"Nous avons besoin de héros !"

INTRODUCTION 01

INSTALLATION 02

Dernières informations et Readme (Lisez-Moi)

JEU EN SOLITAIRE 02

Pour commencer et Menu principal

Options de jeu en mode solitaire

JOUER 05

L'ATH

Contrôles

Objectifs de mission

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE 11

COMBATTRE LES PARASITES : ARMES ET TACTIQUES 12

CONSEILS TACTIQUES DU SERGENT ZIM 16

MULTIJOUEUR 17

Rejoindre une partie

Héberger une partie (Serveur)

Rechercher & se connecter à des serveurs multijoueur

Connexion à votre FAI

Types de partie en Multijoueur

Co Op

Team Deathmatch

Deathmatch

CREDITS 19

ANNEXE 21

INTRODUCTION

"L'humanité est désormais une espèce menacée."

Malgré les succès sur Ango Urla et la Planète P, la guerre entre la Fédération et les arachnides ne tourne pas à notre avantage. Pour combattre la menace arachnide toujours plus pressante, une unité de "forces spéciales" a été constituée. Equipée d'armes uniques, cette unité est l'outil de frappe chirurgicale tactique du Haut Commandement. Elle sert souvent de fer de lance à l'Infanterie Mobile dans les batailles essentielles.

Ces soldats d'élite sont les **MARAUDEURS** !

Dans "Starship Troopers", vous incarnez le Maraudeur Zéro-Six lors de la campagne désespérée visant à libérer la planète Hesperus des arachnides. C'est une planète affreuse, une planète sous contrôle arachnides... Et quand les choses iront mal, ce sera à VOUS de prendre les choses en main !

INSTALLATION

"Tous les bleus, écoutez bien !"

Insérez le DVD dans votre lecteur.

Au bout de quelques secondes, le jeu doit se lancer automatiquement. Suivez les instructions affichées à l'écran pour commencer l'installation.

Si la fonction d'exécution automatique de Windows n'est pas activée :

Sélectionnez Poste de travail, votre lecteur de DVD (par exemple, "D:") et double-cliquez sur le fichier Setup. exe. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu.

Pour lancer "Starship Troopers ", ouvrez le menu DEMARRER et sélectionnez Tous les programmes > Empire Interactive > Starship Troopers ou diquez sur le raccourci ajouté sur votre bureau.

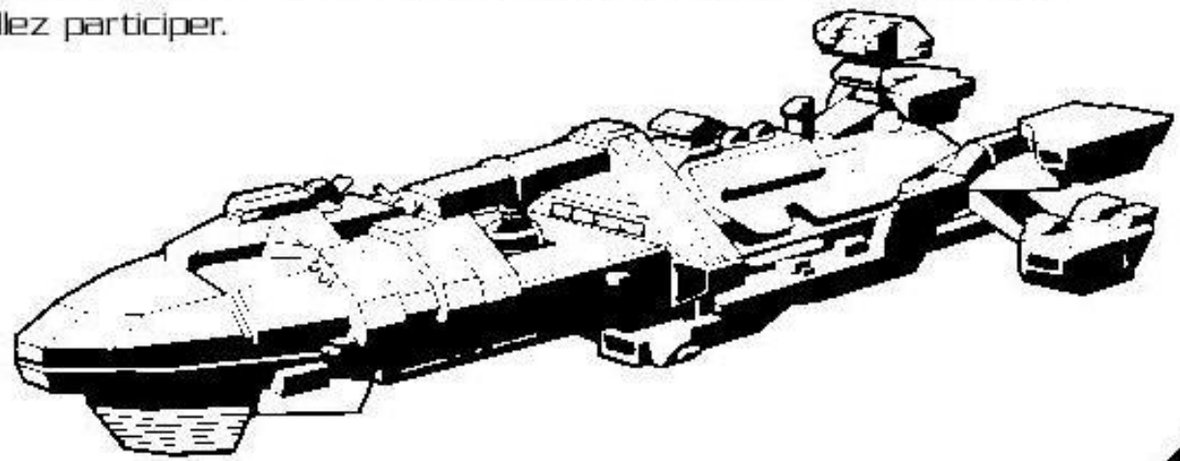
DERNIERES INFORMATIONS & README (LISEZ-MOI)

Vous trouverez les dernières informations disponibles sur "Starship Troopers" dans le fichier Readme (Lisez-moi), "Readme.rtf", sur le disque du jeu. Ce fichier est également copié sur votre disque dur, et vous pouvez le lire en ouvrant le menu DEMARRER, puis en sélectionnant Tous les programmes > Empire Interactive > Starship Troopers > Readme. Le fichier se trouve également par défaut dans le répertoire d'installation du jeu, C:\Program Files\Empire Interactive\Strangelite\Readme.rtf.

JEU EN SOLO

"Les Maraudeurs sont toujours en pointe !"

Dans la partie en solo, vous incarnez le Maraudeur 06. Vous aurez un rôle clé à jouer dans la campagne visant à libérer Hesperus des Arachnides. Le destin de la Fédération dépend de vous et de vos capacités à remporter les 12 combats critiques auxquels vous allez participer.



POUR COMMENCER ET MENU PRINCIPAL

"Le service garantit la citoyenneté."

