

© 1998-2016 Rebellion. Le nom et le logo de Rebellion et le nom et le logo de Battlezone sont des marques de Rebellion et peuvent être des marques déposées dans certains pays. Tous droits réservés.

REBELLION

FM 6-1201-309-62

AGENCE NATIONALE DE SÉCURITÉ - MANUEL DE TERRAIN



**MANUEL D'INFORMATION POUR LES RECRUES DE
NSDF, COMPRENANT UNE ÉTUDE DES PLANÈTES, DES
INFORMATIONS SUR LES VÉHICULES ET D'AUTRES
DONNÉES DE RECHERCHE**



Bien que Battlezone soit basé sur des informations factuelles, le scénario et l'intrigue du jeu sont fictifs. Les personnages représentés ou mentionnés dans le jeu sont également fictifs, à l'exception des références au président Dwight D. Eisenhower, à l'ancien directeur de la CIA Allen Dulles et à certains membres du corps des astronautes des États-Unis. Toute ressemblance entre le scénario, l'intrigue ou les personnages du jeu et des événements réels n'est que pure coïncidence.

Battlezone fait régulièrement référence au gouvernement des États-Unis, notamment au bureau du Président, à la NSA, à la CIA et à la NASA. Aucune de ces agences gouvernementales n'a autorisé, n'a promu ou ne s'est associée de quelque manière que ce soit au développement de Battlezone, qui n'est pas par ailleurs un produit autorisé desdites agences.

REBELLION®

© 1998-2016 Rebellion. Le nom et le logo de Rebellion et le nom et le logo de Battlezone sont des marques de Rebellion et peuvent être des marques déposées dans certains pays. Tous droits réservés.

FM 6-1201-309-62

AGENCE NATIONALE DE SÉCURITÉ - MANUEL DE TERRAIN

MANUEL D'INFORMATION POUR LES RECRUES DE NSDF,
COMPRENANT UNE ÉTUDE DES PLANÈTES, DES INFORMATIONS
SUR LES VÉHICULES ET D'AUTRES DONNÉES DE RECHERCHE

TOP SECRET

QUARTIER GÉNÉRAL, NSA

JUIN 1969

Bien que Battlezone soit basé sur des informations factuelles, le scénario et l'intrigue du jeu sont fictifs. Les personnages représentés ou mentionnés dans le jeu sont également fictifs, à l'exception des références au président Dwight D. Eisenhower, à l'ancien directeur de la CIA Allen Dulles et à certains membres du corps des astronautes des États-Unis. Toute ressemblance entre le scénario, l'intrigue ou les personnages du jeu et des événements réels n'est que pure coïncidence.

Battlezone fait régulièrement référence au gouvernement des États-Unis, notamment au bureau du Président, à la NSA, à la CIA et à la NASA. Aucune de ces agences gouvernementales n'a autorisé, n'a promu ou ne s'est associée de quelque manière que ce soit au développement de Battlezone, qui n'est pas par ailleurs un produit autorisé desdites agences.

! MISE EN GARDE IMPORTANTE SUR L'UTILISATION DE JEUX VIDEOS

Crises photosensibles

Chez un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment des clignotements ou des motifs lumineux pouvant apparaître dans des jeux vidéo, peut entraîner des crises. Même des personnes n'ayant jamais eu de crise ni d'épisode épileptique peuvent souffrir d'une maladie non diagnostiquée pouvant provoquer de telles crises d'épilepsie photosensibles en regardant des jeux vidéo.

Ces crises peuvent entraîner divers symptômes, notamment des étourdissements, une altération de la vision, des contractions des yeux ou du visage, des secousses ou des tremblements des bras et des jambes, de la désorientation, de la confusion ou une perte de connaissance passagère. Les crises peuvent aussi provoquer des pertes de connaissance ou des convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec un élément environnant.

Cessez de jouer immédiatement et consultez un médecin si vous présentez l'un de ces symptômes.

Il revient aux parents de surveiller la survenance des symptômes énumérés ci-dessus chez leurs enfants ou de les interroger à ce propos - ces crises sont plus fréquentes chez les enfants et les adolescents. Le risque de crise d'épilepsie photosensible peut être réduit en prenant les précautions suivantes : ne vous asseyez pas trop près de l'écran ; jouez sur un écran plus petit ; jouez dans une pièce bien éclairée ; ne jouez pas si vous êtes somnolent ou fatigué.

Si vous-même ou tout membre de votre famille avez déjà subi des crises d'épilepsie, veuillez consulter un médecin avant de jouer.

Sommaire

MISE EN GARDE IMPORTANTE SUR L'UTILISATION DE JEUX VIDEOS	2
Crises photosensibles	2
Menu principal	4
Partie solo	5
Options	6
Options de jeu	6
Options graphiques	7
Options sonores	8
Configuration de la saisie	8
Commandes de jeu	9
Sauvegarder et restaurer une partie	13
Parties multijoueur	13
Caractéristiques du mode multijoueur	15
Options disponibles dans les parties multijoueur :	16
Conseils pour les parties multijoueur en mode Stratégique	18
Bases du Combat	19
Action	19
Stratégie	22
Structures de construction et d'alimentation	28
Bâtiment de base	28
Construction avancée	28
Sources énergétiques alternatives	29
Garantie et assistance clientèle	31
Introduction	31
Licence	31
Garantie	31
En cas de problème :	32

Menu principal

Partie Solo

Choisissez Partie solo pour commencer une partie de Battlezone.

