3 CIVILISATIONS

1 PLANETE

1 OBJECTIF , LE POUVOIR

TIMES OF CONFLICT

PC CD ROM

MICROÏDS



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement 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 des 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 10 à 15 minutes toutes les heures.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter notre Service Consommateur par téléphone:

33 (0) 1 46 01 54 21

LE NUMÉRO DU SERVICE CLIENTÈLE ET WEB

- Vous avez besoin d'une solution, n'hésitez pas à contacter notre Hot Line
  Par minitel : **3615 microids [2,21F/mn]**
  Par téléphone : **33 (0) 8 36 68 88 81 [2,21F/mn]**
- En cas de problèmes techniques, n'hésitez pas à contacter le SAV de Microïds : du lundi au vendredi de 10H00 à 12H00 de 14H00 à 18H00.
  Par téléphone : **33 (0) 1 46 01 54 21**
  Fax : **33 (0) 1 46 32 25 64**
  Par courrier postal : **MICROÏDS - Vélizy Plus -**
  1 bis, rue du Petit Clamart
  78140 VELIZY - FRANCE
- Pour toutes informations supplémentaires, notre site WEB :
  www.microids.com



SOMMAIRE

INTRODUCTION P.04

1 - INSTALLATION P.04
A - Configuration matérielle P.04
B - Procédure d'installation P.05
C - Installation de DirectX ™ P.05

2 - MENU PRINCIPAL P.05
A - Jeu Solo P.06
B - Partie Multijoueurs P.06
C - Options P.06
D - Crédits P.06

3 - JOUER LA CAMPAGNE P.06
A - La carte de campagne P.07
B - L'Ancien et vos pairs P.08
C - La barre de contrôle P.09
D - Les batailles et les récompenses P.10

4 - L'INTERFACE DE JEU P.10
A - Fenêtre de jeu P.10
B - Barre du haut P.11
C - Barre du bas P.12

5 - COMMANDER VOTRE ARMÉE P.12
A - Commander une unité P.13
B - Escouade ou groupe P.13
C - Le système d'ordres pondérés P.14
D - Construction P.15
E - Utilisation des macro-ordres P.16
F - Les ressources de la planète Edhaer P.17
G - Inspection des unités P.18
H - Gestion de la caméra et défilement de l'écran P.19

6 - PARTIE MULTIJOUEURS P.19
A - Type de connexion P.19
B - Créer une partie multijoueurs P.19
C - Rejoindre une partie multijoueurs P.19



7 - Edhaer, planète de tous les conflits

A - L'Empire galactique P.20
B - Les civilisations engendrées par chacun des champions P.20
C - Un destin pour Edhaer P.23

8 - La Guilde

A - Les Archontes de la Guilde P.25
B - Les unités d'infanterie P.26
C - Les véhicules blindés P.28
D - Avions et bateaux P.29

9 - La Fondation

A - Les Secrétaires de la Fondation P.30
B - Les unités d'infanterie P.31
C - Les véhicules blindés P.32
D - Avions et bateau P.32

10 - l'Alliance

A - Les légionnaires de l'Alliance P.33
B - Les unités d'infanterie P.34
C - Les véhicules blindés P.35
D - Avions et bateaux P.36

11 - Les constructions

A - Les bâtiments P.37
B - Les éléments défensifs P.38

12 - Crédits P.39

© 2000 Microïds, Eugen Systems. All Rights Reserved.



INTRODUCTION

Isann...Isann...
Ce nom hante toutes les mémoires des hommes appartenant aux trois civilisations d'Edhaer.
Isann... Isann...
Terrible bataille qui ne vit la victoire d'aucun, mais la défaite de tous.

Une bataille que personne de sensé n'aurait voulu, si ce ne sont les Anciens qui règnent chacun à la tête d'une civilisation. Ces trois êtres éternels, omniscients, omnipotents, dirigent cette planète d'une main de fer, la menant vers une fin plus terrible encore.

Ces hommes obéissent pourtant.

" ... Dans l'espace infini règne un Empereur dont la puissance titanesque s'est intéressée à nous. Ce maître de l'Univers a souhaité posséder notre planète et par l'intermédiaire de ses champions nous fait nous entre-tuer... "

Une nouvelle et ultime bataille se prépare et déjà, tous fourbissent leurs armes.

Qui gagnera ? Y aura-t-il un vainqueur ?

" ... Va ! Un jour peut-être, nous serons libres... "

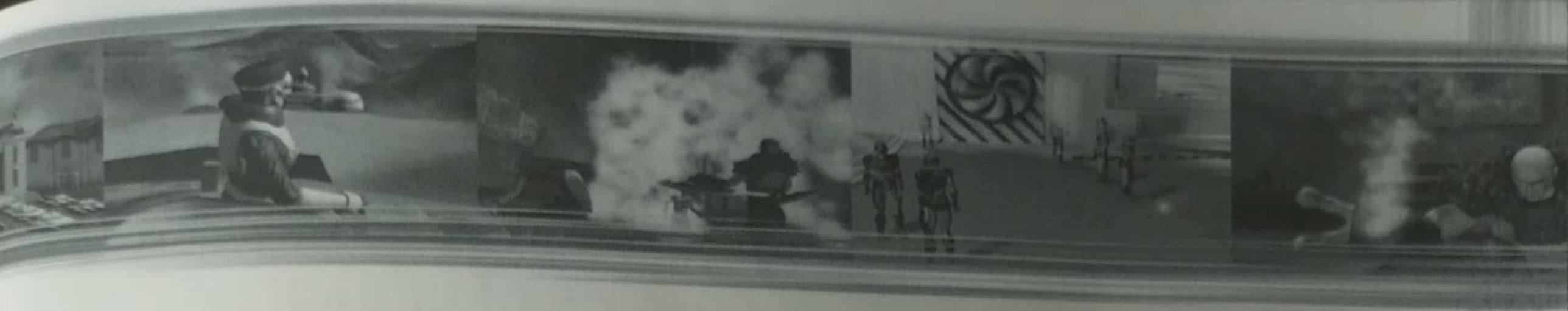
1. INSTALLATION

A. CONFIGURATION MATÉRIELLE

Pentium II 233 (350 recommandés)
Carte accélératrice 3D (8 Mo minimum/ 16 Mo recommandés)
200 Mo de libre sur le disque dur
Lecteur de CD-Rom 4x ou supérieur
Carte son compatible Direct X 7.0 (inclus sur le CD)
Carte son compatible Windows
Souris (de préférence à molette) et clavier

B. PROCÉDURE D'INSTALLATION

- Insérez le CD-Rom dans le lecteur prévu à cet effet.
- Windows détecte automatiquement le CD et lance l'installation. Suivez les instructions à l'écran. Elles vous guideront lors du processus d'installation du jeu.
- Le programme d'installation crée un groupe de programmes appelé " MICROIDS " et l'ajoute au menu Démarrer/Programmes.



- Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre de tâches de Windows. Cliquez ensuite sur Programmes puis sur " MICROIDS " et sélectionnez " Times Of Conflict " pour lancer le jeu.

Remarque :

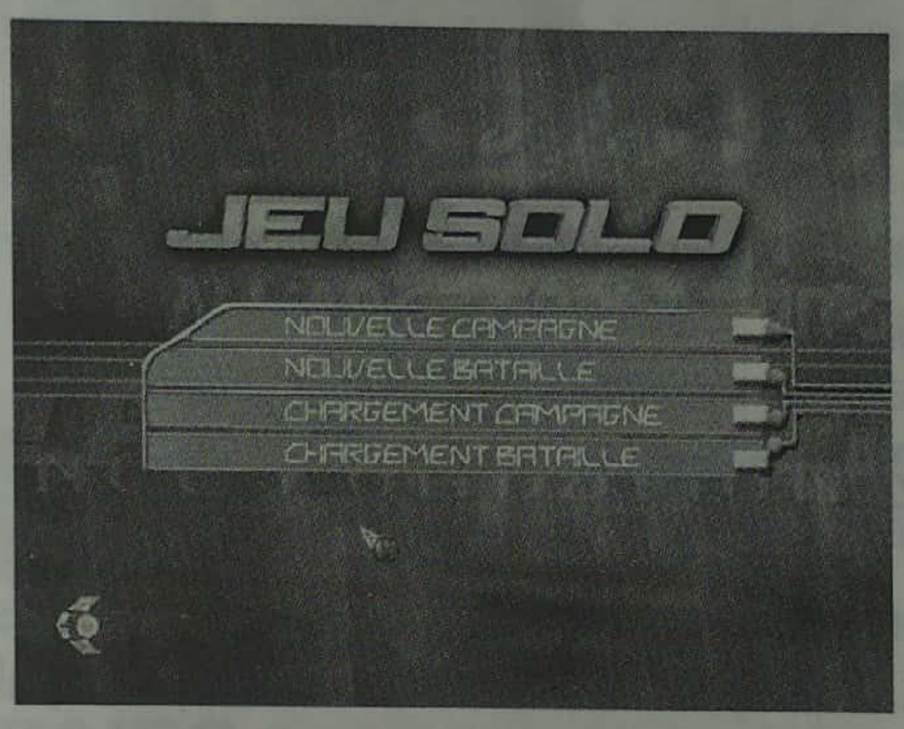
Si Windows ne reconnaît pas le CD-Rom et ne parvient pas à lancer automatiquement le programme d'installation, il vous suffit d'exécuter le fichier Setup.exe que vous trouverez à la racine du CD-Rom.

c. Installation de DirectX ™

Times of Conflict nécessite l'installation de Microsoft DirectX™ 7.0 (ou supérieur). Le programme s'assurera que les pilotes adéquats sont correctement installés. Si tel n'est pas le cas, il vous sera proposé d'installer DirectX ™.

2. MENU PRINCIPAL





a. Jeu Solo

Ce menu vous permet d'accéder au JEU SOLO qui gère deux types de parties différentes : le mode CAMPAGNE et le mode BATAILLE.

i. La campagne

Le mode Campagne est la partie scénarisée de Times of Conflict qui vous permet de vivre l'épopée de la planète Edhaer. Ce mode vous entraîne dans une partie globale intégrant plusieurs missions pour un but unique : faire triompher votre civilisation ! Pour commencer une nouvelle campagne, il vous suffit de choisir l'option NOUVELLE CAMPAGNE. Times of Conflict vous propose alors de choisir parmi trois personnages à incarner ; un héros par civilisation.

Le mode Campagne de Times of Conflict est entièrement dynamique. Chaque décision prise par le joueur influence directement le déroulement global de la partie. En effet, pour chaque mission stratégique, l'Ancien de votre civilisation ne fait que vous donner un objectif à atteindre ; celui-ci pouvant englober plusieurs petites missions. A vous de choisir la tactique la plus adaptée pour y



arriver avec un maximum de chances de réussite.

ii. La bataille

La bataille est un mode de combat direct et rapide. A vous de choisir les options de chaque bataille : la carte, le nombre d'adversaires, leur civilisation et la vôtre. La bataille est remportée lorsque vous avez détruit le QG de tous vos ennemis ; elle est perdue quand le vôtre a été rasé...

iii. Chargements...

Utilisez cette option pour revenir aux parties que vous avez déjà sauvegardées sur votre ordinateur. La liste de gauche contient toutes les parties enregistrées disponibles. Choisissez une partie en cliquant sur son nom, puis validez via le bouton CHARGER.

B. Partie Multijoueurs

Ce mode vous permet de vous engager dans une bataille multijoueurs en réseau local (LAN). Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 6.

C. Options

Les OPTIONS vous permettent de modifier les performances de Times of Conflict et de configurer les contrôles.

D. Crédits

Cliquez sur CREDITS pour afficher la liste des personnes ayant participé à la réalisation de Times of Conflict. Vous pouvez revenir au Menu principal en appuyant sur la touche ECHAP. Le détail de ces Crédits se trouve également en fin de manuel.

3. JOUER LA CAMPAGNE

Après avoir sélectionné votre héros, vous devez vous battre pour faire triompher votre civilisation via de nombreuses conquêtes. Le mode Campagne se joue **TOUR PAR TOUR**. Chaque tour correspond à une LUNE. Durant une lune, vous avez la possibilité de déplacer votre corps d'armée, d'attaquer ou encore de vous réapprovisionner.

En mode Campagne, vous devez vous familiariser avec l'interface stratégique. Cette interface se compose de trois parties principales.

A. La carte de campagne

La carte de campagne, dite aussi carte tactique, vous sert à établir une stratégie capable de faire de vous le héros des guerres d'Edhaer. Cette carte est découpée en 34 zones ou régions.



