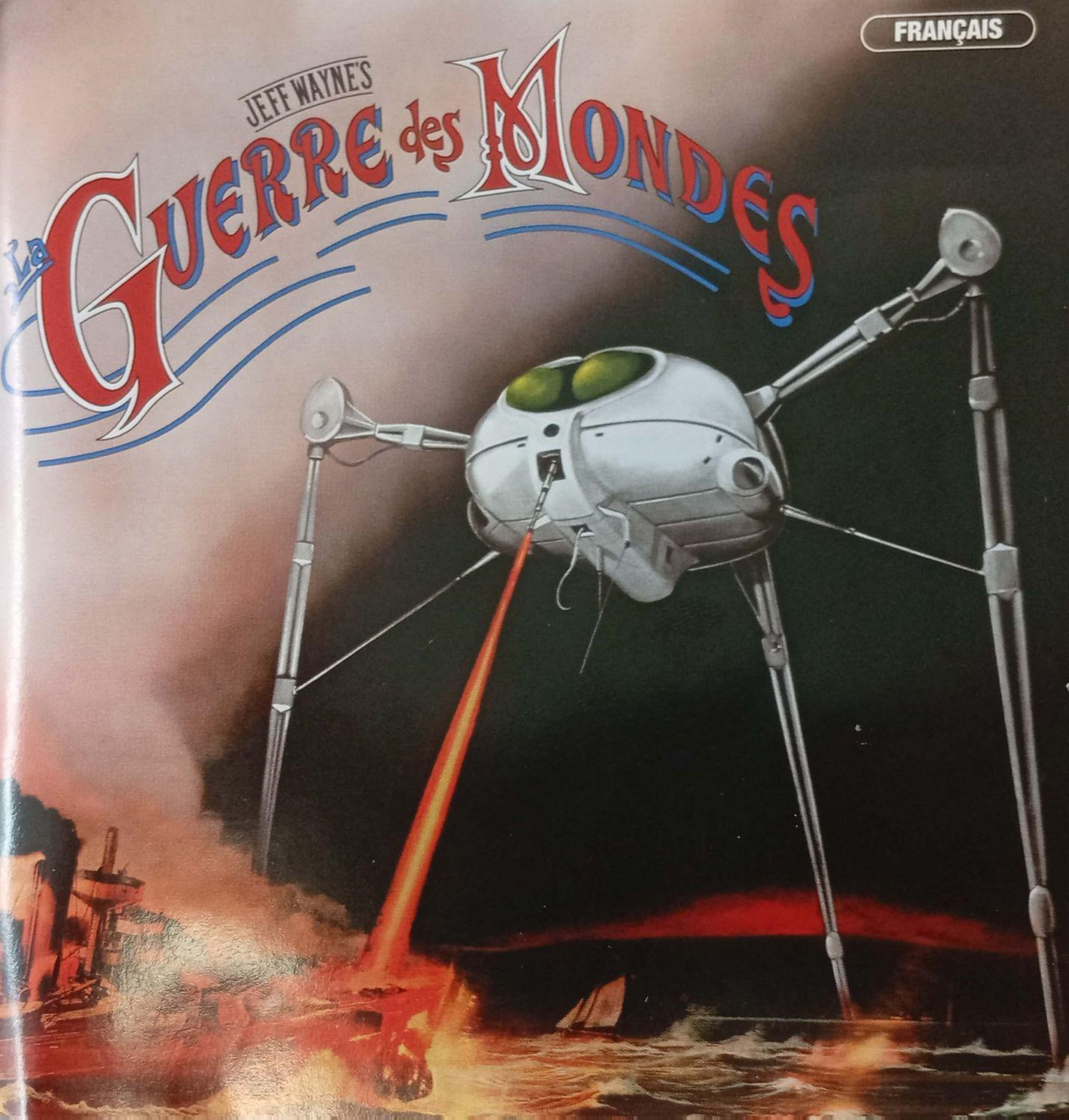
FRANÇAIS

JEFF WAYNE'S

La Guerre des Mondes



JEFF WAYNE'S

La Guerre des Mondes

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mème 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.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- 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.



TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 1: *Démarrage* 5

CHAPITRE 2: *Définitions et conventions* 8

CHAPITRE 3: *Menus du jeu* 11

CHAPITRE 4: *But du jeu* 15

CHAPITRE 5: *L'Etat-Major et la Chambre des Sages* .16

CHAPITRE 6: *Carte Tactique* 26

CHAPITRE 7: *Raccourcis clavier* 38

CHAPITRE 8: *Appendices* . . . . . .

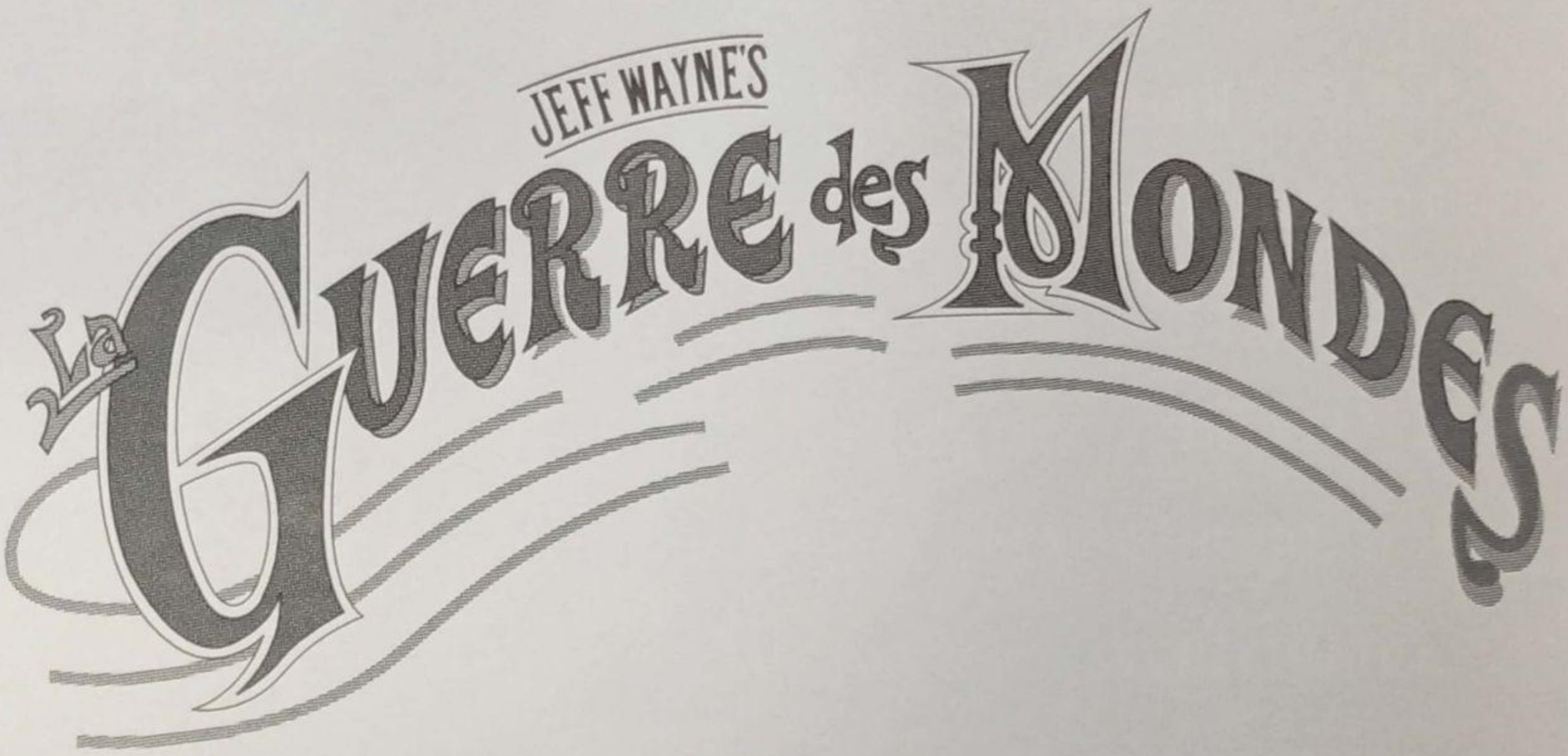
Appendice 1 - Arborescences de construction 40

Appendice 2 - Dépannage 42

Appendice 3 -Assistance Technique 43

Appendice 4 - Crédits 44

Appendice 5 - Licences 48



« Personne n'aurait cru, alors que le dix-neuvième siècle s'achevait, que l'humanité fusse observée depuis les mondes plus anciens de l'espace. Personne n'aurait pu imaginer que nous fussions examinés, tels des créatures qui pullulent et se multiplient dans une goutte d'eau étudiées au microscope par quelque chercheur. Peu d'hommes accordaient même une pensée à cette possibilité qu'il y eut une vie sur d'autres planètes, et pourtant au-delà des abîmes spatiaux, des esprits incomparablement supérieurs aux nôtres, considéraient la terre avec des yeux avides, et dressaient lentement et sûrement des plans pour la conquête de notre monde. »

Tiré de l'adaptation musicale de 'La Guerre des Mondes' par Jeff Wayne.

CHAPITRE 1 : DÉMARRAGE

Il est indispensable que votre ordinateur soit 100 % compatible Windows 95 ou 98 et possède une configuration au moins équivalente à:

Configuration minimale
Processeur Intel Pentium P133; 16 Mo de RAM; Carte graphique dotée d'1 Mo; 120 Mo d'espace libre sur votre disque dur; Carte son compatible 16 bits; Lecteur de CD-ROM 4x

Configuration recommandée
Processeur Intel Pentium P200; 32 Mo de RAM; Carte graphique dotée de 2 Mo; 120 Mo d'espace libre sur votre disque dur; Carte son compatible 16 bits; Lecteur de CD-ROM 4x

Configuration optimale
Processeur Intel Pentium PII 333; 64 Mo de RAM; Carte graphique dotée de 4 Mo; 120 Mo d'espace libre sur votre disque dur; Carte son compatible 16 bits; Lecteur de CD-ROM 8x

INSTALLATION DE JEFF WAYNE'S 'LA GUERRE DES MONDES'

Avant de lancer l'installation du jeu, veillez à fermer toutes les applications et à disposer d'au moins 120 Mo d'espace libre sur votre disque dur. Pour de plus amples informations concernant la libération d'espace disque, veuillez consulter le manuel de Windows.

Veuillez insérer à présent le CD **Humain** de Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes' dans votre lecteur de CD-ROM.

