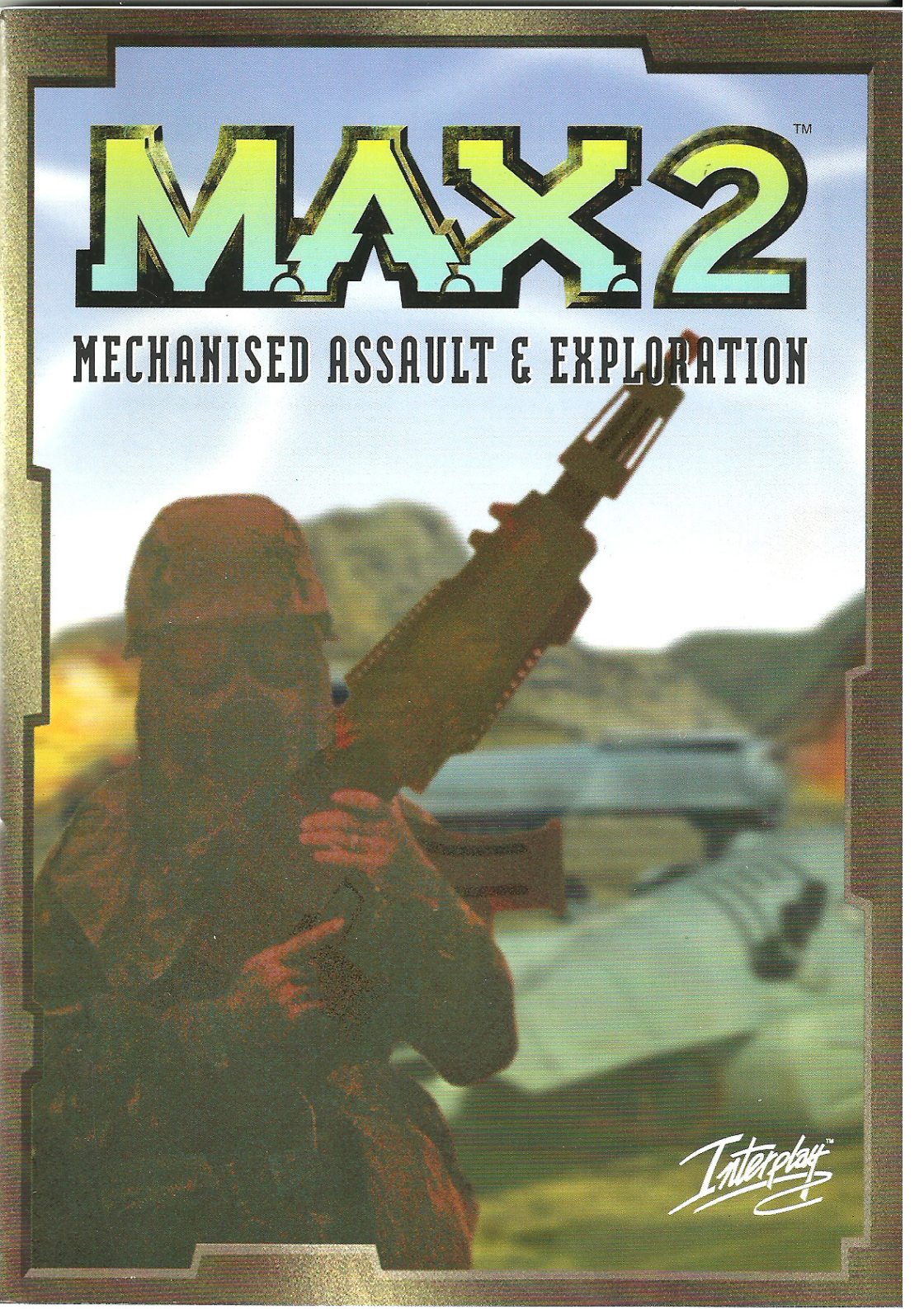
MAX 2™

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION



Interplay™

SOMMAIRE

Installation 4

Pour commencer 4

Menu principal 4

Jeu à un seul joueur 5

Jeu multijoueurs 7

Jeu Internet et Réseau local 7

Jeu à tour de rôle (Hot Seat) 8

Jeu par modem 8

Jeu en série 9

Menus Organiser et Connexion 9

Menu Organiser Jeu 9

Options du menu Organiser 10

Menu Connexion Jeu 11

Commencer un nouveau jeu 12

Menu Personnaliser 14

Clans 17

Menu d'achats 20

Ecran de jeu : disputer une partie 21

Boutons de l'écran de jeu 22

Sauvegarde, chargement et sortie du jeu 22

Réglage des paramètres de jeu 22

Pause, Fin de tour, Discussion, Objectifs, Suivant et Précédent.....23
Bouton Rapports.....25
Mini-carte.....26
Barres de messages et chronomètres.....26
Représentation de l'unité et Caméra Espion.....27
Carte et éléments de base du jeu.....29
Commandes clavier.....36
Pour commencer.....37
Ressources : production et stockage.....40
Usines et unités de construction.....42
Installations d'entretien.....44
Structures défensives.....45
Centres de recherches.....47
Infrastructures.....48
Statistiques des unités.....55
Types d'attaque et calculs des dégâts.....56
Prendre le contrôle (Conteneur EW).....58
Paralyser (Projecteur Stase).....59
Attaquer au gaz (Robot Géant).....59
Attaquer toute une zone (Lance-roquettes).....59
Implanter des œufs (Incubateur Sheevat).....60
Attaquer au Canon éclair Sheevat.....60
Lancer une attaque électrique.....61

Voler une unité ennemie 61
Expérience 61
Unités humaines, Concord et Sheevat 61
Unités terrestres 62
Autres unités terrestres 68
Unité aériennes 70
Unités navales 71
Recherche et achat de mises à jour 73
Créatures aliens 76
Gagner la partie 76
Editeur de scénarios 78
Annexe A : Fonctions des installations 80
Annexe B : Fonction des unités 81
Crédits 84
Service clientèle 86
Garantie d'Interplay limitée à 90 jours 86
Site Internet d'Interplay 87

Après avoir sélectionné une mission, cliquez sur Commencer. Si vous voulez revenir au menu Nouveau Jeu, cliquez sur Annuler.

Personnaliser Jeu

Cliquez sur le bouton Personnaliser Jeu pour configurer une nouvelle partie à un seul joueur. Vous accéderez ainsi directement au menu Personnaliser, où vous pourrez sélectionner les paramètres de la nouvelle partie. Reportez-vous au chapitre Commencer une nouveau jeu pour des instructions sur la configuration et le lancement d'une nouvelle partie.

Personnaliser Scénario

Cliquez sur Personnaliser Scénario pour charger un scénario à un seul joueur préalablement créé et élaboré à l'aide de l'éditeur de scénarios du jeu. Après avoir sélectionné un scénario, cliquez sur Commencer pour commencer à jouer. Cliquez sur Annuler pour revenir plutôt au menu Nouveau Jeu.

Campagnes

Dans le menu Nouveau Jeu, cliquez sur Campagnes pour accéder au menu du même nom, où vous pourrez commencer ou continuer une campagne. Il existe quatre campagnes, chacune comportant neuf missions. Lorsque vous jouez à M.A.X.2 pour la première fois, vous ne pouvez prendre part qu'à une seule des deux premières campagnes. Vous devez terminer la deuxième campagne pour activer la troisième, et ainsi de suite.

La première campagne est une campagne d'apprentissage et décrit le premier contact des clans humains et Concord avec les Sheevat. La deuxième campagne comporte une série de batailles sur plusieurs planètes. La troisième campagne comprend une série de batailles sur Terre contre les Sheevat. La quatrième campagne est la plus difficile. Vous incarnerez les Sheevat et affronterez d'autres clans extraterrestres.

Après avoir sélectionné une campagne, vous verrez apparaître une liste des missions disponibles pour cette campagne. Lorsque vous commencez une nouvelle campagne, vous ne pouvez entamer que la première mission. A mesure que vous terminez les missions successives, les missions suivantes deviennent disponibles. Vous pouvez rejouer certaines missions ou recommencer la campagne à tout moment.

Sélectionnez une mission et lisez sa description. Cliquez sur Commencer pour continuer cette mission ou sur Annuler pour revenir au menu Nouveau Jeu.

Lorsque vous commencez une mission, selon la campagne et la mission que vous avez choisies, vous pourrez sélectionner un clan, ainsi que diverses options de jeu avant de poursuivre votre mission. Vous verrez ensuite apparaître une présentation de la mission. A partir de cet écran, cliquez sur OK pour commencer à jouer ou sur Quitter pour retourner à l'écran de sélection du clan et des options ou pour revenir au menu Campagnes.

Si vous remplissez une mission, vous pouvez passer à la mission suivante de la campagne en sélectionnant l'option Continuer. Vous pouvez également rejouer la mission en sélectionnant Recommencer ou revenir au menu principal en choisissant Annuler.

Si votre mission se solde par un échec, vous pouvez la retenter, revenir au menu principal ou sauter cette mission si vous n'en avez pas déjà sauté une.

Remarque : vous ne pouvez sauter qu'une seule mission par campagne. Si vous parvenez à terminer ultérieurement une mission échouée et abandonnée, vous pourrez sauter une autre mission de la campagne en cours.

Si vous jouez en mode un seul joueur, passez directement à la page 12.

JEU MULTIJOUEURS

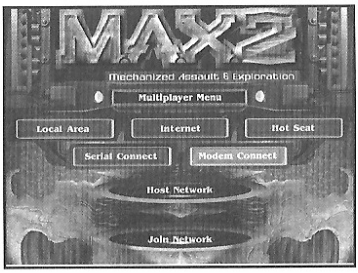
Après avoir cliqué sur le bouton Jeu Multijoueurs dans le menu principal, vous accéderez au menu Protocole Multijoueurs. Vous aurez le choix entre plusieurs options multijoueurs : réseau local (LAN), Internet, Hotseat (tour de rôle), modem ou Jeu série. Sélectionnez le type de partie que vous souhaitez disputer parmi les cinq boutons en haut de l'écran. Sélectionnez ensuite une option appropriée parmi les boutons qui apparaissent dans la fenêtre en bas de l'écran.

Les sections suivantes décrivent chacune des options du menu Protocole Multijoueurs. Quel que soit le type de partie disputé, le jeu en lui-même est similaire à celui des parties à un seul joueur. Les informations de jeu sont exposées plus en détails dans le chapitre Ecran de jeu. Vous trouverez dans ce chapitre toutes les remarques relatives aux parties multijoueurs. Pour plus de détails sur la configuration du jeu, reportez-vous au chapitre Commencer un nouveau jeu.

PARTIES SUR INTERNET ET RÉSEAU LOCAL (LAN)

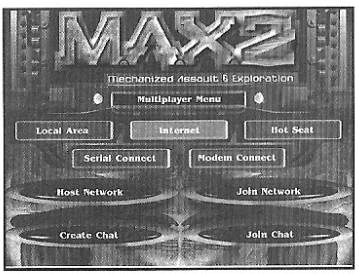
Dans le menu Protocole Multijoueurs, sélectionnez Internet pour vous connecter à Internet et y disputer une partie de M.A.X.2. Une fois que vous êtes connecté, vous pouvez cliquez sur Connexion Jeu Internet, Organiser Jeu Internet, Connexion discussion Internet ou Organiser discussion Internet, selon le type de partie que vous désirez jouer. Les menus auxquels vous accédez après avoir cliqué sur Organiser Jeu Internet et Connexion Jeu Internet sont semblables aux menus d'autres types de parties et sont exposés plus en détail dans la section Menus Organiser et Connexion de ce chapitre.

Une fois en ligne, les joueurs seront évalués en fonction de leur expérience et de leur sérieux. Lorsque vous organisez un nouveau jeu, vous pouvez vous assurer que les joueurs qui rejoignent la partie sont de votre niveau. Vous pouvez également trouver d'autres fonctions spéciales qui ne font pas partie de la version pour réseau local du jeu. Vous trouverez des renseignements plus détaillés dans le fichier README.TXT ainsi que dans les futures mises à jour de ce jeu puisque cette partie du jeu est amenée à évoluer et à s'améliorer constamment.



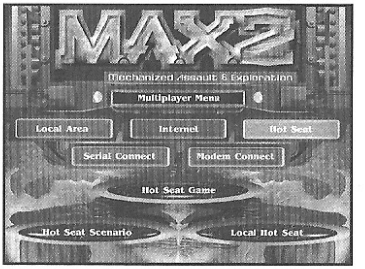
Pour une partie en réseau local (LAN) de M.A.X.2, cliquez sur Réseau Local (LAN) dans le menu Protocole Multijoueurs, puis sélectionnez Connexion Jeu Réseau, Organiser Jeu Réseau, Connexion discussion LAN ou Organiser discussion LAN, selon vos préférences. La seule exigence pour une partie sur réseau local est que tous les joueurs impliqués soient connectés au même réseau. Les menus auxquels vous accédez après avoir sélectionné Connexion Jeu Réseau ou Organiser Jeu Réseau sont semblables à ceux d'autres types de parties et sont exposés plus en détail dans la section Menus Organiser et Connexion de ce chapitre.

Pour les parties LAN et Internet, les joueurs peuvent mettre en place un forum de discussion et donner à la partie un nom et un mot de passe. D'autres joueurs peuvent se connecter à ce forum s'ils connaissent le mot de passe ou s'il n'y a pas de mot de passe. Cliquez sur les boutons Organiser discussion LAN/Internet ou Connexion discussion LAN/Internet pour sélectionner les options respectives.



Nous vous suggérons de commencer par jouer seul pour vous entraîner. Essayez donc la première campagne !

JEU À TOUR DE RÔLE (HOT SEAT)



Pour disputer un jeu à tour de rôle, cliquez sur Hotseat dans le menu Protocole Multijoueurs, puis sur Personnaliser Jeu pour commencer une nouvelle partie, sur Charger un jeu pour continuer une ancienne partie ou sur Personnaliser Scénario pour charger un nouveau scénario à tour de rôle créé à l'aide de l'éditeur de scénarios.

Dans une partie à tour de rôle (Hot Seat), tous les joueurs (jusqu'à six) jouent à tour de rôle sur le même ordinateur. Par nécessité, ces parties se disputent par tour mais vous pouvez limiter la durée de chaque tour dans le menu Personnaliser ou Préférences.

Personnaliser Jeu : après avoir sélectionné cette option, vous accéderez au menu Personnaliser. Réglez les paramètres du jeu (voir le chapitre Menu Personnaliser pour plus de détails), puis choisissez la planète à l'aide de Sélection de la planète (voir le chapitre Commencer un nouveau jeu).

Après avoir déterminé les paramètres de base de la partie, vous accéderez au menu Hotseat. Spécifiez les créneaux des équipes, s'il y en a, qui seront attribués à vos adversaires informatiques et ceux qui seront laissés vides. Chaque joueur doit ensuite choisir une équipe et sélectionner un clan en cliquant sur le bouton Clan de son équipe et en procédant à une sélection (voir le chapitre Clans pour plus de détails). Si vous ne choisissez pas de clan, le jeu vous en attribuera un au hasard.

Lorsque tous les joueurs ont choisi une équipe et un clan, cliquez sur le bouton OK dans le menu Hotseat. Le premier joueur entrera dans le menu d'achats pour acquérir une cargaison avant d'atterrir sur la planète (voir le chapitre Menu d'achats). L'ordinateur vous indique le joueur dont c'est le tour. Cliquez sur OK puis, après avoir sélectionné une cargaison, cliquez de nouveau sur OK. La surface de la planète sera analysée et vous pourrez cliquer sur un emplacement de départ (voir le chapitre Commencer un nouveau jeu pour plus de détails sur cette procédure).

Le menu d'achats du joueur suivant apparaîtra et permettra à ce joueur d'accéder aux mêmes options. Une fois que tous les joueurs ont acheté leur cargaison et sélectionné un emplacement de départ, le jeu peut commencer.

Les participants joueront à tour de rôle. A la fin d'un tour, ils doivent cliquer sur Fin de tour. Le jeu vous indique le joueur dont c'est le tour. Ce joueur doit cliquer sur OK et peut alors commencer son tour.

Charger un jeu : cliquez sur ce bouton pour ouvrir un menu de chargement de parties à tour de rôle préalablement sauvegardées. Sélectionnez la partie que vous désirez jouer et cliquez sur Charger. Cliquez sur Annuler pour revenir au menu Protocole Multijoueurs.

Personnaliser Scénario : cliquez sur cette option pour ouvrir un menu de chargement de scénarios personnalisés élaborés à l'aide de l'éditeur de scénarios. Sélectionnez une partie et cliquez sur Charger pour commencer. Si vous voulez revenir au menu Protocole Multijoueurs, cliquez sur Annuler.

PARTIE PAR MODEM

Pour disputer une partie par modem, cliquez sur le bouton Jeu Modem dans le menu Protocole Multijoueurs et sélectionnez Connexion Jeu Réseau ou Organiser Jeu Réseau. Avant de pouvoir vous connecter avec quelqu'un pour une partie via modem, vérifiez que vous possédez tous les deux un modem compatible Hayes.

Connexion Jeu Réseau : cliquez ici pour ouvrir un champ dans lequel vous pouvez entrer le numéro de téléphone que vous souhaitez composer. Tapez le numéro de téléphone, appuyez sur la touche ENTREE et attendez que la connexion s'établisse. Après vous être connecté avec votre hôte, vous accéderez au menu Connexion décrit dans la section Menus Organiser et Connexion de ce chapitre. Après avoir modifié et réglé les paramètres de la partie, cliquez sur Prêt pour indiquer à votre hôte que vous souhaitez commencer. Vous pouvez discuter des paramètres de la partie avec votre hôte et les changer avant de cliquer sur Prêt.

Organiser Jeu Réseau : cliquez sur cette option pour accéder au menu Organiser Jeu, décrit dans la section Menus Organiser et Connexion de ce chapitre. Lorsque vous avez fini de sélectionner les paramètres de la partie, cliquez sur Répondre. Lorsque votre adversaire compose le numéro, votre ordinateur répondra pour établir une connexion. Lorsque le bouton Commencer apparaît (une fois que votre adversaire a cliqué sur Prêt), vous pouvez cliquer sur cette option pour commencer à jouer.

JEU EN SÉRIE

Connectez deux ordinateurs avec un câble RS-232 pour établir une connexion en série ou faux modem. Pour disputer une partie en série, chaque joueur doit cliquer sur le bouton Jeu Série dans le menu Protocole Multijoueurs et sélectionner Connexion Jeu Réseau ou Organiser Jeu Réseau.

Connexion Jeu Réseau : cliquez sur cette option pour ouvrir le menu du même nom, décrit dans la section Menus Organiser et Connexion de ce chapitre. Après avoir modifié et réglé les paramètres du jeu, indiquez que vous êtes prêt à commencer en cliquant sur Prêt. Vous pouvez demander à l'hôte de changer ces paramètres avant de cliquer sur ce bouton.

Organiser Jeu Réseau : cliquez ici pour ouvrir le menu Organiser, décrit dans la section suivante. Configurez les paramètres de jeu. Lorsque votre adversaire clique sur le bouton Prêt, le bouton Commencer apparaît sur votre menu. Cliquez sur ce bouton pour commencer à jouer.

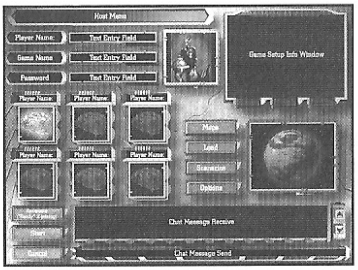
MENUS ORGANISER ET CONNEXION

Pour les parties par Internet, LAN, modem et en série, un joueur choisit d'organiser une partie et les autres joueurs la rejoignent. Les menus Organiser et Connexion de ces parties sont très semblables et leurs fonctions communes sont décrites ci-dessous.

MENUS ORGANISER JEU

Pour les parties par LAN, Internet, modem et en série, sélectionnez le bouton Organiser Jeu du type de partie souhaité et effectuez toutes les connexions nécessaires pour accéder au menu Organiser.

Pour une nouvelle partie multijoueur, n'oubliez pas d'entrer votre nom, de choisir un clan, de sélectionner les options dans le menu Options et de sélectionner une planète. Vous devez ensuite attendre que votre ou vos adversaires rejoignent la partie, le nombre d'adversaires dépendant du type de partie. Pour les parties LAN et Internet, l'hôte doit cliquer sur Annoncer pour que les autres joueurs puissent rejoindre la partie.



Pour les parties LAN et Internet, le taux de remplissage des créneaux est indiqué sur les boutons des équipes dans le menu. Dès qu'un joueur rejoint la partie en cliquant sur Prêt, le bouton Commencer apparaîtra alors dans le menu Organiser. Lorsque l'hôte clique sur ce bouton, la partie commencera. Pour les parties LAN et Internet, seuls les joueurs qui ont rejoint la partie avant que l'hôte ne clique sur le bouton pourront y participer.

Si vous souhaitez reprendre une partie préalablement sauvegardée, choisissez Charger un jeu, sélectionnez la partie que vous désirez charger et cliquez sur OK. Vous devez ensuite attendre que les autres joueurs rejoignent la partie. Seuls les joueurs qui ont la même partie sauvegardée sur leur disque dur peuvent participer à la partie. Lorsque tous les joueurs sont prêts, cliquez sur le nouveau bouton Commencer qui apparaît pour commencer à jouer. Pour les parties LAN et Internet, vous devez cliquer sur Annoncer pour que les autres joueurs puissent participer à la partie.

Si vous souhaitez charger un scénario personnalisé créé dans l'éditeur de scénarios, sélectionnez Charger Scénario, cliquez sur la partie que vous désirez disputer, puis sur OK. Attendez qu'un ou plusieurs autres joueurs, selon le type de partie, rejoignent la partie. Cliquez sur le nouveau bouton Commencer qui apparaît pour commencer à jouer. Pour les parties LAN et Internet, vous devez cliquer sur Annoncer pour que d'autres joueurs puissent participer à la partie.

Options du menu Organiser :

Nom du joueur : cliquez dans la fenêtre de texte qui s'affiche et tapez le nom que vous souhaitez utiliser lorsque vous jouez.

Bouton Clan : cliquez sur ce bouton pour accéder au menu Clan et sélectionner un clan. Reportez-vous au chapitre Clans pour plus de détails. Dans les scénarios personnalisés, vous ne pourrez pas toujours sélectionner de clan.

Fenêtre Etat : cette fenêtre, placée dans le coin supérieur droit de l'écran, affiche des informations sur la partie, telles que des renseignements sur la planète, les crédits de départ, le mode de jeu et bien plus.

Boutons Joueur : en tant qu'hôte, vous serez placé par défaut sur l'emplacement de la première équipe. Vous ne pourrez pas choisir une autre équipe.

Fenêtre Carte : cette option affiche une carte de la planète choisie pour cette partie. Pour sélectionner un autre monde, cliquez sur le bouton Cartes adjacent pour ouvrir le menu Sélection de la planète. Utilisez les boutons fléchés pour sélectionner une planète, puis cliquez sur OK lorsque vous avez fait votre choix. Vous pouvez également cliquer sur Annuler pour revenir au menu Organiser.

Charger un Jeu : cliquez sur ce bouton pour charger une partie préalablement sauvegardée. Vos adversaires doivent également avoir une copie de cette partie.

Charger Scénario : cliquez sur cette option pour charger un nouveau scénario personnalisé élaboré à l'aide de l'éditeur de scénarios.

Personnaliser : cliquez ici pour accéder au menu Personnaliser et pour sélectionner d'importants paramètres de jeu. Vous ne pourrez pas toujours définir des options pour les scénarios personnalisés.

Discussion : cliquez sur ce bouton et tapez votre texte dans l'espace prévu au bas de l'écran. Lorsque vous appuyez sur la touche ENTREE, le message sera transmis aux autres joueurs. Fenêtre Texte des messages : les messages des autres joueurs apparaissent dans cette zone située juste au-dessus de l'emplacement où vous entrez vos messages de discussion. Vous pouvez faire défiler les données de cette fenêtre pour lire les messages précédents.

Annoncer : pour les parties Internet et LAN, configurez une partie puis appuyez sur ce bouton pour faire apparaître votre partie en tant qu'option pour les autres joueurs. Tant que vous ne cliquerez pas sur ce bouton, personne ne pourra participer à votre partie.

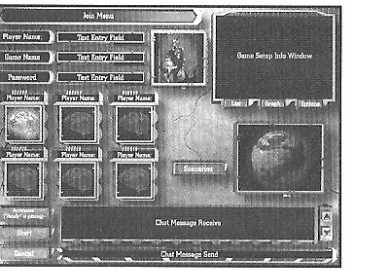
Commencer : lorsqu'un joueur aura rejoint votre partie, le bouton Commencer apparaîtra. Lorsque suffisamment de joueurs se seront connectés, cliquez sur Commencer pour commencer la partie, en envoyant tous les joueurs sur la planète ou vers leur menu d'achats respectifs.

Annuler : cliquez sur ce bouton pour revenir au menu Protocole Multijoueurs.

MENUS CONNEXION JEU

Après avoir décidé de paticiper à une partie LAN, Internet, via modem ou en série et effectué toutes les connexions nécessaires, vous accéderez au menu Connexion.

Pour les parties Internet et LAN, vous verrez une liste des parties qui attendent des joueurs dans la fenêtre Etat, située dans le coin supérieur droit de ce menu. Les parties n'apparaissent dans cette fenêtre qu'une fois qu'un hôte a créé ou chargé une partie et appuyé sur le bouton Annoncer. Cliquez sur la partie que vous souhaitez rejoindre. Vous serez placé dans le premier créneau d'équipe vide. Vous ne pourrez pas sélectionner une autre équipe. Cependant, vous pourrez discuter avec les autres joueurs et les participants pourront quitter le menu et participer à la partie à leur gré jusqu'à ce que tous les joueurs se trouvent dans les créneaux d'équipe de leur choix.



Pour les parties via modem et en série, ainsi que pour les parties Internet et LAN, vous verrez une liste des paramètres de jeu s'afficher dans la fenêtre Etat lorsque vous aurez sélectionné une partie. Reportez-vous au chapitre Menu Options pour plus de détails sur ces paramètres. La fenêtre Carte qui se trouve au-dessous de la fenêtre Etat affiche la planète choisie.

Entrez le nom que vous allez utiliser dans la partie ; cliquez dans la fenêtre de texte au-dessous de Nom du joueur et tapez le nom que vous souhaitez utiliser. Sélectionnez ensuite un clan, si vous le pouvez. Cliquez sur le bouton Clan à côté de votre nom pour accéder au menu Choix de Clan et sélectionner un clan. Reportez-vous au chapitre Choix de Clans pour plus de détails sur cette procédure.

Cliquez dans la fenêtre Texte des messages et tapez vos messages pour communiquer avec votre hôte et les autres joueurs.

Cliquez sur Prêt pour indiquer à l'hôte que vous êtes prêt à commencer. Lorsque le nombre de joueurs imposé par votre hôte et par le type de partie aura rejoint la partie, votre hôte cliquera sur le Commencer pour commencer la partie.

Cliquez sur Annuler avant que l'hôte ne clique sur Commencer pour quitter la partie et revenir au menu Protocole Multijoueurs.

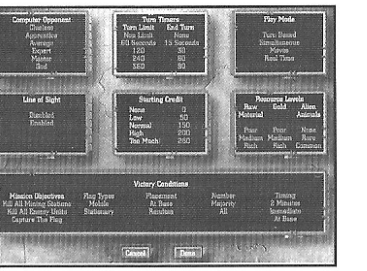
Cliquez sur le bouton Précédent si vous ne souhaitez pas commencer, participer ou charger un Jeu Multijoueurs. Vous retournerez au menu principal.

COMMENCER UN NOUVEAU JEU

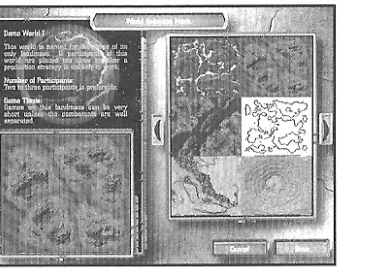
Selon le type de partie que vous disputez, vous pouvez accéder à différents menus de configuration. Les menus sont exposés ici dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le jeu, mais les menus n'apparaissent pas tous dans chaque type de partie. Les menus qui exigent une longue présentation font l'objet de leur propre chapitre, plus loin dans le manuel, dans le même ordre que celui où ils apparaissent ci-dessous.

Remarque : dans les parties par LAN, Internet, en série et modem, le menu Personnaliser, l'écran de sélection de la planète et le menu Choix de Clans sont accessibles depuis les menus Organiser et/ou Connexion, et ce dans n'importe quel ordre. En général, les joueurs de ces parties ne peuvent pas choisir leur équipe. Pour ces parties multijoueurs, les menus Organiser et Connexion remplacent le menu Jeu décrit plus loin dans ce chapitre. Reportez-vous à la section Menus Organiser et Connexion du chapitre Jeu Multijoueurs pour en savoir plus sur ces menus.

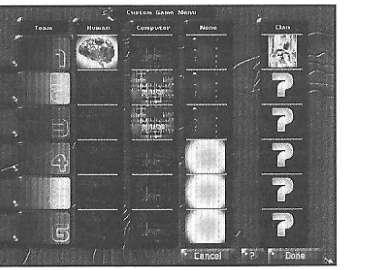
Menu Personnaliser : pour toutes les parties à l'exception de certaines missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, le joueur définit les paramètres de jeu à l'aide du menu Personnaliser. Parmi les paramètres de jeu réglables, vous trouverez le niveau de difficulté des adversaires informatiques, le mode de jeu (à tour de rôle, à déplacements simultanés ou en temps réel), la durée des tours (pour les parties à tour de rôle ou à déplacements simultanés), les conditions de victoire, les niveaux de ressources, la ligne de mire et les crédits de départ. Il se peut que vous ne puissiez pas modifier l'ensemble de ces paramètres. Le menu Personnaliser est décrit dans le chapitre du même nom. Lorsque vous avez terminé la configuration, cliquez sur OK pour passer au menu suivant. Cliquez sur Annuler pour revenir au menu Nouveau Jeu ou Protocole Multijoueurs.



Menu de sélection de la planète : à l'exception des missions de campagne, des scénarios personnalisés et des missions indépendantes, vous devez sélectionner le monde ou la carte que vous voulez utiliser comme théâtre des opérations. Cliquez sur les grandes flèches pour faire défiler les cartes. Pour obtenir des renseignements sur une carte en particulier, cliquez sur celle-ci. Cliquez sur OK pour sélectionner le monde ou sur Annuler pour revenir au menu précédent.

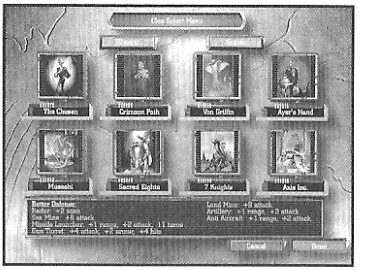


Menus Jeu et Choix de Clans : dans ce menu, vous pouvez sélectionner l'équipe pour laquelle vous voulez jouer, les équipes qui n'ont pas de joueurs et les équipes qui seront contrôlées par l'ordinateur. A l'exception des parties via modem et en série, toutes les parties peuvent comporter jusqu'à six joueurs. Dans le menu Jeu, les équipes apparaissent dans le même ordre que celui de leur tour dans les parties à tour de rôle. Chaque équipe est associée à une couleur : respectivement rouge, vert, bleu, gris, jaune et orange pour les équipes 1 à 6.



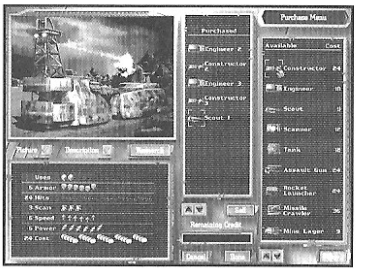
Menu Jeu pour les parties à un seul joueur.

Sélectionnez une équipe en cliquant sur la case située sous Humain à côté de l'équipe pour laquelle vous souhaitez jouer. Sélectionnez les équipes qui seront contrôlées par l'ordinateur en cliquant sur la case sous Ordinateur et à côté des équipes en question. Sélectionnez les équipes qui doivent rester sans joueur en cliquant sur la case située sous Aucun.



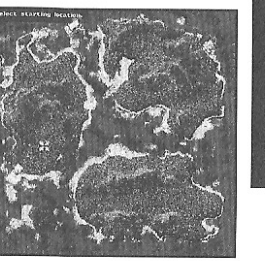
Pour sélectionner un clan, cliquez sur le bouton Clan de votre équipe. Dans le menu Choix de Clan qui apparaît, sélectionnez un clan et cliquez sur OK pour revenir au menu Jeu. Si vous cliquez sur Annuler, l'ordinateur choisira aléatoirement un clan. Dans les parties à tour de rôle, il est impératif que chaque joueur sélectionne un clan avant que l'un des participants ne quitte le menu Jeu, sans quoi ceux qui n'ont pas choisi de clan s'en verront attribuer un au hasard. Remarque : vous ne pouvez ni sélectionner, ni connaître les clans des autres équipes. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Clans.

Lorsque la sélection du clan et de l'équipe est terminée, cliquez sur OK dans le menu Jeu pour continuer. Cliquez sur Annuler pour revenir au menu de sélection de la planète.



Menu d'achats : dans beaucoup de parties, à l'exception de diverses missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, vous pouvez acquérir des unités supplémentaires que vous emmenerez à la surface de la planète. Cliquez sur OK lorsque vous avez fini ou sur Annuler pour revenir au menu principal. Reportez-vous au chapitre Menu d'achats pour plus de détails sur l'achat d'unités.

Menu Sélectionner position : dans la plupart des parties, à l'exception de diverses missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, le vaisseau de chaque joueur balayera la surface de la planète juste avant que la partie ne commence. Lorsque le balayage est terminé, vous verrez apparaître une carte de la surface. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'emplacement de départ que vous souhaitez pour votre équipe. Un curseur rouge signale les endroits où vous ne pouvez pas installer de colonie.



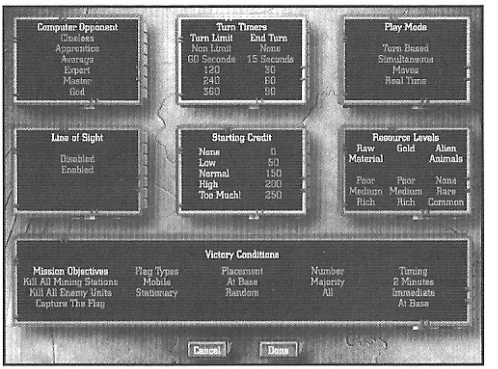
L'ordinateur placera votre première Station minière ou Moissonneuse de matériel à l'emplacement que vous avez choisi. La Station minière sera automatiquement placée sur une source de matières premières qui produit 16 points de matières premières par tour.

