

DARK REALM™

2



ACTIVISION

000503 272 EE

Sommaire	
Journal de Ren Ordic, chef du Comité Sprawler.....	5
Configuration requise.....	6
Installation de Dark Reign 2.....	8
Procédure d'installation.....	8
Exécution automatique.....	8
DirectX 7a.....	9
Prédictions.....	11
Le jeu.....	15
Protection contre les copies.....	15
Menu principal.....	15
Commandes de jeu.....	16
Interface.....	16
Fenêtre de jeu.....	16
Déplacements.....	16
Sélection et déplacement des unités.....	16
Visée et attaque.....	17
Regroupement d'unités.....	17
Etat des unités.....	17
Ligne de vision, voile et brouillard de guerre.....	18
Minicarte.....	18
Fenêtre Infogroupe.....	18
Gestionnaire d'escadrons.....	19
Gestionnaire de bâtiments.....	20
Menu contextuel des unités/bâtiments.....	20
Menu Coms.....	22
Menu Ordres.....	22
Menu Options.....	22
Comment jouer à Dark Reign 2 ?.....	24
Construction des bâtiments.....	24
Production des unités.....	25
Energie.....	25
Financement de votre machine de guerre.....	26
Etat et réparation des unités et des bâtiments.....	26
Recycler des bâtiments.....	27
Sous tension / Hors tension.....	27
Amélioration des bâtiments.....	27
Limite d'unités.....	27
Tactiques avancées.....	28
Points de rassemblement.....	28
Réarmement.....	28
Espions.....	28
Camouflage.....	29
Unités anti-clandestins.....	29
Autodestruction.....	29
Attaques et manœuvres spéciales.....	29
Points de passage.....	30

Comportements d'unité	30
Auto-réparation	31
Garde	31
Exploration	32
Pièges	32
Mojos et raids aériens.....	32
TéléPad.....	34
Commandes clavier	34
Utilisation de la caméra.....	36
Mode multijoueur	37
Internet (WON)	37
Réseau local (Lan).....	37
Configuration	38
Paramètres joueur	38
Paramètres hôte	38
Sélection de la carte.....	38
Filtrage par type	39
Positions de départ	39
Crédits initiaux	39
Définition des règles.....	39
Exclure un joueur	39
Lancement	39
Ajouter IA	39
Terre	40
Verrouiller	40
Limite d'unité.....	40
Transfert de carte.....	40
Fonctions multijoueurs	40
Modes et règles multijoueurs	40
Modes multijoueurs.....	41
Règles multijoueurs.....	41
Unités	43
Administration Carcérale Jupitérienne.....	43
Gardien	43
Vigile.....	43
Exécuteur.....	44
PsiTech	44
Taupe.....	45
Guetteur.....	45
Blackstar.....	45
Bombardier.....	46
Protecteur	46
Rôdeur	47
Bouledogue.....	47
Rugissant	47
Mastiff	48
Croiseur	49

Cuirassé	50
Barge Tech	50
Forteresse Volante	50
Sprawlers	51
Gargouille	51
Exterminateur	51
Banshee	52
Sniper	52
Judas	52
Infiltrateur	53
Shaman	53
Réparateur	53
GoGo	54
Tank Scorpion	54
Canon Tonnerre	54
Vautour	56
Barge volante	56
Brouilleur	56
Hydroglisseur	57
Barge-stase	57
Léviathan	57
Juggernaut	57
Bâtiments	59
Administration Carcérale Jupitérienne	59
Quartier Général	59
Enceinte	59
Usine	59
Raffinerie	59
Dock	60
Station solaire	60
Générateur atomique	60
Régénérateur	60
Contrôle aérien	60
Radôme	61
Tourelle	61
Tour de défense	61
Tour Eclair	61
Emetteur de champ de force	62
Tour de guet	62
TéléPad	62
Hangar Forteresse volante	62
Sprawlers	62
Quartier Général	63
Baraquement	63
Garage	63
Raffinerie	63
Atelier	63

Sarcologie.....	64
Mausolée	64
Aérodrome.....	64
Port	65
Station solaire.....	65
Centrale nucléaire.....	65
Poste de défense	65
Tourelle dévastatrice	65
Tour de guet	66
Emetteur de champ de force.....	66
Nettoyeur du ciel	66
Usine à Juggernaut	66
Organigramme ACJ.....	Erreur ! Signet non défini.
Organigramme Sprawler	Erreur ! Signet non défini.
Tableau d'efficacité des unités	66
Editeur	Erreur ! Signet non défini.
Service clients	69
Crédits	72
Contrat de licence du logiciel.....	80

... mais je sais que le sceau a été posé par Togra lui-même – juste avant qu’il quitte la Terre, juste avant que les espoirs d’une nouvelle ère d’union entre tous les peuples soient écrasés sous la botte des tyrans. Et maintenant, en ces jours sombres, nous prenons conscience de notre division – causée par la guerre, par la faim et par le joug de l’ACJ. Et cette division nous mène tout droit à un vaste bain de sang. Nous avons besoin d’un signe de Togra, d’une bannière sous laquelle nous unir...

Journal de Ren Ordic, chef du Comité Sprawler

Configuration requise

Configuration minimale requise

Spécifications générales :

Système d'exploitation : Windows 95 ou Windows 98

Processeur : Pentium II 233

Mémoire vive : 64 Mo de RAM

Espace disque : 550 Mo

Vidéo 2D : carte 4 Mo 2D (ou carte 3D gérant également la 2D*) et pilotes 100% compatibles Dx7a

Vidéo 3D : carte 3D et pilotes 100% compatibles DX7a**

Son : carte 16 bits et pilotes compatibles 100% DX7a

CD-ROM : lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (débit constant de 600 Ko/s) et pilotes 100% compatibles Windows 95/98

Périphériques d'entrée : souris ou trackball et pilotes 100% compatibles Windows 95/98
clavier 100% compatible Windows 95/98

Spécifications multijoueurs :

Type de connexion : connexion via Internet (TCP/IP) et réseau local (TCP/IP) prise en charge

Modem : la connexion via Internet nécessite un modem 28.8 Kb/s (ou plus rapide) et des pilotes 100% compatibles Windows 95/98

Carte interface réseau : la connexion via un réseau local (et la connexion rapide à Internet par l'ADSL et le câble) nécessite une carte interface réseau et des pilotes 100% compatible Windows 95/98

Cartes compatibles Windows 95/98 *** :

3DFx Banshee ATI Rage 128 NVIDIA GeForce

3DFx Voodoo 2 Matrox G200 NVIDIA TnT NVIDIA GeForce 2

3DFx Voodoo 3 Matrox G400 NVIDIA TnT2

* Certaines cartes 3D gèrent mal la technique 2D. Votre carte 3D répond peut-être aux exigences sans nécessiter d'autre matériel. Veuillez contacter le fabricant de carte 3D pour obtenir de plus amples renseignements sur les possibilités de votre carte.

** Accélérateur 3D requis Carte vidéo et pilote 100 % compatibles DirectX 7 (ou ultérieur) avec z-buffer recommandés. Dark Reign 2 utilise Microsoft Direct 3D pour la prise en charge de l'accélération matérielle. Direct 3D a été testé sur la majeure partie des cartes incorporant les chipsets énumérés ci-dessous. Certaines marques de carte d'accélération 3D utilisant les chipsets dont les logos apparaissent sur cette boîte peuvent ne pas être totalement compatibles avec les caractéristiques d'accélération 3D Dark Reign 2. Pour obtenir la liste complète des cartes et des pilotes testés, veuillez consulter l'adresse suivante : <http://www.activision.com>.

*** Certaines des cartes, mais pas toutes, utilisant les chipsets ci-dessus ont été testées sous Windows 2000. Pour la prise en charge 3D de Windows 2000, adressez-vous à votre distributeur de matériel informatique afin d'obtenir les pilotes 100 % compatibles DirectX7 et Windows 2000.

Installation de Dark Reign 2

Procédure d'installation

- Pour installer Dark Reign 2, insérez le CD-ROM dans votre lecteur de D-ROM.
 - Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'écran d'installation s'affichera automatiquement
 - Cliquez alors sur le bouton Installer Dark Reign 2.
 - Pour bénéficier de l'aide en ligne, cliquez sur le bouton Aide. Pour accéder à l'enregistrement électronique, aux previews et aux extras, cliquez sur le bouton Plus.
 - Bouton Réinstaller Dark Reign 2 : si vous supprimez par mégarde votre copie de Dark Reign du disque dur, l'option "Installer Dark Reign 2" apparaîtra en grisé sur l'écran d'installation. Dans ce cas, vous pouvez réinstaller le jeu grâce au bouton Réinstaller.
 - Bouton Désinstaller Dark Reign 2 : c'est ce bouton que vous devez utiliser si vous souhaitez supprimer Dark Reign 2 de votre disque dur. Il permet d'effacer tous les fichiers du jeu tout en conservant les sauvegardes, les captures d'écran et les paramètres personnels.
- Remarque : vous pouvez revenir à cet écran d'installation à tout moment sans que cela affecte le jeu installé.

Exécution automatique

Si l'écran d'installation de Dark Reign 2 ne s'affiche pas, essayez d'appliquer la procédure suivante :

1. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail du bureau ou cliquez dessus avec le bouton droit et sélectionnez l'option Ouvrir.
2. Dans le menu Affichage, choisissez l'option Actualiser.
3. Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM de Dark Reign 2 dans la fenêtre ou cliquez dessus avec le bouton droit et sélectionnez l'option Exécution automatique.
4. L'écran de titre de Dark Reign 2 devrait apparaître : cliquez alors sur bouton Installer.

Si l'option Exécution automatique ne fonctionne pas :

1. Assurez-vous que votre CD-ROM est propre et correctement inséré dans le lecteur.
2. Il se peut que votre lecteur de CD-ROM ne soit pas optimisé pour Windows 95/98. Pour le savoir :
 - a. Ouvrez le dossier Panneau de configuration de Windows 95/98 et double-cliquez sur l'icône Système.
 - b. Cliquez sur l'onglet Performances. Si l'un de vos pilotes n'est pas parfaitement optimisé pour Windows 95/98, il sera répertorié sous cet onglet avec une explication du problème et des suggestions de solution.
3. Pour savoir si la fonction d'exécution automatique de Windows 95/98 est activée, conformez-vous aux instructions suivantes :
 - a. Ouvrez le dossier Panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône Système.
 - b. Sélectionnez l'onglet Gestionnaires de périphériques. Cliquez sur le signe "plus", à côté du CD-ROM. Mettez votre CD-ROM en surbrillance et cliquez sur Propriétés.

- c. Cliquez sur l'onglet Paramètres. Cochez l'option Notification d'insertion automatique et faites OK.
4. Si l'option d'exécution automatique ne fonctionne toujours pas, essayez d'appliquer la procédure suivante :
 - a. Double-cliquez sur Setup.exe à la racine du CD ou
 - b. Allez dans Démarrer/Exécuter... et tapez d:\Setup.exe (le cas échéant, substituez la lettre "d" par celle correspondant à votre lecteur de CD-ROM)

DirectX 7a

Au moment de l'installation du jeu, le processus d'installation détermine si Microsoft DirectX 7.0 doit être installé sur votre ordinateur. Si c'est le cas, le programme d'installation de Microsoft DirectX 7.0 installera les fichiers appropriés sur votre ordinateur. Pour plus d'informations, consultez le fichier d'aide en ligne de Dark Reign 2..

Q. Qu'est ce que DirectX et pourquoi en ai-je besoin ?

R. Microsoft DirectX 7a est un ensemble de fonctions qui optimisent la performance des jeux et d'autres applications sous Windows 95/98. DirectX 7a permet un accès direct aux fonctions avancées des matériels sous Windows. Avec DirectX 7.0, un logiciel peut accéder directement au matériel, ce qui permet des progrès significatifs en matière de graphismes, de sons et de fonctionnalités d'entrée et de réseau des jeux.

Q. Si je n'installe pas DirectX lors de l'installation du jeu, est-ce que je peux l'installer ultérieurement ?

R. Oui. Il faut alors procéder à une installation manuelle en vous conformant aux instructions suivantes :

1. Placez le CD-ROM dans le lecteur et quittez toutes les applications en cours.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail.
3. Cliquez avec le bouton droit sur votre lecteur de CD-ROM et sélectionnez Installer DirectX.
4. Suivez les instructions d'installation du logiciel. Une fois l'installation terminée, il vous faut redémarrer votre ordinateur pour que les nouveaux pilotes soient pris en compte.

Q. J'ai d'autres jeux Windows 95/98 installés sur mon ordinateur. Le programme d'installation de DirectX va-t-il modifier mes fichiers DirectX ?

R. Si d'autres jeux Windows 95/98 ont déjà été installés sur votre ordinateur, vous disposez certainement d'une version ancienne de DirectX. Dans ce cas, le programme d'installation de Microsoft la détectera et l'écrasera avec DirectX 7a. Une fois la nouvelle version installée, vous devrez redémarrer votre ordinateur pour que ces modifications deviennent effectives.

Si toutefois DirectX 7a est déjà installé sur votre ordinateur, le programme d'installation de Microsoft DirectX 7a le détectera et ne le remplacera pas. Dans ce cas, vous n'aurez sans doute pas à redémarrer votre ordinateur avant de lancer Dark Reign 2.

INTRODUCTION

Mémoire et espérances – passé et futur, ce qui était et ce qui sera peut-être – ces choses ne sont pas diamétralement opposées, ni en théorie, ni en réalité, comme nous le pensons souvent. Elles sont les deux faces d'une même pièce, dont le moule ne cesse de changer de forme. Le passé n'est pas plus sûr que le futur ; chacun cède face aux caprices de la perception. Aussi ne doutez jamais : ce qui sera aura sa genèse dans ce qui était... et inversement.

— Alpheus Togra

Méditations, Premiers principes, 2381

Prédictions...

J'ai toujours été là. Et je vois.

Jadis je portais un nom, mais aujourd'hui, je l'ai oublié. C'est sans doute le triste sort de ceux qui passent des années, voire des décennies dans le silence, sans la compagnie d'un seul semblable, si l'on peut employer ce terme.

Jadis, j'étais un homme moi aussi. Un homme de pouvoir, d'honneur. Un chef de file. Je projetais une large ombre sur la lumière éblouissante du soleil brûlant, mon corps ceint dans le fer et l'acier, mon esprit baigné de fierté, la silhouette d'un aigle gravée dans mon pectoral d'argent. J'étais considéré par tous comme un dieu vivant, et c'est ainsi que je me voyais. Après un certain temps. Pendant un certain temps.

Jadis je croyais, j'écoutais et j'obéissais. On m'avait dit que j'étais un soldat de la vérité et de l'ordre, et je le croyais. Je voyais les faibles fuir devant moi et je pensais qu'ils craignaient ma droiture. Et je croyais, et ils obéissaient ou mouraient. Je me disais que ce n'était que justice.

Puis l'on me donna une nouvelle directive... Ah, c'était il y a longtemps, très longtemps, de l'histoire ancienne pourrait-on dire. Pour être honnête, je revois ces jours comme à travers une vitre fumée. Les détails s'estompent avec la distance. Seule la Vérité reste, intacte. M'accusant, m'accusant sans cesse.

Nous faisons tous des choix et devons en assumer les conséquences. Je crois que c'est Togra qui disait cela.

En ce qui concerne mes propres choix, je me suis d'abord battu pour les honorer... et puis, quand le temps est venu, je disparus pour vivre ma déchéance dans un exil que je m'étais moi-même imposé. Je voulais acquitter ma pénitence dans la solitude. Je pensais également que je serais plus puissant en tant que mythe qu'en tant qu'homme. Je ne m'étais pas trompé.

Garvey. C'était mon nom ; je m'en souviens maintenant. Mais plus tard, on m'appela Judas. Une croix que j'ai transmise à mes frères et à mes fils. *Judas. Le traître...*

Je m'enfuis donc dans les montagnes pour voir de loin mon ancien squelette de guerrier se réduire lentement en poussière. Mais mon attente d'une mort imminente fut cruellement déçue : aussi las que je fusse, mon enveloppe mortelle ne semblait pas vouloir s'envoler de si tôt.

Mais ne soyez pas déçus. Jadis, j'étais un homme, peut-être même un dieu, et aujourd'hui, je ne suis qu'un fantôme. Rien de plus. Chaque minute me conduit vers la suivante et me ramène vers la précédente. Il n'y a ni fin ni commencement, seulement un instant unique, indivisible, qui ne naît pas, qui ne meurt pas.

J'ai toujours été là. Et je vois.

J'ai vu la Terre, ma Terre bien-aimée, être dévastée. Par la guerre. Par une croissance démographique incontrôlée. Par le gâchis irraisonné des quelques ressources naturelles qu'elle avait encore à offrir, par les gouvernements, par les entreprises et par les consommateurs, qui l'ont dévorée et n'ont recraché que ses os. Dévastée surtout par les mandarins gouvernementaux assoiffés de pouvoir, qui s'emparèrent des travaux des scientifiques terraformateurs et l'utilisèrent pour tenter de réparer ce terrible crime perpétré contre notre planète, commis au nom de leur propre politique.

Comment la Terre en était-elle venue à avoir besoin de terraformation ? Qui pouvait concevoir une telle chose ?

Certainement pas le Corps d'Exploration, ces mécréants sous le coup de peines de prison avec sursis, à qui l'on avait appris à appuyer sur des boutons et que l'on envoyait aux confins du cosmos (ils apprirent d'ailleurs beaucoup plus au cours de leurs voyages obligatoires de colonisation). Ni les éminents hommes de science qui leur fournirent la technologie qui leur permit de s'imposer : les machines, ces gigantesques vibreurs géosoniques, qui provoquaient des éruptions spontanées du nouvel isotope basé sur le silicium, baptisé taelon. Les hommes qui firent ce choix – celui d'extraire de la croûte terrestre cette nouvelle source d'énergie bon marché, sans se soucier des conséquences d'un tel traumatisme sismique sur leur propre biosphère – sont ces mêmes hommes qui prennent toujours des décisions fatales, à court terme, sans voir plus loin que le bout de leur nez.

Les bureaucrates.

J'ai vu un groupe de vulgaires surveillants de prison devenir le corps de police et de répression le plus puissant et le plus craint que le système ait jamais connu. L'Administration Carcérale Jupitérienne ou ACJ. *Success story* du troisième millénaire. Et ne me parlez pas du Commonwealth mondial ; ces imbéciles grisonnants ont depuis longtemps abandonné toute autorité à leur création assoiffée de pouvoir. Ils ne sont que des marionnettes, et encore... L'esclave a désormais pris la place du maître.

J'ai vu l'ACJ mener les travaux de construction des Dômes, étincelants, hémisphériques, symbole de la réfutation de centaines d'années de progrès social durement acquis (ou d'absence de progrès social, si l'on sombre dans le cynisme). Vous êtes riche, beau et puissant ? Entrez dans l'enclave et jouissez des fruits de votre supériorité innée. Vous êtes pauvre, affamé, sans toit, indésirable ? Considérez-vous en enfer sur la Terre. Ne croyez en aucun cas que les missions de colonisation du Corps d'Exploration aient jamais eu d'autre but que celui de rechercher des havres de paix dans lesquels l'élite terrienne puisse s'échapper, laissant au bout du compte le rebus du genre humain à leur propre sort, misérable et autodestructeur. Quelle ironie que ces prisonniers envoyés trouver une vie de luxe éternel pour leurs geôliers, une vie qu'eux-mêmes ne connaîtront jamais. Brillant. Edward Dalen est un génie.

