

INTERFACE TACTIQUE MECHCOMMANDER™ – MANUEL UTILISATEUR

APERCU STRATEGIQUE 8

MISE EN ŒUVRE DU SYSTEME 18

INTERFACE LOGISTIQUE 29

INTERFACE DE COMBAT 57

CARACTERISTIQUES DES BATTLEMECHS 89

CARACTERISTIQUES DES MECHWARRIORS 117

CARACTERISTIQUES DES ARMES/ COMPOSANTS 120

CARACTERISTIQUES DES VEHICULES 137

ENVIRONNEMENT DE COMBAT 146

FONCTIONNEMENT MULTI-JOUEURS 155

RESOLUTION DES DIFFICULTES 166

FEDCOM/TACAUTH.PATH COMSTAR NODE HPG ZZ/L CALIBAN ROUTER



INTERFACE TACTIQUE MECHCOMMANDER - MANUEL UTILISATEUR

FEDCOM/TACAUTH.PATH COMSTAR NODE HPGZZ2L CALIBRAN ROUTER

TABLE DES MATIÈRES

OPERATIONS MECHCOMMANDER 6
BIENVENUE A MECHCOMMANDER 7
APERCU STRATEGIQUE 8
MISE EN ŒUVRE 18
INSTALLATION DE MECHCOMMANDER 20
SEQUENCE D'ACTIVATION DU LOGICIEL 22
APERCU DU JEU 23
ELEMENTS DE BASE DU SYSTEME 24
ECRAN DES OPTIONS SYSTEME 27
ECRAN DES PREFERENCES SYSTEME 28
INTERFACE LOGISTIQUE 29
BRIEFING DE MISSION/DEPLOIEMENT 30
Briefings 32
Carte de Briefing 33
Masse Limite de Largage 34
Zone de Rassemblement 35
Fenêtre de Données sur l'Unité 35
Groupes 36
Points de Ressources Disponibles 36
ACHAT 37
Inventaire Actuel 39
Onglets d'Affichage 40
Fenêtre d'Information sur l'Inventaire 42
Inventaire du Bataillon 42
Affichage des Mechs 43
Affichage des MechWarriors 44
Affichage des Composants 45
Affichage des Véhicules 45
Acquisition d'Unités et de Composants 46
Points de Ressources Disponibles 46
HANGAR A MECHS 47
Inventaire Actuel 49
Fenêtre d'Information sur l'Inventaire 49
Zone de Rassemblement 49
Affichage de Mech 50
Préparation d'un Mech 52
Réparation d'un Mech 53
Reconditionnement d'un Mech 54
Modification d'un Mech 55
Affectation d'un MechWarrior 55
Prêt au Déploiement 56
Points de Ressources Disponibles 56

COMBAT TACTIQUE 57
Interface de Combat Tactique 58
Vue du Champ de Bataille 59
Barres d'Etat 60
Sélection des Unités 62
Déselection d'Unités 62
Ordres et Combat 63
Ordres de Mouvement 64
Ordres d'Attaque 66
Ordre de Garde 68
Ordre de Capture 69
Ordre de Réparation 69
Ordre de Minage/Déminage 70
Ordre d'Ejection 71
Ordre de Fermeture/Ouverture Réacteur 72
Autodéfense 72
Retour d'Information des Pilotes 73
Récupération 73
Acquisition de Données sur l'Ennemi 73
Affichage Multi-Fonctions 74
Onglets d'Affichage 75
Carte Tactique 75
Affichage de Données 77
Affichage de Briefing 78
Affichage de Récupération 78
Icônes d'Unité 79
Ordres de Groupe 80
Organisation et Réorganisation d'Unités 81
Palette d'Ordres 82
Palette de Soutiens 83
Commandes Clavier 84
Pause 86
Ecran des Résultats de Mission 87
CARACTERISTIQUES DES BATTLEMECHS 89
Organisation Militaire 89
Mechs de la Sphère Intérieure et des Clans 90
Versions de Mech 91
Blindage 92
Structure Interne 93
Moteurs 94
Dotation en Composants 95
Capteurs 95
Dégâts Critiques aux BattleMechs 96
STATISTIQUES DES BATTLEMECHS 97
Table des Statistiques des BattleMechs 115

CARACTERISTIQUES DES MECHWARRIORS....117
Aptitudes....118
Amélioration des Aptitudes....118
Grade....118
Dommages Corporels et Convalescence....119
Coups à la Tête....119
Explosions Internes....119
Coups au Cockpit....119
Ejection....119
Convalescence....119
CARACTERISTIQUES DES ARMES/COMPOSANTS....120
Caractéristiques des Armements....121
Indice de Charge....121
Portée....121
Temps de Recyclage....122
Dégâts....122
Munitions....122
Caractéristiques des Composants....122
Capteurs Passifs....123
Sondes Actives....123
Ensembles de CME....123
STATISTIQUES DES ARMES ET COMPOSANTS....124
Table des Statistiques des Armes et Composants....135
CARACTERISTIQUES DES VEHICULES....137
Mouvement des Véhicules....137
VEHICULES....138
Table des Statistiques des Véhicules....145
ENVIRONNEMENT DE COMBAT....146
Cibles Désignées....146
Structures....147
Tourelles Automatisées....148
Bâtiments de Contrôle de Tourelles (Capture Possible)....149
Générateurs d'Energie....149
Tours de Contrôle Aérien....149
Tours de Capteurs....149
Bâtiments de Contrôle de Capteurs (Capture Possible)....150
Portes....150
Bâtiments de Contrôle de Porte (Capture Possible)....150
Hangars de Réparation (Capture Possible)....150
Terrain....151
Collines et Ligne de Vision....151
Etendues d'Eau....151
Ponts....151
Crêtes....152
Arbres et Forêts....152

Champs de Mines....153
Pose et Nettoyage des Mines....154
FONCTIONNEMENT MULTIJOUEURS....155
Connexion Multi-Utilisateurs....155
Connexion par Modem....156
Connexion Série....157
Connexion sur Réseau....158
Connexion sur Internet....159
Salle de Préparation....159
Ecran de Session....160
Fenêtre de Communication....161
Fenêtre de Saisie de Message....161
Liste des Joueurs....161
Indicateur d'Etat des Joueurs....161
Fenêtre d'Information sur la Mission....161
Contrôle d'Alignement des Equipes....162
Liste des Membres des Equipes....162
Contrôle des Points de Ressources des Equipes....162
Logistique Multijoueurs....163
Briefing de Mission/Déploiement....163
Achat....163
Hangar à Mechs....163
Combat Multijoueurs....164
Communications/Discussion....164
Interface de Combat....164
Informations sur les Equipiers....164
Dévoilement du Terrain....164
Soutiens....164
Capture de Bâtiments....165
Ecran des Résultats de Mission Multijoueurs....165
RESOLUTION DES DIFFICULTES....166
Installation....166
Clignotement à l'Affichage....167
Problèmes de Son....167
Fluidité Médiocre....168
Gels d'Affichage Inattendus....168
Gels et Retards en Mode Multijoueurs....169
Mises à Jour du Logiciel....169
Support Clientèle....170
GLOSSAIRE....176
INDEX....179
CREDITS....184

Ce logiciel représente une étape importante pour nous et, nous l'espérons, pour vous aussi. Il constitue l'aboutissement de nombreuses homme-années de travail, et d'années de réflexion bien plus nombreuses encore ; nous rêvions en effet depuis très longtemps au moyen d'introduire une nouvelle perspective de l'univers de BattleTech, à la manière de traduire l'intensité, l'action et le défi du commandement, si présents dans les romans et les jeux de plateau, dans le monde du jeu sur ordinateur. L'univers de BattleTech, tout comme le monde où nous vivons, peut être envisagé selon un nombre presque infini de points de vue... Au-delà des différences d'appréciation d'ordre politique (les Clans et les familles régnantes de la Sphère Intérieure ont des visions aux différences marquées), les diverses catégories d'individus envisageront cet univers de manière très différente ; ainsi en va-t-il des MechWarriors et des MechCommanders. Les MechWarriors ont pour préoccupations principales les munitions, la chaleur, la visée et... demeurer en vie. Les MechCommanders, de leur côté, ne s'inquiètent guère des contraintes qu'impose le pilotage d'un Mech. Un MechCommander a pour soucis majeurs le commandement des personnels qui lui sont confiés, la minimisation des pertes et l'accomplissement de la mission qui lui a été affectée. Deux visions radicalement différentes de la même situation périlleuse.

Ce jeu est également le premier logiciel pour PC développé au sein de notre société. Notre objectif est de vous proposer des jeux comme celui-ci, riches et intenses, situés dans des univers aussi dangereux qu'attachants. Sous bien des rapports, nous sommes à la fois, dans le milieu des éditeurs de jeux, des nouveaux venus et des grands anciens. Aussi nos remerciements pour votre soutien enthousiaste et permanent égalent-ils nos souhaits de vous voir apprécier le fruit de nos efforts les plus récents.

Bien à vous,

L'équipe de FASA Interactive

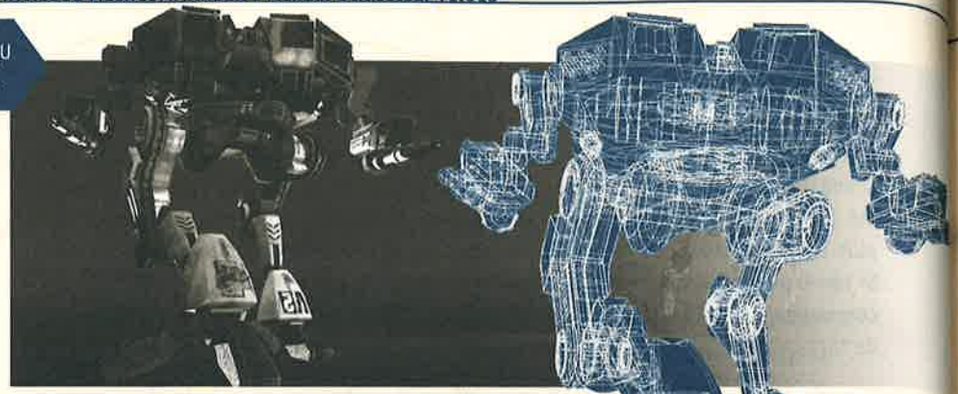
INTRODUCTION A MECHCOMMANDER

Ce logiciel représente une étape révolutionnaire dans le domaine de l'intégration du commandement et de la conduite. Le concept de « champ de bataille électronique » a été implémenté depuis un certain temps, avec des degrés variables de succès. Même le plus avancé de ces systèmes ne fournissait que des flux d'informations dans un sens. Si l'on parvenait sans problème à faire remonter les données du terrain vers le commandant en chef, la mise en œuvre d'un système où les ordres et les changements de tactiques pouvaient être dirigés vers le bas s'est avérée difficile. Jusqu'à présent.

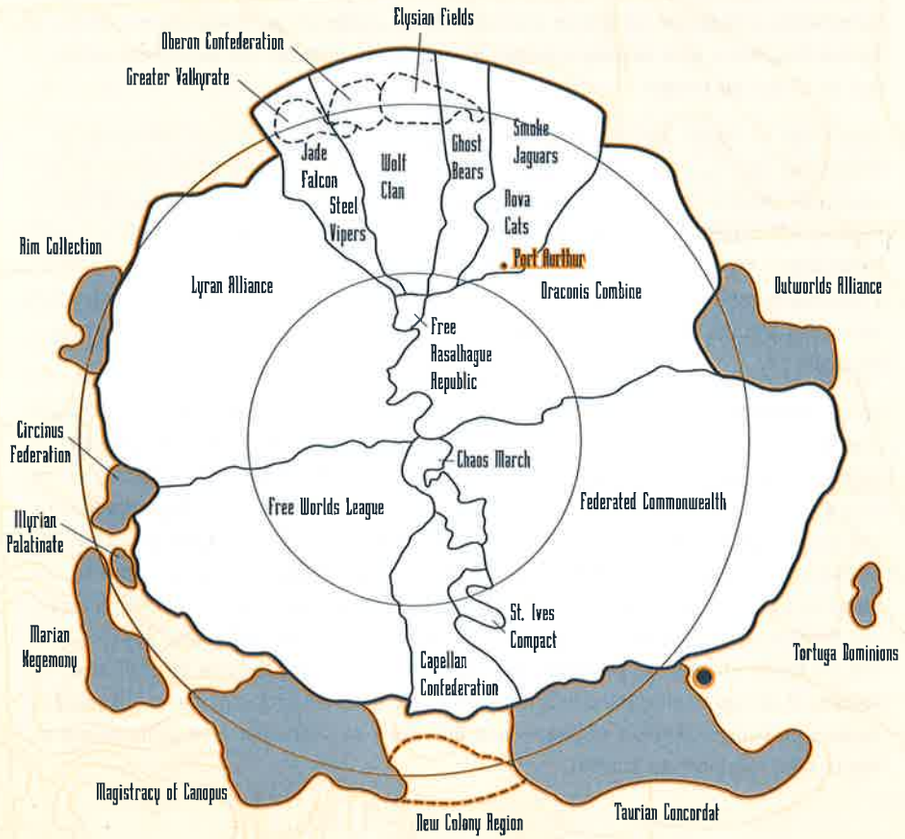
L'invasion des clans, en 3050, n'a pas seulement contraint amené la Sphère Intérieure à modifier ses tactiques de combat, mais aussi son mode de gestion du combat. Les Clans, avec leurs capacités et leurs technologies supérieures, se sont avérés constituer un défi aussi bien pour les MechWarriors sur le terrain que pour les chefs tentant de les combattre à l'échelon tactique ou stratégique. Face à des forces similaires ou légèrement supérieures, les MechWarriors de la Sphère Intérieure sont incomparables. Mais, face à des ClanWarriors issus de manipulations génétiques et pilotant des OmniMechs surclassant en termes d'armement, de portée et de blindage tout ce que la Sphère Intérieure peut déployer, même les meilleurs pilotes et les meilleures unités ont dû lâcher du terrain.

Tandis que la Sphère Intérieure développait de nouvelles technologies offensives et défensives, de nouvelles techniques de gestion du combat étaient développées et les anciennes étaient révisées. L'un de ces développements exploratoires a conduit au logiciel MECHCOMMANDER présenté ici. En fait, MECHCOMMANDER représente l'intégration de deux ensembles logiciels différents, quoique liés. Le premier s'intéressait exclusivement aux aspects C3 : Commandement/Conduite/Communications. Le second traitait plutôt de la gestion et du suivi logistique que du commandement tactique.

En les intégrant, les chercheurs FedCom ont créé un ensemble de la portée bien supérieure à la somme de ses éléments. Grâce à son interface intuitive de gestion logistique, MECHCOMMANDER a éliminé les fastidieuses demandes d'achat et réquisitions, les rapports de situation détaillée et les évaluations de disponibilité opérationnelle. Il libère ainsi le commandant d'unité pour sa vraie fonction : planifier et exécuter la mission qui lui a été affectée. En outre, le logiciel apporte une intégration directe avec les ensembles logiciels similaires qui aident les techniciens des hangars de réparation, les gestionnaires de dépôts de ravitaillement, les coordinateurs chargés du transport du bataillon, et les commandants en chef eux-mêmes. Il existe ainsi aujourd'hui un ensemble logiciel intégré « global » allégeant le fardeau du commandement et permettant aux chefs de s'attacher à ce qu'ils savent le mieux faire : vaincre au combat.



APERÇU STRATÉGIQUE



>>>>DEBUT DE TRANSMISSION

« Nom de Code : BIRD DOG »
Aperçu (Briefing)
COMMUNICATION A TOUS LES POSTES
Premiers Gardes de Davion

DIFFUSION : Restreinte
CRYPTE:: SIG/OP 299-FARMER-00/A ::CRYPTE

******TRANSMISSION CLASSIFIEE******

DE : Prince Victor Steiner-Davion, Commandant en chef
A : Toutes les Forces
20 Mai 3059

(vidéo écartée)
A tous ceux qui reçoivent cette transmission, j'adresse mes chaleureuses salutations et mes remerciements. Nombre d'entre vous sont en poste depuis des semaines, voire des mois, sans savoir où ils vont être envoyés ni ce que l'on attend d'eux. Lorsque vous connaîtrez la nature de notre tâche, sans précédent dans l'histoire de notre peuple, vous comprendrez pourquoi un tel secret était nécessaire.

La Sphère Intérieure a été en guerre pendant toute mon existence, ou presque, et celle de mes parents, grand parents, et de bien des générations auparavant. Peut-être est-ce dans notre nature, peut-être est-ce parce que nous avons toujours vécu ainsi.

Il y a près de cinq siècles, les Etats-Nations féodaux de la Sphère Intérieure - la Confédération Capellienne, le Combinat Draconien, les Soleils Fédérés, la Ligue des Mondes Libres, le Commonwealth de la Lyre et l'Hégémonie Terrienne - se sont regroupés autour d'une vision : celle de Ian Cameron. Cameron avait compris que le seul moyen de faire progresser notre civilisation consistait à laisser de côté nos différences et à nous unir en un seul peuple.

Sa vision, la Ligue Stellaire, a unifié la Sphère Intérieure pour une période de paix et de prospérité inégalée, qui a duré près de deux siècles. Mais la délicate toile tissée afin d'équilibrer les aspirations politiques, sociales et économiques de chacune des Grandes Maisons s'est délitée lorsque l'ambition d'un seul homme a non seulement

déchiré la Ligue Stellaire, mais également marqué le début des événements qui nous ont amenés ici, aujourd'hui.

Il y aura deux cent soixante quinze ans en novembre prochain, le général Aleksandr Kerensky a défié les Lords des Grandes Maisons, qui cherchaient à combler le vide laissé par la Ligue Stellaire en s'attribuant le pouvoir absolu. Kerensky refusa de laisser les troupes qu'il commandait, les Forces de Défense de la Ligue Stellaire, devenir des pions sur l'échiquier du pouvoir des Lords des Grandes Maisons. Ses suivants et lui emmenèrent les idéaux de la Ligue Stellaire - et son potentiel militaire - bien au-delà de l'espace connu. Son intention était noble : créer, au-delà des confins de l'espace connu, une nouvelle société fondée sur les précieux idéaux de la Ligue Stellaire. Laissons les historiens débattre sur le point de savoir si Kerensky fut effectivement le « Premier Traître » , ainsi que le présentent nombre d'entre eux.

Quel que fut le bien-fondé de ses motifs, son départ eut d'énormes répercussions. Dans la Sphère Intérieure, les dirigeants des royaumes que l'on appelle aujourd'hui les Etats Successeurs ont mené d'effroyables guerres au nom d'une soi-disant « Ligue Stellaire » que chacun d'eux entendait gouverner. Pendant des siècles, nous nous sommes combattus pour une bannière, et avons payé un lourd tribut à un idéal qui avait disparu avec l'exode du général Kerensky et de ses suivants.

Kerensky et ses gens, ainsi que nous l'avons appris par la suite, ont rapidement appris que les désirs égoïstes des hommes peuvent venir à bout du plus élevé des idéaux. La nouvelle société de Kerensky s'est rapidement désintégrée, aboutissant à des conflits fratricides opposant les différentes factions. Mais au centre de ce maelström flottait toujours une bannière, qui constituait leur seul ciment d'unité : l'éventualité d'un retour dans la Sphère Intérieure afin de réinstaurer la Ligue Stellaire déchue.

Je n'ai besoin de rappeler à aucun d'entre vous le retour, il y a neuf ans, des descendants des suivants de Kerensky. L'invasion menée par les Clans, et la victoire qu'ils ont failli remporter sur l'ensemble des forces de la Sphère Intérieure eurent lieu sans avertissement, et modifièrent la nature des luttes pour le pouvoir que les Grandes Maisons pratiquaient avec un art consommé.

Nous nous satisfaisions tous de nos manœuvres, intrigues et tromperies. Les quatre terribles Guerres de Succession que les Grandes Maisons ont infligées aux populations de la Sphère Intérieure ont été menées au nom de la renaissance de la Ligue Stellaire. Ceci était, clairement, un mensonge. Chacun des Lords des Grandes Maisons, y compris un grand nombre de mes ancêtres, ne recherchait que le pouvoir personnel. Les grandes proclamations annonçant la refondation de la Ligue Stellaire ne servaient qu'à dissimuler leurs ambitions personnelles.

Je pense que je n'apprends rien à nombre d'entre vous.

Les Clans sont revenus dans la Sphère Intérieure, agitant la bannière de la Ligue Stellaire, en vue de la reconstituer par la force. Ils sont venus avec leur technologie avancée, leurs combattants génétiquement sélectionnés et un style de vie si martial qu'il ramène les conflits presque ininterrompus qui ont marqué notre culture à des jeux d'enfants. A leurs yeux, la Ligue Stellaire ne représentait pas une bannière politique bien pratique, mais le cœur de leur culture. Le rêve de faire renaître la Ligue Stellaire était devenu, par bien des aspects, le fondement de leur société.

Au lendemain de leur invasion, et comprenant de mieux en mieux que les Clans - Wolf, Jade Falcon, Smoke Jaguar, Ghost Bear, Nova Cat, et tous les autres - étaient divisés, peut-être irrévocablement, nous nous sommes redécouverts.

La Ligue Stellaire ne fut, et ne sera jamais, le fruit de l'effort d'un seul groupe. C'est le rassemblement et l'unification qui en constituent l'âme. Sans cet objectif, cette vision unique, la Ligue Stellaire ne peut être autre chose qu'une bannière pour laquelle on combat.

Le temps où l'on combattait pour cette bannière est révolu. Le moment est venu de se battre sous cette bannière.

Aujourd'hui, dès la fin de ce message, la Sphère intérieure s'unira, pour la première fois en près de trois siècles. Nous allons combattre pour conserver notre héritage, même si nous ne sommes qu'à peine qualifiés pour le faire. Nous allons combattre pour reprendre nos territoires et nos populations à leurs conquérants. Et pour nous-mêmes, ensemble, contre les Clans.

Aujourd'hui, la bannière de la Ligue Stellaire flotte de nouveau. Nous, les Lords unis des Grandes Maisons de la Sphère Intérieure, reformons les Forces de Défense de la Ligue Stellaire, afin d'affronter la plus grande menace que nous ayons jamais connue.

Aujourd'hui, les forces unies de toutes les Grandes Maisons de la Sphère Intérieure, combattant sous une même bannière, vont pénétrer dans l'espace tenu par les Smoke Jaguars afin de reprendre ce qui nous appartient de droit : notre héritage.

Notre tâche sera difficile, car les Jaguars représentent un adversaire redoutable. Nous n'oublierons jamais la félonie dont ils ont fait preuve durant la guerre d'occupation ; les âmes des victimes des massacres d'Edo seront toujours à nos côtés. Les mondes que nous nous apprêtons à libérer aujourd'hui ont trop longtemps subi leur joug. Nous combattons pour ces populations autant que pour nous-mêmes.

Mais, peut-être pour la première fois, c'est un combat auquel nous sommes prêts.

Ma fierté et mes espoirs vous accompagnent. Je m'adresserai de nouveau à vous de l'autre côté de l'espace occupé par les Smoke Jaguars. Je nous souhaite à tous une victoire rapide, et la volonté de mener à son terme ce que nous entamons ici, aujourd'hui.

Bonne chance !

>>>>>FIN DE TRANSMISSION

>>>>DEBUT DE TRANSMISSION



« Nom de Code : BIRD DOG »
Aperçu (Briefing)
COMMUNICATION A TOUS LES POSTES



Premiers Gardes de Davion
DIFFUSION : Restreinte
CRYPTE:: SIG/OP 299-FARMER-00/A ::CRYPTE

DE : Colonel Kristen Reese, Commandant
A : Premiers Gardes de Davion

<video écartée>
Au moment où je vous parle, l'opération Bird Dog est officiellement en cours sur des dizaines de mondes. Elle a pour objectif la libération des principales planètes occupées par le Clan Smoke Jaguar depuis son invasion, il y a neuf ans.

Nous constituons le groupement de reconnaissance pour la libération de Port Arthur. Nous avons été chargés d'établir et de tenir une zone d'atterrissage sûre pour l'arrivée de notre dispositif principal. Leur victoire repose sur notre succès.

Malheureusement, nos caboteurs et cargos logistiques ont essuyé des tirs nourris de la part de sites de canons orbitaux dissimulés, et quelques-uns ont été obligés d'atterrir en catastrophe. Apparemment, les Smoke Jaguars ont réactivé une bonne part, sinon l'ensemble, du réseau de défense automatisé qui les avait presque défaits il y a neuf ans. Je suis certain qu'ils apprécient l'ironie de la situation.

Si ces ennuis ont modifié notre calendrier, la libération de Port Arthur se poursuit. Les habitants de cette planète ont connu neuf longues et dures années de domination par les Smoke Jaguars, et rien ne viendra entraver leur libération.

Nous sommes entrés en contact avec le mouvement de résistance local, et pouvons compter sur son aide. Ses membres sont impatients de marquer des points contre les forces d'occupation des Jaguars, parfois même trop. Ce ne sont pas des soldats de métier, et nous ne pouvons espérer d'eux un comportement comparable au nôtre dans tous les cas.

Nous avons pu rapidement confirmer les rapports de renseignement antérieurs, selon lesquels les Jaguars ont enrôlé la milice locale en tant qu'asservis et l'ont équipée de matériels de technologie Sphère Intérieure capturés. Ne montrez aucune hésitation lorsque vous aurez affaire à des adversaires asservis ; la méthode d'endoctrinement des Jaguars est trop efficace pour que nous puissions espérer un grand nombre de transfuges asservis.

Hélas, ces mêmes rapports indiquaient que nous ne trouverions aucun OmniMech du Clan sur cette planète. Nous savons qu'il en va autrement, puisque la lance Ricochet du Commander Harrison a engagé et vaincu un OmniMech de première ligne du Clan. Il y en aura sûrement d'autres.

Nombre d'entre vous ont l'expérience du combat contre les OmniMechs des Clans, mais beaucoup ne l'ont pas. Si nous nous sommes entraînés contre des unités capturées, cela n'a rien à voir avec un engagement sur le terrain. A tonnage égal, les OmniMechs des Clans sont mieux armés, mieux blindés et plus manœuvrants. Cependant, homme contre homme, je suis prêt à aligner, n'importe quand, n'importe lequel de nos MechWarriors contre leurs pilotes.

OPERATION BEACHHEAD
OPERATION SKYHOOK
OPERATION VANGUARD
OPERATION LINCHPIN
OPERATION CUTTHROAT

Commanders, on télécharge actuellement vos affectations opérationnelles. Nous avons décomposé notre tâche en cinq phases.

- **OPERATION BEACHHEAD :** Débarquement initial et établissement de nos positions stratégiques.
- **OPERATION SKYHOOK :** Priver l'ennemi des moyens logistiques et de commandement.
- **OPERATION VANGUARD :** Libération des principales régions civiles et industrielles.
- **OPERATION LINCHPIN :** Manœuvres tactiques et positionnement en vue de l'opération Cutthroat.
- **OPERATION CUTTHROAT :** Préparation et prise de l'astrobase militaire de Kylie.

Tous nos efforts se résument à la prise de cette astrobase. Chaque bataillon recevra ses ordres lors d'un briefing spécifique. Bonne chance, Commanders. Je vous reverrai sur l'Astrobase.

>>>>>*FIN DE TRANSMISSION*

OFFICE D'INFORMATION STRATEGIQUE FEDCOM

OFFICE D'INFORMATION STRATEGIQUE FEDCOM

Extrait de Documentation

Les Smoke Jaguars



Aperçu (Briefing)
Contenu Classifié édité

A l'instar de nombreux guerriers des Clans, le prédateur dont le Clan Smoke Jaguar tire son nom doit son existence à l'altération de la nature par la science. Ses gènes sont ceux du jaguar terrestre, modifiés en laboratoire afin de lui permettre de survivre dans un environnement plus difficile. Les suivants d'Aleksandr Kerensky ont amené le smoke jaguar sur le monde de Strana Mechty, où il s'est déployé dans la jungle, au détriment de nombreuses proies.

Les membres du Clan Smoke Jaguar sont très fiers de ce nom, qui leur a été donné par le vénéré fondateur des Clans, Nicholas Kerensky (le fils du meneur de l'Exode). Ils croient que Nicholas a modelé l'ensemble de la société de leur Clan à l'image du smoke jaguar, et citent fièrement l'un des nombreux journaux où il exalte les vertus de cet animal. Les Smoke Jaguars d'aujourd'hui placent cette citation au-dessus de tout le reste de la littérature, mis à part le poème épique des Clans, La Souvenance.

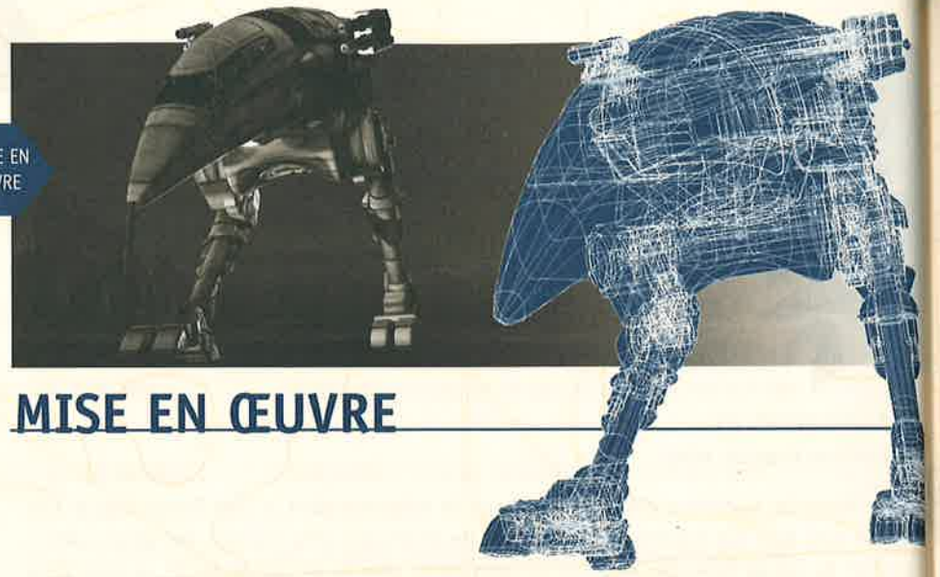
En voici un extrait :

Rappelle-toi Franklin Osis,
Père de son Clan.
Il nous donna trois forces :
La détente du jaguar qui jette l'ennemi à terre,
Les griffes du jaguar qui lui percent le cœur,
Le goût du jaguar pour son sang encore chaud.

- La Souvenance (Clan Smoke Jaguar), Passage 104, Verset 18, Lignes 5-10

Le Clan Smoke Jaguar vénère cet animal avec une ferveur fanatique, à tel point que ses membres ont modelé fidèlement chaque aspect de leur société sur le comportement de l'animal. Les Smoke Jaguars ont réclamé le titre douteux de Clan le plus sanguinaire après leur destruction gratuite de la ville d'Edo, sur la planète Turtle Bay – une cité dont le seul crime était de résister à l'occupation des Smoke Jaguars.

18 MISE EN ŒUVRE
ORDINATEUR
SYSTEME D'EXPLOIT-ATION



MISE EN ŒUVRE

- **ORDINATEUR :** MECHCOMMANDER nécessite un ordinateur 100 % compatible IBM-PC doté d'un processeur Pentium 133 MHz ou supérieur et d'au moins 16 Mo de mémoire vive (une quantité de mémoire vive disponible supérieure accroît notablement les performances de MECHCOMMANDER).

Pour obtenir des performances optimales, nous recommandons l'usage d'un processeur Pentium 200 MHz et de 64 Mo de mémoire vive (RAM).

Note : MECHCOMMANDER n'exige ni la technologie MMX, ni accélérateur matériel 3D ; la capacité MMX n'améliore que marginalement les performances de MECHCOMMANDER.

Il convient également de disposer d'un disque dur possédant l'espace libre suivant :

Installation minimale	150 Mo
Installation typique	230 Mo (Recommandée)
Installation complète	550 Mo
Fichier d'Echange Windows	+40 Mo

MECHCOMMANDER nécessite un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (4x) ou plus rapide.

- **SYSTEME D'EXPLOITATION :** MECHCOMMANDER requiert Windows 95 ou 98. Il ne fonctionnera pas sous les versions précédentes de Windows, ni sous DOS. Note : MECHCOMMANDER devrait fonctionner sous Windows NT 4.0 (5.0), mais ceci n'a pas fait l'objet de tests exhaustifs.

19 MISE EN ŒUVRE
AFFICHAGE
SON
MULTIJOUEURS

- **AFFICHAGE :** MECHCOMMANDER nécessite une carte d'affichage supportant DirectDraw et DirectX 5.0 sous Windows 95/98, avec une résolution de 640x480 en 256 couleurs.

MECHCOMMANDER peut afficher le Combat Tactique à des résolutions supérieures à 640x480, mais requiert une carte d'affichage supportant ces résolution. Remarque : jouer à des résolutions supérieures à 640x480 peut affecter la fluidité et le bon déroulement du jeu. Reportez-vous aux **Options Système**, page 27, pour davantage d'informations.

- **SON :** MECHCOMMANDER exige une carte son numérique supportant DirectSound et DirectX 5.0. Reportez-vous si besoin est aux notes concernant DirectX 5.0 dans le paragraphe Affichage situé plus haut.

- **MULTIJOUEURS :** En mode multijoueurs, MECHCOMMANDER exige les éléments suivants :

Toutes configurations	32 Mo de mémoire vive
2 joueurs par modem	Liaison modem à 28.800 bps
2 joueurs par liaison série	Connexion par câble série
2 à 6 joueurs en réseau IPX	Carte réseau IPX et accès à un réseau local au protocole IPX
2 à 6 joueurs sur Internet	Accès à Internet par modem 28.800 bps ou plus rapide, compte d'accès à Internet, et accès à un serveur de jeux multi-utilisateur commercial

INSTALLATION DE MECHCOMMANDER

Pour installer MECHCOMMANDER, commencez par défragmenter le disque dur sur lequel vous comptez installer le logiciel. Le programme Défragmenteur de disque se trouve dans le dossier Programmes/Accessoires/Outils Système accessible depuis le bouton Démarrer situé sur la Barre de Tâches de Windows. Suivez les instructions. Si vous ne défragmentez pas le disque avant l'installation, cela influera sur les performances du logiciel.

Une fois le disque défragmenté, insérez le CD-ROM du logiciel dans votre lecteur. Si la fonction Autoplay du lecteur est activée, vous verrez apparaître un écran d'installation. Cliquez sur le bouton Installer MECHCOMMANDER et suivez les instructions.

Si la fonction Autoplay du lecteur n'est pas activée, exécutez les instructions suivantes :

1. Retirez toute disquette ou disque amovible de leurs lecteurs respectifs.
2. Insérez le CD-ROM, puis cliquez sur le bouton Démarrer situé dans la Barre de Tâches.
3. Pointez sur Paramètres, puis cliquez sur Panneau de Configuration.
4. Double-cliquez sur Ajout/Suppression de Programmes.
5. Cliquez sur Installer et suivez les instructions à l'écran.

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'installation de MECHCOMMANDER, reportez-vous au chapitre **Résolution des Difficultés** situé page 166 ainsi qu'au fichier README.txt situé sur le CD-ROM.

DESINSTALLATION DE MECHCOMMANDER

Pour activer l'ensemble logiciel MECHCOMMANDER, exécutez l'une des étapes suivantes :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la Barre de Tâches de Windows.
2. Sélectionnez Programmes, puis MicroProse, et enfin Désinstaller MECHCOMMANDER.
3. Suivez les instructions à l'écran.

Vous pouvez également exécuter les étapes suivantes :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la Barre de Tâches de Windows.
2. Pointez sur Paramètres, puis cliquez sur Panneau de Configuration.
3. Double-cliquez sur Ajout/Suppression de Programmes.
4. Cliquez sur « MECHCOMMANDER » dans la liste des programmes installés.
5. Cliquez sur Ajouter/Supprimer et suivez les instructions à l'écran.

SSEQUENCE D'ACTIVATION DU LOGICIEL
ARCHIVES VIDEO

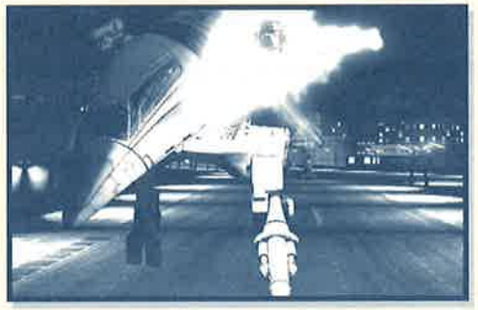
SEQUENCE D'ACTIVATION DU LOGICIEL

Pour activer l'ensemble logiciel MECHCOMMANDER, exécutez l'une des étapes suivantes :

1. Si la fonction Autoplay du lecteur de CD-ROM est en service, insérez le disque de MECHCOMMANDER et cliquez sur le bouton Activer MECHCOMMANDER lorsqu'il apparaît.
2. Sélectionnez « Programmes/MicroProse/MECHCOMMANDER » dans le Menu Démarrer de Windows. Le CD-ROM de MECHCOMMANDER doit se trouver dans le lecteur.

Dans les deux cas, le chargement de MECHCOMMANDER commence. Si le logiciel ne démarre pas, consultez le chapitre Résolution des Difficultés en page 166.

ARCHIVES VIDEO



Le logiciel MECHCOMMANDER comporte un sous-système de capture vidéo en temps réel permettant à tout utilisateur de console MECHCOMMANDER de suivre l'activité de tout autre système appartenant au même réseau. Les circonstances de combat déclenchent automatiquement une routine d'archivage qui stocke l'activité et l'état du système pour examen et évaluation ultérieurs.

Les séquences de combat archivées et le monitoring vidéo peuvent être revus à tout moment à l'aide de l'écran d'**Options** (reportez-vous page 27).

Les vidéo capturées peuvent être revues en sélectionnant Archives Vidéo sur l'Ecran des Options Système accessible lors de l'activation initiale du logiciel. Il est également possible de rejoindre l'Ecran des Options Système en appuyant sur la touche [Echap] lorsque le logiciel se trouve en mode LOGISTIQUE (cf. page 27).

Une pression sur la touche [Echap] met fin à tout moment à la diffusion vidéo.

APERÇU DU JEU

APERÇU DU JEU

MECHCOMMANDER est un jeu d'action/stratégie en temps réel situé dans l'univers de BATTLETECH. Vous y assumerez le rôle d'un « MechCommander », un officier commandant une compagnie pouvant comprendre jusqu'à 12 BattleMechs, les machines de combat anthropomorphes géantes que vous mènerez au combat.

Votre contingent de BattleMechs appartient à la force de la Sphère Intérieure chargée de libérer la planète Port Arthur du joug du Clan Smoke Jaguar, aussi sournois que technologiquement avancé, qui s'en est emparé il y a neuf ans. En tant que MechCommander, vous recevrez des missions durant cette campagne de libération. Il vous appartiendra d'étudier le briefing, d'analyser les besoins et de décider lesquels de vos Mechs, MechWarriors et véhicules de combat vous affecterez à une mission. Comme vous disposez en outre de la possibilité de modifier la dotation en armement de vos Mechs et de réaffecter les pilotes, vous devrez également décider de conserver la configuration par défaut de vos Mechs ou de la modifier pour l'adapter aux besoins de la mission.

En menant à bien des missions, vous gagnerez des Points de Ressources qui vous permettront d'acquérir de meilleurs Mechs, pilotes et véhicules. Dans la mesure où vous n'obtiendrez pas de nouvelles forces lors de chaque mission, vous emploierez également ces Points de Ressources pour réparer les Mechs qui ont participé aux combats précédents. Si l'un de vos Mechs est détruit au combat, tout ce qu'il contient disparaît, et vous devez acheter de nouveaux composants. Si un pilote meurt, il disparaît également, et une telle perte peut être plus grave que celle d'un Mech, car un pilote s'améliore au fil des combats. Vous pourrez accomplir une mission en sacrifiant jusqu'au dernier homme, mais cela vous fera peut-être perdre l'ensemble de la campagne. Ce sont la planification et la tactique qui assurent le succès des missions, MechCommander, pas la bravade.

Si vous êtes vraiment bon, vous parviendrez à récupérer sur le terrain des armements, voire des châssis d'OmniMechs Smoke Jaguar. Vous pourrez les échanger auprès du Bataillon contre des Points de Ressources, les prendre et les réparer, ou les utiliser directement pour équiper vos propres Mechs et retourner ainsi l'avantage technologique de l'ennemi contre lui.

ELEMENTS DE BASE DU SYSTEME

DISC. COMMANDER HARRISON, PREMIERS GARDES DE DAVION : Comme il s'agit de votre premier apprentissage de la console, le commandement m'a demandé de vous apporter mon « expérience du commandement ». Cela fait maintenant quelques années que je pratique cette console, depuis l'époque du prototype, et je peux vous dire que rien ne vaut l'épreuve du feu. Ne prenez pas tout ce que vous lirez ici à la lettre. Votre instruction ne commencera réellement qu'au combat.

Les opérations sur le terrain se divisent en deux sections principales. La première, intitulée LOGISTIQUE, comprend les étapes suivantes :

DISC. HARRISON : LISEZ LE BRIEFING et prêtez attention à ce que l'on attend de vous. Etudiez la Carte de Mission afin d'élaborer un plan d'action. Vérifiez également la Masse Limite de Largage : c'est le tonnage maximal, en Mechs et véhicules, que vous pouvez affecter à la mission. Planifiez en conséquence.

1. Examinez le **Briefing de Mission** et la **Carte de Briefing** figurant sur l'Ecran de Briefing/Déploiement (vous trouverez page 33 des informations complémentaires).

DISC. HARRISON : Ces forces suffiront-elles à mener à bien la mission ? La mission vous autorise-t-elle à déployer davantage de Mechs que le nombre actuellement prêt ? Vos Mechs prêts ont-ils besoin de réparations ? Leur faut-il une configuration d'armement différente, par exemple un nombre accru d'armes à longue portée ?

2. Examinez l'état des Mechs et véhicules de l'unité dans la **Zone de Rassemblement** située sur ce même écran (consultez la page 35 pour des informations complémentaires).

3. Rejoignez l'écran d'Achat et examinez ce que vos Points de Ressources vous permettent d'acquérir auprès du Commandement du Bataillon. Vous pouvez acheter des Mechs, des armes, des capteurs, de nouveaux pilotes, et des véhicules. Comparez ceci à ce que contient votre **Inventaire Actuel**. Achetez ce dont vous avez besoin, ou « revendez » au bataillon ce qui est devenu inutile (des informations complémentaires figurent en page 37).

DISC. HARRISON : Quels armements devez-vous remplacer ? Vous faut-il davantage de Mechs, de pilotes ou d'armes ? Et gardez à l'esprit que vous n'êtes pas le seul Commander à percevoir des moyens auprès du bataillon. Ce qui est disponible dans le cadre de la présente mission ne le sera peut-être plus à l'avenir.

4. Rejoignez le **Hangar à Mechs** et réparez ou reconditionnez vos Mechs en fonction des besoins. Réaffectez les pilotes entre différents Mechs, ou remplacez-les afin d'attribuer à un Mech donné de nouvelles capacités (davantage de détails vous attendent en page 47).

DISC. HARRISON : Conservez à l'esprit le Briefing de Mission. Avez-vous besoin d'un matériel particulier ? Un véhicule spécial ? Des Mechs équipés de réacteurs de saut ?

5. Revenez à l'Ecran de Briefing/Déploiement. Examinez les Mechs et les véhicules qui se trouvent dans la Zone de Rassemblement. Assurez-vous qu'ils sont convenablement équipés. Amenez-les dans les emplacements de largage des Groupes. Cliquez sur le bouton Lancer la Mission et préparez-vous au combat.

Une fois les forces déployées arrivées dans la zone de combat, débute le Combat Tactique. C'est maintenant que votre planification va payer. En combat tactique, vous mènerez les actions suivantes, selon un ordre variable :

- Donnez aux MechWarriors leurs ordres de mouvement, qui leur indiquent de rejoindre leur destination à pleine ou demi-vitesse.

DISC. HARRISON : Vos pilotes sont futés, mais vous pouvez, si vous le souhaitez, leur indiquer directement le chemin à suivre.

- Donnez aux MechWarriors leurs ordres d'attaque.

DISC. HARRISON : Vous pouvez vous contenter de sélectionner un Mech, de cliquer sur une cible ou un ennemi et de laisser le pilote prendre les décisions d'engagement, ou vous pouvez lui donner des ordres d'attaque précis tels que « Attaque à Longue Portée », « Attaque depuis la Position Actuelle », etc.

- Demandez des tirs d'artillerie pour soutenir vos unités.

DISC. HARRISON : Vous pouvez tenter de toucher directement un ennemi en mouvement, ou utiliser l'artillerie pour détruire des cibles fixes telles que tourelles automatisées, bâtiments de commandement, ponts...

- Recherchez les contacts indiqués par les capteurs à longue portée sur la Carte Tactique.

DISC. HARRISON : Chacun de vos BattleMechs dispose de capteurs lui permettant de détecter les unités ennemies avant qu'elle soient à portée visuelle. Si vous observez la carte et manœuvrez vos forces convenablement, vous n'aurez pas à combattre chaque ennemi présent sur le terrain.

- Coupez par les forêts denses en les incendiant et en attendant qu'elles aient brûlé.

DISC. HARRISON : Cela prend un peu de temps, mais il se peut que l'ennemi ne s'attende pas à vous voir arriver par là...

- Nettoyez un champ de mines ennemi, ou minez un compartiment de terrain pour votre camp.
- Recomplétez sur le terrain un blindage de Mech endommagé grâce au camion ou au hangar de réparation.
- Demandez des sondes dotées de capteurs afin de balayer le terrain à la recherche de cibles.
- Demandez un drone caméra pour observer une position ennemie sans risquer votre matériel.
- Rompez le contact lorsque l'adversaire vous est largement supérieur.
- Attirez l'ennemi dans une embuscade et mettez-le en pièces grâce à une « frappe alpha » coordonnée.
- Examinez vos résultats sur l'Ecran des Résultats de Mission. Si la mission a échoué, recommencez-la. Si elle a réussi, entamez la phase LOGISTIQUE de la mission suivante.

