

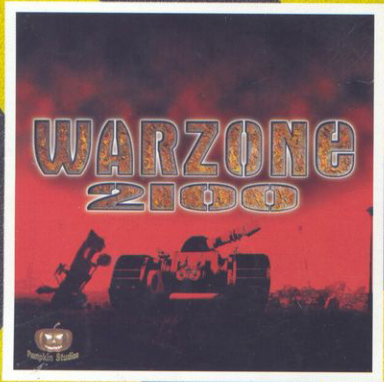
www.oldsiesisting.com



PlayStation

PAL

eidos
riocheat



EIDOS

VALUE SERIES ♪ VALUE SERIES ♪ VALUE SERIES

PlayStation®

www.oldsiesisting.com

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fléchi, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

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

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1998 Eidos Interactive. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Eidos Interactive Limited. Développé par Pumpkin Studios.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de la famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leur enfant. Si vous présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

Chronologie	4	Menu d'ordres	26
Démarrage	5	Considérations stratégiques	29
Menu principal	5	Missions de type Raid	30
Commandes du jeu	6	Renforts	31
Vue de bataille	8	Les technologies disparues	33
Menu d'options	10	Armes balistiques (Tir indirect)	34
Chargement et Sauvegarde de parties	11	ADAV d'assaut	35
Système de Visualisation Electronique	12	Capteurs ADAV	36
Console de Commandes	14	Différents curseurs	37
Fabrication	15	Conseils	38
Construction	17	Crédits	39
Recherche	19	Assistance technique	41
Design	20	Garantie limitée	42
Intelligence	23	Service Client	43
Commandants	24	Notes	44
Transport	25		

AVERTISSEMENT LÉGAL

Warzone 2100 est une œuvre de science-fiction. Tous les noms de personnes et organisations sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes ou des organisations ayant existé ou existant ne peut être que fortuite.



CHRONOLOGIE

- 2050 : L'alliance de l'OTAN s'écroule en raison des nationalismes résurgents et des troubles militaires en Europe.
- 2075 : Les guerres civiles qui éclatent en Europe de l'Est et en Asie conduisent aux premiers attentats terroristes impliquant des engins nucléaires.
- 2075 : Les recherches sur les Liaisons Synaptiques débutent.
- 2077 : La Mongolie attaque la Chine.
- 2079 : La Corée s'allie avec la Mongolie.
- 2080 : La liaison synaptique est mise au point et brevetée. Premières recherches sur les Cyborgs.
- 2080 : Le NASDA (acronyme de North American Strategic Defence Agency) est fondé dans le but de protéger l'Amérique du Nord contre toute attaque nucléaire.
- 2081 : Le NASDA lance le programme de réseau orbital de défense
- 2082 : Le réseau satellite du NASDA est opérationnel.
- 2085 : Lors de tests de routine, le système du NASDA échappe à tout contrôle et lance des attaques nucléaires contre toutes les grandes villes du monde. Les pays visés effectuent des frappes nucléaires de rétorsion. Le NASDA ne parvient pas à arrêter les missiles nucléaires.
- 2086 : Début de l'hiver nucléaire. Des milliards d'hommes sont victimes de la peste ou de la famine. C'est la fin d'une civilisation. En raison des nombreuses ondes électromagnétiques, le système du NASDA ne répond plus. Un groupe de survivants découvre une base militaire déserte. Ils s'y établissent et fondent le Projet.
- 2099 : Le Projet s'étend hors de la première base militaire.
- 2100 : Le Projet entame des recherches intensives des technologies datant d'avant le Désastre.

"Le Projet se donne pour unique but de retrouver les technologies sophistiquées d'avant le Désastre afin de rebâtir le Monde."

Charte du Projet

"Des cendres du Désastre s'élèvera un Monde Meilleur, nous en faisons le serment solennel."

John Hammond – Directeur Exécutif du Projet



DÉMARRAGE

Branchez votre PlayStation® en respectant les instructions de son manuel d'utilisation. Insérez le disque de Warzone 2100 puis refermez le couvercle du compartiment à disque. Si vous désirez utiliser une MEMORY CARD (Carte Mémoire), veuillez l'insérer dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1. Assurez-vous de disposer de suffisamment de blocs de mémoire libres sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

Allumez votre PlayStation® en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation). Nous vous recommandons de ne pas insérer ou débrancher de périphériques ou de MEMORY CARD (Carte Mémoire) une fois votre console PlayStation® allumée.



MENU PRINCIPAL

Juste après la séquence d'introduction, le menu principal s'affiche à l'écran.

Début du jeu - Vous aurez alors le choix entre les options suivantes :

Nouvelle campagne : Prenez la tête de l'un des groupes expéditionnaires du Projet qui ont été envoyés dans le secteur Ouest afin de retrouver des technologies perdues.

Charger Campagne: Charger une partie préalablement sauvegardée depuis votre MEMORY CARD (Carte Mémoire).

Difficulté - Choisissez entre trois niveaux de difficulté : facile, moyen et difficile.

Options - Ouvrez le menu d'options.

Voir Intro - Relance la séquence d'introduction.