Et les Sprawlers dans tout ça ? Qu'en est-il de la populace grouillante que Dalen laissera derrière lui ? Il y a sûrement plus, beaucoup plus de monde à l'extérieur qu'à l'intérieur des Dômes. Pourquoi les Sprawlers ne se sont-ils pas révoltés pour s'affranchir des chaînes de leurs prétendus maîtres ? Pourquoi n'ont-ils pas pris de force ce qui leur revient de droit ?

Avez-vous déjà vu deux Sprawlers être d'accord sur *quelque chose* ?

Oui, les Sprawlers à l'extérieur des Dômes sont des centaines de fois plus nombreux que ceux qui sont dans ces murs. Mais historiquement, ils n'ont pas vraiment su faire preuve d'une grande cohésion. Les Gargouilles, les GoGo, les Exterminateurs, les Shamans... D'innombrables groupuscules, bien trop occupés à s'entredéchirer pour même envisager de se révolter ensemble contre Dalen. Et n'oubliez jamais que Dalen a sous ses ordres l'ACJ : Gardiens, Vigiles, Exécuteurs, un stock virtuellement illimité de vaisseaux de guerre et d'armes. Pour lui, les Sprawlers sont des animaux, incapables de travailler de concert. Pour ce que j'en connais, il a peut-être raison. Je n'ai guère pu observer le contraire, en dépit de leurs laborieuses tentatives de mettre sur pied un "Comité Sprawler".

Pour mettre toutes les chances de son côté, l'ACJ a posé son empreinte sur les Sprawlers. Elle les a répartis dans des Enceintes, a créé les Quartiers Généraux et, le plus souvent, se comporte comme si elle les contrôlait. Et de temps en temps, les troupes de l'ACJ lancent une rafle dans les quartiers des Sprawlers, sortant de leur cachette les subversifs, les agitateurs, les morveux et tous ceux qu'ils peuvent dénicher. Les malfaiteurs sont embarqués dans des véhicules, envoyés en camp de détention, frappés, interrogés, puis empilés dans la cale d'un cargo interplanétaire, drogués pour être réanimés à l'arrivée et expédiés dans l'un des somptueux centres carcéraux de l'ACJ sur les non moins somptueuses lunes de Jupiter. S'ils ont de la chance, ils seront engagés dans le Corps d'Exploration, auquel cas ils referont le voyage dans la soute du cargo pour un autre sommeil narcotique, puis se rendront à Alpha Centauri. Sinon, ils doivent s'attendre à une longue vie de labeur sur Io ou Ganymède, dans des mines souterraines gelées – cela seulement si les gardes, les gangs, la malnutrition ou le climat ne mettent pas fin à leur vie misérable plus tôt que prévu. Ce qui est généralement le cas. De toute façon, une fois qu'il a été arrêté, on ne revoit jamais un Sprawler.

Oui, j'ai vu les Sprawlers. Et toujours et encore, je les ai vus saboter leur propre puissance potentielle à cause de querelles, à cause de la peur, à cause de l'amnésie provisoire provoquée par l'alcool et la drogue, dans le but non pas de libérer les sens, mais de les engourdir. J'ai vu les Sprawlers, et je sais qu'ils sont leurs propres ennemis. S'ils s'unissaient, ils pourraient représenter une force d'une puissance plus grande que cette planète fatiguée n'en a jamais portée. *Si seulement.*

J'ai vu mes propres fils et frères, les Judas, Exécuteurs hors-la-loi, chevaliers errants en quête de rédemption, se réfugiant dans le maigre abri que constitue Bone Valley pour lécher leurs blessures et méditer sur la façon dont ils pourraient réconcilier les sentiments contradictoires qui les hantent. Je compatis. J'étais leur Abraham et en même temps leur Moïse, parfaitement conscient que je ne verrais jamais cette Terre promise où j'espérais les conduire.

Et, ce qui est peut-être plus étonnant encore, j'ai vu les partisans d'Alpheus Togra compenser la peine provoquée par leur abandon en menant une quête mystico-scientifique d'une profondeur et d'un engagement ahurissants. Ils vénèrent les données des recherches que leur avatar disparu a laissées derrière lui, même s'ils ne peuvent les comprendre. Ils gardent ses deux laboratoires, le labyrinthe sous le Sprawl de Deyssa et le Mausolée dans les montagnes, dont on dit que Togra lui-même l'a scellé pour toujours. Ils prient avec ferveur pour les événements importants, ne doutant pas un instant de la magnitude du cataclysme qui ébranlera la galaxie dont ils sont certains qu'il suivra une intrusion réussie dans le laboratoire clos, perché dans les montagnes – une obsession qui n'a fait que convaincre Dalen et l'ACJ que le Mausolée renferme bel et bien une merveille technologique. Je ne sais rien à ce sujet. Je sais seulement que la ferveur des Tograns dépasse toutes les allégeances dont j'ai été témoin au cours de ma vie, y compris celle

des soldats de l'ACJ. Peut-être sont-ils dans l'erreur, mais pas complètement. Si j'étais Edward Dalen, je me sentirais très, très concerné.

Dans quel sens soufflera le vent dans la tempête qui s'annonce, quels espoirs vont s'évanouir, qui va l'emporter, je ne peux le deviner. Cela ne servirait à rien. Et bien que j'aie porté un nom par le passé, l'époque est révolue où sa simple évocation réduisait au silence une Gargouille ou asséchait la bouche d'un Gardien. Je ne peux plus influencer sur le cours des événements à présent, même si je le voulais. Ce qui, en toute franchise, n'est pas le cas.

Mais il y a une chose que je peux faire, que je veux faire. Appelons ça le dernier acte de pénitence d'un homme coupable.

Je peux témoigner. Je verrai tout ce qui se passera, et le noterai dans ma tête.

J'ai toujours été là.

Et je regarde.

Le jeu

Protection contre les copies

La première fois que vous lancez Dark Reign 2, il vous sera demandé d'entrer votre code CD. Ce code est écrit sur le boîtier du CD. Vous devez saisir ce code avant de pouvoir jouer à Dark Reign 2. Dans votre propre intérêt, ne divulguez ce code à quiconque.

En outre, le CD du jeu doit être dans votre lecteur de CD-Rom pour :

Jouer les campagnes

Jouer en mode Action instantanée

Héberger une session en réseau local

Vous n'avez pas besoin d'avoir le CD dans votre lecteur pour :

Héberger une session sur WON

Vous rejoindre à une partie sur WON

Vous rejoindre à une partie sur réseau local

Menu principal

Ecran de connexion

C'est ici que vous créez vos profils utilisateur. Cliquez sur "Créer" pour générer un profil. Mettez en surbrillance le nom sous lequel vous souhaitez vous connecter, puis cliquez sur "Connexion". Le bouton "Supprimer" permet de supprimer un profil. "Quitter" permet de quitter le jeu.

Monojoueur

Choisissez cette option pour jouer les campagnes à un joueur de Dark Reign 2. Vous aurez le choix entre commencer une nouvelle campagne dans le rôle de l'ACJ ou des Sprawlers, charger une partie enregistrée ou charger une mission personnalisée.

Multijoueur

Choisissez cette option pour jouer à Dark Reign 2 en réseau local ou sur Internet (voir page ... pour plus de détails).

Action instantanée

Choisissez cette option si vous voulez jouer contre sept adversaires au maximum dirigés par l'ordinateur. Vous pouvez paramétrer le niveau de difficulté et la personnalité de tous vos adversaires virtuels. La configuration est la même que pour les parties en mode multijoueur, hormis le fait que vous n'avez pas besoin de vous connecter à un réseau local ou à Internet pour jouer.

Charger mission

Cette option permet de charger une partie précédemment enregistrée.

Options

Choisissez cette option pour configurer les options vidéo, son et de jeu.

Crédits

Choisissez cette option pour connaître le nom des personnes sympathiques qui vous ont permis de jouer à Dark Reign 2.

Déconnexion

Choisissez cette option pour abandonner le profil actuel et revenir à l'écran de connexion.

Quitter

Sélectionnez cette option si d'aventure vous souhaitez quitter Dark Reign 2 et retourner sous Windows.

Commandes de jeu

Interface

L'interface de Dark Reign 2 est composée de divers éléments : la fenêtre de jeu, la Minicarte, l'Infogroupe, le Gestionnaire de bâtiments, le Gestionnaire d'escadrons, le menu contextuel des unités et bâtiments et le menu Options.

Fenêtre de jeu

Il s'agit de votre fenêtre sur le monde de Dark Reign 2. C'est ici que vous contrôlez toutes vos unités, en leur disant où elles doivent aller et ce qu'elles doivent faire.

Déplacements

Lorsqu'aucune unité ni aucun bâtiment n'est sélectionné, un curseur fléché standard apparaît à l'écran. C'est le curseur de sélection. Si vous déplacez le curseur vers un bord de l'écran, vous ferez défiler votre champ de vision dans la direction correspondante.

Pour vous déplacer plus rapidement, plusieurs solutions s'offrent à vous. Vous pouvez tout d'abord faire défiler le champ de vision à grande vitesse en procédant comme décrit ci-dessus, mais en maintenant en outre le bouton droit de la souris enfoncé. Pour être "transporté" instantanément à un endroit donné, trouvez l'endroit voulu sur la Minicarte et cliquez simplement dessus (assurez-vous de n'avoir sélectionné aucune unité). Enfin, si une bataille fait rage il vous suffit de presser la barre d'espace pour visualiser instantanément le champ de bataille.

Sélection et déplacement des unités

Si vous placez le curseur sur une unité, le curseur est mis en surbrillance et la barre d'état de l'unité s'affiche sous celle-ci. Cliquez sur l'unité pour la sélectionner.

Lorsque l'unité est sélectionnée, déplacez le curseur sur la carte. Un curseur de déplacement apparaît sur les zones où l'unité est autorisée à se rendre. Choisissez une destination en cliquant à l'endroit voulu : l'unité accuse réception de l'ordre donné et se hâte vers le lieu désigné. Si vous déplacez le curseur sur un endroit inaccessible pour cette unité (par exemple une colline

escarpée), un curseur de déplacement impossible s'affiche. (Pour vérifier l'identité d'une unité, il vous suffit de placer le curseur sur cette dernière pendant un court instant. L'identité de l'unité s'affiche au-dessus de celle-ci.)

Pour désélectionner une unité ou un groupe d'unités, cliquez n'importe où sur l'écran avec le bouton droit de la souris.

Visée et attaque

Pour attaquer une unité ou une structure ennemie, sélectionnez l'unité attaquante (clic gauche), puis placez le curseur sur la cible de votre choix. Cliquez lorsque vous voyez le curseur d'attaque : votre unité se lance à l'assaut de la cible visée. La plupart des unités attaquent sans relâche tant qu'elles ne sont redirigées ou que la cible n'est pas détruite.

En outre, juste au-dessus de la Minicarte, vous remarquerez trois petits boutons. De gauche à droite, il s'agit des boutons Attaquer, Bouger et attaquer et Stop. Vous pouvez les utiliser pour contrôler vos unités. Cliquer sur Attaquer puis sur une cible oblige l'unité sélectionnée à attaquer cette cible, qu'il s'agisse d'un ennemi ou d'un allié. Les unités qui ont reçu l'ordre de Bouger et attaquer progressent jusqu'à l'endroit désigné. Si elles rencontrent des unités ennemies, elles s'arrêtent et engagent le combat, puis reprennent leur route par la suite. Stop fait s'arrêter l'unité sélectionnée sur-le-champ.

Regroupement d'unités

Il vous sera souvent utile de sélectionner plusieurs unités simultanément. Pour ce faire, cliquez à proximité d'un groupe d'unités et, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser cette dernière de manière à tracer un cadre autour des unités. Les unités sont sélectionnées lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Toutes les unités ainsi sélectionnées répondront désormais en groupe à vos ordres de déplacement ou d'attaque.

Pour plus de commodité, le Gestionnaire d'escadrons permet de définir des groupes permanents. Reportez-vous à la section Gestionnaire d'escadrons plus loin.

Etat des unités

La condition physique de chaque unité est mesurée par sa barre d'état de santé. Pour vérifier l'état d'une unité, cliquez sur celle-ci. Une barre d'état apparaît alors au-dessous d'elle. Cette barre est verte tant que la santé de l'unité est bonne. Si l'unité est touchée, la taille de sa barre d'état se réduit et change de couleur, passant du vert au jaune, puis au rouge.

Note : de nombreuses unités ACJ présentent une barre d'état de couleur bleue. Elle vous indique que l'unité est équipée d'une armure régénérante. Une armure régénérante subit les dégâts à la place de l'unité et se régénère progressivement lorsqu'elle n'est pas attaquée, de manière à reconstituer son intégrité. Quand l'armure subit des dommages, la barre d'état se rétrécit et sa couleur passe du bleu clair au bleu foncé. Au-delà d'un certain seuil, l'armure est détruite et c'est l'unité elle-même qui commence à subir les dommages.

Ligne de vision, voile et brouillard de guerre

Chaque unité ne voit qu'une petite portion de terrain autour d'elle. Cette zone est appelée "ligne de vision". Celle-ci est affectée par l'élévation du terrain autour de l'unité et par tout ce qui peut faire écran (par exemple les bâtiments). En règle générale, plus une unité est postée en hauteur, plus sa ligne de vision est grande.

Au début d'une mission, seule une portion de la carte est visible. Les régions inexplorées apparaissent en noir. C'est ce que l'on appelle le "voile". Au fur et à mesure que vous envoyez des unités en reconnaissance, les secteurs découverts deviennent visibles, dans la fenêtre de jeu comme sur la Minicarte (voir paragraphe suivant).

Les régions qui ont été explorées mais qui se situent en dehors de la ligne de vision de toute unité sont grisées, à la fois sur la Minicarte et dans la fenêtre de jeu. C'est ce qu'on appelle le "brouillard de guerre". Les caractéristiques du terrain continuent d'apparaître telles que les distinguait la dernière unité à les avoir eues dans sa ligne de vision, mais on ne distingue ni les objets ni les unités ennemies dans le brouillard de guerre.

Minicarte

La Minicarte représente tout le champ de bataille ; elle est affichée en bas à droite de votre écran tant que vous disposez d'un Quartier Général en activité et de suffisamment d'énergie. Elle présente une vue réduite de tout le champ de bataille, ce qui vous permet de contrôler plus efficacement vos forces lorsque votre territoire s'est étendu au-delà du secteur affiché dans la fenêtre de jeu. La Minicarte vous permet de suivre les déplacements de vos troupes et ceux des unités ennemies dans des zones reculées du champ de bataille.

Le triangle blanc sur la Minicarte indique le secteur présenté sur l'écran de jeu principal, ainsi que l'orientation de cette vue générale. L'emplacement de vos bâtiments et unités et de ceux de vos adversaires apparaissent sur la Minicarte sous la forme de points et de triangles aux couleurs de chaque camp. Toutes les unités que vous avez sélectionnées s'affichent en blanc.

Si aucune unité n'est sélectionnée, cliquez sur un point de la Minicarte pour déplacer l'affichage de la carte principale vers l'emplacement correspondant. Vous pouvez même déplacer des unités ou des groupes d'unités à l'aide la Minicarte en les sélectionnant, puis en cliquant sur la destination de votre choix sur la Minicarte.

Fenêtre Infogroupe

Située dans le coin supérieur droit de votre écran, cette fenêtre recense quelques-unes des informations importantes sur votre état actuel. A droite se trouve une barre d'état représentant votre production d'énergie actuelle (pour en savoir plus sur l'énergie et cette barre d'état, reportez-vous à la section "Énergie").

A gauche de la barre d'état de production d'énergie se trouve une petite barre verticale. Elle représente votre limite d'unités. Plus vous en produisez, plus elle augmente. Quand elle est remplie, vous avez atteint la limite et ne pouvez plus produire d'unités supplémentaires. Reportez-vous à la section "Limite d'unités" pour en savoir plus.

A gauche de la barre de limite d'unités, vous voyez une fenêtre en forme de demi-cercle affichant le moment de la journée. Le plein soleil signifie midi, l'obscurité totale indique minuit, et une séparation indique l'aube ou le crépuscule. Cette fenêtre est inactive si le moment de la journée ne joue aucun rôle dans la mission (par exemple dans les missions en intérieur).

Au-dessus de cette fenêtre se trouve la fenêtre Taelon, qui vous indique la quantité actuelle de taelon que vous avez rassemblé. Le taelon est une source d'énergie dont l'origine est expliquée dans l'historique du jeu (en page ... de ce livret) et dans Dark Reign. Pour savoir comment collecter et utiliser le taelon, reportez-vous à la section consacrée aux ressources.

Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre du temps apparaît l'icône du menu Points de passage. Cliquez sur cette icône pour ouvrir le menu correspondant, et faire apparaître tous les points de passage qui ont été placés. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la page 27 de ce manuel.

A gauche de l'Infogroupe se trouve la fenêtre Objectifs. Durant les campagnes à un seul joueur, cette fenêtre affiche toujours les objectifs actuels de la mission en cours. Pour activer cette fenêtre, cliquez sur le petit bouton dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Infogroupe. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche "O" de votre clavier.

Gestionnaire d'escadrons

En bas à droite de votre écran, vous pouvez voir une rangée d'icônes. Il s'agit de votre Gestionnaire d'escadrons, une représentation graphique de tous les escadrons que vous avez créés dans le jeu.

Créer un escadron permet de grouper des unités et d'y accéder facilement. Procédez comme suit : sélectionnez le groupe d'unités que vous souhaitez lui affecter et, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, appuyez sur l'une des touches 1 à 5 de votre pavé numérique. Les unités sélectionnées sont ainsi placées dans l'escadron avec le numéro correspondant et apparaissent dans le Gestionnaire d'escadrons (en bas à droite de l'écran). Une fois que vous avez formé un escadron, vous pouvez le sélectionner à n'importe quel moment en cliquant sur son icône dans la barre du Gestionnaire d'escadrons (dans la fenêtre de jeu, vous verrez alors toutes ses unités mises en surbrillance et apparaître leurs barres d'état). Double-cliquer sur l'icône d'un escadron sélectionne non seulement l'escadron en question, mais en plus centre la vue de la fenêtre de jeu sur lui.

Remarque : vous pouvez grouper vos unités en 10 escadrons à l'aide des touches 1 à 10, mais seules les sections 1 à 5 sont accessibles via le Gestionnaire d'escadrons. Pour accéder aux sections 6 à 0, appuyez sur la touche correspondante de votre clavier.

Dans le Gestionnaire d'escadrons, chaque icône représente l'un de vos cinq escadrons potentiels. La rangée de lignes située à droite des icônes d'escadron indique le nombre d'unités composant l'escadron ainsi que le niveau de santé correspondant, symbolisé par la couleur de la barre. La petite icône située à gauche représente l'action que l'escadron est en train d'accomplir : inactif, en déplacement ou en attaque. Les icônes du Gestionnaire d'escadrons vous tiennent donc informé de l'état de tous vos escadrons en un seul coup d'œil.

Il vous suffit de cliquer sur l'une des icônes du Gestionnaire d'escadrons pour sélectionner l'escadron correspondant. Si vous double-cliquez sur l'icône, vous sélectionnez l'escadron et le champ de vision se déplace au centre de ce dernier.

Les unités affectées à un escadron tentent de rester ensemble et communiquent entre elles afin de travailler comme une équipe unie.

Gestionnaire de bâtiments

Le Gestionnaire de bâtiments est une représentation graphique de tous les bâtiments pouvant construire d'autres unités ou bâtiments. Par exemple, le Quartier Général est habilité à produire de nouveaux Constructeurs. Ainsi lorsque vous construisez un Quartier Général, l'icône correspondante à ce dernier apparaît dans le Gestionnaire de bâtiments.