Lorsque vous sélectionnez un emplacement, vous verrez apparaître un petit cercle rouge autour de votre curseur entouré d'un cercle jaune plus grand. Vous ne pouvez pas positionner votre base à l'intérieur du cercle rouge d'un autre joueur. Si vous essayez de placer votre base à l'intérieur du cercle jaune, plus étendu, d'un autre joueur, l'ordinateur vous alertera et vous demandera de choisir un autre emplacement. Lorsque l'ordinateur sélectionne un emplacement de départ, il fait en sorte de rester en dehors des cercles jaunes des autres joueurs. Lorsque tous les joueurs ont sélectionné un emplacement de départ, la partie peut commencer.

N'oubliez pas d'essayer les Sheevat. Ils sont maléfiques et tellement différents.

Ecran de jeu : une fois que vous serez passé par tous les menus préliminaires, la partie pourra commencer. Le jeu se déroule sur l'écran de jeu. Les sélections que vous devez effectuer ici, ainsi que les astuces de jeu, sont exposées au chapitre Ecran de jeu.

MENU PERSONNALISER



Dans la plupart des parties de M.A.X.2, à l'exception de diverses missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, le joueur peut régler les paramètres de jeu dans le menu Personnaliser. Ces paramètres sont décrits ci-dessous :

Adversaire Ordinateur : vous pouvez choisir la force de l'adversaire. Les niveaux disponibles sont les suivants : Novice, Apprenti, Moyen, Expert, Maître ou Dieu. A mesure que le niveau de difficulté augmente, l'ordinateur construira plus rapidement. De même, il recevra un bonus en fonction des quantités de matières premières et d'or extraites de ses mines et de l'amélioration de ses tactiques et stratégies.

Novice : aucune stratégie sophistiquée ; les constructions sont 25 % plus longues que la normale et les Stations minières reçoivent une pénalité de 25 %.

Apprenti : quelques tactiques avancées ; pas de pénalités.

Moyen : quelques stratégies et tactiques avancées ; pas de pénalités.

Expert : toutes les stratégies et tactiques avancées disponibles sans pénalité.

Maître : identique au niveau Expert, sauf qu'il construit 25 % plus vite que la normale. Les Stations minières produisent 25 % de plus qu'il est indiqué dans les rapports préliminaires des gisements.

Dieu : identique au niveau Expert, sauf qu'il construit 50 % plus vite que la normale. Les Stations minières produisent 50 % de plus qu'il est indiqué dans les rapports préliminaires des gisements.

Mode de jeu : si vous sélectionnez Par tour, vous pouvez jouer avec une limite de temps pour terminer votre tour, selon la limite de temps défini sous Minuteurs de tours. Vos adversaires jouent à tour de rôle ; lorsqu'un joueur a fini de donner ses ordres, il cède la place au joueur suivant.

Si vous sélectionnez Déplacements simultanés, tous les participants donnent simultanément des ordres à leurs unités. Les joueurs doivent se limiter aux actions qui peuvent se dérouler dans un seul tour. Par exemple, une unité ne peut pas se déplacer plus vite que ne l'autorise sa vitesse dans un tour. Cependant, à chaque tour, l'action se déroule en temps réel. La durée du tour peut être réglée dans le panneau Minuteurs de tours.

Si vous sélectionnez Temps réel, l'action du jeu ne sera pas interrompue. Dans les parties en temps réel, l'équivalent en temps réel d'un tour détermine la rapidité avec laquelle les installations et les unités sont construits et la vitesse à laquelle d'autres événements se produisent. Vous pouvez ajuster ce délai en réglant la vitesse de jeu dans le menu Préférences, auquel vous accédez à partir de l'écran de jeu. Le dernier joueur d'un Jeu Multijoueurs qui règle la vitesse de jeu détermine la vitesse à laquelle une partie en temps réel se déroule.

Pratiquement toutes les actions prennent " temps ", de la construction des unités et des structures, au rétablissement après diverses attaques. Dans les parties en temps réel, l'ordinateur vous avertit du temps qu'il vous reste pour divers processus à l'aide de petits graphiques à barres. Dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, le temps restant est exprimé en nombre de tours.

Minuteurs de tours : si vous disputez une partie à déplacements simultanés ou à tour de rôle, vous pouvez régler la durée du tour. Sélectionnez une durée maximale pour chaque tour en effectuant une sélection sous Limite du tour. Les temps s'échelonnent de Sans Limite à 360 secondes, par tranches de 60 secondes.

Dans les parties à déplacements simultanés, sélectionnez une durée pour Fin de tour ; les choix s'échelonnent de Aucun à 90 secondes. A chaque tour d'une partie à déplacements simultanés, le dernier joueur qui n'a pas cliqué sur Fin de tour sera averti qu'il dispose du temps de fin de tour restant pour terminer son tour. S'il n'appuie pas sur le Fin de tour avant que le délai ne soit écoulé, son tour prend fin automatiquement.

Ligne de mire : réglez cette option sur Activée ou Désactivée. " Désactivée " signifie que la ligne de mire n'est pas utilisée dans le jeu. " Activée " signifie qu'à moins de pouvoir tirer par-dessus un terrain accidenté, une unité terrestre, un bateau ou une installation doivent avoir une ligne de vue directe sur la cible pour faire feu. Seules les unités de missiles et les installations, les Lance-roquettes, les unités de Biobombes et les installations peuvent tirer sur des unités qui ne se trouvent pas dans leur ligne de mire directe.

La capacité de voir les autres unités et d'inspecter les alentours est affectée par la ligne de mire de toutes les unités et constructions, mais la ligne de mire n'a aucune influence sur la capacité d'une unité terrestre, d'un bateau ou d'une installation à repérer un appareil ou à lui tirer dessus. La ligne de mire n'affecte pas non plus les aptitudes des unités aériennes à voir les autres types d'unités et à leur tirer dessus.

Crédits de départ : régler le nombre de crédits obtenus par chaque joueur au début de la partie ; tous les joueurs reçoivent le même montant. Les crédits de départ vont de 0 à 250 et servent à acheter des unités (voir le chapitre Menu d'achats.

Niveaux de ressources : réglez l'importance des gisements de matières premières et d'or sur votre planète. La valeur de chaque ressource peut être réglée sur Pauvre, Moyen ou Riche. Vous pourrez ainsi déterminer le nombre de gisements de chaque ressource dont dispose chaque unité, ainsi que leur richesse. La fréquence des rencontres avec des créatures aliens sur votre planète peut être réglée sur Aucun, Rare ou Beaucoup. Les animaux aliens sont des monstres errants décrits dans le chapitre Créatures aliens.

Conditions de victoire : vous pouvez définir trois différents types de conditions de victoire pour votre partie : Détruire Stations Ennemi, Détruire Unités Ennemi ou Voler Bannière Ennemi.

Pour les parties Détruire Stations Ennemi, chaque joueur dont toutes les Stations Minières ou les Moissonneuses de matériel sont détruites, désactivées ou paralysées est aussitôt éliminé. Le dernier joueur restant gagne la partie.

Pour les parties Détruire Unités Ennemi, chaque joueur dont toutes les unités visibles (c'est à dire sans compter les Espions infiltrés, les Psi-Spawns, les Spawns cachées, les Sous-marins, les Stations Minières et les transports de troupes blindés submergés) et les installations sont détruites, désactivées ou paralysées est aussitôt éliminé. Le dernier joueur restant gagne la partie.

Pour l'option Voler Bannière Ennemi, chaque équipe possède une bannière et votre objectif consiste à voler ou à contrôler le plus de bannières possible. Quatre paramètres peuvent affecter la façon dont ce type de partie se déroule : le type de bannière, l'emplacement de départ, la quantité et le temps de réussite).

Options supplémentaires pour les conditions de victoire d'une partie Voler Bannière Ennemi :

Type de bannière : choisissez l'option Immobile ou Mobile. Les bannières Mobiles peuvent être transportées par n'importe quelle unité terrestre une fois qu'elles ont été volées. Les bannières fixes ne peuvent pas être déplacées.

Emplacement de départ : réglez cette option sur Sur la base ou Aléatoire. " Sur la base " signifie que la bannière de chaque équipe se trouve en début de partie au milieu de la première base. " Aléatoire " signifie que les bannières des équipes sont placées au hasard sur la planète.

Nombre : réglez cette option sur Majorité ou Tous. Si elle est réglée sur " Majorité ", vous devez voler ou contrôler la majorité (plus de la moitié) des bannières pour gagner. " Tous " signifie que vous devez voler ou contrôler toutes les bannières pour pouvoir gagner.

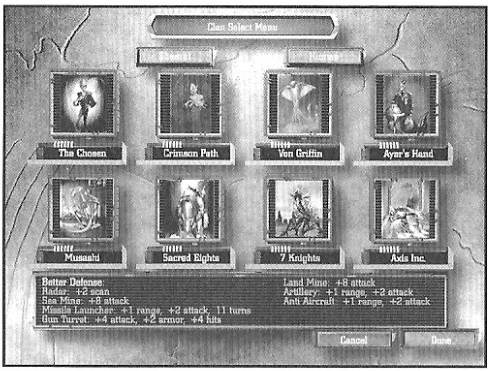
Temps de réussite : réglez cette option sur 2 minutes , Immédiat ou A la base. " 2 minutes " signifie qu'une fois qu'un joueur s'est emparé d'un nombre suffisant de bannières, il doit les conserver pendant 2 minutes pour gagner. La durée est déterminée par le mode et la vitesse de jeu. L'ordinateur signale à tous les joueurs la durée pendant laquelle ce joueur doit garder le contrôle des bannières pour pouvoir gagner la partie. S'il réussit à garder les bannières pendant cette période, il gagne.

" Immédiat " signifie que, lorsqu'un joueur s'est emparé d'un nombre suffisant de bannières, il gagne la partie. " A la base " ne s'applique que si vous avez sélectionné l'option Bannières Mobiles. Dans ce cas, un joueur doit s'emparer d'un nombre suffisant de bannières et les ramener à sa base afin de gagner.

Pour plus de détails sur la façon de contrôler, de voler et de transporter ces bannières, reportez-vous au chapitre Comment gagner une partie.

Lorsque vous avez fini de sélectionner les options, cliquez sur OK. Si vous voulez retourner au menu Nouveau Jeu ou Protocole Multijoueurs, cliquez sur Annuler.

CLANS



Dans la plupart des parties, à l'exception de diverses missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, vous pouvez sélectionner le clan pour lequel vous désirez jouer. Vous ne pourrez pas sélectionner de clans pour l'ordinateur, ni visualiser les clans sélectionnés par les autres joueurs ou par l'ordinateur.

Dans le menu Jeu, Organiser ou Connexion, selon le type de partie que vous disputez, cliquez sur le bouton Clan par défaut de votre équipe pour accéder au menu Choix de Clan.

Vous pouvez incarner l'une des neuf races ou clans, y compris un clan extraterrestre : les Sheevat. Cliquez sur un bouton Clan pour lire une description des points forts de chaque clan. Si ce clan répond à vos exigences, cliquez sur OK. Si vous cliquez sur OK ou Annuler sans choisir d'abord de clan, vous retournerez au menu précédent et le jeu choisira un clan pour vous.

Avant d'analyser les différents clans, une brève présentation des extraterrestres s'impose. Il existe deux types d'extraterrestres dans M.A.X.2 : les extraterrestres amicaux qui forment la Concord et les extraterrestres hostiles appelés Sheevat. Vous pouvez incarner les Sheevat mais vous ne pouvez pas endosser le rôle d'un membre de la Concord, organisation rassemblant pratiquement toutes les formes de vie intelligentes connues de la galaxie.

Les clans humains (que vous avez peut-être rencontrés dans M.A.X.) s'unissent aux divers clans extraterrestres de la Concord afin de devenir membres de la Concord à part entière. Bien que les êtres humains traversent ce complexe processus d'union avec les clans de la Concord, impliquant la fusion de l'ADN humain avec celui de diverses espèces extraterrestres, ces êtres sont toujours appelés " humains " dans ce manuel, tandis que les Sheevat sont désignés sous le terme " extraterrestres ".

Parmi les avantages que retirent les joueurs humains de leur union avec les clans de la Concord, citons celui qui les autorise à utiliser certaines des unités extraterrestres de la Concord, à savoir les Chars d'assaut, les Canons d'assaut, les Navire-Canons et les Avions d'attaque. Lorsqu'il est fait référence aux unités Concord dans ce manuel, il s'agit de ces unités.

Les unités Concord dont font partie les clans humains sont capables de se réparer seules, acquièrent de l'expérience au combat et possèdent une nature organique. Notez que les unités Concord n'obtiennent pas de bonus de clan ! Néanmoins, ces unités sont très puissantes et c'est la raison pour laquelle elles coûtent beaucoup plus cher que leurs homologues humaines. Pour plus de détails sur ces unités, reportez-vous au chapitre Unités.

Les clans pour lesquels vous pouvez travailler en tant que commandant de M.A.X.2 disposent de forces différentes. Les paragraphes suivants décrivent les bénéfices que vous pouvez retirer de chaque clan en particulier. Pour plus d'informations sur les statistiques des unités et ce qu'elles signifient, reportez-vous aux chapitres Unités et Installations. Consultez le fichier STATS.TXT sur le CD-ROM pour obtenir des statistiques de base sur les unités et les installations. Consultez le fichier README.TXT et le jeu pour obtenir des mises à jour des renseignements ci-dessous.

Les Elus
Ce clan Concord composé de pilotes extraordinaires s'est uni avec une espèce humaine (Les Elus). Le clan des Elus est dérivé de réfugiés religieux qui ont mis au point des unités aériennes supérieures. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : AWACS : +2 en scan. Chasseurs : +1 en portée, coût : 21 crédits. Transports aériens : +4 en vitesse. Avions d'attaque au sol : +4 en attaque, coût : 27 crédits. Usines d'unités aériennes, coût : 30 crédits.

Voie de colère
Ce clan aquatique et emphatique Concord s'est uni avec les humains du Sentier Lumineux dont les membres sont des descendants de divers groupes communistes. Cette alliance de clans a mis au point des unités navales supérieures. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Lance-missiles : +1 en portée, coût : 33 crédits. Vaisseaux d'Escorte : +2 en vitesse, +1en scan. Corvettes : +2 en vitesse et +1 en blindage. Navire-Canons : +2 en blindage, +4 en résistance aux coups et +1 en portée. Sous-marins : +4 en attaque, +2 en vitesse, coût : 15 crédits. Transports navals : +2 en vitesse, coût : 30 crédits.

Von Griffin
Ce clan Concord essentiellement composé d'agents secrets s'est uni avec le clan des Von Griffin dont les membres sont particulièrement doués pour l'espionnage. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Scanners : +4 en scan, +1 en vitesse. Vaisseaux de reconnaissance : +2 en scan, +2 en vitesse et +2 en attaque. Sous-marins : +2 en scan, +2 en vitesse et +4 en attaque. Espions infiltrés : +1 en scan, +1 en vitesse, +2 en désactivation, coût : 24 crédits. Radars : +6 en scan. AWACS : +4 en scan et +2 en vitesse. Transports de troupes blindés : +1 en blindage, +2 en résistance aux coups et +2 en vitesse.

La Main d'Ayer
Ce clan Concord composé de xénophobes impérialistes s'est uni avec l'espèce humaine de la Main d'Ayer dont ils partagent les caractéristiques principales. La plus grande force de cette alliance de clans réside dans ses missiles et lance-missiles. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Lance-roquettes : +1 en portée, +2 en attaque, coût : 18 crédits. Porte-missiles, Tourelles lance-missiles et Croiseurs lance-missiles : +1 en portée, +2 en attaque, coût : 30 crédits.

Musashi
Les membres de ce clan Concord sont les défenseurs les plus anciens de la Concord. Ils se sont unis avec le clan humain des Musashis. Cette alliance de clans a mis au point des véhicules et des dispositifs de défense blindés sophistiqués. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Tourelles à Canons : +4 en attaque, +2 en blindage et +4 en résistance aux coups. Les Chars possèdent les mêmes caractéristiques que les Tourelles à Canons : +1 en vitesse. Navire-Canons : +4 en attaque, +2 en blindage, +8 en résistance aux coups et +1 en portée. Transports de troupes blindés : +2 en blindage, +4 en résistance aux coups et +1 en vitesse.

Les Huit Sacrés
Ce clan Concord composé d'aliens rapides et intelligents s'est uni au clan humain des Huit Sacrés, descendants d'une communauté autrefois persécutée pour ses croyances religieuses. Leur objectif principal étant l'esquive et la défense, ils ont mis au point des véhicules dotés d'une vitesse supérieure. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Vaisseaux d'Escorte et Mobiles anti-aériens : +1 en portée et +2 en vitesse. Véhicules d'exploration, Avions d'attaque au sol et Corvettes : +2 en attaque et +2 en vitesse. Canons d'assaut : +4 en attaque, +2 en vitesse, +1 en portée, coût : 18 crédits.

Les Sept Chevaliers
Ce clan du Concord composé d'aliens belliqueux s'est uni avec les humains des Sept Chevaliers qui partagent leur intérêt pour la conquête de territoires. Cette alliance de clans est douée pour la défense. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Radars : +2 en scan. Mines marines et terrestres : +8 en attaque. Tourelles lance-missiles : +1 en portée, +2 en attaque, coût : 33 crédits. Tourelles à Canons : +4 en attaque, +2 en blindage et +4 en résistance aux coups. Tourelles d'artillerie et Mobiles anti-aériens : +1 en portée et +2 en attaque.

Les Axes

Ce clan cybernétique Concord s'est uni avec le clan humain d'Axis Inc. afin de former un clan puissant spécialisé dans la construction des installations et unités. Cette alliance de clans dispose d'Ingénieurs et de Constructeurs supplémentaires ; leur nombre exact dépend du budget de départ de la partie. En choisissant ce clan, vous bénéficierez des bonus suivants : Usines d'unités lourdes, coût : 32 crédits, Usines d'unités légères, coût : 16 crédits. Les coûts d'entretien des unités sont faibles, permettant aux Axes de mettre sur pied des troupes plus importantes.

Sheevat

Les Sheevat ne ressemblent à aucun autre clan connu et sont même étrangers à la Concord. Les Sheevat ne font pas partie de la Concord et ne sont alliés à aucun clan humain.

Toutes les unités et les constructions Sheevat pouvant attaquer des ennemis et acquièrent de l'expérience au combat. Toutes les unités et structures Sheevat disposent de boucliers auto-réparables permettant d'absorber les dégâts lors des attaques. A cause de ces boucliers, les unités Sheevat ont un blindage et une résistance aux dégâts moindres que leurs adversaires humains. Certaines des unités et des constructions Sheevat sont uniques, mais dans de même temps, les Sheevat sont incapables de construire certaines unités. Reportez-vous aux chapitres Unités et Installations pour plus de détails.

Les Sheevat ne disposent pas d'unités de réparation, de Robots Géants, de Lance-roquettes, de Mouilleurs de mines terrestres ou maritimes, de Porte-missiles, de Croiseurs lance-missiles, de Tourelles lance-missiles ou d'unités Concord. Ils disposent de Tracteurs à chenille Biobombe, de Navire Biobombe et de Conteneurs Biobombes à la place des Porte-missiles, des Croiseurs lance-missiles et des Tourelles lance-missiles de leurs adversaires humains. Les unités Biobombes projettent des micro-organismes qui détruisent le blindage.

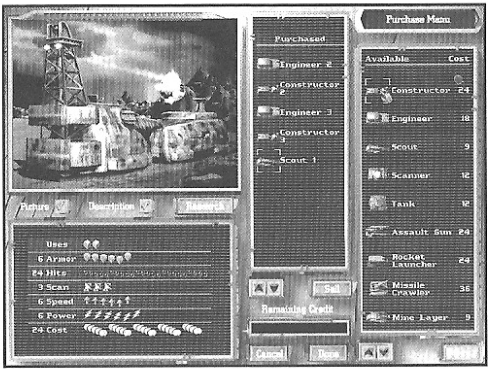
De nombreuses autres unités Sheevat sont plus ou moins similaires aux unités humaines mais possèdent des fonctions uniques. Les Chars Sheevat sont appelés Chars à onde de choc et sont relativement puissants. Les Chars à onde de choc lancent des décharges électriques qui affectent toutes les unités situées sur les carrés adjacents, à l'exception des autres Chars à onde de choc alliés. Les Canons d'assaut Sheevat sont appelés Canons éclair. Lorsque ces unités attaquent, la décharge se transmet d'une unité ou structure ennemie à une autre, la force de l'attaque diminuant au fur et à mesure. Jusqu'à 3 unités peuvent être affectées par chaque attaque au Canon éclair.

Les Fantassins Sheevat sont appelés Spawn et diffèrent des Fantassins humains en ce sens que leur instinct grégaire les rend plus puissants lorsqu'ils sont rassemblés que séparés. Les Sheevat ont des Psi-Spawn au lieu d'Espions infiltrés. Ces unités disposent de caractéristiques communes avec les Espions infiltrés mais elles ne peuvent ni désactiver, ni voler des unités ennemies. Cependant, les Psi-Spawns Sheevat peuvent cacher ou masquer les Spawns proches. Les Spawns ne peuvent être créés que par Incubateurs et non en Usine.

Les unités Sheevat spéciales comprennent Projecteur Stasis capable de paralyser temporairement des unités et des petites installations. Les unités paralysées ne subissent pas de dégâts et cette unité peut donc remplir des objectifs à la fois offensifs et défensifs. L'Incubateur constitue une autre unité unique qui permet d'implanter des œufs dans des unités organiques. Une fois que les œufs se sont développés, l'organisme hôte meurt, libérant des Spawns ou des Psi-Spawns Sheevat. Les Sheevat peuvent également construire des unités de commande qui améliorent les statistiques des unités alliées à proximité.

Les Sheevat possèdent une installation unique appelé Conteneur EW capable de prendre le contrôle d'une unité ou d'une structure électronique humaine à n'importe quel moment. Les Fantassins et les Espions infiltrés humains, les unités Concord et les unités ou constructions Sheevat de n'importe quel type ne sont pas affectés par le Conteneur EW.

MENU D'ACHATS



Dans de nombreuses parties, avant d'atterrir sur une planète, vous devez accéder au menu d'achats où vous pouvez acquérir des unités supplémentaires à emmener sur la planète. Vous ne pouvez cependant pas acheter d'unités par l'intermédiaire de ce menu dans diverses missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, et lorsque les crédits de départ ont été réglés sur 0 dans le menu Personnaliser.

Dans le menu d'achats, lorsque vous sélectionnez une unité dans la liste des unités de droite ou dans la liste des achats du milieu, son image, sa description et ses statistiques apparaissent à gauche de l'écran. Vous pouvez désactiver le texte de description en cliquant sur la case Description.

Au milieu du menu d'achats, un panneau affiche le nombre total de crédits dont vous disposez pour acheter des unités supplémentaires. Le prix des nouvelles unités apparaît à côté de cette unité dans la liste des unités. Le coût en crédits qu'elle représente est le même que le nombre de matières premières nécessaires pour construire cette unité.

Toutes les unités qui se trouvent actuellement sur votre aire de chargement, celles avec lesquelles vous avez commencé ainsi que celles que vous avez achetées, sont affichées dans la liste des achats.

Faites défiler les listes des unités et des achats à l'aide des boutons fléchés placés sous ces listes.

Comment acheter des unités

A l'exception de certaines missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, vous commencerez avec au moins un Ingénieur et un Constructeur sur votre aire de chargement. Le reste des produits que vous emmenez sur la planète dépend de vos objectifs et de vos moyens.

Pour acheter une unité, sélectionnez-la dans la liste des unités et cliquez sur Acheter pour ajouter cette unité à la liste.des achats.

Toutes les unités ne sont pas disponibles à l'achat. Vous ne pouvez emmener que quelques unités terrestres. Tous les joueurs peuvent acquérir des Ingénieurs, des Constructeurs, des Véhicules d'exploration, des Scanners, des Chars d'assaut ou des Chars à onde de choc, des Canons d'assaut ou des Canons éclair et des Mobiles anti-aériens. Les huit clans humains peuvent également acheter des unités de réparation, des Lance-roquettes, des Mouilleurs de mines, des Porte-missiles, des Chars Concord et des Canons d'assaut Concord. Les Sheevat peuvent acheter des Projecteurs Stasis et des Tracteurs à chenilles Biobombe.

Comment supprimer des unités achetées

A l'exception des Ingénieurs et des Constructeurs qui se trouvaient sur votre aire de chargement avant que vous ne commenciez à acheter des unités, vous pouvez rendre n'importe quelle unité que vous avez achetée avant de quitter le menu d'achats. Dans la liste des achats, cliquez sur l'unité que vous souhaitez supprimer. Cliquez sur le bouton Supprimer pour enlever cette unité. Le coût de l'unité vous sera remboursé.

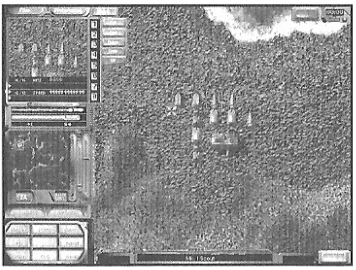
Fin des achats

Lorsque vous avez fini vos achats, cliquez sur le bouton OK. Cliquez sur Annuler pour revenir au menu principal.

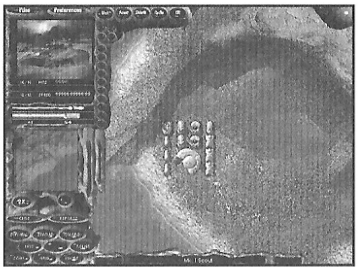
ECRAN DE JEU : DISPUTER UNE PARTIE

Ce chapitre présente les fonctions de tous les boutons et fenêtres de l'écran de jeu. La dernière section de ce chapitre décrit les éléments importants de la partie et comprend quelques astuces de jeu pour vous aider à commencer.

C'est sur l'écran de jeu que se déroule l'action de M.A.X.2. Après avoir choisi un type de partie et avoir configuré les options, vous accéderez à cet écran. L'écran de jeu par défaut sera quelque peu différent selon que vous incarnez un clan humain ou les Sheevat. Toutefois, les fonctions essentielles de l'écran restent les mêmes, elles sont simplement situées dans des zones différentes.



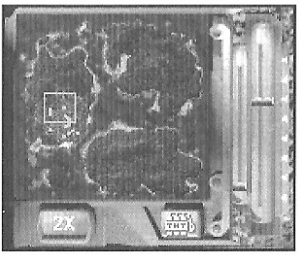
Ecran de jeu pour les humains



Ecran de jeu pour les Sheevat

L'écran de jeu peut être divisé en cinq zones principales :

Boutons : les boutons de l'écran de jeu vous permettent d'accéder aux menus suivants : Sauvegarder/Charger, où vous pouvez également quitter la partie, Préférences, où vous pouvez régler divers paramètres tels que le volume de la musique ou la fonction de sauvegarde automatique et Rapports, où vous pouvez obtenir des renseignements sur vos unités. Certains de ces boutons permettent également de contrôler divers affichages sur la carte du jeu.



Mini-carte : vue générale de la planète. Elle dispose d'une barre coulissante qui vous permet de régler le niveau de zoom de la carte du jeu.

Barres de messages et chronomètres : ces éléments vous informent de l'état de vos ressources, des unités sélectionnées, affichent votre position actuelle sous forme de coordonnées sur la carte du jeu, ainsi que des messages de discussion, le temps restant pour les parties à tour de rôle ou à déplacements simultanés et bien plus encore.

Représentation de l'unité et Caméra Espion (SpyCam) : la partie supérieure gauche de l'écran de jeu affiche généralement une image, une description et les statistiques de l'unité actuellement sélectionnée. Vous pouvez remplacer l'image affichée par une " caméra espionne " qui montre une petite partie du monde du jeu centrée sur une unité ou un endroit sélectionné.

Les Sheevat sont complètement différents des clans de la Concord. Essayez leurs unités uniques.

Carte de jeu : c'est là que se déroule toute l'action.

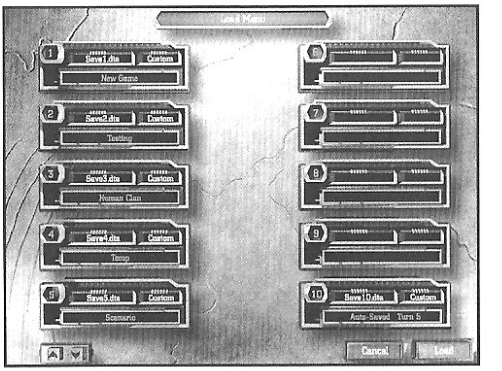
Chacune de ces zones est décrite en détails dans les sections suivantes. Vous trouverez à la fin de ce chapitre une section expliquant comment jouer à M.A.X.2. Appuyez sur la touche de tabulation pour changer la disposition de l'interface.

Remarque : vous trouverez des informations sur certaines fonctions de base du jeu, telles que le déplacement des unités, la construction de structures et l'attaque des ennemis dans la section Carte de jeu de ce chapitre.

BOUTONS DE L'ÉCRAN DE JEU

Tous les boutons de l'écran de jeu sont décrits ici.

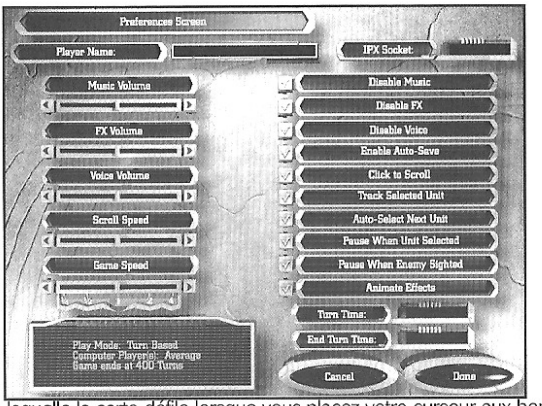
Sauvegarder, Charger et Quitter la partie



Cliquez sur le bouton Fichiers pour accéder au menu Sauvegarder/Charger. Là, vous pouvez sélectionner une partie ou un emplacement en cliquant dessus. Faites défiler les 100 emplacements disponibles à l'aide des boutons fléchés. Si vous sauvegardez une partie, vous pouvez entrer des informations relatives à la partie sur la ligne située en dessous de l'emplacement sélectionné. Lorsque vous aurez fini, cliquez sur Sauvegarder ou Charger. Remarque : les parties multijoueurs sont automatiquement sauvegardées à intervalles prédéfinis sur le disque dur des joueurs.

A partir du menu Sauvegarder/Charger, vous pouvez quitter le jeu ou revenir à la partie sans sauvegarder, ni charger.

Comment régler les paramètres de jeu



Cliquez sur le bouton Préférences pour accéder au menu du même nom dans lequel vous pouvez procéder à divers réglages :

Interrupteurs et volume sonore : déplacez le curseur pour régler le volume de la musique, des effets sonores et des voix off ou choisissez l'option Désactiver pour les éteindre.

Vitesse du jeu : déplacez le curseur pour régler la vitesse de jeu des parties en temps réel.

Vitesse de défilement : déplacez le curseur pour régler la rapidité avec laquelle la carte défile lorsque vous placez votre curseur aux bords de l'écran de jeu.

Sauvegarde automatique : permet d'activer ou de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Pour les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, la fréquence par défaut des sauvegardes automatiques est de 1, c'est-à-dire à la fin de chaque tour de jeu. Pour les parties en temps réel, le jeu sauvegarde automatiquement toutes les minutes. Les parties sauvegardées automatiquement sont placées dans l'emplacement n° 10 du menu Sauvegarder/Charger (Sauvegarder/Charger).

Effets d'animation : activez cette option si vous souhaitez voir les animations du jeu. Désactivez-la pour améliorer la vitesse de jeu.

Pause quand Ennemi en vue : vous pouvez activer ou désactiver cette option selon vos préférences.

Cliquer pour faire défiler : activez cette option si vous souhaitez faire défiler l'écran uniquement lorsque vous cliquez sur la carte. Pour faire défiler la carte, vous devez cliquer et maintenir le bouton de la souris enfoncé tandis que vous déplacez le curseur. Si l'option est désactivée, le jeu vous permet de faire défiler la carte en déplaçant le curseur vers les bords de l'écran de jeu. Vous pouvez également utiliser les boutons fléchés pour faire défiler la carte.

Sélection automatique unité suivante : activez cette option si vous souhaitez que le jeu sélectionne automatiquement l'unité suivante lorsque vous avez fini de donner des ordres à l'unité actuelle.

Pause automatique : sélectionnez cette option lorsque, dans des parties à un seul joueur, vous voulez que le jeu s'interrompe automatiquement. Parmi les choix qui vous sont proposés, vous verrez Pause quand Ennemi en vue et Pause pendant sélection unité.

Nom Joueur : pour les parties multijoueurs, vous pouvez changer le nom sous lequel vous jouez en tapant un nouveau nom dans l'emplacement prévu à cet effet.

Durée du tour : pour les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, vous pouvez modifier le délai de tour imparti dans cette zone. Entrez des valeurs comprises dans les limites proposées dans le menu Personnaliser (de 0 à 360 secondes). Dans les parties multijoueurs, la dernière valeur entrée, par n'importe lequel des joueurs, détermine le délai de tour.

Fin du tour : pour les parties à déplacements simultanés, vous pouvez modifier ici le délai de fin de tour, c'est-à-dire le temps dont dispose le dernier joueur pour finir son tour, une fois que tous les autres joueurs ont terminé le leur. Entrez des valeurs comprises dans les limites proposées dans le menu Personnaliser (de 0 à 90 secondes). Dans les parties multijoueurs, la dernière valeur entrée, par n'importe lequel des joueurs, détermine le délai de fin de tour.

Informations : cette zone répertorie le mode de jeu choisi, le niveau de difficulté des adversaires informatiques et les conditions de victoire de la partie.

Annuler : dans les parties multijoueurs, cliquez ici pour revenir à l'écran de jeu sans sauvegarder vos modifications.

OK : cliquez ici pour sauvegarder les modifications que vous avez apportées et pour revenir à l'écran de jeu.

Pause, Fin du tour, Discussion, Objectifs, Suivant et Précédent

Ces divers boutons sont décrits ci-dessous.

Pause : cliquez sur ce bouton pour passer en mode pause. Tandis que le jeu est en pause, vous pouvez donner des ordres. Les unités et les structures commenceront à exécuter ces ordres lorsque vous reprendrez la partie. Cliquez sur le bouton Pause lorsque le jeu est en mode pause pour reprendre la partie.

Dans les parties multijoueurs en temps réel et à déplacements simultanés, vous accumulez du temps pour des " temps morts " à mesure que la partie avance. Cliquez sur Pause pour prendre un temps de repos. Vous retournerez automatiquement à la partie en cours si vous dépassez le délai imparti. Si tous les joueurs mettent le jeu en pause, aucun joueur ne perd de temps de repos accumulé.