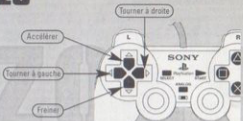
Entraînement - Afin de vous familiariser avec Warzone 2100, jouez cette mission d'entraînement avant de lancer une nouvelle campagne. A la tête de troupes du Projet, éradiquez les pillards du secteur Ouest.



COMMANDES DU JEU

CONDUITE

Gauche	Tourner à gauche
Droite	Tourner à droite
Haut	Accélérer
Bas	Freiner



COMMANDES DE LA MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)

JOYSTICK GAUCHE

Gauche	Tourner à gauche
Droite	Tourner à droite
Haut	Accélérer
Bas	Freiner

JOYSTICK DROIT

Gauche	Rotation caméra gauche
Droite	Rotation caméra droite
Haut	Elever caméra
Bas	Abaissier caméra

Maintenez enfoncée la touche **R3** tout en déplaçant le joystick vers le haut/ le bas.

Touche **START** (de mise en marche)

Touche **SELECT** (de sélection)

Menu d'options

Voir alternativement les unités amies ou les unités neutres



COMMANDES DES TOUCHES

- Touche **X** Attaquer/ Activer/ Sélectionner
 Touche **■** Sélectionner des unités
 Touche **●** Ouvrir/ Fermer la console de commandes
 Touche **▲** Activer/ Désactiver la Vue de Bataille

- Touche **R1** Prendre le contrôle de l'unité suivante
 Touche **R2** Prendre le contrôle de l'unité suivante du groupe sélectionné

- Touche **L1** Faire défiler les groupes de combat
 Touche **L2** Faire défiler les groupes de combat

- Touche **L2** + Touche **X** Assigner Groupe **X**
 Touche **L2** + Touche **■** Assigner Groupe **■**
 Touche **L2** + Touche **●** Assigner Groupe **●**
 Touche **L2** + Touche **▲** Assigner Groupe **▲**

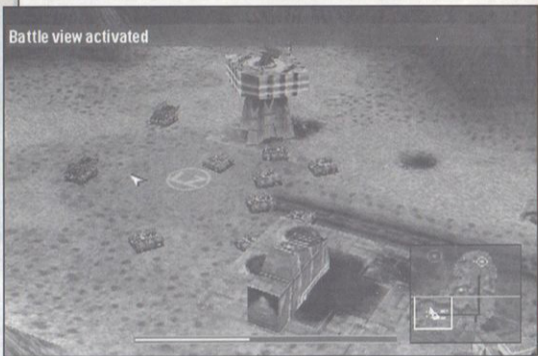
- Touche **L1** + Touche **X** Sélectionner Groupe **X**
 Touche **L1** + Touche **■** Sélectionner Groupe **■**
 Touche **L1** + Touche **●** Sélectionner Groupe **●**
 Touche **L1** + Touche **▲** Sélectionner Groupe **▲**

- Touche **L1** + Touche directionnelle **Gauche** Rotation Caméra Gauche
 Touche **L1** + Touche directionnelle **Droite** Rotation Caméra Droite
 Touche **L1** + Touche directionnelle **Haut** Elever Caméra
 Touche **L1** + Touche directionnelle **Bas** Abaisser Caméra
 Touche **L2** + Touche directionnelle **Haut** Zoom Avant
 Touche **L2** + Touche directionnelle **Bas** Zoom Arrière



VUE DE BATAILLE

Elle est conçue pour vous permettre de planifier et d'exécuter vos desseins tactiques. Elle se révèle efficace notamment pour assigner des objectifs à l'artillerie et aux raids aériens (reportez-vous aux technologies perdues).



Touche ▲

Activer/ Désactiver la Vue de Bataille



COMMANDES LORSQUE LA VUE DE BATAILLE EST ACTIVÉE

Touches directionnelles

Touche R1 enfoncée + touches directionnelles

Touche ✖

Touche ■

Touche ✖ enfoncée + touches directionnelles

Touche R2 enfoncée

Déplacer le curseur

Faire défiler l'écran

Sélectionner unité, cible ou destination

Sélectionner unité et unités adjacentes

Dessiner un rectangle de sélection

Faire défiler l'écran rapidement

JOYSTICK GAUCHE

Gauche Curseur vers la gauche

Droit Curseur vers la droite

Haut Curseur vers le haut

Bas Curseur vers le bas

JOYSTICK DROIT

Gauche Rotation Caméra Gauche

Droit Rotation Caméra Droite

Haut Elever Caméra

Bas Abaisser Caméra

Maintenir enfoncée la touche R3 tout en déplaçant le joystick vers le haut/ le bas Zoom avant ou arrière

RADAR

Touche ✖ Centrer l'écran sur la position indiquée

Touche ■ Ordonner aux unités sélectionnées de se rendre vers le point indiqué



MENU D'OPTIONS

Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour afficher ce menu et sélectionner les options suivantes :

VOLUME SONS

Augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.

VOLUME MUSIQUE

Augmenter ou diminuer le volume musical.

VITESSE DU POINTEUR

Augmenter ou diminuer la vitesse de déplacement du curseur.