Multiplayer

Sélectionnez cette option pour commencer une partie multijoueur sur Internet ou sur un réseau local.

Afficher les Crédits

Sélectionnez cette option pour afficher la liste des personnes dévouées (et leurs animaux) ayant conçu ce jeu formidable.

Rejouer l'intro

Pour revoir la séquence d'ouverture.

Options

Affiche un écran permettant de régler les options graphiques, sonores, de manette et de jeu.

Mods

Affiche un écran permettant de activer/désactiver et prioriser le contenu personnalisé installé.

Quitter la partie

Cliquez sur **Quitter la partie** pour quitter.

Partie Solo

Bannière étoilée

Sélectionnez Bannière étoilée pour commencer la campagne américaine. Il s'agit de la campagne principale, conçue pour initier les joueurs à la stratégie à la première personne.

Brigade Rouge

Sélectionnez Brigade rouge pour commencer la campagne soviétique. Vous incarnerez le commandant des forces soviétiques affrontant la brigade américaine, Chien noir. Il s'agit de missions plus difficiles pour joueurs expérimentés.

Entraînement au Combat

Sélectionnez Entraînement au combat pour commencer votre formation militaire. Les nouveaux joueurs seront initiés à l'univers de Battlezone et apprendront à déplacer leur véhicule, tirer sur les ennemis et contrôler les unités de construction. Une fois les quatre missions d'entraînement terminées, vous serez prêt à prendre le commandement de vos troupes.

Charger une Partie Sauvegardée

Le menu de chargement des parties en cours.

Action Immédiate

Action immédiate est une série de cartes à jouer en solo contre l'IA.

Options

C'est dans ce menu que les joueurs règlent les options de jeu, graphiques et sonores, ainsi que la configuration de saisie pour Battlezone.

Options de jeu

Difficulté de jeu

Choisissez la difficulté de Battlezone, de Très facile à Très difficile. Moyen est la difficulté par défaut.

Objet spécial

Modifiez le comportement des objets spéciaux (Illusimage, champ AR et caméra TERRAD). Lorsque ce paramètre est actif, vous pouvez activer et désactiver à tout moment les objets spéciaux une fois sélectionnés, à l'aide de la touche de tir (clic gauche) ou de la gâchette des objets spéciaux (clic milieu). Lorsque ce paramètre est **inactif**, les objets spéciaux sont activés automatiquement lorsqu'ils sont sélectionnés, et désactivés automatiquement lorsqu'ils sont désélectionnés. Vous n'avez aucun contrôle sur eux.

Nivelage automatique

Avec le nivelage automatique, votre véhicule reste toujours droit en cours de jeu. Lorsque ce paramètre est **inactif**, il est plus difficile de maîtriser la conduite, mais les joueurs expérimentés ont plus de contrôle sur leur véhicule.

Position réelle de la cible

Lorsque cette option est **active**, un petit indicateur s'affiche en cours de jeu pour aider le pilote à atteindre une cible mouvante. Quand le tireur place son réticule sur un véhicule en mouvement, celui-ci a déjà avancé au moment de l'arrivée de la balle, ce qui gaspille souvent des munitions. L'indicateur de position réelle de la cible indique où viser pour être sûr d'atteindre le véhicule ciblé.

Souris inversée (haut/bas)

Cette option inverse les commandes de la souris. Dirigez-la vers le haut pour vous déplacer vers le bas, et inversement.

Sensibilité de la souris

Cette option règle le niveau de sensibilité des mouvements de la souris.

Aide stratégique

Lorsque l'aide stratégique est active, les objets sont identifiés automatiquement quand le pointeur de la souris les survole.

Langue

Choisir l'une des langues prises en charge pour le texte et la narration.

Options Graphiques

Les nombreuses options graphiques permettent d'optimiser l'affichage en fonction de votre système. Une qualité graphique plus élevée peut ralentir le jeu sur les ordinateurs plus anciens. Si vous constatez que votre jeu s'exécute trop lentement, essayez de modifier les options pour l'accélérer.

- Écran
- Résolution
- Filtre anisotrope
- Plein écran
- Ombres des véhicules
- Taille HUD
- Affichage HUD
- Anticrénelage
- Détail
- Affichage du cockpit
- Éclairage de l'écran
- Appliquer pour accepter les modifications des options graphiques

Options sonores

Le menu des options sonores comporte des curseurs permettant de contrôler les niveaux de volume suivants :

- Musique
- Effets
- Voix

Configuration de la Saisie

Pour modifier les commandes par défaut, choisissez Configuration de la saisie. Sur cet écran, vous pouvez modifier l'affichage et les touches du clavier, et activer une manette ou un joystick pour contrôler vos déplacements et les armes que vous avez sélectionnées.