Fin du tour : cliquez ici pour terminer votre tour. Ce bouton n'est disponible que pour les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, toutes les unités qui ont des ordres en attente exécuteront ces ordres avant le début du prochain tour ou du tour du joueur suivant.

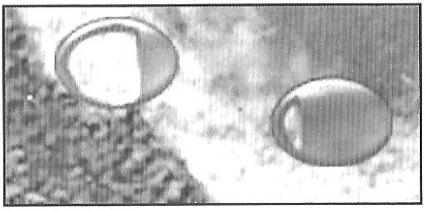
Discussion : cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre de discussion dans laquelle vous pouvez taper et envoyer des messages aux autres joueurs des parties multijoueurs. Ce bouton apparaît uniquement dans les parties multijoueurs. Pour fermer la fenêtre de discussion, cliquez sur Annuler.

Objectifs : ce bouton apparaît uniquement dans les parties multijoueurs et fournit un résumé des conditions de victoire et d'échec de la partie.

Suivant et Précédent : cliquez sur ces boutons pour passer en revue vos unités et vos constructions. Les touches < et > [. et / sur un clavier français] remplissent les mêmes fonctions. Si vous souhaitez enlever une unité de cette présentation pour le reste du tour, dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés uniquement, cliquez sur le bouton OK dans la fenêtre de commande de l'unité.

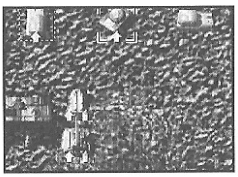
Informations sur les unités

Il existe plusieurs boutons d'affichage sur l'écran de jeu permettant d'accéder à des informations utiles en cours de partie. Cliquez sur ces boutons pour activer et désactiver ce type d'affichage, qui apparaît pour les unités ennemies visibles ou sélectionnées ainsi que les unités alliées.
Sondage : cette zone permet d'obtenir des renseignements sur l'écran de jeu. Les gisements d'or



mis à jour apparaissent sous forme de nombres dorés ; ce nombre indique la quantité d'or qui peut être extraite du site par tour si une Mine d'or ou une Moissonneuse d'or est placée à cet endroit. Les gisements de matières premières apparaissent sous forme de nombres blancs ; ce nombre indique la quantité de matières premières qui peut être extraite du site par tour si une Station Minière ou une Moissonneuse de matériel est placée à cet endroit. Un cercle vide signale les zones dépourvues de gisement. Les sites qui n'ont pas encore été analysés n'indiquent rien du tout. Notez que toutes les unités peuvent repérer des gisements d'or et de matières premières. Activez le sondage avant de placer une nouvelle Station Minière ou Mine d'or.

Etat : cette zone affiche des renseignements relatifs aux mouvements et aux capacités de tir de chaque unité. Une flèche verte sous une unité indique que cette unité peut à présent se déplacer. Un petit obus indique que cette unité peut faire feu. Le nombre d'obus représente le nombre de tirs disponibles pour cette unité. S'il n'y a aucune indication sous une unité, cela signifie qu'elle ne peut ni bouger, ni tirer, en ce moment.



Couleurs : cette option permet d'entourer chaque unité de la couleur de son équipe. Les couleurs des équipes sont, respectivement : rouge, vert, bleu, gris, jaune et orange pour les équipes 1 à 6.

Coups : cette option affiche une barre de résistance aux coups au-dessus de chaque unité et installation. A mesure qu'une unité subit des dégâts, sa barre de résistance se réduira. Tant que l'unité conserve la plupart de sa résistance aux coups, la barre reste verte. La couleur de la barre passe au jaune lorsque l'unité devient plus vulnérable et au rouge lorsque l'unité est sérieusement touchée.

Portée : cette option affiche un cercle rouge qui indique la portée de l'unité ou de l'installation actuellement sélectionnée à des fins d'attaque. Les unités visibles à l'intérieur de ce cercle peuvent être attaquées par l'unité sélectionnée tant qu'elles sont dans sa ligne de mire. Les zones situées à portée d'une unité, mais qui ne sont pas dans sa ligne de mire, apparaissent plus foncées.

Scan : cette option affiche un cercle jaune qui indique la portée de scan de l'unité ou de l'installation actuellement sélectionnée. Les unités ennemies ou autres seront visibles si elles entrent dans ce cercle de scan et si elles sont dans la ligne de mire de l'unité sélectionnée. Les seules exceptions sont les unités que l'unité sélectionnée ne peut pas voir de toute façon (comme certaines unités invisibles). Les zones qui se trouvent dans le cercle de scan, mais qui ne se trouvent pas dans la ligne de mire de l'unité sélectionnée, apparaissent plus foncées.

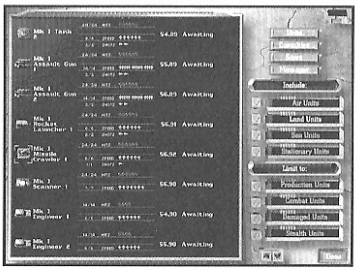
Grille : cette option affiche une grille sur la carte. Chaque case de la grille possède ses propres coordonnées. Les coordonnées de la première case située en haut à gauche de la grille de la carte sont 1,1. Le premier chiffre correspond à l'axe des x et augmente de gauche à droite. Le deuxième chiffre représente l'axe des y et augmente de haut en bas. Les coordonnées de la case sur laquelle se trouve votre curseur sont affichées au bas de l'écran de jeu. La couleur de la grille vous indique le type de terrain :

VERT (Normal) : toutes les unités terrestres peuvent se déplacer et construire.
JAUNE (Difficile) : pas de construction, coût de déplacement double sauf pour les Fantassins.
ORANGE (Colline) : pas de construction, pas de déplacement sauf pour les Fantassins (qui payent le double).
BLEU CLAIR (Rivage) : déplacements amphibies uniquement. Construction sur l'eau uniquement.
BLEU FONCE (Océan) : déplacements maritimes et amphibies uniquement. Construction sur l'eau uniquement.

Noms : cette option affiche le nom des unités. Les noms seront visibles sur toutes les unités et les installations aussi longtemps que l'échelle le permettra. Toutes les unités sont décrites par leur " niveau ". Les unités récentes au début de la partie sont toutes classées " Mark 1 ". A mesure que les unités sont modernisées, leur niveau augmente.

Bouton Rapports

Cliquez sur ce bouton pour vérifier l'état de vos unités et de vos installations, pour obtenir une liste des pertes humaines de vos troupes et celles des autres joueurs et pour vérifier les derniers messages que vous avez reçus au cours de la partie.



Unités : cliquez sur le bouton Units du menu Rapports pour obtenir une liste de toutes vos unités. Cette liste comporte des renseignements de base sur les unités, tels que leur capacité de tir et de résistance, ainsi que les ordres en cours d'exécution. Cliquez sur les boutons fléchés sous la liste des unités pour faire défiler la liste.

Pour inclure ou exclure certains types d'unités de la liste, cliquez sur la case située à côté des filtres d'inclusion ou d'exclusion correspondants (unités aériennes, terrestres, maritimes et fixes). Les types d'unités cochés apparaîtront dans la liste des unités. Lorsque vous ouvrez les rapports de l'unité, tous ces filtres seront actifs, de sorte que tous les types d'unités soient visibles.

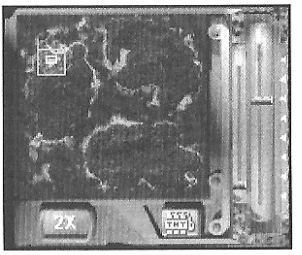
Pour limiter encore plus les types d'unités visibles, cliquez sur les filtres de limitation (unités de production, de combat, touchées et de camouflage). Seules les unités cochées apparaîtront dans la liste. Par exemple, pour voir toutes les unités aériennes touchées, assurez-vous que les filtres Aérienne et Endommagée sont activés.

Si vous cliquez sur une unité, l'écran de jeu sera centré sur cette unité lorsque vous y reviendrez. L'unité sur laquelle vous avez cliqué sera sélectionnée.

Victimes : cliquez sur ce bouton pour afficher une liste des victimes de toutes les équipes, classées par colonne et dans l'ordre des équipes.

Messages : cliquez sur ce bouton pour voir vos derniers messages ou les messages de discussion que vous avez récemment reçus.

MINI-CARTE



L'écran de jeu comporte une mini-carte et une barre coulissante. Cliquez sur le curseur de défilement et faites-le glisser pour sélectionner le niveau de zoom désiré. Vous pouvez également effectuer des zooms avant et arrière à l'aide des touches + et - de votre clavier (+ et) sur un clavier français). Si vous effectuez un zoom arrière suffisamment large, vous verrez la planète toute entière. Vous devrez au contraire effectuer un zoom avant assez important pour voir les noms sur les unités et autres structures si vous utilisez les boutons qui activent ces affichages.

Les zones de votre mini-carte à portée de scan de vos unités sont indiquées par une légère mise en surbrillance. Les unités et les installations visibles apparaîtront sous forme de points sur la carte du monde. La couleur de chaque point indique l'équipe à laquelle appartient l'unité.

Un carré rouge sur la mini-carte définit la zone visible sur la partie de la carte affichée sur votre écran de jeu. Un petit carré jaune apparaît sur la mini-carte lorsqu'une Caméra Espion sélectionnée (voir section suivante) est centrée sur une unité ou un groupe d'unités. Ce carré jaune définit la zone visible sur la caméra espionne. Un petit carré bleu apparaît sur votre carte du monde lorsqu'une caméra espionne sélectionnée est centrée sur une position ; ce carré définit la zone visible sur la Caméra Espion.

Il y a deux boutons sous la mini-carte. Le bouton de gauche supprime toutes les unités non combattantes de la min-carte ; seules les unités de combat et les Canons fixes demeurent visibles sous forme de points de couleur. Le bouton de droite permet d'effectuer un léger zoom arrière sur la mini-carte et la centre sur la zone visible de votre carte. Cliquez à nouveau sur l'un ou l'autre des boutons pour rétablir la mini-carte à sa position normale.

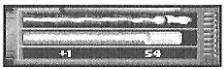
Vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur un point de la mini-carte pour centrer votre carte sur ce même point.

BARRES DE MESSAGES ET CHRONOMETRES

Plusieurs zones de l'écran de jeu fournissent des renseignements importants :

Messages de tour, Chronomètre et Messages de jeu : ces zones apparaissent en haut de l'écran de jeu. Le message de tour et le chronomètre indiquent le nombre de tour écoulé pour les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés et le temps restant dans le tour pour les parties à déplacements simultanés. Les messages de jeu vous avertissent lorsque les installations et les unités sont terminées ou détruites, lorsque des unités ennemies sont détectées, lorsque des unités sont attaquées et d'une manière générale, lorsqu'un événement important se produit. Les messages de discussion apparaissent également dans cette zone.

Affichage de l'état des ressources : ces deux lignes de données fournissent des renseignements sur votre niveau d'énergie et l'état de votre exploitation minière. La ligne du haut représente votre jauge d'énergie. L'énergie est produite par les Reproducteurs et les Puits d'énergie. Si vous n'avez pas assez d'énergie, vous ne pouvez pas construire de nouvelles unités ou installations (à l'exception de celles qui génèrent de l'énergie ou des matières premières). Votre quantité totale d'énergie est affichée sous la forme de deux chiffres : énergie actuelle/ énergie maximum. Tant que votre niveau d'énergie actuel est inférieur au niveau maximal, vous avez suffisamment d'énergie pour opérer normalement. Si le niveau d'énergie actuel dépasse le niveau maximal, vous risquez d'avoir de gros problèmes.



La ligne du bas affiche e niveau de vos matières premières en stock. Les matières premières sont utilisées pour construire de nouvelles unités ou structures. Les Reproducteurs et Puits d'énergie utilisent également 8 points de matières premières par Reproducteur actif. Le premier chiffre représente la quantité de matières premières actuellement disponibles. Le deuxième chiffre représente le niveau maximal de stockage de matières premières, qui peut être accru en construisant de nouvelles installations de stockage des matières premières. Le troisième chiffre affiche la quantité de matières premières que vous accumulez ou utilisez. Si le niveau de matières premières tombe à zéro, vous ne pourrez plus construire d'unités ou d'installations (à l'exception de celles qui permettent de fournir davantage de matières premières).

Zone de message : une zone de message au bas de l'écran révèle le nom des unités lorsque vous passez votre curseur sur des unités dans la carte ou dans la fenêtre de commande de certaines unités. C'est là que vous pouvez taper des messages de discussion dans les parties multijoueurs. Les coordonnées de la case sur laquelle est positionnée votre curseur apparaissent à côté de la zone de message.

REPRÉSENTATION DE L'UNITÉ ET CAMÉRA ESPION



A moins qu'une Caméra Espion soit activée (voir plus loin dans cette section) lorsqu'une unité ou une installation est sélectionnée sur la carte, une image de l'unité apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran accompagnée du nom de l'unité et de quelques statistiques. Pour plus de détails sur une unité sélectionnée, vous pouvez cliquer dessus avec le bouton droit de la souris.

Les informations affichées pour l'unité que vous avez sélectionnée peuvent inclure les éléments suivants :

Construction : pour les Usines, les Constructeurs et les Ingénieurs, cette statistique indique la progression de la tâche entreprise par l'unité ou l'installation. Les chiffres indiquent la quantité de travail qui a été effectuée sur une unité ou une installation par rapport à ce qu'il reste à faire pour terminer la construction. Les chiffres passent de rouge à vert à mesure que la production d'une unité ou d'une installation approche de la fin.

Chargement : cette statistique s'applique aux unités qui stockent des matières premières ou qui peuvent contenir d'autres unités. Pour les Stations Minières et les Moissonneuses de matériel, elle indique la quantité de votre espace de stockage total qui comporte des matières premières par rapport à l'espace total dont vous disposez. Les chiffres ont la même fonction et passent de rouge à vert à mesure que votre espace de stockage total se remplit.

Pour les unités de stockage, cette statistique indique, pour l'installation sélectionnée, le volume d'espace de stockage disponible pour les matières premières. Les chiffres ont la même fonction et passent de rouge à vert à mesure que l'unité de stockage se remplit.

Pour les véhicules de transport et les installations d'entretien, cette statistique indique le nombre d'unités chargées par rapport au nombre d'unités qui peuvent être chargées. Les chiffres ont la même fonction et passent de rouge à vert à mesure que les véhicules de transport ou les installations d'entretien se remplissent d'unités.

Coûts : les Stations Minières et les Moissonneuses de matériel indiquent sous forme d'un nombre la quantité totale de matières premières utilisées par tour pour la production de toutes les structures et unités en cours de fabrication.

Crédits : les Mines d'or et les Moissonneuses d'or indiquent le nombre de crédits que vous avez accumulés.

Coups : cette zone affiche le nombre total de coups que l'unité sélectionnée est capable d'endurer. La proportion de résistance aux coups perdue par l'unité apparaît en grisé. Les chiffres indiquent la résistance aux coups restante de l'unité par rapport à sa résistance aux coups totale lorsqu'elle n'est pas touchée. Ces chiffres passent de rouge à vert à mesure que l'unité subit de plus en plus de dégâts.

Nom : le nom de l'unité sélectionnée apparaît en lettres de la même couleur que l'équipe à laquelle elle appartient. Vous pouvez modifier le nom de ce type d'unité en cliquant sur le nom de celle-ci, en tapant un nouveau nom et en appuyant sur ENTREE. Vous pouvez uniquement modifier le nom des unités qui vous appartiennent. A côté du nom de l'unité se trouve un chiffre de marque. Toutes les unités commencent à un niveau technologique de Mark 1, puis s'améliorent avec l'expérience, les recherches ou les achats.

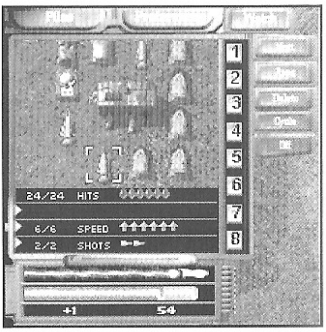
Mine : pour les Stations Minières et les Moissonneuses de matériel, cette barre indique la quantité de toutes les matières premières extraites qui sont utilisées ou stockées en tant que matières premières et la quantité utilisée pour produire de l'énergie. Les chiffres indiquent la quantité de matières premières utilisées ou stockées par rapport à la quantité totale de matières premières extraites de la mine. Ces chiffres passent de vert à rouge à mesure que de plus grandes quantités de matières premières sont nécessaires pour fournir de l'énergie à toutes vos unités et constructions.

Tirs : cette zone affiche le nombre de tirs que l'unité sélectionnée peut encore tirer pendant le tour ou l'équivalent de tour par rapport au nombre total de tirs qu'elle peut tirer dans un tour. A mesure que les points de déplacement sont utilisés, le nombre restant de tirs peut diminuer. Les chiffres passent de vert à rouge lorsque l'unité vient à manquer de tirs pour le tour actuel.

Vitesse : cette zone affiche le nombre de points de déplacement restant à l'unité pour le tour actuel par rapport au nombre total des points de déplacement par tour. Les points de déplacement qui ont été utilisés pour le tour en cours sont grisés. Mis à part les déplacements, les actions d'attaque et autres peuvent utiliser des points de déplacement. Les chiffres passent de vert à rouge à mesure qu'une unité épuise ses points de déplacement pour le tour actuel. Dans les parties en temps réel, l'unité affichera toujours son nombre maximum de points de vitesse.

Etat : les ordres actuels d'une unité apparaissent sous son nom. Si une unité ne peut pas fonctionner parce qu'elle est désactivée ou qu'elle manque d'énergie ou de matières premières, cet état est également indiqué.

Total : cette statistique concerne les unités de stockage ; elle indique la quantité de votre espace de stockage qui comporte des matières premières et la quantité totale d'espace dont vous disposez. Les chiffres ont la même fonction et passent de rouge à vert à mesure que votre espace de stockage total se remplit de matières premières.



Spycam (Caméra Espion) : vous pouvez utiliser la partie de l'écran de jeu comportant l'image de l'unité pour assurer le suivi des diverses unités, groupes d'unités ou emplacements grâce à la fonction de caméra espionne. Il y a cinq petits boutons à côté de cette zone, en plus des 8 petits boutons numérotés situés à droite de la caméra espionne / représentation de l'unité.

Boutons Spycam : il y a 8 boutons numérotés situés à droite de la caméra espionne / représentation de l'unité. Chacun de ces boutons représente une Caméra distincte. Sélectionnez une Caméra en cliquant sur l'un de ces boutons pour le mettre en surbrillance. Vous pouvez configurer chaque Caméra Espion pour surveiller un endroit ou une unité (même une unité faisant partie d'un groupe). Vous pouvez également laisser les Caméras Espion sur la vue par défaut de la représentation de l'unité ou les rétablir sur cette vue. Les fonctions de ces Caméras Espion sont décrites ci-dessous.

Bouton Zone : cliquez sur ce bouton pour centrer la Caméra Espion sélectionnée sur la vue au centre de votre carte. L'image de la Caméra Espion restera centrée sur cette zone lorsque vous jouerez. Lorsque vous surveillez un emplacement de cette manière, la mini-carte affiche un petit carré bleu autour de la zone visible sur la Caméra Espion.

Vous pouvez définir l'une de vos Caméras Espion pour surveiller un emplacement afin de pouvoir y revenir plus tard. Après avoir sélectionné un emplacement, cliquez sur l'un des boutons Spycam inutilisés, puis cliquez sur le bouton Zone pour régler la Caméra. Tant que vous n'aurez pas redéfini la Caméra, l'image de la caméra Espion retournera à l'emplacement que vous avez sélectionné à chaque fois que vous cliquerez sur le bouton Spycam.

Bouton Unité : cliquez sur ce bouton pour centrer la Caméra Espion sélectionnée sur l'unité ou le dirigeant d'un groupe d'unités actuellement sélectionné. La Caméra Espion suivra cette unité pendant que vous jouerez. La zone visible sur la Caméra Espion sera représentée par un carré jaune sur votre mini-carte.

Vous pouvez ordonner à une Caméra de surveiller une unité afin de pouvoir y revenir plus tard ou pour surveiller ce qu'elle fait. Tant que vous n'aurez pas redéfini cette Caméra, son image se centrera sur l'unité que vous avez sélectionnée à chaque fois que vous cliquerez sur le bouton Spycam.

Bouton Passer en revue :cliquez sur ce bouton pour passer les 8 Caméras Espion en revue.

Bouton Supprimer : lorsque vous cliquez sur ce bouton, la Caméra Espion sélectionnée arrête de surveiller ce que vous lui avez demandé de surveiller et revient à la vue de la représentation de l'unité. Vous pouvez sélectionner un nouvel emplacement ou unité que la Caméra Espion devra surveiller, ou laisser la Caméra sur la vue de la représentation de l'unité.
Bouton Désactivé : sert à désactiver la Caméra Espion et rétablir la représentation de l'unité. Cette option ne supprime pas la Caméra Espion actuelle.

Les ordres peuvent être donnés aux unités dans la Caméra Espion. Vous pouvez également ordonner à une unité de se déplacer vers un endroit affiché dans la Caméra Espion. La combinaison de touches CTRL)/+ permet d'effectuer un zoom avant ou arrière sur la vue de la Caméra Espion.

CARTE ET ÉLÉMENTS DE BASE DU JEU

La partie se déroule sur la carte au centre de l'écran de jeu. Sur la carte, vous verrez et donnerez des ordres à vos unités et installations. Pour plus de détails sur les fonctions des unités et des installations, reportez-vous aux chapitres Unités et Installations.

Avant de décrire la façon de jouer, il convient de s'intéresser à la gestion des ressources dans M.A.X.2. Il existe trois ressources : matières premières, énergie et or.

Les matières premières sont extraites des Stations Minières et récoltées par les Moissonneuses de matériel ; elles sont ensuite stockées dans des unités de stockage, des Stations Minières ou des Moissonneuses de matériel et servent à construire presque tous les éléments du jeu.

L'énergie est produite par les Générateurs et Puits d'énergie. Chaque Générateur actif réduit vos ressources minières de 8 points de matières premières et génère 80 points d'énergie. Ces installations s'activeront et se désactiveront seules, selon les besoins.

Les matières premières en stock ne peuvent pas générer de l'énergie car elles sont transformées en minerai utilisable. L'or est extrait des Mines d'or et des Moissonneuses d'or, puis converti en crédits pour acheter des produits améliorés.

Tant que l'énergie et les matières premières sont en quantité suffisante, elles sont automatiquement distribuées aux unités et aux installations qui en ont besoin. Si vous ne produisez pas assez d'énergie, vous ne pouvez pas construire de nouvelles unités ou structures ne produisant ni énergie, ni matières premières. Si vous ne produisez pas suffisamment de matières premières, la construction de vos unités et installations ralentira, à l'exception de celles produisant des matières premières. La plupart des unités Mobiles, hormis les Ingénieurs et les Constructeurs, ne sont pas affectées par la quantité des ressources. Cependant, les Mouilleurs de mines terrestres et maritimes ne peuvent pas poser de mines s'il n'y a pas de matières premières en stock. Les unités ou installations qui manquent d'énergie ou de matières premières reflètent cet état dans leur représentation.

Remarque : les Constructeurs et les Ingénieurs peuvent toujours construire des Stations Minières, des Moissonneuses de matériel et des Plates-formes navales sur les gisements de matières premières, quelle que soit la quantité de ressources disponibles.

Vous trouverez ci-dessous une liste des actions que vous pouvez réaliser sur la carte :

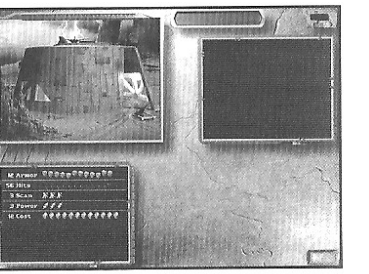
Faire défiler la carte : pour faire défiler la carte, déplacez votre curseur vers les bords de l'écran de jeu. Si vous avez activé l'option Cliquer pour faire défiler dans le menu Préférences, vous devez cliquer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé (vous pouvez également utiliser les touches directionnelles de votre clavier). Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quel endroit de la carte en cliquant sur cet emplacement sur la mini-carte.

Effectuer un zoom avant et arrière : pour réaliser un zoom avant et arrière sur la carte, cliquez sur le curseur de la barre coulissante située à côté de la mini-carte et faites-le glisser, ou utilisez les touches + et - de votre clavier [+ et) sur un clavier français]. Selon le niveau de zoom choisi, il se peut que vous ne puissiez pas voir les informations de certains boutons d'affichage. Dans le cas d'un zoom arrière complet, vous verrez l'intégralité de la surface de la planète, mais vous ne pourrez pas faire défiler la carte.

Sélectionner des unités : pour sélectionner une unité, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Vous devez sélectionner une unité avant de pouvoir lui ordonner de faire quoi que se soit. L'image, le nom et les statistiques de l'unité sélectionnée apparaîtront dans la partie de l'écran de jeu comportant la représentation de l'unité, à moins que vous n'ayez une vue active d'une Caméra Espion dans cette zone. Reportez-vous à la section précédente de ce chapitre pour plus de détails.

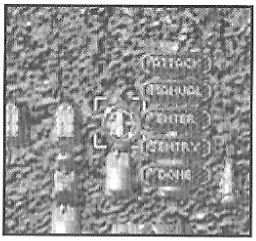
Vous pouvez passer vos unités en revue à l'aide des touches < et > de votre clavier [, et / sur un clavier français] ou en cliquant sur les boutons Suivant et Précédent sur l'écran de jeu. Dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, pour supprimer une unité de la liste pour le reste du tour, cliquez sur le bouton OK dans sa fenêtre de commande.

Pour sélectionner un groupe d'unités et leur demander de se déplacer ou d'attaquer, dessinez une boîte autour d'un groupe d'unités et cliquez sur une destination et/ou une cible de la carte ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur une destination de la mini-carte. Vous pouvez ajouter des unités à un groupe sélectionné (ou les enlever d'un groupe) en appuyant sur la touche MAJ de votre clavier lorsque vous cliquez sur les unités. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et faites-les glisser pour sélectionner uniquement des unités de combat. Cliquez sur une unité avec le bouton droit de la souris pour en faire le nouveau dirigeant d'un groupe.



Ecran Etat d'un Dépôt.

Obtenir des renseignements sur une unité : cliquez sur une unité ou une installation sélectionnée avec le bouton droit de la souris pour accéder à l'écran Etat unité. Cet écran affiche des statistiques sur cette unité ainsi qu'une description de ses fonctions.



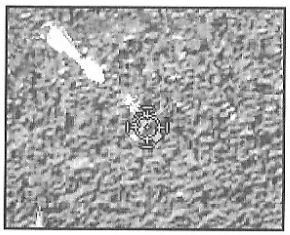
Donner des ordres aux unités (dans la fenêtre de commande) : lorsque vous sélectionnez certaines unités, telles que des Ingénieurs et des Constructeurs, et des installations, une fenêtre de commande répertoriant diverses commandes apparaît. Pour les Ingénieurs et les Constructeurs, il s'agit simplement d'une liste des structures qu'ils peuvent construire. Cependant, pour la plupart des unités Mobiles, vous devez de nouveau cliquer dessus après les avoir sélectionnés pour accéder à leur fenêtre de commande.

Une fois la fenêtre de commande d'une unité ou d'une installation ouverte, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'action que vous désirez faire exécuter par l'unité. Par exemple, si vous avez sélectionné un Ingénieur, cliquez sur l'icône Radar, puis sur un point de la carte pour ordonner à l'Ingénieur de se rendre à l'emplacement indiqué et commencer à construire. Autre exemple : pour une Mine d'or ou une Moissonneuse d'or, cliquez sur Acheter M.A.J. pour accéder à un menu dans lequel vous pouvez acheter des améliorations. Pour plus de détails sur les fonctions des unités et des structures, reportez-vous aux chapitre Unités et Installations.

Déplacer des unités : sélectionnez une unité. Si elle est mobile, vous pouvez lui ordonner de se rendre quelque part en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur la destination désirée sur la carte ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la destination sur la mini-carte. L'unité commencera à se déplacer et, pour les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, elle se déplacera aussi loin que possible pendant ce tour.

Dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, si une unité a besoin de plusieurs tours pour se rendre à un endroit particulier, vous verrez une série de têtes de flèches pointées vers la destination de l'unité. Les têtes de flèches vertes signalent l'endroit où l'unité s'arrêtera à la fin de chaque tour.

Pour définir des points de passage, maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les emplacements des divers points de passage. Cette fonction s'applique également aux groupes. Pour les groupes, vous pouvez également utiliser la touche CTRL et cliquer avec le bouton gauche de la souris pour déplacer le groupe et conserver la formation actuelle. Utilisez MAJ et cliquez avec le bouton droit de la souris pour définir des cases de destinations spécifiques pour les unités individuelles du groupe ; cette fonction est utile lorsque vous souhaitez qu'un groupe encercle une installation lorsque les unités ont fini d'avancer.



Attaquer avec des unités : sélectionnez une unité, un groupe d'unités ou un Canon fixe, puis cliquez sur une cible pour lancer une attaque. Vous pouvez également choisir d'attaquer en sélectionnant cette option dans la fenêtre de commande de l'unité ou d'une installation. Pour supprimer le curseur d'attaque sans faire feu, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Une fois qu'une unité a reçu l'ordre d'attaquer, elle se déplacera vers sa cible (si elle se trouve hors de portée et peut se déplacer) et l'attaquera dès que possible.

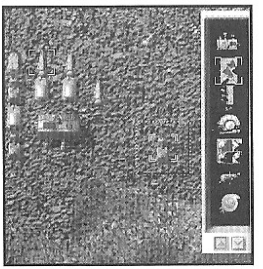
Le curseur d'attaque est attaché à une petite barre rouge et verte. La partie rouge de cette barre est une estimation de la quantité de dégâts qu'une attaque causera à l'unité cible. Plus la partie est grande, plus les dégâts que vous êtes susceptibles d'infliger à la cible seront importants.

Options de tir et de déplacement automatique : sélectionnez Tir automatique dans la fenêtre de commande d'une unité de combat ou d'un Canon fixe pour accéder à un nouveau menu où vous pouvez choisir parmi Toutes, Menaces ou Aucune. " Toutes " ordonne à l'unité de tirer sur toutes les unités ennemies à portée. " Menaces " ordonne à l'unité de tirer seulement sur les unités ennemies de combat. Si vous sélectionnez " Aucune ", l'unité ne tirera automatiquement sur aucune unité.

Pour les unités de combat Mobiles, vous pouvez également sélectionner Pilote automatique dans leur fenêtre de commande. Vous avez alors le choix entre trois options : Avancer, Retrait et Immobile. " Avancer " ordonne à l'unité de se déplacer, si nécessaire, pour tirer sur une cible visible. Si vous sélectionnez " Immobile ", l'unité ne se déplacera pas pour tirer mais attendra que les unités ennemies viennent à portée avant de les attaquer. " Retrait " éloignera automatiquement cette unité de toute unité de combat.

Ré-armer les unités : les unités disposent toujours de munitions suffisantes pour faire feu. Les Canons fixes constituent la seule exception possible, car ils nécessitent une source d'énergie suffisante pour tirer.

Construire des structures : les Ingénieurs et les Constructeurs construisent des structures. Cliquez dessus pour accéder à leur fenêtre de commande répertoriant toutes les structures qu'ils peuvent construire. Cliquez sur l'élément que vous voulez construire ; le nom d'une installation apparaîtra dans la zone de message au bas de l'écran de jeu. Cliquez ensuite sur la carte à l'endroit où vous souhaitez placer le nouvel édifice. Il existe des restrictions quant aux endroits où vous pouvez placer des constructions. Par exemple, les Chantiers navals ne peuvent être construits que sur l'eau.

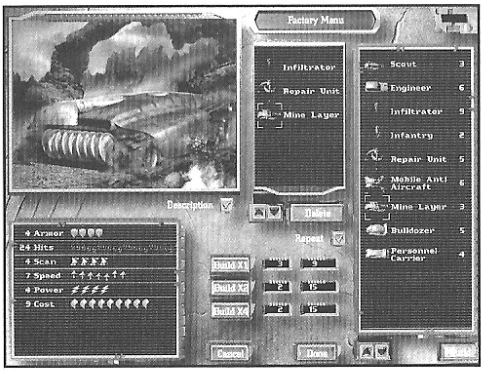


Sélection d'une nouvelle structure à construire depuis la fenêtre de commandes d'un Constructeur.

Des bandes de construction apparaîtront autour du site sélectionné. Si l'Ingénieur ou le Constructeur se trouve à une certaine distance de ce site, il devra d'abord s'y rendre avant de commencer à construire. Vous pouvez effectuer plusieurs sélections pour l'élément à construire en cliquant sur d'autres icônes de construction et en les plaçant sur la carte. Pour supprimer un futur site de construction, cliquez sur ce site avec le bouton droit de la souris. Vous ne pouvez enlever de sites de construction que lorsque l'unité à qui a été donné l'ordre de construire est sélectionnée. Notez que si vous créez une file d'attente de construction, l'Ingénieur ou le Constructeur construira les structures dans l'ordre où elles auront été sélectionnées.

Sites des nouvelles mines : les Stations Minières (ou les Moissonneuses de matériel) et les Mines d'or (ou les Moissonneuses d'or) doivent être construites, respectivement, sur des gisements de matières premières ou d'or. Les gisements sont découverts par vos unités ; toutes les unités analysent automatiquement le terrain qui se trouve à portée de scan. Lorsque vous souhaitez placer une nouvelle mine, activez l'affichage de l'analyse en cliquant sur le bouton Sondage. Cliquez dessus pour localiser un site dont les chiffres apparaissent en blanc (pour les matières premières) ou en doré (pour l'or) et ordonnez à un Constructeur de construire une nouvelle Station Minière ou Mine d'or à cet endroit. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre Installations.

Construire des unités : sélectionnez d'abord une Usine : Usine d'unités légères (ou Reproducteur léger), Usine d'unités lourdes (ou Reproducteur lourd), Usine d'unités aériennes (ou Reproducteur d'unités aériennes), ou encore Chantier naval (ou Reproducteur en mer). Cliquez ensuite sur Construire pour accéder au menu Usine. Sélectionnez les unités que vous voulez construire et cliquez sur OK lorsque vous êtes satisfait. Les unités seront construites dans l'ordre où elles ont été sélectionnées.



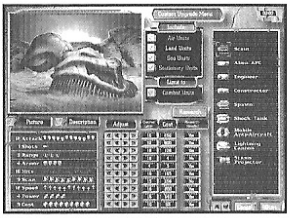
Pour créer des Spawns et Psi-Spawns, un Incubateur Sheevat doit placer un œuf dans un organisme hôte. Les hôtes valables sont les Espions infiltrés, les Fantassins, toute unité Sheevat et toute unité Concord.

Cliquez sur le bouton Répéter pour recommencer la file de construction depuis le début lorsque vous atteignez la dernière unité de la file d'attente.