Si la fonction d'Exécution Automatique est activée, patientez quelques instants jusqu'à l'apparition de la fenêtre d'Exécution Automatique reconnaissable au logo de Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'. Cliquez alors sur **Installer la Guerre des Mondes** puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

-ou-

Si la fonction d'Exécution Automatique est désactivée ou si le Menu d'Exécution Automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône **'Poste de travail'** sur votre bureau puis double-cliquez sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-ROM et enfin sur l'icône d'Exécution Automatique. Lorsque le fenêtre d'Exécution Automatique s'affiche, cliquez sur **Installer la Guerre des Mondes** puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Après avoir installé le jeu, le programme installera les pilotes de Microsoft DirectX 6.0 s'ils ne se trouvent pas déjà sur votre machine. DirectX examinera votre système et n'installera les pilotes qu'en cas de besoin. DirectX n'écrasera aucun pilote plus récent qui se trouverait sur votre machine, en particulier si vous avez installé une version plus récente de DirectX 6.0. Lorsque l'installation de DirectX est achevée, vous devrez redémarrer votre ordinateur afin que les nouveaux pilotes soient pris en compte.

Lancement de Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'

Après l'installation, vous disposez de multiples façons de lancer le jeu. Chaque fois que vous insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM, la fenêtre d'Exécution Automatique s'affiche. Vous pouvez également cliquer sur Démarrer dans la barre des tâches et sélectionner **Programmes** puis **Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'** et enfin cliquer sur **La Guerre des Mondes** pour afficher la fenêtre d'Exécution Automatique. Vous avez alors le choix entre **Jouer le Camp Humain** ou **Jouer le Camp Martien** .

Désinstallation de Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'

Insérez le CD de Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes' dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'Exécution Automatique est activée, patientez quelques instants jusqu'à l'apparition de la fenêtre d'Exécution Automatique reconnaissable au logo de Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'. Cliquez alors sur **Désinstaller la Guerre des Mondes** puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

-ou-

Si la fonction d'Exécution Automatique est désactivée ou si le Menu d'Exécution Automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône **'Poste de travail'** sur votre bureau puis double-cliquez sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-ROM et enfin sur l'icône d'Exécution Automatique. Lorsque la fenêtre d'Exécution Automatique s'affiche, cliquez sur **Désinstaller la Guerre des Mondes** puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

-ou-

Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches, sélectionnez ensuite **Paramètres** puis cliquez enfin sur **Panneau de configuration**. Double-cliquez sur **Ajout / Suppression de programmes** ; une fenêtre s'affiche qui détaille la liste des programmes que vous pouvez désinstaller. Faites défiler cette liste et sélectionnez **Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'** puis cliquez sur le bouton **Ajouter / Supprimer**. Le jeu sera automatiquement supprimé de votre ordinateur.

CHAPITRE 2 : DÉFINITIONS ET CONVENTIONS

Les mots soulignés dans le manuel indiquent qu'une action du joueur est attendue par le programme (comme un clic ou un encadrer-sélectionner). Nous vous recommandons de vous familiariser avec ces définitions basiques avant de vous lancer dans une partie. Voici une brève description de tous les termes utilisés dans le jeu:

UTILISATION DE LA SOURIS

La plupart des fonctions du jeu sont contrôlées par la souris. Elle sert à déplacer le curseur à l'écran et, selon l'endroit où vous cliquez, à commander la fabrication d'unités, ordonner la construction de bâtiments, attaquer, etc. Voici la liste des actions principales contrôlées par la souris:

Bouton gauche de la souris (BGS)

Cliquer / Sélectionner

Un simple clic sur le bouton gauche de la souris sert principalement à sélectionner, c'est-à-dire qu'en déplaçant le curseur sur un objet puis en cliquant dessus, vous le sélectionnez, ou si un objet est déjà sélectionné, vous lui donnez un ordre.

Tirer-déplacer

Sélectionnez un objet puis maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Cela sert à activer certaines fonctions du jeu, comme le contrôle des jauges. En relâchant le bouton gauche de la souris, vous confirmez ou parfois annulez un ordre.

Cliquer-encadrer

Si vous maintenez le bouton gauche de la souris tout en déplaçant le curseur sur la Carte Tactique ou sur la Carte Stratégique, un rectangle de sélection s'affiche. Tous les objets contenus à l'intérieur de ce rectangle sont sélectionnés aussitôt que vous relâchez le bouton gauche de la souris.

Bouton droit de la souris (BDS)

Désélectionner

Appuyez brièvement sur le bouton droit de la souris pour désélectionner un objet précédemment sélectionné.

Menus d'ordres

En maintenant enfoncé le bouton droit de la souris, vous affichez un **Menu d'ordres différent selon le contexte**. Si vous maintenez encore le bouton droit enfoncé, vous pourrez déplacer le curseur sur l'une des icônes du Menu d'ordres et sélectionner alors l'action surlignée en relâchant le bouton droit de la souris.

Vous pouvez également activer un Menu d'ordres en maintenant enfoncé le bouton droit de la souris lorsque le curseur est positionné sur un objet.

Faire défiler l'écran

Pour faire défiler l'écran et voir les différentes parties de la Carte Stratégique et de la Carte Tactique, déplacez le curseur sur l'un des bords de l'écran, la vue défile alors dans cette direction. La vue cesse de pouvoir être déplacée lorsque vous atteignez le bord de la carte ou ramenez le curseur à l'intérieur de l'écran.

Boîte d'information

En maintenant le curseur au-dessus d'un objet du jeu à l'écran, vous pouvez afficher une boîte d'information concernant spécifiquement l'objet en question.

Conventions générales

Unité(s)/Batterie(s)

Dans ce jeu, une unité ou une batterie désigne un groupe de véhicules de taille variable. On appelle icône d'unité une représentation symbolique de cette unité, combinée à des indicateurs de dégâts.

Construction

Il s'agit de la ***Construction*** de bâtiments.

Fabrication

On désigne par ***Fabrication*** la production d'unités.

Couleurs des camps

Durant tout le jeu, les couleurs servent à distinguer les deux camps : toute activité humaine est colorée en vert et toute activité martienne en rouge. Le mauve est réservé aux vues des infrastructures et des ressources.

Carte réduite

La carte réduite donne une vue complète de la Carte Stratégique si vous vous trouvez à l'Etat-major ou dans la Chambre des Sages, et une vue complète de la Carte Tactique si vous êtes dans un Secteur.

Vous pouvez activer ou désactiver la Carte réduite (et les icônes de filtre sur la Carte Stratégique) en appuyant sur la touche Echap.

CHAPITRE 3 : MENUS DU JEU

Dans la fenêtre d'Exécution Automatique, cliquez sur 'Jouer le camp humain' ou 'Jouer le camp martien' selon la campagne que vous désirez entreprendre (référez-vous au **Chapitre 1** pour plus d'informations concernant l'Exécution Automatique). **Note : si vous avez déjà lancé une partie et désirez jouer une autre campagne en contrôlant le camp adverse, vous devez d'abord quitter le jeu et revenir sous Windows puis cliquer sur 'Jouer le camp humain' ou 'Jouer le camp martien' dans la fenêtre d'Exécution Automatique.**

Aussitôt le jeu chargé, le **Menu Principal** s'affiche:

NOUVELLE CAMPAGNE

Cette option affiche une nouvelle fenêtre contenant cinq emplacements de campagne (certains peuvent indiquer des campagnes précédemment enregistrées). Si vous cliquez sur un emplacement, une fenêtre de dialogue vous permet de nommer votre nouvelle campagne. Tapez le nom de votre choix puis cliquez sur Commencer Campagne. La Carte Stratégique apparaît alors et vous pouvez commencer à jouer.

Enregistrement / Chargement

Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes' enregistre automatiquement l'état de votre campagne à mesure de votre progression dans le jeu. Le nom que vous avez choisi pour votre campagne désigne également le fichier d'enregistrement automatique, pendant toute la durée de cette campagne. **Vous ne pouvez procéder à des enregistrements manuels.**

CHARGER CAMPAGNE

Ceci affiche une fenêtre contenant la liste de vos campagnes enregistrées (jusqu'à cinq). Cliquez sur le nom de la campagne que vous désirez reprendre.

LECTEUR DE CD

Vous pouvez écouter des enregistrements musicaux de l'adaptation de Jeff Wayne depuis les CD adéquats.

OPTIONS DU JEU

Paramètres d'affichage

Résolution

Vous pouvez changer la résolution du jeu. Cliquez-déplacez le carré jusqu'à la résolution désirée : de 512x384 jusqu'à 1280x1024 (selon les résolutions supportées par votre carte graphique). Veuillez noter que les résolutions élevées peuvent altérer la fluidité du jeu.

Pour accélérer la vitesse et améliorer les performances du jeu (sur des ordinateurs répondant à la configuration minimale), vous pouvez activer ou désactiver les options suivantes:

Lumières On / Off

Lorsqu'elles sont désactivées, toutes les batailles sur la Carte Tactique ont lieu de jour, et par conséquent, toutes les sources lumineuses comme les phares de véhicules ou les lampadaires dans les rues ne sont plus prises en charge.

Ombrage de Gouraud On / Off

Lorsqu'il est désactivé, les graphismes des objets perdent un peu de précision.

Ombres des Véhicules On / Off

Désactive le calcul en temps réel des ombres des véhicules.

Vitesse de Défilement
Vous pouvez la régler sur une échelle de 1 à 10, 10 étant la vitesse la plus élevée. Plus vous augmentez cette valeur, plus vous pouvez faire défiler rapidement la Carte Stratégique et la Carte Tactique.

Activation des messages
Cela vous permet de choisir quels événements provoqueront la mise en pause du jeu.

Réglages Sonores
Cliquez sur la jauge vers la gauche (pour baisser le volume) ou vers la droite (pour augmenter le volume):

Volume Général
Volume sonore du jeu

Volume d'Ambiance
Volume des effets sonores d'ambiance comme le vent ou les vagues

Volume des Dialogues
Volume des dialogues

Lecteur de CD On /Off
Active et désactive la musique du CD

Quitter le jeu
Vous sortez du jeu et revenez sous Windows.

MENU DE LA CARTE TACTIQUE

En appuyant sur la touche Echap lorsque vous êtes sur la Carte Stratégique, vous mettez le jeu en pause et affichez le **Menu d'Options de Bataille**.

Reprendre Campagne
Pour reprendre la partie en cours.

Réglages sonores
Identique aux réglages sonores accessibles depuis le menu principal.

MENU DE LA CARTE STRATEGIQUE

En appuyant sur la touche Echap lorsque vous êtes sur la Carte Stratégique, vous mettez le jeu en pause et affichez le **Menu d'Options de Campagne**.

Reprendre Campagne
Pour reprendre la partie en cours.

Activation des messages
Cela vous permet de choisir quels événements provoqueront la mise en pause du jeu.

Réglages sonores
Identique aux réglages sonores accessibles depuis le menu principal.

Revenir au Menu Principal
Ceci vous ramène directement au menu principal. Le programme enregistre automatiquement l'état actuel de votre campagne.

Enregistrer et Quitter le Jeu
Vous revenez sous Windows. Le programme enregistre automatiquement l'état de votre campagne.