C'est sur cette carte tactique que vous déplacez, de zone en zone, votre corps d'armée symbolisé par la petite figurine du héros que vous incarnez. Sur la carte de campagne apparaissent aussi tous les autres bataillons amis et ennemis. Chaque bataillon ami est représenté par la figurine de son commandant. Vous pouvez contrôler votre propre bataillon ; les autres étant commandés par l'Intelligence Artificielle (IA).

Après la bataille d'Isann, chaque civilisation s'est repliée en un point précis de la carte. Ainsi, à chaque début de Campagne, vous trouvez :

- La Fondation au nord-ouest, dans un territoire composé principalement de plaines et de rivages côtiers.
- L'Alliance au sud, dans les montagnes.
- La Guilde cantonnée à l'est, dans un territoire essentiellement composé de hauts plateaux.



Les typologies géographiques variées vous imposent d'adapter vos stratégies. Dans certaines régions, l'infanterie est plus efficace, dans d'autres les chars d'assaut sont les rois. Enfin, il existe sur Edhaer deux types de région : celles où les Aaris se sont installés et les autres. S'il n'y a pas d'Aarine dans une région, ne comptez pas sur des renforts ! Seule votre armée vous sera disponible. Vous différenciez très facilement les zones possédant des villages grâce à la petite icône " hutte ".

B. L'ANCIEN ET VOS PAIRS

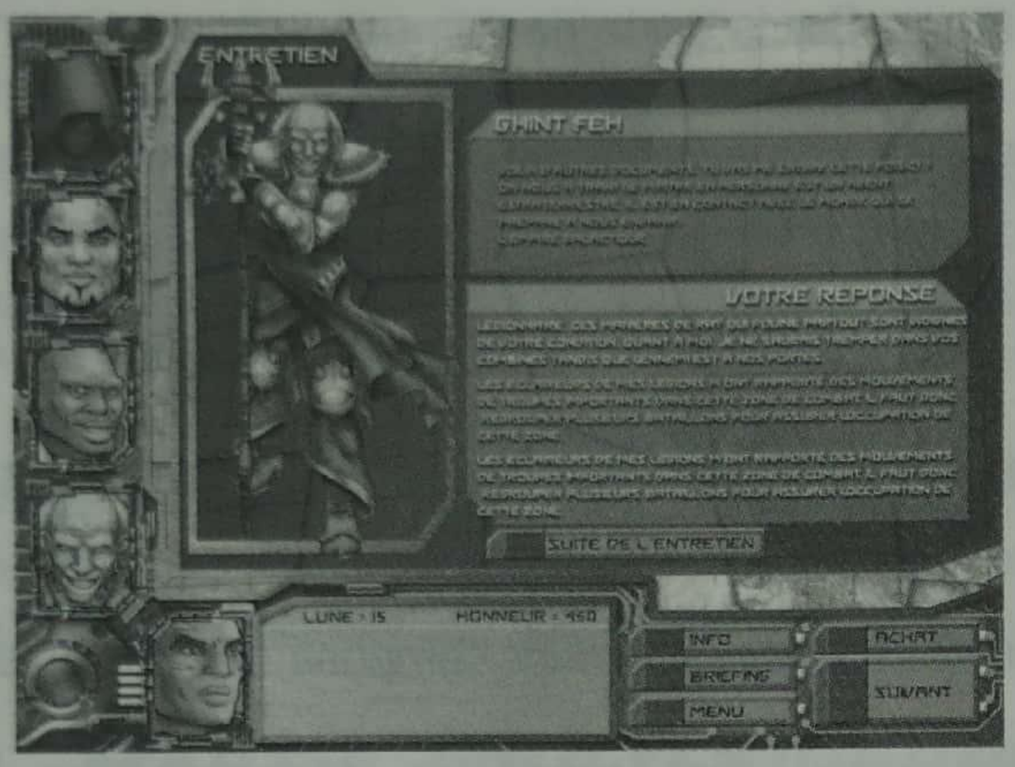
A gauche de la carte, vous apercevez des écrans de communication avec votre chef suprême, l'Ancien, et vos pairs. Ces trois personnages sont les commandants des autres corps d'armées de votre civilisation.

Lorsqu'ils souhaitent vous rencontrer, leur écran clignote. Cliquez dessus et vous passerez en mode COMMUNICATION. Lorsque le dialogue n'est pas possible avec votre Ancien ou l'un des protagonistes, son portait devient grisé.

L'Ancien entre en contact avec vous à chaque début de mission pour vous indiquer votre objectif, et à la fin pour vous féliciter ou vous blâmer.

A chacune de ses interventions, plusieurs réponses possibles vous sont proposées : à vous de choisir celle qui vous semble la plus appropriée au contexte et à la suite du déroulement de l'histoire que vous voulez donner.



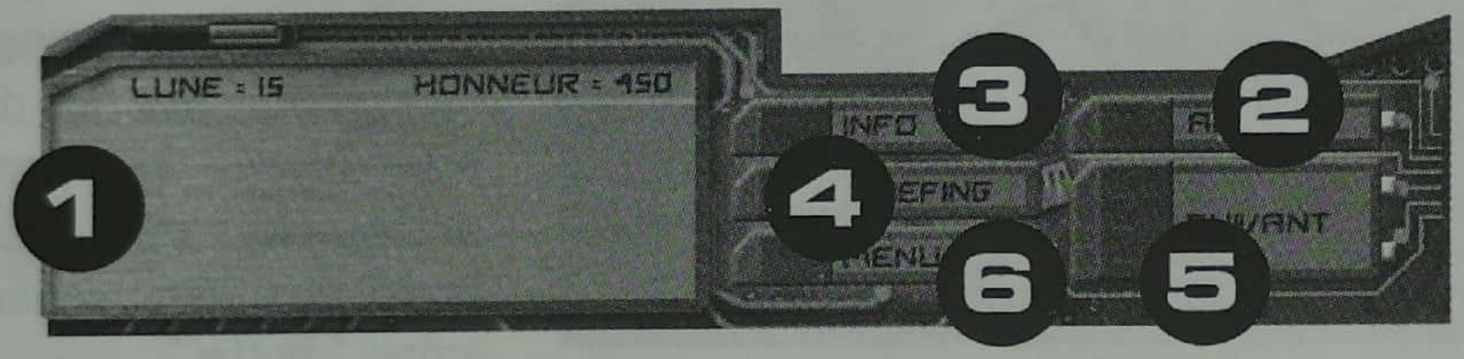


Les répliques des protagonistes interviennent à chaque moment clef de la Campagne pour vous conseiller, vous mettre en garde, vous proposer un arrangement ou vous menacer... Comme pour les dialogues avec votre Ancien, vous devez parfois opter parmi plusieurs réponses.
Attention : votre réponse a une grande influence sur le cours de la partie...

Pour sélectionner une réponse, cliquez dessus et terminez l'entretien en appuyant sur le bouton OK.

c. La barre de contrôle

Grâce à cette barre, située à droite de la fenêtre HEROS, vous pouvez accéder à :



1/ L'écran de contrôle

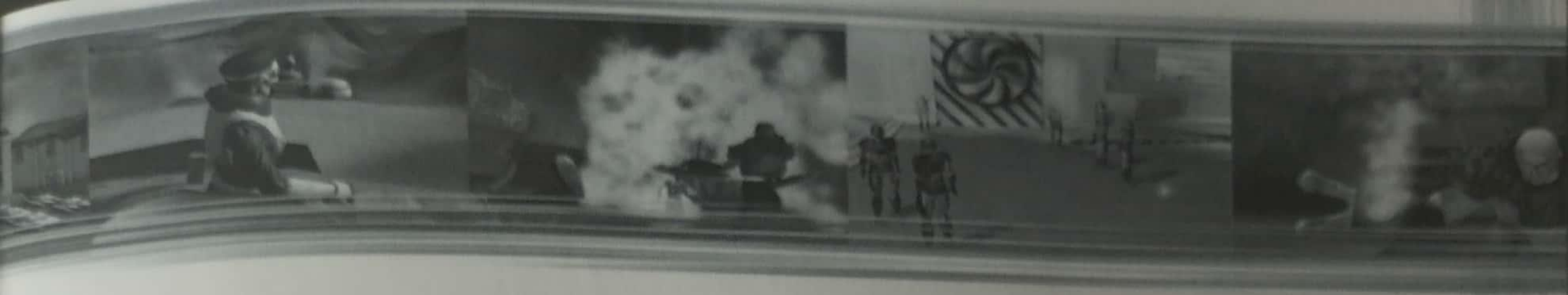
L'écran de contrôle vous informe en permanence de vos points d'honneur et du tour du jeu. Il vous donne également toutes sortes d'informations contextuelles : rappel bref des ordres de mission, nombre d'unités approximatif lorsque vous cliquez sur un bataillon ami ou ennemi, ainsi que des indications (nombre de villages aaris, typologie de la région, etc.) correspondant à la case active.

2/ Achat d'unités

Lorsque vous, ou un autre commandant de votre civilisation, avez conquis une région riche en Aarine, et si vous y avez créé une base, vous pouvez vous y arrêter pour commander des unités supplémentaires. Celles-ci sont directement intégrées dans votre armée. Cependant elles vous coûteront des points d'honneur (Cf. batailles et récompenses).

Lorsque l'icône de votre corps d'armée est positionnée sur l'une de ces régions, le bouton ACHAT UNITE est actif. Il vous suffit de cliquer dessus : une nouvelle interface s'ouvre.

Dans cette interface vous voyez apparaître les unités que vous allez pouvoir acquérir. Ces unités



sont classées par type : INFANTERIE ou VEHICULE. Cliquez sur l'onglet pour passer de l'un à l'autre. Dans chaque catégorie, vous voyez apparaître les unités représentées par leur symbole et leur nom, le prix (en points d'honneur) et le nombre que vous possédez déjà dans votre armée. Cliquez sur les icônes + et – pour les ajouter ou les retirer de votre armée.

Lorsque vous avez effectué tous vos achats, validez-les en cliquant sur le bouton OK.

3/ L'écran d'informations

Les services de renseignement de votre civilisation ont mis à votre disposition une série d'informations. Cliquez sur le bouton INFO pour les obtenir. Vous accédez alors à une nouvelle interface présentant deux onglets : ARMEE et STATISTIQUES.

- L'onglet ARMEE regroupe toutes les informations concernant votre armée : le nombre d'unités et le type ainsi que l'expérience de chaque unité.
- L'onglet STATISTIQUES vous permet d'analyser le comportement de votre armée depuis le début de la Campagne.

4/ L'écran de briefing

En cliquant sur l'écran de briefing, vous obtenez le résumé de la mission en cours.

5/ Tour suivant

Si vous cliquez sur SUIVANT, vous validez votre action effectuée sur la carte tactique ; c'est au tour de l'Intelligence Artificielle (IA) de jouer. Généralement, on se déplace au premier tour et on combat dans le second. Donc, en cliquant sur SUIVANT après votre deuxième tour, vous vous retrouvez dans le jeu proprement dit.

6/ Menu

Le bouton MENU vous permet de sauvegarder la campagne en cours, de charger une campagne précédemment sauvegardée, de régler les options ou de quitter le mode Campagne en revenant au Menu principal.

D. Les batailles et les récompenses

Votre Ancien est le chef de la stratégie globale ; elle lui incombe. Suivant l'évolution de la Campagne, il vous donne des ordres généraux de mission. Cet ordre est toujours accompagné d'un temps imparti, à respecter obligatoirement pour réussir la mission donnée. Un tour de jeu correspond à une lune. Si vous échouez, c'est alors la disgrâce... Si vous réussissez, vous serez récompensé. Si vous dépassez les espoirs que l'Ancien a mis en vous, alors vous accéderez peut-être aux premières marches de la gloire !

En tant que héros, vous êtes directement placé à la tête d'une partie de l'armée. Sachez une chose : la grande bataille d'Isann a décimé toutes les forces en jeu et quelle que soit la civilisation choisie, la situation est identique. Il faudra que vous soyez capable de recréer par vous-même une armée puissante.



Après chaque bataille, l'Ancien vous évalue. Suivant votre comportement au combat et votre grade, il vous récompense en " Honneur ". Cet honneur est affiché sous forme de points. Suivant le nombre possédé, vous pouvez décider de retenir une partie des unités, que vous aviez créées durant la bataille, pour les ajouter à votre armée de Campagne. (Cf. Achat d'unités)

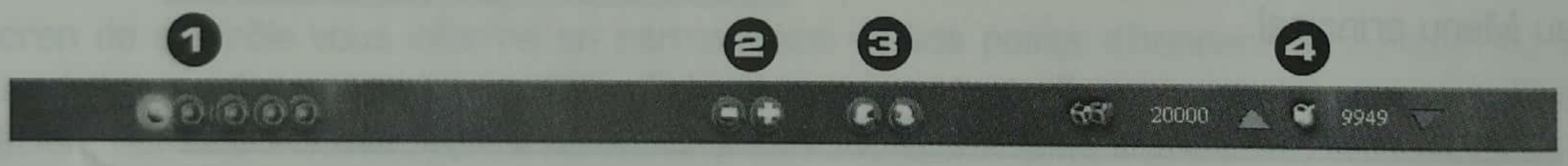
4. L'INTERFACE DE JEU

A. Fenêtre de jeu



C'est dans la fenêtre de jeu, ou carte in-game, que vous contrôlez toutes vos unités. Après les avoir sélectionnées, vous leur donnez des ordres de déplacement via le bouton gauche de la souris et des ordres d'attaque via le bouton droit.

