

MISSION: HUMANITY



AVERTISSEMENT

Avant de commencer à jouer à ce jeu ou de laisser vos enfants y jouer, vous devez vous familiariser avec ce chapitre. Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à toutes sortes de lumières fortes. Ces personnes peuvent avoir des attaques en regardant la télévision ou en jouant à certains jeux sur ordinateur. Ces attaques peuvent se produire chez des personnes qui, jusqu'à présent, ne souffraient pas d'épilepsie. Si vous-même, ou un membre de votre famille, avez des tendances à l'épilepsie, il est vital de contacter votre docteur avant de jouer. Nous conseillons également aux parents de contrôler leurs enfants lorsque ces derniers jouent. Si vous-même ou votre enfant souffre d'un des symptômes suivants : tournis, troubles de la vision, spasmes oculaires ou musculaires, évanouissement, désorientation, mouvements désordonnés ou convulsions, vous devez immédiatement arrêter de jouer à ce jeu et contacter votre médecin.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Asseyez-vous à une distance appropriée de l'écran ; l'idéal serait que vous soyez le plus loin possible en fonction de la longueur des fils de commande.
- Utilisez un ordinateur à petit écran.
- Evitez de jouer à ce jeu si vous êtes fatigué.
- Vérifiez que la pièce dans laquelle vous jouez dispose d'un éclairage approprié.
- Prévoyez des interruptions de 10 à 15 minutes par heure.

Table des matières

50	-	Avertissement
50	-	Consignes de sécurité
51	-	Table des matières
52	-	Objectif du jeu
53	-	Démarrage rapide
56	-	Matériel nécessaire
57	-	Installation de Mission : Humanité
59	-	Utilisation de ce jeu
59	-	Utilisation de la souris
60	-	Pour désinstaller le jeu

MENU DU JEU

61	-	Menu principal
62	-	Programme d'entraînement
62	-	Nouvelle partie
70	-	Charger partie
71	-	Intro
71	-	Bancs titres
71	-	Quitter – abandon d'une partie

RENSEIGNEMENTS UTILES

72	-	Les camps en conflit
73	-	Gestion des ressources
74	-	Construction, réparation et démolition de bâtiments
77	-	Création et contrôle de l'armée
79	-	Contrôle d'unités regroupées
81	-	Développement technologique
82	-	Saisie de bâtiments ennemis
85	-	Transport interplanétaire
87	-	Tuyaux et suggestions
89	-	Touches de raccourcis

CONCLUSION

93	-	Résolution de problèmes
96	-	Bancs-titres
97	-	Assistance technique
97	-	Attention

Objectif du jeu

Dans un futur pas très lointain, des extraterrestres attaquent notre planète. Cette race est très nettement en avance sur la nôtre sur le plan technologique et se sert de sa technologie pour dévaster la Terre. Une bataille sanglante a lieu et un nombre incalculable d'êtres humains y perdent la vie. Un petit groupe finit par repousser l'assaut extraterrestre en employant la technologie capturée aux extraterrestres. L'humanité est victorieuse mais le coût de la victoire est considérable. Aujourd'hui, nous devons prendre une décision vitale, soit nous vivons dans la peur constante de la prochaine attaque, soit nous nous mobilisons et passons à l'offensive, en nous envolant dans l'espace dans le but d'exterminer nos ennemis et de conquérir les planètes occupées par leurs colonies.

Vous prenez le commandement de cette poursuite dans 25 planètes de trois systèmes solaires. La dernière est celle d'où vient l'ennemi. Une armée impitoyable et les habitants désespérés de cette planète la défendent férocement. Vous devez être bien préparé pour cette bataille – la survie de la race humaine en dépend.

Dans le jeu Mission : Humanité, vous pouvez également choisir de combattre aux côtés des ennemis extraterrestres. Aujourd'hui, les extraterrestres ont pratiquement été exterminés. A la suite de l'échec de votre tentative de destruction des habitants de la Terre, vous vous êtes rendu compte que les terriens ne sont pas aussi inoffensifs que vous l'aviez cru au premier abord. C'est en fait un ennemi intelligent et dangereux qui a capturé et maîtrisé votre technologie et qui s'en est servi pour écraser votre invasion. Maintenant, votre seul espoir c'est de réprimer ces représailles pour sauver la race dont vous êtes le chef.

Demarrage Rapide

Le guide suivant va vous présenter les premières phases du jeu après son installation (page.) puis vous indiquera comment l'exécuter (page.) Mission : Humanité. Les conseils ci-dessous portent sur une partie durant laquelle vous êtes du côté de la race humaine.

Lorsque le jeu commence, vous devez choisir l'emplacement de votre base. Dès que vous avez sélectionné un lieu approprié : cliquez sur le vaisseau spatial amiral, avec la touche gauche de la souris. Ensuite, amenez la souris à l'emplacement où vous souhaitez atterrir puis, tout en maintenant la pression sur la touche MAJ, cliquez sur la touche droite de la souris.

L'emplacement où vous atterrissez apparaît sous la forme d'un champ à rayures. Si au moins une des ces rayures est rouge, cela indique la présence d'un obstacle qui vous empêche d'atterrir et vous devez alors recommencer cette procédure. Il vaut mieux choisir l'endroit où vous atterrissez à proximité, mais pas au-dessus de gisements de ressources naturelles (ils sont identifiés en blanc sur la carte qui apparaît en haut et à droite sur votre écran).

Dès que vous avez établi une colonie, vous devez commencer la construction d'une mine. Pour cela : cliquez sur la touche gauche de la souris après avoir amené cette dernière sur l'icône Mine du menu du panneau de commande de construction, à droite de l'écran. Le tonnage de ressources disponibles dans les gisements locaux apparaît alors sur le paysage, en blanc. Ensuite, déplacez la souris pour l'amener à l'emplacement où vous souhaitez construire la mine. Cliquez de nouveau sur la touche gauche de la souris pour lancer le processus de construction. N'oubliez pas qu'il vaut mieux positionner votre mine à proximité de gisements de ressources naturelles dont vous pouvez ensuite vous servir. Une mine peut extraire des ressources de la zone avoisinante et non pas uniquement de la zone où elle se trouve. Plus la mine est importante et plus son rayon d'action est vaste.

Vous vous êtes probablement rendu compte qu'il faut un certain temps pour construire une mine mais il existe un moyen de surmonter ce problème. Lorsque vous avez mis en valeur le symbole Mine avec votre souris, un panneau de commande apparaît à l'écran. En haut et à droite de cet écran,

vous trouverez des informations sur le nombre d'ouvriers chargés de construire la mine. Si vous pensez que cela prend trop de temps, vous pouvez nommer un plus grand nombre de personnes pour effectuer ce travail. De petites touches permettent d'ajuster le nombre d'ouvriers ou vous pouvez vous servir du clavier. Vous pouvez ajouter ou soustraire les ouvriers, un par un, en utilisant la touche INSERER/SUPPRIMER. Pour programmer un nombre maximum, choisissez la touche MAISON (HOME) et la touche FIN (END) pour un nombre minimum.

Dès que la construction de votre mine est terminée et que cette dernière commence à fonctionner, vous disposez d'une source fiable de ressources nécessaires pour bâtir la base de votre armée. A ce stade des opérations, nous vous recommandons d'établir également une colonie civile afin que les personnes aient des conditions confortables de vie et de reproduction. Pour bâtir cette colonie civile, sélectionnez l'option Colonie sur le menu de commande de la construction puis cliquez sur la partie gauche de la souris pour choisir la partie du paysage où vous souhaitez créer cette colonie. Vous devez vous assurer qu'il y a suffisamment d'ouvriers libres, à tout moment, pour accroître votre population. En règle générale, nous vous conseillons d'avoir au moins 100 ouvriers libres. Le nombre d'habitants de votre planète apparaît en bas de l'écran. Le nombre d'habitants libres et, par conséquent, en mesure d'assurer l'expansion de la population est indiqué entre parenthèses.

Vous devez bâtir une centrale électrique pour alimenter votre base. Dès que vous l'avez fait, vous aurez la majorité des éléments dont vous avez besoin, à savoir des ressources, une population et une alimentation électrique. Plus le nombre de vos ouvriers est important et plus une centrale électrique fonctionne de façon efficace. Essayez de fournir au moins 100% de la demande, qui apparaît à l'écran, dans le coin inférieur gauche.

Préparez-vous au combat. Maintenant, vous devez bâtir une académie militaire et une caserne pour assurer l'entraînement et loger les soldats qui vont faire partie de votre armée. Vous allez recruter ces soldats dans la colonie civile et, de ce fait, vous devez vous assurer que la population est suffisante.

Vous devez assurer l'entraînement d'un certain nombre d'unités d'infanterie. Pour le moment, vous ne connaissez pas la force de votre ennemi.

Après cet entraînement, les soldats doivent immédiatement être placés dans la caserne. Cliquez sur ce bâtiment avec la souris. Sur le côté droit de l'écran, une liste de toutes les unités armées implantées dans la caserne apparaît. Pour faire sortir des soldats individuels, cliquez sur leur icône avec la touche gauche de la souris. Pour envoyer tous les soldats vers l'extérieur, cliquez sur l'icône de porte que vous trouverez au-dessus des soldats énumérés sur le panneau d'informations de la caserne.

Vous pouvez maintenant commencer à envoyer des soldats en exploration. Pour donner des ordres, mettez en valeur un soldat ou tous les soldats (pour cela, sélectionnez-les à l'aide de la touche gauche de la souris). Ensuite, amenez la souris à l'emplacement souhaité puis cliquez sur la touche droite pour leur donner leurs ordres de marche. Vous pouvez sélectionner des groupes en traçant (en traînant la touche gauche de la souris) un "cadre limite" autour des soldats que vous souhaitez ainsi choisir. La touche CTRL ou la touche gauche de la souris permet d'éliminer certaines unités si vous avez sélectionné un trop grand nombre de soldats. Dès que vous avez identifié l'emplacement des unités ennemies, donnez l'ordre d'attaquer en mettant en valeur une unité ennemie ou un bâtiment ennemi à l'aide du curseur avant de cliquer sur la touche droite de la souris. Il vaut toujours mieux organiser également des défenses à la périphérie de votre secteur. Placez des troupes tout autour de votre base pour défendre cette dernière. Plus tard, lors d'une partie, vous pouvez placer des groupes de blockhaus à certains emplacements stratégiques pour créer un mur défensif très efficace.

Pour commencer, vous avez beaucoup de pain sur la planche. Vous trouverez le reste des informations dont vous aurez besoin dans les pages ultérieures de ce manuel. Nous vous signalons que les conseils précédents décrivent une seule des méthodes possibles pour établir votre base. En fait, vous êtes entièrement libre de choisir la méthode que vous préférez et vous pouvez ainsi être aussi inventif que vous le souhaitez.

Matériel nécessaire

Minimum nécessaire :

Carte graphique compatible avec DirectX et offrant 1 Mo de mémoire

Processeur P166 MHz ou plus rapide

32 Mo de mémoire

Windows 95/98/NT/ME/2000

CD-ROM

Souris

50 Mo de mémoire libre sur le disque dur

Configuration optimale

Carte graphique compatible avec DirectX et offrant 2 Mo de mémoire

Processeur P300 MHz

64 Mo de mémoire

Windows 95/98/NT/ME/2000

CD-ROM

Souris

350 Mo de mémoire libre sur le disque dur

Carte de son

Installation de Mission : Humanité

Introduisez le CD Mission : Humanité dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. Cela devrait lancer automatiquement l'installation de Direct X. Si cela ne déclenche pas le processus d'installation, cela indique que l'option "notification d'insertion auto" de votre CD-ROM est bloquée.

Pour commencer l'installation vous-même, cliquez sur la touche START (DEMARRAGE) de la barre des tâches, cliquez sur la commande RUN (EXECUTION).

Tapez : X:\setup.exe, sur la ligne de commande où X représente la lettre de votre lecteur de CD puis appuyez sur ENTRÉE.

ou :

ouvrez une fenêtre de Windows Explorer.

naviguez sur votre CD-ROM.

cliquez à deux reprises sur l'icône setup.exe avec la touche gauche de la souris.

3. Dès que l'exécution commence, le programme d'installation vous permet de modifier le dossier de destination, de lancer l'installation proprement dite du jeu ou de sortir.

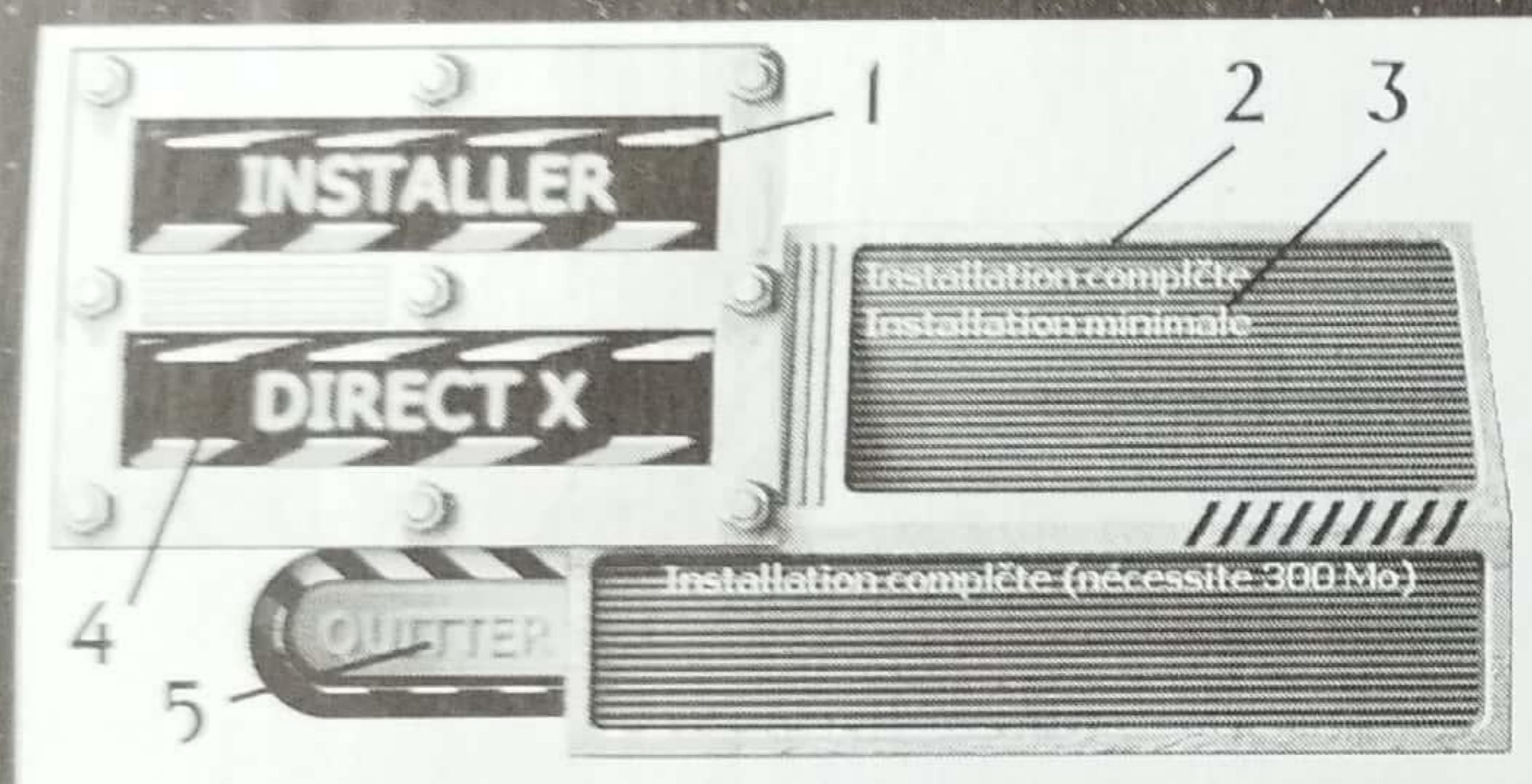
Dès que Direct X est correctement installé, vous pouvez commencer l'installation du jeu proprement dit. Appuyez sur la touche INSTALLER (INSTALL) de l'installateur puis sélectionnez le type d'installation. Il y a 2 types d'installation : vous pouvez choisir une installation complète (qui a besoin d'environ 240 Mo de mémoire libre sur le disque dur) ou une installation minimale (qui a besoin d'environ 45 Mo de mémoire libre sur le disque dur). L'installation complète permet au jeu de se dérouler plus vite mais occupe une partie plus importante de la mémoire du disque dur.