Après les séquences d'introduction, le menu principal de "Starship Troopers" s'affiche. Cliquez sur **JOUER**.

Il vous sera demandé de créer un **Profil de joueur**. Les "Profils" servent à sauvegarder vos options de jeu et votre progression dans la partie. Vous pouvez avoir plusieurs Profils de joueur, mais un seul peut être actif. Pour créer un nouveau profil, diquez sur le bouton **NOUVEAU** en bas de la liste des Profils. Tapez le nom que vous souhaitez utiliser pour ce profil dans le champ de texte "Créer un nouveau profil" et appuyez sur Entrée. Cliquez sur "Créer" pour sauvegarder ce profil et sur **CONTINUER** pour retourner au Menu principal. Pour utiliser un profil existant, cliquez sur le profil de votre choix dans la liste. Attention ! Si vous effacez un Profil, vous effacez également les sauvegardes associées.

MENU PRINCIPAL

Depuis le menu principal, vous pouvez lancer une nouvelle partie, reprendre une partie sauvegardée, configurer le jeu, rejouer un niveau, jouer en multijoueur et accéder aux bonus du jeu.

Cliquez sur l'option de votre choix.



Un joueur : cette option vous permet de commencer une nouvelle campagne en solo ou de continuer une campagne existante. En fonction de votre progression dans le jeu, vous pouvez également jouer en mode "Attaque de niveau". Si vous n'avez pas encore joué à "Starship Troopers", c'est ici que vous allez commencer.

Multijoueur : cette option vous permet de lancer la version Multijoueur de "Starship Troopers", pour créer ou rejoindre des serveurs multijoueur en réseau local ou via Internet.

Options : le menu des options vous permet de configurer les contrôles, les performances du jeu et différents autres paramètres audio et vidéo, ainsi que de changer de profil.

Vous pouvez également accéder au menu des Options en appuyant sur la touche "Echap" lors d'une mission.

Des informations complémentaires sur les options disponibles sont accessibles dans l'Annexe à la fin de ce manuel. L'Annexe vous donne également des conseils pour mieux configurer "Starship Troopers" sur votre ordinateur.

Remarque importante : si vous voulez afficher les messages vocaux sous la forme de sous-titres, allez dans la section Audio des Options et activez l'option Voir les sous-titres.

Bonus : sélectionnez les Bonus pour voir ce que vous avez débloqué en jouant à la campagne. Vous y trouverez notamment des informations supplémentaires sur l'univers de "Starship Troopers" et des séquences vidéo nouvelles.

Crédits : cette option vous permet de voir les crédits de "Starship Troopers"

Quitter : pour quitter le jeu et retourner sous Windows.

OPTIONS DE JEU EN MODE SOLO

"Allez, les Roughnecks, on avance !"

Nouvelle campagne : commencez une campagne de 12 missions. Avant de commencer la nouvelle campagne, vous devrez choisir un niveau de difficulté.

Continuer la campagne : sélectionnez la sauvegarde à charger pour continuer la partie en double-cliquant sur cette option ou en cliquant sur CHARGER.

Les sauvegardes sont soit des sauvegardes automatiques (au début d'une campagne ou à la fin d'un niveau), des sauvegardes manuelles effectuées par l'utilisateur, ou des sauvegardes rapides (appuyez sur la touche F5 pour effectuer une sauvegarde rapide). Une liste des parties sauvegardées s'affiche, ainsi que des informations sur le niveau en cours.

Attaque de niveau : lorsque vous avez terminé une mission de combat, vous pouvez y rejouer en mode "Attaque de niveau". Dans ce mode de jeu, vous obtenez un score et un classement en fonction de vos performances : essayez de battre votre précédent record !

JOUER

"Allez, bande de singes... Vous voulez vivre éternellement ?"

Lors du chargement d'un niveau, des informations supplémentaires vous sont données sur vos adversaires et sur les équipements dont vous disposerez. Vous pouvez revoir ces informations (et les bonus éventuels) dans le menu des Bonus accessible via le Menu principal.

