

Z

INSTRUCTION MANUAL



FRANÇAIS



ATTENTION !

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

© 1996 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés.

Portions © Copyright 1993-1995 Scitech Software

Publié par Renegade Software (une société Time Warner), 1996. Tous droits réservés.

Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd sous licence exclusive de Warner Interactive International Ltd.

Toute copie, reproduction, adaptation, location, représentation publique, diffusion ou autre exploitation de ce produit par tout autre moyen, sans autorisation expresse, est strictement prohibé et contraire aux lois applicables. Il en va de même pour les transferts sur système électronique ou toute autre forme lisible sur machine.

Manuel : © 1996 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés.

Toute utilisation, reproduction ou adaptation de tout ou partie de ce manuel est strictement prohibée, sauf autorisation expresse. Il en va de même pour les photocopies et traductions, ainsi que la vente, la location ou toute autre forme d'exploitation de ce produit.

Table des matières

1. COMMENT JOUER A « Z »

(i)	Introduction	3
(ii)	Installation du jeu	3
(iii)	Concepts de base	3
(iv)	Départ express	4

2. GUIDE GENERAL

(i)	Menu principal	6
(ii)	Ecran de jeu	7
(iii)	Visualiser le champ de bataille	8
(iv)	Sélectionner des unités	8
(v)	Regrouper des unités	9
(vi)	Donner des ordres aux unités	9
(vii)	Attaquer les bâtiments et les ponts	10
(viii)	Réparer les bâtiments et les ponts	11
(ix)	Utiliser les bâtiments	11
	(a) Sélectionner les unités de fabrication	11
	(b) Installer les canons	12
	(c) Conseil pour le choix des unités de fabrication	12
	(d) Nombre d'unités maximum	12
(x)	Robots	13
(xi)	Grenades	13
(xii)	Véhicules	14
(xiii)	Artillerie	14
(xiv)	Gagner des batailles	14
(xv)	Avancer dans le jeu	15
(xvi)	Classement	15
(xvii)	Menu du jeu	16
(xviii)	Contrôle du jeu	17
(xix)	Scènes de transition	17

3. MODE MULTI-JOUEURS

(i)	Départ express	18
(ii)	Ecrans des menus	19
(iii)	Différences du mode multi-joueurs	21
(iv)	Structure des niveaux	22
(v)	Contrôle du jeu	22

4. REMERCIEMENTS

1. COMMENT JOUER A « Z »

(i) Introduction

Z est un rude combat pour la suprématie entre des armées de robots voyageant dans l'espace. En tant que commandant, votre seul objectif est de conquérir des planètes et éliminer radicalement les forces ennemies. Pour y arriver, vous devez prendre en charge vos unités de robots et les diriger dans la bataille. L'action est rapide et acharnée. Soyez prêt à prendre des décisions de vie ou de mort sur le champ. Rappelez-vous, une hésitation dans Z et vous êtes fichu !



(ii) Installation et réglage du jeu

Veillez vous référer au guide d'installation.

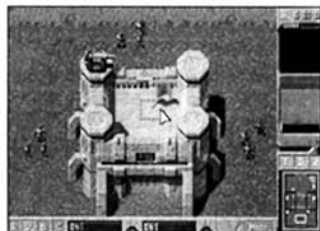
(iii) Concepts de base

- Votre objectif dans Z est de battre votre adversaire en détruisant toutes ses forces ou en pénétrant dans son fort, tout en protégeant votre propre fort et vos forces.
- Vos forces sont constituées de robots. Ces robots peuvent prendre place dans vos véhicules ou vos canons. Votre armée de robots est divisée en unités. Pour donner des ordres aux unités, vous devez les sélectionner (en cliquant sur n'importe quel membre de l'unité), puis bouger votre curseur sur l'objet auquel vous voulez que l'ordre s'applique. Le système programmé du curseur changera automatiquement le curseur et affichera le type d'ordre qui sera appliqué. Les types d'ordre les plus courants sont « Aller à » (croix) et « Attaquer » (viseur). Cliquez une seconde fois pour confirmer l'ordre.
- Chaque champ de bataille dans Z est divisé en plusieurs territoires. Au début du combat, les armées bleue et rouge ont chacune un seul territoire (incluant aussi le fort de l'armée) et quelques unités de robots et véhicules. Le reste des territoires est neutre, mais chaque camp peut les capturer. Il suffit que l'une de ses unités touche le drapeau marquant un territoire. Le drapeau prend alors la couleur du camp pour montrer que le territoire a été conquis. Mais, attention ! Le camp adverse peut s'emparer tout aussi facilement de ces territoires que vous. Il est donc important de capturer et conserver autant de territoires que vous pouvez.
- Certains territoires contiennent des édifices : usines, sites de réparation et stations radar. Tout camp qui se situe dans le territoire où se trouvent ces bâtiments peut les utiliser. Les usines créent de nouveaux robots ou véhicules pour remplacer ou renforcer ceux avec lesquels vous avez démarré. Les sites de réparation peuvent réparer les véhicules endommagés, et les stations radar vous montrent où se situent les unités ennemies. Au fur et à mesure que vous accumulez les territoires, vos usines fabriquent des unités plus rapidement, vos sites de réparation travaillent plus vite et la portée de vos stations radar augmente. Quand vous perdez des territoires, toutes ces structures enregistrent une baisse d'efficacité.
- Vous pouvez changer les unités fabriquées dans l'une de vos usines (y compris votre fort) en cliquant dessus et en sélectionnant un nouvel article à fabriquer dans le tableau de contrôle.
- Chaque planète que vous visitez comporte quatre champs de bataille. Quand vous avez gagné une bataille, vous pouvez passer à la suivante. Une fois que vous avez terminé les quatre batailles, vous passez dans la planète suivante par ordre de difficulté. Il y a cinq planètes à conquérir.

Bonne chance ! (Oh ! faites attention au Général Zod...)

(iv) Départ express : un seul joueur

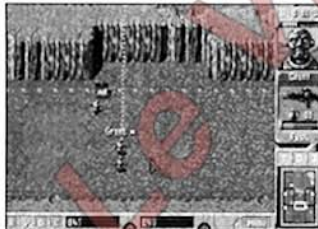
1. Sélectionnez NOUVEAU JEU dans le menu.
2. L'écran de titres disparaîtra après un court instant et vous découvrirez votre fort et vos unités de robots initiales.




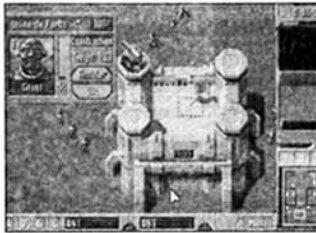
Explorer les environs

3. Pour faire défiler l'écran, placez le pointeur de la souris sur le bord de l'écran. Vous pouvez aussi faire défiler l'écran en appuyant sur le bouton droit de la souris et en bougeant la souris pendant que le pointeur est sur le champ de bataille.
4. Sur la mini-carte dans le coin en bas à droite, un rectangle blanc montre la zone actuellement en vue. En cliquant sur la mini-carte avec le bouton gauche de la souris, cette zone défile rapidement pour se centrer sur le point que vous avez sélectionné dans le champ de bataille.
5. La mini-carte montre également les limites du territoire et les drapeaux qui les contrôlent (points clignotants). Le drapeau a la couleur du camp qui contrôle le territoire en question.
6. Le fort fonctionne comme une usine pouvant fabriquer toute une variété d'unités. Si vous cliquez sur le centre du fort avec le bouton gauche de la souris, un cadre s'affiche avec l'unité en cours de construction. Cliquez sur le bouton ANNULER, puis sur l'une des flèches sur le côté de l'image de l'unité en fabrication pour passer en revue les unités disponibles. En cliquant sur la flèche vers le haut, vous afficherez les unités les plus coûteuses, tandis qu'en cliquant sur la flèche vers le bas, vous afficherez les moins chères. Sélectionnez encore une fois les Grunts et cliquez sur OK pour revenir au jeu.