VIBRATIONS ÉCRAN OUI/NON

Activer/ Désactiver les vibration d'écran consécutives aux explosions.

SOUS-TITRES

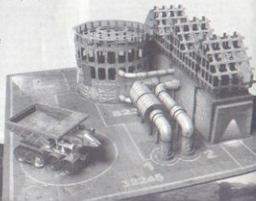
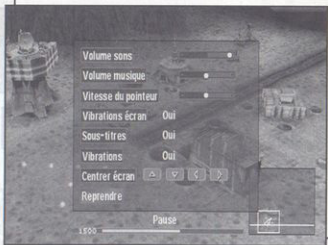
Activer/ Désactiver les sous-titres (pour les scènes cinématiques).

VIBRATIONS OUI/ NON

Activer/ Désactiver la fonction de Vibration de la Manette Analogique (DUAL SHOCK).

CENTRER ÉCRAN

Ajuster la position de l'écran sur votre téléviseur.



CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DE PARTIES

SAUVEGARDE DE PARTIES

Assurez-vous de disposer de suffisamment de blocs de mémoire sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer. Veuillez noter que si vous ne possédez pas de MEMORY CARD (Carte Mémoire), vous ne pourrez pas sauvegarder de partie. **Warzone 2100 ne reconnaît que la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1.**

SAUVEGARDER PARTIE

Il vous sera proposé de sauvegarder votre partie à la fin de chaque mission. Nous vous recommandons de saisir cette opportunité en sélectionnant Sauver partie. Si votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) contient au moins 3 blocs de mémoire ou plus, vous pourrez créer un nouveau fichier de sauvegarde. Dans le cas contraire et si votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) contient déjà une sauvegarde de Warzone 2100, il vous sera proposé d'écraser une sauvegarde existante.

CHARGER PARTIE

Des données ne peuvent être chargées qu'avant le début du jeu. Si vous avez entamé une partie mais préférez charger une partie sauvegardée plutôt que de continuer, vous pouvez revenir au menu principal en sélectionnant 'Quitter' dans le menu d'options. A partir de là, sélectionnez simplement 'Début du jeu' puis 'Charger Campagne'.

Au démarrage : Sélectionnez 'Début du jeu' puis 'Charger campagne'.

En cours de partie : Quittez la partie en cours en sélectionnant 'Quitter' dans le menu d'options, puis 'Début du jeu' et enfin 'Charger Campagne'.

Si vous possédez plus d'une sauvegarde de Warzone 2100 sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire), vous aurez la possibilité de choisir laquelle charger.

AVERTISSEMENT !

Si votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) est pleine, un message d'avertissement s'affichera ('Pas assez de blocs libres !'); si aucune MEMORY CARD (Carte Mémoire) n'est insérée, vous verrez le message suivant 'Pas de MEMORY CARD (Carte Mémoire) insérée'. Ne retirez jamais votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) pendant que vous chargez ou sauvegardez une partie.



SYSTÈME DE VISUALISATION ELECTRONIQUE (SDE)

Le Système de Visualisation Electronique (SDE) affiche en transparence des menus et des icônes sur votre vue du terrain en 3D. En utilisant cet appareillage sophistiqué, vous pourrez construire des structures, produire des unités, lancer des recherches, concevoir de nouveaux modèles d'unités et gérer tous les autres facteurs du jeu.

CONSOLE DE COMMANDES

C'est ici que vous entrez dans les menus de construction, recherche, fabrication, design, intelligence, etc.



MENU VERTICAL

Sélectionnez ici l'unité à fabriquer, la structure à construire ou le sujet d'une recherche.

MENU HORIZONTAL

Rangée inférieure : Centre l'écran sur l'unité ou la structure sélectionnée. Permet en outre de repositionner le point de livraison d'une usine.

Rangée supérieure : Assigne à la structure ou à l'unité correspondante dans la rangée du bas un sujet de recherche, une structure à construire ou une unité à fabriquer.

BARRE DE PUISSANCE

Puissance disponible – la quantité d'énergie dont vous disposez est proportionnelle à la longueur de la barre. L'énergie est consommée lors de la fabrication d'unités, de la construction de structures ou de l'étude des sujets de recherche.

Derricks et Centrales électriques

Les Derricks permettent d'extraire du pétrole des gisements pétroliers. Les centrales électriques transforment



le pétrole extrait par les derricks (jusqu'à quatre par centrale) en énergie. Si vous bâtissez un Derrick et que son balancier n'est pas en mouvement, il faudra probablement construire une nouvelle Centrale électrique.

ECRAN-RADAR



ECHOS RADAR

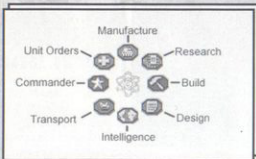




Base ennemie détectée

Les échos radar signalent les artefacts, gisements pétroliers et bases ennemies, détectés par vos unités.

CONSOLE DE COMMANDES



FABRICATION

Chaque usine produit des unités de combat. Une usine peut au choix produire les unités une par une ou en chaîne. Vous pouvez positionner le point de livraison d'une usine afin que les unités produites se rendent à l'endroit de votre choix.