CHAPITRE 4 : BUT DU JEU

Dans Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes', vous jouez le camp de votre choix, **selon le CD** que vous avez inséré dans votre lecteur de CD-ROM. Dans l'Angleterre victorienne, un cylindre martien se pose dans la lande près de Horsell, dans le Surrey au sud du pays. Il transporte une force martienne d'invasion. Le jeu débute peu de temps après cette nouvelle. L'objectif principal des Humains est de repousser l'invasion martienne en détruisant le Centre d'Opérations qui se trouve dans les Monts Grampians en Ecosse ; les Martiens, quant à eux, visent à éradiquer toute résistance humaine en désintégrant le Centre d'Opérations Humain, situé dans le Parlement Britannique à Londres. Les deux camps présentent des caractéristiques très différentes et offrent deux approches totalement originales du jeu.

Pour parvenir à votre but, il vous faut dresser un plan de bataille stratégique pour guider vos forces à travers l'île principale de l'archipel britannique, utiliser au mieux les ressources naturelles, conduire vos forces au combat lors des affrontements tactiques et diriger vos équipes de chercheurs pour accomplir des découvertes à même de vous fournir un avantage décisif sur vos ennemis. Le jeu ne comprend pas de missions prédéfinies puisqu'il évolue en fonction de vos découvertes, votre production, votre distribution des ressources et vos déploiements de troupes.

CHAPITRE 5 : L'ETAT-MAJOR ET LA CHAMBRE DES SAGES

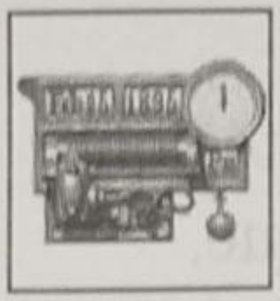
L'Etat-Major humain et la Chambre des Sages martienne sont organisés autour d'une carte spécialement conçue pour représenter les îles britanniques en les divisant en 30 secteurs d'action. Dans ce manuel, on désigne cette carte par le terme Carte Stratégique. C'est là que vous positionnez vos unités, contrôlez vos ressources et ordonnez la fabrication d'unités. Vous pouvez également accéder aux écrans de recherche.

Carte Stratégique

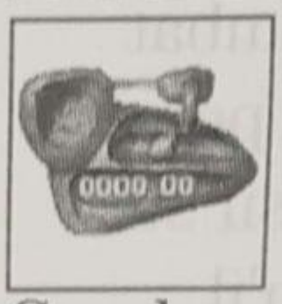
Elle offre une vue aérienne du champ de bataille et détaille les secteurs, les unités, infrastructures et ressources dont vous disposez.

L'Horloge

Elle indique la date et l'heure pour les humains et le temps en cycles pour les martiens.



Pour les humains, référez-vous à la pendule pour distinguer le jour et la nuit.



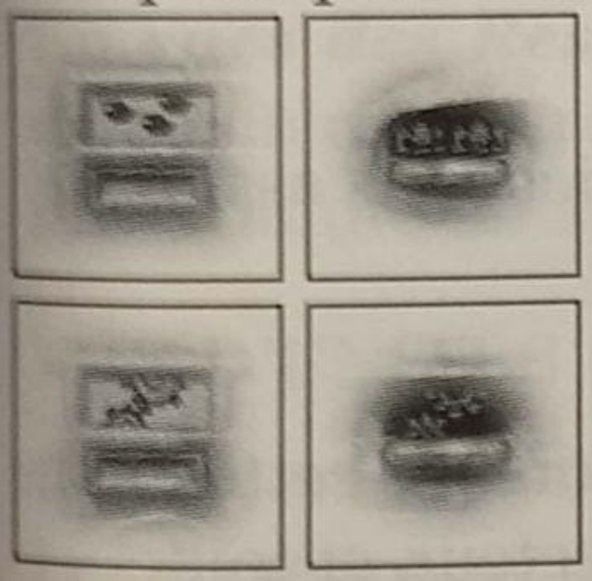
Pour les martiens, un globe terrestre en rotation vous indique le moment de la journée.

Ces deux horloges comprennent une glissière qui vous permet de contrôler la vitesse d'écoulement du temps. Plus vous tirez-déplacez le curseur, plus le temps s'accélère. Vous pouvez également utiliser les touches numériques du haut du clavier pour régler cette vitesse, 0 correspondant à l'accélération la plus importante. En appuyant sur la touche Retour arrière, vous arrêtez l'horloge.

Carte Réduite

Dans la carte réduite, le carré blanc indique le territoire que vous voyez actuellement sur la Carte Stratégique. Vous pouvez utiliser la carte réduite pour vous déplacer rapidement entre différentes zones des îles britanniques en tirant-déplaçant le petit carré vers la zone que vous désirez observer. Appuyez sur la touche Tab pour activer et désactiver l'affichage de la carte réduite.

Au-dessus de la carte réduite se trouvent quatre icônes ; cliquez sur l'icône adéquate pour afficher la vue qui vous intéresse:

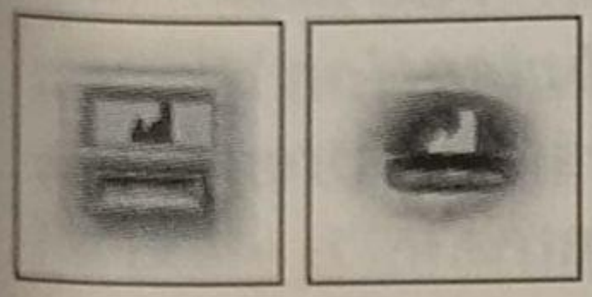


Unités (touche F1)

Affiche toutes les unités ainsi que leur tâche en cours.

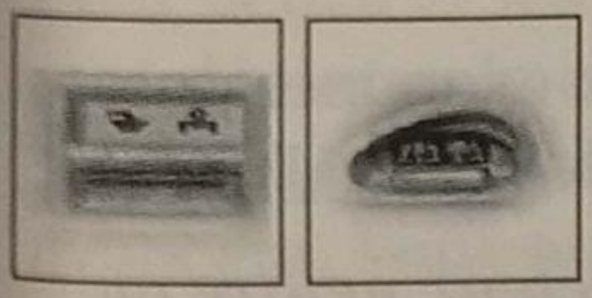
Bâtiment (touche F2)

Affiche tous les bâtiments en activité ainsi que ceux en construction. Leur tâche actuelle est également indiquée. Référez-vous à la section ***Fabrication d'unités*** pour de plus amples informations.



Ressource (touches F3, F4 et F5 selon la ressource)

Détaille le niveau actuel des ressources disponibles dans chaque secteur ainsi que vos infrastructures de production de ressources. Veuillez-vous référer à ***Vue des Ressources*** pour plus de détails.



Laboratoire (touche 'R')

Affiche les découvertes déjà effectuées ainsi que les recherches possibles.

SECTEURS

La Carte Stratégique est divisée en 30 secteurs, qui peuvent présenter trois situations différentes:

Neutre
Aucune présence amie ou ennemie.

Occupé
Des troupes se trouvent dans le secteur.

Contrôlé
Un Poste de Commandement ou un Centre de Communications assure le contrôle du secteur.

Limitations

Chaque secteur peut accueillir un maximum de 16 unités. Lorsque cette limite est atteinte, vous ne pouvez pas déplacer d'unités vers ce secteur, et toute fabrication en cours est suspendue. Référez-vous à la section ***'Vue des Bâtiments : Suspendre et reprendre des ordres de fabrication'*** pour plus de détails. Avant de pouvoir amener de nouvelles unités ou reprendre la fabrication en cours, vous devrez déplacer des unités présentes.

Voir un secteur



Sélectionnez le secteur que vous désirez examiner puis sélectionnez l'icône 'Voir Secteur' dans le Menu d'ordres.

Note : *vous ne pouvez examiner un secteur neutre ou contrôlé par l'ennemi.*

Couleurs des secteurs

L'état du secteur est représenté par divers dégradés de couleurs.

En ***Vue d'Unités*** : les couleurs verte pour les humains et rouge pour les martiens indiquent l'occupant actuel du secteur. Plus la couleur est foncée, plus le nombre d'unités présentes est élevé. La couleur de la frontière des secteurs indique la ligne de front entre les secteurs amis et hostiles.

En ***Vue des Bâtiments*** : plus le mauve est foncé, plus le secteur souffre d'un déficit de ressources. Voir la ***Vue des Bâtiments*** pour de plus amples informations.

En ***Vues des Ressources*** : plus le bleu est foncé, plus grande est la quantité disponible de la ressource sélectionnée. Voir ***Vues des Ressources*** pour plus d'informations.

VUE D'UNITÉS (F1)

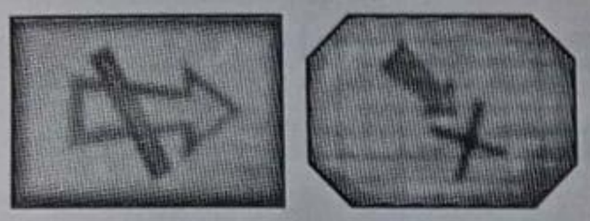
Déplacement et positionnement des unités sur la Carte Stratégique

Les secteurs occupés présentent des icônes d'unité indiquant le nombre d'unités présentes. Chaque unité consomme une petite quantité de ressources pour sa maintenance. Cette quantité est ajoutée au montant des ressources utilisées dans ces secteurs. Voir ***Vues des Ressources*** pour plus de détails. La boîte d'information donne le détail des ressources consommées.

Pour déplacer les unités terrestres sur la Carte Stratégique, sélectionnez-les puis déplacez le curseur vers leur secteur de destination. Cliquez sur celui-ci pour donner l'ordre de mouvement, qui sera exécuté aussitôt que l'horloge avancera. Vous pouvez seulement traverser les secteurs que vous contrôlez. Une flèche verte s'affiche pour vous rappeler le déplacement en cours. Si vous attaquez un secteur, la flèche de mouvement devient rouge et une heure d'arrivée estimée (ETA) vous est indiquée. Vos unités ne peuvent jamais traverser un secteur neutre ou contrôlé par l'ennemi.

Note: *vous ne pouvez déplacer une voiture de construction ou un véhicule de maintenance tant qu'elle ou il n'a pas achevé sa tâche ou que vous n'avez pas annulé son ordre de construction.*

Annuler un déplacement



Pour annuler un déplacement, sélectionnez les unités concernées puis sélectionnez 'Annuler' dans le Menu d'ordres. Les unités feront halte dans le secteur contrôlé le plus proche (même si la flèche de déplacement reste affichée).

Les unités marines ne peuvent se déplacer qu'en cabotant d'un secteur côtier à un autre ; il leur est interdit de pénétrer dans des secteurs situés à l'intérieur des terres. Il est également impossible de les laisser en haute mer, elles doivent donc être en permanence soit en mouvement soit au mouillage.

Indicateur de dégât

Chaque icône d'unité est représentée sur la Carte Stratégique, accompagnée d'un indicateur de dégât par voiture ou véhicule qu'elle comprend. L'état des voitures et véhicules est indiqué par la couleur de l'indicateur : vert pour parfait état, jaune pour endommagé et orange pour gravement handicapé.

