SYNDICATE

Rapport d'Agent Executif



SYNDICATE

SYNDICATE



BIOGRAPHIE DES ARTISTES

PETER MOLYNEUX - PRODUCTEUR

"Dans Populous, nous avons simulé un monde. Dans Powermonger, nous avons simulé un pays. Mais dans Syndicate, nous avons simulé des villes. C'est une chose très difficile à réaliser, car le nombre de problèmes augmente proportionnellement avec les détails rajoutés. Par exemple, nous avons dû concevoir des choses apparemment très simples, comme les piétons qui traversent les rues. En fait, le programme créé par Sean pour les rues est énorme."

"En travaillant sur la conception du jeu, je voulais que les joueurs aient la liberté de faire tout ce qu'ils désirent, et ils sont donc entièrement livrés à eux-màmes. Vous pouvez par exemple tirer sur un arbre, et il se passera quelque chose, qui aura ou non un rapport direct avec le jeu. Syndicate comporte plus de graphismes, plus de sons et plus de détails que l'ensemble des jeux Bullfrog publiés à ce jour. J'espère que vous l'apprécierez. "

SEAN COOPER - COPRODUCTEUR ET PROGRAMMEUR

"J'ai commencé à travailler pour Bullfrog avant la sortie de Populous I en tant que testeur de jeux, et comme je m'intéressais de près à la programmation, j'ai essayé de convaincre tout le monde que j'étais assez bon pour travailler comme programmeur. Mon premier jeu a été Flood, mais j'ai voulu ensuite créer un projet plus "réaliste". Je pense que les "cités vivantes" de Syndicate sont une véritable prouesse, c'est l'élément du jeu qui a demandé le plus de travail.

"Il m'a fallu trois ans pour écrire Syndicate. Si ce projet a demandé autant de temps, c'est notamment parce que nous rajoutions sans arràt de nouveaux détails. J'espère que vous aimerez Syndicate. J'ai certainement mis une partie de moi-màme dans ce jeu - à vous de trouver laquelle!"

PHILLIP JONES - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET PROGRAMMATION

"J'ai commencé à travailler pour Bullfrog en 1992 comme testeur de jeux. A l'époque, j'étais chargé d'adapter sur PC l'interview-démo de Bullfrog, qui avait été distribuée sur disquette avec un magazine, au début de l'année. Je crois qu'en constatant qu'il ne m'avait fallu qu'une semaine pour apprendre à programmer un PC en assembleur et convertir la démo, Peter a été convaincu que j'étais très doué pour la programmation!



"J'AI COMMENCÉ À PROGRAMMER À PLEIN TEMPS AVEC MARK WEBLEY, POUR LA VERSION DE POPULOUS II SUR PC, PUIS J'AI TRAVAILLÉ SUR SYNDICATE. JE TRAVAILLE EN CE MOMENT SUR UN PROJET POUR PC QUI NE PORTE PAS ENCORE DE NOM, MAIS QUI DEVRAIT SORTIR L'ANNÉE PROCHAINE. "

MIKE DISKETT - PROGRAMMATION AMIGA

"J'AI PROGRAMMÉ MON PREMIER PROJET IL Y A 7 MOIS. IL S'AGISSAIT D'UNE DISQUETTE DU JEU PSYCHO SANTA POUR LE MAGAZINE BRITANNIQUE THE ONE. J'AI ENSUITE ADAPTÉ SYNDICATE SUR AMIGA. LE PLUS GROS PROBLÈME RESTAIT LA VITESSE DU JEU, ET IL A FALLU RÉÉCRIRE TOUTES LES ROUTINES GRAPHIQUES."

MARK WEBLEY - PROGRAMMATION AMIGA

"J'AI TRAVAILLÉ SUR POPULOUS II POUR PC, ET SUR LA VERSION AMIGA DE SYNDICATE. LE PLUS GROS PROBLÈME LORS DE LA CONVERSION SUR AMIGA ÉTAIT LE TAILLE DE MÉMOIRE DISPONIBLE. NOUS AVONS MALGRÉ TOUT RÉUSSI À INTÉGRER TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU, ET SANS ENLEVER LE MOINDRE DÉTAIL. "

GUY SIMMONS - PROGRAMMATION AMIGA

"LORSQUE J'ÉTAIS AU COLLÈGE, JE PROGRAMMAIS DES DÉMOS SUR AMIGA ET JE HARCELAIS LES ÉDITEURS DE JEUX POUR OBTENIR UN EMPLOI. BULLFROG A FINI PAR CRAQUER, ET ME VOICI! DEPUIS, J'AI PROGRAMMÉ LA VERSION DE POPULOUS II SUR MACINTOSH, ET LES PREMIÈRES VERSIONS DE SYNDICATE SUR AMIGA. "

"LA PREMIÈRE CONVERSION DE SYNDICATE SUR AMIGA ÉTAIT D'UNE LENTEUR INCROYABLE. APRÈS UN GROS TRAVAIL D'OPTIMISATION, LE JEU ÉTAIT BEAUCOUP PLUS RAPIDE, ET LORSQUE MIKE A FINI DE BIDOUILLER LE JEU, C'ÉTAIT LE RÀVE."

CHRIS HILL - ARTISTE

"POUR SYNDICATE, J'AVAIS IMAGINÉ UN STYLE TRÈS "NOIR". VOUS REMARQUEREZ QUE LES TOITS DES BÂTIMENTS SONT TOUS SOMBRES - C'EST POUR QUE LES LUMIÈRES DES RUES FASSENT RESSORTIR CES PARTIES SOMBRES. JE VOULAIS RAJOUTER DE NOMBREUX AUTRES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES, MAIS IL FAUT BIEN SE DONNER UNE LIMITE. JE CROIS QU'IL Y A PLUS D'ANIMATIONS DANS SYNDICATE QUE DANS N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU QUE JE CONNAISSE. LES JEUX D'AUJOURD'HUI NE COMPORTENT PAS AUTANT DE DÉTAILS, C'EST POURQUOI SYNDICATE EST SI PARTICULIER. "



PAUL MCLAUGHLIN - ARTISTE

"Je travaillais à l'origine pour Emerald Software en Irlande. Vous vous souvenez de Phantom Fighter et de Treasure Trap? Pas vraiment, à en juger par les royalties que j'ai touché. J'ai fait également un bref passage chez Videographics avant de me ressaisir et de revenir au monde du jeu, grâce à la sympathique équipe de Bullfrog. "

"J'ai travaillé sur Populous II, la version PC de Powermonger, et je collabore actuellement au projet le plus extraordinaire du moment: Syndicate. "

ALEX TROWERS - CONCEPTION DES NIVEAUX

"Mon premier travail chez Bullfrog consistait à fignoler les derniers détails des niveaux de Cyber Assault. J'ai également travaillé sur le "Projet W", qui est devenu plus tard Powermonger. J'étais responsable de la conception des niveaux et d'une partie du jeu. Ensuite, il y a eu la disquette World War I, et l'immense Populous II. "

"J'ai passé la plupart de l'année dernière à travailler sur la version PC de Syndicate, sur la conception des niveaux et d'une grande partie du jeu. Le plus gros problème consistait à rester simple dans le design des niveaux. Il fallait relier tous les éléments ensemble et les "polir" pour créer un jeu varié et intéressant. Dans sa version actuelle, le jeu peut se dérouler sans aucune intervention du joueur, et tous les éléments du jeu ont leur propre "vie".

RUSSELL SHAW - SON

"J'ai commencé à travailler dans le domaine du son avec Gerry Anderson, sur des projets comme Dick Spanner et Space Police, puis je suis passé à la musique, et j'ai eu le privilège de travailler avec de nombreux groupes très connus. "

"Mon premier projet avec Bullfrog a été Syndicate, que j'ai trouvé absolument passionnant, mais aussi terriblement frustrant. Créer un environnement sonore pour un jeu, c'est un peu comme si on essayait de garer un semi-remorque dans son salon!"



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 10

PRESENTATION DU JEU 11

BUT DU JEU 12

DEMARRAGE RAPIDE 13

Touches de contrôle 13

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL 20

F1. Configuration de la société 20

F2. Début de la mission 20

F3. Chargement et sauvegarde 20

F4. Nouvelle partie 20

F5. Retour au DOS 20

CHAPITRE 1 - CONFIGURATION DE VOTRE SOCIETE 21

Choix du détail à modifier 21

Choix de la couleur du logo ..... 21.

Choix de la logo 21

Choix du nom de la société 21

Choix du nom du joueur 21

CHAPITRE 2: SELECTION DES MISSIONS 23

Carte du Monde 23

Nouveau Calendrier 23

Fenêtre du territoire 24

Briefing 24

Briefing des missions 25

Résumé de la mission 25



Budget 25
Achat d'informations 26
Carte de Mission 26
Détails 26
Carte 26
Accepter 26
CHAPITRE 3: PREPARATION DE L'EQUIPE 27
Fenêtres des agents 27
Groupe 27
Equipement 28
Détails sur l'armement 28
Achat 28
Modifications 29
Versions 29
Recherche 30
Ecran de Recherche 30
Développement de l'équipement 31
Développement des Modifications 31
Paramétrage du délai de développement 32
Augmentation du budget (Budget +) 32
Réduction du budget (Budget –) 32
Courbe de développement 32
Confirmation du développement 33
Equipe 33
Choix des membres de l'équipe 34
Remplacement des agents décédés 34