Donner des ordres

7. Maintenant que vous avez étudié le champ de bataille, il est temps de jouer. Cliquez sur MENU, sélectionnez QUITTER LE JEU et confirmez en cliquant sur OK. A partir du menu principal, sélectionnez NOUVEAU JEU et recommencez. Si vous ne souhaitez pas visualiser la scène de transition, appuyez sur ECHAP.
8.  Il est important d'agir rapidement. Par conséquent, cliquez sur l'unité de Grunts en face de votre fort. Faites défiler l'écran vers le nord jusqu'à ce que vous voyiez le drapeau contrôlant le territoire central. Bougez votre curseur sur le drapeau et cliquez quand il se transforme en une main fermée. Les Grunts se dirigeront maintenant vers le nord, directement vers le drapeau. Sur leur route, ils iront chercher des grenades et les utiliseront pour se frayer un passage direct vers leur cible à travers la roche. Appuyez sur la touche RETOUR pour faire redéfiler l'écran en arrière vers votre fort.

9.  Le territoire à droite du fort contient une station radar, utile pour situer la position de l'ennemi. Cliquez sur Grunts à droite de votre fort. Puis, cliquez sur le point clignotant représentant le drapeau sur le territoire en bas à droite de la mini-carte, dans le coin en bas à droite de votre écran. L'écran est ainsi centré sur ce drapeau et, tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de cliquer dessus pour envoyer l'unité sélectionnée dans sa direction.

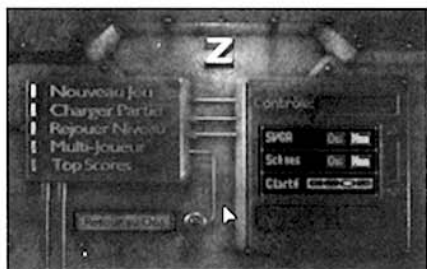
10.  En retournant vers le fort, sélectionnez l'unité restante de Grunts et envoyez la capturer la Jeep au bout de la route sur la gauche. Quand il sera sur la Jeep, le curseur se changera en flèche vers le bas pour indiquer que vous voulez qu'un robot monte dans la Jeep. Sur leur route, les Grunts verront le drapeau de ce même territoire et le captureront automatiquement pour vous.
11.  Pendant que vous attendez que vos robots effectuent vos ordres, cliquez sur votre fort. (Veillez à ce qu'aucune unité ne soit sélectionnée, étant donné que vous ne pouvez sélectionner un édifice que lorsque votre curseur a la forme d'une flèche blanche. Si une unité est sélectionnée, vous pouvez appuyer sur la BARRE D'ESPACE pour la désactiver). En cliquant sur votre fort, vous verrez qu'il fabrique une unité de Grunts. Cliquez sur ANNULER, utilisez les boutons de flèche pour sélectionner la Jeep et cliquez sur OK. Une nouvelle Jeep est maintenant en construction, qui vous sera utile plus tard.
12. L'unité à droite devrait maintenant avoir capturé le drapeau. Elle aura aussi remarqué la Jeep vide près du drapeau et l'un de ses membres sera monté dedans. Envoyez votre unité de robots capturer le drapeau dans le territoire tout au nord et, une fois que vos robots se seront mis en route, dites à la Jeep de les suivre en renfort.
13. L'unité que vous avez envoyée vers la gauche devrait maintenant avoir exécuté son ordre. L'un des robots aura capturé la Jeep comme vous le lui avez demandé, tandis que les autres se seront emparés du drapeau tout près. Dites leur de capturer le territoire au nord comme vous l'avez fait pour les autres unités sur la droite.

Maintenant, vous devriez avoir eu un premier contact avec l'ennemi et, puisque tout peut arriver, vous êtes sur vos gardes. Attention de bien vous rappeler ce qui suit :

- Vos Jeep peuvent détruire les Grunts très vite. Elles sont rapides, ce qui en fait une bonne unité de réponse. Mais leurs conducteurs peuvent être facilement tués. Essayez donc d'avoir toujours quelques Grunts à proximité pour sauter dans la Jeep si le cas se produit.
- Attaquer vos ennemis avec deux de vos unités dans la mesure du possible est toujours une excellente idée. L'unité ennemie devra riposter dans deux directions différentes, tandis que vos robots pourront concentrer leur tir sur un seul adversaire.
- Le nombre de territoires que vous possédez détermine la vitesse de fabrication des nouvelles unités dans votre fort et vos usines. Par conséquent, essayez toujours de défendre autant de territoires que vous pouvez. Cela étant dit, ne disséminez pas votre défense : concentrez-la sur les territoires les plus importants à conserver (ceux qui contiennent des édifices).
- Ne laissez jamais votre fort sans protection. Une attaque furtive pourrait bien vous faire perdre la bataille, même si les chances sont plutôt de votre côté.
- Construisez une force de bonne taille avant de passer à l'attaque finale contre votre adversaire. Rappelez-vous que votre adversaire fabrique aussi ses propres forces. Et, pendant que vous consolidez votre position, faites aussi de votre mieux pour contrecarrer les actions de l'ennemi.

2. GUIDE GENERAL

(i) Menu principal



Ce menu contient les instructions suivantes :

NOUVEAU JEU

Sélectionnez cette zone quand vous démarrez un nouveau jeu.

CHARGER PARTIE

Sélectionnez cette zone pour charger un jeu déjà enregistré. Ceci activera la fenêtre de chargement du jeu à droite de votre écran, qui fonctionne de façon identique à la fenêtre de chargement du jeu sur le menu du jeu (voir ci-dessous). Cliquez sur ANNULER pour revenir au menu principal.

REJOUER NIVEAU

Sélectionnez cette case pour rejouer un niveau que vous avez déjà fait. Cliquez sur les flèches vers le haut et vers le bas, ou faites glisser la barre de défilement en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris et en bougeant la souris tout gardant le bouton enfoncé, pour faire défiler vers le haut ou le bas les niveaux dans lesquels vous avez déjà été (vous pouvez aussi utiliser les touches HAUT et BAS pour atteindre les niveaux disponibles). Cliquez sur une case pour la sélectionner. Maintenant, cliquez sur OK ou appuyez sur RETOUR pour rejouer le niveau sélectionné. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP pour revenir au menu principal.

MULTI-JOUEURS

Sélectionnez cette zone pour accéder au menu multi-joueurs (voir ci-dessous).

TOP SCORES

Sélectionnez cette zone pour afficher le tableau des meilleurs scores. Cliquez sur OK pour revenir au menu principal quand vous avez fini.

RETOUR AU DOS

Sélectionnez cette zone pour quitter le jeu et accéder au système d'exploitation.

Le fenêtre **CONTROLE** en bas à droite de l'écran contient les instructions suivantes :

- SVGA :** change la résolution entre une haute résolution SVGA et une résolution VGA standard.
- Scènes :** indique s'il y a des scènes de transition entre les niveaux.
- Clarté :** ajuste la luminosité de l'écran. Bougez le taquet vers la gauche pour assombrir l'écran et vers la droite pour l'éclaircir.

(ii) L'écran de jeu



(A) Tableau de la situation



(1) **Bouton d'attaque** : il clignote dès qu'une unité est attaquée. En cliquant dessus, vous passez en revue toutes les unités attaquées. La fonction est doublée par la touche F5.

(2) **Temps passé** : l'horloge affiche le temps écoulé depuis le début de la bataille. Ceci est important parce que plus il vous faut de temps pour finir la bataille, moins bon sera votre classement.

(3) **Unité au rapport** : affiche le nom et l'image de l'unité que vous avez sélectionnée ou de l'unité au rapport. Si l'unité est au rapport, sans être actuellement sélectionnée, vous pouvez la sélectionner en cliquant tout simplement sur son image avec le bouton gauche de la souris.

(4) **Armes/véhicules** : affiche le type d'armes que l'unité transporte, ou le véhicule ou le canon qu'elle occupe.

(5) **Grenades** : si l'unité est capable d'utiliser des grenades, le nombre de grenades qui lui restent est affiché.

(6) **Barre d'énergie** : affiche l'énergie que l'unité possède encore.

(B) Mini-carte



La mini-carte vous montre toujours vos unités ainsi qu'un rectangle avec une vue du champ de bataille. Elle indique aussi la portée des stations radar que vous avez capturées et la position de toutes les unités ennemies dans le rayon balayé par le radar. La portée du radar augmente au fur et à mesure que vous capturez des territoires et diminue quand vous en perdez. Une brève description des unités et des édifices sur la mini-carte s'affiche quand vous bougez votre pointeur dessus. Vous pouvez déplacer la vue du champ de bataille sur n'importe quel endroit de la mini-carte en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé quand vous bougez votre pointeur sur la mini-carte, la vue du champ de bataille suivra votre pointeur.