ECRAN DES OPTIONS SYSTEME



L'**Ecran des Options Système** apparaît immédiatement après l'archive vidéo et les crédits système. Il permet d'accéder au reste du logiciel MECHCOMMANDER en pressant la touche [Echap] à partir de tout écran de l'interface LOGISTIQUE ou de l'interface de COMMANDEMENT TACTIQUE. Il existe huit options, qui sont :

- **Nouvelle Campagne :** configure le système pour une nouvelle campagne.
- **Sauvegarder Mission :** sauvegarde la configuration de mission actuelle en vue d'une analyse ultérieure. Ce bouton n'est actif que si vous accédez à cet écran à partir de l'un des écrans de LOGISTIQUE. Pour sauvegarder une mission, sélectionnez puis remplacez le titre « Nouvelle Mission » de la liste déroulante. Vous pouvez également remplacer ainsi une mission sauvegardée antérieurement. Pour terminer, sélectionnez le bouton « Sauvegarder Mission ».
- **Charger Mission :** charge une mission antérieurement sauvegardée. Pour charger une mission, double-cliquez sur le titre de la mission, ou sélectionnez-le et cliquez sur le bouton « Charger Mission ».
- **Préférences :** active l'écran de **Préférences Système**. De plus amples informations figurent en page 28.
- **Multijoueurs :** permet au logiciel MECHCOMMANDER d'établir une liaison temps réel avec d'autres systèmes MECHCOMMANDER afin de lancer une simulation de combat complète. Voir page 155 pour plus de détails.
- **Archives Vidéo :** relance le film d'introduction.
- **Reprendre la Partie :** ramène le logiciel à l'interface LOGISTIQUE et reprend les opérations.
- **Quitter :** referme le logiciel. Il est possible de refermer le système sans enregistrer la configuration actuelle.

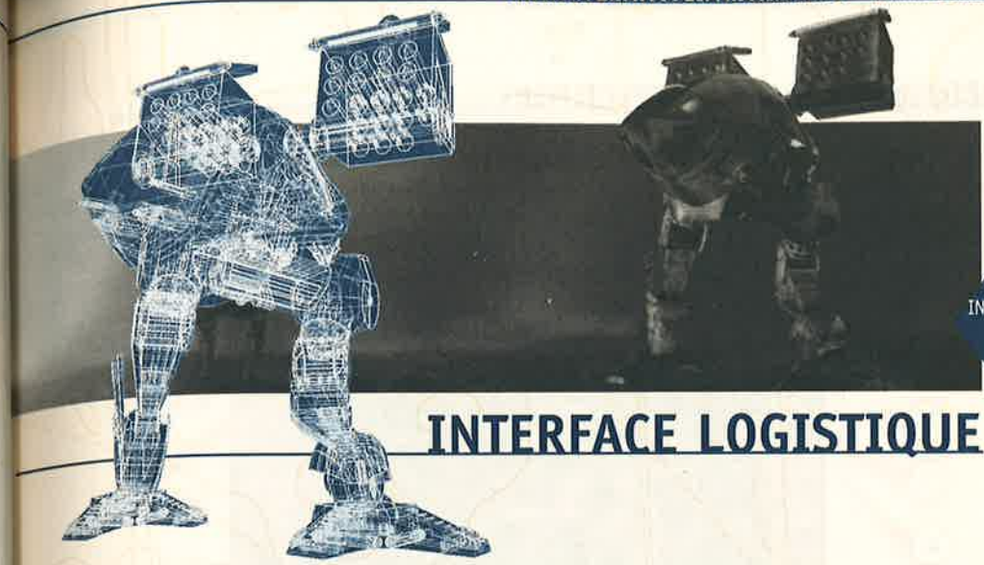
ECRAN DES PREFERENCES SYSTEME

Il est possible de configurer certains éléments de MECHCOMMANDER. Ces options, auxquelles vous accèderez par l'intermédiaire de l'**Ecran de Préférences Système**, sont détaillées ci-dessous.



Il est possible d'ajuster trois paramètres relatifs au son et un paramètre d'affichage :

- **Luminosité de l'Ecran :** vous assombrirez ou éclaircirez l'écran en déplaçant ce curseur. Si l'image affichée vous paraît trop sombre ou trop claire, ajustez ce curseur avant d'effectuer toute modification des réglages de votre moniteur.
- **Volume de la Musique :** ce curseur permet de régler le volume de la musique diffusée lors des phases LOGISTIQUE et de COMBAT TACTIQUE.
- **Volume des Messages Radio :** ce curseur ajuste le volume des messages transmis émis par vos MechWarriors durant la phase de COMBAT TACTIQUE.
- **Volume des Effets Sonores :** ce curseur permet de régler le volume des effets sonores diffusés durant la phase de COMBAT TACTIQUE.



INTERFACE LOGISTIQUE

L'interface LOGISTIQUE gère toutes les fonctions de commandement et conduite ne relevant pas du combat. Vous y examinerez les briefings de mission, déterminerez la composition des forces, réquisitionnerez de nouveaux composants, armements ou unités de combat, et réparerez ou reconditionnerez les BattleMechs.

Le système offre au commandant d'unité toute latitude en matière de planification de mission et de déploiement. Le commandant d'unité peut librement choisir quels sont les Mechs et véhicules qu'il déploiera dans la zone de mission (sous réserve des contraintes édictées par le Commandement de Transport du Bataillon). Le commandant d'unité peut affecter et réaffecter les MechWarriors aux différents BattleMechs, et sélectionner les systèmes d'armes équipant chaque Mech.

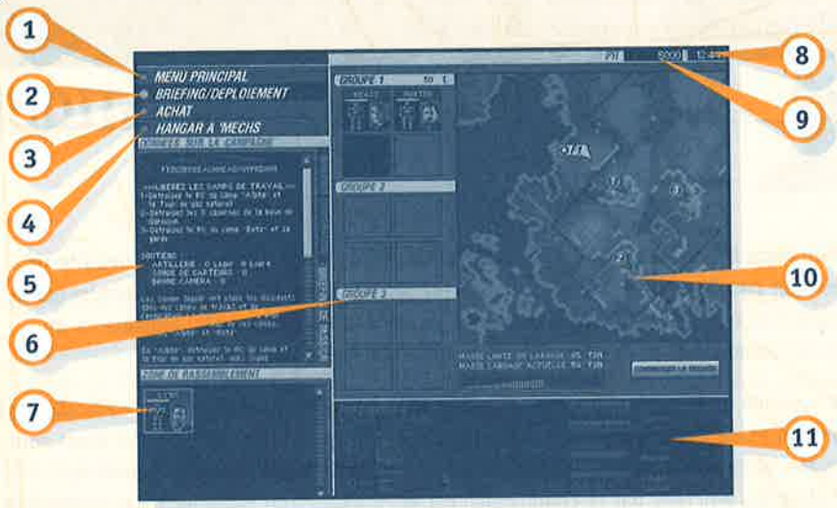
En général, le commandant exécute les étapes suivantes :

1. Examen du briefing de mission.
2. Examen et/ou acquisition de Mechs, composants, MechWarriors et véhicules disponibles auprès du bataillon.
3. Réparation et/ou reconditionnement des châssis de Mech existants ou capturés.
4. Sélection et déploiement des forces pour la mission suivante.

Le logiciel MECHCOMMANDER, version TCIS/23.0.v2.0, constitue l'état de l'art en matière d'équipement de commandement. L'incapacité d'un officier affecté à ce système à mener à bien ses missions n'est que le reflet de l'inaptitude de cet officier. Le système offre des moyens plus que suffisants pour accomplir toute mission avec rapidité, efficacité, et le minimum de pertes amies.

BRIEFING DE MISSION/DEPLOIEMENT

Cet écran permet d'accéder aux briefings de campagne, d'opération et de mission. C'est également ici qu'intervient l'affectation des BattleMechs et véhicules prêts aux emplacements des Groupes. Pour information, voici comment se présente cet écran :



1. Contrôle de Sortie du Système
2. Contrôle de l'Ecran de Briefing/Déploiement (p. 37)
3. Contrôle de l'Ecran d'Achat (p. 37)
4. Contrôle de l'Ecran du Hangar à Mechs (p. 47)
5. Fenêtres de Briefing (p. 32)
6. Groupes (p. 36)
7. Zone de Rassemblement (p. 35)
8. Chronomètre (p. 36)
9. Points de Ressources Disponibles (p. 36)
10. Carte de Briefing (p. 33)
11. Fenêtre de Données sur l'Unité (p. 35)

CONTROLES DE L'ECRAN

Les quatre boutons situés dans le coin supérieur gauche servent à activer alternativement les trois écrans de l'interface LOGISTIQUE.

- **CONTROLE DE SORTIE DU SYSTEME :** Entraîne l'affichage de l'écran des **Options Système**. Reportez-vous page 27 pour plus de détails.
- **BRIEFING/DEPLOIEMENT :** Si ce bouton est en surbrillance, l'écran de **Briefing/Déploiement** est actif.
- **ACHAT :** Ce bouton active l'écran d'**Achat**. Voir page 37 pour plus d'informations.
- **HANGAR A MECHS :** Ce bouton ouvre l'écran **Hangar à Mechs**. Voir page 47 pour plus de détails.

BRIEFINGS

C'est ici que l'on accède à la fréquence opérationnelle des ordres cryptés. Sélectionnez l'onglet correspondant pour afficher le briefing d'Opération ou de Mission. Tous les briefings sont stockés sur le serveur comm. principal, transmis sur demande et décryptés localement en temps réel.

Briefing d'Opération

Généralement délivré par l'officier en charge du commandement, il couvre l'échelon opératif de la campagne, et présente les objectifs régionaux et à court terme, ainsi que le dispositif ennemi.

Briefing de Mission

Il expose la situation de la mission actuelle. Il couvre son cadre d'insertion et les objectifs à accomplir pour qu'elle soit un succès. Il présente également les éventuels objectifs secondaires non critiques, s'ils sont connus. Ce briefing peut aussi contenir des suggestions tactiques, la nature et le volume des forces adverses, ainsi que les complications susceptibles d'intervenir.

Le briefing de mission indique également si vous disposerez d'artillerie, de sondes de capteurs et de drones caméra. Reportez-vous page 83 pour plus de détails.

DISC.

HARRISON : Ne vous lancez pas dans une mission tête baissée. Examinez attentivement le briefing. Il est parfois le seul indice vous permettant de garder vos guerriers en vie. Vous pourrez accéder à un résumé des objectifs durant la mission, mais si les choses tournent mal, vous n'en aurez pas le temps.

CARTE DE BRIEFING

La Carte de Briefing présente une vue satellite de la zone de mission. Vous y distinguerez les différents types de terrain, niveaux d'altitude, obstacles naturels (forêts, crêtes...), ainsi que les éléments artificiels tels que bâtiments et routes.

En outre, la Zone de Largage, c'est-à-dire le point d'atterrissage prévu pour chacun de vos groupes, apparaît clairement. La marge d'erreur, minime lors des largages à basse altitude, peut être ignorée.

Enfin, s'il est connu avant le déploiement, l'emplacement des objectifs de mission apparaîtra sur la carte.

DISC.

HARRISON : Etudiez soigneusement la carte. Regardez s'il existe plusieurs chemins pour rejoindre vos objectifs. Pensez à ce que vous feriez à la place de l'ennemi, où vous positionneriez vos forces, et comment vous agiriez dans le feu de l'action. Notez l'emplacement des ponts et des terrains en hauteur. Et tâchez de mémoriser la carte le mieux possible. Vous ne pourrez y accéder en entier en cours de mission.

La vision du champ de bataille que vous offre le logiciel est issue de la fusion de nombreuses sources de données. Le volume limité de données et le brouillage ennemi empêchent le système de tenir à jour en temps réel la carte tactique jusqu'à ce que l'une de vos unités traverse une zone. Dans ces conditions, étudiez la carte de briefing, et prenez des notes si besoin est. Se rappeler un emplacement sur la carte peut faire la différence entre victoire et défaite.

MASSE LIMITE DE LARGAGE

Sous la Carte de Briefing apparaît la Masse Limite de Largage actuelle et maximale. La Masse de Largage Actuelle est le tonnage de l'ensemble des Mechs et véhicules déployés dans le cadre de la mission et affectés à un Groupe. Elle ne peut dépasser la Masse Limite de Largage Maximale qui figure au-dessus. Une unité ne peut être affectée à un Groupe si cela entraîne un dépassement de la Masse Limite de Largage.

DISC. HARRISON : En déployant un tonnage inférieur à la masse limite de largage (« sous-largage »), le bataillon vous octroie un bonus en Points de Ressources, car vous engagez moins de matériel. Bien entendu, la mission sera d'autant plus difficile...

DISC. HARRISON : J'allais oublier : la Masse Limite de Largage correspond à la classe du Mech ou du véhicule, pas à sa masse réelle. N'espérez donc pas ôter 10 tonnes d'un Mech de classe 50 tonnes et le larguer en tant que Mech de 40 tonnes. Ne me demandez pas pourquoi, mais les types chargés du transport ne calculent pas comme nous.

BOUTON « LANCER MISSION »

En appuyant sur ce bouton, vous informez le Central de Commandement que vos préparatifs sont terminés et que les unités sont prêtes à être acheminées.

Toute pression sur ce bouton est définitive. Les procédures de transport et de largage débutent immédiatement.

DISC. HARRISON : Prêtez attention à ce que vous faites. Je suis incapable de me rappeler combien de fois, en simulation, j'ai appuyé sur ce bouton sans avoir affecté toutes mes unités de combat. Par chance, ce n'étaient que des simulations ; vous n'aurez pas ce luxe.

ZONE DE RASSEMBLEMENT

La Zone de Rassemblement présente l'ensemble des unités de combat prêtes à être déployées. Un Mech ne peut être déployé que s'il remplit les conditions suivantes :

- Un pilote lui a été affecté.
- Son moteur est en parfait état et chaque emplacement dispose d'une structure interne minimale.

DISC. HARRISON : Ouais, le bataillon est prêt à acheminer un Mech sans bras ni jambes, mais refuse d'entendre parler d'un risque de fusion de cœur de réacteur...

Pour affecter une unité de combat à un Groupe, faites-la glisser dans un emplacement du Groupe souhaité. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur cette unité, ce qui l'affecte automatiquement au prochain emplacement de Groupe disponible.

FENETRE DE DONNEES SUR L'UNITE

Sélectionner une unité dans la Zone de Rassemblement affiche son profil dans la Fenêtre de Données sur l'Unité. Ces informations sont identiques à celles figurant dans le Hangar à Mechs, mais ne peuvent ici être modifiées. Pour obtenir des détails complets sur les informations présentées, reportez-vous à la section **Hangar à Mechs** débutant en page 47.

Il est également important de vérifier si l'Inventaire du Bataillon vous propose du nouveau. Rappelez-vous que vous n'êtes pas le seul à percevoir des matériels, et que ce qui est disponible pour cette mission ne le sera peut-être plus par la suite.

DISC. HARRISON : Lorsque je reviens de mission, j'examine généralement l'état de chacune des unités rentrées avant de passer aux autres écrans. J'étudie le briefing suivant, puis je passe en revue mes forces pour savoir si je dois effectuer des réparations/reconditionnements ou des achats avant de lancer un déploiement. Vous devez, dès votre retour de mission, commencer à vous préparer physiquement et psychologiquement à la suivante.

GROUPES
POINTS DE RESSOURCES DISPONIBLES
CHRONOMÈTRE

GROUPES

Il est possible de déployer, au cours d'une mission, jusqu'à trois Groupes contenant un à quatre Mechs ou véhicules. Le Commandement de Transport du Bataillon impose cependant souvent des limites strictes portant sur le nombre de Groupes. En outre, il existe souvent des limites relatives au nombre de Mechs ou de véhicules pouvant appartenir à un groupe. La situation stratégique en vigueur lors de chaque mission détermine la capacité de transport du bataillon disponible.

DISC.

HARRISON : Ill est parfois étonnant de constater ce qu'ils vous accordent pour accomplir une mission. « Situation stratégique » , mon oeil. Je pense plutôt que le Commandement de Transport déteste que ses précieux Caboteurs se fassent tirer dessus.

Pour affecter une unité de combat à un Groupe, faites-la glisser dans un emplacement du Groupe souhaité. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur cette unité, ce qui l'affecte automatiquement au prochain emplacement de Groupe disponible.

DISC.

HARRISON : Deux choses limitent en fait le nombre de Mechs et de véhicules que vous pouvez emmener en mission : la Masse de Largage et les Groupes. Il est parfois délicat d'équilibrer les limites de masse et de nombre. Ne déployez vos forces en sous-tonnage ou en sous-nombre que si vous souhaitez réellement « la jouer léger » et empocher les Points de Ressources supplémentaires. Sinon, chargez à bloc. C'est ce que fera l'ennemi.

Points de Ressources Disponibles

L'affichage des Points de Ressources Disponibles indique le nombre de Points de Ressources actuellement alloués à l'unité pour l'achat de Mechs, composants, MechWarriors et véhicules. Les Points de Ressources ne peuvent être dépensés dans cet écran. Cette information est affichée pour examen immédiat lors de la préparation d'une nouvelle mission.

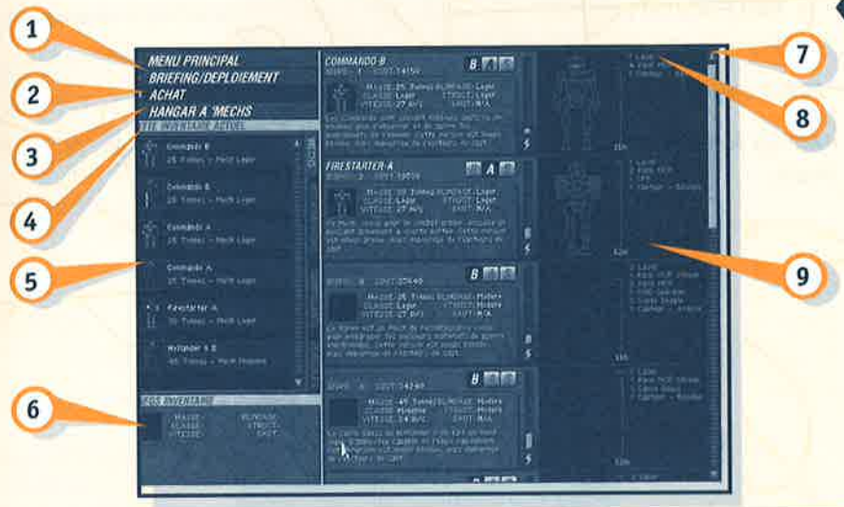
Chronomètre

Il affiche l'heure dans le monde réel. Il a la précision du matériel sur lequel tourne le logiciel MECHCOMMANDER.

ACHAT

ACHAT

C'est ici que vous pourrez acquérir de nouveaux armements, composants, BattleMechs, MechWarriors, et véhicules auprès du Commandement du Bataillon. Pour information, voici comment se présente cet écran :



1. Contrôle de Sortie du Système
2. Contrôle de l'Ecran de Briefing/Déploiement (p. 37)
3. Contrôle de l'Ecran d'Achat (p. 37)
4. Contrôle de l'Ecran Hangar à Mechs (p. 47)
5. Fenêtre d'Inventaire Actuel (p. 39)
6. Fenêtre d'Information sur l'Inventaire (p. 42)
7. Chronomètre (p. 46)
8. Points de Ressources Disponibles (p. 46)
9. Inventaire du Bataillon (p. 42)

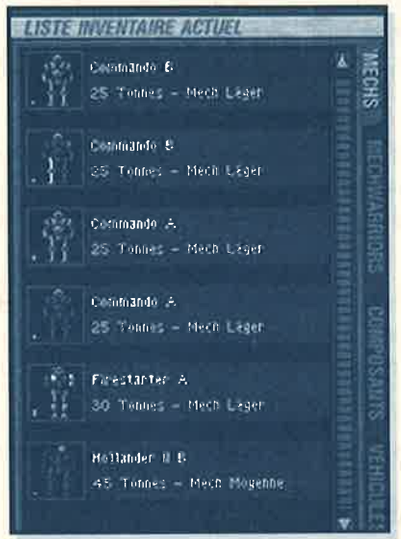
CONTROLES DE L'ECRAN

Les quatre boutons situés dans le coin supérieur gauche servent à activer alternativement les trois écrans de l'interface LOGISTIQUE.

- **CONTROLE DE SORTIE DU SYSTEME :** Entraîne l'affichage de l'écran des **Options Système.** Reportez-vous page 27 pour plus de détails.
- **BRIEFING/DEPLOIEMENT :** Ce bouton active l'écran de **Briefing/Déploiement.** Voir page 30 pour plus d'informations.
- **ACHAT :** Si ce bouton est en surbrillance, l'écran d'**Achat** est actif.
- **HANGAR A MECHS :** Ouvre l'écran **Hangar à Mechs**. Voir page 47 pour plus de détails.

INVENTAIRE ACTUEL

Cette partie affiche les Mechs, pilotes, composants (armes et capteurs) et véhicules composant actuellement l'inventaire de la compagnie. Pour voir chaque liste, sélectionnez l'onglet correspondant. Notez que ces onglets modifient l'affichage des zones Inventaire Actuel et Inventaire du Bataillon afin qu'ils affichent les Mechs, MechWarriors, composants ou véhicules.



L'Inventaire Actuel comprend les composants ou unités de combat acquis antérieurement, mais qui n'ont pas encore été installés à bord d'un Mech ou apportés dans le Hangar à Mechs, ainsi que tout ce qui a été récupéré sur le terrain. Ainsi, un BattleMech ennemi récupéré sur le terrain figurera dans la zone BattleMech de l'inventaire, une fois la mission menée à bien.

En outre, si un MechWarrior a été contraint à s'éjecter en cours de mission, son BattleMech apparaîtra dans la zone Mech de l'inventaire une fois la mission accomplie. Le pilote lui-même figurera dans la zone MechWarrior de l'inventaire.

Et n'oubliez pas le pilote ! Un pilote qui s'éjecte est souvent blessé. Les types sous vos ordres sont des pros, et ne se plaindront pas. C'est à vous de savoir qui est blessé et qui ne l'est pas..

HARRISON : Pensez à vérifier tout Mech dont le pilote s'est éjecté. Une éjection ruine la tête, fait fondre tout ce qui reste de la structure interne et du blindage, et cuit tous les capteurs encore en état. On peut très facilement oublier de remplacer un capteur cramé.

DISC.

ONGLET MECHS

Cet onglet affiche la liste des BattleMechs présents dans l'inventaire, par ordre croissant de classe de tonnage. Ces Mechs n'ont pas de pilote et ne sont pas prêts à être déployés. Un Mech ne peut être préparé au déploiement que dans le **Hangar à Mechs**. Pour plus de détails, reportez-vous page 47.

ONGLET MECHS
ONGLET MECHWARRIORS

L'icône représentant le Mech dispose d'un codage-couleur indiquant d'un coup d'œil l'état du blindage. Vert signifie dégâts nuls ou minimes, jaune dégâts légers, orange dégâts moyens, rouge dégâts sérieux, et gris indique que la zone en question a été détruite.

On trouve en outre la Jauge de Potentiel de Combat (JPC) du Mech, sous la forme d'une barre verticale située à gauche de l'icône. La taille de la barre est proportionnelle à l'efficacité de la combinaison entre ce châssis de Mech et l'armement actuellement embarqué.

Laissez le pointeur de la souris sur l'icône du Mech afin d'afficher les données relatives à ce modèle de châssis dans la Fenêtre d'Information. Ces éléments ne reflètent pas l'état actuel du Mech en question, mais vous informent sur la configuration standard de ce modèle.

Pour plus de détails, consultez les **Caractéristiques des BattleMechs** en page 89.

ONGLET MECHWARRIORS

Cet onglet présente la liste des MechWarriors relevant du tableau d'effectifs de l'unité. Ces pilote n'ont été affectés à aucun Mech. Un pilote ne peut être affecté à un Mech que dans le **Hangar à Mechs**. Reportez-vous page 55 pour plus d'informations.

Au-dessus de la photo du MechWarrior figurent six diodes indiquant son état de santé. Six diodes rouges indiquent qu'il est en pleine forme. Si le pilote est blessé, des diodes s'éteignent ; s'il ne reste qu'une seule diode allumée, le pilote est grièvement blessé.

Les MechWarriors sont affichés par grade croissant (Bleu, Régulier, Vétéran, et Elite) et par ordre alphabétique au sein de chaque grade.

Consultez les **Caractéristiques des MechWarriors**, page 117, pour davantage de détails.

ONGLET COMPOSANTS

Cet onglet affiche la liste des composants présents dans l'inventaire. Ces composants n'ont pas été implantés à bord de Mechs. Les composants ne peuvent être implantés que dans le **Hangar à Mechs**. Reportez-vous pages 54-55 pour plus de détails.

On trouve d'abord les armes, par ordre croissant de portée, et par ordre croissant de puissance au sein de chaque portée. Les armes disposent également d'un codage-couleur : vert pour courte portée, bleu pour moyenne et rouge pour longue portée. Les capteurs et équipements annexes sont affichés à la suite des armes.

ONGLET COMPOSANTS
ONGLET VEHICULES

Lorsque le pointeur de la souris se trouve au-dessus d'un composant, les données correspondantes sont affichées dans la Fenêtre d'Information située en-dessous.

Consultez les **Caractéristiques des Armes/Composants**, page 120, pour plus de détails.

ONGLET VEHICULES

Cet onglet affiche, par ordre de tonnage croissant, la liste des véhicules présents dans l'inventaire. Ils ne sont pas prêts à être déployés. Les véhicules ne sont préparés que dans le **Hangar à Mechs**. Reportez-vous page 49 pour plus de détails.

L'icône représentant le véhicule dispose d'un codage-couleur indiquant d'un coup d'œil l'état de son blindage. Vert signifie dégâts nuls ou minimes, jaune dégâts légers, orange dégâts moyens, et rouge des dégâts sérieux. En outre, sa Jauge de Potentiel de Combat apparaît sous la forme d'une barre verticale à la gauche de l'icône, dont la taille est proportionnelle au potentiel du véhicule.

Laissez le pointeur de la souris sur l'icône du Mech afin d'afficher les données relatives à ce modèle de véhicule dans la Fenêtre d'Information. Ces éléments ne reflètent pas l'état actuel du véhicule en question, mais vous informent sur la configuration standard de ce modèle.

Consultez les **Caractéristiques des Véhicules** en page 137 pour plus d'informations.

FENETRE D'INFORMATION SUR L'INVENTAIRE

Lorsque le pointeur de la souris se trouve sur une icône de l'affichage de l'Inventaire Actuel, c'est ici que s'affichent les informations relatives à cet élément. Ces données ne reflètent pas l'état actuel du Mech, MechWarrior, véhicule ou composant en question, mais vous informent sur sa configuration par défaut.

INVENTAIRE DU BATAILLON

La zone Inventaire du Bataillon présente les Mechs, MechWarriors, composants et véhicules actuellement disponibles auprès du Commandement du Bataillon.

Les onglets bordant la zone Inventaire Actuel contrôlent également l'affichage de l'Inventaire du Bataillon. Ainsi, sélectionner l'onglet BattleMechs modifie l'affichage de l'Inventaire Actuel comme celui de l'Inventaire du Bataillon afin qu'ils présentent les BattleMechs.

L'inventaire du bataillon évolue en fonction des demandes adressées par l'ensemble des forces. Ainsi, un Mech, composant ou véhicule actuellement disponible risque de ne plus l'être. Tous les Mechs, composants et véhicules potentiellement disponibles peuvent être examinés à tout moment dans l'Inventaire du Bataillon. Tous ne sont cependant pas disponibles. Les matériels en rupture de stock sont affichés en grisé et leur « Nombre Disponible » porte la valeur « 0 » .

Les MechWarriors constituent une exception. Lorsqu'un MechWarrior devient disponible, il le demeure jusqu'à ce qu'il ait été acheté ici.

DISC.

HARRISON : Gardez un œil sur ce que propose l'Inventaire du Bataillon de mission en mission, car il évolue. Ce *Catapult-S* disponible lors d'une mission donnée risque de ne plus l'être lors de la suivante. Rappelez-vous que vous n'êtes pas le seul à vous approvisionner ici. Si vous n'achetez pas quelque chose, un autre MechCommander le fera.

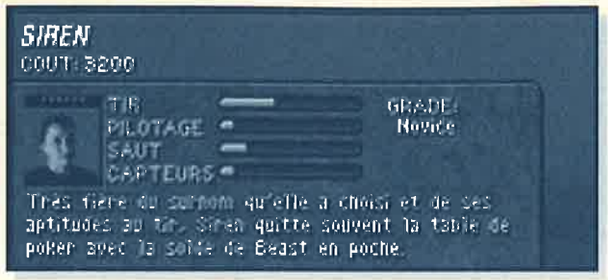
AFFICHAGE DES MECHS



Reportez-vous aux **Caractéristiques des BattleMechs** en page 89 pour davantage d'informations.

- **DISPONIBILITE ET COUT :** ceci indique le nombre d'exemplaires disponibles de la version sélectionnée, et le coût de ce Mech en Points de Ressources.
- **STATISTIQUES ET INFOS :** cette zone présente les infos relatives à ce type de Mech et à la version en question. Reportez-vous page 89 pour plus de détails.
- **SELECTEUR DE VERSION :** choisissez ici entre les versions orientées « B » (Blindage), « A » (Armement), et « S » (réacteurs de Saut) de ce Mech. Si un bouton est grisé, cette version est actuellement indisponible. Reportez-vous page 91 pour plus de détails.
- **POTENTIEL DE COMBAT :** ceci indique le potentiel de combat relatif du Mech, essentiellement fondé sur son armement, bien que certains capteurs avancés y contribuent. La taille de la barre est proportionnelle à la puissance du Mech.
- **BLINDAGE/STRUCTURE :** chaque Mech dispose de plusieurs sections de blindage, et chacune apparaît sur ce diagramme. Les Mechs disponibles auprès du Bataillon sont toujours en parfait état. Reportez-vous page 92 pour des informations complémentaires.
- **LISTE DES COMPOSANTS :** cette zone affiche la liste des armes et capteurs d'un Mech. Reportez-vous page 120 pour plus de détails.

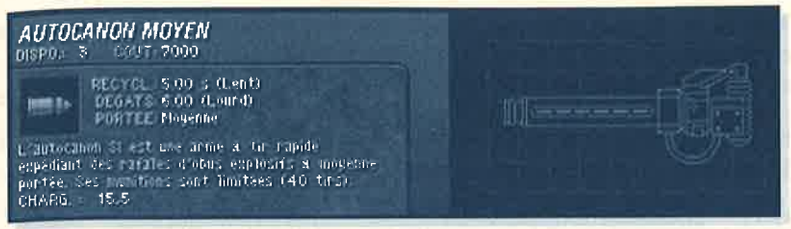
AFFICHAGE DES MECHWARRIORS



Reportez-vous aux **Caractéristiques des MechWarriors** en page 117 pour plus d'informations.

- **COUT :** indique le coût d'acquisition, en Points de Ressources, de ce MechWarrior.
- **PHOTO :** sélectionnez l'icône du pilote pour entendre un échantillon de sa voix.
- **GRADE :** le grade d'un pilote reflète ses capacités. Il indique également la classe de Mech pour lequel il est qualifié : Bleu = Léger, Régulier = Moyen, Vétéran = Lourd, et Elite = Assaut. Installer un pilote aux commandes d'un Mech pour lequel il n'est pas qualifié réduit ses capacités. Reportez-vous page 118 pour plus de détails.
- **SANTE :** cette barre indique les blessures reçues. Six diodes allumées signalent qu'il est en pleine forme. Si le pilote est blessé, des diodes s'éteignent ; s'il reste une seule diode allumée, le pilote est grièvement blessé. Reportez-vous page 119 pour plus de détails.
- **CAPACITES :** il s'agit des capacités de combat et de pilotage du pilote. Reportez-vous page 118 pour plus de détails.

AFFICHAGE DES COMPOSANTS



Reportez-vous aux **Caractéristiques des Armes/Composants** page 120 pour plus de détails.

- **DISPONIBILITE ET COUT :** ceci indique le nombre d'exemplaires disponibles de ce composant, et son coût en Points de Ressources.
- **STATISTIQUES ET INFOS :** vous trouverez ici des informations sur ce composant. Reportez-vous page 120 pour plus de détails.

AFFICHAGE DES VEHICULES



Consultez les **Caractéristiques des Véhicules** page 137 pour plus de détails.

- **DISPONIBILITE ET COUT :** ceci indique le nombre d'exemplaires disponibles de ce véhicule, et son coût en Points de Ressources.
- **STATISTIQUES ET INFOS :** Vous trouverez ici des informations sur ce véhicule. Reportez-vous page 138 pour plus de détails.
- **LISTE DES COMPOSANTS :** cette zone affiche la liste des armes et capteurs d'un véhicule. Reportez-vous page 120 pour plus de détails.

ACQUISITION D'UNITES ET DE COMPOSANTS

Pour acquérir un Mech, MechWarrior, composant ou véhicule présent dans l'Inventaire du Bataillon, faites glisser cet objet de l'Inventaire du Bataillon dans l'Inventaire Actuel, ou cliquez dessus avec le bouton droit pour le transférer automatiquement.

Dans les deux cas, une boîte de dialogue de confirmation apparaît pour vérifier la transaction. Cette boîte affiche le coût de l'objet en Points de Ressources, ainsi que le nombre de Points de Ressources restant à l'issue de la transaction. Si un objet est disponible en plus d'un exemplaire, il est possible d'en acheter plusieurs en augmentant le nombre indiqué.

ACQUISITION D'UNITES ET DE COMPOSANTS
POINTS DE RESSOURCES DISPONIBLES
CHRONOMÈTRE

Pour reverser ou « revendre » un châssis de Mech, MechWarrior, composant ou véhicule à l'Inventaire du Bataillon (même si vous l'avez récupéré sur le terrain), faites-le glisser depuis l'Inventaire Actuel dans la zone de l'Inventaire du Bataillon, ou cliquez dessus avec le bouton droit pour le transférer automatiquement.

Ici encore, une boîte de dialogue de confirmation apparaît. Cette boîte affiche également le nombre de Points de Ressources que le Bataillon vous octroie en échange de cet objet. En sélectionnant « ACCEPTER » , vous expédiez l'objet dans l'Inventaire du Bataillon. Le reversement d'un Mech, MechWarrior, composant ou véhicule au Bataillon est irrévocable. Notez que lorsqu'un Mech est reversé au Bataillon, tous les composants utilisables sont automatiquement ôtés du châssis avant le transfert, et placés dans votre Inventaire Actuel.

DISC.

HARRISON : Vous ne saurez jamais à l'avance le moment où un Mech ou composant apparaîtra dans l'Inventaire du Bataillon, alors si cet *Awesome* ou ce CPP PA vous font vibrer, commencez à économiser dès maintenant. Il n'y a rien de pire que de ne pouvoir s'offrir un objet dont on a longtemps attendu qu'il devienne disponible.

Points de Ressources Disponibles

L'affichage Points de Ressources Disponibles présente le nombre de Points de Ressources dont dispose actuellement la Compagnie. Lorsque des Mechs, MechWarriors, composants et véhicules sont acquis auprès du Bataillon, et leur acquisition confirmée, le coût en Points de Ressources de chacun d'eux est déduit de ce total.

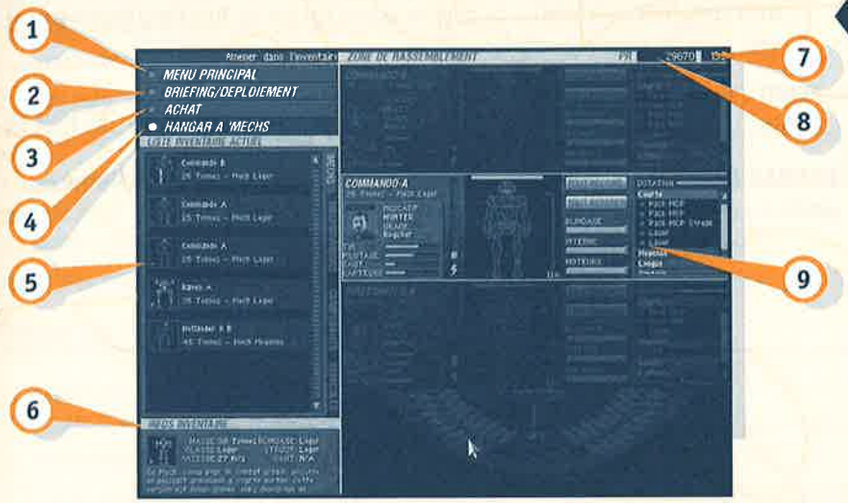
Chronomètre

Il affiche l'heure dans le monde réel. Il a la précision du matériel sur lequel tourne le logiciel MECHCOMMANDER.

HANGAR A MECHS

Utilisez cet écran pour réparer ou remplacer des éléments de blindage, de structure interne, de moteur, d'armes et autres composants d'un BattleMech. Vous pouvez également reconditionner ici un Mech en modifiant sa dotation en armement et composants. Pour information, voici à quoi ressemble cet écran :

HANGAR A MECHS



1. Contrôle de Sortie du Système
2. Contrôle de l'Ecran de Briefing/Déploiement (p. 30)
3. Contrôle de l'Ecran d'Achat (p. 37)
4. Contrôle de l'Ecran Hangar à Mechs
5. Fenêtre d'Inventaire Actuel (p. 49)
6. Fenêtre d'Information sur l'Inventaire (p. 49)
7. Chronomètre (p. 56)
8. Points de Ressources Disponibles (p. 50)
9. Zone de Rassemblement (p. 49)

CONTROLES DE L'ECRAN

Les quatre boutons situés dans le coin supérieur gauche servent à activer alternativement les trois écrans de l'interface LOGISTIQUE.

- **CONTROLE DE SORTIE DU SYSTEME :** Entraîne l'affichage de l'écran des **Options Système**. Reportez-vous page 27 pour plus de détails.
- **BRIEFING/DEPLOIEMENT :** Ce bouton active l'écran de **Briefing/Déploiement**. Voir page 30 pour plus d'informations.
- **ACHAT :** Ce bouton active l'écran d'**Achat**. Reportez-vous page 37 pour plus de détails.
- **HANGAR A MECHS :** Si ce bouton est en surbrillance, l'écran **Hangar à Mechs** est actif.

INVENTAIRE ACTUEL

Cette partie affiche les Mechs, pilotes, composants (armes et capteurs) et véhicules se trouvant actuellement dans l'inventaire de la compagnie. Pour voir chaque liste, sélectionnez l'onglet correspondant.

Sélectionner un onglet dans l'écran du Hangar à Mechs ne modifie pas l'affichage de la Zone de Rassemblement, contrairement à ce que se passe dans l'écran d'Achat. Pour davantage d'informations à propos du contenu de l'Inventaire Actuel, reportez-vous page 39.

FENÊTRE D'INFORMATION SUR L'INVENTAIRE

Lorsque le pointeur de la souris se trouve sur une icône de l'affichage de l'Inventaire Actuel, c'est ici que s'affichent les informations relatives à cet élément. Ces données ne reflètent pas l'état actuel du Mech, MechWarrior, véhicule ou composant en question, mais vous informent sur sa configuration par défaut.

ZONE DE RASSEMBLEMENT

Un Mech doit se trouver dans la Zone de Rassemblement pour être réparé, reconditionné, ou recevoir un pilote. Pour déplacer un Mech ou véhicule entre la Zone de Rassemblement et l'Inventaire Actuel, faites glisser l'unité de l'un à l'autre, ou effectuez un clic-droit. Un clic-droit fait passer l'unité de l'Inventaire Actuel à la Zone de Rassemblement et vice versa.

Il est possible de réparer les BattleMechs, mais pas les véhicules. En fait, les véhicules ne sont pas exfiltrés en fin de mission, et sont perdus dès lors qu'ils ont été déployés. Soyez attentifs à l'inventaire des véhicules afin de disposer à tout moment des engins dont vous pourriez avoir besoin.

Les Mechs ou véhicules doivent se trouver dans la Zone de Rassemblement pour être déployés durant la mission actuelle.

AFFICHAGE DE MECH

L'Affichage de Mech de la Zone de Rassemblement est composé de nombreux petits affichages représentant des informations à propos du pilote, de l'état et des armements du Mech. Voici comment se présente cet écran :

Pour plus de détails, consultez les **Caractéristiques des BattleMechs** en page 89.

- **CARACTERISTIQUES DU PILOTE :** affiche l'indicatif, le grade, les capacités et la santé actuelle du pilote.
- **POTENTIEL DE COMBAT :** ceci indique le potentiel de combat relatif du Mech, essentiellement fondé sur son armement, bien que certains capteurs avancés y contribuent. La taille de la barre est proportionnelle à la puissance du Mech. La présence d'un pilote inexpérimenté diminue le Potentiel de Combat ; ceci apparaît sous la forme d'une portion rouge de la barre.
- **BARRE D'ETAT :** indique l'efficacité globale du Mech. Elle tient compte de l'état actuel du blindage, de la structure interne, des armes et de la santé du pilote. Elle est identique à la barre d'état apparaissant, en mode de combat tactique, au-dessus d'un Mech sélectionné.
- **BLINDAGE/STRUCTURE :** le blindage de chaque Mech est divisé en plusieurs sections. Chacune d'elles apparaît sur ce diagramme, et dispose d'un codage-couleur indiquant d'un coup d'œil son état. Vert signifie dégâts nuls ou minimes, jaune dégâts légers, orange dégâts moyens, et rouge des dégâts sérieux, tandis que le gris signifie que la zone en question a été détruite. Il en va de même pour la structure interne, qui apparaît à l'intérieur de la silhouette du blindage de la section considérée. La couleur change au fil des réparations de structure interne et de blindage.

- **BOUTONS DE REPARATION ET RECONDITIONNEMENT :** Le premier bouton répare automatiquement l'ensemble des sections du moteur, de la structure interne et du blindage à concurrence du nombre de Points de Ressources disponibles. Si ce nombre est insuffisant pour réparer tous les dégâts, le système répare d'abord les éléments les plus vitaux du Mech, et poursuit jusqu'à épuisement des Points de Ressources. Le second (Reconditionnement) remplace automatiquement les armements détruits par d'autres du même type puisés dans l'inventaire. Si ce type d'arme est indisponible, un message apparaît et l'arme détruite est déposée. Reportez-vous à **Réparation d'un Mech**, page 53 et **Reconditionnement d'un Mech**, page 54, pour plus de détails.
- **CURSEURS DE REPARATION :** Lorsque le blindage, la structure interne ou le moteur d'un Mech ont été endommagés, les dégâts apparaissent ici sous la forme d'une section rouge. Vous pouvez réparer manuellement ces dégâts en déplaçant le curseur vers la droite, ou annuler les réparations en le repoussant vers la gauche. Reportez-vous à **Réparation d'un Mech** en page 53 pour plus de détails.
- **BARRE DE DOTATION :** Cette barre représente la part déjà employée du tonnage disponible pour les armements. Elle rétrécit lorsque l'on ôte des armes, et augmente si l'on en ajoute. Si une arme ne peut être implantée sur un Mech, il faut accroître le tonnage disponible en ôtant d'autres armes. Reportez-vous à **Reconditionnement d'un Mech**, page 54 et **Modification d'un Mech**, page 55, pour plus de détails.
- **LISTE DES COMPOSANTS :** Cette zone affiche la liste des armes et capteurs d'un Mech. Les armes à courte portée apparaissent en vert, celles à moyenne portée en bleu, et celles à longue portée en rouge. Les armes de la Sphère Intérieure se distinguent par un point de couleur, tandis que celles des Clans se caractérisent par un triangle de couleur et l'indication « c » devant leur nom. Si une arme est détruite, son affichage passe en grisé. Pour plus de détails, consultez les **Caractéristiques des Armes/Composants** en page 120.

PREPARATION D'UN MECH

Pour déplacer un Mech ou véhicule entre la Zone de Rassemblement et l'Inventaire Actuel, faites-en glisser l'icône, ou cliquez dessus avec le bouton droit. Un clic droit transfère l'unité de l'Inventaire Actuel à la Zone de Rassemblement, et vice-versa.

Pour réparer ou modifier un Mech donné, il faut d'abord le sélectionner en cliquant dessus. Ceci désélectionne tous les autres Mechs ou véhicules de la Zone de Rassemblement. Seul le Mech sélectionné peut être manipulé. Le système n'autorise aucune modification d'un Mech qui n'est pas sélectionné.

REPARATION D'UN MECH

Seuls trois sous-systèmes peuvent être réparés sur le terrain : blindage, structure interne et moteur. Tous les autres sous-systèmes susceptibles d'être endommagés sont suffisamment simples à réparer pour ne poser aucun problème et doivent être considérés comme « automatiques » .

Pour réparer rapidement tous les sous-systèmes, sélectionnez le bouton « Tout réparer » . Si le nombre de Points de Ressources disponibles est insuffisant pour accomplir l'ensemble des réparations au moteur, à la structure interne et au blindage, le logiciel commence par réparer les sous-systèmes les plus vitaux jusqu'à épuisement des Points de Ressources. Pour réparer spécifiquement certains sous-systèmes, il faut les traiter manuellement et individuellement.

Pour réparer manuellement un sous-système, déplacez son curseur vers la droite. Au fil du déplacement du curseur, la couleur de chaque zone de structure interne ou de blindage du Mech change afin de témoigner des réparations. Les emplacements critiques du Mech, tels que la tête et le tronc médian (qui abrite le moteur) sont réparés en premier.

Pour plus d'informations sur les BattleMechs et leurs systèmes, reportez-vous page 89.

HARRISON : Du fait des différences de technologie, les réparations apportées au moteur, à la structure interne ou au blindage d'un Mech des Clans capturé sont bien fois plus coûteuses que celles effectuées sur un châssis de Mech de la Sphère Intérieure. Si, à tonnage égal, les Mechs des Clans peuvent emporter davantage d'armes et de blindage, il est souvent plus économique de les reverser au Bataillon que de les réparer.

DISC.

RECONDITIONNEMENT D'UN MECH

Les armes ou capteurs détruits au combat ne peuvent être réparés, mais doivent être remplacés. Les munitions sont en revanche réapprovisionnées entre les missions si l'arme en question est toujours opérationnelle.

DISC. HARRISON : Cela ne signifie pas que les munitions ne sont pas un problème. Vos gars en ont besoin au combat, et c'est toujours au moment le moins opportun que vous en manquerez. Heureusement, elles ont été apportées en quantité suffisante sur la planète pour que vos Techs rechargent automatiquement les armes encore en état lors du retour d'un Mech.

Sélectionnez le bouton « Tout reconditionner » pour remettre automatiquement en condition un BattleMech et en remplacer les armements ou composants endommagés. Un nouvel armement ou composant de même type, extrait de l'Inventaire Actuel, vient alors s'implanter en remplacement. Si l'Inventaire Actuel ne contient aucun armement ou composant de même type, un message indique les composants ou armements qu'il a été impossible de remplacer. Tous ceux susceptibles d'être remplacés le sont. Si un composant ou armement ne peut être remplacé, le système dépose l'élément endommagé et laisse l'emplacement correspondant vide.

Un armement ou composant détruit peut également être déposé manuellement en le faisant glisser de la Liste des Composants vers l'Inventaire Actuel. L'armement détruit est alors abandonné et n'apparaît pas dans l'Inventaire Actuel. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur l'armement ou le composant détruit, qui sera alors automatiquement déposé. Remplacez-le en faisant glisser un nouveau composant ou armement de l'Inventaire Actuel vers l'emplacement désormais vide. Un clic droit sur le nouvel armement ou composant situé dans l'Inventaire Actuel l'amène également automatiquement dans l'emplacement vide.