Ensuite, confirmez le répertoire d'installation du jeu ; le processus d'installation commence alors (vous pouvez choisir un répertoire différent pour l'installation de ce jeu).

Dès que le jeu a été correctement installé, un message apparaît et la touche d'installation Install est remplacée par la touche Run d'exécution. Avant de jouer à ce jeu, vérifiez que vous avez au moins 45 Mo de mémoire libre sur le disque dur et que le CD Mission : Humanité se trouve dans votre lecteur de CD-ROM.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou l'utilisation de ce jeu, veuillez consulter le chapitre intitulé Résolution de problèmes (page.).



1. Cette option sélectionne l'installation et son type
2. Installation complète
3. Installation minimum
4. Installation de DirectX
5. Abandon de l'installation et retour au système

Utilisation de ce jeu

Pour jouer à ce jeu, vous devez introduire le CD d'origine Mission : Humanité dans votre lecteur de CD-ROM.

Pour jouer à Mission : Humanité :

Cliquez sur l'option DEMARRAGE (START) de la barre de tâches

Cliquez sur l'option Programmes

Choisissez Techland sur la liste

Puis Mission : Humanité

Enfin, cliquez sur Mission : Humanité

Utilisation de la souris

Vous pouvez vous servir de la souris pour assurer la plupart des opérations.

La touche gauche met en valeur les bâtiments, les unités et les options et indique les sites en construction.

Cette touche peut également servir à la sélection d'unités multiples en traçant (en traînant la souris) un "cadre limite" autour des unités que vous souhaitez choisir. Pour ajouter ou retirer des unités individuelles d'un groupe, maintenez la pression sur les touches MAJ/CTRL puis sélectionnez chaque unité individuellement ou tracez de nouveau par traînée un "cadre limite".

A l'aide de la touche droite de la souris, cliquez sur l'onglet du groupe pour ajouter ou supprimer les groupes sélectionnés.

La touche droite de la souris permet de donner des ordres aux unités.

Pour manœuvrer les unités sélectionnées, cliquez sur la touche droite de la souris après avoir placé son curseur à l'emplacement où vous souhaitez amener les unités. Si, en outre, vous maintenez la pression sur la touche ALT, l'unité concernée commence à patrouiller la zone.

Pour donner l'ordre d'attaquer, cliquez sur la touche droite de la souris après avoir placé son curseur sur une unité ennemie. Le curseur ressemble alors à une cible.

Pour entrer dans un bâtiment (lorsque cela s'avère possible), maintenez la pression sur la touche MAJ et cliquez sur la touche droite de la souris après avoir placé son curseur au niveau de ce bâtiment (ou cliquez à deux reprises sur la touche droite de la souris, au niveau d'un bâtiment, sans vous servir de la touche MAJ).

Pour faire apparaître à l'écran des informations sur un type d'unité, cliquez sur la touche droite de la souris après avoir placé son curseur au niveau du nom de cette unité, de ce bâtiment ou du dessin du panneau de commande (pour les bâtiments ou unités, il s'agit de la partie droite de l'icône et pour le dessin, il s'agit de la totalité de la zone). Pour faire défiler la fenêtre de situation (Status), cliquez sur la touche droite de la souris après avoir placé son curseur sur la touche Situation (Status) puis maintenez la pression sur la touche droite de la souris et faites descendre le curseur pour obtenir un défilement rapide.

POUR DÉSINSTALLER LE JEU

Cliquez sur la touche START (DEMARRAGE) qui se trouve sur la barre des tâches

Cliquez sur l'option PROGRAMMES (PROGRAMS)

Sélectionnez le groupe TECHLAND sur la liste

Choisissez ensuite Mission : Humanité

Enfin, cliquez sur l'option Désinstaller (Uninstall).

Pour confirmer, cliquez sur la touche OK de la case de dialogue.

Menu Du Jeu

MENU PRINCIPAL

Dès que vous avez lancé le jeu (en conformité avec les consignes du chapitre Démarrage rapide), le menu principal apparaît. Vous trouvez dans les alinéas suivants une description de chaque option de ce menu.



1. Démarrage d'une nouvelle partie
2. Chargement d'une partie mémorisée
3. Remonter dans l'ordre
4. Exécuter le programme d'entraînement, qui vous apprend les éléments de base du jeu Mission : Humanité

5. Pour faire apparaître le banc titre
6. Pour quitter la partie

Il existe deux méthodes pour naviguer dans le menu et sélectionner des options. La première consiste à utiliser la souris pour cliquer sur l'option que vous souhaitez choisir. La deuxième fait appel à des touches de raccourcis du clavier, touches énumérées ci-dessous.

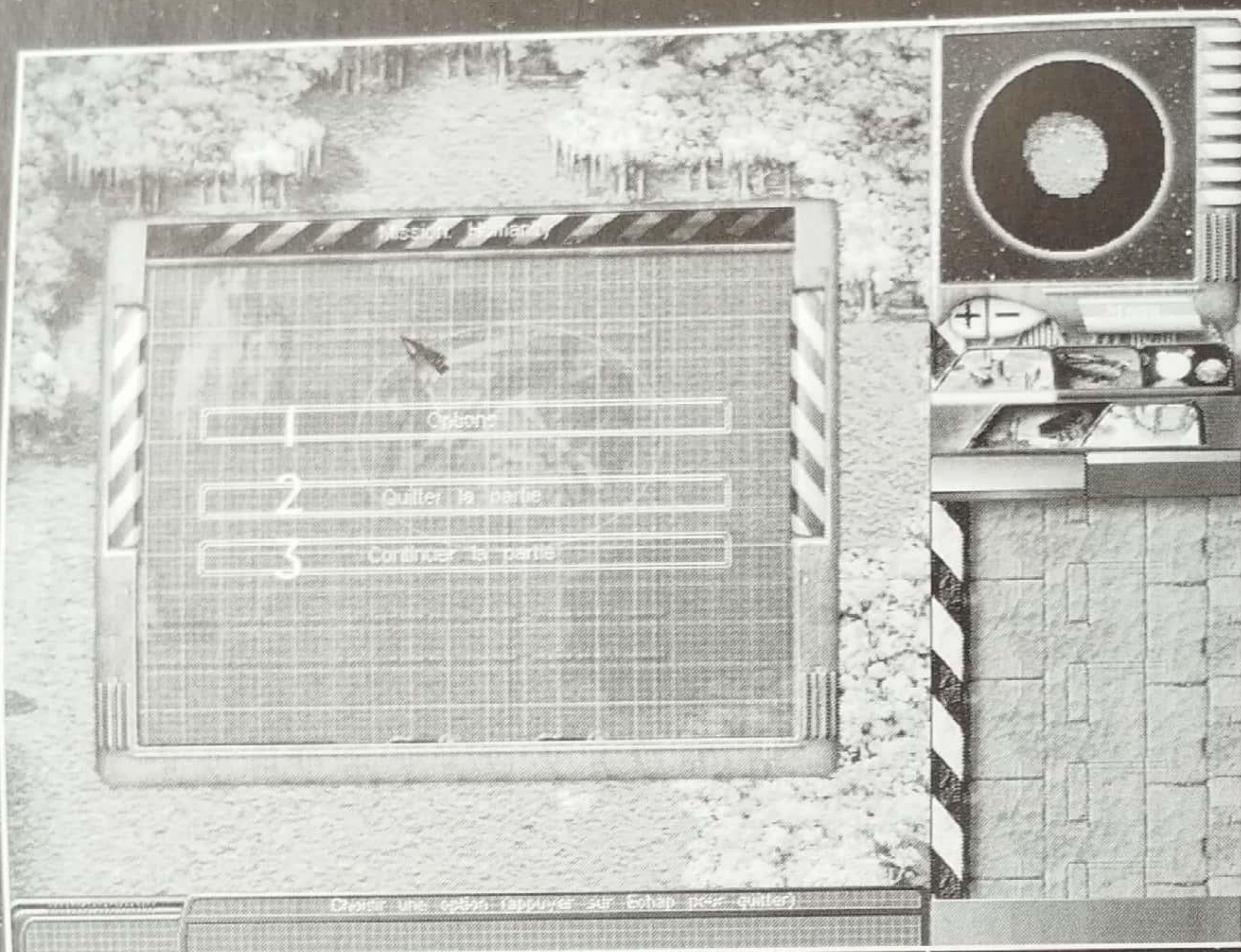
Touches de raccourcis employées sur le menu principal :

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| G | - | NOUVELLE PARTIE |
| L | - | CHARGER PARTIE |
| T | - | PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT |
| I | - | INTRODUCTION |
| C | - | BANCS TITRES |
| Q | - | QUITTER |

Programme d'entraînement

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT

Cette option déclenche le programme d'entraînement qui est une méthode rapide d'apprentissage des principes de base du jeu Mission : Humanité. Il vous suffit de suivre les consignes. Ce programme est toujours disponible, même au milieu d'une partie. Pendant le déroulement de ce programme d'entraînement, vous avez accès au menu qui est décrit ci-dessous. Appuyez sur la touche ECH pour le faire apparaître à l'écran.



1. Cette option ouvre le menu Options
2. Cette option vous permet d'abandonner la partie
3. Cette option vous ramène au programme d'entraînement

La fonction OPTIONS est décrite à une section ultérieure de ce manuel (page.)

NOUVELLE PARTIE

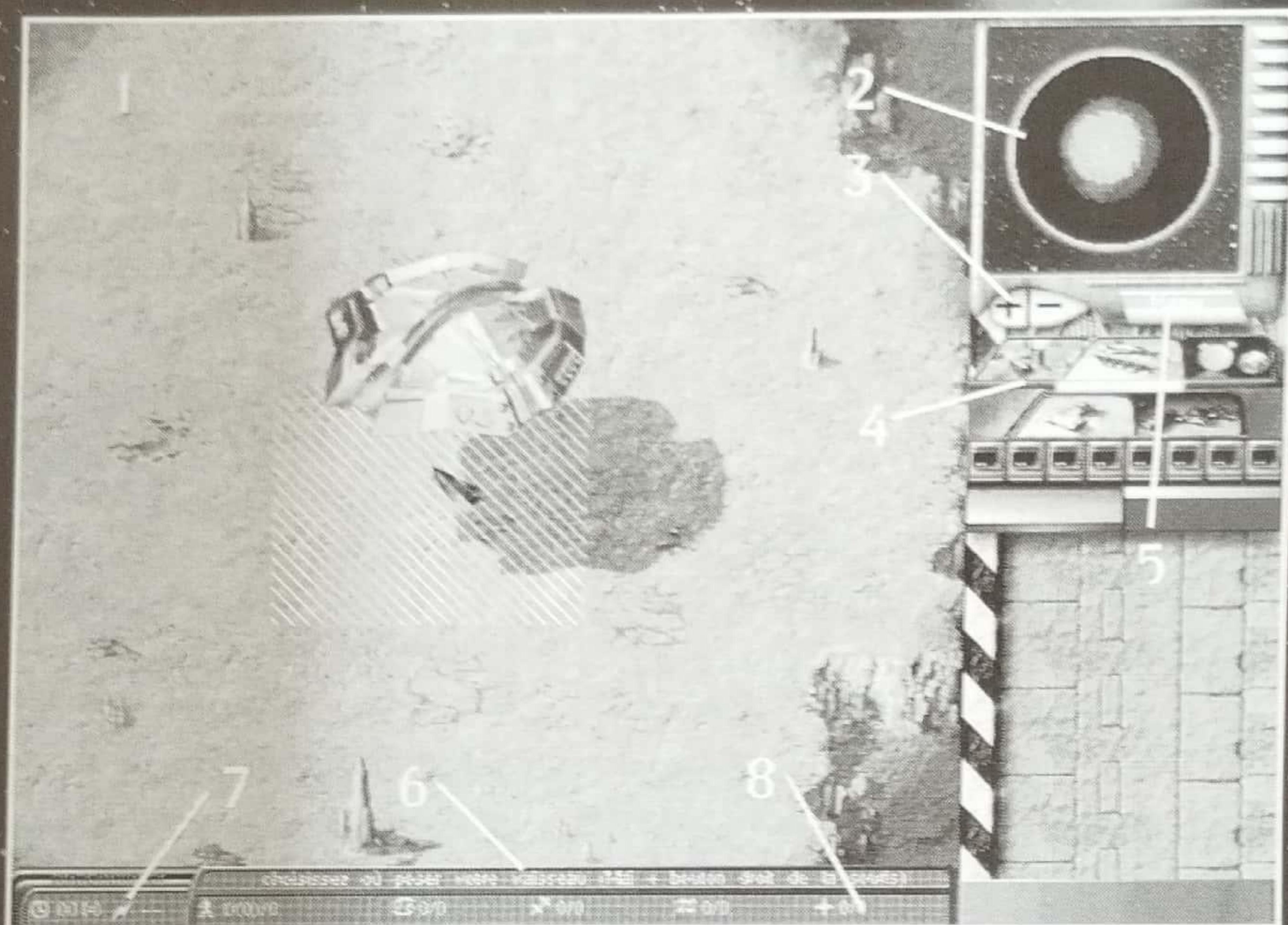
Après avoir sélectionné cette option sur le menu, vous devez choisir le camp dont vous souhaitez prendre la tête lors du conflit. Vous avez, bien évidemment, deux choix : HUMAIN et EXTRATERRESTRE. Dès que vous avez fait votre choix, une nouvelle partie commence.

A partir de maintenant, ce qui se passe ensuite dépend de vous. Pour en savoir plus sur ce que vous devez faire, consultez tout d'abord la section Entraînement (page.) ou le chapitre Démarrage rapide (page.) de ce manuel.

Eléments de l'écran du jeu

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, l'écran principal apparaît. Il fournit les indications suivantes :

1. Ecran principal montrant une partie de la planète
2. Carte
3. Option Echelle de carte
4. Option Position
5. Option Menu
6. Panneau de commande
7. Fenêtre de situation
8. Barre de ressources



Ecran principal

Cette partie de l'écran montre de façon approximative les différentes parties de la planète. Vous pouvez choisir les bâtiments et unités en cliquant sur ces éléments à l'aide de la touche gauche de la souris. Les éléments ainsi sélectionnés sont mis en valeur et des renseignements détaillés à leur sujet apparaissent automatiquement dans la fenêtre Situation (Status).

Carte

Cette option vous permet de voir une plus grande partie de la planète. Elle montre :
les différents éléments géographiques du terrain
les gisements de ressources, les bâtiments
les unités de joueurs sous leurs couleurs distinctives

Les parties inexplorées de la planète apparaissent en noir. Lors de la Mission : Humanité, les planètes sont sphériques mais la région où se déroule une partie n'est pas limitée par une frontière (cela signifie que si vous continuez de vous diriger dans un sens donné, vous finissez par revenir au point de départ).

Cela est très important au niveau de la tactique du jeu. – Vous devez toujours surveiller vos arrières car ils ne sont pas automatiquement protégés. Lorsque vous préparez une attaque, vous devez déterminer dans quel sens il vaut mieux qu'elle se fasse car de nombreux chemins mènent à l'ennemi. Vous devez également vous défendre contre l'ennemi sur plusieurs fronts.



Echelle de carte

Cette option vous permet de modifier l'échelle de la carte. Plus l'échelle est importante et plus les détails sont précis. Cependant, une section plus petite de la carte est visible.