Les boutons de construction x1, x2 et x4 contrôlent la quantité de matières utilisées pour construire l'unité en cours. Plus vous utilisez de matières, plus la construction de l'unité sera rapide. Cliquez sur une Usine avec le bouton gauche de la souris et cliquez avec le bouton droit sur une case de destination pour envoyer toutes les unités nouvellement construites à cet endroit. Cliquez sur une usine avec le bouton gauche et cliquez sur Déplacer pour annuler une position de déploiement préalablement définie.

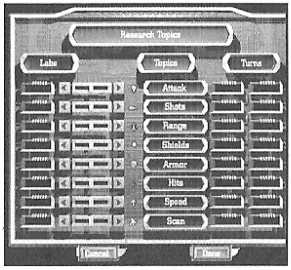
Actualiser les unités : vous pouvez actualiser vos unités et installations en achetant des mises à jour auprès des Mines d'or ou des Moissonneuses d'or. Au début de la partie, le nombre de mises à jour que vous pouvez effectuer est limité. Des mises à jour supplémentaires peuvent faire l'objet d'études des Centres ou des Stations de recherches.

Pour acheter des mises à jour, sélectionnez une Mine d'or ou une Moissonneuse d'or et cliquez sur le bouton Acheter M.A.J. pour accéder au menu Mises à Jour. Sélectionnez le (ou les plans, les effets étant cumulatifs) de mise à jour qui correspond le mieux à vos besoins. Le plan détaillé vous permet de personnaliser les mises à jour pour chaque unité ou structure individuelle du jeu. Cliquez sur le bouton Détaillé pour passer à un autre écran :



Menu Mises à Jour

Ecran Mise à Jour détaillée : utilisez les boutons Inclure et Limiter pour affiner la liste des unités à droite de votre écran. Sélectionnez l'unité que vous souhaitez actualiser dans la liste. Utilisez les quatre boutons fléchés Régler pour régler le niveau de mise à jour désiré pour chaque statistique individuelle de l'unité. La liste des statistiques affichera également le réglage actuel du niveau désiré, le coût d'une telle mise à jour et si des recherches sont nécessaires pour effectuer cette mise à jour.



Menu Domaines de recherches

Recherches et Mises à Jour : sélectionnez un Centre ou une Station de recherches, cliquez sur Rech., puis sélectionnez un paramètre à actualiser. Lorsque les recherches concernant une statistique sont terminées, toutes les unités et les constructions comportant cette statistique pourront l'actualiser d'un autre niveau à l'aide des Mines d'or ou des Moissonneuses d'or. Reportez-vous au chapitre Recherche et Achat de mises à jour pour plus de détails. Pour mettre à jour des unités obsolètes, déplacez-les sur un Dock, un Hangar ou un Dépôt (ou dans l'Abri, Nid ou Ruche Sheevat correspondant) en sélectionnant l'installation et en cliquant sur Charger.

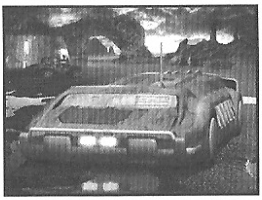
Réparer des unités : pour réparer des unités, sélectionnez un Dock, un Dépôt ou un Hangar (ou l'Abri, Ruche ou Nid Sheevat correspondant), cliquez sur Charger et cliquez sur vos unités touchées. Vous pouvez supprimer le curseur de chargement en cliquant avec le bouton droit de la souris. Les Docks, les Hangars et les Dépôts peuvent réparer, respectivement, des unités navales, aériennes et terrestres. Pour plus de détails sur ces structures, reportez-vous au chapitre Installations.

Les clans humains peuvent également utiliser une unité de réparation pour réparer les installations et les unités navales et terrestres touchées. Placez une unité de réparation près d'une installation ou d'une unité touchée, cliquez sur le bouton Réparer de l'unité de réparation, puis cliquez sur l'unité touchée pour commencer les réparations. Les unités de réparation ne peuvent pas réparer d'Avions puisqu'elles ne peuvent pas se déplacer à proximité de telles unités (les Avions n'atterrissent pas). Pour plus de détails sur les unités de réparation, reportez-vous au chapitre Unités.

Toutes les structures et unités Concord peuvent se réparer seules avec le temps.

Transporter des unités : les unités terrestres peuvent être transportées par des transports de troupes blindés ou des véhicules de transport navals et aériens. Pour placer une unité dans l'un de ces véhicules, cliquez sur Charger dans la fenêtre de commande du transporteur, puis cliquez sur les unités que vous souhaitez placer à bord. Vous ne pourrez pas charger d'unités supplémentaires si le transporteur est plein. Lorsque vous avez fini de sélectionner les unités à charger, cliquez avec le bouton droit de la souris pour supprimer le curseur de chargement. Les transports de troupes blindés ne peuvent transporter que des Fantassins et des Espions infiltrés.

Pour décharger un véhicule de transport, sélectionnez-le pour ouvrir sa fenêtre de commande de cargaison. Cliquez sur l'unité que vous souhaitez décharger puis cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez décharger cette unité. Continuez à cliquer sur les unités et à sélectionner des emplacements de déchargement jusqu'à ce que vous soyez satisfait. Les unités ne peuvent pas être déchargées dans des cases qu'elles ne pourraient pas normalement traverser.
Notez que vos adversaires ne peuvent pas déterminer les unités transportées par vos véhicules de transport. Sachez également qu'une unité qui se trouve dans un véhicule de transport ne fonctionne pas. Par exemple, le scan et la portée d'une unité transportée ne s'appliquent pas car les unités qui se trouvent dans un véhicule de transport ne peuvent ni voir, ni attaquer les unités ennemies.



Supprimer des structures : chaque structure dispose d'une option Détruire dans sa fenêtre de commande. Cliquez sur Armer dans la petite fenêtre qui apparaît, puis sur le bouton rouge pour détruire la structure ou sur Annuler si vous changez d'avis. Vous ne pouvez détruire ainsi que vos propres structures. Une structure détruite devient un tas de gravats que vous pouvez enlever avec un Bulldozer.

Enlever les gravats : lorsque des structures ou des unités sont détruites, elles laissent derrière elles un tas de décombres. Les Bulldozers peuvent enlever et recycler les matières premières. Les arbres peuvent également être rasés par Bulldozer. Cliquez sur un Bulldozer avec le bouton gauche de la souris, puis cliquez sur les tas de gravats ou les arbres à enlever. Le Bulldozer exécutera vos instructions dans l'ordre dans lequel vous cliquez. Vous devez déblayer les gravats ou les arbres avant de pouvoir construire de nouvelles structures dessus.

Poser et enlever des mines : seules les clans humains possèdent des Mouilleurs de mines terrestres et maritimes. Ces unités sont les seules à pouvoir désactiver, respectivement, les mines terrestres et maritimes, bien que toutes les unités de combat puissent attaquer des mines visibles en vue de les détruire. Pour désactiver une mine, un Mouilleur de mines terrestres et maritimes doit se placer au-dessus de la mine. Cliquez ensuite sur le bouton Supprimer dans la fenêtre de commande de l'unité.

Pour poser des mines, placez le Mouilleur de mines terrestres ou maritimes à l'endroit où vous souhaitez déposer une mine et cliquez sur le bouton Placer dans sa fenêtre de commande. Vous pouvez également sélectionner Placer puis cliquer sur un autre endroit de la carte. Le Mouilleur de mines terrestres et maritimes se déplacera vers cet endroit, posant des mines au passage. Ce type d'unité ne peut pas poser de mines si vous ne disposez pas de matières premières en stock.

Voler ou désactiver des unités : seuls les Espions infiltrés peuvent exécuter ces deux fonctions. Placez l'Espion infiltré à côté de la cible, sélectionnez Désactiver ou Voler dans la fenêtre de commande de l'Espion infiltré, puis cliquez sur la cible. Une unité ne fonctionnera pas pendant qu'elle est désactivée. Une unité volée passe sous votre contrôle jusqu'à ce que l'Espion infiltré dérobe une autre unité ou si l'unité ou l'Espion infiltré qui la contrôle meurt. Remarque : le Conteneur EW Sheevat peut également voler des unités.

Voler/Transporter des bannières : si les conditions de victoire de votre partie sont réglées sur Voler Bannière Ennemi, vous devrez contrôler des bannières et probablement les ramener à votre base. Pour plus de détails sur la manière de réaliser ces actions, reportez-vous au chapitre Comment gagner la partie.

Changer les ordres : lorsqu'une unité ou une installation a reçu des ordres qui n'ont pas été exécutés, vous pouvez cliquer sur Arrêter dans sa fenêtre de commande pour l'empêcher d'exécuter ces ordres. Vous pouvez alors lancer de nouveaux ordres ou plus simplement donner à l'unité de nouveaux ordres.

Renommer des unités : lorsque vous sélectionnez une unité, une image et une description de cette dernière apparaîtront en haut à gauche de l'écran de jeu. Le nom de l'unité est affiché au-dessus de l'image. Cliquez sur le nom de l'unité pour le modifier. Tapez un nouveau nom et appuyez sur ENTREE pour valider vos modifications. Tous ces types d'unités porteront désormais ce nouveau nom. Vous ne pouvez renommer ainsi que vos propres types d'unités.

COMMANDES CLAVIER

Vous trouverez ci-dessous une liste des touches de fonctions dans M.A.X.2.

Touche	Fonction
Touche de tabulation	Règle l'interface vers l'avant
MAJ-Tabulation	Règle l'interface vers l'arrière
. ou ;	Sélectionne l'unité précédente
/ ou :	Sélectionne l'unité suivante
F1	Affiche l'unité sélectionnée à l'écran
F5	Active la vue sauvegardée n°1
F6	Active la vue sauvegardée n°2
F7	Active la vue sauvegardée n°3
F8	Active la vue sauvegardée n°4
ALT-F5	Sauvegarde la vue n°1
ALT-F6	Sauvegarde la vue n°2
ALT-F7	Sauvegarde la vue n°3
ALT-F8	Sauvegarde la vue n°4
Flèche droite	Fait défiler la carte vers la droite
Flèche gauche	Fait défiler la carte vers la gauche
Flèche bas	Fait défiler la carte vers le bas
Flèche haut	Fait défiler la carte vers le haut
= ou +	Zoom avant
)	Zoom arrière
Entrée	Fin du tour (pour les parties à tour de rôle uniquement)
ECHAP	Quitte le jeu si aucun autre mode n'est activé
ECHAP	Quitte le mode d'étape simple s'il est activé
ECHAP	Supprime le menu contextuel affiché
ECHAP	Efface le message affiché
ECHAP	Efface le menu de construction affiché
ALT-L	Charge un jeu
ALT-S	Sauvegarde le jeu
ALT-F	Affiche le menu de fichiers
F	Recherche (au centre du menu principal) l'unité sélectionnée
G	Active/Désactive l'affichage de la grille
Espace ou ALT-P	Pause
CTRL-G	Active et désactive la Caméra Espion sélectionnée
CTRL-H	Attache/détache la Caméra Espion à l'unité sélectionnée
CTRL-Y	Centre la Caméra Espion sur la carte principale si elle n'est pas attachée à une unité
CTRL-)	Zoom arrière de la Caméra Espion sélectionnée
CTRL-+	Zoom avant de la Caméra Espion sélectionnée
CTRL-Flèche droite	Fait défiler la Caméra Espion vers la droite si elle n'est pas attachée à une unité
CTRL-Flèche gauche	Fait défiler la Caméra Espion vers la gauche si elle n'est pas attachée à une unité
CTRL-Flèche bas	Fait défiler la Caméra Espion vers le bas si elle n'est pas attachée à une unité
CTRL-Flèche haut	Fait défiler la Caméra Espion vers le haut si elle n'est pas attachée à une unité
ALT-+	Sélectionne la Caméra Espion suivante
ALT-)	Sélectionne la Caméra Espion précédente
ALT-X	Quitte la partie
Page Suiv.	Incline la carte vers le bas
Page préc.	Incline la carte vers le haut
SUPPR	Rétablit une vue aérienne de la carte

Consultez le fichier README.TXT pour obtenir des mises à jour des raccourcis clavier.

Avec la mise à jour, vous pouvez personnaliser vos unités et augmenter leur puissance comme vous le souhaitez.

Pour vous mettre rapidement dans l'ambiance de M.A.X.2, participez à la première campagne du jeu. Pour ceux qui ne sont pas intéressés, cette section vous donne quelques conseils pour jouer à M.A.X.2.

Pour savoir comment vous déplacer, attaquer et créer des unités, consultez la section Carte du jeu de ce chapitre. Lisez ensuite le reste du chapitre pour savoir comment charger, enregistrer, quitter et effectuer d'autres manœuvres de base.

La plupart du temps, vous commencez la partie avec quelques unités que vous avez achetées avant d'atterrir sur une nouvelle planète. Ces unités sont regroupées autour d'une Station Minière ou d'une Moissonneuse de matériel à l'emplacement de votre choix. Reportez-vous au chapitre Commencer un nouveau jeu pour plus de renseignements sur ces préparatifs.

Activez ensuite les huit boutons qui mettent en surbrillance les éléments importants de votre carte du jeu : Sondage, Grille, Coups, etc. Ces boutons communiquent des informations utiles ; Vous pouvez, par la suite, désactiver les affichages dont vous vous servez le moins.

Demandez ensuite à vos Ingénieurs de construire des unités de stockage et quelques installations défensives ; vous aurez besoin de plusieurs unités ! Vos Constructeurs doivent construire des Stations Minières immédiatement. Tous les Constructeurs qui ne sont pas occupés, doivent construire des Usines pour que vous puissiez produire plus d'unités. Une Usine de chaque type devrait suffire à vos besoins. Vos Constructeurs doivent également construire des Docks, des Dépôts (ou Ruches), des Hangars (ou Nids), des Mines d'or (ou Moissonneuses d'or) et des Centres de recherches (ou Stations de recherches).

Lorsque votre niveau d'énergie courant approche du niveau maximal, construisez de nouveaux Générateurs et Puits d'énergie. Veillez à construire suffisamment de Stations Minières pour supporter votre nombre croissant de Reproducteurs d'énergie actifs.

Envoyez des Véhicules d'exploration et d'autres unités à forte capacité de scan pour découvrir la zone autour des gisements de matières premières et d'or et repérer ainsi toute colonie ou unité ennemie.

Commencez à construire des Chars et des unités de ce genre dès que vous le pouvez, mais assurez en priorité une production régulière de Stations Minières et de Moissonneuses de matériel. Lorsque vous disposez d'une puissance de feu suffisante, affectez une partie de ces unités à la défense de votre colonie et le reste à l'attaque de l'ennemi.

Construisez des Mines d'or et des Stations de recherches afin d'améliorer la technologie de vos unités. Si vous n'améliorez pas vos unités à la même vitesse que votre adversaire, vous risquez de perdre la partie par la suite.

Il est important de bien contrôler la zone et les gisements, mais souvenez-vous que le premier à remplir les conditions de victoire qui gagne la bataille. Elaborez une stratégie, modifiez-la si nécessaire et sortez victorieux du combat !

Installations

Mis à part certaines missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, vous commencez chaque partie avec une Station Minière ou une Moissonneuse de matériel. Vous devez faire appel à vos Ingénieurs et Constructeurs pour construire de nouvelles installations. Les Ingénieurs sont chargés des petits installations : installations défensives et autres infrastructures. Les Constructeurs construisent des Usines, des Stations Minières et autres installations importantes.

Les Ingénieurs construisent les unités suivantes :

Unités défensives

Tourelle anti-aérienne
Tourelle d'artillerie
Conteneur Biobombes
Conteneur EW

Unité de stockage
Tourelle ou Conteneur Canon
Tourelle lance-missiles
Station Radar

Infrastructure

Pont
Bloc défensif ou Pièce coulée
Route
Plate-forme

Les Constructeurs construisent les unités suivantes* :

Usines

Usine d'unités aériennes
(Reproducteur d'unités aériennes)
Usine d'unités lourdes
(Reproducteur lourd)
Usine d'unités légères
(Reproducteur léger)
Chantier naval
(Reproducteur en mer)

Mines

Mine d'or
(Moissonneuse d'or)
Station Minière
(Moissonneuse de matériel)

Recherche

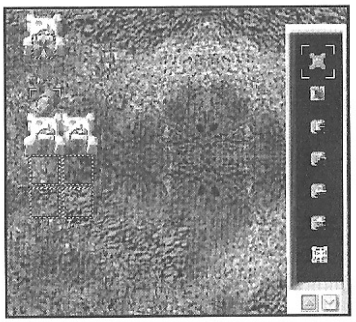
Centre de recherches

Entretien

Dépôt
(Ruche)
Dock
(Abri)
Hangar
(Nid)

* Les noms entre parenthèses correspondent aux noms des installations Sheevat lorsqu'ils diffèrent des installations humaines.

Taille et emplacement des installations : toutes les structures construites par les Ingénieurs tiennent dans une case de la carte du jeu, celles des Constructeurs occupent quatre cases. Vous ne pouvez pas placer des installations sur d'autres unités ou structures, des gravats, des montagnes, des falaises ou de la lave. La plupart des installations doivent être placées sur la terre ferme ou sur des Plates-formes. Les Chantiers navals, les Reproducteurs en mer, les Docks, les Abris, les Plates-formes et les Ponts doivent être placés sur l'eau. Si l'emplacement que vous avez choisi pour votre installation ne convient pas, un curseur rouge apparaît.



Un Ingénieur construit une nouvelle unité de stockage.

Construction de structures : pour construire une structure, sélectionnez un Ingénieur ou un Constructeur. Dans la fenêtre qui s'affiche, cliquez sur un type de structure puis sur la carte du jeu à l'endroit où vous désirez la placer. Si l'endroit convient, le Chantier est délimité par une bande. L'Ingénieur ou le Constructeur se rend sur le Chantier, s'il n'y est pas déjà, et commence immédiatement la construction.

Vous pouvez demander aux Ingénieurs et aux Constructeurs de construire plusieurs structures les unes à la suite des autres. Cliquez sur les structures se trouvant dans la fenêtre de commande de ces unités et sélectionnez l'endroit où vous désirez les placer. Vous pouvez ainsi placer un nombre infini de structures. Lorsqu'ils ont terminé un Chantier, les Ingénieurs et les Constructeurs passent au site suivant dans l'ordre de sélection.
Pour éliminer des structures en attente de construction, cliquez sur l'Ingénieur ou le Constructeur qui devait les construire. Cliquez ensuite sur le cadre entourant le futur Chantier de la structure pour l'enlever de la liste.

Outre des points d'énergie, les Ingénieurs et les Constructeurs utilisent 2 points de matière première par tour ou par équivalent de tour lorsqu'ils construisent. S'ils n'ont pas accès à l'énergie ou aux matières premières, ils ne peuvent pas construire. Cependant, quelles que soient les ressources, les Constructeurs et les Ingénieurs peuvent toujours construire des Stations Minières, des Moissonneuses de matériel, et des Plates-formes sur des gisements de matières premières.

Remarque : pour obtenir l'énergie ou les matières premières dont elles ont besoin, les installations ne doivent pas forcément être reliées les unes aux autres ou à des Stations Minières, Moissonneuses de matériel ou unités de stockage.

Statistiques des installations : toutes les installations sont blindées, très résistantes, et ont une portée de scan importante. Le blindage permet de protéger l'installation des attaques. La résistance aux coups fait référence aux dégâts pouvant lui être infligés. Une unité dont la résistance aux coups est de 56 doit accumuler 56 points de dégât, sans être réparée entre temps, pour être détruite. Le scan est la portée visuelle d'une unité. Toute unité ennemie se trouvant dans la portée de scan d'une installation est visible à condition qu'elle soit dans sa ligne de mire. Les seules exceptions sont les unités invisibles, telles que les Espions infiltrés, les Psi-Spawns, les Sous-marins, les Transports de troupes blindés submergés, les Spawns cachés, et les mines ennemies terrestres ou maritimes.

Toutes les installations Sheevat sont également blindées afin de prolonger leur résistance aux coups. Les seules structures Sheevat qui ne sont pas blindées sont les Ponts, les Pièces coulées, les Routes et les Plates-formes. Pour une description plus détaillée des statistiques des unités ou des installations, consultez le chapitre Unités.

Destruction de structures : les structures peuvent être détruites par les tirs ennemis. Vous pouvez également sélectionner Détruire dans la fenêtre de commande. Cliquez sur Armer dans la fenêtre qui apparaît, puis sur le bouton rouge pour déclencher l'explosion d'une unité. Cliquez sur Annuler si vous changez d'avis. Vous pouvez éliminer les gravats des installations détruites à l'aide de Bulldozers.

Ordres : vous pouvez donner des ordres à une installation grâce à la fenêtre de commande, qui s'ouvre lorsque vous la sélectionnez. Les descriptions ci-dessous vous donneront un aperçu des fonctions de chacun.

Pour empêcher une installation d'exécuter les ordres reçus, cliquez sur le bouton Arrêter de sa fenêtre de commande. Donnez-lui ensuite de nouveaux ordres. Vous pouvez également donner de nouveaux ordres aux installations.

Réparations : toutes les installations peuvent se réparer elles-mêmes. Elles récupèrent 10 % de leur résistance maximale aux coups à chaque tour ou équivalent de tour lorsqu'elles ne sont pas attaquées.

Vous pouvez également réparer une installation touchée avec une unité de réparation, si vous jouez pour un clan humain. Placez une unité de réparation à côté d'une installation touchée. Sélectionnez Réparer dans la fenêtre de commande de l'unité de réparation, puis cliquez sur l'installation pour la réparer. Les réparations sont effectuées en un tour ou équivalent d'un tour. Lorsqu'une installation est en cours de réparation, elle ne fonctionne pas.

Remarque : lorsque le blindage des installations est touché lors d'une attaque à la Biobombe, il ne peut pas être réparé.

Mises à Jour : vous pouvez acheter des Mises à Jour par l'intermédiaire des Mines d'or ou des Moissonneuses d'or ou investir dans la recherche grâce aux Centres de recherches. La plupart des installations sont actualisées automatiquement lorsqu'une Mise à Jour est achetée ou effectuée. Une Mise à Jour dure deux tours pendant lesquels les installations continuent à fonctionner. Cependant, pour actualiser des Canons fixes, vous devez sélectionner l'option Acheter M.A.J. dans leur fenêtre de commande. Les Mise à Jour de ces structures durent deux tours pendant lesquels les Canons ne peuvent pas être utilisés.

Toutes les structures de M.A.X.2 sont décrites dans les sections ci-après. L'annexe A contient un tableau résumant les fonctions des installations. Vous trouverez les statistiques de toutes les installations dans le fichier STATS.TXT de votre CD-ROM.

RESSOURCES : PRODUCTION ET STOCKAGE

Les ressources essentielles du jeu, or, matières premières et énergie sont exploitées, stockées ou produites dans diverses installations. L'or est converti en crédits utilisés pour acheter des Mises à Jour. Vous avez besoin des matières premières pour construire des unités et des structures. Toutes les installations et unités ont besoin d'énergie pour fonctionner.

Les Mines d'or et les Moissonneuses d'or exploitent l'or et le convertissent immédiatement en crédits. Une unité d'or équivaut à un crédit. Une Mine d'or ne peut extraire que 16 points d'or par tour.

Les Stations Minières et les Moissonneuses de matériel exploitent et transforment les matières premières. Elles extraient un maximum de 16 points de matières premières par tour. De même, elles transfèrent automatiquement les matières premières ainsi transformées vers les chantiers de construction de nouvelles unités et structures, selon les besoins.

Les Générateurs et Puits d'énergie génèrent 80 points d'énergie chacun et coûtent 8 points de minerai. Ils peuvent se désactiver seuls, le cas échéant. Les différents types d'unités et d'installations utilisent différentes quantités d'énergie. Si vous n'avez pas assez de Générateurs d'énergie, ou de Stations Minières pour les supporter, vous serez limité dans vos travaux de construction.

Pratiquement toutes les structures et unités ont besoin d'énergie, mais les matières premières ne sont utilisées que par les Usines, les Ingénieurs, les Constructeurs et les Mouilleurs de mines. Ces installations et unités utilisent des matières premières pour construire.

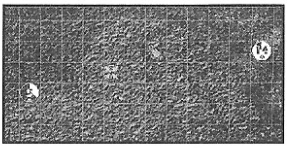
Si les matières premières et l'énergie viennent à manquer, les Constructeurs et les Ingénieurs s'arrêtent de construire à moins que vous ne leur demandiez de construire des Stations Minières, des Moissonneuses de matériel ou des Plates-formes sur les gisements de matières premières. Les Usines s'arrêtent ensuite de fonctionner ainsi que tous les installations qui ont besoin d'énergie. Chaque fois que les ressources se font rares, l'ordre dans lequel les unités et les installations s'arrêtent de fonctionner est déterminé au hasard.

Lorsqu'une installation ou une unité manque d'énergie ou de matières premières, ceci s'affiche à côté de son image. Les installations ou unités qui manquent de matières premières ou d'énergie n'oublient pas leurs ordres et reprennent le travail dès que possible.

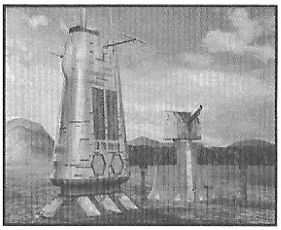
Les unités Mobiles autres que les Constructeurs et les Ingénieurs peuvent fonctionner quelles que soient les ressources d'énergie disponibles. Cependant, les Mouilleurs de mines ne peuvent pas placer de mines s'il n'y a pas assez de matières premières en stock.

Pour être sûr de ne pas manquer de matières premières et d'énergie, vous devez construire suffisamment de Stations Minières ou de Moissonneuses de matériel. Le nombre de ces installations et leur production par tour déterminent le nombre d'unités que vous pouvez entretenir pendant le jeu. Faites en sorte de ne jamais manquer de sources de matières premières ou d'énergie.

Les gisements de matières premières et d'or apparaissent à la surface du monde sous la forme d'icônes respectivement violettes et dorées. Plus l'icône est remplie, plus le gisement est important. Utilisez le bouton Analyser pour savoir ce que contient exactement un gisement. Une mine exploite cette quantité de matières premières ou d'or à chaque tour ou équivalent de tour. Toutes les unités peuvent découvrir des gisements, mais celles disposant d'une grande portée de scan sont avantagées.

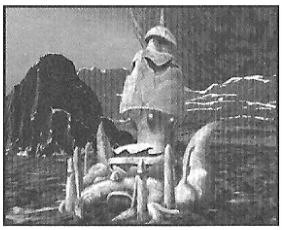


Pour éviter de gaspiller les matières premières que vous exploitez, vous devez avoir suffisamment d'espace de stockage. Une Station Minière ou une Moissonneuse de matériel ne peut pas stocker plus de 25 points de matières premières. Cependant, les unités de stockage sont bon marché et peuvent stocker 50 points de matières premières. S'il n'y a pas assez d'espace de stockage, les excédents sont perdus. Les Mines d'or et les Moissonneuses d'or transforment automatiquement l'or en crédits et les mettent sur votre compte ; vous n'avez pas besoin d'unités de stockage spéciales.



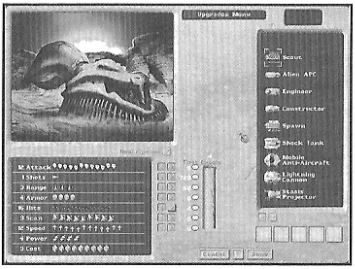
Mine d'or

Mine d'or (Moissonneuse d'or Sheevat) : les Mines d'or sont construites par les Constructeurs. Elles exploitent l'or et le convertissent immédiatement en crédits. Elles doivent se trouver au-dessus des gisements d'or et ne peuvent pas exploiter plus de 16 points d'or par tour ou équivalent de tour. L'équivalent Sheevat de ces structures est la Moissonneuse d'or. Remarque : votre total de crédits s'affiche avec la représentation de la mine.



Moissonneuse d'or Sheevat

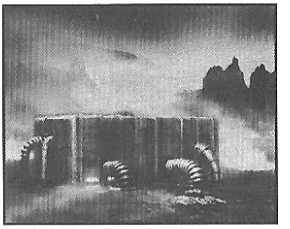
Vous pouvez acheter des Mises à Jour dans les Mines d'or. Pour cela, cliquez sur Acheter M.A.J. dans la fenêtre de commande de la Mine d'or afin d'accéder au menu Mises à Jour. Une liste des Mises à Jour s'affiche alors. Chaque option vous permet de vous procurer de nouvelles technologies pour les unités indiquées. Vous pouvez sélectionner plusieurs Mises à Jour pour plusieurs types d'unités. L'option du bas, Personnaliser Mises à Jour, vous permet d'accéder au menu du même nom.



Menu Upgrades (Actualisations)

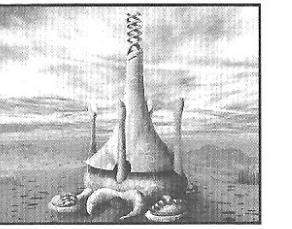
Avant de quitter ce menu, vous pouvez utiliser le bouton fléché de gauche pour effacer les articles que vous venez d'acheter. Les crédits que vous avez dépensés vous seront remboursés. Cliquez sur OK lorsque vous avez fini ou sur Annuler, pour reprendre la partie sans acheter de Mises à Jour.

Tous les installations et unités du type que vous avez actualisé que vous allez construire ou qui sont actuellement en construction, seront actualisées à la production. Les unités plus anciennes doivent aller aux Hangars, Docks, Dépôts ou équivalents Sheevat pour être actualisés. Les installations les plus anciennes, sauf les Canons fixes, s'actualisent automatiquement et présentent toutes les caractéristiques de mises à jour en deux tours. Pour actualiser les Canons fixes, ouvrez leur fenêtre de commande et cliquez sur Acheter M.A.J. ou M.A.J. tout. L'option " M.A.J. tout " actualise tous les Canons fixes de ce type. Toutes les installations sauf les Canons fixes continuent à fonctionner lorsqu'elles sont actualisées.



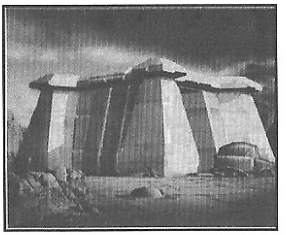
Station Minière

Pour plus de renseignements sur les Mises à Jour, reportez-vous au chapitre Recherche et Achat de mise à jour.



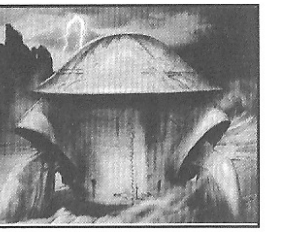
Moissonneuse de matériel Sheevat

Station Minière (Moissonneuse de matériel Sheevat) : les Stations Minières sont construites par les Constructeurs. Elles exploitent les matières premières et produisent de l'énergie. Dans la plupart des jeux, sauf dans certaines missions de campagne, missions indépendantes et scénarios personnalisés, vous commencez avec une Station Minière située au-dessus d'un gisement de +16 points de matières premières. Les nouvelles Stations Minières ne peuvent être placées que sur un gisement de matières premières. Elles ne peuvent pas exploiter plus de 16 points de matières premières par tour. Cependant, elles produisent l'énergie nécessaire à partir des matières premières. Chaque point de matière première peut être transformé en 10 points d'énergie. Les Sheevat appellent ces installations des Moissonneuses de matériel.



Unité de stockage

Une Station Minière peut stocker jusqu'à 25 points de matières premières. Si elle extrait plus de minerai que ne peuvent en stocker les unités et les Stations Minières, les excédents sont perdus.



Unité de stockage Sheevat

Unité de stockage : les unités de stockage sont construites par les Ingénieurs et peuvent emmagasiner jusqu'à 50 points de matières premières. Les unités de stockage transfèrent automatiquement les matières premières aux unités ou aux installations qui en ont besoin. L'équivalent Sheevat est l'unité de stockage Sheevat.

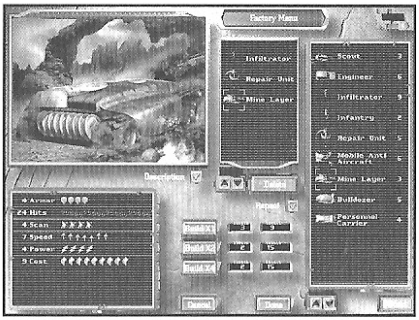
Générateurs (Puits d'énergie Sheevat) : ces installations produisent 80 points d'énergie et réduisent vos matières premières totales extraites de 8 points. Si vous ne produisez pas assez de matières premières, ces installations ne fonctionneront pas. Vous pouvez construire de nouveaux générateurs selon vos besoins, mais votre quantité d'énergie totale affichée ne se mettra pas à jour tant que vous ne disposerez pas de suffisamment de Stations Minières pour les supporter. Elles s'activent et se désactivent automatiquement, utilisant ainsi le moins de matières premières possible. L'équivalent Sheevat est appelée Puits d'énergie.

USINES ET INSTALLATIONS

Les Usines créent des unités Mobiles. Toutes les Usines sont construites par les Constructeurs et utilisent 3 points de matières premières par tour ou équivalent de tour. Si les Usines ne disposent pas de suffisamment d'énergie ou de matières premières elles arrêtent la construction. Lorsque les ressources sont rétablies, les Usines reprennent le travail où elles l'avaient laissé.

Pour construire une nouvelle unité, cliquez sur Construire dans sa fenêtre de commande. Dans le menu Usine qui s'affiche, vous trouverez une liste d'unités sur la droite ; faites défiler cette liste à l'aide des boutons fléchés se trouvant au-dessous. Cliquez sur une unité de la liste pour la sélectionner. Une image de cette unité apparaît alors, accompagnée d'une description que vous pouvez désactiver à l'aide du bouton Description. Un résumé des caractéristiques de l'unité apparaît sous son image.

Pour placer une unité dans la file d'attente de construction d'une Usine (en haut au centre du menu), sélectionnez l'unité dans la liste d'unités. Cliquez à nouveau dessus ou sur Construire. Pour fabriquer des copies supplémentaires, continuez à cliquer sur l'unité dans la liste d'unités ou sur Construire. Les unités sont construites dans l'ordre où elles ont été placées dans la file d'attente.



Pour reproduire les unités produites dans le même ordre, cliquez sur le bouton Recom. après avoir établi une file d'attente. A moins que vous ne lui donniez d'autres ordres, l'Usine continuera de produire les unités commandées. Pour supprimer une unité de la file d'attente, sélectionnez-la dans la file d'attente et cliquez sur Effacer sous la liste. Vous pouvez également retourner au menu Usine par la suite afin de modifier les unités qu'elle produit.

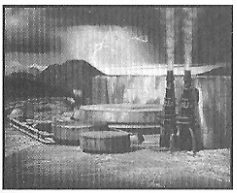
Lorsque vous avez terminé avec le menu Usine, cliquez sur OK ou sur Annuler pour annuler les derniers ordres de construction et revenir à l'écran de jeu.