(1) **Boutons de superposition** : en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur ces boutons, vous ouvrez ou vous fermez les superpositions suivantes :

T : Terrain. Ceci affiche les routes, les formations de roche, l'eau et toutes les autres caractéristiques du terrain. Les édifices sont également affichés avec un code couleur pour indiquer s'ils n'ont pas été capturés (blanc) ou s'ils sont possédés par l'armée rouge ou bleue. Dans ce cas, ils sont affichés dans la couleur correspondante. La position des drapeaux contrôlant chaque territoire est indiqué par un point clignotant. Ceux-ci sont blancs si le territoire n'a pas été capturé, et bleus ou rouges si le territoire a été capturé par l'une des armées. Les édifices et drapeaux resteront affichés même si le terrain n'est pas activé.

D : Descriptions. Ceci affiche de brèves descriptions des unités et des édifices au fur et à mesure que vous bougez votre pointeur sur eux sur la mini-carte. Les descriptions sont codées de la façon suivante :

R	Robot
V	Véhicule
C	Canon
UR	Usine de robots
UV	Usine de véhicules
SR	Site de réparation des véhicules
RA	Station radar
FT	Fort

Z : Zones. Ce bouton affiche les territoires possédés par chacune des deux armées.

(2) **Situation à l'écran** : cette zone montre la partie du champ de bataille affichée dans la vue du champ de bataille.

(C) Barre de contrôle



(1) **Boutons de passage en revue des unités** : en cliquant sur les boutons R, V, C ou B, vous passerez respectivement en revue les Robots, Véhicules, Canons et Bâtiments disponibles, en commençant par l'unité la plus proche de celle actuellement sélectionnée. Cette fonction est aussi doublée par les quatre premières touches de fonction : F1 : Robots, F2 : Véhicules, F3 : Bâtiments et F4 : Canons.

(2) **Puissance de l'armée** : des diagrammes à barres montrent le nombre d'unités détenues par chaque camp.

(3) **Menu** : en cliquant sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris, le jeu s'interrompt et le menu du jeu s'affiche (voir ci-dessous).

(D) Champ de bataille

la fraction principale de l'écran affiche une vue d'ensemble d'une partie du champ de bataille. C'est là que vous pouvez voir et contrôler vos unités.

(iii) Visualiser le champ de bataille

Il y a trois manières différentes de faire bouger le champ de bataille :

(i) Si vous déplacez le pointeur vers le bord de l'écran, vous ferez défiler lentement l'écran dans cette direction. Plus vous allez loin avec votre pointeur, plus l'écran défile vite.

(ii) Si vous maintenez enfoncé le bouton droit de la souris tout en la bougeant, l'écran défilera rapidement dans la direction indiquée par la souris. C'est la façon la plus efficace de se déplacer d'un secteur à un autre du champ de bataille, et elle est intéressante à connaître dès que vous serez familiarisé avec le jeu. On peut régler la vitesse de défilement en sélectionnant CONTROLE DU JEU dans le menu du jeu.

(iii) Si vous cliquez directement sur la mini-carte avec le bouton gauche de la souris, la vue du champ de bataille sera immédiatement centrée sur l'endroit désigné (en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé avec le pointeur sur la mini-carte, vous pouvez déplacer le rectangle et faire défiler ainsi la vue du champ de bataille).

Vous pouvez toujours savoir quelle vue du champ de bataille vous avez en cherchant le repère rectangle sur la mini-carte.

(iv) Sélectionner les unités

Il y a cinq façons différentes de sélectionner des unités :

(i) Cliquer directement sur l'un des membres de l'unité dans la vue du champ de bataille avec le bouton gauche de la souris.

(ii) Cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'image d'une unité au rapport.

(iii) Passer en revue les différentes unités disponibles avec le bouton correspondant sur la barre de contrôle ou la touche de fonction appropriée.

(iv) Passer en revue les unités attaquées en cliquant sur l'icône d'attaque quand elle apparaît en haut du tableau de situation ou en appuyant sur la touche F5.

(v) Cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le message apparaissant en haut de l'écran quand une unité est construite.

Quand une unité est sélectionnée, elle est entourée par un cadre, son image s'affiche dans le tableau de rapport et elle est prête à exécuter l'ordre que vous lui donnerez. Si l'unité est en train d'effectuer un ordre précédent, elle continue jusqu'à ce que vous lui en donniez un autre. Si l'unité est sélectionnée, son itinéraire sera indiqué par des pointillés. Lorsqu'elle arrivera à destination, une icône animée indiquera l'ordre qu'elle doit exécuter une fois arrivée. Vous pouvez visualiser le trajet emprunté par votre unité jusqu'à l'objectif sur la mini-carte et celui-ci est mis à jour quand vous déplacez votre

curseur sur le champ de bataille.

Un cercle en pointillés indique le champ de vision de l'unité sélectionnée. Les unités n'attaqueront, ne tireront ou ne captureront du matériel ou des drapeaux que lorsqu'elles seront parvenues dans ce cercle.

Une fois que vous avez sélectionné une unité, vous pouvez annuler la sélection en appuyant sur la BARRE D'ESPACE. Si vous appuyez sur la BARRE D'ESPACE pendant qu'une unité est sélectionnée, la sélection est immédiatement annulée. Si vous avez une souris à trois boutons, le bouton du milieu remplit les mêmes fonctions que la BARRE D'ESPACE.

(v) Regrouper les unités



Vous pouvez regrouper plusieurs unités. Seules les unités qui sont affichées simultanément à l'écran peuvent être rassemblées. Pour regrouper des unités, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez le enfoncé pour dessiner un cadre en pointillés autour des unités que vous voulez inclure. Le nom des unités s'affichera dans le cadre qui les entoure. Maintenant, relâchez le bouton de la souris. Toutes les unités seront automatiquement sélectionnées et les ordres que vous donnerez à partir de maintenant s'appliqueront à toutes. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche A pour former un groupe avec toutes les unités à l'écran.

Vous pouvez également créer des groupes en maintenant une touche MAJ enfoncée et en cliquant sur chacune des unités que vous voulez regrouper. Il est impossible de faire défiler l'écran quand la touche MAJ est enfoncée.

L'ordre donné au groupe est lié au membre du groupe que vous avez sélectionné. Comme les ordres donnés à une unité peuvent être différents, veillez à sélectionner le membre du groupe capable d'exécuter l'action requise. Par exemple, si vous avez une unité de Grunts (sans grenades, avec un char léger et que vous voulez utiliser ce groupe pour détruire un édifice), il vaut mieux d'abord sélectionner le groupe en cliquant sur le char léger, avant de cliquer sur l'édifice pour l'attaquer. Les Grunts et le tank léger se dirigeront vers l'édifice. Mais, quand ils l'atteindront, seul le tank léger attaquera. De la même façon, si vous voulez que le groupe aille chercher des grenades, sélectionnez votre groupe en cliquant sur les Grunts plutôt que sur le tank léger.

Vous pouvez retirer des unités du groupe ou diviser le groupe. Il suffit de sélectionner les unités de la même manière avec les cadres en pointillés. Un nouveau groupe sera formé avec les unités incluses dans le cadre. Si une seule unité est identifiée de cette manière, elle fonctionnera à nouveau de façon indépendante. Vous pouvez aussi séparer une unité d'un groupe en maintenant une touche MAJ enfoncée et en cliquant sur l'unité.

Si vous voulez dissoudre complètement le groupe, sélectionnez n'importe quelle unité et appuyez sur la touche SUPPRIMER.








(vi) Donner des ordres aux unités

Pour donner un ordre à une unité, sélectionnez-la comme expliqué ci-dessus. Il y a six types d'ordres

- (i) Aller à un endroit
- (ii) Attaquer quelque chose
- (iii) Capturer un drapeau ou des grenades
- (iv) Sortir d'un canon ou d'un véhicule blindé de transport de groupe
- (v) Entrer dans un canon ou un véhicule blindé de transport de groupe
- (vi) Réparer quelque chose.