CHAPITRE 4: EFFECTUER UNE MISSION 35

Fenêtres de statut 35

Barre de santé 35

Changement d'agent actif. 36

Niveaux IPA 36

Réglage des niveaux IPA 37

Scanner 38

Déplacements sur le scanner 39

Déplacement des agents 39

Vitesse 40

Mode Groupe 40

Dans la zone de mission 41

Agents ennemis (points rouges) 41

Police (points bleus) 41

La cible (point blanc avec signal radar) 41

Véhicules (carrés blancs) 42

Bâtiments (surfaces bleues) 42

Sons 42

Utilisation des armes 43

Récupération des armes 44

Abandon d'armes 44

Mode "Panique" 44

Autodestruction 45

Agents décédés 45

Debriefing de Mission 46

CHAPITRE 5: APRES LA MISSION 47



Augmentation des impôts 47

Choix d'une nouvelle mission 48

Chargement des armes 48

Vente d'équipement 48

Transfert d'équipement 49

Missions échouées 49

Fin du jeu 50

CHAPITRE 6: CHARGEMENT ET SAUVEGARDE D'UNE PARTIE 51

Sauvegarde d'une partie 51

Chargement d'une partie 51

CHAPITRE 7: EQUIPEMENT & TERRITOIRES 52

Equipement 52

Armes à feu: 52

Armes de soutien: 54

Equipement spécial: 54

Territoires 55

CHAPITRE 8: SYNDICATS ENNEMIS 56

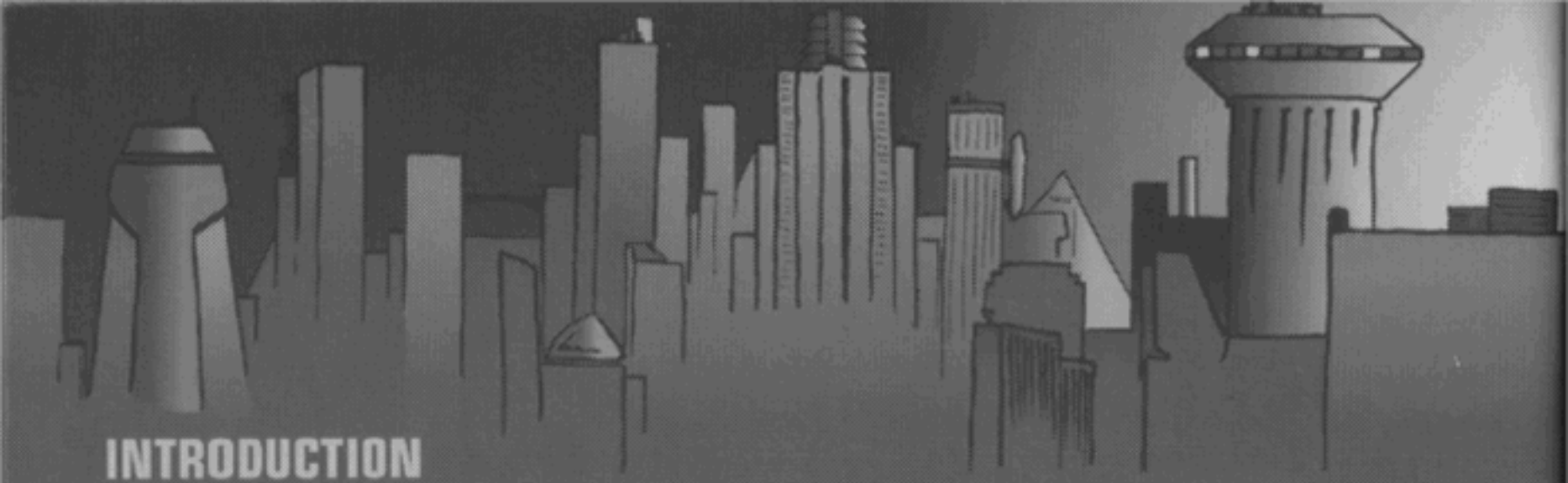
Crédits 59

Pour Bullfrog 59

Pour Electronic Arts 60

GARANTIE 61

REMPLACEMENT DES DISQUETTES 61



INTRODUCTION

Avec la croissance phénoménale des corporations, leurs profits devinrent rapidement aussi importants que ceux des petits pays, et elles ne tardèrent pas à prendre le contrôle de ces états. L'influence des syndicats commença alors à se ressentir dans les plus hautes sphères politiques internationales. Les petites corporations furent écrasées par les trois syndicats prédominants, basés respectivement aux Etats-Unis, en Europe et en Extrême-Orient. Ces trois syndicats devinrent le seul type de gouvernement efficace sur la planète, sans élections, sans démocratie, mais contrôlant les vies des hommes grâce à leur commerce.

Puis, les corporations européennes perfectionnèrent le CHIP. Insérée dans le cou d'un individu, cette puce électronique permettait de stimuler le cerveau et d'altérer la perception du monde extérieur. Cette invention, supérieure à toutes les drogues existantes, permit de redonner l'espoir à des millions d'êtres humains en les isolant de la réalité, de la crasse et de la misère qui les entouraient. Un CHIP spécifique permettait par exemple de leur faire croire que le soleil brillait et de simuler le chant des oiseaux, alors qu'ils marchaient en permanence sous une pluie acide. Un autre circuit leur faisait croire qu'ils étaient beaux et pleins de charme: en se regardant dans la glace, ils voyaient une autre image, alors que tout le monde voyait en fait leur visage réel.

Le CHIP fut une véritable révolution technologique, et se vendit à des millions d'exemplaires sous le slogan "Pourquoi changer le monde, alors que vous pouvez changer votre esprit?". Le CHIP permettait également d'exercer une autosuggestion sur les individus, et devint l'outil préféré des syndicats pour la manipulation des masses.

Comme toutes les nouvelles drogues puissantes, le contrôle de ces puces équivalait au contrôle du monde.

Les corporations ne tardèrent pas à se faire la guerre, dans une lutte désespérée pour le contrôle de la fabrication des CHIPs. Mais leur soif de puissance les rendit vulnérables à l'infiltration.

Grâce aux bénéfices dégagés par le piratage de la technologie des CHIPs, les syndicats du crime finirent par corrompre les corporations et

s'infiltrèrent dans leurs conseils d'administration. Ils contrôlèrent ainsi rapidement les forces à l'échelle planétaire, prenant la meilleure part du gâteau de toutes les transactions, illégales ou autres.

Pour ces syndicats du crime du futur, nul besoin de mitraillettes pour assurer leur protection. Des équipes d'agents cybernétiques personnalisés se chargent de traquer les agents ennemis et les traîtres, et répandent peu à peu l'influence de leur syndicat dans le monde entier.



PRESENTATION DU JEU

Pour vous, le futur, c'est aujourd'hui.

En tant que jeune responsable d'un syndicat européen, vous allez tenter de vous faire une place au soleil. Vous observerez l'action de la plate-forme de votre vaisseau, stationné loin au-dessus des rues de la ville où vos agents, contrôlés par des CHIPs, répandront la terreur. Equipés d'armes ultramodernes, leurs corps cybernétiques améliorés par des membres synthétiques (les plus chers possibles), ils obéiront à vos moindres réactions.

Les CHIPs greffés dans leur cou permettent de contrôler leur niveaux IPA (Intelligence, Perception et Adrénaline). Vous pouvez ainsi déterminer le degré d'indépendance d'un agent au cours d'une mission (pour de plus amples informations sur l'utilisation stratégique des niveaux IPA, voir les paragraphes "Effectuer une mission" et "Niveaux IPA").

Chaque mission se déroule dans les dédales de béton et d'acier, les labyrinthes de ruelles et d'égouts que sont devenues les cités du futur. La population vaque à ses occupations habituelles, prend le train, va au travail, sans se douter de la violence qui va bientôt s'abattre sur la cité. Les agressions contre les habitants provoquent généralement une réponse rapide des autorités locales. Si vous équipez vos agents d'un passe spécial, les policiers croiront qu'ils travaillent pour les autorités. Ils pourront poursuivre librement leur carnage sans avoir le moindre problème.

Vous pourrez choisir une des 50 missions à effectuer, mais vous devrez tout d'abord développer votre stratégie pour la domination globale de la planète. Pour que votre syndicat puisse progresser rapidement, vous devrez prendre en compte des éléments tactiques primordiaux: les budgets nécessaires pour les missions, les compétences et l'expérience de vos agents stockés dans la chambre cryogénique, et l'élaboration de vos propres tactiques.

Un responsable de syndicat doit être un expert en stratégie, mais il doit également savoir déterminer l'environnement d'une mission et prévoir les mouvements de ses agents. Il doit également avoir les réflexes d'un coureur dopé et une soif de puissance dénuée de tout scrupule pour pouvoir accomplir des actes d'une rare violence, et s'endormir ensuite d'un sommeil profond.

Vous pensez toujours avoir les qualités nécessaires pour réussir dans Syndicate?



BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer toute la planète de l'empreinte sinistre de votre syndicat.

La carte du monde est divisée en un certain nombre de territoires. A partir de votre base européenne, vous allez envahir les territoires voisins, et, grâce à vos agents, combattre violemment pour en chasser les syndicats ennemis. Lorsque vous aurez conquis des territoires, vous pourrez augmenter les impôts pour accroître vos profits et punir les habitants de leur dévotion à un syndicat ennemi.

Mais l'augmentation des impôts peut vous rendre très impopulaire. Et les habitants furieux risquent de provoquer des révoltes locales qui nuiront à vos finances. Surveillez bien les intérêts ennemis, et débarrassez-vous des fauteurs de trouble grâce à votre équipe d'agents.



De plus, pendant que vous serez occupé à étendre l'empire de votre syndicat, les agents rivaux piétineront vos plates-bandes pour tenter de déstabiliser votre organisation. Préparez bien vos agents pour qu'ils éliminent les traîtres dont les actions pourraient provoquer votre chute.

Si vous remportez tous les défis, détruisez toutes les cibles et prenez le contrôle de tous les territoires, votre syndicat triomphera.