Commandes de jeu

Commande	
Q	Avancer lentement
W	Avancer
A	Mitrailler gauche
S	Arrêt/retour
D	Mitrailler droite
F	Cabrer
C	Piquer
Souris gauche	Tourner à gauche
Souris droite	Tourner à droite
E	Sauter

Armes	
Touche souris gauche	Tirer
Touche souris droite	Sélectionner l'arme
F8 à F12	Sélectionner le point d'emport de l'arme
Ctrl-F8 à Ctrl-F12	Regrouper les points d'emport des armes
L	Combiner les 2 armes principales

Vues

Shift-F1	Vue cockpit et HUD
Shift-F2	Vue HUD uniquement
Shift-F3	Vue dessus véhicule
Shift-F4	Vue extérieur véhicule
Shift-F5	Pas de vue HUD ou cockpit
Flèches	Commandes de caméra externe
+/-	Zoom avant/arrière
Shift-F11	Caméra libre Tourner avec les flèches, avancer/reculer avec les touches de zoom (+/-)

Interface de commandement

Échap	Menu des options de jeu
1 à 9 et 0	Activer les menus d'interface de commandement
Barre espace	Envoyer l'ordre Réticule intelligent à l'unité sélectionnée
Alt	Envoyer l'ordre Réticule intelligent sur la cible sélectionnée
Tab	Menu d'annulation de l'ordre sélectionné
Shift	Contrôle du menu à la souris

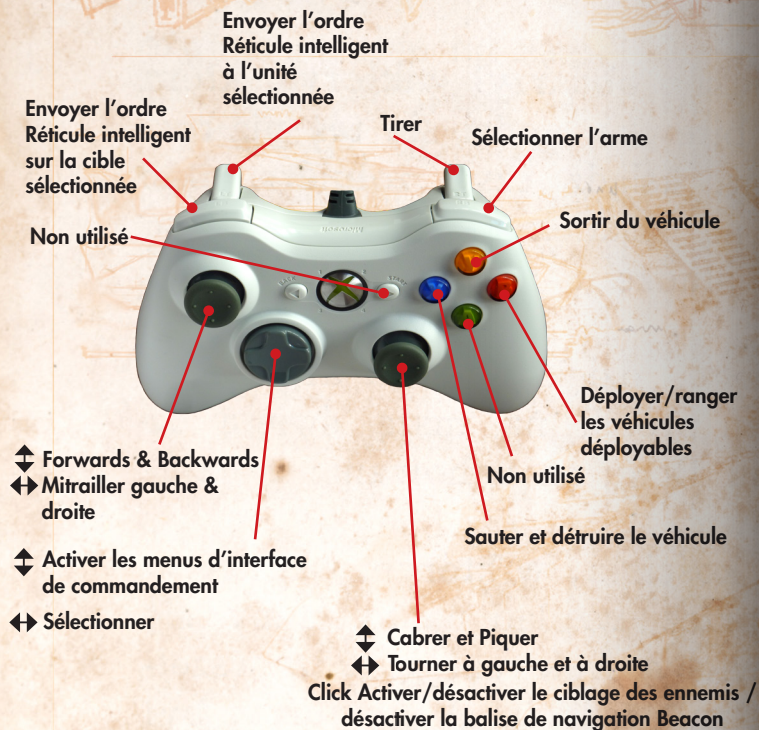
Groupement d'unités

Ctrl & sélection d'unité	Sélectionner plusieurs unités
Ctrl-F1 à Ctrl-F7	Assigner les unités sélectionnées à un raccourci
F1-F7	Sélectionner un groupe assigné par le joueur

Autre

T	Activer/désactiver le ciblage des ennemis / désactiver la balise de navigation
N	Sélectionner la balise de navigation suivante
P	Lâcher la balise de navigation
I	Obtenir des informations sur l'objet sous le réticule
H	Sortir du véhicule
Ctrl-B	Sauter et détruire le véhicule
K	Déployer/ranger les véhicules déployables
Ctrl-C	Parler à un autre joueur en multijoueur
Pause	Mettre la partie en pause
Alt-X	Quitter la mission

Autre	
M	Informations multijoueur
O	Afficher les objectifs de mission
R	Répéter la transmission radio
Verr. Maj.	Basculer radar/carte



Sauvegarder et restaurer une partie

Battlezone conservera temporairement votre progression au sein d'une mission de campagne tant que le jeu sera en cours d'exécution. Vous devez toutefois sauvegarder votre partie pour qu'elle soit conservée définitivement. Voici la marche à suivre pour sauvegarder une partie en cours de mission :

Vous pouvez sauvegarder une partie à partir du menu **Échap**. Appuyez sur **Échap** et sélectionnez Sauvegarder la partie. Nommez la partie sauvegardée et appuyez sur **Entrée** pour terminer.

Pour charger une partie sauvegardée, rendez-vous dans le menu Partie solo et choisissez Charger une partie sauvegardée, puis sélectionnez la partie sauvegardée souhaitée.

Parties multijoueur

Choisissez **Multijoueur** dans le menu principal pour commencer une partie multijoueur.

Sélectionnez l'une des salles multijoueur pour la rejoindre. Pour envoyer des messages à d'autres joueurs, veuillez saisir votre message dans le champ réservé à cet effet en bas de l'écran, puis appuyer sur **Entrée** pour qu'il soit envoyé à tous les joueurs de la salle sélectionnée. Sélectionnez **C** (comme **Chuchoter**) pour envoyer un message à un seul joueur. Sélectionnez **M** (comme **Muet**) pour ne plus recevoir de messages de la part d'un joueur en particulier, puis appuyez sur **M** si vous souhaitez recevoir ses messages à nouveau.

Lorsque vous êtes l'hôte et que vous cliquez sur d'autres joueurs, vous pouvez sélectionner **E** (comme **Expulser**) pour les expulser de la salle. Appuyez sur **Créer une salle** pour

créer une salle où discuter entre joueurs en attendant que de nouvelles parties commencent.

Pour rejoindre une partie, sélectionnez l'une des parties disponibles. Appuyez sur **Rejoindre une partie** pour commencer.