Remarque : les boutons X2 et X4 du menu Usine vous permettent de construire des unités plus rapidement. Ces unités sont alors plus coûteuses et leur prix apparaît près de ces boutons. Si vous sélectionnez le bouton X2 ou X4, toutes les unités de la file d'attente de construction de cette Usine seront construites plus rapidement. Si vous changez d'avis, cliquez sur le bouton X1.

Les Usines construisent toujours la dernière version du type d'unités sélectionnées, comprenant toutes les Mises à Jour effectuées à ce jour. Si une unité est en construction et que vous achetez une Mise à Jour ou que vous en élaborez une, celle-ci sera automatiquement incorporée à la construction.

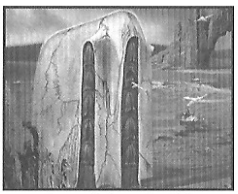
Le jeu vous avertit lorsqu'une nouvelle unité est disponible.

Remarque : les seules unités qui ne sont pas construites par des Usines sont les Spawns et Psi-Spawns Sheevat, car elles sont créées à partir des œufs pondus par des Incubateurs dans les hôtes humains. Voir le chapitre Unités pour plus de renseignements à ce sujet.

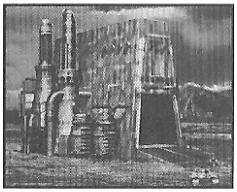


Usine d'unités aériennes

Usine d'unités aériennes (Reproducteur d'unités aériennes Sheevat) : cette structure construit tous les types d'appareils aériens : Chasseurs, Avions d'attaque au sol, Avions d'attaque (humains/Concord), Transports aériens et AWACS. L'équivalent Sheevat est le Reproducteur d'unités aériennes.

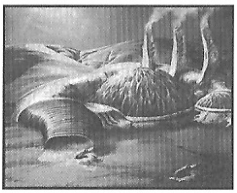


Reproducteur d'unités aériennes Sheevat



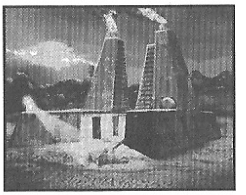
Usine d'unités lourdes

Usine d'unités lourdes (Reproducteur lourd Sheevat) : cette structure produit des Constructeurs, Scanners, Chars (humains), Chars à onde de choc (Sheevat), Canons d'assaut (humains), Canons éclairs (Sheevat), Lance-roquettes (humains), Projecteurs Stasis (Sheevat), Tracteur à chenilles Biobombe (Sheevat), Porte-missiles



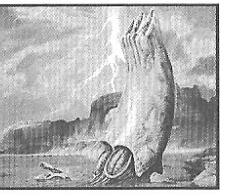
Reproducteur lourd Sheevat

(humain), Robots Géants (humains) et unités de commande (Sheevat). Les Sheevat appellent cette structure un Reproducteur lourd.

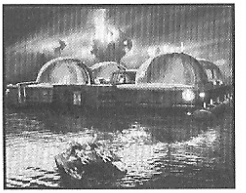


Usine d'unités légères

Usine d'unités légères (Reproducteur léger Sheevat) : cette structure produit des Ingénieurs, des unités de réparation (humaines), des Bulldozers, des Véhicules d'exploration, des Transports de troupes blindés, des Mobiles anti-aériens, des Mouilleurs de mines (humains), des Fantassins (humains), des Espions infiltrés (humains), et des Incubateurs (Sheevat). L'équivalent Sheevat s'appelle un Reproducteur léger.

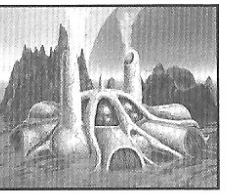


Reproducteur léger Sheevat



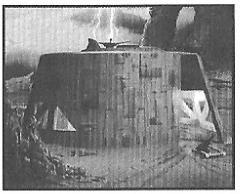
Chantier naval

Chantier naval (Reproducteur en mer Sheevat) : les Chantiers navals sont impérativement construits sur l'eau et produisent des Escortes, des Corvettes, des Navire-Canons, des Sous-marins, des Transports navals, des Porte-missiles (humains), des Navires Biobombes (Sheevat) et des Mouilleurs de mines (humains). Les Sheevat appellent cette structure un Reproducteur en mer.



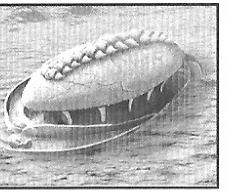
Reproducteur en mer Sheevat

INSTALLATIONS D'ENTRETIEN

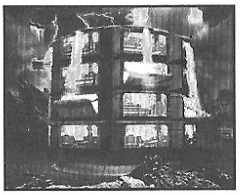


Dépôt

Dépôts (Ruches Sheevat), Hangars (Nids Sheevat) et Docks (Abris Sheevat) : c'est là que s'effectuent les réparations et Mises à Jour des unités terrestres, des Avions et des unités navales respectivement. Les Docks doivent être placés sur l'eau pour pouvoir fonctionner. Ces structures sont construites par les Constructeurs.

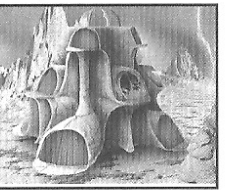


Ruche Sheevat

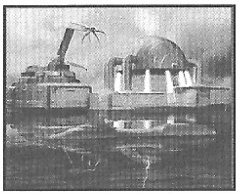


Hangar

Les Dépôts et les Hangars peuvent rassembler et faire fonctionner simultanément jusqu'à 12 unités. Les Docks ne peuvent contenir et faire fonctionner que 6 unités. Pour placer une unité dans un Dépôt, Hangar ou Dock, sélectionnez l'installation et cliquez sur Charger dans sa fenêtre de commande. Cliquez ensuite sur la ou les unités que vous voulez placer dans la structure. Les unités se déplacent alors vers l'installation et y pénètrent lorsqu'elles l'atteignent. Lorsque vous avez terminé, cliquez avec le bouton droit de la souris pour désactiver l'option Charger.

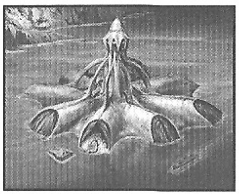


Nid Sheevat



Dock

Vous pouvez également ouvrir la fenêtre de commande de l'unité, cliquer sur Entrer, puis cliquer sur l'installation. L'unité se dirigera alors vers l'installation et y pénétrera.



Abri maritime Sheevat

La Mise à Jour et/ou la réparation d'une unité s'effectue en un seul tour. Les unités sont actualisées et réparées dans l'ordre où elles entrent dans l'installation. Lorsque la Mise à Jour ou la réparation a été effectuée, l'unité ressort automatiquement de l'installation d'entretien.

Pour retirer une unité d'une installation avant que le travail ne soit effectué, ouvrez le menu Activer, et cliquez sur le bouton sous l'unité. Sélectionnez ensuite l'endroit qui convient pour placer cette unité. Vous pouvez également cliquer sur Tout activer pour décharger toutes les unités. Si vous déchargez une unité avant qu'elle ne soit complètement réparée et actualisée, elle repartira dans l'état où elle est arrivée.

Remarque : si un Dock, Hangar ou Dépôt est détruit, toutes les unités qu'il contient sont également détruites.

STRUCTURES DÉFENSIVES

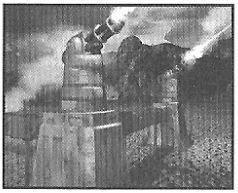
Toutes les structures défensives, y compris les Canons fixes et les Radars, sont construites par les Ingénieurs. Comme les Canons fixes peuvent attaquer les ennemis, ils disposent de caractéristiques spéciales que n'ont pas les autres structures, et qui couvrent l'attaque, le tir et la portée. Pour en savoir plus sur les caractéristiques, consultez le chapitre Unités.

Un Canon fixe peut attaquer un ennemi à condition d'avoir des munitions. Cliquez sur Attaquer dans la fenêtre de commande du Canon fixe. Cliquez ensuite sur un ennemi à votre portée et visez-le. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour enlever le curseur Attaquer sans tirer. Vous pouvez également attaquer avec un Canon fixe en le sélectionnant et en cliquant sur une unité ennemie se trouvant à votre portée. Vous ne pouvez pas attaquer avec un Canon fixe si sa réserve d'énergie est insuffisante.

Les Canons fixes peuvent tirer automatiquement sur un ennemi qui arrive à sa portée. Sélectionnez Tir automatique dans la fenêtre de commande d'un Canon fixe afin d'obtenir trois options : Tout, Menaces et Aucun. L'option " Tout " donne l'ordre au Canon fixe de tirer automatiquement sur tout ennemi visible se trouvant à sa portée ; l'option " Menaces " vous permet de ne tirer que sur les unités ennemies se trouvant à votre portée et l'option " Aucun " donne l'ordre à votre Canon de ne pas tirer automatiquement. Lorsqu'un Canon fixe est réglé sur Tir automatique, il attaque la première unité ennemie qui se présente dans son champ de tir et continue à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou quitte sa portée de tir.

Si vous avez effectué des recherches ou acheté une Mise à Jour affectant les caractéristiques d'un Canon fixe, vous devez la confirmer en cliquant sur Mise à Jour dans sa fenêtre de commande. Vous pouvez actualiser simultanément tous les Canons fixes de ce type en cliquant sur M.A.J. tout. Il faut 2 tours ou équivalents de tours pour effectuer une Mise à Jour. Vous ne pouvez pas utiliser un Canon fixe lorsqu'il est en cours de Mise à Jour.

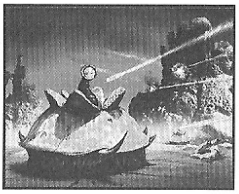
Les Canons fixes Sheevat accumulent l'expérience et sont remis à jour au cours de combats. Ces Mises à Jour apparaissent immédiatement dans leurs caractéristiques lorsqu'elles changent de niveau.



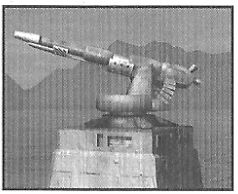
Tourelle anti-aérienne

Mobile anti-aérien :

Cette unité protège vos installations des Avions ennemis. Le Mobile anti-aérien ne peut pas tirer sur les unités terrestres, les installations ou les bateaux. Par contre, c'est le seul Canon fixe capable d'attaquer les unités aériennes.



Conteneur anti-aérien Sheevat



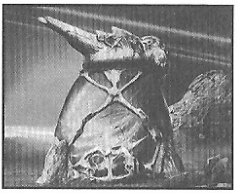
Tourelle d'artillerie

Tourelle d'artillerie :

C'est une arme de portée moyenne qui complète les structures défensives telles que les Tourelles à Canons et les Tourelles lance-missiles ou les Conteneurs Biobombes.

Conteneur Biobombes :

C'est la version Sheevat de la Tourelle lance-missiles. Ce Canon fixe lance des Biobombes qui s'attaquent au blindage ennemi. Les Biobombes émettent des nuages qui flottent au-dessus du champ de bataille et endommagent les unités ennemies.

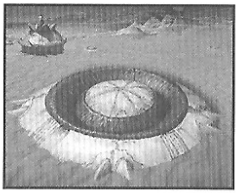


Conteneur Biobombes Sheevat

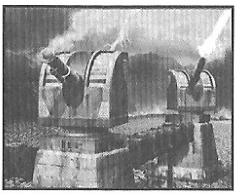
Conteneur EW :

Le Conteneur EW est une installation Sheevat unique capable de contrôler les unités et installations ennemies non organiques. Seules les unités humaines (mis à part les Espions infiltrés et les Fantassins) et les installations humaines peuvent être contrôlées. Les unités Concord et Sheevat et les installations ne peuvent pas être contrôlées par cette structure.

Cette structure ne peut contrôler qu'une seule unité à la fois. Si le Conteneur EW est détruit, son contrôle cesse. Si vous voulez contrôler une unité ennemie, sélectionnez Voler dans la fenêtre de commande du Conteneur et cliquez sur la cible. Les Conteneurs RW acquièrent de l'expérience en parvenant à contrôler les unités ennemies.



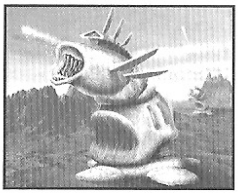
Conteneur EW Sheevat



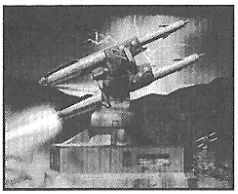
Tourelle à Canons

Tourelle à Canons (Conteneur Canons Sheevat) :

Ce Canon est plutôt bon marché et bien blindé. C'est l'arme défensive la plus efficace pour protéger votre colonie dès le départ.



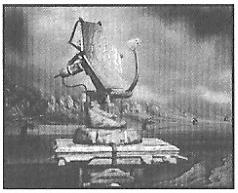
Conteneur Canons Sheevat



Tourelle lance-missiles

Tourelle lance-missiles :

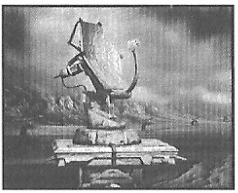
Elle ne peut être construite que par les clans humains. C'est une arme très puissante, de longue portée, qui manque malheureusement de blindage et doit être protégée des attaques ennemies par une Tourelle à Canons et un Conteneur anti-aérien.



Station Radar

Station Radar (Conteneur Radar Sheevat) :

Disposant d'une grande portée de scan, ce Radar permet aux Canons fixes et aux unités Mobiles de voir de loin les ennemis qui approchent. Comme la plupart des unités ont des portées de tir plus importantes que leur champ de vision, ce Radar leur permet de tirer sur des ennemis qu'elles ne pourraient pas voir autrement. Le Radar est donc très utile pour protéger vos installations.



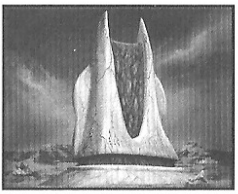
Conteneur Radar Sheevat

CENTRES DE RECHERCHES



Centre de recherches

Les Centres de recherches sont construits par les Constructeurs. Pour élaborer une Mise à Jour, cliquez sur le bouton Rech. dans la fenêtre de commande d'un Centre de recherches. Le menu Domaines de recherches s'affiche alors.



Station de recherches Sheevat

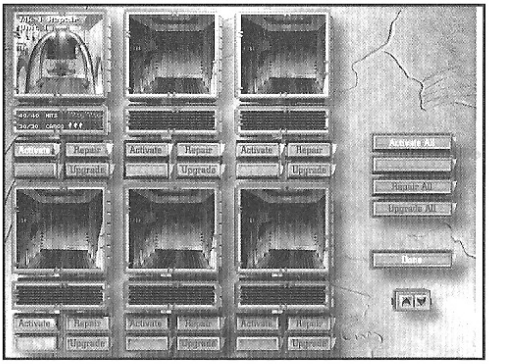
Ce menu est divisé en trois colonnes : Labos, Domaines, et Tours. Dans la colonne Labos, utilisez les barres coulissantes pour déterminer le nombre des Centres de recherches effectuant des Mises à Jours pour toutes les caractéristiques. Vous pouvez demander à tous vos Centres de recherches de faire des études pour une seule Mise à Jour ou leur affecter des tâches différentes.

La colonne Domaines établit la liste de toutes les caractéristiques pouvant être actualisées, ainsi que le pourcentage de travail déjà effectué. La colonne Tours indique le nombre de tours ou équivalents de tours restants avant la fin de la recherche dans chaque domaine. Ce chiffre est basé sur le nombre actuel des Centres de recherches affectés actuellement à chaque domaine.

Les caractéristiques que vous pouvez actualiser sont : l'attaque, le tir, la portée, le blindage, la résistance aux coups, la vitesse, le scan, le coût, et les boucliers (Sheevat seulement). Si vous actualisez la caractéristique Coût, la construction d'unités et de structures s'effectuera en un nombre de tours réduit. Les Centres de recherches élaborent automatiquement la Mise à Jour de la caractéristique Attaque à moins que vous ne modifiez les objectifs de la recherche. Les Mises à Jour effectuées par les Centres de recherches s'appliquent à toutes les installations et unités dont la caractéristique a été actualisée.

La quantité de Mises à Jour nécessaire pour une unité ou une installation dépend de ses caractéristiques essentielles (en tenant compte des bonus de clan). Plus les valeurs des caractéristiques de base sont élevées, plus ces caractéristiques augmentent lors des Mises à Jour suivantes.

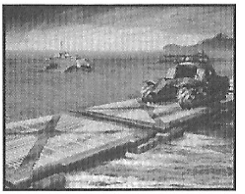
L'élaboration de recherches est assez longue. Vous pouvez augmenter la vitesse à laquelle vous acquérez des Mises à Jour en affectant davantage de Centres de recherches à cette tâche. Pour plus de renseignements sur les mises à jour, reportez-vous à la section Recherche et Achat de mises à jour.



Menu Domaines de recherches

INFRASTRUCTURES

Certaines structures construites par les Ingénieurs telles que les Ponts, Routes, Blocs défensifs (Pièces coulées Sheevat) et Plates-formes, remplissent des fonctions physiques bien spécifiques. Les fenêtres de commande de ces structures vous donnent la possibilité de les supprimer.


Pont

Dans l'univers des Sheevat, ces structures sont les seules à être dépourvues de boucliers.

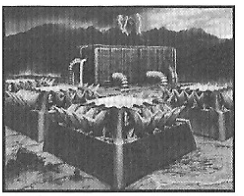
Pont :

Il permet aux unités terrestres de traverser les étendues d'eau. Les Ponts doivent être construits sur l'eau et n'empêchent pas les bateaux de circuler.


Pont Sheevat

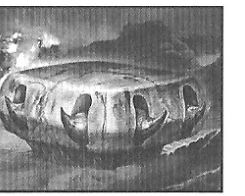
Bloc défensif (Pièce coulée Sheevat) :

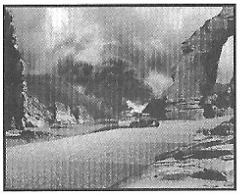
Les Blocs défensifs empêchent l'ennemi de se déplacer, mais pas de tirer. Les Sheevat utilisent des Pièces coulées dans le même but.


Bloc défensif

Route :

Les unités terrestres se déplacent deux fois plus vite sur les Routes que sur le terrain.


Pièce coulée Sheevat



Route

Plates-formes :

Elles vous permettent de construire de nouvelles structures sur l'eau. Les Plates-formes doivent être placées sur l'eau et ne peuvent pas être traversées par les bateaux.



Route Sheevat

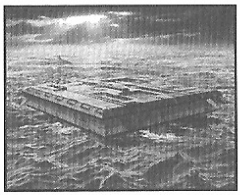


Plate-forme

Bases de bannières :

Dans les parties où les conditions de victoire du menu Options ont été réglées sur Voler Bannière Ennemi, Immobile et A la base, toutes les équipes commencent avec une ou deux bases de bannières placées près du centre de leur première base. Les bases de bannière sont des structures de 2 cases sur 2 qui ne peuvent pas être déplacées ou détruites. Chaque case de ces structures peut contenir une bannière. Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre Gagner la partie.

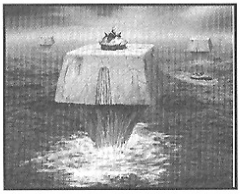


Plate-forme Sheevat

Titre et historique :

Mis à part les unités avec lesquelles vous commencez une mission ou une partie ou que vous achetez avant d'atterrir sur une planète (voir le chapitre Menu d'achats), les unités doivent être construites par les Usines : Usines d'unités légères ou Reproducteurs légers, Usine d'unités lourdes ou Reproducteurs lourds, Usines d'unités aériennes ou Reproducteur d'unités aériennes, et Chantiers navals ou Reproducteurs en mer. Les seules unités qui ne sont pas construites par les Usines sont les Spawns et Psi-Spawns Sheevat. Les origines de ces unités sont mentionnées plus loin dans ce chapitre.

Vous trouverez ci-dessous la liste des unités contruites par chaque usine :

Humain/Concord

Usines d'unités légères

Transports de troupes blindés
Bulldozers
Ingénieurs
Fantassins
Espions infiltrés
Mouilleurs de mines
Mobile anti-aérien
Unités de réparation
Véhicules d'exploration
Robots Géants

Usines d'unités lourdes

Canons d'assaut
Canons d'assaut Concord
Constructeurs
Porte-missiles terrestres
Lance-roquettes
Scanners
Chars d'assaut
Chars Concord

Ne négligez pas ces unités, mais souvenez-vous que la meilleure défense c'est l'attaque !

Usines d'unités aériennes
Transports aériens
Avions d'attaque Concord
AWACS
Chasseurs
Avions d'attaque au sol

Chantiers navals
Corvettes
Escortes
Navire-Canons
Navire-Canons Concord
Lance-missiles
Mouilleurs de mines
Transporteurs navals
Sous-marins

Sheevat
Reproducteurs légers
Transports de troupes blindés
Bulldozers
Ingénieurs
Incubateurs
Mobile anti-aérien
Véhicules d'exploration

Reproducteurs lourds
Tracteur à chenilles Biobombes
Unités de commande
Constructeurs
Canons éclair
Scanners
Chars à onde de choc
Projecteurs Stasis

Reproducteurs d'unités aériennes
Transports aériens
AWACS
Chasseurs
Avions d'attaque au sol

Reproducteurs en mer
Navires de Biobombes
Corvettes
Escortes
Navire-Canons
Transports maritimes
Sous-marins

Sélection : cliquez sur une unité avec le bouton gauche de la souris pour la sélectionner. Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur les autres unités pour les ajouter à un groupe. Vous pouvez également cliquer avec le bouton gauche, le maintenir enfoncé et faire glisser la souris pour créer un carré qui sélectionnera toutes les unités qui se trouvent à l'intérieur. Cliquez avec le bouton droit et faites glisser pour ne sélectionner que des unités de combat. Appuyez sur CTRL-1 à CTRL-9 pour sélectionner un groupe d'unités. Appuyez sur 1 à 9 pour sélectionner ce groupe.

Déplacements : toutes les unités ont un point commun : elles peuvent se déplacer. Pour déplacer une unité, sélectionnez-la et cliquez sur l'emplacement de la carte où vous voulez la placer, ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la mini-carte. Pour déplacer un groupe d'unités, cliquez et maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que le groupe d'unités soit englobé dans le carré tracé par le curseur, puis cliquez sur la case de destination. Cliquez avec le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour ne sélectionner que les unités de combat. Vous pouvez déterminer des points de passage pour les unités ou les groupes sélectionnés en maintenant la touche MAJ enfoncée tout en cliquant sur plusieurs destinations. La touche MAJ toujours enfoncée, cliquez avec le bouton droit de la souris pour sélectionner la case de destination finale pour n'importe quelle unité.

Si vous ne pouvez pas placer une unité là où vous le désirez, rien ne se produira lorsque vous cliquez sur cette destination. L'ordinateur vous indiquera alors que l'unité ne peut pas se rendre à la destination choisie.

Seuls les Avions peuvent de déplacer sans restrictions. Les bateaux peuvent seulement des déplacer sur l'eau ou sous les Ponts. La plupart des unités terrestres sont confinées aux cases de terrain, aux Plates-formes, et aux Ponts. Les unités terrestres ne peuvent pas franchir certains terrains, comme les montagnes, les falaises, et la lave. Les unités amphibies ne peuvent pas non plus traverser ces terrains. Les Fantassins peuvent traverser plus de terrains que les autres unités terrestres.

Lorsqu'une unité a reçu l'ordre de se déplacer, dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, elle va aussi loin que possible dans le tour actuel et continue sa route dans les tours suivants. Dans les parties en temps réel, l'unité se déplace à sa vitesse et ne s'arrête que si elle rencontre un ennemi, si cette option est sélectionnée dans le menu Préférences, ou si quelque chose lui barre la Route.

La caractéristique Vitesse d'une unité détermine sa rapidité de déplacement dans les parties en temps réel ou la distance qu'elle peut parcourir en un tour dans les parties à tour de rôle ou à déplacements simultanés. Il suffit de disposer d'un point de vitesse pour déplacer l'unité d'une case sur la plupart des types de terrains, mais si vous désirez vous déplacer en diagonale, vous avez besoin de 1,5 point. Les unités amphibies mettent trois fois plus de temps à traverser les étendues d'eau qu'à traverser les cases de terrain normal, et les Routes doublent la vitesse des unités terrestres.

Remarque : si vos unités traversent des zones se trouvant à la portée de leur Scanner et de leur ligne de mire, ces zones sont automatiquement analysées pour savoir si elles contiennent des gisements de matières premières et d'or.

Les unités peuvent utiliser des points de déplacement et de vitesse même lorsqu'elles ne se déplacent pas. Le tableau ci-dessous résume tous les renseignements concernant chaque type d'unités et d'actions.

Action	Type d'unité	Quantité de vitesse nécessaire[1]
Attaque[2]	Combat	100 % si l'unité obtient 1 tir/tour. 50 % si l'unité obtient 2 tirs/tour. 33 % si l'unité obtient 3 tirs/tour. Etc.
Tir automatique/ Déplacement automatique	Combat	Les ordres en attente d'exécution utilisent des points de vitesse seulement si l'unité se déplace ou tire.
Construire	Ingénieurs Constructeurs	Nécessite le nombre indiqué tours de jeu. de
Désactiver	Espions infiltrés	0 %, mais s'annule avec Voler.
OK	Toutes les unités	Autant de points de vitesse que le nécessitent les ordres donnés.
Activer/Désactiver entretien	Toutes les unités	0 %
Activer/Désactiver transports	Toutes les unités terrestres	0 %
Implant	Incubateurs	100 %
Placer/Enlever des mines	Mouilleurs de mines	0 %--se produit automatiquement si les Mouilleurs de mines sont placés sur des cases réglées sur Placer ou Enlever.
Charger/Décharger	Unités de transport	0 %
Enlever gravats[3]	Bulldozers	1 tour par case ; utilise jusqu'à 100 % de vitesse pour ces tours.

Action	Type d'unité	Vitesse requise [1]
Réparation	Unité de réparation	100 %--peut s'étendre au tour suivant pour utiliser la vitesse nécessaire.
Réparé par Unités de réparation	Unités terrestres Bateaux Installations	100 %--peut s'étendre au tour suivant pour utiliser la vitesse nécessaire. Les Canons fixes ne peuvent pas tirer lorsqu'ils sont en réparation.
Auto-réparation	Toutes les installations, Unités Concord	0 %
Régénération de bouclier	Tous les Sheevat[4]	0 %
Voler	Espion infiltré Désactiver.	0 %, s'annule avec
Analyser	Toutes les unités	0 %
Mise à Jour de bât.[3]	Toutes les unités	1 tour ; 100 % pour ce tour

[1] - Les pourcentages de cette colonne indiquent la valeur de l'action par rapport au tour ou équivalent de tour. Par exemple, 100 % indique qu'une action utilise tous les points de vitesse dont dispose l'unité pour un tour.

[2] - Les Véhicules d'exploration, Espions infiltrés, Psi-Spawns, et unités aériennes n'utilisent pas de points de mouvement pour attaquer. De plus, les Espions infiltrés peuvent essayer de contrôler ou désactiver et attaquer une unité ennemi dans un même tour, même s'ils ont utilisé tous leurs points de mouvement.

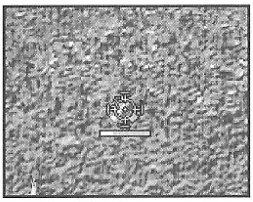
[3] - Une unité peut être actualisée et réparée dans un Dock (Abri), un Dépôt (Ruche) ou un Hangar (Nid) dans un seul et même tour.

[4] - Toutes les installations et unités Sheevat ont des boucliers qui se régénèrent avec le temps. Seules les infrastructures Sheevat telles que les Plates-formes, les Pièces coulées, les Routes, et les Ponts, ne possèdent pas de boucliers.

Attaque : pour attaquer avec une unité ou un groupe d'unités, sélectionnez-le et cliquez sur une cible avec le curseur d'attaque qui apparaît lorsque le curseur est placé sur l'ennemi. Vous pouvez également sélectionner Attack (Attaquer) dans la fenêtre de commande d'une unité et cliquez sur une unité cible. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour effacer le curseur d'attaque sans attaquer l'unité. Remarque : bien que les unités soient automatiquement ravitaillées en munitions, elles ne peuvent pas attaquer si elles manquent de cartouches ou de points de vitesse (si elles en ont besoin pour tirer).

Si une unité qui attaque est éloignée de sa cible, elle s'en rapproche et n'attaque que lorsque la cible est à sa portée. Si la cible quitte la portée de l'attaquant, ce dernier la suit et l'attaque dès que possible.

Le curseur d'attaque est un cercle de visée rouge doté d'une petite barre de couleur. La partie verte est une estimation de la résistance aux coups qui restera à l'unité cible lorsque vous l'aurez attaquée. La partie rouge indique les dommages infligés à la cible par votre attaque. Lors d'une attaque idéale, la barre du curseur d'attaque a une grande partie rouge et une très petite ou même



Viser l'éclaireur ennemi

pas du tout de partie verte.
Pour donner l'ordre à une unité d'attaquer automatiquement l'ennemi, sélectionnez Tir automatique dans sa fenêtre de commande. Sélectionnez ensuite Tout, pour donner l'ordre à l'unité de tirer sur l'ennemi se trouvant à portée. Sélectionnez Menaces pour donner l'ordre à l'unité de tirer seulement sur les unités de combat ennemies à portée. Sélectionnez Aucun pour donner l'ordre à l'unité de tirer seulement lorsque vous le lui demandez. Lorsqu'une unité a reçu l'ordre de tirer automatiquement sur l'ennemi, elle tire sur la première unité ennemie à sa portée et continue à tirer jusqu'à ce que celle-ci soit détruite ou quitte son champ de tir.

Cliquez sur Déplacement automatique dans la fenêtre de commande d'une unité pour décider si elle va se déplacer ou rester là où elle est lors du tir automatique. Sélectionnez Avancer si vous voulez que l'unité se déplace pour tirer ; elle suit donc sa cible et tire chaque fois qu'elle est à sa portée. Sélectionnez Immobile si vous ne voulez pas que l'unité se déplace. L'option Retrait déplacera cette unité hors de la portée de l'ennemi.

Réparation : lorsque les unités sont touchées, elles doivent être réparées. Les unités Concord se réparent d'elles-mêmes. Une unité qui se répare seule récupère 20 % de sa résistance aux coups maximum à chaque tour ou équivalent de tour au cours desquels elle n'est pas attaquée. Si l'unité est équipée de boucliers (c'est le cas de toutes les installations et unités Sheevat), ceux-ci se régénèrent à 30 % de leur maximum à chaque tour au cours duquel ils ne sont pas attaqués.

Pour réparer une unité, placez-la dans un Dépôt ou une Ruche (unités terrestres), un Hangar ou un Nid (avions) ou un Dock ou un Abri maritime (bateaux). Cliquez sur Charger dans la fenêtre de commande d'une installation, puis sur une ou plusieurs unités à charger. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour effacer le curseur de chargement. Cliquez sur le bouton Activer de l'installation pour accéder au menu du même nom. Cliquez sur Réparer sous l'unité que vous désirez réparer ou cliquez sur Tout réparer. Il faut un tour pour réparer une unité, et la première unité à entrer dans l'installation est la première à être réparée. Lorsqu'une unité est réparée, elle est automatiquement renvoyée à l'extérieur de l'installation.

Si vous jouez pour un clan humain, placez une unité de réparation près d'une unité terrestre ou maritime touchée. Les Avions ne peuvent pas être réparés par les unités de réparation. Cliquez sur Réparer dans la fenêtre de commande de l'unité de réparation, puis sur l'unité touchée. Les réparations utilisent le maximum des points de vitesse de l'unité à réparer et de l'unité de réparation. Si l'une des unités s'est déplacée pendant le tour, la réparation continue au tour suivant, utilisant les points de déplacement restants avant la fin de la réparation. Sélectionnez Réparation automatique dans la fenêtre de commande d'une unité de réparation pour qu'elle effectue des réparations automatiquement.

Mises à Jour : vous pouvez mettre à jour des unités grâce à la recherche ou en achetant des Mises à Jour. Les unités qui ont été construites avant l'achat ou la recherche de Mises à Jour doivent être mises à jour dans des Hangars ou des Nids, des Docks ou des Abris maritimes, ou des Dépôts ou des Ruches. Chargez une unité dans le installation qui convient, cliquez sur le bouton Activer, et sélectionnez Actualiser ou Tout actualiser. La Mise à Jour d'une unité dure un tour, et toutes les Mises à Jour sont faites simultanément. Lorsque l'unité est mise à jour, elle est automatiquement placée à l'extérieur d'une installation. Pour en savoir plus sur les Mises à Jour, reportez-vous au chapitre Recherche et Achat de mises à jour.

Remarque : les unités de combat Sheevat, les Canons fixes Sheevat et les unités Concord sont automatiquement mises à jour, grâce à leur expérience au combat. Ces Mises à Jour sont effectuées sur le champ de bataille lorsque l'unité a acquis suffisamment d'expérience. Ceci s'ajoute mais ne remplace en aucun cas les mises à jour effectuées par les Centres de recherches et les Mines d'or.

Ravitaillement d'unités et ressources : toutes les unités ont besoin d'énergie et même pour certaines de matières premières pour fonctionner. Lorsque l'énergie et les

ressources de matière premières sont faibles, les principales unités Mobiles affectées sont les Ingénieurs et les Constructeurs qui ne peuvent alors construire que des Stations Minières, des Moissonneuses de matériel et des Plates-formes sur les gisements de matières premières, jusqu'à ce que les ressources soient à nouveau suffisantes. Les Mouilleurs de mines ne peuvent pas en placer d'autres s'il n'y a pas assez de matières premières en stock. Le reste des unités Mobiles fonctionnent normalement quel que soit le stock de ressources.

Toutes les unités qui récupèrent les matières premières (Bulldozers, Mouilleurs de mines) transfèrent automatiquement celles-ci vers les espaces de stockage disponibles de vos installations.

Transport: pour les unités qui ont des fonctions de transport, tels que les transports de troupes blindés, et les transports aériens et maritimes cliquez sur Charger dans la fenêtre de commande de l'unité de transport, puis sur une ou plusieurs unités à charger dans le véhicule. Les unités se dirigent alors vers le véhicule et montent à bord. Lorsque vous avez terminé la sélection d'unités à charger, cliquez avec le bouton droit de la souris pour effacer le curseur de chargement. Remarque : les unités ne fonctionnent pas lors des transports et ne peuvent pas être identifiées par l'ennemi.
Pour décharger ces unités, sélectionnez le véhicule. Sélectionnez ensuite l'unité à décharger dans la fenêtre de commande Chargement qui apparaît. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez placer l'unité. Vous ne pouvez pas décharger une unité sur un terrain qui ne lui est pas accessible normalement. Continuez à sélectionner et placer des unités jusqu'à ce que vous ayez déchargé toutes les unités désirées.