Ces ordres sont donnés via un système de curseur programmé. Il suffit de déplacer le curseur sur l'objet ou le site auquel vous voulez que l'ordre s'applique pour qu'il change et affiche le type d'ordre donné à l'unité par l'ordinateur. Pour confirmer l'ordre, cliquez simplement sur le bouton gauche de la souris. Par exemple, si vous voulez qu'une unité de Grunts attaque un tank léger, sélectionnez d'abord l'unité et déplacez le curseur vers le tank. Le curseur se transformera en croix ou en viseur pour vous montrer que l'unité devrait être attaquée. Maintenant, cliquez simplement sur le bouton gauche de la

souris pour confirmer l'ordre. L'unité commencera à avancer vers le tank et l'attaquera dès qu'elle l'atteindra. Les curseurs utilisés sont ceux figurant ci-dessous :

- (i)  Croix
L'unité essaiera de prendre la route la plus courte vers la destination choisie. Si elle en est capable, elle peut détruire des objets comme des rochers et des épaves qui lui barrent la route.
- (ii)  Viseur
L'unité attaquera et essaiera de détruire la cible sélectionnée. Vous pouvez choisir des unités n'importe où sur le champ de bataille. Votre unité trouvera sa route jusqu'à l'ennemi et l'attaquera dès qu'il sera à sa portée. Si l'unité attaquée change de position, votre unité la suivra automatiquement.
- (iii)  Main fermée
Capturer un drapeau ou des grenades.
- (iv)  Flèche vers le haut :
Ce curseur s'affiche quand un canon ou un véhicule blindé de transport de troupe est sélectionné. Le curseur se déplace sur l'unité sélectionnée. Si vous cliquez pour confirmer, le ou les robots de cette unité partiront du canon ou du véhicule. Il faut souligner que le matériel abandonné de cette façon devient neutre et peut être recapturé par le camp adverse.
- (v)  Flèche vers le bas : Les Véhicules et les Canons peuvent être saisis par des unités de robots, mais un des membres de l'unité sera utilisé pour s'occuper du matériel capturé.
- (vi)  Clef
Cet ordre peut être utilisé de deux façons. Quand il est donné à une Grue, celle-ci peut être envoyée pour réparer un pont ou un édifice endommagé. Ce curseur s'affiche également quand un véhicule endommagé est envoyé dans un site de réparation.
- (vii)  Doigt qui bouge
Aucun ordre possible.

En général, quand une unité a exécuté un ordre ou réalisé quelque chose digne d'attention, elle fait un rapport. Cliquez sur l'image de l'unité dans le tableau de rapport pour l'atteindre. L'unité sera automatiquement sélectionnée.

(vii) Attaquer des ponts et des bâtiments



Les édifices peuvent être endommagés ou détruits. Pour viser un bâtiment, il suffit de sélectionner l'unité choisie pour diriger l'attaque et de bouger le curseur sur n'importe quelle partie du bâtiment en question, sauf l'entrée. Si l'unité est capable d'attaquer le bâtiment, le curseur se changera en viseur. Maintenant, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour envoyer vos unités à l'attaque.

Pour attaquer des ponts, utilisez la même procédure, mais déplacez le curseur sur le bord du pont de façon à ce qu'il se transforme en viseur. Il suffit de cliquer sur le centre du pont pour envoyer l'unité à cet endroit.

(viii) Réparer des bâtiments et des ponts



Les bâtiments et les ponts détruits peuvent être réparés à l'aide de Grues. Il suffit de cliquer sur la Grue et de déplacer le curseur sur le bâtiment ou le pont détruit. Quand le curseur avec la clef apparaît, cliquez pour confirmer l'ordre. Vous pouvez réparer tous les ponts détruits, mais uniquement les bâtiments qui sont dans des territoires que vous contrôlez.

(ix) Utiliser des bâtiments

Il y a quatre types de bâtiments différents. Ils sont décrits chacun ci-dessous.

(i) Le fort



C'est votre édifice le plus important et il doit rester votre première préoccupation. Quand ce bâtiment est détruit ou capturé, vous avez perdu la bataille. Votre objectif est de pénétrer dans le fort de votre adversaire ou de le détruire. Votre fort peut construire une variété d'unités. Les unités qui peuvent être fabriquées par votre fort changent d'une bataille à l'autre. Il y a quatre endroits dans votre fort (un à chaque coin) où vous pouvez construire des emplacements pour les canons. Il se peut qu'un ou deux de ces emplacements soient déjà occupés par des canons au départ de chaque bataille. Cependant, vous pouvez ajouter des canons supplémentaires dans

les coins inoccupés (ou n'importe où ailleurs dans le territoire de votre fort) pendant la bataille. Vous pouvez faire défilé votre fort à partir de n'importe où sur le champ de bataille en appuyant sur la touche RETOUR.

(ii) Usines



Il y a deux types d'usine : celles qui fabriquent des robots et celles qui fabriquent des véhicules. Les usines sont classées de une à cinq étoiles. Plus l'usine a d'étoiles, plus elle peut fabriquer de types d'unité. Une usine 1* peut seulement produire deux ou trois types d'unités, tandis qu'une usine 5* peut fabriquer toutes les unités disponibles. Les deux types d'usine peuvent construire des canons. Aucune usine ne peut démarrer la fabrication avant que le drapeau qui la contrôle ne soit capturé par l'une ou l'autre armée. Une fois qu'une usine a été capturée, elle commencera à produire les articles qui manquent : des Grunts dans le cas d'une usine de robots ou du fort, et une Jeep dans le cas d'une usine de véhicules.

Les temps de fabrication diffèrent en fonction des unités. Plus une unité est puissante, plus elle est longue à fabriquer. Les temps de fabrication sont aussi fonction du nombre de territoires détenus. Au fur et à mesure que vous capturez des territoires, le temps requis pour fabriquer les unités diminue. Inversement, il augmente quand vous perdez des territoires. Le temps nécessaire pour fabriquer l'unité sélectionnée s'affiche à l'avant de l'édifice et dans le tableau de contrôle.

Si une usine est endommagée, son efficacité sera réduite et il faudra plus de temps pour fabriquer des unités. Vous pouvez vérifier l'efficacité d'une usine en affichant le tableau de contrôle : elle est indiquée en pourcentage dans le coin en haut à droite.

(a) Sélectionner les unités à fabriquer

Vous pouvez changer le type d'unités en fabrication de deux façons.



Si aucune unité n'est sélectionnée, cliquez sur l'usine ou le fort avec le bouton gauche de la souris. Vous verrez le tableau de contrôle se superposer à l'écran. Celui-ci affiche l'image de l'unité actuellement en construction et, dans le cas des robots, le nombre de robots composant l'unité. En plus de cette image, un diagramme à barres indique

l'évolution de la fabrication. Le temps restant avant la fin du processus est aussi affiché. Pour construire un type d'unités différent, cliquez sur le bouton ANNULER avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez maintenant sélectionner un nouveau type d'unités à construire en cliquant sur les flèches à côté de l'image des unités. Lorsque vous passez en revue les différentes unités disponibles, le temps nécessaire pour les fabriquer s'affiche. En cliquant sur la flèche vers le haut, vous affichez les unités les plus chères, et sur la flèche vers le bas, les moins coûteuses. Pour procéder à la construction d'un nouveau type d'unité, cliquez sur le bouton OK ou sur son image avec le bouton gauche de la souris. Si vous changez d'avis et que vous voulez continuer à fabriquer l'unité déjà en cours, vous pouvez toujours le faire, sans perdre la quantité déjà produite, simplement en la sélectionnant de nouveau ou en cliquant sur ANNULER.

Vous pouvez fermer le tableau de contrôle en cliquant n'importe où sur l'écran en dehors du tableau ou sur le bouton ANNULER si aucune unité n'a été sélectionnée pour être fabriquée. Si vous fermez le tableau, sans avoir sélectionné d'unité, l'usine continue à fabriquer l'unité précédemment sélectionnée.

Quand une usine a terminé la fabrication d'une unité, un message apparaît pendant un bref instant en haut de l'écran pour vous informer qu'une nouvelle unité a été fabriquée. Si vous cliquez sur la case de ce message, l'écran défilera vers la nouvelle unité construite qui sera sélectionnée.

(b) Installer les canons



Quand un canon est fabriqué, un message apparaît en haut de l'écran, vous informant que le canon est construit, et un C s'affiche en haut à gauche de l'écran. Quand vous êtes prêt à installer un canon, cliquez sur le C ou le message « Canon Fabriqué » avec le bouton gauche de la souris. L'écran défilera sur l'usine concernée et le tableau de contrôle s'affichera. Cliquez sur INSTALLER et votre curseur deviendra le canon fabriqué. Déplacez-le jusqu'à ce qu'il se trouve sur le site où vous voulez l'installer et cliquez avec le bouton gauche de la souris. S'il y a plusieurs Canons attendant d'être

installés, il y a un symbole « x » près du C indiquant combien de canons sont fabriqués.