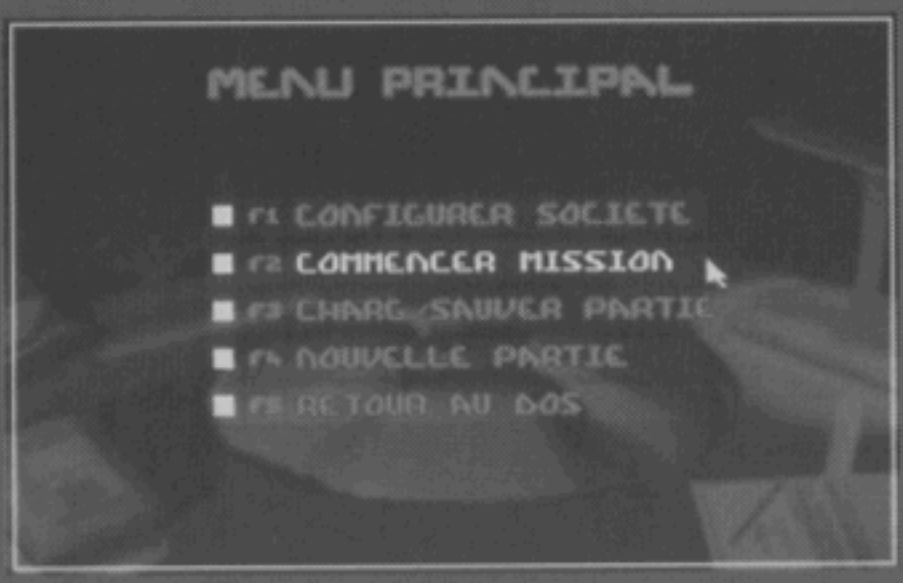


DEMARRAGE RAPIDE

TOUCHES DE CONTROLE

Esc	Retour au menu principal
P	Pause
F1	Activation/désactivation des effets sonores
F2	Activation/désactivation de la musique
Control D	Autodestruction (si vos agents sont équipés de poitrines version 2 ou 3)
Barre Espace	Debriefing après une mission
Touches fléchées	Défilement de l'écran en mission

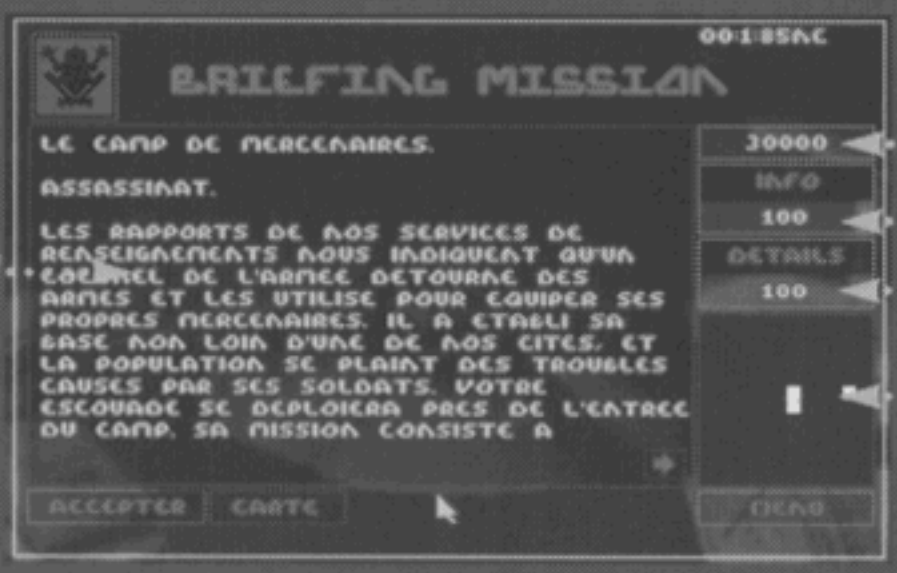
REMARQUE: SAUF INDICATIONS CONTRAIRES, LES OPTIONS SONT ACTIVÉES AVEC LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS.



Pour jouer immédiatement à Syndicate, **cliquez** sur l'option "Commencer Mission" dans le menu principal. Votre syndicat portera le nom et le logo de Bullfrog, et vous jouerez sans votre logo personnel, mais cela n'affecte pas le jeu.



Sur la carte du monde, vous verrez un territoire qui clignote. Au début de la partie, c'est le seul territoire accessible, et vous ne pouvez choisir que cette mission. La fenêtre du territoire affichée en bas de l'écran indique le nombre d'habitants et le taux d'imposition du territoire (voir le paragraphe "Augmentation des impôts"). **Cliquez** sur l'option "Briefing" pour voir l'écran du briefing.



Le nom de la mission et sa description sont affichés. Pour obtenir plus d'informations sur la mission, **cliquez** sur l'option "Infos", et sur l'option "Détails" pour agrandir la carte de la mission. Les informations supplémentaires et les détails de la carte de mission coûtent de l'argent, qui est déduit de votre budget.

A ce stade du jeu, vous n'avez qu'une seule option: accepter la mission en cliquant sur "Accepter".



Vous verrez alors l'écran de sélection des équipes. C'est là que vous allez équiper et modifier vos agents pour la prochaine mission. Les quatre fenêtres des agents sont actives (en vert), mais quatre agents sont inutiles pour cette mission. Deux d'entre eux suffisent amplement, désactivez donc les deux autres en **cliquant** sur leur fenêtre avec le bouton **droit** de la souris. **Cliquez** ensuite sur l'un des deux agents sélectionnés pour le préparer pour la mission (remarquez la ligne pointillée en mouvement). **Cliquez** sur l'option "Equiper" pour voir la liste de l'équipement disponible, et sur l'option "Acheter" lorsque vous aurez choisi l'arme correspondant selon vous à la mission, d'après votre estimation et le budget disponible. Pour voir la description d'une arme, **cliquez** sur son nom dans la liste. L'option "Acheter" est alors disponible, cliquez dessus pour confirmer, ou **cliquez** sur la fenêtre d'informations pour revenir à la liste de l'équipement.

Pour équiper et modifier collectivement vos agents, **cliquez** au centre des quatre fenêtres. Dans ce cas, l'icône d'un seul agent sera affichée.

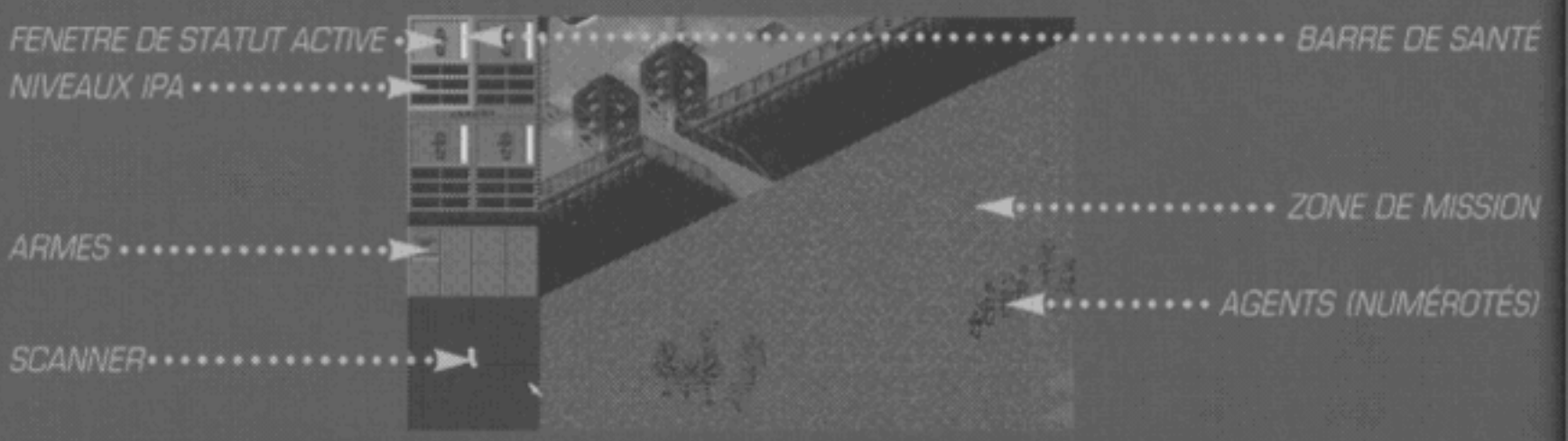
Pour de plus amples informations sur la recherche de nouvel équipement et de versions plus sophistiquées des divers membres cybernétiques, voir le paragraphe "Ecran de recherche".