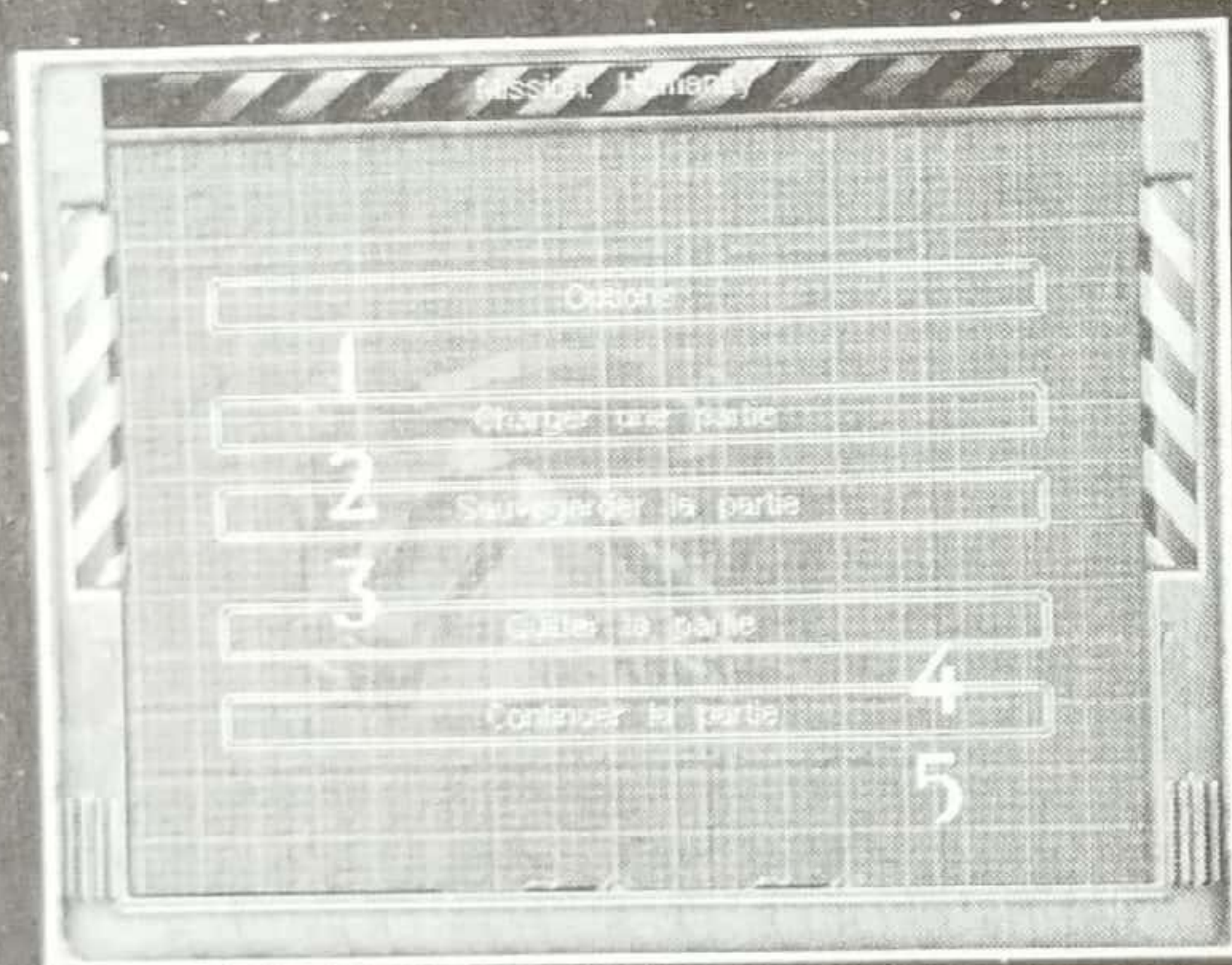
Positions

Cette option vous permet de modifier rapidement votre position sur la planète. Cliquez sur l'option de positions à l'aide de la touche droite de la souris pour mémoriser la position actuelle où se trouve le curseur de la souris. En cliquant sur cette position à l'aide de la touche gauche de la souris, l'écran passe au nouvel emplacement. La première touche de positions, en partant d'en haut, conserve la position d'atterrissage du navire spatial amiral/Pionnier.



Menu

Cette touche fait apparaître le menu de la partie et permet également de faire une pause lors d'une partie.



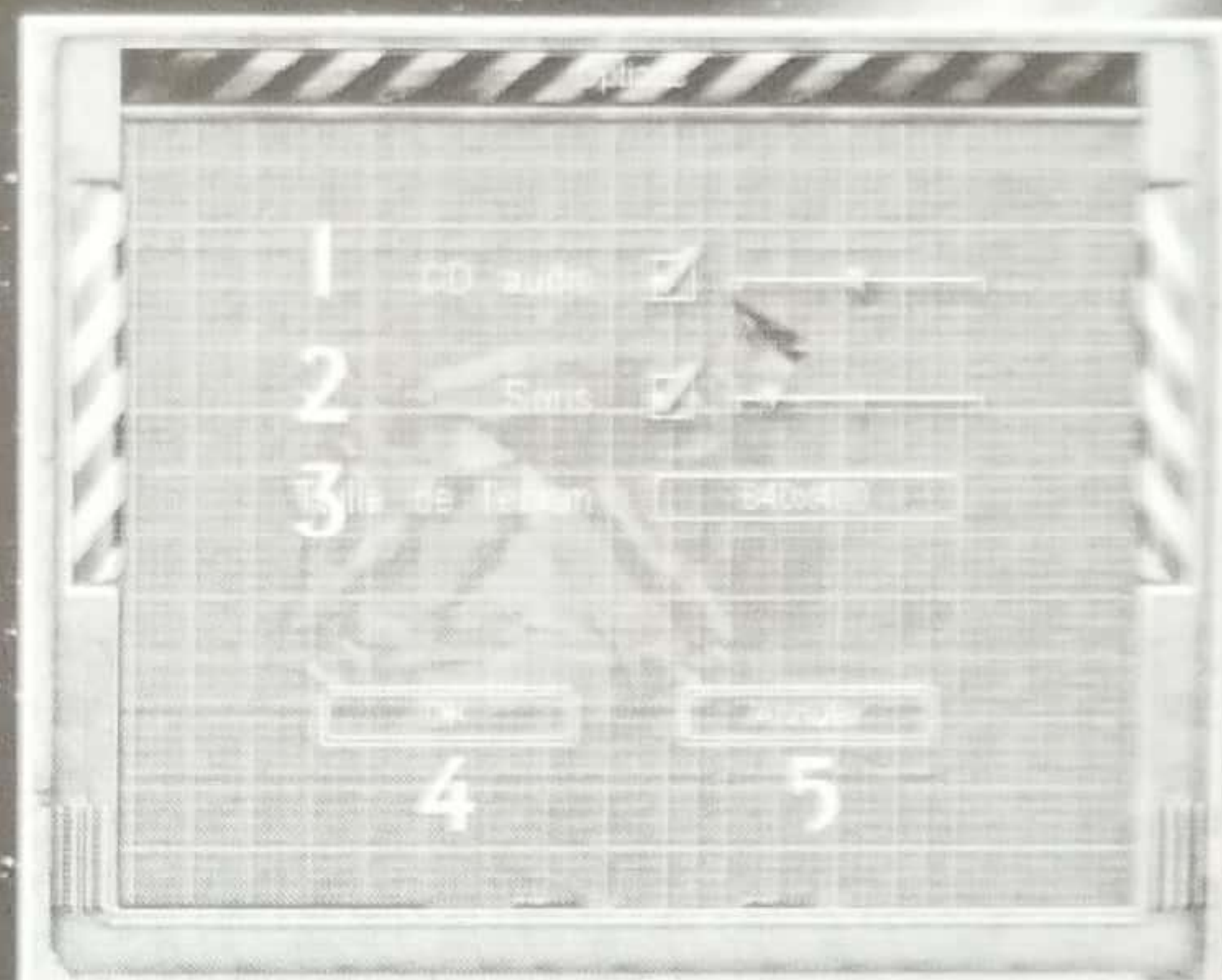
1. Cette option amène un écran qui vous permet de modifier les options de programmation de la partie (voir description ci-après).
2. Cette option fait apparaître une partie mémorisée et vous permet de la continuer (ou de revenir en arrière).
3. Cette option mémorise l'endroit de la partie que vous venez d'atteindre (vous devez lui donner un nom original afin de pouvoir la retrouver plus facilement).

Lorsque vous appuyez sur la touche MEMORISER (SAVE) du menu principal, vous êtes ramené à votre partie).

4. Cette option arrête la partie et vous ramène au menu principal.
5. Cette option referme le menu de la partie et vous permet de revenir à cette dernière.

La touche **OPTIONS** fait apparaître un écran où vous pouvez programmer le son et la taille de l'écran. Cliquez sur l'option à l'aide de la touche gauche de la souris pour en modifier les paramètres. L'écran suivant apparaît :

1. Cette option vous permet de jouer de la musique du disque CD du jeu Mission : Humanité.
2. Cette option met en circuit tous les effets de sons.
3. Cette option modifie la taille de l'écran.
4. Cette option confirme les changements et vous ramène à l'écran principal.
5. Cette option annule tous les changements et vous ramène à l'écran principal.



PANNEAU DE COMMANDE

Il se divise en deux parties. La partie supérieure contient trois icônes qui vous permettent de choisir le contenu de la fenêtre Situation (Status). La partie inférieure contient deux icônes. La fonction de ces dernières dépend de la fenêtre Situation actuellement sélectionnée. Le fait de cliquer sur une de ces icônes fait apparaître la fenêtre Situation appropriée.

Bâtiments

Construction de bâtiments

Administration de la construction

Unités

Groupe d'unités

Administration des équipes

Planètes

Carte du système solaire

Planète actuelle

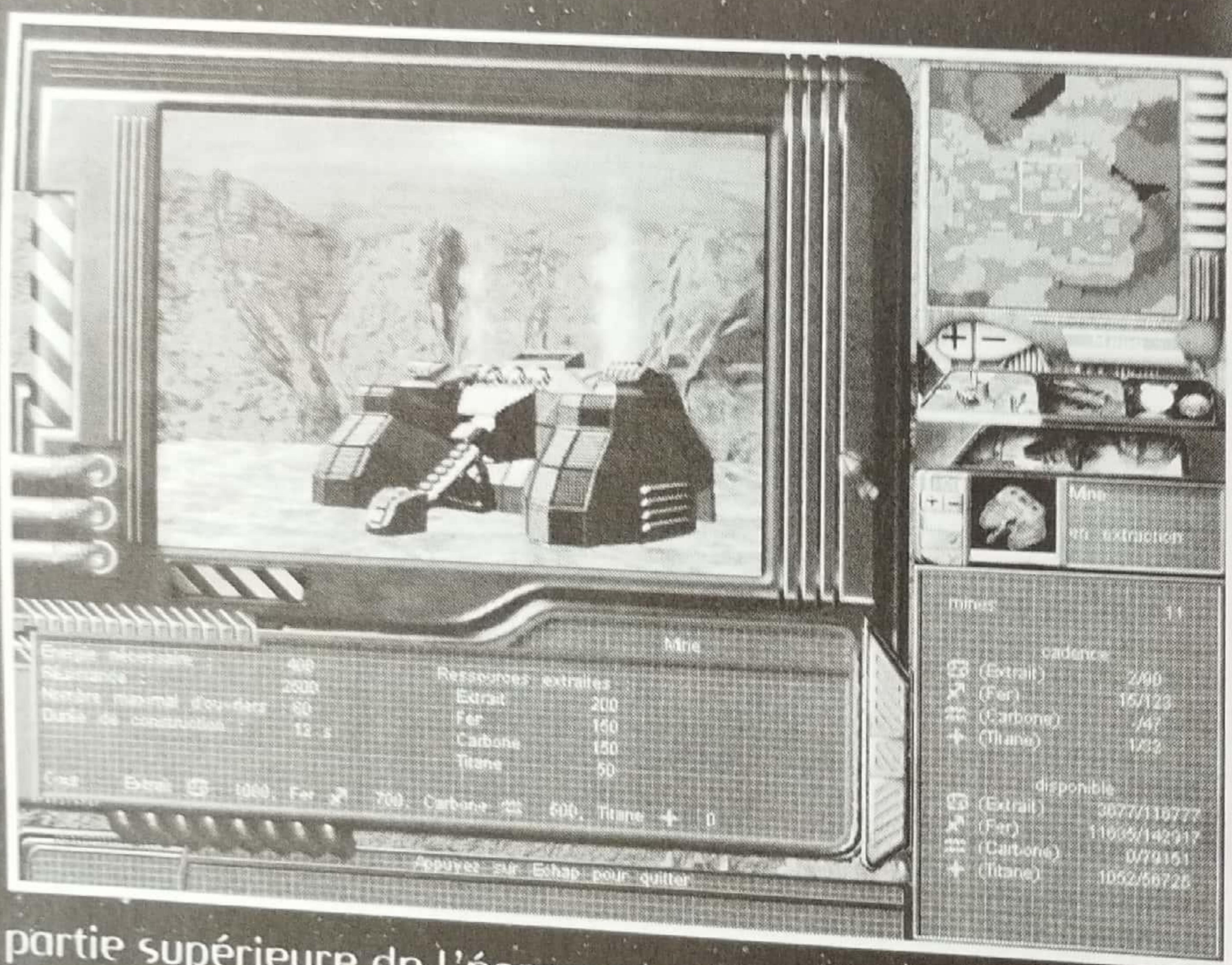
FENÊTRE DE SITUATION (STATUS)

Cette fenêtre affiche des informations sur les objets sélectionnés. Elle contient également des options supplémentaires qui vous permettent de contrôler la fonction et la sortie d'un bâtiment. La liste des objets peut être plus importante que la fenêtre de situation (Status). Si c'est le cas, des touches de défilement apparaissent dans cette fenêtre. Vous pouvez également faire défiler cette liste en maintenant la pression sur la touche droite de la souris tout en déplaçant vers le haut ou vers le bas le curseur de cette souris.

BARRE DE RESSOURCES

Les informations affichées sur cette partie de l'écran sont les suivantes : durée de la partie, énergie fournie aux bâtiments (en pourcentage), données de population (avec indication entre parenthèses du nombre de personnes actuellement libres), données concernant la quantité de ressources et la capacité de stockage de chaque installation de stockage. En outre, au-dessus des informations ainsi affichées, apparaît un champ qui communique des messages et autres données. Les ressources sont identifiées par un code de couleur. La couleur verte indique que tout est correct, la jaune que vous vous situez au milieu de la plage prévue et la rouge est un avertissement. La durée de la partie en cours apparaît également.

ECRAN D'INFORMATIONS



1. Ecran précédent
2. Ecran suivant
3. Retour à la partie

Pour appeler l'écran d'informations, cliquez sur l'objet pertinent de la fenêtre de situation (Status) à l'aide de la touche droite de la souris. La

partie supérieure de l'écran montre l'objet choisi. A la partie inférieure de cet écran se trouve une fenêtre contenant des informations sur cet objet. Vous pouvez ainsi consulter toutes les informations et planifier votre stratégie en utilisant l'option écran précédent/suivant. Pour revenir à la partie, cliquez sur Retour. Vous pouvez également retourner à cette partie en utilisant les "touches à flèches" et en appuyant sur la touche ENTRER du clavier.

APPEL DES DIFFÉRENTS CONTENUS DE LA FENÊTRE SITUATION (STATUS) Fenêtres "Bâtiments", "Panneau de construction" et "Administration des bâtiments"

Ces fenêtres vous permettent de construire de nouveaux bâtiments et d'effectuer n'importe quelle opération dans des bâtiments déjà en place. Elle contient une liste des bâtiments existants et des bâtiments que vous pouvez construire. Pour appeler ces fenêtres, cliquez sur l'icône Panneau de construction à l'aide de la touche gauche de la souris ou cliquez sur n'importe quelle zone libre de l'écran principal. Utilisez les icônes du panneau de direction (Steering) pour passer d'une fenêtre à une autre. En mettant en valeur l'un des bâtiments de la liste de la fenêtre Administration des bâtiments, vous appelez en fait le panneau de construction de la fenêtre de situation (Status). Il y a une autre méthode pour appeler ce panneau : elle consiste à mettre en valeur le bâtiment sur l'écran principal. Le panneau de construction vous permet d'accéder à toutes les informations et options qui en contrôlent le fonctionnement. Le panneau de construction de bâtiments apparaît en alternance avec le panneau Bâtiments en fonction du bâtiment spécifique mis en valeur.

Fenêtre des unités

Cette fenêtre affiche une liste des unités sélectionnées ainsi que des renseignements de base sur ces dernières (uniquement si les unités concernées vous appartiennent). Cette fenêtre apparaît automatiquement lorsque vous mettez en valeur une unité spécifique. Il existe une autre méthode pour appeler cette fenêtre. Il suffit de cliquer sur l'icône Unités puis sur l'option Groupe d'unités (Units Group) du panneau de commande (Command Panel). Tout en haut de la fenêtre apparaît une rangée de huit champs. Il s'agit des icônes d'équipes. Leur fonction est décrite à l'en-tête Administration des équipes (Managing teams) (page.). Pour ramener à un le nombre d'unités choisies, cliquez sur l'une de ces unités à l'aide de la touche gauche de la souris. Pour appeler la fenêtre d'informations sur cette unité, cliquez sur celle-ci à l'aide de la touche droite de la souris.

Fenêtre d'administration des équipes (Managing teams)

Cette fenêtre se compose de trois éléments principaux : les icônes des équipes, une liste de toutes les unités et une liste des équipes sélectionnées. Vous pouvez les appeler en cliquant sur l'icône Unités (Units) du panneau de commande (Command panel) à l'aide de la touche gauche de la souris puis en cliquant sur l'icône Administration des équipes (Managing teams).