Pour créer une nouvelle partie, sélectionnez **Créer une partie**. Saisissez le nom de la partie dans le champ réservé à cet effet et appuyez sur **OK** pour passer à l'écran suivant. Il vous sera demandé de choisir une mission pour votre partie. Vous pourrez ensuite choisir un véhicule et définir les paramètres en fonction du type de mission. Parmi les missions disponibles, vous avez le choix entre Match à mort (**M**), Roi de la colline (**R**) et Stratégique (**S**).

Cliquez sur une mission pour afficher la description de sa carte.

Dans une carte **Match à mort**, chaque pilote doit tuer ou être tué. Vous ne disposez pas d'options de construction. La carte est parsemée de divers bonus qui vous restitueront vos munitions, répareront vos véhicules endommagés et vous fourniront des armes supplémentaires.

En mode Multijoueur, les véhicules disponibles sont différents des parties de Battlezone en solo.

De nouveaux joueurs peuvent rejoindre un Match à mort dynamique à tout moment (parties synchronisées **inactives**).

Dans une carte **Roi de la colline**, les pilotes doivent contrôler un point de contrôle. Vous ne disposez pas d'options de construction. La carte est parsemée de divers bonus qui vous restitueront vos munitions, répareront vos véhicules endommagés et vous fourniront des armes supplémentaires.

Choisissez une carte **Stratégie** pour commencer une mission de construction et de défense de base. Vous disposerez d'un recycleur, et devrez faire preuve de stratégie pour lancer des attaques mortelles contre les bases ennemies - le but final étant de tuer ou d'être tué.

Cet écran affichera également le statut des joueurs de la partie, leur permettant de discuter entre eux en attendant que d'autres joueurs les rejoignent.



Appuyez sur **Commencer** pour commencer une nouvelle partie. Attendez que d'autres joueurs rejoignent la partie, puis tuez-les.

En cours de mission, appuyez sur **M** pour obtenir des informations sur les joueurs en cours de bataille. Une barre d'information comportant le nom, les frags, les morts et la latence des joueurs actuellement en ligne apparaîtra. La latence est la cadence à laquelle les informations sur les déplacements et les actions d'un joueur sont communiquées à votre console. Un joueur avec un niveau de latence élevé semblera bouger de manière saccadée, poussant parfois les pilotes ennemis à revoir leur stratégie pour le tuer.

Caractéristiques du mode multijoueur

Lors d'une partie multijoueur, divers messages contenant des informations de statut apparaissent à l'écran. Les pilotes sont informés lorsqu'un nouveau joueur rejoint la partie.

Lorsqu'un véhicule est détruit dans une partie multijoueur de Battlezone, le pilote est éjecté et retombe sur le sol. Il doit

alors réquisitionner un autre véhicule avant d'être détruit. Il n'y a qu'en étant tué hors de son véhicule qu'un pilote peut être détruit en mode multijoueur.

Vous pouvez, au choix, vous **éjecter (Ctrl-B)** de votre véhicule, et celui-ci s'autodétruira, ou **sauter (H)** en marche pour qu'il demeure intact.

Lorsqu'un pilote est au sol, il peut tirer sur les pilotes et véhicules ennemis avec une arme de poing ou d'épaule. Si l'ennemi est éliminé par fusil à lunette, il est possible de réquisitionner son véhicule.

Options disponibles dans les parties multijoueur :

Parties synchronisées (actives/inactives)

Les parties synchronisées commencent simultanément pour tous les joueurs. Aucun nouveau joueur ne peut rejoindre la partie une fois celle-ci commencée. Cette option, bien qu'également disponible pour le mode Match à mort, est particulièrement recommandée pour le mode Stratégique.

Communication satellite active/inactive

Lorsque l'option **Communication satellite** est **active**, les joueurs peuvent construire des tours de communication, leur offrant une vue satellitaire du champ de bataille. Cette option n'est disponible que pour le mode Stratégique.

Quartiers actifs/inactifs

Lorsque l'option Quartiers est active, les joueurs ont la possibilité de bâtir des quartiers, qui leur fournissent plus de pilotes et leur permettent de contrôler plus d'unités simultanément. Il peut être utile de désactiver la construction de quartiers lors de parties sur Internet, afin de limiter

la quantité d'unités actives possibles. Cette option n'est disponible que pour le mode Stratégique.

Limite de vies

Ce chiffre détermine le nombre de fois qu'un joueur peut mourir dans une partie en mode Stratégique tout en continuant de contrôler ses troupes. Cette option n'est disponible que pour le mode Stratégique.

Limite de joueurs

Cette option détermine le nombre de joueurs pouvant rejoindre la partie. Cette limite s'applique aux modes Match à mort, Roi de la colline et Stratégique.

Délai

Définit le temps avant que la partie ne prenne fin automatiquement. Ne s'applique qu'aux parties en mode Match à mort.

Fusil à lunette

Cette option définit si les joueurs sont armés de fusils à lunette hors de leur appareil. Cette option n'est disponible que pour les modes Match à mort et Stratégique.

Limite de frags

Cette option définit le nombre de frags qu'un joueur doit atteindre pour que la partie prenne fin automatiquement. Cette limite ne s'applique qu'aux parties en mode Match à mort.