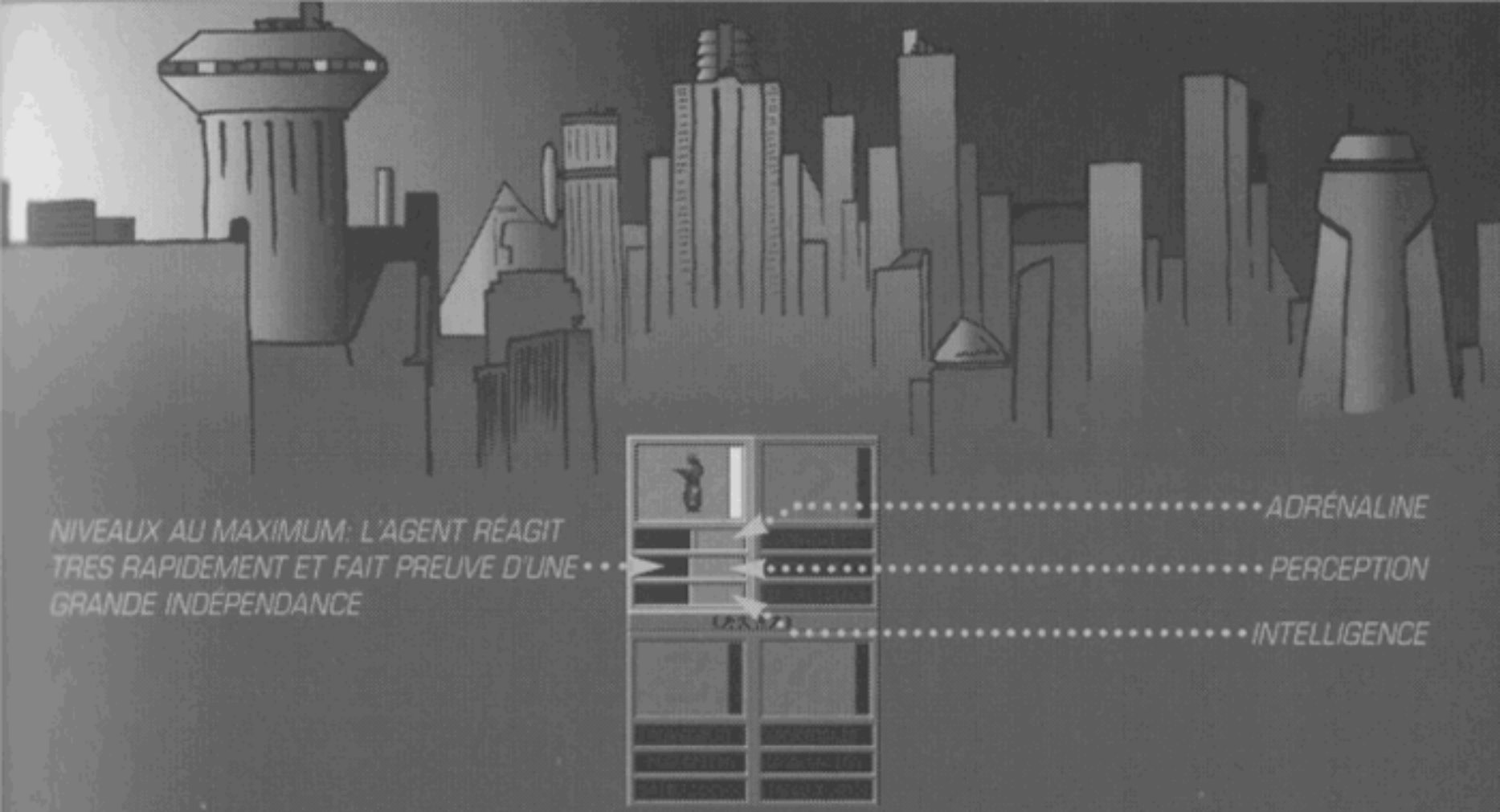
De la même manière, si vous **cliquez** sur l'option "Modifs", la liste des modifications version 1 est affichée.

Cliquez sur l'agent N° 2, et il sera affiché sur l'écran. Equipez et modifiez cet agent de la même manière. N'oubliez pas que vous avez un long chemin à faire avant de pouvoir dominer le monde, aussi soyez économe! Sinon, vous le regretterez plus tard!

Cliquez ensuite sur l'option "Accepter" et la mission commencera.



L'écran de mission comporte toutes les informations nécessaires pour la réussite de votre mission. A gauche, les icônes des agents et leur niveau de santé. Au dessous de chaque icône, les trois barres correspondent aux niveaux IPA.

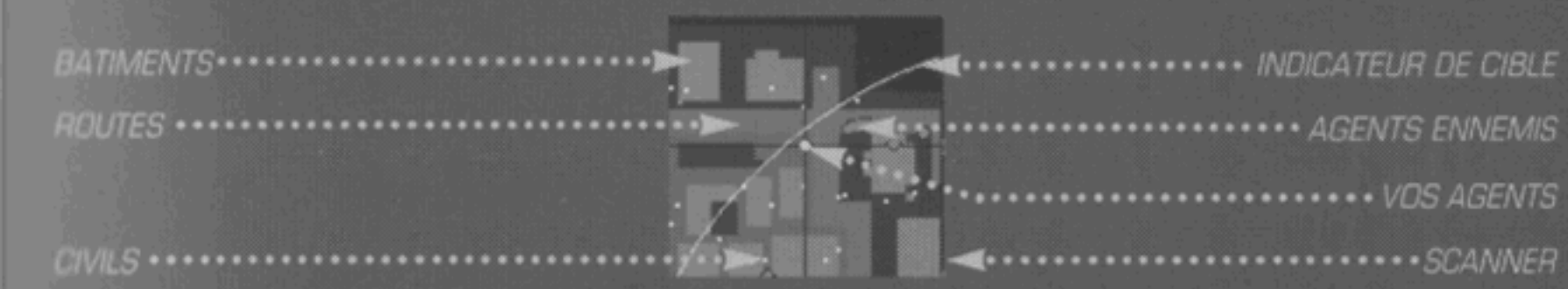


Ces barres vous permettent d'ajuster le niveau d'intelligence, de perception et d'adrénaline de vos agents. Pour ajuster précisément ces niveaux, placez le curseur sur la barre correspondante et **cliquez** à **droite** de la ligne centrale. Vous pouvez également appuyer simultanément sur les **deux** boutons de la souris pour pousser les niveaux IPA de vos agents au maximum. Soyez prudents, car ces niveaux baissent assez rapidement, et les réactions de vos agents s'en ressentent.

Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe "*Niveaux IPA*".

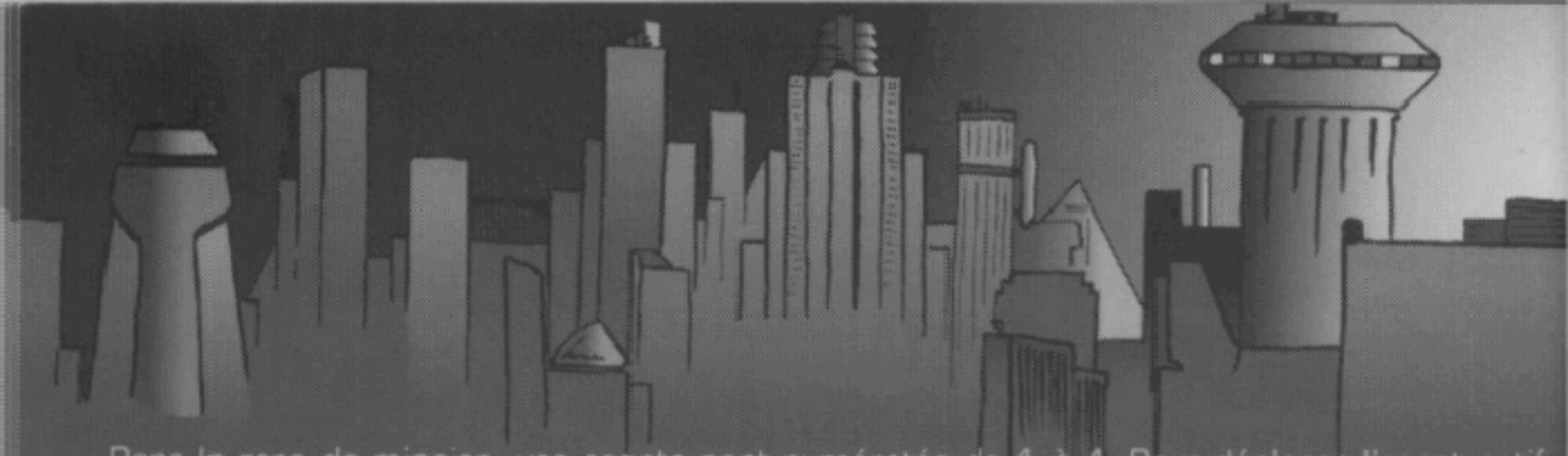
La barre de santé indique le niveau de vie de chacun de vos agents. Lorsque la barre blanche disparaît, l'agent s'effondre sur le sol dans une mare de sang.

Si vous **cliquez** sur une des icônes des agents, un cadre orange apparaît autour de l'icône. L'agent est alors actif. Son inventaire est affiché sous les niveaux IPA. Pour armer un agent au cours d'une mission, cliquez sur l'arme de votre choix dans l'inventaire de l'agent.



Le scannër vous permet de voir la zone de mission. Les bâtiments sont affichés en bleu, les routes et les voies ferrées en gris. Vos agents sont représentés par des points jaunes, les agents ennemis par des points rouges, et la cible par un point blanc clignotant. La cible émet un bip et un signal radar qui vous permet de diriger vos agents. Les habitants de la ville sont représentés par une multitude de petits points blancs, les policiers par des points bleus clignotants. Vous pouvez vous déplacer dans la ville à l'aide du scanner. La zone correspondant au point choisi sera alors affichée.

Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe "*Scanner*".



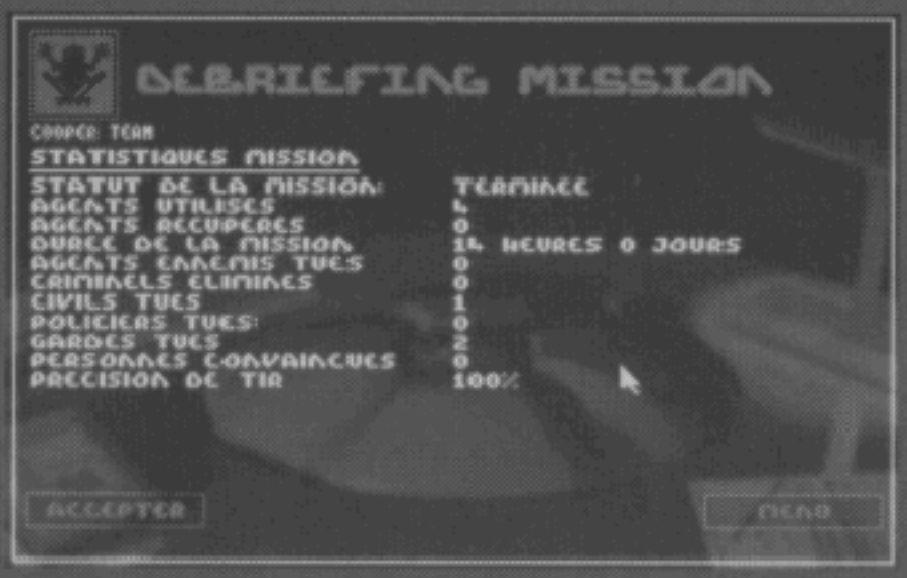
Dans la zone de mission, vos agents sont numérotés de 1 à 4. Pour déplacer l'agent actif ou le groupe d'agents, cliquez sur l'endroit où il doit se rendre. Il marchera vers cet endroit. Pour faire avancer vos agents plus vite, vous pouvez augmenter le niveau d'adrénaline avec les barres de niveaux IPA. Pour déplacer simultanément tous les agents, cliquez sur l'icône de groupe, au centre des fenêtres de statut. Lorsque les agents sont regroupés, le groupe entier obéit à vos ordres.