L'état actuel du bâtiment est représenté par la barre située au-dessus de l'icône correspondante (pour plus d'infos sur ce sujet, voir en page ...). Le Gestionnaire de bâtiments vous signale également si le bâtiment est en train de construire quelque chose, et le cas échéant, combien d'unités sont en attente d'être produites.

Pour sélectionner un bâtiment, vous pouvez cliquer sur son icône dans le Gestionnaire de bâtiments. Vous ouvrez ainsi le menu Construction. Vous pouvez de cette manière ordonner à un bâtiment de commencer la construction d'une unité, sans être obligé de vous rendre au bâtiment lui-même.

Si vous double-cliquez sur l'icône d'un bâtiment dans le Gestionnaire de bâtiments, votre champ de vision se déplace au centre dudit bâtiment.

ASTUCE : Le Gestionnaire de bâtiments vous permet de définir des points de ralliement et de créer des troupes sans avoir à revenir à la base.

Menu contextuel des unités/bâtiments

Lorsque vous sélectionnez une unité ou un bâtiment, un menu apparaît au-dessus de la Minicarte. Il regroupe les options disponibles pour cette unité. Les options diffèrent d'une unité ou d'un bâtiment à l'autre. Voici la liste des options disponibles :

Unités :

Collecter ressources –vous permet d'envoyer un collecteur exploiter un gisement déterminé de taelon. Cette option n'est disponible que si vous sélectionnez un Collecteur.

Explorer – ordonne à une ou plusieurs unités d’explorer la carte. Cette option est disponible pour l’ensemble des unités.

Garder – ordonne à vos unités de suivre et de protéger une unité déterminée. Sélectionnez la ou les unités que vous chargez de cette tâche, cliquez sur le bouton Garder, puis sélectionnez l’unité que vous voulez protéger. Cette option est disponible pour l’ensemble des unités.

Quitter Escouade – la ou les unités sélectionnées sont exclues d’une de vos unités. Cette option est disponible pour l’ensemble des unités.

Réparer – si une unité est endommagée ou est à court de munitions (unités aériennes), le bouton Réparer apparaît. Vous pouvez ainsi ordonner à vos unités de retourner à la tour ou au garage le plus proche. Vous ne pouvez activer cette option que si le bâtiment adéquat est construit. Elle apparaît lorsqu’une unité endommagée ou à court de munition est sélectionnée.

Autodestruction – fait exploser une unité endommageant au passage les unités alliées ou ennemies présentes dans le secteur. Seuls les Collecteurs et les Juggernauts peuvent s’autodétruire.

Stocker ressource – ordonne à un collecteur de décharger le taelon collecté à la raffinerie. Cette option n’est disponible que si vous sélectionnez un collecteur.

Décharger – ordonne à un transport de troupes ou à un téléport de débarquer vos unités. Cette option n’est disponible que pour les barges volantes et les Télépads transportant de l’infanterie.

Bâtiments :

Ejecter Espion – si une unité espion a infiltré un bâtiment, cette option vous permet de la débusquer. Cette option n’est disponible que pour les bâtiments infiltrés.

Pause – annule ou interrompt la construction ou l’amélioration d’un bâtiment. Cette option n’est disponible que lorsque le bâtiment est en construction.

Hors tension – permet de faire de réduire la consommation d’énergie en coupant l’alimentation d’un bâtiment inactif. Cette option n’est disponible que pour les bâtiments utilisant de l’énergie.

Sous tension – permet de rétablir le courant dans un bâtiment. Cette option n’est disponible que pour les bâtiments hors tension.

Recycler – vous permet de vendre un bâtiment. Vous n’en obtiendrez qu’une partie du coût originel. Cette option est disponible pour l’ensemble des bâtiments.

Rassemblement – ordonne aux unités récemment construites de se rassembler en un point spécifique. Vous pouvez ainsi sélectionner un Baraquement et désigner un point de rassemblement à proximité d’un champ de bataille. Sans instruction contraire de votre part, toute unité construite dans ce baraquement filera directement à ce point de rassemblement. Cette option n’est disponible que pour les bâtiments sélectionnés produisant des unités.

Reprendre – permet de reprendre la construction d’un bâtiment en pause (voir ci-dessus). Cette option n’est disponible que pour les bâtiments sélectionnés et en pause.

Améliorer – apparaît devant les bâtiments pouvant être améliorés. Ce bouton est inactif jusqu’à ce que les conditions préalables à l’amélioration soient réunies.

En outre, si vous cliquez sur un Constructeur ou sur un bâtiment habilité à produire quelque chose (comme une Enceinte ou une Usine), un menu Construction s’affiche sur la gauche de votre écran. Pour plus d’informations sur la production des bâtiments et des unités, reportez-vous à la page ... de ce manuel.

Menu Coms

Ce menu se rapporte aux fonctionnalités multijoueurs, et n'est disponible que dans une partie multijoueur. Pour y accéder, pressez le bouton dans le coin inférieur gauche de la Minicarte.

Dans ce menu vous pouvez :

Voir une liste des joueurs participants.

Discuter avec les autres joueurs.

Définir le canal de discussion par défaut (à qui s'adressent vos messages).

Donner des unités ou du taelon à un allié.

Définir des marqueurs sur la carte.

Pour discuter avec d'autres joueurs, tapez votre message dans la fenêtre en bas du menu Coms et appuyez sur Entrée. Vous pouvez choisir qui reçoit le message en cliquant dans la boîte à gauche de la fenêtre de messages. Vous pouvez choisir "tous" (tout le monde voit ce message), "équipe" (seuls vos coéquipiers voient ce message) ou "alliés" (tous vos alliés voient ce message). Après avoir ainsi choisi un canal de discussion, il restera le canal par défaut jusqu'à ce que vous le changiez.

Pour donner des unités à un allié, sélectionnez les unités que vous souhaitez donner, puis ouvrez le menu Coms. Choisissez la personne à qui vous voulez donner ces unités (vous verrez une boîte de sélection). Ensuite cliquez sur "Donner unités".

Pour donner du taelon à un allié, ouvrez le menu Coms. Vous verrez apparaître une boîte affichant "0". Entrez le montant que vous souhaitez donner. Choisissez le joueur à qui vous voulez donner le taelon dans la boîte de sélection. Cliquez ensuite sur "Donner ressource".

Pour placer un marqueur-drapeau, ouvrez le menu Coms. Cliquez sur le bouton "définir drapeau (Déf.F)". Cliquez ensuite sur l'endroit où vous souhaitez placer le marqueur. Tous vos coéquipiers et alliés pourront voir ce marqueur. Vous ne pouvez en placer qu'un seul à la fois ; pour le supprimer, ouvrez le menu Coms et cliquez sur le bouton "Effacer marquage" (CtrlF).

Menu Ordres

Pour accéder au menu Ordres, pressez le bouton dans le coin supérieur droit de la Minicarte.

Vous pouvez ici définir le comportement de chaque unité. Pour opérer ce paramétrage, sélectionner la ou les unité(s), puis ouvrez le menu Ordres. Vous pouvez choisir l'un des comportements suivants : Eclaireur, en Défense, en Embuscade, Combattant ou Terminator (pour plus d'infos sur le comportement des unités, voyez la section homonyme).

Menu Options

En cours de partie, vous pouvez accéder au menu Options en cliquant sur le bouton en bas à droite de la Minicarte. Ce menu vous permet de charger ou d'enregistrer la partie, de revoir les objectifs de la mission en cours, de modifier les paramètres vidéo, audio et de jeu, de redémarrer ou quitter la mission, et enfin de quitter Dark Reign 2 et retourner sous Windows (pour plus d'informations, voir la description du menu Options en page ...).

Jouabilité

Les options de jouabilité permettent de régler les mouvements de la caméra. Si, pour une raison quelconque mais impérieuse, vous deviez arrêter une partie de Dark Reign 2 et revenir à la réalité, vous pouvez également quitter le jeu depuis cette fenêtre. Toute modification effectuée dans cette fenêtre est sauvegardée avant de quitter la partie.

Vitesse de défilement clic droit

Détermine la vitesse de déplacement de la caméra lorsque vous déplacez la souris en appuyant sur le bouton droit.

Vitesse de défilement

Détermine vitesse de déplacement de la caméra lorsque vous vous tournez la molette de la souris.

Vitesse de défilement au clavier

Détermine la vitesse de déplacement de la caméra lorsque vous la déplacez à l'aide des touches directionnelles.

Paramètres par défaut

Réinitialise les paramètres tel qu'ils étaient lors de la première installation de Dark Reign 2.

Recommencer Mission

Comme le nom l'indique, vous recommencez la mission depuis le début.

Abandonner la mission

Permet de revenir au menu principal pour accéder à d'autres modes de jeu de Dark Reign 2.

Quitter Dark Reign 2

Un bouton que vous ne devriez jamais utiliser.

Vidéo

Les options vidéo vous permettent de régler les différents paramètres graphiques du jeu. Les fonctions les plus courantes sont :

Carte graphique

Sélectionnez votre carte graphique dans la liste proposée

Résolution

Déterminez la résolution du jeu en fonction de votre carte vidéo

Niveau de détails

Modifie le niveau de détails dans le jeu.

Vous pouvez également modifier certaines caractéristiques d'affichage (telles que l'option Miroir). Placez le pointeur de votre souris sur un bouton pour qu'une info-bulle apparaisse. Ces paramètres sont sauvegardés lorsque vous quittez ce menu.

Vous pouvez également lancer Dark Reign 2 en mode fenêtré depuis ce menu. Pour revenir en plein écran, désactivez l'option "Fen".

Audio

Le volume des différentes pistes audio de Dark Reign 2 sont contrôlées depuis le menu d'options Audio.

Volume numérique

Détermine le volume des effets sonores

Volume des voix

Détermine le volume des voix

Volume son CD

Active le CD audio.

Lit les musiques depuis le CD inséré dans le lecteur.

Multijoueur

La grande majorité des joueurs n'ont pas à modifier les paramètres multijoueur. Les utilisateurs chevronnés peuvent les modifier s'ils veulent héberger des parties depuis un firewall ou sur un réseau en Partage de connexion Internet.

Reportez au fichier Lisez-moi pour de plus amples renseignements.

Suppléments

Dark Reign 2 accepte les extensions et suppléments de jeu créés par d'autres joueurs. Veuillez consulter le fichier Lisez-moi pour de plus amples renseignements. En aucun cas, Pandemic Studio, LLC ou Activision n'offre une assistance technique pour ces suppléments.

Suppléments disponibles

Affiche tous les suppléments disponibles.

Suppléments actuels

Affiche les suppléments utilisés.

Comment jouer à Dark Reign 2 ?

Dans cette section, nous vous décrivons la plupart des options de Dark Reign 2, depuis la construction de votre base jusqu'à la collecte de vos ressources, en passant par l'attribution de comportements distincts à vos unités.

Construction des bâtiments

Dans la plupart des missions, vous aurez à construire une base pour entretenir et protéger votre machine de guerre. Les structures sont érigées par des unités de construction. Pour commencer les travaux, cliquez sur un Constructeur sur la carte. Les bâtiments que vous êtes habilité à construire apparaissent alors dans le menu de construction, au-dessus du Gestionnaire de bâtiments (les types de bâtiments qui ne sont pas disponibles sont en rouge). Si vous positionnez le curseur sur l'un d'eux, un message vous indique les structures que vous devez préalablement construire avant de vous attaquer au bâtiment sélectionné (par exemple, au cours d'une campagne ACJ, pour construire une Usine, vous devez tout d'abord construire un Quartier général).

Pour sélectionner le type de bâtiment disponible que vous souhaitez construire, cliquez sur la structure dans le menu Construction. Votre curseur prend la forme du bâtiment lorsque vous le déplacez sur la fenêtre de jeu. Cliquez sur l'emplacement plat et dégagé où vous souhaitez planter le bâtiment. Vous ne pouvez rien construire sur des pentes abruptes, ni sur des éléments tels que des arbres ou des rochers ; le curseur de construction prend une couleur rouge si vous le faites glisser sur des zones non constructibles. Vous pouvez utiliser les touches “;” et “:” pour faire pivoter le bâtiment. Cette opération doit être effectuée avant de cliquer sur l'endroit désiré.

Une fois que vous avez cliqué sur l'endroit désiré, le Constructeur sélectionné confirme votre choix par oral, se rend sur le site et entame les travaux. Un ordre de construction donné peut être annulé avant le début des travaux en sélectionnant le Constructeur et en cliquant n'importe où sur la carte. Seuls les bâtiments terminés sont opérationnels. Si vous cliquez sur un bâtiment en cours de construction, une barre d'état vous informe de l'avancée des travaux. Vous pouvez alors suspendre sa construction en choisissant “Pause” dans le menu contextuel Construction qui apparaît au-dessus de la minicarte. Lorsque vous souhaitez reprendre la construction, resélectionnez le bâtiment puis cliquez sur “Reprendre” dans ce même menu.

Production des unités

Après avoir mis en place quelques bâtiments de base, vous pouvez commencer à produire des unités et les engager dans la guerre contre l'ennemi. Vous devez d'abord construire un Quartier Général ; celui-ci vous permettra de produire d'autres Constructeurs, qui eux-mêmes pourront construire d'autres structures.

Le Baraquement (Sprawlers) ou l'Enceinte (ACJ) est la structure où sont formées toutes vos unités d'infanterie. Certaines unités spécialisées ne seront disponibles qu'une fois ce bâtiment modernisé. Lorsque votre Baraquement ou votre Enceinte est terminé, cliquez dessus ; les unités pouvant être produites apparaissent dans le menu contextuel, au-dessus du Gestionnaire de bâtiments. Pour produire une unité, il vous suffit de cliquer sur son image dans le menu contextuel. Là encore, les Constructeurs sortent du Quartier Général et l'infanterie du Baraquement ou de l'Enceinte. Pour construire plusieurs unités (l'une après l'autre), cliquez plusieurs fois sur l'image de l'unité en question ou sur les images d'unités différentes. Vous pouvez également présélectionner des unités qui seront construites aussitôt celles-ci disponibles.

Avant de pouvoir fabriquer des véhicules, vous devez ériger un Garage ou une Usine. Lorsque ce bâtiment est terminé, cliquez dessus ; les unités pouvant être produites apparaissent dans le menu contextuel, au-dessus du Gestionnaire de bâtiments. Pour construire un véhicule, il vous suffit de cliquer sur son image dans le menu contextuel. Le véhicule sort du Garage ou de l'Usine.

ASTUCE : La vitesse de construction est sensiblement réduite si votre réserve d'énergie est faible. Veillez donc à disposer d'un nombre suffisant de centrales électriques.

Energie

L'une des premières structures qu'il est conseillé de construire lors de l'implantation d'une base est une centrale électrique. Pour fonctionner, tous vos bâtiments ont en effet besoin d'électricité.

Il existe deux types de centrales. Le premier utilise l'énergie solaire ; il est donc plus économique, mais aussi moins productif. En outre, quand le soleil se couche, cette production est arrêtée (la barre vert clair sur la barre d'énergie vous indique la quantité d'électricité produite par l'énergie solaire. Elle disparaît au coucher du soleil).

L'autre type de production électrique est soit nucléaire, soit par fusion. Cette production est constante et plus importante, mais elle est aussi nettement plus coûteuse à mettre en place.

Si votre base est sous-alimentée en électricité, la production est ralentie et les champs de force peuvent être désactivés. A partir d'un certain seuil critique, la production est très lente et les tourelles ne peuvent plus tirer.

ASTUCE : attaquez-vous en premier aux sources d'énergie d'une base ennemie avant de passer à la suite – cela réduira sa capacité à la reconstruire rapidement.

Financement de votre machine de guerre

Il vous faut trouver du taelon et le récolter. Pour vous en procurer, vous devez ériger une Raffinerie et envoyer votre Collecteur rechercher un gisement de ce précieux isotope. Une fois le gisement localisé, il commence à extraire le taelon jusqu'à ce qu'il soit rempli, puis retourne à la Raffinerie et dépose son chargement.

Au fur et à mesure que vous puisez dans un gisement de taelon, celui-ci risque de s'épuiser, vous obligeant à aller en chercher ailleurs. Toutefois certains gisements de taelon se reconstituent au cours du jeu. Il peut donc être utile de revenir dans des zones que vous avez déjà exploitées pour vérifier si leurs gisements de taelon ne se sont pas régénérés.

Vous pouvez modifier le circuit d'un Collecteur en le sélectionnant, puis en cliquant sur une Raffinerie et/ou un gisement de taelon. Le Collecteur voyagera alors entre ces deux points jusqu'à ce que le gisement soit épuisé ou que vous lui donniez de nouveaux ordres.

Vous pouvez modifier la destination de vos collecteurs en en sélectionnez un et en cliquant sur la Raffinerie et/ou sur le gisement de Taelon. Le Collecteur fait la navette entre ces deux points jusqu'à ce le gisement soit épuisé ou que vous changiez son itinéraire.

ASTUCE : contrôlez autant de gisements de taelon que possible. Une armée bien financée est une armée puissante.

Etat et réparation des unités et des bâtiments

La condition physique de chaque unité et bâtiment est mesurée par sa barre d'état de santé. Pour vérifier l'état d'une unité ou d'un bâtiment, cliquez sur son image sur la carte ; une barre d'état apparaît alors au-dessus. Cette barre est verte tant que la santé de l'unité ou du bâtiment est bonne, jaune quand elle est faible et rouge quand elle est critique.

Il existe différents moyens de restaurer l'état de santé d'une unité ou d'un bâtiment. Lorsqu'ils sont endommagés, les véhicules peuvent se rendre dans leur centre de réparation ou être confiés aux bons soins d'un Réparateur (Sprawlers) ou d'un PsiTech (ACJ). Les véhicules sont alors réparés à un rythme régulier tant qu'ils sont en contact avec le Réparateur/PsiTech ou dans l'Atelier ou le Labo Psi. Vous pouvez ordonner à un groupe de véhicules de se rendre dans un centre de réparation. Ils y entrent alors puis en sortent un par un une fois réparés. Les unités d'infanterie se soignent de la même façon, à l'aide d'unités spéciales ou dans leurs hôpitaux. Le traitement des groupes répond aux mêmes principes que la réparation des groupes de véhicules.

Pour restaurer un bâtiment, vous avez besoin d'un Réparateur ou d'un PsiTech. Sélectionnez l'unité et placez le pointeur sur le bâtiment que vous souhaitez réparer. Le curseur de réparation s'affiche. Cliquez sur le bâtiment ; l'unité se déplace et commence la réparation, qui se fait à un rythme régulier jusqu'à ce que le bâtiment ait retrouvé son état initial.

Recycler des bâtiments

Vous voudrez parfois “recycler” des structures que vous avez construites. Pour ce faire, cliquez sur le bâtiment pour afficher son menu contextuel au-dessus de la Minicarte, puis sélectionnez la commande Reculer. Le bâtiment sélectionné est démonté, en échange de quoi vous recevez une partie des crédits que vous aviez engagés dans sa construction.

Comme la construction, la démolition ne se fait pas instantanément ; elle dure un certain temps. Par conséquent, si vous avez l'intention de tirer profit d'un bâtiment qui fait l'objet d'une attaque et est irrécupérable, pensez à démarrer son recyclage assez tôt.

