرى. لكن بدلاً من ذلك. بدأت الأسعار في الارتفاع بطريقة لا يمكن التراجع عنها وبدأت تؤثر ببطء على الاقتصاديات العالمية وشغلت الطاقة صدارة أولويات السياسات الوطنية.

بدأ الأمر في شكل ركود؛ حيث ارتفعت الأسعار وانخفضت الأرباح وربطت الشعوب الأحزمة وانتظرت مرور تلك الفترة. لكن هذه الفترة لم تمر. وتحول الركود ببطء إلى كساد. حيث ارتفعت نسبة البطالة والإفلاس وحدث إخفاق شديد في الأعمال التجارية. وبدأ البطء يسري في التجارة العالمية. بحلول عام 2012. بدأت اقتصاديات البلدان المتقدمة تعاني من الضعف نتيجة لمستويات البطالة والحالات المالية المنخفضة. وأصبحت السيارات أحد الأشكال الترفيهية. وذلك مع زيادة مسافات السفر. كما أصبح من النادر مشاهدة إحدى الطائرات في السماء. وانفخض دخل الأشخاص. وقد حافظت الاقتصاديات الصغيرة. سواء كانت طاقة الرياح أو الشمسية أو الزراعة في الفناء الخلفي أو التصنيع في المرآب. على حياة الأشخاص.

وقد تسبب الكساد العالمي الثالث والتغير المناخي العالمي في أحداث أكثر عنفًا ودكنة. وقد ظهرت جماعات كبيرة من اللاجئين وانتشرت المجاعات والكوارث المرضية أو البيئية مما تسبب في حدوث تمزق وفوضى وصراعات. وتقوضت أمم كاملة وبدأت الأجسام في التكدس. وبدأ العالم مشاهدة عمليات قتل بمجموعات كبيرة. وبدأ المحظوظون في القول "الحمد لله ليس أنا.".

جدول المحتويات

لعبة عالم Frontlines: Fuel of War 2
عناصر التحكم 4
القائمة الرئيسية 7
قائمة الإيقاف المؤقت 8
ممارسة اللعبة 9
الأهداف 9
شاشة اللعبة 10
شاشة إعداد اللاعب 11
الخريطة الصغيرة 12
حمولات الأسلحة 12
الأدوار 14
الدعم البري 14
تقنية الضبط الكهرومغناطيسي 14
تقنية الطائرات اللاسلكية 15
الدعم الجوي 15
Connect to Xbox LIVE 16
وضع أكثر من لاعب 17
الفرق 18
VOIP 20
اتفاقية الترخيص 21
الضمان المحدود 21
دعم العملاء 25

! WARNING

Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support (see inside of back cover).

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

- Sit farther from the television screen.
- Use a smaller television screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing

XBOX 360

XBOX LIVE

FRONTLINES
FUEL OF WAR

INSTRUCTION BOOKLET

كتيب الإرشادات

THQ