

I S D F



FORCE INTERNATIONALE DE DEFENSE SPATIALE

Manuel de Service

Activision est une marque déposée de Activision, Inc. © 1997-1999 Activision, Inc. Battlezone est une marque de Atari Interactive, Inc., une société Hasbro. Combat Commander est une marque Activision, Inc. Tous droits réservés. Propriétaire de la licence : Activision, Inc. Tous les autres noms et marques appartenant à leurs propriétaires respectifs. 1000504.260.FR

FORCE INTERNATIONALE DE DEFENSE SPATIALE



MANUEL DE SERVICE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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 risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'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 l'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 un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près 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

Avvertissement : certaines informations contenues dans ce manuel de service n'ont pas encore fait l'objet de vérifications. Les services de renseignement de l'ISDF ont procédé à de minutieuses enquêtes sur le terrain et ont effectué de nombreuses missions de reconnaissance afin de recueillir le plus grand nombre possible d'informations fiables. Cependant, la nature même de l'armement, de la technologie ou des moyens de transport de l'ennemi est telle que nous n'avons en la matière aucune certitude. Soyez donc prêts à toute éventualité.

MS-456-31-9876

MANUEL DE SERVICE

ENVIRONNEMENTS, ARMEMENT, TRANSPORTS, ENNEMIS

MANUEL DE SERVICE DE LA FORCE INTERNATIONALE DE DÉFENSE SPATIALE

Ces informations sont présentées dans ce manuel à la condition expresse qu'elles ne devront être délivrées à aucune agence nationale/planétaire sans avoir reçu au préalable l'autorisation de la Force Internationale de Défense Spatiale. Elles ne devront être utilisées que dans un objectif militaire. Les droits individuels ou de corporation, brevetés ou non, qui émanent de ces informations seront respectés. Le destinataire de ces informations s'engage à signaler dans les plus brefs délais à l'ISDF toute transaction reconnue ou suspectée, relative à ces documents. Enfin ces informations devront bénéficier pour l'essentiel, du même type de mesures de sécurité actuellement suivies par la Force Internationale de Défense Spatiale. Il convient également de préciser que, quelles que soient les corrections apportées à ce rapport, celui-ci ne pourra être déclassé ou rayé de la liste des documents secrets, sans autorisation écrite de l'agence qui est l'origine de ce document.

Ce manuel de service ne devra être distribué qu'aux individus ayant accès aux trois plus hauts niveaux de sécurité à l'ISDF. Toute autre distribution, reproduction ou diffusion de ce document est interdite sous peine de condamnation pour trahison planétaire.

Normes de transmission : les informations contenues dans ce manuel ne devront en aucun cas être transmises par émission satellite ou par un système de communication entre vaisseaux spatiaux. Il est indispensable de recourir aux plus hauts niveaux de cryptage des données avant d'envoyer ces informations à des personnels basés hors de notre planète.

Instructions de destruction : toute copie papier ou informatique de ce manuel doit être détruite plutôt que de risquer de tomber entre les mains de l'ennemi. Ces informations font partie des priorités de destruction de niveau 1, 2, et 3 concernant les documents classés secret défense.

TABLE DES MATIÈRES

Avant propos	4
Consignes de sécurité	4
Discours de bienvenue du Général Braddock sur la base Roc	5
La Bataille du Grand Canyon, Titan	6
Compte-rendu des transmissions du char Glouton ..	7
Formulaire d'avancement en grade/Récompenses ..	8
ISDF : l'histoire secrète	9
Formulaire de Personnel : Braddock	12
Formulaire de Personnel : Manson	13
Formulaire de Personnel : Shabayev	14
Formulaire de Personnel : Cooke	15
Jouabilité	16
Menu Principal	16
Un Joueur	16
Ecrans d'Interface	17
Sauvegarder et Enregistrer une Partie	19
Commandes Clavier	20
Parties Multijoueur	22
Action	23
Stratégie	25
Le viseur intelligent	25
Regrouper/Fractionner des unités	26
Radar	27
Selectionner des unites de production	27
Balises de Navigation	28
Vue Satellite	29
Déployer le Recycleur	29
Créer des Bâtiments	31
Energie	31
Débloquer des unités et des bâtiments	32
Bâtiments de l'ISDF	33
Unités	36
Armes	45
Organigramme de l'ISDF	50
Organigramme Scion	51
Configuration minimum requise	52

Installation de Battlezone II	53
Comment installer le jeu	53
Fonctions des boutons à l'écran de présentation ..	54
Résolution des problèmes	54
Aide en ligne	54
Exécution automatique	54
DirectX 7.0	55
Problèmes et Solutions	56
Trucs et Astuces	57
Crédits	59
Assistance technique	62
Contrat de licence logicielle	63

Toutes constatations d'erreurs ou omissions, toutes remarques ou autres observations pouvant contribuer à l'amélioration des manuels de service de l'ISDF doivent être adressées au :

COMMANDANT
CODE 1930
ISDFTECHMANEDIDIV
3100 ROCKET HIGHWAY
FORT LESSING XX XXXXX-XXXX

Objet : Amélioration/Rapport d'Evaluation du Manuel de Service de l'ISDF, formulaire ISDF 111168/30.

Ce manuel de service a pour but de former les soldats et officiers de commandement de l'ISDF à l'utilisation d'armes et à la conduite de véhicules. Il contient également des informations essentielles liées aux capacités de combat et à l'ennemi extraterrestre que nous affrontons.

Le commandement de l'ISDF a obtenu des renseignements récents sur les capacités de l'ennemi. En raison de la nature secrète de cette opération et des caractéristiques particulières de l'ennemi, ces renseignements sont de la plus haute importance. Tout le personnel engagé sur le terrain doit parfaitement maîtriser les données suivantes.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Toutes les troupes engagées sur le terrain doivent respecter les consignes de sécurité habituelles appliquées dans les situations de combat. Les normes de sécurité supplémentaires suivantes devront également être observées.

La menace que représente l'ennemi risque de prendre plusieurs formes lors des combats. Des renseignements récents confirmer en effet que certains éléments ennemis ont la capacité de se transformer.

De précédentes escarmouches menées par des bataillons de première ligne ont révélé que l'ennemi disposait d'une quantité inhabituelle de renseignements sur les capacités des forces de l'ISDF et sur leurs tactiques de combat. Il est donc vivement recommandé d'élaborer des stratégies originales pour lutter contre cet ennemi. De plus, nous ne pouvons nous permettre de laisser l'ennemi avoir accès à d'autres informations sensibles. Tous les soldats engagés dans ce conflit doivent être prêts à mourir plutôt que de livrer des informations à l'ennemi.

Discours du Général Braddock sur la base Rock, Titan

A l'attention des recrues de première classe de l'ISDF :

“Soldats, bienvenue au sein de la première flotte ! Vous pouvez maintenant vous considérer comme étant membre de la plus puissante force combattante du monde. Nous représentons la première ligne de défense contre l'envahisseur extraterrestre, et jamais des soldats n'auront eu de mission plus capitale que la vôtre. Soldats, vous combattez ni plus ni moins pour sauver la race humaine.

Regardez autour de vous. Vous verrez que les frères d'armes qui vous entourent font partie des meilleures unités d'élite sur cette planète. Cela fait des années que nous vous observons, que nous vous évaluons afin de recruter les meilleurs d'entre vous. Nos satellites sont pointés sur les bases d'entraînement du monde entier, surveillant, observant chacun de vos faits et gestes. Et c'est parce que chacun d'entre vous a su se distinguer de ses compagnons d'armes qu'il est aujourd'hui autorisé à porter l'insigne de l'ISDF. Vous pouvez être extrêmement fiers de cet honneur. Mais c'est sur les champs de bataille que vous allez devoir chaque jour vous montrer digne de l'uniforme que vous portez.

Collectivement, vous maîtrisez un nombre incroyable de compétences : techniques de guérilla, actions terroristes, interrogatoires, attaques surprises, renseignement et reconnaissance, recherche scientifique, stratégie globale et astrophysique. Nous aurons besoin de toutes ces aptitudes pour accomplir notre mission : la protection du mode de vie terrestre et des ressources de notre système solaire.

Il s'agit certes d'une noble cause, mais nous devons la défendre sous le sceau du secret, au cœur même des ténèbres. Car tous ces gens sur Terre, ceux que vous avez laissés derrière vous, ne pourront se sentir en sécurité tant que planera la menace de ce terrorisme extraterrestre. Ils ne doivent d'ailleurs même pas connaître l'existence de cette menace. Nous devons être le gardien invisible de ce portail, le noble soldat qui barre l'entrée du sanctuaire, laissant les masses reposer en paix. Ils ne connaîtront peut-être jamais notre existence ni notre sacrifice, mais ils n'auraient jamais pu survivre sans nous.

Même si chacun d'entre vous a un jour juré fidélité à une nation, c'est aujourd'hui à cette organisation, l'ISDF, et à moi, son commandant en chef, que vous allez devoir prêter serment de fidélité. Nous nous sommes élevés au-dessus des mesquineries de la politique de cette terre afin d'œuvrer pour le bien de la race humaine. Pendant que tous ces bureaucrates débattent sur Terre du futur dans leurs Congrès et leurs parlements, nous nous préparons là-haut, à agir pour préserver ce futur.

Ici, vous devrez dépasser vos limites. Nous exigerons toujours plus de vous : plus de précision dans vos tirs, des tactiques plus abouties, plus de résistance, plus de bravoure, un plus grand sens de l'honneur, plus de force brutale. Tous les membres de l'ISDF, du fantassin de deuxième classe au plus haut gradé, devront se comporter comme des soldats infatigables, stoïques, d'une fidélité indéfectible et prêts à se battre contre l'ennemi avec la plus extrême violence pour faire triompher notre cause.

Chaque ennemi qui se mettra en travers de votre route devra non seulement être considéré comme une menace pour vous, mais aussi pour l'avenir de notre planète. Ils ne méritent aucune pitié et nous saurons le leur montrer. Ces extraterrestres qui n'ont ni sentiment, ni compassion, ni faiblesses ni peur, ne s'arrêteront qu'une fois la terre conquise. Nous devons donc nous aussi être prêts à mourir au combat. Car si nous échouons, personne ne sera là pour faire notre éloge et les générations futures ne seront pas là pour tirer les enseignements de nos erreurs. Messieurs, mesdames, si nous échouons, c'est tout simplement la fin pour nous tous ; l'extinction de la race humaine, et c'est pour éviter cela que nous allons tous ensemble rentrer dans l'histoire !"

La bataille du Grand Canyon, Titan

C'est au début juillet de l'année 1979, que l'ISDF prit part à ce qui est aujourd'hui connu sous le nom de Bataille du Grand Canyon. L'objectif final de cette offensive était la Vallée du Marteau, sur Titan, qui était tenue par les Furies. Si la Vallée du Marteau était prise, de nombreuses unités Furies seraient alors encerclées et capturées.

Un des principaux points de repli des Furies était justement ce Grand Canyon qui serpentait, caché derrière une chaîne de collines peu élevées, avant d'aboutir dans la Vallée du Marteau. Le 5 juillet, la première division Furie déjà durement éprouvée par les combats a été submergée par des éléments de l'Escouade Or de l'ISDF, équipés de chars lance-missiles Gloutons. Les Furies survivants se sont enfuis et ont essayé de se regrouper pour établir une ligne de défense le long de la dernière chaîne de collines qui surplombait leur unique sortie de secours vers la Vallée du Marteau.

Les unités de l'ISDF, qui refusaient de se contenter de cette demi-victoire, foncèrent droit sur un groupe de collines qui dominaient les lignes de communication Furies dans le secteur. L'ISDF truffa alors les positions Furies de mines de proximité afin de disperser leurs forces. Des unités Furies rassemblées à la hâte furent jetées dans la bataille pour éviter une rupture de leurs lignes et garder le contrôle des collines surplombant le Grand Canyon, clé du système défensif de la Vallée du Marteau.

Les Furies opposèrent une brève résistance à l'attaque de l'ISDF, mais il y avait trop de chars Gloutons et trop peu de Furies. Après un envoi massif de missiles à verrouillage visuel et de roquettes thermiques frelons, les collines tombèrent les unes après les autres aux mains de l'Escouade Or de l'ISDF, placée sous les ordres du Commandant Henry Manson. Les débris des forces mobiles Furies se sont alors rués sur les collines avoisinantes dans l'espoir de stabiliser la ligne de front, mais tous leurs efforts ont été contrés par la résistance agressive de l'ISDF. Le 6 juillet, l'ISDF contrôlait à la fois la ligne de crêtes et le canyon. Le 7 juillet, les forces de l'ISDF faisaient leur entrée dans la Vallée du Marteau, ancienne place forte du Groupe d'armée Centre des Furies, aujourd'hui parsemée de carcasses de Furies. »

Le passage qui suit est une transcription formelle de la bataille du 5 juillet. Il s'agit d'une conversation entre le Commandant Henry Manson et le Lieutenant Patrick Flannery d'après les enregistrements de la boîte noire de leur char Glouton.

Flannery : « On les tient, Commandant !

Manson : C'est pas encore fini, soldat ! Rejoignez la colline C et tirez dans le tas ! On ne peut pas les laisser atteindre la Vallée du Marteau.

Flannery : Les renforts sont de l'autre côté du canyon. L'Escouade Bleue est en route.

Manson : Nous devons leur dégager le terrain !

Flannery : Bien reçu.

Manson : Je vous couvrirai. Continuez à avancer ! Allez ! Foncez !

[fortes interférences]

Manson : Je tiens la colline A. Flannery, quelle est la situation au sud ?

Flannery : Je tiens la... [parasites]... les forces mobiles s'enfuient.

Manson : Si vous les poursuivez, nous apporterons les Furies à l'Escouade Bleue sur un plateau.

Flannery : [parasite]... font mouvement... se dirigent vers la Vallée ! Je répète, les Furies se dirigent vers la Vallée !

Manson : Continuez à foncer Flannery ! Ne les laissez pas vous échapper !

Flannery : Bien monsieur, Je... [parasite]... Ils m'ont dans leur collimateur ! Ils me tirent dessus ! ...[parasites]... Mayday !

Manson : Flannery ? Lieutenant Flannery ?...

Flannery : [parasites]

Manson : J'appelle Escouade Bleue...

Miller : Ici Bleu 1, parlez.

Manson : Les Furies contournent le Grand Canyon. Ils ont eu le Lieutenant... [parasites]. On va mettre un terme à leur petite fête.

Miller : Bien reçu. »

Formulaire d'avancement en grade/Récompenses

Officier enquêteur : Lieutenant Tom Miller
Numéro d'identification : 5894487890657494.12
Date du Rapport : 16/02/80
Date de l'incident/Heure : 05/07/79 – 17 h 48
Position : Grand Canyon, Titan 48° 13 min de latitude sud/52° 6 min de longitude ouest
— A proximité de la Vallée du Marteau (NP162243)
Personnel impliqué : Commandant Henry Manson (8546935874253153.56); Lieutenant Patrick Flannery (3146528974562312.74)
Organisme commanditaire de l'enquête : ISDF
Véhicules engagés : Char lance-missiles Glouton (M60A8)
Citation demandée : Commandant Manson - promotion au grade supérieur ; Lieutenant Flannery - médaille militaire à titre posthume.