Sous tension / Hors tension

Si vous êtes à court d'énergie, il peut être judicieux de mettre hors tension un ou plusieurs de vos bâtiments pour diminuer votre consommation. Sélectionnez à cet effet le bâtiment que vous souhaitez mettre hors tension, puis choisissez le bouton Sous tension / Hors tension dans le menu contextuel. Cliquer sur ce bouton coupe son alimentation. Répétez la procédure pour remettre sous tension un bâtiment que vous aviez provisoirement coupé. Les bâtiments hors tension ne fonctionnent pas et ne fournissent pas de ligne de vision.

Amélioration des bâtiments

Vous avez la possibilité d'améliorer certains bâtiments, ce qui vous permettra ensuite de produire des unités spécialisées et d'autres structures. Lorsqu'un bâtiment peut être amélioré, vous êtes prévenu par un message qui s'affiche lorsqu'il est sélectionné. Pour connaître les conditions requises avant de pouvoir améliorer un bâtiment, sélectionnez le bâtiment transformable, puis placez le pointeur sur le bouton Améliorer dans le menu contextuel. Vous affichez ainsi les conditions requises ainsi que le coût de l'amélioration. Si le bouton Améliorer est en surbrillance dans le menu, cliquez dessus pour lancer la transformation. Celle-ci prend un certain temps.

Limite d'unités

Il existe un total d'unités et de bâtiments que vous ne pouvez dépasser. La limite d'unités est représentée par une petite barre verticale située dans la fenêtre Infogroupe, entre les indicateurs d'énergie et de moment de la journée. Plus vous construisez, plus cette barre augmente. Quand elle est pleine, vous avez atteint la limite et ne pouvez plus produire d'unités ou de structures (jusqu'à ce que vous repassiez sous cette limite). Notez que les Mojos et les frappes aériennes n'entrent pas dans ce décompte (vous pourrez toujours en lancer), mais que les bâtiments qui servent à les lancer comptent. Positionnez le curseur au-dessus de cette barre, et vous verrez apparaître une valeur chiffrée. Gardez à l'esprit que toutes les unités n'ont pas une valeur égale dans le calcul de cette limite : un Mastiff, par exemple, augmente plus la barre qu'un Gardien.

Tactiques avancées

Points de rassemblement

Tous les bâtiments qui construisent ou réparent des unités peuvent disposer d'un point de ralliement. Il s'agit de l'emplacement vers lequel se rendent les unités après avoir quitté ce bâtiment. Pour définir un point de ralliement, sélectionnez le bâtiment, puis la commande Rassemblement du menu contextuel. Le curseur prend alors la forme d'icône de point de ralliement. Sur la carte, cliquez ensuite à l'endroit où vous souhaitez placer le point de ralliement, signalé par un marqueur. Le point de ralliement disparaît lorsque vous désélectionnez le bâtiment.

Astuce : vous pouvez utiliser le point de ralliement pour tracer la route de vos unités, en plaçant le marqueur au début d'une série de points de passage (voir **Points de passage**).

Réarmement

Certaines de vos unités sont dotées d'un stock de munitions limité, notamment la plupart des unités volantes. La quantité de munitions dont elles disposent est précisée dans la barre d'état des différentes unités, qui s'affiche lorsque vous les pointez ou les sélectionnez. Lorsqu'une unité vient à manquer de munitions, elle retourne automatiquement à sa tour de Contrôle aérien pour se réapprovisionner. Elle reste ensuite à proximité du Contrôle aérien ou se rend à son point de ralliement si vous en avez créé un.

Espions

L'ACJ comme les Sprawlers ont à leur disposition des espions. Pour l'ACJ, on parle de la Taupe, et pour les Sprawlers, de l'Infiltrateur. Grâce aux espions, vous pouvez garder un œil sur vos ennemis ou entreprendre des actions de sabotage. L'une des principales caractéristiques de l'espion est qu'il se déguise en unité ennemie. Sélectionnez pour cela l'espion et faites glisser le pointeur sur une unité d'infanterie ennemie que vous avez dans votre ligne de vision. Le pointeur de déguisement s'affiche, vous permettant de prendre l'apparence de l'ennemi sur lequel vous avez cliqué (si l'unité ennemie dont vous essayez de prendre la forme voit l'espion, vous ne pouvez pas déguiser celui-ci). Malgré sa nouvelle apparence, l'espion continue d'agir comme tel et ne bénéficie d'aucune des fonctionnalités de l'unité qu'il incarne. Mais vous pouvez à présent déplacer votre espion dans les rangs ennemis. A moins que ces derniers ne soient à la recherche d'un espion, il ne se fera pas repérer et vous fournira un visu sur les unités et bâtiments adverses. L'espion est découvert s'il est ordonné à l'ennemi de faire feu sur lui ou s'il est repéré par une unité "anti-clandestins". Pour plus d'informations sur les unités anti-clandestins, reportez-vous à la section homonyme ci-après.

L'espion peut aussi entreprendre des actions de sabotage. Il dispose pour cela de trois méthodes. Si vous faites pénétrer l'espion dans le Quartier Général (QG) ennemi, vous aurez accès à la ligne de vision de toutes les unités ennemies. Si vous placez l'espion dans une Raffinerie adverse, vous "volerez" son taelon et le transférerez peu à peu vers votre propre base. Enfin, si vous déplacez l'espion dans une centrale électrique ennemie, vous détournerez une bonne partie de l'énergie produite par ce bâtiment, celle-ci allant alimenter votre propre effort de guerre.

Camouflage

Les Exterminateurs du camp Sprawler peuvent se camoufler. Lorsque l'Exterminateur ne bouge pas, il est invisible aux yeux des unités ennemies (choisissez le comportement Eclairer pour vous assurer qu'il ne va pas bouger et se trahir ; pour plus d'informations sur le comportement des unités, voir la section homonyme). Seules les unités "anti-clandestins" sont alors capables de le repérer. Lorsqu'il se déplace ou lance une attaque, il redevient visible. Vous pouvez tirer profit de la capacité de camouflage des Exterminateurs pour organiser des embuscades, ce qui leur offrira un avantage de taille étant donné leurs performances dans le combat au corps à corps.

Unités anti-clandestins

Il existe des unités anti-clandestins. Celles-ci peuvent repérer les unités ennemies camouflées et détecter les espions. Les unités anti-clandestins peuvent également découvrir les pièges placés sur la carte par les Réparateurs des Sprawlers. Les unités anti-clandestins de Dark Reign 2 sont le Brouilleur (Sprawler) et le Protecteur (ACJ).

Autodestruction

Certaines unités, tels les Collecteurs, Constructeurs, Juggernauts et la Centrale nucléaire, ont la capacité de s'autodétruire. Les unités de ce type disposent d'un bouton Autodestruction dans leur menu contextuel. Lorsqu'elle s'autodétruit, une unité provoque une explosion à effet expansif, pouvant endommager ou détruire toutes les unités qui sont en train de l'attaquer. Il vous sera souvent utile d'avoir recours à cette manœuvre désespérée afin de compenser la perte de l'unité.

Attaques et manœuvres spéciales

Lorsque vous pointez sur une unité ennemie, le curseur d'attaque s'affiche. Cependant, il arrive que ce curseur n'apparaisse pas sur certaines cibles que vous voulez attaquer. C'est notamment le cas si vous prenez pour cible des unités alliées ou neutres. Pour attaquer un allié, cliquez sur le bouton Attaquer, situé au-dessus de la Minicarte. Cliquez ensuite sur l'unité visée pour lancer vos troupes à son assaut. Ce bouton sert aussi à détruire des arbres et des rochers, ou encore à tirer sur des portions de terrain susceptibles d'héberger des Exterminateurs camouflés.

Parfois, lorsqu'un ordre d'attaque est donné, vos unités cherchent à s'approcher de leur cible ou à poursuivre une cible qui se déplace hors de leur portée. Vous pouvez souhaiter que vos unités attaquent sans quitter leur position. Si vous tenez une position défensive que vous ne souhaitez pas abandonner ou si vous ne voulez pas que vos unités s'approchent de l'ennemi, vous pouvez utiliser la combinaison de touches Maj+Q. Le curseur d'attaque s'affiche alors, vous permettant de viser des unités comme à l'accoutumée. Cependant, lorsque vous cliquez sur la cible, votre unité n'attaquera que si la cible est à sa portée. Vos troupes ne partiront pas à la poursuite d'unités ennemies en fuite ou hors de leur rayon d'action. Elles se contenteront de tenir leur position et d'attaquer les ennemis qui passent à leur portée.

ASTUCE : ce type d'attaque est particulièrement efficace pour les unités d'artillerie.

Pour annuler l'ordre donné à une unité ou un groupe d'unités, cliquez sur le bouton Stop, situé au-dessus de la Minicarte. C'est un moyen pratique pour arrêter une action en cours.

Lorsque vous déplacez vos unités à travers la carte, elles ne s'arrêtent pas pour attaquer les unités qu'elles rencontrent sur leur chemin. Vous pouvez configurer leur comportement de manière à ce qu'elles lancent des attaques en route (Voir section "Comportements d'unité" ci-après) ou utiliser la commande Progresser et Attaquer (touche M). Si vous appuyez sur M lorsqu'une unité est sélectionnée, le curseur de déplacement s'affiche. Cliquez ensuite sur le terrain pour déplacer vos unités vers l'endroit souhaité. Si elles croisent des troupes ennemies, elles interrompent leur progression pour les attaquer.

Si vous pensez pouvoir déterminer l'origine d'une attaque, vous pouvez orienter vos troupes en direction de l'assaut imminent. Elles réagiront ainsi plus vite aux premiers tirs. L'effet est modeste, mais dans une bataille, chaque seconde compte. Sélectionnez les unités et appuyez sur la touche T. Le curseur de virage apparaît sur votre écran. Cliquez ensuite sur l'emplacement vers lequel vos unités doivent se tourner, et elles feront face au danger potentiel.

Points de passage

Pour placer des points de passage ou voir les points de passage que vous avez précédemment créés, vous devez afficher le menu Points de passage. Pour ce faire, cliquez sur l'icône Points de passage, située sur la gauche de la fenêtre Infogroupe (elle-même située dans le coin supérieur droit de l'écran). Avant de placer un point de passage, il vous faut tout d'abord choisir le type de chemin que vous souhaitez créer. Il en existe trois : aller simple, aller-retour et en boucle. Les unités lancées sur un chemin en aller simple vont du point de départ au point d'arrivée et s'arrêtent. Les unités lancées sur un chemin en aller-retour vont du point de départ au point d'arrivée, puis refont le chemin inverse. Les unités qui suivent un chemin en boucle le parcourent du début à la fin, puis empruntent la route la plus courte pour revenir à leur point de départ.

Une fois que vous avez décidé quel type de chemin créer, cliquez sur le terrain pour placer des points le long de la route. Une ligne est alors tracée entre tous les points, vous permettant de visualiser le chemin. Lorsque le chemin est achevé, cliquez sur le bouton Créer dans le menu Points de passage, ou appuyez sur le bouton droit de la souris. Vous enregistrez ainsi le chemin. Pour supprimer un chemin, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Effacer ou appuyez sur la touche Suppr de votre clavier.

Pour lancer des unités sur un chemin, sélectionnez-les, puis cliquez sur le point d'où elles doivent partir. Elles suivront ensuite le chemin jusqu'à leur destination.

ASTUCE : utilisez un chemin en boucle pour créer des patrouilles d'unités de réparation autour de votre base. Les unités de réparation s'arrêteront à chaque fois qu'elles rencontreront des bâtiments endommagés, puis reprendront leur route.

Comportements d'unité

Vous pouvez personnaliser la façon dont doit se comporter une unité dans certaines circonstances. Vous pouvez utiliser cette fonction pour que vos unités fassent exactement ce que vous voulez dans une situation donnée. Pour définir le comportement d'une unité, affichez le

menu Ordres en cliquant sur le bouton Ordres, situé près de la Minicarte. Vous disposez de cinq types de comportements d'unité : Eclaireur, En défense, En embuscade, Combattant et Terminator. En voici une description :

Eclaireur

En mode éclaireur, l'unité n'attaque pas automatiquement l'ennemi. Si elle est attaquée, elle bat en retraite.

En défense

Les unités en défense maintiennent leur position et ne la quittent pas pour se lancer à l'assaut d'un ennemi. Elles n'attaquent que si une unité entre dans leur rayon d'action. Les unités en défense opèrent également une sélection de leurs cibles, ne visant en priorité que les unités qu'elles sont le plus susceptibles d'endommager.

En embuscade

Les unités ainsi paramétrées tirent sur toutes les cibles avec lesquelles elles entrent en contact au cours de leurs déplacements. Mais elles se replient si elles sont attaquées. L'embuscade est une bonne option pour harceler vos ennemis et les maintenir sur le qui-vive.

Combattant

Il s'agit de la configuration par défaut des unités. Les unités en mode "combattant" sélectionnent leurs cibles (elles attaquent en premier les cibles contre lesquelles elles sont le plus efficaces) et poursuivent l'ennemi jusqu'à la limite de leur ligne de vision initiale. Une fois arrivées à ce point, elles reviennent à leur emplacement d'origine.

Terminator

Une unité en mode Terminator attaque sa cible jusqu'à destruction de l'un des deux protagonistes, et ne se replie pas en cas de dommages importants. Les unités Terminators attaquent toutes les cibles potentielles, même si elles doivent se déplacer pour ce faire.

ASTUCE : à chaque type d'unité correspond un comportement idéal. La meilleure chose à faire est de procéder à des essais pour connaître les meilleures combinaisons.

Auto-réparation

Le menu Ordres aux unités (IA) accueille le bouton Auto-réparation. Si vous activez la fonction d'auto-réparation pour une unité, celle-ci quitte la bataille lorsque son seuil de santé passe dans le rouge pour se rendre dans le centre de soins le plus proche, où elle se répare elle-même avant de reprendre le combat.

Garde

Vous voudrez parfois protéger une unité ou un bâtiment spécifique. Pour ce faire, sélectionnez une unité. Le bouton Garder apparaît dans le menu contextuel. Cliquez dessus pour afficher le curseur de garde. Cliquez maintenant sur l'unité ou le bâtiment que vous souhaitez protéger. L'unité de garde restera en permanence à proximité de l'unité ou du bâtiment afin de d'empêcher toute attaque ennemie.

Exploration

Vous pouvez demander à chacune de vos unités de partir en reconnaissance. Lorsque vous sélectionnez une unité ou un groupe d'unités, le bouton Explorer apparaît dans le menu contextuel. Cliquez dessus pour la ou les envoyer en reconnaissance, à la recherche de régions que vous n'avez pas encore explorées. Si les unités que vous envoyez en reconnaissance font partie d'un escadron, elles resteront ensemble et tenteront de ne pas être séparées.

ASTUCE : envoyer en reconnaissance des unités configurées en mode éclaireur est un bon moyen pour découvrir des régions inexplorées en début de partie ou de mission.

Pièges

Les Sprawlers peuvent placer des pièges. C'est le Réparateur qui s'en charge. Son Atelier doit être de second ou de troisième niveau. Les pièges sont invisibles aux yeux des ennemis et constituent donc une bonne méthode pour les prendre en embuscade.

Pour créer un piège, sélectionnez le Réparateur. Le menu Pièges apparaît alors. Sélectionnez ensuite le piège que vous souhaitez mettre en place, puis cliquez sur l'emplacement de votre choix. Le Réparateur se rend à l'endroit désigné et construit le piège, qui sera ensuite invisible. Mais si l'ennemi voit le piège en cours de construction, il devient visible. De plus, l'adversaire peut utiliser les unités "anti-clandestins" pour détecter les pièges et les faire apparaître.

Il existe quatre types de piège possibles :

Mine terrestre

Place un champ de mines sous le piège. Si une unité ennemie marche dessus, la mine explose.

Piège IEM

Les véhicules qui roulent sur ce piège voient leur énergie coupée pendant un bref laps de temps, pendant lequel elles ne pourront ni se déplacer, ni se défendre.

Parasite

Lorsqu'une unité marche sur ce piège, un parasite vient s'agripper à elle. Le parasite vous donne accès à la ligne de vision de l'unité, quelque soit son emplacement sur la carte.

Bombe à retardement

Si une unité marche sur ce piège, une bombe à retardement se fixe sur elle et explose environ une minute plus tard, détruisant la cible et laissant le piège intact.

Mojos et raids aériens

Les Sprawlers comme l'ACJ ont la possibilité de lancer des attaques "en dehors de la carte". Il s'agit d'attaques qui ne sont pas liées à une unité et peuvent être lancées là où le joueur a une ligne de vision. Ces attaques ne peuvent pas être lancées dans une zone protégée par un Brouilleur ou un Protecteur.

Mojos (Sprawler)

Le Mausolée permet aux Sprawlers d'invoquer des Mojos. Pour ce faire, sélectionnez le Mausolée. Le menu Construire s'affiche. Sélectionnez le Mojo que vous voulez construire. La construction de Mojos ne coûte pas d'argent, seulement du temps. Lorsque le Mojo est opérationnel, sélectionnez-le dans le menu, puis cliquez sur un emplacement pour lequel vous disposez d'une ligne de vision. Vous pouvez faire apparaître quatre types de Mojo :

Bombe Flash

Aveugle temporairement l'ennemi dans la région entourant le lancement du Mojo.

Rage

Vos unités qui sont touchées par ce Mojo deviennent plus rapides et acquièrent une plus grande puissance de feu. L'effet s'estompe au bout de 30 secondes.

Berzerker

Toutes les unités à portée de ce Mojo ne distinguent plus leurs ennemis de leurs alliés et se mettent à attaquer la première unité qu'elles voient. L'effet est dissipé après 30 secondes environ.

Baron Samedi

Lorsque vous appelez ce Mojo, vous faites apparaître un golem psychokinétique géant, qui progresse et attaque l'ennemi avec un pouvoir dévastateur.

Raids aériens (ACJ)

L'ACJ peut lancer des raids aériens contre des cibles clés sur la carte. Pour ce faire, construisez un Radôme, puis cliquez dessus et sélectionnez le raid souhaité. Les raids aériens ne coûtent pas d'argent, seulement du temps à "arriver". Lorsque le raid aérien est opérationnel, sélectionnez-le dans le menu du Radôme puis cliquez sur l'emplacement que vous souhaitez viser. La cible doit être dans votre ligne de vision. Il existe quatre types de raid aérien :

Mines Vulcain

Dépose un champ de mines dans la région visée.

Drones d'assaut

Lance des drones automatisés qui explorent la carte à la recherche d'une cible ennemie, sur laquelle ils se lancent en kamikaze.

IEM

Coupe provisoirement l'approvisionnement en énergie des véhicules dans une certaine zone, les empêchant de fonctionner correctement.

Suprabombe

Lance une suprabombe aux effets dévastateurs dans la région visée.

TéléPad

Le TéléPad est un bâtiment avancé de l'ACJ qui peut transporter instantanément des troupes d'infanterie à n'importe quel endroit de la carte que vous avez dans votre ligne de vision. Gardez à l'esprit que le TéléPad ouvre un portail temporaire à double sens, dans lequel tout type d'unité peut entrer. C'est donc une arme à double tranchant qui doit être maniée avec précaution.

Pour faire passer des troupes dans le TéléPad, sélectionnez-les puis cliquez sur le TéléPad (un curseur spécial apparaît). Le TéléPad ne peut contenir que six unités d'infanterie, mais vous pouvez en bâtir plusieurs.