VUE DES BATIMENTS (F2)

Dans ce mode, toutes les infrastructures (à l'exception de celles produisant des ressources) et éventuellement les unités qu'elles fabriquent, sont affichées sur la Carte Stratégique. La ***Vue des Bâtiments*** indique également à l'aide d'un dégradé de mauve les éventuels déficits de ressources dans chaque secteur : plus la couleur est foncée, plus le déficit est important.

Rendement des usines

La Boîte d'information d'une usine comprend une valeur qui reflète l'efficacité de celle-ci, dont dépendent les délais de fabrication. A 100 %, le

délai est minimal. La baisse de l'efficacité est liée au déficit de ressources. Référez-vous à la section ***Vues des Ressources*** pour une explication détaillée. Un bâtiment endommagé voit également augmenter ses délais de fabrication.

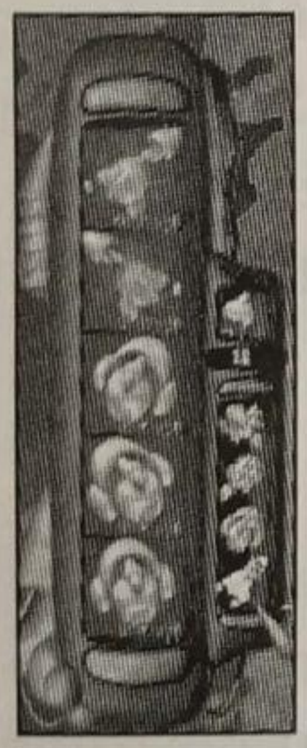
Chaîne de Fabrication d'unités





Pour fabriquer une unité, affichez le Menu d'Ordres du bâtiment et sélectionnez 'Produire'. ***La liste des unités disponibles à la fabrication*** s'affiche, chacune étant affublée du temps estimé de production (voir le diagramme plus bas):





Dans cette liste, cliquez sur l'unité que vous souhaitez fabriquer ; elle apparaît aussitôt dans la liste *des unités commandées* (à droite de la ***liste des unités disponibles à la fabrication***), avec une date estimée de fin de production. Si vous recliquez sur la même unité, **x1**, **x2**, **x3** ou ∞ (l'infini) s'affiche dans la liste des commandes (voir diagramme humain). Ce signe indique le nombre d'unités identiques que vous désirez fabriquer. Lorsqu'une commande est achevée, l'unité suivante monte d'un cran et ainsi de suite. Vous pouvez faire défiler ces listes en utilisant les flèches au sommet et au pied des barres.

Dans le coin droit de chaque unité commandée, une petite flèche de 'priorité' s'affiche ; si vous cliquez dessus, l'unité est placée en tête de la liste des commandes (voir diagramme martien).

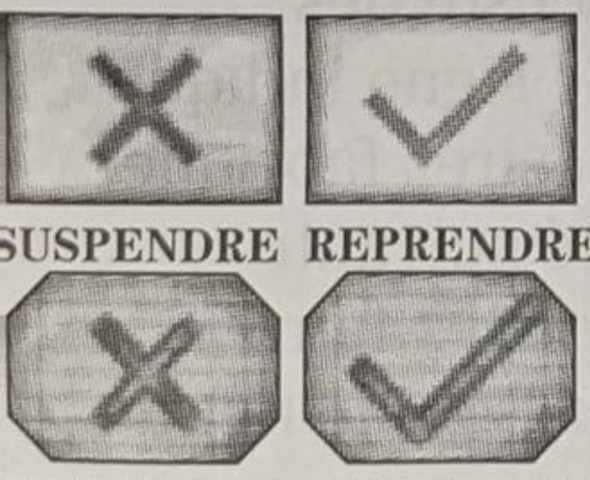
Pour annuler une commande, cliquez simplement sur l'unité qui disparaît de la **liste des unités commandées**.

Veuillez noter que certaines unités ne peuvent être fabriquées par une usine que lorsque des infrastructures ou des bâtiments annexes ont déjà été construits dans le même secteur. Des icônes translucides indiquent les types d'unités qui ne peuvent être fabriquées par manque d'infrastructures ou bâtiments annexes. Référez-vous à l'appendice 1 : Arborescence des constructions et fabrications.

Production

Vous pouvez afficher la ***liste des unités disponibles à la fabrication*** pour voir, rendre prioritaire ou supprimer des commandes. On ne peut jamais construire des bâtiments ou infrastructures depuis la Carte Stratégique, vous devez vous rendre dans la Carte Tactique. Veuillez-vous référer au ***Chapitre 6 : Carte Stratégique*** pour les instructions concernant la construction de bâtiments ou infrastructures.

Suspendre et reprendre des ordres de production



Si vous désirez cesser temporairement l'activité d'une usine, pour concentrer vos ressources sur certaines tâches par exemple, affichez le Menu d'Ordres du bâtiment c oncerné et sélectionnez l'icône 'Suspendre production' à droite de l'icône 'Produire'.

La fabrication par des bâtiments ou infrastructures est automatiquement suspendue lorsque 15 unités (limite de secteur) sont présentes dans le même secteur. Si cela se produit, il vous faudra repositionner des unités vers d'autres secteurs avant de relancer la fabrication. Pour reprendre la fabrication affichez le Menu d'Ordres du bâtiment concerné et sélectionnez l'icône 'Reprendre production' à droite de l'icône 'Produire'.

VUES DES RESSOURCES (F3, F4 ET F5)

Vous pouvez construire des bâtiments ou infrastructures de production de ressources seulement sur la Carte Tactique, en revanche la gestion des ressources s'effectue seulement sur la Carte Stratégique en **Vues des Ressources.**



Chaque secteur contient trois jauges de ressource, qui détaillent la quantité de ressources produites par vos bâtiments ou infrastructures dans ce secteur, en prenant également en compte une redistribution partielle des ressources des secteurs avoisinants que vous contrôlez. Chaque jauge de ressource possède un indicateur de 'ressource requise', qui indique la quantité de ressource dont vous avez besoin pour accomplir toutes vos activités dans ce secteur. Pour augmenter la production de ressources d'un **secteur**, vous devez construire d'autres infrastructures.



Pour voir rapidement les réserves en ressource, cliquez sur la jauge de ressource désirée et la couleur du secteur change, plus elle est foncée, plus les réserves sont abondantes dans ce secteur. Les touches F3, F4, et F5 affichent chacune une couleur plus ou moins foncée, indiquant la quantité de réserve de la ressource qui leur est associée.

La boîte d'information de chaque bâtiment ou infrastructure de production de ressource affiche la quantité actuelle de cette ressource qu'il ou elle fabrique.

Si vous consommez des ressources en excédent de la quantité que vous produisez, vos usines vont engendrer un déficit de ressource. Référez-vous à la ***Vue des Bâtiments*** pour plus d'informations à ce sujet.

Les ressources humaines

Acier (F3): alliage très résistant fabriqué à partir du fer, l'acier est principalement utilisé pour la fabrication d'unités mobiles et la construction de bâtiments.

Charbon (F4): combustible fossile, brûlé pour produire de l'énergie thermique. Aussitôt extrait, il est automatiquement livré à toutes les centrales thermiques (ces bâtiments ne sont pas à construire) de chaque secteur. Si celles-ci ne sont pas régulièrement approvisionnées, elles font baisser l'efficacité des usines.

Pétrole (F5): combustible fossile qui, une fois raffiné, sert de carburant aux unités mobiles humaines.

Les ressources martiennes

Sang (F3): il s'agit bien de sang humain. S'ils n'en absorbent pas, les martiens ne peuvent survivre dans l'environnement bactérien terrestre. Les martiens le prélèvent sur des humains capturés par les Véhicules de Maintenance, qu'ils parquent dans les Fermes Humaines.

Cuivre (F4): métal malléable particulièrement remarquable par ses qualités exceptionnelles de conducteur électrique, il est à la base de toutes les infrastructures de production martiennes.

Eléments Lourds (F5): il s'agit de la source d'énergie des unités mobiles martiennes.

RECHERCHE

En cliquant sur l'icône du Laboratoire, située juste au-dessus de la carte réduite, dans la carte Stratégique, ou en appuyant sur la touche 'R', vous ouvrez l'écran de recherche. Cet écran a la forme d'un tiroir à dossiers suspendus pour les humains et ressemble à une sorte de classeur électromécanique pour les martiens ; tous les champs de recherche y sont couverts. Cliquez sur chaque onglet pour voir les recherches que vous pouvez entreprendre (correspondant à votre niveau de connaissance technologique). Cliquez sur chaque sujet de recherche disponible pour afficher la description correspondante sur la droite de l'écran. Celle-ci se divise en une description de la fonction, avec une fiche technique dans la partie supérieure et une liste des recherches dérivées non abouties dans la partie inférieure. Si aucune option de recherche supplémentaire ne s'affiche, il est probable que vos scientifiques ont atteint la plus grande sophistication possible, de ce sujet de recherche, dans l'état actuel de leurs connaissances. Les découvertes les plus récentes apparaissent automatiquement dans la liste de fabrication et de construction prêtes à être concrétisées par les unités ou les infrastructures adéquates.

La boîte d'information du bouton Laboratoire indique le temps restant avant que la prochaine découverte ne soit effectuée ; elle affiche également la description de l'objet d'une recherche au moment où celle-ci vient d'aboutir.

MESSAGES

L'Etat Major et le Chambre des Sages disposent d'un appareillage audio et textuel pour vous avertir de chaque événement. Par exemple lorsqu'une recherche est achevée vous recevrez un message textuel et sonore pour vous en prévenir et vous indiquer si de nouveaux sujets de recherche sont disponibles. Appuyez sur la touche 'M' pour afficher les cinq derniers messages.

CHAPITRE 6 : CARTE TACTIQUE

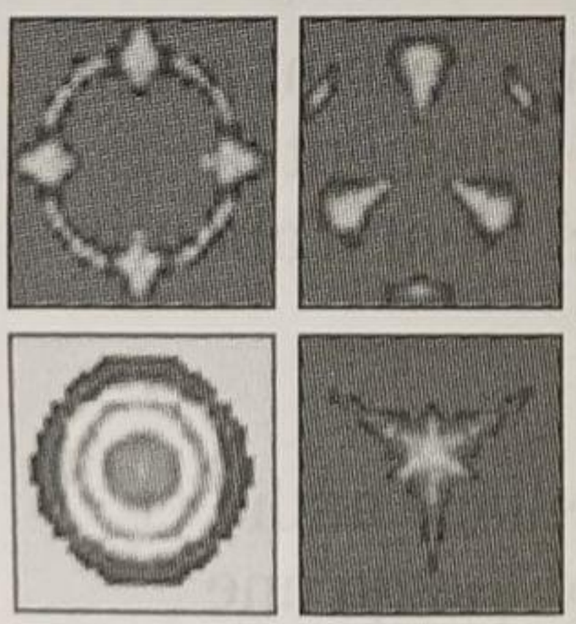
La Carte Tactique offre une vue rapprochée d'un seul secteur, c'est là que vous disposez vos bâtiments et contrôlez vos unités lors de combats.