DISC. HARRISON : Expérimentez, ça paie... Comme modifier un Mech est gratuit tant que vous disposez des composants, n'hésitez pas à personnaliser vos Mechs en changeant leurs combinaisons d'armements. On ne sait jamais à l'avance ce que l'on va trouver. Fiez-vous à votre instinct, pas aux ingénieurs...

MODIFICATION D'UN MECH

Une arme n'a pas besoin d'être endommagée pour être déposée et/ou remplacée. Vous pouvez faire glisser un armement ou composant en parfait état d'un Mech vers l'Inventaire Actuel à tout moment. Il existe une limite au nombre d'armes ou de composants qu'il est possible d'installer à bord d'un Mech. Cette limite repose sur la masse de l'arme ou du composant, et sur la taille du Mech en question. Elle est représentée par la Barre de Dotation située immédiatement au-dessus de la liste des composants. Lorsqu'elle est entièrement remplie, il n'est plus possible d'installer de nouveaux composants à bord du Mech. Si elle n'est pas encore remplie, les composants pouvant être installés sont affichés en surbrillance dans l'Inventaire Actuel. Un composant impossible à installer ne pourra être sélectionné dans l'Inventaire Actuel.

DISC. HARRISON : Regardez la liste de l'Inventaire Actuel lorsque vous ôtez quelque chose d'un Mech. Si une arme passe en surbrillance, elle peut être implantée sur le Mech. Si vous enlevez davantage d'armes, vous pourrez en installer de plus lourdes. Naturellement, plus ces armes sont lourdes, moins le Mech pourra en emporter.

AFFECTATION D'UN MECHWARRIOR

Pour affecter un MechWarrior à un nouveau Mech, Faites-le glisser de l'Inventaire Actuel vers le Mech sélectionné. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur l'icône du MechWarrior dans l'Inventaire Actuel et il sautera dans le Mech sélectionné.

Pour affecter un MechWarrior à un Mech possédant déjà un pilote, commencez par débarquer le pilote actuel, puis affectez le nouveau.

DISC. HARRISON : Et, comme je vous l'ai déjà dit, gardez aussi un œil sur l'état de santé de votre MechWarrior. C'est à vous de décider si quelqu'un est trop amoché pour piloter. Si vous les laissez faire, ils continueront jusqu'à ce qu'ils tombent en morceaux.

DISC. HARRISON : Gardez un œil sur le grade d'un pilote lorsque vous l'affectez à un Mech. Un pilote se comportera moins bien s'il est affecté à un Mech plus lourd que sa qualification ne le permet.

PRET AU DEPLOIEMENT

Pour qu'un Mech ou un véhicule soit prêt à être déployé dans l'écran de **Briefing/Déploiement**, il doit être amené dans la Zone de Rassemblement du Hangar à Mechs. Il doit également remplir toutes les conditions exposées au paragraphe **Zone de Rassemblement**, page 35 : un pilote, un moteur en parfait état et un minimum de structure interne dans chacun des emplacements.

Points de Ressources Disponibles

L'affichage des Points de Ressources Disponibles indique le nombre de Points de Ressources dont dispose actuellement l'unité.

Chronomètre

Il affiche l'heure dans le monde réel.



INTERFACE DE COMBAT

COMBAT TACTIQUE

Tous les préparatifs soigneusement élaborés durant la phase LOGISTIQUE peuvent rapidement s'avérer inutiles si les forces déployées sont mal commandées sur le terrain. Les MechWarriors sont des gens futés, capables, au combat, de bien plus que simplement se défendre, et ils savent prendre les bonnes décisions en matière d'exécution des ordres. Cependant, seul le MechCommander est à même, avec l'aide de ce logiciel, d'appréhender « vue d'ensemble ».

Les MechWarriors sont souvent victimes de ce qu'on appelle les « œillères » : une fois que le combat a commencé, il leur est très difficile de se concentrer sur toute chose invisible depuis l'intérieur de leur cockpit. La victoire repose toutefois sur bien plus que des talents de tireur : la capacité à analyser une situation, à la décomposer selon les menaces et risques qu'elle présente, et à manœuvrer afin d'en tirer parti ; l'aptitude à coordonner de multiples unités de combat, et même de nombreux groupes dans un environnement d'affrontement ; la capacité à savoir quand avancer, quand se retirer, et quand tenir le terrain.

INTERFACE DE COMBAT TACTIQUE

Le système de commandement et conduite à distance constitue la clé de la direction des forces déployées dans la zone de mission. Ce système fournit un accès bidirectionnel, en temps réel, à chacune des unités de combat, autorise un suivi étroit de l'état et de la situation de chaque unité, et permet de transmettre rapidement et efficacement les ordres aux unités. Pour information, voici comment se présente l'interface de COMBAT TACTIQUE :



1. Palette de Soutiens
2. Affichage Multi-Fonctions
3. Palette d'Ordres
4. Icônes d'Unité
5. Vue du Champ de Bataille

VUE DU CHAMP DE BATAILLE

La Vue du Champ de Bataille constitue la vue principale de la zone de mission et de combat. Seules les régions directement observées par les forces amies apparaissent ; les zones hors de portée visuelle demeurent cachées derrière un calque noir jusqu'à ce qu'une unité amie soit en mesure de les observer. Les régions observées antérieurement peuvent être examinées sur la Carte Tactique faisant partie de l'**Affichage Multi-Fonctions**, ou en faisant défiler la Vue du Champ de Bataille. Pour plus de détails, reportez-vous page 75.

Pour faire défiler la Vue du Champ de Bataille, amenez le pointeur de la souris au-delà du bord de l'écran, dans n'importe quelle direction. La vue défile alors dans cette direction. En outre, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour faire défiler la vue dans la direction correspondante.

TPour effectuer un zoom avant ou arrière sur la Vue du Champ de Bataille, utilisez l'Outil Zoom de la **Palette d'Ordres** (cf. page 82), la touche[=] du clavier classique ou la touche [+] du clavier numérique pour un zoom avant, et la touche [)] du clavier classique ou la touche [-] du clavier numérique pour un zoom arrière.

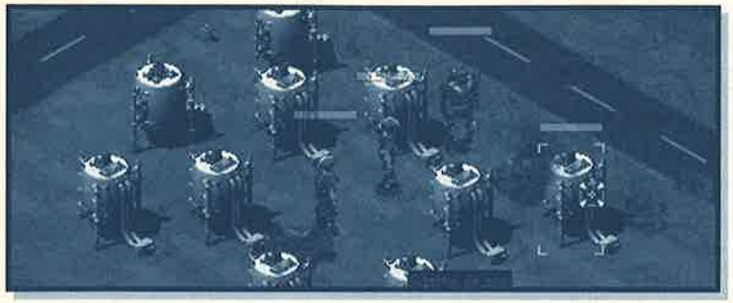
Pour centrer la Vue du Champ de Bataille sur un compartiment de terrain, un bâtiment, ou même un véhicule, maintenez la touche [t] enfoncée pendant que vous cliquez sur la zone que vous souhaitez voir au centre. La vue demeure centrée jusqu'à ce vous la fassiez de nouveau défiler manuellement. Les véhicules en mouvement font l'objet d'un suivi automatique qui recadre la vue au fil des déplacements.

Pour centrer la vue sur une unité spécifique, maintenez la touche [t] enfoncée pendant que vous cliquez sur l'unité, ou cliquez avec le bouton droit sur l'icône de cette unité. La vue suit cette unité jusqu'au défilement manuel suivant. Reportez-vous page 79 pour plus de détails sur les **Icônes d'Unité.**

En outre, un clic gauche ou droit sur la Carte Tactique centre la Vue du Champ de Bataille sur l'emplacement cliqué sur la carte.

BARRES D'ETAT

Tout BattleMech, véhicule, bâtiment, forêt, pont ou élément de terrain susceptible d'être endommagé dispose d'une Barre d'Etat, affichée au-dessus de lui. Si la barre est entière et verte, l'objet est pleinement actif ou en parfait état. Lorsque l'objet subit des dégâts, la barre rétrécit et passe du vert au jaune, puis au rouge.



La signification des indications de la Barre d'Etat dépend en partie de la nature de l'objet ou de l'unité. Dans le cas d'une Barre d'Etat de Mech, elle représente sa situation générale, fondée sur le blindage, la structure interne, l'état du pilote et l'armement.

Ainsi, un Mech disposant d'une longue barre verte est parfaitement opérationnel, tandis qu'une demi-barre jaune signifie clairement que ce Mech a des problèmes. Ils peuvent être de diverses natures : dégâts sérieux au blindage, structure interne endommagée, pilote blessé, armes détruites ou munitions épuisées. Sur un Mech, la Barre d'Etat sert principalement de signal d'alarme : si elle n'est pas complète et verte, il convient d'examiner le Mech à l'aide de l'**Icône d'Unité** (cf. page 79) pour un coup d'œil rapide, ou de l'**Affichage Multi-Fonctions** (cf. page 74) pour une observation plus détaillée.

Dans le cas d'un bâtiment, d'un élément de terrain (forêt ou pont) ou d'un véhicule de combat autre qu'un Mech, la barre indique le volume de dégâts subis par l'objet en question. Une barre complète et verte signifie une absence de dégâts, tandis qu'une courte barre indique que le bâtiment, objet ou véhicule est presque entièrement détruit.

HARRISON : Utilisez la Barre d'Etat de vos Mechs (qui apparaît également sur l'Icône d'Unité du Mech et sur l'Affichage Mech du mode Logistique) pour obtenir une indication de leur efficacité, mais aussi du temps qu'il leur reste à vivre. Une courte barre indique non seulement que le Mech a été endommagé, mais aussi qu'il devient inefficace et relativement facile à détruire. Songez alors à le retirer du combat, ou à lui ordonner d'attaquer depuis une position moins vulnérable, à longue portée, par exemple.

DISC.

HARRISON : Vous verrez parfois un Mech qui semble relativement intact arpenter le champ de bataille avec une Barre d'Etat et très courte. Cela signifie probablement qu'il n'a plus d'armes. S'il vous appartient, mettez-le à l'abri. S'il appartient à l'ennemi, concentrez-vous sur un adversaire plus dangereux.

DISC.

SELECTION DES UNITES

La sélection des unités en vue de leur transmettre des ordres directs peut s'effectuer de cinq manières :

- **Sélection Directe :** cliquez avec le bouton gauche sur l'unité. Ceci désélectionne toutes les autres unités sélectionnées. Pour sélectionner plusieurs unités, maintenez la touche [MAJ] enfoncée pendant que vous cliquez.
- **Sélection Périmétrique :** maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pendant que vous déplacez celle-ci afin de tracer une fenêtre à l'écran. Toutes les unités situées dans le périmètre de cette fenêtre sont sélectionnées. En outre, les unités déjà sélectionnées qui se trouvent en dehors de cette fenêtre sont désélectionnées. Pour sélectionner ainsi de nouvelles unités sans désélectionner les précédentes, maintenez la touche [MAJ] enfoncée pendant que vous déplacez la souris.
- **Sélection à l'Ecran :** pour sélectionner toutes les unités visibles sur l'écran, appuyez sur la touche [e]. Toute unité déjà sélectionnée qui n'est pas visible sur l'écran est désélectionnée.
- **Icônes d'Unité :** sélectionnez directement, à l'aide d'un clic gauche, les Icônes d'Unité situées au bas de l'Affichage Tactique, comme vous sélectionneriez une unité dans la Vue du Champ de Bataille.
- **Sélection de Groupe :** Les unités peuvent, sur le terrain, être affectées à l'un des quatre Groupes. Il est possible de sélectionner un Groupe complet en cliquant sur l'onglet situé immédiatement au-dessus des Icônes d'Unité de ce Groupe, ou en appuyant sur la Touche de Fonction correspondant à ce groupe (F1, F2, F3 ou F4). Pour plus d'informations sur les **Icônes d'Unité**, reportez-vous page 79.

Les méthodes indiquées ci-dessus sont interchangeables. Dans tous les cas, pour sélectionner une ou plusieurs unités sans désélectionner celles qui le sont déjà, maintenez la touche [MAJ] enfoncée pendant que vous étendez votre sélection.

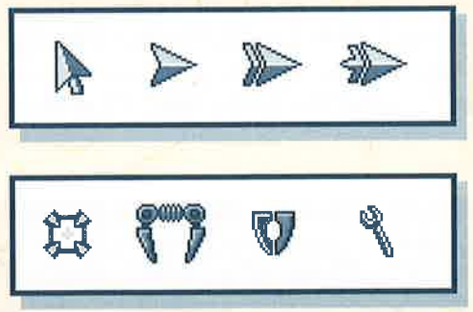
Désélection d'Unités

Pour désélectionner toutes les unités actuellement sélectionnées, cliquez avec le bouton droit en un point quelconque de la Vue du Champ de Bataille. Toutes les unités éventuellement sélectionnées sont alors désélectionnées.

ORDRES ET COMBAT

Ce logiciel de Commandement/Conduite fournit une interface directe avec chacune des unités de combat qui lui sont synchronisées. Les ordres qui peuvent leur être transmis sont des ordres de MOUVEMENT, ATTAQUE, GARDE, CAPTURE ou REPARATION. Chacun de ces ordres est expliqué ci-dessous.

Lorsque le logiciel passe d'un mode d'ordre à l'autre, le curseur, également appelé Curseur d'Ordre, se transforme pour refléter le mode courant et indiquer d'un coup d'œil le type d'ordre sur le point d'être donné.



En outre, le Curseur d'Ordre se transforme lorsqu'il passe au-dessus d'une cible éligible. Le système considère comme cible éligible tout objet susceptible d'être détruit autre qu'une unité amie. Nous recommandons aux utilisateurs de vérifier l'identification et l'état d'une cible potentielle avant d'émettre un ordre d'attaque.

HARRISON : Si vous utilisez la Palette d'Ordres ou une Commande Clavier pour transmettre un ordre d'attaque, il vous est possible d'attaquer n'importe quoi, y compris vos propres forces. Alors, soyez attentif à ce que vous cliquez avant d'émettre toute directive différente d'un ordre de combat par défaut.

DISC.

ORDRES DE MOUVEMENT

Pour ordonner à une unité de se déplacer, sélectionnez-la, puis cliquez avec le bouton gauche sur son point d'arrivée. Le pilote détermine alors le meilleur trajet et se met en mouvement. Chaque unité dispose d'une vitesse de déplacement par défaut, qui correspond à la moitié de sa vitesse maximale. Ce réglage d'allure est souvent appelé « marche » pour un BattleMech et « vitesse de croisière » pour un véhicule.



Lorsqu'un ordre de mouvement à « Mi-Vitesse » est émis, le Curseur d'Ordre se transforme en curseur de mouvement standard gris.

Une unité appliquant déjà un Ordre d'Attaque continue à attaquer sa cible en exécutant l'Ordre de Mouvement. Ceci signifie qu'une unité attaquant une cible ennemie peut, lorsqu'elle reçoit un Ordre de Mouvement à « Mi-Vitesse », continuer à tirer sur sa cible tout en se déplaçant vers sa destination. current target while moving to the designated destination.

DISC. HARRISON : Le mouvement est une bonne chose. Déplacez vos unités autant qu'il vous est possible. Cela les rend plus difficiles à atteindre qu'en position statique, et vous permet de mieux contrôler la position à partir de laquelle chaque unité attaque.

Mouvement à Vitesse Maximale

Il existe deux moyens d'ordonner à une unité de se déplacer à pleine vitesse. Sélectionnez les unités destinataires de l'ordre, puis sélectionnez l'ordre « Vitesse Maximale » sur la **Palette d'Ordres** (reportez-vous page 82 pour plus de détails). Il vous est également possible de maintenir la touche [ESPACE] enfoncée pendant que vous cliquez avec le bouton gauche sur la destination souhaitée. Dans les deux cas, les unités se déplacent selon leur vitesse maximale, qui est environ le double de leur « mi-vitesse ».



Dans les deux cas, lorsqu'un Ordre de Mouvement à « Vitesse Maximale » est émis, le Curseur d'Ordre se transforme en curseur gris de « Mouvement à Vitesse Maximale ».

DISC. HARRISON : Tous les Mechs ne sont pas égaux : certains sont bien plus lents que d'autres. Gardez cela à l'esprit lorsque vous tentez de coordonner une attaque. Emettre un ordre de Groupe peut vous y aider ; nous y reviendrons.

Notez que l'émission d'un Ordre de Mouvement à « Vitesse Maximale » surclasse tous les autres ordres, y compris un Ordre d'Attaque. Ceci signifie qu'une unité engagée dans un affrontement considérera un Ordre de Mouvement à « Vitesse Maximale » comme prioritaire par rapport à l'Ordre d'Attaque antérieur, et s'arrêtera éventuellement de tirer. Cela n'empêchera pas le pilote de mener des tirs d'opportunité si l'occasion se présente, en tirant par exemple sur des unités ennemies situées sur son chemin, mais il cherchera en priorité à exécuter l'Ordre de Mouvement à « Vitesse Maximale ».

DISC. HARRISON : Utilisez l'Ordre de déplacement à « Vitesse Maximale » lorsque vous devez extraire vos gars d'un engagement. Ils tireront sur l'adversaire si la possibilité se présente, mais chercheront avant tout à rejoindre, aussi vite que possible, la destination que vous leur avez indiquée. Cela peut cependant les amener à tourner le dos à l'ennemi.

Saut

Pour ordonner à un BattleMech équipé de réacteurs de saut d'effectuer un bond, sélectionnez ce Mech, puis l'ordre « Saut » sur la Palette d'Ordres, ou maintenez la touche [j] enfoncée pendant que vous cliquez sur un point d'arrivée située dans le rayon de saut du Mech. Les Mechs ne peuvent tirer durant un saut ; en revanche, ils risquent d'être touchés.



Lorsqu'un Ordre de Mouvement de « Saut » est émis, le Curseur d'ordre se transforme en curseur de « Saut », mais seulement si le point d'arrivée se trouve dans le rayon de saut du Mech.

DISC. HARRISON : Utilisez la touche [j] pour ordonner à un Mech doté de réacteurs de saut d'effectuer l'infâme attaque dénommée « Mort Venue du Ciel ». Soyez cependant conscient qu'il est très difficile, même pour un excellent pilote, d'atterrir directement sur une cible en mouvement...

DISC. HARRISON : Attention : si vous ordonnez de « sauter » à un groupe de Mechs dont seuls quelques-uns sont équipés de réacteurs de saut, aucun d'eux ne sautera. Cela peut être une mauvaise surprise au plus mauvais moment... En outre, la distance de saut de chaque Mech d'un Groupe dont tous les engins sont équipés de réacteurs de saut ne dépassera pas celle du Mech doté de la plus faible capacité de saut.

ORDRES D'ATTAQUE

Le Curseur d'ordre d'« attaque » par défaut apparaît lorsque le pointeur de la souris se trouve sur toute cible éligible ; ainsi, pour ordonner à une unité d'attaquer, il vous suffit de la sélectionner, puis de cliquer sur une cible éligible. Le pilote amène alors son unité à courte portée (environ 75 mètres) de la cible, qu'il attaque dès que ses armes sont à portée de tir. Le pilote choisit automatiquement le point où il va se rendre et d'où il va tirer, en fonction du terrain et des armes équipant son Mech ou véhicule. Le pilote continue son attaque jusqu'à ce qu'il ait détruit sa cible ou qu'il reçoive un nouvel Ordre d'Attaque.

Ordres d'Attaque Spécifiques : Il est possible d'émettre les ordres d'Attaque à Courte Portée, Attaque à Moyenne Portée, Attaque à Longue Portée, Attaque depuis la Position Actuelle, et Arrêt/Halte au Feu à partir de la Palette d'Ordres, ou en maintenant enfoncée l'une des Commandes Clavier spécifiques.



Attaque à Courte Portée

Pour émettre un ordre d'Attaque à Courte Portée, sélectionnez « Attaque Courte » sur la Palette d'Ordres, ou maintenez la touche [s] enfoncée pendant que vous désignez la cible. Une unité de combat qui reçoit un ordre d'Attaque à Courte Portée se rapproche, à mi-vitesse, jusqu'à 65-70 mètres de la cible désignée, et l'attaque dès que ses armes sont à portée de tir. Le pilote manœuvre pour maintenir la distance qui le sépare de la cible.



Attaque à Moyenne Portée

Pour émettre un ordre d'Attaque à Moyenne Portée, sélectionnez « Attaque Moyenne » sur la Palette d'Ordres, ou maintenez la touche [,] enfoncée pendant que vous désignez la cible. Une unité de combat qui reçoit un ordre d'Attaque à Moyenne Portée se rapproche, à mi-vitesse, jusqu'à 150 mètres de la cible désignée, et l'attaque dès que ses armes sont à portée de tir. Le pilote manœuvre pour maintenir la distance qui le sépare de la cible.



Attaque à Longue Portée

Pour émettre un ordre d'Attaque à Longue Portée, sélectionnez « Attaque Longue » sur la Palette d'Ordres, ou maintenez la touche [l] enfoncée pendant que vous désignez la cible. Une unité de combat qui reçoit un ordre d'Attaque à Longue Portée se rapproche, à mi-vitesse, jusqu'à 225 mètres de la cible désignée, et l'attaque dès que ses armes sont à portée de tir. Le pilote manœuvre pour maintenir la distance qui le sépare de la cible.



Attaque depuis la Position Actuelle

Pour émettre un ordre d'Attaque depuis la Position Actuelle, sélectionnez « Attaque Actuelle » sur la Palette d'Ordres, ou maintenez la touche [c] enfoncée pendant que vous désignez la cible. Une unité de combat qui reçoit un ordre d'Attaque depuis la Position Actuelle stoppe immédiatement et tire depuis sa position sur la cible désignée. Si la cible se déplace hors de portée de ses armes, le pilote ne la poursuivra pas.

Arrêt/Halte au Feu

Pour émettre un ordre d'Arrêt/Halte au Feu, appuyez sur la touche [RETOUR ARRIERE]. Une unité de combat recevant un ordre d'Arrêt/Halte au Feu stoppe immédiatement et cesse tout tir sur sa cible. Elle demeure ainsi tant qu'elle n'a pas reçu de nouvel Ordre de Mouvement ou d'Attaque, ou jusqu'à ce qu'elle soit touchée par un tir ennemi ; dans ce dernier cas, elle se déplacera afin de se défendre. Cet ordre annule ou met fin à tout autre ordre actif.

Mort Venue du Ciel (MVC)

Pour émettre un ordre de MVC, Appuyez sur la touche [j] pendant que vous cliquez sur une cible. Une unité de combat capable de saut recevant un ordre de MVC tentera immédiatement de sauter sur la cible désignée.

Atterrir sur une cible en mouvement est extrêmement difficile, même pour un pilote très expérimenté, et peut exiger beaucoup de pratique.

Visée d'un Emplacement

Le système logiciel MECHCOMMANDER permet au commandant de transmettre, aux unités synchronisées au système, des ordres de visée spécifiques faisant référence à des emplacements précis. Ceci ordonne au MechWarrior ou à l'équipage du véhicule de viser des endroits spécifiques d'un BattleMech afin de tenter de mettre hors service ce Mech tout en maximisant les possibilités de récupération. Pour indiquer à un MechWarrior ou à un équipage de véhicule de viser des emplacements précis d'un Mech ennemi, exécutez les étapes suivantes :

1) Sélectionnez l'unité et émettez un Ordre d'Arrêt/Halte au Feu.

2) Maintenez enfoncée l'un des touches suivantes sur le clavier numérique :

7 Tronc Gauche	8 Tête	9 Tronc Droit
4 Bras Gauche	5 Tronc Médian	6 Bras Droit
1 Jambe Gauche		3 Jambe Droite

Le MechWarrior ou l'équipage du véhicule visera alors l'emplacement indiqué du Mech ennemi. Notez que, compte tenu de la nature des systèmes de conduite de tir embarqués, le Mech destinataire d'un tel ordre doit être à l'arrêt, et qu'un tir n'atteignant pas l'emplacement désigné manquera la cible.

Ordre de Garde

Pour émettre un Ordre de Garde, Sélectionnez « Garde » sur la Palette d'Ordres, ou maintenez la touche [g] enfoncée pendant que vous cliquez sur l'unité à garder. Le pointeur de la souris se transforme en Curseur d'Ordre de « Garde ».



Une unité recevant un Ordre de Garde se rapproche jusqu'à une courte distance de l'unité/structure à garder, et la défend contre toute attaque ennemie. Il est possible de garder un bâtiment, un véhicule, un BattleMech, ou même un élément de terrain. Si une unité ennemie s'approche suffisamment de l'objet gardé pour pouvoir l'attaquer avec ses armes à longue portée, ou le soumet à des tirs, l'unité gardienne se déplacera pour engager l'attaquant. L'unité gardienne restera à proximité de l'objet à garder (dans un rayon inférieur à la distance de tir des armes à longue portée). Si l'objet à garder est un Mech ou un véhicule, l'unité gardienne l'accompagnera dans ses déplacements en demeurant à proximité. Une fois les attaquants éliminés, l'unité gardienne rejoint son poste de garde.

Ordre de Capture

Il est possible de capturer certains véhicules et bâtiments ennemis. Lorsque le pointeur recouvre une unité susceptible d'être capturée, il se transforme automatiquement en Curseur d'Ordre de « Capture ».



Cliquer sur une cible à l'aide du Curseur d'Ordre de « Capture » transmet cet ordre à toutes les unités sélectionnées. Une unité recevant un Ordre de Capture se déplace immédiatement en direction du véhicule ou bâtiment à capturer. Lorsque l'unité se trouve à moins de 25 mètres, et si aucune unité ennemie ne se trouve dans ce rayon du véhicule ou bâtiment à capturer, la capture intervient. Un bâtiment ou véhicule ennemi ne peut être capturé si une ou plusieurs unités ennemies actives se trouvent à moins de 100 mètres. Si une unité ennemie active se trouve dans ce rayon, le Curseur d'Ordre de « Capture » l'indique en se présentant différemment.



Les résultats d'une capture de bâtiment ou de véhicule dépendent de la nature de l'objet capturé. Reportez-vous pages 138-144 pour les captures de **véhicules ennemis** et page 149 pour les captures de **bâtiments ennemis**, et leurs résultats respectifs.

Ordre de Réparation

Vous pouvez utiliser les Camions de Reconditionnement et les Hangars de Réparation pour réparer vos Mechs endommagés. Le camion comme le hangar peuvent réparer la structure interne et le blindage d'un Mech et/ou le réapprovisionner en munitions jusqu'à concurrence de la capacité totale du camion ou du hangar. Chaque point de blindage ou de structure interne réparée, ou de munitions remplacées, réduit la capacité totale du camion ou du hangar. Un camion ou hangar dont la capacité a été ramenée à zéro est, dans les faits, détruit.



Pour utiliser un Camion de Reconditionnement, sélectionnez-le. Passez ensuite le pointeur de la souris sur tout BattleMech ami. Si un BattleMech a été endommagé et peut être réparé, le pointeur de la souris se transforme en Curseur d'Ordre de « Reconditionnement ». Cliquer sur le BattleMech transmet un Ordre de « Reconditionnement » au camion en question. Il rejoint alors à vitesse maximale le BattleMech endommagé.

Une fois qu'il l'a rejoint, le Mech endommagé et le camion s'arrêtent. Le Mech endommagé stoppe son réacteur et le reconditionnement commence. Une fois cette opération terminée, le Mech relance son réacteur et le pilote indique qu'il est de nouveau prêt. Le reconditionnement peut être interrompu par un Ordre de Mouvement ou d'Attaque transmis au Mech subissant cette intervention.

Pour utiliser un Hangar de Réparation, sélectionnez un BattleMech ayant besoin de réparations et cliquez sur un Hangar opérationnel. Un Hangar de Réparations est dit opérationnel s'il dispose d'une Barre d'Etat. Lorsque vous cliquez sur le Hangar, un Ordre de « Réparation » est transmis au BattleMech endommagé, qui rejoint, à mi-vitesse, ce hangar. Une fois arrivé là, le Mech arrête son réacteur, et les réparations commencent. Lorsqu'elles sont terminées, le Mech relance son réacteur et le pilote indique qu'il est de nouveau prêt. Les réparations peuvent être interrompues par un Ordre de Mouvement ou d'Attaque transmis au Mech subissant cette intervention.

Notez que seuls les BattleMechs peuvent être réparés par un Camion de Reconditionnement ou dans un Hangar de Réparation.

Vous trouverez plus de détails relatifs au **Camion de Reconditionnement** en page 140, et au **Hangar de Réparation** en page 150.

Ordre de Minage/Déminage

Cet Ordre ne concerne que les poseurs de mines, et indique à l'équipage de poser un champ de mines entre la position actuelle et la destination indiquée. Pour activer un poseur de mines, exécutez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez le poseur de mines (cet Ordre n'aura d'effet que si vous ne sélectionnez qu'un ou plusieurs poseurs de mines).
2. Maintenez la touche [f] enfoncée.
3. Cliquez avec le bouton gauche sur le point d'arrivée souhaité.

Lorsqu'il reçoit un tel Ordre, le poseur de mines rejoint le point d'arrivée en posant des mines en cours de route. Les véhicules poseurs de mines télécommandés grâce à ce système utilisent des micromines à fusée de proximité Hemphil-Bass Mk VI, qu'ils transportent en quantité plus que suffisante pour poser des champs de mines d'une puissance inégalée. Hélas, le dispositif de minage Hemphil-Bass Mk VI exige du véhicule qu'il dépose ces engins explosifs à très faible vitesse.

Les démineurs n'exigent aucun ordre spécifique. Lorsqu'un démineur rencontre un champ de mines, il ralentit et commence à faire exploser ces mines jusqu'à ce qu'il soit trop endommagé pour continuer.

Le processus de déminage fait exploser chaque mine, mais en produisant beaucoup moins de dégâts qu'à l'ordinaire. Ceci endommage cependant le démineur qui, au bout d'un certain temps, ne sera plus capable de nettoyer les mines. Il est alors considéré comme détruit.

Reportez-vous au chapitre **Environnement de Combat**, page 153, pour davantage d'informations à propos des mines.

Ordre d'Ejection

Si l'éjection relève normalement du MechWarrior, il est possible de commander une éjection à distance lorsque les circonstances l'exigent. Pour éjecter un MechWarrior de son BattleMech, exécutez les étapes suivantes :

1. Maintenez la touche [DEBUT] enfoncée.
2. Cliquez avec le bouton gauche sur le BattleMech contenant le MechWarrior à éjecter.

L'éjection, lorsqu'elle est ainsi ordonnée, est automatique et immédiate ; elle propulse le MechWarrior hors de la zone de combat, vers un endroit sûr.

HARRISON : Gardez un œil sur vos guerriers, en particulier ceux qui sont blessés. Lorsque l'aveuglement s'ajoute à l'adrénaline, trop de pilotes ont tendance à rester dans un cockpit en flammes alors qu'ils devraient filer se mettre à l'abri. Il est toujours possible de réparer un Mech, tandis que si vous perdez un pilote, vous vous privez non seulement de ses capacités, mais aussi de nombreuses années d'expérience.

DISC.

Fermeture Réacteur

Pour ordonner à une unité de fermer son réacteur à fusion, maintenez la touche [PAGE BAS] enfoncée et cliquez sur l'unité depuis la Vue du Champ de Bataille ou via son Icône d'Unité. Vous pouvez également sélectionner l'unité puis appuyer sur [PAGE BAS]. Le MechWarrior arrête alors son réacteur. Un BattleMech au réacteur arrêté n'apparaît pas sur les capteurs ennemis, sauf si l'adversaire dispose d'une sonde active (reportez-vous page 123 pour plus de détails). Une unité au réacteur arrêté ne peut attaquer une cible, mais sera automatiquement réactivée par son pilote si elle est attaquée.

Ouverture Réacteur

Pour ordonner à une unité de rouvrir son réacteur à fusion, maintenez la touche [PAGE HAUT] enfoncée et cliquez sur l'unité depuis la Vue du Champ de Bataille ou via son Icône d'Unité. Vous pouvez également sélectionner l'unité, puis appuyer sur [PAGE HAUT].

Autodéfense

Les MechWarriors et les équipages de véhicules qui subissent des tirs ennemis se défendent en engageant l'unité qui les attaque. Toute autre unité amie située à proximité se déplace également pour attaquer.

Si l'unité attaquée est en train d'appliquer un Ordre de Mouvement à « Vitesse Maximale », elle continue à se déplacer vers sa destination, mais tirera sur l'attaquant si la possibilité d'un tir d'opportunité se présente (si l'attaquant se trouve sur le chemin du Mech). Si l'unité attaquée est en train d'exécuter un Ordre de Mouvement à « Mi-Vitesse » ou est arrêtée, elle engagera la cible selon les souhaits du pilote, mais uniquement dans un cadre défensif.

DISC.

HARRISON : Si vos pilotes sont malins et savent comment se défendre, vous restez le plus à même pour les « aider » au combat. Vous seul disposez de la vue d'ensemble et englobez suffisamment le combat pour l'orchestrer. Livré à lui-même, un pilote fera tout son possible ; avec votre aide, il sera encore meilleur.

Retour d'Information des Pilotes

Chaque pilote possède un indicatif et une voix qui lui sont propres. Ils accusent réception des ordres, vous avertissent de nouveaux contacts sur leurs capteurs, rendent compte lorsqu'ils sont attaqués, etc. Durant les combats, la fréquence de commandement pourra être occupée par leurs bavardages, qui vous fourniront un aperçu clair du déroulement de l'affrontement et de la situation de chacun d'eux.

Lorsqu'un message important arrive par la fréquence de communication, l'image du MechWarrior, transmise par la caméra du cockpit, s'affiche dans la zone « caméra de cockpit » de l'**Affichage Multi-Fonctions**. Reportez-vous page 74 pour plus de détails.

Récupération

Les BattleMechs ennemis détruits au combat sont récupérés sur le terrain en fin de mission, si celle-ci a été menée à bien. Ces BattleMechs ennemis apparaissent automatiquement dans la zone Inventaire Actuel de l'interface LOGISTIQUE lors de la préparation de la mission suivante.

En règle générale, la récupération est d'autant plus fructueuse que la destruction du Mech a été radicale. Les tirs à la tête rapportent souvent plus, car ce sont eux qui mettent le Mech hors service le plus rapidement, en tuant le pilote. Détruire les deux jambes du Mech le mettent hors d'état et permettent également de récupérer beaucoup de composants. En revanche, un tir dans le tronc médian détruit le moteur et entraîne l'explosion du Mech. Il ne reste alors rien de plus qu'une coque et quelques armes à récupérer.

Acquisition de Données sur l'Ennemi

Pour obtenir des informations sur la situation d'un BattleMech ou véhicule ennemi, exécutez les étapes suivantes :

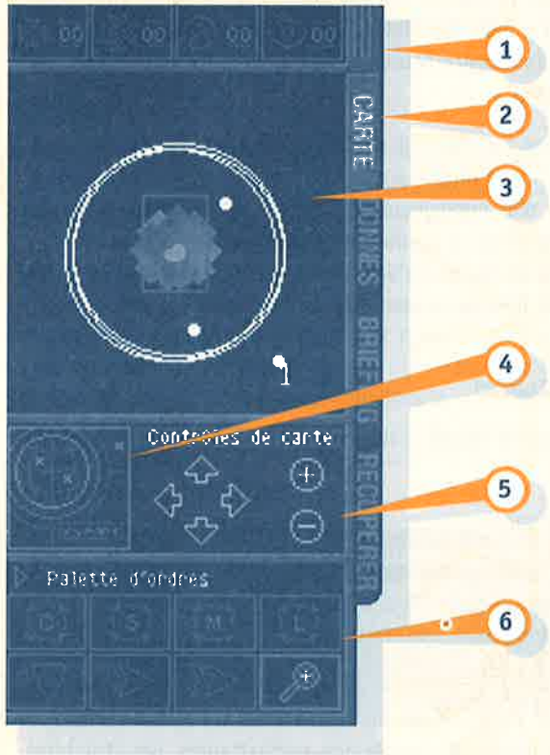
1. Maintenez la touche [i] enfoncée.
2. Cliquez sur l'unité ennemie pour obtenir des informations sur sa situation actuelle.

L'affichage Multi-Fonctions passe alors en mode Affichage de Données et présente les informations disponibles en matière de blindage et de dotation de l'unité adverse désignée. Notez que ceci permet d'obtenir des données sur les unités de combat ennemies, mais en aucun cas à propos des unités non-combattantes, des structures ou des éléments de terrain.

Cette procédure, qui s'applique également aux unités alliées, est compatible avec l'interface Icônes d'Unité.

AFFICHAGE MULTI-FONCTIONS

L'Affichage Multi-Fonctions, situé dans le coin supérieur gauche de l'Affichage Tactique, possède, comme son nom l'indique, de nombreuses fonctions. Il présente la Carte Tactique, un Affichage de Données permettant de connaître la situation des unités amies et ennemies, un Affichage de Briefing permettant d'examiner les objectifs et le briefing de mission, ainsi que l'Affichage de Récupération présentant la liste des châssis de Mech ennemis récupérables et des composants réutilisables. Il contient également la Palette de Soutiens servant à réclamer des tirs d'artillerie, des sondes de capteurs et des drones caméra ; un Affichage d'Aide contextuel lié aux options d'interface ; et un Affichage de Caméra de Cockpit relié à chacun des BattleMechs connectés au système. Enfin, il contient la Palette d'Ordres, qui permet la transmission d'Ordres de Mouvement, d'Attaque ou de Garde spécifiques. Pour information, voici comment se présente l'Affichage Multi-Fonctions :



1. Palette de Soutiens
2. Onglets d'Affichage
3. Fenêtre d'Affichage
4. Affichage de Caméra de Cockpit
5. Chronomètre de Mission
6. Palette d'Ordres

ONGLETS D'AFFICHAGE

Cliquer sur les Onglets d'Affichage modifie le contenu de la Fenêtre d'Affichage. Les options disponibles sont : Carte Tactique, Affichage de Données, Affichage de Briefing et Affichage de Récupération.

Carte Tactique

La Carte Tactique est l'un des éléments les plus importants de l'Affichage Tactique. Elle représente la seule possibilité d'examiner simultanément la plus grande partie de la zone de mission. Elle présente également un certain nombre d'éléments tactiques très importants :

- **Terrain Dévoilé :** les portions de terrain déjà parcourues par les unités amies s'affichent ici en tant que terrain dévoilé. Le terrain qui n'a pas encore été visité demeure affiché en noir. Le terrain dévoilé est toujours affiché intégralement, de sorte que toute unité ennemie se déplaçant en terrain dévoilé apparaîtra. Notez que les éléments de terrain, bâtiments, routes, ponts, etc., sont tous présents sur la Carte Tactique. Une fois qu'elle a été dévoilée, toute portion de terrain demeure visible. La procédure est similaire chez l'ennemi, même si cela ne vous apparaît pas à l'écran.
- **Position des Unités Amies :** l'emplacement de toutes les unités amies prenant part à la mission apparaît sous la forme de points verts. Cependant, seules les unités actives sont affichées ; si une unité a été détruite, elle n'apparaît plus sur la Carte Tactique.
- **Position des Unités Ennemies :** l'emplacement des unités ennemies situées en terrain dévoilé apparaît sous la forme de points rouges. Une unité ennemie située en terrain inconnu est affichée sous la forme d'un contact sur capteur si elle se trouve à portée d'une unité ou d'une tour de capteurs amie.
- **Portée des Capteurs :** tous les BattleMechs et certains véhicules disposent de capteurs leur permettant de détecter la présence de cibles potentielles alors qu'elles se trouvent en terrain inconnu. La portée des capteurs d'un Mech ou véhicule apparaît sur la carte tactique sous la forme d'un cercle blanc. Si une unité ennemie dotée de capteurs se trouve dans la zone couverte par un capteur allié, sa propre portée de capteurs apparaît sous la forme d'un cercle rouge. Un capteur ennemi brouillé par des CME apparaît sous la forme d'un cercle jaune, tandis qu'un capteur ami brouillé se présente sous la forme d'un cercle bleu. Reportez-vous au paragraphe **Capteurs**, page 123, pour plus de détails.

- **Contacts sur Capteurs :** les cibles potentielles qui n'ont été détectées que par des capteurs (le contact ne se trouve pas en terrain dévoilé) sont représentées par des points jaunes. Les Mechs en situation d'arrêt réacteur et certaines cibles très petites (cf. **Elémentaires**, page 144) n'apparaissent pas sur les capteurs normaux. Un contact sur capteur peut être observé sur la Vue du Champ de Bataille en faisant défiler celle-ci, ou en cliquant sur ce contact sur la Carte Tactique.

Cliquer avec le bouton gauche sur un emplacement de la Carte Tactique centre la Vue du Champ de Bataille sur cet endroit.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la Carte Tactique, cliquez respectivement sur les boutons [+] ou [-], ou maintenez la touche [CTRL] enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches [+] ou [-] du clavier numérique (respectivement [=] et [)] du clavier classique). Lors des zooms, la Carte Tactique se recentre sur la zone affichée dans la Vue du Champ de Bataille.

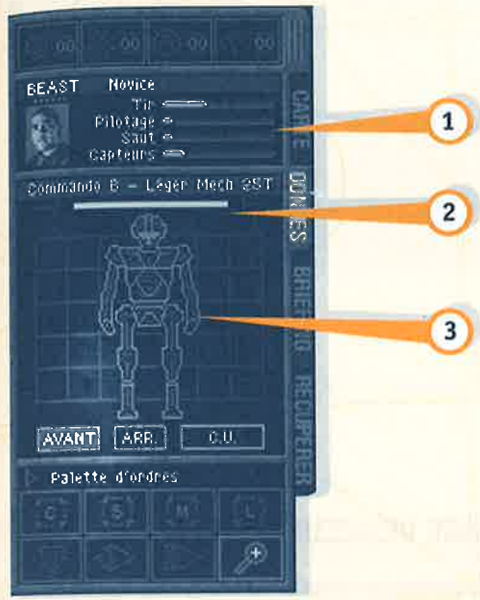
Pour faire défiler la Carte Tactique, cliquez sur l'une des flèches directionnelles situées immédiatement en dessous de la Fenêtre d'Affichage.

DISC.

HARRISON : Lorsque le combat s'intensifie, et en particulier s'il oppose de nombreux Mechs, je grossis généralement d'un ou deux facteurs la Carte Tactique. Cela me permet de mieux appréhender la zone de l'engagement, et diminue le fouillis créé par les cercles de portées de capteurs.

AFFICHAGE DE DONNEES

L'Affichage de Données présente des informations relatives à l'unité sélectionnée. Pour information, voici comment il se présente :



(1) Informations sur le Pilote (2) Barre d'Etat (3) Affichage des Dégâts/Dotation

Reportez-vous aux **Caractéristiques des BattleMechs**, page 89, pour plus de détails.

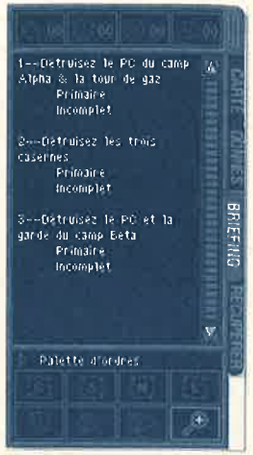
- **Informations sur le Pilote :** présente des informations relatives au pilote (indicatif, grade, capacités et état de santé). Reportez-vous page 44.
- **Barre d'Etat :** il s'agit de la **Barre d'Etat** de l'unité. Reportez-vous page 60.
- **Affichage des Dégâts/Dotation :** indique la situation actuelle du blindage et de la structure interne de l'unité. Pour visualiser le blindage arrière d'un Mech, cliquez sur le bouton « Arrière ». Reportez-vous au paragraphe **Affichage des Mechs**, page 43, pour plus de détails.

Pour visualiser la dotation en composants d'une unité, cliquez sur le bouton « Dotation ». L'affichage présente les armements par ordre de portée. Les composants en parfait état sont affichés en vert, ceux détruits en rouge, et ceux dont les munitions sont épuisées en jaune.

Les informations obtenues à propos des unités ennemies s'affichent également ici (cf. page 73). Elles ne comporteront cependant aucune information relative au pilote, et les données en matière d'armement se limiteront à la configuration par défaut.

AFFICHAGE DE BRIEFING

L'Affichage de Briefing présente la liste des objectifs de mission, leur situation (accompli, en cours ou échoué) et, dans le cas où un objectif doit être accompli dans un temps limité, le temps restant.



AFFICHAGE DE BRIEFING
AFFICHAGE DE RECUPERATION



AFFICHAGE DE RECUPERATION

L'Affichage de Récupération présente la liste des Mechs et composants qui seront récupérés sur le champ de bataille si la mission en cours est menée à bien. L'état des châssis des Mech ennemis n'apparaît cependant pas.

CHRONOMETRE DE MISSION

Certaines missions sont assorties d'une durée limitée. Dans ce cas, un compte à rebours apparaît dans cette zone de l'Affichage Tactique.

ICONES D'UNITE

Les Icônes d'Unité affichées au bas de la Vue du Champ de Bataille représentent les unités situées sous votre commandement tactique. Pour information, elles se présentent ainsi :



ICONES D'UNITE

1. Onglet de Groupe (et touche F-)
2. Barre d'Etat
3. Affichage des Dégâts
4. Photo du Pilote
5. Santé du Pilote

- **Onglet de Groupe :** indique non seulement le Groupe auquel appartiennent les unités (en l'espèce, le Groupe 1), mais aussi la Touche de Fonction permettant de sélectionner l'ensemble du groupe. Le groupe entier peut également être sélectionné en cliquant sur l'Onglet du Groupe. Reportez-vous au point Organisation des Unités, page 81, pour plus de détails.
- **Barre d'Etat :** il s'agit de la Barre d'Etat de l'unité. Reportez-vous page 60 pour plus de détails.
- **Affichage des Dégâts :** affiche l'état du blindage de l'unité. Notez que cet affichage présente celui des blindages de tronc avant et arrière qui est en plus mauvais état. Reportez-vous au point Affichage des Mechs, page 44, pour davantage d'informations.
- **Photo du Pilote :** présente la photo du pilote de cette unité.
- **Santé du Pilote :** les diodes indiquent son état de santé actuel. Reportez-vous page 119 pour plus de détails.

ORDRES DE GROUPE

Si vous sélectionnez un Groupe, que ce soit en cliquant sur l'Onglet de Groupe (cf. page 79) ou en appuyant sur la Touche de Fonction correspondante, tous les ordres ultérieurs concerneront l'ensemble de ce groupe. L'unité réagit alors en tant que groupe, en s'alignant sur le comportement de l'homme de pointe du groupe, c'est-à-dire l'unité située à l'extrême gauche des Icônes d'Unité de ce groupe. Lors des déplacements, le groupe adopte une formation située plus ou moins en arrière de l'homme de pointe, et le suit au combat.

Notez que si un Ordre de Mouvement à Vitesse Maximale est donné, chaque membre du groupe tâchera de rejoindre le plus vite possible la destination indiquée, et risque dans ce cas d'y arriver avant l'homme de pointe. En revanche, dans le cas d'un Ordre de Mouvement standard (à Mi-Vitesse), les unités situées en avant de l'homme de pointe attendront que celui-ci prenne la tête.