Conseils Pour les Parties Multijoueur en Mode Stratégique

- Restez en vie ! Peu importe la force de vos troupes, vous perdrez la partie si vous dépassez la limite de vies. Essayez d'éviter le danger en laissant l'ordinateur se battre à votre place.
- Mettez en place des défenses efficaces. Les adversaires humains sont bien plus coriaces qu'un ordinateur. Vos défenses seront clairement mises à l'épreuve.
- Apprenez à déployer vos unités efficacement. Chaque unité de Battlezone est mieux adaptée à un style d'attaque ou de défense particulier. Prenez en compte les forces de chaque unité et essayez de les utiliser à bon escient.
- Tout n'est qu'une question de quantité. Ce sont généralement les plus nombreux qui gagnent les combats. Maintenez vos unités groupées ou essayez de les rassembler à un endroit précis du champ de bataille pour produire une attaque déterminante.
- Gérez les réserves de fragments et construisez des silos près des dépôts.
- Contrôlez la carte. Utilisez l'image à l'écran (en appuyant sur **Verr. Maj.**) pour identifier les zones que vous souhaitez contrôler.

Bases du Combat

Action

Déplacement

Pilotez votre véhicule à l'aide du clavier et de la souris. Pour avancer avec votre véhicule, appuyez sur la touche **W**. Lorsque vous avancez en maintenant la touche **W**, utilisez les **touches gauche et droite de la souris** pour tourner.

Utilisez la touche **A** pour faire un pas de côté à gauche, et la touche **D** pour faire un pas de côté à droite.

Vous serez souvent confronté à des obstacles en parcourant les divers environnements du jeu, notamment des cratères et des collines, que votre véhicule aura des difficultés à surmonter. Utilisez la touche **E** pour sauter à l'aide des turbopropulseurs de votre véhicule. Cette capacité est optimisée lorsqu'une touche de déplacement vers l'avant est également utilisée. La hauteur du saut est proportionnelle à la vitesse du véhicule.

Les exercices de combat de Battlezone sont incontournables pour les joueurs peu expérimentés sur ce type de jeu. Vous y apprendrez à piloter un véhicule, à communiquer avec d'autres unités et à cibler les ennemis.

Bases du tir et commandes des armes

Utilisez la touche gauche de la souris ou la touche **Inser** du pavé numérique pour tirer. Parcourez et sélectionnez vos armes à l'aide de la touche **droite de la souris**. Les touches **F8** à **F12** sont des raccourcis de sélection d'arme : la touche **F8** sélectionnera la première arme, la touche **F9** sélectionnera la deuxième et ainsi de suite. Les touches **Ctrl-F8** à **Ctrl-F12** permettent de lier les armes les unes aux autres.

Ciblage

Pour cibler un ennemi, appuyez sur **T** lorsqu'il est dans votre champ visuel. L'ordinateur de bord verrouillera automatiquement la signature thermique du véhicule ennemi, et restera verrouillé. Le viseur affichera la distance vous séparant du véhicule, ainsi que les dégâts qu'il a subis. La caméra de ciblage affichera continuellement l'emplacement et les actions du véhicule ciblé. Si un ennemi n'a pas encore été visé et qu'il subit les tirs d'un pilote, il sera automatiquement ciblé et les informations le concernant seront recueillies.

À pied

Appuyez sur **H** pour sauter de votre véhicule sans que celui-ci ne soit endommagé. Appuyez sur **Ctrl-B** pour vous éjecter du véhicule, qui s'autodétruit ensuite.

Lorsque vous êtes à pied, les commandes de déplacement sont les mêmes que pour les véhicules, au clavier et à la souris. Tout pilote se retrouvant à l'extérieur de son véhicule peut appeler une unité alliée pour qu'elle passe le prendre, ou réquisitionner une unité ennemie.

Les pilotes sont plus vulnérables quand ils sont hors de leurs appareils, étant exposés aux tirs des ennemis. Ils ne sont pas sans défense pour autant ; en effet, chaque pilote est équipé d'un canon plasma et d'un fusil à lunette pour affronter les véhicules ennemis et les autres adversaires à pied.



Changement de véhicule

Tout pilote peut appeler un véhicule ami disponible et demander de monter à son bord. Sélectionnez l'unité amie et utilisez la commande **Passez me prendre**. L'autre pilote sortira de son appareil, et l'appareil sera à votre disposition. L'autre pilote montera ensuite à bord du premier véhicule ami et inoccupé qu'il trouvera, ou rentrera à la base à pied.

Réquisition de véhicules

Lorsque vous êtes à pied, vous pouvez tirer sur les véhicules ennemis à l'aide de votre arme de poing standard en mode longue portée dans le but d'éliminer le pilote et de disposer du véhicule en question.

Une fois équipé du fusil à lunette, vous le placerez à l'épaule en position accroupie, activant le viseur thermique. Les pilotes ennemis apparaîtront sous forme d'un point blanc lumineux dès que leur véhicule se trouvera dans le champ visuel. Vous pourrez confisquer un véhicule dès que vous aurez éliminé son pilote.

Véhicules qu'il est possible de réquisitionner :

TPB	Artillerie	Razor lourd
Poseur de mines	Razor	Char lance-missile
Pilleur	Char	Tourelle

Stratégie

Réticule intelligent

Le réticule intelligent est un outil de combat de base permettant aux pilotes de commander leurs unités. Visez une unité à l'aide du réticule et appuyez sur la barre espace pour accéder à une liste d'ordres possibles. Ces ordres sont donnés sur pression des touches numérotées de **1** à **0**. Vous pouvez ensuite revenir au menu de commandement supérieur à l'aide de la touche **Tab**. Les ingénieurs de NSDF ont simplifié les combats en permettant aux pilotes de donner des ordres par le biais d'une seule touche. Les tirs amis et les erreurs de combat ont été minimisés, même dans des conditions difficiles. Le commandement de NSDF fait entièrement confiance au jugement de ses pilotes, tout en sachant que les situations très dangereuses auxquelles ils font face entraînent un risque d'erreur d'inadvertance.