L'HERBE ROUGE

L'Herbe Rouge est une végétation parasite inconnue, particulièrement remarquable par sa couleur criarde ; ce sont les Martiens qui l'ont introduite sur Terre. Les secteurs contrôlés succombent rapidement sous les amas écarlates des branches de ces plantes extraterrestres qui étouffent et finissent par détruire toute la faune.

DÉPLACEMENT SUR LA CARTE TACTIQUE

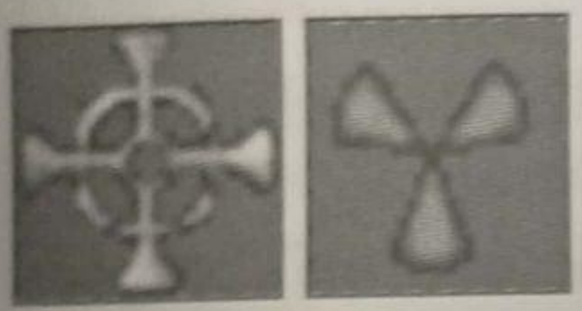
Ici, le curseur sert à donner des ordres à vos unités et à diriger leurs mouvements autour de la carte. Il change de forme (variations contextuelles) en fonction de l'action que vous pouvez ou désirez effectuer:



Lorsqu'une unité est sélectionnée le curseur se transforme en réticule de déplacement.

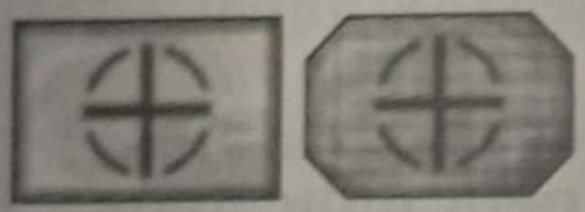
Si vous cliquez à un endroit particulier de la Carte Tactique l'unité se dirige vers ce point. Un indicateur lumineux s'affiche brièvement près du réticule pour confirmer que l'unité a pu planifier son chemin jusqu'à cette destination et qu'elle s'est mise en route.

Attaque



Si le curseur passe sur une cible potentielle, il se transforme en réticule d'attaque. Si vous cliquez sur cette cible votre unité l'attaque immédiatement si elle est à portée ou fait mouvement dans sa direction pour se mettre à portée de tir.

Tir Manuel



Vous pouvez ordonner manuellement une attaque sur un objet qui n'est pas détecté automatiquement comme une cible, en maintenant enfoncée la touche Ctrl et en cliquant sur cette cible, ou en sélectionnant 'Tir Manuel' dans le Menu d'Ordres. Note: les unités cessent d'attaquer la cible indiquée seulement lorsqu'elles reçoivent de nouveaux ordres.

Former des groupes d'unités



Pour sélectionner simultanément plusieurs unités, cliquez-encadrez les unités que vous désirez regrouper ; toutes celles qui se trouvent à l'intérieur du cadre sont sélectionnées. Vous pouvez donner un ordre unique à toutes les unités du groupe de la même façon que pour une seule unité, même si le groupe peut contenir des unités qui ne répondront pas à tous les ordres ; il est également possible que certains ordres ne puissent être donnés au groupe. Par exemple, vous pourriez ne pas être à même d'utiliser les ***Compétences Spéciales*** de certaines unités appartenant au groupe s'il comprend des unités qui ne possèdent pas ces caractéristiques.

Icônes d'Unités

Chaque icône d'unité affichée en haut à gauche de l'écran représente une unité sur la Carte Tactique et comprend les indicateurs de dégât de chaque véhicule de l'unité. Si vous cliquez sur l'une de ces icônes, l'unité correspondante est sélectionnée. Pour tout événement particulier qu'elle rencontre, une unité émet un message et son icône clignote. Si vous double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'une de ces icônes, l'écran se recentre sur l'unité correspondante, vous obtenez le même résultat en appuyant sur la touche HOME lorsque l'une des icônes est sélectionnée.

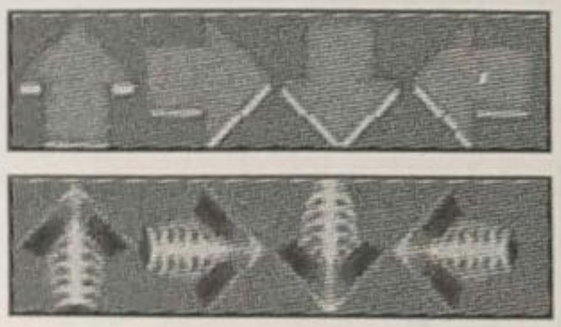
Indicateurs de Dégât

Lorsqu'un véhicule est sélectionné, un carré l'entoure et un petit indicateur de dommage s'affiche juste en dessous. La couleur de cet indicateur symbolise l'état du véhicule ; par exemple, un indicateur totalement vert témoigne d'une parfaite condition alors qu'un rouge avertit des risques d'une destruction imminente.

Rayon de Visibilité

Le rayon de visibilité correspond à la zone qu'une unité ou un bâtiment surveille. Ce rayon varie selon le type de véhicule, de bâtiment et le niveau technologique actuel ; les unités aériennes possèdent le plus grand rayon de visibilité.

Retraite



Lorsque des unités reçoivent l'ordre de battre en retraite d'un secteur, elles se dirigent vers le 'point de retraite' le plus proche sur la Carte Tactique. Ces flèches indiquent les secteurs voisins vers lesquels vos unités peuvent se retirer sans danger. Lorsque les unités ont fait retraite, elles ne peuvent plus prendre part à la bataille en cours et vous devrez les rediriger vers ce secteur sur la carte Stratégique.

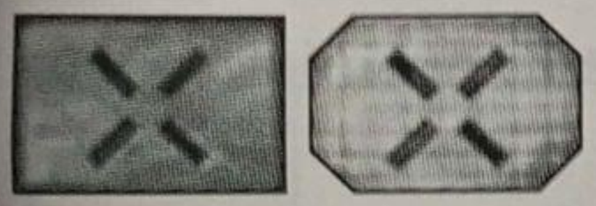
Outre l'ordre 'Se Replier' proposé dans la Liste des Comportements d'Unités (voir la section suivante), vous pouvez sélectionner une unité puis cliquer sur un 'point de retraite' afin de lui ordonner de quitter le secteur. **Note:** *si certaines de vos unités bloquent le passage jusqu'au 'point de retraite', il est possible que des unités ayant reçu l'ordre de se retirer ne puisse emprunter ce passage, c'est pourquoi nous vous conseillons de laisser ces 'points de retraite' dégagés en permanence.*

MENU D'ORDRES DES UNITÉS

Si vous affichez le Menu d'Actions (variable selon le contexte) d'une unité, voici les diverses options qui s'offrent à vous:

Note: ***situation spécifique*** *indique que ces ordres ne fonctionnent que dans certaines circonstances, alors que* ***unité spécifique*** *implique que ces ordres sont disponibles seulement pour certaines unités.*

Annuler:



Désélectionne une unité.

Revenir à la Carte Stratégique (situation spécifique)

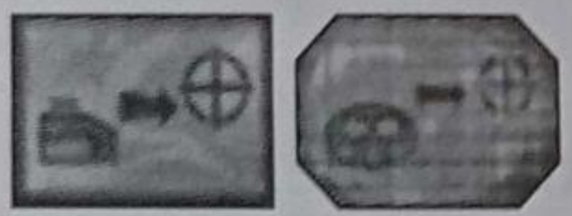


Vous ramène à la Carte Stratégique. Cette option n'est pas disponible si des unités des deux camps sont présentes dans le secteur.

Liste des Comportements d'Unités (unité spécifique)

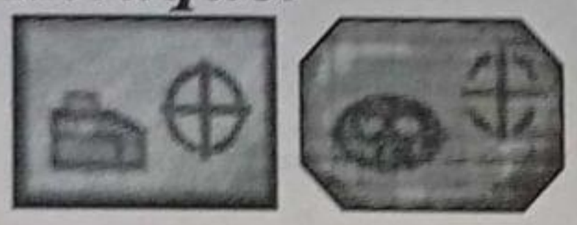
Le comportement d'une unité peut être paramétré depuis ce menu qui diffère selon les types d'unité. **Note**: *des unités désœuvrée peuvent mettre quelques secondes à appliquer de nouveaux ordres*. Dans le Menu d'Ordres de l'unité, arrêtez votre curseur quelques secondes sur l'icône ***Patrouiller et Attaquer*** de la ***Liste des Comportements d'Unités*** puis sélectionnez le comportement de votre choix :

Patrouiller et Attaquer



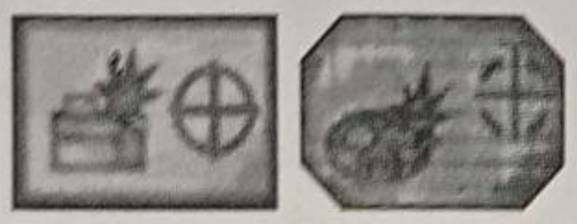
L'unité va parcourir la Carte Tactique à la recherche de cibles ennemies.

Attaquer



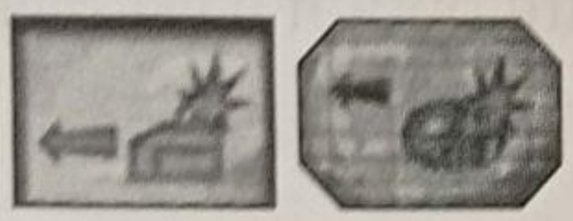
L'unité va attaquer toute cible, sans besoin d'avoir été provoquée, qu'elle considérera comme une menace et qui se trouve à l'intérieur de son rayon de visibilité.

Riposter



L'unité attaque un ennemi si celui-ci tire le premier.

Eviter



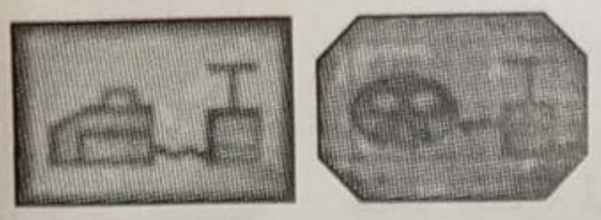
L'unité rompt le contact avec l'ennemi aussitôt qu'on lui tire dessus.

Se retirer



L'unité se dirige vers le 'point de retraite' le plus proche.

Autodestruction



L'unité est abandonnée à elle-même et s'autodétruit.