DISC. HARRISON : Le point le plus important est que si chacun reçoit un ordre individuel, même si vous avez étiré une fenêtre de sélection les englobant ou utilisé la touche [MAJ], chacun rejoindra la destination en fonction de sa propre vitesse, quelle que soit la position des autres. C'est l'unité la plus rapide qui arrive la première, et ainsi de suite. C'est loin d'être l'idéal si vous tentez de coordonner une attaque. Dans le cas d'un Ordre de Groupe de déplacement à mi-vitesse, l'ensemble du groupe se déplace de manière organisée. En revanche, si vous donnez un Ordre de Groupe de mouvement à pleine vitesse, ils recommencent à n'en faire qu'à leur tête...

DISC. HARRISON : Rappelez-vous : le seul moyen d'émettre un Ordre de Groupe est de sélectionner auparavant l'ensemble du groupe en cliquant sur l'Onglet de Groupe ou en utilisant la Touche de Fonction correspondante.

Organisation et Réorganisation d'Unités

L'Interface de Combat Tactique supporte jusqu'à quatre Groupes, contenant chacun un nombre quelconque d'unités de combat, dès lors que le total ne dépasse pas douze unités. Outre ces quatre Groupes, l'interface supporte jusqu'à douze unités indépendantes, qui ne sont rattachées à aucun Groupe et ne peuvent donc recevoir d'Ordres de Groupe.

Pour changer d'Unité de Pointe dans un groupe, commencez par sélectionner le groupe, puis maintenez la touche [CTRL] enfoncée pendant que vous appuyez sur la Touche de Fonction correspondant à ce Groupe. Le Curseur de « Pointe » apparaît alors. Amenez-le sur l'unité que vous souhaitez muter en pointe, et cliquez. L'affichage de Groupe se réorganise alors afin de placer la nouvelle Unité de Pointe à l'extrême gauche.

Pour modifier la composition d'un groupe, ou créer un nouveau groupe, commencez par sélectionner toutes les Unités qui constitueront ce Groupe, puis maintenez la touche [CTRL] enfoncée pendant que vous appuyez sur la Touche de Fonction (F1 - F4) correspondant à ce Groupe. Le Curseur de « Pointe » apparaît alors. Amenez-le sur l'unité que vous souhaitez muter en pointe, et cliquez. L'affichage de Groupe se réorganise alors afin d'inclure les nouvelles unités et de placer la nouvelle Unité de Pointe à l'extrême gauche.

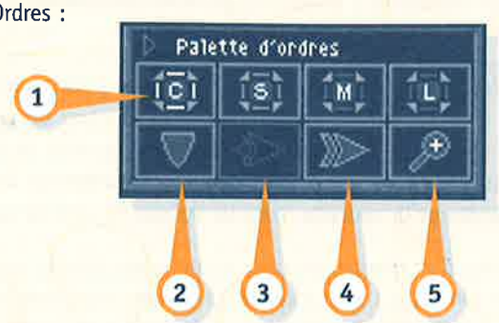
Pour rendre son indépendance à une unité appartenant à un Groupe, commencez par sélectionner cette unité, puis appuyez sur la touche [F5]. Cette unité est alors de nouveau indépendante. L'affichage des Icônes d'Unité se réorganise pour placer cette unité à la droite des Groupes. Il est impossible de sélectionner une unité indépendante par le biais d'une Touche de Fonction.

Déplacer ou extraire l'Unité de Pointe d'un Groupe entraîne automatiquement le démantèlement de l'ensemble du Groupe considéré.

DISC. HARRISON : C'est la solution idéale si vous confiez à une unité la Garde de quelque chose et souhaitez éviter de lui expédier, par accident, un autre ordre qui annulerait son ordre de Garde.

PALETTE D'ORDRES

La Palette d'Ordres permet de transmettre aux unités des Ordres spécifiques de Mouvement, d'Attaque ou de Garde. Chacun de ces ordres est exposé en détail dans le chapitre **Ordres et Combat** situé page 63. Pour information, voici comment se présente la Palette d'Ordres :



1. Ordres d'Attaque
2. Ordre de Garde
3. Ordre de Saut
4. Ordre de Mouvement à Vitesse Max.
5. Zoom de la Vue du Champ de Bataille

- **Ordres d'Attaque :** les quatre Ordres suivants :

(C) Attaque depuis la Position Actuelle,
(S) Attaque à Courte Portée,
(M) Attaque à Moyenne Portée,
(L) Attaque à Longue Portée,

sont exposés en détail au paragraphe **Ordres d'Attaque**, page 66. Pour donner un tel ordre, sélectionnez les unités destinataires, puis cliquez sur l'Ordre d'Attaque et, enfin, sur la cible.

- **Ordre de Garde :** ordonne à une unité de garder une autre unité, un élément de terrain ou un bâtiment. Il est exposé en détail au paragraphe **Ordre de Garde**, page 68. Pour donner un tel ordre, sélectionnez les unités destinataires, puis cliquez sur l'Ordre de Garde et, enfin, sur l'unité, l'élément de terrain ou le bâtiment à garder.

- **Ordres de Saut/Mouvement à Vitesse Maximale :** ces ordres contrôlent les mouvements d'une unité, et sont exposés en détail au paragraphe **Ordres de Mouvement**, page 64. Pour donner un tel ordre, sélectionnez les unités destinataires, puis cliquez sur l'Ordre de Saut ou de Mouvement à Vitesse Maximale, et, enfin, sur la destination de l'unité.

- **Zoom sur la Vue du Champ de Bataille :** cette commande permet d'effectuer un zoom avant/arrière sur la Vue du **Champ de Bataille**. Reportez-vous page 76 pour plus de détails. Cette fonction n'est pas disponible si MECHCOMMANDER tourne sur un système doté de peu de mémoire.

PALETTE DE SOUTIENS

La Palette de Soutiens permet d'obtenir des soutiens d'artillerie légers ou lourds, des sondes de capteurs et des drones caméra, s'ils sont disponibles dans le cadre de la mission en cours. Si tel n'est pas le cas, cette option apparaît en grisé. Pour information, voici comment se présente la Palette de Soutiens :



1. Soutien d'Artillerie Léger
2. Soutien d'Artillerie Lourd
3. Sonde de Capteurs
4. Drone Caméra

- **Soutien d'Artillerie Léger :** avec un temps de trajet rapide, de l'ordre de sept secondes, il inflige des dégâts sérieux à toutes les unités situées dans une zone d'environ 50 mètres. Il constitue un moyen idéal de contrôle de zone, et son faible temps de vol permet de calculer son arrivée sur une cible en mouvement.

- **Soutien d'Artillerie Lourd :** au prix d'un temps de trajet deux fois plus long, il inflige d'énormes dégâts à toutes les unités situées dans une zone d'environ 75 mètres de large. Son temps de vol le rend moins utile contre les cibles en mouvement, mais il est parfait contre les sites d'armes lourdes, bâtiments et autres structures.

- **Sonde de Capteurs :** la sonde de capteurs balaie une vaste portion du champ de bataille à la recherche de cibles potentielles. Malgré un temps de fonctionnement limité, qui ne dépasse jamais deux minutes, elle peut fournir de précieuses indications tactiques.

- **Drone Caméra :** ce petit drone commence, dès son arrivée, à voler selon une spirale croissante et dévoile le terrain au fur et à mesure. L'ennemi cherchera à l'abattre dès qu'il l'aura détecté ; sa valeur est donc limitée en matière d'observation du contenu des bases militaires.

Pour réclamer un soutien quelconque, cliquez sur la Commande de Soutien, puis sur le point d'impact souhaité dans la Vue du Champ de Bataille. Seul un soutien d'artillerie peut être réclamé en cliquant sur la Carte Tactique, et seuls les sondes de capteurs et drones caméra peuvent être expédiés en terrain inconnu.

COMMANDES CLAVIER

Vous pouvez recourir aux commandes clavier suivantes pour manipuler l'Interface de Combat Tactique ou émettre des ordres.

Commandes de l'Interface

Vue du Champ de Bataille :

Zoom Avant	[+] (clavier numérique)
Zoom Arrière	[-] (clavier numérique)
Défilement vers le Bas	Flèche Bas
Défilement vers le Haut	Flèche Haut
Défilement vers la Gauche	Flèche Gauche
Défilement vers la Droite	Flèche Droite

Affichage Multi-Fonctions

Ouvrir/Fermer l'AMF (affichage précédent actif) :	[ALT]
Ouvrir/Fermer l'AMF(Briefing Actif)	[ALT] + [b]
Ouvrir/Fermer l'AMF(Infos/Données Actives)	[ALT] + [d]
Ouvrir/Fermer l'AMF(Carte Active)	[ALT] + [,]
Ouvrir/Fermer l'AMF(Récupération Active)	[ALT] + [s]
Défilement de la Carte Tactique vers le Bas	[CTRL] + [FLECHE BAS]
Défilement de la Carte Tactique vers la Gauche	[CTRL] + [FLECHE GAUCHE]
Défilement de la Carte Tactique vers la Droite	[CTRL] + [FLECHE DROITE]
Défilement de la Carte Tactique vers le Haut	[CTRL] + [FLECHE HAUT]
Zoom Avant sur la Carte Tactique	[CTRL] + [+] (clavier numérique)
Zoom Arrière sur la Carte Tactique	[CTRL] + [-] (clavier numérique)

Combat/Tactique

Attaque, depuis la Position Actuelle	[c] + clic gauche
Attaque, Longue Protée	[l] + clic gauche
Attaque, Moyenne Portée	[,] + clic gauche
Attaque, Courte Portée	[s] + clic gauche
Arrêt/Halte au Feu	[RETOUR ARRIERE]
Garde	[g] + clic gauche
Capture	Curseur contextuel
Réparation	Curseur contextuel
Sélection de Toutes les Unités dans la Vue du Champ de Bataille	[e]
Mouvement à Mi-Vitesse	Clic gauche
Mouvement à Pleine Vitesse	[ESPACE] + clic gauche
Saut	[j] + clic gauche (pour Mechs capables de saut seulement, distance limitée)
Pose de Mines	[f] + clic gauche (poseur de mines seul)
Ejection	[DEBUT] + clic gauche
Arrêt Réacteur	[PAGE BAS] + clic gauche
Ouverture Réacteur	[PAGE HAUT] + clic gauche
Informations	[i] + clic gauche
Attaque à la Tête	[8] + clic gauche
Attaque au Tronc Gauche	[7] + clic gauche
Attaque au Tronc Droit	[9] + clic gauche
Attaque au Bras Gauche	[4] + clic gauche
Attaque au Tronc Médian	[5] + clic gauche
Attaque au Bras Droit	[6] + clic gauche
Attaque aux Jambes	[1, 2 ou 3] + clic gauche

Commandes du Système

Options/Pause	[ECHAP]

PAUSE

Pour mettre le système sur pause, appuyez sur la touche [ECHAP]. Le système s'interrompt alors, mais permet quelques accès partiels à l'interface. Pendant une pause, les liaisons de combat sont suspendues, mais vous pouvez vous livrer aux activités suivantes :

Accès intégral à l'Affichage Multi-Fonctions et à tous ses sous-systèmes.

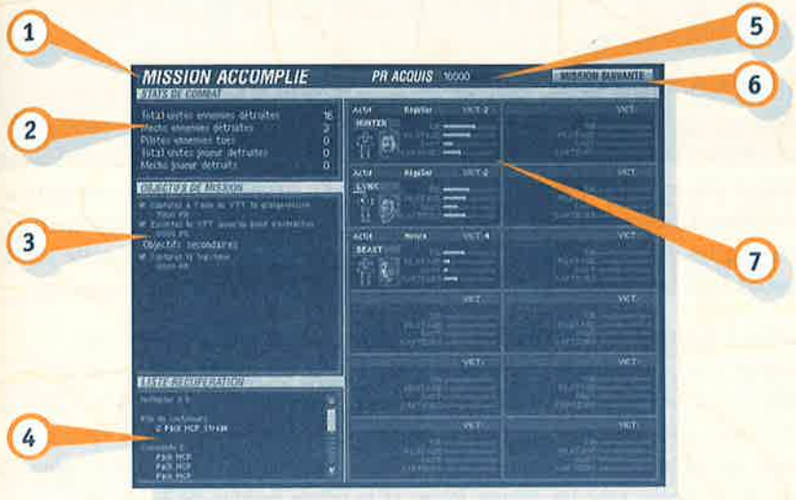
Accès intégral aux Icônes d'Ordre et à toutes leurs fonctionnalités.

Organisation et réorganisation des Groupes.

Le système n'accepte en revanche aucune émission d'ordre ou sélection (à l'exception de celles effectuées par le biais des Icônes d'Unité) pendant qu'il est en pause.

ECRAN DES RESULTATS DE MISSION

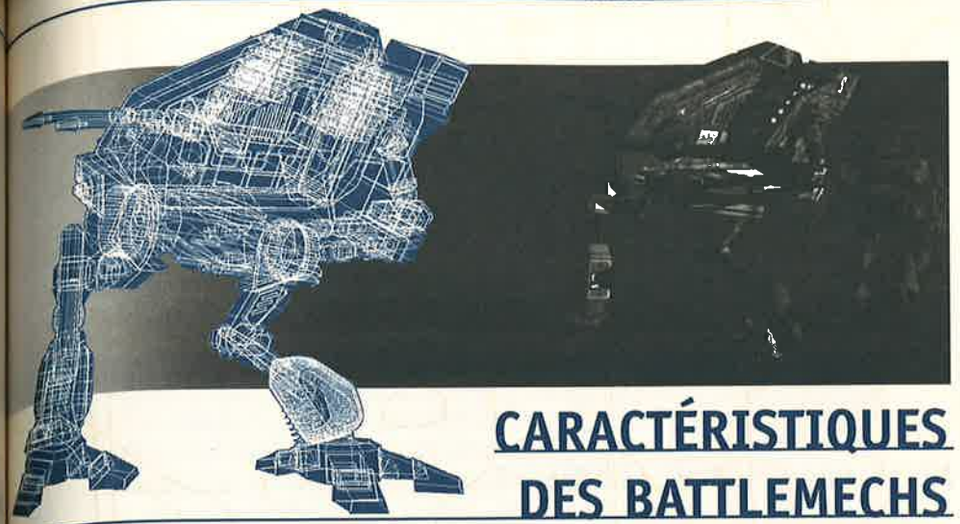
L'Ecran des Résultats de Mission apparaît une fois la mission terminée. Il affiche des statistiques et des informations relatives aux performances dont a fait preuve le joueur au cours de la mission écoulée.



1. Indicateur de Succès de la Mission
2. Statistiques de Combat
3. Objectifs de Mission
4. Liste de Récupération
5. Points de Ressource Gagnés
6. Bouton d'Avancement de Mission
7. Etat du Mech/Pilote

- **Indicateur de Succès de Mission :** indique si la mission a été un succès ou un échec. En cas d'échec, la mission doit être rejouée avant de pouvoir passer à la mission suivante.
- **Statistiques de Combat :** indique le nombre d'unités amies et ennemies détruites, de pilotes tués, etc. Notez que les « victoires » ne sont comptabilisées qui si elles ont été obtenues par un Mech ou un véhicule ; les destructions dues à l'artillerie, aux frappes aériennes et aux mines n'interviennent pas dans le décompte des victoires.
- **Objectifs de Mission :** présente la liste des objectifs de la mission. Les objectifs atteints s'affichent en vert, les échecs en rouge, et les objectifs qui n'ont pas été totalement atteints sont présentés en gris. C'est également ici que s'affiche le nombre de Points de Ressources attribuables pour l'accomplissement des différents objectifs, ainsi que le Bonus de Points de Ressources lié au déploiement d'un tonnage inférieur à la **Masse Limite de Largage Maximale** (cf. page 34).

- **Liste de Récupération :** présente tous les châssis de Mechs ennemis qui n'ont pas été intégralement détruits, et affiche les armes récupérées sur chacun d'eux. Cette liste contient également les récupérations ou le ravitaillement capturés dans des entrepôts ou piles de conteneurs.
- **Points de Ressources Acquis :** affiche le nombre total de Points de Ressources acquis par tous moyens au cours de cette mission.
- **Etat du Mech/pilote :** présente l'état de chaque Mech et Mechwarrior à l'issue de la mission. Un Mech frappé d'un « X » rouge indique que cet engin a été détruit ou rendu inutilisable au combat. Une icône de « crâne » superposée sur un Mechwarrior indique que ce pilote a été tué au combat, tandis qu'une icône de « parachute » signifie qu'il s'est éjecté en toute sécurité. Si une portion de barre représentant une capacité d'un pilote est affichée en jaune, cela signifie que la capacité en question s'est améliorée, au cours de cette mission, du montant correspondant.
- **Bouton d'Avancement de Mission :** ce bouton porte la mention « Mission Suivante » si la mission qui vient de s'achever a été un succès. Cliquer sur ce bouton vous amènera à la mission suivante. En revanche, si la mission qui vient de se terminer a été un échec, ce bouton portera la mention « Rejouer la Mission ». Cliquer sur ce bouton vous ramènera alors à la phase LOGISTIQUE de la mission qui vient de s'achever, avec les mêmes forces et le même nombre de Points de Ressources que ce dont vous disposiez avant de lancer le déploiement de cette mission.



CARACTÉRISTIQUES DES BATTLEMECHS

Les BattleMechs représentent, à l'heure actuelle, la principale plate-forme d'armement ; ils constituent surtout la machine de guerre la plus puissante jamais construite. Ces véhicules anthropomorphes s'échelonnent, en termes de masse et de taille, de 25 tonnes et 10 mètres pour les Mechs de reconnaissance légers à 100 tonnes et plus de 14 mètres pour les Mechs d'assaut. Ils sont plus manœuvrants, mieux blindés et plus puissamment armés que toute autre unité de combat. Dotés de canons à projection de particules, de lasers, d'autocanons à grande cadence de tir et de missiles, ces monstres ont une puissance de feu suffisante pour venir à bout de n'importe quelle cible, sauf peut-être un autre BattleMech.

Les armées du XXXI^{ème}siècle déploient deux types de BattleMechs : ceux qui constituent l'essentiel des moyens de la Sphère Intérieure, et qui sont essentiellement des évolutions de la technologie d'origine, et les OmniMechs, des machines uniques qui confèrent aux Clans leur supériorité.

ORGANISATION MILITAIRE

Les schémas d'organisation des forces militaires employés par la Sphère Intérieure et les Clans sont très différents. Les noms d'unité des Clans étant spécifiques, ils sont employés tels quels dans la Sphère Intérieure ; vous trouverez néanmoins leur signification courante entre crochets).

Sphère Intérieure :

Lance	4 unités de combat (Mechs ou véhicules, raremencombinés)
Compagnie	3 Lances (+ des véhicules de soutien)
Bataillon	3 Compagnies (+ une Lance de commandement et des véhicules de soutien)
Régiment	3 à 5 Bataillons (+ des véhicules de soutien et de transport)

Clan:

Point	1 OmniMech ou 5 Elémentaires [Pointe]
Star	5 Points (menée par un Star Commander) [Etoile]
Nova	1 Star d'OmniMechs + 1 Star d'Elémentaires [Nova]
Binary/Trinary	2 ou 3 Stars d'OmniMechs (commandé par un Star Captain) [Binaire/Trinaire]
Cluster	5 Binaries ou Trinaries (commandé par un Star Colonel)[Grappe]
Galaxy	3 à 5 Clusters (commandée par un Galaxy Commander) [Galaxie]

MECHS DE LA SPHERE INTERIEURE ET DES CLANS

Bien qu'ils soient très similaires, et aient évolué à partir de la même base technologique, les BattleMechs de la Sphère Intérieure (SI) et les OmniMechs des Clans diffèrent sur un nombre important de points.

Les sous-ensembles des Clans tels que structure interne, blindage, armements et moteur sont, en moyenne, plus petits, plus légers et plus efficaces que leurs équivalents de la Sphère Intérieure, ce qui permet à un Mech des Clans d'emporter plus de blindage et d'armement qu'un de ses homologues SI de taille similaire. Ceci a davantage pour origine l'avance dont disposent les Clans en matière de techniques de production qu'une quelconque supériorité d'ordre intellectuel ou culturel. Au cours des années qui ont suivi la première invasion des Clans, les chercheurs et industriels de la Sphère Intérieure ont travaillé intensément afin de combler le fossé séparant leur technologie de celle des Clans.

Même si elle se rapproche de la parité, la technologie SI demeure cependant inférieure à celle des Clans en matière de production. Pour y remédier, les unités de combat cruciales pour la SI sont équipées, lorsqu'elles ont à affronter les Clans, de systèmes d'interfaçage hybride. Cette solution est, en particulier, employée dans des situations de combat prolongées au cours desquelles il pourrait s'avérer impossible de ravitailler les forces de la Sphère Intérieure. Ces prototypes de systèmes d'interfaçage hybride permettent d'installer des sous-ensembles utilisant la technologie des Clans sur des châssis de Mech SI, et vice versa. Cette technologie, couplée à l'expertise technique accrue de la SI en matière de capture et de réparation, sur le terrain, des châssis d'OmniMech des Clans, va très probablement fortement influencer les affrontements futurs entre Clans et SI. En effet, la SI est désormais en mesure d'utiliser rapidement à son profit la technologie avancée des Clans, et de la retourner contre ses créateurs.

VERSIONS DE MECH

Les restructurations intervenues au sein des forces ont abouti à une organisation où les configurations « primaires » de BattleMechs sont, en fait, minoritaires sur le terrain. Ces restructurations favorisent, en effet, les échanges de pièces entre unités et l'interopérabilité logistique entre forces. Le classement des unités ennemies a également été modifié afin qu'il corresponde à ce nouveau mode de dénomination.

HARRISON : Vous connaissez la formule selon laquelle « aucun plan ne survit au contact de l'ennemi » ? Eh bien, ici, « aucun plan ne survit au contact avec le terrain ». Une fois sur le terrain, toute notion de dénomination s'envole : on essaie d'installer tout ce qu'on peut trouver sur un Mech, et tant pis pour les « configurations recommandées ». Naturellement, comme personne n'a cherché à savoir comment on travaillait, ce logiciel ne supporte pas les changements de nom de châssis...

DISC.

Il existe trois désignations de configuration principales :

- **Version « B » :** des trois versions, la « B » est la mieux blindée, mais elle n'emporte pas plus d'armements que la version « S » (saut). Elle n'a pas de capacité de saut.
- **Version « A » :** la version « A » est la plus armée des trois, mais n'est pas mieux blindée que la version « S » (saut). Elle n'a pas de capacité de saut.
- **Version « S » :** la version « S » dispose de la capacité de saut ; la distance franchissable en vol dépend de la classe de tonnage du Mech. Un Mech disposant de réacteurs de saut est également capable de s'élever dans les airs à une altitude suffisante pour franchir la plupart des crêtes et des bâtiments. La version « S » est moins bien armée (autant que la version « B ») et blindée (autant que la version « A »).

BLINDAGE

Deux couches de blindage distinctes protègent les Mechs des projectiles et des armes énergétiques. En général, la couche extérieure est composée d'acier à structure cristalline alignée. Cet acier possède de très bonnes propriétés thermo-conductrices, et assure ainsi une excellente protection contre les lasers et armes à particules. Une couche interne de nitride de bore imprégné de monofilament de diamant stoppe les projectiles explosifs et perforants ainsi que les neutrinos rapides ; elle empêche également que les fragments de blindage externe n'endommagent les systèmes internes. Ces deux couches sont ablatives, dans la mesure où elles fondent ou se délitent lorsqu'elles absorbent des dégâts.

Emplacements Blindés

Chaque BattleMech possède onze emplacements blindés qui absorbent les dégâts indépendamment. Les voici :

Tête : cet emplacement contient les capteurs du Mech, ainsi que le poste de pilotage. Les tirs atteignant la tête vont étourdir ou blesser le pilote, même en l'absence de pénétration du blindage.
Tronc Gauche/Médian/Droit : les sections du tronc contiennent des armes et des munitions. Le tronc médian abrite en outre le réacteur à fusion. Les éléments de blindage protégeant le dos du Mech sont nettement moins épais que ceux protégeant la poitrine.
Bras Gauche/Droit : ces emplacements contiennent des armes et des munitions.
Jambe Gauche/Droite : ces sections contiennent essentiellement des éléments locomoteurs.

Le blindage équipant chaque emplacement peut encaisser un volume limité de dégâts avant de disparaître. Sur les affichages de dégâts, l'état du blindage suit un codage-couleur correspondant aux pourcentages de blindage restant suivants :

VERT : reste 80 à 100 % du blindage
JAUNE : reste 50 à 79 % du blindage
ORANGE : reste 25 à 49 % du blindage
ROUGE : reste 1 à 24 % du blindage
GRIS : plus de blindage. Tous les dégâts ultérieurs atteindront la Structure Interne.

Réparation du Blindage

Les réparations apportées au blindage privilégient les emplacements critiques : tête, tronc médian et jambes. L'ajustement du curseur situé dans le **Hangar à Mechs** lance les réparations selon les critères du système. Sélectionner le bouton « Tout réparer » donne les mêmes résultats, à ceci près que le moteur et la structure interne sont réparés avant le blindage. Les différents emplacements de blindage ne peuvent être réparés séparément. Reportez-vous page 53 pour plus de détails. Il est impossible de modifier sur le terrain le degré de protection dont dispose un emplacement particulier.

En raison des différences de technologie, le coût (en Points de Ressources) de réparation du blindage des Clans est bien supérieur à celui du blindage de la Sphère Intérieure.

STRUCTURE INTERNE

Chaque BattleMech possède un « squelette » composé de plusieurs dizaines d'« os ». Chaque os est constitué d'un noyau d'aluminium en structure nid d'abeille entouré de monofilament de carbure de silicium précontraint et protégé par une coque rigide d'alliage acier-titane. Ce squelette rend le Mech moins vulnérable et plus facile à réparer que les véhicules.

Emplacements

Chaque BattleMech possède huit emplacements internes assurant son intégrité structurelle. Les voici :

Tête : cet emplacement contient les capteurs ainsi que le poste de pilotage. Tout dégât atteignant cet emplacement est susceptible d'endommager le poste de pilotage, voire de tuer le MechWarrior.
Tronc Gauche/Médian/Droit : les sections du tronc contiennent des armes et des munitions. Le tronc médian abrite en outre le réacteur à fusion. Si le réacteur est détruit avant sa fermeture automatique, il entre en surcharge et détruit le Mech.
Bras Gauche/Droit : ces emplacements contiennent des armes et des munitions. Notez que si un bras est détruit au combat, toutes les armes qui s'y trouvaient sont détruites ; les dégâts supplémentaires peuvent en outre s'étendre à la section de tronc adjacente.
Jambe Gauche/Droite : ces sections contiennent essentiellement des éléments locomoteurs. Si une jambe est détruite, la capacité de mouvement du Mech devient très réduite. Si les deux jambes sont détruites, le Mech est mis hors de combat.

La structure interne de chaque emplacement peut encaisser un volume limité de dégâts avant de disparaître. Sur les affichages de dégâts, l'état de la structure interne suit un codage-couleur correspondant aux pourcentages de structure restante suivants :

VERT : reste 80 à 100 % de la structure interne
JAUNE : reste 50 à 79 % de la structure interne
ORANGE : reste 25 à 49 % de la structure interne
ROUGE : reste 1 à 24 % de la structure interne
GRIS : plus de structure. L'emplacement et tous ses composants sont détruits.

Réparation de la Structure Interne

Le système de réparation de la structure interne privilégie les emplacements critiques : tête, tronc médian et jambes. L'ajustement du curseur situé dans le **Hangar à Mechs** lance les réparations selon les critères du système. Sélectionner le bouton « Tout réparer » donne les mêmes résultats, à ceci près que le moteur et la structure interne sont réparés avant le blindage. Les différents emplacements de structure interne ne peuvent être réparés séparément. Reportez-vous page 53 pour plus de détails. Il est impossible de modifier sur le terrain le degré de résistance dont dispose un emplacement particulier.

En raison des différences de technologie, le coût en Points de Ressources de réparation de la structure interne des Clans est bien supérieur à celui de la structure interne de la Sphère Intérieure.

MOTEURS

Les BattleMechs exigent une puissante et constante alimentation en énergie pour leurs déplacements comme pour le combat. Le réacteur à fusion, qui produit de gigantesques quantités d'électricité à partir d'eau, constitue le mode d'alimentation en énergie le plus rentable.

RÉPARATION DE LA STRUCTURE INTERNE
MOTEURS
ALLURES DE DÉPLACEMENT

DISC. **HARRISON : Vous ne pouvez déployer un Mech dont le moteur est endommagé. Les services de Transport du Bataillon n'accepteront jamais, à bord de leurs Caboteurs, un Mech dont le réacteur à fusion fuit.**

Le fonctionnement du réacteur à fusion repose sur les principes de la magnétohydrodynamique, qui génère à la fois de l'électricité et de la chaleur. Chaque BattleMech est équipé de radiateurs, appelés dissipateurs thermiques, qui aident à évacuer cette chaleur. Ces dissipateurs thermiques sont très importants, car une chaleur excessive peut déformer les champs magnétiques de confinement entourant le réacteur. Si le dispositif de confinement magnétique d'un réacteur est interrompu, il peut s'ensuivre une réaction de fusion incontrôlée, exposant les organes internes du Mech à des radiations et tuant le pilote.

Allures de Déplacement

Le ratio entre taille du moteur et classe de tonnage du BattleMech détermine sa vitesse de déplacement. En raison des limites des capacités de réparation sur le terrain, un moteur de BattleMech ne peut être échangé contre un modèle identique et

encore moins contre une version plus puissante. Un châssis est limité au moteur qui l'accompagne ; il est donc considéré comme « perdu » si son réacteur à fusion est détruit.

Réparations au Moteur

Un réacteur à fusion qui n'a été que partiellement endommagé peut être réparé. Pour ce faire, déplacez vers la droite le curseur « Moteur » ou appuyez sur le bouton « Tout Réparer » dans le **Hangar à Mechs**. Reportez-vous page 53 pour plus de détails. La réparation du réacteur à fusion est prioritaire sur tous les autres systèmes.

DOTATION EN COMPOSANTS

Le nombre total d'armes et de composants que peut embarquer un Mech est limité par l'espace disponible une fois la structure interne, le moteur et le blindage en place. La masse de ces trois éléments étant fixe et insusceptible d'être modifiée sur le terrain, l'espace disponible pour les armes et les capteurs est, lui aussi, fixe pour chaque Mech.

RÉPARATIONS AU MOTEUR
DOTATION EN COMPOSANTS
CAPTEURS

L'espace disponible s'affiche sous la forme d'une barre horizontale située au-dessus de la liste des armes dans l'Affichage des Mechs du Hangar à Mechs. Sa taille augmente ou diminue en fonction de l'installation ou de la dépose d'armes et de capteurs. Une fois que la barre a atteint sa taille maximale, aucun autre armement ou capteur ne peut être installé. Notez que la taille de cette barre est relative : elle représente le pourcentage d'espace disponible équipé à bord du Mech en question. Ainsi, la barre d'un Mech léger de type Commando équipé à 50 % aura la même longueur que celle d'un Atlas également équipé à 50 %, même si la masse de la dotation de l'Atlas est supérieure à celle du Commando tout entier.

Un Mech peut être doté d'un nombre d'exemplaires quelconque d'une même arme dès lors qu'il dispose de l'espace suffisant pour les accueillir. Il n'en va pas de même pour les capteurs.

L'espace occupé par chaque composant est détaillé pages 124 à 136. La capacité de chaque Mech figure aux pages 97 à 114.

Capteurs

Un seul type de composant de capteur peut être installé à bord d'un Mech. Il ne peut donc y avoir qu'un type de capteur, un type de sonde active et un type de système de contre mesures électroniques. En outre, seuls le Mech léger Raven et tout type de Mech léger des Clans (Uller et Cougar) peuvent embarquer le système de capteur avancé de la Sphère Intérieure et/ou tout système de sonde active ou de contre mesures électroniques, qu'ils soient de la Sphère Intérieure ou des Clans.

DEGATS CRITIQUES AUX BATTLEMECHS

Lorsque le blindage protégeant un emplacement donné a été détruit, les tirs reçus en cet endroit commencent à causer des dégâts internes, et peuvent infliger des dégâts critiques aux systèmes vitaux. Les dégâts internes s'attaquent à la structure interne d'un Mech, jusqu'à anéantir l'intégrité structurelle de la zone en question. Lorsque la structure interne d'un emplacement a été intégralement détruite, l'emplacement lui-même est considéré comme détruit. Tous les composants qu'il abrite sont également détruits. S'il s'agit d'un membre (bras ou jambe), il est arraché. S'il s'agit du tronc droit ou gauche, il est détruit et le bras correspondant peut également être arraché. Dans le cas de la tête, elle est non seulement détruite, ainsi que les capteurs qu'elle abrite, mais le pilote peut également être tué s'il ne s'est pas éjecté à temps. Enfin, s'il s'agit du tronc médian, le Mech est mis hors d'état et le réacteur à fusion peut exploser.

Un composant atteint par un coup direct est détruit. S'il s'agit d'une arme ou d'un capteur, il devient simplement inutilisable. Un conteneur de munitions risque, en revanche, d'exploser. Tous les BattleMechs modernes sont équipés de dispositifs d'expulsion de munitions CARPEDIEM expulsant le souffle et les débris vers l'extérieur ; si la structure de l'emplacement en question est effectivement détruite, les dégâts ne s'étendent pas aux emplacements adjacents. Les réacteurs à fusion sont légèrement durcis afin de pouvoir résister à plus d'un coup avant d'exploser.

Les coups critiques internes apparaissent clairement sous la forme d'une explosion. En outre, la surcharge correspondante tend à renverser le Mech, sauf si le pilote est suffisamment apte pour la maîtriser. Le même phénomène intervient lorsqu'un trop grand nombre de tirs atteint le Mech dans un laps de temps très bref.

DISC.

HARRISON: Ceci me semble être le bon moment pour vous rappeler que vous ne pouvez pas déployer un 'Mech avec un moteur endommagé ou dont l'un des emplacements de la structure interne n'a pas subi les travaux de réparation minimum.

COMMANDO

DOTATION MAXIMALE
VERSION B/S : 16,0
VERSIONS A : 19,0

SPHERE INTERIEURE
LEGER
25 TONNES

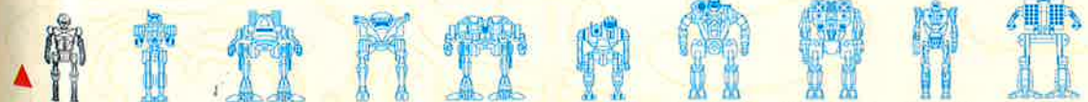
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	14150	25 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A	1 Laser, 4 Packs MCP, 1 Capteur Basique
ARM.	13290	25 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A	2 Lasers, 1 Pack MCP Streak, 2 Packs MCP, 1 Capteur Basique
SAUT	16250	25 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	Moyen	1 Laser, 4 Packs MCP, 1 Capteur Basique



Les *Commando* sont souvent employés seuls ou en binômes à des tâches de reconnaissance ou de suivi des mouvements de l'ennemi. Le *Commando* est le Mech léger standard du Commonwealth Fédéré pour la seconde moitié du XXXIe siècle.

Fabricant Actuel : Coventry Metal Works, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Lexington Ltd.
Système de Communications : Cyclops 14
Système de Conduite de Tir : Cyclops Multitasker





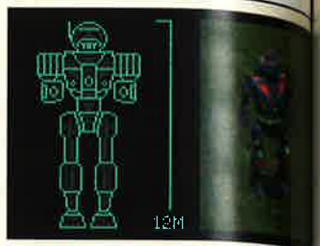
FIRESTARTER

SPHERE INTERIEURE
LEGER
30 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 19,0
VERSION A : 22,0

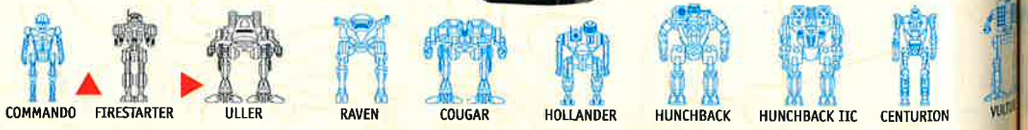
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	17620	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A	2 Flambeurs Lourds 1 Pack MCP 1 Capteur Basique
ARM.	19530	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A	1 Laser 2 Packs MCP 1 CPP 1 Capteur Basique
SAUT	19720	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	Moyen	2 Flambeurs Lourds 1 Pack MCP 1 Capteur Basique





Ce Mech, conçu pour le combat urbain, [illegible] doté d'un armement à courte portée efficace. S'il ne constitue traditionnellement pas un Mech de première ligne, ses récentes remises à niveau, notamment avec l'introduction d'un Canon à Projection de Particules, [illegible] permettent de combiner vitesse et puissance de feu.

Fabricant Actuel : Coventry Metal Works Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Durallex Nou[illegible]
Système de Communications : Cyclops [illegible]
Système de Conduite de Tir : Cyclops Multitasker

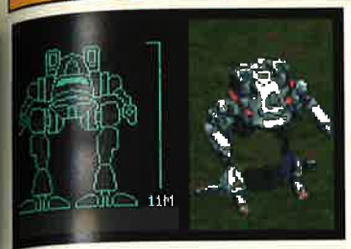


ULLER

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 21,0
VERSION A : 25,0

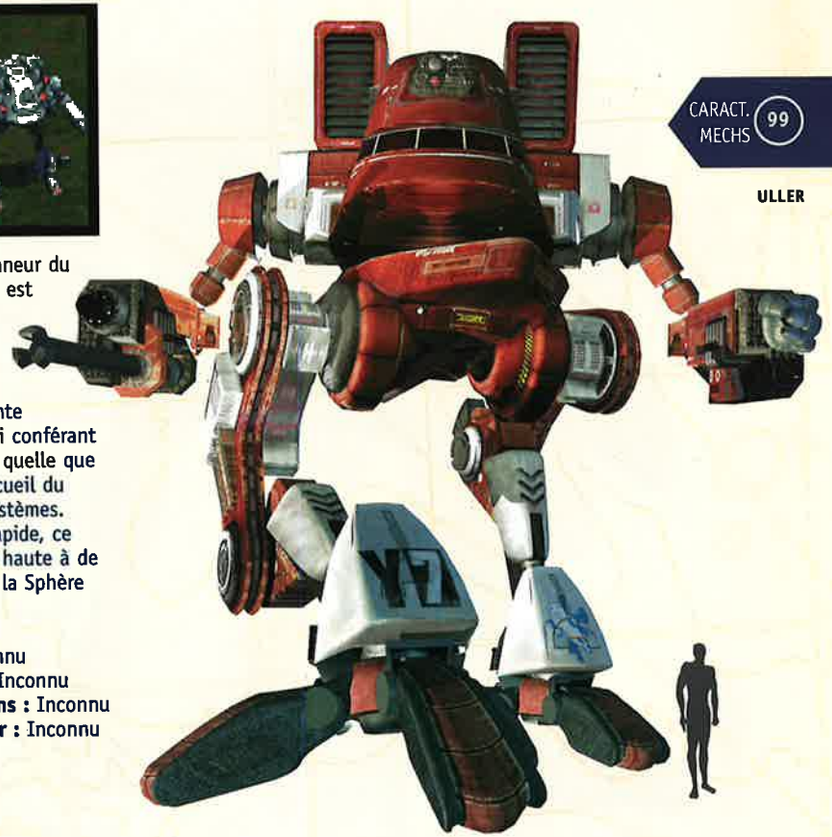
CLAN
LEGER
30 TONNES

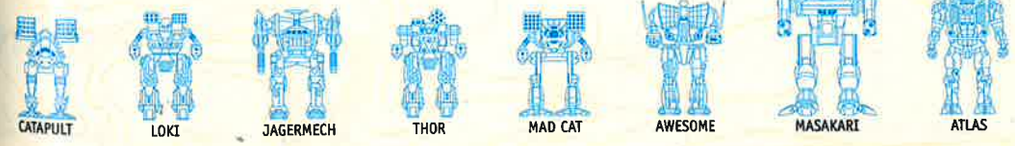
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	23410	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A	1 Pack MCP Strk (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 2 Lasers PA (Clan) 1 AC Lég. Ult. (Clan)
ARM.	22460	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A	2 Packs MCP Strk (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 2 Lasers PA (Clan) 1 AC Lég. Ult. (Clan)
SAUT	25510	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	Moyen	1 Pack MCP Strk (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 2 Lasers PA (Clan) 1 AC Lég. Ult. (Clan)



L'Uller, ainsi nommé en l'honneur du dieu scandinave des archers, est un Mech léger extraordinairement polyvalent. Dans la configuration primaire, *l'Uller* embarque une excellente combinaison d'armements lui conférant une bonne puissance de feu quelle que soit la portée, et évitant l'écueil du recours à un seul type de systèmes. Convenablement blindé et rapide, ce modèle peut tenir la dragée haute à de nombreux Mechs moyens de la Sphère Intérieure.

Fabricant d'Origine : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu





RAVEN

SPHERE INTERIEURE
LEGER
35 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 19,0
VERSION A : 22,0

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	27640	35 T.	Léger	27 m/s	Mod.	Mod.	N/A	2 Lasers 2 Packs MCP 1 Pack MCP Strk 1 Ensemble CME Guardian 1 Sonde Beagle 1 Capteur Avancé
ARM.	28900	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod.	N/A	2 Lasers 1 Pack MCP Strk 1 Laser Lourd 1 Ensemble CME Guardian 1 Sonde Beagle 1 Capteur Avancé
SAUT	29740	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod.	Moyen	2 Lasers 2 Packs MCP 1 Pack MCP Strk 1 Ensemble CME Guardian 1 Sonde Beagle 1 Capteur Avancé

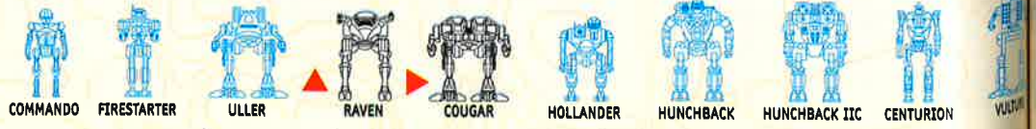
RAVEN





Le *Raven* a constitué, il y a une vingtaine d'années, un développement exploratoire de la Confédération Capellienne en vue de produire un Mech doté de capacités sophistiquées en matière de capteurs et de guerre électronique. Longtemps construit dans la seule Confédération Capellienne, des variantes du *Raven* de base ont commencé à apparaître parmi les armées de la plupart des maisons de la Sphère Intérieure.

Fabricant d'Origine : Hellespont Industries, Confédération Capellienne
Fournisseur du Blindage : variable selon le contrat de production
Système de Communications : variable selon le contrat de production
Système de Conduite de Tir : variable selon le contrat de production



COUGAR

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 28,0
VERSION A : 34,0

CLAN
LEGER
35 TONNES

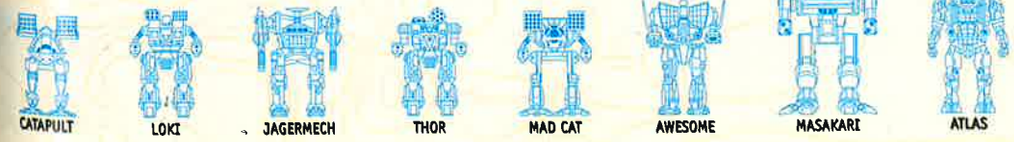
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	33870	35 T.	Léger	27 m/s	Mod.	Mod.	N/A	1 Flambeur Lourd (Clan) 3 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 1 Laser Lourd à Imp. (Clan)
ARM.	38280	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod.	N/A	2 Lasers Lourds à Imp. (Clan) 4 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
SAUT	36050	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod.	Moyen	1 Flambeur Lourd (Clan) 3 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 1 Laser Lourd à Imp. (Clan)

COUGAR



Le déploiement récent du Cougar par les Smoke Jaguar a représenté un choc : les services de renseignement de la Sphère Intérieure étaient persuadés que ce modèle de Mech relativement nouveau n'équipait que le Clan Jade Falcon. On a alors spéculé sur « l'acquisition » de la conception du Cougar par les Smoke Jaguars à titre d'échange d'une assistance d'ordre inconnu fournie par ce Clan aux Jade Falcon, alors en mauvaise posture. D'autres avancent que les Jaguar se sont sentis insultés par l'utilisation, par les Falcon, d'un nom de félin pour ce modèle, et s'en étaient emparés. Le Cougar s'est avéré particulièrement efficace en tant que moyen de reconnaissance en force ou d'unité d'attaque rapide de première ligne.

Fabricant d'Origine : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu



HOLLANDER II

SPHERE INTERIEURE
MOYEN
45 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 25.5
VERSION A : 30.0

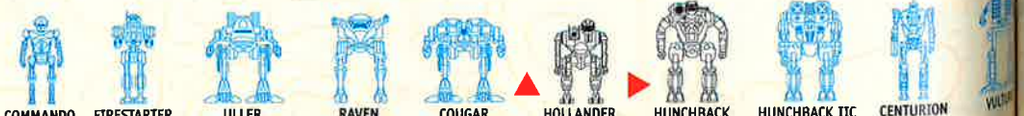
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	34240	45 T.	Moyen	24 m/s	Mod.	Mod	N/A	1 Laser 1 Capteur Basique 1 Pack MCP Streak 1 Canon Gauss
ARM.	35380	45 T.	Moyen	24 m/s	Léger	Mod.	N/A	1 Laser 1 Capteur Basique 1 Laser Lourd 1 Canon Gauss
SAUT	35950	45 T.	Moyen	24 m/s	Léger	Mod.	Court	1 Laser 1 Capteur Basique 1 Pack MCP Streak 1 Canon Gauss





Face à la portée et à la puissance de fu
supérieures dont disposent les
envahisseurs des Clans, les militaires d
Commonwealth Fédéré souhaitaient un
Mech léger et rapide doté d'une
importante puissance de feu à longue
portée en vue d'engager les Mechs
légers et moyens à distance et de les
éliminer rapidement. Le Canon Gauss
autour duquel ce Mech est construit
fournit une puissance de feu
dévastatrice à longue portée, mais limite
sérieusement les capacités en munitions et e
armement secondaire. Ce Hollander II pèse d
tonnes de plus que le modèle d'origine, et v
à remédier à ses limites grâce à une capacité
en armement accrue.