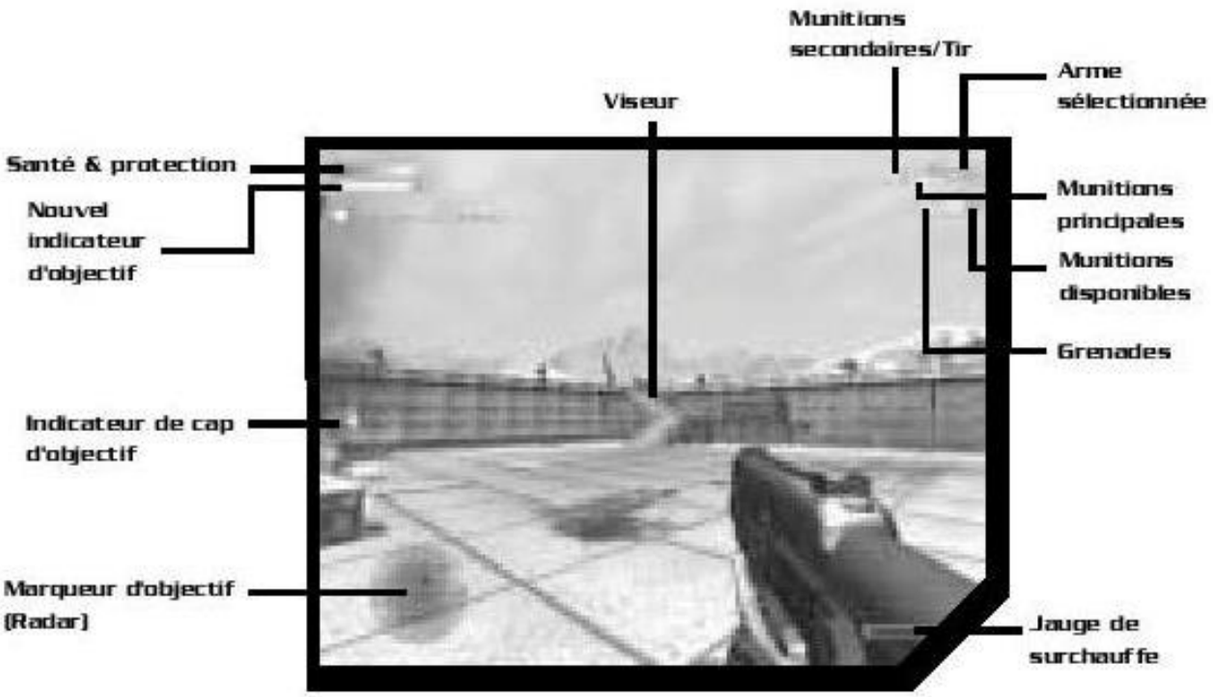
Lorsque la mission est chargée, un briefing vous présente vos objectifs. Lorsque vous aurez lu ces informations, cliquez sur **"LANCER LA MISSION"**.

Un rapide reportage de Fed Net vous mettra dans l'ambiance et la mission pourra commencer. Gardez le doigt sur la gâchette : les arachnides vous attendent !

L'ECRAN PRINCIPAL DE JEU

"N'oubliez pas votre entraînement !"

Votre armure blindée Maraudeur est équipée d'un écran principal de jeu qui vous fournit des informations importantes sur vos armes, votre position et votre état.



Santé & protection : ces jauges vous informent sur votre état de santé et l' état de votre armure. La jauge bleue (en haut) reflète l'état de votre armure. La jauge rouge et blanche (en bas) est une indication de votre état de santé. Les jauges se "vident" quand vous subissez des dégâts et clignotent quand le niveau devient très faible. L'armure vous protège contre toutes les attaques jusqu'à ce que son état soit vraiment critique. Par la suite, tout dégât subi est imputé à votre état de santé.

Votre protection se régénère automatiquement au fil d'une mission, mais pas votre état de santé ! Si vous êtes blessé, le seul moyen de récupérer les points de vie perdus consiste à trouver et à ramasser des trousses de soins.

Indicateur de nouvel objectif : en cours de mission, vous pouvez recevoir de nouveaux objectifs en fonction de la situation. L'icône de la Fédération clignote lorsqu'un nouvel objectif est transmis. Appuyez sur la touche TAB pour afficher la liste des objectifs. La victoire de la Fédération dépend directement de votre capacité à mener à bien ces objectifs !

Indicateur de cap d'objectif : les flèches signalent la direction générale à suivre pour rejoindre l'objectif.

Marqueur d'objectif (Radar) : cette vue vous indique la position de votre prochain objectif et le cap à suivre.

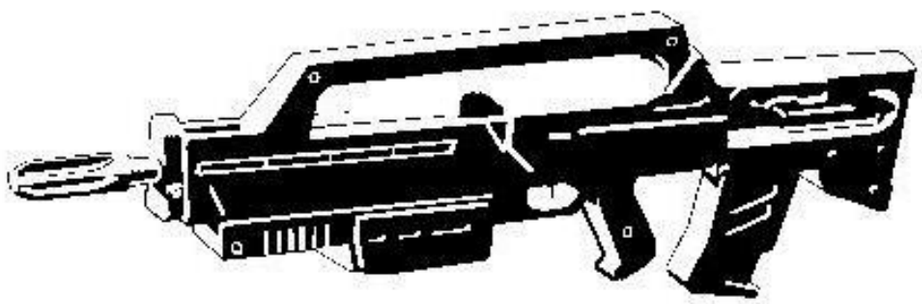
Viseur : utilisez-le pour viser les parasites ! Chaque arme dispose d'un viseur spécifique.

Arme sélectionnée : indique l'arme que vous utilisez actuellement.

Munitions principales : affiche le nombre de munitions dont vous disposez dans le chargeur. Remarquez que certaines armes disposent de munitions infinies.

Tir secondaire : de nombreuses armes disposent d'un tir secondaire. Vous pouvez voir ici à quoi correspond le mode secondaire pour votre arme.

Munitions secondaires : vous voyez ici de combien de munitions vous disposez pour le tir secondaire de votre arme.



Munitions disponibles : le nombre total de munitions disponibles pour l'arme sélectionnée.

Grenades : le nombre de grenades dont vous disposez.

Jauge de surchauffe : certaines armes disposent de munitions illimitées (MK4 et Canons statiques), mais peuvent surchauffer. Cette jauge vous indique le niveau de surchauffe actuel de l'arme. Si elle surchauffe trop, un mécanisme de protection vous empêche de tirer le temps que l'arme refroidisse.