NE PAS ECRIRE EN DESSOUS DE CETTE LIGNE

Officier responsable de l'examen de la demande :
Date de l'examen :
Incidents/Faits vérifiés ?
Conforme aux critères pour citations ?
Décision provisoire :
Approuve/Désapprouve :
Nom de l'officier :
Décision finale/Date :
Date de notification :

FORCE INTERNATIONALE DE DEFENSE SPATIALE

ULTRA CONFIDENTIEL

A l'attention de : Major Bergeson
De la part de : Général Braddock
Ref. : ci-jointe
Niveau de priorité: élevé

Nos services de renseignement ont découvert ce document sur Internet hier soir. Cela ne peut pas y être depuis longtemps, nous épluchons le réseau deux fois par jour. Veuillez à ce que votre équipe repère l'origine de ce site et qu'elle s'en occupe définitivement.

www.pandemicstudios.com

ISDF : L'Histoire secrète

Tout ce que l'on vous a raconté ces 50 dernières années est faux. Lorsque les médias font une revue des faits marquants de ce siècle, qu'ils l'analysent et le découpent en tranches pour sélectionner les 10 ou 100 événements les plus importants, ils oublient inmanquablement les véritables événements qui ont changé l'histoire. Car les hommes qui ont vraiment façonné le futur sont des travailleurs de l'ombre, qui agissent dans le secret le plus absolu, dissimulant des guerres qui n'ont jamais eu lieu. Des milliers de soldats dont la mort est officiellement accidentelle ont été en réalité tués au combat, pour leur pays, leur planète, lors d'une bataille qu'aucun monument ne commémorera jamais.

Tout a commencé en 1952, lorsqu'une météorite est tombée du ciel. Il ne s'agissait pas cette fois de débris ordinaires provenant d'une galaxie lointaine, mais de Bio-métal. Il est impossible de décrire cette substance si vous ne l'avez jamais vue, tout comme il est impossible de la classer dans le tableau périodique des éléments. Il s'agit certes de métal, mais de métal vivant. Une matière vivante, douée de mémoire et qui peut se transformer sous vos yeux. Un métal qui de plus possède une âme.

Les scientifiques soviétiques et américains ont étudié le Bio-métal avec soin au cours des années 50, et ils se sont bien sûr rapidement intéressés au potentiel militaire de ce métal. Ainsi cette incroyable substance est devenue une arme, une arme qui allait faire rentrer la guerre dans une toute nouvelle dimension.

Ainsi le monde est entré de plein pied dans l'âge du Bio-métal, même si seule une poignée d'initiés le savait. Cette découverte allait permettre de faire progresser la science et la technologie plus vite qu'elles ne l'avaient jamais fait. Mais nous devons d'abord trouver davantage de cette substance. En grandes quantités.

Les tensions existaient déjà, ils appelaient cela la Guerre Froide. Mais la guerre est devenue chaude et a bientôt fait rage dans l'espace, sans que personne ne le sache. Les Etats-Unis ont constitué, sous les auspices de la

NASA, un organisme secret : les Forces Nationales de Défense Spatiale (NSDF). Les Soviétiques ont évidemment répliqué en créant la Cosmo-Colonist Army ou CCA et la guerre a éclaté. L'enjeu de la course vers l'espace n'était plus simplement de planter un drapeau sur le sol lunaire. Il s'agissait de trouver toujours plus de Bio-métal, découvrir le mystérieux gisement qui devait bien exister quelque part dans notre système solaire.

Chaque nouveau gisement de Bio-métal découvert alimentait la guerre et permettait de construire toujours plus de vaisseaux spatiaux et d'armes pour que la NSDF et la CCA continuent à s'affronter dans l'espace. Les planètes et leurs satellites tombaient les uns après les autres sous la coupe d'un des deux adversaires, devenant ainsi un pion de cette guerre interplanétaire.

Alors que les combats décimaient les rangs des forces soviétiques et américaines, des recherches scientifiques menées sur le Bio-métal continuaient sur la Terre. Les plus incroyables de ces recherches ont été menées par le Commandant Armond Braddock, brillant chercheur du MIT qui travaillait avec les NSDF.

Braddock prit l'incroyable décision de fusionner du Bio-métal avec de la chair humaine, utilisant ainsi des cobayes humains dans le cadre d'une expérience qui n'avait encore jamais été envisagée. Les dossiers confidentiels faisaient référence à ces expériences sous le terme de Projet Pedigree. Braddock eut ainsi accès à des ressources humaines et financières sans précédent, travaillant sous les ordres des NSDF avec pour mission de créer un "Super Soldat", capable d'écraser l'ennemi avec une férocité inégalée et qui permettrait ainsi de gagner rapidement la guerre.

Pour la phase finale du Projet Pedigree, Braddock fit appel aux Chiens Noirs, une unité d'élite des NSDF. Les Chiens Noirs étaient déjà les plus redoutables soldats existants, des hommes d'une condition physique exceptionnelle, rompus à toutes les techniques de combat. Braddock prit ces hommes et les fusionna littéralement à des vaisseaux de Bio-métal, créant ainsi une unité mi-humaine, mi-mécanique.

Il était incroyable d'imaginer que les Chiens Noirs pourraient survivre à ce traitement ; les retrouver aguerris et prêts à en découdre relevait du miracle. Ce nouvel escadron, rebaptisé les Furies, allait au-delà de toutes les espérances de l'état major. Il est rapidement devenu un atout décisif dans cette guerre, taillant en pièces les soldats soviétiques en Europe.

Personne ne sait vraiment pourquoi les choses ont commencé à mal tourner, mais apparemment la nature imprévisible de la technologie extraterrestre s'est brusquement manifestée. Au lieu de suivre le plan de bataille prévu, les Furies ont commencé à utiliser leurs capacités surhumaines pour se rebeller contre l'homme qui les avait créées : Braddock.

Les Furies ont détruit le laboratoire de Braddock ainsi que les usines de Bio-métal, rendant impossible la poursuite de ces expériences. Braddock en représailles, réussit à ranger les NSDF et la CCA sous la même bannière, avec un unique objectif : vaincre l'unité des Furies devenue incontrôlable et la repousser hors des limites de notre planète.

Les NSDF et la CCA ont participé à l'éviction de ce nouvel ennemi, repoussant les Furies aux confins du système solaire. Elles disparurent et on les crut détruites. Braddock était devenu un véritable héros de guerre.

Profitant de son succès et de sa nouvelle promotion au grade de Général, Braddock décida de créer la Force Internationale de Défense Spatiale (ISDF).

L'ISDF regroupait les NSDF et la CCA, établissant ainsi des liens entre les nations pour répondre à une éventuelle menace extraterrestre sur la Terre.

L'Alliance des Nations Vigilantes (ANV) a été créée conjointement à l'ISDF pour gérer les problèmes liés à l'existence du Bio-métal dans la société moderne. Son rôle consistait principalement à veiller à une égale répartition des maigres ressources de la substance entre toutes les nations qui voulaient se l'approprier. L'ANV utilisa une méthode d'attribution calculée qui devait permettre de finalement distribuer le Bio-métal à tous les pays membres.

Braddock pendant ce temps, sans que l'ANV ne s'en rende compte, détournait secrètement des fonds de l'ISDF pour construire une base sur Pluton. Le but ultime de cette base n'est toujours connu que de Braddock et de son homme de main, le Major Manson.

Parmi les opérations officielles de l'ISDF figure l'envoi de sondes qui partent explorer les recoins du système solaire. Récemment pourtant, une zone d'ombre est brusquement venue entacher la clarté des discours officiels, lorsque la sonde Voyager 2 a été détruite au milieu de l'espace, attaquée par un redoutable ennemi inconnu. Cette attaque coïncidait avec un raid lancé sur la base secrète de Pluton, et le SOS lancé à la suite de cette attaque a permis d'ouvrir la boîte de Pandore, donnant aux membres de l'ISDF l'occasion de percer à jour les secrets de Braddock et de découvrir ses objectifs.

Des troupes de l'ISDF ont immédiatement été envoyées pour répondre au signal de détresse sur Pluton. Elles ont dû s'armer de courage pour affronter, sous les ordres de Braddock, une menace jusque là inimaginable : un mystérieux ennemi capable d'éradiquer la race humaine de la surface de la terre...

-JKB1183, Président de la Société pour la Vérité.

****Visitez ce site quotidiennement pour découvrir les informations que le gouvernement vous cache !!****

**Formulaire de Personnel de l'ISDF 2AX-990/
Evaluation Psychologique**

Médecin traitant : Dr Benjamin Morgenstern
Date de l'examen : 26/07/55

Sujet : Dr Armond Braddock
Date de naissance : 03/03/34
Lieu de naissance : Boston, MASSACHUSETTS, ETATS-UNIS
Institution de référence : Massachusetts Institute of Technology

Classement au test de personnalité Meyers-Briggs : ESTJ
Quotient Intellectuel : 155

Le Dr Braddock semble correspondre au profil type du génie. Après de brillantes études au MIT et une licence obtenue très jeune, le Dr Braddock a directement commencé son doctorat dans le cadre d'un programme de recherche. C'est au cours de ces recherches que les NSDF remarquèrent ses aptitudes particulières pour la chimie appliquée et la physique, après que son nom avait été mentionné dans un article du Journal d'Astrophysique traitant des propriétés propulsives des éléments non-organiques.

L'examen psychologique révèle une personnalité extrêmement dynamique et volontaire, un besoin impérieux de réussir qui peut devenir problématique s'il n'est pas maîtrisé. Le Dr Braddock semble ne plus avoir une haute conscience de sa valeur et un ego très développé.

Même s'il a parfois tendance à donner la priorité à l'objectif sur l'individu lors de simulations, sa loyauté sans faille envers les NSDF et son absence d'attaches familiales en font un très bon candidat pour une promotion au grade d'officier.

Avis Favorable.

**Formulaire de Personnel de l'ISDF 2AX-990/
Evaluation Psychologique**

Médecin traitant : Dr Joann Buckley
Date de l'examen : 14/02/80

Sujet : Lieutenant Henry Manson
Date de naissance : 12/06/59
Lieu de naissance : Lubbock, TEXAS, ETATS-UNIS
Institution de référence : Seals de l'U.S. Navy

Classement au test de personnalité Meyers-Briggs : ENTJ
Quotient Intellectuel : 125

Le Lieutenant Manson a été recruté à l'ISDF par le Colonel Braddock, et a été recommandé par le Major Shemin des Seals de l'U.S. Navy pour ses brillants états de service lors des opérations secrètes menées en Iran.

Il ferait un très bon candidat à la promotion au grade d'officier de l'ISDF, principalement en raison de sa loyauté indéfectible et de son sens de l'honneur. Le Lieutenant Manson présente certains antécédents psychologiques (la mort prématurée d'un parent et d'un frère), mais il semble parfaitement intégré à la vie militaire. Il parle souvent de son escouade comme d'une vraie "famille" et, lorsqu'il est soumis à un test de Rorschach, fait constamment référence à ses missions, ses camarades et sa patrie.

Même s'il n'est peut être pas encore tout à fait prêt à envisager une catastrophe ou la mort, le Lieutenant Manson reste un très bon candidat pour les opérations secrètes de l'ISDF grâce à sa fidélité et à son sens de l'honneur.

Avis Favorable.

**Formulaire de Personnel de l'ISDF 2AX-990/
Evaluation Psychologique**

Médecin traitant : Dr Joann Buckley
Date de l'examen : 16/07/94

Sujet : Yelena Shabayev
Date de naissance : 11/11/69
Lieu de naissance : St. Petersburg, Russie
Institution de référence : FSB/CIA

Classement au test de personnalité Meyers-Briggs : ISFJ
Quotient Intellectuel : 165

Yelena Shabayev a été admise à l'ISDF après avoir effectué des opérations secrètes pour le compte du FSB et après avoir infiltré les plus hautes sphères de la CIA. La mettre hors circuit reviendrait à se passer de ses extraordinaires compétences. Il est nettement préférable de la recruter.

Madame Shabayev est un candidat extrêmement qualifié, un très bon enquêteur doublé d'un remarquable chercheur avec un QI hors du commun. Elle semble très respectueuse du règlement et est réfractaire aux techniques de guérilla utilisées par certains de ses collègues.

Sa tendance à respecter le règlement "à la lettre" pourrait nuire à ses capacités de décision au beau milieu des combats. Son sens de la justice exagérément développé, pourrait également constituer un handicap lorsque des informations top-secret sont en jeu. Elle n'en reste pas moins une recrue de choix, dotée d'une intelligence peu commune.

S'il est possible de s'assurer de sa loyauté, Yelena Shabayev fera un très bon candidat pour l'ISDF.

Avis Favorable.

**Formulaire de Personnel de l'ISDF 2AX-990/
Evaluation Psychologique**

Médecin traitant : Dr Joann Buckley
Date de l'examen : 27/05/98

Sujet : John Cooke
Date de naissance : 08/12/78
Lieu de naissance : North Platte, NEBRASKA, ETATS-UNIS
Institution de référence : U.S. Army

Classement au test de personnalité Meyers-Briggs : ENFP
Quotient Intellectuel : 120

Le principal avantage du soldat Cooke à ce niveau du recrutement est son enthousiasme. Bien qu'il ait d'importantes attaches familiales, je crois que sa curiosité et sa soif de connaissance naturelles sont assez fortes pour qu'il soit prêt à quitter la Terre.

Le soldat Cooke semble être de plus relativement malléable, une qualité qui lui permettrait de devenir un bon sous-officier. Son patriotisme est incontestable et lorsqu'il est confronté à des problèmes éthiques, il semble enclin à choisir la solution qui sert au mieux les intérêts de l'ISDF.

Avis Favorable.

Menu Principal

Quitter

Cette option permet de quitter le jeu immédiatement.

Options

Vous permet d'accéder et de configurer diverses options graphiques et de jeu.

Un Joueur

Permet d'accéder à l'écran des Briefings pour la prochaine mission à un seul joueur. Le pilote devra réussir pour progresser dans le jeu.

Action Immédiate

Permet d'accéder à l'écran d'Action immédiate à partir duquel le joueur peut faire un choix parmi une liste de missions et d'options lui permettant de commencer à jouer immédiatement.

Multijoueur

Permet d'accéder à l'écran de sélection Multijoueur.

Archives

Permet au joueur d'enregistrer la partie en cours ou de charger des parties préalablement sauvegardées.



Un Joueur

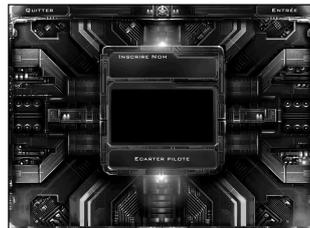
Identification du pilote

Lorsque vous jouez à Battlezone II vous devez entrer un nom de pilote ou sélectionner le nom d'un pilote déjà existant. Dans la campagne Un joueur, les préférences et les progrès réalisés par chaque pilote sont conservés séparément pour chaque pilote. Si vous voulez recommencer le jeu depuis le début ou conserver deux types de préférence distincts, vous pouvez créer un nouveau pilote.

Vous pouvez effacer les anciens noms de pilotes de l'écran d'identification.

Briefing Complet

Cet écran vous permet d'accéder à des informations plus détaillées sur la situation actuelle, tant politique que militaire.



Archives

Cet écran vous permet de reprendre des missions que vous aviez déjà terminées. Si vous souhaitez rejouer une mission, sélectionnez un nom de mission grâce au bouton Archive puis appuyez sur Charger.