Fabricant d'Origine : Coventry Metal Works, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Lexington Ltd.
Système de Communications : TharHes Mus 54-58K
Système de Conduite de Tir : Cyclops 9

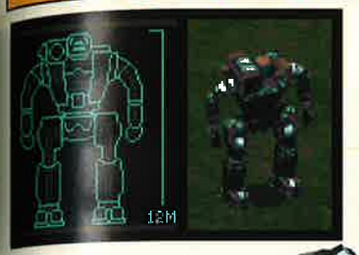


HUNCHBACK

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 28.5
VERSION A : 33.0

SPHERE INTERIEURE
MOYEN
50 TONNES

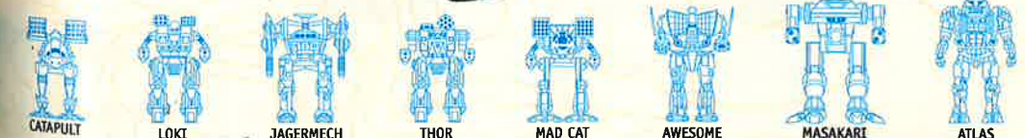
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Basic Armament
BLIND.	33160	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Lasers 1 Autocanon Lourd 1 Capteur Basique
ARM.	34100	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 Laser 1 Autocanon Lourd 1 Laser Lourd 1 Capteur Basique
JUMP	33680	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	Court	2 Lasers 1 Autocanon Lourd 1 Capteur Basique





Le *Hunchback* est un engin de combat qui frappe fort. Déployé au sein des Lances moyennes et d'assaut de nombreux régiments, il a acquis des scores de combat honorables dans la plupart des forces de la Sphère Intérieure. Le *Hunchback* est renommé pour ses capacités de combat de rue dans les espaces confinés caractéristiques du combat urbain. Avec sa puissance de feu massive à courte portée, il représente un adversaire redoutable pour de nombreux Mechs pourtant plus lourds que lui.

Fabricant d'Origine : Defiance Industries, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Maximillian 75
Système de Communications : Neil 8010
Système de Conduite de Tir : RCA Instatrac X

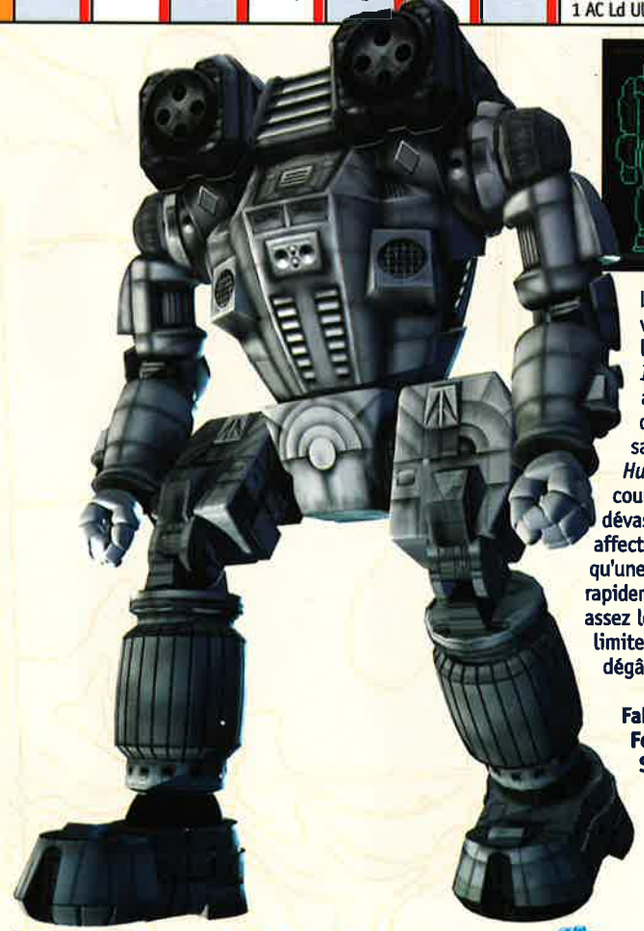


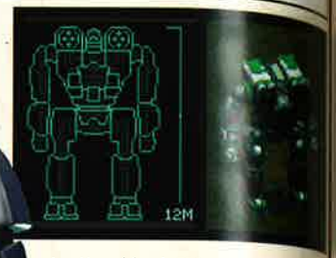
HUNCHBACK IIC

CLAN
MOYEN
50 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 35.5
VERSION A : 45.5

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	57530	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 Flambeur Lourd (Clan) 2 Lasers PA (Clan) 1 Laser à Imp. (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 1 AC Ld Ult. (Clan)
ARM.	77450	50 T.	Moyen	18 m/s	Léger	Lourde	N/A	1 Flambeur Lourd (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 2 AC Ld Ult. (Clan) 1 Laser PA (Clan)
SAUT	57130	50 T.	Moyen	18 m/s	Léger	Lourde	Court	1 Flambeur Lourd (Clan) 2 Lasers PA (Clan) 1 Laser à Imp. (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 1 AC Ld Ult. (Clan)

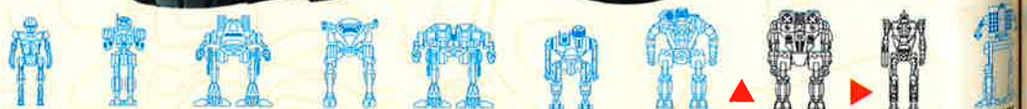




Le *Hunchback IIC* est une reprise du vénérable *Hunchback* datant de l'époque de la Ligue Stellaire. Le *IIC* est doté d'un ou deux autocanons lourds à tir rapide et dispose souvent de réacteurs de saut. Ces caractéristiques font du *Hunchback IIC* un combattant à courte portée manœuvrant et dévastateur. Ce modèle est cependant affecté de graves défauts : il n'emporte qu'une faible quantité de munitions, rapidement épuisées, et son blindage est assez léger pour sa classe de tonnage, et limite considérablement le volume de dégâts que le *IIC* peut encaisser.

Fabricant d'Origine : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu



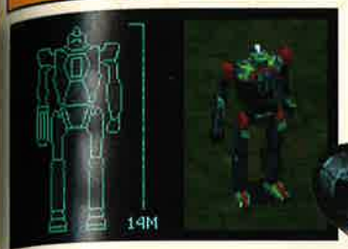


CENTURION

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 31.5
VERSION A : 36

SPHERE INTERIEURE
MOYEN
55 TONNES

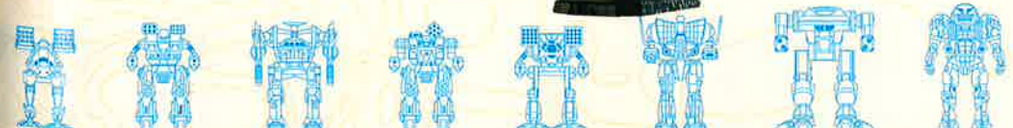
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	34090	55 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Lasers 1 Capteur Basique 1 Autocanon 2 Racks MLP
ARM.	36390	55 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 CPP 1 Capteur Basique 1 Autocanon 2 Racks MLP
SAUT	34610	55 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	Court	2 Lasers 1 Capteur Basique 1 Autocanon 2 Racks MLP



Si le *Centurion* est l'un des modèles les plus courants de la Sphère Intérieure, c'est sans doute en raison de son aptitude à assumer de nombreux rôles. Sa dotation en armements de diverses portées lui confère un potentiel de dégâts qui ne cesse de s'accroître lorsqu'il s'approche de sa cible. Il est ainsi réputé pour sa progression lente et constante. Cette version du *Centurion* présente la particularité de peser 5 tonnes de plus que les autres modèles.

Fabricant d'Origine : Corean Enterprises, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : StarGuard III
Système de Communications : Corean-Transbanc-J15
Système de Conduite de Tir : Corean B-Tech RMX





VULTURE



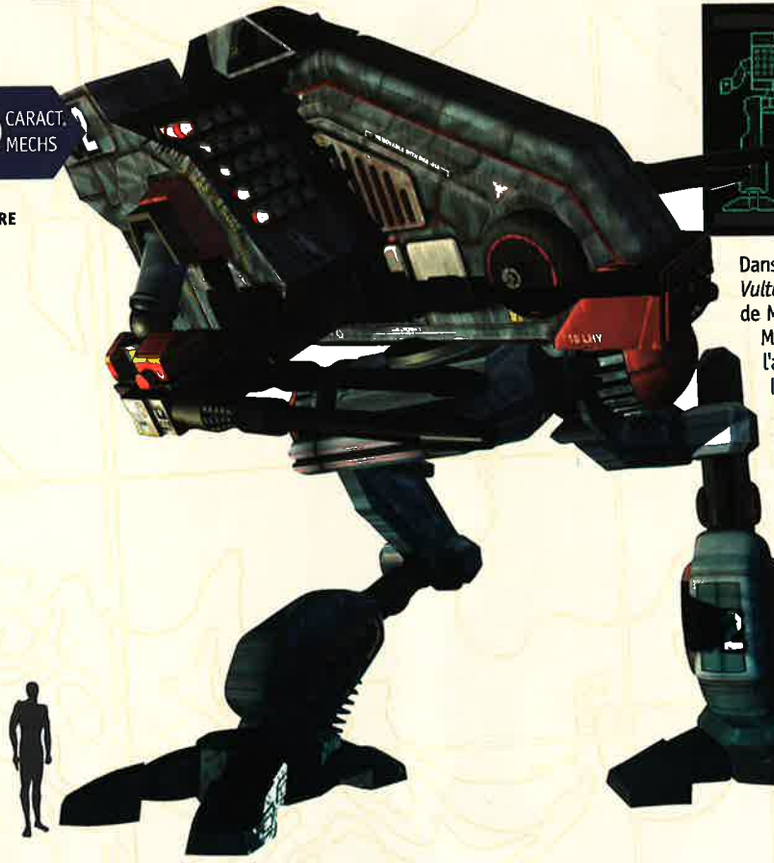
CLAN
LOURD
60 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 46
VERSIONS A : 52

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	56910	60 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Lasers Lds à Imp. (Clan) 8 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
ARM.	61870	60 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Lasers à Imp. (Clan) 1 Capteur Standard 2 Lasers Lds PA (Clan) (Clan) 8 Racks MLP (Clan)
SAUT	62610	60 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court	2 Lasers Lds à Imp. (Clan) 8 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)

VULTURE





Dans sa configuration primaire, le *Vulture* a essentiellement une voca de Mech d'appui-feu. De nombreu MechWarriors ont fait part de l'appréhension qu'ils ressentaien la vue d'un *Vulture* perché sur crête, et expédiant ses huit de missiles à longue portée s mêlée qui faisait rage en-des de lui. Si un *Vulture* atteint u adversaire à longue portée, se lasers lui permettent de l'achever.

Fabricant de la Versio Inconnu
Fournisseur du Blinda Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Ti Inconnu


COMMANDO


FIRESTARTER


ULLER


RAVEN


COUGAR


HOLLANDER


HUNCHBACK


HUNCHBACK IIC


CENTURION



CATAPULT



DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 36
VERSIONS A : 40

SPHERE INTERIEURE
LOURD
65 TONNES

VERSION	COST	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	37200	65 T.	Lourd	18 m/s	Lourd	Lourde	N/A	2 Lasers à Imp., 6 Racks MLP 1 Capteur Basique
ARM.	37070	65 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 Laser 1 Capteur Basique 1 Laser Ld à Imp. 6 Racks MLP
SAUT	39920	65 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourde	Court	2 Lasers à Imp. 6 Racks MLP 1 Capteur Basique

CATAPULT





Le *Catapult* est généralement considéré comme un Mech de soutien rapproché, conçu comme une défense de deuxième ligne doté d'importantes capacités offensives. Les premiers modèles de *Catapult* ne possédaient pas d'armement de soutien rapproché, mais les versions les plus récentes se sont vus dotés de multiples lasers pour cet usage. Mais c'est lorsqu'il est employé comme plate-forme de tir à distance de sécurité, tirant ses MLP à limite de portée, qu'il est le plus efficace.

Fabricant de la Version : Bowie Industries, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Valiant Lamellor
Système de Communications : Dalban Microtronics
Système de Conduite de Tir : Dalban HiRez

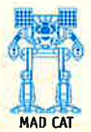



CATAPULT

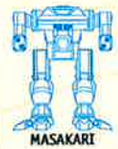

LOKI


JAGERMECH


THOR


MAD CAT


AWESOME


MASAKARI


ATLAS

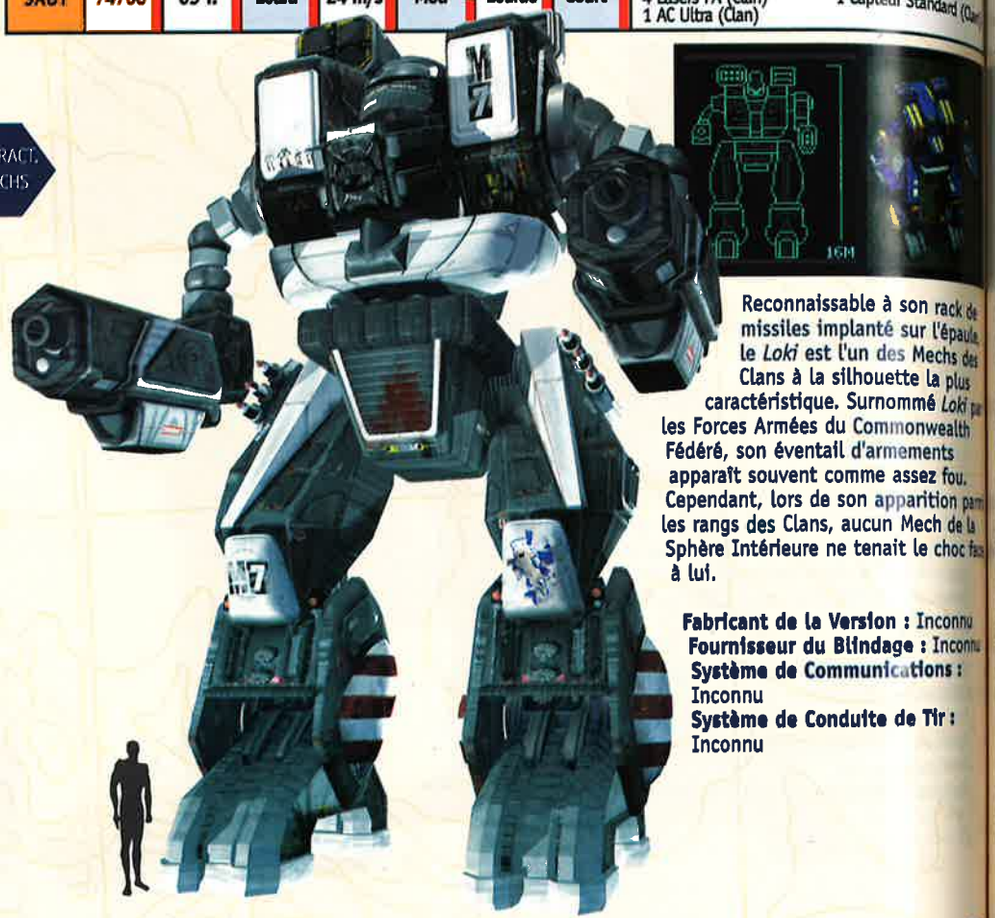
LOKI

CLAN
LOURD
65 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 0.0
VERSION A : 0.0

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT	SAUT	Armement Standard
BLIND.	70540	65 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Packs MCP Strk (Clan) 4 Lasers PA (Clan) 1 AC Ultra (Clan) 1 CPP PA (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
ARM.	80120	65 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Packs MCP Strk (Clan) 2 Lasers Lds PA (Clan) 2 Canons Gauss (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
SAUT	74760	65 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court	2 Packs MCP Strk (Clan) 4 Lasers PA (Clan) 1 AC Ultra (Clan) 1 CPP PA (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)

LOKI



Reconnaissable à son rack de missiles implanté sur l'épaule, le *Loki* est l'un des Mechs des Clans à la silhouette la plus caractéristique. Surnommé *Loki* par les Forces Armées du Commonwealth Fédéré, son éventail d'armements apparaît souvent comme assez fou. Cependant, lors de son apparition parmi les rangs des Clans, aucun Mech de la Sphère Intérieure ne tenait le choc face à lui.

Fabricant de la Version : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu

JAGERMECH

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 41
VERSION A : 45

SPHERE INTERIEURE
LOURD
70 TONNES

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	37080	70 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	2 Lasers 1 Laser Ld PA 2 AC Lég. Ultra 1 Capteur Basique
ARM.	36030	70 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 Laser Ld à Imp. 1 Laser Ld PA 2 AC Lég. Ultra 1 Capteur Basique
SAUT	39800	70 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourde	Court	2 Lasers 1 Laser Ld PA 2 AC Lég. Ultra 1 Capteur Basique

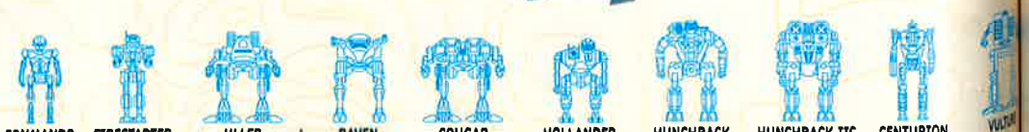
JAGERMECH

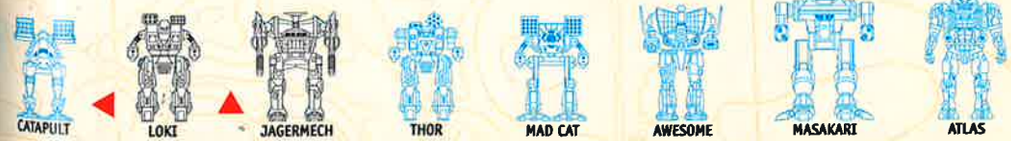




Le *Jagermech* est un Mech d'appui-feu à longue portée capable d'affronter la plupart des Mechs de sa classe. Sa conception initiale se reposait trop largement sur les armes balistiques, ce qui le désavantageait en termes d'épuisement des munitions et de risques d'explosion. Les modèles actuels ont troqué les autocanons à faible coût contre un éventail de lasers, tout en gardant leur potentiel à longue portée. Il reste à en apprécier la valeur sur le terrain. Cette version du *JagerMech* présente la particularité de peser 5 tonnes de plus que les autres modèles.

Fabricant de la Version : Kallon Industries, Commonwealth Fédéré
Armor Source: Kallon MacroTech
Système de Communications : Garret T11-A
Système de Conduite de Tir : Garret D2j





THOR

CLAN
LOURD
70 TONNES

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 53.5
VERSIONS A : 58

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	74390	70 T.	Lourd	24 m/s	Lourd	Lourde	N/A	1 AC Ld Ult. (Clan) 1 Laser à Imp. (Clan) 2 AC Ultra (Clan) 2 Packs MCP Strk (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
ARM.	79870	70 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 AC Ld Ult. (Clan) 1 Laser à Imp. (Clan 2 AC Ultra (Clan) 2 Packs MCP Strk (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
SAUT	78130	70 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court	1 AC Ld Ult. (Clan) 1 Laser à Imp. (Clan) 2 AC Ultra (Clan) 2 Packs MCP Strk (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)



Les principaux avantages du *Thor* sur d'autres modèles lourds tiennent à sa mobilité et sa capacité dévastatrice à courte et moyenne portées. Ceci est a priori vrai dans toutes les configurations, et même si le *Thor* est moins puissant que certains modèles et moins rapide que d'autres, il représente un compromis réussi entre puissance de feu et mobilité.

Fabricant de la Version : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu




COMMANDO


FIRESTARTER


ULLER


RAVEN


COUGAR


HOLLANDER


HUNCHBACK


HUNCHBACK IIC


CENTURION

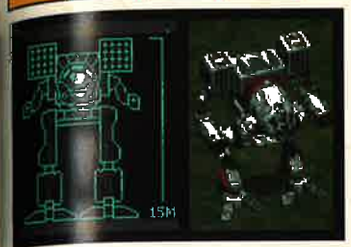

VULTURE

MAD CAT

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 57.5
VERSIONS A : 65.0

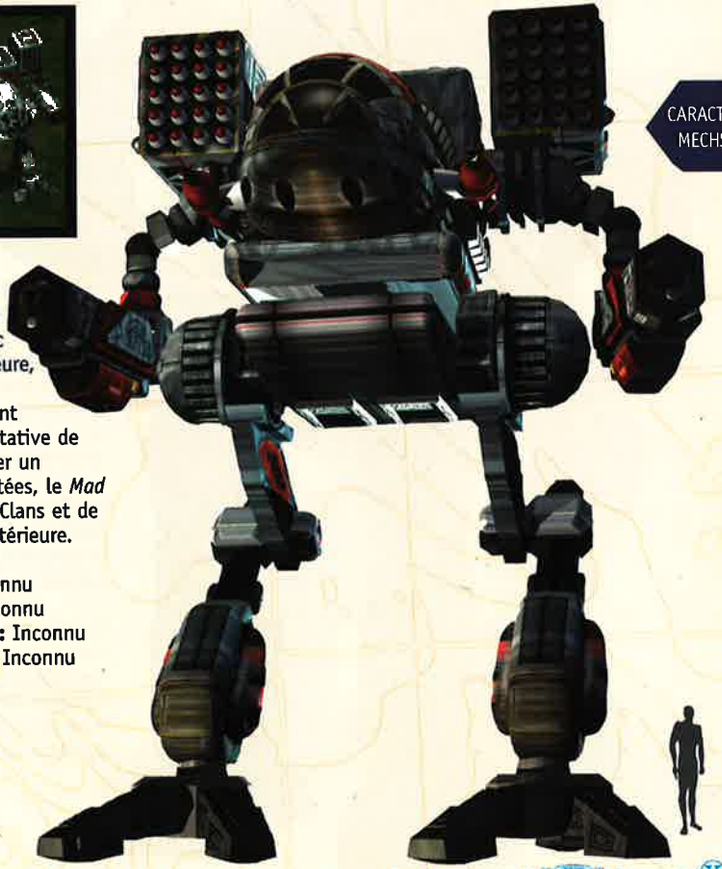
CLAN
LOURD
75 TONNES

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	92790	75 T.	Lourd	24 m/s	Lourd	Lourde	N/A	1 Flambeur Lourd (Clan) 1 Laser Ld à Imp. (Clan) 2 CPP PA (Clan) 4 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
ARM.	95560	75 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A	1 Laser à Imp. (Clan) 2 Lasers Lds à Imp. (Clan) 2 CPP PA (Clan) 4 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)
SAUT	96970	75 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court	1 Flambeur Lourd (Clan) 1 Laser Ld à Imp. (Clan) 2 CPP PA (Clan) 4 Racks MLP (Clan) 1 Capteur Standard (Clan)



Le *Mad Cat* fut le premier OmniMech à apparaître dans la Sphère Intérieure. S'il présente une certaine ressemblance avec le *Catapult* de la Sphère Intérieure, sa technologie avancée et sa supériorité en armement mettent immédiatement fin à toute tentative de comparaison. Capable d'expédier un barrage nourri à toutes les portées, le *Mad Cat* est devenu le symbole des Clans et de leur assaut contre la Sphère Intérieure.

Fabricant de la Version : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu

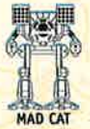



CATAPULT

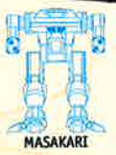

LOKI


JAGERMECH


THOR


MAD CAT


AWESOME


MASAKARI


ATLAS

AWESOME

SPHERE INTERIEURE
ASSAUT
80 TONS

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 54.5
VERSION A : 59

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	51490	80 T.	Assaut	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	N/A	2 Lasers 3 CPP PA 1 Capteur Basique
ARM.	48310	80 T.	Assaut	18 m/s	Mod	Tr. Lde	N/A	2 Lasers, 3 CPP PA 1 Capteur Basique
SAUT	54170	80 To.	Assaut	18 m/s	Mod	Tr. Lde	Court	2 Lasers, 3 CPP PA 1 Capteur Basique



L'*Awesome* est l'un des Mechs les plus redoutés sur les champs de bataille de la Sphère Intérieure. Il est fréquemment employé dans les assauts de formation de brèche. On rassemble alors des lances d'assaut composées d'*Awesome* et on les expédie sur un point des défenses ennemies, ce qui permet aux unités qui les suivent d'exploiter la brèche. L'*Awesome* est également fréquemment utilisé dans le cadre de situations défensives, où on lui confie généralement la protection des zones les plus importantes ou les plus menacées du périmètre.

Version Manufacturer : Corean Enterprises, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Starshield
Système de Communications : Corean Transband-J9
Système de Conduite de Tir : Corean B-Tech





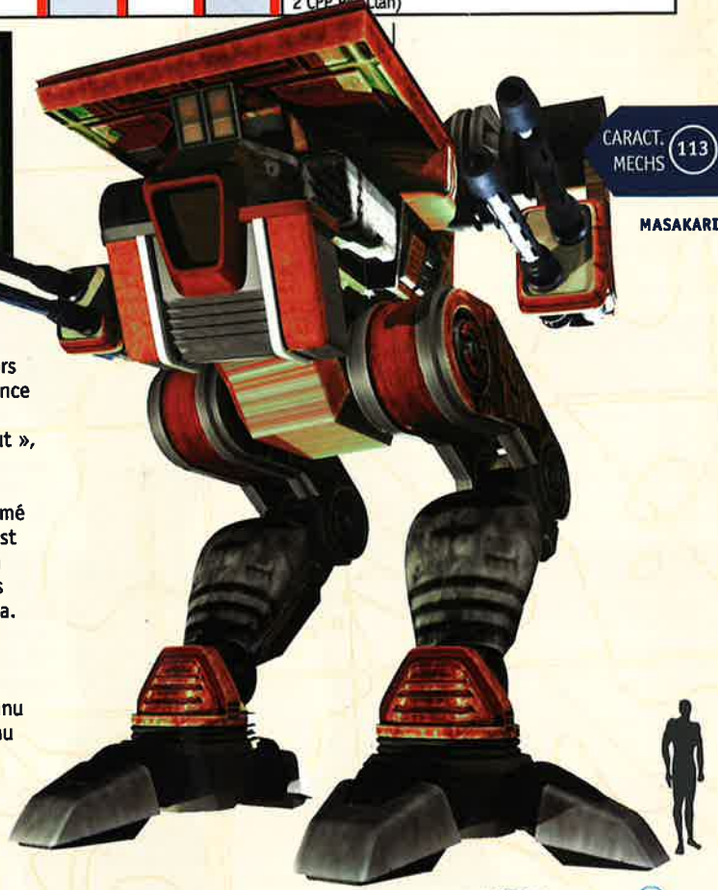
MASAKARI

DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 69.0
VERSION A : 74

CLAN
ASSAUT
85 TONNES

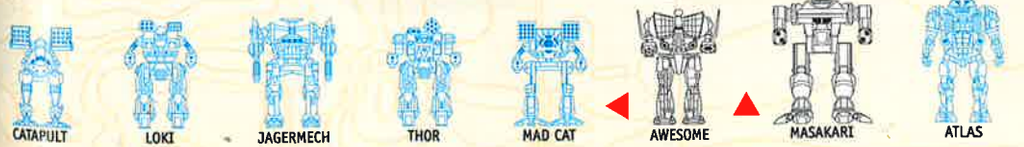
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	102020	85 T.	Assaut	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	N/A	2 Flambeurs Lourds (Clan) 2 Racks MLP (Clan), 2 Lasers Lds à Imp. (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 2 CPP PA (Clan)
ARM.	120480	85 T.	Assaut	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	N/A	2 Flambeurs Lourds (Clan) 2 Canons Gauss (Clan) 2 CPP PA (Clan) Capteur Standard (Clan) 2 Racks MLP (Clan)
SAUT	105460	85 T.	Assaut	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	Court	2 Flambeurs Lourds (Clan) 2 Racks MLP (Clan), 2 Lasers Lds à Imp. (Clan) 1 Capteur Standard (Clan) 2 CPP PA (Clan)





Facilement identifiable par son tronc large et trapu et sa tête saillante, le *Masakari* est vite devenu célèbre auprès des MechWarriors de la Sphère Intérieure pour sa puissance de feu et sa précision meurtrière. S'agissant d'un Mech de classe « assaut », l'honneur de piloter un *Masakari* est réservé aux pilotes d'élite les plus talentueux des Clans. Souvent surnommé « immeuble sur pattes » le Masakari est néanmoins redouté pour sa capacité à incinérer brutalement les Mechs moins lourds à l'aide d'une seule frappe alpha.

Fabricant de la Version : Inconnu
Fournisseur du Blindage : Inconnu
Système de Communications : Inconnu
Système de Conduite de Tir : Inconnu



ATLAS



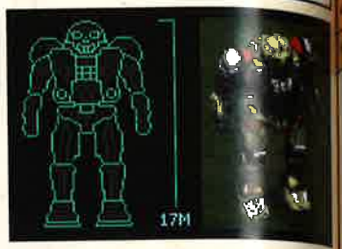
SPHERE INTERIEURE
ASSAUT
100 TONNES



DOTATION MAXIMALE
VERSIONS B/S : 66.5
VERSION A : 73.5

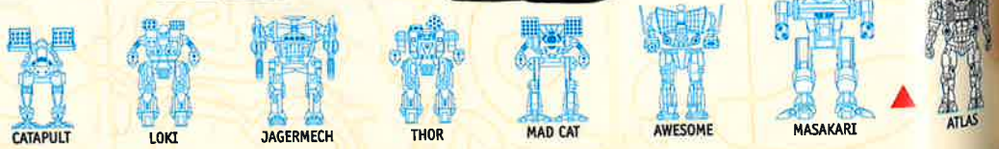
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT	Armement Standard
BLIND.	69510	100 T.	Assaut	15 m/s	Tr. Lde	Tr. Lde	N/A	2 Lasers à Imp., 2 Lasers Lds PA, 4 Racks MLP, 1 Canon Gauss, 1 Capteur Basique
ARM.	68480	100 T.	Assaul	15 m/s	Mod	Tr. Lde	N/A	1 Laser à Imp., 1 Laser, 2 CPP PA, 4 Racks MLP, 1 Canon Gauss, 1 Capteur Basique
SAUT	73550	100 T.	Assaut	15 m/s	Mod	Tr. Lde	Court	2 Lasers à Imp., 2 Lasers Lds PA, 4 Racks MLP, 1 Canon Gauss, 1 Capteur Basique





Laid et de mauvaise augure sont deux qualificatifs qui conviennent bien à l'*Atlas*. Si certains Mechs sont plus grands ou plus imposants, aucun n'a son aura. Sa seule vue donne des sueurs froides, même aux MechWarriors les plus expérimentés. Ses concepteurs ont passé plus d'une année à peaufiner la région du cockpit et de la tête afin qu'elle soit aussi fonctionnelle qu'impressionnante.

Fabricant de la Version : Corean Enterprises, Commonwealth Fédéré
Fournisseur du Blindage : Starshield
Système de Communications : Corean Transband-J9
Système de Conduite de Tir : Corean B-Tech



COMMANDO

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	14150	25 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A
ARM.	13290	25 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A
SAUT	16250	25 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	Moyen

RAVEN

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	27640	35 T.	Léger	27 m/s	Mod	Mod	N/A
ARM.	28900	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod	N/A
SAUT	29740	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod	Moyen

FIRESTARTER

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	17620	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A
ARM.	19530	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	N/A
SAUT	19720	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Légère	Moyen

HOLLANDER II

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	34240	45 T.	Moyen	24 m/s	Mod	Mod	N/A
ARM.	35380	45 T.	Moyen	24 m/s	Léger	Mod	N/A
SAUT	35950	45 T.	Moyen	24 m/s	Léger	Mod	Court

TABLE DES STATISTIQUES DES BATTLEMECHS

SPHERE INTERIEURE

HUNCHBACK

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	33160	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
ARM.	34100	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
SAUT	33680	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourd	Court

CATAPULT

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	37200	65 T.	Lourd	18 m/s	Lourd	Lourd	N/A
ARM.	37070	65 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
SAUT	39920	65 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourd	Court

AWESOME

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	51490	80 T.	Assaut	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	N/A
ARM.	48310	80 T.	Assaut	18 m/s	Mod	Tr. Lde	N/A
SAUT	54170	80 T.	Assaut	18 m/s	Mod	Tr. Lde	Court

CENTURION

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	34090	55 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
ARM.	36390	55 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
SAUT	34610	55 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourd	Court

JAGERMECH

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	37080	70 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
ARM.	36030	70 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourd	N/A
SAUT	39800	70 T.	Lourd	18 m/s	Mod	Lourd	Court

ATLAS

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	69510	100 T.	Assaut	15 m/s	Tr. Lde	Tr. Lde	N/A
ARM.	68480	100 T.	Assaut	15 m/s	Mod	Tr. Lde	N/A
SAUT	73550	100 T.	Assaut	15 m/s	Mod	Tr. Lde	Court

ULLER

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	23410	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Léger	N/A
ARM.	22460	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Léger	N/A
SAUT	25510	30 T.	Léger	27 m/s	Léger	Léger	Moyen

COUGAR

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	33870	35 T.	Léger	27 m/s	Mod	Mod	N/A
ARM.	38280	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod	N/A
SAUT	36050	35 T.	Léger	27 m/s	Léger	Mod	Moyen

HUNCHBACK II C

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	57530	50 T.	Moyen	18 m/s	Mod	Lourde	N/A
ARM.	77450	50 T.	Moyen	18 m/s	Léger	Lourde	N/A
SAUT	57130	50 T.	Moyen	18 m/s	Léger	Lourde	Court

VULTURE

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	56910	60 T.	Lourde	24 m/s	Mod	Lourde	N/A
ARM.	61870	60 T.	Lourde	24 m/s	Mod	Lourde	N/A
SAUT	62610	60 T.	Lourde	24 m/s	Mod	Lourde	Court

TABLE DES STATISTIQUES DE BATTLEMECHS

CLAN

LOKI

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	70540	65 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A
ARM.	80120	65 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A
SAUT	74760	65 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court

THOR

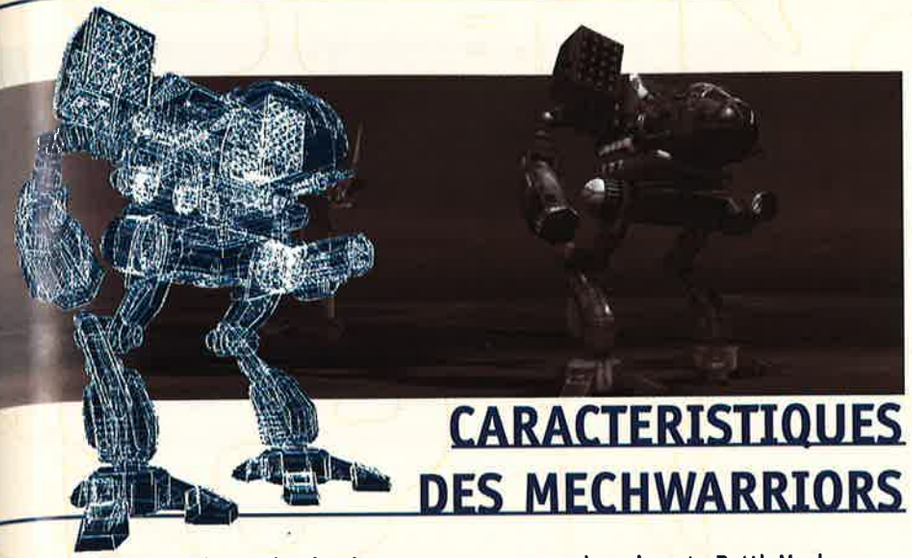
VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	74390	70 T.	Lourd	24 m/s	Lourd	Lourde	N/A
ARM.	79870	70 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A
SAUT	78130	70 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court

MADCAT

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	92790	75 T.	Lourd	24 m/s	Lourd	Lourde	N/A
ARM.	95560	75 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	N/A
SAUT	96970	75 T.	Lourd	24 m/s	Mod	Lourde	Court

MASAKARI

VERSION	COUT	MASSE	CLASSE	VITESSE	BLIND.	STRUCT.	SAUT
BLIND.	102020	85 T.	Assit	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	N/A
ARM.	120480	85 T.	Assit	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	N/A
SAUT	105460	85 T.	Assit	18 m/s	Lourd	Tr. Lde	Court



CARACTERISTIQUES DES MECHWARRIORS

MECHWARRIORS

Un chef avisé sait que la victoire ne repose pas sur de puissants BattleMechs, mais bien sur les épaules de ceux qui les pilotent : les MechWarriors. Sans un pilote de talent, un BattleMech n'a aucune utilité. Avec un MechWarrior capable aux commandes, même un BattleMech tombant en ruines peut représenter une arme redoutable.

Les MechWarriors sont des soldats de métier. On ne devient pas MechWarrior, en particulier dans une unité de première ligne, en présentant, ne serait-ce qu'occasionnellement, des signes d'hésitation au combat ou de répugnance à obéir aux ordres cruciaux. Les MechWarriors sont les meilleurs d'entre les meilleurs, issus des académies militaires et centres d'instruction les plus prestigieux. Dans les veines de nombre d'entre eux coule le sang bleu de la noblesse de la Sphère Intérieure ; la chance de piloter un BattleMech leur a été transmise, de génération en génération, comme un don héréditaire. D'autres ont gagné leurs galons en s'extrayant de l'enfer boueux de l'infanterie légère ou mécanisée. Tous, même les plus inexpérimentés d'entre eux, ont prouvé qu'ils avaient ce l'étoffe nécessaire pour piloter un BattleMech dans le feu de l'action.

L'extraordinaire contrôle qu'exerce un MechWarrior sur son BattleMech provient de l'interface homme-machine créée par son neurocasque, de nature quasi-cybernétique. Le neurocasque puise, dans les propres sensations neurokinétiques du pilote, les informations permettant de conserver la coordination et l'équilibre du Mech lorsqu'il se déplace. Si le neurocasque est un élément crucial de contrôle du BattleMech, il met le MechWarrior en danger de désordres neurologiques, par effet retour, lorsque les systèmes du Mech sont endommagés.

DISC. HARRISON: Ne sous-estimez jamais vos MechWarriors. Vous les aimerez, vous les haïrez, vous aurez envie de les tuer rien que pour les faire taire, mais, en fin de compte, ils accompliront des miracles pour vous. Ne l'oubliez jamais, et n'oubliez jamais non plus que plus vous serez bon, meilleurs ils seront.

APTITUDES

Les MechWarriors sont évalués selon quatre aptitudes : Pilotage, Tir, Saut et Capteurs.

Pilotage

Le Pilotage correspond à la capacité de conduire et contrôler un BattleMech. Cette aptitude entre le plus souvent en ligne de compte lorsqu'un MechWarrior tente de conserver un BattleMech debout après avoir encaissé une salve dévastatrice.

S'il tombe, un Mech subira des dégâts.

Tir

La note de Tir d'un MechWarrior reflète sa capacité à engager avec succès des cibles à distance.

Saut

Cette aptitude reflète la capacité d'un pilote à maintenir son Mech debout lors de l'atterrissage suivant un saut.

Capteurs

L'aptitude Capteurs témoigne de la capacité d'un MechWarrior à déchiffrer et interpréter les informations présentées sur les affichages de capteurs d'un BattleMech. Plus son aptitude est élevée, plus faible est la réduction de la portée pratique de ses capteurs lors des déplacements.

Amélioration des Aptitudes

Les aptitudes d'un MechWarrior progressent avec l'expérience. Pilotage s'accroît en parvenant à maintenir, par d'habiles manœuvres, un Mech debout. Tir augmente avec les succès au combat. Saut s'améliore lorsque le pilote maintient son pilote debout lors de l'atterrissage. L'augmentation de Capteurs est liée à la qualité de l'interprétation des données fournies par les capteurs.

Grade

Le Grade est calculé à partir de la moyenne obtenue par le pilote dans ces quatre aptitudes. Il détermine la classe de Mechs pour lesquels le pilote est qualifié.

Bleu :	Léger seul
Régulier :	Léger ou Moyen
Vétéran :	Léger, Moyen ou Lourd
Elite :	Léger, Moyen, Lourd et d'Assaut

Il n'est pas recommandé d'installer un MechWarrior aux commandes d'un Mech pour lequel il n'est pas qualifié.

APTITUDES
PILOTAGE
TIR
SAUT
CAPTEURS
AMÉLIORATION DES APTITUDES
GRADE

DISC. HARRISON: Vous pouvez installer un pilote dans un Mech pour lequel il n'est pas qualifié, mais toutes ses actions seront alors affectées par un malus, d'autant plus important que sa qualification sera éloignée de celle requise par la classe du Mech en question.

DOMMAGES CORPORELS ET CONVALESCENCE

Un système d'évaluation a été établi afin de quantifier les dommages auxquels un MechWarrior est exposé. Il compte six niveaux. Chaque situation dégrade l'état du MechWarrior d'un ou plusieurs niveaux.

Coups à la Tête

Tout coup atteignant la tête du BattleMech blesse le pilote, même en l'absence de pénétration du blindage.

Explosions Internes

Une explosion interne de munitions cause des dommages importants au MechWarrior.

Coups au Cockpit

Tout tir touchant et détruisant le cockpit peut tuer le pilote. S'il a de la chance, il aura l'occasion de s'éjecter.

Ejection

Si un MechWarrior en a la possibilité, il tentera de s'éjecter. Malheureusement, les MechWarriors ont la mauvaise habitude de demeurer trop longtemps dans leur cockpit, croyant à tort qu'ils peuvent surmonter les dégâts.

Il est possible d'éjecter un pilote en maintenant la touche [DEBUT] enfoncée et en sélectionnant le Mech en question dans la Vue du Champ de Bataille ou l'Icône d'Unité de ce Mech.

Si un pilote parvient à s'éjecter, une unité de search & rescue (SAR) est immédiatement expédiée vers son point d'atterrissage. Les équipes de SAR ont actuellement un taux de récupération de 100 %.

Si un pilote parvient à s'éjecter, une icône de parachute remplace sa photo. Si un MechWarrior ne s'éjecte pas et périt dans son cockpit, c'est une icône de crâne qui remplacera sa photo.

Convalescence

Les MechWarriors récupèrent entre les missions. Si un MechWarrior n'est pas déployé au cours d'une mission ultérieure, il récupérera deux fois plus vite.

DOMMAGES CORPORELS ET CONVALESCENCE
COUPS À LA TÊTE
EXPLOSIONS INTERNES
COUPS AU COCKPIT
EJECTION
CONVALESCENCE



CARACTERISTIQUES DES ARMES/COMPOSANTS

La majorité des composants équipant un BattleMech ou un véhicule y sont intégrés ou sont automatiquement réparés. Le logiciel MechCommander n'assure pas le suivi de l'état ou des réparations de ces composants, car ceci n'influe en rien sur les considérations tactiques. Le suivi porte uniquement sur les armes et les capteurs.

Il existe deux classes de composants (ceux de la Sphère Intérieure et ceux des Clans) et quatre types (Armes Balistiques et Energétiques, Missiles et Capteurs).

ARMES BALISTIQUES
ARMES ENERGETIQUES
MISSILES

ARMES BALISTIQUES

Les armes balistiques expédient des projectiles hypervéloces explosifs ou à énergie cinétique selon une trajectoire tendue ou quasi-tendue. Toutes ces armes consomment des munitions lors du tir, et les Mechs dotés d'armes balistiques risquent des explosions de munitions. Reportez-vous page 96 pour plus de détails.

ARMES ENERGETIQUES

Les armes dites « énergétiques » comprennent les lasers, les canons à projection de particules, et les flambeurs lourds. Elles ne consomment pas de munitions.

MISSILES

Les trois types de missiles (missiles à longue portée, à courte portée et à courte portée Streak) sont capables de tir indirect, et peuvent donc survoler les bâtiments, forêts et murs qui bloquent le tir direct des armes balistiques et énergétiques. Les missiles sont eux-mêmes des munitions.

CAPTEURS

Les capteurs regroupent les systèmes de détection passive basique, intermédiaire et avancé, la sonde active Beagle capable de détecter les BattleMechs en situation d'arrêt réacteur, ainsi que l'ensemble de CME Guardian qui brouille les capteurs ennemis.

CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS

Tout système d'armes est défini selon cinq critères : Indice de Charge, Portée, Temps de Recyclage, Dégâts et Munitions.

Indice de Charge

L'Indice de Charge permet de comparer les armements entre eux. Il comprend la masse de l'arme elle-même, des dissipateurs thermiques permettant d'évacuer la chaleur qu'elle génère, et des éventuelles munitions. La somme des Indices de Charge de tous les composants équipant un Mech ne peut excéder la Capacité de Dotation du Mech.

Portée

Il existe quatre gammes de portées :

Portée Minimale	l'arme ne peut tirer sur des cibles situées à moins de 25 ou 50 m
Courte Portée	jusqu'à 75 m
Moyenne Portée	jusqu'à 150 m
Longue Portée	jusqu'à 225 m

CAPTEURS
CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS
INDICE DE CHARGE
PORTÉE

Une arme ne peut tirer sur une cible située au-delà de sa portée. Les armes possédant une portée minimale porteront l'indication « Min/Moyenne » ou « Min/Longue ».

HARRISON : Prenez note de l'exigence de « portée minimale ». Lorsque vous affrontez une unité ennemie dont l'armement principal a une portée minimale, par exemple des MLP, c'est une bonne idée de rapprocher votre Mech à bout portant. Si vous vous trouvez en deçà de sa portée minimale, l'adversaire ne pourra pas vous tirer dessus.

DISC.

Temps de Recyclage

Qu'elle doive dissiper de la chaleur ou se réarmer en munitions, aucune arme ne peut tirer de manière continue. Le temps de recyclage indique l'intervalle entre deux tirs, exprimé en secondes. Notez qu'il peut arriver que, bien qu'une arme soit prête à tirer à l'issue de son temps de recyclage, le MechWarrior décide de ne pas tirer compte tenu des circonstances du combat.

Dégâts

Cette valeur représente le volume de dégâts généré par un tir de l'arme en question. Dans le cas des missiles, elle correspond aux dégâts causés par chaque missile atteignant sa cible au sein d'une salve.

Munitions

Tous les BattleMechs embarquent une quantité limitée de munitions. Une fois qu'elles ont été consommées, l'arme correspondante devient inutilisable. Lorsqu'une arme a consommé toutes ses munitions, elle passe au jaune dans l'affichage **Multi-Fonctions/Affichage des Données**. Reportez-vous page 77 pour plus de détails. Les munitions consommées sont remplacées dès le retour de mission du Mech.

DISC. **HARRISON : Pour bien évaluer une arme, vous devez comparer toutes ses caractéristiques. Certes, la plus puissante est l'autocanon lourd, mais il pèse très lourd. Pouvez-vous vous permettre de tout miser sur cette arme, parce que votre Mech est incapable d'en embarquer davantage ? Tenez également compte du ratio entre dégâts et temps de recyclage. Une arme donnée peut ne causer que peu de dégâts, mais si elle tire toutes les secondes, elle peut infliger au bout du compte plus de dégâts qu'une arme plus meurtrière, mais tirant moins souvent.**

CARACTERISTIQUES DES COMPOSANTS

Les capteurs sont les seuls composants, autres que des armes, dont ce logiciel assure le suivi. Il existe trois types de capteurs : les capteurs passifs, les sondes actives, et les ensembles de CME.

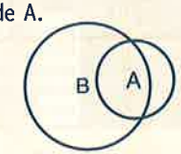
Seuls les plus avancés d'entre eux pèsent plus d'une tonne ou deux.

Il existe d'importantes restrictions à l'installation de composants capteurs dans un châssis de BattleMech, détaillées dans les descriptions des composants.