Touche **X** sur l'icône Fabrication.

Touche **X** sur la carré au-dessus de l'usine.

Touche **X** sur l'unité à fabriquer.

Touche **X** pour augmenter le nombre d'unités à produire.

Touche **■** pour diminuer le nombre d'unités à produire.

Touche **X** pour fermer les menus.



POINTS DE LIVRAISON DES USINES



Touche **X** pour sélectionner une usine dans la rangée inférieure du menu horizontal.



Touche **X** pour indiquer la nouvelle position du point de livraison de l'usine.

CONSTRUCTION

Les Camions servent à construire et réparer les structures.



Touche **X** sur l'icône Construction puis sur la structure à bâtir



Touche **X** sur la position désirée de la structure à construire

CONSTRUCTION DE DERRICKS



Vous pouvez construire un Derrick en conduisant un Camion jusqu'à un gisement pétrolier puis en appuyant sur la touche 6 lorsque le curseur se transforme en marteau.

UTILISATION DE PLUSIEURS CAMIONS



Sélectionnez un nouveau Camion et conduisez-le jusqu'au chantier d'une structure en cours de construction. Lorsque le Camion approche du chantier et que l'icône se transforme en marteau, appuyez sur la touche 6 et le Camion apporte son concours à la construction.

RÉPARATION DE STRUCTURES ENDOMMAGÉES

Sélectionnez un Camion et conduisez-le jusqu'à une structure endommagée. Lorsque le Camion approche du chantier et que l'icône se transforme en clef anglaise, appuyez sur la touche 6 et le Camion entame ses réparations. Les Camions réparent automatiquement les structures endommagées qui se trouvent dans leur proximité.

RECHERCHE

Les artefacts sont étudiés dans des structures spécialisées : des centres de recherches. Lorsque leur examen est achevé, vous bénéficiez de nouvelles technologies (nouveaux composants de véhicules, nouvelles structures ou améliorations des technologies déjà découvertes). La recherche des artefacts est le facteur stratégique essentiel du jeu. N'oubliez pas d'étudier un artefact aussitôt que vous l'avez récupéré !



Touche **X** sur l'icône Recherche



Touche **X** sur le sujet à étudier

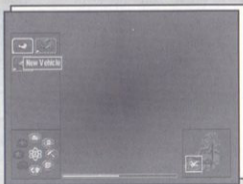


DESIGN

Lorsque la recherche aboutit à la découverte de nouveaux composants, vous pouvez concevoir de nouveaux véhicules dans l'écran de "Design".



Touche ✖ sur l'icône Design



Touche ✖ sur "Nouveau Design"

ZONE

000



Touche **X** sur le châssis de votre choix



Touche **X** sur le mode de propulsion de votre choix



ZONE



Touche **X** sur la tourelle de votre choix



Touche **●** pour fermer l'écran de Design

INTELLIGENCE

Le menu horizontal de l'Intelligence vous offre la possibilité de revoir vos briefings de mission et d'afficher une description des découvertes récentes.



Touche ***** sur l'icône Intelligence



Touche ***** sur une recherche effectuée ou sur un briefing de mission.



COMMANDANTS

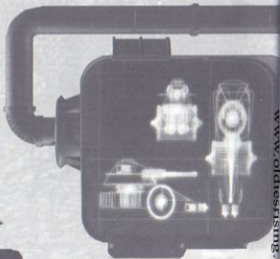
Vous pouvez créer des Commandants aussitôt que vous avez trouvé puis étudié le sujet de recherche approprié. Lorsque le laser d'un commandant désigne une cible, les unités sous ses ordres bénéficient d'une probabilité accrue de toucher leur cible.

ASSIGNER DES UNITÉS À DES COMMANDANTS

Les unités sont assignées aux Commandants via la Vue de bataille. Sélectionnez les unités à lui assigner puis leur nouveau Commandant.

ASSIGNER UNE USINE À UN COMMANDANT

Sélectionnez le Commandant, puis le Menu d'Ordres. Sélectionnez le numéro de l'usine à assigner au Commandant. Toutes les unités produites par cette usine sont automatiquement assignées à ce Commandant.



TRANSPORT

Le transport est mis à votre disposition lors des missions de Raid.



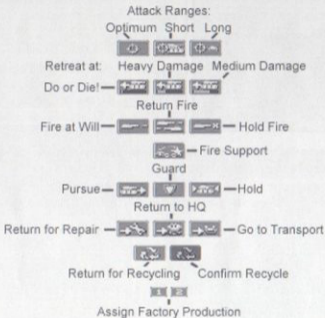
Sélectionnez le transport comme destination des unités de votre choix, ou utilisez le menu d'ordres pour demander à vos unités d'embarquer sur le transport.

Sélectionnez le bouton 'Lancer Transport' pour que le transport rejoigne le terrain sur lequel se déroule le raid.



MENU D'ORDRES

Il vous offre un contrôle affiné sur vos unités en vous permettant de définir leur comportement au combat. En outre, il vous permet d'ordonner à une unité de revenir à sa base ou de rejoindre son transport.