Jouer

Cet écran vous permet de lancer les missions en mode Un Joueur. Vous pouvez également consulter les e-mails et recevoir des données techniques sur les diverses planètes rencontrées et sur les différents types de véhicules existants.



Ecrans d'interface

Action Immédiate

Le mode Action immédiate vous permet d'affronter directement l'ordinateur. Les missions en mode Action Immédiate simulent des batailles entre deux adversaires qui prennent fin avec la destruction du Recycleur d'un des deux protagonistes.

Options Action Immédiate

Pilote/Commandant

Si vous choisissez l'option Pilote, l'ordinateur se chargera de constituer vos propres forces. Vous n'aurez qu'à combattre dans votre véhicule et commander les attaques de véhicules que l'ordinateur vous attribuera. Vous devrez aider à protéger le Recycleur et les Pilleurs de votre allié virtuel de façon qu'il puisse continuer à vous fournir du matériel.

En revanche, si vous choisissez l'option Commandant, vous dirigerez la totalité des opérations et des unités dans votre camp. Vous devrez collecter des ressources, construire une armée et détruire le Recycleur ennemi.

Niveau de Difficulté

Il existe trois niveaux de difficulté : facile, moyen et difficile. Ceci vous permettra de régler le niveau de compétence des unités commandées par l'ordinateur.



Commandes clavier

Echap	Menu des options
Z	Marche avant
Q	Défilement à gauche (tourner à gauche pour les véhicules chenillés)
D	Défilement à droite (tourner à droite pour les véhicules chenillés)
S	Marche arrière
C	Déployer/Transformer/Utiliser sac à dos
E	Sauter
H	Sauter hors de l'engin
Ctrl-B	S'éjecter
T	Viser
N	Créer Balise de Navigation
L	Lumières
Barre d'espace	Afficher le viseur sur l'unité sélectionnée ou donner l'ordre indiqué sur le viseur aux cibles choisies
[1] à [0]	Touches de commande (touches numériques du haut du clavier sans appuyer sur Maj)
Maj	Maintenir enfoncé pour construire plusieurs unités
Ctrl	Maintenir enfoncé pour commander en tant que groupe plusieurs unités individuelles sélectionnées ou pour combiner des groupes
F1-F10	Sélectionner un groupe (vous pouvez sélectionner plusieurs groupes)

Angles de vue

Comme dans Battlezone 1, vous pouvez modifier les angles de vue en appuyant sur Maj et sur une touche de fonction. Pour les vues externes, les touches F2, F3, ainsi que les touches de direction permettent de déplacer la caméra.

Maj-F1	Vue Cockpit normal.
Maj-F2	Vue de dessus extérieure. Cette vue est conseillée pour les véhicules dotés d'une tourelle.
Maj-F3	Vue caméra externe.
Maj-F4	Activer/Désactiver vue Cockpit.
Maj-F5	Activer/Désactiver vues viseur tête haute et Cockpit

Souris axe X

Souris axe Y

Souris Bouton 2

Souris Bouton 1

Souris Bouton 3

Suppr

Touche [,]

Maj gauche

Ctrl-C

O

I

R

2

Tab

Flèche haut

Flèche bas

Flèche gauche

Flèche droite

=

)

Inser

Mouvements

Regarder à gauche/droite (Analogique)

Regarder en haut/bas (Analogique)

Contrôles

Arme suivante

Tirer

Arme spéciale

Interface

Supprimer balise de navigation

Inverser les rôles

Sélection multiple

Centrer sur le joueur (en Vue Satellite)

Montrer les objectifs

Informations

Radar

Commandes

Menu Extra

Menu Annuler

Caméra

Basculer vers le haut

Basculer vers le bas

Pivoter vers la droite

Pivoter vers la gauche

Zoom avant

Zoom arrière

Remise à zéro du Zoom

MODE MULTIJOUEUR

Vous pouvez jouer à Battlezone II contre d'autres adversaires sur Internet ou sur votre réseau LAN si celui-ci supporte les parties en réseau TCP/IP.

Ecran des Parties Multijoueurs

L'écran fait apparaître une liste de tous les types de parties multijoueur que vous pouvez rejoindre. Vous pouvez réduire la liste à des parties en mode Match à Mort ou en mode Stratégie en appuyant sur les boutons correspondants, Mode Match à Mort mortel ou Mode stratégie.



Les parties apparaîtront en fonction de leur ping. Il vous est conseillé en général de choisir la partie avec le ping le plus faible de façon à profiter de la meilleure qualité de jeu en mode multijoueur.

Pour chaque partie, le nom de la partie, les paramètres de la carte, le nombre de joueurs dans la partie, le nombre maximum de joueurs pouvant participer ainsi que le ping sont listés. Les lettres A P indiquent que l'entrée dans le jeu est protégée par un mot de passe que vous devez connaître pour rejoindre la partie.

Vous pouvez obtenir davantage d'informations sur une partie en la mettant en surbrillance dans la liste. Des informations supplémentaires sur la partie, notamment des informations sur les joueurs qui participent seront affichées dans le coin supérieur droit.

Pour créer une nouvelle partie plutôt que de rejoindre une partie déjà existante, il vous suffit de sélectionner l'option Créer partie. Vous devez alors entrer le nom de la partie dans une boîte de dialogue, entrer un mot de passe (optionnel), ainsi qu'une possible description de la partie.

Ecran des Options Multijoueurs

En créant une nouvelle partie ou en rejoignant une partie déjà existante, vous arriverez sur l'écran des Options Multijoueurs.

Changer de Vehicules

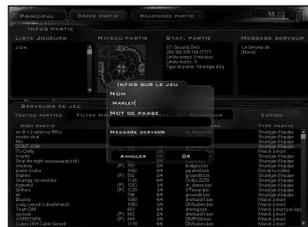
Ce bouton vous permet de changer le véhicule que vous piloterez lors des parties en mode Match à Mort.

Fenêtre de sélection de la Carte

Si vous accueillez la partie, cette commande vous permet de sélectionner les paramètres de la carte pour la partie. Si vous rejoignez une partie, cette fenêtre vous donnera des informations additionnelles concernant la carte que le joueur hôte a sélectionnée.

Fenêtre des Options de Jeu

Cette fenêtre vous permet de choisir plusieurs options de jeu en qualité d'hôte de la partie. Si vous rejoignez la partie, vous verrez les options qui ont été sélectionnées par le joueur hôte. On trouve parmi ces options : le nombre maximum de joueurs pouvant participer, le nombre maximum de vies accordées à un joueur au cours d'une partie ainsi que la durée maximum de la partie.



Fenêtre de communication

Cette fenêtre vous permet d'envoyer des messages à d'autres joueurs au cours de la partie. Cliquez sur la boîte d'édition de texte avec votre souris pour commencer à taper un message. Appuyez sur Entrée pour envoyer le message.

Action

Mouvement du vehicule aeroglisseur

Pour piloter votre véhicule vous devrez utiliser la souris et le clavier. Pour consulter la liste complète des commandes, reportez-vous à la section Commandes Clavier des pages 20-21 et à la carte de référence.

Pour faire avancer votre véhicule appuyez sur la touche Z. Lorsque vous avancez en appuyant sur la touche Z, vous pouvez simultanément cliquer sur le bouton gauche ou droit de la souris pour tourner.

Avec les véhicules aéroglesseurs, les touches Q et D vous permettent respectivement de vous déplacer vers la gauche et vers la droite.

En parcourant les différents mondes, vous serez souvent confrontés à des obstacles tels que des cratères ou des collines, que votre véhicule aura quelques difficultés franchir. Vous pourrez alors utiliser la touche E pour faire bondir votre véhicule grâce à ses turbopropulseurs.

Contrôle des vehicules terrestres chenilles ou des vehicules bipedes

Les véhicules chenillés ou les véhicules terrestres bipèdes peuvent être dirigés en utilisant les touches de défilement, Q et D, plutôt que le joystick ou la souris. Si un véhicule chenillé est équipé d'une tourelle ou d'une tête articulée, la tourelle ou la tête articulée sont contrôlées par la souris ou le joystick.

Les véhicules chenillés ou terrestres bipèdes ne peuvent, à la différence des véhicules aéroglesseurs, se déplacer au-dessus de l'eau. En effet, ils coulent au fond de l'eau. Les véhicules terrestres bipèdes peuvent entrer et sortir de l'eau. Si en revanche des engins chenillés sont immergés trop profondément, ils seront détruits.

Contrôle des armes et tirs de base

Pour faire feu vous devez utiliser le bouton gauche de la souris. Le bouton droit de la souris vous permet de parcourir la liste des armes disponibles afin de sélectionner l'arme de votre choix. La touche T vous permet de viser n'importe quelle unité sur laquelle vous pointez votre viseur et qui se trouve à portée de votre radar. Si vous appuyez sur la touche T alors que vous ne visez aucune unité, la fonction de visée sera désactivée.

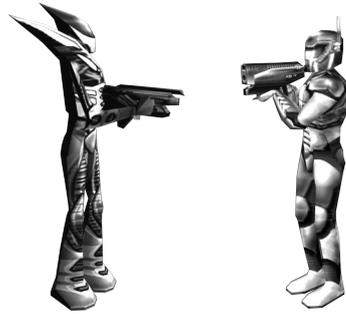
A Pied

Appuyez sur la touche H pour sauter hors de votre véhicule, le véhicule restera intact. Appuyez sur la touche ctrl-B pour vous éjecter de votre véhicule. Après l'éjection, votre véhicule s'autodétruit. Si votre véhicule est détruit, vous serez automatiquement éjecté.

Lorsque vous êtes à pied, vous pouvez vous déplacer à l'aide de la souris et du clavier, tout comme pour un véhicule. Les pilotes qui se déplacent au sol peuvent appeler une unité amie disponible pour lui demander de les recueillir. Les pilotes peuvent également réquisitionner une unité ennemie qui a été abandonnée.

Sachez cependant que les pilotes sont plus vulnérables au sol car ils peuvent essuyer le feu de l'ennemi. Les pilotes sont également vulnérables aux formes de vie qui parsèment les différents mondes et risquent de servir de déjeuner. Les pilotes à pied ne sont cependant pas sans défense et sont équipés de diverses armes.

Le contrôle des armes est le même pour les pilotes comme pour les véhicules. Le bouton gauche de la souris permet de tirer avec l'arme sélectionnée et le bouton droit de la souris permet de choisir une arme. Les soldats disposent souvent, en plus de leur arme portative, d'un pack spécial d'armes. Pour y avoir accès, il suffit d'appuyer sur la touche C (déployer).



Requisitionner Vehicules

Lorsque vous êtes à pied, vous pouvez être équipé d'un fusil de Sniper à longue portée. Vous pouvez utiliser ce fusil de Sniper pour abattre les pilotes ennemis et ainsi vous procurer leur véhicule.

Si vous utilisez ce fusil à lunettes, vous devrez vous accroupir et épauler votre fusil pour activer la visée infrarouge de votre arme.

Le cockpit du vaisseau ennemi apparaîtra sous la forme d'une cible brillante rouge ou verte dans la lunette de votre fusil. Si vous visez un véhicule ennemi, la cible apparaîtra en rouge. Si vous touchez l'habitacle avec une balle de votre fusil, vous pourrez alors réquisitionner le véhicule. Ne tirez pas sur les cibles vertes, ce sont vos alliés.

Tous les véhicules ne sont pas vulnérables aux balles du fusil de Sniper. Les Bipèdes, les chars d'assaut, les chars lance-missiles, les TPB et les Pilleurs ne peuvent être atteints pas les tirs de cette arme.

Transformer des unites

Eclaireur, Sentinelle, Guerrier, et Archer. Les unités Scion peuvent se transformer selon deux modes différents. Elles peuvent se transformer soit en mode combat soit en mode assaut. Dans chaque mode, l'unité dispose de différentes armes et possède diverses propriétés physiques telles que la vitesse de progression ou de rotation.

En général le mode combat (qui est le mode par défaut) est conseillé pour mener des attaques rapides. Le mode assaut est généralement préférable lorsqu'il s'agit d'attaquer des cibles opposant plus de résistance. Tous les pilotes pourront passer automatiquement d'un mode à l'autre.

Pour changer le mode de votre unité Scion, vous devez appuyer sur la touche C (déployer).

STRATEGIE

Les ingénieurs de l'ISDF ont simplifié la procédure de combat en permettant aux pilotes de donner des ordres au moyen d'un seul bouton. Même dans des conditions extrêmes, les accidents avec vos coéquipiers ainsi que les erreurs lors des combats ont été réduites au minimum. Mais soyez sûrs que le commandement de l'ISDF se fie au jugement des pilotes et est parfaitement conscient des situations délicates auxquelles sont confrontés ses soldats. Il accepte par là même la possibilité d'erreurs commises par inadvertance.

Le viseur intelligent

Le viseur intelligent est un outil de combat de base qui permet aux pilotes de commander les unités. Pointez le viseur sur une unité et appuyez sur la barre d'espace afin d'accéder à la liste des commandes disponibles. Pour utiliser ces commandes, le pilote peut appuyer sur les touches [1] à [0] de la ligne numérique du haut du clavier (sans appuyer sur Maj). La touche Tab peut être utilisée pour revenir au menu de commandes supérieur.

Le viseur intelligent vous permet aussi de commander une unité sélectionnée ou un groupe d'unités sélectionné. Lorsqu'une unité est sélectionnée, pointez votre viseur intelligent sur l'objet sur lequel vous souhaitez que l'unité agisse. Votre menu de commandes vous indiquera quelles sont les actions que le commandant allié juge appropriées. Lorsque vous sélectionnez une unité amie et que vous pointez le viseur sur une unité ennemie, l'action proposée est généralement « Attaquer ». Lorsque vous sélectionnez une unité amie et que vous pointez le viseur sur une autre unité amie, l'action proposée est généralement « Suivre ». En appuyant sur la barre d'espace l'action proposée sera immédiatement exécutée.



Vous pouvez également utiliser votre viseur intelligent pour diriger une unité vers un endroit particulier. Une fois l'unité sélectionnée, pointez votre viseur sur une zone choisie sur le sol. La zone apparaîtra alors surbrillance et la commande sélectionnée sera « Aller ». En appuyant sur la barre d'espace, l'unité se dirigera automatiquement vers la zone en surbrillance.

Touches de raccourci

Toutes les unités ou tous les groupes d'unités sont organisés selon des canaux de commandes allant de 1 à 10. Le canal de commande vous permet d'accéder aux unités même si elles sont hors de votre champ de vision.

Pour accéder à une unité par l'interface de commande il suffit d'appuyer sur une des touches de F1 à F10. En appuyant par exemple sur la touche F1 vous sélectionnez automatiquement toutes les unités regroupées dans la première interface de commande. En sélectionnant les unités d'une interface de commande, vous ouvrirez le menu de commandes de ces unités. En appuyant sur les touches de fonction 1 à 10 les unités recevront l'ordre indiqué dans le menu de commandes. En appuyant sur la touche Tab vous les désélectionnez.

Les nouvelles unités seront automatiquement versées dans l'interface de commande libre disposant du plus petit nombre d'unités. Vous pouvez transférer les unités entre les diverses interfaces de commande et affectez les unités sélectionnées en tant que groupe dans une seule interface de commande.

Selectionner un groupe

Dans Battlezone II, chaque groupe peut contenir de une à dix unités semblables. Il n'existe pas moins de dix groupes, chacun d'entre eux correspondant à une touche de fonction particulière de F1 à F10. Pour sélectionner un groupe d'unités, il vous suffit d'appuyer sur la touche de fonction correspondant à ce même groupe.