Il y a certaines limites à l'installation des canons. Ceux-ci doivent être placés à l'intérieur du territoire dans lequel ils sont fabriqués et ne peuvent être disposés sur des routes ou dans des édifices (sauf le fort). Une croix s'affiche sur le canon quand vous le déplacez vers un endroit où il ne peut être installé. Si vous essayez d'installer plus d'un canon dans un endroit non autorisé, des hachures oranges s'afficheront pour délimiter les zones où votre canon peut être installé. Si vous déplacez par erreur votre canon du territoire autorisé, appuyez sur la BARRE D'ESPACE pour revenir dans le territoire.

Une fois que le canon est fabriqué, il n'y a pas de limite de temps impartie pour l'installer. Mais, les canons non encore installés quand le territoire est capturé par l'ennemi sont perdus.

Vous pouvez placer un maximum de quatre canons dans un territoire. Une fois que vos quatre canons ont été installés, vous ne pouvez plus en fabriquer et une croix s'affiche sur l'image du canon dans le tableau de contrôle.

(c) Conseil pour le choix des unités à fabriquer

Quand vous choisissez les unités à fabriquer, pesez bien les facteurs suivants. Les unités plus puissantes et plus chères sont plus longues à construire et vous risquez de perdre le territoire, et donc l'usine, avant que votre unité ne soit fabriquée. Une unité défensive avec des canons peut défendre un territoire déjà possédé tandis qu'une unité mobile peut en capturer un autre. Il est donc important d'équilibrer les différents types d'unités dans votre armée.

(d) Nombre d'unités maximum

Dans le mode un seul joueur, chaque camp peut fabriquer au maximum 50 unités. Une fois que cette limite est atteinte, vos usines arrêteront la fabrication et ne reprendront que lorsque le nombre des unités que vous contrôlez descendra en-dessous de 50.

(iii) Les stations radar



Quand vous capturez une station radar, elle commence par balayer une zone circulaire autour d'elle. Dans cette zone, vous pouvez voir la position exacte des unités ennemies sur la mini-carte. Si vous déplacez votre curseur sur l'unité ennemie dans le champ de l'un de vos radars, cette unité sera identifiée. En capturant des stations radar dans des endroits stratégiques, vous pouvez avoir une image très exacte de la position des unités ennemies.

(iv) Sites de réparation



Quand vous possédez des sites de réparation, vous pouvez les utiliser pour réparer des véhicules endommagés. Il vous suffit de sélectionner le véhicule que vous voulez réparer et de déplacer votre curseur sur l'entrée du site de réparation. Cliquez sur le bouton gauche de la souris quand votre curseur se change en clef. Le véhicule se dirige vers l'édifice pour y entrer. Un compte à rebours du temps nécessaire pour réparer le véhicule s'affiche sur l'horloge à l'avant de l'immeuble. Quand l'horloge arrive sur zéro, le véhicule resurgit entièrement réparé. Le temps requis pour la réparation dépend de l'étendue des dégâts, de l'état du site de réparation et du nombre de territoires sous votre contrôle.

Si un site de réparation est capturé quand un véhicule est à l'intérieur, le véhicule est renvoyé dans l'état dans lequel il est à ce stade.

(x) Robots

Il y a six types de robots, qui ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients. Tous les robots n'ont pas la même vitesse, la même intelligence et le même blindage. L'intelligence du robot détermine sa connaissance de son environnement, sa précision, sa capacité à atteindre des cibles, à éviter les tirs et à se repérer. Les robots les plus intelligents, par exemple, seront plus performants pour diriger des véhicules. La vitesse joue sur la façon dont le robot se déplace et le blindage détermine les dégâts qu'il peut supporter.

Les robots sont le seul type d'unités qui peuvent se déplacer dans l'eau. Cependant, ils sont moins précis quand ils sont dans l'eau.

Les différents types d'unités de robots disponibles sont illustrés ci-dessous avec une note sur dix pour l'intelligence, la vitesse et le blindage.



Intelligence 3
Vitesse 5
Blindage 1
Fusil
Portée 5
Dégâts 2
Fréquence de tir 8
Coût 1



Intelligence 4
Vitesse 5
Blindage 2
Mitrailleuse
Portée 5
Dégâts 1
Fréquence de tir 10
Coût 2



Intelligence 3
Vitesse 3
Blindage 6
Lance-missiles
Portée 5
Dégâts 4
Fréquence de tir 5
Coût 4



Intelligence 10
Vitesse 7
Blindage 2
Fusil
Portée 7
Dégâts 2
Fréquence de tir 7
Coût 6

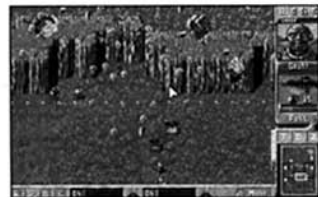


Intelligence 6
Vitesse 5
Blindage 5
Lance-flammes
Portée 5
Dégâts 3
Fréquence de tir 6
Coût 7



Intelligence 3
Vitesse 7
Blindage 3
Laser
Portée 6
Dégâts 3
Fréquence de tir 7
Coût 9

(xi) Grenades



Dans plusieurs niveaux, il y a des boîtes de grenades qu'il faut aller chercher. Pour aller chercher une boîte, il suffit de sélectionner une unité de robots capable de les utiliser, déplacer le curseur sur la boîte et, quand il se transforme en main fermée, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Notez que les robots Tough ne peuvent pas aller chercher de grenades (ils n'en ont pas besoin, étant donné qu'ils transportent des lance-missiles). Une fois qu'une unité de robots a pris une boîte de grenades, elle ne peut plus aller en chercher d'autres avant d'avoir utilisées toutes les grenades existantes.

Si vous cliquez sur une boîte de grenades après avoir sélectionné une unité qui en possède déjà ou qui ne peut pas s'en servir, cette unité supposera que vous voulez détruire la boîte de grenades. Les grenades permettent aux unités de faire sauter des rochers, des édifices et des ponts.


(xii) Véhicules

Il y a sept types de véhicules différents qui peuvent être soit capturés soit fabriqués pendant le jeu. Le blindage, les dégâts, la fréquence de tir et la vitesse varient en fonction des véhicules.

Le blindage détermine les dommages que le véhicule peut supporter ; les dégâts indiquent les dommages provoqués avec ses projectiles ; la fréquence de tir définit le nombre de fois où il peut faire feu ; et la vitesse indique la rapidité avec laquelle il se déplace.

Il est important de connaître les avantages et inconvénients de chaque type de matériel. Ceci vous aidera à choisir stratégiquement les unités à fabriquer et les unités à envoyer dans la bataille contre le matériel ennemi. Par exemple, si le lance-missiles mobile est une unité très puissante, elle peut être attaquée efficacement par un tank léger. Si le tank très manœuvrable arrive à éviter la salve du lance-missiles, il aura tout le temps de profiter de sa fréquence de tir rapide avant que le lance-missiles plus lent à manœuvrer et à tirer ne puisse faire à nouveau feu.

Les différents types de véhicules sont illustrés ci-dessous avec une note sur dix pour la vitesse, le blindage, les dégâts et la fréquence de tir.

						
Vitesse 7 Blindage 6 Portée 5 Dégâts 4 Fréquence de tir 7 Coût 6	Vitesse 5 Blindage 8 Portée 5 Dégâts 5 Fréquence de tir 6 Coût 12	Vitesse 3 Blindage 10 Portée 7 Dégâts 6 Fréquence de tir 5 Coût 16	Vitesse 1 Blindage 10 Portée 8 Dégâts 10 Fréquence de tir 2 Coût 20	Vitesse 10 Blindage 2 Portée 5 Dégâts 1 Fréquence de tir 10 Coût 1	Vitesse 7 Blindage 8 Portée var Dégâts var Fréquence de tir var. Coût 4	Vitesse 7 Blindage 10 Portée n/a Dégâts ign. Fréquence de tir ign. Coût 5

Tous les véhicules sont dotés d'un robot conducteur Grunts (voir ses statistiques ci-dessus).