Entrer dans un véhicule ou une installation : pour faire entrer une unité dans un véhicule ou une installation d'entretien, faites apparaître sa fenêtre de commande, sélectionnez Entrer, puis cliquez sur le véhicule ou l'installation d'entretien que vous souhaitez. Ceci vous évite d'utiliser le bouton Charger de la fenêtre de commande d'une installation ou d'un véhicule. L'unité se déplace alors vers son objectif et y pénètre dès qu'elle l'atteint.

Changements d'ordres : pour empêcher une unité d'exécuter un ordre donné au préalable, cliquez sur Arrêter dans sa fenêtre de commande. Vous pouvez tout simplement lui donner un nouvel ordre à exécuter.

Défilement des unités : vous pouvez passer vos unités en revue en utilisant les touches < ou > de votre clavier ou en cliquant sur les boutons Suivant et Précédent de l'écran de jeu. Pour effacer une unité de cette liste dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, sélectionnez OK dans sa fenêtre de commande. Lorsque vous cliquez sur Done, l'unité exécute autant d'ordres que possible.
Remarque : les unités qui ont des ordres à exécuter sur plusieurs tours n'apparaissent pas lorsque vous faites défiler vos unités, mais poursuivent leur tâche. Elles accomplissent leurs ordres automatiquement en temps réel ou lorsque vous cliquez sur le bouton Fin de tour pour les parties à tour de rôle ou à déplacements simultanés. Pour changer les ordres d'une unité de ce type, vous devez la repérer sur la carte, la sélectionner et lui donner de nouveaux ordres.

Les sections suivantes décrivent les caractéristiques des unités, les types d'attaques, l'évaluation des dégâts, ainsi que tous les types d'unités Mobiles de M.A.X.2. Si vous désirez connaître les fonctions de chaque unité, reportez-vous à l'annexe B. Consultez le fichier STATS.TXT sur votre CD-ROM pour obtenir les caractéristiques des unités.

CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS

Cette section décrit les caractéristiques de chaque unité et installation.

Blindage : le blindage protège l'unité lorsque celle-ci est attaquée. Si le blindage est touché par les Biobombes Sheevat, il ne peut être réparé que dans un Dépôt ou une Ruche, un Dock ou un Abri, ou un Hangar ou un Nid à l'aide des options Réparer ou Acheter M.A.J.. Les installations dont le blindage est touché ne peuvent pas être réparées.

Attaque : cette option permet d'évaluer la puissance d'attaque d'une unité. La section suivante décrit la façon dont les dégâts sont calculés lors des attaques.

Chargement : certaines unités peuvent stocker des matières premières ou d'autres unités. Cette caractéristique indique la quantité de cargaison qu'elles peuvent contenir. Cette dernière ne peut pas être modifiée.

Coût : indique la quantité de matières premières nécessaire à la construction d'une unité ou d'une installation. C'est également la valeur en crédits nécessaire à l'achat d'une unité avant le début de la partie. Le coût des unités n'augmente jamais.

Résistance aux coups : indique le nombre de points de dégâts nécessaires pour détruire une unité ou une installation, en présumant que celle-ci n'est pas réparée avant d'avoir reçu la totalité des dégâts indiqués. La résistance aux coups peut être récupérée dans les Docks ou les Abris, les Hangars ou les Nids, et les Dépôts ou les Ruches. Les unités de réparation humaines peuvent également rendre leur résistance aux coups aux unités et aux installations. Les unités Concord ainsi que toutes les installations (humaines et Sheevat) se réparent toutes seules. Les unités capables de se réparer elles-même récupèrent 20 % et les installations 10 % de leur résistance aux coups maximum pendant un tour ou équivalent de tour où elles ne sont pas attaquées.

Energie : représente la quantité d'énergie nécessaire pour qu'une unité ou une installation puisse fonctionner pendant un tour ou équivalent de tour. L'énergie est fournie par les Stations Minières et les Moissonneuses de matériel. Le manque d'énergie n'affecte pas les unités Mobiles, à l'exception des Ingénieurs et des Constructeurs. Ces unités sont les premières à s'arrêter de fonctionner lorsque l'énergie et les matières premières viennent à manquer. Les Usines s'arrêtent ensuite de fonctionner, juste avant vos autres installations, y compris les Canons fixes. Lorsqu'une installation ou une unité sélectionnée manque d'énergie, ceci s'affiche avec son image. Vous ne pouvez jamais modifier la caractéristique Energie.

Portée : il s'agit de la portée de l'attaque. Pour qu'une cible soit attaquée par l'unité sélectionnée, elle doit être à sa portée, visible, et dans sa ligne de mire. Seules les unités équipées de missiles ou d'armes similaires peuvent tirer sur des cibles hors de leur ligne de mire. La portée n'a aucun effet sur la force ou la précision de l'attaque. La plupart des installations et des unités ne peuvent pas voir aussi loin que la portée de leurs tirs. Pour en tirer le meilleur parti, construisez des postes Radars et envoyez des Véhicules d'exploration, des Scanners ou des AWACS (possédant des scanners de longue portée) avec vos unités de combat.

Scanner : indique la portée visuelle d'une unité ou d'une installation. Les objectifs sont visibles s'ils se trouvent dans le champ visuel et la ligne de mire d'une unité. Seules les unités que l'unité sélectionnée peut voir sont visibles lorsqu'elles entrent à portée de scan. Par exemple, s'il est seul, un Char ne peut pas voir un Espion infiltré, même s'il se trouve juste à côté de lui.

Boucliers : cette caractéristique s'applique à toutes les installations et unités Sheevat. Les seules structures Sheevat qui ne sont pas équipées de boucliers sont les Routes, les Ponts, les Plates-formes et les Pièces coulées. Les boucliers protègent les structures pendant les attaques. Lorsqu'il n'y a plus de boucliers, la résistance aux coups de l'unité est affectée. Les boucliers se régénèrent à une vitesse de

30 % de la valeur maximum de protection de l'unité pendant chaque tour ou équivalent de tour où l'unité n'est pas attaquée.

Tirs : nombre de salves que peut tirer une unité au cours d'un tour ou équivalent de tour. Dans les parties en temps réel, la plupart des unités et installations peuvent tirer deux fois plus souvent par équivalent de tour que dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, mais leurs attaques causent deux fois moins de dégâts. Seuls les Projecteurs Stasis et les attaques des Espions infiltrés et des Conteneurs EW ne sont pas affectés par le double effet attaque/moitié moins de dégâts dans les parties en temps réel. Si une unité se déplace, ceci réduit le nombre de salves qu'elle peut tirer au cours de ce tour. Reportez-vous au tableau au début de ce chapitre pour plus de renseignements.

Vitesse : la vitesse est le nombre de points de déplacement affectés à une unité pour un tour ou équivalent de tour. Les points de vitesse sont utilisés pour effectuer certaines actions et se déplacer. Lorsqu'une unité se déplace d'une case de la carte à une autre, elle utilise un point de vitesse. Les Routes coûtent moitié moins de points de vitesse aux unités terrestres ; les unités amphibies ont besoin de 3 points de vitesse pour traverser l'eau ; les déplacements en diagonale coûtent 1,5 points de vitesse à toutes les unités. Les unités terrestres n'appartenant pas aux Fantassins dépensent deux fois plus de points de vitesse pour traverser les terrains accidentés. Pour plus de détails sur l'utilisation des points de vitesse, reportez-vous aux premiers paragraphes de ce chapitre.

Utilisations : ceci indique la quantité de matières premières dont l'unité sélectionnée a besoin à chaque tour ou équivalent de tour pour remplir ses fonctions. Cette valeur ne peut pas être modifiée.

TYPES D'ATTAQUE ET CALCULS DES DÉGÂTS

Il existe de nombreux types d'attaque dans M.A.X.2. Ces derniers sont détaillés ici en fonction de leurs effets spécifiques sur les unités cible. Les attaques normales sont exposées tout d'abord en tant que base d'étude des autres types d'attaque.

Attaques normales : il n'est guère question de précision lorsque les unités se tirent dessus dans M.A.X.2. L'objectif est d'infliger le plus de dégâts possible à l'adversaire. L'étendue des dégâts dépend de plusieurs facteurs : 1) la force d'attaque de l'unité offensive, 2) la présence de boucliers (pour les Sheevats uniquement), 3) l'état du blindage de l'unité défensive et 4) le mode de jeu (en temps réel, à tour de rôle ou à déplacements simultanés).

Toutes les attaques, quel que soit le niveau de blindage, de protection et la force d'attaque, infligeront au moins un point de dégâts à la résistance aux coups ou aux boucliers d'une unité.
La quantité de dégâts infligés est calculée comme suit, où la force d'attaque est celle de l'attaquant et la valeur de blindage est celle de la cible :

Dégâts de base = Force d'attaque - Blindage pour les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés.

Dégâts de base = 1/2 x (Force d'attaque - Blindage) pour les parties en temps réel.

Les dégâts de base sont toujours supérieurs à 1.
Dégâts réels = chiffre aléatoire pouvant aller de 50 % à 150 % des dégâts de base. Par exemple, si les dégâts de base sont de 8 points, les dégâts réels iront de 4 à 12.

La quantité de dégâts réels infligés est soustraite de la résistance aux coups de l'unité cible. Lorsque la résistance aux coups d'une unité atteint zéro, celle-ci est détruite.

Si une unité dispose de boucliers, ces derniers absorbent les coups avant qu'une unité commence à perdre de sa résistance aux coups. Les dégâts de base d'une unité équipée de boucliers équivalent à la force d'attaque de l'unité offensive (ou à 50 % de celle-ci dans les parties en temps réel). Les dégâts réels vont de 50 % à 150 % des dégâts de base et soustraient leur valeur aux boucliers. Une fois que tous les boucliers sont détruits, les dégâts des attaques sont calculés normalement (c'est-à-dire en prenant compte du blindage) et la résistance aux coups de l'unité diminue.

Il convient de préciser un point, puisqu'il s'applique à plusieurs types d'attaques exposés ci-dessous, même s'il ne s'applique pas directement aux attaques normales. Lorsqu'une installation de taille importante (2 x 2 cases) est affectée par une attaque de zone (attaque aux Biobombes, au Lance-roquettes ou au Char à onde de choc), il n'est affecté qu'une seule fois, même si plusieurs des cases qu'il occupe se trouvent dans la zone cible d'une telle attaque.

Attaques aux Biobombes : les Biobombes entament le blindage d'une unité du montant équivalent à la force d'attaque de l'unité offensive. La cible subit alors une attaque normale, en se basant également sur la force d'attaque de l'unité offensive. Si la cible est dotée de boucliers, la protection par boucliers est réduite d'un montant équivalent à la force d'attaque de l'unité offensive.

Les attaques aux Biobombes laissent un nuage de nanites (machines microscopiques) derrière elles. Une unité ennemie touchée par ce nuage subira des dégâts. Un nuage restera pendant quatre tours ou équivalents de tour et fera de moins en moins de dégâts à mesure qu'il se désagrège. Les nuages flotteront doucement au-dessus du champ de bataille.

Le blindage touché ne peut être réparé que dans des Docks ou des Abris, des Hangars ou des Nids et des Dépôts ou des Ruches en sélectionnant l'option Réparer ou Acheter M.A.J.. Les installations dont le blindage est endommagé ne peuvent pas le réparer.

Attaques de désactivation : les Espions infiltrés peuvent essayer de désactiver des unités ou des installations ennemies. Seuls les Espions infiltrés, les Fantassins, les Psi-Spawns et les Spawns sont immunisés contre cette attaque. Les unités ou structures ennemies affectées sont paralysées. Elles ne peuvent même pas repérer leurs unités.

Le temps est la seule solution véritable à la désactivation. Cependant, si un Espion infiltré capture une unité désactivée, celle-ci retrouve automatiquement ses fonctions. Vérifiez l'image de l'unité désactivée pour savoir combien de temps elle restera dans cet état. Lorsque l'unité peut de nouveau fonctionner, elle reprendra l'opération qu'elle exécutait avant d'être désactivée.

Les chances de désactivation d'une unité dépendent du coût de base de l'unité et du niveau de l'Espion infiltré. Les chances de neutralisation d'une unité ne sont jamais supérieures à 90 %. Lorsque vous essayez de désactiver une unité, le curseur affiche une barre donnant un aperçu de vos chances de succès.

La durée pendant laquelle une unité reste désactivée est d'au moins 1 tour, mais dépend du coût de base de l'unité et du niveau de l'Espion infiltré. Remarque : si vous actualisez le coût d'une unité, cela n'affectera pas les chances d'un Espion infiltré de la neutraliser, ni la durée pendant laquelle elle sera désactivée. Seul le coût de base et/ou d'origine de l'unité entre dans le calcul de ces valeurs.
Le tableau suivant vous aide à déterminer vos chances de réussite et la durée de la désactivation pour différentes cibles si un Espion infiltré débutant (niveau 0) essaye de les neutraliser.

Unité cible 1	Coût de l'unité (tours[2])	Chances de réussite (pour une unité débutante)	Durée de la désactivation (pour une unité débutante [3])
Véhicule d'exploration	9 (3)	90 %	2 tours
Char d'assaut	12 (4)	90 %	2 tours
Bulldozer	15 (5)	90 %	1 tour
Ingénieur	18 (6)	90 %	1 tour
Canon d'assaut	24 (8)	80 %	1 tour
Avion d'attaque	30 (10)	64 %	1 tour
Porte-missiles	36 (12)	53 %	1 tour
Usine d'unités lourdes	40 (20)	32 %	1 tour

[1] - Les coûts des unités de ce tableau peuvent différer de ceux qui apparaissent dans la version finale du jeu. Pour utiliser ce tableau, regardez le nombre de tours nécessaire pour effectuer une action, à savoir un tiers de son coût pour les unités et la moitié de son coût pour les installations. Par exemple, une unité ou un installation qui a besoin de 10 tours pour construire aura 64 % de chances d'être désactivée par un Espion infiltré débutant.

[2] - C'est le nombre de tours nécessaire pour fabriquer une unité, calculé à partir du coût de base de l'unité, qui est en fait utilisé pour déterminer les chances de réussite et la durée de la désactivation.

[3] - Les Espions infiltrés avec des niveaux d'expérience plus élevés peuvent exercer des effets importants sur la durée de désactivation d'une unité. Les valeurs affichées ici sont valables uniquement pour les débutants.

Chaque niveau d'expérience dont dispose un Espion infiltré augmente de 15 % ses chances de désactiver une unité. Par exemple, un Espion infiltré avec 3 niveaux d'expérience de plus qu'un débutant a des capacités de désactivation de +3 points et 45 % de chances en plus (3 niveaux x 15 %) de neutraliser une unité qu'un débutant. Par exemple, un tel Espion infiltré aurait 145 % x 80 % (soit 116 %, arrondi à 90 %) de chances de neutraliser un fusil d'assaut par rapport aux 80 % de chances d'un débutant.

Chaque niveau d'expérience que possède un Espion infiltré augmente la durée de désactivation de ses cibles de 12,5 %. Un Espion infiltré avec 2 niveaux d'expérience de plus qu'un débutant désactivera une unité pendant une période 25 % plus importante (2 niveaux x 12,5 %) qu'un débutant.

PRENDRE LE CONTRÔLE (CONTENEUR EW)

Les Sheevat possèdent une structure défensive, appelée " Conteneur EW ", capable de prendre le contrôle d'une structure ou d'une unité électronique à tout moment. Toutes les unités et structures humaines, à l'exception des EspionS infiltrés, des Fantassins et des unités Concord, sont vulnérables à cette attaque. Les unités et les installations Sheevat sont tous organiques et ne peuvent pas être contrôlés par les Conteneurs EW.

Les chances de prise de contrôle d'une cible par un Conteneur EW sont calculées de la même façon que les chances de vol d'un Espion infiltré (procédure décrite plus loin dans ce chapitre). La probabilité de réussite dépend du niveau du Conteneur EW et du coût de base de l'unité cible. Les unités onéreuses sont plus difficiles à contrôler que les unités bon marché.
Un Conteneur EW ne peut contrôler qu'une seule unité à la fois. Si un Conteneur EW est détruit ou désactivé, il perd son contrôle sur l'unité. Le contrôle est également perdu si une unité contrôlée est détruite ou si un Conteneur EW prend le contrôle d'une autre unité.

PARALYSER L'ENNEMI (PROJECTEUR STASIS)

Un Projecteur Stasis Sheevat peut lancer une attaque paralysante sur des unités et des petits installations. Une attaque paralysante n'échoue jamais et aucune unité n'y est immunisée. Une unité paralysée ne peut plus rien faire, mais elle ne subira pas non plus de dégâts si elle est attaquée. Elle ne peut pas être déparalysée. Une unité paralysée est décrite comme se trouvant dans une sphère de stases temporelles. Si vous cliquez sur la sphère, vous verrez combien de temps l'unité restera paralysée.

Une unité paralysée le restera pendant 2 tours ou équivalents de tour. Si une unité ne s'est pas déplacée au cours du tour dans lequel elle est paralysée, elle ne pourra pas se déplacer pendant le restant de ce tour ou le tour suivant. Si elle s'est déjà déplacée, elle ne pourra plus bouger pour le restant du tour actuel ou les deux tours suivants.

ATTAQUER AU GAZ (ROBOTS GEANTS)

Les Robots Géants des clans humains disposent d'une attaque au gaz qui n'affecte que les unités organiques. Parmi les clans humains, seuls les Fantassins, les Espions infiltrés et les unités Concord sont vulnérables à cette attaque. Toutes les unités Sheevat, y compris les installations, sont vulnérables à cette attaque.

L'attaque au gaz fonctionne de la même façon que les attaques normales en ce qui concerne le calcul des dégâts infligés à la cible. Cependant, cette attaque traverse les boucliers Sheevat. C'est pourquoi, tous les dégâts produits par une attaque au gaz affectent directement la résistance aux coups de l'unité cible.

ATTAQUER TOUTE UNE ZONE (LANCE-ROQUETTES)

Les Lance-roquettes tirent des roquettes de moyenne portée qui affectent toutes les unités et constructions, y compris les unités et installations alliés, qui se trouvent dans un rayon de deux cases de leurs cibles.

Les dégâts de base subis par une unité dépendent de la distance qui la sépare de la cible principale de l'attaque. Dans le tableau ci-dessous, la force d'attaque est celle du Lance-roquettes et le blindage est celui de l'unité affectée :

Cible principale :
Dégâts de base = Force d'attaque - Blindage

Unités adjacentes à la cible principale (dans une case voisine) :
Dégâts de base = 75 % x (Force d'attaque - Blindage)

Unités se trouvant à deux cases de la cible principale :
Dégâts de base = 50 % x (Force d'attaque - Blindage)

Dans les parties en temps réel, les dégâts de base sont diminués de moitié pour chaque cible. Les dégâts réels infligés à une cible vont de 50 % à 150 % des dégâts de base.

IMPLANTER DES ŒUFS (INCUBATEURS SHEEVAT)

Les Incubateurs Sheevat peuvent implanter des œufs dans des Espions infiltrés, dans des Fantassins et dans des unités Concord ennemies. Ils peuvent également déposer des œufs dans toutes les unités Mobiles Sheevat, alliées ou non.
Cette attaque n'échoue jamais. Après implantation, l'hôte pourra continuer à fonctionner normalement pendant quelques temps. Après cela, il explosera pour donner naissance à des Spawns ou à des Psi-Spawns Sheevat. Dans environ 10 % des cas, la nouvelle unité est une Psi-Spawn (une forme mutante naturelle des Spawns). Hormis la mort, rien ne peut débarrasser un hôte d'un œuf.

ATTAQUE ELECTRIQUE (CANON ÉCLAIR SHEEVAT)

Les Canons d'assaut Sheevat sont appelés Canons éclair. Leurs attaques se propagent de l'unité ou de l'installation cible à l'unité ou à l'installation ennemie la plus proche se trouvant dans un rayon de 3 cases. La vague d'attaque peut sauter deux fois. Chaque attaque suivante a une force inférieure à l'attaque précédente. Les dégâts causés à chaque unité cible sont calculés normalement en fonction de cette force d'attaque qui diminue peu à peu.

Au cours d'une attaque au Canon éclair, lorsque deux ou plusieurs unités ennemies se trouvent à égale distance d'une cible, l'ordinateur choisit au hasard la cible suivante. Qu'elle soit visible pour vous, ça n'a pas d'importance ; si elle est suffisamment proche pour être attaquée par cette attaque éclair, elle risque d'en être la cible.

La quantité de dégâts de base occasionnés à une unité cible varie selon que l'unité est la première, la deuxième ou la troisième cible de cette attaque éclair. Dans l'exemple ci-dessous, la force d'attaque est celle du Canon éclair et le blindage est celui de chaque unité cible :

Première cible :

Dégâts de base = Force d'attaque - Blindage

Deuxième cible :

Dégâts de base = 75 % x (Force d'attaque - Blindage)

Troisième cible :

Dégâts de base = 50 % x (Force d'attaque - Blindage)

Dans les parties en temps réel, les dégâts de base sont diminués de moitié pour chaque cible. Les dégâts réels infligés à une cible vont de 50 % à 150 % des dégâts de base.

ATTAQUE ELECTRIQUE (CHAR À ONDE DE CHOC SHEEVAT)

L'attaque au Char à onde de choc Sheevat affecte toutes les unités qui se trouvent dans un rayon de deux cases du Char, à l'exception des autres unités alliées. Les dégâts causés par cette attaque sont calculés de la même manière que les dégâts normaux. Chaque unité cible est soumise à toute la force d'attaque du Char.

VOLER UNE UNITE ENNEMIE

Les Espions infiltrés peuvent essayer de voler ou de prendre le contrôle des unités et des installations. Leurs chances de capturer une unité ou une structure représentent 1/4 de leurs chances de la désactiver (procédure décrite plus haut dans ce chapitre).

Une unité capturée passe sous le contrôle de l'Espion infiltré qui la vole. Si l'Espion infiltré meurt, l'unité revient sous le contrôle de son propriétaire d'origine. Le contrôle de l'unité est également perdu si l'Espion infiltré réussit à voler une autre unité ou si l'unité capturée meurt.

Les Espions infiltrés et les Psi-Spawns sont immunisés contre ce type d'attaque.

EXPÉRIENCE

Toutes les unités Concord, les unités de combat Sheevat et les Canons fixes Sheevat acquièrent de l'expérience au fur et à mesure qu'ils détruisent des unités ennemies. Les gains d'expérience apportés par la destruction d'unités ou d'installations non combattantes ou désactivées sont faibles.

Lorsqu'une unité acquiert suffisamment d'expérience, elle recevra des bonus pour ses valeurs d'attaque, de vitesse, de résistance aux coups et de protection des boucliers (uniquement pour les unités et les Canons fixes Sheevat).

Les Espions infiltrés acquièrent de l'expérience lorsqu'ils réussissent à voler ou à désactiver des unités ennemies, et les Conteneurs EW gagnent de l'expérience lorsqu'ils réussissent à prendre le contrôle des unités ennemies. Ce gain d'expérience permet à ces unités de mieux fonctionner mais n'augmente pas leurs statistiques normales. Plus le niveau d'un Espion infiltré ou d'un Conteneur EW est élevé, plus il leur faut voler et désactiver pour passer au niveau suivant.

UNITES HUMAINES, CONCORD ET SHEEVAT

Les clans humains peuvent indifféremmemt fabriquer ou acheter des unités humaines normales et des unités extraterrestres spéciales de la Concord. Les unités Concord comprennent un Char, un Canon d'assaut, un Navire-Canons et un Avion d'attaque. Ces unités sont toutes plus puissantes, et donc plus onéreuses que leurs équivalents humains. Les unités Concord sont organiques par nature ; elles sont capables de se réparer toutes seules et acquièrent de l'expérience au combat. Seul l'Avion d'attaque Concord se différencie radicalement de son équivalent humain puisqu'il peut aussi bien attaquer des unités au sol que des unités aériennes.

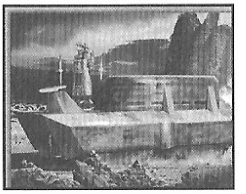
Aucune unité humaine, autre que les unités et les installations Concord, n'est capable de se réparer elle-même. Par ailleurs, aucune unité humaine, autre que les unités Concord, ne gagne d'expérience au combat. Cependant, les Espions infiltrés acquièrent des niveaux d'expérience supplémentaires en réussissant à désactiver ou à voler des unités ennemies. Les seules unités humaines organiques, autres que les unités Concord, sont les Espions infiltrés et les Fantassins.

Les unités Sheevat sont des unités extraterrestres (tout comme les unités Concord), mais elles sont uniques aux Sheevat. Les unités et les installations Sheevat disposent de boucliers qui absorbent les dégâts causés par les attaques. Ces boucliers peuvent se régénérer. En raison de ces boucliers, les unités et les installations Sheevat ont tendance à présenter une résistance moindre aux coups et un blindage plus léger que les unités humaines correspondantes. Les unités Mobiles Sheevat ne peuvent pas réparer une résistance aux coups affaiblie, mais les installations Sheevat, à l'instar des installations humaines, sont capables de se réparer seules. En outre, toutes les unités et structures Sheevat qui peuvent attaquer des ennemis acquièrent de l'expérience en ce faisant.

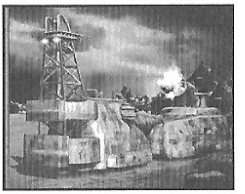
Les Sheevats possèdent de nombreuses installations et unités uniques. Même les unités qui sont similaires aux unités humaines ou Concord, telles que les Chars d'assaut et les Canons d'assaut, disposent souvent de fonctions ou de modes d'attaque uniques. Toutes les unités et structures Sheevat sont organiques par nature.

UNITES TERRESTRES

Toutes les unités terrestres, à l'exception des Spawns et des Psi-Spawns, sont construites par des Usines d'unités légères, des Reproducteurs légers, des Usines d'unités lourdes ou des Reproducteurs lourds. Certaines unités terrestres sont amphibies. Ces unités peuvent également traverser des cours d'eau. Cependant, la plupart d'entre elles peuvent seulement se déplacer sur la terre ferme et doivent utiliser les Ponts, les véhicules de transport ou les Plates-formes navales pour traverser des cours d'eau. Sauf mention contraire, les unités détaillées dans les sections suivantes ne peuvent se déplacer que sur la terre ferme.



Ingénieur

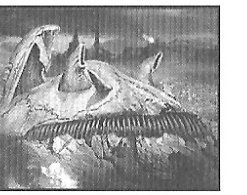


Constructeur

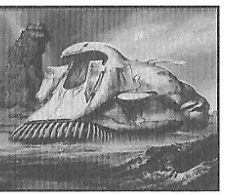
Unités de construction :

Deux types d'unités, les Ingénieurs et les Constructeurs, construisent toutes les structures dans M.A.X.2. Ces deux unités peuvent se déplacer aussi bien sur la terre ferme que sur l'eau. Les Ingénieurs sont construits par les Usines d'unités légères ou les Reproducteurs légers et construisent toutes les petites structures : les structures défensives, les infrastructures et les unités de stockage. Les Constructeurs sont construits par les Usines d'unités lourdes ou les Reproducteurs lourds et construisent tout le reste : les Stations Minières, les installations d'entretien, les Usines et les Centres de recherches. Vous trouverez une liste de toutes les structures construites par ces unités dans le chapitre Installations.

Chacune de ces unités nécessite de l'énergie ainsi que 2 points de matières premières par tour ou équivalent de tour pour construire des installations. Tant que les réserves en matières premières et énergie sont suffisantes, ces unités pourront fonctionner correctement.



Ingénieur Sheevat



Constructeur Sheevat

Si les niveaux de matières premières et d'énergie tombent au plus bas, les Ingénieurs et les Constructeurs sont les premières unités à cesser de fonctionner, ce qui signifie qu'ils ne peuvent plus rien construire. Cependant, quelle que soit la quantité d'énergie et de matières premières disponible, ces unités pourront toujours construire des Plates-formes maritimes, des Stations Minières ou des Moissonneuses de matériel sur les gisements de matières premières.

Pour construire une structure, cliquez sur un Ingénieur ou un Constructeur pour ouvrir sa fenêtre de commande, qui consiste simplement en une liste de constructions. Dans cette liste, cliquez sur la structure que vous souhaitez construire, puis sur le site de construction de votre choix. Un cadre de construction apparaîtra autour du site choisi. L'unité avancera vers le site de construction, si elle ne s'y trouve pas déjà là, et commencera à construire dès son arrivée.

Vous pouvez établir une file d'attente de construction en sélectionnant autant de structures que vous le souhaitez et en les cliquant sur les emplacements où vous souhaitez les bâtir.
L'unité de construction bâtira les structures dans l'ordre dans lequel leur site de construction a été sélectionné sur la carte.

Vous ne pourrez pas construire de nouvelles structures sur des gravats, d'autres unités, des installations ou sur certaines pentes et collines. La plupart des installations ne peuvent pas être placées sur l'eau, à l'exception des Docks, Abris, Chantiers navals, les Reproducteurs en mer, Ponts et Plates-formes. Si deux ou plusieurs structures sont désignées pour être construites sur le même site, seule la structure dont la construction commencera en premier sera en effet bâtie à cet endroit.

Pour supprimer une installation de la file d'attente d'un Ingénieur ou d'un Constructeur, cliquez sur l'Ingénieur ou le Constructeur, puis sur le site que vous souhaitez enlever. Remarque : vous verrez apparaître tous les sites de construction ultérieurs lorsque vous sélectionnez une unité de construction. Cependant, le site que vous choisissez de supprimer doit être dans la file d'attente de construction de l'unité sélectionnée.

Unités de combat terrestres :

Dans M.A.X.2, vous disposerez de nombreuses unités terrestres dotées de fonctions de combat. Toutes ces unités sont exposées dans la présente section.

Dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, les unités de combat ne peuvent pas toujours tirer et se déplacer dans le même tour. Le fait qu'une unité puisse tirer ou non dans un tour donné dépend de plusieurs facteurs : a) la distance qu'elle a déjà parcourue, b) la distance qu'elle doit encore parcourir avant de pouvoir tirer et c) le nombre de tirs qu'il lui reste.

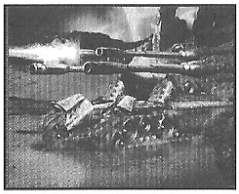
Par exemple, un Char dispose généralement de deux tirs par tour. Si le Char n'a pas encore bougé ou tiré et qu'une cible visible se trouve à portée, le Char pourra effectuer ses deux tirs. Si le Char s'est déjà légèrement déplacé, il ne pourra tirer qu'une seule fois. S'il a parcouru une grande distance, il ne pourra pas tirer du tout pendant ce tour.

Les Espions infiltrés, les Psi-Spawns et les Véhicules d'exploration constituent des exceptions. Ces unités peuvent utiliser tous leurs points de déplacement et continuer à tirer. Les Espions infiltrés peuvent utiliser tous leurs points de déplacement et continuer à tirer tout en essayant de voler ou de désactiver une unité.

Dans les parties en temps réel, les unités ne sont pas soumises à ces restrictions de mouvement et de tir.

Pour obtenir des informations spécifiques sur le déplacement et le tir des unités de combat, reportez-vous à la première section de ce chapitre.

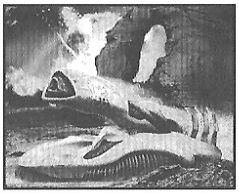
Ne tenant absolument pas compte de la ligne de mire, toutes les unités de combat terrestres peuvent attaquer toute unité terrestre ou navale visible et à portée de tir, sauf mention contraire dans les descriptions suivantes. Certaines unités possèdent des fonctions de combat, même si elles ne peuvent pas tirer sur des ennemis. Ces unités sont siganlées ci-dessous par un astérisque.



Canon d'assaut

Canon d'assaut (Canon éclair Sheevat) :

il s'agit d'unités rapides disposant d'une portée d'attaque importante. Ils sont construits par des Usines d'unités légères ou des Reproducteurs

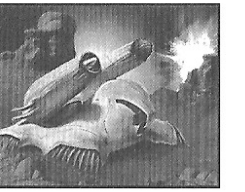


Canon éclair Sheevat

lourds. Les Canons d'assaut Concord sont plus puissants que leur équivalent humain et peuvent se réparer seuls et gagner de l'expérience au combat.
Les Canons d'assaut Sheevat sont appelés Canons éclair et ont un mode d'attaque unique. Une fois la première cible touchée, l'attaque affecte une deuxième unité ou structure ennemie pouvant se trouver jusqu'à 3 cases de la cible initiale. Une troisième unité peut alors être affectée. Chaque nouvelle attaque est plus faible que la précédente. Les attaques affectent toujours l'ennemi le plus proche. Si deux unités se trouvent à égale distance d'une unité attaquée, la cible suivante est choisie au hasard. Les cibles n'ont pas besoin d'être visibles pour être touchées par des attaques secondaires ou tertiaires.

Tracteur à chenilles Biobombes :

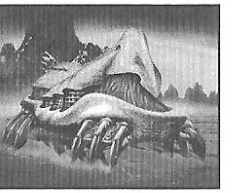
Ces engins sont construits par des Reproducteurs lourds et sont propres aux Sheevats. Les Biobombes endommagent le blindage ennemi et les nuages de retombées des Biobombes qui en résultent flottent lentement au-dessus du champ de bataille.



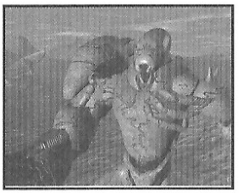
Tracteur à chenilles Biobombes

Unité de commande* :

Ces unités Sheevat sont construites par des Reproducteurs lourds. Elles ne peuvent pas tirer sur leurs ennemis. Cependant, elles améliorent l'attaque, la vitesse et les caractéristiques de boucliers des unités Sheevat semi-Mobiles. Les unités de commande n'exercent pas d'effets cumulatifs sur les caractéristiques de l'unité.



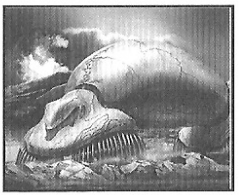
Unité de commande



Robot Géant

Robots Géants :

Ces unités humaines sont construites par des Usines d'unités légères. Elles disposent d'une attaque au gaz spéciale qui affecte les unités organiques. Les seules unités humaines affectées par les attaques au gaz sont les Fantassins, les Espions infiltrés et les unités Concord. Cependant, toutes les unités et structures Sheevat sont vulnérables à cette attaque. L'attaque au gaz traverse les boucliers Sheevat.



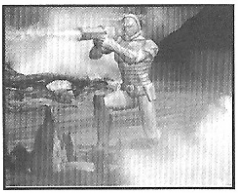
Incubateur

Incubateur :

Cette unité Sheevat est construite par des Reproducteurs légers et peut placer des œufs dans des unités organiques Mobiles alliées ou ennemies. Ces œufs se développent et, après un bref délai, provoque l'explosion de la victime, donnant naissance à un Spawn Sheevat (dans 90 % des cas) ou un Psi-Spawn (dans 10 % des cas). Il est impossible de déterminer à l'avance si l'œuf est porteur d'un Spawn ou d'un Psi-Spawn.