Un groupe ne peut contenir que des unités du même type.

Fabriquer plusieurs unités au sein d'un groupe

Maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous donnez l'ordre à votre Recycleur ou à votre Usine de fabriquer une unité. Appuyez sur la touche autant de fois que vous voulez construire d'unités dans ce groupe. Ceci vous permettra de préparer plusieurs unités qui seront alors automatiquement rassemblées au sein d'un groupe.

Selectionner plusieurs groupes

Vous pouvez sélectionner plusieurs groupes d'unités en appuyant sur leur touche de fonction correspondante avant d'appuyer sur une des touches [1] à [0] du clavier alpha-numérique pour donner un ordre ou d'appuyer sur la touche Tab pour désélectionner le groupe. Vous pouvez activer ou désactiver n'importe quel groupe sélectionné en appuyant sur la touche de fonction correspondante.

Selectionner des unités individuelles dans un groupe

Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur la touche de fonction d'un groupe. Vous aurez ainsi accès à une liste d'unités individuelles que vous pourrez sélectionner.

Vous pouvez également pointer votre viseur sur une unité particulière puis appuyer sur la barre d'espace. Seule l'unité sur laquelle vous avez pointé votre viseur sera sélectionnée et non le groupe tout entier.

Transférer des unités vers un autre groupe

Pour modifier le numéro de groupe d'une unité vous devez appuyer sur la touche Ctrl et sur une touche de fonction. Appuyez ensuite sur les touches de fonction pour sélectionner les unités. Il vous suffit ensuite d'appuyer sur Ctrl et sur une touche de fonction pour que les unités se retrouvent versées dans le groupe correspondant à cette touche de fonction.

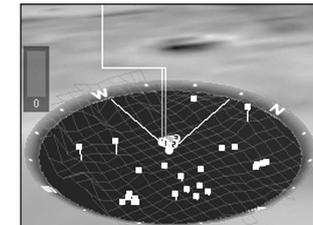
Exemple : je souhaite transférer les unités du groupe 1 au groupe 5. J'appuie tout d'abord sur Ctrl-F1, puis je sélectionne toutes les unités à l'aide des touches F1 à F10. Puis j'appuie sur Ctrl-F5. Les unités qui étaient dans le groupe 1 se retrouvent maintenant dans le groupe 5.

Combiner des unités provenant de deux ou plusieurs groupes pour les fondre dans un seul groupe

Des unités de même nature peuvent être prises dans différents groupes pour être versées dans un seul groupe unique. Sélectionnez les groupes que vous souhaitez mélanger en appuyant sur leur touche de fonction correspondante, maintenez alors la touche Ctrl enfoncée tout en sélectionnant le groupe dans lequel vous souhaitez intégrer les autres groupes.

Exemple : les groupes 1, 2 et 3 contiennent chacun une Tourelle. Si je souhaite regrouper les trois Tourelles dans le groupe 3, je dois appuyer sur F1, F2 et F3 pour sélectionner les trois groupes. Il me suffit alors de maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur F3. Les trois Tourelles seront alors rassemblées dans le groupe F3.

Vous trouverez une carte topographique dans le coin inférieur gauche de la console du véhicule. Cette carte est le fruit de nombreuses heures d'observation et des informations récentes recueillies par les satellites. Elle a été conçue afin de prévenir les pilotes des accidents de terrain et d'aider les pilotes expérimentés à se servir au mieux du relief de la planète en situation de combat. Une boussole est superposée sur la carte et permet ainsi aux pilotes de tracer leur itinéraire et de se déplacer en respectant les ordres.



Les informations radar apparaissent également sur cette carte. Les véhicules et campements ennemis sont affichés en rouge, tandis que ceux des alliés sont affichés en vert. Les unités alliées sont affichées avec un nombre correspondant à leur interface de commande.

Lorsque certaines commandes sont sélectionnées, telles que Attaquer et Ravitaillement, le menu de commandes proposera au pilote une liste numérique des unités en mesure d'exécuter l'ordre choisi. Cette liste numérique sera également visible sur la carte topographique.

Il y a certaines considérations que tout bon pilote de l'ISDF doit prendre en compte par rapport à la carte topographique. De nombreux ordres tels que Attaquer, Ravitaillement et Construire ne peuvent être exécutés que par des unités qui sont comprises dans le rayon d'action du radar topographique du pilote. Ainsi, dans les combats rapprochés, la carte topographique peut également se révéler très utile à l'ennemi. En restant complètement immobiles, les unités aéroglysseurs disparaissent de l'écran radar.

La touche R vous permet de faire basculer votre radar du mode topographique au mode vue d'ensemble. Le mode topographique permet au pilote d'avoir une vision très détaillée du terrain. Si le mode vue d'ensemble ne permet pas une telle vision, il permet en revanche d'obtenir des informations sur la situation globale de la bataille. Le mode vue d'ensemble, comme la vue satellite ne font apparaître que les unités ennemies qui sont à portée de radar d'une unité amie. De même, les bâtiments ennemis ne sont visibles que lorsqu'ils ont été découverts par une unité amie. Le mode vue d'ensemble, à la différence de la carte topographique, ne tourne pas.

Sélectionner des unités de production

Le Recycleur (une fois déployé), l'Usine et l'Armurerie ne sont pas considérés comme des unités mais comme des bâtiments. Mais comme ces bâtiments sont utilisés pour fabriquer des unités, vous pouvez les contrôler en appuyant sur une touche particulière pour chaque bâtiment. En appuyant sur [1] lorsque aucune unité est sélectionnée, vous sélectionnez le Recycleur. En appuyant sur [2] lorsque aucune unité n'est sélectionnée, vous sélectionnez l'Usine. En appuyant sur [3] lorsque aucune unité n'est sélectionnée, vous sélectionnez l'Armurerie. Lorsque vous sélectionnez ces unités, votre menu de commandes fera apparaître les unités ou les objets que ces bâtiments peuvent fabriquer.

Pour créer une unité, sélectionnez le bâtiment de production puis appuyez sur la touche numérique appropriée concernant l'unité désirée. Si vous êtes capable de construire l'unité, le nom de celle-ci apparaîtra en surbrillance. Si, en revanche, vous n'êtes pas en mesure de construire une unité, le nom de l'unité apparaîtra en grisé. En appuyant sur la touche numérique appropriée, vous pourrez connaître la quantité de fragments que vous devrez collecter et/ou les bâtiments qui sont nécessaires à la construction de cette unité.

Balises de Navigation

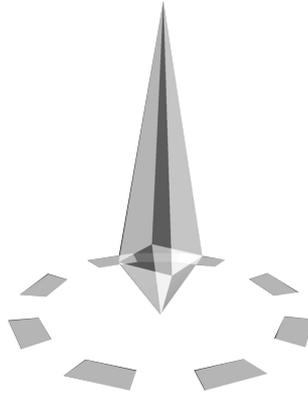
Pour créer une Balise de Navigation, le pilote doit appuyer sur la touche N. Après avoir appuyé sur N, votre viseur intelligent fera apparaître en surbrillance l'endroit du terrain où placer la Balise de Navigation. Lorsque votre viseur intelligent indique le bon emplacement, appuyez sur la barre d'espace pour larguer la Balise de Navigation.

Les Balises de Navigation permettent au pilote de retrouver son chemin dans l'environnement des différents mondes. Elles servent également à diriger les unités vers une zone particulière, car vous pouvez à tout moment donner l'ordre à une unité de rejoindre une Balise de Navigation. Il peut parfois s'avérer fort utile de placer une Balise de Navigation au milieu de votre base. En effet, si votre base est menacée, vous pourrez sélectionner des unités qui sont sur le terrain et leur ordonner de se rendre à la Balise de Navigation de votre base. Vous pourrez ainsi rassembler rapidement des unités se trouvant à n'importe quel endroit de la carte et les envoyer défendre votre base.

Selectionner une balise de navigation

Pour sélectionner une Balise de Navigation, il vous suffit de pointer votre viseur dessus et d'appuyer sur la barre d'espace ou de sélectionner une Balise dans le menu Balise de Navigation. La touche [\square] permet d'ouvrir le menu Balise de Navigation. Une fois ce menu ouvert, il vous suffit d'appuyer sur une touche de 1 à 9 pour sélectionner la Balise de Navigation de votre choix. En appuyant sur la touche Tab vous fermez le menu Balise de Navigation sans sélectionner aucune des Balises de Navigation.

Lorsqu'une Balise de Navigation est sélectionnée, elle apparaît entre crochets dans votre viseur tête haute, vous voyez ainsi dans quelle direction vous devez aller pour vous diriger vers la Balise. Lorsque la Balise de Navigation est à proximité du centre de votre viseur tête haute, vous verrez apparaître la distance qui vous sépare de la Balise en mètres. Lorsqu'une Balise de Navigation est sélectionnée, vous pouvez pointer votre viseur intelligent dessus et ce, quelle que soit la distance qui vous sépare de la Balise.



Vue Satellite

La vue satellite est un outil indispensable au Commandement de l'ISDF qui souhaite étroitement garder les unités éloignées sous contrôle. Le pilote peut accéder à la Vue satellite en accédant à la console d'un Bunker Relais ou d'un Centre de Communications. Les modalités d'accès aux consoles sont décrites ci-dessous.

La Vue satellite permet d'avoir une vue aérienne du champ de bataille. En mode satellite, vous pouvez sélectionner les unités en pointant votre souris sur les unités choisies et en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Pour leur indiquer où aller, sélectionnez leur destination et appuyez de nouveau sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez sélectionner plusieurs unités en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris puis en faisant glisser le pointeur de la souris de façon à créer une boîte. Lorsque vous relâchez le bouton gauche sélectionnées.



Vous pouvez déplacer le pointeur de votre souris jusqu'aux limites de la carte, faire défiler la carte vers la gauche et la droite ou vers le haut et vers le bas. En mode Vue satellite, la touche Ctrl-C permet de centrer la vue caméra sur votre position.

Pour larguer des Balises de Navigation en mode Vue satellite, il vous suffit d'appuyer sur la touche N. Après avoir appuyé sur la touche N, une petite zone de texte d'édition apparaîtra à l'écran. Cette zone de texte d'édition sera votre seule chance d'attribuer un nom à une Balise de Navigation avant de la larguer. Vous pouvez donner des noms tels que "Camp de Base" aux Balises de Navigation, de façon à vous souvenir de leur utilité.

Même si la Vue satellite est très efficace, les pilotes ne doivent pas oublier qu'en mode Vue satellite, ils sont toujours à la merci des attaques ennemies. Les pilotes doivent donc surveiller leur propre position, de façon à s'assurer qu'ils ne sont pas attaqués alors qu'ils consultent les informations du mode satellite.

Déployer le Recycleur

Le Recycleur est l'unité la plus importante de Battlezone II. Il apparaît tout d'abord sous la forme d'un énorme et lent véhicule chenillé. Lorsqu'il reçoit l'ordre de se déployer, il se déplie et se transforme en bâtiment. Ce bâtiment peut stocker des fragments et construire nombre de véhicules essentiels. Dès que vous aurez un Recycleur, vous devrez le protéger à tout prix.

Pour établir une base vous devez d'abord déployer votre Recycleur. Le Recycleur peut se déployer sur n'importe quelle portion de terrain dont la surface fait 32 mètres carrés. Une fois que le Recycleur a été sélectionné et qu'il a reçu l'ordre de se déployer, il se déplie et se transforme en bâtiment.

Ressources

Toutes les unités créées par l'ISDF et par les forces Scion sont faites à partir de Bio-métal. Le Bio-métal se présente sous deux formes distinctes : soit sous la forme de morceaux de fragments de Bio-métal dispersés sur la surface de la planète, soit sous la forme de gisements naturels de Bio-métal. Ces gisements de Bio-métal sont parfois appelés "gisements de fragments".

Vous pouvez connaître l'état de vos réserves de fragments en consultant l'indicateur de fragments situé dans le coin inférieur gauche de votre écran. Cet indicateur de fragments vous donne, grâce au chiffre figurant au bas de l'indicateur, l'état de vos réserves de fragments. Vous pourrez également connaître le nombre de Pilleurs déployés. Chaque segment jaune de l'indicateur de fragments représente un Pilleur déployé. Chaque segment rouge représente un Pilleur amélioré. Votre indicateur de fragments vous renseigne également sur votre capacité de stockage. La partie verte de la barre représente votre Recycleur, qui est capable de contenir 40 unités de fragments. Chaque segment jaune ou rouge de la barre représente 20 unités supplémentaires de stockage de fragment. Le stockage de fragments peut se révéler très important, car vous aurez sans doute besoin de réserves pour fabriquer des unités plus coûteuses en fragments.

Les Pilleurs collectent le Bio-métal. Lorsqu'ils ne sont pas déployés, ils se déplacent librement et récupèrent les fragments de Bio-métal se trouvant à proximité. Ils peuvent être également déployés au-dessus des gisements de fragments pour lentement extraire le Bio-métal qui se trouve directement à l'intérieur du sol.

Les fragments de Bio-métal existent parfois à l'état naturel sur la surface des planètes. Ils se présentent sous la forme de gros blocs, chacun de ces blocs équivalant à cinq unités de fragments. Les fragments proviennent également des débris des unités détruites lors des combats. Si vous donnez l'ordre à vos unités de Pilleur de partir en chasse, elles vont automatiquement se mettre à chercher tout fragment de Bio-métal se trouvant à portée de leur radar. Si elles repèrent des fragments, elles se dirigent droit sur l'objectif et aspirent littéralement les fragments. Après avoir aspiré 20 unités de fragments (ou quatre blocs de fragments) le Pilleur retourne vers le Recycleur de la base ou se dirige vers un Pilleur déployé pour déposer les fragments dans le stock de fragments du joueur.

Il est possible de déployer les Pilleurs au-dessus d'un gisement de fragments. Si vous donnez l'ordre à un Pilleur de récupérer des fragments alors qu'il n'y a aucun fragment de Bio-métal à proximité mais qu'il y a un gisement au-dessus duquel il peut être déployé, le Pilleur se déploiera au-dessus de ce même gisement. Pour les Pilleurs à qui vous avez donné l'ordre de récupérer des fragments, la récupération de fragments de Bio-métal sur le terrain représente la priorité numéro 1, ils ne se déploieront sur les gisements de Bio-métal qu'une fois ce travail achevé.

Un Pilleur déployé remplit deux objectifs. Tout d'abord, en déployant au moins un Pilleur, vous pouvez extraire le Bio-métal directement à partir du sol. De plus, chaque Pilleur déployé permet d'accroître votre stock de fragments.

Extraction des fragments

Si vous avez au moins un Pilleur déployé, vous extrayez des fragments. Ce qui implique que votre stock de fragments (qui apparaît sur votre indicateur) est en constante augmentation. En raison de son mécanisme d'extraction, la vitesse d'extraction du Bio-métal n'est pas la même suivant les différents engins d'extraction utilisés.

Unité	Capacité	Vitesse d'extraction (en fragments par seconde)
Recycleur	40	0,33
Pilleur déployé	20	1,0
Pilleur amélioré	20	2,0

CREER DES BATIMENTS

Une fois qu'un Recycleur a été déployé et que vous disposez de fragments, vous pouvez entamer la construction de bâtiments. Chacun des deux protagonistes dispose d'une unité qui peut être utilisée pour la construction de nouveaux bâtiments. Pour les forces de l'ISDF comme pour les Scion ce vaisseau s'appelle une Plate-forme de construction. Les deux unités disposent de deux commandes spéciales, Construire et Améliorer.