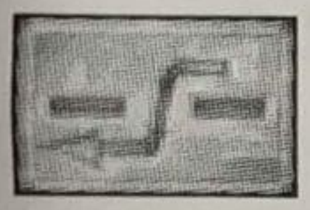
Liste des Compétences Spéciales (Unité spécifique)

Certains types d'unité mobile possèdent des compétences spéciales accessibles depuis la ***Liste des Compétences Spéciales***, reconnaissables à leur icône bleu / mauve. Dans le menu d'Ordres de l'unité, arrêtez le curseur quelques secondes sur l'icône ***Tir Manuel*** de la Liste des Compétences Spéciales puis sélectionnez la Compétence Spéciale de votre choix.

Note: *certaines de ces compétences doivent faire l'objet d'une recherche avant de devenir réalisable par vos unités. Veuillez-vous référer à la section Recherche du Chapitre 5 : L'Etat-Major et la Chambre des Sages.*

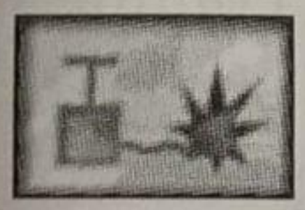
Compétences Spéciales Humaines:

Plonger/Forer



L'unité se déplace sous la mer ou sous la terre, elle doit cependant revenir à la surface pour pouvoir lancer une attaque. Un repère et une barre d'information, visibles seulement par les unités amies, s'affiche à la surface pour indiquer la position du véhicule en permanence. Ce n'est qu'en scannant une zone que l'on peut repérer des véhicules se déplaçant sous la surface.

Explosifs



Charges de haute puissance aux effets de souffle dévastateurs. Les explosifs appartiennent à la classe des Armes à effet de zone, ils endommagent ou détruisent tout dans un certain rayon autour du point d'explosion.

Compétences Spéciales Martiennes:

Gaz Noir Nocif



Le Gaz Noir est une substance toxique qui, lorsqu'elle est pulvérisée dans l'air, asphyxie tous les organismes vivants qui la respirent. Le Gaz Noir est disséminé par les lance-grenades des Véhicules de Guerre et de Bombardement ainsi que par ceux des Tempêtes.

Paralyser



Compétence télépathique qui permet de paralyser un ennemi en lui interdisant tout mouvement pendant un certain laps de temps.

Effrayer



Cette compétence permet à une unité d'effrayer par télépathie des unités ennemies, provoquant leur dispersion et leur retraite de la zone de contact.

Contrôler



La Démence est une compétence télépathique qui, lorsqu'elle est utilisée contre un ennemi, le fait tirer sur les unités de son propre camp.

Scanner



Cette opération permet de détecter tous les objets cachés, comme des mines qui apparaissent sous la forme de points rouges sur la Carte réduite. Attention, une unité en train de scanner, ne peut simultanément attaquer.

Onde de Choc



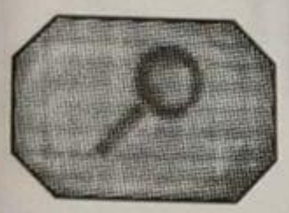
Les bombes à ondes de choc initient de puissantes secousses souterraines qui endommagent les véhicules enterrés ou immergés. En revanche, les unités qui se trouvent à la surface, ne sont pas touchées.

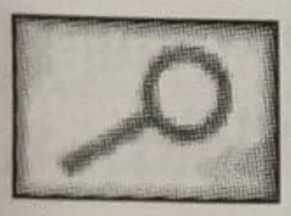
Déminer



Les générateurs de pulsations énergétiques lancent des ondes à haute énergie qui endommagent ou détruisent les objets enterrés.

Infiltrer





Il s'agit d'une unité qui infiltre un quartier général avancé (Poste de Commandement ou Centre de Communications) ennemi. Lorsque vous revenez à la Carte Stratégique, un nombre adjacent aux secteurs ennemis indique leur contenu dont le détail et la précision dépendent du niveau de l'unité infiltrée et du degré de recherche atteint.

CARTE RÉDUITE DE LA CARTE TACTIQUE

Elle se trouve dans le coin inférieur droit de la Carte Tactique. Vous pouvez l'utiliser pour observer rapidement diverses portions du secteur en tirant-déplaçant le petit rectangle sur les portions désirées.

La signification des couleurs est la suivante:

Humain (Vert)
le vert clair indique des défenses humaines et le vert foncé des unités humaines.

Martien (Rouge)
le rouge orangé indique des défenses martiennes et le rouge foncé des unités martiennes.

RÉPARATION DES UNITÉS ET DES BÂTIMENTS

Les réparations sont effectuées automatiquement par les infrastructures et les unités de réparation. L'infrastructure de réparation s'occupe automatiquement des unités présentes dans le secteur. Une unité de réparation se consacre automatiquement à tout bâtiment endommagé qui se trouve dans le même secteur.

Les réparations influent sur votre consommation de ressources. Un déficit de ressources dans un secteur rallonge les délais de réparation, voire les empêche, jusqu'à ce qu'il soit comblé.

TERRAIN

Le terrain est d'une grande importance stratégique. Le réticule de mouvement devient rouge si le terrain est infranchissable pour le véhicule sélectionné.

Eau

Elle est infranchissable pour la plupart des unités humaines, à l'exception des unités marines ou aériennes. Les Martiens eux, peuvent s'avancer en eau peu profonde dans les rivières et sur les côtes.

Forêt

La forêt offre un excellent camouflage aux unités de petite taille.

Falaises

Infranchissables pour toutes les unités terrestres.

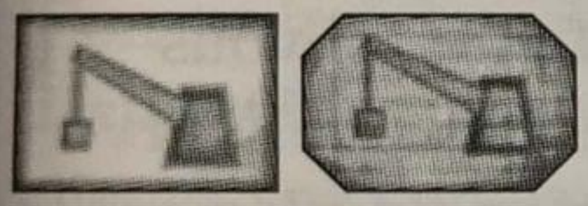
Montagnes

Seule quelques rares unités terrestres peuvent trouver des passages à travers les montagnes.

CONSTRUCTION SUR LA CARTE TACTIQUE

Afin de construire des défenses ou des bâtiments sur la Carte tactique, il est indispensable de vérifier qu'une unité de construction adéquate se trouve dans le secteur. La construction doit être lancée depuis la Carte Tactique mais tout d'abord vous ne pouvez placer que les fondations de vos constructions jusqu'à ce que vous puissiez faire avancer l'horloge sur la Carte Stratégique.

Construction de bâtiments

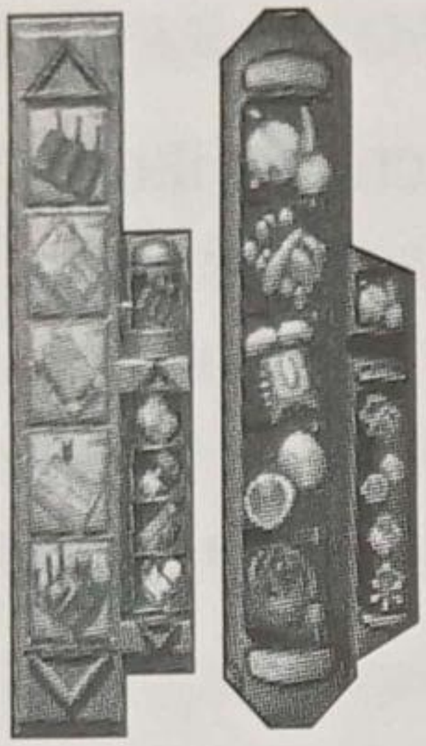


Pour lancer la construction de bâtiments, une Voiture de Construction Humaine ou un Véhicule de Maintenance Martien doit être présent dans le secteur.

Sélectionnez 'construire' dans le Menu d'Ordres de l'unité et la ***Liste des Bâtiments disponibles*** s'affiche ; elle comprend tous les bâtiments que vous êtes susceptibles de construire au regard de vos connaissances technologiques. Vous pouvez faire défiler les bâtiments disponibles à l'aide des flèches situées au-dessus et en dessous de la liste de construction.

Poser les Fondations

Sélectionnez le bâtiment que vous désirez construire dans la ***Liste des Bâtiments disponibles*** puis déplacez votre curseur sur la Carte Tactique ; une forme verte s'affiche, qui montre la taille du bâtiment et épouse les contours du terrain. Si cette forme verte devient rouge, le site qu'elle recouvre est inconstructible et vous ne pourrez donc y ériger un bâtiment. Cliquez de nouveau sur la forme verte pour poser les fondations de votre bâtiment sur le terrain. La construction débutera aussitôt que vous serez revenu sur la Carte Stratégique et aurez fait avancer l'horloge.



Après avoir posé les fondations de votre bâtiment, son icône s'affiche dans la ***Liste des Constructions en cours*** à droite de la ***Liste des Bâtiments disponibles*** et vous êtes informé de la date estimée d'achèvement. Vos ordres de construction s'affichent dans la ***Liste des Constructions en cours***, ils seront exécutés successivement en commençant par le bâtiment qui se trouve en haut de la liste. Vous pouvez faire défiler cette liste en cliquant sur les flèches qui se trouvent au-dessus et au-dessous. Dans le coin droit de chaque bâtiment à construire, une petite flèche de 'priorité' s'affiche ; si vous cliquez dessus, le bâtiment est placée en tête de liste. Pour annuler une construction en cours, sélectionnez simplement le bâtiment indésirable et il disparaîtra de la ***Liste des Constructions en cours***.

Construire des Défenses

Défenses

Outre les bâtiments, la Voiture de Sapeurs Humaine et le Creuseur Martien peuvent ériger des défenses pour protéger votre base. Ces défenses peuvent être posées sur tout morceau de terrain constructible.

Les clôtures sont un moyen parfait pour ralentir la progression ennemie. Lorsqu'une unité ennemie passe à travers une clôture, elle subit quelques dégâts, inversement proportionnels à son blindage. En revanche, la clôture est également endommagée et finit par s'écrouler.

Batteries d'Artillerie et Mines

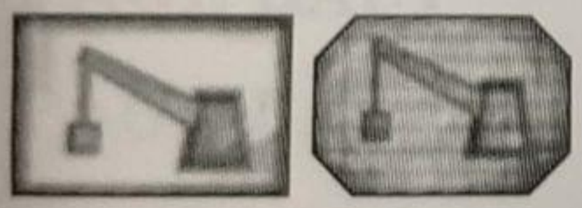
Seuls les Voitures de Sapeurs Humaines peuvent poser des mines. Lorsqu'une

unité passe au-dessus d'une mine, celle-ci explose endommageant toutes les unités à proximité de l'explosion, puis disparaît.

Nous vous recommandons de placer les Batteries d'Artillerie à la pointe de vos défenses ; en effet, elles attaqueront automatiquement tout ennemi potentiel, sans attendre d'avoir été provoquées, à condition que la cible soit dans leur rayon de visibilité.