Fenêtre Planètes (Planets)

Cette fenêtre fournit des informations sur la planète où vous vous trouvez. Vous pouvez l'appeler en cliquant sur l'icône Planète (Planet) qui se trouve sur le panneau de commande (Command panel) en employant la touche gauche de la souris.

Carte du système solaire

Cette carte vous permet de choisir la planète sur laquelle vous souhaitez envoyer un navire spatial et vous permet également de transférer votre contrôle d'une fenêtre à une autre. Pour l'appeler, cliquez sur l'icône Planète (Planet) du panneau de commande (Command panel) à l'aide de la touche gauche de la souris.

Survol de la planète

Lors d'un conflit, il est très important d'avoir accès à toutes les parties de la planète. Voici quelques méthodes permettant de changer d'emplacement sur l'écran principal :

Cliquez à l'aide de la touche gauche de la souris sur n'importe quel emplacement de la carte pour modifier la position de l'écran principal.

Pour changer l'emplacement où se déroule l'action principale, maintenez la pression sur la touche de la souris après avoir amené le curseur de cette dernière sur le rectangle blanc de la carte en employant la touche gauche de la souris. Le fait de faire traîner cette souris fait tourner le globe qui se trouve au-dessous, dans le sens de déplacement de la souris.

Vous pouvez également déplacer l'écran ou amener le curseur au bord de l'écran à l'aide des touches à curseurs.

Si vous cliquez sur l'option Position à l'aide de la touche gauche de la souris, l'écran passe à un emplacement mémorisé précédemment et se trouve au-dessous.

Vous pouvez déplacer l'endroit où se trouve l'action principale pour l'amener à l'emplacement où s'est affiché le dernier message en appuyant sur la barre d'ESPACEMENT. Appuyez de nouveau sur cette barre pour revenir à votre dernier emplacement.

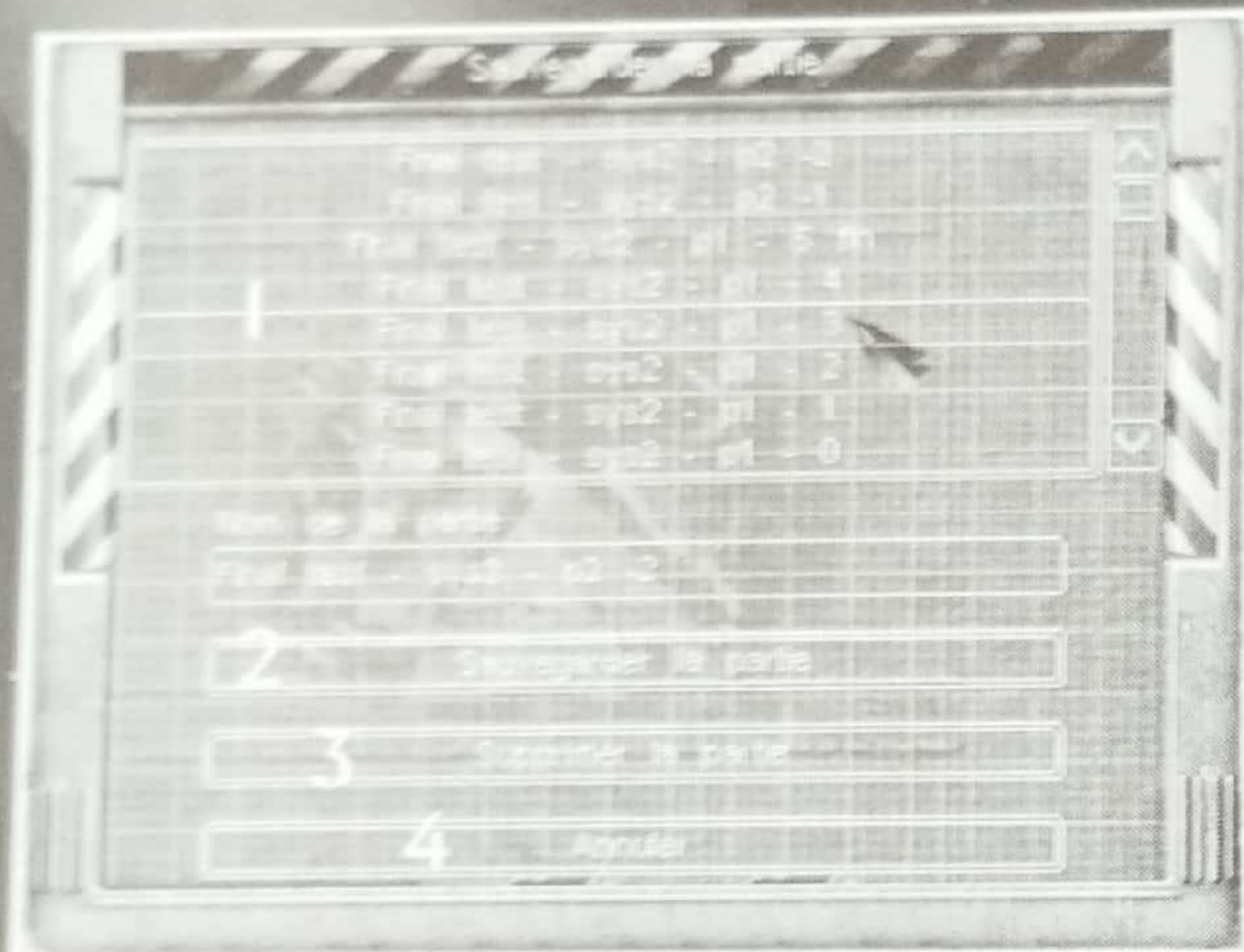
Vous pouvez faire défiler la carte tout simplement en déplaçant votre souris aux bords de la carte actuelle.

Chaque fragment de la carte a l'un des statuts suivants : Inconnu (Unknown), Invisible (Not visible) ou Visible. Au début de la partie, la totalité de la planète a le statut Inconnu (Unknown). Les territoires inexplorés apparaissent à l'écran et sur la carte en noir. Chacune de vos unités explore des territoires en se déplaçant, ce qui fait passer le statut d'Inconnu à Visible. Dès que l'une de vos unités arrive à un autre emplacement, ce territoire passe au statut Invisible (Not Visible). Le terrain dans les zones qui ont le statut Invisible apparaît tel qu'il a été aperçu la dernière fois par l'une de vos unités, mais ne tient pas compte des unités et bâtiments ennemis. Vous pouvez uniquement construire des bâtiments sur un territoire qui a le statut Visible.

Il y a un autre élément important du jeu : vous pouvez être présent sur plusieurs planètes à la fois et vous devez en fait le faire à différentes phases d'une partie pour gagner. Vous aurez accès à toutes les planètes dans les limites du système solaire. Les colonies que vous avez mises en place et qui y sont établies, continuent de fonctionner et de soutenir vos campagnes sur d'autres planètes. Cependant, vous devez continuer de les défendre contre les attaques ennemies.

Vous trouverez des renseignements plus détaillés sur le déplacement de vos unités et sur le contrôle des différentes planètes au chapitre Transport interplanétaire à la (page.)

Charger Partie



Cette option du menu charge une partie sélectionnée que vous avez mémorisée sur disque. Après sélection de cette option, l'écran suivant apparaît :

1. Liste des campagnes précédentes mémorisées
2. Chargement de la partie sélectionnée
3. Suppression de la partie sélectionnée
4. Retour au menu principal sans charger de partie

LISTE

Cette liste contient toutes les parties mémorisées sur le disque dur de votre ordinateur dans le répertoire implicite du jeu. Vous pouvez les charger ou les supprimer en sélectionnant leur position sur ce menu à l'aide de la souris.

OPTION : SUPPRIMER

Pour supprimer une partie, sélectionnez-la sur la liste puis, lorsque son titre apparaît dans le champ de nom, appuyez sur la touche Supprimer (Delete).

OPTION : CHARGER

Pour charger une partie, sélectionnez-la sur la liste puis, dès que son titre apparaît dans le champ de nom, appuyez sur la touche Charger (Load).

OPTION : QUITTER

Appuyez sur la touche quitter (quit) pour revenir au menu précédent.

Intro / Bancs Titres / Quitter

INTRO

Sélectionnez cette option pour voir l'introduction de la Mission : Humanité. Pour revenir au menu principal, appuyez sur ECH.

BANCS TITRES

C'est là que vous trouverez la liste des auteurs de ce jeu et les remerciements adressés à tous ceux qui ont participé à sa création. Pour revenir au menu principal, appuyez sur la touche ECH.

QUITTER – ABANDON D'UNE PARTIE

Vous pouvez quitter à tout moment une partie en utilisant la touche ECH et en entrant dans le menu de la partie.

En ce point, vous pouvez quitter cette partie en choisissant l'option Quitter (Quit). Il vous sera demandé de confirmer votre choix. Dès que vous répondez par OUI (YES) à la question "Êtes-vous sûr ?" (Are you sure ?), vous ne pouvez pas revenir à la partie. Vous êtes ramené à l'écran du menu principal sur lequel vous pouvez utiliser la touche Quitter (Quit) pour sortir du jeu Mission : Humanité. Si vous répondez par NON (NO), vous restez sur le menu du jeu.



RENSEIGNEMENTS UTILES

LES CAMPS EN CONFLIT

Les deux camps qui s'opposent ont accès à une technologie identique et à des tactiques militaires similaires. Bien qu'il y ait de nombreuses différences au niveau de la leur culture et de leur mentalité, ces deux races ont une approche similaire en ce qui concerne la guerre. Vous trouverez ci-après une description des principaux véhicules et soldats dont disposent les deux races. Au fur et à mesure qu'une partie progresse, des unités de plus en plus sophistiquées deviennent disponibles.

UNITÉS STANDARD DE COMBAT

Soldats

Insectes

Il s'agit de l'unité de combat la meilleure marché et la plus simple. Ses principaux avantages sont un coût d'entraînement très faible. Il ne fait aucun doute que cette unité est surtout utile tant que des unités plus fortes de combat n'ont pas été formées.

Commandos

Insectus

Une unité d'infanterie légèrement plus sophistiquée et équipée d'un missile moyenne portée. Sa puissance de feu est légèrement plus longue mais elle est très utile pour attaquer directement l'ennemi, même lorsque des unités plus sophistiquées sont disponibles.

Jeep

Cerber 100

Un véhicule d'exploration tous terrains et léger avec une très large visibilité tous azimuts. Très pratique lorsque les conditions sont difficiles. Il est équipé d'une mitrailleuse F-30 automatique de calibre 7 mm. Les principaux avantages de ce véhicule sont sa fonctionnalité et sa vitesse. Il sert surtout à l'exploration des terrains de combat et à la localisation des unités de l'ennemi lors de scénarios d'attaque. Au début d'un combat, ce véhicule doit recevoir le soutien d'unités d'infanterie. La mitrailleuse F-30 qui l'équipe est très efficace contre les lance-roquettes ennemis au blindage très limité et également lors des combats entre unités d'infanterie.

Blindage - néant

Armement - mitrailleuse automatique - F30 calibre 7 mm

Equipage - 2 personnes

Vitesse - 100 km/h

Gestion des ressources

GESTION DES RESSOURCES

Dans Mission : Humanité, trois types de fournitures sont essentiels pour vos bases : l'alimentation électrique, les civils et les ressources naturelles.

L'énergie est produite par des centrales électriques. Chaque bâtiment a besoin d'énergie électrique pour fonctionner correctement. Tant que les centrales produisent plus d'énergie que vous n'en avez actuellement besoin, tout marche bien. Cependant, lorsque l'indicateur d'énergie (sur la barre des ressources) tombe au-dessous de 100% (vire au jaune ou au rouge), cela signifie que vous consommez plus d'énergie que vous n'en produisez. Lorsque cela se produit, tous vos bâtiments fonctionnent mais plus lentement. Par exemple, si la production d'énergie tombe à 50%, les mines extraient des ressources 50 % plus lentement. La solution, bien évidemment, est la construction de centrales supplémentaires. A titre de solution provisoire, vous pouvez également mettre hors circuit certains des bâtiments et la demande en énergie baisse alors immédiatement. Pour obtenir des renseignements complets sur la production et l'utilisation d'énergie, vous pouvez vérifier la fenêtre de situation (Status) en sélectionnant n'importe quelle centrale électrique.

Les civils effectuent toutes les activités dans vos bases : ils bâtissent et réparent, ils produisent et exploitent les mines, ils assurent l'entraînement de vos troupes. Les informations sur les civils sont disponibles sur la barre des ressources : sur le côté gauche, il y a le nombre total d'habitants de vos bases (ceux qui ne sont pas occupés sont indiqués entre parenthèses). Le nombre sur le côté droit vous indique combien de civils peuvent être logés dans l'une de vos bases. Si tous les logements disponibles sont pleins, vous ne pouvez pas élargir votre population. Pour obtenir une expansion supplémentaire, vous devez construire des ruches (pour les extraterrestres) ou des colonies (pour les humains). Seuls les civils qui ne sont pas occupés peuvent se reproduire. Par conséquent, vous devez toujours essayer d'avoir plus de civils que vous n'en avez actuellement besoin. Si vous avez besoin du plus grand nombre de civils non occupés pour assurer la reproduction, vous pouvez toujours diminuer le nombre d'ouvriers rattachés à certains bâtiments. Cependant, dans ce cas, les bâtiments fonctionnent plus lentement, en fonction du nombre de civils que vous avez retirés. Si vous souhaitez obtenir des renseignements complets sur les civils, vous pouvez vérifier la fenêtre de situation (Status) en sélectionnant n'importe quelle colonie.

Construction

Des ressources sont nécessaires pour construire, réparer et produire des unités. Il y a quatre types de ressources : l'extraction, le fer, le carbone et le titane. Elles proviennent toutes de mines. La vitesse d'extraction dépend du nombre de mines, de leur type, de leur état et de leur emplacement. Les mines qui se trouvent directement au-dessus des gisements de ressources obtiennent des taux d'extraction plus rapides. Les extractions et le fer sont nécessaires pour toutes sortes d'activités. Le carbone et le titane s'utilisent pour produire des ouvrages et véhicules plus sophistiqués. Le volume de ressources que vous pouvez stocker est limité par la capacité totale de stockage disponible. La construction d'entrepôts supplémentaires peut augmenter la capacité globale. Les mines, les navires spatiaux et le vaisseau spatial amiral/Pionnier fournissent également un volume de stockage. La pénurie de l'une des ressources peut fortement ralentir votre production. Par conséquent, vous devez maintenir un équilibre entre les extractions de différentes ressources. Pour obtenir des renseignements complets sur les extractions, vérifiez la fenêtre de situation (Status) en sélectionnant n'importe quelle mine.