Vous pouvez donner l'ordre à une Plate-forme de construction d'édifier un bâtiment si vous avez assez de fragments pour acheter ce bâtiment, assez d'énergie et si vous avez déjà construit tous les bâtiments nécessaires à la construction de ce bâtiment. Pour construire une aire de réparation, vous aurez par exemple besoin de 50 unités de fragments et d'une Usine.

Si vous êtes en mesure d'édifier un bâtiment, vous devez sélectionner une zone de terrain plat pour installer votre bâtiment. Dans le cas des forces de l'ISDF, chaque bâtiment doit être placé à côté d'un autre bâtiment allié (à l'exception des Tourelles de canon et des Bunkers relais). Les bâtiments Scion peuvent en revanche être installés sur n'importe quelle portion de terrain.

Energie

Une source d'énergie est nécessaire à la construction mais aussi au fonctionnement de tous les bâtiments à l'exception du Recycleur. Les bâtiments Scion sont alimentés par des générateurs d'énergie qui sont fournis avec les bâtiments construits. Si les générateurs d'énergie (ou les systèmes d'énergie dans le cas d'un bâtiment amélioré) sont détruits, ils doivent être remplacés pour que le bâtiment puisse fonctionner. Lorsqu'un bâtiment Scion n'est plus alimenté en énergie, aucun autre bâtiment Scion ne subit de perte d'énergie, du moment que les propres générateurs d'énergie du bâtiment sont intacts.

Les bâtiments de l'ISDF sont alimentés par des générateurs électriques. Chacun de ces générateurs peut alimenter trois autres bâtiments. L'indicateur d'énergie situé dans le coin supérieur gauche vous indique le nombre de bâtiments que vos ressources d'énergie vous permettent de construire. Si ce chiffre est négatif (parce qu'un générateur électrique a été détruit) tous les bâtiments de l'ISDF seront privés d'énergie et ne pourront donc être opérationnels. A la différence des bâtiments Scion, lorsqu'un bâtiment de l'ISDF est privé d'électricité, ce sont tous les bâtiments qui ne sont plus alimentés.



Certaines unités ne peuvent être construites qu'à la condition de disposer des bâtiments indispensables à leur construction. Une moto mortier est par exemple fabriquée par une Usine, mais ne pourra être créée que si le joueur dispose déjà d'une Usine et d'une Armurerie. Pour certaines unités il est nécessaire d'édifier deux bâtiments avant de pouvoir les construire.

Certains bâtiments ne pourront être construits que si d'autres types de bâtiment existent déjà. Il vous sera par exemple impossible d'ordonner à votre Plate-forme de construction de construire une Armurerie, si une Usine n'a pas déjà été construite. Ce n'est qu'après avoir construit une Usine que vous pourrez construire l'Armurerie.

Pour améliorer des bâtiments, vous devez évidemment disposer des bâtiments à partir desquels vous souhaitez procéder aux améliorations. Un Pilleur amélioré ne pourra être construit que si vous disposez d'un Pilleur déployé. Une Forge Scion nécessitera l'existence préalable d'un Four, car en améliorant le Four celui-ci devient une Forge. Un Réseau de surveillance Scion ne peut être mis en place que s'il existe déjà un Centre de communication.

Consoles

Vous trouverez une console à l'intérieur des nombreux bâtiments que vous aurez créés. Lorsque vous marchez en direction d'une console, vous verrez apparaître une ligne sur votre interface écran qui indique la direction de la console, de la même façon qu'une ligne apparaît parfois en direction des unités amies pour vous indiquer la possibilité de les sélectionner. Tout comme une unité amie, une console peut être "sélectionnée" en appuyant sur la barre d'espace.

Une fois la console sélectionnée, vous avez alors accès à une interface spéciale (ou à une unité, dans le cas des Tourelles de canon) qui est particulière à ce bâtiment. Chaque interface est unique et vous permet d'accéder à certaines fonctions particulières dans le jeu, comme vous allez le voir ci-dessous.

Recycleur

Le Recycleur est l'ossature de la base de l'ISDF. Il permet de construire les unités suivantes : Pilleurs, Eclaireurs, Tourelles, Plates-formes de construction, Véhicules de ravitaillement et Remorqueurs.



Les Recycleurs peuvent également construire des bonus de ravitaillement. Pour les utiliser afin de réparer les vaisseaux, il vous suffit de passer dessus avec votre vaisseau ou d'ordonner à un autre vaisseau de faire de même.

Lorsque vous disposez d'une Armurerie, la console qui se trouve dans le Recycleur vous permettra de fabriquer sur mesure les unités créées.

Usine

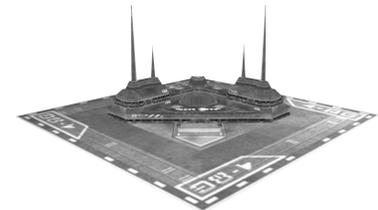
Les Usines fabriquent toutes les autres unités qui ne sont pas construites par le Recycleur. On trouve notamment : les Eclaireurs lance-missiles, les Chars légers, les Chars lance-roquettes, les Chars d'assaut, les Bipèdes, les TPB, les Motos mortiers et les Bombardiers.



Lorsque vous disposez d'une Armurerie, la console qui se trouve dans l'Usine vous permettra de fabriquer sur mesure les unités créées.

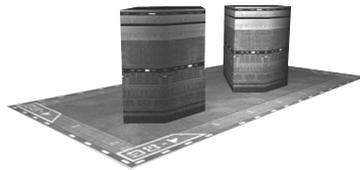
Armurerie

L'Armurerie permet de construire des armes, des dispositifs spéciaux pour les vaisseaux ainsi que des boucliers. Lorsque vous donnez l'ordre à une Armurerie de construire l'un de ces objets, vous devez sélectionner l'objet désiré puis indiquer avec votre viseur l'endroit où vous souhaitez que l'objet soit déposé. L'Armurerie catapultera l'objet dans les airs et celui-ci tombera à l'endroit indiqué.



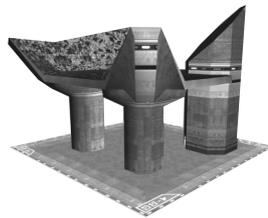
Centre Technique

Le Centre Technique de l'ISDF permet d'élaborer des unités avancées. Si votre base possède un Centre Technique, vous serez en mesure de construire un Bipède Atilla, l'unité la plus puissante de l'ISDF.



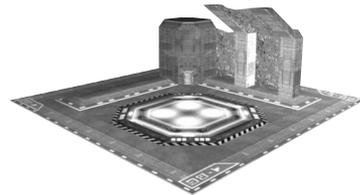
Hangar à bombardiers

Un hangar à bombardiers vous permet de construire un seul bombardier. Celui-ci peut être utilisé pour des frappes à longue portée au cœur du dispositif ennemi. Seuls les Archers Scion et les Chars lance-roquettes de l'ISDF peuvent attaquer un Bombardier.



Aires de réparation

Les aires de réparation libèrent les Véhicules de réparation. Lorsque vous passez sur une Aire de réparation, le processus de réparation et de réarmement de votre vaisseau sera automatiquement déclenché. Si vous donnez l'ordre à des unités de se rendre sur une Aire de réparation, elles seront automatiquement réparées et réapprovisionnées en munitions.



Bunkers relais

Les Bunkers relais sont des unités exceptionnelles dans l'ISDF dans la mesure où elles n'ont pas besoin d'être construites à côté d'un autre bâtiment. Les Bunkers relais peuvent être édifiés sur n'importe quel terrain au niveau du sol. Il est possible d'installer des Tourelles de canon à côté des Bunkers relais.

Vous trouverez une console à l'intérieur des Bunkers relais. Si vous allez en direction de la console, pointez votre viseur dessus et appuyez sur la barre d'espace, vous verrez alors apparaître la vue satellite.



Tourelles de canon

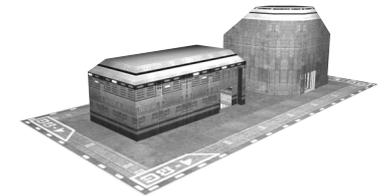
Les Tourelles de canon sont vos meilleures unités défensives. Elles engageront les unités ennemies à leur portée tant qu'elles seront alimentées en énergie.

Vous trouverez une console à l'intérieur des Tourelles de canon que vous pourrez sélectionner. En sélectionnant la console vous pourrez directement contrôler la Tourelle de canon. Pour sortir de la tourelle de canon, il vous suffit d'appuyer sur la touche Sauter hors de l'engin.



Quartiers

Vous trouverez dans les Quartiers des pilotes supplémentaires. Si un véhicule inoccupé est placé à proximité d'un Quartier par un Remorqueur, un pilote sortira des Quartiers et rentrera dans le véhicule.



Modifier des unités

Lorsque vous disposez d'une Armurerie ou d'un Bastion vous pouvez utiliser la console qui se trouve dans votre Recycleur, Usine, Four ou Forge pour apporter des améliorations aux unités créées par ces bâtiments. Vous pouvez avec la console du Recycleur remplacer les armes généralement attribuées à une unité par les armes de votre choix. Ainsi, ultérieurement, toutes les unités modifiées seront construites avec les paramètres d'armement que vous avez choisis. Au prix des unités standard, s'ajoutera un coût additionnel fixé.

Si vous souhaitez ne pas garder les modifications d'une unité, revenez à la console et sélectionnez l'unité que vous aviez modifiée. Sélectionnez alors l'option Par défaut, ce qui permettra à l'unité de retrouver sa configuration et son prix d'origine.

Améliorer les bâtiments

Certains bâtiments peuvent être améliorés par les plates-formes de construction de l'ISDF ou par celles des Scion. Les Pilleurs Scion déployés ainsi que ceux de l'ISDF peuvent être améliorés afin d'accroître leur rendement d'extraction.

Certains bâtiments Scion peuvent également être améliorés. Le Four Scion peut être amélioré en Forge, le Centre de communication Scion peut être amélioré en Réseau de surveillance. Vous devez cependant savoir que l'amélioration des bâtiments a un coût supplémentaire en fragments.

Pour améliorer un bâtiment, sélectionnez la commande Améliorer de votre Plate-forme de construction Scion ou de celle de l'ISDF. Le menu de commandes de l'unité fera apparaître la liste des bâtiments qui se trouvent à portée de votre radar et qui peuvent être améliorés. Appuyez sur la touche correspondant au bâtiment approprié pour améliorer celui-ci. Vous pouvez également appuyer sur la touche Améliorer et pointez votre viseur sur le bâtiment que vous souhaitez améliorer, puis appuyer sur la barre d'espace.

RECYCLEUR ISDF



Il s'agit de l'ossature de toute base. La priorité numéro un d'un pilote de l'ISDF est la plupart du temps d'assurer la protection du Recycleur.

Fabriqué par :	Sans objet	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Lente		

VEHICULE DE RAVITAILLEMENT ISDF



Le véhicule de ravitaillement répare les unités automatiquement. Il est également possible de lui ordonner de réparer certaines unités en particulier, notamment celle du joueur. Cette unité étant un robot, le joueur n'a pas la possibilité de piloter ce véhicule.

Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Lente		

PILLEUR ISDF



Tout comme le vieux modèle Pilleur des NSDF, cette unité peut se déplacer et extraire les fragments pour les ramener à la base.

Les Pilleurs peuvent maintenant se déployer sur un gisement de fragments et devenir un bâtiment qui extrait les fragments directement à partir du sol.

Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Lente		

REMORQUEUR "BRICOLEUR" ISDF



Le Remorqueur de l'ISDF peut être utilisé pour déplacer divers objets utiles et notamment les véhicules sans pilote.

Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglesseur	Systèmes d'armes :	Deux canons légers
Vitesse :	lente		

PLATE-FORME DE CONSTRUCTION ISDF



La Plate-forme de construction de l'ISDF est à l'origine de tous les bâtiments de la base à l'exception du Recycleur. La Plate-forme de construction permet également d'améliorer les Pilleurs afin d'accroître leur vitesse d'extraction du Bio-métal.

Etant donné que la plupart des commandants de l'ISDF (à l'exception du Commandant Shabayev) ne sont pas entraînés à piloter les véhicules de construction, le joueur ne pourra pas piloter de Plate-forme de construction.

Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule terrestre bipède	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Lente		

TOURELLE DE CANON "CROTALE" ISDF



Le Crotale constitue une excellente première ligne de défense. Il peut facilement repousser les Eclaireurs et les Sentinelles. Les Crotales étant mobiles, vous pouvez les changer de position et les envoyer rapidement défendre des positions avancées.

*Une fois déployé, le Crotale devient statique.

Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglesseur*	Systèmes d'armes :	Deux canons légers
Vitesse :	Lente		

ECLAIREUR "FOUDRE" ISDF



Grâce à leur grande vitesse et l'excellente portée de leur radar, les Eclairers font de parfaits véhicules de commandement. Les Eclairers de votre équipe engageront les unités ennemies dès que celles-ci seront à portée de leur radar. Ces unités représentent donc un moyen d'alerte et de repérage très efficace.

Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Aucun
Propulsion :	Véhicule aéroglesseur	Systèmes d'armes :	Deux canons légers Roquettes Arme spéciale
Vitesse :	Rapide		

ECLAIREUR LANCE-MISSILES "VENGEUR" ISDF



Le Vengeur excelle lorsqu'il est opposé à des unités rapides comme les Eclairers et les Sentinelles.

Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Aucun
Propulsion :	Véhicule aéroglesseur	Systèmes d'armes :	Double roquettes Armes spéciales
Vitesse :	Moyenne		

MOTO MORTIER "CHACAL" ISDF



Le Chacal est parfaitement adapté à l'attaque de positions fixes, notamment les Tourelles. Il est cependant vulnérable aux unités rapides comme les Eclairers, Sentinelles et Guerriers.

Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Aucun
Propulsion :	Véhicule aéroglesseur	Systèmes d'armes :	Mortier
Vitesse :	Rapide		

CHAR LEGER "SABRE" ISDF



Le Char léger Sabre est peut être l'unité combattante la plus polyvalente du champ de bataille. Elle peut vaincre les unités légères et également s'opposer avec succès aux bâtiments et aux unités défensives.

Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Léger
Propulsion :	véhicule aéroglesseur	Systèmes d'armes :	Canon gros calibre Deux canons légers Mortier Armes spéciales
Vitesse :	Moyenne		

CHAR LANCE-MISSILES "GRIFFON" ISDF



Le Griffon représente une protection efficace contre les adversaires de moindre taille comme les Chars légers ou les Eclairers, même s'il est en infériorité numérique.

Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Roquettes Roquettes
Vitesse :	Lente		

CHAR D'ASSAUT "SENTINELLE" ISDF



Même si la Sentinelle est assez coriace pour se frotter aux Chars aéroglesseurs classiques et pour l'emporter, son principal avantage réside dans son canon à longue portée. Embusquée judicieusement, la Sentinelle peut engager et détruire les Tourelles de canon tout en restant hors de leur portée.