Poser des mines ou des batteries d'artillerie requiert un processus identique à celui décrit pour les fondations d'un bâtiment. Sélectionnez l'icône 'Construire' dans le Menu d'Ordres pour afficher la ***Liste des Défenses disponibles***, puis sélectionnez une mine ou une batterie d'artillerie puis cliquez sur l'endroit de la carte où vous désirez les placer. De petits marqueurs indiquent la position des mines ou de la batterie d'artillerie à construire.

FABRICATION D'UNITÉS



La fabrication des unités à partir de la Carte Tactique fonctionne de manière identique au processus décrit dans la section sur la Carte Stratégique. Depuis l'infrastructure adéquate, sélectionnez l'icône 'Construire'. Référez-vous au ***Chapitre 5 : Etat-Major et Chambre des Sages pour plus de détails.***

Veuillez noter que certains véhicules ne peuvent être fabriqués que par certaines infrastructures. Certaines icônes d'unité sont transparentes, indiquant qu'un bâtiment annexe est absent. Veuillez-vous référer au ***Chapitre 8 : Appendice 1 – Arborescence des Constructions*** pour plus de détails.

CHAPITRE 7 : RACCOURCIS CLAVIER

Carte tactique:

Echap	-	Menu de Bataille
TAB	-	Active/Désactive la carte réduite
Maintenir CRTL		
enfoncé + action	-	Tir Manuel
HOME	-	Centre l'écran sur l'unité sélectionnée
PAGE HAUT	-	Défilement rapide vers le haut
PAGE BAS	-	Défilement rapide vers le bas
Touches Flèches	-	Défilement normal dans toutes les directions
< ou >	-	Revenir au menu précédent/suivant

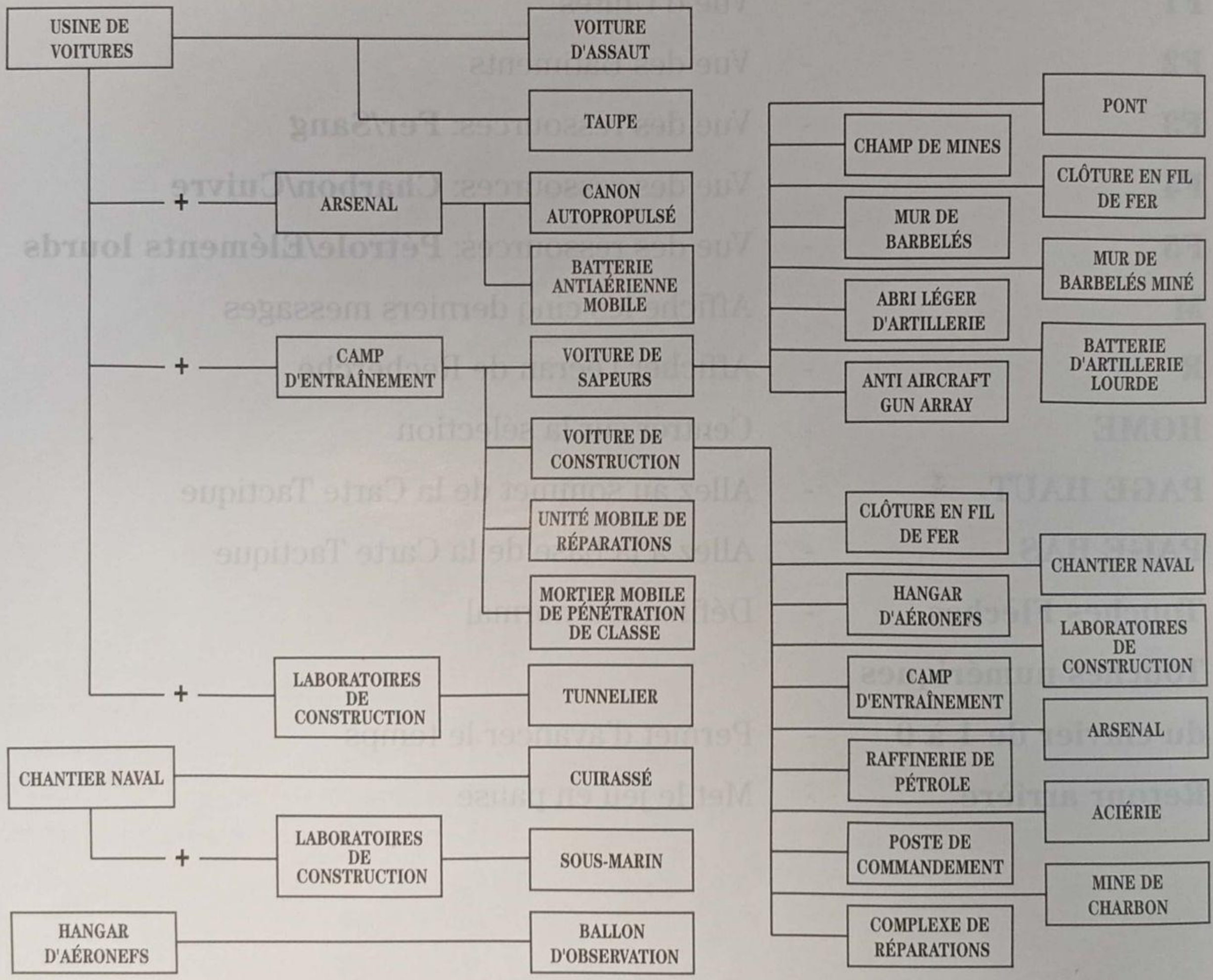
Carte Stratégique :

Echap	-	Menu de Campagne
TAB	-	Active/Désactive la Carte réduite
F1	-	Vue d'Unités
F2	-	Vue des Bâtiments
F3	-	Vue des ressources: **Fer/Sang**
F4	-	Vue des ressources: **Charbon/Cuivre**
F5	-	Vue des ressources: **Pétrole/Eléments lourds**
M	-	Affiche les cinq derniers messages
R	-	Afficher l'écran de Recherche
HOME	-	Centrer sur la sélection
PAGE HAUT	-	Allez au sommet de la Carte Tactique
PAGE BAS	-	Allez à la base de la Carte Tactique
Touches Flèches	-	Défilement normal
Touches numériques du clavier de 1 à 0	-	Permet d'avancer le temps
Retour arrière	-	Met le jeu en pause

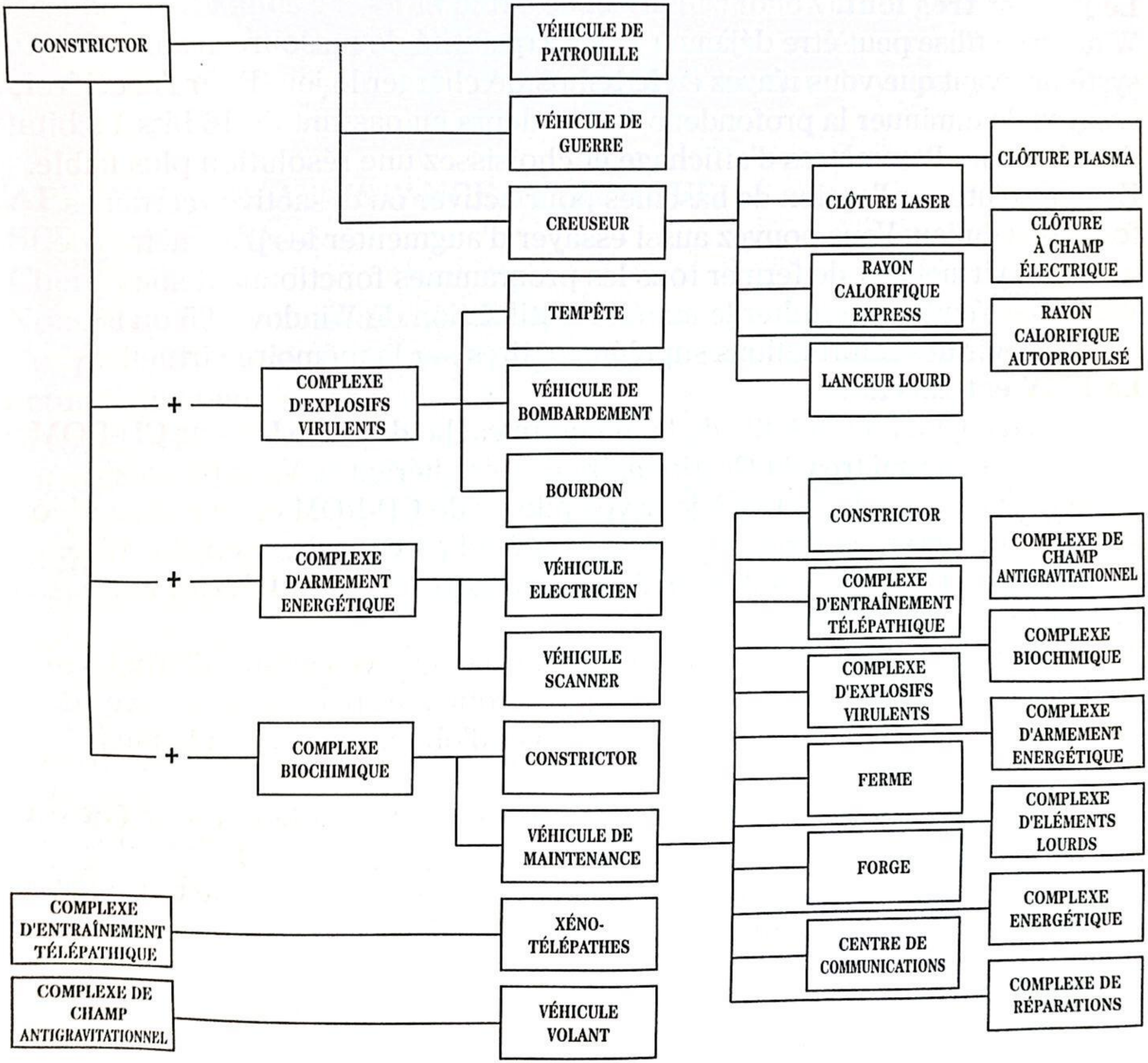
CHAPITRE 8 : APPENDICES

APPENDICE 1 : ARBORESCENCES DE CONSTRUCTION

Arborescence Humaine



Arborescence Martienne



APPENDICE 2 : DÉPANNAGE

Le jeu est très lent.

Windows utilise peut-être déjà une grande quantité de ressources sur votre système avant que vous n'ayez eu le temps de charger le jeu. Pour l'accélérer, essayez de diminuer la profondeur des couleurs en passant de 16 bits à 8 bits dans le menu Paramètres d'affichage et choisissez une résolution plus faible. Essayez d'utiliser l'option de bascules pour activer ou désactiver certaines fonctions du jeu. Vous pouvez aussi essayer d'augmenter les paramètres de mémoire virtuelle et de fermer tous les programmes fonctionnant sous Windows. Veuillez consulter le manuel d'utilisation de Windows 95 ou 98 pour obtenir des informations supplémentaires sur la mémoire virtuelle.