(xiii) Artillerie

On trouve dans le jeu quatre pièces d'artillerie stationnaires. Ces pièces peuvent être fabriquées dans les usines de robots ou de véhicules. Encore une fois, faites attention aux points forts et faibles de chaque pièce d'artillerie. Par exemple, le canon standard est très puissant, mais il tire lentement, tandis que la mitrailleuse Gatling compense sa portée plus faible par une fréquence de tir élevée et sa capacité à tirer sur les conducteurs depuis les véhicules (elle est aussi peu coûteuse). Les différents types sont illustrés ci-dessous avec une note sur dix pour leur portée, leur blindage, les dégâts et la fréquence de tir.

			
Portée 5 Blindage 2 Dégâts 1 Fréquence de tir 10 Cost 1	Portée 5 Blindage 6 Dégâts 5 Fréquence de tir 5 Cost 3	Portée 10 Blindage 4 Dégâts 6 Fréquence de tir 1 Cost 8	Portée 8 Blindage 6 Dégâts 8 Fréquence de tir 2 Cost 13

Tous les véhicules sont dotés d'un robot artilleur Grunts (voir ses statistiques ci-dessus).

xiv) Gagner des batailles



"Il y a trois façons de gagner chaque bataille :

- (i) Détruire toutes les unités de votre adversaire (c'est-à-dire tous les robots, véhicules et canons).
- (ii) Détruire le fort de votre adversaire en l'attaquant de l'extérieur.
- (iii) Détruire le fort de votre adversaire en réussissant à introduire une de vos unités à l'intérieur.

A l'inverse, si l'une de ces situations se produit chez vous, vous perdez la bataille.

(xv) Avancer dans le jeu

Votre objectif général est de gagner quatre batailles dans chacune des planètes que vous visitez. Si vous perdez une bataille, vous pouvez rejouer jusqu'à ce que vous la remportiez. Si vous gagnez une bataille, vous passez automatiquement à l'étape suivante. A l'issue de quatre batailles, vous passez dans la planète suivante. Les batailles deviennent de plus en plus complexe au fur et à mesure qu'elles se succèdent, avec plus de types d'unités, d'édifices et de matériel et un adversaire plus habile. Les planètes sont dans l'ordre :



(i) Désert. Un environnement sec et ouvert, avec peu de végétation, dans lequel vos unités n'auront aucun mal à se mouvoir librement. En avançant dans les batailles sur cette planète, vous rencontrerez des rivières et des îles. Quelques territoires sont contrôlés par des drapeaux sur des îles. Par conséquent, veillez à avoir suffisamment de robots dans votre armée parce que, sans eux, vous ne pourrez pas capturer ces territoires..



ii) Volcanique. Un environnement plus hostile. Surveillez les coulées de laves mortelles.



(iii) Arctique. Un monde de neige et de glace creusé par des formations rocheuses glaciaires.



(iv) Jungle. Un monde verdoyant de marais menaçants et de gouffres impénétrables. Attention aux crocodiles dans les marais : ils dévorent les robots qui traînent dans la boue



v) Ville. Un complexe industriel en décrépidité dans lequel le danger rôde à chaque coin. Gardez l'œil sur les monstres d'égouts qui adorent dévorer les robots qui traversent l'eau.

(xvi) Classement

A la fin de chaque niveau, vous recevez un classement en fonction de la vitesse avec laquelle vous avez accompli le jeu, du nombre d'unités que vous avez perdues et du nombre d'ennemis que vous avez tués. Il s'agit par ordre décroissant :

Chef militaire
Commandant
Général
Colonel

Major
Capitaine
Lieutenant
Sergent
Caporal
Soldat

Pour des performances moyennes, vous obtiendrez le rang de capitaine. Pour monter en grade, vous devrez jouer le niveau plus vite et/ou tuer plus d'unités ennemies que vous n'en avez perdues.

(xvii) Menu du jeu



On peut accéder à ce menu à tout moment pendant le jeu, en cliquant sur le bouton MENU à droite de la barre de contrôle avec le bouton gauche de la souris ou en pressant sur la touche M. Ce menu offre les fonctions suivantes :

CHARGER PARTIE



Sélectionner cette zone pour charger un jeu déjà enregistré. Cliquez sur les flèches vers le haut et le bas, ou faites glisser la barre de défilement pour faire défiler les 10 cases de jeu enregistrées (vous pouvez aussi utiliser les touches HAUT et BAS pour passer d'une case à l'autre). Pour sélectionner une case, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Vous ne pouvez pas sélectionner une case vide. Le nom du jeu enregistré s'affichera en haut de la boîte de dialogue. Maintenant, cliquez sur OK ou appuyez sur la touche RETOUR pour charger le jeu. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP pour revenir au menu du jeu sans charger de jeu. Vous pouvez aussi afficher le menu « Charger le jeu » en appuyant sur la touche L dans le jeu.



Avant que le jeu ne soit chargé et ne remplace celui en cours, l'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK ou appuyez sur RETOUR pour confirmer. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP pour revenir à la boîte de dialogue.

SAUVER LE JEU



Sélectionnez cette zone pour enregistrer un jeu en cours. Cliquez sur les flèches vers le haut et le bas, ou faites glisser la barre de défilement pour faire défiler les 10 cases de jeu enregistrées (vous pouvez aussi utiliser les touches HAUT et BAS pour passer d'une case à l'autre). Cliquez sur une case pour la sélectionner. Si la case a déjà été utilisée, le nom du fichier s'affiche en haut de la boîte de dialogue. Vous pouvez maintenant effectuer un retour en arrière sur le nom du fichier existant et entrez un nouveau nom si vous le souhaitez. Maintenant, cliquez sur OK ou appuyez sur RETOUR pour enregistrer le jeu. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP pour revenir au menu du jeu sans enregistrer le jeu. Vous pouvez aussi afficher le menu « Enregistrer le jeu » en appuyant sur la touche S dans le jeu.



Avant que le jeu ne soit enregistré et ne remplace celui en cours, l'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK ou appuyez sur RETOUR pour confirmer. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP pour revenir à la boîte de dialogue.

QUITTER



Sélectionner cette zone pour mettre fin au jeu en cours. L'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK ou appuyez sur RETOUR pour confirmer. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP pour revenir à la boîte de dialogue. Vous pouvez aussi quitter le jeu en appuyant sur CTRL Q (maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur la touche Q).

CONTROLE JEU



Vitesse de défilement : la vitesse à laquelle vous pouvez faire défiler la vue du champ de bataille avec le bouton gauche de la souris peut être réglée à trois niveaux différents : Lent, Moyen ou Rapide. Sélectionnez Lent, si vous souhaitez que l'écran défile moins vite et Rapide dans le cas contraire.

SVGA : change la résolution entre une haute résolution SVGA et une résolution VGA standard.

Scènes de transition : si vous avez déjà effectué le jeu une fois et vu toutes les scènes de transition, vous pouvez les désactiver.

Niveau de détail : cette zone spécifie le niveau de détail avec lequel les effets du jeu seront rendus. Plus le niveau est élevé, plus les explosions sont fortes et plus il y a d'éclats d'obus quand des objets sautent. Le niveau maximum sera automatiquement sélectionné en fonction des spécifications de votre ordinateur, mais vous pouvez le changer si vous le souhaitez. Déplacez le taquet vers la gauche pour réduire le niveau de détail et vers la droite pour l'accroître. Attention ! Si vous augmentez le détail au-dessus du niveau recommandé, le jeu peut être ralenti.

Les modifications du niveau de détail ne peuvent se faire qu'en cliquant sur OK ou en appuyant sur RETOUR. Si vous changez la résolution avant de confirmer les modifications du niveau de détail, celles-ci seront perdues.

Clarté : cette zone ajuste la luminosité dans le jeu, les scènes de transition et les menus. Déplacez le taquet vers la gauche pour assombrir l'écran et vers la droite pour l'éclaircir.

CONTROLE SON



Sélectionnez ces zones pour mettre ou supprimer la musique et les effets spéciaux, ou pour ajuster le volume sonore en utilisant les barres de défilement transversales. Pendant que vous effectuez le réglage du volume, vous entendrez la musique et les effets sonores afin de vous rendre compte de leur effet. Cliquez sur OK ou appuyez sur RETOUR pour confirmer les changements que vous avez effectués. Cliquez sur ANNULER ou appuyez sur ECHAP si vous souhaitez que les modifications apportées soient ignorées.