B. Barre du haut



1/ Cinq boutons de gauche = positions de la caméra du jeu, 5 vues prédéfinies au choix qui vont de la vue au ras du sol à la vue aérienne.

2/ boutons + et - = zoom avant et zoom arrière.

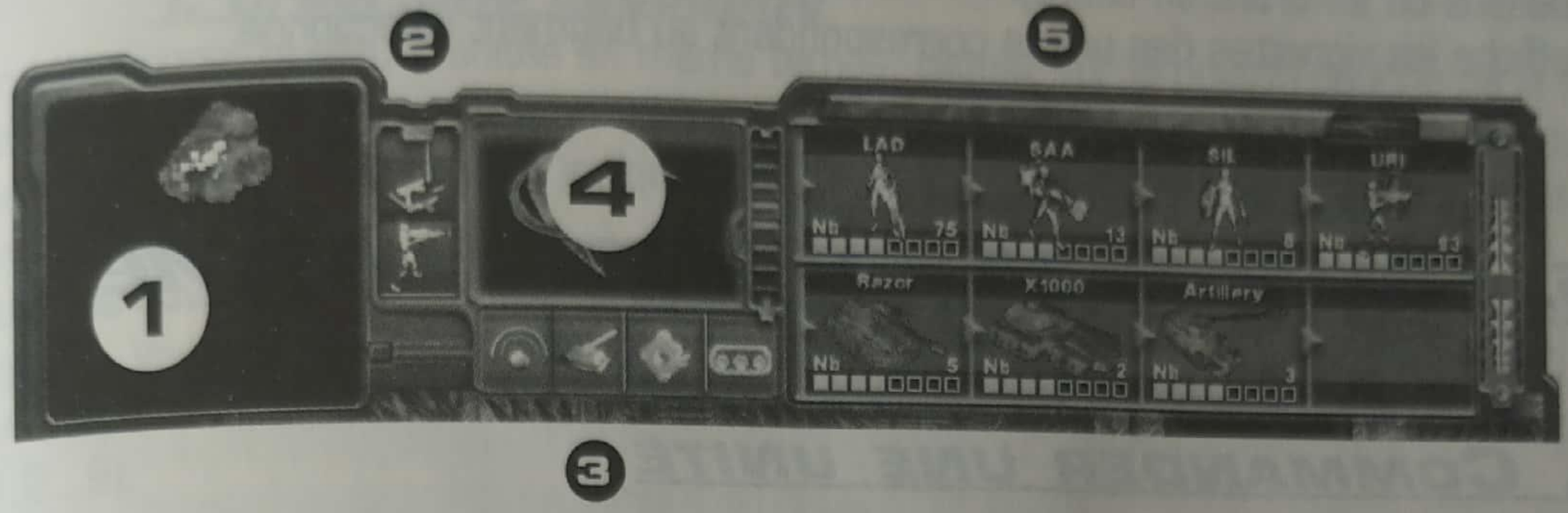
3/ boutons flèches = rotation de la caméra vers la droite ; rotation de la caméra vers la gauche.

4/ icônes ressources =

- Icône Aarine suivie d'un état chiffré de vos réserves. Puis le taux de variation qui change (positif/négatif) selon le nombre de villages aaris en votre possession et les achats que vous effectuez.
- Icône pétrole suivie d'un état chiffré de vos réserves et la capacité totale de vos stocks. Puis le taux de variation qui change (positif/négatif) selon le nombre de derricks que vous avez construits et le nombre de véhicules blindés en action.



C. BARRE DU BAS



1/ La minimap = vue réduite de la zone de terrain active.

Elle vous indique la position des unités amies et ennemies, des bâtiments amis et ennemis, ainsi que celle des villages aaris. Elle vous permet également de replacer votre caméra dans un endroit précis, découvert.

2/ Boutons verticaux

- icône Bâtiments qui vous permet de construire les bâtiments.

Au début de votre partie, vous possédez déjà un QG sur le terrain. Si vous êtes dans une carte vous permettant de construire (celles possédant des villages aaris), vous pouvez agrandir cette base et vous créer des avant-postes.
Avec l'Outpost (générateur, obligatoire si vous désirez créer un poste avancé sur la carte), les autres bâtiments ont tous une fonction spécifique : celui qui génère les soldats (Barrack), celui qui génère les unités blindées (Factory), celui qui génère les bateaux (Arsenal) et enfin, celui qui génère les avions (Airport).

Vous pouvez aussi choisir vos bâtiments défensifs : murs, tourelles, mines, grillages ou croisillons d'acier. Ainsi que les derricks et les cuves qui vous permettent de pomper et de stocker le pétrole.

- icône Unités qui vous permet de construire tout type d'unités à partir du moment où vous avez déjà construit le bâtiment correspondant et si vous possédez les ressources nécessaires (Aarine). La fabrication des unités est répartie de façon égalitaire et automatique entre les bâtiments du même type.

3/ 4 boutons horizontaux = les macro-ordres

Vous avez la possibilité de donner des macro-ordres à vos unités sélectionnées. Quand un ordre n'est pas disponible, il apparaît en grisé. (Cf. description des macro-ordres)

4/ Fenêtre d'information

Affiche en grand la vignette du bâtiment sélectionné et d'autres informations utiles.



5/ Fenêtre de commandes

- affiche les vignettes des unités que vous avez sélectionnées sur le terrain (en cliquant dessus ou en tirant un cadre).
- affiche les vignettes des unités correspondant au bâtiment sélectionné.

5. COMMANDER VOTRE ARMÉE

A. COMMANDER UNE UNITÉ

Pour commander une unité, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris afin de la sélectionner ou tirez un cadre de sélection (Cf. créer une escouade). Choisissez l'endroit sur la carte où vous souhaitez envoyer votre unité à l'aide du pointeur, puis validez avec le bouton gauche ou droit selon l'ordre voulu. Pour vous indiquer les actions ou ordres autorisés, le pointeur changera d'aspect en fonction du type d'unité que vous avez sélectionné au départ, de la cible et selon le contexte.

- **Déplacement :**

L'unité sélectionnée se déplacera vers le point indiqué le plus rapidement possible. Si l'unité rencontre des ennemis sur sa route, elle s'arrêtera et fera feu. L'ordre de déplacement sera alors abandonné.

- **Déplacement impossible :**

L'endroit indiqué est inaccessible.

- **Attaque :**

Cliquez avec le bouton droit de votre souris sur la cible ennemie et vos unités sélectionnées l'attaqueront. Si vos unités ne sont pas à portée de tir, elles se déplaceront pour se rapprocher, puis faire feu.

- **Monter sur le mur/ descendre du mur :**

Ce curseur apparaît uniquement si vous sélectionnez l'ascenseur d'un mur. L'unité se déplace alors vers l'ascenseur et patrouille ensuite automatiquement sur le mur. Pour faire descendre l'unité, cliquez à nouveau sur l'ascenseur du mur et l'unité se retrouvera sur le sol.

- **Transport d'unités :**

Cet ordre vous permet d'appeler les unités de transport en votre possession. Il est particulièrement utile pour déplacer automatiquement et très rapidement des groupes d'unités d'infanterie. (Cf. les macro-ordres)



B. ESCOUADE OU GROUPE

i. Créer une escouade

Pour sélectionner plusieurs unités en même temps, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé. Puis tirez un cadre pour englober toutes les unités que vous souhaitez sélectionner. Un cadre vert vous indique la zone de sélection. Relâchez ensuite le bouton de la souris.
Toutes les unités que vous venez de sélectionner se comportent désormais comme une escouade. Vous pouvez mémoriser une escouade en utilisant la combinaison Ctrl + 0,1,2...9. Pour rappeler une escouade mémorisée, tapez sur la touche numérique correspondante (0,1,2...9).

ii. Commander une escouade

Dans Times of Conflict, lorsque vous commandez une escouade, elle réagit de manière cohérente. C'est à dire qu'une escouade n'attaque jamais une cible ennemie en file indienne ; elle cherche au contraire à former la ligne de feu la plus grande.

- Ordre de déplacement d'une escouade : lorsque vous ordonnez à une escouade de se déplacer, elle s'efforce de le faire en formation. Plus le terrain est ouvert, plus la formation est large. Si au contraire, le terrain se ressert, la formation de l'escouade s'adapte automatiquement.
- Ordre d'attaque d'une escouade : lorsque vous ordonnez à une escouade d'attaquer, elle s'efforce de se déployer au maximum afin d'élargir sa ligne de feu.

Attention :
Une escouade composée d'unités hétérogènes aura plus de mal à se comporter de manière organisée. En effet, le relief ne permettra pas forcément ce déploiement et les unités d'infanterie se déplacent beaucoup plus facilement que les blindés.

C. LE SYSTÈME D'ORDRES PONDÉRÉS

Afin de pouvoir contrôler plus finement vos unités, Times of Conflict vous propose un système unique, les ordres pondérés, particulièrement bien adapté aux unités d'infanterie.
En effet, chaque unité possède une foule de caractéristiques dont la plus importante est la portée de tir : courte, moyenne ou longue.

Prenons l'exemple d'une escouade constituée d'unités d'infanterie courte, moyenne et longue portées.

- ***1. Vous ordonnez l'attaque :***

Clic droit sur la cible après avoir sélectionné vos unités.
Toutes les unités se déplacent alors vers la cible. Lorsque les unités longue portée arrivent à portée de tir, elles font feu. Les autres unités se positionnent pour les protéger.

- ***2. Vous ordonnez l'attaque des unités moyenne portée :***

Double clic droit sur la même cible.



(vous confirmez l'ordre d'attaque précédent)
Les unités longue portée continuent de faire feu sur l'ennemi, seules les unités moyenne portée se déplacent pour se mettre à portée et tirer sur l'ennemi. Les unités courte portée restent en retrait et protègent vos unités longue portée.

- ***3. Vous ordonnez l'attaque des unités courte portée :***

Double clic droit sur la même cible.
Alors que le reste des unités continue de se battre, les unités courte portée se déplacent et chargent vers l'ennemi, pour combattre au corps à corps.

Cette commande intelligente tire parti automatiquement des avantages tactiques de chaque type d'unité. Ainsi, à partir d'un simple ordre d'attaque, sans être obligé de refaire une sélection, vos unités se placeront d'elles-mêmes à portée de tir de leur cible en fonction de leur arme.

D. CONSTRUCTION

La construction de votre base est essentielle pour la victoire. Vous devez aussi la défendre et la réparer en permanence durant les combats. Cette base est nécessaire pour le stockage des ressources, la création des unités et la protection du QG.
Attention : en mode Campagne, vous ne pouvez construire une base que dans les cartes possédant des villages Aaris !

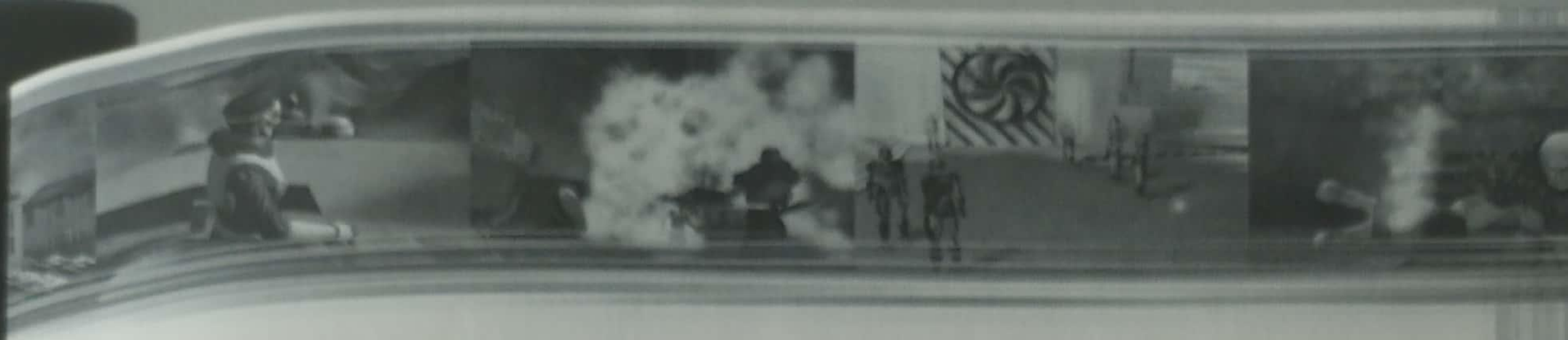
i. Bâtiments



Pour accéder au menu de construction des bâtiments, cliquez sur le bouton correspondant.
Toutes les structures que vous pouvez construire apparaissent à l'écran, dans la fenêtre de commandes. Rappelons l'obligation de commencer par l'Outpost, afin de générer l'énergie nécessaire au fonctionnement des autres bâtiments.