Contrôle des Unités

Contrôlez vos unités alliées à l'aide du réticule intelligent. Celui-ci vous permet aussi de communiquer avec le recycleur, les bâtiments et les unités mobiles. Visez un appareil à l'aide du réticule et appuyez sur la **barre espace** pour communiquer. Les ordres disponibles s'affichent en haut à gauche de la console. Choisissez l'ordre désiré et appuyez sur la touche correspondante. Les structures disponibles s'exécuteront immédiatement, puis reviendront une fois qu'elles auront terminé.

Raccourcis

Les touches **F1** à **F7** peuvent être assignées afin de commander simultanément plusieurs unités sélectionnées par le joueur. Pour cela, maintenez la touche **Ctrl** et sélectionnez une ou plusieurs unités dans l'interface de commandement. Puis, tout en maintenant la touche **Ctrl**, appuyez sur une touche de fonction de **F1** à **F7**. Vous entendrez un clic. Dès lors, à chaque fois que vous appuierez sur cette touche de fonction, toutes les unités du groupe recevront le même ordre en même temps.

La Carte

Une carte topographique est située en bas à gauche de la console des véhicules. Cette carte est le fruit de nombreuses heures d'étude et comporte les informations satellitaires les plus actuelles. Elle est conçue pour avertir immédiatement les pilotes de tout danger topographique et indiquer les aspects environnementaux que les pilotes compétents peuvent exploiter. Un compas est superposé sur la carte pour permettre aux pilotes de définir leur itinéraire et de se déplacer en fonction des ordres reçus. La carte affiche aussi des données radar. Les véhicules et les campements ennemis sont indiqués en rouge, et les alliés en vert.

Interface de commandement

L'interface de commandement affiche les emplacements des unités alliées sur la carte lorsqu'elles sont sélectionnées. Elle permet également aux pilotes de créer et de commander des unités. Les catégories d'unité représentent le niveau le plus élevé de l'interface de commandement : offensives, défensives, etc.

1. Unités Offensives

Ce menu vous permet de sélectionner et de contrôler vos unités offensives. Une fois cette catégorie sélectionnée, vous

obtenez une liste de toutes les unités offensives disponibles. Il suffit ensuite de sélectionner une unité pour afficher une liste des ordres possibles. Appuyez sur le numéro correspondant pour donner l'ordre en question. Les unités offensives comportent des chars, des éclaireurs, des TPB et des fantassins.

2. Unités Défensives

Ce menu vous permet de sélectionner et de contrôler vos unités défensives. Une fois cette catégorie sélectionnée, vous obtenez une liste de toutes les unités défensives disponibles. Il suffit ensuite de sélectionner une unité pour afficher une liste des ordres possibles. Appuyez sur le numéro correspondant pour donner l'ordre en question. Les unités défensives comportent des obusiers, des tourelles et des poseurs de mines. Les tourelles et les obusiers ne peuvent tirer que lorsqu'ils sont déployés. Pour déployer ou ranger une tourelle ou un obusier sous votre contrôle, appuyez sur **K**.

3. Unités utilitaires

Ce menu vous permet de sélectionner et de contrôler vos unités utilitaires. Sélectionnez une unité utilitaire pour obtenir une liste des ordres disponibles. Appuyez sur le numéro correspondant pour donner l'ordre en question. Les unités défensives comportent des pilleurs et des remorqueurs.

4. Balises de navigation

Ce menu présente une liste de toutes les balises de navigation actives. Appuyez sur le numéro d'une balise spécifique pour la sélectionner et activer son affichage caméra. Une fois la balise sélectionnée, vous pouvez ordonner à vos unités alliées de partir en reconnaissance jusqu'à son emplacement. Le commandement NSDF a placé des balises de navigation à divers endroits. Il est possible de les placer n'importe où sur la carte à partir d'une armurerie disponible. Remarque : une balise sélectionnée tournera avec votre véhicule pour vous

donner une visibilité dans toutes les directions aux alentours.

5. Recycleur

Sélectionnez ce menu pour afficher toutes les unités actuellement disponibles à la construction. Les unités nécessitant plus de fragments que ce que vous avez ramassé ne seront pas disponibles à la construction. Un numéro apparaît à côté de chaque unité, indiquant la quantité de fragments nécessaire. Un **P** s'affiche aussi lorsqu'un pilote est requis pour le pilotage de l'unité. Si aucun pilote n'est disponible, il ne sera pas possible de construire l'unité. Si un Recycleur est déployé sur un geyser et que vous souhaitez le déplacer, vous devez d'abord lui ordonner de se replier. Pour replier un recycleur, ouvrez un canal de communication en appuyant sur **5**, puis appuyez sur **0**. Une fois replié, il sera possible d'ordonner au recycleur de se déplacer.

6. Usine d'unités mobiles

L'usine d'unités mobiles est très similaire au recycleur, mais est conçue pour créer des véhicules beaucoup plus sophistiqués. Sélectionnez ce menu pour afficher toutes les unités actuellement disponibles à la construction. Les unités nécessitant plus de fragments que ce que vous avez ramassé ne seront pas disponibles à la construction. Un numéro apparaît à côté de chaque unité, indiquant la quantité de fragments nécessaire. Un **P** s'affiche aussi lorsqu'un pilote est requis pour le pilotage de l'unité. Si aucun pilote n'est disponible, il ne sera pas possible de construire l'unité.