(xviii) Contrôle du jeu

a) Pause

Appuyez sur la touche P pour faire une pause dans le jeu. En appuyant à nouveau sur cette même touche, le jeu reprendra. Le jeu s'arrête également quand vous êtes dans l'un des menus ci-dessus.

(b) Redémarrer

Appuyez sur CTRL R (maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur R) pour faire redémarrer le jeu au niveau où il est. Avant de redémarrer, l'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK pour confirmer ou sur ANNULER pour revenir au jeu.

(xix) Scènes de transition

Vous pourrez voir des séquences vidéo quand vous perdrez ou gagnerez une bataille pendant le jeu. Ces séquences vous donnent des informations sur le lieu de votre prochaine campagne. Si vous souhaitez ne pas visualiser ces séquences, cochez la case « NON » dans la zone « Scènes » dans le menu « Contrôle du jeu » ou dans la boîte de dialogue sur l'écran du menu principal.

3. MODES MULTI-JOUEURS

En plus des vingt jeux à effectuer seul contre l'ordinateur, vous pouvez aussi défier jusqu'à trois amis en mode multi-joueurs. Vous pouvez jouer à deux joueurs via une connexion série directe ou un modem, ou à deux, trois ou quatre joueurs sur un réseau IPX ou NETBIOS.

(i) Départ express

(A) Départ express : mode multi-joueurs avec connexion directe

1. Relier les deux ordinateurs ensemble avec un câble NULL MODEM.
2. Dans le menu principal, sélectionnez MULTI-JOUEURS
3. Dans le menu multi-joueurs, régler le TYPE DE LIAISON sur DIRECTE.
4. Vérifiez que la connexion soit configurée correctement en cliquant sur le bouton CONFIGURER pour afficher l'écran de « Connexion Directe ». Veillez à ce que les deux ordinateurs aient les mêmes chiffres pour la VITESSE DE TRANSFERT et que leurs ports COM soient configurés correctement.
5. Cliquez sur le bouton CONNECTER.
6. Quand la connexion est établie, sélectionnez le niveau qui sera joué et appuyez sur le bouton DEMARRER.

(b) Départ express : mode multi-joueurs par modem

1. Veillez à ce que votre modem soit connecté à la fois à votre ordinateur et votre système de téléphone.
2. Sélectionnez MULTI-JOUEURS dans le menu principal.
3. Dans le menu multi-joueurs, régler le TYPE DE LIAISON sur MODEM.
4. Vérifiez que la connexion soit configurée correctement en cliquant sur le bouton CONFIGURER pour afficher l'écran de « Modem ». Veillez à ce que les deux ordinateurs aient les mêmes chiffres pour la VITESSE DE TRANSFERT, que leurs ports COM soient configurés correctement, c'est-à-dire que l'un soit en mode APPEL et l'autre en mode REPONSE, et que le numéro de téléphone saisi dans la boîte NUMERO DE TELEPHONES de l'ordinateur paramétré pour appeler soit exact.
5. Cliquez sur le bouton CONNECTER.
6. Quand la connexion est établie, sélectionnez le niveau qui sera joué et appuyez sur le bouton DEMARRER.

(c) Départ express : mode multi-joueurs en réseau

1. Veillez à ce que chaque ordinateur soit connecté au réseau.
2. Sélectionnez le mode MULTI-JOUEURS dans le menu.
3. Dans le menu multi-joueurs, réglez le TYPE DE LIAISON sur RESEAU et entrez le NOMBRE DE JOUEURS.
4. Veillez à ce que les ordinateurs aient tous le même chiffre dans GROUPE DE SOLDATS sur l'écran « Réseau » en cliquant sur le bouton CONFIGURER.
5. Cliquez sur le bouton CONNECTER.
6. Quand la connexion est établie, un seul joueur contrôle la sélection du niveau. Sélectionnez le niveau qui sera joué et appuyez sur le bouton DEMARRER.

(ii) Ecrans des menus



(a) Menu multi-joueurs

NOM DU NIVEAU

Quand vous vous êtes connecté avec les autres machines (voir ci-dessous), l'une d'entre elles aura le contrôle du jeu (elle est choisie au hasard). L'ordinateur affichera un message indiquant « VOUS ETES AUX COMMANDES » et les flèches de sélection autour du nom du jeu resteront bleues. Vous pouvez les sélectionner pour choisir le niveau qui sera joué. Sur le(s) autre(s) ordinateur(s), les flèches de sélection sont grisées pour montrer qu'elles ne peuvent pas être sélectionnées ; sur ces machines, un message s'affiche indiquant qu'elles ne peuvent contrôler le jeu. Vous avez le choix entre cinq niveaux de jeu différents. Cliquez avec l'un des boutons de la souris sur cette zone du menu ou sur les flèches à droite du paramétrage actuel pour passer en revue les choix disponibles.

NOMBRE DE JOUEURS

Sélectionnez cette zone pour choisir le nombre de joueurs dans le jeu. Pour le jeu CONNEXION DIRECTE ou par MODEM, ce nombre est automatiquement fixé à DEUX et ne peut pas être changé. Pour le jeu en RESEAU, vous pouvez choisir entre DEUX, TROIS ou QUATRE JOUEURS. Attention, toutes les machines qui veulent jouer ensemble dans un jeu en réseau doivent indiquer le même chiffre.

Cliquez avec le bouton de la souris sur cette zone du menu ou sur les flèches à droite du paramétrage actuel pour passer en revue les choix disponibles.

NOM DU JOUEUR

Sélectionnez cette zone pour entrer votre nom. Ceci servira à vous identifier par rapport aux autres joueurs. Cliquez sur cette zone du menu ou dans la case avec le nom pour éditer votre nom. Appuyez sur RETOUR pour terminer l'édition de votre nom et réactiver le menu multi-joueurs. Notez que vous êtes limité à cinq caractères.

STATUT

Cette fenêtre montre le statut de votre connexion actuelle.

Cliquez sur le bouton CONFIGURER pour configurer le type de liaison que vous avez sélectionné (consultez la section configuration appropriée ci-dessous).

Cliquez sur le bouton CONNECTER pour vous connecter aux autres machines en utilisant les paramètres définis ci-dessus. Le bouton restera affiché tant que vous tenterez d'établir la connexion. Pour arrêter votre tentative, cliquez à nouveau sur le bouton et il disparaîtra (ceci se produit automatiquement si la connexion n'est pas établie au bout de vingt secondes). Quand la connexion est établie, le bouton change et devient START.

Cliquez sur le bouton DECONNECTER pour annuler la connexion en cours.

Cliquez sur le bouton ANNULER pour revenir au menu principal.

Quand vous vous connectez sur d'autres machines, voilà ce qui se passe :

- (i) Le bouton CONNECTER change et devient un bouton START sur lequel vous devez cliquer quand vous êtes prêt à commencer le jeu.
- (ii) Vous devez pouvoir sélectionner le bouton DECONNECTER sur lequel vous pouvez cliquer si vous souhaitez interrompre la connexion en cours.
- (iii) L'une des machines connectées sera sélectionnée pour contrôler le jeu. Cette machine affichera un message disant « VOUS ETES AUX COMMANDES » et la zone de menu avec le Nom du Niveau restera activée de façon à ce que le joueur puisse sélectionner le niveau qui sera joué.

Configurer votre type de connexion

Si vous avez besoin de changer les paramètres de votre type de connexion, cliquez sur le bouton CONFIGURER. Ceci affichera l'écran de configuration approprié au type de connexion choisie.

(b) Ecran de Configuration DIRECTE



Ceci vous permet de configurer les paramètres de votre connexion série et le port COM qu'elle utilise. Le menu possède les instructions suivantes :

VITESSE DE TRANSFERT

Sélectionnez cette zone pour changer la vitesse en bauds de la connexion. Celle-ci doit être réglée à la plus grande vitesse possible et doit être la même pour les deux machines dans le jeu.

NUMERO DU PORT

Sélectionnez cette zone pour changer le port COM utilisé pour la connexion.

IRQ & ADRESSE DU PORT

Sélectionnez cette zone pour changer les caractéristiques physiques du port en série utilisé. Ces zones ne figurent pas dans les paramètres standard et ne doivent normalement pas être changées. Pour plus de renseignements sur le matériel en série, contactez votre revendeur de matériel informatique.