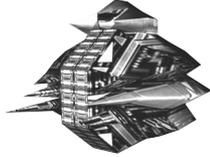
Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Canon gros calibre Double Mortier
Vitesse :	Lente		

BIPEDE "ATTILA" ISDF			
		L'Attila est un véhicule de combat redoutable qui peut se mesurer à n'importe quelle unité dans n'importe quelle armée. Son seul point faible réside dans le fait qu'en cas d'encerclement, sa faible vitesse ne lui permettra pas d'échapper à l'ennemi.	
Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule terrestre bipède	Systèmes d'armes :	Deux canons légers
Vitesse :	Lente		Deux canons gros calibre

TPB ISDF			
		Le TPB permet de transporter des troupes par voie aérienne. Ces troupes peuvent être employées pour défendre une zone ou pour attaquer une base. Les commandos aéroportés par TPB sont très efficaces pour capturer les bases ennemies.	
Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Aucun
Propulsion :	Véhicule volant	Systèmes d'armes :	Soldats
Vitesse :	Moyenne		

BOMBARDIER "LIBERATEUR" ISDF			
		Le Libérateur ne peut que décoller à partir d'un hangar à bombardiers et attaquer une cible. Une fois l'unité envoyée, il est impossible de la ramener. Le Libérateur est utilisé pour attaquer en toute sécurité des zones qui se trouvent hors de portée des autres unités de combat. Les frappes du Libérateur peuvent être particulièrement efficaces contre les pilotes terrés dans les Bunkers relais ou les Centres de communication.	
Fabriqué par :	Usine	Blindage :	Aucun
Propulsion :	Véhicule volant	Systèmes d'armes :	Bombes
Vitesse :	Moyenne		

Les informations concernant les unités extraterrestres suivantes sont extrêmement succinctes. Soyez donc prêts à toute éventualité.

RECYCLEUR SCION			
		L'unité de base de construction des Scion. Protégez ce bâtiment à tout prix, car sa destruction est synonyme de défaite.	
Fabriqué par :	Sans objet	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Lente		

PILLEUR SCION			
		Tout comme son homologue de l'ISDF, ce véhicule peut collecter des fragments en récupérant les fragments sur le champ de bataille ou en se déployant au-dessus d'un gisement de Bio-métal.	
Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Lente		

REMORQUEUR SCION			
		Le Remorqueur peut être utilisé pour tracter et remorquer n'importe quelle structure ou objet.	
Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglisser	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Moyenne		

GUERISSEUR SCION			
	Très utile pour effectuer des réparations sur le champ de bataille, le Guérisseur peut réparer les unités automatiquement.		
Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Moyenne		

PLATE-FORME DE CONSTRUCTION SCION			
	Il s'agit de l'unité de construction des Scion. Elle est à l'origine de la construction de tous les bâtiments, elle ne peut se piloter.		
Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule terrestre bipède	Systèmes d'armes :	Aucun
Vitesse :	Moyenne		

ECLAIREUR SCION			
	Pour ainsi dire l'Eclaireur Scion est identique à son homologue de l'ISDF, mis à part qu'il peut se transformer.		
Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule aéroglisseur	Systèmes d'armes :	Canon léger(C)/(A) Arme spéciale Bouclier
Vitesse :	Rapide/moyenne		

SENTINELLE SCION			
	La Sentinelle Scion peut se transformer, c'est une unité rapide qui surclasse facilement les Eclaireurs.		
Fabriqué par :	Four/Forge	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglisseur	Systèmes d'armes :	Deux canons légers Arme spéciale Bouclier
Vitesse :	Rapide/moyenne		

GARDIEN SCION			
	Le Gardien Scion est l'équivalent de la Tourelle de l'ISDF bien que légèrement plus coriace.		
Fabriqué par :	Recycleur	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglisseur	Systèmes d'armes :	Deux canons légers
Vitesse :	Moyenne		

GUERRIER SCION			
	Le Guerrier correspondrait à une version plus réduite du Char d'assaut léger de l'ISDF. En mode assaut il est par contre capable d'engager les cibles les plus coriaces.		
Fabriqué par :	Forge	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglisseur	Systèmes d'armes :	Deux canons lourds Arme spéciale Bouclier
Vitesse :	Moyenne/lente		

LANCIER SCION



Cette unité est capable de se transformer.
Le Lancier est extrêmement efficace pour engager des unités mobiles.

Fabriqué par :	Four/Forge	Blindage :	Léger
Propulsion :	Véhicule aéroglisneur	Systèmes d'armes :	Roquettes Arme spéciale Bouclier
Vitesse :	Moyenne/lente		

ECORCHEUR SCION



L'allure de L'Ecorcheur Scion est relativement lente lorsqu'il se déplace. En revanche, il est capable de charger très rapidement lors des attaques.
Contrairement à la plupart des unités Scion, l'Ecorcheur est protégé par un blindage très épais. Il est également bien armé et rapide, ce qui lui permet d'attaquer à peu près n'importe quel type de position défensive.

Fabriqué par :	Forge	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule terrestre bipède	Systèmes d'armes :	Deux canons gros calibre
Vitesse :	Moyenne/rapide*		

TITAN SCION



Le Titan Scion est capable d'infliger des dégâts considérables à n'importe quelle unité.

Fabriqué par :	Forge	Blindage :	Lourd
Propulsion :	Véhicule chenillé	Systèmes d'armes :	Deux canons gros calibre Deux canons légers
Vitesse :	Lente		

Armes légères

Mitrailleuse standard (ISDF) Arme à projectiles

Les pilotes sont équipés de cet armement de base pour assurer leur défense hors du véhicule. Bien qu'inefficace contre les vaisseaux ennemis, elle se révèle particulièrement efficace pour se défendre contre l'infanterie.

Fusil assommeur (ISDF) Arme à projectiles

Semblable à un fusil à pompe, cette arme envoie une décharge très concentrée qui est très efficace à courte portée.

Laser à Fusion Froide (ISDF) Arme à décharge d'énergie

Cette merveille de technologie est une véritable centrale d'énergie miniature. Cette arme peut tirer une décharge de haute énergie à grande distance, ce qui en fait une très bonne arme de précision. Elle nécessite en revanche un temps de refroidissement très long, ce qui nuit considérablement à sa cadence de tir.

Fusil à Ion (Scion) Arme à décharge d'énergie

Il s'agit de l'arme de service des Sentinelles Scion pour la défense hors du véhicule. Elle tire un double rayon d'énergie ionique vert et jaune. Bien que très fiable, elle est inefficace contre les véhicules blindés.

Canons

Canon à effet de souffle (ISDF) (Tourelle de canon) Arme à décharge d'énergie

Version plus lourde et plus puissante du Laser à Fusion Froide. Il est très efficace à grande distance contre les véhicules blindés légers. Il souffre du même problème de refroidissement que le fusil et consomme énormément de munitions.

Transperceur (ISDF) Armes à projectiles

Il s'agit du canon de service de l'ISDF. Capable d'une grande cadence de tir sans consommer trop de munitions, c'est une arme très polyvalente. Elle est particulièrement efficace à courte portée contre les cibles peu blindées.

Canon à Plasma (Scion) Arme à décharge d'énergie

Le Canon à plasma tire un rayon unique de plasma radioactif. Il s'agit de l'arme de service des Eclaireurs et de Guerriers Scion. Elle se révèle cependant inefficace lorsqu'elle est utilisée pour attaquer les cibles correctement blindées.

Flux de Plasma (Scion) Arme à décharge d'énergie

Version plus lourde du Canon à Plasma. Cette arme tire un flux concentré de plasma radioactif sur une distance beaucoup plus courte. Elle consomme évidemment beaucoup plus d'énergie que le Canon.

Super Transperceur (ISDF) Armes à projectiles

Des améliorations apportées aux munitions ont permis de rendre les obus standard du Transperceur beaucoup plus perforants contre le blindage. En raison d'un temps de rechargement plus lent et d'une augmentation de la consommation de munitions, cette arme n'est utilisée que pour engager les véhicules ennemis les plus puissants.

Arc d'énergie (Scion) Arme à décharge d'énergie

Tirant un flux continu d'énergie électrique, cette arme peut mettre hors de combat un véhicule en quelques secondes. Son énorme consommation en munitions ne la destine pas à attaquer les véhicules légers. N'utilisez cette arme que contre les véhicules lourdement blindés et les bâtiments.

Canon à charge creuse (Scion) Armes à projectiles

Invention surnoise des Scion, cette arme tire une pluie de débris métalliques aiguisés comme des rasoirs qui perforent le blindage. C'est l'une des rares armes à projectiles des Scion.

Canon Crocs (Scion) Armes à projectiles

Il s'agit d'une version plus puissante du Canon à charge creuse. Cette arme tire une pluie d'éclats métalliques plus fournie et sur une plus courte distance. Ce modèle consomme évidemment plus de munitions que le Canon à charge creuse.

Mortiers

Mortier Standard (ISDF) Arme Explosive

Arme efficace pour préparer un assaut direct. Elle peut envoyer un obus explosif sur une trajectoire courbe jusqu'à 300 mètres. Utilisez la cependant avec précaution. Les éclats risquent de blesser des unités alliées si l'arme est utilisée lors des corps à corps.

Mortier à Détonation Manuelle (ISDF) Arme Explosive

Il s'agit d'une arme plus perfectionnée que le modèle standard. Elle permet au pilote de choisir manuellement le moment auquel l'obus va exploser, ce qui en fait une arme beaucoup plus sûre et plus précise à courte distance. Elle permet également de frapper des cibles mouvantes avec davantage de précision.

Eclat (ISDF) Armes à projectiles

L'Eclat permet d'engager de multiples cibles à la fois. En explosant, la charge libère une pluie meurtrière de shrapnels dans toutes les directions, saturant complètement de métal la zone de déflagration. Cette arme est très efficace lors des attaques de base ennemies. Elle devient évidemment extrêmement dangereuse si vous l'utilisez à proximité d'unités amies.

Canon à Résine (Scion) Arme corrosive

Cette arme tire un obus contenant un composé chimique corrosif qui peut ronger n'importe quel métal. Ce composé a de plus tendance à adhérer longtemps sur la surface touchée, ce qui nuit à la mobilité et à l'intégrité de la coque des unités attaquées. Si la résine chimique est en contact avec le sol une fois l'obus tiré, le produit restera encore actif un certain temps et endommagera toute unité passant dessus.

Mortier à Nuage d'Acide (Scion) Arme corrosive

L'obus de ce mortier libère un épais nuage de gaz toxique qui envahit complètement la zone de l'explosion, endommageant les unités de manière permanente et limitant également la visibilité. C'est contre les cibles immobiles, comme les bâtiments, que le nuage est le plus meurtrier. Le bâtiment ne peut échapper au nuage et doit supporter ses effets jusqu'à ce qu'il se dissipe.

Missiles

Missile pilote (ISDF) Arme à projectiles

Consiste d'abord à tirer un premier missile qui pénètre la coque de la cible. Une fois incrusté dans le blindage, le missile pilote guide une salve de 10 autres missiles droit sur lui. Les projectiles foncent alors sur le missile pilote créant un véritable déluge de feu.

Missile ATC (ISDF) Arme Explosive

Il s'agit d'un missile à "tête chercheuse". Une fois lancés, les missiles foncent automatiquement sur la cible guidés par le signal radar. Ils ne provoquent que des dégâts mineurs, mais leur vitesse de rechargement est rapide et leur coût en munitions est faible.

Missile à verrouillage visuel (ISDF) Arme Explosive

Plus rapides et plus efficaces que les Missiles ATC, les missiles à verrouillage visuel se verrouillent sur l'image de leur cible. Une fois verrouillés, il est difficile de s'en débarrasser. Leurs dégâts sont considérables.

Frelon thermique (ISDF) Arme Explosive

Il s'agit d'une roquette très puissante, mais très lente, qui suit la signature thermique de sa cible. Même si les nouveaux systèmes de blindage ont permis de réduire l'émission de chaleur de la plupart des unités terrestres, cette arme reste efficace contre le blindage plus léger des vaisseaux spatiaux.

Comète de croisière XL (ISDF) Arme Explosive

La force de frappe de la roquette XL est comparable à celle d'une énorme massue. Cette arme doit être utilisée contre des objectifs puissants mais déjà immobilisés. Elle peut être en effet facilement abattue par les défenses des bases adverses. Utilisez-la lors de la phase finale de l'assaut, une fois qu'il n'y a plus de résistance ennemie.

Salve (ISDF) Arme Explosive

Tire une multitude de roquettes à l'aveugle. Cette arme peut se révéler très destructrice, mais n'est efficace qu'à courte portée et contre des cibles peu rapides.

Armes spéciales**Mine fournaise (ISDF) Arme à décharge d'énergie**

Il s'agit d'une mine qui en explosant produit un énorme panache de feu. Elle peut aussi bien servir de barrière défensive que de contre-mesure pour échapper aux missiles et roquettes thermiques.

Mine de proximité (ISDF/Scion) Arme à décharge d'énergie

Mine standard qui explose dès qu'une cible rentre à son contact.

Téléport (Scion)

Système de téléportation Scion. Ce dispositif vous téléportera à une distance aléatoire dans la direction à laquelle vous faites face.

Déviator (anti-projectiles)

Ce système permet de dévier les projectiles solides de la coque des vaisseaux, réduisant ainsi considérablement les dégâts subis. Il n'a en revanche aucun effet sur les armes à décharge d'énergie.

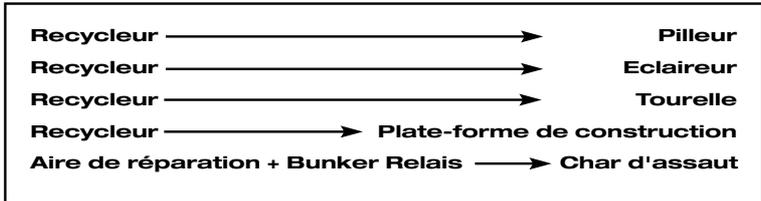
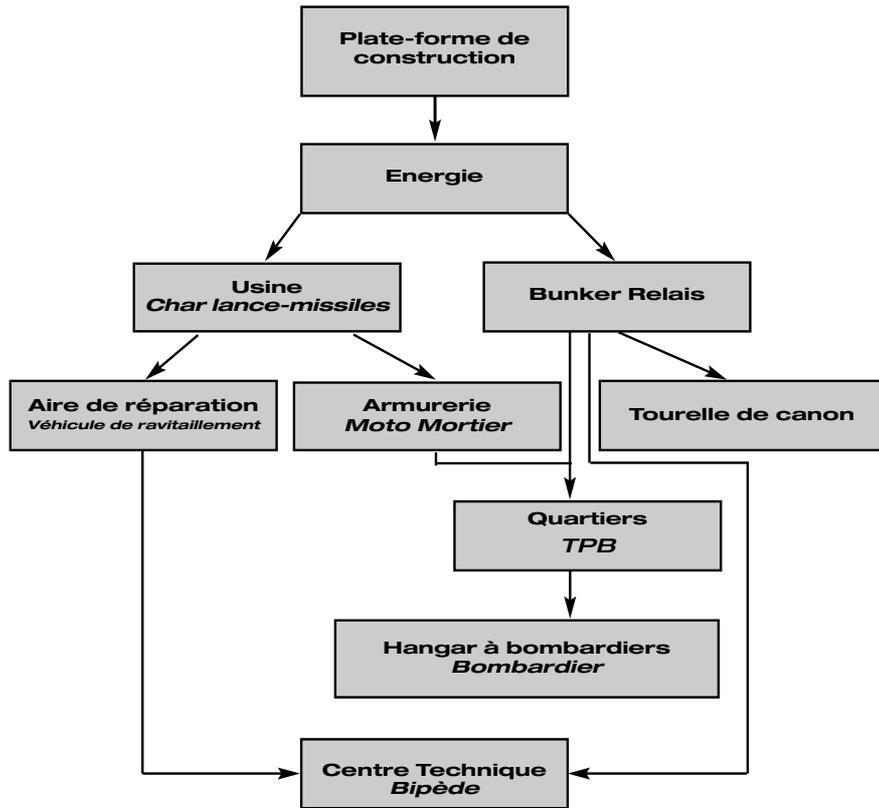
Absorption (anti-énergie)

Permet d'absorber et de disperser la décharge d'énergie sur toute la surface du blindage du vaisseau, ce qui permet de réduire les dégâts causés par les armes à décharge d'énergie. Il n'a en revanche aucun effet sur les projectiles.