Pour placer un œuf dans un hôte ennemi, placez un Incubateur à côté de celui-ci, sélectionnez l'Incubateur et cliquez sur la cible. Pour placer un œuf dans un hôte allié, sélectionnez Implanter dans la fenêtre de commande de l'Incubateur et cliquez sur l'hôte. Les hôtes valables pour des œufs d'Incubateur sont les Espions infiltrés, les Fantassins, les unités Concord et toutes les unités Sheevat Mobiles.

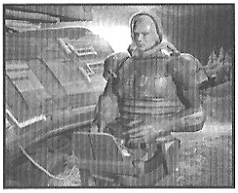
En raison de la façon dont les Spawns et les Psi-Spawns sont générés, aucune matière première n'est utilisée dans le processus. Les matières premières ne sont pas non plus nécessaires pour les implantations.



Fantassin

Fantassins (Spawns Sheevat) : les Fantassins humains sont construits par les Usines d'unités légères, tandis que les Spawns Sheevat se développent à partir d'œufs implantés par des Incubateurs dans des hôtes organiques. Les Fantassins et les Spawns sont équipés d'armes de puissance moyenne et peuvent repérer les Espions infiltrés ennemis, les Psi-Spawns et les Spawns cachés. Les Fantassins et les Spawns ne peuvent pas être désactivés par les Espions infiltrés.

Les Spawns offrent des bonus permettant d'améliorer la vitesse, l'attaque et les caractéristiques des boucliers des Spawns alliées qui se trouvent à proximité. Ces bonus peuvent se cumuler et s'ajouter aux bonus de l'unité de commande. Les Spawns qui se trouvent dans un rayon de 3 cases autour de Psi-Spawns alliés deviennent invisibles à toutes les unités, sauf les Fantassins, les Espions infiltrés, les Psi-Spawns et les Spawns. Cependant, lorsque de telles Spawns cachés attaquent, ils deviennent visibles à toutes les autres unités pendant un tour entier.



Espion infiltré

Espions infiltrés :
Disponibles uniquement pour les clans humains et construits par les Usines d'unités légères, les Espions infiltrés sont des unités furtives invisibles de toutes les unités ennemies, à l'exception des Fantassins, des Spawns, des Espions infiltrés et des Psi-Spawns. Les Espions infiltrés deviennent visibles aux autres unités lorsqu'ils essaient de voler ou de désactiver des unités ennemies et qu'ils échouent, ou encore lorsqu'ils attaquent. Une fois visibles, ils le restent pendant un tour. Les Espions infiltrés peuvent repérer les mines, mais ne peuvent pas les désactiver ; ils peuvent également repérer les Espions infiltrés, les Spawns cachés et les Psi-Spawns.

Pour essayer de désactiver une unité ou une structure ennemie, l'Espion infiltré doit se trouver à côté de celle-ci. Cliquez sur Désactiver dans la fenêtre de commande de l'Espion infiltré, puis sur la cible. Seuls les Espions infiltrés, les Fantassins, les Psi-Spawns et les Spawns sont immunisés contre cette attaque. Une unité ou une structure désactivée ne peut pas opérer pendant au moins un tour. Seules les unités capturées alors qu'elles sont désactivées échappent prématurément à cet état. Lorsqu'une unité désactivée est capturée, elle redevient immédiatement active.

Vous volez une unité ou une construction ennemie de la même façon que vous la neutralisez, mis à part le fait que vous devez choisir l'option Voler dans la fenêtre de commande de l'Espion infiltré. Une unité capturée passe immédiatement sous votre contrôle et conserve toutes ses statistiques et caractéristiques uniques. Toutefois, une unité capturée ne vous appartiendra pas de façon permanente. Un Espion infiltré ne peut garder le contrôle d'une seule unité capturée à la fois. Si l'Espion infiltré capture une nouvelle unité ou meurt, l'unité capturée repasse sous le contrôle de son propriétaire d'origine.

Un Espion infiltré peut toujours essayer d'attaquer et de désactiver une unité ou de l'attaquer, quelle que soit la distance qu'il a parcouru pendant ce tour.

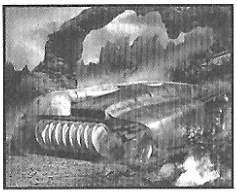
Les Espions infiltrés acquièrent de l'expérience lorsqu'ils réussissent à désactiver et voler des unités ou des installations ennemies. Plus ils ont d'expérience, mieux ils pourront exécuter ces fonctions.



Mine terrestre

Mines terrestre :

Les mines sont construites et posées par les Mouilleurs de mines. Ce sont des dispositifs explosifs de taille réduite et fixes qui endommagent les unités qui marchent dessus. Elles ne peuvent être détectées que par les Espions infiltrés, les Psi-Spawns et les Mouilleurs de mines. Les mines n'explosent pas lorsqu'elles entrent en contact avec des unités alliées ou des Mouilleurs de mines. Un Mouilleur de mines peut désactiver une mine terrestre, mais n'importe quelle unité de combat peut en détruire une en l'attaquant.



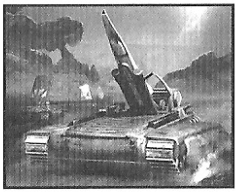
Mouilleur de mines

Mouilleur de mines :

Ces unités humaines sont construites par des Usines d'unités légères. Elles peuvent déposer des mines terrestres, à raison de 1 point de matières premières pour chaque mine. Elles peuvent également repérer des mines, les désactiver et extraire 1 point de matières premières de chaque mine désactivée. Les matières premières récupérées sont automatiquement transférées vers n'importe quel espace de stockage disponible ; s'il n'y a pas d'espace disponible, les matières premières excédentaires sont définitivement perdues. Les Mouilleurs de mines n'ont pas besoin de temps ou de points de vitesse supplémentaires pour poser ou désactiver des mines.

Pour placer des mines terrestres, déplacez un Mouilleur de mines à l'endroit où vous souhaitez placer une nouvelle mine. Cliquez sur l'option Placer dans la fenêtre de commande de l'unité. Si, après cela, vous cliquez sur un emplacement de votre carte, le Mouilleur de mines se déplacera vers cet endroit, dispersant des mines terrestres sur son passage. S'il n'y a pas de matières premières en stock, les Mouilleurs de mines ne pourront pas placer de nouvelles mines.

Pour désactiver une mine terrestre, placez un Mouilleur de mines au-dessus de celle-ci, ouvrez la fenêtre de commande du Mouilleur de mines et sélectionnez l'option Supprimer. Vous pouvez également régler un Mouilleur de mines en " mode de suppression " en cliquant sur son bouton Supprimer ; le Mouilleur de mines enlèvera alors toutes les mines terrestres qu'il rencontre au fur et à mesure de sa progression.



Porte-missiles

Porte-missiles terrestre :

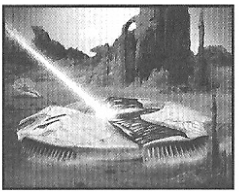
Ces lance-missiles Mobiles humains sont construits par des Usines d'unités lourdes. Un Porte-missiles terrestre dispose d'une portée importante et d'une capacité d'attaque puissante mais il n'est doté que d'un blindage léger. Il doit être placé derrière des unités mieux protégées, à la portée plus réduite.



Mobile anti-aérien

Mobile anti-aérien :

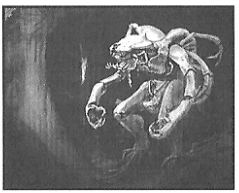
Les systèmes de défense anti-aériens sont construits par des Usines d'unités légères ou des Reproducteurs légers et sont capables de descendre en flammes des unités aériennes ennemies. Ils ne peuvent pas tirer sur d'autres types d'unités.



Mobile anti-aérien Sheevat

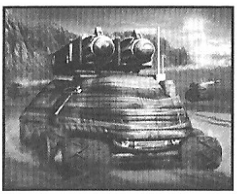
Psi-Spawn :

Cette unité Sheevat se développe à partir d'un œuf implanté dans un hôte organique par un Incubateur Sheevat. Il s'agit d'une forme génétiquement mutante du produit habituel d'une telle implantation, à savoir un Spawn. Les Psi-Spawns sont l'équivalent Sheevat des Espions infiltrés humains. Les Psi-Spawns sont invisibles de toutes les autres unités, à l'exception des Fantassins, des Espions infiltrés, des Spawns et des autres Psi-Spawns. Ils deviennent visibles pendant un tour si ils attaquent une unité ennemie.



Psi-Spawn

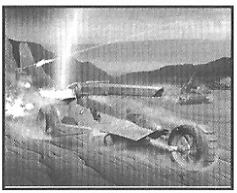
Tout comme les Espions infiltrés, les Psi-Spawns peuvent toujours attaquer, même si ils ont épuisé leurs points de déplacement pour le tour en cours. Les Pi-Spawns peuvent également détecter des mines mais ne peuvent pas les désactiver. Cependant, au contraire des Espions infiltrés, les Psi-Spawns ne peuvent pas désactiver ou voler d'autres unités. Ils exercent plutôt un effet de cammouflage sur tous les Spawns qui se trouvent dans un rayon de 3 cases. Les Spawns cachés sont invisibles à toutes les unités, à l'exception des autres Spawns, des Fantassins, des Espions infiltrés et des Psi-Spawns. Les Spawns cachés deviennent visibles à toutes les unités pendant un tour si ils attaquent.



Lance-roquettes

Lance-roquettes :

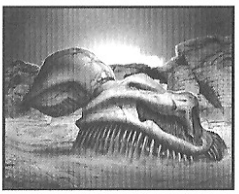
Ces unités humaines sont construites par des Usines d'unités lourdes. Elles disposent d'un blindage léger et portent des roquettes de moyenne portée qui affectent toutes les unités et les structures qui se trouvent dans un rayon de deux cases de leur cible. Plus une unité est éloignée de la cible, plus les dégâts qu'elle risque de subir seront légers. Les Lance-roquettes sont particulièrement efficaces contre des groupes d'unités ennemies ou de complexes.



Véhicule d'exploration

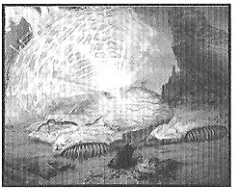
Véhicule d'exploration :

Les Véhicules d'exploration sont construits par des Usines d'unités légères ou des Reproducteurs légers. Les Véhicules d'exploration se déplacent rapidement et disposent d'une capacité de scan importante leur permettant de voir les unités qui sont éloignées. Ils peuvent toujours attaquer même s'ils ont utilisé tous leurs points de déplacement pour le tour. Grâce à cette caractéristique et à leur grande vitesse, les Véhicules



Véhicule d'exploration Sheevat

d'exploration sont très utiles lors des attaques éclair.
Avec les Scanners et les AWACS, ces unités sont utiles pour détecter des ennemis, de sorte que d'autres unités puissent leur tirer dessus.



Projecteur Stasis

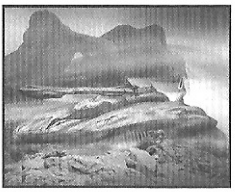
Projecteur Stasis :

Ces unités Sheevat sont construites par des Reproducteurs lourds. Elles tirent une attaque paralysante qui arrête l'unité ou la petite structure cible pendant deux tours ou équivalents de tour. Pour savoir combien de temps une unité restera paralysée, cliquez sur la sphère de stases de temps qui l'entoure.

Alors qu'une unité paralysée ne peut rien faire d'utile, elle ne subira pas non plus de dégâts si elle est attaquée, de sorte que les Projecteurs Stasis peuvent servir de protection aux unités et petites installations alliées.



Char



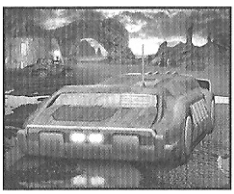
Char à onde de choc Sheevat

Char (Char à onde de choc Sheevat) : les Chars sont construits par des Usines d'unités lourdes ou des Reproducteurs lourds ; ce sont des unités à blindage lourd disposant d'une puissance de feu importante. Il convient de les utiliser en première ligne, pour protéger les unités plus fragiles et de plus longue portée, telles que les Canons d'assaut et les Lance-roquettes. Les Chars Concord sont plus puissants que les Chars humains normaux. Ils sont capables de se réparer seuls et gagnent de l'expérience au combat.

Les Chars à onde de choc Sheevat disposent d'une attaque électrique unique qui affecte toutes les unités ennemies qui se trouvent à proximité. Seuls les Chars à onde de choc alliés sont immunisés contre cette attaque. Chaque unité cible est soumise à toute la force d'attaque du Char à onde de choc.

AUTRES UNITÉS TERRESTRES

Il existe d'autres unités terrestres qui exécutent des fonctions vitales dans M.A.X.2. Les transports de troupes blindés peuvent transporter des unités terrestres sur terre ou sur mer. Les Scanners agissent comme des Plates-formes radar mobiles. Les unités de réparation ne peuvent être construites que par des clans humains et réparent les dégâts infligés aux unités et aux installations. Les Bulldozers déblaient les gravats. Chacune de ces unités est détaillée ci-dessous.



Transport de troupes blindé

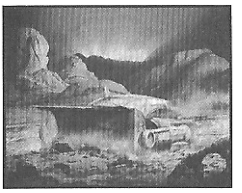
Transports de troupes blindés : ces derniers sont construits par des Usines d'unités légères et peuvent transporter jusqu'à 6 Fantassins ou Espions infiltrés. Ils se déplacent rapidement à la fois sur la terre ferme et sur l'eau. Grâce à ces capacités, ils sont très utiles pour transporter des unités terrestres plus lentes.

Pour charger un transport de troupes, cliquez sur l'option Charger dans sa fenêtre de commande. Cliquez ensuite sur les unités à charger. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre de commande

de l'unité que vous souhaitez charger dans un véhicule de transport et cliquez sur Entrer. Cliquez ensuite sur le véhicule de transport pour ordonner à l'unité d'y pénétrer.

Pour décharger une unité d'un transport de troupes blindé, choisissez le transport, sélectionnez une unité dans la fenêtre de commande de cargaison qui apparaît et cliquez sur l'endroit où vous souhaitez placer cette unité. Vous ne pouvez décharger des unités terrestres que sur des terrains qu'elles peuvent normalement traverser.

Les véhicules de transport submergés ne peuvent être repérés que par des Corvettes. Les véhicules de transport submergés peuvent charger et décharger des unités si elles se trouvent à proximité des côtes ; pendant ce temps, ils restent invisibles à toutes les unités, à l'exception des Corvettes.



Bulldozer

Bulldozer :

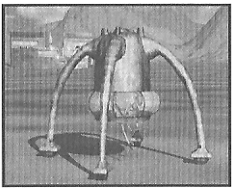
Les Bulldozers sont construits par des Usines d'unités légères ou des Reproducteurs légers et peuvent déblayer les gravats des unités et des installations détruites. A mesure qu'ils enlèvent les décombres, ils récupèrent automatiquement les matières premières et les transfèrent vers un espace de stockage disponible.



Bulldozer Sheevat

La quantité de matières premières ramassées à partir d'un tas de gravats équivaut à la moitié du coût en matières premières de la construction de l'unité ou du installation détruite. Si la structure détruite était une unité de stockage, une Station Minière ou une Moissonneuse de matériel, un Bulldozer récupère également toute la quantité de matières premières que le installation avait en stock lorsqu'il a été détruit. S'il n'y a pas de place dans vos sites de stockage pour les matières premières récupérées, ces dernières sont perdues de manière définitive.

Il faut un tour ou équivalent de tour pour déblayer les débris sur une case de la grille de la carte. Pour enlever les décombres, placez le Bulldozer sur la zone à nettoyer et cliquez sur l'option Supprimer dans la fenêtre de commande du Bulldozer ou cliquez sur le Bulldozer et sur n'importe quel nombre de cases encombrées pour former une file d'attente.



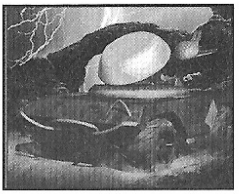
Unité de réparation

Unités de réparation :

Ces unités humaines sont construites par des Usines d'unités légères. Elles ne peuvent réparer que des unités ou des structures terrestres ou navales ; elles ne peuvent pas s'approcher suffisamment des Avions pour les réparer. Pour réparer une unité ou une construction touchée, déplacez une unité de réparation à proximité, cliquez sur l'option Réparer dans la fenêtre de commande de l'unité de réparation et cliquez sur l'unité ou le installation que vous voulez réparer.

Les réparations épuisent tous les points de vitesse maximum de l'unité touchée et de l'unité de réparation. Si l'une des unités s'est déplacée au cours du tour actuel ou a épuisé ses points de vitesse par l'intermédiaire d'autres actions, les réparations continueront au tour suivant, utilisant le reste des points de déplacement nécessaires pour l'achèvement des réparations. Une installation ne fonctionne pas lorsqu'elle est en cours de réparation.

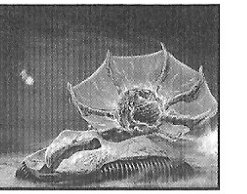
Rappelez-vous que vous pouvez implanter des œufs dans vos propres unités pour fabriquer davantage de Spawns. C'est également très bon pour le moral des troupes.



Scanner

Scanner:

Il s'agit d'une Plate-forme radar mobile sans fonction d'attaque. Ils sont construits par des Usines d'unités lourdes ou des Reproducteurs lourds et peuvent se déplacer relativement rapidement. Ils disposent d'une très grande capacité de scan et sont utiles pour détecter les unités ennemies, ce qui permet aux unités de combat de passer à l'attaque.



Scanner Sheevat

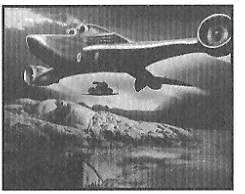
UNITES AERIENNES

Les unités aériennes sont construites par des Usines d'unités aériennes ou des Reproducteurs d'unités aériennes et peuvent survoler n'importe quel type de terrain. Elles n'atterrissent jamais, sauf à des fins de réparation ou de mise à jour. Les transports aériens " n'atterrissent " pas lorsqu'ils chargent ou déchargent leur cargaison. Les réparations et les Mises à Jour ont lieu dans des Hangars ou Nids.

Les unités aériennes se déplacent très rapidement par rapport aux autres unités. Les Avions disposant de capacités d'attaque peuvent attaquer aussi souvent qu'ils le peuvent (selon le nombre de tirs dont ils disposent par tour), quelle que soit la distance qu'ils ont parcourue. Pour des informations spécifiques sur le déplacement et le tir, reportez-vous aux premiers paragraphes de ce chapitre.

Les unités aériennes ne peuvent être attaquées que par des Tourelles ou des Conteneurs anti-aériens, des Mobiles anti-aériens, des Chasseurs et des Escortes.

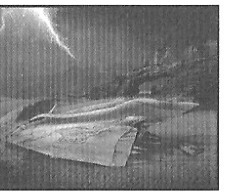
Les unités aériennes ne peuvent attaquer que les types de cibles indiqués dans les descriptions ci-dessous.



Transport aérien

Transport aérien :

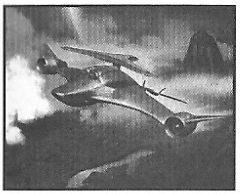
Cette unité rapide peut transporter jusqu'à 3 unités terrestres à la fois. Un transport aérien n'atterrit pas pour charger ou décharger des unités et il ne peut donc pas être attaqué lors de telles opérations comme s'il s'agissait d'une unité au sol.



Transport aérien Sheevat

Pour charger un transport aérien, cliquez sur l'option Charger dans sa fenêtre de commande, puis sur les unités que vous souhaitez charger. Vous pouvez également charger des unités dans un transport aérien en sélectionnant Entrer dans leur fenêtre de commande, puis en cliquant sur le transport aérien.

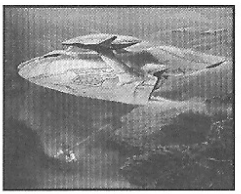
Pour décharger un transport aérien, sélectionnez-le et choisissez une unité dans la fenêtre de commande de cargaison qui apparaît, puis cliquez sur l'endroit où vous souhaitez déposer cette unité. Vous ne pouvez pas décharger une unité sur une autre unité ou sur un terrain qu'elle ne peut pas normalement traverser.



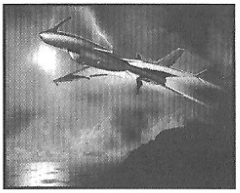
AWAC

AWAC :

Une portée de scan importante et une grande vitesse contribuent à faire de cet appareil un exceptionnel éclaireur aérien. Cette unité ne dispose pas de capacités d'attaque.



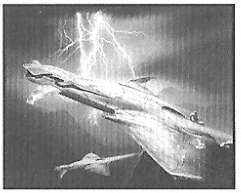
AWAC Sheevat



Chasseur

Chasseur :

Il s'agit d'une unité aérienne très rapide qui ne peut tirer que sur d'autres unités aériennes.



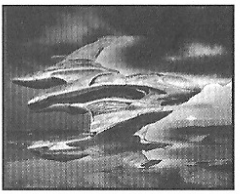
Chasseur Sheevat



Avion d'attaque au sol

Avion d'attaque au sol :

Il s'agit d'un Avion relativement rapide qui ne peut attaquer que des installations et des unités terrestres et maritimes, y compris les Sous-marins. Les Avions d'attaque Concord sont légèrement plus robustes que leurs équivalents humains, sont capables de se réparer seuls et acquièrent de l'expérience grâce à leurs réussites au combat. Ils sont également plus chers.



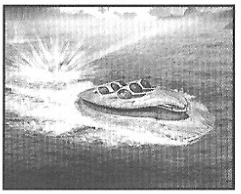
Avion d'attaque Sheevat

UNITES NAVALES

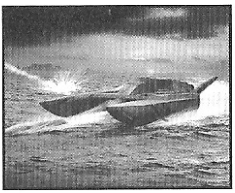
Les unités navales sont construites par les Chantiers navals ou les Reproducteurs en mer et ne peuvent se déplacer que sur l'eau. Les bateaux doivent être chargés sur un Dock ou un Abri pour être réparé ou mis à jour, bien que, parmi les clans humains, les bateaux puissent également être réparés par des unités de réparation.
Exception faite des Escortes, les bateaux ne peuvent pas attaquer d'unités aériennes. Cependant, ils peuvent attaquer toutes les unités et constructions terrestres et navales visibles se trouvant à leur portée.
Dans les parties à tour de rôle et à déplacements simultanés, les bateaux dotés de capacités de tir ne peuvent pas toujours tirer et se déplacer lors du même tour. Le fait qu'ils puissent tirer ou non dépend du nombre de tirs dont ils disposent par tour et de la distance qu'ils ont déjà parcourue. Pour des informations spécifiques sur les déplacements et les tirs, reportez-vous aux premiers paragraphes de ce chapitre.

Navire-Biobombes :

Il s'agit de l'équivalent Sheevat du lance-missiles. Ils peuvent attaquer des bateaux, d'autres unités se déplaçant sur l'eau et des cibles qui se trouvent sur la terre ferme avec leurs Biobombes qui perforent les blindages les plus épais. Une attaque Biobombe affecte non seulement sa cible mais aussi toutes les unités ennemies voisines de cette cible.



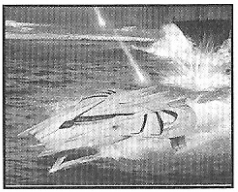
Navire-Biobombes



Corvette

Corvette :

Ce bateau extrêmement rapide est équipé de torpilles et d'un sonar. Les Corvettes peuvent attaquer n'importe quelle unité navale à portée. Elles peuvent repérer et attaquer des Transports de troupes blindés submergés, des Sus-marins et des mines marines.



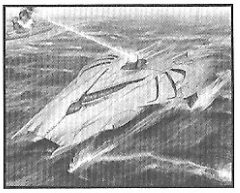
Corvette Sheevat



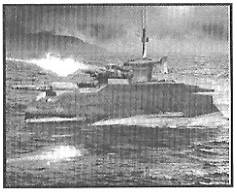
Escorte

Escorte :

Il s'agit d'un bateau particulièrement rapide doté d'un bon Radar. Il ne peut cependant attaquer que des unités aériennes.



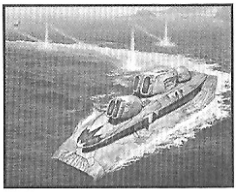
Escorte Sheevat



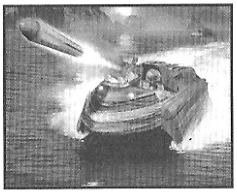
Navire-Canons

Navire-Canons :

Un Navire-Canons est un Navire à blindage lourd. Il est doté d'un Canon puissant capable d'endommager des bateaux et des cibles sur la terre ferme qui se trouvent à sa portée. Les Navire-Canons Concord sont puissants, peuvent se réparer seuls et acquièrent de l'expérience au combat.



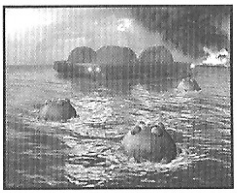
Navire-Canons Sheevat



Croiseur Lance-missiles

Croiseur Lance-missiles :

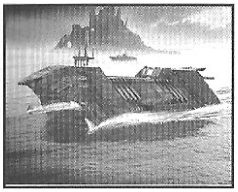
Cette unité humaine dispose d'une portée et d'une force d'attaque importantes. Elle peut attaquer des bateaux, des unités terrestres traversant de l'eau et des cibles à terre.



Mine marine

Mines marines :

Similaires aux mines terrestres, les mines marines sont déposées par des Mouilleurs de mines et explosent lorsque vous les touchez, affectant seulement l'unité qui leur passe dessus. Elles sont invisibles à toutes les unités, à l'exception des Mouilleurs de mines, des Espions infiltrés, des Psi-Spawns et des Corvettes. Elles n'explosent pas lorsque des unités alliées ou des Mouilleurs de mines entrent en contact avec elles. Seul un Mouilleur de mines peut désactiver une mine marine, bien que n'importe quelle unité de combat puisse en détruire une en l'attaquant.

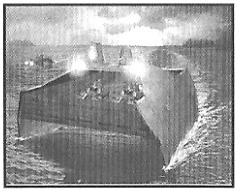


Mouilleur de mines

Mouilleur de mines :

Similaire au Mouilleur de mines Sheevat, cette unité humaine peut repérer et désactiver des mines marines, récupérant 1 point de matières premières pour chaque mine neutralisée. Si tout l'espace de stockage disponible est occupé, les matières premières récupérées sont perdues. Le Mouilleur de mines peut également poser des mines marines qui endommagent les unités ennemies qui leur passent dessus. Le mouillage d'une mine marine coûte 1 point de matières premières. Un Mouilleur de mines ne pourra pas déposer de mines s'il n'y a pas de matières premières disponibles en stock. La pose ou le désamorçage de mines ne nécessite pas de temps ou de points de déplacement supplémentaires.

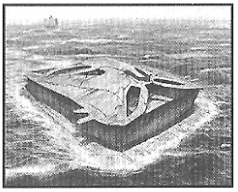
Pour déposer une mine marine, placez un Mouilleur de mines à l'endroit où vous souhaitez placer une nouvelle mine et cliquez sur l'option Placer dans sa fenêtre de commande. Une fois que vous avez sélectionné Place, vous pouvez également cliquer sur un emplacement (dans l'eau) sur votre carte et le Mouilleur de mines se déplacera jusqu'à ce point, déposant des mines sur son chemin. Pour désactiver une mine marine, placez un Mouilleur de mines dessus et sélectionnez l'option Supprimer dans sa fenêtre de commande. Un Mouilleur de mines peut être réglé en " mode de suppression " en cliquant sur son bouton Supprimer. L'unité désactivera alors les mines marines à mesure qu'elle passera dessus.



Transport maritime

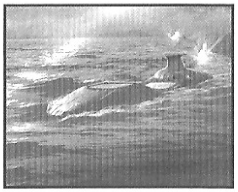
Transport maritime :

Ce bateau peut servir à transporter jusqu'à 6 unités terrestres. Pour charger des unités, placez le transport maritime au bord de l'eau et cliquez sur l'option Charger dans sa fenêtre de commande. Cliquez ensuite sur les unités que vous souhaitez placer à bord. Les unités s'approcheront du bateau et embarqueront sur ce dernier lorsqu'ils le pourront. Vous pouvez également charger des unités sur un transport maritime en sélectionnant Entrer dans leur fenêtre de commande et en cliquant sur le transport cible.



Transport maritime Sheevat

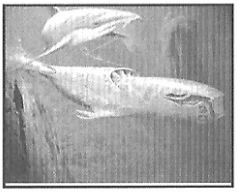
Pour décharger des unités, sélectionnez le transport maritime et cliquez sur une unité chargée dans la fenêtre de commande de cargaison qui apparaît. Cliquez ensuite sur l'endroit où vous souhaitez décharger cette unité. Une unité terrestre doit être déchargée sur la terre ferme, une Plate-forme ou un Pont.



Sous-marin

Sous-marin :

Ces vaisseaux submergés doivent se rapprocher de leurs cibles pour tirer leurs puissantes torpilles. Ils ne peuvent être repérés que par des Corvettes. Ils deviennent visibles aux autres unités lorsqu'ils tirent et restent visibles pendant un tour. Seuls les Corvettes, les Sous-marin et les Avions d'attaque peuvent attaquer les Sous-marins.



Sous-marin Sheevat

RECHERCHE ET ACHAT DE MISES À JOUR

Vous pouvez effectuer des mises à jour d'unités et d'installations de 4 façons. La première consiste à sélectionner un clan : chacun d'entre eux reçoit des bonus pour certaines unités.

L'expérience est la deuxième manière d'acquérir des mises à jour. Les Espions infiltrés et les Conteneurs EW améliorent leurs attaques paralysantes ou leurs raids lorsqu'ils réussissent à neutraliser ou à s'emparer d'unités ou d'installations. Les caractéristiques des unités Concord, des unités de combats Sheevat et des Canons fixes Sheevat sont améliorées lorsqu'ils détruisent des unités et des installations ennemies. Les mises à jour provenant de l'expérience ont un effet immédiat : l'unité passe au niveau supérieur. De telles améliorations ne s'appliquent qu'aux unités individuelles, et non pas à toutes les unités du même type.

Les deux autres façons d'obtenir des mises à jour consistent à effectuer des recherches dans les Centres et les Stations de recherches et d'acheter les résultats en passant par les Mines d'or ou les Moissonneuses d'or. Les mises à jour provenant des Centres de recherches s'appliquent à toutes vos unités, y compris les installations, dotées de la caractéristique pour laquelle vous avez effectué des recherches. Les Centres de recherches déterminent le niveau maximum de mises à jour que vous pouvez vous procurer grâce aux Mines d'or. Presque toutes les caractéristiques des unités peuvent être améliorées grâce aux Centres de recherches et aux Mines d'or.

Tous les installations ou les unités que vous construisez après vous être procuré une mise à jour (y compris les unités en cours de production au moment ou vous obtenez une amélioration) en bénéficient automatiquement.

Les unités construites avant que vous n'ayez acheté une mise à jour ou effectué des recherches obtiennent leur mise à jour auprès des Docks ou des Abris, des Hangars ou des Nids, des Dépôts ou des Ruches, en fonction du type de l'unité.

Les caractéristiques des installations construits avant qu'une mise à jour ne soit étudiée ou achetée commencent à s'améliorer immédiatement, et le processus de mise à jour est terminé en deux tours. Les installations continuent à fonctionner pendant le processus. Cependant, les Canons fixes qui existaient auparavant doivent être mis à jour en sélectionnant Acheter M.A.J. dans leur fenêtre de commande. Vous pouvez aussi sélectionner M.A.J. Tout dans la fenêtre de commande d'un Canon fixe pour améliorer simultanément tous les canons fixes du même type. Il faut deux tours pour mettre à jour un Canon fixe, et celui-ci risque de ne pas fonctionner pendant ce laps de temps.

Quelle que soit l'installation ou l'unité, toutes les mises à jour appropriées prendront effet au même moment. Il n'est pas plus long d'actualiser deux caractéristiques ou plus que d'en actualiser une seule.

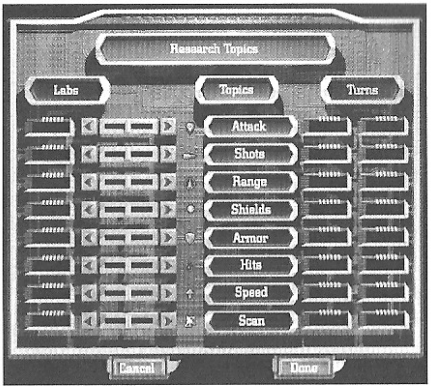
Pour mettre à jour un type de caractéristique en effectuant des recherches, sélectionnez Rech. dans la fenêtre de commande d'un Centre de recherches. Ceci active le menu Domaines de recherches, composé de trois colonnes : Labos, Domaines et Tours.

La colonne Labos vous permet de répartir les Domaines de recherches entre vos différents Centres de recherches. Vous pouvez affecter tous les Centres au même type de recherches, ou bien les faire travailler sur des sujets différents. Servez-vous des barres coulissantes de cette colonne pour effectuer vos réglages. Les Centres de recherches immobilisés en raison d'un manque d'énergie ne peuvent pas être affectés à un domaine de recherches.

Les recherches prennent du temps. Vous pouvez accélérer la cadence à laquelle vous vous procurez des mises à jour particulières en affectant plus de Centres de recherches à cette tâche. Les effets des Centres de recherches s'additionnent : deux Centres de recherches travaillant sur la même Mise à Jour atteindront leur but deux fois plus vite qu'un seul centre.

La colonne Domaines affiche toutes les caractéristiques que vous pouvez améliorer grâce à la recherche : attaque, tirs, portée, blindage, coups, vitesse, scan et boucliers (Sheevat seulement). Sélectionnez un ou plusieurs domaines à actualiser en y affectant des Centres de recherches dans la colonne Labos. La quantité de travail fournie jusqu'à présent dans un domaine spécifique apparaît en pourcentage à côté de son nom.

La colonne Tours indique combien de tours il vous faut pour terminer la recherche dans un domaine donné, en fonction du nombre de Centres de recherches travaillant sur le domaine en question.



Une fois que vous avez fini d'affecter vos Centres de recherches aux différents domaines, cliquez sur le bouton OK. Cliquez sur Annuler pour retourner à l'écran de jeu sans faire aucun changement.

Si un Centre de recherches arrête de fonctionner à cause d'un manque d'énergie, le jeu détermine quel domaine de recherches en pâtira. Une fois que le Centre de recherches fonctionnera à nouveau, il reprendra sa recherche concernant ce domaine.