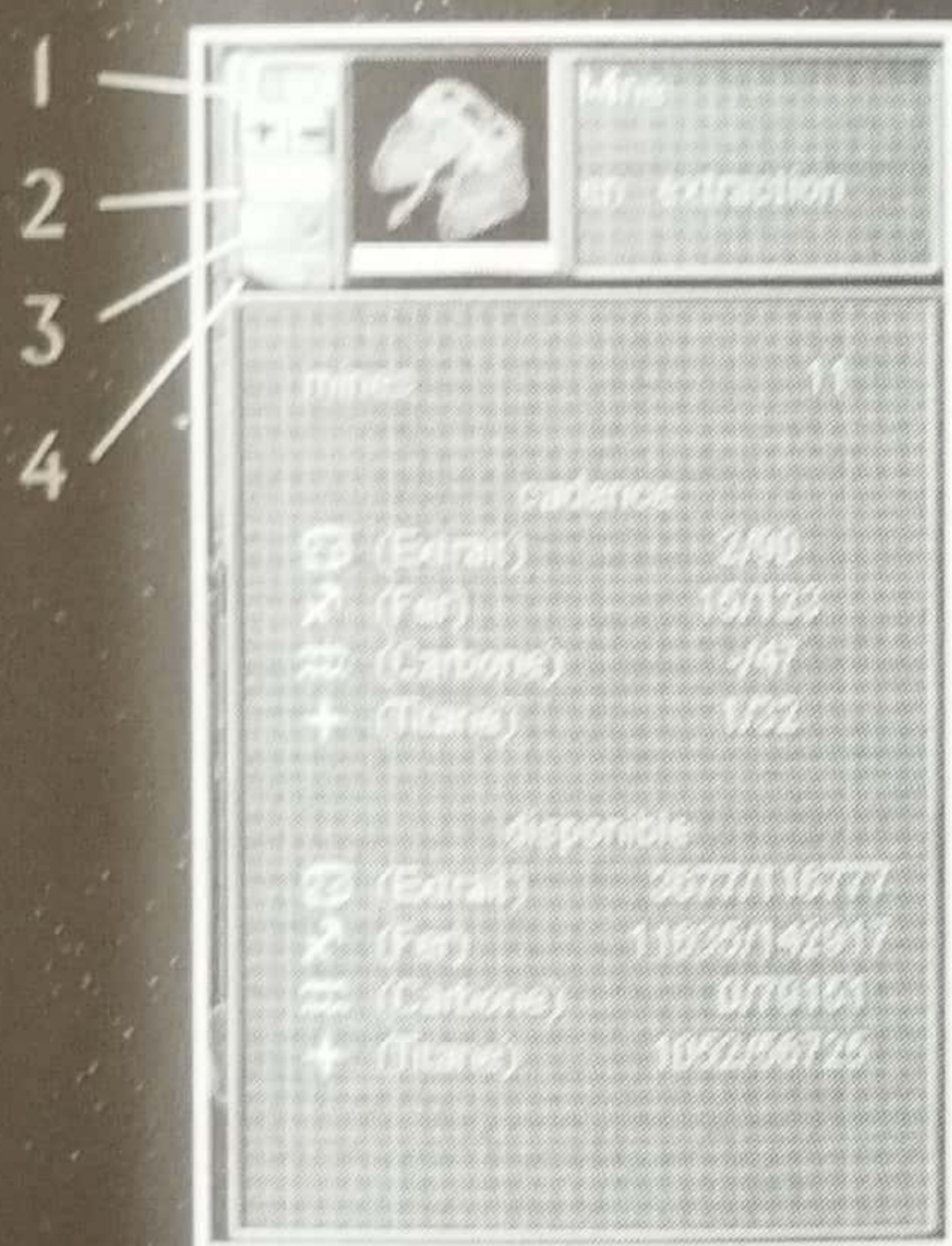
CONSTRUCTION, RÉPARATION ET DÉMOLITION DE BÂTIMENTS

Pour développer votre base, vous avez besoin d'y construire différents types de bâtiments. Certains d'entre eux servent à la défense, d'autres sont indispensables à la fabrication de véhicules, et d'autres encore sont nécessaires au fonctionnement de la base. À condition de choisir soigneusement l'emplacement de vos bâtiments, vous augmentez vos chances de succès. Pour mettre en place un bâtiment, vous devez tout d'abord cliquer sur la fenêtre de construction. Cette fenêtre énumère tous les bâtiments que vous avez déjà et tous ceux que vous pouvez faire construire, à un moment donné, (ainsi que la description des frais de construction de ces bâtiments). Cliquez maintenant sur la touche gauche de la souris après avoir amené son curseur sur l'icône du bâtiment que vous souhaitez vérifier. Le curseur change de forme après l'avoir amené sur l'écran principal. Il ressemble à un rectangle à raies en diagonale qui vient se placer sur une image du bâtiment que vous souhaitez positionner. Lorsque vous déplacez le curseur le long de l'écran, vous devez être en mesure de voir le changement de couleur de plusieurs raies. Vous ne pouvez placer un bâtiment qu'à l'endroit où toutes les raies sont vertes. Si certaines raies sont rouges, cela signifie que vous ne pouvez pas construire ce bâtiment à l'emplacement choisi. Lorsque vous trouvez un endroit approprié pour un bâtiment, cliquez sur la touche gauche de la souris pour en commencer la construction.

Si vous décidez de ne pas positionner un type spécifique de bâtiment, il vous suffit de cliquer sur la touche droite de la souris. Vous pouvez également ramener le curseur à la fenêtre Construction pour y choisir un bâtiment différent pris dans la liste. Lorsque vous sélectionnez un type de mine, l'écran principal affiche l'emplacement des ressources en les identifiant par des raies blanches. Ces emplacements sont repérés par des nombres qui vous disent le volume de ressources disponible. Il vaut mieux placer les mines directement au-dessus des ressources afin d'optimiser le rendement des opérations d'extraction.

Panneau de commande de bâtiment :

1. Nombre d'employés
2. Mise sous tension et hors tension de l'alimentation électrique
3. Réparations
4. Vente/démolition



Lorsque vous mettez en place des ouvrages, vous devez tenir compte de l'alimentation en électricité. Si vous placez des bâtiments trop loin d'une source d'alimentation, la construction ne peut pas être terminée. (Si des bâtiments opérationnels sont privés d'énergie, ils s'arrêtent de fonctionner). Pour vérifier si un bâtiment donné reçoit une alimentation en énergie, sélectionnez ce bâtiment puis vérifiez la touche d'alimentation en électricité du panneau de l'ouvrage/du bâtiment. Si la touche est en position ARRET (OFF) et ne peut pas être mise sur la position MARCHE, cela signifie que ce bâtiment ne reçoit pas d'alimentation électrique. Une

bonne solution, dans ce cas, consiste à placer un transmetteur entre la base et le bâtiment éloigné afin de fournir à ce dernier une énergie.

Le facteur important suivant, dont il faut tenir compte, c'est le nombre d'ouvriers. L'ordinateur fournit automatiquement au bâtiment un personnel complet à condition que le nombre de personnes au chômage soit suffisamment élevé. S'il y a très peu de chômeurs, l'ordinateur en nomme au moins la moitié aux activités de construction.

Si vous souhaitez terminer plus rapidement la construction, vous pouvez toujours vous-même ajouter un plus grand nombre d'ouvriers en cliquant sur l'icône employée du panneau des ouvrages.

A certains moments, vos ouvrages subissent des attaques ennemies. Les bâtiments endommagés ont tendance à travailler de façon moins efficace. Pour réparer un ouvrage endommagé, vous devez le sélectionner puis cliquez sur l'icône Réparation du panneau de bâtiments. Pour effectuer des réparations, il faut engager des dépenses en ressources. Par conséquent, si vous n'avez pas suffisamment de ressources, les réparations ne se font pas. Qui plus est, tant qu'un procédé de réparation n'est pas terminé, l'ouvrage ne peut pas fonctionner normalement. Cela peut s'avérer important, en particulier dans le cas des blockhaus.

La mise à niveau des ouvrages s'effectue exactement de la même façon que les réparations. Si un bâtiment travaille à 100%, vous pouvez l'amener à un niveau plus élevé en cliquant sur l'icône de réparation. Bien évidemment, cette activité n'est possible que si vous disposez de suffisamment de ressources pour lancer la reconstruction.

Parfois, vous vous rendrez compte que certains ouvrages que vous avez construits ne sont pas nécessaires. Dans ce cas, vous pouvez couper leur alimentation en électricité ou même les vendre (ou les démolir). Pour couper l'alimentation en électricité d'un ouvrage, vous pouvez cliquer sur la touche MARCHE/ARRET (ON/OFF) ou ramener le nombre d'employés à zéro. Dans les deux cas, la transmission d'énergie à destination de cet ouvrage est interrompue. Les bâtiments déconnectés ne peuvent pas du tout travailler mais n'ont pas besoin d'énergie. Ils peuvent être remis en circuit en cliquant de nouveau sur la touche MARCHE/ARRET (ON/OFF) ou en augmentant le nombre d'employés.

La vente ou la démolition d'un ouvrage est une solution plus radicale. Dans le cadre de cette option, le bâtiment est démonté et disparaît de la surface de la planète. Cela permet de récupérer une partie des ressources employées précédemment lors de sa construction. C'est une bonne option lorsque vous n'avez pas beaucoup de ressources ou lorsque vous ne disposez pas d'un espace suffisant pour mettre en place de nouveaux bâtiments. Pour vendre un bâtiment, cliquez sur la touche Démolition. Une fenêtre apparaît pour vous indiquer la quantité de chaque ressource que vous pouvez ainsi récupérer. Cliquez sur Oui (Yes) pour confirmer la démolition ou sur Non pour revenir à la partie.

Création et contrôle de l'armée

CRÉATION ET CONTRÔLE DE L'ARMÉE



L'élément le plus important du jeu, bien évidemment, c'est l'armée. Une armée puissante et bien organisée peut raser la base de votre ennemi. Cependant, votre ennemi n'est pas endormi ! Pendant chaque minute de la partie, vous devez être prêt à repousser de violentes attaques. L'entraînement de l'infanterie se déroule à l'Académie militaire et les véhicules d'assaut sont produits dans des usines. Vous aurez besoin de différents types d'ouvrages pour différents types d'unités. L'infanterie et les véhicules terrestres sont placés dans des garnisons séparées des véhicules spatiaux et des hélicoptères. Après avoir mis en place

l'Académie/l'usine et la caserne, vous pouvez commencer la formation/la production. Pour commencer la formation militaire/la production, cliquez sur le bâtiment Académie/Usine. La liste des unités disponibles s'affiche.

A côté de chaque unité, vous trouverez deux touches et le coût de la production. En cliquant sur la touche plus, vous augmentez le nombre d'unités produites. Au contraire, si vous cliquez sur la touche moins, cela réduit la production. Vous pouvez commencer la production simultanée de différents types d'unités. Les unités spécifiées sont créées dans un ordre logique. Le processus de production d'unités s'interrompt si les ressources disponibles sont insuffisantes. Il reprend après obtention de ressources suffisantes. Lorsque l'Académie/l'usine termine son entraînement/sa production, un message à ce sujet apparaît. Chaque unité ainsi créée est placée dans une garnison, à l'intérieur d'une caserne/d'un hangar qui convient à ce type de stockage. Si vous avez plusieurs casernes ou hangars, les unités sont réparties en parties égales dans chacun de ces ouvrages. Les véhicules, les navires spatiaux et les hélicoptères, lorsqu'ils sont stockés dans la caserne/le hangar, n'ont pas besoin d'observateurs. L'équipage des véhicules est renvoyé aux colonies. La destruction de la caserne/du hangar entraîne la destruction de toutes les unités qui se trouvaient à l'intérieur de ce type d'ouvrages. Par conséquent, lorsque les unités ennemies apparaissent, il vaut mieux sortir vos forces de ce type d'ouvrages. Pour cela, vous devez choisir l'option Construction de caserne/de hangar. La liste des unités en garnison vient s'afficher avec deux touches.

Cette touche vide la caserne/le hangar. Toutes les unités quittent l'ouvrage. Chaque véhicule qui sort du hangar diminue le nombre de civils au chômage. L'ordinateur prend automatiquement un certain nombre de chômeurs des colonies pour exploiter ces véhicules. Si les colonies ne sont pas en mesure de fournir un nombre suffisant de civils, certains véhicules restent dans le hangar. Pour retirer une unité d'un ouvrage, cliquez sur l'une des unités dans la liste qui vient s'afficher.

Ces touches servent à guérir les soldats blessés et à réparer les véhicules endommagés. La réparation des véhicules endommagés est moins chère que la construction de nouveaux véhicules et, en outre, les unités expérimentées font de meilleurs combattants.

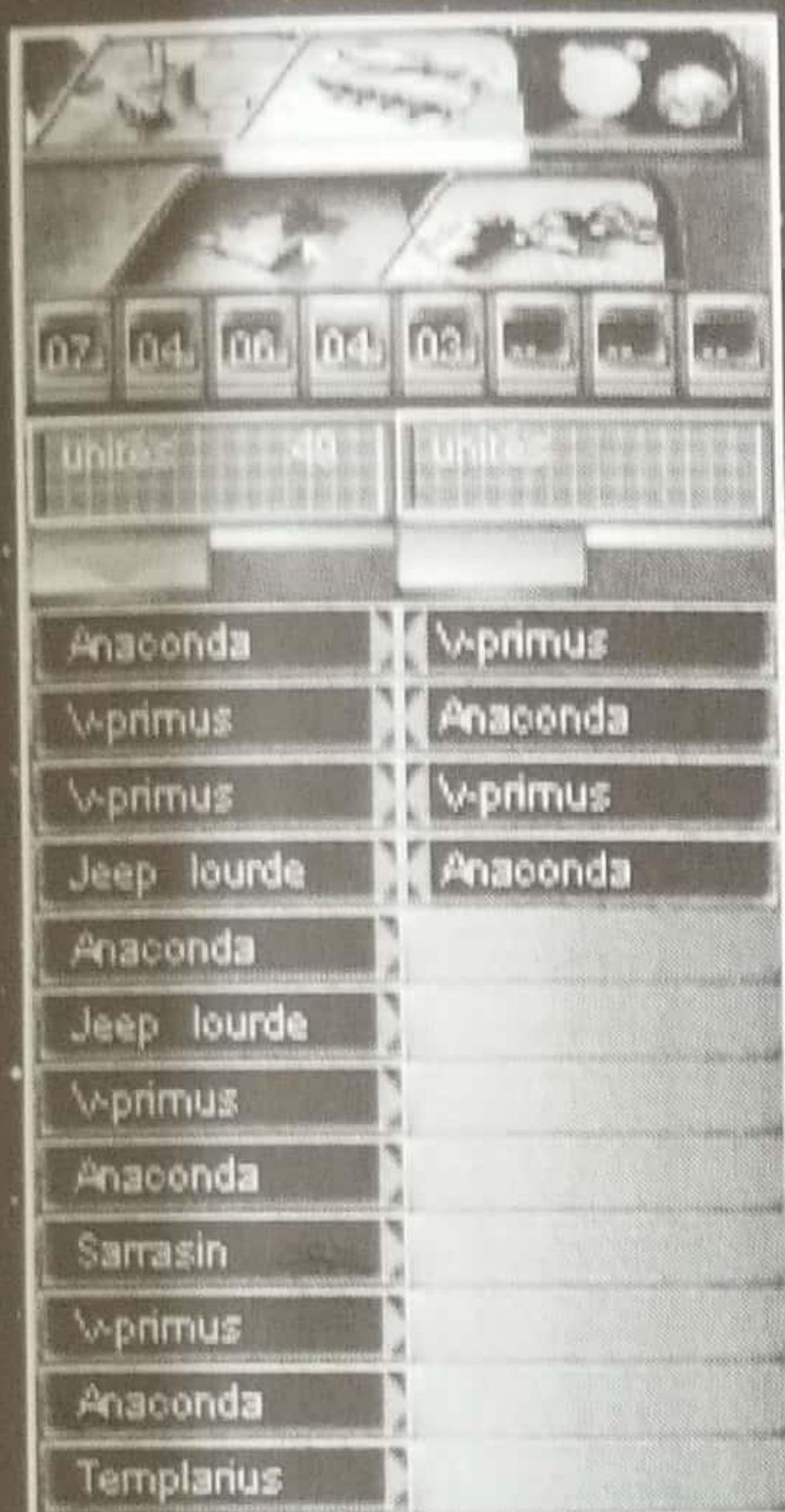
Si certaines unités n'ont plus besoin d'être en dehors de leur base, ou si vous souhaitez les soigner ou les réparer, veuillez cliquer à deux reprises sur la touche droite de la souris (ou à une seule reprise tout en maintenant la touche MAJ) après avoir amené la souris sur la caserne/le hangar. Toutes les unités sélectionnées rentrent dans le bâtiment.

Lors de la création de nouvelles unités, vous ne devez pas oublier que la capacité de stockage d'une caserne/d'un hangar est limitée à 50 unités. Pour placer en garnison une armée plus importante, vous devez construire des casernes/hangars supplémentaires.

Une petite armée composée d'unités puissantes et sophistiquées sur le plan technologique est parfois plus dangereuse qu'un groupe considérable d'unités moins efficaces. Qui plus est, l'agencement des casernes d'infanterie et des hangars de véhicules peut s'avérer très important. Si une caserne/un hangar est placé trop près d'autres bâtiments, les unités en garnison peuvent avoir des difficultés pour en sortir. L'idéal serait de placer les casernes et hangars à la périphérie de votre base.

Contrôle d'unités regroupées

CONTRÔLE D'UNITÉS REGROUPÉES



Il existe de nombreuses possibilités de regroupement qui simplifient le contrôle des unités. Vous pouvez regrouper rapidement des unités en maintenant la pression sur la touche gauche de la souris puis en déplaçant le curseur pour former un "cadre limite". Il convient de noter qu'un coin de ce cadre suit le curseur. Maintenant, déplacez ce curseur pour encercler les unités que vous souhaitez regrouper. Ensuite, relâchez la touche gauche de la souris – les unités qui se trouvent à l'intérieur du cadre sont sélectionnées et forment un groupe. Vous pouvez également augmenter ou diminuer la taille d'un groupe en encadrant les unités que vous souhaitez intégrer à un groupe ou exclure d'un groupe. Pour ajouter de nouvelles unités au groupe, formez un cadre en maintenant la pression sur la touche MAJ. Pour éliminer les

unités d'un cadre, maintenez la pression sur la touche CTRL.