Capteurs Passifs

Les capteurs passifs fusionnent des informations d'ordre infrarouge, sismique et d'anomalie magnétique pour détecter des menaces potentielles. La portée nominale des capteurs est de l'ordre de 350 m, et se présente, sur l'**Affichage Multi-Fonctions**, sous la forme d'un cercle blanc ayant pour centre le Mech porteur. Les déplacements du BattleMech porteur peuvent affecter leur sensibilité. Les Mechs se déplaçant à mi- ou pleine vitesse connaissent une nette réduction de la portée pratique de leurs capteurs, qui apparaît clairement par une réduction du rayon de détection sur l'**Affichage Multi-Fonctions**. Notez que cette réduction peut être largement contrebalancée par les capacités du pilote. Plus la capacité du pilote en matière de capteurs est élevée, moins le rayon de détection sera réduit lors des mouvements.

Les systèmes de capteurs ennemis ne peuvent être détectés que lorsque le Mech adverse pénètre dans le rayon de détection. Sur le schéma ci-dessous, le rayon de détection du Mech A est visible par le Mech B, car A se trouve dans le rayon de détection de B. En revanche, A ne peut voir B, car ce dernier ne se trouve pas à l'intérieur du rayon de détection de A.



Les capteurs ennemis apparaissent sous la forme de cercles rouges sur l'Affichage Multi-Fonctions.

Un Mech ne peut accepter qu'un seul capteur passif. Les capteurs passifs Basique et Intermédiaire de la Sphère Intérieure, ainsi que tout capteur des Clans, peuvent être implantés à bord de n'importe quel Mech de la Sphère Intérieure ou des Clans. Le capteur Avancé de la Sphère Intérieure ne peut être implanté qu'à bord du Raven de la Sphère Intérieure, ou de l'Uller ou du Cougar des Clans.

Les Elémentaires et BattleMechs en situation d'arrêt réacteur ne peuvent être détectés par les capteurs passifs.

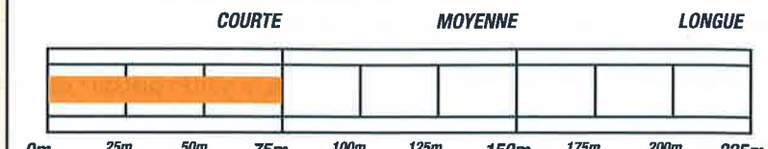
Sondes Actives

Les Sondes Actives sont directement reliées au système de capteur passif du Mech. Elles sont assez sensibles pour détecter des BattleMechs en situation d'arrêt réacteur à une distance égale à la moitié de la portée pratique du capteur passif embarqué. La présence d'une seule de ces sondes sur le terrain bénéficie à toutes les unités amies.

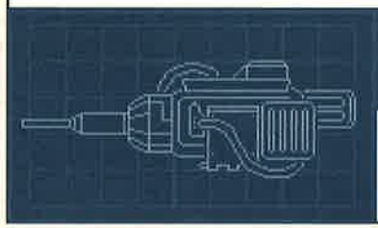
Ensembles de CME

Les ensembles de contre mesures électroniques brouillent les capteurs adverses qui entrent dans leur gamme de portée. Lorsqu'un capteur est brouillé, son rayon de détection se réduit fortement, et change de couleur. Les capteurs brouillés conservent leur mode de fonctionnement normal, mais avec une portée très réduite.

ARMES A COURTE PORTEE



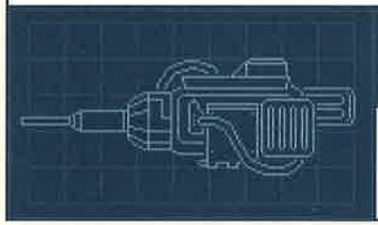
LASER A IMPULSIONS



COUT	1130
IND. CHARGE	6
RECYCLAGE	1,75s (très rapide)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Courte

Le Laser à Impulsions tire de multiples faisceaux à haute énergie à une cadence supérieure au double de celle du laser standard de la Sphère Intérieure, mais au prix d'une masse supérieure.

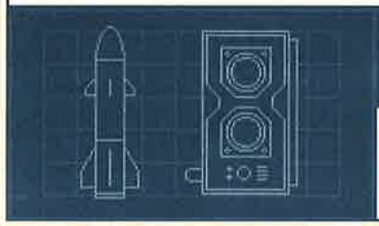
LASER A IMPULSIONS (CLAN)



COUT	1700
IND. CHARGE	4
RECYCLAGE	1,75s (très rapide)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Courte

La version à impulsions des Clans tire à la même cadence doublée que son homologue de la Sphère Intérieure, mais est plus légère.

PACK MCP



COUT	410
IND. CHARGE	3
RECYCLAGE	4,0 sec.(modéré)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Courte

Le Pack de Missiles à Courte Portée (MCP) de la Sphère Intérieure expédie des missiles à courte portée capables de survoler des obstacles tels que forêts ou bâtiments. Ses munitions sont limitées (62 tirs).

124 CARACT. ARM./ COMP.

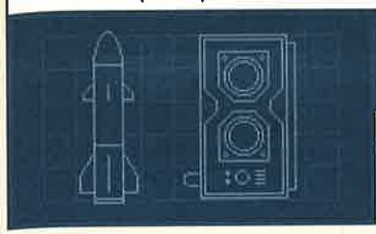
COURTE PORTEE

LASER A IMPULSIONS

LASER A IMPULSIONS (CLAN)

PACK MCP

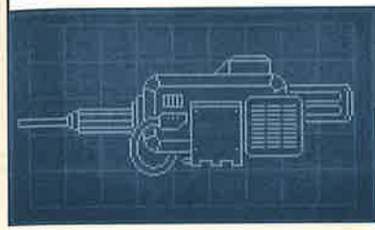
PACK MCP (CLAN)



COUT	740
IND. CHARGE	3
RECYCLAGE	3,0 sec. (modéré)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Courte

Le Pack de Missiles à Courte Portée des Clans tire le même nombre de missiles à une cadence supérieure à celle du modèle de la Sphère Intérieure, mais pèse moins. Ses munitions sont limitées (83 tirs).

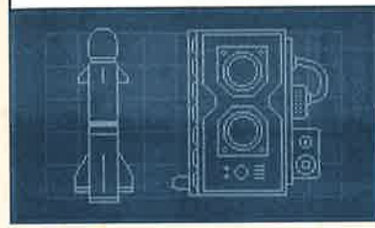
LASER



COUT	1060
IND. CHARGE	4
RECYCLAGE	5,0 sec. (lent)
DEGATS	2,0 (légers)
PORTEE	Courte

Le Laser de la Sphère Intérieure est une arme légère à courte portée. C'est une arme énergétique, donc aucun risque de manquer de munitions.

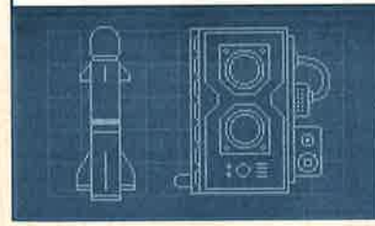
PACK MCP STREAK



COUT	1300
IND. CHARGE	5
RECYCLAGE	4,0 sec. (modéré)
DEGATS	2,0 (légers)
PORTEE	Courte

Un Lance-Missiles à Courte Portée Streak de la Sphère Intérieure n'expédiera ses projectiles que s'ils sont certains de toucher leur cible. Ces missiles contournent également les obstacles. Ils sont en nombre limité (62 tirs).

PACK MCP STREAK (CLAN)



COUT	1450
IND. CHARGE	4,75
RECYCLAGE	3,0 sec. (modéré)
DEGATS	2,0 (légers)
PORTEE	Courte

Un Lance-Missiles à Courte Portée Streak des Clans n'expédiera ses projectiles que s'ils sont certains de toucher leur cible. Il pèse moins que la version de la Sphère Intérieure, et emporte un nombre limité de missiles (83 tirs).

CARACT. ARM./ COMP. 125

COURTE PORTÉE

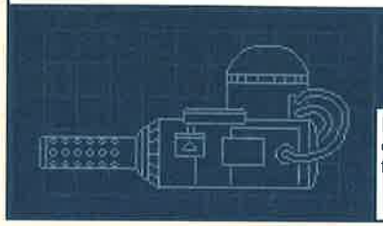
PACK MCP (CLAN)

LASER

PACK MCP STREAK

PACK MCP STREAK (CLAN)

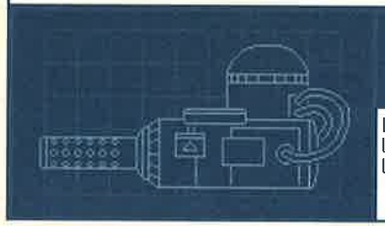
FLAMBEUR LOURD



COUT	2030
IND. CHARGE	8
RECYCLAGE	7,5 sec.(lent)
DEGATS	5,0 (lourds)
PORTEE	Courte

Le Flambeur Lourd de la Sphère Intérieure expulse un jet de plasma surchauffé, ce qui en fait une arme à courte portée très efficace.

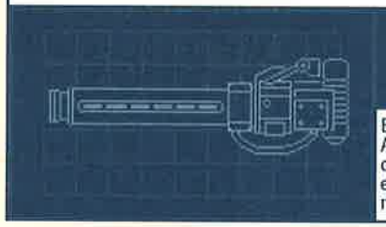
FLAMBEUR LOURD (CLAN)



COUT	3620
IND. CHARGE	7
RECYCLAGE	6,0 sec.(lent)
DEGATS	5,0 (lourds)
PORTEE	Courte

Le Flambeur Lourd des Clans tire à une cadence légèrement supérieure à celle de la version de la Sphère Intérieure et pèse un peu moins.

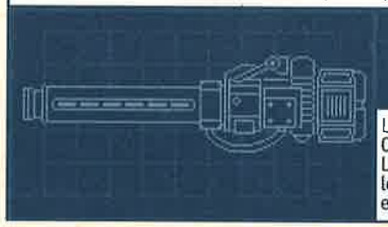
AUTOCANON LOURD



COUT	10890
IND. CHARGE	19,5
RECYCLAGE	7,5 sec.(lent)
DEGATS	15 (dévastateurs)
PORTEE	Courte

Egalement connu sous le nom d'AC/20, cet Autocanon de la Sphère Intérieure est une arme à courte portée capable d'infliger d'énormes dégâts en une seule salve. Son approvisionnement en munitions est très limité (13 tirs).

AUTOCANON LOURD ULTRA (CLAN)



COUT	27400
IND. CHARGE	21
RECYCLAGE	5,0 sec.(lent)
DEGATS	15 (dévastateurs)
PORTEE	Courte

La cadence de tir de l'Autocanon Lourd Ultra des Clans est plus élevée que celle de l'Autocanon Lourd de la Sphère Intérieure, pour une masse légèrement supérieure. Son approvisionnement en munitions est très limité (10 tirs).

126 CARACT. ARM./ COMP.

COURTE PORTÉE

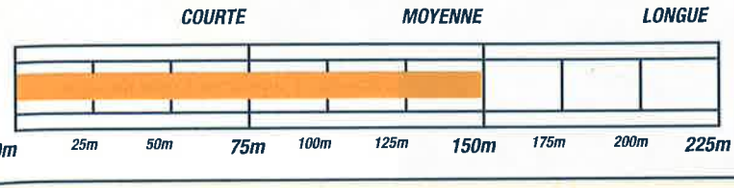
FLAMBEUR LOURD

FLAMBEUR LOURD (CLAN)

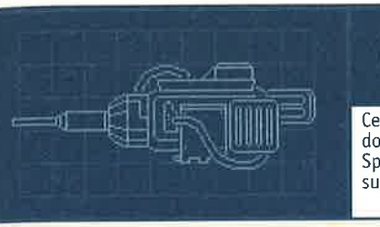
AUTOCANON LOURD

AUTOCANON LOURD ULTRA (CLAN)

ARMES A MOYENNE PORTEE



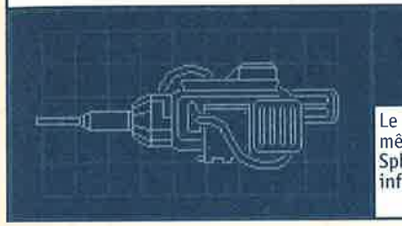
LASER LOURD A IMPULSIONS



COUT	4350
IND. CHARGE	12,0
RECYCLAGE	2,0 sec. (rapide)
DEGATS	2,0 (légers)
PORTEE	Min./Moyenne

Cette version à impulsions a une cadence de tir double de celle du Laser Lourd standard de la Sphère Intérieure, mais une masse légèrement supérieure.

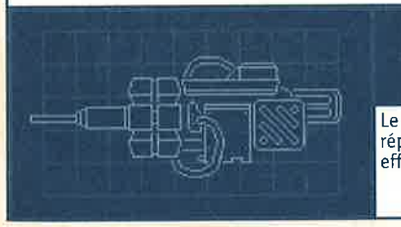
LASER LOURD A IMPULSIONS (CLAN)



COUT	8010
IND. CHARGE	11
RECYCLAGE	2,0 sec. (rapide)
DEGATS	2,5 (modérés)
PORTEE	Min./Moyenne

Le Laser à Impulsions des Clans dispose de la même cadence de tir que son homologue de la Sphère Intérieure, mais pèse un peu moins et inflige des dégâts légèrement supérieurs.

LASER A PORTEE ACCRUE (CLAN)



COUT	2380
IND. CHARGE	3,5
RECYCLAGE	5,0 sec. (lent)
DEGATS	2,0 (légers)
PORTEE	Min./Moyenne

Le Laser à Portée Accrue des Clans est une réplique du Laser standard, plus légère et efficace jusqu'à moyenne portée.

CARACT. ARM./ COMP. 127

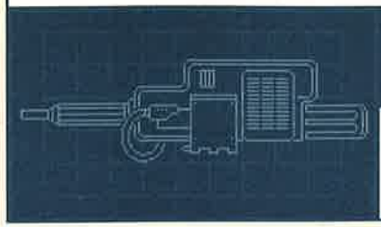
MOYENNE PORTEE

LASER LOURD A IMPULSIONS

LASER LOURD A IMPULSIONS (CLAN)

LASER A PORTEE ACCRUE (CLAN)

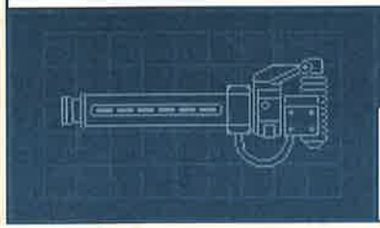
LASER LOURD



COUT	4480
IND. CHARGE	9,5
RECYCLAGE	5,0 sec. (lent)
DEGATS	4,0 (modérés)
PORTEE	Min./Moyenne

D'une masse supérieure à celle du Laser standard de la Sphère Intérieure, le Laser Lourd inflige des dégâts plus importants à moyenne portée pour le même temps de recyclage.

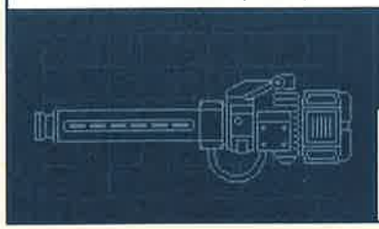
AUTOCANON



COUT	7000
IND. CHARGE	15,5
RECYCLAGE	5,0 sec. (lent)
DEGATS	6,0 (lourds)
PORTEE	Min./Moyenne

L'Autocanon de la Sphère Intérieure est une arme à tir rapide expédiant des rafales d'obus explosifs à moyenne portée. Ses munitions sont limitées (40 tirs).

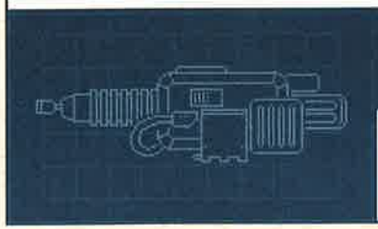
AUTOCANON ULTRA (CLAN)



COUT	12590
IND. CHARGE	13,5
RECYCLAGE	4,0s (mod)
DEGATS	6,0 (lourds)
PORTEE	Min./Moyenne

L'Autocanon Ultra des Clans tire à une cadence légèrement supérieure à celle de la version de la Sphère Intérieure pour une masse inférieure. Ses munitions sont limitées (30 tirs).

CANON A PROJECTION DE PARTICULES



COUT	6900
IND. CHARGE	12,0
RECYCLAGE	7,5s (lent)
DEGATS	7,5 (Trés rapide)
PORTEE	Min./Moyenne

Tirant des éclairs de particules à haute énergie, le Canon à Projection de Particules à moyenne portée de la Sphère Intérieure compte parmi les armes les plus efficaces de l'arsenal des BattleMechs.

128 CARACT. ARM./ COMP.

MOYENNE PORTEE

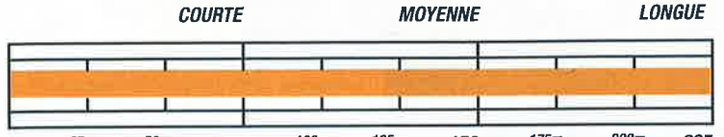
LASER LOURD

AUTOCANON

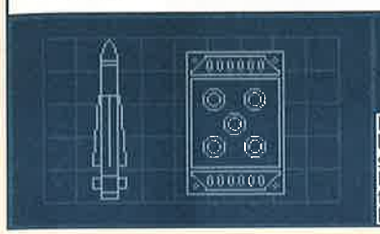
AUTOCANON ULTRA (CLAN)

CANON A PROJECTION DE PARTICULES

ARMES A LONGUE PORTEE



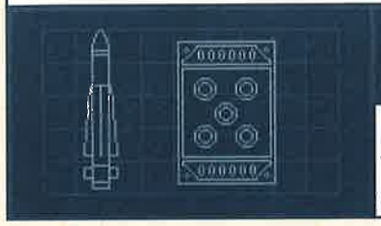
RACK MLP



COUT	1760
IND. CHARGE	4
RECYCLAGE	10,0 sec. (très lent)
DEGATS	1,25 (légers)
PORTEE	Min./Longue

Le Rack de MLP de la Sphère Intérieure expédie à longue portée, par cinq, des missiles pouvant survoler les murs, bâtiments et autres terrains. Le taux de dégat de l'objectif est, en moyenne, de trois missiles par salve. Ses munitions sont limitées à 24 tirs.

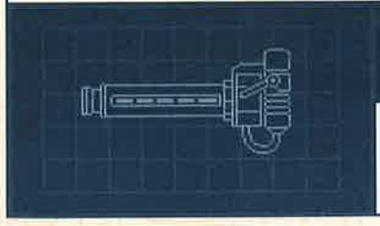
RACK MLP (CLAN)



COUT	2340
IND. CHARGE	3
RECYCLAGE	10,0 sec. (très lent)
DEGATS	1,25 (légers)
PORTEE	Min./Longue

Le Rack de MLP des Clans tire le même nombre de missiles, et à la même cadence, que la version de la Sphère Intérieure, mais pour une masse inférieure. Ses munitions sont limitées (24 tirs).

AUTOCANON LEGER



COUT	1410
IND. CHARGE	9,5
RECYCLAGE	2,0 sec. (rapide)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Longue

Parfois appelé AC/5, l'Autocanon Léger de la Sphère Intérieure tire à longue portée, avec une cadence élevée, mais inflige des dégâts inférieurs à ceux des autres autocanons. Ses munitions sont limitées (100 tirs).

CARACT. ARM./ COMP. 129

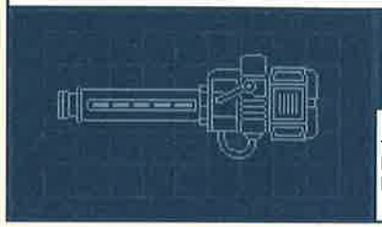
LONGUE PORTEE

RACK MLP

RACK MLP (CLAN)

AUTOCANON LEGER

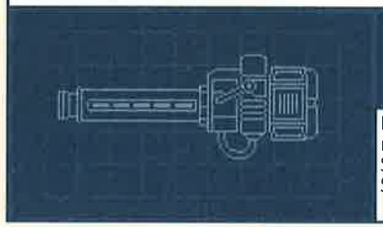
AUTOCANON LEGER ULTRA



COUT	2740
IND. CHARGE	11
RECYCLAGE	1,33s (très lent)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Min./Longue

L'Autocanon Léger Ultra de la Sphère Intérieure tire à une cadence presque double de celle de l'Autocanon Léger standard. Ses munitions sont limitées (112 tirs).

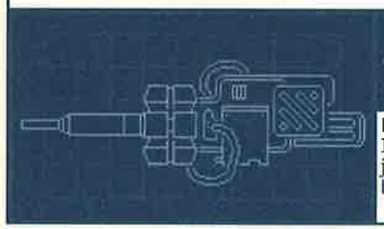
AUTOCANON LEGER ULTRA (CLAN)



COUT	3550
IND. CHARGE	8,5
RECYCLAGE	1,33s (très lent)
DEGATS	1,0 (légers)
PORTEE	Min./Longue

L'Autocanon Léger Ultra des Clans possède la même cadence de tir que son homologue de la Sphère Intérieure, mais sa masse est inférieure. Ses munitions sont limitées (112 tirs).

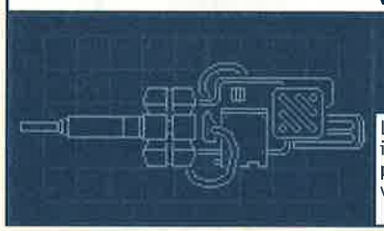
LASER LOURD A PORTEE ACCRUE



COUT	5210
IND. CHARGE	11
RECYCLAGE	5,0 (lent)
DEGATS	4,0 (modérés)
PORTEE	Min./Longue

Le Laser Lourd à Portée Accrue de la Sphère Intérieure étend son potentiel de destruction jusqu'à la longue portée. Il pèse plus que le Laser Lourd de la Sphère Intérieure.

LASER LOURD A PORTEE ACCRUE (CLAN)



COUT	9690
IND. CHARGE	10
RECYCLAGE	5,0 sec. (lent)
DEGATS	5,0 (lourds)
PORTEE	Min./Longue

Le Laser Lourd à Portée Accrue des Clans inflige des dégâts jusqu'à la longue portée. Il pèse un peu moins et frappe plus fort que la version de la Sphère Intérieure.

130 CARACT. ARM./ COMP.

LONGUE PORTEE

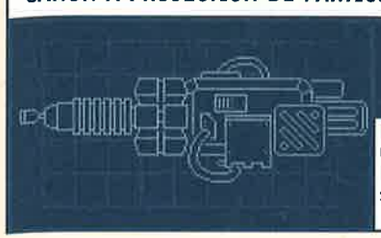
AUTOCANON LEGER ULTRA

AUTOCANON LEGER ULTRA (CLAN)

LASER LOURD A PORTEE ACCRUE

LASER LOURD A PORTEE ACCRUE (CLAN)

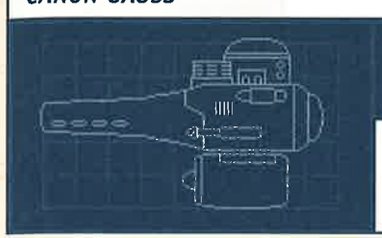
CANON A PROJECTION DE PARTICULES PA



COUT	7210
IND. CHARGE	15,5
RECYCLAGE	7,5 sec. (lent)
DEGATS	7,5 (très lourds)
PORTEE	Min./Longue

Représentant une importante amélioration du Canon à Projection de Particules, le CPP à Portée Accrue de la Sphère Intérieure expédie ses éclairs d'énergie à longue portée.

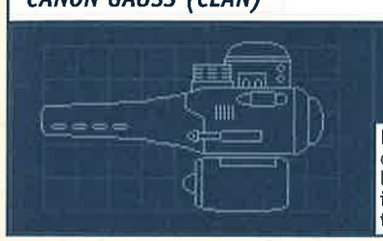
CANON GAUSS



COUT	15150
IND. CHARGE	16,5
RECYCLAGE	5,0 sec. (lent)
DEGATS	7,5 (très lourds)
PORTEE	Min./Longue

Le Canon Gauss de la Sphère Intérieure tire, à vitesse supersonique, un projectile solide capable d'infliger des dégâts considérables à longue portée. Ses munitions sont en revanche très limitées (16 tirs).

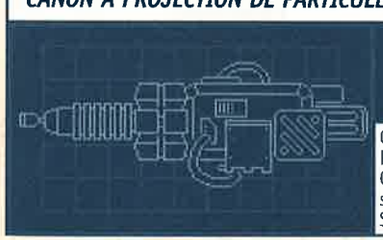
CANON GAUSS (CLAN)



COUT	18520
IND. CHARGE	13,5
RECYCLAGE	5,0s (lent)
DEGATS	7;5 (très lourds)
PORTEE	Min./Longue

Le Canon Gauss des Clans inflige les mêmes dégâts à longue portée que son homologue de la Sphère Intérieure, mais pour un poids inférieur. Ses munitions sont aussi limitées (16 tirs).

CANON A PROJECTION DE PARTICULES PA (CLAN)



COUT	21450
IND. CHARGE	13,5
RECYCLAGE	7,5s (lent)
DEGATS	11,25(devest)
PORTEE	Min./Longue

Cette version du Canon à Projection de Particules à Portée Accrue en service parmi les Clans pèse moins et inflige des dégâts supérieurs à ceux de son homologue de la Sphère Intérieure.

CARACT. ARM./ COMP. 131

CANON A PROJECTION DE PARTICULES PA

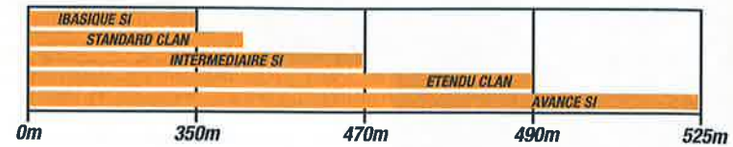
CANON GAUSS

CANON GAUSS (CLAN)

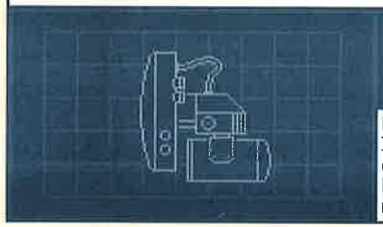
CANON A PROJECTION DE PARTICULES PA (CLAN)

PORTEE DES CAPTEURS
CAPTEUR BASIQUE
CAPTEUR STANDARD (CLAN)
CAPTEUR INTERMEDIAIRE

PORTEE DES CAPTEURS



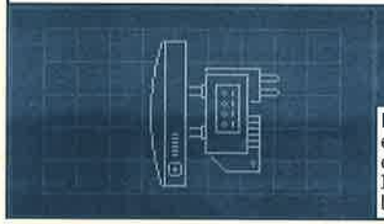
CAPTEUR BASIQUE



COUT	1000
IND.CHARGE	0
RECYCLAE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	350m

Le Capteur (passif) Basique de la Sphère Intérieure détecte les unités adverses actives dans un rayon de 350 m. Il ne peut détecter les Elémentaires, ni les Mechs en situation d'arrêt réacteur.

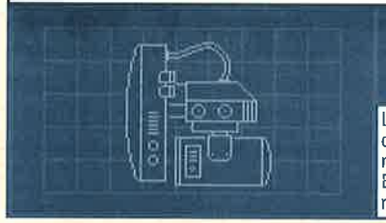
CAPTEUR STANDARD (CLAN)



COUT	1500
IND.CHARGE	0
RECYCLAE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	385m

Le Capteur Standard des Clans détecte les unités ennemies à une distance légèrement supérieure à celle des Capteurs Basiques de la Sphère Intérieure. Il ne peut détecter les Elémentaires, ni les Mechs en situation d'arrêt réacteur.

CAPTEUR INTERMEDIAIRE



COUT	2000
IND. CHARGE	0,5
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	437,5m

Le Capteur Intermédiaire de la Sphère Intérieure détecte les unités ennemies actives dans un rayon de 470 m. Il ne peut détecter les Elémentaires, ni les Mechs en situation d'arrêt réacteur.

PORTEE DES CAPTEURS
CAPTEUR ETENDU (CLAN)
CAPTEUR AVANCE
SONDE BEAGLE
SONDE ACTIVE (CLAN)

CAPTEUR ETENDU (CLAN)



COUT	3500
IND. CHARGE	0,5
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	490m

Le Capteur Etendu des Clans détecte les unités ennemies à une distance légèrement inférieure à celle des Capteurs Avancés de la Sphère Intérieure. Il ne peut détecter les Elémentaires, ni les Mechs en situation d'arrêt réacteur.

CAPTEUR AVANCE



COUT	6000
IND. CHARGE	1,0
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	525m

Le Capteur Avancé de la Sphère Intérieure détecte les unités actives adverses dans un rayon d'environ 525 m. Il ne peut détecter les Elémentaires, ni les Mechs en situation d'arrêt réacteur. Ce système ne peut être installé que sur le Raven ou les Mechs légers des Clans.

SONDE BEAGLE



COUT	1000
IND. CHARGE	1,5
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	N/A

La Sonde Beagle de la Sphère Intérieure est capable de détecter des unités en situation d'arrêt réacteur à une portée égale à la moitié de celle du capteur passif. Elle ne peut détecter les Elémentaires. **Ce système ne peut être implanté que sur le *Raven* ou les Mechs légers des Clans.**

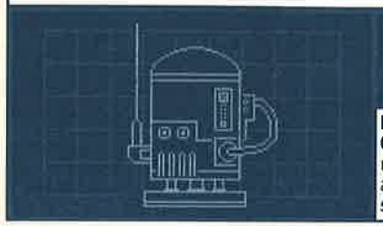
SONDE ACTIVE (CLAN)



COUT	1200
IND. CHARGE	1,0
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	N/A

La Sonde Active des Clans est capable de détecter des unités en situation d'arrêt réacteur à une portée égale à la moitié de celle du capteur passif. Elle ne peut détecter les Elémentaires. **Ce système ne peut être implanté que sur le *Raven* ou les Mechs légers des Clans.**

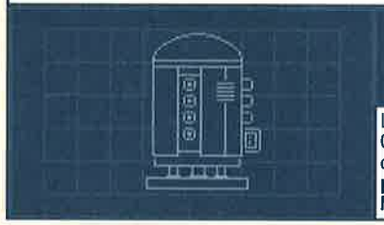
ENSEMBLE CME GUARDIAN



COUT	3000
IND. CHARGE	1,5
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	525m

L'Ensemble de Contre Mesures Electroniques Guardian de la Sphère Intérieure réduit de moitié la portée des capteurs ennemis qu'il atteint. **Ce système ne peut être implanté que sur le *Raven* ou les Mechs légers des Clans.**

ENSEMBLE CME (CLAN)



COUT	3400
IND. CHARGE	1,0
RECYCLAGE	N/A
DEGATS	N/A
PORTEE	525m

L'Ensemble de Contre Mesures Electroniques des Clans réduit de plus de la moitié la portée des capteurs ennemis qu'il atteint. **Ce système ne peut être implanté que sur le *Raven* ou les Mechs légers des Clans.**

ARME	COUT	IND.CHARGE	RECYCLAGE	DEGATS	PORTEE
LASER A IMPULSIONS	1130	6,0	1,75 sec	1,0	courte
LASER A IMPULSIONS (CLAN)	1700	4,0	1,75 sec	1,00	courte
PACK MCP	410	3,0	4,0 sec	1,0	courte
PACK MCP (CLAN)	740	3,0	3,0 sec	1,0	courte
LASER	1060	4,0	5,0 sec	2,0	courte
PACK MCP STREAK	1300	5,0	4,0 sec	2,0	courte
PACK MCP STREAK (CLAN)	1450	4,75	3,0 sec	2,0	courte
FLAMBEUR LOURD	2030	8,0	7,5 sec	5,0	courte
FLAMBEUR LOURD (CLAN)	3620	7,0	6,0 sec	5,0	courte
AUTOCANON LOURD	10890	19,5	7,5 sec	15,0	courte
AUTOCANON LOURD (CLAN)	27400	17,5	5 sec	15,0	courte
LASER LOURD A IMPULSIONS	4350	12,0	2,0 sec	2,0	min./moyenne
LASER LOURD A IMPULSIONS (CLAN)	8010	11,0	2,0 sec	2,5	min./moyenne
LASER PA (CLAN)	2380	3,5	5,0 sec	2,0	min./moyenne
LASER LOURD	4480	9,5	5,0 sec	4,0	min./moyenne
AUTOCANON	7000	15,5	5,0 sec	6,0	min./moyenne
AUTOCANON ULTRA (CLAN)	12590	13,5	4,0 sec	6,0	min./moyenne
CPP	6900	12,0	7,5 sec	7,5	min./moyenne

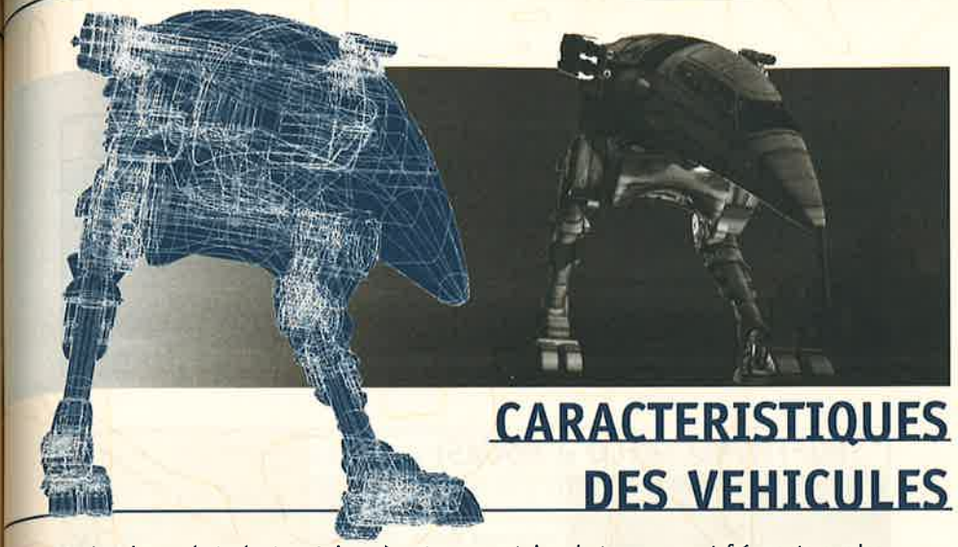
ARME	COUT	IND.CHARGE	RECYCLAGE	DEGATS	PORTEE
RACK MLP	1750	4,0	10,0 sec	1,25	min./longue
RACK MLP (CLAN)	2340	3,0	10,0 sec	1,25	min./longue
AUTOCANON LEGER	1410	9,5	2,0 sec	1,0	min./longue
AUTOCANON LEGER ULTRA	2740	4,0	1,33 sec	1,0	min./longue
AUTOCANON LEGER ULTRA(CLAN)	3550	8,5	1,33 sec	1,0	min./longue
LASER LOURD PA	5210	11,0	5,0 sec	4,0	min./longue
LASER LOURD PA (CLAN)	9690	10,5	5,0 sec	5,0	min./longue
CPP PA	7210	15,5	7,5 sec	7,5	min./longue
CANON GAUSS	15150	16,5	5,0 sec	7,5	min./longue
CANON GAUSS (CLAN)	18520	13,5	5,0 sec	7,5	min./longue
CPP PA (CLAN)	21450	13,5	7,5 sec	11,25	min./longue

CARACT. 136 ARM./ COMP.

TABLE DES STATISTIQUES ARMES

TABLE DES STATISTIQUES DES COMPOSANTS

COMPOSANT	COUT	PORTEE
CAPTEUR BASIQUE	1000	350m
CAPTEUR STANDARD (CLAN)	1500	385m
CAPTEUR INTERMEDIAIRE	2000	437,5m
CAPTEUR ETENDU (CLAN)	3500	490m
CAPTEUR AVANCE	6000	525m
SONDE BEAGLE	1000	N/A
SONDE ACTIVE (CLAN)	1200	N/A
ENSEMBLE CME GUARDIAN	3000	525m
ENSEMBLE CME (CLAN)	3400	525m



CARACTERISTIQUES DES VEHICULES

Si les véhicules de combat, dont certains pèsent une centaine de tonnes, sont fréquents sur les champs de bataille, ils demeurent vulnérables aux capacités largement supérieures des BattleMechs. Ils ne représentent donc qu'un choix tactique secondaire dans la plupart des situations de combat où les Mechs représentent une option viable. Il ne s'agit cependant pas de les écarter a priori, en particulier lorsqu'il s'agit de véhicules spécialisés tels que les poseurs de mines, les démineurs ou les camions de réparation.

Si de nombreux véhicules sont convenablement blindés en de nombreux emplacements (avant, flancs gauche et droit, arrière et, le cas échéant, tourelle), et si certains d'entre eux possèdent un armement leur permettant de rivaliser avec des BattleMechs moyens, leur mode de construction les rend vulnérables à des tirs concentrés. En outre, l'organisation de leur structure interne entraîne généralement leur destruction en cas de pénétration du blindage par un tir.

De nombreuses unités de première ligne, et en particulier les forces de reconnaissance et de débarquement, ne disposent pas de capacités de réparation des véhicules à l'échelon de la compagnie. Ces moyens de réparation et de reconditionnement n'existent qu'à partir de l'échelon du bataillon. De ce fait, les véhicules endommagés sont généralement renvoyés au bataillon et remplacés par d'autres engins extraits des stocks, plutôt que réparés sur le terrain.

CARACT. ARM./ COMP. 137

CARACTERISTIQUES DES VEHICULES

MOUVEMENT DES VÉHICULES

Mouvement des Véhicules

Les véhicules, contrairement aux BattleMechs, voient leurs déplacements affectés par la nature vallonnée du terrain. Ils ralentissent lorsqu'ils gravissent une pente et accélèrent lorsqu'ils la descendent.

HARRISON: A masse égale, un Mech est toujours le meilleur investissement. Certains véhicules sont cependant très utiles dans certaines circonstances. Les blindés de reconnaissance à roues Swiftwind et chenillés Pegasus sont tous deux équipés de capteurs ; ceci leur confère non seulement une capacité de reco précieuse pour un coût limité, mais les fait également apparaître comme des Mechs sur les capteurs ennemis. L'utilité des poseurs de mines, démineurs et camions de réparation devrait être évidente.

DISC.

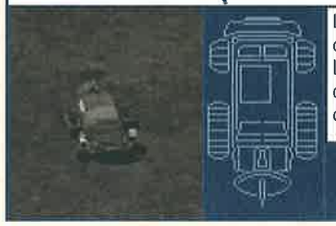
SAVANNAH MASTER



Le Savannah Master est un véhicule de combat à courte portée extrêmement rapide, mais peu blindé. Il est généralement employé en groupes qui harcèlent l'ennemi et réduisent sa capacité à s'enfuir.

COUT	1000
MASSE	5 T.
TYPE	VC Lég.
VITESSE	21 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	1 Laser Léger

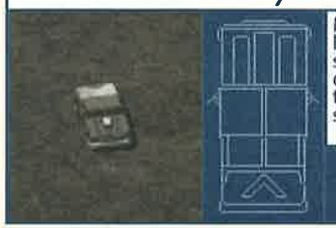
SWIFTWIND (RECO A ROUES)



Le Swiftwind est un véhicule de reconnaissance légèrement blindé, dépourvu d'armement mais équipé de capteurs de véhicules.

COUT	1500
MASSE	5 T.
TYPE	Reco Léger
VITESSE	21 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	Capt. Véhic.

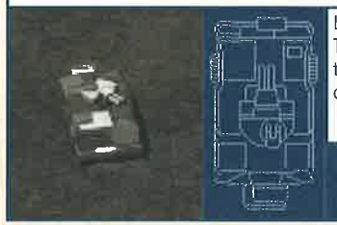
BLINDE A ROUES/TRANSPORT LEGER



Malgré la présence d'un laser, les atouts de ce véhicule sont sa petite taille et sa rapidité de mouvement. Ses pilotes tentent d'exploiter au mieux son armement en s'attaquant au blindage arrière de leur cible. La version Transport est dépourvue d'armement.

COUT	N/A
MASSE	8 T.
TYPE	VC Lég.
SPEED	27 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	1 Laser

VTT



Le Véhicule de Transport de Troupes est optimisé pour le transport, pas pour le combat.

COUT	2160
MASSE	10 T.
TYPE	VC Lég.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	1 Laser

138 CARACT. ARM./ COMP.

SAVANNAH MASTER

SWIFTWIND

BLINDE A ROUES

VTT

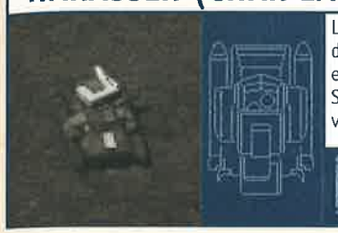
J. EDGAR (CHAR AEROGLISSEUR LEGER)



Le J. Edgar est un char de frappe rapide légèrement blindé armé de lasers à impulsions. Lorsqu'ils opèrent en groupe, ses pilotes tournoient autour de l'ennemi afin de le distraire.

COUT	4500
MASSE	25 T.
TYPE	Char Léger
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	2 LasImp Cl

HARASSER (CHAR LANCE MISSILES)



Le Harasser est un véhicule de combat à courte portée endurant doté de packs MCP. Ses pilotes exploitent sa vitesse afin d'effectuer des passages rapides puis de se réfugier en un endroit protégé.

COUT	3040
MASSE	25 T.
TYPE	Char Léger
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	4 MCP

PEGASUS (CHAR DE RECO LEGER)



Le Pegasus est un véhicule de reconnaissance armé doté de capteurs de véhicules.

Arm./Comp. :
3 Packs MCP
1 Capteur de Véhicule

COUT	3100
MASSE	15 T.
TYPE	Reco Léger
VITESSE	21 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	Voir texte

SARACEN (CHAR AEROGLISSEUR)



Le Saracen est un véhicule de frappe rapide à longue portée équipé d'autocanons légers. Lorsqu'ils interviennent en groupe, leurs pilotes ont tendance à concentrer leurs tirs, puis à passer à la victime suivante.

COUT	3920
MASSE	35 T.
TYPE	CA Lég.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	2 AC Légers

CARACT. ARM./ COMP. 139

J.EDGAR

HARASSER

PEGASUS

SARACEN

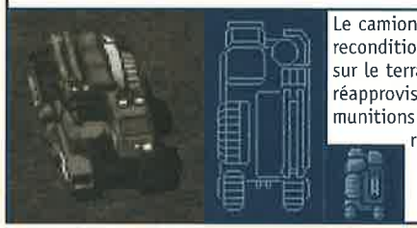
STRIKER (CHAR LEGER)



Le Striker est un char doté de missiles à longue portée capable d'infliger, comme d'encaisser, de sérieux dégâts.

COUT	10200
MASSE	35 T.
TYPE	Char Léger
VITESSE	15 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	5 MLP

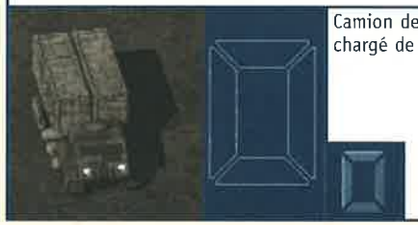
CAMION DE RECONDITIONNEMENT



Le camion de reconditionnement effectue, sur le terrain, le réapprovisionnement en munitions des Mechs, et répare leur blindage

COUT	4500
MASSE	35 T.
TYPE	Sout. Lég.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	N/A

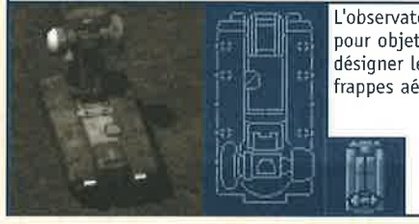
CAMION LOGISTIQUE



Camion de transport standard chargé de tâches logistiques.

COUT	N/A
MASSE	40 T.
TYPE	Sout. Moy.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	N/A

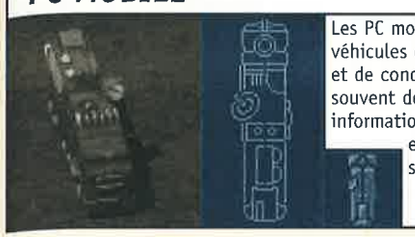
OBSERVATEUR AEROSPATIAL



L'observateur aérospatial a pour objet de repérer et de désigner les cibles des frappes aériennes.

COUT	N/A
MASSE	45 T.
TYPE	Sout. Moy.
VITESSE	15 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	N/A

PC MOBILE



Les PC mobiles sont des véhicules de commandement et de conduite qui révèlent souvent de précieuses informations sur les positions ennemies lorsqu'ils sont capturés.

COUT	N/A
MASSE	50 T.
TYPE	Sout. Moy.
VITESSE	15 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	N/A

POSEUR DE MINES



Le poseur de mines est une unité défensive. Il implante un champ de mines chargé de retarder et de canaliser les mouvements de l'adversaire. Reportez-vous page 70 pour plus d'informations à propos de l'utilisation du poseur de mines.

COUT	9000
MASSE	40 T.
TYPE	Sout. Moy.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	N/A

CONDOR (CHAR AEROGLISSEUR LOURD)



Le Condor est un char de moyenne portée bien équilibré équipé de lasers à impulsions lourds.

COUT	9410
MASSE	50 T.
TYPE	CA Moy.
VITESSE	15 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	LasLdImp Cl

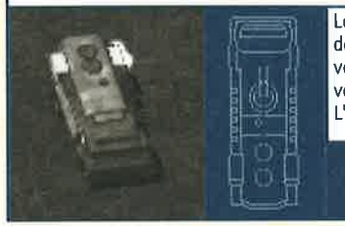
LANCE MCP



Le Lance MCP est un engin rapide et légèrement blindé équipé de plusieurs packs MCP. Il se rapproche généralement afin d'expédier une salve à courte portée, puis se retire pendant le rechargement de ses MCP.

COUT	3210
MASSE	60 T.
TYPE	LM Lourd
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	6 MCP

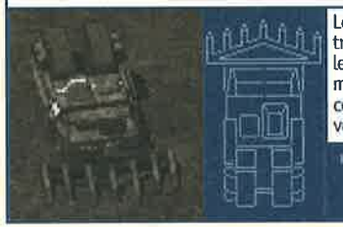
CAMION CITERNE



Le camion citerne transporte des liquides explosifs qui vont prendre feu si le véhicule est détruit. L'explosion est assez puissante pour détruire ou démembrer un Mech léger.

COUT	N/A
MASSE	55 T.
TYPE	Sout. Moy.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	N/A

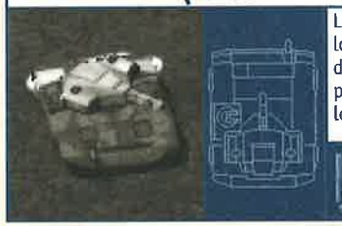
DEMINEUR



Le démineur trace un chemin à travers un champ de mines en les faisant exploser. Chaque mine ainsi détruite réduit cependant les capacités du véhicule. Reportez-vous page 153 pour plus de détails à propos de l'utilisation du démineur.