Si une usine d'unités mobiles est déployée sur un geyser et que vous souhaitez la déplacer, vous devez d'abord lui ordonner de se replier. Pour replier une usine d'unités mobiles, ouvrez un canal de communication en appuyant sur **6**, puis appuyez sur **0**. Une fois repliée, il sera possible d'ordonner à l'usine de se déplacer.

7. Armurerie

L'armurerie produit et distribue des provisions sur le champ de bataille. Une fois sélectionnée, l'armurerie affiche une liste des provisions et des armes disponibles. Sélectionnez une arme, une balise de navigation, une cache de munitions ou une pièce détachée et pointez le réticule intelligent sur l'emplacement désiré pour indiquer à l'armurerie où envoyer les fournitures. Si une armurerie est déployée sur un geyser et que vous souhaitez la déplacer, vous devez d'abord lui ordonner de se replier. Pour replier une armurerie, ouvrez un canal de communication en appuyant sur **7**, puis appuyez sur **0**. Une fois repliée, il sera possible d'ordonner à l'armurerie de se déplacer.

8. Constructeur

Sélectionnez ce menu pour afficher tous les bâtiments actuellement disponibles à la construction. Les bâtiments nécessitant plus de fragments que ce que vous avez ramassé ne seront pas disponibles à la construction. Un numéro apparaît à côté de chaque unité, indiquant la quantité de fragments nécessaire. Sélectionnez un bâtiment et utilisez le réticule intelligent pour indiquer où le construire. Certains bâtiments requièrent de l'énergie – si aucune source d'énergie n'est disponible, le curseur deviendra jaune.

9. Satellite

Une fois qu'un satellite est déployé, appuyez sur **9** pour afficher la vue satellite. Celle-ci peut vous servir en plus des données radar pour choisir vos ordres de bataille et recevoir des renseignements sur les déploiements des ennemis.



Compteurs de pilotes et de fragments

Deux indicateurs de ressources importants figurent à côté de l'interface de commandement : **Pilotes** et **Fragments**.

L'indicateur Pilotes présente le nombre de pilotes sous votre commandement. La plupart des véhicules que vous construisez requièrent un pilote. Si aucun pilote n'est disponible, vous ne pourrez pas construire l'unité en question. Vous commencez chaque mission avec un nombre de pilotes fixe. Si vous avez besoin de plus de pilotes, vous devez construire une réserve, ce qui ajoute cinq pilotes supplémentaires. Lorsque vous construisez une usine/armurerie, vous augmentez également la quantité de pilotes disponibles. Une fois un véhicule détruit, il est possible que son pilote soit éjecté et renvoyé à sa base. Dans un tel cas, le pilote en question sera disponible pour commander une autre unité.

L'indicateur Fragments présente la quantité de fragments bio-métalliques ramassés avec vos pilleurs. Toute construction nécessite une quantité de fragments donnée. Si vous ne disposez pas de suffisamment de fragments, les éléments impossibles à construire seront indisponibles dans le menu **Construction**. En cas de pénurie de fragments, vous avez la possibilité de recycler les unités déjà construites. Sélectionnez une unité et choisissez l'option **Recycler** dans le menu Commandement pour renvoyer l'unité au recycleur et la transformer en fragments.



Structures de Construction et D'alimentation

Bâtiment de base

Les commandants ont accès à de nombreuses constructions sur le terrain, et peuvent déployer de nouvelles structures offensives et défensives en fonction de leurs besoins au combat. Commencez par communiquer à l'aide du recycleur. Ce dispositif stratégique est capable de construire des tourelles, des pilleurs, des éclaireurs et diverses autres unités à la fois offensives et défensives.

Le recycleur doit d'abord être dirigé vers un geyser pour se recharger en énergie thermique. Une fois le recycleur rechargé, il est en mesure de construire d'autres éléments. Envoyez l'unité jusqu'au geyser le plus proche en pointant le réticule intelligent sur le recycleur et en appuyant sur la **barre espace**. Puis pointez le réticule sur un geyser à proximité et appuyez sur la **barre espace**, ou choisissez le troisième commandement, **Aller à Geyser**.

Lorsque le recycleur est entièrement rechargé, appuyez sur la **barre espace** pour ouvrir un canal de communication. L'unité répondra et un menu présentant les unités actuellement disponibles apparaîtra en haut à gauche de la console. Appuyez sur la touche de l'unité que vous souhaitez construire et le recycleur se mettra immédiatement au travail. Dès qu'une unité sera terminée, le recycleur sera disponible pour construire des unités supplémentaires.

Construction Avancée

Certaines unités ne seront pas disponibles sur le champ de bataille tant que certaines conditions n'ont pas été remplies. En attendant de remplir ces conditions, les commandants ne disposent que des unités offensives et défensives de base pour se battre. Ces conditions peuvent

varier d'une bataille à l'autre en fonction de paramètres énergétiques et matériels variables. Il revient au pilote de se renseigner sur ces limitations qui sont fournies dans les informations de mission.

Lorsqu'une construction avancée est requise dans le cadre d'une mission, ordonnez au recycleur de construire une usine d'unités mobiles. Vous serez ainsi en mesure de construire des unités avancées.