Une autre méthode de regroupement consiste à former des escouades d'infanterie dans l'espace normalement occupé par un seul soldat; vous pouvez rassembler jusqu'à cinq soldats. Pour cela, il vous faut sélectionner plusieurs soldats puis cliquer sur la touche droite de la souris après avoir placé cette dernière sur un soldat (à condition qu'il ne soit pas occupé et qu'il soit prêt à un regroupement). Une telle escouade d'infanterie sera alors traitée comme une simple unité. Vous pouvez également à tout moment éliminer des groupes du type escouade en sélectionnant les soldats concernés puis en appuyant sur la touche Z.

La dernière méthode permet de regrouper des unités différentes dont le nombre d'éléments peut prendre n'importe quelle valeur. Vous pouvez le faire directement ou indirectement.

Dans la méthode directe, vous sélectionnez tout d'abord les unités puis vous les regroupez en cliquant la touche droite de la souris sur l'une des huit icônes de groupe qui apparaissent dans la fenêtre Groupe d'unité. Les unités sélectionnées sont allouées à la touche numérique sur laquelle vous avez appuyé. Le nombre d'unités du groupe est affiché sur la touche. Cliquez sur la touche gauche de l'icône de groupe pour le sélectionner.

Pour regrouper indirectement les unités, vous devez cliquer sur la fenêtre Groupe d'unité. À la partie gauche de la fenêtre, apparaît la liste de toutes les unités qui ne sont pas groupées. Sur la partie droite, apparaît la liste des unités qui appartiennent à certaines escouades. L'icône du groupe actuellement sélectionné s'allume. En cliquant sur l'unité choisie, vous pouvez l'allouer à l'escouade donnée (si elle n'est pas regroupée) ou l'éjecter de cette escouade (si elle est déjà groupée). S'il y a trop d'unités, vous pouvez faire défiler la fenêtre à l'aide des touches qui se trouvent à la partie supérieure de cette dernière.

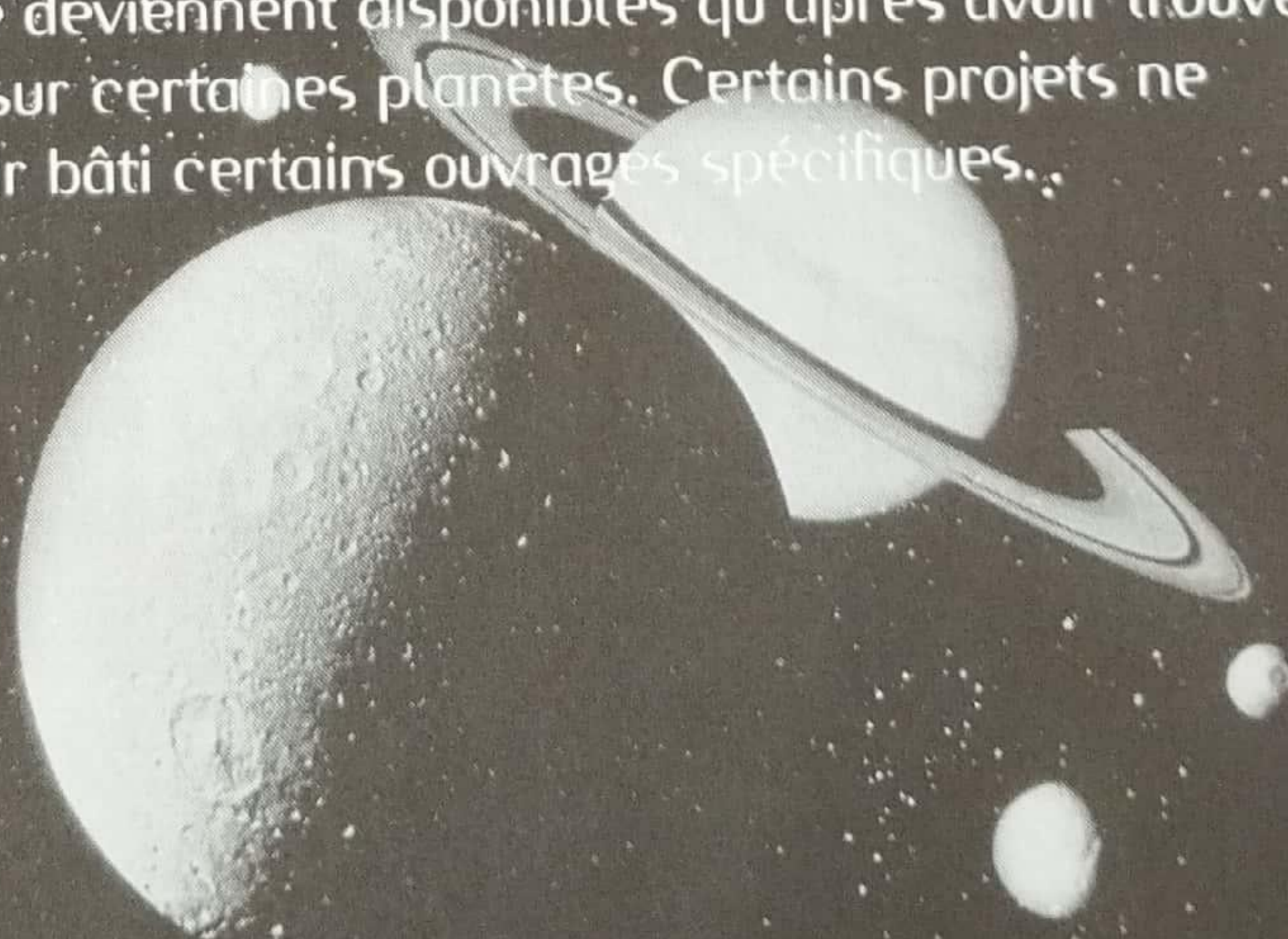
Cette méthode est celle qui convient le mieux pour ajouter des unités séparées à un groupe éloigné. Cependant, vous ne devez pas oublier qu'une escouade ne peut pas se former automatiquement. Pour ajouter des unités fraîches à un groupe déjà en place, vous devez leur donner l'ordre d'aller à l'emplacement où se trouve l'escouade qu'elles doivent rejoindre.

DÉVELOPPEMENT TECHNOLOGIQUE



C'est un élément crucial de ce jeu. Les anciens types d'unités n'ont pratiquement aucune chance lors d'un combat contre des unités plus sophistiquées sur le plan technologique. Par conséquent, vous ne pouvez pas vous permettre de progresser à un rythme inférieur à celui de l'ennemi. Après avoir dirigé le bureau d'étude (Design Office), vous devez commencer la recherche de nouvelles technologies. Sélectionnez l'icône Bureau d'étude (Design Office) pour faire apparaître la liste des projets possibles. Cliquez sur la touche droite de la souris après avoir choisi un

projet afin d'obtenir des renseignements plus complets. Cliquez sur la touche gauche de la souris pour commencer les recherches sur le projet choisi. Chaque bureau d'étude ne peut travailler que sur un seul projet à la fois. Vous pouvez construire d'autres bureaux d'étude pour commencer la recherche simultanée sur plusieurs projets. Lorsqu'une recherche est terminée, cela vous amène l'un des avantages suivants : un nouveau bâtiment ou un nouveau type d'unité ou un nouvel ouvrage ou l'amélioration technique d'une unité. Qui plus est, lorsque vous finissez la recherche sur l'un des projets, vous pouvez commencer à travailler sur un nouveau projet en vous basant sur la technologie inventée récemment. Pendant une campagne, certains projets ne deviennent disponibles qu'après avoir trouvé la technologie extraterrestre sur certaines planètes. Certains projets ne sont disponibles qu'après avoir bâti certains ouvrages spécifiques.

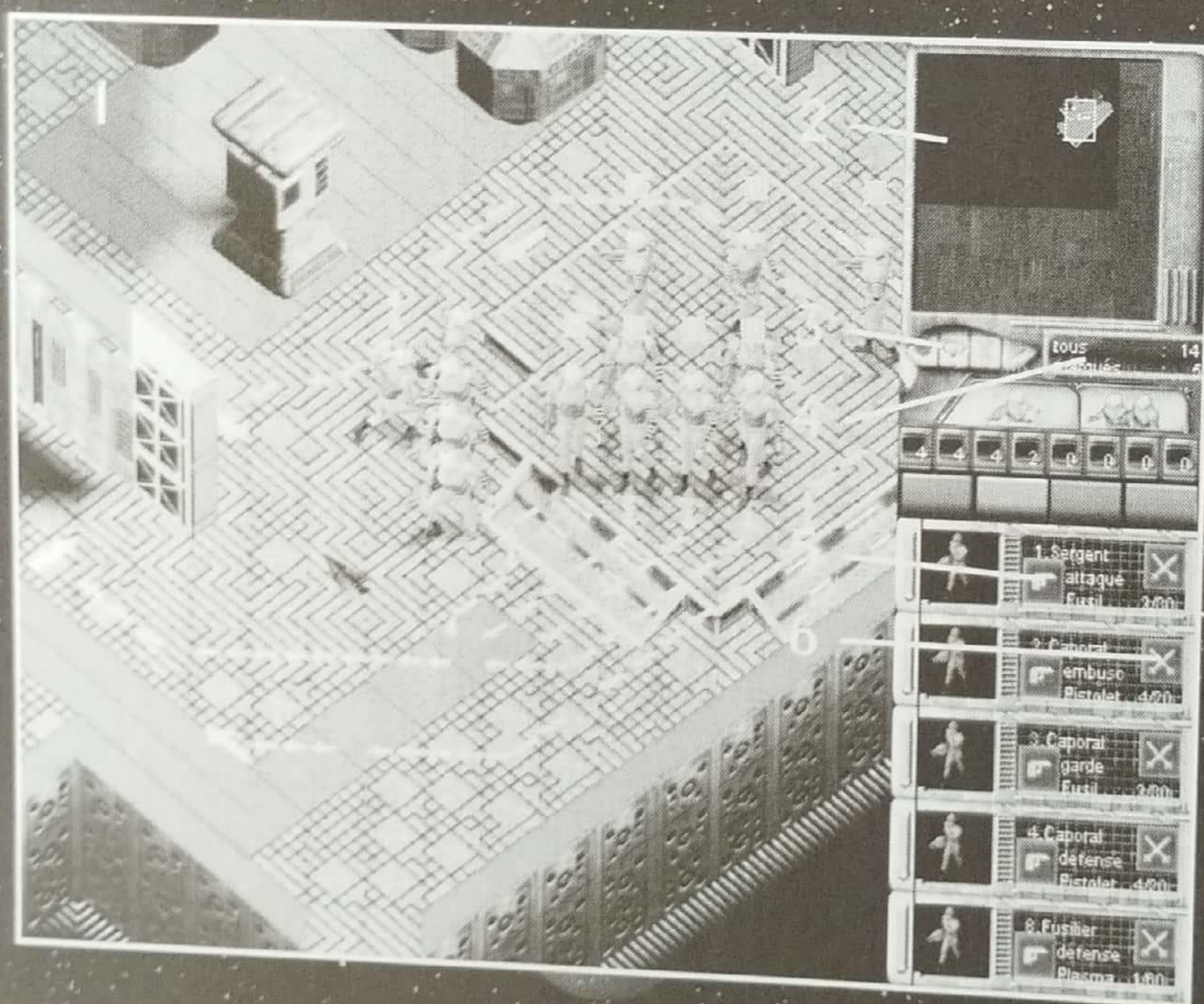


Saisie de bâtiments ennemis

SAISIE DE BÂTIMENTS ENNEMIS

A la fin de chaque système planétaire, se trouve une planète où l'ennemi a établi son quartier général et où se trouve la principale base ennemie. La destruction des ouvrages de la base principale est pratiquement impossible car elle est protégée par des champs extrêmement puissants. Cependant, il est possible d'infiltrer les ouvrages de la base principale en utilisant des unités d'infanterie (qui peuvent pénétrer dans les champs de protection). Les soldats peuvent entrer dans un ouvrage ennemi pour le faire sauter. La clé du succès est un bon contrôle et une bonne distribution de vos troupes. Vos soldats ont pour objectif de tuer tous les ennemis, de miner le bâtiment et de faire sauter le réacteur principal (ou de trouver un autre moyen de détruire la base).

Cliquez à deux reprises sur la touche droite de la souris (ou à une reprise tout en maintenant la pression sur la touche MAJ) pour déclencher l'attaque de la base par vos soldats. La partie passe alors à l'intérieur du bâtiment.



1. Ecran principal
2. Scanner tactique
3. Panneau de commande
4. Fenêtre Situation
5. Icône de changement d'arme
6. Icône de changement de mode de combat

Maintenant, l'écran affiche l'intérieur du bâtiment. Chacun de vos soldats, à l'intérieur, a un champ de vision limité. Les ennemis au-delà de ce champ sont cachés. Les zones déjà explorées sont visibles sur le scanner. Les traits blancs sur ce scanner correspondent aux murs de la base alors que les repères vert foncé identifient les zones déjà explorées (mais se situant au-delà du champ de vision). La couleur vert clair montre les zones actuellement visibles. Vos soldats ont pour objectif de trouver le principal générateur de campagne de production d'électricité et de le faire sauter (en option, ils peuvent s'échapper). Il faut amener la bombe (à l'aide de la touche M) le plus près possible du générateur pour détruire ce dernier. L'explosion du générateur détruit également le bâtiment de la base. Les soldats ennemis font tout ce qu'ils peuvent pour vous empêcher d'accomplir votre mission. Les soldats extraterrestres se cachent dans les recoins sombres de la base pour préparer une embuscade.

La sélection et le contrôle des unités se font exactement de la même façon que dans la partie principale du jeu. Les fonctions suivantes sont disponibles :

- Cliquez sur la touche droite de la souris après l'avoir amenée sur un soldat choisi pour le faire s'agenouiller ou se lever
- Cliquez simultanément sur les touches droite et gauche de la souris pour attaquer l'ennemi (la touche droite ne commande pas les mêmes armes que la touche gauche)
- Cliquez sur la touche droite ou sur la touche gauche de la souris et simultanément appuyez sur la touche MAJ pour ouvrir le feu dans le sens indiqué par le curseur
- Cliquez sur la touche droite de la souris après avoir placé son curseur sur le soldat choisi pour l'amener dans son escouade
- Cliquez à deux reprises sur la touche droite de la souris pour faire courir les soldats
- Cliquez sur la touche gauche d'une zone sans unité pour annuler la sélection d'une unité

Il y a une autre option à l'intérieur de la base de l'ennemi : la possibilité de programmer les mouvements de vos soldats. Vous pouvez ordonner à certains de vos soldats de se déplacer d'une manière programmée alors que les autres sont placés directement sous votre contrôle. La programmation de ces mouvements est très simple. Vous sélectionnez les soldats que vous souhaitez programmer puis appuyez sur l'icône Programmation (Programming) du panneau. La lettre P doit apparaître au-dessus de l'escouade ainsi choisie.

Ensuite, utilisez la touche droite de la souris pour programmer toute une série de points de passage. Enfin, appuyez sur la touche DEMARRAGE (START) du panneau pour mettre en œuvre ce programme. En appuyant sur la touche ANNULER (CANCEL) du panneau, vous pouvez effacer ce programme. Cela désactive les mouvements programmés pour toutes les unités sélectionnées.

Dans la fenêtre Situation (Status), vous pouvez changer l'armement et le mode de combat de soldats sélectionnés. Il vous faut pour cela cliquer sur l'icône correspondante, à côté des caractéristiques de l'unité concernée. Chaque soldat peut ainsi passer d'un mode de combat à un autre (il y en a quatre au total) ou utiliser l'une des deux armes disponibles. Le comportement des soldats dans chaque mode de combat se caractérise de la manière suivante :

Insensible – le soldat ne tire pas en voyant l'ennemi tant que vous ne lui en donnez pas l'ordre ; ce mode convient surtout aux unités équipées d'armes lourdes qu'il faut parfaitement contrôler.

Garde – le soldat ne tire que sur les ennemis qui sont dans son champ de vision. Il ne part pas à la recherche d'ennemis s'ils ne sont pas visibles. Ce mode convient surtout à la protection des voies de passage qui n'ont qu'une entrée ou sortie (c'est-à-dire où l'ennemi ne peut venir que d'une seule direction).

Défense – le soldat tire sur les ennemis qui sont dans son champ de vision. Lorsqu'il est attaqué, il part à la recherche de l'ennemi. Ce mode convient le mieux aux soldats qui se débrouillent seuls.