COUT	4000
MASSE	40 T.
TYPE	Sout. Moy.
VITESSE	18 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	N/A

BULLDOG (CHAR MOYEN)



Le Bulldog est un engin lourd, résistant et lent d'intervention à courte portée doté d'un autocanon lourd.

COUT	12590
MASSE	60 T.
TYPE	Char Moyen
VITESSE	12 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	1 AC Lourd

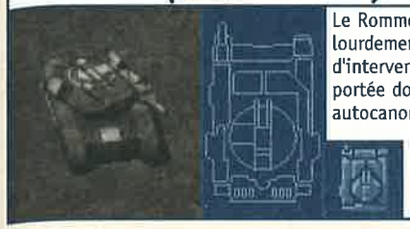
142 CARACT. ARM./ COMP.

CAMION CITERNE

DEMINEUR

BULLDOG

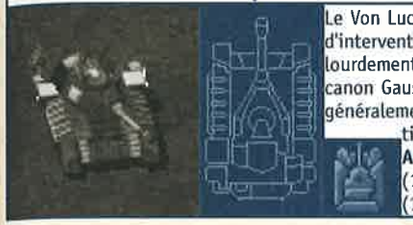
ROMMEL (CHAR MOYEN)



Le Rommel est un char lourdement blindé d'intervention à moyenne portée doté de deux autocanons.

COUT	15700
MASSE	65 T.
TYPE	Char Moyen
VITESSE	12 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	2 AC

VON LUCKNER (CHAR LOURD)

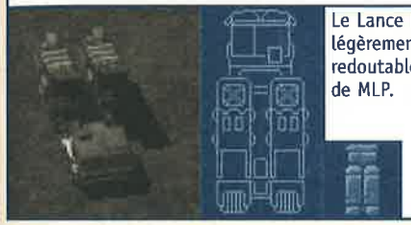


Le Von Luckner est un char d'intervention à longue portée lourdement blindé doté d'un canon Gauss. Il s'arrête généralement juste avant de tirer.

ARM./COMP. :
(1) Canon Gauss
(1) Autocanon Léger

COUT	18260
MASSE	75 T.
TYPE	Char Lourd
VITESSE	12 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	Voir text

LANCE MLP



Le Lance MLP est un engin légèrement blindé mais redoutable équipé de 7 racks de MLP.

COUT	13420
MASSE	60 T.
TYPE	LM Lourd
VITESSE	15 m/sec.
BLINDAGE	Léger
ARM./COMP.	7 MLP

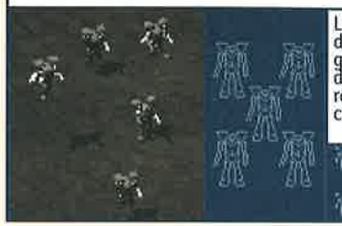
CARACT. ARM./ COMP. 143

ROMMEL

VON LUCKNER

LANCE MLP

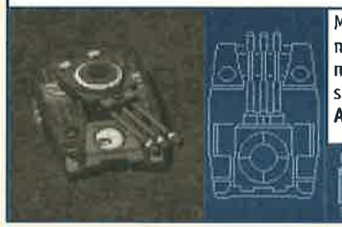
ELEMENTAIRES



L'Elémentaire est un guerrier des Clans, amélioré génétiquement. Le terme d'Elémentaire fait également référence à leur armure de combat. Les Elémentaires opèrent en groupe contre une même cible, qu'ils mettent en pièces lentement mais sûrement.

COUT	N/A
MASSE	1 T.
TYPE	Arm. Comb
VITESSE	3 m/sec.
BLINDAGE	Très Léger
ARM./COMP.	LasLég/MCP

PORTE CPP SCHREK

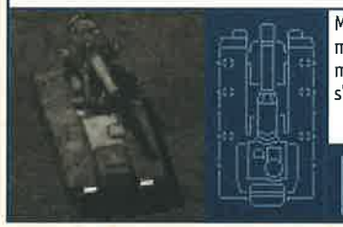


Malgré sa vitesse réduite, méfiez-vous des CPP multiples du Schrek. Il s'arrête avant de tirer.

Arm./Comp. :
1 CPP PA (Clan)
1 CPP PA

COUT	30660
MASSE	80 T.
TYPE	Ch. Assaut
VITESSE	9 m/sec.
BLINDAGE	Modéré
ARM./COMP.	1 CPP PA (Clan), 1 CPP PA

ARTILLERIE DE CAMPAGNE MOBILE



Malgré sa vitesse réduite, méfiez-vous des CPP multiples du Schrek. Il s'arrête avant de tirer.

COUT	N/A
MASSE	70 T.
TYPE	Appui-Feu
VITESSE	15 m/sec.
BLINDAGE	Très Lourd
ARM./COMP.	N/A

144 CARACT. ARM./ COMP.

ELEMENTAIRES

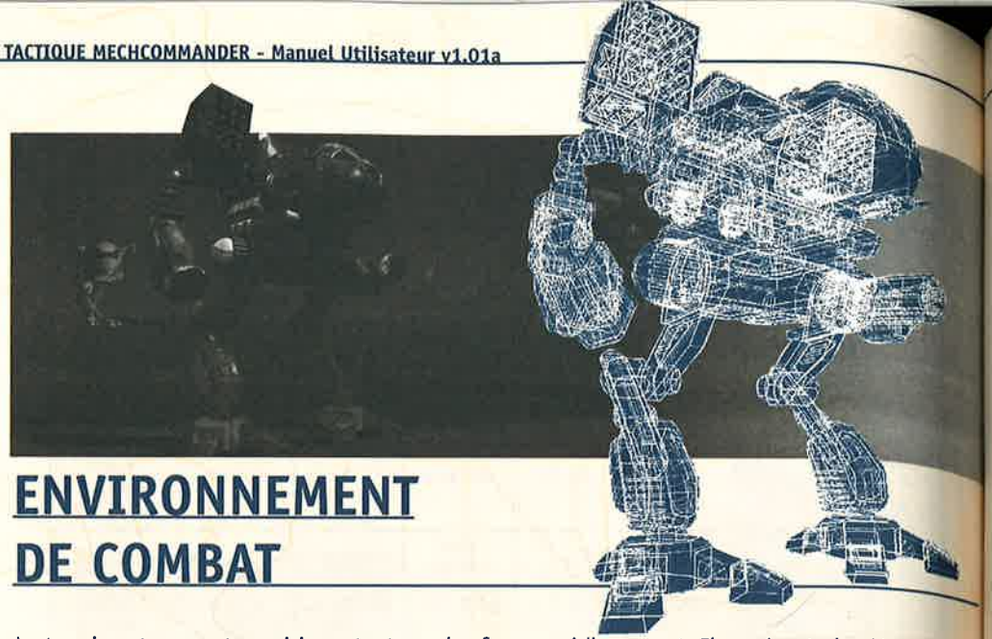
SHREK

ARTILLERIE DE CAMPAGNE MOBILE

VEHICULE	COUT	MASSE	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	ARM./COMP.
SAVANNAH MASTER	1000	5 T.	Véh. Combat Lég.	21 m/sec.	Très Lég.	Laser Léger
SWIFTWIND (RECO A ROUES)	1500	5 T.	Reco Lég.	21 m/sec.	Très Lég.	Capteur Véh.
BLINDE A ROUES/RANSPORT LEGER	N/A	8 T.	Véh. Combat Lég.	27 m/sec.	Très Lég.	Laser
VTT	2160	10 T.	Véh. Combat Lég.	18 m/sec.	Léger	Laser
T. EDGAR (CHAR AEROGL. LEGER)	4500	25 T.	Char Lég.	18 m/sec.	Léger	2 Lasers à Imp. (Clan)
HARASSER (CHAR LM)	3040	25 T.	Char Lég.	18 m/sec.	Léger	4 MCP
PEGASUS (CHAR RECO LEGER)	3100	15 T.	Char Reco	21 m/sec.	Léger	3 MCP Capteur Véh.
SARACEN (CHAR AEROGL.)	3920	35 T.	Char Aérogl.	18 m/sec.	Léger	2 AC Lég.
STRIKER (CHAR LEG.)	10200	35 T.	Char Lég.	15 m/sec.	Léger	5 MLP
CAMION RECOND.	4500	35 T.	Soutien	18 m/sec.	Léger	N/A
CAMION LOG.	N/A	40 T.	Soutien	18 m/sec.	Très Lég.	N/A
OBSERVATEUR AEROSPATIAL	N/A	45 T.	Soutien	15 m/sec.	Léger	N/A
PC MOBILE	N/A	50 T.	Soutien Moy.	15 m/sec.	Léger	N/A
POSEUR DE MINES	9000	40 T.	Soutien Moy.	18 m/sec.	Léger	N/A
CONDOR (CHAR AEROGL. LOURD)	9410	50 T.	Char Aérogl.	15 m/sec.	Léger	Laser Ld à Imp. (Clan)
LANCE MCP	3210	60 T.	Char LMk	18 m/sec.	Très Lég.	6 MCP
CAMION CITERNE	N/A	55 T.	Soutien	18 m/sec.	Très Lég.	N/A
DEMINEUR	4000	40 T.	Soutien	18 m/sec.	Léger	N/A
BULLDOG (CHAR MOYEN)	12590	60 T.	Char Moy.	12 m/sec.	Léger	AC Lourd
ROMMEL (CHAR MOYEN)	15700	65 T.	Char Moy.	12 m/sec.	Léger	2 AC
VON LUCKNER (CHAR LOURD)	18260	75 T.	Char Lourd	12 m/sec.	Léger	Canon Gauss, AC Lég.
LANCE MLP	13420	60 T.	Char LM	12 m/sec.	Léger	7 MLP
PORTE CPP SCHREK	30660	80 T.	Char Assaut	9 m/sec.	Modéré	CPP PA (Clan), CPP PA
ART. MOBILE	N/A	70 T.	Soutien	15 m/sec.	Modéré	N/A
ELEMENTAIRES	N/A	1 T.	Armure de Combat	3 m/sec.	Très Lég	Laser Lég., 1 MCP

CARACT. ARM./ COMP. 145

TABLE DE STATISTIQUES DES VEHICULES



ENVIRONNEMENT DE COMBAT

Le terrain est souvent aussi important que les forces qui l'occupent. Il représente la clé de la supériorité tactique, et la compréhension de l'environnement est indispensable à l'exploitation du moindre recoin de terrain. Les occasions apparaissent, ou sont perdues, en quelques instants. Un chef capable d'analyser les caractéristiques de son terrain d'engagement, d'échafauder rapidement un plan décisif et de le mettre en œuvre remportera l'affrontement.

L'examen des éléments composant l'environnement de combat se divise en deux parties : les Structures et le Terrain.

La partie Structures regroupe tous les bâtiments et lieux construits, et résume leur emploi tactique.

La partie Terrain recouvre tous les éléments naturels du terrain tels que forêts, arbres, étendues d'eau, crêtes, terrain inégal... et détaille leur usage tactique.

CIBLES DESIGNEES

CIBLES DESIGNEES

L'interface de commandement de MECHCOMMANDER utilise un logiciel de reconnaissance d'image sophistiqué et désigne spécifiquement les cibles (pour l'essentiel des structures) importantes dans le cadre de l'accomplissement d'une mission ou d'un objectif de mission. Cette désignation de cible se présente sous la forme de crochets rouges apparaissant lorsque le curseur de la souris passe au-dessus de la structure en question.

STRUCTURES

Selon leur nature, les structures peuvent subir un volume de tirs variable avant d'être détruites. En général, les structures militaires peuvent absorber bien plus de dégâts que les structures civiles. Mais toute structure finira par succomber à la puissance de feu dévastatrice d'un Mech.

Certaines structures sont assez hautes pour empêcher le tir direct d'armes telles que les lasers et les canons. Les missiles, en revanche, peuvent survoler les bâtiments les plus élevés.

Structures Explosives

Certaines structures telles que les réservoirs de carburant, sont par nature très volatiles et exploseront si elles sont endommagées. Selon la structure considérée, ces explosions peuvent endommager, voir détruire un Mech situé à proximité immédiate.

Capture de Structures

Certaines structures ennemies importantes peuvent être capturées. Lorsque tel est le cas, le Curseur d'Ordres « Capture » apparaît lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus de la structure en question. La capture d'une structure a généralement des effets tactiques immédiats, tels que la désactivation des tourelles situées à proximité.

Bases Militaires

Il existe deux types de bases militaires : les bases avancées et les bases fortifiées. Les bases avancées sont généralement constituées de structures temporaires mises en place en vue d'une utilisation spécifique à court terme. Mais il peut également s'agir d'une petite base permanente aux défenses intégrées (de type tourelles) maigres, voire inexistantes, et dépourvue de murailles protectrices.

Une base fortifiée est généralement protégée par une muraille moyenne ou élevée, et dotée de systèmes défensifs intégrés. Il n'est le plus souvent possible d'y pénétrer que par quelques portes de sécurité. Il est important de noter que seules les murailles « élevées » bloqueront les tirs d'armes telles que canons et lasers. Les missiles, de leur côté, sont capables de survoler les murailles élevées.

STRUCTURES
STRUCTURES EXPLOSIVES
CAPTURE DE STRUCTURES
BASES MILITAIRES

TOURELLES AUTOMATISÉES

Les tourelles automatisées sont un système défensif essentiellement employé par la Sphère Intérieure, mais on a vu quelques Clans faire usage de tourelles automatisées capturées. Il existe deux classes de tourelles : les Tourelles Standard et les Tourelles Ecliptiques.

Tourelles Standard

Elles existent sous trois formes : *laser*, *canon*, et *missile*.





	Armement	Portée	Résistance aux Dégâts
Tourelle Laser	(1) Laser à Impulsions	Courte	25 points
Tourelle Canon	(1) Autocanon	Moyenne	30 points
Tourelle Missile	(4) Racks MLP	Longue	40 points

Lorsqu'elles agissent en tir groupé, les tourelles standard nécessitent un **Bâtiment de Contrôle de Tourelles** (reportez-vous page 149 pour plus de détails) chargé de coordonner leurs feux. Selon leur localisation, les **Tourelles Standard** sont parfois alimentées par des générateurs d'énergie situés à proximité et vulnérables aux attaques (reportez-vous page 149 pour plus d'informations).

Tourelles Ecliptiques



La configuration générale des tourelles écliptiques est similaire à celle des tourelles standard, mais diffère cependant sur deux points. Tout d'abord, les tourelles écliptiques restent dissimulées sous le niveau du sol jusqu'à ce qu'une cible entre dans leur zone d'intervention ; à ce moment, elles se dévoilent et ouvrent le feu. Ensuite, elles sont autonomes et n'exigent pas d'être coordonnées par un Bâtiment de Contrôle de Tourelles. Si elles sont souvent dotées de systèmes d'alimentation en énergie propres, celles qui se trouvent dans, ou à proximité, des bases importantes sont le plus souvent alimentées par des **Générateurs d'Energie** situés à faible distance (reportez-vous page 149 pour plus de détails).

148 ENVIRONN. COMBAT

TOURELLES AUTOMATISÉES
TOURELLES STANDARD
TOURELLES ECLIPTIQUES

Bâtiments de Contrôle de Tourelles (Capture Possible)



Les Bâtiments de Contrôle de Tourelles sont responsables de la coordination des tirs des tourelles automatisées qui leur sont asservies. Il est rare qu'un Bâtiment de Contrôle de Tourelles assure la coordination d'une tourelle automatisée située à plus de deux cents mètres. Si l'un des ces bâtiments est détruit, les tourelles qui lui sont asservies se désactivent. En cas de capture, les tourelles se réalignent et ouvrent le feu sur les forces adverses.

Générateurs d'Energie



Il existe deux types de Générateurs d'Energie : principaux et secondaires. Leur destruction peut, selon la configuration locale de distribution d'énergie, désactiver les systèmes proches tels que tourelles, réseaux de capteurs, etc.

Tours de Contrôle Aérien



Généralement réservées aux bases fortifiées majeures, aux bases aériennes ou aérospatiales et aux positions stratégiques, les Tours de Contrôle Aérien ont une fonction double. Tout d'abord, leur hauteur procure à l'ennemi une vision plus étendue du champ de bataille. Ensuite, elles servent généralement à coordonner les frappes aériennes ou les tirs d'artillerie sur la zone qu'elles surveillent. Leur destruction empêche leur utilisation en tant que poste d'observation pour l'appui-feu.

Tours de Capteurs



Les Tours de Capteurs sont équipées de systèmes de détection à longue portée balayant une portion de terrain d'environ 2.000 m. Les informations recueillies sont transmises à toute unité du même camp. Leur destruction élimine également le capteur et met fin à la transmission d'informations. La plupart des Tours de Capteurs, en particulier celles situées à proximité des bases fortifiées, sont reliées à un Bâtiment de Contrôle de Capteurs (reportez-vous au paragraphe suivant pour plus de détails).

ENVIRONN. COMBAT 149

BÂTIMENTS DE CONTRÔLE DE TOURELLES (CAPTURE POSSIBLE)
GÉNÉRATEURS D'ENERGIE
TOURS DE CONTRÔLE AÉRIEN
TOURS DE CAPTEURS

Bâtiment de Contrôle de Capteurs (Capture Possible)



Les Bâtiments de Contrôle de Capteurs sont généralement liés à plusieurs Tours de Capteurs afin de constituer un réseau. Si le Bâtiment de Contrôle de Capteurs est détruit, les informations en provenance de ces tours ne sont plus transmises, et les tours elles-mêmes se désactivent. En cas de capture, les informations transmises par les tours serviront le nouveau « propriétaire » et ne parviendront plus à son adversaire.

Portes



Les portes ont pour fonction de contrôler l'accès aux bases fortifiées. Elles sont intégrées aux murailles qui ceinturent la base. Chaque porte est asservie à un Bâtiment de Contrôle de Portes, qui en limite, en temps normal, l'ouverture aux unités amies. Notez qu'une porte ne se referme jamais sur une unité ; le placement judicieux d'un véhicule peut ainsi maintenir une porte ouverte. Reportez-vous au paragraphe suivant, Bâtiments de Contrôle de Portes, pour plus de détails.

Bâtiments de Contrôle de Porte (Capture Possible)



Un Bâtiment de Contrôle de Porte régule l'accès à la porte qui lui est asservie. Sa destruction bloque la porte dans sa position actuelle, qu'elle soit ouverte ou fermée. Sa capture reconfigure le système d'identification sur les véhicules du nouveau « propriétaire ». Ceci permet aux engins du camp qui contrôle ce bâtiment de passer, tout en bloquant l'entrée ou la sortie à ceux de l'autre camp.

Hangars de Réparation (Capture Possible)



Il existe deux types de Hangar de Réparation : les Hangars de Réparation pour Véhicules et les Hangars de Réparation pour Mechs. Ils servent respectivement à remettre en état les véhicules et les Mechs de l'adversaire. Leur destruction leur ôte toute possibilité de réparation. Seul le Hangar de Réparation pour Mechs peut être capturé ; vous pourrez alors l'employer, dans la limite de ses capacités, pour réparer vos propres Mechs. Au fil de l'exploitation de ses ressources, sa Barre d'Etat rétrécit. Reportez-vous aux **Barres d'Etat**, page 60, pour plus de détails.

TERRAIN

C'est le terrain qui définit l'engagement. Les chefs trop pressés de faire la preuve de la supériorité de leur puissance de feu le négligent souvent. Un tacticien avisé étudie la configuration du terrain avant d'engager ses précieuses forces.

Collines et Ligne de Vision



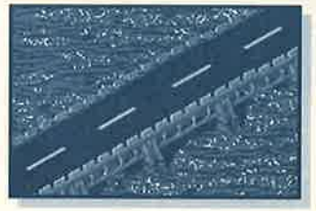
Les collines accroissent naturellement l'étendue de la ligne de vision (la zone entourant l'unité qui se dévoile au fil des mouvements). Plus la colline s'élève par rapport au reste du terrain, plus grande est la surface dévoilée. Les collines qui procurent un large aperçu du terrain environnant sont souvent surmontées par une crête rocheuse.

Notez également que les collines influent fortement sur les déplacements des véhicules. Alors qu'un BattleMech se moque des pentes, les véhicules sont fortement ralentis lorsqu'ils tentent de les gravir. Parallèlement, ils accélèrent lors des descentes.

Etendues d'Eau

Les rivières, lacs et océans bloquent tous les mouvements. Ni les BattleMechs, ni les véhicules de combat ne peuvent traverser les étendues d'eau. Il est possible d'exploiter cette caractéristique, en liaison avec celles d'autres types de terrain, pour canaliser les déplacements et réduire la capacité de manœuvre de l'ennemi. Bien entendu, cette tactique est utilisable par les deux camps.

Ponts



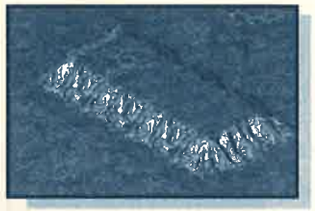
Les ponts permettent de traverser les rivières et les criques. Plusieurs BattleMechs et véhicules de combat peuvent se trouver simultanément sur un pont, mais ne peuvent se croiser, se doubler, ou avancer à raison de plusieurs engins de front.

Les ponts peuvent être détruits à l'aide des armes embarquées sur les véhicules, ou en faisant appel à l'artillerie (un soutien lourd ou deux soutiens légers) ou à des frappes aériennes (deux frappes). Les portions de pont détruites ne peuvent être franchies que par les Mechs équipés de réacteurs de saut. Un Mech dépourvu de réacteurs de saut se retrouvant entre deux portions de pont détruites est effectivement pris au piège.

HARRISON : Et attention aux balles perdues. J'ai vu trop d'affrontements menés sur un pont se terminer très mal parce que quelques portions du pont ont été détruites accidentellement.

DISC.

Crêtes



Les lignes de crête sont des falaises infranchissables. Aucun Mech ou véhicule ne peut grimper une ligne de crête.

Un Mech équipé de réacteurs de saut peut cependant sauter par dessus une ligne de crête.

DISC. HARRISON : Les crêtes constituent un autre élément de terrain bloquant les mouvements, les vôtres comme ceux de l'ennemi. Dans la mesure où les mouvements de l'ennemi sont bloqués, une crête peut, si vous parvenez à la franchir, constituer une « entrée de service » vous permettant de rejoindre votre destination sans que l'ennemi s'attende à vous voir arriver de ce côté. Certes, chaque crête ne constituera pas une « entrée de service », mais c'est une éventualité à garder à l'esprit.

Arbres et Forêts



Pris individuellement, les arbres sont plus une nuisance qu'autre chose. Ils ne procurent aucun avantage tactique, et ne gênent pas suffisamment les mouvements pour représenter une réelle difficulté. En revanche, les arbres vont se mettre à brûler s'ils sont atteints par des tirs. La prudence s'impose, car un début d'incendie de forêt peut rapidement s'étendre à d'autres zones forestières, voire à des zones civiles ou militaires.

DISC. HARRISON : Envoyer un Mech léger sur un arbre ne l'endommagera pas, mais des chocs et frottements répétés vont le ralentir. Ce ralentissement sera moins sensible dans le cas d'un gros Mech. A vous d'en tirer vos conclusions...

Les zones boisées ne bloquent pas seulement les mouvements, mais aussi les armes à tir direct telles que lasers et canons. Les missiles, en revanche, peuvent survoler les forêts. Une forêt peut être incendiée par des tirs ; une fois qu'elle a brûlé, le terrain devient franchissable. Encore une fois, faites attention avant de déclencher des incendies de forêts inutiles.

DISC. HARRISON : Vous savez à quoi ressemble un incendie de forêt sur les capteurs de l'ennemi ? A un contact... Est-ce que c'est un Mech ? Autre chose ? Il l'ignore, et risque de venir aux renseignements. Et si vous avez quelques unités planquées en embuscade...

Champs de Mines

Les champs de mines ennemis représentent, pour les véhicules comme pour les BattleMechs, une menace importante. Un champ de mines convenablement posé est indiscernable avant contact. Lorsqu'un tel contact est signalé, examinez le terrain environnant afin de déterminer l'étendue de la zone minée. Dans la mesure où les mines endommagent essentiellement les jambes des BattleMechs et le blindage avant des véhicules, pénétrer dans un champ de mines peut s'avérer très dangereux, mêmes pour les Mechs et véhicules les mieux protégés.

Si un démineur est disponible, utilisez-le pour tracer un chemin sûr à travers la zone minée. Le déminage est une opération lente et minutieuse, qui peut vous amener à subir d'autres formes de harcèlement ennemi. Les Mechs équipés de réacteurs de saut peuvent franchir un champ de mines, mais un chef avisé aura miné une profondeur de terrain suffisante pour rendre la zone infranchissable, même aux Mechs capables de saut.

L'artillerie constitue une autre possibilité. Un tir d'artillerie nettoiera généralement une zone minée. Enfin, en utilisant l'un des ordres « Attaque à Courte Portée », « Attaque à Moyenne Portée », « Attaque à Longue Portée », ou « Attaque depuis la Position Actuelle » depuis la **Palette d'Ordres** ou **le Clavier** (reportez-vous pages 82 et 84 respectivement pour plus de détails), une unité de combat tirera sur la zone soupçonnée de receler des mines. Ce type de tir parvient rarement à nettoyer les mines, et ne doit être utilisé qu'en dernier ressort. Un démineur demeure la meilleure méthode de nettoyage des champs de mines ennemis.

Notez que les mines disposent d'un moyen d'identification ami-ennemi, et n'exploseront pas lors du passage d'une unité de « leur » camp. Il n'existe ainsi aucun risque de « tir fratricide » de la part des mines. Les champs de mines « amis » apparaissent sous la forme d'un motif rouge et jaune sur l'**Affichage du Champ de Bataille**.

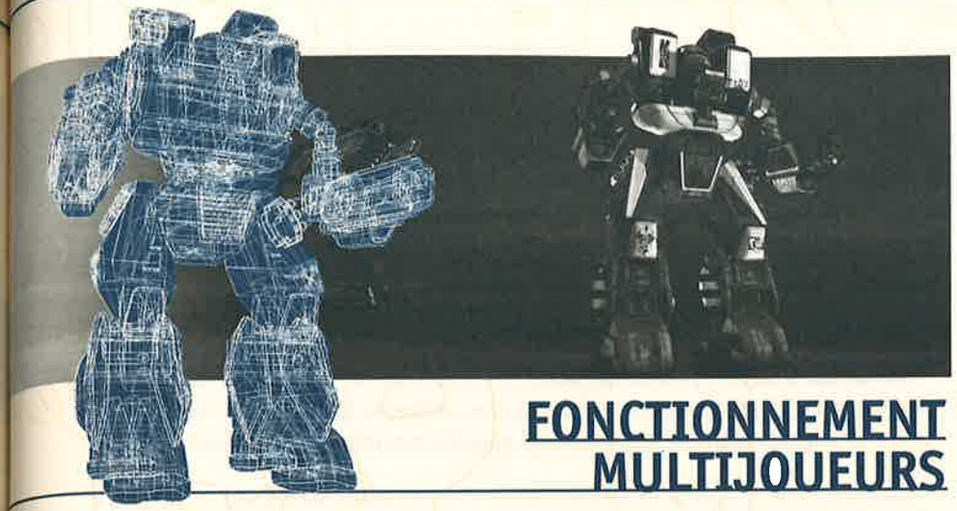
Les mines sont déposées en groupes serrés, toutes les mines d'un groupe explosant lorsque l'une des mines est mise à feu.

Pose et Nettoyage des Mines

Pour plus de détails sur la **pose** et le **nettoyage des mines**, reportez-vous page 70.

154 ENVIRONN. COMBAT

POSE ET NETTOYAGE DES MINES



FONCTIONNEMENT MULTIJOUEURS

Le logiciel MECHCOMMANDER est capable de fonctionner en mode synchronisé permettant à plusieurs systèmes MECHCOMMANDER de se relier afin de mettre sur pied des simulations de combat multijoueurs. La synchronisation peut s'effectuer à l'aide de diverses techniques, détaillées dans les paragraphes qui suivent.

CONNEXION MULTI-UTILISATEURS

Sélectionnez le bouton « Multijoueurs » sur l'écran d'**Options** principal (reportez-vous page 27 pour plus d'informations). A l'ouverture de l'écran d'**Accès Multijoueurs**, sélectionnez l'une des options proposées :



- **Modem :** lance la connexion par modem pour 2 joueurs. Reportez-vous page 156 pour plus de détails.
- **Série :** lance la connexion directe par câble pour 2 joueurs. Reportez-vous page 157 pour davantage de détails.
- **Réseau :** lance la connexion par réseau local pour 2 à 6 joueurs. Reportez-vous page 158 pour plus de détails.
- **Internet :** lance la connexion sur Internet pour 2 à 6 joueurs. Reportez-vous page 159 pour plus d'informations.

CONNEXION MULTI-UTILISATEURS

MODE MULT-JOUEURS 155

Connexion par Modem

Une connexion multi-utilisateurs par modem exige la présence d'un modem d'un débit supérieur ou égal à 28.800 bps sur chacune des deux machines. Le modem doit être convenablement configuré avant de tenter la connexion. Consultez votre manuel de référence Windows pour plus d'informations à ce propos.

Sélectionner « Modem » sur l'écran d'**Accès Multijoueurs** ouvre l'écran de **Connexion par Modem**. Cet écran propose cinq options :

- **Liste des Modems :** il s'agit de la liste des modems actuellement installés sur l'ordinateur. Si aucun modem n'apparaît sur cette liste, ou si celui que vous souhaitez employer est absent, vous devez le configurer sous Windows. Consultez votre manuel de référence Windows pour plus d'informations à ce propos.
- **Nom du Joueur :** le nom de l'utilisateur de cet exemplaire du logiciel MECHCOMMANDER est inscrit dans la session multi-utilisateurs. Il est extrait par défaut de la configuration de la machine sur laquelle le logiciel est installé. Vous pouvez le modifier en le sélectionnant et en tapant un nouveau nom.
- **Organiser une Partie :** sélectionner ce bouton amène le logiciel en mode Hôte, et ouvre l'écran de **Connexion par Modem**, qui invite alors l'utilisateur à saisir le numéro de téléphone correspondant à l'ordinateur sur lequel est installé l'exemplaire de MECHCOMMANDER auquel il souhaite se synchroniser. Sélectionner « Composer N° » lance la connexion à cet autre ordinateur. Une fois que les deux machines sont synchronisées, l'écran de la **Salle de Préparation** apparaît (cf. page 159). La sélection du bouton [GO] ouvre l'écran de **Session** (cf. page 160).
- **Rejoindre une Partie :** sélectionner ce bouton place le logiciel en mode « réception », et le modem local attend l'arrivée d'un appel. Une fois que les deux machines sont synchronisées, l'écran de **Session** apparaît. Reportez-vous page 160 pour plus de détails.
- **Annuler :** sélectionner ce bouton referme l'écran de Connexion par Modem et active l'écran d'Accès Multijoueurs.

Connexion Série

Une connexion série multi-utilisateurs exige que les deux machines soient reliées par un câble de liaison série. En outre, la liaison série doit être configurée convenablement sur les deux machines avant de tenter la connexion logique. Consultez votre manuel de référence Windows pour plus d'informations à ce propos.

Sélectionner « Série » sur l'écran d'Accès Multijoueurs ouvre l'écran de Connexion Série. Cet écran propose cinq options :

- **Nom du Joueur :** le nom de l'utilisateur de cet exemplaire du logiciel MECHCOMMANDER est inscrit dans la session multi-utilisateurs. Il est extrait par défaut de la configuration de la machine sur laquelle le logiciel est installé. Vous pouvez le modifier en le sélectionnant et en tapant un nouveau nom.
- **Organiser une Partie :** sélectionner ce bouton amène le logiciel en mode Hôte, lance la synchronisation avec l'autre exemplaire de MECHCOMMANDER, et active automatiquement l'écran de la **Salle de Préparation** (cf. page 159) une fois la connexion réalisée.
- **Rejoindre une Partie :** sélectionner ce bouton place le logiciel en mode « réception » et active automatiquement l'écran de la **Salle de Préparation** (cf. page 159) une fois la connexion réalisée.
- **Port Comm. :** indique le port de communication du port série de l'ordinateur. Si vous avez besoin d'aide pour configurer le port série de votre ordinateur, consultez le manuel de référence Windows livré avec votre machine.
- **Annuler :** sélectionner ce bouton referme l'écran de Connexion Série et active l'écran d'Accès Multijoueurs.

Connexion sur Réseau

Une connexion multi-utilisateurs sur réseau exige la présence d'une carte réseau et d'un réseau local. En outre, cette carte réseau et la connexion au réseau local doivent être convenablement configurés avant de tenter toute connexion multi-utilisateurs de MECHCOMMANDER. Consultez votre manuel de référence Windows pour plus d'informations à ce propos.

Sélectionner « Réseau » sur l'écran d'Accès Multijoueurs vous propose immédiatement de choisir entre les protocoles de connexion sur réseau local IPX et TCP/IP. Choisissez celui correspondant à la configuration du réseau local auquel votre ordinateur est relié. Consultez le manuel de référence Windows livré avec votre machine, le manuel de la carte réseau ou votre administrateur de réseau pour plus d'informations à ce propos.



Une fois le protocole de connexion réseau sélectionné, l'écran de Connexion sur Réseau apparaît. Il vous propose quatre options :

- **Parties Disponibles :** il s'agit de la liste de toutes les sessions MECHCOMMANDER actuellement disponibles sur le réseau, avec le nombre d'emplacements de joueur disponibles. Si vous en sélectionnez une, vous verrez apparaître le nom de tous les utilisateurs actuellement synchronisés à cette session.
- **Nom du Joueur :** le nom de l'utilisateur de cet exemplaire du logiciel MECHCOMMANDER est inscrit dans la session multi-utilisateurs. Il est extrait par défaut de la configuration de la machine sur laquelle le logiciel est installé. Vous pouvez le modifier en le sélectionnant et en tapant un nouveau nom.
- **Rejoindre une Partie :** sélectionner ce bouton synchronise le logiciel avec la session choisie parmi les Parties Disponibles. Une fois la synchronisation effectuée apparaît l'écran de la **Salle de Préparation**. Reportez-vous page 159 pour davantage de détails.
- **Organiser une Partie :** sélectionner ce bouton permet à l'utilisateur de choisir le nom de la session à créer et de limiter le nombre de participants (de 2 à 6). Sélectionner « Créer Session » ouvre l'écran de la **Salle de Préparation** (cf. page 159).
- **Annuler :** sélectionner ce bouton referme l'écran de **Connexion Série** et active l'écran d'**Accès Multijoueurs**.

Connexion sur Internet

Une connexion multi-utilisateurs sur Internet exige un compte Internet, un accès à Internet par modem ou via un réseau local, et un logiciel client permettant d'accéder à un serveur commercial multi-utilisateurs basé sur Internet. MECHCOMMANDER n'est pas compatible avec le mode de jeu face à face indépendant d'un service commercial basé sur Internet.

Veuillez consulter le fichier README.TXT qui se trouve sur le CD-ROM de MECHCOMMANDER pour connaître les réseaux de jeu commerciaux en ligne supportés et leur mode d'accès.

Dans tous les cas, il est nécessaire de disposer d'un abonnement à un service de jeux commercial en ligne en plus d'un compte Internet.

Salle de Préparation

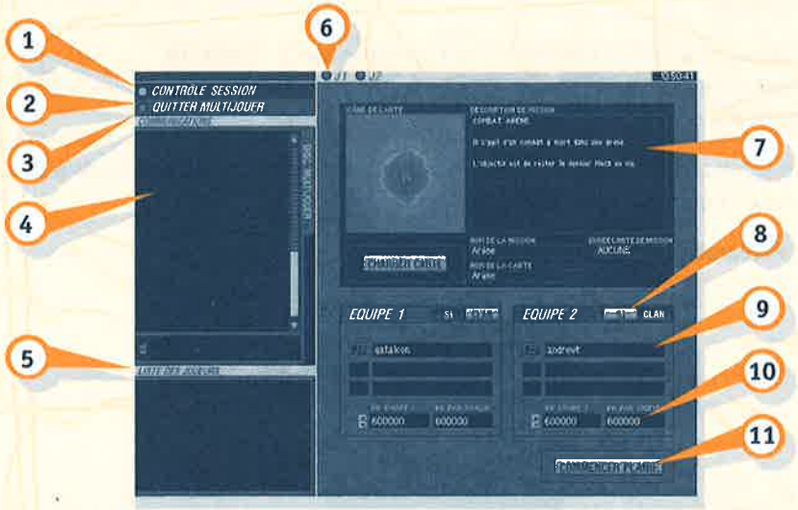


L'écran Salle de Préparation indique l'ensemble des utilisateurs avec lesquels le logiciel MECHCOMMANDER s'est synchronisé dans le cadre de la session en cours. Lorsque tous les utilisateurs sont connectés, l'Hôte (le créateur de la session) peut sélectionner le bouton « GO! ». Ceci ouvre l'Ecran de Session.

Sélectionner le bouton « Annuler » ramène les utilisateurs à l'écran de Connexion sur Réseau s'ils se trouvent sur un réseau local, ou à l'Ecran d'Accès Multijoueurs s'ils utilisent une connexion série ou par modem.

ECRAN DE SESSION

C'est dans l'Ecran de Session que l'Hôte sélectionne la mission multijoueurs, affecte les joueurs aux différentes équipes, définit l'alignement des équipes et définit l'allocation de Points de Ressources à chaque équipe. Une fois tous ces paramètres de mission établis, l'Hôte lance la phase de Planification, ou Logistique.



1. Contrôle de Session
2. Quitter le Contrôle Multijoueurs
3. Fenêtre de Communication
4. Fenêtre de Saisie de Message
5. Liste des Joueurs
6. Indicateur d'Etat des Joueurs
7. Fenêtre d'Information sur la Mission
8. Contrôle d'Alignement des Equipes
9. Liste des Membres des Equipes
10. Contrôle des Points de Ressources des Equipes
11. Contrôle de Début de Planification

ECRAN DE SESSION

CONTRÔLES DE L'ECRAN

Contrôles de l'Ecran

Les deux boutons situés dans le coin supérieur gauche contrôlent l'affichage de l'Ecran de Session.

- **Contrôle de Session :** Si ce bouton est en surbrillance, l'écran du Hangar à Mechs est actif.
- **Quitter le Contrôle Multijoueurs :** Sélectionner ce bouton ramène le joueur à l'écran de Connexion sur Réseau s'il se trouve sur un réseau local, ou à l'Ecran d'Accès Multijoueurs s'il utilise une connexion série ou par modem. Dans tous les cas, la session s'achève si l'un des joueurs la quitte.

Fenêtre de Communication

La Fenêtre de Communication affiche tous les messages de « discussion » émis entre systèmes MECHCOMMANDER synchronisés. En déplaçant la barre de défilement située sur la droite, il est possible de lire les messages antérieurs, dans la limite des capacités d'archivage de la machine.

Fenêtre de Saisie de Message

Pour expédier un message à destination de tous les autres systèmes MECHCOMMANDER synchronisés, saisissez le texte de votre message dans cette fenêtre et appuyez sur [ENTREE]. Le message apparaît alors, derrière le nom de l'expéditeur, dans la Fenêtre de Communication des autres systèmes MECHCOMMANDER. Pour limiter la diffusion de votre message aux systèmes MECHCOMMANDER appartenant à la même équipe que vous, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton « Equipe » ou « Eq. » situé sur la gauche de la fenêtre. Tant que ce bouton sera en surbrillance, les messages ne seront diffusés qu'aux membres de l'équipe de l'expéditeur.

Liste des Joueurs

Cette fenêtre présente les joueurs actuellement actifs appartenant à cette Session, selon leur ordre de connexion à la session. Pour affecter un joueur à une équipe, faites glisser son nom de cette liste vers la Liste des Membres des Equipes.

Indicateur d'Etat des Joueurs

L'**Indicateur d'Etat** des Joueurs présente la situation de chaque joueur de la Session. Si le bouton P1 (Joueur 1) est sombre, ce joueur n'a pas été affecté à une équipe. Il devient rouge lorsque le joueur a été affecté à une équipe, puis passe au vert, durant la phase Logistique, lorsque le joueur en question est prêt pour le déploiement. Pour connaître le nom d'un des joueurs, maintenez le pointeur de la souris sur sa désignation. Une étiquette apparaît alors, indiquant le nom du joueur correspondant.

FENÊTRE DE COMMUNICATION

FENÊTRE DE SAISIE DE MESSAGE

LISTE DES JOUEURS

INDICATEUR D'ETAT DES JOUEURS

FENÊTRE D'INFORMATION SUR LA MISSION

Fenêtre d'Information sur la Mission

La **Fenêtre d'Information sur la Mission** affiche les données propres à la mission sélectionnée.

- **Aperçu de la Carte :** reproduction miniature de la carte correspondant à la mission.
- **Description de la Mission :** bref résumé de la mission.
- **Nom de la Mission :** affiche le titre de cette mission.
- **Carte de la Mission :** nom de la carte où se déroulera la mission.
- **Durée Limite de la Mission :** durée maximale accordée pour mener à bien cette mission, si elle existe.

Contrôle d'Alignement des Equipes

Ce commutateur permet de sélectionner la base technologique (Clans ou Sphère Intérieure) que chaque équipe pourra exploiter. Une équipe ayant accès à la technologie de la Sphère Intérieure pourra acquérir n'importe quel véhicule de combat, mais sera limitée aux BattleMechs de la Sphère Intérieure. Une équipe ayant accès la technologie des Clans pourra acquérir n'importe quel véhicule de combat, mais sera limitée aux BattleMechs des Clans. Il est possible d'affecter aux deux équipes l'accès à la même technologie.

Liste des Membres des Equipes

Cette fenêtre présente la liste des joueurs actuellement affectés à chacune des équipes. Pour retirer un joueur d'une équipe, faites glisser le nom du joueur de cette liste vers la Liste des *Joueurs*.

Contrôle des Points de Ressources des Equipes

Chaque mission affecte automatiquement un nombre des Points de Ressources par défaut à chacune des équipes. L'Hôte peut modifier ces valeurs à l'aide de ces contrôles. Les Points de Ressources dont dispose une équipe sont également répartis entre les membres de l'équipe.

Contrôle de Début de Planification

Une fois que tous les paramètres de mission ont été établis, l'Hôte sélectionne ce bouton. Tous les membres de la Session sont alors automatiquement amenés à l'Ecran de **Briefing de Mission**. Reportez-vous page 163 pour davantage de détails.

CONTRÔLE D'ALIGNEMENT DES EQUIPES

LISTE DES MEMBRES DES EQUIPES

CONTRÔLE DES POINTS DE RESSOURCES DES EQUIPES

CONTRÔLE DE DÉBUT DE PLANIFICATION

162 MODE MULTI-JOUEURS

LOGISTIQUE MULTIJOUEURS

Les éléments de LOGISTIQUE sont, en mode multijoueurs, presque identiques à ceux du jeu de campagne classique, à quelques exceptions près. Chacun des éléments logistiques, ainsi que les différences qu'ils présentent en mode multijoueurs, sont brièvement présentés dans les paragraphes qui suivent.

Briefing de Mission/Déploiement

La principale différence par rapport à l'écran de **Briefing de Mission/Déploiement** tel qu'il est décrit en page 30 a trait aux Groupes. En mode multijoueurs, dans la mesure où une équipe peut compter plus d'un joueur, les Groupes sont également répartis entre les différents joueurs. Ainsi, s'il existe deux joueurs, chacun d'eux disposera de six emplacements (six Mechs). Le premier joueur contrôlera le Groupe 1 et les deux emplacements supérieurs du Groupe 2, tandis que le second joueur aura sous ses ordres les deux emplacements du bas du Groupe 2 ainsi que la totalité du Groupe 3. Si une équipe compte trois joueurs, chacun d'eux contrôlera un Groupe.

Une fenêtre de *Saisie de Communication/Discussion* est également disponible. Ouvrez-la en cliquant sur l'onglet Discussion situé à côté de l'onglet de *Briefing de Mission*.

Une fois la préparation en mode multijoueurs achevée, cliquer sur le bouton « Commencer la Mission » indique que le joueur est prêt et attend la suite des événements. La mission est lancée lorsque tous les joueurs ont cliqué sur le bouton « Commencer la Mission ».

Les *Indicateurs d'Etat des Joueurs*, identiques à ceux figurant dans l'**Ecran de Session**, apparaissent également au sommet de cet écran. L'Indicateur de chaque joueur demeure en rouge tant que le joueur correspondant n'a pas appuyé sur le bouton « Commencer la Mission » ; à ce moment, cet indicateur passe au vert.

Achat

Il existe plusieurs différences par rapport à l'écran d'**Achat** tel qu'il est décrit en page 37. La principale différence tient au fait que chaque joueur a accès à un nombre illimité de BattleMechs, véhicules, armes et capteurs correspondant à la base technologique dont dispose son Equipe. La seule limite est celle du nombre de Points de Ressources possédés par le joueur. Chaque pilote n'est cependant représenté qu'une seule fois.

Hangar à Mechs

L'écran du **Hangar à Mechs** est identique, en termes d'apparence et de fonctionnalités, à celui décrit page 47, si l'on excepte la présence, ici, des **Indicateurs d'Etat des Joueurs** (cf. page 161).

LOGISTIQUE MULTIJOUEURS

BRIEFING DE MISSION/ DÉPLOIEMENT

ACHAT

HANGAR À MECHS

MODE MULTI-JOUEURS 163

COMBAT MULTIJOUEURS

Il existe quelques différences, en matière d'interface et de fonctionnement du jeu, entre les modes de Combat Tactique normal multijoueurs. Ces différences sont présentées dans les paragraphes qui suivent.

Communications/Discussion

Une fenêtre de communications/discussion peut être appelée en cliquant sur l'onglet « DISCUSSION » de l'Affichage Multi-Fonctions ou en appuyant sur la combinaison de touches [ALT] + [c] ou sur la touche [ENTREE]. Appuyer deux fois sur la touche [ENTREE] lorsque cette fenêtre est ouverte ôte le curseur et ramène le pointeur de la souris. Reportez-vous page 161 pour davantage d'informations à propos des procédures de communications/discussion.

Interface de Combat

Chaque joueur ne voit, dans l'interface de combat tactique multijoueurs, que les *Icônes d'Ordre* correspondant aux unités situées directement sous ses ordres. Aucune *Icône d'Ordre* correspondant aux unités commandées par les autres membres de son équipe n'est visible. Reportez-vous page 79 pour obtenir des informations complémentaires à propos des **Icônes d'Ordre**.

Informations sur les Equipiers

Un joueur ne peut émettre d'ordres qu'à destination des unités qu'il commande, et en aucun cas aux unités dirigées par ses équipiers. Pour obtenir des informations relatives à une unité appartenant à un équipier, maintenez la touche [i] enfoncée et cliquez sur l'unité en question. Reportez-vous page 59 pour de plus amples informations sur la manière d'obtenir des renseignements relatifs aux autres unités.