Pour téléporter les unités se trouvant dans le TéléPad, sélectionnez le bâtiment puis choisissez l'option "Décharger" dans le menu au-dessus de la Minicarte. Un curseur spécial devrait apparaître. Cliquez sur l'endroit où vous souhaitez téléporter les troupes. Vous devez pour cela avoir ladite zone dans votre ligne de vision. A l'endroit où vos troupes se matérialisent, un "portail" est créé (il ressemble à un anneau flottant). Les unités qui passent à travers le portail se retrouvent dans la source de téléportation (le TéléPad). Pour faire passer des unités à travers le portail, sélectionnez les unités puis cliquez sur l'objet portail.

ASTUCE : renvoyer les troupes adéquates à travers le portail peut s'avérer redoutable face à un adversaire peu méfiant, car la source de téléportation se trouve souvent au sein de la base ennemie.

Commandes clavier

Général

Clic gauche	Sélectionner et donner un ordre
Clic droit	Désélectionner
O	Ouvrir / fermer la fenêtre Objectifs
Maj + O	Affiche le menu Ordres
Ctrl	Ordre enregistré et effectué ultérieurement
Tab	Afficher le menu Points de passage
Retour	Supprime les dernières pistes
Suppr	Supprime l'unité sélectionnée
Ctrl+S	Enregistrement rapide de la mission
Ctrl+L	Chargement rapide de la mission
Pause	Mettre le jeu en pause
Arrêt défil	Activer le cadre avancé en mode pause
Impr écran	Créer une capture d'écran dans un répertoire "Captures d'écran" à la racine du répertoire du jeu
Espace	Aller à l'endroit du dernier message d'alerte (base ou unités attaquées)
Entrée	Active la discussion avec le client

Unités

Ctrl + <1-0>	Ajouter les unités sélectionnées à l'escadron (le cas échéant, elles quittent l'escadron auquel elles appartenaient auparavant)
Alt + <1-0>	Ajouter les unités sélectionnées à l'escadron (conserve l'escadron auquel vous ajoutez des unités)
<1-0>	Sélectionner un escadron
Ctrl + clic gauche	sélectionne toutes les unités du même type sur la carte

Alt + clic gauche <,>	sélectionne toutes les unités du même type à l'écran Progresser et attaquer (appuyez sur <,> quand les unités sont sélectionnées)
Maj+<,>	Progresser
Q	Attaquer (forcer à attaquer)
Maj+Q	Attaquer sans bouger
S	Stop
T	Tourner
Maj+D	Autodestruction
G	Garder
[/]	Sélectionner unité suivante / précédente et aller au lieu concerné
Alt + [/]	Sélectionner unité suivante / précédente d'un type donné et aller au lieu concerné
J	Déplacement rapide sur la carte
U	Améliorer

Gestionnaire d'escadrons

1-0	Sélectionner un escadron
Maj + 1-0	Aller à l'escadron 1 à 0
Clic sur numéro	Aller à l'escadron
V	Les unités sélectionnées se positionnent en triangle
B	Les unités sélectionnées se positionnent en carré
N	Les unités sélectionnées se positionnent en ligne
X	disperser les unités sélectionnées

Bâtiments

Clic gauche	Produire / ajouter unité à séquence de production
Maj + clic gauche	Retirer une unité de la séquence de production
Clic droit	Retirer toutes les unités de la séquence de production et annuler construction
Maj + clic droit	Retirer toutes les unités de la séquence de production et continuer la construction
P	Suspendre / reprendre la construction ou l'amélioration d'un bâtiment
R	Définir point de ralliement du bâtiment
; et :	Changer l'orientation du bâtiment pendant sa construction

Caméra

Flèches	Défilement de la caméra / de la carte
F	Caméra libre (maintenir la touche enfoncée)
F1 à F6 ou roulette de la souris	Changer de vue caméra
Flèches du pavé numérique	Changer l'orientation de la caméra
5 (pavé numérique)	Faire face au nord avec hauteur de caméra par défaut
7 / 9 (pavé numérique)	Faire pivoter la caméra de 90°

Bouton droit de la souris

	Défilement
+ Ctrl	Pivoter
+ Alt	Tourner
+ Ctrl + Alt	Descendre / zoomer
+ roulette	Descendre

Utilisation de la caméra

Plusieurs commandes permettent d'ajuster l'angle et le point de vue.

Défilement

Vous pouvez faire défiler la carte en bougeant le curseur de la souris vers les bords de la carte. La carte défilera alors dans cette direction. Pour opérer un défilement plus rapide, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pendant que vous déplacez le curseur. Vous pouvez également utiliser les flèches de direction du clavier.

Angle vertical

Pour jouer sur l'effet de plongée vous permettant de voir l'action, utilisez les touches F1 à F6. F1 correspond à une vue au ras du sol, près de vos unités, les touches F2 à F6 accentuant progressivement l'angle de plongée. Vous pouvez également utiliser la roulette de la souris pour ajuster l'angle vertical.

Rotations

Les touches 7 et 9 du pavé numérique permettent de faire tourner la caméra autour de la zone que vous êtes en train de regarder, en opérant une rotation de 90° dans un sens ou dans l'autre. Vous pouvez aussi faire pivoter la caméra progressivement en appuyant simultanément sur les deux boutons de la souris, et en déplaçant celle-ci à gauche ou à droite.

Direction

Vous pouvez changer l'orientation de la caméra (la direction vers laquelle elle regarde) à l'aide des flèches du pavé numérique. Les flèches vers le haut, le bas, la droite et la gauche pointent respectivement vers le nord, le sud, l'est et l'ouest.

Mode multijoueur

Après avoir sélectionné l'option Multijoueur dans le menu principal, vous avez le choix entre jouer sur votre réseau local ou sur Internet. Dark Reign 2 est associé au site WON pour vous permettre de jouer en ligne. Sélectionnez le type de connexion de votre choix.

Internet (WON)

La première fois que vous vous connectez à WON, il vous faut créer un compte. Si vous avez déjà un compte WON, vous pouvez l'utiliser ; sinon cliquez sur "Nouveau compte". Si vous souhaitez changer de mot de passe, il vous suffit de cliquer sur "Modifier compte". Les noms d'utilisateur sont uniques ; il vous faudra donc en trouver un autre si celui que vous aviez choisi est déjà utilisé. Lorsque vous avez un nom d'utilisateur et un mot de passe, continuez en cliquant sur "Connexion". Ensuite, dès que vous vous choisissez l'option Internet de Dark Reign 2, vous êtes automatiquement connecté sous les nom d'utilisateur et mot de passe enregistrés sur WON. Si vous souhaitez vous connecter sous un autre nom d'utilisateur, cliquez sur le bouton "Déconnexion" dans le l'écran principal de WON.

Une fois connecté à WON, vous arrivez dans le Lobby, l'endroit où se rencontrent tous les joueurs. Vous pouvez vous rendre dans une des salles en la choisissant dans la Liste des salles puis en cliquant sur "Rejoindre salle", ou en double-cliquant dessus. Vous pouvez également créer une nouvelle salle en cliquant sur "Créer salle". Il est possible de protéger une salle par un mot de passe en en saisissant un lors de sa création.

Dans chaque salle, vous pouvez consulter la liste des parties qui s'organisent et la liste des joueurs présents. Vous pouvez discuter en privé avec un joueur en le sélectionnant dans la liste. La liste des parties indique leur nom, le nom de l'hôte, le nombre de participants actuels et la capacité maximale de la partie. Un indicateur de ping montre la qualité de la connexion ; pour en savoir plus, cliquez sur le bouton Info. Vous pouvez vous joindre à une partie en la sélectionnant puis en cliquant sur "Rejoindre partie", ou en double-cliquant sur la partie de votre choix. Pour créer une nouvelle partie, cliquez sur "Créer partie". Les parties peuvent éventuellement être protégées par un mot de passe qu'il faut entrer à la création de la partie.

Réseau local (Lan)

L'écran Réseau local affiche la liste des parties disponibles sur le réseau local. Vous pouvez vous joindre à l'une d'elles en la sélectionnant et en cliquant sur "Rejoindre", ou en double-cliquant sur la partie de votre choix. Vous pouvez créer une partie en cliquant sur "Créer".

Après avoir rejoint ou créé une partie, vous accédez à l'écran de configuration.

Configuration

L'écran de configuration de la partie permet à l'hôte et aux joueurs de modifier des options de jeu avant de commencer. Les éléments principaux de cet écran sont la liste des joueurs, les informations sur la carte, la zone de discussion et les icônes de menu. En haut à gauche, la liste des joueurs affiche l'ensemble des participants ainsi que les relations les unissant. Les informations sur la carte, en bas à gauche de l'écran, indiquent la mission choisie et les options définies par l'hôte. Les options en surbrillance rouge sont celles qui ont été modifiées par l'hôte par rapport aux options par défaut. La zone de discussion permet de dialoguer avec les autres participants. Si vous êtes sur WON, une autre zone de discussion permet de dialoguer avec les joueurs qui se trouvent dans la salle où la partie a été créée.

Paramètres joueur

Cliquez sur la clé située à côté de votre nom pour configurer le jeu. Dans le menu qui s'affiche, vous pouvez sélectionner la couleur de votre équipe, votre camp (aléatoire, Sprawlers ou ACJ) et, si l'hôte de la partie le permet, votre position de départ. Le menu vous permet également de définir votre handicap. Un handicap adapte la puissance de vos unités au niveau de votre adversaire. Ainsi, si vous êtes un joueur averti opposé à un joueur de niveau plus modeste, choisissez le handicap "facile". Vos unités seront alors moins performantes. Si le mode de jeu coopératif a été choisi, la clé de paramétrage ne sera accessible qu'au "chef d'équipe". L'hôte de la partie a également accès au paramétrage des éventuelles équipes contrôlées par l'ordinateur.

Vous pouvez conclure une alliance avec un joueur, en sélectionnant l'icône "allié" à côté du nom des joueurs de votre choix. En mode coopératif, les joueurs d'une même équipe contrôlent les mêmes unités. Les coéquipiers peuvent ainsi se partager les tâches : l'un peut par exemple gérer la base et sa défense, pendant que l'autre s'occupe de l'exploration et des attaques.

ASTUCE : le mode coopération est également disponible dans la campagne monojoueur.

Paramètres hôte

L'hôte est chargé de configurer la plupart des paramètres de la partie. Il faut pour cela sélectionner l'icône de configuration, située en bas de l'écran. Voici quelques-unes des options proposées :

Sélection de la carte

L'hôte doit sélectionner la carte qui sera utilisée. Si vos adversaires ne disposent pas de la carte que vous avez sélectionnée, ils peuvent la télécharger automatiquement depuis votre ordinateur.

Filtrage par type

L'hôte peut désactiver la construction de certains types d'unités. Les Espions, les Super Armes, les Mojos, les Attaques aériennes et les Tourelles peuvent être désactivées.

Astuce : il est possible de désactiver la construction des Tourelles et des Aéroports. La défense de la base devient alors un véritable défi.

Positions de départ

En tant qu'hôte, vous pouvez décider si les joueurs sont autorisés à choisir leurs positions de départ ou si l'attribution doit se faire de façon aléatoire. Dans le premier cas, les joueurs devront faire leur choix dans leur menu de configuration.

Crédits initiaux

Toutes les cartes ont une certaine somme de départ. Vous pouvez modifier ces valeurs en spécifiant une somme ici.

Définition des règles

Certaines missions multijoueurs peuvent être jouées suivant diverses règles. Ces règles régissent les objectifs qui doivent être réalisés pour gagner la partie. Par exemple, "Protéger le QG" implique que les joueurs doivent disposer d'au moins un Quartier Général ; s'ils n'ont pas de QG pendant deux minutes consécutives, toutes leurs unités sont détruites (voir page 42 pour de plus amples informations sur les règles).

Exclure un joueur

L'hôte peut exclure un joueur indésirable de la partie en tapant "exclure [nom du joueur]" dans la zone de dialogue ou en cliquant sur le bouton d'exclusion à côté du nom du joueur.

Lancement

Lorsque tous les joueurs sont inscrits et que les options sont définies, tous les participants doivent cliquer sur le bouton "lancer la partie" pour démarrer le jeu.

Ajouter IA

L'hôte peut ajouter un joueur IA (géré par l'ordinateur) en cliquant sur le bouton "Ajouter IA". Les joueurs IA peuvent être des adversaires ou des alliés. Il est également possible de d'allier des équipes d'IA ensemble en cliquant sur l'onglet coloré équipe dans la fenêtre IA.

Terre

Cliquer sur le bouton Terre pour savoir où se trouvent vos adversaires. Depuis cette fenêtre, vous pouvez également définir vos propres latitude et longitude. Ceci est optionnel et n'affecte pas le jeu.

Verrouiller

L'hôte peut utiliser le verrou en bas de l'écran pour empêcher d'autres joueurs de se joindre à la partie.

Limite d'unité

Vous pouvez porter le nombre d'unité à 250 (contre 150 par défaut) ou même 1000 pour les grandes parties. Attention : même les possesseurs d'ordinateurs dernier cri disposant de connexions rapides pourraient éprouver des problèmes avec 1000 unités dans une même partie.

Transfert de carte

Si l'hôte utilise une carte personnalisée qu'un autre joueur n'a pas sur son disque dur, il peut envoyer cette carte au joueur en question. Lorsqu'un joueur ne dispose pas de la carte sélectionnée, une icône apparaît à côté de son nom. L'hôte n'a qu'à cliquer sur cette icône pour initier le transfert de carte. Le joueur cible reçoit alors un message de confirmation lui demandant s'il désire télécharger la carte. S'il choisit Oui, le transfert commence.

Fonctions multijoueurs

En cours de partie, les joueurs peuvent donner des unités ou du taelon à leurs alliés. Pour ce faire, vous devez afficher la fenêtre Coms en appuyant sur le bouton à gauche de la Minicarte. Cette fenêtre affiche les joueurs restants dans la partie et leurs derniers messages. Vous pouvez également envoyer des messages express : pressez la touche Entrée, tapez votre message et appuyez sur Entrée. Si vous changez d'avis et ne souhaitez pas envoyer de message, appuyez sur Echap pour fermer la fenêtre. Dans la fenêtre de dialogue comme dans la fenêtre Coms, vous pouvez changer le(s) destinataires de vos messages en opérant une sélection sur la gauche de la zone de dialogue. Vous pouvez les envoyer à tout le monde (à tous), à vos coéquipiers (à l'équipe), à vos alliés (aux alliés) ou à vos adversaires (aux ennemis).

Modes et règles multijoueurs

Dark Reign 2 vous permet d'expérimenter diverses variantes multijoueurs. Les cartes multijoueurs basiques se trouvent dans le répertoire "Cartes multijoueurs standard". Mais il existe aussi plusieurs modes multijoueurs dans différents répertoires, comme "Roi de la Montagne" et "Contrôle Max". Toutes les cartes situées dans chaque répertoire se jouent suivant leur mode de jeu associé. La description de ces modes de jeu se trouve ci-après.

Outre les modes, les hôtes peuvent choisir parmi divers systèmes de règles. Les règles modifient les conditions de victoire d'une carte multijoueur standard. La plupart des parties se joueront sûrement suivant les règles du bon vieux Match à mort, mais il existe plusieurs variantes. Les systèmes de règles sont eux aussi détaillés ci-après.

Modes multijoueurs

Roi de la montagne

Dans ce mode, le but est d'amener un Constructeur au sommet de la colline au centre de la carte, et d'y construire un trône. Vous devez occuper le sommet avec votre trône pendant cinq minutes pour gagner la partie.

Contrôle Max

Sur chaque carte Contrôle Max, il y a cinq points de contrôle que vous devez tenir pour gagner. Pour occuper ces points, il faut amener au moins une unité alliée à portée du point de contrôle sans qu'une unité ennemie se trouve elle aussi à portée.

A l'assaut !

Ce mode se joue sur une carte comprenant une base très bien défendue, contrôlée par l'ordinateur. Cette base garde un portail conduisant à un autre monde. Le but est de forcer les défenses et de faire passer votre Concepteur à travers le portail. Vous avez 60 minutes avant la fermeture du portail – et un match nul si personne n'a réussi.

Règles multijoueurs

Bain de sang

Le but du Bain de sang est d'être le premier à détruire un total de 50 unités adverses.

Gloutonnerie

Le vainqueur est celui qui parvient le premier à raffiner 30 000 unités de taelon ou à en voler 1 000.

Protéger le QG (règle par défaut)

Il s'agit ici d'une variante du classique Match à mort, avec une différence de taille : si vous n'avez pas de QG pendant plus de trois minutes, vous avez perdu. Cela évite les parties interminables au cours desquelles le vainqueur avéré traque les dernières unités du perdant.

Match à mort

C'est la formule classique : le but est d'anéantir toutes les unités ennemies.

Types de carte

Les types de carte sont des exemples de cartes qui ajoutent une dimension supplémentaire au jeu sans modifier les règles de base.

En plus des cartes multijoueurs standard et des cartes correspondant aux règles spécifiques, il existe un autre type de cartes, appelées “gardées”. Toutes les variantes de règles peuvent s’y appliquer, mais chaque base est défendue par des champs de force. Ceux-ci fonctionnent de jour, et sont inactifs la nuit. Cela empêche les joueurs de se ruer à l’assaut des bases ennemies et les oblige à coordonner leurs attaques en fonction des champs de force.

Unités

Administration Carcérale Jupitérienne

RENCONTREZ LES HOMMES ET LES FEMMES DE L'ACJ D'AUJOURD'HUI !

Alors que les connaissances et les pouvoirs de l'espèce humaine ne cessent d'augmenter, il est bon de savoir vos intérêts protégés. Les fiers héros de votre ACJ avancent pour prendre en main le destin de l'humanité, pour le bien de tous.

Aussi, si vous les voyez dans la rue, n'hésitez pas à coopérer et faites ce qu'ils demandent. Et remerciez-les de prendre soin de vous, de votre famille... et de votre façon de vivre.

L'ACJ D'AUJOURD'HUI, C'EST VOTRE ACJ !

(extraits de l'Encyclopédie du Commonwealth, 92^e édition)

Gardien

Il y a plusieurs siècles, les Gardiens de l'Ordre étaient synonymes de loi et d'ordre. Aujourd'hui leurs descendants, connus simplement sous le nom de Gardiens, servent les Dômes en leur qualité de fantassins de l'ACJ. Qu'ils prêtent main forte aux Rôleurs pour une rafle chez les Sprawlers de Deyssa ou qu'ils répondent à une attaque sur le Rampart du Dôme, ils sont les premiers arrivés sur les lieux d'une crise et les derniers à en partir. Armés de fusils Grepler®, "le meilleur ami du fantassin™", ils sont également protégés par une armure régénérante.

Rôle	Général	Champ de vision	Normal
Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Faible
Dégâts	Faibles	Coût de commandement	Faible
Vitesse	Normale		

"Donnez-moi dix Gardiens et une semaine, et je changerai le cours de l'histoire".

– Lt. Major T. Kelvin Duran, 6^e Protectorat, interview du 21 09 2492 parue dans Commonwealth Actuel

Vigile

Nos Gardiens d'élite, volant à haute altitude, équipés d'EPP Kontel-Murfee biturbines (engins à propulsion personnels), sèment la mort depuis les cieux dans les rangs des Sprawlers cloués au sol. Leur capacité de manœuvre les rend insensibles aux attaques d'infanterie, même s'ils peuvent être vulnérables face aux unités anti-aériennes (comme les GoGo). Les Vigiles sont armés de fusils Grepler® de troisième génération.