Le cas échéant, les commandants peuvent ordonner au recycleur de construire une installation de lancement. Ce bâtiment permet aux unités sur le champ de bataille d'accéder aux services de réparation et aux munitions de base, ainsi qu'à un arsenal sophistiqué. L'armurerie fournit l'équipement aux unités de terrain par le biais d'une catapulte.

Le Constructeur figure aussi parmi les unités de montage. Sa fonction principale est de concevoir des bâtiments tels que des tours défensives, des unités de communication et des sources énergétiques.

Sources énergétiques alternatives

Deux types d'énergie sont disponibles : celle fournie par les geysers et celle, électrique, provenant du vent, de la foudre et du soleil.

Les geysers, source de puissance géothermique, représentent la source énergétique la plus communément utilisée dans ce conflit. La variété des terrains de la planète et des lunes étudiées offre toutefois plusieurs sources énergétiques alternatives pour vos unités.

Les geysers servent à alimenter le recycleur, l'usine d'unités

mobiles et l'armurerie. D'autres sources énergétiques doivent toutefois être utilisées pour l'alimentation de certains bâtiments.

Vous pouvez ordonner à votre Constructeur de produire des centrales énergétiques utilisant la foudre ainsi que l'énergie solaire ou éolienne. Les commandants disposent du présent manuel et de leurs informations de mission pour prendre connaissance des données compilées par les équipes d'étude concernant les divers terrains et environnements planétaires. Ces informations sont essentielles aux pilotes car elles leur permettent de savoir quelles structures sont adaptées aux différents sites.

Garantie et Assistance Clientèle

Introduction

Le présent accord de licence constitue un contrat (la « licence ») entre vous, la personne utilisant ce logiciel (le « jeu ») et Rebellion Interactive Limited (« Rebellion »). Votre installation et votre utilisation du jeu valent pour acceptation des conditions de la présente licence.

Licence

Rebellion vous confère par la présente une licence limitée, non exclusive et non cessible vous permettant d'installer le jeu sur votre ordinateur personnel et de l'utiliser conformément aux instructions publiées par Rebellion, exclusivement dans le cadre de votre divertissement personnel. Rebellion se réserve tout autre droit.

Propriété

Ce jeu est mis à disposition sous licence et non vendu, et aucun droit, titre ou propriété du jeu ne vous est cédé. Tous droits de propriété liés au jeu sont la propriété exclusive de Rebellion.

Limite d'utilisation

Vous convenez de ne jamais : (a) exploiter toute partie du jeu à des fins commerciales ou en échange de toute autre rétribution ; (b) vendre, louer, octroyer sous licence, distribuer ou autrement céder le jeu sans le consentement de Rebellion ; (c) rétroconcevoir, modifier, décompiler le jeu, créer des œuvres dérivées du jeu ou le désassembler (sauf dans la mesure permise par Rebellion conformément à ses obligations légales, et uniquement suite à la communication d'un avis à l'attention de Rebellion) ; ou (d) contourner, désactiver ou retirer toute technologie empêchant la reproduction ou tout avis de droit d'auteur ou de marque déposée.

Garantie

Rebellion garantit que pour une période de 90 jours suivant l'acquisition du jeu, à condition que celui-ci soit installé et utilisé sur un PC correctement configuré, le jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément à ces spécifications telles que publiées par Rebellion.

DANS TOUTE LA MESURE AUTORISÉE DANS LE CADRE DU DROIT EN VIGUEUR, REBELLION DÉCLINE TOUTES AUTRES GARANTIES ET CONDITIONS, EXPLICITES OU IMPLICITES, COMPRENANT SANS S'Y LIMITER LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, DE CONVENANCE À UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, DE PROPRIÉTÉ ET DE NON-CONTREFAÇON EN CE QUI CONCERNE LE JEU.

Limitation de responsabilité

REBELLION NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU DOMMAGE INDIRECT OU SECONDAIRE, NI DE TOUTE PERTE ÉCONOMIQUE EN VERTU DE OU LIÉE À LA PRÉSENTE LICENCE, OU LIÉE AU JEU DE TOUTE AUTRE MANIÈRE.

LA RESPONSABILITÉ TOTALE DE REBELLION EN VERTU DE OU LIÉE À LA PRÉSENTE LICENCE, OU LIÉE AU JEU DE TOUTE AUTRE MANIÈRE SERA LIMITÉE À UNE OBLIGATION SOIT DE REMBOURSER LE PRIX D'ACHAT DU JEU, SOIT D'EN FOURNIR UN EXEMPLAIRE DE REMPLACEMENT (TEL QUE DÉTERMINÉ PAR REBELLION À SON ENTIÈRE DISCRÉTION).

Toutefois, rien dans la présente licence ne limitera la responsabilité de Rebellion en cas de fausse déclaration, blessure entraînée par toute négligence de Rebellion ou toute autre forme de responsabilité ne pouvant être limitée ou exclue par le contrat.

Tribunal compétent

La présente licence sera interprétée conformément au droit anglais, et tout litige concernant le jeu ou la présente licence sera de la compétence exclusive des tribunaux anglais. Aucune des clauses de la présente licence n'est exécutoire par tout tiers en vertu de la loi de 1999 sur les contrats (droits des tiers). Pour les questions fréquemment posées et toute autre information, veuillez vous rendre sur www.rebellion.co.uk.

En cas de problème :

E-mail : bz98.support@rebellion.co.uk

Site Internet : <http://www.rebellion.co.uk/support>

Pour les autres jeux de Rebellion, veuillez vous rendre sur

<http://www.rebellion.co.uk/games>