Icone d'utilisation : cet icone s'affiche dans l'ATH lorsque vous pouvez utiliser ou placer un objet. Il peut s'agir d'un bouton (d'ascenseur par exemple) sur lequel vous pouvez appuyer ou d'un objet que vous transportez qui peut être utilisé (par exemple, placer une Pile dans un générateur).



Ramasser des objets : pour ramasser un objet ou une arme, marchez simplement "dessus". Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur une touche pour prendre un objet. Les armes sont récupérées automatiquement si vous n'en disposez pas déjà. Les équipements utiles sont toujours récupérés.

CONTROLES

"Tuez N'IMPORTE QUOI si ça a plus de deux pattes !"

CONTROLES DU POINT DE VUE

Vous regardez autour de vous à l'aide de la souris, mais vous pouvez associer des touches du clavier au point de vue si vous le préférez.

Déplacez la souris vers la gauche pour tourner la tête vers la gauche, et vers la droite pour tourner la tête vers la droite. Pour regarder vers le haut ou vers le bas, poussez ou tirez la souris. Vous pouvez inverser l'axe vertical de la souris dans le menu des options, ainsi que modifier la sensibilité de la souris et le tremblement de la caméra.

Les contrôles par défaut sont les suivants :

DEPLACEMENT

Z	Avancer
S	Reculer
Q	Esquive gauche
D	Esquive droite
Espace	Sauter
C	S'accroupir (relâchez pour vous relever)

ARMES

Bouton gauche de la souris	Tirer
Bouton droit de la souris	Tir secondaire
R	Recharger l'arme
G	Lancer une grenade

SELECTION DES ARMES

1	Marauder MK4 & Lance-grenade
2	Morita MK2 Scatter
3	Morita MK2 + Lance-grenade
4	Fusil à pompe
5	Morita MK2 Sniper
6	Morita MK2 Carabine
7	MRLP
8	Railgun
9	Lance-missile M56-C
^ $	Changer d'arme (la molette sert également à changer d'arme)

Vous commencez toujours une mission avec un Marauder MK4.



Tir principal (bouton gauche de la souris) : les armes disposant d'un mode de tir automatique continuent de tirer tant que vous gardez le bouton gauche de la souris enfoncé, jusqu'à tomber à court de munitions ou jusqu'à ce qu'elles surchauffent.

Tir secondaire : chaque arme dispose d'un mode de tir secondaire. Le mode de tir secondaire dépend de l'arme. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour effectuer un tir en mode secondaire.

Si votre arme dispose d'un système de visée amélioré (MK2 Sniper, Railgun ou Canon statique), appuyez sur le bouton droit de la souris pour activer la vue "zoomée". Vos tirs seront alors plus précis et vous pourrez mieux repérer les ennemis camouflés. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tirer et appuyez sur le bouton droit de la souris pour revenir à la vue normale.

Lorsque vous êtes en mode "zoomé", vous revenez à la vue normale quand vous rechargez l'arme.

Recharger : vous pouvez changer votre chargeur pour recharger votre arme en puisant dans votre réserve de munitions. Vous pouvez également choisir d'activer le mode de rechargement automatique dans les options.

Grenades : appuyez longuement sur la touche G avant de la relâcher pour lancer une grenade 56-16 (utilisez alors le viseur pour définir l'angle de lancer). Maintenez la touche enfoncée pour que la grenade explose plus rapidement après avoir été lancée.

AUTRES CONTRÔLES

E	Utiliser (lorsque vous pouvez utiliser un interrupteur ou placer un objet)
F	Torche (ON/OFF)
TAB	Afficher la liste des objectifs en cours (en mode multijoueur, cela affiche les scores)
ECHAP	Afficher le menu des options pour modifier les réglages. Cela met également le jeu en pause.
F5	Effectuer une sauvegarde rapide
F9	Charger le fichier de sauvegarde rapide

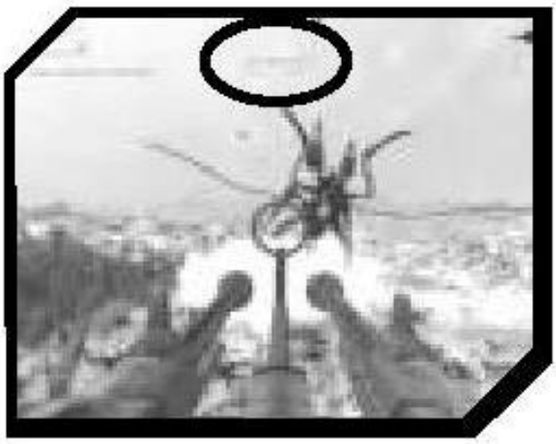
RECONFIGURER LES CONTROLES

Pour modifier les contrôles par défaut, sélectionnez Options dans le Menu principal, puis Contrôles. Vous pouvez ensuite reconfigurer les contrôles pour les commandes indiquées ci-dessus.

OBJECTIFS DE MISSION

"Si vous ne faites pas votre boulot... Je vous descends moi-même."

En tant que Maraudeur, vous aurez à remplir des missions critiques, que des troupes classiques ne pourraient pas assurer. Souvent, on confiera à vous, et à vous seul, la difficile tâche de mener l'Infanterie Mobile à la victoire.