Sélectionnez ensuite un bâtiment en cliquant sur l'icône correspondante. Chaque fois que vous passez sur l'icône de l'une des structures, son coût apparaît. Celui-ci est automatiquement déduit de votre compte d'Aarine lorsque vous construisez le bâtiment.

Pour construire une structure, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur son icône : le pointeur prendra la forme d'une grille de placement sur le terrain de jeu. Cette grille vous donne une idée de la taille du bâtiment. Placez la grille à l'endroit de votre choix sur la carte, puis cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris pour valider. Si une partie de la grille est en rouge, cela signifie que le bâtiment ne peut pas être placé à cet endroit ; la globalité de cette grille doit être verte.



ii. Unités



Pour générer de nouvelles unités, cliquez sur le bâtiment correspondant (exemple Barrack pour l'infanterie). Toutes les vignettes des unités disponibles apparaissent dans la fenêtre de commandes.

Sélectionnez le type d'unité souhaité avec le bouton gauche de la souris. Cliquez autant de fois que vous voulez d'unités. Le nombre d'unités en production apparaît alors. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour réduire ce nombre. Utilisez la combinaison Ctrl + clic gauche ou Ctrl + clic droit pour augmenter ou diminuer la constitution des unités 3 fois plus vite.
Vous pouvez aussi produire vos unités en série. Pour accéder au menu de construction des unités en série cliquez sur le bouton correspondant.

Lorsque vous construisez vos unités via cette commande de construction spécifique, vous voyez apparaître tous les types d'unités que vous êtes en mesure de construire. Sélectionnez en un avec le bouton gauche de la souris. Cliquez autant de fois que vous voulez d'unités. Le nombre d'unités en production apparaît alors. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour réduire ce nombre. Utilisez la combinaison Ctrl + clic gauche ou Ctrl + clic droit pour augmenter ou diminuer la constitution des unités 3 fois plus vite. Toutes vos usines vont alors travailler en série pour répondre à la demande.

E. UTILISATION DES MACROS ORDRES

i. Icône Renforts



Les renforts sont à tout moment disponibles. Il s'agit d'une commande intelligente d'unités supplémentaires : l'Intelligence Artificielle (IA) de votre base répartit automatiquement la demande d'effectifs parmi tous les bâtiments actifs correspondants. Puis, une fois générés, ces renforts se déplacent pour rejoindre la sélection. Par exemple, si vous possédez 4 barracks, celles-ci produiront en série l'ensemble des unités d'infanterie souhaitées, d'où un énorme gain de productivité ! Cet ordre est particulièrement pratique pour créer rapidement de grandes escouades d'infanterie.

ii. Icône Artillerie



Cet ordre est actif uniquement si vous possédez au moins une unité d'artillerie dans votre armée. Lorsque vous cliquez sur l'icône d'artillerie, vous voyez votre curseur se transformer en curseur d'attaque. Dans la fenêtre de commandes apparaît la vignette unité d'artillerie. Cette vignette vous indique le nombre d'unités d'artillerie capables de pilonner la zone sous votre curseur. Lorsque ce nombre est à 0, aucun pilonnage n'est possible...

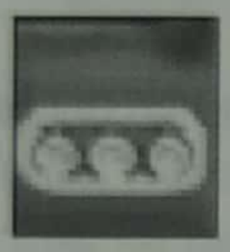


iii. Icône Remplacement



Cet ordre est disponible uniquement si vous avez mémorisé un ou des groupes d'unités (Cf. créer une escouade). Cliquer sur cette icône équivaut à commander le remplacement des unités détruites : le groupe va alors se régénérer automatiquement pour retrouver sa configuration initiale.

iv. Icône Transport



Cet ordre est actif uniquement si vous possédez au moins une unité de transport dans votre armée. Sélectionnez le ou les engins de transport. Puis, cliquez sur les unités d'infanterie que vous souhaitez déplacer. Celles-ci vont automatiquement embarquer dans le transporteur. Indiquez ensuite la destination et les unités de transport s'y rendront, puis libéreront vos troupes une fois sur place.
En sélectionnant à nouveau le transporteur, son image apparaît dans la fenêtre d'information, et dans la fenêtre de commandes s'affichent alors les vignettes de toutes les unités transportées par cet appareil. Cliquez sur ces vignettes pour les décharger à l'endroit désiré.

F. Les ressources de la planète d'Edhaer

Ces ressources sont de deux types : l'Aarine et le pétrole.

i. L'Aarine

Les Aaris proviennent d'un monde ancestral et lointain, appartenant depuis longtemps à l'Empereur. Ils sont devenus les compagnons involontaires et forcés de chaque champion. Ce sont des proto-humanoïdes d'apparence simiesque qui vivent en autarcie pourvu qu'on ne leur en demande pas plus. C'est rarement le cas, car si les Aaris sont non violents, ils ont une qualité qui attire la convoitise de leurs maîtres, les Anciens. En effet, ces " singes " produisent, au moyen de glandes exocrines, une substance protéique appelée Aarine. Cette substance aussi rare que puissante possède d'étranges particularités: l'Aarine est un catalyseur chimique, un stabilisateur biologique et un excellent support psychokinétique. Elle est devenue sur Edhaer, l'unique monnaie d'échange. Grâce à l'Aarine, vous pouvez vous procurer tout ce qu'offre chacune des civilisations.

Les Aaris acceptent facilement la domination d'une autre race, tant qu'on ne les maltraite pas trop. Ils ne se rebellent pas non plus. En revanche, ils ont une excellente mémoire.

Sur le terrain, vous devez vous emparer de la maison du chef pour acquérir un village. Si vous protégez vos villages des agressions des autres civilisations, si vous ne détruisez pas systématiquement un village passé à l'ennemi pour vous l'approprier, il y a de fortes chances pour que les Aaris soient plus enclins à vous fournir de l'Aarine.

Une fois un village conquis, vous avez la possibilité d'acquérir des informations sur les ressources que ce village vous procure. Cliquez sur la maison du chef (la plus grande du village), vous voyez apparaître des renseignements dans la fenêtre d'information.



ii. Le pétrole

Le pétrole est la deuxième ressource du jeu. Bien que le pétrole ne soit pas une monnaie d'échange, il est indispensable à votre armée. En effet, vos véhicules consomment de l'essence. Vous devez en permanence maintenir votre stock de pétrole positif pour éviter que vos véhicules tombent en panne ou que vos avions s'écrasent...
Pour pomper du pétrole, il vous faut poser au moins un derrick à côté d'une nappe de pétrole. A vous de trouver ces nappes, réparties sur la carte. Pour le stocker, vous devez construire des cuves.
Chaque cuve est capable de stocker une quantité limitée de pétrole, soit 100 barils. Cette limite est affichée sur la barre du haut à côté de votre stock de pétrole. Cliquez sur un derrick pour voir la quantité de barils de pétrole pompée. Vous obtenez dans la fenêtre d'information la totalité des barils de pétrole pompés par tous vos derricks.

G. Inspection des unités

Toutes vos unités possèdent des caractéristiques récurrentes et des caractéristiques spéciales, qui vous renseignent à tout moment de la partie sur leur état.

i. Les caractéristiques récurrentes

- **Les points de vie :**

Lorsqu'une unité ne possède plus de point de vie, elle meurt. Les points de vie sont affichés, sous forme de petits carrés, dans sa vignette correspondante, présente dans l'écran de commandes. Plus l'unité affiche de carrés pleins, plus elle est en bonne santé. Lorsque vous avez sélectionné une escouade, vous voyez apparaître dans chaque vignette une moyenne pour chaque type d'unités la constituant.

- **L'expérience :**

Chaque fois qu'une unité détruit une unité ennemie, elle acquiert de l'expérience. Les unités évoluent dans la hiérarchie de votre armée : au départ "recrue", elle devient ensuite "vétéran", puis "élite". L'expérience d'une unité influe fortement sur ses capacités guerrières.

- **Le moral :**

Le moral s'applique uniquement à l'infanterie. Lorsqu'une unité n'a plus de points de moral, elle fuit la bataille jusqu'à ce qu'elle revienne à elle.

Pour connaître l'expérience et le moral de l'une de vos unités, sélectionnez-la en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris. Vous verrez apparaître un disque de sélection de couleur verte à ses pieds.
4 Plus vous voyez apparaître d'étoiles (3 au maximum) sur ce socle, plus l'unité possède de l'expérience.
4 Plus ce socle devient transparent, plus son moral est bas. Lorsque le socle d'une unité devient blanc, cela signifie qu'elle part en déroute, et elle devient incontrôlable. Les unités récupèrent automatiquement, avec le temps, leurs points de moral et leur disque vert...



ii. Les caractéristiques spéciales

Il existe plusieurs types d'unités dans Times of Conflict. Elles ne possèdent pas toutes le même comportement :

- **L'infanterie**

L'infanterie est dynamique et, mieux que les autres types d'unités, elle est susceptible de se placer en formation. Elle peut se cacher sous les arbres, évoluer beaucoup plus facilement sur tous les types de terrain. Cependant sur un terrain très dégagé, elle devient très vulnérable car exposée.
L'infanterie de chacune des civilisations comporte des unités courte, moyenne et longue portée.

- **Les véhicules terrestres**

Tous les véhicules terrestres en déplacement consomment du pétrole. Ils peuvent donc tomber en panne d'essence ! Les véhicules terrestres progressent facilement et rapidement en plaine. Les chars se déplacent plus vite que l'infanterie. En revanche, ils s'organisent beaucoup moins bien, surtout s'ils évoluent en trop grand nombre.

* ***L'artillerie :***

Incapables de se défendre contre une troupe ennemie, ces unités spéciales ne reçoivent que deux types d'ordre : déplacement et pilonner une zone (après déplacement pour se mettre à portée de feu).

- **L'aviation**

Tous les avions consomment aussi du pétrole. A vous de bien surveiller vos réserves si vous ne voulez pas les voir s'écraser au sol !
Les avions sont capables d'effectuer de véritables raids. Ils se déplacent vers leur cible, lâchent leurs bombes, puis retournent à leur base. Lorsque vos avions repèrent des ennemis dans le ciel, ils décollent automatiquement et les attaquent.

- *** Unités de transport :**

L'aviation possède dans son rang des unités de transport. Celles-ci ne possèdent pas d'armement et ne servent qu'à acheminer des unités d'infanterie.

- **La marine**

Tous les bateaux en déplacement consomment de l'essence. Les bateaux coûtent cher en Aarine mais ils sont redoutables et capables de pilonner les côtes.

H. Défilement de l'écran du jeu/ Gestion de la caméra

Pour faire défiler l'écran de jeu sur le champ de bataille, déplacez le pointeur de la souris vers l'un des quatre côtés de l'écran. Le curseur change alors de forme et le terrain défile dans la direction correspondante.



Utilisez la molette pour changer la direction de la caméra ou pour pivoter. Vous pouvez aussi utiliser les touches PGUp et PGDw ainsi que les icônes " flèches gauche/droite " en haut de l'interface.

L'interface de jeu vous propose cinq vues de caméra prédéfinies. Utilisez les boutons en haut à gauche de l'interface ou les touches F1, F2, F3, F4 et F5 pour y accéder. Ou encore utilisez la combinaison Shift + molette de votre souris.

Dans chaque vue, vous pouvez aussi zoomer en avant et en arrière. Utilisez les boutons + / - en haut de l'interface ou les touches + et –, ou encore la combinaison Ctrl + molette de votre souris.

6. PARTIE MULTIJOUEURS

Ce mode est similaire au mode Bataille en Jeu Solo : vous vous retrouvez directement sur un terrain de jeu; le principe de mission globale du mode Campagne n'existe plus. Vos ennemis sont contrôlés par d'autres joueurs connectés : au maximum 8 personnes. Chaque partie est contrôlée par un seul joueur, l'initiateur de cette partie. (Cf. créer une partie).