Pour tirer, cliquez sur une des armes de l'inventaire pour l'activer. Visez ensuite avec le pointeur pour faire apparaître l'icône de tir, puis cliquez avec le bouton droit de la souris pour tirer. Lorsque l'icône de tir vire au rouge, la cible est à portée de tir. Si vous manquez de temps, vous pouvez passer en mode "Panique" en appuyant simultanément sur les deux boutons de la souris. Les niveaux IPA des agents seront poussés au maximum et ils utiliseront automatiquement leurs armes. Si vous allez ensuite voir la cible, vous pouvez lui faire facilement comprendre qu'il ne faut jamais ennuyer votre syndicat.

Pour de plus amples renseignements, consultez le paragraphe "*Mode Panique*".

Après une mission, vous verrez l'écran de debriefing.





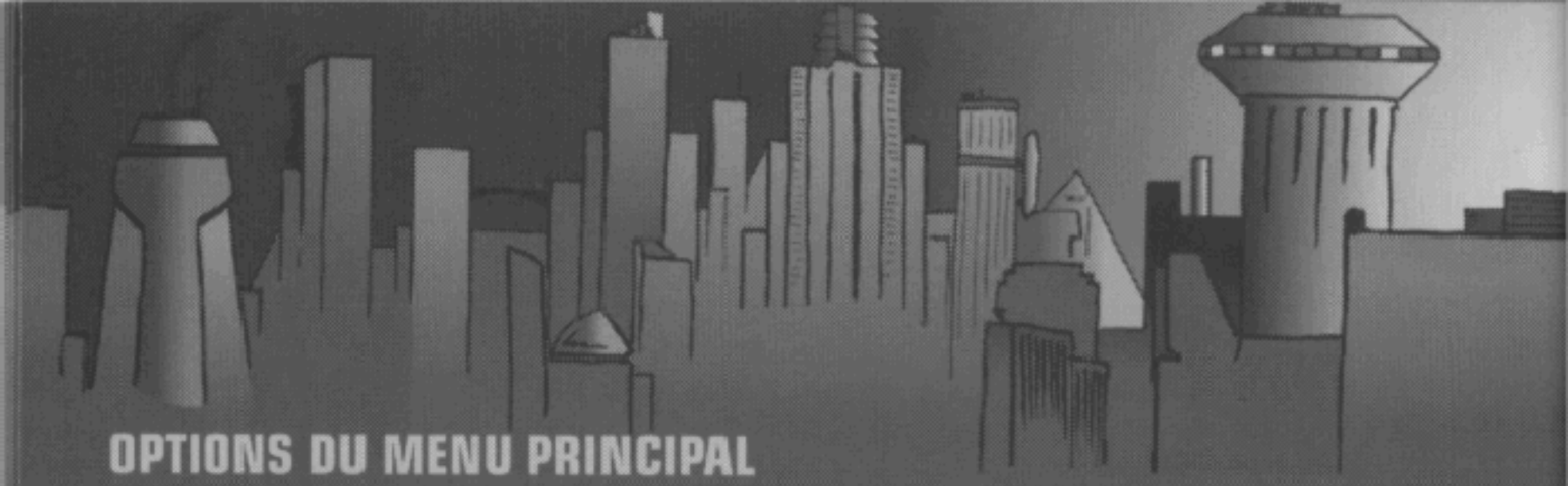
Si la mission a été un succès, **cliquez** sur l'option "Accepter" pour voir la carte du monde et choisir un autre territoire et une autre mission. Augmentez tout d'abord les impôts pour disposer d'un budget plus élevé. Un ou deux territoires voisins de celui que vous venez de conquérir clignoteront sur l'écran. **Cliquez** sur le territoire de votre choix, puis sur l'option "Briefing".

Si la mission a échoué, les agents tués et l'argent dépensé sont perdus pour toujours. Après la première mission, vous n'avez pas d'autre choix que de repuiser dans vos fonds et de recommencer. **Cliquez** sur l'option "Briefing" pour recommencer la même mission et voir l'écran de briefing.

Pour plus de renseignements sur le remplacement des agents décédés, consultez le paragraphe "*Equipe*".

Remarque: Si vous avez le choix entre plusieurs missions, vous pourrez revenir à une mission difficile un peu plus tard, lorsque vous aurez appris à bien équiper et à mieux contrôler vos agents.





OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

Cliquez sur l'option de votre choix. Vous pouvez également utiliser les touches de fonction **F1** à **F5**.

F1. CONFIGURATION DE LA SOCIÉTÉ

Vous pouvez personnaliser votre syndicat en choisissant son logo, sa couleur et son nom (voir le chapitre 1: "*Configuration de votre société*").

F2. DÉBUT DE LA MISSION

Choisissez un territoire, équipez vos agents et partez affronter les syndicats ennemis (voir le chapitre 3: "*Préparation de l'équipe*").

F3. CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

Vous pouvez sauvegarder une partie en cours et recharger des parties sauvegardées (voir le chapitre 6).

F4. NOUVELLE PARTIE

Les choses ne marchent pas très bien? Vous avez l'impression que cette partie est perdue d'avance? Revenez simplement au menu principal et cliquez sur l'option "Nouvelle Partie" pour recommencer depuis le début.

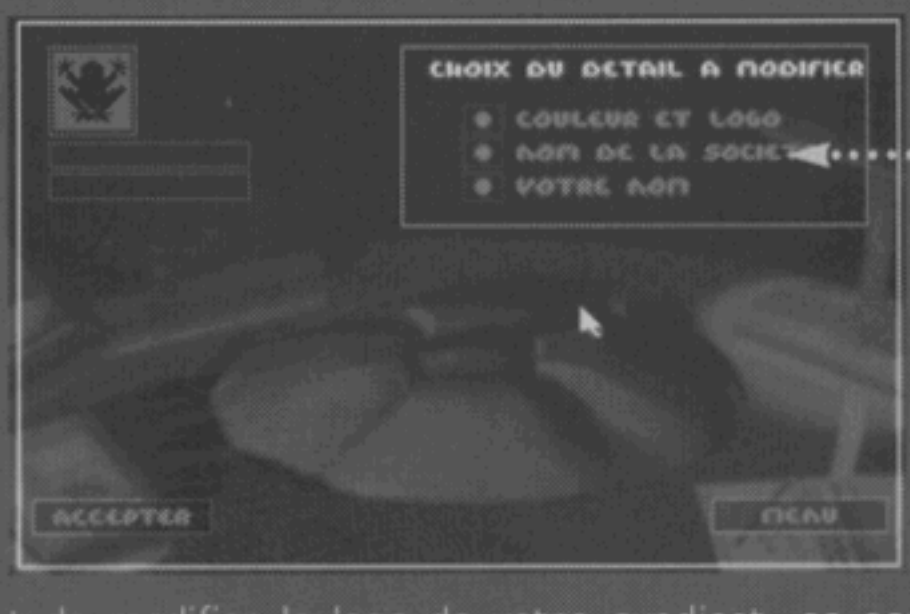
F5. RETOUR AU DOS

Un message sera affiché. Vous quitterez le jeu et reviendrez au DOS.

CHAPITRE 1 - CONFIGURATION DE VOTRE SOCIETE

Cliquez sur l'option "Configurer Société" pour appeler le menu correspondant.

CHOIX DU DÉTAIL À MODIFIER



PERSONNALISATION DU LOGO ET DE SA COULEUR

Cet écran vous permet de modifier le logo de votre syndicat, sa couleur, le nom de la société et celui du joueur.

CHOIX DE LA COULEUR DU LOGO

Cliquez sur l'option "Couleur et Logo". **Cliquez** sur les flèches pour faire défiler les différentes couleurs, puis **cliquez** sur "OK". Vous avez le choix entre huit couleurs.

CHOIX DE LA LOGO

Cliquez sur l'option "Couleur et Logo". Cliquez sur les flèches pour faire défiler les différents logos, puis cliquez sur "OK". Vous avez le choix entre 40 logos.

Le logo choisi est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.

CHOIX DU NOM DE LA SOCIÉTÉ

Cliquez sur "OK" pour revenir à l'écran de sélection du logo. **Cliquez** sur l'option "Nom de la Société", entrez le nom désiré, et confirmez en cliquant sur "OK".

CHOIX DU NOM DU JOUEUR

Cliquez sur l'option "Votre Nom", entrez-le et **cliquez** sur "OK" pour confirmer.

Remarque: Si vous faites une faute de frappe, utilisez la touche Backspace pour effacer les caractères indésirables.



Votre nom et celui de votre société seront affichés sous le logo de votre syndicat, dans le coin supérieur gauche de l'écran. **Cliquez** sur l'option "Accepter" pour quitter l'écran de configuration de la société.

Retour au Menu Principal

Vous pouvez à tout moment revenir au menu principal en **cliquant** sur l'option "Menu Principal".





CHAPITRE 2: SELECTION DES MISSIONS

Cliquez sur l'option "Commencer Mission" pour voir la carte du monde, le terrain de combat des syndicats.

CARTE DU MONDE



La planète est divisée en 50 secteurs de différentes couleurs. La couleur des territoires dépend du syndicat qui les contrôle. Les frontières ne correspondent pas aux délimitations normales des pays, mais sont le

résultat de plusieurs décades de rivalité entre les différents syndicats. (voir le chapitre 7: "*Equipement & Territoires*").