Franc-tireur – le soldat s'agenouille et tire sur des ennemis visibles. Ce mode a pour principal avantage d'améliorer la précision du tir. Cependant, le soldat agenouillé ne peut pas se déplacer avant de se relever.

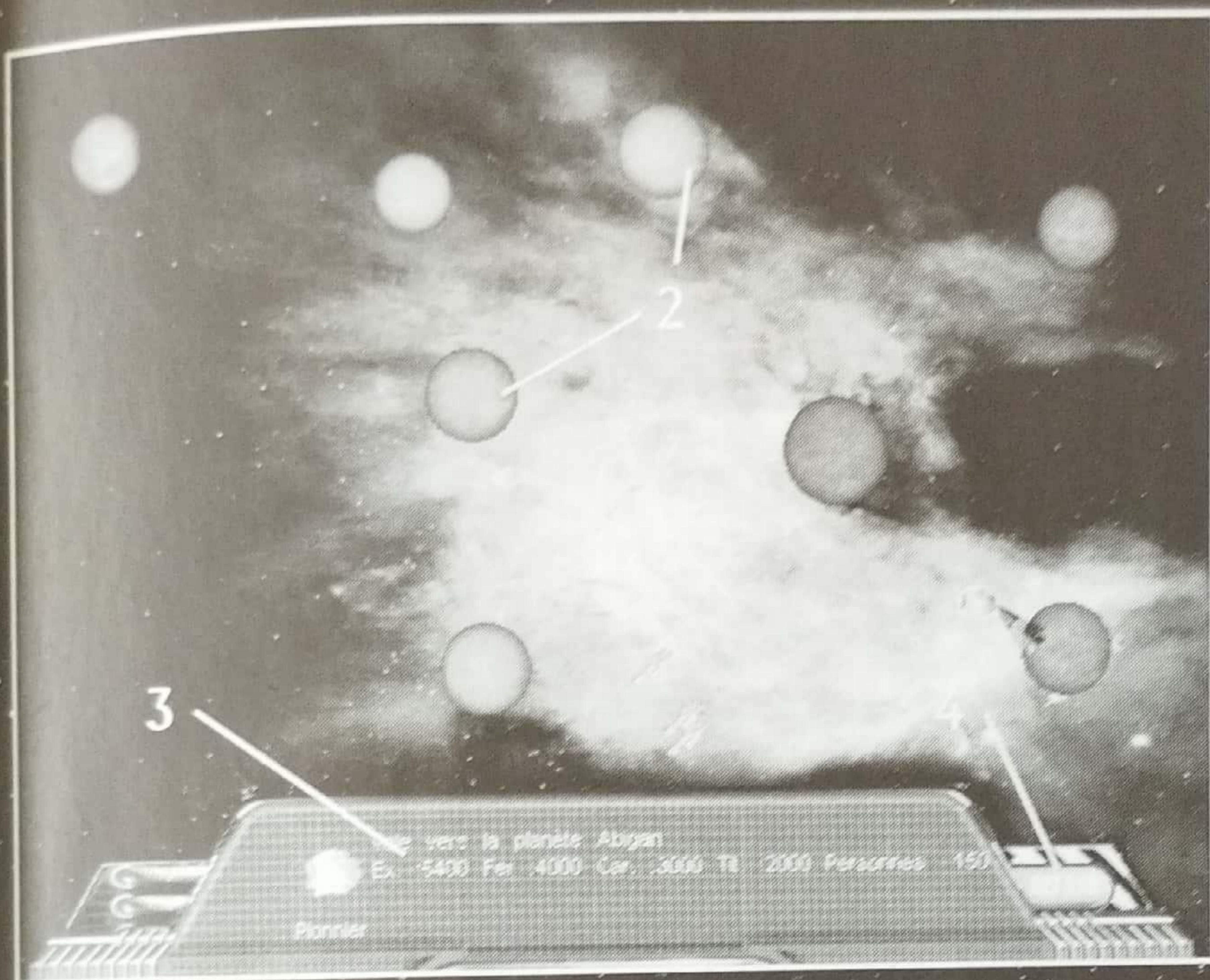
Attaque – le soldat part à la recherche active de l'ennemi. Il ouvre le feu dès qu'il le repère.

Les soldats qui attaquent les unités ennemies de leur propre initiative utilisent toujours l'arme sélectionnée précédemment. Lorsqu'ils n'ont plus de munitions, ils sélectionnent automatiquement l'arme suivante de leur équipement.

La partie revient à l'écran principal après l'explosion du quartier général de l'ennemi ou lorsque tous vos soldats ont été tués (en option, vous pouvez également utiliser la touche ECH). Tous les soldats qui n'arrivent pas à s'échapper du bâtiment avant l'explosion restent prisonniers de ce bâtiment et y meurent.

Transport Interplanétaire

TRANSPORT INTERPLANÉTAIRE



1. Vaisseau spatial
2. Planètes disponibles
3. Panneau de commande
4. Retour à la planète précédente

Pour conquérir la totalité du système planétaire, il faut disposer d'un transport interplanétaire efficace. Les

civils, les ressources et les unités militaires peuvent être transférés dans Mission : Humanité, d'une planète à une autre. Il est possible de contrôler les vaisseaux spatiaux et d'assurer les transferts entre les planètes en utilisant la carte du système planétaire. En haut de cette carte figurent les planètes déjà explorées ainsi que le parcours suivi par les vaisseaux spatiaux dans le système. En bas de cette carte, vous trouvez des informations sur les unités qui sont identifiées à l'aide du curseur. Les paramètres communiqués pour chaque planète sont les suivants : le nom de cette planète, la distance à parcourir et la situation. Les paramètres concernant chaque vaisseau spatial sont les suivants : le type de vaisseau, sa destination et la cargaison transportée. En cliquant directement sur le vaisseau souhaité, vous affichez un menu supplémentaire. Vous pouvez voir sur ce dernier les options de modification du cap suivi et la destination du vol spatial. Pour transférer votre point de vue à une planète où se trouvent vos unités, vos bâtiments ou vos vaisseaux spatiaux (à l'exclusion de la navette spatiale), cliquez sur l'icône de planète. Cela vous permet de transférer votre quartier général sur la planète de votre choix. Pour quitter la carte du système planétaire, cliquez sur la touche Retour (Back) ou appuyez sur ECH.

Trois types de vaisseaux spatiaux peuvent être envoyés dans l'espace :

Le vaisseau amiral/Pionnier – il permet d'établir de nouvelles bases. Il transporte des civils et des ressources.

La navette spatiale – ce petit vaisseau a besoin d'une base aérospatiale pour décoller et atterrir. Elle peut transporter des civils et des ressources.

Transporteur – il transporte des unités militaires.

En cliquant sur l'un des vaisseaux spatiaux ci-dessus ou sur la base spatiale du panneau Structure, vous activez les icônes de chargement/ déchargement.

Les icônes de chargement/déchargement servent à assurer une gestion rapide de la cargaison d'un navire. La touche Chargement remplit la soute du vaisseau à condition qu'il y ait suffisamment de ressources. La touche Déchargement débarque la totalité de la cargaison du vaisseau. Pendant le chargement, le volume des ressources sur la planète diminue en fonction du volume de marchandises embarquées.

Cette touche sert au décollage du vaisseau spatial. Elle permet à ce vaisseau de se rendre dans des planètes éloignées. Le vaisseau spatial se pilote exactement de la même façon qu'un aéronef. Pour le décharger, cliquez à deux reprises sur la zone choisie (ou cliquez à une reprise tout en maintenant la pression sur la touche MAJ).

Cette icône active la carte planétaire. Cliquez sur la touche gauche de la souris après avoir mis cette dernière au niveau d'une planète pour envoyer votre vaisseau à cette planète. Si vous appuyez sur la touche ECH ou cliquez sur la planète autour de laquelle le vaisseau est en orbite, cela annule ce parcours. Le vaisseau ne décolle pas s'il n'y a pas suffisamment de ressources ou si la planète choisie est, et quelle qu'en soit la raison, indisponible.

Cet écran permet le chargement précis de marchandises. Pour chaque ressource, vous disposez de deux touches : plus et moins. Si vous amenez le curseur de la souris sur l'une de ces touches puis si vous déplacez ce curseur, vous pouvez modifier rapidement le volume de la cargaison.

Le chargement et le déchargement des unités militaires se font exactement de la même façon que l'option Caserne/Hangar. La seule différence vient du fait que les vaisseaux spatiaux peuvent embarquer des unités d'infanterie et des véhicules.

Tuyaux et suggestions

Comment puis-je voir sur l'écran principal le nombre de gisements de ressources et l'emplacement de ces derniers ?

Mettez en valeur d'une des mines dans la fenêtre Construction.

Quel est le moyen le plus simple de conquérir une planète ennemie ?

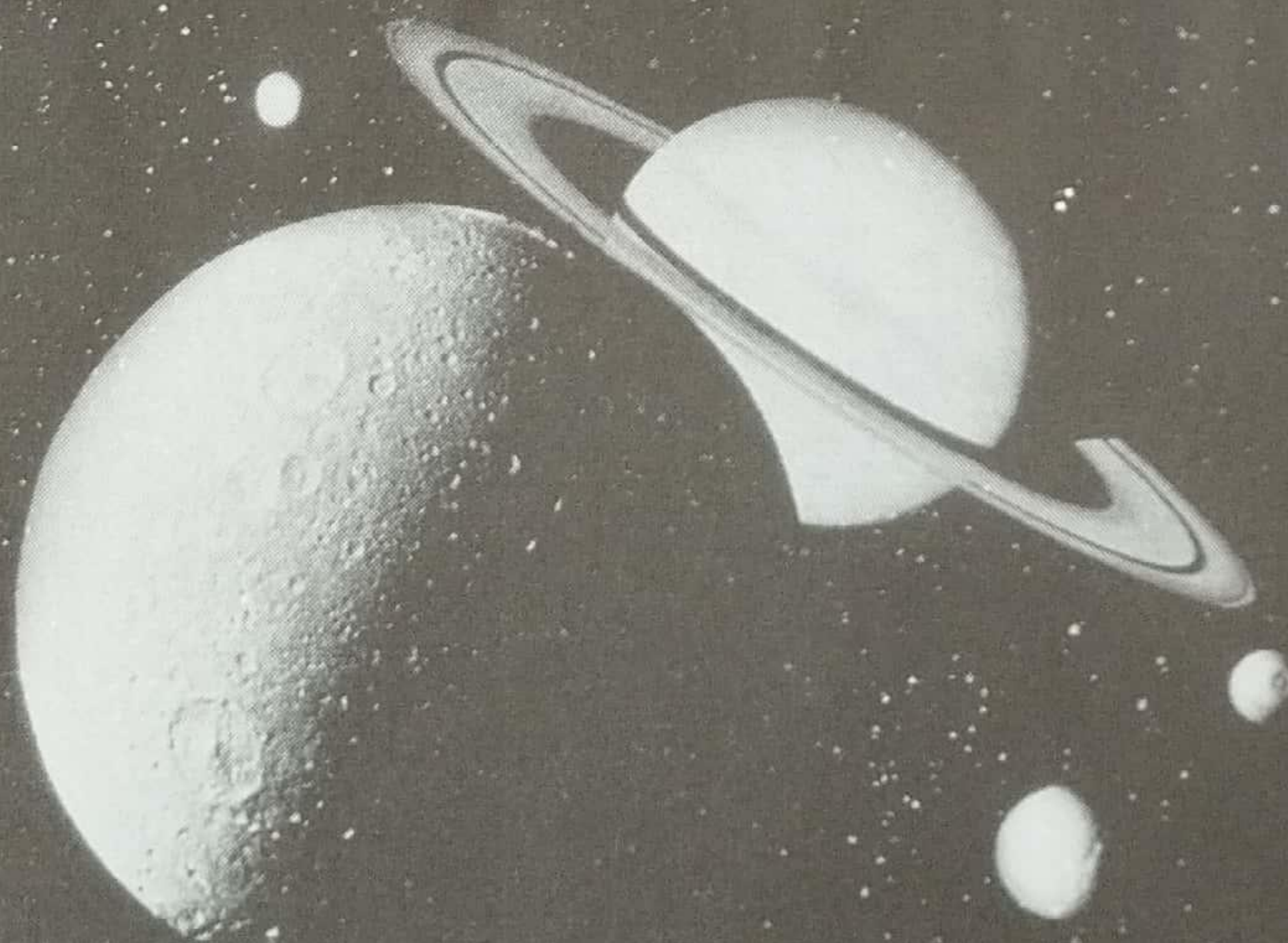
Dès que vous avez découvert une colonie ennemie, le moyen le plus rapide pour la conquérir consiste à envoyer Pionnier le plus tôt possible. Le point le plus faible d'un ennemi est sa tête.

Que dois-je faire lorsque mes unités sont endommagées ?

Vous devez les remettre en état dans le bâtiment où elles sont basées. En effet, la remise en état est moins chère que la construction de nouvelles unités et les unités qui ont de l'expérience se battent avec une plus grande efficacité que les nouvelles unités.

Que puis-je faire si le volume des ressources extrait d'une mine est faible, bien que le gisement soit important ?

Si c'est le cas, il est probable que la mine a été endommagée, que son alimentation électrique est trop faible ou qu'elle n'emploie pas suffisamment de personnel. Vérifiez que vous employez le nombre maximum d'ouvriers et que la mine reçoit une alimentation électrique suffisante des centrales. Si la mine a été endommagée, vous pouvez la réparer en cliquant sur la touche Réparation.



Existe-t-il un moyen d'augmenter l'alimentation électrique sans construire de centrales supplémentaires ?

Oui. Vous devez arrêter toutes les activités dans les bâtiments dont vous ne vous servez pas pour le moment (vous pouvez couper leur alimentation électrique à l'aide de la touche MARCHE/ARRET (ON/OFF) ou en ramenant à zéro le nombre d'ouvriers qui travaillent dans ces bâtiments). Leur alimentation électrique est interrompue et est envoyée à d'autres bâtiments.

Pourquoi un bâtiment n'est-il pas construit (ou réparé), bien qu'il y ait des ouvriers au chômage ?

Le bâtiment se trouve peut-être en dehors de la région desservie par une source d'alimentation électrique. Pour surmonter cette distance, vous pouvez construire un transmetteur entre la centrale et le bâtiment. Il vous faudra probablement construire plusieurs transmetteurs, étant donné que la plage de transmission est limitée.

L'ennemi attaque dès l'atterrissage.

Envoyez un groupe de soldats sur la nouvelle planète par un vaisseau de transport pour défendre votre nouvelle base jusqu'à ce que vous ayez construit des dispositifs militaires. Vous pouvez également envoyer des soldats sur une planète où vous n'avez pas de base, à titre de punition.

J'ai envoyé par erreur mon vaisseau à la mauvaise planète !

Vous pouvez changer la destination de l'atterrissage de tous les vaisseaux en vol. Il vous suffit de cliquer à l'aide de votre souris sur un de ces vaisseaux, de choisir l'option Changer destination puis de cliquer sur la planète où vous souhaitez que votre vaisseau atterrisse.

Comment puis-je vérifier les vaisseaux qui sont sur le transporteur ?

Cliquez sur le transporteur avec la touche droite de la souris.

Comment puis-je construire des dispositifs s'il y a une pénurie constante de ressources ?

Les usines consomment des ressources importantes lors de la fabrication de véhicules militaires. Si vous ne pouvez pas créer de nouvelles mines, vous devez provisoirement arrêter la production de véhicules militaires. Une autre solution consiste à transporter les ressources d'une autre planète en utilisant la fusée spatiale.