Dévoilement du Terrain

Le terrain dévoilé par un membre de l'Equipe devient également visible pour les autres membres de cette équipe. Reportez-vous page 59 pour davantage d'informations à propos du dévoilement du terrain.

Soutiens

Chaque équipe ne dispose, dans le cadre d'une mission, que d'un nombre limité de soutiens (tir d'artillerie léger ou lourd, sonde de capteurs, drone caméra). Ces soutiens sont répartis en nombre égal parmi les joueurs d'une Equipe. Moins une équipe est nombreuse, plus le nombre de soutiens par joueur est élevé.

COMBAT MULTIJOUEURS
COMMUNICATIONS/ DISCUSSION
INTERFACE DE COMBAT
INFORMATIONS SUR LES EQUIPIERS
DÉVOILEMENT DU TERRAIN
SOUTIENS

Capture de Bâtiments

Les structures telles que Bâtiments de Contrôle de Porte, Tours de Contrôle de Tourelles, etc. peuvent être capturés à de multiples reprises par chaque camp, qui bénéficie alors de leurs fonctions tant qu'il en détient le contrôle. Toutes les autres règles relatives à la capture s'appliquent également. Reportez-vous pages 149-150 pour plus de détails à propos des captures de bâtiments.

Au cours de certaines missions multijoueurs, la capture de certains conteneurs logistiques particuliers attribue au joueur qui s'en est emparé des Soutiens supplémentaires. Tant qu'il n'a pas été détruit, un nouveau Soutien peut ainsi être « capturé » grâce à un conteneur de ce type, selon un intervalle de quelques minutes.

Ecran de Résultats de Mission Multijoueurs

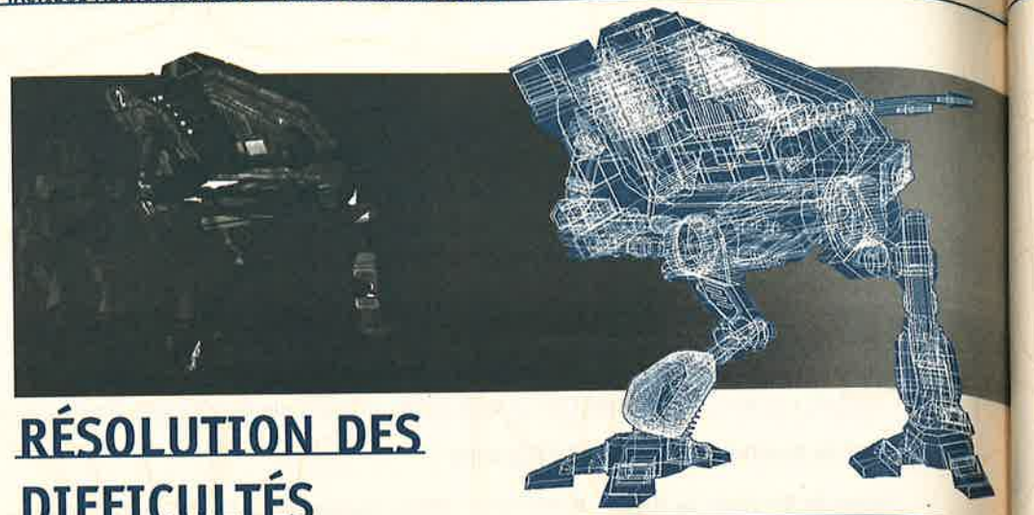
L'écran de Résultats de Mission Multijoueurs diffère légèrement de l'écran de **Résultats de Mission** standard (cf. page 87).

Les informations complémentaires affichées sur cet écran comprennent :



- **Nom, Alignement et Nombre Total de Victoires du Joueur :** joueur actuel, base technologique de son Equipe et nombre de « Victoires » obtenues par ce joueur.
- **Durée Totale de la Mission :** temps écoulé pendant l'exécution de cette mission.
- **Classement du Joueur :** classement du joueur établi à partir du nombre total de « victoires ».
- **Objectifs de Mission :** liste des différents objectifs attribués à l'équipe du joueur, indiquant leur accomplissement ou non.
- **Statistiques des Unités Amies/Statistiques des Unités Ennemies :** ces onglets contrôlent si la zone d'affichage de l'état des unités présente les unités de l'Equipe du joueur, ou de l'Equipe adverse.
- **Bouton « Continuer » :** ramène le joueur à l'**Ecran de Session** s'il s'agit d'une partie sur réseau local, ou à l'**Ecran d'Accès Multijoueurs** s'il s'agit d'une partie par modem ou liaison série.

CAPTURE DE BÂTIMENTS
ECRAN DE RÉSULTATS DE MISSION MULTIJOUEURS



RÉSOLUTION DES DIFFICULTÉS

Les informations présentées ci-dessous devraient résoudre la plupart des difficultés liées à l'installation ou à l'utilisation du logiciel MECHCOMMANDER. Si tel n'est pas le cas, consultez le chapitre **Support Clientèle** qui débute page 170.

INSTALLATION

L'installation de MECHCOMMANDER exige un espace disque important. Une vérification du disque choisi comme support du logiciel a lieu au début de la procédure d'installation. Si l'espace disque est insuffisant pour l'installation et/ou le fichier d'échange de Windows, l'installation est annulée.

Espace Requis :

Installation minimale	150 Mo
Installation Recommandée	230 Mo
Installation Complète	550 Mo
Fichier d'échange de Windows	+ de 40 Mo

En supposant que le Défragmenteur de Disque a été lancé et a récupéré tout l'espace disque perdu, vous devrez déplacer, retirer, sauvegarder ou effacer des fichiers du disque dur afin de libérer de l'espace disque pour MECHCOMMANDER.

INSTALLATION

DIRECTX

MECHCOMMANDER exploite le logiciel Microsoft DirectX afin d'améliorer ses performances sous Windows 95 et 98. DirectX 5.0 doit être présent pour que MECHCOMMANDER puisse fonctionner.

Seuls les pilotes DirectX 5.0 certifiés doivent être utilisés dans le cadre de MECHCOMMANDER. Nous avons fait tout notre possible afin d'inclure les versions les plus récentes des pilotes des principales cartes son et d'affichage sur le CD-ROM de MECHCOMMANDER ; cependant, dans la mesure où de nouveaux matériels apparaissent à un rythme presque quotidien, il est impossible de fournir un éventail exhaustif de pilotes.

Les pilotes son et vidéo les plus récents sont généralement disponibles auprès du service de support technique du fabricant de votre carte, ou directement téléchargeables à partir de son site World Wide Web. En règle générale, vous devriez utiliser le pilote Direct X livré avec DirectX 5.0, sauf si le pilote fourni avec votre matériel est largement plus récent.

CLIGNOTEMENT A L'AFFICHAGE

Si vous constatez un clignotement de l'affichage vidéo, permanent ou intervenant seulement de temps à autre, et amenant une distorsion des couleurs, il est probablement dû à un pilote vidéo incompatible. Réinstallez Direct X 5.0 afin de vous assurer que le bon pilote a été correctement installé. Si ce problème persiste, consultez le site Web du fabricant de votre carte d'affichage afin d'obtenir un pilote à jour.

En outre, même si votre carte d'affichage devrait gérer automatiquement ce point, assurez-vous que Windows est bien configuré en mode 256 couleurs avant de lancer MECHCOMMANDER.

PROBLEMES DE SON

Une variation du volume, des distorsions ou des claquements sonores sont généralement dus à un pilote incompatible. Réinstallez Direct X 5.0 afin de vous assurer que le bon pilote a été correctement installé. Si ce problème persiste, consultez le site Web du fabricant de votre carte son afin d'obtenir un pilote à jour.

En outre, si votre carte son supporte une accélération logicielle ou une traduction d'échantillonnage améliorée, essayez de désactiver ces deux options. Dans certains cas, cela améliore nettement la qualité des sons.

DIRECT X

CLIGNOTEMENT A L'AFFICHAGE

PROBLEMES DE SON

FLUIDITE MEDIOCRE

Une fluidité de jeu médiocre peut avoir de nombreuses origines. Tout d'abord, assurez-vous que l'ordinateur utilisé répond bien aux exigences de configuration minimale (Pentium 133 doté de 16Mo de mémoire vive). Compte tenu des variations de performances d'une machine à l'autre, un processeur plus rapide ou davantage de mémoire vive peuvent s'avérer nécessaires afin d'obtenir des performances acceptables.

MECHCOMMANDER va exploiter toute la mémoire vive installable dans l'ordinateur. L'ajout de mémoire vive est le moyen le plus simple et le moins coûteux d'accroître les performances de MECHCOMMANDER.

Une carte d'affichage aux performances médiocres peut également affecter la fluidité du jeu. L'installation d'une carte d'affichage très performante peut améliorer considérablement la fluidité. Notez que MECHCOMMANDER n'exige pas d'accélérateur matériel 3D ; l'installation d'une carte de ce type n'apportera rien au fonctionnement de MECHCOMMANDER.

GELS D'AFFICHAGE INATTENDUS

Les configurations d'installation minimale et recommandée laissent d'importants volumes de données sur le CD-ROM, auquel le logiciel doit régulièrement accéder. Si les performances de votre lecteur de CD-ROM sont insuffisantes, le retard dans l'accès aux données figurant sur le CD peut entraîner un « gel » ou un « sursaut » de l'affichage.

Ceci peut, dans une certaine mesure, être résolu en accroissant la taille de la mémoire vive de l'ordinateur. Mais il peut également s'agir d'un problème lié au lecteur de CD-ROM, qui ne fonctionne pas à la quadruple vitesse (4x) exigée par le logiciel. Nous recommandons alors de changer de lecteur de CD-ROM ; en effet, un simple changement de pilote ne parviendra probablement pas à augmenter suffisamment la vitesse du lecteur.

GELS ET RETARDS EN MODE MULTIJOUEURS

Les délais de transmission d'information en mode multijoueurs sur Internet sont appelés gels ou retards. L'utilisateur ne dispose que de peu de moyens pour améliorer cette situation, car elle a pour origine des ralentissement ou des défauts du système de routage des messages qu'est Internet. Il existe cependant quelques possibilités à explorer.

- **Maximisez la vitesse de transfert via Internet :** utilisez le modem le plus rapide possible (33.600 ou 56.000 bps si votre fournisseur d'accès vous le permet). Fermez tous les navigateurs Web ou logiciels FTP qui pourraient être ouverts.
- **Assurez-vous de la clarté de votre ligne téléphonique :** pour ce faire, le meilleur moyen est d'écouter la ligne employée. Décrochez, composez un seul chiffre et écoutez. Si vous entendez des parasites ou du bruit de fond, il est possible que votre ligne manque de clarté. Contactez votre compagnie téléphonique et demandez-lui d'inspecter votre ligne.

MISES A JOUR DU LOGICIEL

Des versions mises à jour de MECHCOMMANDER seront proposées après la mise en vente du produit. Consultez les sites World Wide Web suivants en vue de télécharger des mises à jour de MECHCOMMANDER :

http://www.microprose.com

http://www.mechcommander.com

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si au cours du jeu vous rencontrez des difficultés, nous pouvons vous apporter notre aide. Comme nous recevons de nombreux appels tous les jours, nous répondrons plus efficacement à votre demande si vous nous fournissez les éléments suivants :

- Le nom correct du jeu
- Le type d'ordinateur et ses caractéristiques
- La version Windows® que vous utilisez
- La capacité mémoire de votre ordinateur
- Le contenu exact du message d'erreur (éventuel)
- La version du jeu
- La taille de votre fichier d'échange Windows
- Le nom de tout autre fichier interagissant avec Windows
- La version de DirectX

Rapport MSD

Le Service clients de MicroProse peut vous demander un rapport MSD. MSD est un programme qui permet de déterminer la cause de la plupart des problèmes de compatibilité survenant au moment de la mise en route de nos jeux. Ce programme est fourni avec toutes les versions DOS et Windows. Les utilisateurs de Windows® 95 devront toutefois le copier du CD Windows sur le disque dur en tapant :

copy d:\other\msd\msd.exe c:\windows\command

Pour créer votre rapport MSD, sortez de Windows 3.x ou 95 et insérez une disquette formatée dans le lecteur A:, puis tapez :

msd /f a:report.txt

Vous pouvez ensuite imprimer ce rapport ou envoyer la disquette à MicroProse (si nécessaire).

COMMENT NOUS CONTACTER :

Comment obtenir de l'aide :

Appelez-nous au : ??????????????, du lundi au vendredi entre ?h et ?h?. N'oubliez pas de vous munir d'un papier et d'un crayon.

Envoyez-nous une télécopie au même numéro.

Vous pouvez également écrire au Service clients à l'adresse indiquée.

Remarque :

- Les différentes configurations matériel/logiciel disponibles pour les PC actuels étant très nombreuses, vous devrez peut-être vous adresser à votre revendeur pour vous assurer de la compatibilité de notre jeu avec votre matériel.
- Si le logiciel présente (mais cela est peu probable) un défaut, merci de bien vouloir nous le retourner dans son emballage d'origine, accompagné de votre reçu et en mentionnant le lieu de votre achat.
- S'il vous manque, ou si vous pensez qu'il vous manque un élément, n'hésitez pas à contacter votre revendeur pour que celui-ci vous le fournisse.

SERVICE CLIENTS MICROPROSE

- **Royaume-Uni**
  Téléphone : +44 (0) 1454 893900 (0900-1730 GMT/BST)
  TÉLÉCOPIE : +44 (0) 1454 894296
  MicroProse, The Ridge, Chipping Sodbury, South Glos BS37 6BN

- **Allemagne**
  MicroProse Software Distribution GmbH
  Marktstrasse 1
  33602 Bielefeld
  Téléphone : +49 (0) 1805 / 252565 (lundis et mercredis de 14h à 17h)
  TÉLÉCOPIE : +49 (0) 1805 / 252564

- **France**
  TO
  BE
  SUPPLIED

- **Etats-Unis**
  Téléphone : +1 (0) 510 522 1164 (de 9h à 17h, heure locale)
  TÉLÉCOPIE : +1 (0) 510 522 9357
  MicroProse, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, California, 94501

- **Australie**
  MicroProse Customer Support Hotline
  Téléphone : 1902 262 667
  Appels facturés $1,5 la minute, tarif supérieur à partir de cabines téléphoniques ou de portables.

- **CompuServe**
  MicroProse-Europe 71333,314
  MicroProse-Allemagne 74777,3326
  MicroProse-USA 76004,2144
  Le Forum et la Bibliothèque MicroProse sont également accessibles à 'Game Publishers Forum B' (GO GAMBPUB)

- **Internet**

  Courrier électronique (e-mail)
  Les messages peuvent être envoyés à l'adresse suivante pour obtenir de l'aide, des réponses à vos questions et formuler vos demandes :

  microprose_europe@compuserve.com (Royaume-Uni)
  support@microprose.com (USA)
  service@microprose.de (Allemagne)

  FTP
  Le site FTP de MicroProse propose une bibliothèque très fournie des dernières mise à jour, démos et infos produits. Ce site est consultable à l'adresse :

  ftp.microprose.com

  Le Web
  Nos pages web contiennent des renseignements sur une foule de produits MicroProse actuels et à venir. Utilisez votre navigateur pour accéder à :

  http://www.microprose.com

  MicroProse Ltd., The Ridge,
  Chipping Sodbury, South Glos, BS37 6BN

VARIATIONS ENTRE LES DIFFERENTS CLAVIERS NATIONAUX



La simulation est conçue pour un clavier anglais. Les joueurs ayant d'autres claviers européens peuvent avoir des variations dans la disposition des touches. Pour aider ces joueurs de simulations MicroProse, nous avons inclus les diagrammes des claviers anglais.

Si, par exemple, la documentation vous dit d'appuyer sur la touche moins (-), identifiez la position de cette touche sur le clavier anglais et appuyez sur la touche correspondant à cette position sur votre clavier.

Si la simulation a un clavier superposable, la position des touches voulues sera facile à localiser. Il suffit d'appuyer sur la touche indiquée par le clavier superposable.

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 crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

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

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

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

GLOSSAIRE

Asservi : Un Asservi est un prisonnier placé au service de ses gardiens jusqu'à ce qu'il soit libéré ou accepté au sein du Clan. Les Asservis sont, le plus souvent, des guerriers placés dans les castes de travailleurs ou de techniciens. Ils sont contraints, par honneur et par tradition, à servir leurs nouveaux maîtres au mieux de leurs capacités.

Autocanon : Canon à cadence de tir élevée expédiant des projectiles explosifs à vitesse hypersonique.

BattleMech : Véhicule militaire de grande taille, anthropomorphe, et se déplaçant de ce fait sur des « jambes ». Les BattleMechs, en service depuis plusieurs siècles, représentent l'outil principal des forces terrestres dans l'ensemble de la Sphère Intérieure.

Caboteur : Vaisseau spatial capable d'atterrir et de décoller, et pouvant parcourir des distances interplanétaires.

Canon Gauss : Arme faisant appel à un tube composé d'une série d'aimants pour accélérer un projectile. Il n'engendre qu'un accroissement thermique négligeable, et peut causer des dégâts très importants.

Carpediem : « Compartimentage Atténuant les Risques de PEtardage et de Détonation Interne d'Explosifs et de Munitions » ; système de stockage de munitions à bord des Mechs, conçu pour évacuer vers l'extérieur le souffle et les débris dus à une explosion, et réduire ainsi le volume de dégâts internes.

Caste : Les Clans sont composés de cinq castes : guerriers, scientifiques, marchands, techniciens et travailleurs, par ordre décroissant d'influence. Chacune de ces castes compte de nombreuses sous-castes fondées sur des aptitudes spécialisées. La caste des guerriers est largement constituée d'individus issus du programme de procréation artificielle ; les candidats échouant à leur Epreuve du Rang sont affectés à la caste des scientifiques ou des techniciens, ce qui confère à des dernières une importante proportion de vrai-nés (issus d'un utérus artificiel). La majeure partie de la population des castes civiles doit son existence aux mariages arrangés par les scientifiques.

Les enfants de toutes les castes sont étroitement suivis durant leur scolarité afin de déterminer la caste qu'ils serviront le mieux ; cependant, la plupart demeurent dans la caste de leurs parents. Cette procédure permet à des enfants de membres de castes civiles de rejoindre l'entraînement des guerriers, mais ils demeureront cependant dans la situation inférieure propre aux libre-nés (individus de mère humaine).

Clans : Ensemble de groupes militaristes pseudo-tribaux issus des forces militaires qui ont quitté la Sphère Intérieure, il y a plusieurs siècles. Dotés d'une technologie supérieure à celle des habitants de la Sphère Intérieure, les Clans sont revenus pour « libérer » la Sphère Intérieure des « barbares » qui la gouvernent.

CME : « Contre Mesures Electroniques » capables de brouiller les capteurs ennemis et de réduire sensiblement leur efficacité.

CPP : « Canon à Projection de Particules ». Arme à moyenne portée particulièrement puissante implantée sur certains Mechs.

Dissipateur Thermique : Dispositif de refroidissement chargé d'évacuer, à travers le blindage, vers l'air ambiant généralement plus frais, la chaleur générée par les Mechs lors de leur fonctionnement. Les dissipateurs thermiques peuvent être implantés en n'importe quel emplacement d'un Mech, mais sont généralement placés dans le torse et les jambes.

Elémentaire : Fantassin de grande taille et à la musculature imposante issu du programme de sélection artificielle des Clans. Leurs armures de combat sont également appelées Elémentaires. Ces combattants constituent l'infanterie des Clans ; leurs armures de combat sont dotées de lasers et de missiles.

Lasers à impulsions : Lasers fonctionnant selon un mode pulsé permettant de créer plusieurs faisceaux laser, ce qui accroît le nombre de tirs par seconde.

Ligue Stellaire : Gouvernement unifié de la Sphère Intérieure de 2571 à 2751.

MCP : « Missiles à Courte Portée » ; missiles semi-intelligents capables d'une acquisition et d'un suivi de cible limités. Ils peuvent être tirés par dessus les forêts et les structures élevées.

MCP Streak : Type de MCP doté d'un système de guidage « intelligent » qui ne déclenchera le tir que si les missiles sont certains d'atteindre leur cible.

MLP : « Missiles à Longue Portée » : missiles semi-intelligents capables d'une acquisition et d'un suivi de cible limités. Ils peuvent être tirés par dessus les forêts et les structures élevées.

Programme Eugénique : Les Clans croient fermement aux vertus de l'eugénisme, c'est-à-dire à l'amélioration d'une population par le biais du contrôle des naissances. Les Clans disposent de deux modes de mise en œuvre de leur programme eugénique. La caste des guerriers utilise un système de procréation fondé sur le génie génétique et l'incubation dans des matrices artificielles, afin de créer les meilleurs guerriers. Au sein des castes civiles, un système de mariages arrangés obligatoires vise aux mêmes résultats, mais par des moyens moins techniques. Selon la définition classique, ces deux méthodes peuvent être qualifiées d'eugéniques mais, au sein des Clans, seule la première mérite réellement ce qualificatif.

Sauteur : Vaisseau spatial capable d'effectuer des voyages interstellaires. Les versions militaires emportent plusieurs Caboteurs.

Sonde Active Beagle : La sonde active améliore les capacités des capteurs passifs, et permet la détection de Mechs en situation d'arrêt réacteur et de petites unités telles que les Elémentaires des Clans.

Souvenance, La : La Souvenance est la saga épique, et par nature inachevée, retraçant l'histoire des Clans de l'Exode à ce jour. Chaque Clan possède sa propre version, qui reflète ses opinions et sa perception des événements. Son inscription dans la Souvenance représente, pour un membre des Clans, l'un des plus grands honneurs imaginables. Tous les guerriers des Clans peuvent réciter par coeur des passages de la Souvenance, et sa version imprimée compte parmi les rares ouvrages autres que techniques autorisés au sein de la société des Clans. Ces livres sont le plus souvent généreusement illustrés, à la manière des manuscrits enluminés et des bibles de l'époque médiévale. Les guerriers ornent souvent les flancs de leurs OmniMechs, chasseurs et armures de combat d'illustrations extraites de la Souvenance.

Sphère Intérieure : Ensemble de planètes et gouvernements géographiquement et politiquement centrés sur la planète originelle, Terra.

DESIGNATIONS DES MECHS DES CLANS

EN VIGUEUR DANS LA SPHERE INTERIEURE

Nom donné par les Clans	Nom donné dans la Sphère Intérieure
Cougar	Cougar
Hellbringer	Loki
Hunchback	Hunchback IIC
Kit Fox	Uller
Mad Dog	Vulture
Summoner	Thor
Timber Wolf	Mad Cat
Warhawk	Masakari

INDEX

Achat 37
Acquisition de composants et d'unités 46
Acquisition de données sur l'ennemi 73
Affectation d'un MechWarrior 55
Affichage de briefing 78
Affichage de l'inventaire actuel 37, 42,47
Affichage des composants 45
Affichage des Mechs 43, 50, 77
Affichage des Mechwarriors 44
Affichage des véhicules 45
Affichage multi-fonctions 58-59, 74
Aperçu du jeu 23
Archives vidéo 22, 27
Armes
  Autocanon léger 129
  Autocanon léger ultra 130
  Autocanon léger ultra (Clan) 130
  Autocanon lourd 126
  Autocanon lourd ultra (Clan) 126
  Autocanon ultra (Clan) 128
  Canon à projection de particules 128
  Canon à projection de particules PA 131
  Canon à projection de particules PA (Clan) 131
  Canon Gauss 131
  Canon Gauss (Clan) 131
  Désignations au sein de la Sphère Intérieure 51
  Désignations au sein des Clans 51
  Flambeur lourd 126
  Flambeur lourd (Clan) 126
  Laser 125
  Laser à impulsions 124
  Laser à impulsions (Clan) 124
  Laser à portée accrue (Clan) 127
  Laser lourd 128
  Laser lourd à impulsions 127
  Laser lourd à impulsions (Clan) 127
  Laser lourd à portée accrue 130
  Laser lourd à portée accrue (Clan) 130
  Munitions 54
  Pack MCP 124
  Pack MCP (Clan) 125
  Pack MCP Streak 125
  Pack MCP Streak (Clan) 125
  Rack MLP 129
  Rack MLP (Clan) 129
  Table des caractéristiques des armes 135-136
Armes à courte portée 124
Armes à longue portée 129
Armes à moyenne portée 127
Armes balistiques 120
Armes énergétiques 120
Artillerie 32, 83, 154
Atlas 114
Attaque à longue portée 67
Attaque depuis la position actuelle 67
Autocanon 128
Autodéfense 72
Awesome 112
Barre d'état 50, 60, 76, 79
Barre de dotation 51
BattleMechs 29, 40, 137
  et OmniMechs 90
BattleMechs
  Affichage des dégâts 79
  Atlas 114
  Autodéfense 72
  Awesome 112
  Barre d'état 50, 60, 79
  Barre de dotation 51, 55
  Blindage 43, 50, 92
    Emplacements 92
    Réparation 92
  Capteurs 75, 123
  Caractéristiques 89
  Catapult 107
  Centurion 105
  Commando 97
  Composants 43, 51, 54
    Armements 51
  Condition 40
  Cougar 101
  Dégâts critiques 96
  Déploiement 56
  Disponibilité 43
  Dotation 95
  Firestarter 98
  Hollander II 102
  Hunchback 103

Hunchback IIC 104
JagerMech 109
Loki 108
Mad Cat 111
Masakari 113
Modification 52, 55
Moteurs 94
Réparation 94
Mouvement 94
Potentiel de combat 40, 43, 50
Raven 100
Reconditionnement 51, 54
Bouton de reconditionnement 54
Réparation 35, 49, 51-52, 53, 70, 92-93
Bouton de réparation 53
Equipement des Clans 53
Exigences pour le déploiement 35
Statistiques 43
Structure interne 43, 50
Emplacements 93
Réparation 93
Table de statistiques des Clans 116
Thor 110
Uller 99
Versions 43, 91
Vulture 106
Blindage 92
Boutons de réparation et reconditionnement 51
Briefing d'opération 32
Briefing de mission 32
Briefing de mission/déploiement 30
Zone de rassemblement 35
Briefings 32
Camion de reconditionnement 69, 70, 140
Capacités 118
Capteurs 132
Caractéristiques des armes/composants 41, 45, 51, 120
Caractéristiques des BattleMechs 40, 76, 89
Caractéristiques des MechWarriors 40, 44
Caractéristiques des véhicules 41, 45, 137
Carte de briefing 30, 33
Carte tactique 75
Champs de mines 153
Charger une mission 27
Chronomètre 30, 36-37, 46-47, 56
Chronomètre de mission 78
Clans
Organisation militaire 89
Combat tactique 57
Affichage multi-fonctions 58-60, 74
Affichage de briefing 78
Affichage de données 73, 76
Affichage de récupération 78
Affichages de données 76
Carte tactique 75-76
Défilement 76
Zoom 76
Chronomètre de mission 78
Palette d'ordres 82
Artillerie 83
Capteurs
Portée 75
Commandes clavier 84-85
Curseurs d'ordre 63, 64-66, 69
Drone caméra 83
Ecran des résultats de mission 87
Groupes 79
Icônes d'unité 58-60, 62, 79
Désignation de l'unité de pointe 80-81
Groupes 81
Onglet de groupe 79
Organisation d'unité 81
Interface 58
Objectifs de mission 87
Ordre d'éjection 71
Ordre d'ouverture réacteur 72
Ordre de capture 69
Ordre de fermeture réacteur 72
Ordre de garde 63, 68
Ordre de minage 70
Ordres d'attaque 63, 66, 82
Arrêt/halte au feu 67
Attaque à courte portée 66
Attaque à longue portée 67
Attaque à moyenne portée 66
Attaque depuis la position actuelle 67
Mort venue du ciel 67
Visée d'un emplacement 68
Ordres de groupe 64, 80

Ordres de mouvement 63-64
Mi-vitesse 64
Saut 65
Vitesse maximale 64-65, 80
Autodéfense 72
Palette d'ordres 58-59, 64
Palette de soutiens 58, 83
Pause 86
Récupération 88
Sonde de capteurs 83
Terrain dévoilé 75
Vue du champ de bataille 58, 62
Centrage 59
Curseurs d'ordre 63, 64-66, 69
Défilement 59
Sélection d'unités 62
Suivi 59
Zoom 59
Commandement de bataillon 42
Commandes clavier 63, 84. 154
Commando 97
Composants 43
Capteurs 75, 95, 121
Capteur avancé 133
Capteur basique 132
Capteur étendu (Clan) 133
Capteur intermédiaire 132
Capteur standard (Clan) 132
Sonde Beagle 133
Ensemble CME (Clan) 134
Ensemble CME Guardian 134
Sonde active (Clan) 133
Caractéristiques des armements 121
Dégâts 122
Indice de charge 121
Munitions 122
Portée 121
Temps de recyclage 122
Caractéristiques des composants 123
Capteurs 123
Ensembles CME 123
Sondes actives 123
Disponibilité 45
Dotation 95
Inventaire du bataillon 42
Disponibilité 42
Statistiques 45
Configuration minimale 18
Curseur d'ordre 69, 147
Curseurs de réparation 51
Dégâts critiques aux BattleMechs 96
Démineur 142, 153
Déploiement 56
Désélection d'unités 62
Désinstallation de MECHCOMMANDER 21
Dotation en composants 95
Drones Caméra 32
Ecran d'achat 49
Ecran des options système 27
Ecran des préférences système 28
Ecran des résultats de mission 87
Ejection 39, 71
Eléments de base du système 24
Enregistrer une mission 27
Environnement de combat 71, 146
Fenêtre d'information 40-41
Fenêtre d'information sur l'inventaire 37, 42, 47, 49
Fenêtre d'infos sur l'unité 30
Fenêtre d'infos sur l'unité 35
Fenêtres de briefing 30
Fermeture réacteur 72
Groupes 30, 34-36, 79
Hangar à Mechs 39-41, 47, 92-94
Bouton de reconditionnement 51
Bouton de réparation 51
Curseur de reconditionnement 51
Curseur de réparation 51
Hangar de réparation 69-70, 150
Icônes d'unité 58-60, 62, 73, 79
Installation de MECHCOMMANDER 20
Inventaire actuel 39, 46, 49, 52, 54-55
Inventaire du bataillon 37, 39, 42, 46
Liste des composants 51
Logistique 29
Achat 37
Acquisition d'unités et de composants 46
Briefing de mission/Déploiement 49, 56
Luminosité de l'écran 28
Masse de largage 36
Limite 34
Sous-largage 34
MechWarriors 39, 117
Affectation 55
Autodéfense 72
Capacités 44, 118

Capteurs 118
Pilotage 118
Progression 88, 118
Saut 118
Tir 118
Convalescence 119
Coût en points de ressources 44
Dégâts 117, 119
Ejection 39, 71, 119
Grade 40, 44, 55, 118
Qualification sur châssis 118
Retour d'information des pilotes 73
Santé 40, 44, 55, 71, 79
Statistiques 50
Missiles 120
Modification d'un Mech 51, 55
Mort venue du ciel 67
Moteurs 94
Mouvement des véhicules 137
Multijoueurs 27, 155
Combat 164
Capture de bâtiments 164
Dévoilement du terrain 164
Discussions 164
Interface 164
Missions de soutien 164
Connexion 155
Ecran de session 160
Alignement de l'équipe 162
Fenêtre de communication 161
Fenêtre de saisie de message 161
Indicateur d'état des joueurs 161
Informations de mission 161
Liste des joueurs 161
Liste des membres des équipes 162
Points de ressources des équipes 162
Ecran des résultats de mission 165
Internet 159
Logistique 163
Achat 163
Briefing/déploiement 163
Hangar à Mechs 163
Modem 156
Réseau 158
Salle de préparation 159
Série 157
Munitions 54
Nouvelle campagne 27
Objectifs de mission 23, 32
OmniMechs 89
et BattleMechs 90
Onglets d'affichage
Onglet composants 41
Onglet Mech 40
Onglet Mechwarrior 40
Onglet véhicules 41
Ordre d'arrêt/halte au feu 67
Ordre de capture 69
Ordre de minage 70
Ordre de réparation 69
Ordres d'attaque 66
Ordres de groupe 80
Ordres de mouvement 64
Ordres et combat 63
Organisation d'unités 81
Ouverture réacteur 72
Palette d'ordres 58, 63, 82, 154
Palette de soutiens 58, 83
Pause 86
Points de ressources 34, 36, 44, 46, 51, 53, 88
Déploiement en sous-effectif 34
Points de ressources disponibles 30, 36-37, 46-47, 56
Portée des capteurs 75
Poseur de mines 141
Potentiel de combat 41, 43, 50
Préférences 27
Préparation d'un Mech 52
Procédure de récupération 73
Reconditionnement d'un Mech 51, 54
Récupération 88
Au combat 73
Récupération sur le terrain 39
Réparation d'un Mech 51, 53
Résolution des difficultés 166
Clignotement à l'affichage 167
Directx 166
Fluidité médiocre 168
Gels d'affichage inattendus 168
Gels et retards 169
Installation 166
Mises à jour du logiciel 169
Problèmes de son 167
Retour d'information des pilotes 73

Sélection d'unités 62
Séquence d'activation du logiciel 22
Sondes de capteurs 32
Sphère Intérieure
Organisation militaire 89
Structures 147
Barre d'état 60
Bases militaires 147
Bâtiments de contrôle de capteurs 150
Bâtiments de contrôle de portes 150
Bâtiments de contrôle de tourelles 149
Capture 69, 147
Explosives 147
Générateurs d'énergie 149
Hangars de réparation 69-70, 150
Portes 150
Tourelles 148
Tours de capteurs 149
Tours de contrôle aérien 149
Support clientèle 70-171
Terrain 151
Champs de mines 153
Collines et ligne de vision 151
Crêtes 152
Etendues d'eau 151
Forêts 152
Ponts 151
Terrain dévoilé 75
Véhicules 137
Artillerie de campagne mobile 144
Barre d'état 60, 79
Blindé à roues 138
Camion citerne 142
Camion de reconditionnement 69, 140
Camion logistique 140
Char moyen Bulldog 142
Condition 41
Condor (char aéroglisseur lourd) 141
Démineur 70, 142
Disponibilité 45
Elémentaires 144
Harasser (char LM) 139
J.Edgar (char aéroglisseur léger) 139
Lance MCP 141
Lance MLP 143
Mouvement des véhicules 137
Observateur aérospatial 140
PC mobile 141
Pegasus (char de reconnaissance) 139
Poseur de mines 70, 141
Potentiel de combat 41
Réparation 49
Retour de mission 49
Rommel (char moyen) 143
Saracen (char aéroglisseur) 139
Savannah Master 138
Schrek (porte CPP) 144
Statistiques 45
Striker (char léger) 140
Swiftwind (blindé à roues de reconnaissance) 138
Table des statistiques 145
Transport léger 138
Von Luckner (char lourd) 143
VTT 138
Versions de Mechs 91
Visée d'un emplacement 68
Volume de la musique 28
Volume des effets sonores 28
Volume des messages radio 28
Vue du champ de bataille 58, 82
Zone de largage 33
Zone de rassemblement 30, 35, 47, 49-50, 52, 56
Zoom sur la vue du champ de bataille 82

Remerciements particuliers à Mort Weisman, Gilman Louie, Lou Gioia Jr., Greg Kennedy et toute l'équipe de FASA Corporation.

Producteur exécutif	Denny Thorley
Directeur technique de produit	Frank Savage
Producteur associé	Mitch Gitelman
Responsable de la programmation	Glenn Doren
Responsable de l'animation	Todd Labonte
Sons et musique	Duane Decker
Conception du jeu	Denny Thorley
	Tom Dowd
	Tim Ryan
	Mitch Gitelman
	Steve Scott
	Jordan Weisman
	Ross Babcock
Génie logiciel	Frank Savage
	Glenn Doren
	Jon Marcus
	Scott Janssens
	Ryan Andrews
	Andy Glaister
	Jim Reichert
Production artistique	Jamie Marshall
Animation 3D	Tonya Lyle
	Dave McCoy
	Duane Molitor
	Larry Mast
	Dylan Robinson
	Robb Gardner
	Tom Burlington
	Lex Story
	Steve Theodore
	Charles Oines
	Steve Scott
	Tom Peters
	Vic Bonilla
	Kelly Caldwell
	Ron Clark
Conception des missions	Tim Ryan
	Tom Dowd
	David Abzug
	Mike Lee
	Rob Nicholls
	Mitch Gitelman
Création d'outil	Tim Ryan
	Scott Janssens
Développement du récit	Jordan Weisman
	Tom Dowd

Cinéma	Réalisateur	Joel Machak
	Producteur exécutif	Jordan Weisman
	Producteur	Chris Peppey
	Scénariste	Tom Dowd
		Joel Machak
		Jordan Weisman
	Assistant réalisateur	Kevin Marquart
	Coordinateur de production	Bob Fagan
	Assistant de production	Nate Dailey
	Assistance de pré-production	Dillon Robinson
	Assistance de pré-production	Rob Gardner
	Directeur de la photographie	Therese Sherman
	Cadreur	C.P. Ciema
	Chef-électricien	Sean Tanner
	Electricien	Jeff Roberts
	Chef-machiniste	Richard Foley
	Machiniste	Stephanie Power
	Machiniste	Jeff Bollman
	Scripte	Linda Laffer
	Son	Lisa Gillespie
	Costumes	Liz Passman
	Bruitage	G. Binns-Clavey
	Coiffure/Maquillage	James Boehmer
	Décors	Karl Kochvar
	Directeur artistique	Angela Howard
	Assistant de plateau	Steve Maimborg
	AP	J.P. Velasquez
	AP	Chuck Trimbach
	AP	Dennis Crow
	Travaux divers	Trish Hitt
Comédiens	Commander Harrison	Ed Cunningham
	Colonel Reese	Taylor Miller
	Hardcase	Morocco Omari
	Panther	Alex Scuby
	Viper	Soseh Kevorkian
	Lieutenant Hensley	Dale Inhgram
	MechCommander	Michael Flanigan
	MechCommander	Christian Payton
	Extra	Ann Marie Alanes
	Extra	Kellee Bruce
	Extra	Angela Brasileno
	Extra	Kim Wade
	Extra	Jonathan Wray
	Extra	Kevin Morrow

Personnel de FASA Interactive

Animation des décors	Derek Carroll
Animation des décors	Dan Gottesman
Conception des décors et costumes	Tom Peters
Graphisme des décors et costumes /Animation du logo	Vic Bonilla

Assurance qualité	Directeur	T.J. Wagner
	Responsable des tests	Chris Chapman
	Responsable des tests	Michel Lowrance
	Testeurs F/T	Mike Horn
		Dennis Hagemann
		Sean McFadden
		Chris McFadden
		Daniel "Butch" O'Malley
		Warren Wilkes
	Testeurs P/T	Terry Cokenour
		Al Emerson
		Sam Fuller
		Rich Hoggren
		James Jemison
		Phil Lazarri
		Sage Merrill
		Bryan Mikulski
		Gus Peterson
		Wylie Robinson
		Robb Schoenbacher
		Mike Shepka
	MicroProse	Ken Schmidt
		Scott Crisostomo
		Rob Swain
Consultants pour la conception	Vijay Lakshman	
	John Whitmore	
	Rob Sears	
Voix	Greg Eldridge	
	Ron Ferraro	
	Sam Holloway	
	Matt Lenhart	
	Steve Longamuir	
	Jon Sterchi	
	Jim Guerlich	
	Stephanie Shaw	
	Lynda Foxman	
	Millie Hurley	
	Sue Quinn	
	Pam Turlow	
	Ted Brunson	
	Jon Gauger	
	Kirk Possehl	

Manuel	Auteur	Tom Dowd
	Directeur créatif	Joel Machak
	Responsable de la conception	Tom Peters
	Conception	Vic Bonilla
	Coordinateur de production/maquette	Jenny Trisko
	Maquette/illustrations	Derek Carroll
	Maquette	Kelly Caldwell
	Maquette	Mariam Solon
	Illustrateur 3D	Tonya Lyle
	Maquette/prépublication	Peleg Holzmann
	Rédacteur (MicroProse)	Marisa Ong
	Rédacteur	Meghan Newman
	Rédacteur	Tara Gallagher
	Rédacteur	Derek Carroll
Marketing FASA Interactive	Vice-président du marketing	Joel Machak
	Directeur marketing/ relations publiques	Peter Matiss
	Coordinateur marketing	Jenny Trisko
	Responsable de la conception	John Howard
	Responsable de la conception	Tom Peters
	Conception	Vic Bonilla
	Conception	Nagesh Shinde
	Conception	Kelly Caldwell
	Maquette	Dan Gottesman
	Webmestre	Derek Carroll
Marketing MicroProse	Chef de produit	Carter Lipscomb
	Chef de produit	Tom Nichols
	Responsable des services marketing	Kathryn Lynch
	Responsable des relations publiques	Kathy Sanguinetti
	Chef de produit (R-U)	Geraldine Burke
Documentation sur les Clans	FASA Corporation	

Accord de licence de logiciel MicroProse

LE LOGICIEL FOURNI FAIT L'OBJET D'UNE LICENCE ACCORDEE PAR MICROPROSE A L'ACQUEREUR, POUR SON PROPRE USAGE, SELON LES TERMES INDIQUES CI-DESSOUS. L'OUVERTURE DE L'EMBALLAGE OU L'UTILISATION DU DISQUE FOURNI INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ CES TERMES.

MicroProse vous octroie une licence non-exclusive d'utilisation du logiciel et du manuel fournis, dans le cadre des termes et restrictions exprimées dans cet Accord de Licence de Logiciel.

Le présent manuel et le logiciel qui l'accompagnent sont protégés par copyright, tous droits réservés. Vous n'êtes pas autorisé à copier, ou reproduire selon tout autre procédé, une quelconque partie du logiciel ou du manuel, à l'exception de l'installation du logiciel sur un ordinateur, qui représente une étape essentielle à l'utilisation de ce logiciel sur cet ordinateur. L'original et toute copie de sauvegarde du logiciel et du manuel ne doivent être utilisés que dans le cadre de l'utilisation sur un seul ordinateur. Vous pouvez transférer physiquement le logiciel d'un ordinateur à un autre, dès lors que le logiciel n'est utilisé que sur un seul ordinateur à la fois. Vous ne pouvez transférer le logiciel par voie électronique par l'intermédiaire d'un réseau. Vous ne pouvez distribuer des copies du logiciel ou du manuel à d'autres personnes.

VOUS NE POUVEZ UTILISER, COPIER, MODIFIER, TRANSFERER, ATTRIBUER UNE SOUS-LICENCE, LOUER A COURT OU LONG TERME, TRANSMETTRE, TRADUIRE, CONVERTIR VERS TOUT AUTRE FORMAT OU LANGAGE DE PROGRAMMATION, DECOMPILER OU DESASSEMBLER TOUT OU PARTIE DU LOGICIEL OU DE TOUTE COPIE, MODIFICATION OU PARTIE INTEGREE EN DEHORS DES TERMES EXPRESSEMENT MENTIONNES DANS LA PRESENTE LICENCE.

Numéro de série : MP 293 424 MANR

© 1998 MicroProse Software, Inc. Tous droits réservés. MICROPROSE® et MechCommander™ sont des marques de MicroProse, Inc. ou de ses filiales. Les autres marques sont la propriété de leurs sociétés respectives. BattleTech est une marque déposée de FASA Corporation, Chicago, USA.
Copyright US-Originals + 1989, 1990, 1991, 1992, 1994 par FASA Corporation.

MP293 424 MANR FRENCH

8 APERCU STRATEGIQUE

18 MISE EN ŒUVRE DU SYSTEME

29 INTERFACE LOGISTIQUE

57 INTERFACE DE COMBAT

89 CARACTERISTIQUES DES BATTLEMECHS

117 CARACTERISTIQUES DES MECHWARRIORS

120 CARACTERISTIQUES DES ARMES/ COMPOSANTS

137 CARACTERISTIQUES DES VEHICULES

146 ENVIRONNEMENT DE COMBAT

155 FONCTIONNEMENT MULTI-JOUEURS

166 RESOLUTION DES DIFFICULTES

TABLE DES COMMANDES CLAVIER DE MECHCOMMANDER™

Vue du Champ de Bataille

Zoom Avant	[=] / [+] (clavier classique/numérique)
Zoom Arrière	[)] / [-) (clavier classique/numérique)
Défilement vers le Bas	Flèche Bas
Défilement vers le Haut	Flèche Haut
Défilement vers la Gauche	Flèche Gauche
Défilement vers la Droite	Flèche Droite

Affichage Multi-Fonctions

Ouvrir/Fermer l'AMF (affichage précédent actif)	[ALT]
Ouvrir l'AMF (Carte Active)	[ALT] + [m]
Ouvrir l'AMF (Infos/Données Actives)	[ALT] + [d]
Ouvrir l'AMF (Briefing Actif)	[ALT] + [b]
Ouvrir l'AMF (Récupération Active)	[ALT] + [s]
Défilement de la Carte Tactique vers le Bas	[CTRL] + [FLECHE BAS]
Défilement de la Carte Tactique vers la Gauche	[CTRL] + [FLECHE GAUCHE]
Défilement de la Carte Tactique vers la Droite	[CTRL] + [FLECHE DROITE]
Défilement de la Carte Tactique vers le Haut	[CTRL] +- [FLECHE HAUT]
Zoom Avant sur la Carte Tactique	[CTRL] + [=] / [CTRL] + [+] (clavier classique/numérique)
Zoom Arrière sur la Carte Tactique	[CTRL] + [ )] / [CTRL] + [-] (clavier classique/numérique)

Combat/Tactique

Attaque, depuis la position actuelle	[c] + clic gauche
Attaque, longue portée	[l] + clic gauche
Attaque, moyenne portée	[m] + clic gauche
Attaque, courte portée	[s] + clic gauche
Arrêt/Halte au Feu	[RETOUR ARRIERE]
Garde	[g] + clic gauche
Capture	Curseur contextuel
Réparation/Reconditionnement	Curseur contextuel
Sélection de Toutes les Unités dans la Vue du Champ de Bataille	[e]
Désélection d'Unités	Clic droit dans la Vue du Champ de Bataille
Mouvement à Pleine Vitesse	[ESPACE] + clic gauche
Saut	[j] + clic gauche (Mechs capables de saut)
Pose de Mines	[f] + clic gauche (poseur de mines seul)
Ejection	[DEBUT] + clic gauche
Arrêt Réacteur	[PAGE BAS] + clic gauche
Ouverture Réacteur	[PAGE HAUT] + clic gauche
Informations sur l'Unité	[i] + clic gauche
Attaque à la Tête	[8] + clic gauche
Attaque au Tronc Gauche	[7] + clic gauche
Attaque au Tronc Droit	[9] + clic gauche
Attaque au Bras Gauche	[4] + clic gauche
Attaque au Tronc Médian	[5] + clic gauche
Attaque au Bras Droit	[6] + clic gauche
Attaque à la Jambe Gauche	[1] + clic gauche
Attaque à la Jambe Droite	[3] + clic gauche

Commandes du Système

Options/Pause	[PAUSE]

FASA INTERACTIVE™

FASA

MICROPROSE

FABRIQUÉ AU ROYAUME-UNI