Après une mission réussie, la carte du monde est modifiée. Le territoire annexé devient de la couleur de votre syndicat, et la fenêtre du territoire indique le statut de la population et le taux d'imposition. Ces deux facteurs sont étroitement liés. Si vous augmentez trop les impôts, les habitants seront mécontents: surveillez bien la fenêtre de statut! Ils peuvent alors se révolter, mais vous pourrez toujours leur apprendre à respecter votre discipline!

NOUVEAU CALENDRIER

Le jour, la date et l'heure sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran, et correspondent au Nouveau Calendrier (N. C) utilisé dans Syndicate. Ce dernier a été adopté sur toute la planète, sans distinction de race ou de religion, les différences entre les divers calendriers s'adaptant mal à la grande révolution des communications.



FENETRE DU TERRITOIRE

Cette fenêtre comporte les informations suivantes:

Nom du territoire: Le nom du territoire est celui du pays le plus important.

Population: Plus le territoire est peuplé, plus la mission sera difficile. Mais vous pourrez ensuite faire d'intéressants bénéfices, puisque vous taxerez de nouveaux contribuables!

Taux d'imposition: Au début du jeu, le taux d'imposition de chaque territoire est inconnu. Il n'est révélé qu'à la fin de la mission, si vous réussissez (voir le paragraphe "Augmentation des impôts").

Prop (Propriétaire): Le syndicat qui contrôle ce territoire. Il y a 7 syndicats en tout. Pour une description complète de chaque syndicat, voir le chapitre 8: "Syndicats ennemis".

Cliquez sur les différents territoires pour voir la fenêtre d'informations du territoire.

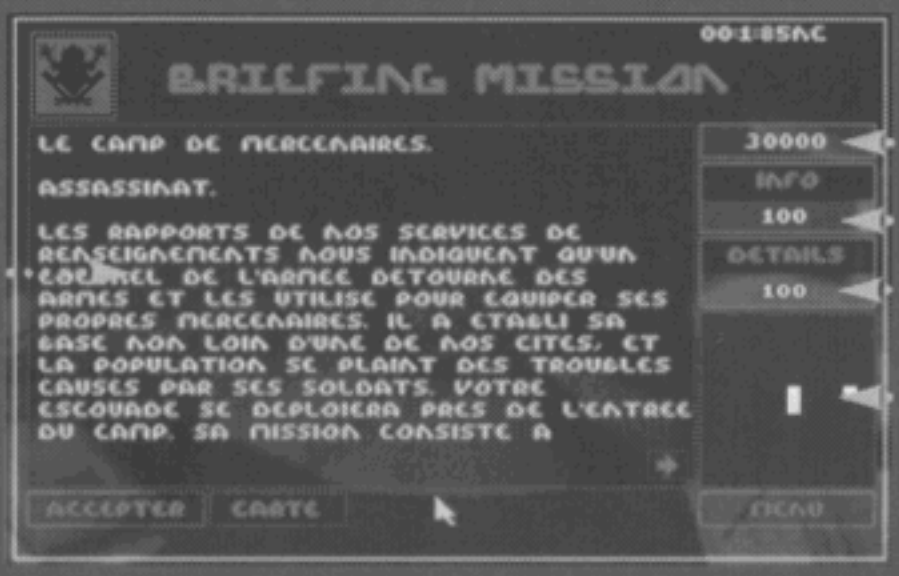
BRIEFING

Lorsqu'un territoire est accessible pour une mission, l'option "Briefing" est active. Cliquez sur cette option pour voir l'écran de briefing.

Retour au menu principal

Cliquez sur l'option "Menu" à tout moment pour revenir aux options du menu principal.

BRIEFING DES MISSIONS



L'écran du briefing comporte les objectifs et le budget de la mission, ainsi que les options "Infos" et "Détails".

RÉSUMÉ DE LA MISSION

Ce texte comporte des indications sur la mission, le point de largage, les tactiques offensives et défensives, des suggestions sur les options d'armement, et éventuellement l'endroit où se trouve la cible. Le texte de présentation de la mission comportera de nouvelles informations si vous en achetez avec l'option "Infos".

BUDGET

Le chiffre affiché en haut de la colonne de droite correspond au budget de la mission. Il vous permet d'acheter les armes, l'équipement et les modifications nécessaires pour la réussite de la mission. Soyez économe! Vous pouvez également acheter des informations supplémentaires ou des détails sur la carte de mission.

Au cours du jeu, le prix du matériel et des informations est débité de ce compte, les profits dégagés par les impôts et la revente d'armes y étant ajoutés. Vous pouvez utiliser ces fonds pour mieux équiper vos cyborgs, ou investir dans la recherche pour développer de nouvelles armes redoutables ou des modifications plus sophistiquées (voir le paragraphe "Recherche").

Si vous dépensez tout votre argent en échouant régulièrement dans les missions, le jeu ne sera pas terminé, mais vous n'aurez pas la vie facile. Les agents partiront en mission sans emporter de nouvelles armes et sans être modifiés. C'est là que l'option d'autodestruction pourra se révéler utile (voir le paragraphe "*Autodestruction*"). Mais n'oubliez pas que le jeu se termine lorsque tous vos agents sont éliminés.



ACHAT D'INFORMATIONS

Cliquez sur l'option "Infos" pour acheter des informations supplémentaires. L'achat d'informations supplémentaires n'est pas une obligation, mais, à moins que vous ne soyez médium, elles peuvent être très utiles.

Ces informations sont affichées à la suite du texte de la mission. Pour faire défiler les pages du texte, cliquez sur les flèches de défilement.

CARTE DE MISSION

Cette carte montre la zone où aura lieu la mission. Très approximative au départ, cette carte peut être plus détaillée moyennant finances (voir le paragraphe "*Détails*"). Cliquez dans la direction de votre choix pour voir une autre partie de la carte, ou maintenez le bouton gauche appuyé pour faire défiler la carte.

La zone de largage clignote en rouge et blanc. Les agents ennemis sont également visibles et clignotent en rouge. Les rues et les voies de transport sont affichées en gris, les bâtiments en bleu. L'emplacement de la cible n'est pas indiqué sur la carte de mission. Vous ne pourrez la repérer qu'une fois dans la ville.

DÉTAILS

Cliquez sur cette option pour obtenir une carte plus détaillée, moyennant une certaine somme, qui sera déduite de votre budget. Vous pouvez également vous déplacer sur la carte de mission en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé.

CARTE

Si vous pensez que vos agents ne sont pas à la hauteur pour une mission,

cliquez sur l'option "Carte" pour revenir à la carte du monde. Choisissez ensuite un territoire qui convienne mieux à leurs compétences.

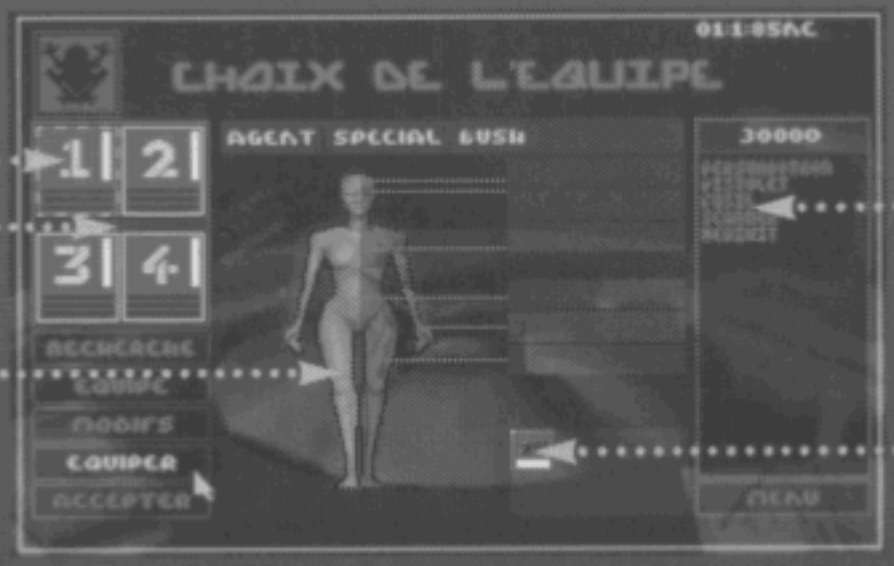
ACCEPTER

Lorsque vous aurez examiné le briefing et décidé d'accepter la mission, cliquez sur cette option. L'écran de sélection de l'équipe sera alors affiché.

Retour au menu principal

Cliquez sur l'option "Menu" pour revenir au menu principal.

CHAPITRE 3: PREPARATION DE L'EQUIPE



FENETRES DES AGENTS

ICONE DE GROUPE

ICONE DE L'AGENT

LISTE DE L'ÉQUIPEMENT

INVENTAIRE

FENETRES DES AGENTS

Elles permettent de sélectionner, d'équiper et de modifier vos agents. Les quatre fenêtres sont actives (de couleur verte), l'agent sélectionné étant signalé par une ligne pointillée en mouvement. Cliquez sur la fenêtre correspondante pour sélectionner un autre agent.

Selon le degré de difficulté de la mission, le budget et les autres éléments tactiques, vous pouvez préparer au maximum quatre agents pour chaque mission. Il est souvent plus facile de surveiller deux agents dans un déluge de balles, de lasers et de bombes. De plus, les agents tués en mission sont définitivement perdus.

Pour désactiver un agent, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la fenêtre correspondante. Pour le réactiver, cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris (pour de plus amples informations, voir le paragraphe "*Equipe*").

GROUPE

Pour équiper ou modifier simultanément tous les agents, cliquez sur l'icône de groupe, au centre des quatre fenêtres. Vous pourrez ainsi gagner du temps lors de la phase de préparation.

Cliquez à nouveau sur l'icône de groupe pour revenir au mode normal et équiper ou modifier séparément vos cyborgs.

Une fois vos agents équipés et/ou modifiés, vous àtes fin prêt pour la mission.