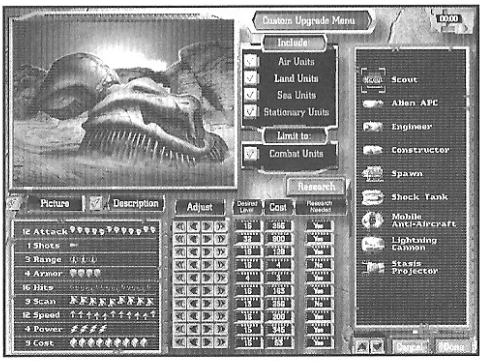
L'objectif prioritaire des Centres de recherches est l'attaque, à moins que vous ne modifiez les domaines de recherches.

Les recherches effectuées par les Centres de recherches s'appliquent à toutes les unités, y compris les installations, dotées de la caractéristique sur laquelle portent les recherches. Le degré d'amélioration d'une caractéristique dépend de la valeur de départ (en prenant les bonus de clan en compte) de l'unité. Plus une statistique de départ est élevée, plus elle augmente au fur et à mesure des mises à jour. Les Centres de recherches seuls n'actualisent pas les unités. Ils ne font qu'augmenter le niveau maximum d'amélioration d'une caractéristique.

Pour annuler la recherche concernant un domaine spécifique, réglez la barre coulissante du domaine en question sur zéro dans la colonne Labs. Le jeu garde en mémoire les recherches effectuées dans ce domaine ; lorsque vous reprenez la recherche, celle-ci continue là où vous l'aviez interrompue.

Pour acheter une mise à jour, ouvrez la fenêtre de commande de la Mine d'or ou de la Moissonneuse d'or et cliquez sur le Acheter M.A.J.. Le menu Mises à Jour apparaîtra.

Le menu Upgrades affiche une liste des différentes Mise à Jours. Chacune achète automatiquement les nouvelles technologies pour les unités indiquées sur la liste, à mesure que des crédits deviennent disponibles. La mise à jour la moins chère est celle qui est effectuée en premier. Vous pouvez sélectionner plusieurs Mises à Jour pour différents types d'unités. La mise à jour se trouvant au bas de la liste, Mises à Jour personnalisées, vous permet d'accéder au menu du même nom.



Le menu Mises à Jour personnalisées affiche une liste d'unités. Utilisez les boutons de filtre pour faire apparaître la liste d'unités que vous souhaitez actualiser.
Sélectionnez une unité. Vous verrez son image, une description et les caractéristiques qui lui sont associées. Les informations situées à côté des caractéristiques vous indiquent si une statistique particulière peut être

améliorée, ou si elle fait l'objet de recherches (voir Centres de recherches, page 52). Servez-vous des boutons fléchés pour régler cette caractéristique. Le coût vous indiquera le nombre de crédits nécessaires à l'achat de la nouvelle technologie.

Si vous n'avez pas suffisamment de crédits pour acheter une mise à jour, les boutons fléchés à côté de la caractéristique seront enfoncés, et vous ne pourrez pas cliquer dessus.

Les mises à jour égales ou supérieures à 800 crédits ne peuvent pas être achetées. Elles ne s'obtiennent que grâce à la recherche ou en tant que mise à jour individuelle pour une unité qui gagne de l'expérience au combat.

Faites toutes les mises à jour dont vous avez envie et cliquez sur le bouton OK pour retourner à l'écran de jeu. Si vous changez d'avis, cliquez sur Annuler. Les mises à jour achetées ne s'appliquent qu'aux types d'unités ou de installations pour lesquels elles sont achetées.

Si vous cliquez sur une Mine d'or, vous verrez dans l'image de la Mine d'or les unités actuellement mises à jour, ou bien si les unités sélectionnées nécessitent plus de recherches pour être améliorées. Vous verrez également le nombre total de crédits que toutes vos Mines d'or ont dans leurs coffres.

CREATURES ALIENS

Si, dans le menu Personnaliser, vous avez choisi d'avoir des créatures aliens dans la partie, vous rencontrerez certaines de ces créatures. Les jeunes Eenoks et les Eenoks adultes sont inoffensifs. Les Knibs ont peur des unités Mobiles, mais ils attaquent vos installations dès que l'occasion se présente. Les Phoques sauteurs et les Démons des neiges sont extrêmement agressifs. Bien sûr, plus la créature est hostile, plus elle est puissante. Reportez-vous au fichier STATS.TXT de votre CD-ROM pour consulter les caractéristiques des créatures extraterrestres.

GAGNER LA PARTIE

Quel que soit le genre de partie de M.A.X.2 que vous faites, les objectifs et les conditions de victoire déterminent vos actions si vous voulez gagner. Pour les missions isolées ou pour les missions de campagne, vos objectifs dépendent de la mission en question ; ils apparaissent lorsque vous sélectionnez la mission. Vous n'accomplirez ces missions qu'une fois que vous aurez rempli vos objectifs. Dans les autres parties, les conditions de victoire sont définies dans le menu Options par le joueur ou par la personne qui a conçu le scénario.

Il y a trois conditions de victoire définies par le joueur : Détruire toutes les Stations Ennemies, Détruire toutes les unités Ennemies, et Voler Bannière Ennemi.

Détruire toutes les Stations Ennemies : le joueur dont les Stations Minières ou les Moissonneuses de matériel sont détruites, neutralisées ou " paralysées " perd automatiquement la partie. Le dernier joueur en lice l'emporte.

Détruire toutes les unités Ennemies : le joueur dont les unités visibles (les Espions infiltrés, Psi-Spawns, Spawns cachés, Sous-marins, mines et Transports de troupe blindés submergés n'en font pas partie) et les installations sont détruites, neutralisées ou " paralysées " perd automatiquement la partie. Le dernier joueur en lice l'emporte.

Capturer Bannière Ennemi : cette option est divisée en plusieurs paramètres qui permettent de définir les conditions exactes de victoire pour la partie : Type de bannière, Emplacement de départ, Nombre et Moment de la victoire. Quels que soient les autres paramètres, chaque équipe possède une bannière et doit s'emparer de toutes ou presque toutes les bannières des autres équipes pour remporter la victoire. Vous ne perdez pas forcément la partie lorsque votre bannière tombe aux mains de l'ennemi.

L'option Type de bannière peut être réglée sur Fixe ou Mobile. Les bannières mobiles peuvent être transportées à d'autres endroits par les unités terrestres, alors que les bannières fixes ne peuvent pas être déplacées.

Vous pouvez régler l'option Emplacement de départ sur A la base ou Aléatoire. Si vous choisissez " A la base ", la bannière de l'équipe se trouve au milieu de sa première base. L'option " Aléatoire " place les bannières des équipes au hasard sur la planète.
Pour l'option Nombre, vous avez le choix entre Majorité et Tous. Si vous choisissez " Majorité ", vous devez capturer ou contrôler plus de la moitié des bannières disponibles pour gagner la partie. Si vous choisissez " Tous ", vous devrez capturer ou contrôler toutes les bannières pour remporter la victoire.

Avec l'option Moment de la victoire, vous disposez des choix suivants : 2 minutes, Immédiat ou A la base. Ce paramètre détermine le moment où un joueur qui a rempli les conditions de l'option Nombre (Majorité ou Tous) remporte la victoire.

Lorsque cette option est réglée sur " 2 minutes ", le joueur qui a capturé ou qui contrôle suffisamment de bannières doit en garder le contrôle 2 minutes avant que la victoire ne lui soit acquise. Cette période de temps est déterminée par la partie et dépend du mode et de la vitesse de jeu (réglés dans le menu Préférences) au moment où les conditions élémentaires de victoire sont remplies. Le jeu avertit tous les participant du temps qui reste avant la victoire du joueur. S'il réussit à garder ses bannières pendant la période indiquée, il gagne la partie.

Si Moment de la victoire est réglée sur " Immédiat ", dès que le joueur a capturé ou contrôle un nombre suffisant de bannières, il gagne la partie.

L'option " A la base " n'est valide que si vous avez sélectionné des bannières mobiles. Dans ce cas, vous devez récupérer suffisamment de bannières dans votre (vos) base(s) pour gagner la partie.

Comment contrôler des bannières : un joueur s'empare d'un bannière lorsque : a) il a une unité terrestre ou un bateau tout près et que b) aucun autre joueur ne possède d'unité terrestre ou de bateau à proximité de la bannière. Le contrôle revient au dernier joueur qui s'est emparé de la bannière, même si celui-ci n'a plus d'unité à proximité de la bannière.

Comment voler des bannières : vous devez contrôler une bannière (voir le paragraphe précédent) avant de pouvoir vous en emparer. Pour voler une bannière une fois qu'elle est sous votre contrôle, il vous suffit de déplacer une unité terrestre jusqu'à la case de la bannière. Dans une partie à bannières mobiles, seules certaines unités terrestres ont la capacité de voler les bannières.

Comment déplacer des bannières : lors des parties à bannières mobiles, une unité terrestre qui vole une bannière s'en empare automatiquement et la garde. Une unité avec une bannière dans les mains peut se déplacer normalement, et la bannière se déplacera avec l'unité.

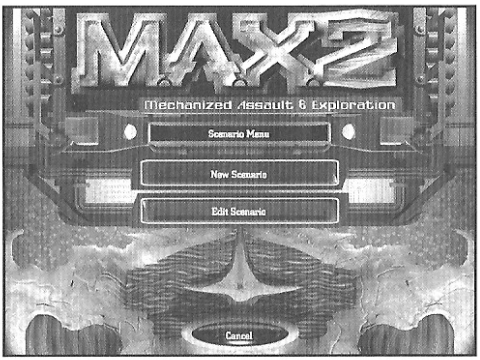
Una bannière volée apparaît sous la forme d'une icône de cible sur l'unité qui la tient. Toutes les unités à portée peuvent voir cette icône, même si l'unité qui porte la bannière est normalement invisible. De plus, toute unité transportant une unité munie d'une bannière sera indiquée par une icône de cible. Si une unité est tuée alors qu'elle a une bannière dans les mains, celle-ci tombera et pourra être récupérée par n'importe qui.

Une bannière dans l'eau ne peut être récupérée que par une unité amphibie (Véhicule d'exploration, Ingénieur, Constructeur ou Transport de troupes blindé).

Remarque : les unités ne peuvent transporter qu'une bannière à la fois.

Comment placer des bannières dans votre base de bannières : si vous avez activé l'option A la base), vos unités doivent ramener les bannières volées dans votre (vos) base(s) de bannières. Une base de bannières est un bloc de ciment de 2 x 2 cases, qui peut contenir jusqu'à 4 bannières, un dans chaque case. Dans une partie " A la base ", vous commencez avec une ou deux bases de bannières à proximité de votre première Station Minière ou Moissonneuse de matériel. Le nombre de bases de bannières de départ dépend du nombre de participants.
Pour pouvoir déposer une bannière dans une base de bannières, une unité doit atteindre une partie de la base de bannières dépourvue de bannière. Celui-ci vient automatiquement se placer sur la case de la base de bannières. Vous pouvez capturer les bannières dans les bases ennemies de la même façon que d'habitude. Il est impossible de détruire une base de bannières.

EDITEUR DE SCÉNARIOS



Servez-vous de l'Editeur de scénarios pour créer ou modifier des scénarios. Sélectionnez Editeur de scénarios dans le menu principal pour accéder au menu Scénario, où vous pourrez sélectionner les options suivantes :

Nouveau scénario : créez un nouveau scénario et modifiez-le.

Modifier un scénario : chargez un scénario personnalisé et modifiez-le.

Editer un scénario

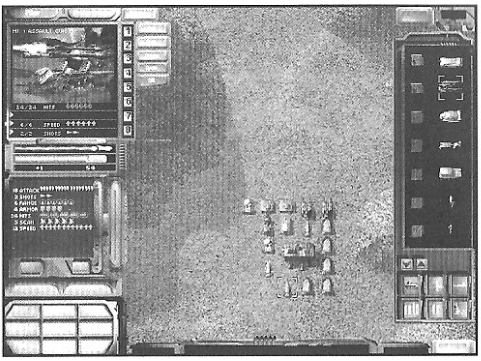
Une fois que vous avez créé ou chargé un scénario à éditer, vous accédez à l'Editeur de scénarios. La disposition de l'écran est similaire à celle de l'écran de jeu. Vous trouverez un bouton Fichiers et un bouton Préférences, ainsi que plusieurs boutons d'affichage : Sondage, Etat, Couleurs, Résistance aux coups, Portée, Scan, Grille et Noms. Ces boutons ont tous la même fonction que dans l'écran de jeu. Reportez-vous au chapitre sur l'écran de jeu pour plus de détails.

Une image dans le coin supérieur gauche affiche l'unité sélectionnée, tandis que ses caractéristiques apparaissent dans la fenêtre Etat sous l'image de l'unité. Utilisez les boutons fléchés près des caractéristiques pour modifier les attributs de cette unité ou de ce genre d'unité pour l'équipe sélectionnée.

Pour sélectionner une équipe, cliquez sur le numéro de l'équipe dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous pouvez utiliser la carte du monde dans le coin inférieur gauche pour déplacer la fenêtre Carte dans le monde. Il vous suffit de cliquer sur la carte du monde, à l'endroit où vous voulez que la fenêtre Carte soit centrée.

Utilisez la barre coulissante pour faire des zooms arrière ou avant sur la fenêtre Carte.

Pour placer des matières premières, cliquez sur le bouton Matières premières. Réglez la quantité que vous souhaitez placer en cliquant sur les boutons fléchés dans la fenêtre Etat. Vous ne pouvez pas entreposer plus de 16 matières premières par site. Cliquez sur la carte pour ajouter la quantité sélectionnée de matières premières sur ce site. Pour enlever un gisement de matières premières, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris lorsque le bouton Matières premières est sélectionné.



Pour placer de l'or, cliquez sur le bouton Or. Réglez la taille du gisement que vous voulez placer grâce aux boutons fléchés de la fenêtre Etat. Vous ne pouvez pas placer plus de 16 unités d'or sur un site. Cliquez sur la carte pour ajouter sur le site en question un gisement d'or correspondant à la quantité sélectionnée. Pour enlever un gisement d'or, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris lorsque le bouton Matières premières est sélectionné.

Remarque : lorsque vous placez des Stations Minières, des Moissonneuses de matériel, des Mines d'or ou des Moissonneuses d'or, un gisement de matières premières ou d'or est automatiquement placé sous l'installation. La taille du gisement correspond à la dernière taille de gisement choisie pour la ressource en question.

Pour placer des unités sur la carte, sélectionnez une équipe en cliquant sur son numéro. Cliquez ensuite sur le bouton Unités ou sur le bouton Créatures aliens pour faire apparaître respectivement une liste des unités humaines ou Sheevat. Utilisez les boutons fléchés sous la liste pour la faire défiler. Si vous ne souhaitez voir que certains types d'unités sur la liste, cliquez sur le bouton Filtre sous la liste des unités. A l'aide des six boutons, vous pouvez choisir de ne voir que les unités terrestres, les Avions, les Bateaux, les grandes installations, les petites installations et les créatures aliens.

Sélectionnez une unité et, si vous le désirez, modifiez ses statistiques à l'aide des boutons fléchés se trouvant près des statistiques de l'unité dans la fenêtre Etat ; vous ne pouvez pas abaisser les statistiques d'une unité sous leur valeur de départ, de même que vous ne pouvez pas augmenter indéfiniment ces statistiques. Vous ne pouvez pas modifier les statistiques de cargaison, de puissance, de coût ou d'utilisation dans cette fenêtre. Reportez-vous au chapitre sur les unités pour plus d'informations sur les statistiques des unités.

Placez l'unité sélectionnée ou les unités du même type sélectionnées en cliquant sur l'endroit de la carte où vous voulez qu'elles apparaissent. Pour retirer des unités dont vous n'avez pas besoin, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris lorsque le bouton Unités ou Créatures aliens est sélectionné.

Si vous ne pouvez pas placer une unité, une installation ou un gisement à un endroit de la carte, le curseur prendra la forme d'un symbole négatif rouge pour vous en avertir.

Une fois que vous avez terminé de modifier le scénario, cliquez sur le bouton Fichiers pour accéder au menu Sauvegarder/Charger. Sélectionnez un emplacement et sauvegardez votre partie en cliquant sur Sauvegarder.

Pour rejouer ultérieurement avec le scénario, cliquez sur bouton Scénario personnalisé ou Charger scénario dans le menu Nouveau Jeu ou dans l'un des menus Protocole Multijoueurs. Chargez le scénario à partir du menu Charger qui apparaît.

ANNEXE A : TABLEAU DES FONCTIONS DES INSTALLATIONS

Cette annexe vous fournit un aperçu des fonctions des installations, dont vous pouvez vous servir comme référence rapide. Pour des descriptions et informations plus détaillées, veuillez vous reporter au chapitre sur les installations. Pour consulter les statistiques des installations, reportez-vous au fichier STATS.TXT de votre CD-ROM.

Nom*	Fonctions
Usine d'unités aériennes (Reproducteurs d'unités aériennes)	Produit toutes les unités aériennes.
Mobile anti-aérien	Attaque les unités aériennes seulement.
Tourelle d'artillerie	Arme défensive longue portée qui ne peut attaquer les unités aériennes.
Conteneur Biobombes	Arme défensive qui altère le blindage des cibles.
Pont	Permet aux unités de traverser les étendues d'eau
Bloc défensif (Pièce coulée)	Gêne les déplacement des unités ennemies.
Dépôt (Ruche)	Répare et actualise les unités terrestres.
Dock (Abri)	Répare et actualise les unités maritimes.
Conteneur EW	Prend le contrôle d'une unité électronique ennemie ; les unités Concord, les unités et les installations Sheevat, les Espions infiltrés et les Fantassins ne sont pas affectés par les attaques des Conteneurs EW.
Mines d'or (Moissonneuses d'or)	Exploitent l'or, transforment l'or en crédits qui vous permettent d'acheter des mises à jour.
Tourelle à Canons	Arme défensive efficace qui ne peut pas attaquer les unités aériennes.
Hangar (Nid)	Répare et améliore les unités aériennes.
Usine d'unités lourdes (Reproducteur lourd)	Produit des Constructeurs, des Scanners, des Chars, des d'assaut, des Lance-roquettes, des Projecteurs Stasis, des Conteneur Biobombes terrestres, des Porte-missiles terrestres, des Robots Géants, des unités de commandement, des Canons éclairs (Canons d'assaut Sheevat), et des Chars à onde de choc (Chars Sheevats).
Usine d'unités légères (Reproducteur léger)	Produit des Ingénieurs, des éclaireurs, des unités de réparation, des Bulldozers, des Transports de troupe blindés, des Mobiles anti-aériens, des Mouilleurs de mines, des Fantassins, des Espions infiltrés et des Incubateurs.
Mine (Moissonneuse)	Exploite des matières premières et produit de l'énergie ; peut stocker 25 unités de matière première, et transfère des matières premières et de l'énergie vers les unités qui en ont besoin.
Tourelle de missiles	Arme défensive longue portée qui ne peut pas attaquer les unités aériennes.

Nom*	Fonctions
Centrale électrique (nacelle électrique)	Génère 80 points d'énergie ; réduit les ressources minières de 8 points.
Radar	Détecte les unités ennemies de loin.
Centre de recherches	Fait des recherches sur les Mise à Jours d'une caractéristique particulière qui s'appliquent à toutes les unités et tous les installations concernés par cette caractéristique.
Route	Permet aux unités terrestres de se déplacer deux fois plus rapidement que sur d'autres terrains.
Chantier naval (Générateur maritime)	Produit toutes les unités maritimes.
Unité de stockage	Permet de stocker jusqu'à 50 unités de matières premières et de les transférer aux autres unités.
Plate-forme	Vous permet de construire des installations sur l'eau.

** Les noms Sheevat sont indiqués entre parenthèses lorsqu'ils diffèrent des noms humains.*

ANNEXE B : TABLEAUX DES FONCTIONS DES UNITÉS

Vous trouverez ci-dessous un tableau fournissant un aperçu des fonctions importantes des types d'unités dans M.A.X.2. Pour des descriptions plus détaillées sur les fonctions des unités, veuillez vous reporter au chapitre sur les unités. Pour consulter les statistiques des unités, reportez-vous au fichier STATS.TXT de votre CD-ROM.

Unité	Fonctions
Transport aérien	Avion pouvant transporter jusqu'à 3 unités terrestres.
Transport de troupes blindé	Peut transporter jusqu'à 6 fantassins sur terre ou sur mer ; lorsqu'il est submergé, aucun véhicule ne peut le repérer, à l'exception des corvettes.
Fusil d'assaut	Unité d'attaque humaine longue portée ; les fusils d'assaut Concord ont une fonction d'auto-réparation et peuvent gagner de l'expérience.
Avion d'attaque	Un avion Concord qui attaque les cibles terrestres et aériennes ; il a une fonction d'auto-réparation et gagne en expérience grâce aux combats.
AWAC	Eclaireur aéroporté.
Lance-biobombes terrestre	Unité d'attaque Sheevat larguant des biobombes qui affaiblissent le blindage de la cible.
Navire de biobombes	Navire d'attaque Sheevat larguant des biobombes qui affaiblissent le blindage de la cible.
Bulldozer	Cherche et récupère les matières premières dans les décombres.
Unité de commande	Unité Sheevat qui améliore les statistiques des unités alliées mobiles à proximité.

Unité	Fonctions
Constructeur	Construit toutes les usines, les mines, les structures d'entretien et les Centres de recherches ; peut emprunter les voies terrestre et maritime.
Corvette	Bateau qui détecte les sous-marins, les transports de troupes blindés submergés et les mines marines ; peut attaquer tous les bateaux ou unités terrestres se trouvant à portée.
Ingénieur	Construit toutes les structures défensives, les infrastructures et les unités de stockage ; peut emprunter les voies terrestres et maritimes.
Escorte	Bateau qui ne peut attaquer que les unités aériennes.
Chasseur	Appareil qui ne peut attaquer que les unités aéroportées.
Avion d'attaque au sol	Avion qui ne peut attaquer que les unités au sol.
Navire-Canons	Bateau pouvant lancer des attaques puissantes de moyenne portée contre les autres navires et cibles sur le littoral ; les canonnières Concord ont une fonction d'auto-réparation et gagnent en expérience au cours des combats.
Incubateur	Unité Sheevat qui place des œufs dans des unités hôtes organiques : espion infiltrés, unités Sheevat et unités Concord ; les œufs se transforment en Spawns ou Psi-Spawns Sheevat.
Fantassins	Unités humaines qui détectent les Espions infiltrés, les Psi-Spawns, et les Spawns cachés.
Espion infiltré	Unité humaine qui détecte les mines ; il peut neutraliser ou capturer les unités ennemies ; seuls les autres espion infiltrés, les Fantassins, les Spawns et les Psi-Spawns peuvent le repérer.
Mine terrestre	Mécanisme qui explose lorsque l'ennemi marche dessus ; seuls les Espions infiltrés, les psi-spawn et les poseurs de bombes peuvent les repérer.
Canon éclair	Fusil d'assaut Sheevat dont l'attaque se répercute d'un ennemi à l'autre.
Mouilleur de bombes	Unité humaine qui détecte, neutralise et récupère les matières premières des bombes terrestres ; il pose également des bombes terrestres.
Lance-missiles terrestre	Unité d'attaque humaine à longue portée.
Lance-missiles	Navire d'attaque humain à longue portée.
Mobile anti-aérien	Unité terrestre qui ne peut attaquer les unités aéroportées.
Psi-Spawn	Unité Sheevat qui ressemble aux espion infiltrés humains ; elle ne peut désactiver ou dérober quoi que ce soit, mais elle peut camoufler des spawn alliées ; seuls les autres espions infiltrés, es Psi-Spawns, les fantassins et les spawn peuvent la repérer ;
elle	détecte les mines.

Unité	Fonctions
Unité de réparation	Unité humaine qui répare les unités terrestres et les bateaux.
Marcheur robotisé	Unité humaine dont les attaques au gaz transpercent les boucliers Sheevat ; ses attaques ne sont efficaces que contre les unités Sheevat et les installations, les fantassins et les espion infiltrés humains, ainsi que les unités Concord.
Lance-roquettes	Unité d'attaque humaine à longue portée qui atteint toutes les unités dans un rayon de 2 cases de la cible.
Scanner	Plate-forme radar mobile dépourvue de capacité d'attaque.
Eclaireur	Unité dotée d'une excellente vélocité, d'un bon rayon de balayage et d'une capacité d'attaque ; il peut emprunter les voies terrestres et maritimes.
Mine marine	Mécanisme explosif qui provoque des dégâts chez les unités ennemies ; seuls les poseurs de bombes, les corvettes, les espion infiltrés et les psi-spawn peuvent les repérer.
Mouilleur de mines	Bateau humain qui détecte, neutralise et récupère les matières premières des mines marines ; il pose également des mines.
Transport maritime	Bateau qui transporte jusqu'à 6 unités terrestres sur les voies maritimes.
Char de choc	Char Sheevat dont l'attaque électrique affecte seulement les unités se trouvant à proximité.
Larve	Fantassin Sheevat qui donne des bonus statistiques aux spawn se trouvant à proximité ; la larve détecte les espion infiltrés, les psi-spawn et les spawn cachées.
Projecteur de stases	Unité Sheevat qui " gèle " ses cibles ; les cibles " gelées " ne peuvent plus bouger, fonctionner ou encaisser des dégâts supplémentaires pendant 2 tours.
Sous-marin	Navire d'attaque visible seulement des corvettes ; seuls les corvettes, les sous-marins, les avions et les avions d'attaque peuvent attaquer les sous-marins.
Char	Unité d'attaque humaine de base ; les chars Concord ont une fonction d'auto-réparation et peuvent gagner en expérience.

CREDITS

Producteur
Paul Kellner

Producteurs associés
Chip Bumgardner
Ryan Rucynski

Producteurs de la gamme
Dave Simon
Amy Mitchell

Concepteur principal
Gus Smedstad

Conception du jeu
Ali Atabek
Dave Boulanger
Paul Kellner
Chris Taylor
Bernie Weir

Programmeur principal
Dave Boulanger

Programmeur
Bernie Weir

Conception et programmation de l'IA
Gus Smedstad

Support réseau
Erik Bethke
Dave Boulanger
Bernie Weir

Programmation réseau supplémentaire
Quicksilver, Inc.

Programmation supplémentaire
Andy Pal
Jim Gardner

Directeur artistique
Scott Bieser

Artistes graphiques
Tony Postma
Mike Harris
Adam Rote
Stephen Beam

Artistes graphiques supplémentaires
Arlene C. Somers
Chris Regalado
Mark Bergo
Mike Dean
Acorn Productions

GRAPHISMES SUPPLÉMENTAIRES
Flatline Studios, LLC

ACORN ENTERTAINMENT, LOS ANGELES

Producteur exécutif pour Acorn Entertainment
Thad Weinlein

Responsable de l'animation de synthèse
Fred Kuentz

Animation de synthèse supplémentaire
Stevan del George

Artiste principal
Rudy Obrero

Illustrateur adjoint
Deanna Ino

Illustrateur supplémentaire
Patrick Shigetani

Conception de la couverture
Edemer Santos

Musique
Rick Jackson
Ron Valdez

PRODUCTION POUR FLATLINE
Bryand Lassiter
Seth
Glenn Israel

SUPERVISEUR POUR FLATLINE
Eric Smith

Conception visuelle et story-boards
Tony Postma

Création du monde
Steve Beam
Adam Rote

Rédacteur principal / Conception des scénarios de campagne
Chris Taylor

Rédacteur / Conception des scénarios des missions
Dave Hendee

Dialogues
Drew Markham

Rédaction du manuel
Petra Schlunk

Correction du manuel
Steve Bokkes
Amy Mitchell

Conception graphique du manuel
Tracie D. Martin
Craig Owens

Conception de la jaquette de la boîte
Tony Postma

Directeur administratif
Thom Dohner

Directeur audio
Charles Deenen

Administratrice audio
Gloria Soto

Conception sonore
Charles Deenen
Larry Peacock
Gregory R. Allen
Sergio Bustamante II

Musique du jeu
Rick Jackson
Ronald Valdez

CREDITS

Direction / supervision du casting des voix
Chris Borders

Voix
Clancy Brown
Frank Welker
Dee Bradley Baker
Kevin Michael Richardson
Grey Delisle

Montage des voix off
Frank Szick
Kevin Fraysr

Mastering
Craig Duman

Directeur de l'assurance qualité
Chad Allison

Responsable de l'AQ
Steve Victory

Supervision de l'AQ du projet
Cory Nelson

Testeurs
Steve Bokkes
Donnie Cornwell
Michael Wood
Mark Holtzclaw

Responsable AQ du système
Frank Pimentel

Techniciens AQ
Bill Delk
Chris Peak

Responsable de la compatibilité
Phuong Nguyen

Techniciens pour la compatibilité
Marc Duran
Dan Forsyth
Derek Gibbs
John Parker

Directrice du marketing
Karen Schohan
Chef de produit
Debbie Brajevich

Product Marketing Manager
Dean Schulte

Directeur RP
Kirk Green

Responsable RP
Christine Nagata

Responsable de la coordination interne
Mike Wood

Directeur Division Flatcat
Ali Atabek

Vice-présidente du développement
Trish Wright

Remerciements spéciaux aux testeurs de la version bêta pour leurs commentaires, leurs suggestions et leurs rapports sur les bogues.

ASSISTANCE CLIENTELE

Tous les Trucs et Astuces au 08 36 68 24 68 ou au 3615 ACCLAIM (2,23 F/min.)

Pour tout autre renseignement, veuillez vous adresser à :

Interplay Productions-Ltd

Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,

Marlow, Bucks SL7 2DX Angleterre.

Fax: +44 (0) 1628 423777

E-mail: europe@interplay:com

Si vous possédez un modem, vous pouvez nous contacter comme suit :

LE BBS INTERPLAY; Notre BBS à plusieurs lignes est à la disposition de nos clients 24 heures sur 24. Le numéro aux: U.S.A. 714 252 2822. Les paramètres du modem sont: 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis 8-N-1. Vous pouvez aussi contacter notre BBS par Internet au bbs.interplay.com. Ce service est gratuit (sauf frais de péage).

INTERNET. Plusieurs démos et corrections Interplay sont disponibles aux sites FTP Internet. Pour visiter notre site "World Wide Web", pointez votre "browser" sur http://www.interplay.com." ou utilisez ftp à ftp.interplay.com.

Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

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

GARANTIE LIMITEE

Si, sous quatre-vingt dix jours à compter de la date d'achat, le produit présente des problèmes, veuillez le retourner au revendeur. Après quatre-vingt-dix jours, vous pouvez retourner le logiciel à Interplay Productions, à condition que le défaut ne soit pas dû à l'usure normale et Interplay vous échangera le logiciel. Pour que votre logiciel puisse être échangé, envoyez le support défectueux (avec étiquette originale du produit) dans un emballage de protection, accompagné des pièces suivantes:

1) un chèque ou mandat postal de £10 sterling (pour frais de port)

2) une brève description du défaut

3) le ticket de caisse original ou l'adresse du revendeur

4) votre adresse

Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée, à l'adresse suivante:

Warranty Replacements; Interplay Productions Ltd.

Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX Angleterre.

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

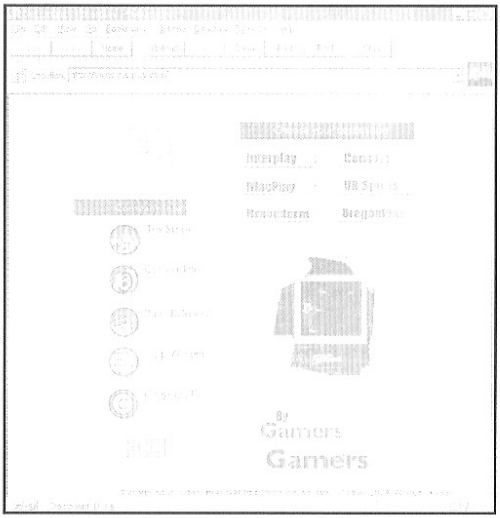
INTERPLAY : SITE WORLD WIDE WEB

«Bienvenue au Web d'Interplay ! Spécialistes des logiciels de jeux interactifs les plus créatifs, nous faisons l'impossible pour demeurer constamment à la pointe du progrès technologique. Le site Web est le dernier exemple de nos efforts continus pour vous fournir une grande richesse d'informations. Etant nous-même des joueurs fanatiques, nous aimons savoir que les joueurs du monde entier se plongent dans le cyberespace pour voir, toucher et sentir nos tout derniers jeux. Pas de vent, pas de toc, rien que des super jeux. Pour assurer le succès de ce site, nous avons décidé de l'actualiser très souvent et d'en faire un endroit où vous pourrez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui vous déplaît, dans nos jeux. Alors, utilisez l'option réponse de ces pages et décollez ! Amusez-vous bien sur notre site Web, explorez les différents espaces et revenez vite. Venez nous revoir dans quelques semaines ou dans quelques mois ; nous vous y présenterons de nouveaux espaces à explorer.

Une fois encore, bienvenue !»

Brian Fargo

COMMENT VOUS y RENDRE



Notre site World Wide Web est un service Internet destiné à vous donner les dernières informations sur Interplay et sur nos produits. Le site comprend nos présentations, mises à jour, informations produit et renseignements sur la manière de passer commande. A partir de votre compte Internet, dirigez votre browser favori sur :

http://www.interplay.com



Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX
Tel: +44 (0) 1628 423666 Fax: +44 (0) 1628 423777

©1998 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. 2 Mechanised Assault & Exploration and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

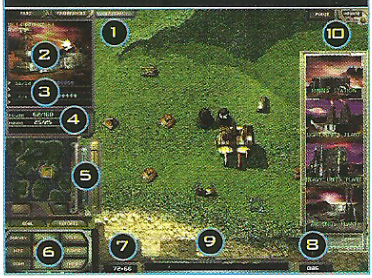
MAX2

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™

CARTE DE RÉFÉRENCE

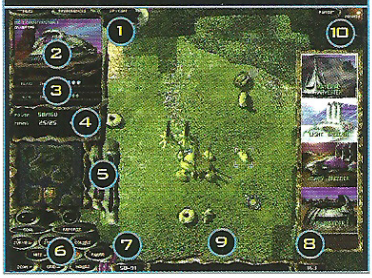
ECRANS DE JEU

ECRAN DE JEU HUMAIN



1. Activer l'affichage de la Caméra Espion
2. Image de l'unité / Vue Caméra Espion
3. Statistiques des unités
4. Niveau d'énergie / des matières premières
5. Barres coulissantes Inclinaison / Zoom

ECRAN DE JEU SHEEVAT



6. Activer / Désactiver l'affichage
7. Coordonnées XY
8. Altitude
9. Informations sur l'aide / Sélection des unités
10. Boutons Chronomètre / Pause


Attaque : à portée


Attaque : hors de portée


Construire


Bulldozer


Annuler la construction


Désactivé


Général


Charger unité


Déplacer


Déplacer : pas de route


Placer de l'or*


Placer des matières premières*


Réparer


Sélectionner unité ennemie


Sélectionner unité


Sélectionner point de passage


Voler


Décharger unité

*Editeur de scénarios seulement