PORTÉES D'ATTAQUE

Courte portée	Se rapproche de l'unité attaquée
Longue portée	Reste à distance de l'unité attaquée
Portée optimale	Se positionne pour obtenir la meilleure précision de tir (option par défaut)

CONDITION DE RETRAITE

Retraite si dégâts moyens	Retourne au Centre de Réparation ou à la ZA
Retraite si dégâts lourds	Retourne au Centre de Réparation ou à la ZA
Marche ou crève !	Combat jusqu'à son anéantissement (option par défaut)

CONDITION D'ENGAGEMENT

Feu à volonté	Tire sur toute cible qui passe à portée (option par défaut)
Répondre au tir	Tire seulement après avoir subi une attaque
Cesser le feu	Ne tire pas

CONDITIONS DE DÉPLACEMENT

Protéger position	Se déplace jusqu'à une certaine position et protège les environs
Poursuite	Poursuit l'ennemi
Patrouille	Patrouille entre deux positions

ORDRES GÉNÉRAUX

Retour au QG	Revient au QG ou à la Zone d'Atterrissage
Retour pour réparations	Se rend au Centre de réparation le plus proche
Rejoindre transport	Revient à la ZA et embarque sur le transport



RECYCLAGE

Retour pour recyclage Se rend à l'usine ou au centre de réparation la ou le plus proche pour recyclage.
La prochaine unité produite bénéficie du niveau d'expérience de celle qui est recyclée.

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES UNITÉS

Les unités qui survivent à leurs premiers combats acquièrent de l'expérience, gagnant en précision de tir et en capacité de survie. Le tableau ci-dessous résume les différents niveaux qu'une unité peut atteindre.

EXPERIENCE NIVEAU

Novice	-	Rookie
Bleu	1	Green ———— 1
Entraîné	2	Trained ———— 2
Regular	3	Regular ———— 3
Experienced	4	Experienced ———— 4
Professional	5	Professional ———— 5
Vétéran	6	Veteran ———— 6
Elite	7	Elite ———— 7
Expert	8	Special ———— 8
Héros	9	Hero ———— 9

Plus les unités progressent, plus le nombre de tués requis pour passer au niveau suivant augmente. Une bonne campagne passe par la préservation de vos meilleures troupes.

RECYCLAGE DES TROUPES EXPERIMENTÉES

Le recyclage permet à des troupes expérimentées de profiter des progrès technologiques et de disposer d'un meilleur matériel. Pour être recyclée, une unité se rend à l'usine ou au centre de réparation la ou le plus proche. La prochaine unité produite bénéficie de son niveau d'expérience.

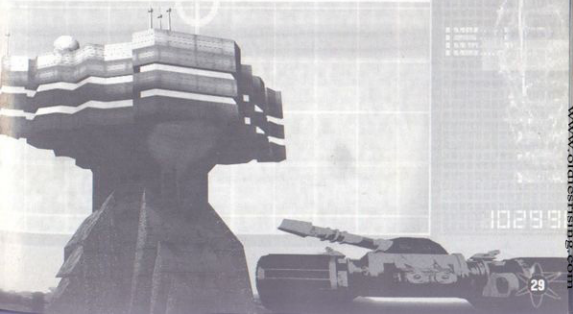
Sélectionnez Recycler dans le menu d'ordres pour procéder au recyclage de l'unité sélectionnée.

CONSIDÉRATIONS STRATÉGIQUES

Dans Warzone 2100, la base que vous construisez dans le secteur occidental est utilisée pour toutes les missions dont ce secteur est le théâtre ou le point de départ. Les missions peuvent être du type Base Alpha ou raid (Transport). Cependant, vous revenez toujours à votre base au début de la mission suivante.

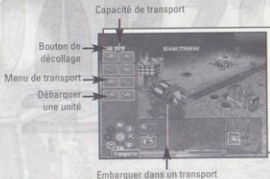
MISSIONS BASE ALPHA

Ces missions se déroulent sur la carte où se trouve votre base. Parfois, de nouvelles portions de la carte vous sont révélées, il arrive également que des troupes ennemies débarquent à proximité de votre base pour l'attaquer. La survie de la base Alpha est cruciale, nous vous recommandons donc de l'équiper de nombreux systèmes de défense. Il est également indispensable d'augmenter les infrastructures au fur et à mesure que vous exploitez de nouvelles sources d'énergie. Deux usines et deux centres de recherches représentent un minimum. Les missions de type Base Alpha se déroulent sur des cartes assez vastes, mais vous y bénéficiez de la relative sécurité procurée par la proximité de votre base.



RAIDS (TRANSPORT)

Les missions de type Raid sont généralement limitées en temps. Vous disposez d'une certaine durée pour parvenir à vos objectifs et rentrer à la base. Au début d'une telle mission, le transport arrive pour emmener vos troupes jusqu'à la zone d'atterrissage de la carte où l'action va se dérouler.