A. TYPE DE CONNEXION

- connexion directe par câble série.
- réseau local IPX.
- connexion TCP/IP.

B. CRÉER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Vous êtes l'initiateur d'une partie multijoueurs et à ce titre vous êtes chargé de configurer les paramètres de la partie. Si vous vous déconnectez en cours de paramétrage, vous déconnectez également tous les autres joueurs.

- nom de la partie : permet de nommer la nouvelle partie.
- nom de la carte : permet de choisir le terrain de jeu, en sélectionnant son nom dans le menu déroulant. Les terrains proposés sont les 34 cartes du mode Bataille.

C. REJOINDRE UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Dans la liste des parties créées, mais en attente d'être jouées, sélectionnez celle de votre choix.

- noms du joueur initiateur et des joueurs connectés.
- choix de la civilisation.
- unités au départ – code couleurs.

que tous les joueurs sont inscrits et les paramètres définis, tous les participants doivent r sur le bouton LANCER UNE PARTIE pour démarrer le jeu.



7. EDHAER, PLANÈTE DE TOUS LES CONFLITS

A. L'Empire Galactique

L'Univers est infini, et sur lui, un être, l'Empereur, ne cesse d'étendre son pouvoir. Monarque unique et incontesté de plus de la moitié des systèmes stellaires qui composent l'univers accessible, sa seule ambition consiste à en posséder toujours davantage. Son Empire Galactique est une machine de conquêtes, invincible. Son rôle est d'assouvir le besoin viscéral de domination de l'Empereur. Il est organisé autour de la caste des Dominants, clans familiaux alliés à l'Empereur, appellés aussi " Les Maisons ". Celles-ci gèrent en son nom l'immense territoire et se partagent les mondes à exploiter selon un rite ancien, terrible et immuable : la Joute Galactique.

Chaque année impériale, une poignée de planètes exploitables sont découvertes. Certains de ces mondes recèlent tant de trésors (atmosphère respirable et propice à la vie, sous-sol riche en énergie, beauté du site), que les Chefs des Maisons expriment le désir de se les voir attribuer. L'Empereur lance alors l'organisation d'une joute. Parmi toutes les Maisons concurrentes, trois sont tirées au sort. Chacune d'entre elles choisit son champion pour la représenter. Ces trois champions sont alors envoyés sur la planète visée afin d'y développer une civilisation. La suite est horriblement simple, les Champions lancent les forces de leur civilisation les unes contre les autres jusqu'à la victoire absolue de l'une. Le champion vainqueur offre ainsi la planète à sa Maison...

Une seule règle, pas de règles ! Une seule limite : le temps ! Au bout de 100 années impériales, l'Empereur décrète la fin de la joute. Si aucun vainqueur ne s'est dégagé, l'Empereur tire à nouveau au sort trois nouvelles familles et une nouvelle joute est lancée... Ainsi de suite... jusqu'à la victoire absolue d'un seul champion.

Une joute galactique est en cours... sur une planète d'un système solaire découvert récemment... l'Empereur l'a baptisée Edhaer.

B. Les civilisations engendrées par chacun des Champions

Grâce aux facultés de l'Aarine, chaque Champion a bâti, sur Edhaer, une civilisation là où il n'y avait rien. Développant un véritable culte autour de leur personne, ces trois " Anciens " ont assujetti les populations, effaçant leur mémoire collective pour demeurer les seules références possibles. Au bout de 93 années impériales, se croyant fin prêts, ils ont lancé ce qui aurait dû être l'ultime bataille, la bataille d'Isann. Effroyable moment où les armées se sont affrontées dans un chaos impitoyable. Mais aucune des trois civilisations ne put revendiquer la victoire et les Anciens furent obligés chacun de battre en retraite pour reconstituer leurs forces et préparer un nouvel affrontement... Or le temps presse...



i. L'Ordre de la Guilde



L'Ordre de la Guilde est devenu une véritable théocratie. L'Ancien de cette civilisation a pris le titre de Prophète. Son autorité se fonde sur des textes ancestraux, les prophéties des Tables de la Stra, qui le décrivent comme le Sauveur des peuples d'Edhaer. Ce Vénérable a développé une société très hiérarchisée et très mystique de moines guerriers à la foi inébranlable, plus fanatiques à chaque génération.



Peu nombreux, ces hommes sont très disciplinés et possèdent un moral infaillible. Seuls la bravoure ou le sacrifice permettent de s'élever et de devenir digne. Ils partiront moins rapidement en déroute, mais leur moral prendra par ailleurs plus de temps à remonter. Le territoire de l'Ordre de la Guilde est enclavé dans la zone Est d'Edhaer, une région de hauts plateaux, qui le rend plus facile à défendre. C'est aussi son désavantage. A cette altitude, il fait froid, l'air se raréfie, la progression des unités mobiles est plus lente. Dans cet univers extrêmement austère, la vie rude a fait des guerriers des armes vivantes dont leur puissance n'a d'égale que leur ferveur au combat. Le Prophète a coutume de dire aux Archontes qui partent en mission : " Va, extermine et ne retiens pas ton bras... "

La capacité d'introspection et de méditation développée par ce peuple a permis au Prophète d'utiliser l'Aarine comme support psychokinétique pour lancer les incantations des prêtres. Les armes des moines guerriers acquièrent une puissance redoutable, que leur confère cet apport presque magique.

ii. La Fondation



Le Directoire de la Fondation est une impressionnante machine bureaucratique qui maintient la population sous la chape sourde d'un fonctionnariat borné mais très efficace. Ce Directoire est géré par un Grand Conseil, présidé par l'Ancien ; c'est à ce titre qu'on l'appelle le Président. La Fondation était une antique démocratie lorsque l'Ancien est arrivé pour en corrompre les règles et en faire sa " chose ". Par un tour de passe-passe habile, il a réussi à se faire élire Président à vie, ce qui compte tenu de sa quasi-immortalité équivaut au poste de dieu vivant. On continue pourtant à l'appeler Monsieur, en toute simplicité.





Le poids de la technocratie est permanent et oppressant. A chaque événement de la vie, de la journée, correspond une procédure qui permet au gouvernement de l'Ancien de ne perdre personne de vue. De plus, il a instauré un système de retenues sur les revenus qui pressurent les citoyens de la Fondation dans chaque transaction. D'une société technique, cet Ancien en a fait une société hyper technologique hors de laquelle les citoyens auraient bien du mal à survivre. Pour cette raison et grâce à une habile propagande, les soldats de la Fondation se battent avec acharnement. La peur de tout perdre les poussent à des extrémités dont eux-mêmes ne se pensent pas capables.

Au sein de la Fondation, les besoins en énergie sont de loin les plus essentiels. Aussi l'Aarine est-elle utilisée comme catalyseur chimique dans la transformation du métaplasma en électricité. Cette ressource énergétique est indispensable pour développer la gigantesque puissance industrielle de la Fondation

iii. L'Alliance



A partir de l'arrivée de l'Ancien, maître absolu de toutes les hordes unies par son pouvoir dément, l'Alliance est devenue une sorte de dictature militaire. Elle regroupe tout ce qu'Edhaer pouvait contenir de personnages peu recommandables et de rebuts psychotiques. A partir de cette manne providentielle, ce Maître, auto-proclamé Grand Khan de toutes les Nations Alliées, a construit une civilisation ne vivant que pour la guerre, le massacre et l'invasion des autres territoires. La violence est érigée en véritable système de vie, de pensée, et tout Légionnaire sait qu'il peut en faire preuve quand il le souhaite mais peut s'attendre à ce qu'on la retourne contre lui à tout moment.



Le Maître a développé une société tyrannique où l'obéissance n'a de sens que lorsqu'elle est vouée à lui et à lui uniquement. Son armée de têtes brûlées ne respecte que la loi du plus fort. Jusqu'à présent, c'est la loi du Khan. Leur puissance de feu tient pour une grande partie à la façon qu'ils ont de charger en horde, dans un chaos indescriptible efficace et terrorisant pour l'adversaire. Leur cruauté légendaire n'est pas exagérée. Ils considèrent l'ensemble des autres peuples comme des dégénérés qu'il est sain de faire disparaître. Les plus extrêmes détestent les Aaris qu'ils aimeraient bien exterminer, mais c'est en contradiction, bien sûr, avec les objectifs personnels de l'Ancien.

Dans la recherche du combat et de la victoire à tout prix, le Grand Khan n'hésite pas à sacrifier ses Légionnaires. Une batterie de scientifiques déments s'attachent à faire muter les corps des hommes les plus satisfaisants afin de créer le guerrier suprême. L'Aarine est ici utilisée



comme stabilisateur biochimique dans les recherches génétiques.

C. Un destin pour Edhaer

Et déjà la bataille recommence. Toutes les civilisations possèdent leurs commandants mais les réserves en Aarine et en soldats sont très faibles. C'est dans les mains de ces derniers que l'avenir d'Edhaer se jouera. Trois commandants sortent du lot.

- L'Archonte Kyle Medarkin est un moine guerrier de l'Ordre de la Guilde
- La Secrétaire de Section Heras Herk représente le Directoire de la Fondation
- Le Légionnaire Andrago Kilmet commande un bataillon de l'Alliance

i. Kyle Medarkin



En choisissant d'incarner l'Archonte Kyle Medarkin, vous entrez dans une société structurée par une religion forte et omnipotente. En intégrant le corps prestigieux des Archontes de l'Ordre de la Guilde, vous avez brusquement acquis un statut supérieur pour le commun des habitants des Hauts Plateaux. Les commandements successifs qui peuvent vous être proposés vous amèneront à pénétrer plus haut dans la hiérarchie sacrée de l'Ordre. Vous pourrez être Archonte émérite, Champion, Paladin, et qui sait... Prêtre, et viser les plus hautes marches du pouvoir au côté du Prophète. Ce chemin est difficile mais la gloire est au bout, et puis vous êtes un rescapé d'Isann, une référence en matière de survie!

Nom : Kyle Medarkin
Grade : Archonte, issu de l'Ordre du Signe
Age : 25 années standards
Taille : 178 cm
Poids : 85 kg
Date de naissance : 68ème année du règne du Prophète, que son nom soit vénéré.



ii. Heras Herk



La voie qui mène au succès, dans une carrière aussi codifiée que celle de Secrétaire de Section de la Fondation, passe par le service du Président dans l'expansion du Directoire. Si vous incarnez la Secrétaire de Section Heras Herk, vous vous destinez à entrer dans une hiérarchie contraignante mais pleine de promesses. C'est en effet la seule qui permet de conquérir la place que vous méritez dans les hautes sphères de l'état. Par l'intermédiaire des postes d'Administratrice et de Commissaire, vous intégrerez peut-être les fonctions de Directrice, puis de Ministre plénipotentiaire de la Fondation. C'est une carrière chargée d'embûches mais cela ne peut pas vous faire peur à vous l'une des survivantes d'Isann!

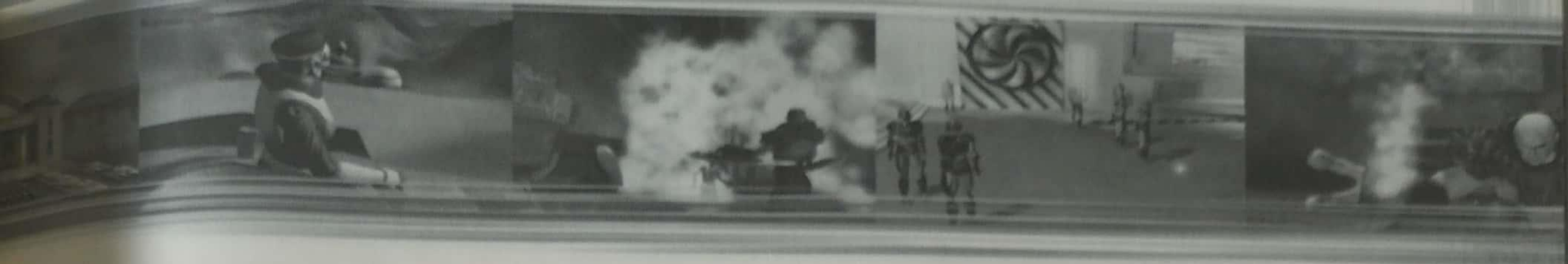
Nom : Heras Herk
Grade : Secrétaire de Section, chargée de l'expansion.
Age : 26 années standards
Taille : 165 cm
Poids : 53 kg
Date de naissance : 67ème année du gouvernement éclairé du Président.

iii. Andrago Kilmet



Au sein de l'Alliance, vous serez Andrago Kilmet, un jeune et brillant Légionnaire, sans doute un peu plus discipliné que les autres, ce qui lui vaut d'être propulsé dans l'encadrement des Troupes de la Mort, l'élite efficace et cruelle des armées de l'Alliance. L'Alliance a cette particularité qu'elle ne possède qu'un seul système de promotion sociale. En dehors de la voie militaire, point de salut possible. Ca tombe plutôt bien puisque vous êtes en bonne voie pour l'ascension vers les sommets du pouvoir. Aujourd'hui Légionnaire, vous serez rapidement Chancelier et qui sait ... Maréchal. Des jaloux tenteront de vous faire perdre pied, voire de vous faire disparaître, mais après Isann, tout cela ne sera pas grand chose !