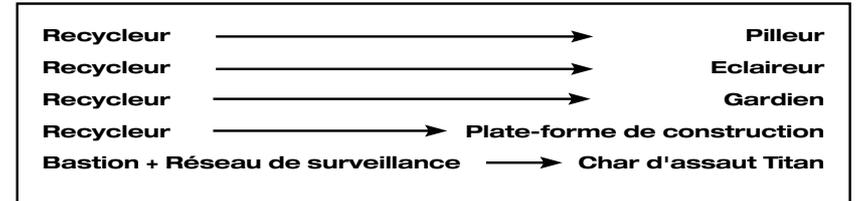
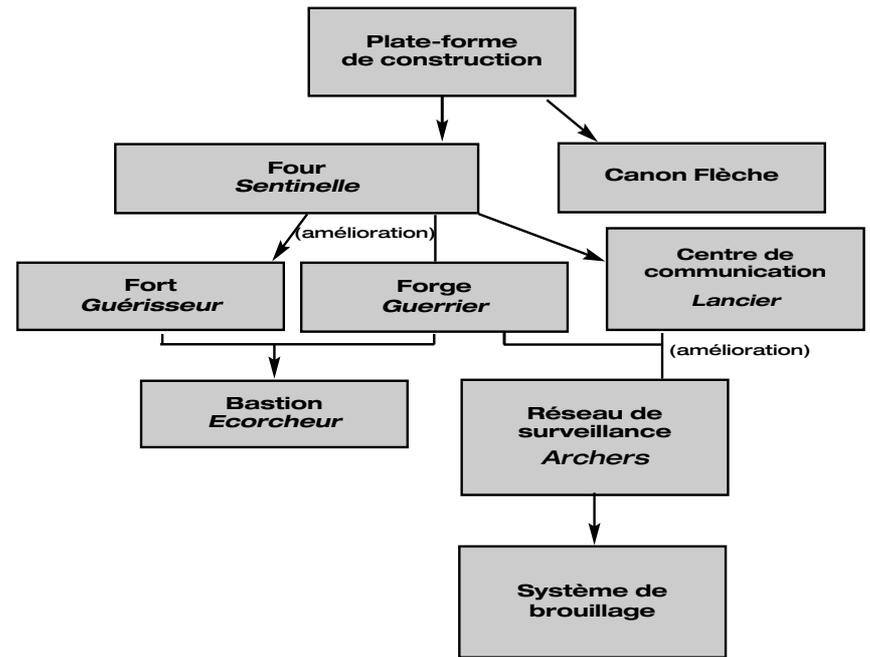
Champ de Stase (Double utilisation)

Le champ de Stase diminue à la fois l'impact des décharges d'énergie et des projectiles.

ORGANIGRAMME DE L'ISDF



ORGANIGRAMME SCION



- Carte Graphique Accélétratrice 3-D *
- Ordinateur 100 % compatible Microsoft Windows® 95/98 (avec pilotes compatibles 32 bits pour le lecteur de CD-ROM, la carte vidéo, la carte son, et les périphériques d'entrée).
- Type de Processeur : Pentium® 200 MHz
- 64 Mo de RAM
- Système d'exploitation Windows 95/98
- Pilotes DirectX 7.0 (inclus) ou ultérieurs
- Espace disque non compressé de 500 Mo pour les fichiers jeu plus 100 Mo pour les fichiers d'échange Windows.
- Lecteur CD-ROM quadruple vitesse (600 Ko/seconde, taux de transfert soutenu)
- Carte son 100 % compatible DirectX 7.0
- Souris et pilote 100 % compatibles Microsoft
- Joystick 100 % compatible Windows 95/98 facultatif
- Prise en charge du CD Audio
- Configuration multijoueur
 - Parties Internet (TCP/IP) et réseau LAN (TCP/IP) supportées
 - Pour les parties Internet, modem 100 % compatible Windows-95/98 nécessitant un débit minimum de 28.8 Ko/s.

**Carte graphique accélératrice 3 D requise.*

Une carte graphique 3 D et un pilote 100 % compatible DirectX 7.0 ou version ultérieure sont nécessaires. Battlezone II utilise la carte Direct 3 D de Microsoft pour supporter les accélérations matérielles 3 D. Ce jeu n'a été testé qu'avec un certain nombre d'autres cartes comportant les processeurs répertoriés ci-dessous. Certaines marques de cartes accélératrices 3-D utilisant les processeurs dont les logos figurent sur cette boîte peuvent ne pas être totalement compatibles avec les fonctions d'accélération 3-D de Battlezone II.

- | | | |
|-----------------|----------------|---------------------|
| • 3Dfx Voodoo | • 3Dfx Banshee | • Matrox G400 |
| • 3Dfx Voodoo 2 | • ATI Rage 128 | • nVidia Riva TNT |
| • 3Dfx Voodoo 3 | • Matrox G200 | • nVidia Riva TNT 2 |

Remarque importante : vous devez posséder les pilotes DirectX 7.0 compatibles Windows 95/98 les plus récents pour le lecteur CD-ROM, la carte vidéo, la carte son, le modem et les périphériques d'entrée.

Assurez-vous au préalable que votre système est entièrement compatible avec Windows 95/98. Battlezone II n'est pas compatible avec les systèmes d'exploitation Windows 3.1 et autres.

Remarque : pour une utilisation optimale de Battlezone II, veillez à ce que votre système soit équipé des derniers gestionnaires pour lecteurs de CD-ROM, cartes son et cartes vidéo, ainsi que pour tout autre périphérique que vous souhaiteriez utiliser (joysticks par exemple). Si vous rencontrez des problèmes lors de l'exécution de votre programme, cela signifie certainement que vous utilisez une version périmée du gestionnaire de votre carte son ou vidéo.

Pour obtenir davantage d'informations sur les dernières versions des gestionnaires pour cartes son et vidéo, consultez notre fichier d'assistance technique, accessible à partir du menu Démarrer ou de l'écran de présentation du jeu Battlezone II. Cet écran apparaît peu de temps après avoir introduit le CD Battlezone dans votre lecteur de CD-ROM. Cliquez alors sur le bouton Plus puis sur le bouton Aide. Vous trouverez alors une liste des principaux constructeurs de matériel, suivis de leur numéro de téléphone qui pourra vous aider à résoudre ces problèmes. Vous pourrez trouver ces adresses dans la Liste des Fournisseurs. Ce fichier comprend une foule d'informations utiles concernant l'installation et la configuration du système, ainsi qu'une aide technique spécifique au jeu.

Comment installer le jeu

1. Avant d'entamer la procédure d'installation, fermez toutes les autres applications. Assurez-vous que l'option Mémoire virtuelle est activée (dans le panneau de configuration/Système/Performances). Vérifiez également que vous disposez de 650 Mo d'espace disponible sur votre disque dur.
2. Insérez le CD Battlezone II dans votre lecteur de CD-ROM et attendez que le titre Battlezone II apparaisse à l'écran. (Si le titre n'apparaît pas, reportez-vous à la section Exécution automatique de la rubrique Résolution des problèmes.)
3. Cliquez sur le bouton Installer pour lancer la procédure d'installation puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. On the title screen click the Install button to begin the installation process and then follow the on-screen instructions.

Une fois l'installation de Battlezone terminée, votre système procède à l'installation des gestionnaires DirectX 7.0 de Microsoft, à moins que ceux-ci ne soient déjà installés sur votre machine. Lorsque DirectX 7.0 est installé, redémarrez votre ordinateur afin d'activer les nouveaux gestionnaires. Pour plus d'informations sur DirectX 7.0, reportez-vous à la page 55 de ce manuel.

Vous pouvez maintenant lancer le jeu Battlezone II en sélectionnant Programmes/Battlezone II /Battlezone II dans le menu Démarrer ou en cliquant sur Jouer dans l'écran de présentation.

N'oubliez pas d'enregistrer votre copie de Battlezone II en remplissant la carte d'enregistrement et en la renvoyant à Activision à l'adresse indiquée.

Fonctions des boutons à l'écran

Installer – Permet d'installer le jeu. Une fois le jeu installé, ce bouton devient le bouton Jouer.

Jouer – Si le jeu a déjà été installé sur votre système, cliquez sur ce bouton pour lancer une partie de Battlezone II.

Plus – Permet d'accéder aux boutons : Aide, Aide technique, et Désinstaller.

Séquences – permet de visualiser quelques séquences de jeux passionnants signés Activision.

Quitter – Permet de fermer l'écran de présentation et de quitter Battlezone II.

Aide – Permet d'accéder à des informations récentes qui ne figurent pas dans le manuel d'installation.

Support Technique – Permet d'accéder à différentes informations relatives à Activision.

Désinstaller – Permet de désinstaller tous les fichiers de Battlezone II présents sur votre disque dur.

www.activision.com – Si vous disposez d'une connexion à Internet, ce bouton vous permet d'accéder au site web d'Activision.

RESOLUTION DES PROBLEMES

Aide en ligne

Nous vous proposons également un fichier d'aide technique qui vous aidera à résoudre les problèmes auxquels vous êtes confronté. Pour accéder à ce fichier d'aide, vous pouvez soit :

1. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône du CD Battlezone II et sélectionner Aide technique.
2. Sélectionner Plus et ensuite Aide dans l'écran de présentation.
3. Une fois le jeu installé, sélectionner à partir du menu Démarrer, Programmes/Battlezone II/Aide de Battlezone II.

Exécution automatique

Si l'écran de présentation de Battlezone II ne s'affiche pas, procédez comme suit :

1. Double cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau de Windows ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette icône et sélectionnez l'option Ouvrir.
2. Sélectionnez le bouton Rafraîchir dans le menu déroulant Affichage.
3. Double-cliquez sur l'icône du CD de Battlezone II sur le bureau de Windows ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette icône et sélectionnez l'option Exécution automatique.

4. Dès que l'écran de présentation de Battlezone II apparaît, cliquez sur le bouton Jouer/Installer.

Si la fonction Exécution automatique ne fonctionne pas, assurez-vous que :

1. Votre CD est propre et correctement placé dans le lecteur de CD-ROM.
2. Votre gestionnaire de CD-ROM est bien optimisé pour Windows 95/98. Pour en avoir la certitude, procédez comme suit :
 - a. Ouvrez le dossier Panneau de configuration de Windows 95/98 et double-cliquez sur l'icône Système.
 - b. Cliquez sur l'onglet Performances. Si l'un de vos gestionnaires matériel n'est pas entièrement optimisé pour Windows 95/98, vous le verrez apparaître dans la liste, accompagné d'une description précise du problème et des solutions possibles.

DirectX 7.0

Une fois le jeu Battlezone installé, le système va vérifier s'il est ou non opportun d'installer le programme DirectX 7.0 de Microsoft sur votre ordinateur. S'il y a lieu, les fichiers seront installés automatiquement sur votre machine.

Q : Qu'est-ce que DirectX 7.0 et pourquoi en ai-je besoin ?

R : DirectX 7.0 de Microsoft est un ensemble de fonctions qui donnent toute leur puissance aux jeux et applications tournant sous Windows 95/98 en matière de réseau, de graphisme, de son et de périphériques d'entrée. Cet ensemble de fonctions est en grande partie responsable des gains de performance enregistrés par les jeux sous Windows 95/98. Battlezone II utilise Direct3D, DirectDraw, DirectSound et DirectInput, quatre fonctions de DirectX 7.0.

Q : Si mon ordinateur n'est pas équipé de DirectX 7.0, Battlezone II se chargera-t-il de l'installer pour moi ?

R : Oui. Si InstallShield ne détecte pas DirectX 7.0 directement sur votre ordinateur, il se chargera de l'installer pour vous. Une fois l'installation terminée, vous devrez redémarrer votre ordinateur afin que le système prenne en compte DirectX 7.0.

Q : D'autres jeux compatibles Windows 95/98 sont déjà installés sur mon ordinateur. L'installation de Microsoft DirectX va-t-elle modifier mes fichiers DirectX ?

R : Si d'autres jeux Windows sont déjà installés sur votre ordinateur, il y a fort à parier que la version précédente de DirectX le sera également. Dans ce cas, le programme d'installation de Microsoft détectera la présence d'une version antérieure et la remplacera par les nouveaux fichiers DirectX 7.0. Vous devrez alors redémarrer votre ordinateur afin que les modifications apportées soient prises en compte.

Par contre, si DirectX 7.0 est déjà installé sur votre machine, le programme d'installation le détectera et n'écrasera aucun fichier DirectX 7.0. Vous ne devrez donc pas redémarrer votre ordinateur avant de lancer Battlezone II.

L'animation est saccadée

- Assurez-vous que votre système répond aux exigences minimales du logiciel, et plus particulièrement votre lecteur CD-ROM. Ce logiciel nécessite un lecteur de CD-ROM ayant une vitesse de transfert minimale de 600 Ko/sec (c'est à dire un lecteur à quadruple vitesse).
- Peut être ne disposez-vous pas de suffisamment de mémoire vive (RAM) pour visualiser les images. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment de mémoire vive pour exécuter ce logiciel. Vous avez besoin de 64 Mo.
- Il se peut que trop d'applications tournent simultanément sur votre ordinateur. Fermez les autres applications actives (tout particulièrement les boîtes DOS ou les programmes de modem) et réessayez. Il est vivement conseillé de n'exécuter aucune autre application lorsque vous jouez à Battlezone II.

Le jeu se bloque

- Assurez-vous que votre ordinateur est équipé d'au moins 64 Mo de mémoire vive (RAM).
- Assurez-vous que vous utilisez les dernières versions 32 bits pour vos gestionnaires de périphériques.

L'ordinateur n'émet aucun son ni effet sonore ; la qualité sonore est médiocre.

- Assurez-vous que votre carte son est 100 % compatible avec Direct X 7.0 sous Windows.
- Vérifiez que les haut-parleurs sont correctement connectés et sous tension, et que le volume est réglé à un niveau audible.
- Assurez-vous que vous utilisez bien la dernière version 32 bits disponible de votre carte son.
- Assurez-vous que votre carte son est parfaitement installée, tout comme les gestionnaires audio. Vérifiez l'installation de votre carte son, ainsi que ses paramètres d'installation dans Windows 95/98 pour vérifier qu'il n'y a pas de problèmes. Pour plus de détails, consultez le manuel de votre carte son et celui de Windows 95/98.
- Vérifiez les paramètres dans la Configuration des commandes.