EQUIPEMENT

Chaque agent est équipé au départ d'un simple pistolet, mais ils auront tous besoin d'armes plus puissantes pour survivre face aux cyborgs ennemis et réussir des missions nécessitant un matériel spécifique.

L'option "Equiper" doit être active. La liste des achats possibles est affichée à droite de la fenêtre de l'agent. Mais ne vous contentez pas d'acheter ce qui est en magasin, car vous aurez besoin d'armes très spéciales pour survivre dans Syndicate.

Comme pour les options "Infos" et "Détails" du briefing, à vous de gérer au mieux votre budget pour faire face aux nécessités des missions.

DÉTAILS SUR L'ARMEMENT



Au début du jeu, vous ne disposez que de cinq options: persuadotron, pistolet, fusil, scanner et medikit. Pour perfectionner votre armement, il vous faudra investir dans la recherche (voir le paragraphe "*Recherche*").

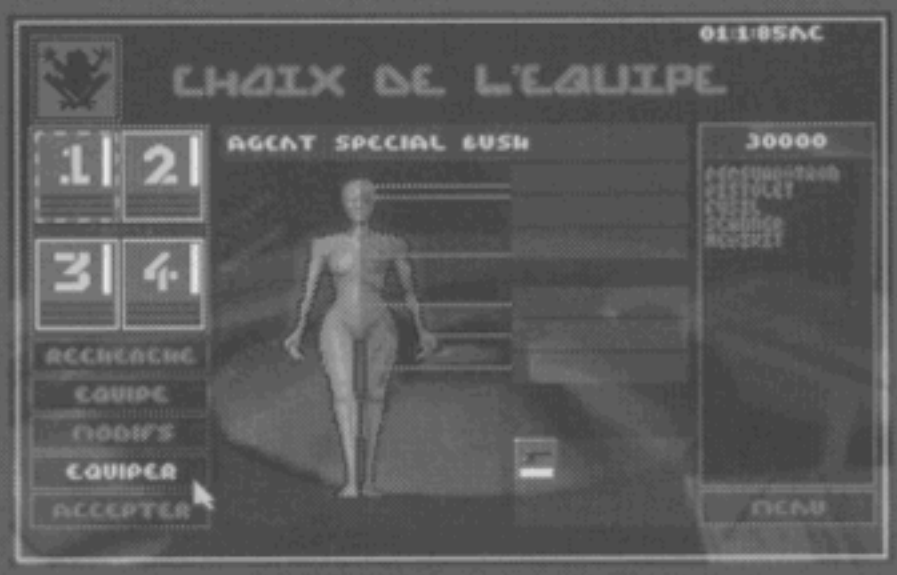
Cliquez sur l'un des objets de la liste pour voir les informations le concernant. Son nom, son prix, le nombre de munitions, la portée et le prix unitaire du chargeur ou du coup sont affichés.

Ce n'est qu'en jouant à Syndicate que vous apprendrez à connaître l'environnement idéal pour chaque arme, mais lisez attentivement le paragraphe consacré à l'équipement.

ACHAT

Cliquez sur l'option "Acheter" pour confirmer l'achat de matériel. Les armes et le matériel sont affichés à côté de la fenêtre d'équipement.

Cliquez sur la fenêtre d'informations de l'arme pour revenir à la liste de l'équipement disponible. Vous pouvez également cliquer sur l'option "Equiper" pour revenir à la liste, et ainsi de suite. Equipez bien vos cyborgs, car ils devront bientôt faire face à un véritable déluge de feu.



MODIFICATIONS

Une fois vos agents armés et équipés, il leur faut encore un cerveau, des muscles et de la force pour utiliser au mieux leur matériel. Pour améliorer au maximum les qualités physiques de vos cyborgs, **cliquez** sur l'option "Modifs" pour voir la liste des modifications disponibles. Vous pouvez leur greffer des membres, des yeux, une poitrine, un coeur et un cerveau, et les transformer ainsi en parfaites machines à tuer.

Cliquez sur la modification choisie. Ses caractéristiques sont affichées sur la liste des modifications.

Pour confirmer l'achat, **cliquez** sur l'option "Acheter". La modification apparaîtra sur votre agent. La somme correspondante sera déduite de votre budget.

VERSIONS

Chaque modification physique existe en trois versions. Au début du jeu la seule version disponible est la version 1, et vous devrez investir dans la recherche pour pouvoir utiliser les versions 2 et 3. Ces versions font appel à une technologie plus récente et offrent de nombreux avantages. Mais elles coûtent également très cher, et votre budget s'en ressentira.



Jambes: Elles permettent à votre agent de se déplacer beaucoup plus vite que normalement dans la zone de mission.

Bras: Ils permettent aux agents de transporter plus d'équipement sans être encombrés.

Yeux: Améliorent la vigilance en cas de danger et la précision du tir.

Poitrine: Equipez vos cyborgs de poitrines métalliques pour augmenter leurs chances de survie en cas de tirs directs lors d'une attaque ennemie. Elles contiennent également une grosse charge explosive qui permet d'activer un système d'autodestruction (voir le paragraphe "*Autodestruction*").

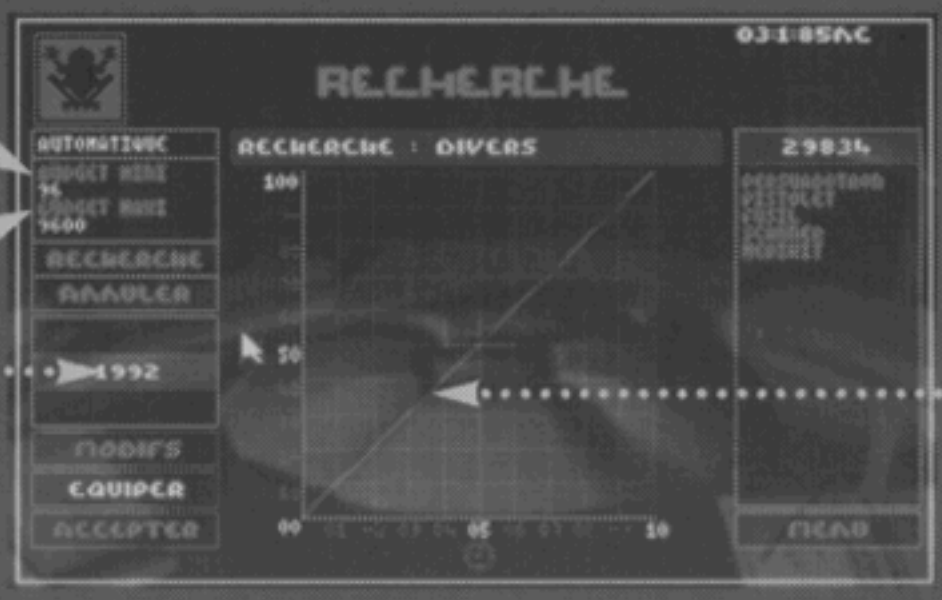
Coeur: Un coeur plus performant améliore la force physique et l'endurance de vos agents.

Cerveau: Le cerveau version 1 est déjà beaucoup plus performant que celui qui est installé dans le crâne de vos agents. Un bon cerveau est primordial pour qu'ils prennent des décisions rapides et efficaces dans le feu de l'action. De plus, les effets du Persuadotron augmentent selon la version de cerveau installée dans leur crâne.

RECHERCHE

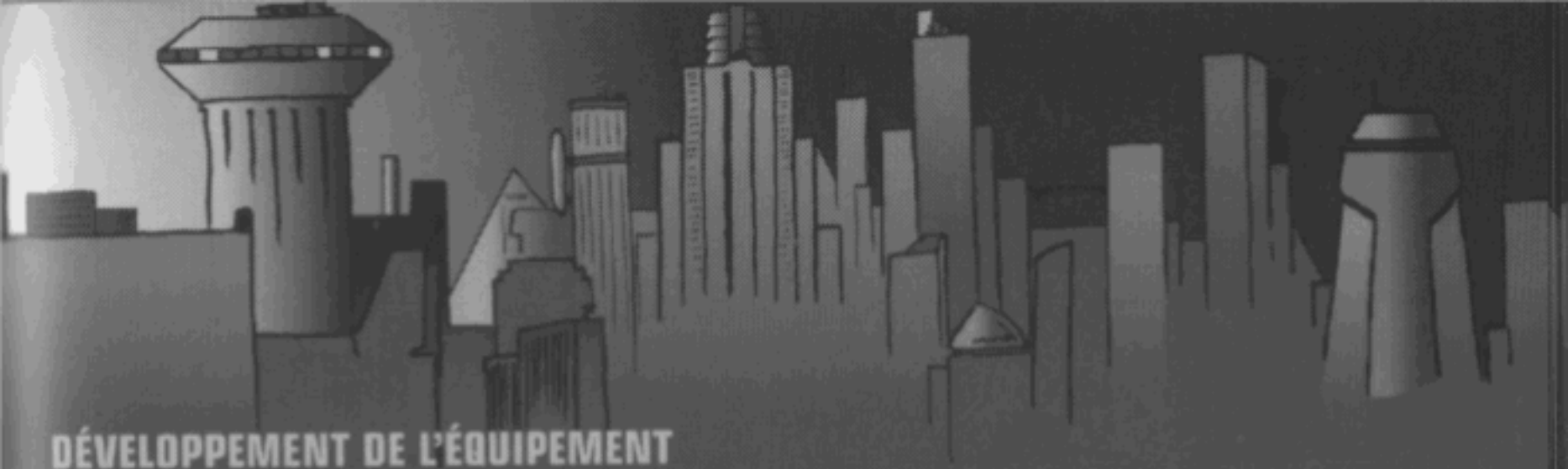
Cliquez sur l'option "Recherche" pour appeler l'écran de recherche.

ECRAN DE RECHERCHE



Si vous êtes entièrement responsable de l'élimination des autres syndicats, vous ne serez pas seul. Des scientifiques travaillent sans relâche pour développer des armes plus puissantes et des modifications pour vos cyborgs.