N'oubliez pas que certains objectifs sont à remplir en un temps limité. Le temps qu'il vous reste est indiqué au centre de l' écran principal de jeu et il s'écoule jusqu'à atteindre zéro.

Lorsque vous échouez dans une mission, cela provoque en général la défaite de la Fédération et la fin de votre campagne.

Il est crucial de tenir compte des nouvelles directives tactiques qui vous sont fournies. N'oubliez jamais vos objectifs !

Pendant le déroulement d'une mission, le commandant Harris, qui dirige les opérations à partir du Vaisseau amiral de la flotte, vous tient au courant des nouveaux objectifs de la mission. Il vous les communique par radio ou via L' écran principal de jeu (l'icone de nouvel objectif clignote lorsque le commandant Harris a de nouvelles instructions pour vous).

Pour afficher vos objectifs, appuyez sur la touche TAB. Votre objectif actuel est mis en surbrillance.



Les objectifs de mission remplis sont listés en dessous de celui dans lequel vous êtes engagé.

Protection du personnel important : dans certaines occasions, d'autres membres de l'Infanterie Mobile jouent des rôles clés pendant les missions et influencent directement leurs dénouements. Victoire ou... défaite.

Pendant ces missions, vous êtes responsable de leur sécurité jusqu'à ce qu'ils aient accompli leur mission. Quand vous protégez un personnage important, une jauge qui indique son état de santé est affichée dans votre écran principal de jeu Si le personnage que vous protégez est tué avant d'avoir accompli son objectif, la mission est un échec !

Quand le personnage a atteint son objectif, sa jauge de santé disparaît.

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

"Qui veut vivre éternellement ?"

Sauvegarde rapide & chargement d'une sauvegarde rapide : pendant que progressez dans une mission, il est conseillé de sauvegarder votre partie régulièrement. La fonction de Sauvegarde rapide (par défaut F5) vous permet de sauvegarder vos progrès sans avoir à quitter le coeur de l'action. Vous pouvez ensuite charger la partie sauvegardée dans l'emplacement de sauvegarde rapide pour reprendre la partie depuis ce point (par défaut F9).

Sauvegarder : vous pouvez aussi sauvegarder vos progrès à partir du menu principal en sélectionnant "Sauvegarder". En cours de mission, appuyez sur la touche Echap pour mettre le jeu en pause. Accédez au menu et sélectionnez "Sauvegarder".

Charger : vous pouvez charger une partie via l'écran du Menu principal ou via le Menu pause, après avoir appuyé sur la touche Echap, pendant la mission.

MODE ATTAQUE DE NIVEAU



Une fois la mission accomplie avec succès, vous pouvez la rejouer en mode "Attaque de niveau". Quand vous accomplissez une mission dans ce mode, vous obtenez un score et un classement. Les facteurs qui influencent votre résultat sont les suivants :

- Le nombre de arachnides tués
- Le temps nécessaire pour terminer la mission
- La difficulté
- Le bonus de fin de niveau

Votre score est indiqué dans L' écran principal de jeu lorsque vous progressez dans la mission en mode "Attaque de niveau".

Remarque : dans ce mode, vous ne pouvez pas sauvegarder en cours de mission !

OBJETS BONUS

Au fil de votre progression dans le jeu, vous débloquerez des objets bonus lorsque vous :

- Terminez un niveau de la campagne en solitaire.
- Terminez un niveau dans le mode "Attaque de niveau".
- Atteignez un certain score en mode "Attaque de niveau".
- Atteignez un certain score en jouant la campagne.

Un objet débloqué est disponible définitivement.

COMBATTRE LES ARACHNIDES : ARMES ET TACTIQUES

"Nous continuerons à nous battre et nous vaincrons !"

L'ARSENAL DE L'INFANTERIE MOBILE

Au début d'une nouvelle mission, vous êtes toujours équipé du Morita MK4 Marauder. Il est possible que le commandant vous attribue deux ou trois armes supplémentaires. Pendant la mission, vous pouvez en trouver d'autres ou être réapprovisionné avec de nouvelles armes et de l'équipement. Pour ramasser une arme, il suffit de passer dessus.

FUSIL D'ASSAUT MORITA MK4 MARAUDER



Le MK4 est l'arme principale de l'arsenal du Maraudeur.

Points forts : cadence de tir très rapide et une réserve illimitée de projectiles au plasma.

Faiblesses : courte portée, indice de pénétration faible, a tendance à chauffer.

Tir secondaire : Mine de proximité.

MORITA MK2 - POMPE



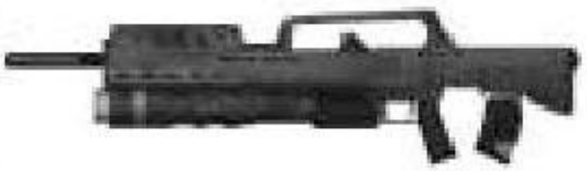
Ce fusil d'assaut de la vieille école est l'arme standard de l'Infanterie Mobile.

Points forts : bon indice de pénétration.

Faiblesses : cadence de tir moyenne.

Tir secondaire : un coup de fusil à pompe pour achever les parasites à courte portée.