Touches de raccourcis

TOUCHES DE RACCOURCIS

Touches du menu principal :

C	BANCS TITRES – indiquent le nom de tous ceux qui ont créé ce jeu
I	INTRO – répète l'introduction qui apparaît au début du jeu
T	ENTRAINEMENT – permet de faire dérouler le programme d'apprentissage qui vous permettra d'apprendre rapidement les principes fondamentaux de Mission : Humanité
L	CHARGER PARTIE – chargement d'une partie mémorisée sur le disque dur afin que vous puissiez la continuer
G	NOUVELLE PARTIE – lancement d'une nouvelle partie ; vous devez choisir la race dont vous souhaitez prendre la tête
Q	QUITTER – abandon de la partie

Touches employées pendant une partie

F1	Appel du menu Options
F5	Passage de l'écran au format 640 x 480 pixels
F6	Passage de l'écran au format 800 x 600 pixels
F7	Passage de l'écran au format 1 024 x 768 pixels
F8	Augmentation de la taille de l'écran principal
F9	Diminution de la taille de l'écran principal
F10 ou ECH	Affichage du menu principal
ECH	Abandon d'un niveau interne d'une partie
BARRE	
D'ESPACEMENT	Passage à l'emplacement du dernier message/retour
I - 8	Mise en valeur des groupes 1 à 8
ALT I - 8	Mise en valeur et déplacement des groupes 1 à 8 sur la carte
MAJ I - 8	Mémorisation des unités mises en valeur, dans les groupes 1 à 8
+	Augmentation du temps qui s'écoule pendant une partie
-	Diminution du temps qui s'écoule pendant une partie
"Curseurs"	Déplacement de la zone qui vient s'afficher sur l'écran principal
Q	Appel/alternance entre les fenêtres Construction bâtiment, Administration bâtiments et panneaux construction
W	Appel/alternance entre les fenêtres

	Véhicule et Gestion des équipes
E	Appel/alternance entre carte des planètes et carte du système solaire
R	Montrer/cacher les indicateurs d'énergie d'objets mis en valeur
K	Appel de la liste des messages enregistrés
MAJ K	Dissimulation de la liste des messages enregistrés

Touches du menu de partie :

O	OPTIONS – appel du menu où vous pouvez modifier la taille de l'écran et le volume des effets sonores et de la musique (ou couper ces effets et cette musique)
L	CHARGEMENT PARTIE – chargement d'une partie mémorisée sur votre disque dur afin que vous puissiez la poursuivre
S	MEMORISATION PARTIE – mémorisation du niveau de la partie que vous êtes en train de jouer
D	DIPLOMACIE – vous permet de choisir vos alliés et leur permet de voir la zone actuellement occupée par vos unités, vos bâtiments, ainsi que les définitions des personnes à qui vous allez envoyer des messages pendant la partie
Q	QUITTER PARTIE – permet de quitter la partie et de revenir au menu principal
I	ARRÊT PARTIE – permet au joueur à l'origine de la partie d'arrêter cette dernière et de la retirer du serveur
.G	RETOUR A PARTIE – ferme le menu principal et vous ramène à la partie.

Touches activées lorsque les véhicules sont mis en valeur:

Z	Regroupement des équipes de soldats
S	Surveillance d'un véhicule mis en valeur

Touches activées lorsque les bâtiments sont mis en valeur :

INSERT	Adjonction d'ouvriers dans un bâtiment
DEL	Suppression d'ouvriers d'un bâtiment
HOME (MAISON)	Augmentation du nombre d'ouvriers pour atteindre le chiffre maximum autorisé
FIN	Retrait de tous les ouvriers d'un bâtiment

Touches actives lors d'un combat à l'intérieur d'un bâtiment :

- M Programmation des bombes
- < Mise en valeur du soldat suivant
- > Fait s'agenouiller ou se relever les soldats mis en valeur
- / Change les armes des soldats mis en valeur

Touches utilisées avec la souris :

ALT + touche droite de la souris

Ordre à une unité de se mettre en marche pour patrouiller une nouvelle zone

SHIFT + touche droite de la souris

Ordre d'entrer dans un bâtiment (si c'est possible) ;

atterrissage de vaisseau/attaque de bâtiments ennemis

SHIFT + déplacement de la souris tout en appuyant sur la touche gauche

Adjonction de nouvelles unités à un groupe

CTRL + déplacement de la souris tout en maintenant la pression sur la touche gauche

Retrait d'une unité d'un groupe

SHIFT + touche droite ou gauche de la souris

Ordre de tirer dans le sens du curseur depuis l'intérieur de bâtiments. Le type d'arme employé dépend de la touche de la souris sur laquelle on appuie.



Souris Touche droite :

Envoi d'ordres à des unités

Affichage de l'écran Information de la fenêtre Situation (Status) après avoir cliqué sur une unité, un bâtiment ou un nom d'étude

Cliquage sur la fenêtre Situation (Status) et maintien de cette pression pour traîner la souris et obtenir un déroulement rapide

Niveaux de partie à l'intérieur d'un bâtiment :

pour faire s'agenouiller/se relever un soldat mis en valeur

pour ajouter un soldat à des soldats mis en valeur en cliquant sur ce soldat
un deuxième cliquage sur cette touche dans la zone vers laquelle se dirigent les soldats accélère le déplacement de ces soldats.

Touche gauche :

Met en valeur les bâtiments, les unités et les options et indique où doivent être construits les bâtiments

Pour arrêter la mise en valeur des soldats, cliquez sur une zone libre de l'écran

Touche gauche ou droite de la souris :

Cliquez sur un ennemi pour commencer à tirer, l'arme employée dépend de la touche sur laquelle vous cliquez.

Utilisation de la souris pour se déplacer sur la carte :

pour aller à n'importe quel emplacement, cliquez sur la touche gauche
pour déplacer l'action à un emplacement spécifique; maintenez la pression sur la touche gauche de la souris au niveau du rectangle blanc
pour aller à un emplacement mémorisé précédemment, cliquez sur son option avec la touche gauche de la souris.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Lors de l'installation, vous devrez probablement surmonter différents problèmes et il en sera de même en jouant une partie. Bien souvent, les problèmes qui surviennent sont associés à une programmation incorrecte ou à une version ancienne des groupes de lecture. Si un problème se produit, vérifiez que vous disposez de la version la plus récente du groupe de lecture en fonction de votre carte graphique et de votre carte son. Vous les trouverez sur les pages Internet de leurs constructeurs. Vérifiez également que vous avez correctement installé les lecteurs DIRECT X.

Problème : J'ai 32 Mo de mémoire mais je n'arrive pas à jouer à ce jeu

Solution : Vérifiez que votre mémoire virtuelle est programmée sur "Laisser Windows programmer les paramètres de la mémoire virtuelle"

[Réglages>Panneau de commande>Système>Performance>Mémoire virtuelle]. [Settings>Control Panel>System>Performance>Virtual Memory]. Si c'est le cas, fermez tous les autres programmes qui ne sont pas nécessaires au fonctionnement de votre ordinateur. Il faudra également probablement libérer plus de mémoire sur votre disque dur.

Problème : Après avoir augmenté la résolution, un message d'erreur apparaît suivi d'un écran noir ?

Solution : Votre carte graphique n'a pas assez de mémoire pour exécuter ce mode. Pour continuer de jouer, appuyez sur F5, puis revenez à la fenêtre du jeu en appuyant sur ALT-TAB, puis revenez à la partie à l'aide des touches ALT-TAB.

Problème : Lorsque je cherche à modifier le dossier de destination pendant l'installation, un message d'erreur apparaît : "impossible de créer dossier".

Solution : Vérifiez que le titre du dossier n'a pas l'un des symboles suivants : virgule, point d'interrogation, étoile ou signe égal. Le nom de ce dossier ne peut pas comporter plus de 256 symboles. Si vous utilisez un système en Windows NT ou Windows 2000, vérifiez que vous disposez du parcours d'accès approprié pour aboutir au dossier que vous essayez de créer.

Problème : Comment puis-je passer d'une installation minimale à une installation complète du jeu Mission : Humanité ou vice-versa ?

Solution : Introduisez le CD Mission : Humanité dans le CD-ROM de votre ordinateur puis sélectionnez l'option Run (Exécuter) sur le Menu Démarrage (Start) et tapez : X:\setup.exe -force

(Au lieu de X, tapez la lettre qui représente votre CD-ROM) puis appuyez sur ENTRER. Cela lance le programme d'installation et vous serez alors en mesure de réinstaller le jeu en fonction de la version de votre choix. Si vous souhaitez conserver les parties que vous avez mémorisées, n'oubliez pas de changer le dossier d'installation afin qu'il s'agisse de celui où le jeu est déjà installé.

Problème : Ce jeu fonctionne-t-il sur une version plus ancienne de commande DirectX ?

Solution : Oui, mais nous vous recommandons d'installer la version Direct X qui est remise avec ce jeu ou une version plus récente. Cela simplifiera nettement l'utilisation de ce jeu.

Problème : L'erreur suivante apparaît constamment : "Impossible de trouver fichier HP_SOLD.avi" (Can not find file HP_SOLD.avi).

Solution : Cela vient probablement d'une version ancienne du lecteur de compression vidéo installé sur votre système. Exécutez le programme iv5setup.exe qui se trouve sur le CD de ce jeu afin d'installer la version la plus récente.

Problème : Lorsque je joue à ce jeu, un écran bleu apparaît avec un message d'erreur : anomalie de lecture du CD-ROM (reading fault from the CD-ROM).

Solution : Vérifiez que vous avez correctement introduit le CD du jeu dans le lecteur de CD-ROM. Vous ne pouvez pas jouer à ce jeu tant que ce CD ne se trouve pas dans le lecteur de CD-ROM.

Problème : Le son s'arrête ou présente des sautes pendant le programme.

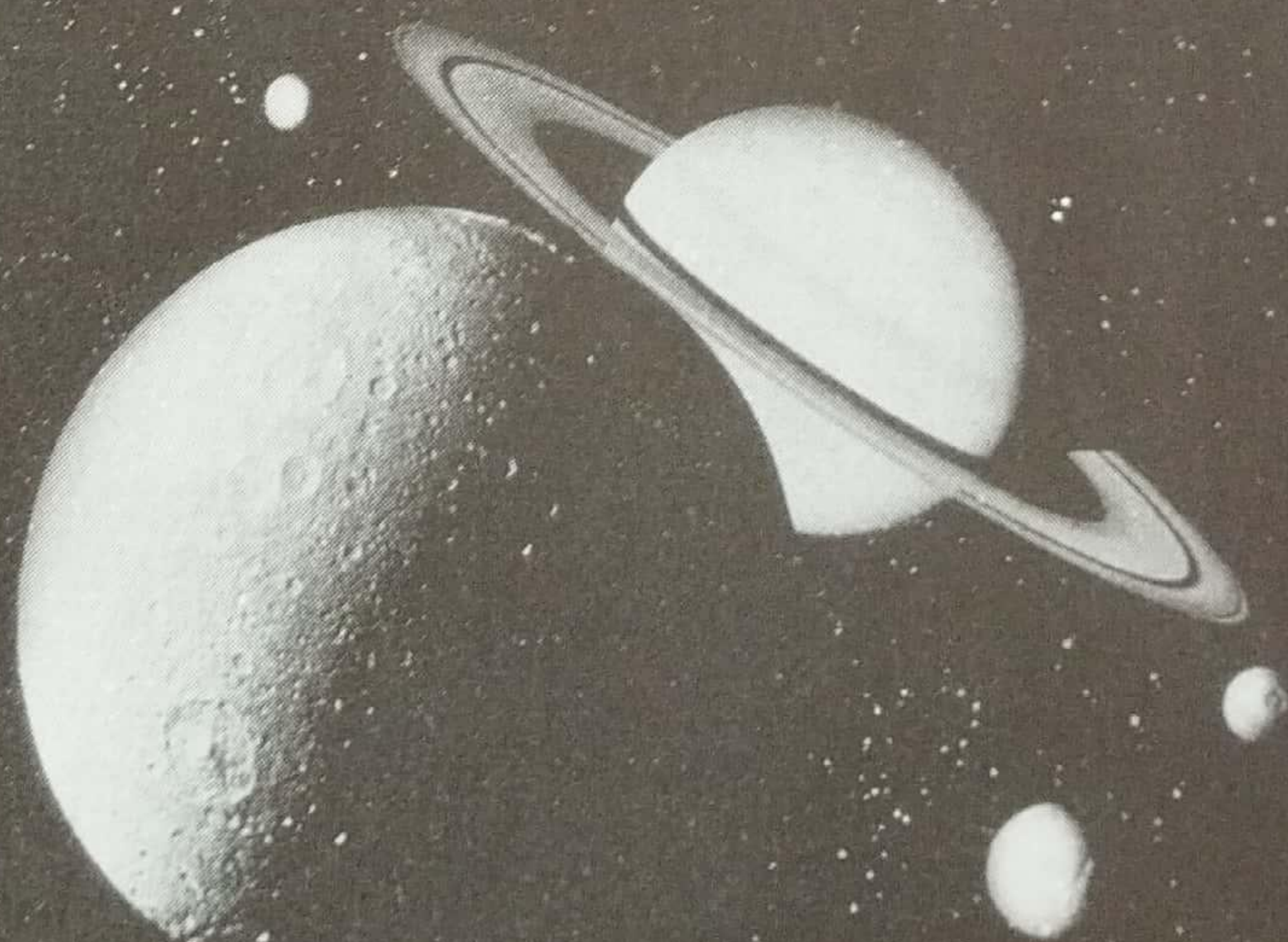
Solution : Si vous avez installé la version minimale de ce jeu, il faut parfois lire certains détails sur le CD et, à ce moment là, la musique s'arrête. Pour profiter au maximum de la musique, vous devez procéder à une installation complète.

Problème : Un écran noir apparaît après l'exécution du programme.
Solution : Un lecteur incorrect de graphiques est probablement à l'origine de ce défaut. Réinstallez DirectX. Si cela ne résout pas ce problème, faites la même chose avec le jeu.

Problème : Le jeu se bloque ou affiche un message d'erreur pendant le chargement, les commandes entre planètes ou l'entrée dans les bâtiments.
Solution : Vous n'avez probablement pas assez de mémoire sur votre disque dur. Libérez un peu plus de mémoire en vidant la "poubelle" ou en supprimant les fichiers inutiles.

Problème : Le message "Erreur d'initialisation de CD-audio" (CD-Audio initialization Error) apparaît.

Solution : Ce programme ne peut pas jouer la musique du disque CD. Il est probable qu'une autre application utilise ce CD dans ce but (exemple : lecteur de CD). Si c'est le cas, vous devez fermer cette application. Si cela ne résout pas ce problème, relancez le système.



Bancs Titres

Production :	Pawel Marchewka
Directeur du projet :	Maciej Klokowski
Animation :	Andrew Beard, Pawel Olszta
Programmation :	Maciej Klokowski, Dominik Behr, Tomasz Gdula, Dawid Fibich, Sebastian Grochowski, Tomasz Felul
Graphiques 2D :	Dorota Ciechalska
Graphiques 3D :	Aleksander Roman, Lucjan Hirszmajer, Janusz Borkowski, Lukasz Hirszmajer
Films :	Rafal Hajnc, Karol Tomaszek
Musique :	Pawel Blaszczak
Son :	Pawel Blaszczak, Konrad Gmurek
Conception des cartes :	Grzegorz Stlpiel, Maciej Nykiel
Direction de l'assurance qualité :	Anna Wróbel
Essais :	Maciej Nykiel, Grzegorz Stlpiel, Marek Romanowicz, Jaroslaw Wolnica, Michal Zarzycki, Maciej Bujak, Michal Budzylski, Lukasz Kowalski, Marcin Konowicz, Michal Józefowicz, Daniel Purwin, Pawel Fidler, Arkadiusz Peter
Manuel :	Maciej Nykiel, Anna Wróbel, Tomasz Brzlkala, Andrew Beard
Conditionnement du projet :	Tomasz Brzlkala
Marketing :	Arkadiusz Cichoradzki
Vente :	Karina Marchewka, Mariusz Barczyński, Boleslaw Stolarski, Przemyslaw Gruszczyński
Développement commercial international :	Andrew Beard
Remerciements spéciaux à :	Pawel Zawodny, Grzegorz Lwistowski, Adam Tutaj, Konrad Zagórowicz
Traduction :	Monika Augustyn

Assistance technique / Attention

Si vous n'arrivez pas à trouver une solution à votre problème à la section Problèmes techniques de ce manuel, vous pouvez nous contacter sur le réseau Internet à l'adresse suivante : <http://www.eon-digital.com> et cliquez sur Aide (Help).

Si cela ne permet pas de répondre à votre question, n'hésitez surtout pas à contacter notre équipe d'assistance technique en utilisant notre adresse électronique (e-mail) : support@eon-digital.com

CE MANUEL ET CE PRODUIT SONT PROTEGES PAR DES DROITS D'AUTEURS (COPYRIGHTS). AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU PROGRAMME DECRIT NE PEUT ETRE REPRODUITE, TRANSMISE OU TRADUITE, SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT OU PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, DANS UN BUT AUTRE QU'UN EMPLOI PERSONNEL DE L'ACHETEUR, SANS L'AUTORISATION EXPLICITE PAR ECRIT DE TECHLAND. TOUTES LES INFORMATIONS DE CE DOCUMENT ETAIENT CORRECTES ET A JOUR A LA DATE DE REDACTION MAIS TECHLAND N'ACCEPTE AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS D'ENDOMMAGEMENT CAUSE PAR LEUR EMPLOI. TECHLAND SE RESERVE LE DROIT DE MODIFIER N'IMPORTE QUELLE PARTIE DE CES CONSIGNES.