- Le menu de transport :** Sélectionnez le transport pour ouvrir ce menu qui affiche la liste des unités embarquées.
- Embarquer dans un transport :** Pour embarquer une unité, sélectionnez le transport comme destination de celle-ci ou utilisez le menu d'ordres pour lui notifier de rejoindre le transport.
- Débarquer une unité :** Cliquez sur une unité dans le menu de transport pour la débarquer.
- Capacité d'un transport :** Elle correspond au nombre maximal de véhicules qui peuvent embarquer ; le nombre déjà embarqué et la capacité sont affichés.
- Bouton de décollage :** Cliquez sur le bouton 'Lancer Transport' pour que le transport rejoigne le terrain sur lequel se déroule le raid.

RENFORTS

Lors de la plupart des missions de type Raid, vous disposerez de renforts.



Demande de renforts : Cliquez sur l'icône du transport. A gauche, le menu de transport s'affiche et à droite celui des renforts.

Embarquement des renforts : Cliquez dans le menu de droite sur les unités que vous désirez recevoir en renfort. Elles embarquent automatiquement sur le transport.

Décollage du transport : Cliquez sur le bouton 'Lancer Transport' afin que celui-ci rejoigne le site du raid.

Durée avant l'arrivée des renforts : Elle correspond au temps de vol du transport jusqu'à la zone d'atterrissage sur le site du raid. La durée est fonction de la distance avec la base et des conditions climatiques.

ZA compromise : On dit d'une Zone d'Atterrissage qu'elle est compromise lorsqu'une unité ennemie se trouve à proximité. Un transport ne peut se poser sur une ZA compromise. Il retourne à la base et attend vos ordres. Vous pouvez alors demander de nouveaux renforts à tout moment.



MISSIONS DE TYPE RAID ET CONSOLE DE COMMANDES

Même au cours d'un raid, vous gardez le contrôle des structures de votre base.

FABRICATION

Toutes les unités dont vous ordonnez la fabrication, pourront venir renforcer vos troupes ou être conservées en vue des prochaines missions.

RECHERCHE

Les Artefacts et autres sujets de recherche peuvent être étudiés et leurs progrès technologiques utilisés durant les raids.

DESIGN

De nouveaux modèles peuvent être conçus et fabriqués. Si vous en avez le temps, vous pourrez même acheminer ceux-ci comme renforts jusqu'au site du raid.

BUILDING

Aucune construction n'est possible sur le terrain de votre base principale. Sur le site du raid, les Camions peuvent seulement bâtir des structures défensives. Pensez à envoyer un ou plusieurs Camions avec le premier transport afin de construire des défenses autour de la ZA et éviter ainsi qu'elle soit compromise.

A LA RECHERCHE DES TECHNOLOGIES DISPARUES

En tant que Commandant du groupe Alpha, votre objectif principal est de récupérer des technologies d'avant le Désastre. L'analyse des connaissances de la période antérieure au Désastre montre que les technologies décrites ci-dessous existaient ; il se pourrait cependant qu'elles s'avèrent difficiles à localiser et à récupérer. En cas de réussite, ces quelques paragraphes devraient vous permettre de les utiliser au mieux.

MODULES D'AMÉLIORATION DES STRUCTURES

Les modules renforcent la solidité des structures auxquelles ils sont ajoutés. Ils augmentent également le rendement de la structure (accélération de la production d'énergie, des processus de fabrication et de recherche).

Pour apposer un module à une structure, sélectionnez le premier dans le menu de construction puis la structure de votre choix comme emplacement. Le Camion se charge aussitôt d'adjoindre le module à la structure préexistante. Il est également possible de sélectionner simplement un Camion puis une structure, si vous avez découvert le module adéquat, le Camion l'adjoint automatiquement.

Module pour usine : Les usines peuvent se voir adjoindre jusqu'à deux modules. Le premier permet la fabrication de véhicules de taille moyenne, le second de véhicules de grande taille.

LIAISON SYNAPTIQUE

Cette technologie conduit à la production et à l'équipement de Cyborgs. Les services de renseignements pensent qu'elle se trouve dans le secteur occidental, le vôtre ! Après avoir récupéré et étudié cette technologie, le Projet orientera sa recherche vers la mise au point et l'équipement des Cyborgs. Il s'agit d'un facteur décisif pour la victoire finale.



ARMES BALISTIQUES (TIR INDIRECT)

Il s'agit d'armes, dont le tir est connu sous le nom de tir indirect ; en effet, leurs projectiles suivent des trajectoires courbes et hautes, tirant sans problèmes au-dessus des unités ou structures alliées. Ces armes doivent cependant être guidées par un système de détection. Lorsque vous les placez sous le contrôle d'un véhicule équipé d'un tel système (capteur, radar), elles peuvent même faire feu sur des objectifs qui leur restent invisibles. Placer des armes balistiques sous le contrôle de véhicules ou structures de détection.

Sélectionnez d'abord les véhicules équipés de telles armes puis cliquez sur un véhicule ou une structure de détection (équipé d'un capteur ou d'un radar). Une icône de radar s'affiche brièvement puis un symbole de rattachement radar indique les véhicules dont le tir est contrôlé par un système de détection.

Tourelle radar : Tous les véhicules de tir balistique font feu sur les cibles indiquées par le véhicule équipé de cette tourelle auquel ils sont rattachés. Ils ne cessent leur tir qu'après la destruction de l'objectif, du véhicule équipé de la tourelle radar ou la réception d'un nouvel ordre.