MORITA MK2 - GRENADE



Une variante du MK2 équipé d'un lance-grenade, plutôt que d'un fusil à pompe. Bien plus efficace à moyenne portée, mais moins performant à courte portée.

Points forts : indice de pénétration important.

Faiblesses : cadence de tir moyenne et efficacité réduite à courte portée.

Tir secondaire : Lance-grenade.

MORITA MK2 - CARABINE



Conçu à l'origine comme arme d'appoint pour les pilotes.

Points forts : cadence de tir très rapide, indice de pénétration important.

Faiblesses : courte portée, précision faible.

Tir secondaire : double la cadence de tir normale.

MORITA MK2 - SNIPER



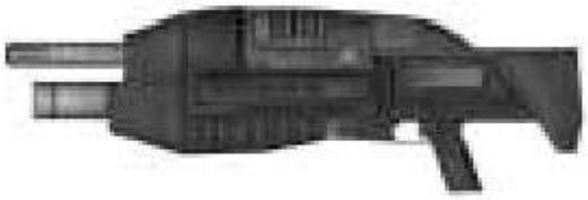
La variante pour tireur d'élite du MK2.

Points forts : longue portée, précision bonne, indice de pénétration important.

Faiblesses : cadence de tir faible, faible capacité du chargeur.

Tir secondaire : vue zoomée.

FUSIL A POMPE D'ASSAUT



Développé pour conférer à l'Infanterie Mobile un avantage en combat rapproché.

Points forts : très efficace à courte portée.

Faiblesses : cadence de tir faible, courte portée.

Tir secondaire : tire quatre cartouches simultanément et inflige des dégâts dévastateurs à bout portant.

LANCE-ROQUETTES MULTIPLE



Une batterie Lance-roquettes modifiée pour être utilisée par les Marauders.

Points forts : portée importante, efficacité mortelle quand elle est utilisée en rafale contre une seule cible.

Faiblesses : l'utilisation des roquettes implique de tenir compte de la distance minimum de sécurité, elles peuvent blesser sérieusement le tireur si elles explosent à proximité. Vitesse de rechargement longue.

Tir secondaire : "Verrouillage" sur plusieurs cibles.

RAILGUN



Conçu pour conférer aux tireurs d'élite des Maraudeurs un véritable avantage.

Points forts : précision extrême, indice de pénétration excellent.

Faiblesses : cadence de tir faible, temps de rechargement long et munitions limitées.

Tir secondaire : viseur muni d'un zoom très performant.

LANCE-MISSILE M56-C



Conçu pour infliger les mêmes effets que le Lance-ogives M55 sans craindre la contamination.

Points forts : extrêmement destructrice, arme à très longue portée.

Faiblesses : cadence de tir très faible et temps de rechargement long.

Tir secondaire : instruments de visée améliorés qui permet à l'utilisateur de guider le missile sur la cible pendant le vol.

GRENADE SG-16

C'est le complément essentiel à l'arsenal de l'Infanterie Mobile.

Points forts : elle peut infliger des dégâts très importants aux arachnides qui ne possèdent pas de carapaces. Elle n'explose pas s'il y a des alliés à proximité.

Tir secondaire : le lanceur ne peut pas utiliser une arme pendant qu'il prépare ou lance sa grenade.

CANONS STATIQUES ET AUTRES ARMES STATIONNAIRES



Pour utiliser une arme statique, déplacez-vous vers elle jusqu'à ce que l'icone "Utiliser" apparaisse.

Appuyez sur la touche de la commande "Utiliser" pour prendre le contrôle d'une arme (les contrôles pour tirer et déplacer votre vue sont les mêmes et vous avez accès au mode Zoom secondaire). Pour quitter une arme statique, appuyez sur la touche utiliser à nouveau.

TROUSSES DE SOINS



Vous pouvez trouver des trousses de soins en cours de mission. Il suffit de passer dessus pour les utiliser. Les trousses de soins remontent toujours votre santé à 100%.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?

Pour de plus amples informations sur les armes et votre équipement, lisez attentivement

les écrans "Connais ton équipement" pendant que vous attendez le début de la mission.

Vous pouvez consulter ces écrans à nouveau dans la section "Bonus" du menu.

CONSEILS TACTIQUES DU SERGENT ZIM

"Visez toujours le système nerveux !"

Ne restez pas immobile trop longtemps. Même quand vous pensez être en sécurité, un parasite peut s'être glissé derrière vous.

Lorsque vous rampez, votre précision au tir est accrue et les dégâts des effets de zone des explosions dont vous êtes victime sont réduits.

Pour vous déplacer en rampant, maintenez enfoncée la touche C en même temps que la touche de déplacement. Vous avancez plus lentement quand vous rampez.

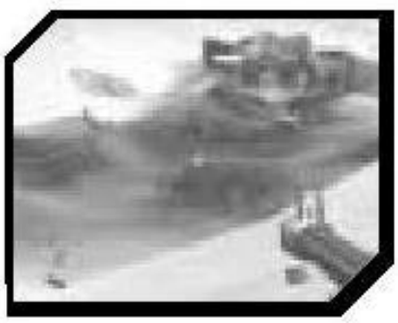
Ne gaspillez pas vos munitions inutilement et veillez à recharger votre arme régulièrement. Il n'est pas conseillé de se retrouver à court en plein combat.