Rôle	//Unite personnel	Champ de vision	Normal
------	-------------------	-----------------	--------

Points de vie Faibles Coût en taelon Faible
Dégâts Moyens Coût de commandement 1
Vitesse Normale

“Tout à coup, ils sont descendus des montagnes comme un essaim de moustiques géants à travers le brouillard nocturne. J’ai cru que mon heure avait sonné... J’en fais encore des cauchemars.”
– Valen Caffardlin, Membre, GoGo du Sprawl de Nagaer (témoignage surpris)

Exécuteur

S’élevant au pinacle de l’esprit chevaleresque, l’ordre courtois des Exécuteurs respecte désormais son engagement de servir l’ACJ (contrairement à leurs frères dévoyés, les Judas). Ils veillent sur nos routes tels de gigantesques tours vivantes, faites d’armure high-tech et de puissance, portant pour principale arme d’énormes canons surpresseurs Jarvik® sur leurs bras assistés hypertrophiés.

Rôle Anti-véhicules Champ de vision Normal
Points de vie Moyens Coût en taelon Faible
Dégâts // slow Coût de commandement
Vitesse // (rien)

“Preuve que Dieu est avec nous – et qu’Il n’a aucune pitié dans Son cœur.”
– Edward Dalen à Primatur Colum Birabess, Assemblée de Mehica, 2503

PsiTech

Nos chers médecins des Arts et Sciences de la Vie ont été entraînés et soumis à l’épreuve du terrain depuis des décennies à l’Ucladian Hippocreum d’Angel Bay. Dès qu’un Gardien ou qu’un Exécuteur est blessé au cours d’une campagne, les femmes et les hommes PsiTech accourent, apportant avec eux la dernière technologie médicale et leur propre Rayon Psi psychogénétique. Manier les pinces ne les répugne pas si un Vigile prend des éclats d’obus dans son EPP.

Rôle Soigneur Champ de vision Normal
Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Dégâts // Coût de commandement 1
Vitesse Lente

“Elle a changé le pansement sur ma brûlure causée par un Maser, m’a tenu la main quand la douleur était trop pénible et a même réussi à stopper le bruit métallique de mon fusil à plasma Boomer. Pour moi, ce sont des anges !”
– PTC Lylo Hantrev
2° Section, 43° Infanterie, Division 6 (Dôme de Miadad)

Taupe

Toute société qui se respecte a besoin d'une force de police secrète et nous ne faisons pas exception à la règle. Depuis des années, les Taupes sont réputées pour leur capacité à se fondre dans les bastions ennemis pour les espionner. Aujourd'hui, le Cercle est au service de l'ACJ avec de nouvelles technologies au polymère réfracteur de lumière et le Psychopush (toutes classées Secret-défense, bien sûr). Les Taupes peuvent prendre l'apparence de l'ennemi qu'elles traquent et se faufiler dans sa tanière sans se faire remarquer.

Rôle Espion Champ de vision Etendu
Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Dégâts // Coût de commandement 3
Vitesse Normale

“Mais il... il vous... vous ressemble comme deux gouttes d'eau, chef !”

– Dernières paroles de la Gargouille Janus Karavion, en état de choc, à son chef d'équipe, avant de mourir de douze blessures, Sprawl de Quilvio, 2504 ; entendues par une autre Taupe présente sur les lieux

Guetteur

Ces marcheurs géants, faits de Garonti-Scherm® et utilisés pour la première fois au cours des campagnes de Beijinta en 2493, sont une précieuse escorte pour les colonnes de chars. Equipés de SWARM (grappes de missiles à réaction tactiques), ils constituent une excellente défense anti-aérienne (comme ont pu le constater les Corsaires au cours du conflit Byzardian). Leur invulnérabilité face aux attaques terrestres est en revanche moins certaine.

Rôle Anti-aérien Champ de vision Normal
Points de vie Moyens Coût en taelon Moyen
Dégâts Elevés Coût de commandement 2
Vitesse Elevée

“Nous étions à trente-cinq clics quand ils ont commencé à nous lancer ces (juron supprimé) de missiles Bourdon sur nous. C'était comme de voler à travers une nuée de moucheron géants. Je hais ces (juron supprimé) (juron supprimé).”

– Pilote Byzar Ural tam Rigo, depuis son lit au Centre Médical Militaire Konst du Dôme Istandar, 2494

Blackstar

Petits, aux lignes pures tel un oiseau, les Blackstars sont nos avions de combat à tout faire depuis plus de vingt ans. Equipés d'un bimoteur hors-bord Fawasi® 529-Airhawk hybride à impulsion ionique/réaction, ils sont particulièrement précis dans les cantonnements étroits d'un Sprawl urbain. Leurs Masers Trace modifiés permettent à leurs tirs de poursuivre un ennemi jusqu'à sa destruction finale, que ce soit dans les airs ou au sol (bien que les Blackstars transportent de faibles réserves de munitions). Ils escortent souvent nos Bombardiers lors de leurs missions.

Rôle Anti-aérien Champ de vision Normal
Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Dégâts Moyens Coût de commandement 2
Vitesse Elevée

“S’il y avait un Panthéon des avions de combat, le Blackstar serait sans aucun doute – et à l’unanimité – le premier à y entrer .”
– Strike Craft Illustrated, mai 2501

Bombardier

Depuis les insurrections de Damas, il y a douze ans, l’ombre de ces magnifiques Bombardiers a fait entrer la peur dans le cœur de nos ennemis. Tels des oiseaux de proie géants, nos Bombardiers descendent des airs pour larguer leurs bombes Litson® I-19 Hellfire, décimant par surprise une colonne blindée ennemie ou anéantissant leur Quartier Général. Leurs réserves en munitions sont limitées et ils doivent être accompagnés d’une escorte qui les défend contre les autres aéronefs. Ils restent tout de même une arme de poids dans l’ACJ d’aujourd’hui.

Rôle Bombardier Champ de vision Normal
Points de vie Moyens Coût en taelon Elevé
Dégâts Très élevés Coût de commandement 3
Vitesse Elevée

“Contre des hommes, nous pourrions continuer de nous battre. Contre des armes et des chars, nous pourrions résister. Mais contre ça... Ce monstre des airs ne peut avoir qu’une seule explication : les Dieux veulent mettre fin à notre glorieux combat.”
– Shidona Pri, leader révolutionnaire autoproclamée de Damas, 03 12 2493

Protecteur

Grâce à ces unités flottantes automatisées, nos forces sont capables de détecter et de contrecarrer la plupart des armements spéciaux des Sprawlers, y compris les Mojos et les pièges. Le Protecteur peut en outre démasquer les Infiltrateurs et percer le camouflage des Exterminateurs. Le secret réside dans un système d’antennes classé secret défense conçu dans le laboratoire Garonti-Scherm®, au Dôme de Midway, qui dotent l’ACJ d’oreilles et d’yeux ultra-performants. Le système de propulsion, développé par Fawasi®, permet aux Protecteurs d’avancer presque sans bruit, ce qui les rend plus efficaces encore pour les missions effectuées dans le Sprawl.

Rôle Anti-spécial Champ de vision Normal
Points de vie Moyens Coût en taelon Moyen
Dégâts // Coût de commandement 1
Vitesse Normale

“Elu l’une des dix meilleures inventions de la décennie (deux décennies de suite)”
– Le Mensuel de la Surveillance, août 2499

Rôdeur

De même taille que le Protecteur, cette navette automatisée a d'abord été utilisée dans les missions de reconnaissance et les combats qui ont eu lieu lors des émeutes de Dallaston il y a 21 ans. Facilement reconnaissable grâce aux boucliers protubérants placés sur ses flancs, elle utilise le même système de propulsion Fawasi® que le Protecteur, mais s'en distingue par son arme laser Nix-Yelco®.

Rôle Général Champ de vision Normal
Points de vie Faibles Coût en taelon Faible
Dégâts Faibles Coût de commandement 2
Vitesse Normale

“Que quelqu'un me débarrasse de cette (juron supprimé) !”

– Jo-Jo Ecafda, résident du Sprawl de Dayess suspecté d'être le leader des Exterminateurs tué par un Rôdeur après avoir refusé de se rendre

Bouledogue

Ces chars légers fabriqués par Insignus constituent notre principale force blindée terrestre. Ils ont prouvé leur utilité à de nombreuses reprises par le passé, et encore récemment face aux attaques des Judas dans la Bone Valley, à l'extérieur du Dôme d'Angel Bay.

Leur arme principale est un mortier longue portée Miklin 346-B très efficace contre l'infanterie ennemie, voire contre les foules d'émeutiers Sprawlers si la situation l'exige.

Rôle Anti-personnel Champ de vision Normal
Points de vie Moyens Coût en taelon Moyen
Dégâts Moyens Coût de commandement 3
Vitesse Normale

“J'ai conduit tous les véhicules au sol que nous avons, mais je le dis franchement : pour moi, rien ne vaut un L-4 (Bouledogue). Cet équilibre entre manœuvrabilité et puissance de feu est sans égal.”

– Cap. JG Fuller Yntami, Division Rempart, Dôme d'Angel Bay

Rugissant

Ce char lourd est construit par FrennetiCorp Land & Sea®. Lors de l'attaque terroriste perpétrée contre le Dôme du Port, il a montré les ravages qu'il est capable de causer sur les autres tanks et même sur les bâtiments. Il embarque un canon Harkli® Mark 7 qui tire des projectiles à l'uranium ultrarapides. Ceux-ci provoquent la destruction totale de toute cible ennemie, qu'elle soit immobile ou en mouvement (jusqu'à 75 km/h).

Rôle Antichar Champ de vision Normal
Points de vie Elevés Coût en taelon Moyen
Dégâts Elevés Coût de commandement 4
Vitesse Normale

“Cet engin est peut-être cher, mais la puissance qu’il apporte dans un combat est incomparable.”
– Chars et Armures, février 2497

Mastiff

Ces unités d’artillerie auto-propulsées offrent les qualités des chars légers alliées à une pièce d’artillerie Miklin® série 790, dont le tir décrit un arc de feu dévastateur qui s’abat sur les Sprawlers sans défense.

Conçu pour viser tout type de cible, le Mastiff porte un blindage léger. La fameuse intervention de la police de Varsovie en 2499 a montré qu’il est plus judicieux de l’utiliser depuis les lignes arrières, où nous pouvons le protéger des attaques aériennes.

Rôle	Artillerie	Champ de vision	Normal
Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Elevé
Dégâts	Très élevés	Coût de commandement	6
Vitesse	Lente		

“Deux tirs... Il a détruit le Parlement en deux tirs... Anéanti... Je n’en crois pas mes yeux...”
– Armena Comarra, journaliste de Net-Vérité sous le choc, reportage en direct du toit du Dôme de Varsovie, 27 10 2499

Collecteur

Nos Collecteurs de taelon portent un blindage en Kealan ; ils sont assemblés par Insignus. Il est amusant de constater que notre véhicule le plus simple est aussi le plus important. Si seulement Insignus pouvait les rendre plus rapides... Mais ils nous ont dit que c’était impossible compte tenu du lourd blindage que nous imposons.

Rôle	Collecteur	Champ de vision	Normal
Points de vie	Très élevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //		Coût de commandement	1
Vitesse	Normale		

“Ce nouveau dépôt de taelon de Dena grouillait de Gargouilles, mais les nouveaux Collecteurs ont bien tenu le choc. On n’en a pas perdu un seul avant de décrocher.”
— Everel Means, chef de l’équipe T, Unité de Gestion des Ressources de l’ACJ

Collecteur flottant

Les Collecteurs flottants sont d’une conception similaire aux Collecteurs classiques ; ils ont eux aussi un blindage en Kealan. Leur propulsion est assurée par un convertisseur Fawasi®. Ils ont été conçus spécialement pour les gisements de taelon découverts sur les îles côtières récemment émergées, au large de l’Asie et de l’Amérique.

Rôle	Collecteur	Champ de vision	Normal
Points de vie	Très élevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //		Coût de commandement	1

Vitesse Normale

“Notre division a battu un nouveau record de production l’an dernier et, grâce à l’arrivée des Collecteurs flottants, je suis sûr que nous ferons encore mieux cette année.”

– Wayne Seaden, dirigeant d’Isley Taelon Extraction Inc., interview parue dans Géo Infos en mars 2499

Constructeur

Les nouveaux Constructeurs conçus spécialement pour nous par Insignus utilisent les mêmes blindages au Kealan que les Collecteurs. L’astucieux système de navigation est l’œuvre des équipes de Fawasi. Nos Constructeurs peuvent ériger des installations basiques en un temps record.

Rôle	Construction	Champ de vision	Faible
Points de vie	Faibles	Coût en taelon //	
Dégâts //	Coût de commandement		1
Vitesse	Lente		

“Quand cette horde de GoGo en furie est arrivée, nous savions qu’il fallait reconstruire nos Tourelles en vitesse. Les GoGo ne sont pas stupides : elles ont immédiatement attaqué les Constructeurs. Plusieurs d’entre eux ont été touchés, mais ils ont bâti deux Tourelles en deux temps trois mouvements et pour les GoGo ça n’a plus été la même chanson !”

– Commandant de détachement Morly Ferafson, évoquant une attaque surprise sur l’Enceinte 5 près du Mont Denver.

Croiseur

Principal navire d’attaque de petite taille dont nous disposons, cette version du FrennetiCorp Land & Sea® Série T a été spécialement adaptée pour l’ACJ afin de servir dans les situations de combat. Il s’est illustré pour la première fois lors de l’invasion du Dôme de Guantana, il y a trois ans. Utilisé dans les missions d’escorte et de reconnaissance maritimes, le Croiseur se montre tout aussi efficace contre les attaques aériennes que navales. Il a souvent prêté main forte à d’autres navires plus puissants de l’ACJ.

Rôle	Général	Champ de vision	Normal
Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Moyen
Dégâts	Faibles	Coût de commandement	3
Vitesse	Elevée		

“Un Cuirassé qui ne serait pas escorté par un Croiseur, c’est comme un hippopotame dans une rivière : il peut vous blesser, mais il ne peut pas manœuvrer correctement. Ajoutez deux Croiseurs : cela vous fait deux crocodiles en plus et les options destructrices sont multipliées.”

– Commandeur Ryan Keel, Capitaine du Croiseur Kilroy, DSL-5377

Cuirassé

Le Cuirassé est l'équivalent maritime du Mastiff. Plus grand que le Croiseur, le Cuirassé JC-117 de FrennetiCorp® allie tous les avantages d'un dispositif d'artillerie terrestre à la capacité de se déployer n'importe où sur les 5/6^{es} des mers du Globe. Son aide s'est avérée précieuse lors de missions effectuées dans des régions trop retirées pour y envoyer de l'artillerie au sol, comme en Micronésie en 2490.

Rôle	Force de frappe	Champ de vision	Normal
Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Moyen
Dégâts	Elevés	Coût de commandement	5
Vitesse	Normale		

“Nous n'avons pas la moindre chance... Heureusement que je sais nager.”

– Jinga Tungaka, terroriste micronésien survivant, avant qu'il soit condamné aux travaux forcés sur Callisto

Barge Tech

La série MacDill & Howit® 9000 sert de base à nos Barges Tech déployées dans les ports et en mer pour réparer d'autres embarcations. Depuis la catastrophe du Dôme de Ross, elles ont la réputation de savoir entretenir une flotte et de se lancer au cœur des combats pour les opérations d'urgence. Propulsées par un puissant réacteur Fawasi®, les Barges Tech arrivent généralement à pied d'œuvre en bon ordre.

Rôle	Réparation	Champ de vision	Normal
Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //		Coût de commandement	1
Vitesse	Normale		

“Le capitaine m'a déjà proposé deux fois d'être transféré. J'ai refusé. Pour aller où ? Sans nous, toute la flotte aurait dû se retirer dans les six mois. C'est ce que j'appelle être indispensable.”

– Enseigne Tiggo Phillipa, Barge Tech MacGuffin, DSY-8364

Forteresse Volante

Le plus grand, le plus puissant et le plus majestueux de tous nos engins volants, c'est la Forteresse Volante. Ce projet conjoint de Garonti-Scherm® et d'Insignus ressemble à s'y méprendre aux soucoupes volantes extraterrestres dont les parents parlaient à leurs enfants pour les effrayer il y a de cela plusieurs siècles. On a vu les Sprawlers détalier à la vue de son ombre gigantesque planant au-dessus de leurs taudis. Son accélérateur de rayon Nix-Yelco® TR-47, qui a été sensiblement modifié, est l'arme embarquée la plus dévastatrice de nos forces armées. Il peut anéantir des quartiers entiers en une seule explosion – et il l'a déjà fait, comme peuvent l'attester les rares survivants de la crise du Dôme de Johan en 2502.

Rôle	Eradication	Champ de vision	Normal
Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Elevé

Dégâts Très élevés Coût de commandement 10
VitesseLente

“La pitié est réservée aux faibles. Voilà ce qu’est la force.”

– Edward Dalen, lors du baptême du Sargon DSH-2809, première Forteresse Volante mise en service le 23 07 2493

Sprawlers

Bienvenue au Ateliers, fils. Entre. C’est ici que nous concevons tout le matériel que portent nos gars dehors, dans les rues. A tout moment, il y a toute une armée de nos vrais durs dans le Sprawl qui touchent de nouveaux jouets, qui font réparer leurs armes ou qui nous en ramènent. C’est sûr, notre matos provient en général de prises de guerre empruntées à ceux de l’ACJ, mais on en fabrique aussi une palanquée ; et ce que nous sortons de nos ateliers surpasse les bidules “standard” qu’ils utilisent. Tu vois, notre matos est modifié, amélioré, il est bien plus pointu que ce que ces crétins de l’ACJ sont capables d’imaginer. Viens, je vais te montrer.

Gargouille

Voilà Rico, c’est une Gargouille. Ce sont les plus nombreux et ce sont de vrais durs à cuire. On les appelle les “fils de Robar”. Déjà entendu parler de lui ? C’est une longue histoire... Revenons aux Gargouilles. Nous assemblons quelques-uns de ces gros canons – montre-lui, Rico. Ils crachent un sacré paquet d’énergie. Non, Rico, on n’a pas besoin que tu nous fasses un test... Les Gargouilles, elles sont là depuis longtemps et elles peuvent flanquer la pâtée aux Gardiens tous les jours de l’année.

Rôle Général Champ de vision Normal
Points de vie Moyens Coût en taelon Faible
Dégâts Faibles Coût de commandement 1
VitesseNormale

Exterminateur

Tu vois le monstre là-bas, avec le long manteau ? C’est Muushti, il fait partie des Exterminateurs. Non, ne le regarde pas. Je sais qu’ils ont l’air effrayant, avec leur tête minuscule, leur dos bossu et leur voix de cinglés. Mais ce sont des mutants, ils n’y peuvent rien. Ils sont assez rapides et très efficaces dans les combats. On leur fabrique des faisceaux de tir à base de lave. Avec ça, ils peuvent dégommer un Gardien en quelques secondes. Quand ils ne bougent pas, ils peuvent se camoufler – si tu veux mon avis, tout est dans la tête, mais ça marche. Je t’ai dit de ne pas le regarder...

Rôle Anti-personnel Champ de vision Faible
Points de vie Moyens Coût en taelon Faible

Dégâts Elevés Coût de commandement 1
Vitesse Normale

Banshee

Cette grande fille là-bas, c'est Gorlinda Pitt. Elle fait partie des Banshee. Elles sont plutôt du genre bagarreur. Pour Gorlinda et ses copines, nous avons modifié une cargaison de mortiers légers Tyrian, que nous avons fauchés à quelques Exécuteurs. C'est une sorte de canon qui peut anéantir une unité d'infanterie entière en une seule explosion, en faisant voler des éclats d'obus dans tous les coins. Une dernière chose à ne pas oublier au sujet des Banshee : si tu n'y prends garde, elles te feront rouler sous la table. Oh, vaut mieux s'en aller, t'as un ticket apparemment...