Cliquez sur OK pour confirmer vos paramètres ou ANNULER pour abandonner les changements et retourner au menu multi-joueurs.

(c) Ecran de configuration MODEM



Il vous permet de configurer les paramètres de votre modem. Ce menu a les fonctions suivantes :

VITESSE DE TRANSFERT

Sélectionnez cette zone pour changer la vitesse en bauds de la connexion. Celle-ci doit être réglée à la plus grande vitesse possible et doit être la même pour les deux machines dans le jeu.

NUMERO DU PORT

Sélectionnez cette zone pour changer le port COM utilisé par votre modem.

IRQ & ADRESSE DU PORT

Sélectionnez ces zones du menu pour changer les caractéristiques physiques du port en série utilisé. Celles-ci ne figurent pas dans les paramètres standard et ne doivent normalement pas être changées.

MODE

Sélectionnez cette zone pour indiquer si vous allez COMPOSER LE NUMERO de l'autre ordinateur ou si vous êtes en MODE REPONSE.

NUMERO DE TELEPHONE

Sélectionnez cette zone pour entrer le numéro de téléphone que vous composerez pour appeler un autre ordinateur.

Cliquez sur le bouton INSTALLER pour changer les chaînes INITIALISER, COMPOSER, RACCROCHER et CONNECTER que votre modem utilise. Celles-ci sont généralement paramétrées sur les chaînes standard HAYES compatibles et ne doivent normalement pas être changées. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel livré avec votre modem.

Cliquez sur OK pour confirmer vos paramètres ou sur ANNULER pour abandonner vos changements et revenir au menu multi-joueurs.

(d) La configuration RESEAU



GROUPE DE SOLDATS

Sélectionnez cette zone pour choisir le groupe que vous voulez rejoindre. Z supporte simultanément jusqu'à 16 groupes de soldats ou jeux indépendants sur un seul réseau. Ce nombre doit être le même pour toutes les machines souhaitant jouer ensemble.

TYPE DE RESEAU

Affiche le type de réseau qui a été détecté. Cette zone est sélectionnée automatiquement et ne peut être modifiée.

Cliquez sur OK pour confirmer vos paramètres ou sur ANNULER pour revenir au menu multi-joueurs.

(iii) Différences du mode multi-joueurs

Le mode multi-joueurs se joue essentiellement de la même façon qu'un mode un joueur, à l'exception des quelques différences présentées ci-dessous :

- (i) Dans le mode multi-joueurs, il n'y pas de Grues. Les ponts détruits sont automatiquement réparés au bout de deux minutes. Les édifices endommagés ou détruits sont réparés automatiquement à un rythme qui est fonction du nombre de territoires que le joueur possède.
- (ii) Si vous éliminez toutes les forces de vos adversaires, tous ses territoires deviennent neutres. Vous pouvez rester dans le jeu comme observateur. Si vous souhaitez quitter le jeu, appuyez sur DECONNECTER (voir ci-dessous).
- (iii) Si vous perdez, vous pouvez rester dans le jeu pour observer la bataille, à condition bien sûr qu'il y ait plus d'une personne encore en jeu. Vous pouvez faire défiler l'écran comme vous le voulez. Mais, en aucun cas, vous ne pouvez avoir d'action sur le jeu. Si vous souhaitez quitter le jeu, vous pouvez vous DECONNECTER comme indiqué ci-dessous.
- (iv) Il n'y a pas de classement dans le mode multi-joueurs. A la fin du jeu, le classement respectif de tous les joueurs s'affiche.
- (v) Vous ne pouvez pas afficher le menu du jeu. Aucune des commandes de jeu habituelles n'est disponible. La commande QUITTER LE JEU est disponible via les raccourcis clavier indiqués ci-dessous.



- (vi) Vous pouvez envoyer des messages à votre ou vos adversaires en cliquant sur le bouton M ou en cliquant sur le nom du joueur sur la barre de contrôle en bas de l'écran. Tapez votre message et, en cas d'erreur, utilisez la touche retour arrière pour effacer les caractères. Utilisez les boutons en couleur pour sélectionner les destinataires de votre message. Tapez sur la touche RETOUR quand vous êtes prêt à l'envoyer.



Quand vous recevez un message, vous pouvez cliquer sur le message pour répondre ou sur la croix à l'extrémité droite de la barre de message pour le fermer. Si vous commencez à taper un message et que vous décidez de ne pas l'envoyer, cliquez simplement sur la touche M pour désactiver la fonction message. Vous pouvez revoir tous les messages qui vous ont été envoyés précédemment en utilisant la touche HAUT pour remonter vers l'arrière dans votre série de messages et la touche BAS pour revenir en avant.

iv) Structure des niveaux

Les différentes cartes disponibles dans le mode multi-joueurs varient par leur taille et leur complexité. Les cartes Désert et Volcanique sont plus petites, avec moins de territoires, d'édifices et d'unités à contrôler. Elles sont conçues pour les joueurs débutants ou pour ceux qui veulent faire une bataille rapide. Les cartes plus grandes telles que Arctique, Jungle et Ville, permettent une bataille plus complexe, car elles contiennent tout l'éventail des édifices et du matériel. Elles sont conçues pour les joueurs plus expérimentés qui souhaitent faire une bataille beaucoup plus longue.

v) Contrôle du jeu

(a) Pause

Appuyez sur la touche P pour arrêter le jeu et appuyez de nouveau sur cette touche pour le reprendre. Le message « Pause » vous indique celui des joueurs ayant arrêté. Seul le joueur qui a arrêté le jeu peut le remettre en route.

(b) Démission

Appuyez sur CTRL R pour donner votre démission.

Quand vous démissionnez, toutes vos unités sont détruites, votre fort saute et tous vos territoires deviennent neutres.

Avant que vous ne donniez votre démission, l'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK pour confirmer ou sur ANNULER pour revenir dans le jeu.

(c) Déconnecter

Appuyez sur CTRL D pour vous déconnecter.

Quand vous vous déconnectez, vous quittez le jeu. Si vous étiez encore en train de jouer, toutes vos unités seront détruites, votre fort sautera et vos territoires deviendront neutres.

Avant de vous déconnecter, l'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK pour confirmer ou sur ANNULER pour revenir dans le jeu.

(d) Raccrocher

Appuyez sur CTRL H pour raccrocher.

Si vous raccrochez, TOUS les joueurs quitteront le jeu et reviendront au menu principal, et toute connexion sera annulée. Cette option ne doit être utilisée que lorsque quelque chose va mal ou que tous les joueurs veulent quitter le jeu.

Avant de raccrocher, l'ordinateur vous demandera de confirmer que c'est bien ce que vous souhaitez faire. Cliquez sur OK pour confirmer ou sur ANNULER pour revenir dans le jeu.

SERVICE CONSOMMATEUR

Nous vous remercions d'avoir acheté l'un de nos produits.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 14h30 à 18h30, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

Vous pouvez également nous contacter par minitel en tapant 36-15 WIE (2,23 F/min). Nous disposons également d'une messagerie sur Internet: wie-fr@wmg.com.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE WIE

Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu.

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

4. REMERCIEMENTS

The Bitmap Brothers

Conception	Eric Matthews
Conception complémentaire	Steve Tall Simon Knight Martin F. Godber
Code	Steve Tall Bruce Nesbit Mike Montgomery
Code complémentaire	John Phillips Steve Cargill
Marquette	Mark Coleman Chris Thomas Terry Cattrell
Maquette complémentaire	Dan Malone Doug Walker
Effets sonores	Chris Maule
Musique	Chris Maule Dave Punshon Richard Wells Joe de Man
Conception du scénario	Will Jeffrey Jake West

Renegade (Warner Interactive International)

Producteur	Laurence Scottford Graeme Boxall
Directeur Q/R	Rob Smith
Testeurs Dujeu et équipe Q/R	TESTEURS PRINCIPAUX Justin "OZ" Halliday Chris Tudor Smith Ben Walker "Techno" Tim Mawson
Warner International Test department	



**WARNER
INTERACTIVE**



© 1996 The Bitmap Brothers.

Published under exclusive licence from The Bitmap Brothers by Renegade Software.

Renegade Software is a Warner Interactive Company. A Time Warner Company.

Distributed by Virgin Interactive Entertainment. Uses Miles Sound System from RAD Software.

Copyright © 1994-1995 by Miles Design, Inc. Portions © copyright 1993-1995 SciTech Software.