Tour de détection : La tour détecte toute intrusion ennemie dans son rayon de vision et ordonne automatiquement un tir indirect aux véhicules équipés d'armes balistiques qu'elle contrôle.

Capteur CA (contre-attaque) : Ce système détecte les tirs balistiques ennemis et en recherche la source. Il dirige alors le tir de tous les véhicules équipés d'armes balistiques qui lui sont rattachés vers l'artillerie ennemie.

Détacher une unité balistique d'un système de détection : Sélectionnez l'unité puis, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, donnez-lui un ordre de tir ou de mouvement.

ADAV

L'étude de ce sujet donne accès à la technologie d'Avion à Décollage et Atterrissage Vertical (ADAV). Toute trace en a été perdue mais il semble que le groupe Bêta ait recueilli quelques indices dans le Secteur Oriental. Vous pouvez concevoir les ADAV comme tout autre véhicule, néanmoins les restrictions en terme de poids sont draconiennes.



PLATES-FORMES DE RÉARMEMENT ADAV

Entre deux missions d'assaut, les ADAV ont besoin d'être réarmés et révisés. C'est le travail des plates-formes de réarmement ADAV. Une telle structure peut servir de site d'hébergement à un nombre illimité d'ADAV, en revanche, elle n'en traite qu'un seul à la fois. Les ADAV doivent impérativement être totalement réarmés et révisés avant de repartir au combat. Nous vous recommandons donc la construction d'une plate-forme pour trois appareils afin de maintenir une force opérationnelle en permanence.

ADAV D'ASSAUT

Étant donné leurs caractéristiques, les ADAV sont appelés à remplir une large gamme de missions.

Missions d'assaut en solo : Les ADAV ont besoin d'une cible pour attaquer. Ils ne pénètrent pas en territoire ennemi sans que vous ayez préalablement sélectionné un objectif valide. C'est pourquoi il est impératif qu'une de vos unités puisse sélectionner leur cible ou que celle-ci soit à portée de vue des ADAV eux-mêmes.

Tourelle d'assaut ADAV : Les ADAV peuvent être placés sous le contrôle d'un véhicule équipé d'une telle tourelle spécialisée, qui leur indique leur cible.

Tour radar ADAV : Cette tour recherche inlassablement des ennemis. En cas de détection, elle donne aussitôt l'alerte aux ADAV placés sous son contrôle, afin qu'ils détruisent l'intrus.

Tour de détection : Les ADAV sont envoyés à l'attaque contre les ennemis en approche.

Capteurs CA ADAV : Similaire aux capteurs CA, si ce n'est qu'elle dirige les ADAV, et non votre propre artillerie, sur l'artillerie ennemie.



Détacher un ADAV d'un système de détection : Sélectionnez l'ADAV puis, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, donnez-lui un ordre de tir ou de mouvement.

UTILISATION DE LA SOURIS

Si vous connectez une souris à votre PlayStation ®, vous pouvez jouer à Warzone 2100 en mode Souris. D'une manière générale, les contrôles sont identiques, le changement le plus important réside dans l'affichage permanent du SDE ainsi que dans l'apparition de cinq nouvelles icônes.

MODE SOURIS

Il est activé automatiquement si vous avez connecté une souris à votre PlayStation ®.

CAMÉRA DE POURSUITE

Cliquez sur cette icône pour activer le mode poursuite de la caméra. Elle suit alors l'unité ou le groupe d'unité sélectionné. Cliquez de nouveau sur cette icône pour quitter le mode Poursuite.

ICÔNES DE GROUPE












Vous pouvez sélectionner des unités et les assigner à l'une de ces icônes en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

✖, ■, ●, ▲

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une de ces icônes pour sélectionner les unités qui lui sont assignées.

LES DIFFÉRENTS CURSEURS

Le curseur change en fonction des unités sélectionnées et de la nature de sa cible. Ce tableau montre les différents curseurs et décrit leurs implications.

	Curseur	Type de tourelle	Fonction si activé
	Lien	Tout	Affecte l'unité à un Commandant.
	Construction	Camion	Aide à la construction ou érige un derrick.
	Embarquement	Tout	Embarque l'unité sélectionnée sur le transport.
	Réparation	Camion	Répare les structures endommagées.
	Protection	Combat	Protège la structure ou l'unité cible.
	Déplacement	Tout	Déplace l'unité jusqu'à l'unité sélectionnée
	Assaut	Combat	Désigne la cible d'une attaque
	Récupération	Tout	Ramasse les objets sur le terrain, dont les artefacts.
	Retour réparation	Tout	Indique le centre de réparation
	Démolition	Camion	La structure désignée est démolie
	Visée	Capteur	Assigne des unités de tir indirect à un capteur.



CONSEILS



En utilisant plus d'un Camion, vous réduisez notablement le temps de construction d'une structure. Essayez trois Camions pour une meilleure performance.



N'oubliez pas de bâtir une Centrale électrique – il en faut une pour quatre Derricks. En ajoutant un module à une Centrale électrique, vous doublez quasiment son rendement.