Utilisez vos grenades : elles sont très efficaces pour vous débarrasser d'un seul coup d'un grand nombre de parasites sans carapace. Elles peuvent être utilisées aussi pour réduire la protection de certains arachnides "blindés".

Les parasites et les armes ont tous des points forts et des faiblesses. Si une arme n'est pas efficace : changez-en.

N'oubliez pas de faire bon usage des tirs secondaires de vos armes quand vous êtes en situation critique. Utilisez vos armes dotées de viseurs pour repérer les ennemis cachés.





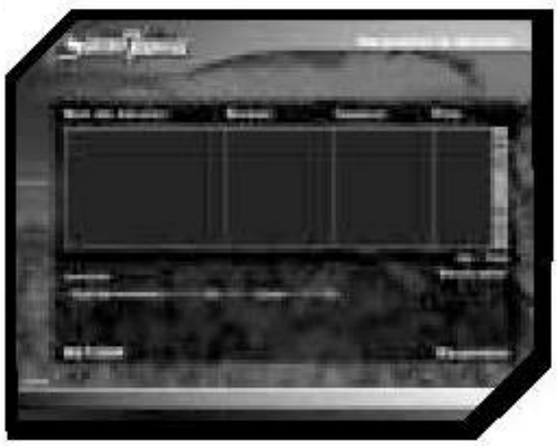
LA TORCHE



La combinaison du Maraudeur est équipée d'une puissante torche fixée sur le casque. Elle est très utile quand vous combattez dans les ténèbres ! Attention, le Corps Psi rapporte que certains types d'arachnides sont attirés et se suicident sur les puissantes sources lumineuses ; attention à ne pas devenir leur cible !

JEU EN MULTIJOUEUR

"Il n'y a qu'une seule règle. Tout le monde se bat, personne ne fuit."



Rejoindre une partie : allez dans l'écran des serveurs multijoueur pour rechercher les parties multijoueurs sur Internet ou en réseau local. Choisissez entre héberger une partie (et configurer un serveur que les autres joueurs pourront rejoindre) ou rejoindre une partie multijoueur déjà existante.

Héberger une partie (Serveur) : configurez les caractéristiques et les options des parties (voir plus loin).

RECHERCHER & SE CONNECTER A DES SERVEURS MULTIJOUEUR

Connexion à votre FAI

Pour jouer sur Internet, connectez-vous au réseau via votre fournisseur d'accès internet (FAI).

Si vous bénéficiez d'une connexion câblée ou de type ADSL, vous n'avez pas besoin de faire de modification. Consultez les manuels d'utilisation de Windows® et de votre FAI pour de plus amples informations sur la façon de vous connecter à Internet.

Informations du serveur

Ce sont les informations concernant le serveur : nom, nom du niveau, nombre de joueurs (et le nombre maximum autorisé) et le ping.

Quand vous trouvez un serveur que vous voulez rejoindre, double-cliquez dessus pour vous y connecter ou mettez-le en surbrillance et cliquez sur "Rejoindre".

Créer un serveur

Si vous voulez utiliser votre ordinateur et en faire un serveur, cliquez sur "Créer un serveur" dans le menu Multijoueur.



Configuration du serveur

Type de partie : choisissez entre Co Op, Team Deathmatch et Deathmatch.

CONFIGURATION DU TYPE DE PARTIE

Permet de régler les paramètres suivants :
Limite tués (points du joueur)
Limite tués (points de l'équipe)
Limite temps
Tir fraternel

Mode Vampire (les points de dégâts que vous infligez à l'ennemi régénèrent votre jauge de santé). Un coup tue (un coup au but de n'importe quel type d'arme tue la cible)

TYPES DE PARTIE MULTIJOUEUR

Co Op

Une équipe de Maraudeurs est plongée au coeur d'une bataille en situation critique !

Team Deathmatch

Les joueurs sont répartis en deux équipes de Maraudeurs. Vous marquez des points en tuant vos ennemis. L'équipe qui l'emporte est celle qui atteint la limite de tués en premier, ou à défaut, qui a marqué le plus de points à la fin de la limite de temps.

Deathmatch

Un combat acharné ou chacun se bat pour son propre compte.

Vous marquez des points en tuant vos ennemis. Le premier joueur à atteindre la limite de tués fixée par le créateur de la partie ou à avoir le plus grand nombre de points une fois la limite de temps atteinte, remporte la partie.

CREDITS

"J'ai besoin d'un caporal ; ce sera vous, jusqu'à ce que vous mouriez."

STRANGELITE

Responsable studio
Dr Doug "Static" Binks

Producteur adjoint
Chris Jones

Responsable des animations
Martin Carter

Directeur artistique
Andrew "Indy" McCann

Responsable conception
Richard Jones

Programmeur principal
Andrew McMaster

Animation
Hamish Calthorpe

Infographistes
Ian Hall
Sam Kent-Smith
Pete Royle
Paul Wright

Concepteurs
Chris Alizon
Ben Moss
David Reynolds
Mark Shaw
Daz Timms
Barnaby Zoeller

Programmeurs
Craig Beeston, Mark Dieterman, Andy "SharkyUK" Eder, Paul Elliott, Simon Fradkin
David Harrison, Craig Mitchell, Aubrey Murray, Vassilis "Morfeas" Poulopoulos
Brian Shields, Dave Whiteside

AQ
Nuruzzaman Ali

Forum, Assistance & AQ
Paul "ED" Edworthy

Responsable administrative de Strangelite
Gill Eder

Remerciements :
Kam Yin Yip; Gary Cox; Chris Whitworth; Mike Brown.
Strangelite remercie tous leurs amis et leurs familles pour le soutien et la patience dont ils ont fait preuve pendant la réalisation de "Starship Troopers".