Nom : Andrago Kilmet
Grade : Légionnaire des Troupes de la Mort.
Age : 22 années standards
Taille : 185 cm
Poids : 95 kg
Date de naissance : 71ème année de l'ère du Grand Khan.



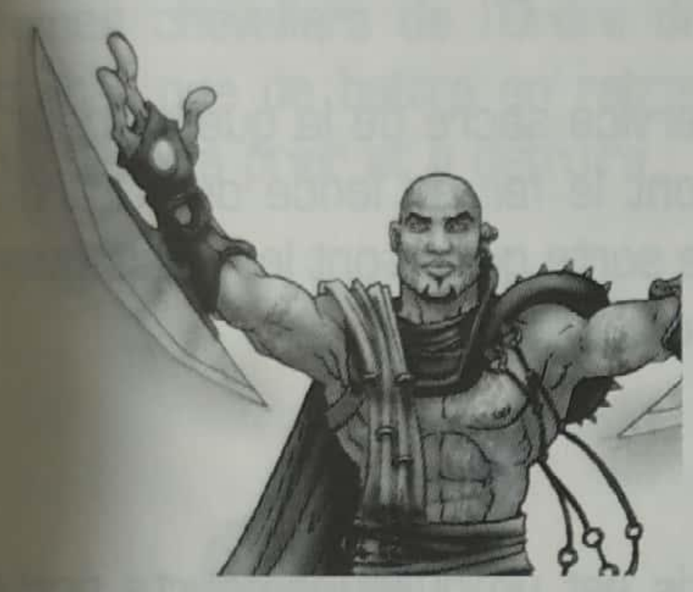
8. LA GUILDE

A. LES ARCHONTES DE LA GUILDE



i. L'Archonte Shen Quedol

L'Archonte Shen Quedolest l'un de vos plus vieux amis. Il fait partie de l'Ordre du Poing et a été d'un grand soutien pour vous pendant la bataille d'Isann. Vous ne comptez plus les vies que vous lui devez. Vous êtes donc enclin à ne pas croire les rumeurs qui courent sur sa prétendue hérésie. Son courage est si grand que des psaumes ont été écrits sur ses hauts faits.



ii. L'Inquisiteur Ghint Fehdes Ames

L'Inquisiteur Ghint Fehdes Ames de l'Ordre de la Guilde contrôle les pensées et les actes des fidèles pour le compte du Prophète dont il est le fidèle par excellence. Ce n'est pas un gentil personnage mais, par chance, vous ne lui devez rien et il ne s'est jusqu'à présent jamais intéressé à vous. Maintenant que vous êtes Archonte, cela pourrait fort bien changer...



iii. L'Archonte Paladin Azol Bader

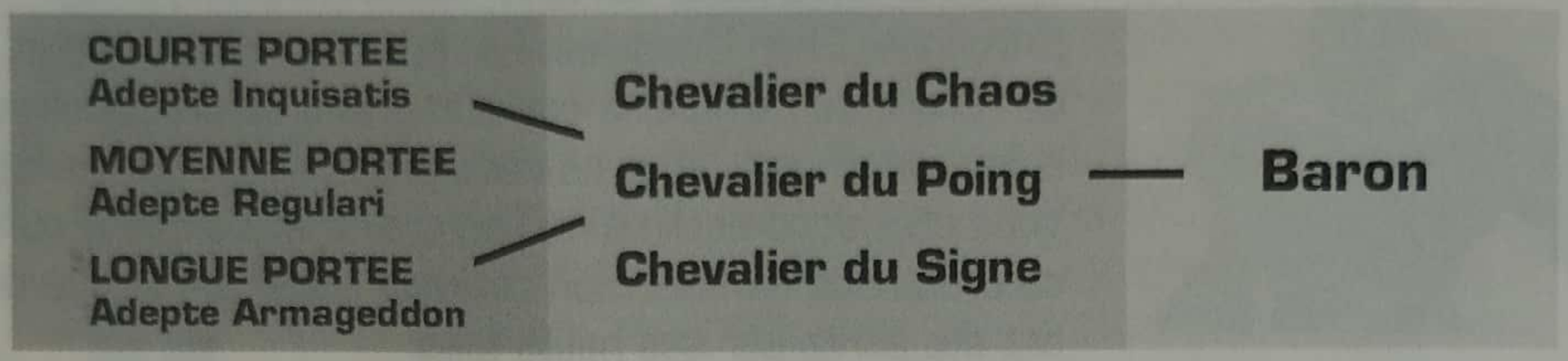
L'Archonte Paladin Azol Baderest est ce qu'on appelle un inquisiteur spontané. C'est l'un des pires intégristes que la Guilde a connu, à tel point que les soupçons d'hérésie qu'il porte sur les autres pourraient même s'appliquer au Prophète lui-même ! Il fait partie de cette secte interne dont le credo est l'utilisation unique les Guerriers de la Guilde plutôt que les machines qu'il nomme monstruosités motorisées.





B. Les unités d'infanterie

L'infanterie est la force de cette civilisation. Son moral et sa puissance sont phénoménaux. Elle se divise en trois niveaux d'expérience : le plus faible, les Adeptes qui au cours du jeu deviennent des Chevaliers, puis des en Barons.



i. Les adeptes

Les adeptes sont tous des fidèles qu'on a jugés aptes au service sacré de la guerre pour leurs compétences physiques aussi bien que pour leur foi. Ils sont le fer de lance de l'Ordre de la Guilde. Leurs armes font partie intégrante de leurs corps, de sorte qu'ils sont les seuls guerriers à combattre aussi naturellement qu'ils dorment, mangent ou boivent.



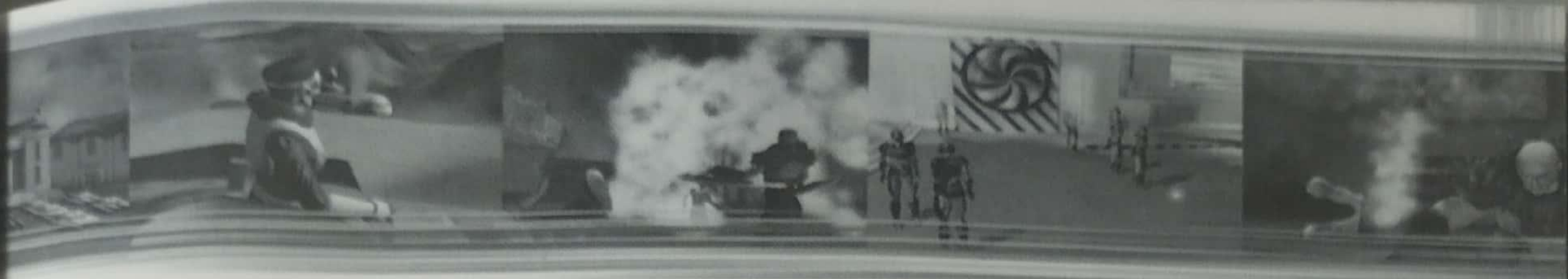
- ***Inquisatis***

Inquisitatis Adeptus ou Inquisatis est un guerrier courte portée de premier ordre. L'Aile Sacrée, lame de chitine et de titane greffée sur le bras, est une arme de corps à corps d'une qualité éprouvée. Cette épée est nimbée d'un champ psychique bleuté qui traverse tout ce qu'il touche. Quand l'Aile sacrée s'abat, toute la longueur de sa lame est parcourue de décharges énergétiques qui enveloppent et déchirent sa cible.



- ***Regulari***

Regularis Adeptus ou Regulari est le parfait guerrier de moyenne portée. Il porte un gant capable de lancer un faisceau lumineux, cohérent et de haute intensité vers l'adversaire. C'est l'Œil du Prophète (Occulo Propheti). Cette arme, reliée aux nerfs de la main, est une arme réflexe à la précision étonnante. Avec l'Inquisatis, il forme un duo remarquable pour enfoncer les lignes ennemies.





- ***Armageddon***

Armageddo Adeptus ou Armageddon est le guerrier de longue portée. Seul adepte à ne pas avoir d'arme implantée, il voue à son Bâton de pèlerin une affection révérende. C'est un excellent soutien aux deux autres adeptes, qu'il peut couvrir de son puissant rayon.

ii. Les Chevaliers

La foi soulève les montagnes et élève les hommes. C'est particulièrement vrai dans le cas des moines chevaliers de l'Ordre de la Guilde. Leur fanatisme est tel qu'ils préfèrent mourir au combat que de battre en retraite. Ce sont moins des êtres dotés d'un libre arbitre que des machines à prier et à détruire.



- ***Chaos***

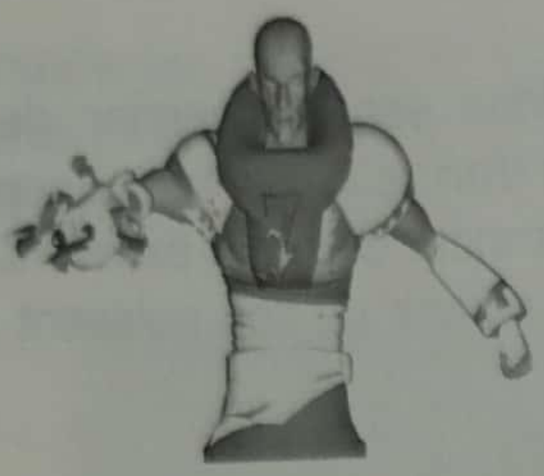
Chaosius Equides ou Chevalier du Chaos est un incroyable meneur d'hommes qui n'hésite pas à s'enfoncer dans la mêlée pour soutenir l'effort de ses guerriers. Ses Ailes de Sanctification font de lui un ange de mort qui creuse de cruelles tranchées dans les rangs adverses. Il est l'arme absolue au corps à corps.



- ***Poing***

Pugnus Equides ou Chevalier du Poing combat plus en arrière sur le champ de bataille mais il n'en est pas moins destructeur. La Lumière de Vérité (Lucia veritas) qui émane de son poing est très puissante et rate rarement sa cible. Comme son frère du Chaos, il est impitoyable et sûr de son bon droit.





- ***Signe***

Signum Equides ou Chevalier du Signe soutient les premiers rangs avec ses troupes d'Armageddon. Comme son adepte, il n'a pas d'arme implantée mais son Goupillon Céleste est terriblement puissant et d'une précision exceptionnelle. Il dort avec, vit avec et exerce son ministère sacré sans jamais se séparer de lui.

iii. Les Barons



Baronnis ou Baron est le plus aguerri des moines guerriers de l'Ordre de la Guilde. Chevalier que le Prophète a souhaité honorer, il n'est plus détenteur de sa vie et ne souhaite qu'une chose : l'offrir au Prophète lors d'une bataille décisive. C'est un véritable meneur capable d'envoyer à la mort le plus pleutre de ses guerriers, et cela avec le sourire. Son Poing de Vision est une arme presque invincible...

Les soldats ennemis qui se souviennent avoir vu un Baron se battre sont de fieffés menteurs. Car aucun n'est jamais revenu pour le raconter.

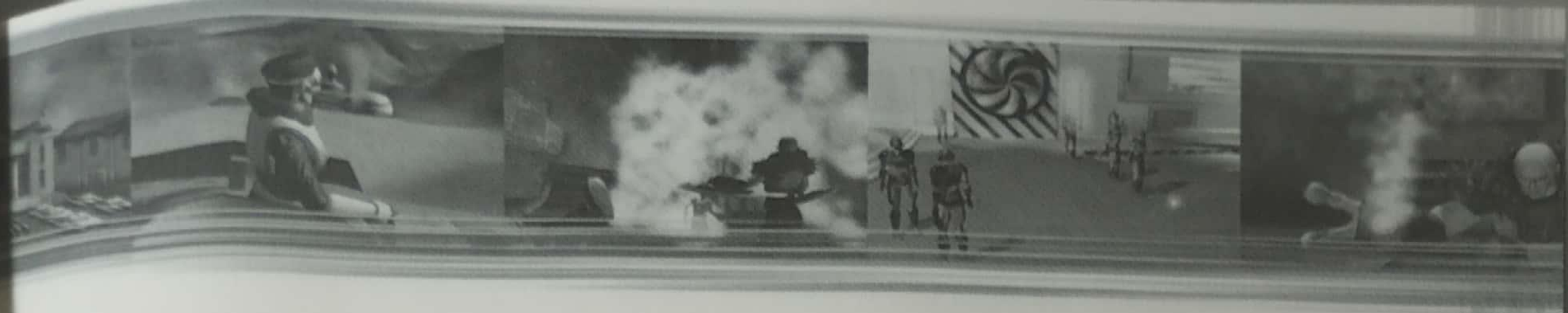
c. Les véhicules blindés

Il est important de préciser que toutes les unités motorisées ci-dessous sont considérées comme des monstruosités par les moines guerriers intégristes.