Rôle Anti-personnel Champ de vision Normal
Points de vie Moyen Coût en taelon Faible
Dégâts Moyens Coût de commandement 2
Vitesse Rapide

Sniper

Là, dans le coin, c'est Varinne. C'est un Sniper. Canarder, c'est son truc. Elle et sa bande sont les meilleurs snipers au monde. Elles ont des yeux perçants, elles peuvent même voir dans le noir. Le masque de démon ? Je sais pas ce que c'est. Elles le portent pour foutre la pétoche, je suppose. Nous avons trafiqué les fusils Lucifer pour elles. Ils ont une portée démentielle. Avec cette portée et leurs yeux, elles pourraient atteindre une libellule à sept clics de distance. C'est quoi, une libellule ? (soupir) Une espèce disparue il y a un bout de temps, fils...

Rôle Anti-personnel Champ de vision Très étendu
Points de vie Moyens Coût en taelon Moyen
Dégâts Très élevés Coût de commandement 3
Vitesse Normale

Judas

On dirait que c'est ton jour de chance. Tu vois la boîte de conserve qui vient d'arriver ? On n'en voit pas beaucoup des comme ça par ici. C'est un Judas. Regarde son armure. Et l'arme qui est montée sur son bras, c'est un Rayon Mortis. Ça rentre dans un char et même dans un bâtiment comme un couteau chaud dans du beurre. Il est moins efficace contre les avions, le rayon s'affaiblit à longue portée... Mais au sol, attention les yeux. Bien sûr qu'il ressemble à un Exécuteur. C'en était un avant ! On ne vous apprend donc plus rien à l'école ?

Rôle Antichar Champ de vision Normal
Points de vie Elevés Coût en taelon Faible
Dégâts Moyens Coût de commandement 2

VitesseLente

Infiltrateur

Maintenant ce grand mec mince qui a l'air d'un épouvantail, assis au bar, avec les longs doigts ? Il est ce qu'ils appellent un Infiltrateur. Ce sont des espions. Il n'y a pas meilleur pour se faufiler chez l'ennemi. La combinaison métallique qu'il porte contient des surfaces réfléchissantes microscopiques, plus petites qu'une tête d'épingle. Elles sont reliées à son cerveau. Il contrôle leur angle par impulsion électrochimique. C'est trop compliqué pour toi, fiston ? Disons que la combinaison le rend presque invisible tant qu'il est immobile. Très pratique pour se faufiler. C'est nous qui avons mis au point cette technologie, mais l'ACJ nous l'a volée. Un prêt-à-porter pour un rendu, comme on dit...

Rôle	Espion	Champ de vision	Etendu
Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //		Coût de commandement	3
Vitesse	Normale		

Shaman

Hé gamin ! Regarde par la porte. Tu vois ce mec avec la toge ? C'est un grand prêtre des Shamans. Ils ont un culte du sang très bizarre. Ils traînent dans les collines, organisent des cérémonies, lancent des malédictions et Dieu sait quoi encore. Par contre, ce sont des soigneurs hors pair. Tant que tu n'es pas complètement refroidi, ils peuvent te sauver. Le bâton qu'ils portent s'appelle un Crysagon. C'est avec ça qu'ils travaillent. J'en ai démonté un une fois. Rien que du sang. Je n'arrivais pas y croire. Je n'y arrive toujours pas d'ailleurs...

Rôle	Réparation	Champ de vision	Normal
Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //		Coût de commandement	1
Vitesse	Lente		

Réparateur

Moi ? Pourquoi t'as mis tout ce temps à me demander ? Je suis un Réparateur, mon garçon. Nous sommes les techniciens, les gars qui posent les mines et les pièges. Mais le plus important : nous maintenons tout en état de marche. Tout ce qui est synthétique, nous pouvons le réparer, le reconstruire, le trafiquer ou l'améliorer. Non, c'est pas grave, la curiosité est une chose naturelle... Oui, nous sommes tous des cyborgs. Ça aide bien, en fait. Regarde, j'ai mon propre planeur Kontel-Murfee bricolé pour aller faire un tour. Quand je travaille sur un projet et que j'ai besoin d'un outil, disons un arc soudeur, J'ai juste à le brancher sur mon coude, comme ça... Oh, pardon. J'imagine que c'est un peu déroutant quand on ne l'a jamais vu...

Rôle	Réparation	Champ de vision	Normal
Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //	Coût de commandement		1
VitesseLente			

GoGo

Comment ça va, les filles ?

Les gens qui font la fête dans le coin là-bas, ce sont des GoGo, une bande de motardes. En fait, elles conduisent des tricycles. On leur construit ces adorables tricycles flottants au sous-sol. Ils sont équipés d'un lance-missiles Harkli® Mark 3 monté sur l'avant du guidon. Il tire des missiles à tête chercheuse. C'est pas mal contre les ennemis au sol, mais c'est mortel pour tout avion qui serait assez stupide pour se mettre à sa portée. J'adore ces tricycles... Il faudrait que je m'en fabrique un, un jour...

Non, je te l'ai dit, je ne peux pas t'emmener au sous-sol. Désolé, fiston, je ne te connais pas assez. Si l'ACJ le découvrait, nous, les Réparateurs, on serait vraiment mal. C'est pas moi qui fixe les règles, mon garçon...

OK, OK... Voilà ce que je te propose. Si tu promets d'être sage et de ne toucher à rien, je t'amène au Garage, où nous stockons quelques-uns des véhicules sur lesquels nous travaillons. Qu'est-ce que t'en dis ? D'accord, alors suis-moi.

Rôle	Anti-aérien	Champ de vision	Normal
Points de vie	Elevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts Moyens	Coût de commandement		2
VitesseElevée			

Tank Scorpion

Ce bébé était au départ un tank Frenetti 927 SG, mais nous l'avons un peu transformé. C'est une véritable terreur pour les autres véhicules avec ses doubles canons Harkli. Tu vois, ces espèces de gros yeux, là. Ils tirent ce qu'on appelle des munitions STING, capables de trouer un autre tank. Au cours de la bataille de Mulhol, il y a quelques années, nous avons fait pleurer toute une division ACJ de tanks légers. On en rigole encore...

Rôle	Antichar	Champ de vision	Normal
Points de vie	Elevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts Moyens	Coût de commandement		4
VitesseNormale			

Canon Tonnerre

Nous fabriquons le Canon Tonnerre à partir d'une plate-forme Mastiff de l'ACJ. Ici, tu as la pièce d'artillerie Miklin série 790 : gros canon, portée épatante, mais tu dois accéder à ta ligne de

vision à partir d'une autre unité. Nous nous en sommes rendu compte au moment de l'intervention policière de Palisadia, en 97. Le seul autre problème, ce sont les chenilles ; ce n'est pas très rapide, mais on y travaille.

Rôle	Force de frappe	Champ de vision	Normal
Points de vie	Elevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts	Très élevés	Coût de commandement	6
VitesseLente			

Collecteur

Ici pas de mystère, fils. Ces gros machins ne servent qu'à une chose : collecter du taelon et l'apporter à la Raffinerie la plus proche. Maintenant fous un bon coup de latte au panneau latéral, vas-y. Tu vois ? Il faut y aller au canon de Mastiff avant de commencer à lui faire une rayure. Bien sûr y'en a quelques-uns qui fuient un peu, et c'est pas génial, parce que l'exposition prolongée au taelon, ça craint. Y paraît qu'un conducteur du nord, vers Deyssa, il a touché à ce truc trop longtemps et que maintenant il aurait un sixième doigt tout rose... Tu y crois si tu veux, hein.

Rôle	Collecteur	Champ de vision	Normal
Points de vie	Très élevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //	Coût de commandement	1	
VitesseNormale			

Collecteur flottant

Quand l'ACJ a commencé à ramasser le taelon sur une île voisine, on a décidé qu'il fallait qu'on s'y mette aussi. Houla ! Touche pas à ça. Tu vas éteindre le Collecteur et il va t'atterrir sur les pieds ! Il a la même armure que son cousin rampant mais ces réacteurs coûtent plus cher.

Rôle	Collecteur	Champ de vision	Normal
Points de vie	Très élevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //	Coût de commandement	1	
VitesseNormale			

Constructeur

Eh bien, voilà toute une rangée de Constructeurs dans ce coin. Mince, regarde un peu celui-là. C'est pas un impact tout bête, ça. Je sais pas d'où ça vient. Et celui-là aussi il a pris des pains. Mais ces machins sont solides et ils construisent tout ce que tu veux en un rien de temps. Avant les Constructeurs, c'étaient des gamins de ton âge qui se cognaient le boulot de construction, mais maintenant ces engins sont bien plus pratiques.

Rôle	Construction	Champ de vision	Faible
Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Moyen
Dégâts //	Coût de commandement	1	
VitesseLente			

Vautour

J'adore cet avion. C'est un combattant aérien solide, adapté à tous les types de batailles. Il est équipé d'un moteur Gill & Mafta à double injection. Il peut exécuter des petites missions de reconnaissance et est aussi bon en attaque au sol qu'en combat aérien. T'as vu ces missiles Herse montés sous le fuselage ? Avec mon Vautour, je prends un Blackstar quand tu veux. Ah, tu as remarqué ces machins sous les ailes, hein ? On appelle ça un SDAV. Ça veut dire système de décollage et atterrissage vertical. C'est vachement pratique parce qu'on n'a pas besoin de piste.

Rôle Harcèlement Champ de vision Normal
Points de vie Elevés Coût en taelon Moyen
Dégâts Moyens Coût de commandement 3
VitesseElevée

Barge volante

La Barge volante est l'unité de transport de troupes la plus rapide que nous ayons. Elle ressemble un peu à un morse, tu trouves pas ? C'est à cause du rapport volume-surface. On peut y mettre dix gars tout équipés. Ce que je préfère dans la Barge volante, c'est que c'est une bonne vieille fille. Son revêtement est en polymère plastique synthétique, résistant à... Oh, on dirait que t'es perdu. Disons simplement qu'il faudrait un peu plus que quelques tirs de DCA pour le percer.

Rôle Transport Champ de vision Normal
Points de vie Très élevés Coût en taelon Moyen
Dégâts // Coût de commandement 1
VitesseElevée

Brouilleur

Tu as déjà vu un truc pareil, fils ? Tu es en train de regarder un brouilleur de radar. En fait, c'est juste une antenne radar Hagira géante sur chenilles. Sa meilleure qualité c'est sa polyvalence. On peut aussi bien l'utiliser ici, de chez nous, que l'envoyer avec une colonne blindée pour la protéger des raids aériens. Ils sont aussi très pratiques pour démasquer ces diables de Taupes qui se font passer pour des gars de chez nous. Bon, c'est sûr, à part ça ils ont plutôt un look bizarroïde.

Rôle Bouclier Champ de vision Normal
Points de vie Elevés Coût en taelon Moyen
Dégâts // Coût de commandement 1
VitesseNormale

Hydroglisseur

Sur celui-ci, nous avons monté un châssis FrennetiCorp et une chaîne de vingt moteurs d'aérogisseur Kontel-Murfee poussés. Et voilà ! On a maintenant un bateau d'attaque, qui flotte sur l'eau sur un coussin d'air. Il est aussi rapide qu'un dauphin et le laser P à haute énergie que tu vois en haut provoque autant de dégâts sur un avion que sur un bateau. J'ai un faible pour ce petit bébé. Il nous a sauvé la vie à Catalina, il y a quatre ans...

Rôle	Général	Champ de vision	Normal
Points de vie	Elevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts	Moyens	Coût de commandement	3
Vitesse	Elevée		

Barge-stase

Ces Barges-stase sont en fait des plates-formes Frenneti série D équipées de deux hors-bord Gill & Mafta 927 à l'arrière. Elles sont agiles mais pas très rapides. Elles transportent tout de même des fusils à neutrons Nix-Yelco sur le devant. Ça envoie une impulsion électromagnétique qui met hors service les systèmes d'alimentation des ennemis et les laissent pour morts. Un Hydroglisseur vient ensuite finir le boulot.

Rôle	Bouclier	Champ de vision	Normal
Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Faible
Dégâts //		Coût de commandement	1
Vitesse	Normale		

Léviathan

Ce monstre est notre artillerie lourde navale. Nous avons pris quelques Cuirassés de l'ACJ que nous avons naufragés à Big Sur, nous les avons nettoyés, puis remontés avec des canons Miklin série 1200. Le Léviathan a une portée moins importante que le Canon Tonnerre du fait de sa taille, mais c'est un navire. Nous pouvons le déployer dans des zones où le Canon Tonnerre ne peut pas aller, comme sur Signal Island en 03. Il peut faire sortir les tripes des navires de l'ACJ.

Rôle	Force de frappe	Champ de vision	Normal
Points de vie	Elevés	Coût en taelon	Moyen
Dégâts	Elevés	Coût de commandement	5
Vitesse	Normale		

Juggernaut

Avec un de ces machins, on pourrait s'enfoncer comme dans du beurre dans le Dôme du Rampart. Nos gars de "l'intérieur" nous ont dit que c'est la nouvelle super-arme de l'ACJ, mais on dirait que ce n'est qu'une grosse bombe atomique à fusion montée sur roues. On ne sait pas

trop où ils les planquent, mais si on en trouve un, je suis sûr que je peux le dupliquer. Alors peut-être que le vent tournerait du bon côté, tu ne crois pas ?

Rôle	Force de frappe	Champ de vision	Normal
Points de vie	Très élevés	Coût en taelon	Elevé
Dégâts	Très élevés	Coût de commandement	10
Vitesse	Très lente		

Bâtiments

Administration Carcérale Jupitérienne

Quartier Général

Le QG est le cœur de toute base et l'élément de départ de la chaîne de bâtiments. Produit des Constructeurs qui vous permettront de bâtir d'autres structures. Ce bâtiment peut être amélioré deux fois.

Points de vie Elevés Coût en taelon QG1 = Moyen, 2 = Moyen
Energie requise QG1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Enceinte

Structure de base pour les unités d'infanterie. Permet de produire : Gardien, Vigile (nécessite une Usine), PsiTech (nécessite un Labo Psi), Exécuteur (Enceinte niveau 2 requise) et Taupe (QG niveau 3 et Enceinte niveau 2 requis). Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon E1 = Moyen, 2 = Moyen
Energie requise E1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Usine

Structure de base pour la production de véhicules.
Permet de produire : Collecteur, Guetteur, Rôdeur, Bouledogue (Usine niveau 2 requise), Rugissant (nécessite Usine niveau 2), Mastiff (nécessite QG niveau 3), Blackstar (nécessite Contrôle aérien niveau 1), Bombardier (nécessite Contrôle aérien niveau 2 et Usine niveau 2). Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon U1 = Elevé, 2 = Elevé
Energie requise U1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Raffinerie

C'est ici que les Collecteurs déposent le taelon qu'ils ont collecté. Une Raffinerie est indispensable pour collecter le taelon.

Points de vie Moyens Coût en taelon U1 = Elevé, 2 = Elevé
Energie requise U1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Dock

Structure de base permettant de produire des navires, doit être construit au-dessus de l'eau. Produit les unités suivantes : Croiseur, Barge Tech, Cuirassé (nécessite Dock niveau 2), Collecteur flottant. Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon D1 = Moyen, 2 = Faible
Energie requise D1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Station solaire

Source d'énergie de votre base. Plusieurs Stations sont souvent nécessaires pour alimenter toute une base. Comme elles collectent l'énergie solaire, leur rendement est très réduit de nuit.

Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Energie requise Aucune Coût de commandement 1

Générateur atomique

Produit beaucoup plus d'énergie qu'une Station solaire. Comme il ne dépend pas du soleil, sa production est constante de jour comme de nuit. Attention à leur placement : s'ils sont détruits, ils produisent une explosion violente qui peut raser toute une base. Vous pouvez aussi choisir de les autodétruire (cela peut parfois être une stratégie payante : en s'autodétruisant, un Générateur détruit tout ce qui se trouve dans son périmètre).

Points de vie Moyens Coût en taelon Elevé
Energie requise Aucune Coût de commandement 1

Régénérateur

Cette structure répare les véhicules et soigne l'infanterie. Sélectionnez une unité, puis cliquez sur le Régénérateur : l'unité se rend dans le bâtiment pour y être réparée ou soignée. Permet aussi de produire des PsiTech, unités mobiles qui viennent en aide à l'infanterie et aux véhicules sur le champ de bataille. Le Régénérateur et le PsiTech peuvent soigner tous les véhicules terrestres et toutes les unités d'infanterie.

Points de vie Moyens Coût en taelon Elevé
Energie requise Elevée Coût de commandement 1

Contrôle aérien

Construire ce bâtiment permet de produire et de maintenir les unités aériennes. Permet également de réparer et de réarmer les dites unités (qui ont des munitions en quantité limitée). Réarme le

Blackstar, le Bombardier et la Forteresse Volante. Permet de produire le Blackstar et le Bombardier (Contrôle aérien niveau 2 requis pour le Bombardier). Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon CA1 = Moyen, 2 = Moyen
Energie requise CA1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Radôme

Installation qui permet de préparer et d'exécuter des Raids aériens (voir la section "Mojos et Raids aériens pour plus d'informations).

Prépare et lance Drones d'assaut, Mines Vulcain, IEM (Radôme niveau 2 requis) et Suprabombe (Radôme niveau 2 requis). Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon R1 = Elevé, 2 = Elevé
Energie requise R1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Tourelle

Tour fixe équipée de canons. Très efficace contre l'infanterie, peut aussi endommager les véhicules et les bâtiments. Dépourvue de dispositif anti-aérien. Peut être reliée à des émetteurs de champ de force.

Points de vie Faibles Coût en taelon Faible
Energie requise Moyenne Coût de commandement 1

Tour de défense

Version plus puissante que la Tourelle. Très efficace contre l'infanterie et les véhicules, mais toujours pas de dispositif anti-aérien.

Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Energie requise Elevée Coût de commandement 1

Tour Eclair

Tourelle anti-aérienne redoutable. Une Tour Eclair bien placée peut semer la terreur dans les airs. Ne peut tirer sur des cibles au sol. Contrairement aux autres tours, ne peut être reliée à un émetteur de champ de force.

Points de vie Faibles Coût en taelon Faible
Energie requise Moyenne Coût de commandement 1

Emetteur de champ de force

Dispositif de défense peu onéreux, rapide à construire et efficace. Construits en lignes, ils constituent un champ de force impénétrable.

Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Faible	
Energie requise	Faible	Coût de commandement		1

Tour de guet

Il s'agit de structures fixes de petite taille qui fournissent un large champ de vision dans la zone où elles sont implémentées. Il leur faut de l'énergie et un QG en état de marche pour fonctionner.

Points de vie	Faibles	Coût en taelon	Faible	
Energie requise	Faible	Coût de commandement		1

TéléPad

La forme de transport la plus efficace. Le TéléPad peut envoyer instantanément de l'infanterie n'importe où sur la carte (voir section "TéléPad" pour plus d'infos).

Points de vie	Moyens	Coût en taelon	Moyen	
Energie requise	Très élevée	Coût de commandement		1

Hangar Forteresse volante

Unité de production de l'arme ultime de l'ACJ, ce hangar est très coûteux et très long à construire.

Points de vie	Elevés	Coût en taelon	Elevé	
Energie requise	Très élevée	Coût de commandement		1

Sprawlers

Quartier Général

Le QG est le cœur de toute base et l'élément de départ de la chaîne de bâtiments. Produit des Constructeurs qui vous permettront de bâtir d'autres structures. Ce bâtiment peut être amélioré deux fois.