Le jeu est lent

- Assurez-vous que vous utilisez Battlezone II sur un ordinateur équipé d'un processeur Pentium 200 ou supérieur. En règle générale, les systèmes moins puissants sont incapables de faire tourner Battlezone II correctement.
- Essayez de désactiver quelques options de jeu dans l'écran Options graphiques.
- Assurez-vous qu'aucune autre application ne tourne en arrière plan.
- Assurez-vous que la résolution de votre écran est la plus basse possible dans l'écran.
- Il se peut également que le problème soit dû à un manque de mémoire vive. Pour améliorer davantage la vitesse du jeu, vous pouvez passer à 128 Mo de mémoire vive (RAM)

TRUCS ET ASTUCES

Le Guide de survie du Major Manson

1. Suivez les ordres de votre Commandant à la lettre. Ne rentrez pas dans l'ISDF en vous imaginant que vous êtes un de ces as qui connaît les terres désolées de Titan comme sa poche. Soyez à l'écoute et faites ce que vous dit votre Commandant.
2. Apprenez à vous déplacer de manière latérale. Il s'agit de la tactique de combat la plus importante lors des combats vaisseau contre vaisseau. La maîtrise de ce déplacement vous tirera sans doute d'affaire lors des batailles à venir.
3. Utilisez judicieusement vos armes ! Les mortiers doivent s'utiliser à distance, les mines lorsque l'ennemi vous pourchasse, les canons lorsque les vaisseaux ennemis ne sont que légèrement blindés et les roquettes lorsque vous devrez percer leur cuirasse.
4. Veillez à toujours garder un Pilleur en réserve. Vous pourrez ainsi l'envoyer à la recherche de fragments sur le champ de bataille ce qui vous permettra de construire le char d'assaut dont vous aurez certainement bientôt besoin.
5. Trouvez ces foutus fragments ! Comme dans la plupart des batailles, le contrôle des lignes d'approvisionnement se révèle être le nerf de la guerre. Exploitez chaque gisement de fragments que vous trouverez. Envoyez vos Pilleurs sur les gisements et commencez l'extraction.
6. Améliorez votre capacité d'extraction. Une fois que vous aurez déployé vos Pilleurs et récolté suffisamment de fragments, faites améliorer vos Pilleurs par une plate-forme de construction, ils extrairont d'autant plus vite les fragments.
7. Deux plates-formes de construction. Lors des grandes batailles, il vous faudra construire plus d'une seule plate-forme de construction. Vous pourrez ainsi en envoyer une sur le champ de bataille couverte par des tourelles de canon, tandis que l'autre restera en réserve à la base de façon à construire d'autres Centrales électriques si nécessaire.

8. Regroupez vos unités. Apprenez à maîtriser les commandes clavier destinées à regrouper vos unités. Ne cherchez pas à savoir pourquoi et obéissez en bon soldat !
9. Créez des séries de matériel. Une fois que vous avez commencé à construire une certaine unité, vous pouvez de nouveau la sélectionner et demander à construire une autre unité. Vous pouvez également maintenir la touche Maj enfoncée pour construire plusieurs unités. Cette tactique peut être utilisée pour construire plusieurs unités du même type tout en continuant à combattre.
10. Equipement en armement. Si vous souhaitez changer la configuration d'armes des vaisseaux construits par vos usines, entrez dans l'usine et accédez au menu Construire. Vous pouvez utiliser ce menu pour choisir l'équipement en armement que vous souhaitez pour équiper tous vos futurs vaisseaux.
11. Transformation des unités Scion. J'ai entendu dire que ces viles créatures pouvaient transformer leurs unités de combat, modifiant ainsi leur armement et la performance de leurs vaisseaux. J'aimerais beaucoup mettre la main sur un de leurs engins et utiliser leur technologie à notre compte. Bien sûr je pourrais toujours en voler un pour aller me faire une petite ballade, heh heh.
12. Ah ouais ! N'oubliez pas de consulter votre courrier électronique. Même avec l'ISDF les ordres peuvent changer et le meilleur moyen de s'assurer que vous êtes toujours au courant des derniers développements est de vérifier votre courrier.

CREDITS

Production

George Collins
Director

William Stahl
Lead Designer

Jack Davis
Level Designer

Mathew Harding
Additional Design

Joanne Buckley
Additional Writing

Joseph Donaldson
Additional Writing

Julio Jerez
Programmer

John Lemberger
Programmer

Nathan Mates
Programmer

Ken Miller
Programmer

Brad Pickering
Programmer

George Suttly
Programmer

Carey Chico
Art Director

Willie Rosas
Lead Artist

John Rheaume
Texture Painter

Hess Barber
3D Modeler

Nick Punt
3D Modeler

Kino Scialaba
Conceptual Art

Andrew Goldman
CEO, Pandemic Studios

Josh Resnick
President, Pandemic Studios

Activision Production

Matt Candler
Producer

Chris Hewish
Associate Producer

Jim Hudson
Production Tester

Aaron Gray
Production Tester

Paul Baker
Production and Technology
Coordinator

Stephanie O'Malley
Localisation Coordination

Marketing

John Heinecke
Global Brand Manager

Jamey Gottlieb
Associate Brand Manager

Michelle Nino
Publicist

Peter Karpas
Director of Global Brand
Management

Packaging done by Ignited Minds

Lori Ellison
Copywriter

Ron Gould
Creative Director

Erik Jensen
Senior Designer

Cindy Whitlock
Production Artist

Mike Rivera
Director, Documentation

Belinda M. Van Sickle
Documentation Writer/Layout

Activision UK

Ed Bainbridge

Localisation Manager

Peter Nielsen

Localisation Supervisor

Mark Nutt

Localisation Assistant

Exequo

Translation Services

Jackie Whale

Artwork Manager

Chris Lewis

Product Manager

Bob Dewar

Senior V.P. International

Sound Effects Design and Editing

SCORPIO SOUND, LLC

Gregory J. Hainer

Supervising Sound Designer

Mike Reagan

Sound Designer

Voice-Over Recorded and Edited by

Soundelux Showworks

Scott Martin Gershin

Audio Creative Director

Becky Allen

Audio Producer

Peter Zinda

Engineer/Editor

Carole Ruggier

Casting Director

Matt Candler

VO Direction

Dune sound

French VO

VO Talent/French Talent

James Warwick

General Braddock

Peter Jessup

John Cooke

Tasia Valenza

Yelana Shabayev

Lance Legault

Major Manson

Paul Eiding

Burns

Warren Burton

Kossieh

Lloyd Sherr

Male Ensemble

Maggie Baird

Female Ensemble

Carole Ruggier

Betty

Scott Martin Gershin

Ensemble

Michael Sherman

Ensemble

Alan Ray

Ensemble

Patrick Wilkins

Ensemble

Steve Eastin

Ensemble

Soundtrack

Carey Chico

Movie Player technology by

RAD Tools

Uses Bink Video. Copyright © 1997-1999 by RAD Game Tools, Inc.

Battlezone II Intro

Special Thanks to the Softimage Content Group

Alexandre Joset

Project lead

Gareth Morgan

Daniel Piche

Olivier Goulet

Additional Digital Artists

Special Thanks

Dark Reign II Programming Team

John Cooke

Adam Iarossi

Andrew Payne

Mathew Versluys

Battlezone II Hit team

Scott Etherton

A3D Implementation

Tom Cadwell

Play Balance Assistance

More Special Thanks

Derek Mcleish, Marty Stratton, Jonathan Knight, Steve Elwell, Steve Rosenthal, Paula Cuneo, Mark Lamia, Trey Watkins,

Marc Turndorf, Mitch Lasky, Scott Lahman, Alan Gershenfeld, Randy Johnstone,

Stacey Ytuarte, Sarah Cigliano, Dave Hammock (aka B.C.), Larry Goldberg, George Rose, Michael Hand

Intel Programming Team

Harry Travis

James Vaughn

PIII Optimizations

Mike Minahan

Application Profiling

Roger Vakharia

Cathy Kinzer

Matrox

Bump mapping

Quality Assurance

Eric Baudoin

QA Project Lead

Matt Powers

Senior QA Project Lead

Testers

Marat Gleyzer, Keith Harris, Adam Hartsfield, Michael Hill, Tod Hostetler, Michael Kaminski, Victor King, David B. Marling, Matt Morton, Jon Virtes, John Fritts
(Compatibility Lab Lead),
Chris Keim (Network Lab Lead)

QA Special Thanks

Jim Summers, Eric Zala, Jason Wong, Marilena Morini, Sam Nouriani, Tim Vanlaw, Juan Valdez, Mark Robertshaw, Tanya Langston, Stacey Drellishak, Jenny Cassel, Aaron King, Indra Gunawan, Neil Barizo, Todd Komesu, Willie Bolton

Visioneers

Joseph Ruffolo, James Dicken, Ryan Clemmer, Panayoti Haritatos, Thomas Norris, Gary McCoy, James Dillinger, Alan Precourt, Ron Kramer, Samuel Pettit, Mark Valentine, Gareth Morgan, John Mahlendorf, Jon Brook, Dimitri Zelepuhin, David Miller, Darin Genereux, David Finan, David Barron, Chris Chao, Richard Grochowski, Iouri Lechtchev, Wayne Gray, James Sutliff, Pete Shinnars, Carl Hooper, Frank Tinning, Gary Gray, Steve Tobin, Hector Barrera, Scott Johnson, Chad Cutlip, Michael Simmons, Michael Leparç, Andrew Kuschnerait, Joseph Faske, JP Bowdoin, Charles Otoupalik, Terry Blanchard, Kevin Hoekman, Derek Brinkmann, Jason L'Hirondelle

Make Your Mama Proud!

Avant de contacter notre service d'assistance, veuillez consulter le fichier d'aide technique. Il contient les réponses aux questions les plus fréquentes et peut vous permettre de résoudre vos problèmes rapidement et facilement. Si vous avez toujours des problèmes après avoir consulté ce fichier, n'hésitez pas à nous contacter par le biais de l'un des services repris plus bas.

En raison de la nature complexe des jeux en réseau, veuillez fournir les informations suivantes lorsque vous demandez de l'assistance :

1. Le titre exact du produit.
2. Le message d'erreur reçu (si message il y a) et une courte description du problème.
3. Le système d'opération de chaque joueur (par ex. : Windows 95 ou DOS).
4. Le type de processeur de chaque machine (par ex. : Intel Pentium® 90).
5. Le type de carte d'affichage et de carte son de chaque machine (par ex. : Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster).
6. Utilisez-vous un joystick ? Si oui, de quelle marque et quel modèle ?
Quel type de port utilise-t-il ? (carte son, port spécial) ?
7. De quelle taille d'espace disque disposez-vous ?
8. Taille de la mémoire RAM de chaque machine ?

Si vous rencontrez des difficultés avec l'option multijoueur ou le jeu en réseau, merci d'avoir les informations suivantes à portée de la main au moment de votre appel.

Si vous utilisez un modem :

1. Quel type de modem utilisez-vous de part et d'autre de la connexion (marque, modèle, vitesse, interne ou externe) ?
2. Avez-vous plus d'un modem ?
3. Sur quels ports sont-ils configurés ?
4. Hyper Terminal (ou tout autre logiciel de communication) fonctionne-t-il avec votre modem ? Ceci vous permet de vérifier aisément que votre modem est correctement configuré.
5. Quelle est votre vitesse de connexion ?
6. Etes-vous certain d'avoir déconnecté la compression de données, la détection des erreurs et le contrôle de flux ? Reportez-vous au manuel de votre modem pour savoir comment faire.

Si vous utilisez un modem interne :

1. Quel type de carte série utilisez-vous ?
2. Disposez-vous d'un câble série à sept fils ?

Si vous utilisez un réseau local :

1. Pouvez-vous voir les autres ordinateurs sur le réseau ?
2. Quelle type de configuration réseau utilisez-vous ?
3. Quelle est la marque de votre carte réseau ?
4. Quel logiciel réseau utilisez-vous ? Quel est son numéro de version ?

Services en ligne, forums, courriers et fichiers Activision

Library SupportAssistance

- E-mail : support@activision.co.uk
- Internet : <http://www.activision.com/support>

Assistance technique et service clientèle en Europe

Pour l'assistance technique, veuillez contacter Activision au + 44 870 241 2148 entre 8h et 19h (heure britannique) du Lundi au Vendredi et entre 8h et 17h le Samedi, à l'exception des journées fériées.

Pour le service clientèle, contactez Activision en Grande-Bretagne au + 44 1895 456 789 entre 13h et 17h (heure britannique) du lundi au vendredi, à l'exception des jours fériés.

Votre appel peut être enregistré.

Pour l'assistance technique et le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

ASSISTANCE TECHNIQUE EN FRANCE

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections de ce guide avant de contacter TEOFIL. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans le manuel, la carte de référence ou le fichier Readme.

Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions mieux identifier la source du problème.

Un technicien répondra à toutes vos questions techniques et vous aidera à installer ou à lancer votre logiciel ACTIVISION.

Notre hot-line technique : 01 41 06 59 95 (les lundi, mercredi et vendredi de 17 h à 19 h).

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

TEOFIL

Service Consommateurs ACTIVISION

6, bd du Général-Leclerc

92115 CLICHY Cedex

France

AUCUNE AIDE SUR LES JEUX NE SERA DONNÉE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE.

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours/7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 36 68 17 71*

Sur notre site Web : "<http://www.activision.com>", si vous avez un accès à Internet.

Un spécialiste pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/02/98, pour la France métropolitaine : 2,23 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copié automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvier toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS : ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre),

frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION.

Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUTE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES.

SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,

4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de 10,00 £ par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS, ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : (+44) 1895 456 789

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

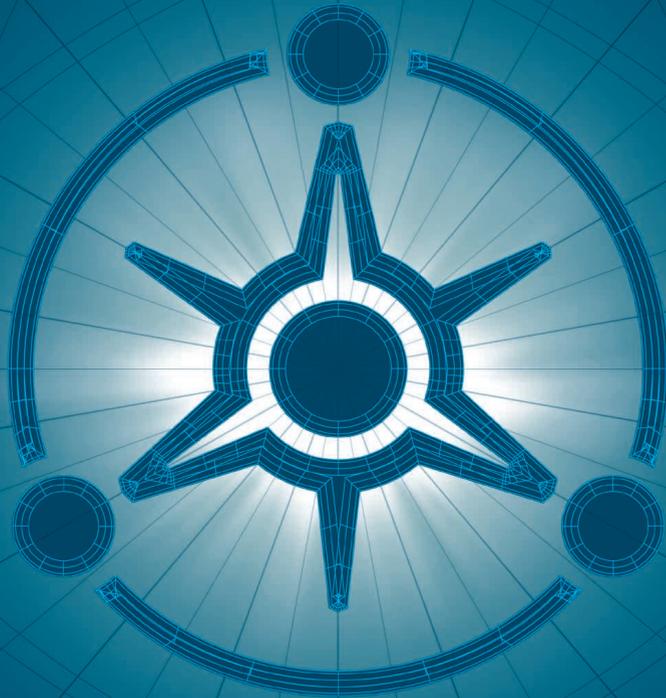
MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

I S D F



I N T E R N A T I O N A L S P A C E D E F E N S E F O R C E

F e l d h a n d b u c h

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997-1999 Activision, Inc. Battlezone ist ein Warenzeichen von Atari Interactive, Inc., einem Hasbro-Unternehmen. Combat Commander ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. 100.0504.260.GM

I N T E R N A T I O N A L S P A C E D E F E N S E F O R C E