- ***Mastokk***



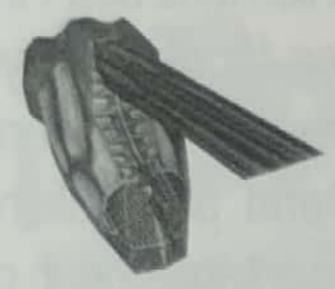
Mastokk, ou Marteau du Prophète, est le char léger et polyvalent de la Guilde. Ce char utilise des aéroglisseurs puissants qui lui permettent de se déplacer sur n'importe quelle surface, y compris la mer. Le Mastokk est capable de détruire des cibles sur terre et en l'air.





- ***Arcanolam***

Puissant à tout point de vue, équipé d'un blindage conséquent et d'un moteur puissant, l'Arcanolam, ou Ange de Miséricorde, possède un canon à haute pénétration qui en fait un ennemi désagréable à affronter.



- ***Trianhonn***

C'est un véhicule d'artillerie blindé. Ses concepteurs ont jugé qu'il était inutile de lui adjoindre des armes défensives puisque jamais on ne pourrait l'approcher !

D. AVIONS ET BATEAU



- ***Messiah***

Unique avion de combat de l'Ordre de la Guilde, c'est un engin multi-objectifs à décollage vertical.



- ***Vekas***

Ce transporteur de troupes peut emmener jusqu'à 20 unités en un point donné sur le terrain.



- ***Imperialis***

L'Imperialis est le seul navire de guerre de la Guilde. Ultra puissant, il nécessite néanmoins d'être protégé par des Mastokk.



9. LA FONDATION

A. Les Secrétaires de la Fondation



i. Le Commissaire Ites Fremat

Le Commissaire Ites Fremat fait parti du Département des Finances de la Fondation. Il veille à la bonne utilisation des fonds octroyés par le Directoire et notamment des vôtres. Comme il ne rend des comptes qu'au Président, son arrogance le rend particulièrement détestable. Pourtant, son influence est très importante pour obtenir promotions et privilèges, et sa compagnie est recherchée de fait.



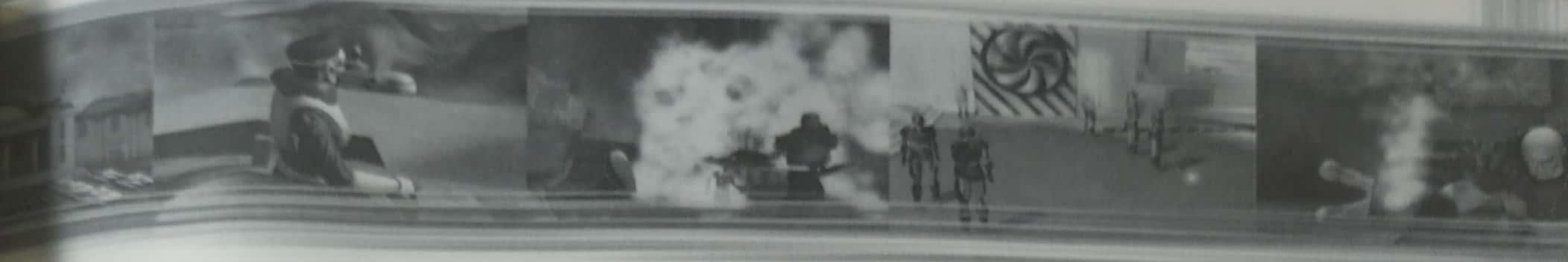
ii. Klif Ribos

Klif Ribosest un Secrétaire de Section un peu particulier. Il est l'archétype de la corruption incarnée. Avec lui, le détournement de fonds s'est élevé au niveau de l'art et malgré sa notoriété criminelle, il a toujours réussi à échapper aux poursuites. Il n'aime rien de plus que le pouvoir qu'apporte la possession. Cet homme est à vendre. Achetez-le sans vergogne.



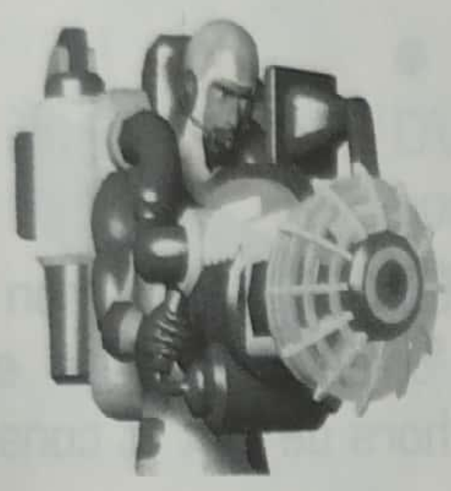
iii. Liest Kerkan

Liest Kerkana fait ses études en même temps que vous. C'est à la fois votre meilleur soutien à ce jour, votre amie et votre confidente. Elle est parvenue au même poste que vous dans le département de l'Expansion. Ses compétences sont unanimement reconnues, mais certaines indiscrétions venues de son Service freinent son ascension dans la hiérarchie du Directoire de la Fondation. Elle publie des notes qui servent à instruire les prochaines générations de Secrétaires à l'école d'Administration. Pourtant, elle a à peine 22 années standards.



B. LES UNITÉS D'INFANTERIE

La confiance qu'inspirent les armes et les véhicules de la Fondation est fondée sur la puissante technologie de cette civilisation. Cependant, cette confiance aveugle rend les unités d'interventions très dépendantes du bon état de cet armement. Tout incident est fatal au moral des troupes. Par chance, le moral revient rapidement avec du matériel neuf.



- ***Les S.A.A. (Section Administrative d'Assaut)***

Ce sont les Sections de contact – courte portée de la Fondation. Le SAA est muni d'un lance-flammes laser, aussi performant contre des unités d'infanterie que contre des chars.



- ***Les L.A.D. (Légion Administrative du Directoire)***

Ces légions forment en général le gros des troupes de la Fondation. La moyenne portée est la vocation de ces divisions, mais elles peuvent se révéler tout aussi efficaces au contact si le plan d'attaque le prévoit.



- ***Les S.I.L. (Section Infanterie Lourde)***

Les SIL, unités longue portée, sont spécialement formées pour la destruction des chars légers et lourds. Aussi sur le terrain, elles tiendront facilement tête aux blindés, alors que leurs capacités limiteront leur résistance contre des unités d'infanterie ennemies.

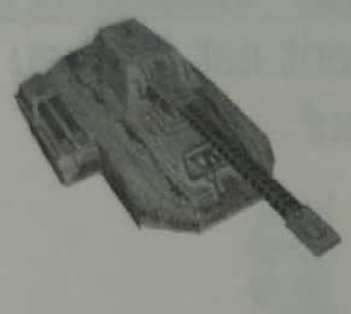


- ***Les U.R.I. (Unité de Renseignement et d'Infiltration)***

Egalement unité longue portée, l'URI est surtout une unité d'élite, capable de neutraliser pratiquement d'un seul coup n'importe quelle autre unité d'infanterie. Cependant, l'URI met un peu de temps pour tirer et son fusil ne fait presque aucun dégât sur les véhicules blindés.



C. Les véhicules blindés



- ***Razor***

Blindé léger, le Razor est parfait pour détruire l'infanterie ennemie. Par contre il est vulnérable aux tirs des chars lourds.



- ***X-1000***

Le X-1000 est le plus redoutable char connu sur Edhaer, grâce à son canon haute performance et à son blindage. Son unique faiblesse est sa vulnérabilité face à l'aviation ennemie. Mais il est hors de prix et consomme énormément d'essence.



- ***U.A.-A.A. (Unité Administrative Anti-Air)***

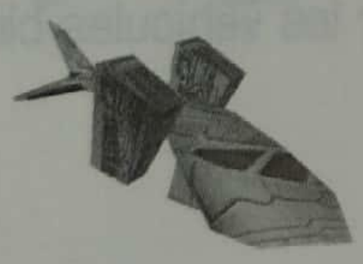
L'UA-AA est capable de détruire rapidement n'importe quel ennemi volant grâce à ses deux canons latéraux. Le UA-AA est cependant assez lent et peu blindé ce qui en fait une cible facile à détruire.



- ***P.U.M.A. (Protocole Unitaire de Mobile Attaque)***

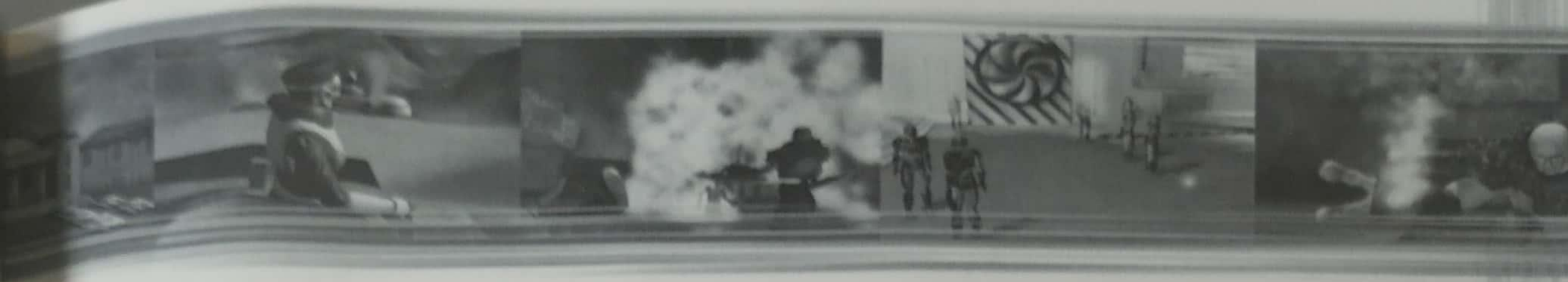
Ce véhicule porte bien son nom et est particulièrement efficace contre les bâtiments et les unités d'infanterie. Malheureusement le PUMA ne cause pas beaucoup de dommages aux unités blindées.

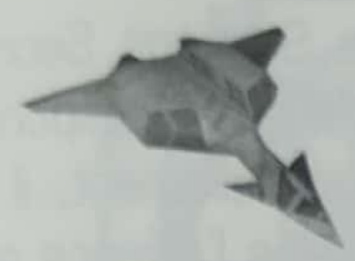
D. Avions et bateaux



- ***Carriage***

Cet hélicoptère de transport peut amener 15 unités n'importe où sur le champs de bataille sans aucune limitation topographique. Mais il doit être utilisé avec circonspection car étant ni blindé ni armé, il ne peut supporter aucune attaque. C'est la rançon de son efficacité et de sa vitesse.





- ***AirBlade***

Avion de combat à objectifs multiples, l'AirBlade est rapide et bien armé. Ce qui en fait une aide très précieuse sur le terrain.



- ***Fortred***

D'une puissance exceptionnelle dans les batailles navales, ce cuirassé possède cependant un talon d'Achille. Il est extrêmement vulnérable aux attaques aériennes. Aussi vaut-il mieux l'utiliser comme Artillerie Maritime de soutien.



- ***U-bb***

Ce sniper des mers est un sous-marin petit, maniable et... mortel. Ses torpilles offrent une vision magnifique à la victime qui n'a pas, en général, le loisir de les contempler deux fois de suite.