Points de vie Elevés Coût en taelon QG1 = Moyen, 2 = Elevé, 3 = Très élevé
Energie requise QG1 = Elevée, 2 = Elevé, 3 = Très élevé Coût de commandement 1

Baraquement

Structure de base permettant de produire des unités d'infanterie. En conjonction avec un QG de base, vous permet de produire Gargouilles et Exterminateurs. Avec un Baraquement de niveau 2, vous permet de produire Banshee, Judas et Sniper. Le QG niveau 3 est requis pour produire les Infiltrateurs. Le Shaman nécessite en outre d'avoir construit une Sarcologie. Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon B1 = Moyen, B2 = Moyen
Energie requise B1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Garage

Bâtiment de base pour produire des véhicules et des unités aériennes. Permet de produire Collecteur, GoGo, Brouilleur, Tank Scorpion (Garage niveau 2 requis), Canon Tonnerre (Garage niveau 2 et QG niveau 3 requis), Réparateur, (Atelier requis), Barge volante et Vautour (Aérodrome requis). Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon G1 = Moyen, 2 = Moyen
Energie requise G1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Raffinerie

C'est ici que les Collecteurs déposent le taelon qu'ils ont collecté. Une Raffinerie est indispensable pour collecter le taelon.

Points de vie Moyens Coût en taelon Elevé
Energie requise Elevée Coût de commandement 1

Atelier

C'est le bâtiment Sprawler qui permet de réparer les véhicules. Pour réparer un ou des véhicules, sélectionnez-le(s), puis cliquez sur l'Atelier (un curseur de réparation doit apparaître). Le(s)

véhicule(s) s’y rend(ent) pour être réparé(s). L’Atelier peut aussi produire des Réparateurs, unités mobiles qui peuvent intervenir sur des véhicules terrestres ou des bâtiments (mais pas sur l’infanterie). Lorsqu’il est amélioré aux niveaux 2 et 3, l’Atelier peut aussi produire des pièges qui sont ensuite posés par les Réparateurs (voir section “Pièges”). Ce bâtiment peut être amélioré deux fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon A1 = Moyen, 2 = Faible, 3 = Faible
 Energie requise A1 = Elevée, 2 = Elevée, 3 = Très élevée Coût de commandement
 1

Sarcologie

Cette installation permet de soigner les unités d’infanterie. Pour les soigner, sélectionnez-les, puis cliquez sur la Sarcologie (un curseur spécial doit apparaître). Les unités sélectionnées s’y rendent pour recevoir des soins.

Ce bâtiment permet en outre de produire des Shamans, unités mobiles qui peuvent aller soigner l’infanterie.

Points de vie Moyens Coût en taelon Moyen
 Energie requise Moyenne Coût de commandement 1

Mausolée

Le Mausolée est une structure technico-religieuse qui permet aux Sprawlers d’invoquer des Mojos. Il s’agit d’armes à distance très puissantes.

Les différents Mojos sont la Rage, la Bombe Flash, le Berzerker et le Baron Samedi (voir la section Mojos et Raids aériens).

Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon M1 = Elevé, 2 = Elevé
 Energie requise M1 = Très élevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Aérodrome

Bâtiment principal pour produire des unités aériennes. Permet de produire le Vautour et la Barge volante ; permet aussi de réparer et de réarmer les unités aériennes. Pour ce faire, sélectionnez les unités puis cliquez sur l’Aérodrome (un curseur spécial doit apparaître). Les unités s’y rendent alors pour être réparées et réarmées.

Points de vie Moyens Coût en taelon Moyen
 Energie requise Elevée Coût de commandement 1

Port

Permet de produire divers navires. Doit être construit au-dessus de l'eau. Le Port permet de produire l'Hydroglisseur, la Barge-stase, le Léviathan (Port niveau 2 requis) et le Collecteur flottant. Ce bâtiment peut être amélioré une fois.

Points de vie Moyens Coût en taelon P1 = Moyen, P2 = Faible
Energie requise P1 = Elevée, 2 = Très élevée Coût de commandement 1

Station solaire

Source d'énergie de votre base. Plusieurs Stations seront souvent nécessaires pour alimenter toute une base. Comme elles collectent l'énergie solaire, leur rendement est très réduit de nuit.

Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Energie requise Aucune Coût de commandement 1

Centrale nucléaire

Produit beaucoup plus d'énergie qu'une Station solaire. Comme elle ne dépend pas du soleil, sa production est constante de jour comme de nuit. Attention à leur placement : si elles sont détruites, elles produisent une explosion violente qui peut raser toute une base. Vous pouvez aussi choisir de les autodétruire (cela peut parfois être une stratégie payante).

Points de vie Elevés Coût en taelon Elevé
Energie requise Aucune Coût de commandement 1

Poste de défense

Bâtiment fixe de défense, le modèle le plus courant chez les Sprawlers. Très efficace contre l'infanterie, relativement efficace contre les bâtiments et, grâce à une conception spéciale, dispose également de faibles capacités anti-aériennes. Peuvent être reliés aux champs de force.

Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Energie requise Faible Coût de commandement 1

Tourelle dévastatrice

Tourelle de défense lourde qui détruit tout ce qui passe au sol à sa portée, mais sans capacité anti-aérienne. Peuvent aussi être reliés aux émetteurs de champ de force.

Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Energie requise Elevée Coût de commandement 1

Tour de guet

Il s'agit de structures fixes de petite taille qui fournissent un large champ de vision dans la zone où elles sont implémentées. Il leur faut de l'énergie et un QG en état de marche pour fonctionner.

Points de vie Faibles Coût en taelon Faible
Energie requise Faible Coût de commandement 1

Emetteur de champ de force

Dispositif de défense peu onéreux, rapide à construire et efficace. Construits en lignes, ils constituent un champ de force impénétrable.

Points de vie Faibles Coût en taelon Moyen
Energie requise Faible Coût de commandement 1

Nettoyeur du ciel

Ce qui se fait de mieux en matière de défense anti-aérienne. Le Nettoyeur du ciel ne fera qu'une bouchée de la plupart des unités aériennes ennemies. Peut aussi être relié aux émetteurs de champ de force.

Points de vie Faibles Coût en taelon Faible
Energie requise Moyenne Coût de commandement 1

Usine à Juggernaut

C'est l'installation dans laquelle les Sprawlers bricolent des Juggernauts, la super-arme explosive volée à l'ACJ. Ce bâtiment est très coûteux et très long à construire.

Points de vie Elevés Coût en taelon Elevé
Energie requise Très élevée Coût de commandement 1

Tableau d'efficacité des unités

Ce tableau vous aidera à déterminer quelles sont les unités les plus efficaces dans quelles circonstances de combat. Toutes les unités de Dark Reign 2 rentrent dans l'une des quatre catégories suivantes :

Véhicule (unités motorisées comme le Rugissant ou le Tank Scorpion)
 Infanterie (unités “biologiques” comme la Gargouille, le Gardien ou l’Exterminateur)
 Unité aérienne (toute unité volante)
 Structure (tous les bâtiments et objets statiques, tours et tourelles comprises)

Le tableau ci-après montre donc quelle est l’efficacité de chaque unité contre les quatre catégories définies. Par exemple, il est précisé que la Tourelle de l’ACJ est très efficace contre l’infanterie, moyennement efficace contre les véhicules et les structures et qu’elle ne peut endommager une unité aérienne.

Non = ne peut endommager ce type d’unité
 Faible = peu efficace
 Moyenne = efficacité moyenne
 Très = très efficace

ACJ

	Véhicules	Infanterie	U. aériennes	Structures
Tourelle	Moyenne	Très	Non	Moyenne
Tour de défense	Très	Très	Non	Très
Tour Eclair	Non	Non	Très	Non
Gardien	Faible	Faible	Non	Faible
Vigile	Faible	Moyenne	Faible	Faible
Exécuteur	Très	Faible	Faible	Moyenne
Guetteur	Non	Non	Très	Non
Blackstar	Moyenne	Moyenne	Très	Moyenne
Bombardier	Très	Très	Non	Très
Rôdeur	Moyenne	Moyenne	Non	Moyenne
Bouledogue	Moyenne	Très	Non	Moyenne
Rugissant	Très	Moyenne	Non	Très
Mastiff	Très	Très	Non	Très
Croiseur	Très	Très	Moyenne	Moyenne
Cuirassé	Moyenne	Moyenne	Non	Moyenne
Forteresse volante	Très	Très	Non	Très

Sprawlers

	Véhicules	Infanterie	U. aériennes	Structures
Poste de défense	Moyenne	Très	Moyenne	Moyenne
Tourelle dévastatrice	Très	Très	Non	Très
Nettoyeur du ciel	Non	Non	Très	Non
Gargouille	Faible	Moyenne	Non	Faible
Exterminateur	Très	Moyenne	Non	Moyenne
Banshee	Moyenne	Très	Non	Moyenne

Sniper	Faible	Très	Non	Non
Judas	Très	Faible	Faible	Moyenne
GoGo	Faible	Faible	Très	Faible
Tank Scorpion	Très	Moyenne	Non	Très
Canon Tonnerre	Très	Très	Non	Très
Vautour	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Faible
Hydroglisseur	Très	Très	Moyenne	Moyenne
Léviathan	Moyenne	Moyenne	Non	Moyenne
Juggernaut	Très	Très	Très	Très

Service clients

Avant de contacter notre service d'assistance, veuillez consulter le fichier d'aide technique. Il contient les réponses aux questions les plus fréquentes et peut vous permettre de résoudre vos problèmes rapidement et facilement. Si vous avez toujours des problèmes après avoir consulté ce fichier, n'hésitez pas à nous contacter par le biais de l'un des services repris plus bas.

En raison de la nature complexe des jeux en réseau, veuillez fournir les informations suivantes lorsque vous demandez de l'assistance :

1. Le titre exact du produit.
2. Le message d'erreur reçu (si message il y a) et une courte description du problème.
3. Le système d'opération de chaque joueur (par ex. : Windows 95 ou DOS).
4. Le type de processeur de chaque machine (par ex. : Intel Pentium® 90).
5. Le type de carte d'affichage et de carte son de chaque machine (par ex. : Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster).
6. Utilisez-vous un joystick ? Si oui, de quelle marque et de quel modèle ? Quel type de port utilise-t-il ? (carte son, port spécial) ?
7. De quelle taille d'espace disque disposez-vous ?
8. Taille de la mémoire RAM de chaque machine ?

Si vous rencontrez des difficultés avec l'option multijoueur ou le jeu en réseau, merci d'avoir les informations suivantes à portée de la main au moment de votre appel.

Si vous utilisez un modem:

1. Quel type de modem utilisez-vous de part et d'autre de la connexion (marque, modèle, vitesse, interne ou externe) ?
2. Avez-vous plus d'un modem ?
3. Sur quels ports sont-ils configurés ?
4. Hyper Terminal (ou tout autre logiciel de communication) fonctionne-t-il avec votre modem ? Ceci vous permet de vérifier aisément que votre modem est correctement configuré.
5. Quelle est votre vitesse de connexion ?
6. Etes-vous certain d'avoir déconnecté la compression de données, la détection des erreurs et le contrôle de flux ? Reportez-vous au manuel de votre modem pour savoir comment faire.

Si vous utilisez un modem interne:

1. Quel type de carte série utilisez-vous ?
2. Disposez-vous d'un câble série à sept fils ?

Si vous utilisez un réseau local:

1. Pouvez-vous voir les autres ordinateurs sur le réseau ?
2. Quelle type de configuration réseau utilisez-vous ?
3. Quelle est la marque de votre carte réseau ?
4. Quel logiciel réseau utilisez-vous ? Quel est son numéro de version ?

Support Technique

Services en ligne, forums, courriers et fichiers Activision

Library SupportAssistance

- E-mail : support@activision.co.uk
- Internet: <http://www.activision.com/support>

Assistance technique et service clientèle en Europe

Pour l'assistance technique, veuillez contacter Activision au + 44 870 241 2148 entre 8h et 19h (heure britannique) du Lundi au Vendredi et entre 8h et 17h le Samedi, à l'exception des journées fériées.

Pour le service clientèle, contactez Activision en Grande-Bretagne au + 44 1895 456 789 entre 13h et 17h (heure britannique) du Lundi au Vendredi, à l'exception des jours fériés.

Votre appel peut être enregistré

Pour l'assistance technique et le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

Assistance technique en France

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections de ce guide avant de contacter TEOFIL. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans le manuel, la carte de référence ou le fichier Readme.

Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions mieux localiser la source du problème.

Un technicien répondra à toutes vos questions techniques et vous aidera à installer **ou** à lancer votre logiciel ACTIVISION.

Notre hot-line technique : 01 41 06 59 95 (les lundi, mercredi et vendredi de 17 h à 19 h).

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

TEOFIL

Service Consommateurs ACTIVISION
6, bd du Général-Leclerc
92115 CLICHY Cedex
France

AUCUNE AIDE SUR LES JEUX NE SERA DONNÉE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE.

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours/ 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 36 68 17 71*

Sur notre site Web : "<http://www.activision.com>", si vous avez un accès à Internet.

Un spécialiste pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/02/98, pour la France métropolitaine : 2,23 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

Crédits

Directeur

Greg Borrud

Chef Programmeur

Andrew Payne

Chef Designer

Christopher Lawrence

Directeur artistique

Willie Rosas

Programmeurs

John Cooke

Adam Iarossi

Matthew Versluys

Designers

Jack Davis

Matt Harding

Nick Punt

Responsable de l'infographie

Hess Barber

Artiste 2D et concept

Adam Marquiz

Artistes

Chris Felts

John Rheume

Ecriture

Histoire, films et personnages

Joseph Donaldson

Manuel

Tom Abernathy

Jack Davis

Joseph Donaldson

Son et mixage

Bill Black, Big Fat Kitty Productions

Compositeur

Christian Salyer, Snd.Element

Film d'introduction

John DeTemple, D.inc Design

Voix

Cignet

Carol Bach-y-Rita

Sid

Barry Stigler

Dalen

Wally Burr

The Agent

Nicholas Guy Smith

Ordic

Simon Prescott

SINDI

Kimberly Brooks

Thara

Grey Delisle

Kran

Barry Stigler

Soonsa

Nicholas Guy Smith

Voix supplémentaires

Kimberly Brooks

Carol Bach-y-Rita

Robert Foster

Mike Vaez

Grey Delisle

Simon Prescott

Wally Burr

Barry Stigler

Nicholas Guy Smith
Richard Tatum

Programmation supplémentaire
Ken Miller

Design supplémentaire
Joseph Donaldson
Dave Osper
Tim Ryan
Matt Staroscik

Infographie supplémentaire
Rick Glenn
Sean Kinnear
Joseph Donaldson

Testeurs Production
Chad Bordwell
Eric Grossman

Internes
Tom Cadwell
Luis Hurtado
Samaan Vahedi

Président de Pandemic Studios
Josh Resnick

CEO de Pandemic Studios
Andrew Goldman

Activision, Inc.

Producteurs
Doug Pearson
Matt Candler

Producteur associé
Jonathan Moses

Directeur Marketing
John Heinecke

Relations presse

Michael James Larson

Michelle Nino

Producteur exécutif

Mark Lamia

Directeur Marketing adjoint

Jamey Gottlieb

Activision, Inc.**Assurance Qualité****Chef de projet**

John Sherwood

Testeurs

Luke Grannis, Rob Hargraves, David Stolfa, Patrick Ratliff, Sion Gibson, Ron Weibel, Chad Siedhoff, Hector Guerrero, Steve Boisvert, Glen Vistante, Jon Virtes, Sean Shaughnessy

Responsable techniques

John Fritts, Neil Barizo - Compatibility Lab Leads

Chris Keim- Network Lab Lead

Vice-président Assurance Qualité

Jim Summers

Responsable du testing

Jason Wong

Responsable des ressources studio

Eric Zala

Responsable des testings de nuit

Sam Nouriani

Responsable du codage

Tim Vanlaw

Responsable AQ/Assistance technique

Aaron King

Responsable des titres PC

Matt Powers

Directeur

Jeff Poffenbarger

Remerciements

Juan Valdes, Indra Gunawan, Todd Komesu, Tanya Langston, Willie Bolton, Stacey Drellishak, Jenny Cassel

Assistance technique

Responsable Assistance technique

Bob McPherson

Direction Assistance technique

Gary Bolduc

Coordinateur Assistance technique

Rob Lim

Coordinateur tests externes

Stacey Drellishak

Visionnaires

Kevin Swisher

David Seale

Jeff Sterck

Tom Hepner

Gary Lapidus

Mark W. Kaelin

Nic Jansma

Scott Kasai

Akiva Clark

David Marcinowski

Panayoti Haritatos

Andy Bohne

Craig Edrington

James Wright Jr.

Chris Squatritto

John Aubin

Keith L. Graydon

Clint Swereda

Matt Luce

Ian Hayes

Scott Howie

Adrian Moscher

Dan Oliver

Jason Reid

Michael Wedge

Jason Yeh

Tests externes supplémentaires

Andrew Burwell
Michael Foehrkolb
Thomas Hicks
Cory Aiken
Peter Borrud
Andrew Burwell
Robert Couch
David Horn
Will Horner
Dan Hsu
Troy Roberts
Joe Rybicki
Todd Tompkins
Sean Rhea
Eric Brinkley
Kirk Ellern
Troy Tompkins

Assurance-qualité

Chef de projet
Jesse Smith

Testeurs

WON.net

Producteurs WON.net
Ross Perez
Scott Warren

Ingénieurs WON.net
Erik De Bonte
Mike Nicolino

Assurance-qualité WON.net
Eric Harmon
David Cain

Localisation

Coordinatrice localisation

Stephanie O'Malley

Superviseur localisation GB
Peter Lykke Nielsen

- Localisation Allemagne -

Coordinateurs localisation
Bettina Bucher
Klaus Müller

Un grand merci à Feder et Schwert pour leur travail de consultants !

Voix

Enregistrement en allemand assuré par M&S Music
Montage effectué par Effective Media

-Localisation italienne -

Project Synthesis Srl

Voix

- Localisation espagnole -

DL Multimedia

Un grand merci à LaFactoria pour leur travail de consultants !

Responsable de la localisation
Luca Reynaud

Traduction et Directeur audio
Leonardo Gajo

Merci à 21st Century Games (Alessandro Zeminian, Alberto Capietti et Marinella Luft) pour leur travail de consultants !

Voix

Enregistrement et montage
DL Multimedia

Remerciements particuliers

Dustin Browder
Robert Berger
Mark Struhl
George Collins
Lori Lahmann
Max Chapman
Stacey Hayes
Chris Hepburn
Dion Brain
Sonya et Lily Versluys
Mitch Soule
Mike Burrows
Andrew Walker
Matthew Ployhar
Stephen Junkins
Mathew Langie
Intel 3D Labs
Digimation
Barbara, Sammy et Elan Resnick
L'équipe du premier Dark Reign
L'équipe des programmeurs Intel
Harry Travis
James Vaughn
Mike Minahan
Roger Vakharia
Cathy Kinzer
Jennifer "Wookie Cookie" Lawrence

Outils RAD

Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 by Rad Game Tools, Inc.
Bink Video. Copyright © 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc.

Sur un concept de

Greg Borrud
Chris Hewish
Josh Resnick
Trey Watkins

Contrat de licence du logiciel

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.

- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED

("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION.

Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUTE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS

DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES.

SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de 10,00 £ par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS, ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : (+44) 1895 456 789

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s’y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de “Logiciel informatique commercial” ou “Logiciel informatique limité”. Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu’Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d’indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l’utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s’avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l’Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l’Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l’adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.