Explorez la carte afin de découvrir tous les gisements pétrolifères.



L'ajout d'UN module à une usine de niveau 1 l'améliore en niveau 2, elle peut alors construire des véhicules à châssis moyen.



L'ajout d'UN module à une usine de niveau 2 l'améliore en niveau 3, elle peut alors construire des véhicules à châssis lourd.



L'ajout d'un module à un centre de recherches augmente la vitesse à laquelle les sujets sont étudiés.



Efforcez-vous d'assigner des unités de réparations à tous vos groupes de Combat pour des interventions rapides.



Défendez votre base en utilisant une large palette de structures défensives : mitrailleuses contre les Cyborgs, canons contre les chars. Construisez des murs pour entraver la progression de l'ennemi.



Assignez les unités armées de mortiers à des systèmes de détection afin de tirer pleinement avantage des tirs indirects (par exemple, tirs au-dessus des falaises ou des murs)



Donnez des noms faciles à mémoriser à toutes les unités que vous concevez (design) afin d'utiliser au mieux le menu de fabrication.



Protégez tous les derricks avec au moins une structure défensive. Un bunker exerce toujours une défense acharnée et peu coûteuse.

CREDITS

PUMPKIN STUDIOS

Jim Bambra	Directeur en charge des projets
Nick Cook	Directeur du développement
Alex Mclean	responsable programmation
Annette Bell	Programmeur
Tim Cannell	Programmeur
Paul Dunning	Programmeur
John Elliot	Programmeur
Gareth Jones	Programmeur
Alex Lee	Programmeur
Jeremy Sallis	Programmeur
Pete Johnson	Graphiste
Errol Kentli	Graphiste
Kevin Wicks	Graphiste
Kevin Ayre	Graphiste / Concepteur de missions
Martin Severn	Graphiste / Musicien
Keith Ledger	Conception
Pete Ball	Manager Systèmes
Louise Anderson	Coordinatrice du projet

EIDOS INTERACTIVE GB

Ian Livingstone	Aide à la conception
Eric Adams	Producteur
Flavia Timiani	Responsable Localisation
Grant Dean	Producteur
Rose Montgomery	Assistance Développement Eidos
John Davis	Directeur Marketing
David Burton	Responsable marketing
Rebecca West	Assistante Responsable marketing
Steve Starvis	Chargé des relations publiques
Tony Bourne	Responsable Assurance qualité
Dominic Berzins	Responsable Assurance qualité
David Isherwood	Assurance qualité
Jason Walker	Assurance qualité
Linus Dominique	Assurance qualité
Gavin Skinner	Assurance qualité
Michael Hanley	Assurance qualité
Steve Dunning	Assurance qualité



EIDOS INTERACTIVE US

Mike Gilmartin	Producteur
Gary Keith	Chargé des relations publiques
Mike Mchale	Responsable Assurance qualité
Rudi Ellis	Assurance qualité
Peter Schmalz	Assurance qualité
Greg Coleman	Assurance qualité
Clayton Palma	Assurance qualité
John Arvay	Assurance qualité
Greg Rizzer	Assurance qualité
Corey Fong	Assurance qualité
Tim Moore	Assurance qualité
Kenneth Schmidt	Assurance qualité
Chris Charles	Assurance qualité
Franklin Vasquez	Assurance qualité



REMERCIEMENTS

- John Kavanagh
- Lee Briggs
- James Poole
- Head to Toe Massage
- Balti House
- Goodies Man
- Objets 3D additionnels fournis par Viewpoint Datalabs.

Conception et mise en page du manuel A Creative Experience



GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive se réserve le droit d'améliorer à tout moment le produit décrit dans ce manuel, et ce sans préavis. Eidos Interactive n'offre aucune garantie expresse ou implicite de ce produit manufacturé, que ce soit sur sa qualité, sa commercialisation ou sa forme. Si un problème devait survenir sur le produit lui-même (et non sur le logiciel qui est fourni « tel quel ») pendant les 90 jours de garantie limitée, veuillez le retourner dans son état initial à votre revendeur.

Une preuve d'achat vous sera réclamée pour que la garantie de 90 jours puisse être valable.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

CONCOURS, ASTUCES et SOLUTIONS SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens.

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique

08 36 68 19 22*

3615 EIDOS*

www.eidos.com

*2,21FF/minute

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPENDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

*2,21 FF/min, disponible 24h/24



NOTES:

Lined writing area with horizontal ruling lines.



Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.50 per minute.
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0450 199 000 500 _____

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** _____ 011 301 306 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____

Åben Man-Tors 16.00-19.00
Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** _____ 0600 411 911 _____

4,70 €/min + ppm avoinna ark 17-21
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** _____ 0803 843 843 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____

Παρακαλούμε να καλείτε αυτό το Τηλέφωνο Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** _____ 147 828384 _____

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• **Nederland** _____ 0495 574 817 _____

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** _____ 2336 6600 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** _____ 08-587 610 00 _____

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• **Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen

• **UK** _____ 08705 99 88 77 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



Warzone 2100 © Pumpkin Studios 1999. © & published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

EIDOS
INTERACTIVE

SLES-01742

™, ® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5022921011624