EQUIPE AUDIO EXTERNE

Musique originale composée et produite par
Richard Jacques.

Equipe son
Dominic Gibbs
Gregg Wilson

Directeur de studio
Phil Morris. Acteurs. Casper Van Dien, Martin McDougall, Rob Brown, John Sharian, Redd Pepper, Pat Rodriguez, Laurel Lefkow, Tom Clarke Hill, Lorelei King, Vince Pirillo, Eric Meyers

BLINDLIGHT

Producteur scénario de Blindlight
Michael F. X. Daley

Scénariste de Blindlight
John Schwab

Directeur casting de Blindlight
Dawn Hershey, C.S.A.

Productrice des voix de Blindlight
Alexandra Dorris

Directeur des voix de Blindlight
Lex Lang

Dialogues : post-production des fichiers audio par
Game Audio Ltd

EMPIRE INTERACTIVE

Production
Dr David Pringle
Benedict Wilkins

Directeur artistique
Ben Willsher

ASSURANCE QUALITÉ

Responsable AQ
Dave Cleaveley
Responsable adjoint AQ
Steve "Lone Soldier" Frazer
Chef de projet
Mark Jones

Testeurs AQ
Wayne P Gardner
Cliff Ramsey
Darren "Sgt. Jericho" Bennett
Phil Octave
Michael Dada
James Knight

Testeurs multijoueur
"Darth" Vedavyas et RelQ Software Pvt. Ltd.

STUDIO
Jayshree Mistry
Andrew Philp
Nicole Smith

Monteur vidéo
Haydon Farrar

Remerciements :
Mark Caplan (Sony Pictures Consumer Products)
Eric Thomsen (Sony Pictures Consumer Products)
Phil Tippett
Edward Neumeier
Catherine Oxenberg
Basil Poledouris
Chris Giggins
Sony Pictures
Columbia Tristar
Simon Prythech
Roger Cheung



ANNEXE : OPTIONS DES JEU

Les paramètres suivants peuvent être modifiés dans l'écran des options du jeu :

GRAPHISMES

Mode Vidéo

Permet de définir la résolution et le taux de rafraîchissement pendant la partie. Sélectionnez une résolution et cliquez sur Appliquer pour valider. Lorsque vous modifiez ces paramètres, le jeu marque une pause, le temps de prendre en compte les nouveaux paramètres.

Ombres Terrain

Cette option détermine la qualité des ombres portées du terrain, pendant la partie.

Aucun : aucune ombre n'est affichée. Désactive aussi les ombres des personnages.

Faible : le terrain utilise des textures d'ombres précalculées.

Elevé : le terrain utilise les volumes des ombres et les calcule en temps réel, au détriment des performances.

Ombres modèles

Cette option active/désactive les ombres des personnages.

Aucun : n'affiche pas les ombres des personnages.

Elevé : affiche les ombres dynamiques des personnages, au détriment des performances.

Ombres logicielles

Cette option atténue les ombres des personnages et des éléments de terrain et sélectionne le mode d'ombre activé adéquat.

Détails modèles

Cette option détermine la résolution et la qualité des ombres pour chaque personnage dans la partie (quand elle est activée).

Qualité textures

Cette option détermine la qualité des textures utilisées dans le jeu. Modifier ce paramètre provoque une légère pause dans la partie pendant que les paramètres d'affichage sont mis à jour.

Qualité shader

Détermine la qualité des ombres utilisées. Les qualités les plus élevées ne sont disponibles que si votre carte graphique est compatible.

Fondu ECRAN PRINCIPAL DE JEU

Détermine le niveau de transparence de l' écran principal de jeu (jauge de santé, munitions, radar).

Fondu viseur

Détermine le niveau de transparence de votre viseur.

AUDIO

Volume

Permet de régler le volume à l'aide des options suivantes : Volume sons, Volume musique et Volume voix.

Sous-titres

Sélectionnez cette option, si vous souhaitez afficher les sous-titres des ordres les plus importants.

Qualité audio

Cette option détermine le nombre de canaux audio utilisé par le jeu. De plus, en qualité faible, le moteur audio ne gère pas dynamiquement les volumes.

Pilote son

Permet de sélectionner DirectSound ou DirectSound et EAX. L'option DirectSound et EAX n'est disponible que si vous avez une carte compatible EAX.

CONTRÔLES

L'écran des contrôles vous permet de les configurer. Vous pouvez modifier les contrôles de la caméra utilisés pour vous déplacer, sélectionner et utiliser vos armes, et interagir avec votre environnement. Dans la section Caméra, vous pouvez activer ou désactiver le tremblement de la caméra et la sensibilité de la souris.

OPTIONS DE JEU

Ces options vous permettent de configurer :

Sensibilité souris, Rechargement auto (on/off), Radar (on/off) et Noms des armes (on/off).