La FMV est saccadée

Essayez d'augmenter la taille de la mémoire cache de votre lecteur CD-ROM à partir des paramètres du Gestionnaire de périphériques. Vous pouvez également essayer de mettre à jour vos pilotes de CD-ROM et de carte vidéo. Veuillez contacter le fabricant de votre matériel ou consulter son site Web.

Les unités et les icônes disparaissent régulièrement / l'écran est devenu noir

Assurez-vous que vous avez installé DirectX 6 et que vos pilotes d'affichage sont certifiés par DirectX/Microsoft. Si les problèmes persistent, essayez de contacter le fabricant de votre carte vidéo et d'obtenir la version la plus récente de vos pilotes.

Des petites parties de l'écran semblent bouger sous le curseur (et on remarque aussi d'autres problèmes liés aux graphismes)

Ceci est en grande partie un problème lié à Windows 98, bien que ces conseils soient aussi valables pour Windows 95. Exécutez le programme d'installation de DirectX et désélectionnez « Activer l'accélération matérielle ». Dxsetup.exe se trouve en général dans Program Files/DirectX sur votre disque dur. Vous pouvez également double-cliquer sur « Système » dans le

Panneau de configuration, puis cliquer sur l'onglet « Performances », et sur « Graphique ». Faites glisser la barre coulissante à fond vers la gauche, puis cliquez sur « OK ». On vous demandera peut-être de redémarrer Windows. Si c'est le cas, cliquez sur « Oui ». Après la réinitialisation de votre système, lancez le jeu et le problème devrait être résolu.

APPENDICE 3: ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

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

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France.

Si toutefois vous rencontrez des difficultés dans l'installation de ce jeu ou tout autre problème technique, vous pouvez nous appeler au 01 41 06 59 96* (heures de bureaux, 5j/7), ou bien même vous connecter sur le Minitel 3615 GT Interactive* ou sur le site Web, http://www.gtinteractive.com.

Avant de nous appeler, penser à consulter le manuel utilisateur qui apportera peut-être la réponse à votre question en quelques secondes. Vérifiez la configuration de votre ordinateur et notez les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) sur le 08 36 68 14 11 , sur le Minitel ou le site Web.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

http://www.gtinteractive.com.

*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

APPENDICE 4: CREDITS

JEFF WAYNE'S 'LA GUERRE DES MONDES' DÉVELOPPÉ PAR RAGE SOFTWARE:

Programmation: Mat Draper, Charlie Robson

Graphismes: Peter Dobbin, James Green, Craig Howard, Rob Lever, Anna Tarrant

Cinématiques: James Green, Paul McHugh, Alan Moult

Responsables du Projet: James Green, Andy Williams

Effets sonores du Jeu: Gordon Hall

EDITÉ PAR GT INTERACTIVE:

Producteur: Steve Sargent

Producteur Assistant: Nick Bridger

Producteur Exécutif: Graeme Boxall

Conception du Manuel: Nick Bridger

TESTS PAR LE SERVICE EUROPÉEN DE TEST DE GT INTERACTIVE:

Responsable Qualité: Graeme Axford

Responsable des Tests: Ben Browning

Testeurs: Navino Evans, Michael Richards, Tim Wileman, Andrew Azorbo, Paul Broom

...et tous les membres des services de Test de GT en Angleterre, ainsi que SingleTrac et GTPD aux Etats-Unis.

LOCALISATION FRANÇAISE:

Directeur Général: Luc Bourcier

Directeur Marketing: Olivier Goulon

Chef de Produit: Noëlle Béronie

Localisation Studio: Lotus Rose

Localisation: Around the Word

PRODUCTION DE LA MUSIQUE ET DES EFFETS SONORES PAR JEFF WAYNE MUSIC GROUP LTD.

ACTEURS FRANÇAIS POUR LES ENREGISTREMENTS AUDIO:

Journaliste:	Eric Peter
Général Humain:	Max André
Général Martien:	Michel Tureau
Navigateur:	Michel Castelain
Soldat Humain:	Richard Leblond Mathieu Rivolier
Pilote, Sage martien 1:	Marc Alfos
Soldats Martiens, Sage martien 2:	François Jaubert
Soldat Humain, Sage martien 3:	Jacques Albaret
Voix pour les contrôles de la Nasa & des Bermudes:	François Jaubert Richard Leblond

SÉQUENCE D'INTRODUCTION, SEQUENCE D'INTRODUCTION POUR LES HUMAINS, SEQUENCE DE VICTOIRE POUR LES HUMAINS, SEQUENCE DE VICTOIRE POUR LES MARTIENS, SEQUENCE DE DEFAITE POUR LES HUMAINS, SEQUENCE DE BATAILLE VICTORIEUSE POUR LES MARTIENS, SEQUENCE DE BATAILLE VICTORIEUSE POUR LES HUMAINS, SEQUENCE DE DEFAITE – FIN DE BATAILLE POUR LES HUMAINS, RECHERCHE HUMAINE TERMINEE:

Arrangées et programmées par:	Max Mondo
Produites et finalisées par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers

SEQUENCE D'INTRODUCTION POUR LES MARTIENS:

Arrangée et programmée par:	Stephen Murphy & Gregory Heath
Produite et mixée par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers

SEQUENCE DE DEFAITE POUR LES MARTIENS, SEQUENCE DE DEFAITE – FIN DE BATAILLE POUR LES MARTIENS, RECHERCHE MARTIENNE TERMINEE:

Arrangées et programmées par:	Stephen Murphy
Produites et mixées par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers

EPILOGUE HUMAIN (tiré de l'Album Original), EPILOGUE MARTIEN, ECRAN D'OPTIONS, ULLAdubULLA LOOP:

Arrangées et programmées par:	Jeff Wayne
Produites et mixées par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers

BRAVE NEW WORLD, THE FIGHTING MACHINE, THE EVE OF THE WAR (Humain et Martien):

Arrangées et programmées par:	Max Mondo
Finalisées par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers
Programmation supplémentaire par:	Gaëtan Schurrer
Mixées par:	James Cassidy

THE RED WEED, DEAD LONDON:

Arrangées et programmées par:	Stephen Murphy
Finalisées par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers
Programmation supplémentaire par:	Gaëtan Schurrer
Mixées par:	James Cassidy

HORSELL COMMON AND THE HEAT RAY, THE SPIRIT OF MAN:

Arrangées et programmées par:	Max Mondo
Finalisées et mixées par:	Pete Smith
Ingénieur du Son:	Paul Chivers

PRODUCTION AUDIO ET MUSICALE : JEFF WAYNE MUSIC GROUP LTD.

SUPERVISEUR POUR LA MUSIQUE : MANDY HUGHES

ENREGISTREE A OLLIEWOOD RECORDING STUDIOS, HERTFORDSHIRE, ENGLAND

MIXAGE MUSICAL EN DOLBY SURROUND SOUND.

ECRITURE : DOREEN WAYNE

EXTRAITS SUPPLEMENTAIRES PAR JAMES GREEN

MONTAGE : STEVE SARGENT

TOUTES LES MUSIQUES ONT ETE COMPOSEES PAR BY JEFF WAYNE

ADAPTEE DE L'ORCHESTRATION ORIGINALE DE JEFF WAYNE

PRODUCTEUR EXECUTIF : JEFF WAYNE

© OLLIE RECORD PRODUCTIONS

RAGE REMERCIE TREVOR WILLIAMS, ZAFAR QAMAR, DR DAVE, LES DEUX DARREN, HOSE ANGEL ET TOUTE L'EQUIPE DE ST MARTANS TAVERN POUR LEUR NOURRITURE.

REMERCIEMENTS TOUT PARTICULIERS A NICK BRIDGER, MATT BROUGHTON, PAUL CHIVERS, PAUL FOX, JAMES GREEN, NIGEL HAWTHORNE, GEOFF HEATH, FRANK HERMAN, MANDY HUGHES, MATTHEW LEVITT, ALAN LEWIS, LEWIS MACLEOD, MAX MONDO, STEPHEN MURPHY, TOUTE L'EQUIPE DE RAGE, GAËTAN SCHURRER, PETE SMITH, MARY STEER-ZAF, EVAN STEIN, MARC SWALLOW, DAVID TABIZEL, DAN THOMPSON, MATT WOODLEY ET BIEN SÛR STEVE SARGENT

DEDIE A LA MEMOIRE DE RICHARD BURTON, DOREEN WAYNE, MON PERE JERRY WAYNE ET H.G. WELLS.

A TOUS CEUX QUI ONT CONTRIBUE ET SONT RESTES FIDELES PENDANT TOUTE LA REALISATION DE CE PROJET. REMERCIEMENTS SINCERES - JEFF WAYNE.

ADAPTATION DE LA VERSION MUSICALE DE LA GUERRE DES MONDES DE JEFF WAYNE ET DU ROMAN ORIGINAL DE H.G. WELLS.

APPENDICE 5: LICENCES

MARS, NEBULA AND EARTH FROM SPACE IMAGES SUPPLIED BY NASA.
THIS PRODUCT IS NOT AFFILIATED WITH OR OFFICIALLY ENDORSED BY NASA.

"Original game, © Rage Games Limited, ALL RIGHTS RESERVED incorporating under licence copyright and or trade mark material from Jeff Wayne's Musical Version of 'The War Of The Worlds' © Ollie Records Productions ALL RIGHTS RESERVED. Published and distributed by GT Interactive under license from Rage Games Limited and Ollie Record Productions. GT is a trademark and the GT™ Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners."

Music (p) 1998 Ollie Record Productions, Licensed exclusively to Renegade Interactive Entertainment Limited. Contains samples from the original sound recording Jeff Wayne's Musical Version of 'The War Of The Worlds' produced by Ollie Record Productions licensed exclusively to Sony Music Entertainment (UK) Limited, used courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited.

Musical score from Jeff Wayne's Musical Version of 'The War Of The Worlds' © 1978, published by Jeff Wayne Music (Publishing) Ltd/ EMI Music Publishing Ltd.



Uses Smacker Video Technology. © 1994-1998 by RAD Game Tools

JEFF WAYNE'S

La Guerre des Mondes

Original game, © Rage Games Limited, ALL RIGHTS RESERVED incorporating under license copyright and or trademark material from Jeff Wayne's Musical Version of 'The War of the Worlds' © Ollie Records Productions ALL RIGHTS RESERVED. Published and distributed by GT Interactive under license from Rage Games Limited and Ollie Record Productions. GT™ is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners. Music (P) 1998 Ollie Record Productions, Licensed exclusively to Renegade Interactive Entertainment Limited. Contains samples from the original sound recording Jeff Wayne's Musical Version of 'The War of the Worlds' produced by Ollie Record Productions licensed exclusively to Sony Music Entertainment (UK) Limited, used courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited.
Musical Score of Jeff Wayne's Musical Version of 'The War of the Worlds' © 1978 Jeff Wayne Music (Publishing) Limited/EMI Music Publishing Limited.