10. L'ALLIANCE

A. Les Légionnaires de l'Alliance



i. Le Légionnaire Dregen Dregen

Le Légionnaire Dregen Dregenest à l'image de ce que l'univers compte de plus cruel. Sans scrupule et sans pitié, son credo est le massacre et il ne semble pas envisager de changer de profession de foi un jour. Il aime le meurtre, l'assassinat, particulièrement lorsqu'il s'agit des Aaris pour qui il éprouve un profond dégoût et une haine indescriptible. Cependant, il ne brille pas par son intelligence, aveuglé par la haine qu'il éprouve pour le monde.





ii. L'inspecteur Gizomet Ernak

L'inspecteur Gizomet Ernak fait parti des Sections Secrètes, sorte de police politique de l'Alliance. Il est le grand responsable des purges qui ont lieu régulièrement. Naturellement, il n'est pas très aimé. Il n'existe pas une famille dans l'Alliance qui ne lui doive pas la disparition directe ou indirecte d'un de ses membres. En ce moment, il fait beaucoup de bruit autour d'un hypothétique complot. Tout le monde sait que même si le complot est fictif, les têtes tomberont quand même... pour l'exemple.



iii. Le Légionnaire Mokto Pen Rusert

Le Légionnaire Mokto Pen Rusertest est votre ami intime. C'est un vrai chien de guerre et la bataille d'Isann aurait pu être gagnée si tous les Légionnaires avaient été comme lui. Pourtant, peut-être par jalousie à cause de cela, on le soupçonne de haute trahison. Sa renommée le maintient pour le moment hors des griffes des Sections Secrètes, et sa récente nomination dans les Troupes de la Mort lui donne un écho plus favorable à l'oreille du Grand Khan. Mais il est maintenu sous surveillance, et du coup vous aussi.

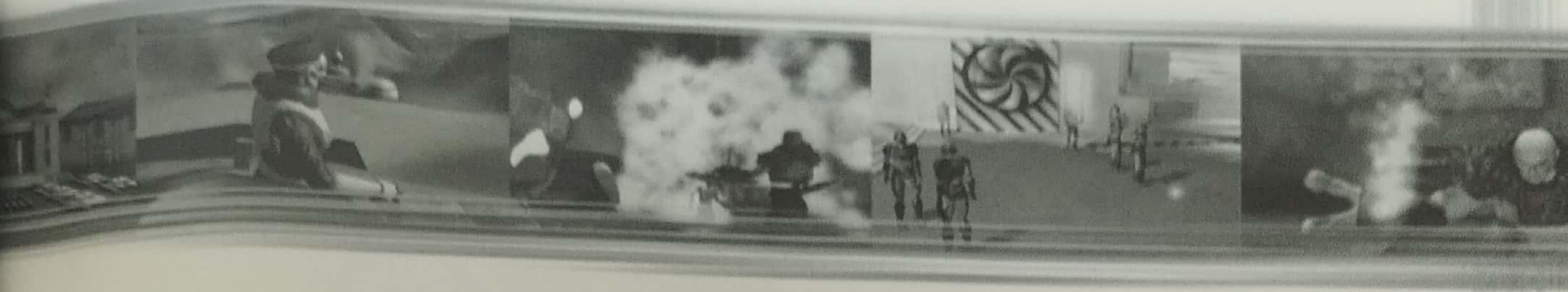
B. Les unités d'infanterie

L'avantage du combat de masse semble être l'absence de prise de conscience, et donc de permettre aux hommes qui composent cette immense armée de ne jamais être démoralisés. Il faudra cependant faire attention aux traîtres potentiels qui truffent ces hordes indisciplinées.



- ***Le Flingueur***

Armés de deux pistolets puissants, les Flingueurs sont les unités de bases de l'Alliance. En nombre important, ils deviennent une véritable menace pour leurs ennemis. Leurs armes courte portée sont peu efficaces contre les blindés.





- ***Le Calibre***

Unité moyenne portée, le Calibre possède une mitrailleuse lourde particulièrement efficace sur le terrain et en soutien des flingueurs.



- ***Le Garde***

Mieux armés, mieux entraînés et mieux protégés que les autres unités de l'Alliance, ils sont le fer de lance de cette armée. Particulièrement efficaces en moyenne portée, leur charge fait fuir l'ennemi bien avant le contact.



- ***Le Poinçonneur***

Détenteur d'un missile antipersonnel longue portée très performant, les Poinçonneurs sont capables de détruire des bâtiments ennemis, mais pas les chars lourds.

c. Les véhicules blindés



- ***Buggy***

C'est un Calibre motorisé doté d'une mitrailleuse lourde. Il est à même de charger dans les rangs adverses grâce à l'éperon dont ce véhicule est équipé.





- ***Ler Kat-1***

Ce char lourd de l'Alliance possède un canon très impressionnant. Cependant, il pêche par son blindage faible.



- ***Stuk***

Très bien protégé, le Stuk est en charge de toute menace aérienne.



- ***Orgue***

L'Orgue est utilisé en guise d'artillerie. Il opère par salve d'une dizaine de projectiles assez efficaces contre les blindés, mais surtout contre les bâtiments et l'infanterie.

D. AVIONS ET BATEAUX



- ***Uhey***

Il transporte jusqu'à 25 unités sur n'importe quel terrain ou champs de bataille. Non armé et peu blindé, il ne résiste pas à la confrontation ce qui limite son utilisation.



- ***DeathBlow***

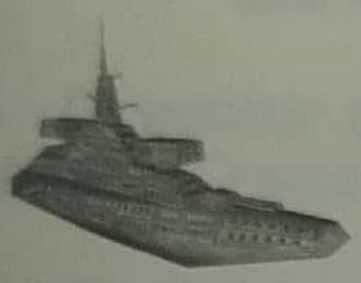
Comme son nom l'indique, cet avion d'attaque est armé et blindé pour charger sur l'ennemi. Il est rapide et sert notamment à escorter les bombardiers dans les opérations de nettoyage. Sa seule limitation, comme la plupart des engins volants, est sa consommation de carburant très importante.





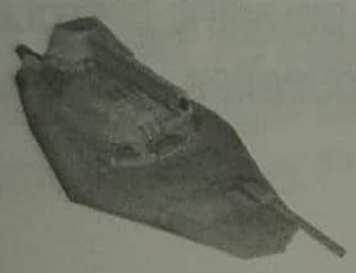
- ***Big Luf***

Ce bombardier est à l'origine un transporteur lourd dont on a truffé la soute de bombes de toutes sortes. Il complète bien le DeathBlow lorsqu'il s'agit de déblayer le terrain avant une charge d'infanterie. Le Big Luf se déplace rarement seul à cause de sa faible défense.



- ***Barge***

Croiseur équipé de lance-roquettes, le Barge est surtout utilisé pour le nettoyage des côtes ennemies.



- ***Vedette***

Plus rapide et capable de foudroyer les avions, ce navire sert principalement à escorter les Barges.

11. LES CONSTRUCTIONS

A. LES BÂTIMENTS

- ***QG***

Comme son nom l'indique, il s'agit de votre Quartier Général. Vous ne pouvez pas le construire vous-même. En revanche votre civilisation vous en attribue un d'office par région possédant des villages aaris. Si ce bâtiment est détruit, vous perdez l'ensemble de vos constructions.

- ***Outpost***

L'Outpost est le générateur alimentant tous les autres bâtiments en énergie ; il est donc essentiel à la construction de toute base. Vous ne pouvez cependant le bâtir que si vous possédez déjà un QG. L'Outpost est particulièrement utile pour créer des postes avancés de votre base sur le terrain de jeu. Grâce aux réseaux d'Outpost que vous mettez en place, vous contrôlez le territoire exploré et vous êtes susceptible d'opposer des premières défenses aux ennemis cherchant à atteindre votre base.

- ***Factory***

La Factory est l'usine de fabrication et d'assemblage des unités motorisées et blindées.



- ***Barrack***

Cette structure sert de base d'entraînement à toutes les unités d'infanterie.

- ***Airport***

A la fois structure de contrôle de l'aviation et piste d'atterrissage, l'Airport est le centre de votre flotte aérienne.

- ***Arsenal***

L'Arsenal est le port de construction et de départ de votre marine.

B. LES ÉLÉMENTS DÉFENSIFS

- ***Murs***

Les murs permettent de stopper les unités adverses jusqu'à ce que le tir ennemi les détruise suffisamment. Ce sont des protections efficaces sur lesquelles les soldats peuvent patrouiller et d'où ils peuvent défendre leur base. Ces murs permettent de relier les tourelles et les autres bâtiments stratégiques entre eux.

- ***Grillages***

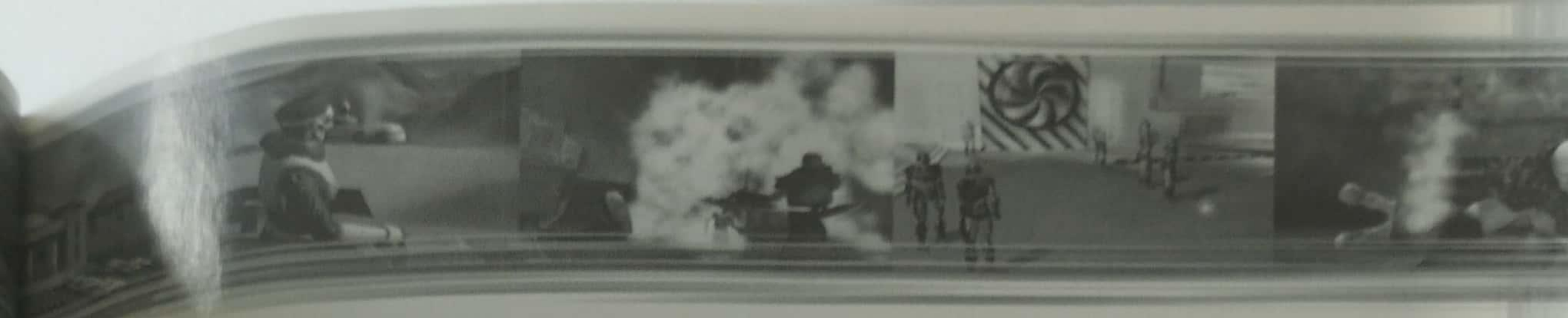
Cette défense stoppe mais ne protège pas ceux qui s'abritent derrière. C'est son seul inconvénient, largement compensé par un coût faible. Bien utilisés, les grillages permettent une défense efficace et une reprise de l'avantage par l'élaboration d'une contre-attaque.

- ***Blocs de béton***

Semés de-ci de-là devant les grillages, ils empêchent efficacement le déploiement des unités ennemies.

- ***Tourelles***

Habilement placées le long des murs de béton ou des grillage, les tourelles sont la défense active d'une base.



12. CRÉDITS

TIMES OF CONFLICT

D'après une idée originale d'Alexis et Cédric Le Dressay

DEVELOPPEMENT - EUGEN SYSTEMS

- ***Directeur du développement***

Cédric Le Dressay

- ***Chef de projet***

Alexis Le Dressay

- ***Lead Programmeurs***

Cédric " angel of death " Le Dressay
Timothée " no f****** nickname " Raulin

- ***Programmeurs principaux***

Sébastien " cam-pain killer " Brochet
Antoine " rasta boy " Letourneux

- ***Programmeurs***

Fabrice Caillette - Sébastien Dubail - Lilian Janin - Cédric Mabille - Michel Perfetti

- ***Lead Designer***

Alexis " el kréator " Le Dressay

- ***Designer***

Charles " brancardos " Gauter

- ***Support et tests***

Julien Coté

COMPRESSION VIDÉO

- *Bink © Rad Game Tools Inc.*



GRAPHISMES - MICROÏDS CANADA

- ***Conception artistique et lead artiste***

Susannah Skerl

- ***Graphistes***

Isabelle Lemay - Sébastien Maingot - Yanick Desrosiers - Mélanie Tremblay - Patrick Ménard - Maxime Villandré - Maxime Pelletier - Martin Redmond - Stéphane Dubois - Anne Dubord - Benoît Godbout

- ***Chef de projet***

Félix Gaudet-Dumais

- ***Directeur de production***

Stéphane Grefford

CINÉMATIQUES - HADES PRODUCTION

- ***Cinématiques***

Thomas Monti - David Jeanmotte

PRODUCTION AUDIO - KBP

- ***Production Audio***

KBP

- ***Musiques originales, design sonore, bruitages***

Nick Varley - Guillaume Lénel - Bruno Guéraçague

MICROÏDS

- ***Directeur du développement***

Didier Poulain

- ***Chef de projet***

Catherine Peyrot

Assistée de Jean-Christophe Mairot

- ***Directeur du marketing***

Michel Bams

- ***Chef de produit***

Frédéric Pons

- ***Relations presse***

Claude-Isabelle Vieillard - Céline Degioanni

- ***Packaging et PAO***

Audrey Odent - Eric Royou - Monia Addad

- ***Remerciements à***

Jean-Sébastien Brazeau - Medhi Chihaoui - Pascal Bernard - Loïc Yvart - Xavier-Claude Passeri et Franck Quero

© 2000, Microïds, Eugene Systems. All Rights Reserved.

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

kbp

BINK VIDEO

HADÈS PRODUCTION

EUGEN systems

Microïds - Vélizy Plus -
1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy - France -
Tél. 33 (0)1 46 01 54 01
Fax. 33 (0)1 46 32 25 64

MICROÏDS

www.microids.com

Ref. 66803101