Mais, comme le dit le proverbe: "La fin justifie les moyens". A vous de financer efficacement les recherches pour développer un équipement plus sophistiqué, qui sera rajouté à la liste de l'équipement disponible.



DÉVELOPPEMENT DE L'ÉQUIPEMENT

Lorsque l'écran de recherche est activé, l'option "Equiper" est active, et les options de développement possibles sont affichées dans la fenêtre de recherche. Le matériel est généralement classé selon certaines catégories, mais il arrive que des armes spécifiques soient également indiquées. L'inventaire du matériel disponible est affiché à droite de l'écran. Prenez en considération l'équipement nécessaire pour les prochaines missions et les besoins de vos agents avant de choisir vos options de recherche.

Cliquez sur la catégorie choisie, puis sur l'option "Recherche". Le coût minimum et maximum du développement est alors affiché dans la fenêtre. Vous pouvez augmenter ou diminuer le budget consacré à la recherche avec les boutons + et -. Le nouveau coût de développement est déduit de votre budget. Lorsque vous avez terminé, **cliquez** sur l'option "Accepter".

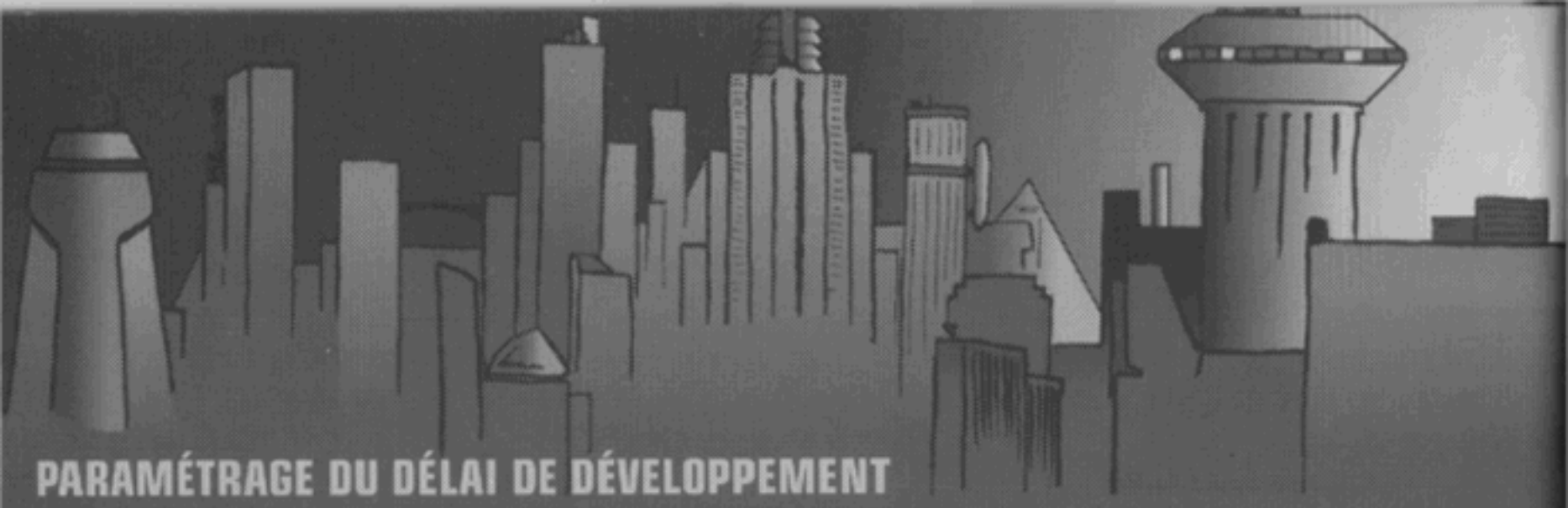
DÉVELOPPEMENT DES MODIFICATIONS

Cliquez sur l'option "Modifs" pour voir la liste des options disponibles dans la fenêtre de recherche. Si les jambes version 1 ne sont pas assez rapides pour fuir hors de danger, il vaut peut-être mieux investir dans la version 2. Choisissez cette version dans la liste et **cliquez** sur l'option "Recherche" pour voir la fourchette de budget à leur consacrer.

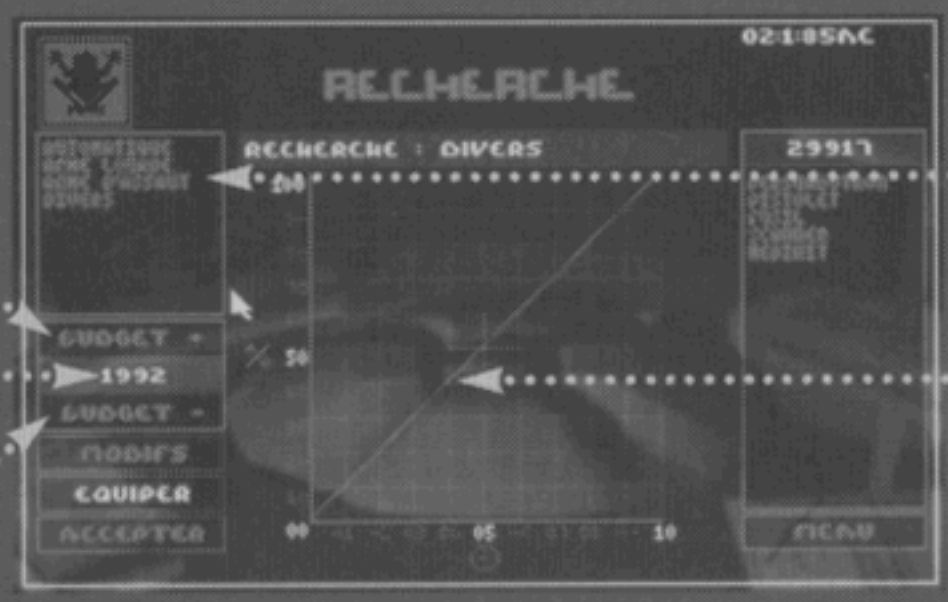
Vous pouvez modifier le coût de développement avec les boutons + et -, celui-ci étant déduit de votre budget. **Cliquez** sur l'option "Accepter" pour continuer.

Remarque: Vos techniciens doivent développer toutes les modifications de type 2 avant de pouvoir travailler sur les versions 3.





PARAMÉTRAGE DU DÉLAI DE DÉVELOPPEMENT



Vous voulez vraiment ce laser le plus vite possible? Réduisez le délai de développement en augmentant le budget qui sera consacré à la recherche. Vous manquez de fonds? Il vous suffit de réduire la vitesse de développement pour économiser de l'argent. Pour modifier le temps de développement, augmentez ou réduisez le budget consacré à la recherche avec les boutons + et - de l'écran de recherche.

AUGMENTATION DU BUDGET (BUDGET +)

Cliquez sur + pour augmenter le budget consacré au programme de développement. Le délai de développement est inversement proportionnel au budget consacré à la recherche (voir le paragraphe "*Courbe de développement*").

RÉDUCTION DU BUDGET (BUDGET –)

Cliquez sur - pour réduire le budget de développement et récupérer des fonds si vous en avez besoin. Le budget est réduit chaque fois que vous cliquez sur -, mais le délai de développement est rallongé en conséquence (voir le paragraphe "*Courbe de développement*").

COURBE DE DÉVELOPPEMENT

La courbe de développement indique en fait la progression de la recherche sur une arme ou une modification. L'axe vertical représente le pourcentage de recherche effectuée, l'axe horizontal le nombre de jours nécessaires. La courbe affichée dépend de ces deux paramètres, la couleur de la courbe indiquant la progression de manière graphique.

Le coût de développement initial est basé sur une progression de 100 % en 10 jours. Si vous augmentez le budget de la recherche (cliquez sur +), la courbe est modifiée en conséquence. Le délai de développement est réduit au minimum, soit un jour.

Si le budget de recherche est réduit, la courbe de développement se modifie, le délai pouvant alors atteindre un maximum de 10 jours.

Après une mission, le temps écoulé au cours de celle-ci est indiquée, ainsi que le temps restant pour terminer la phase de recherche.

Confirmation du développement

Lorsque vous aurez examiné vos possibilités financières et décidé du budget et de la durée de la recherche, cliquez sur l'option "Accepter" pour revenir à l'écran de mission.

EQUIPE



Cliquez sur l'option "Equipe" pour choisir vos agents dans la chambre cryogénique. Au début du jeu, vous ne disposez que de 8 agents ayant les mêmes compétences, les quatre premiers étant numérotés selon la fenêtre qui leur est attribuée. Les autres compartiments restent vides, mais vous pouvez les remplir avec des agents capturés au cours du jeu.

L'équipement spécialisé et les modifications éventuelles permettent de spécialiser vos agents pour certaines missions. Ils gagneront également de l'expérience au cours du jeu, selon les armes qu'ils utilisent. Vous pourrez ainsi constituer un vaste parc de cyborgs pour votre syndicat.

Les agents ennemis capturés à l'aide du Persuadotron sont ramenés dans la chambre cryogénique. Ils gardent leurs armes et leur expérience, et vous pouvez également les modifier (Voir le paragraphe "Equipement: Persuadotron"). Mais ce n'est pas une tâche facile, aussi ne gaspillez pas les huit vies dont vous disposez au départ.

N'oubliez pas que les agents tués au cours d'une mission sont perdus pour toujours. Gardez toujours des agents en réserve, sinon la partie sera terminée!



CHOIX DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

Cliquez sur l'option "Equipe" pour entrer dans la chambre cryogénique, sélectionnez un agent, et examinez son équipement et ses modifications. Pour activer l'agent sélectionné, cliquez sur une des quatre fenêtres.

Pour désactiver un agent, cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre correspondante.

REMPLACEMENT DES AGENTS DÉCÉDÉS

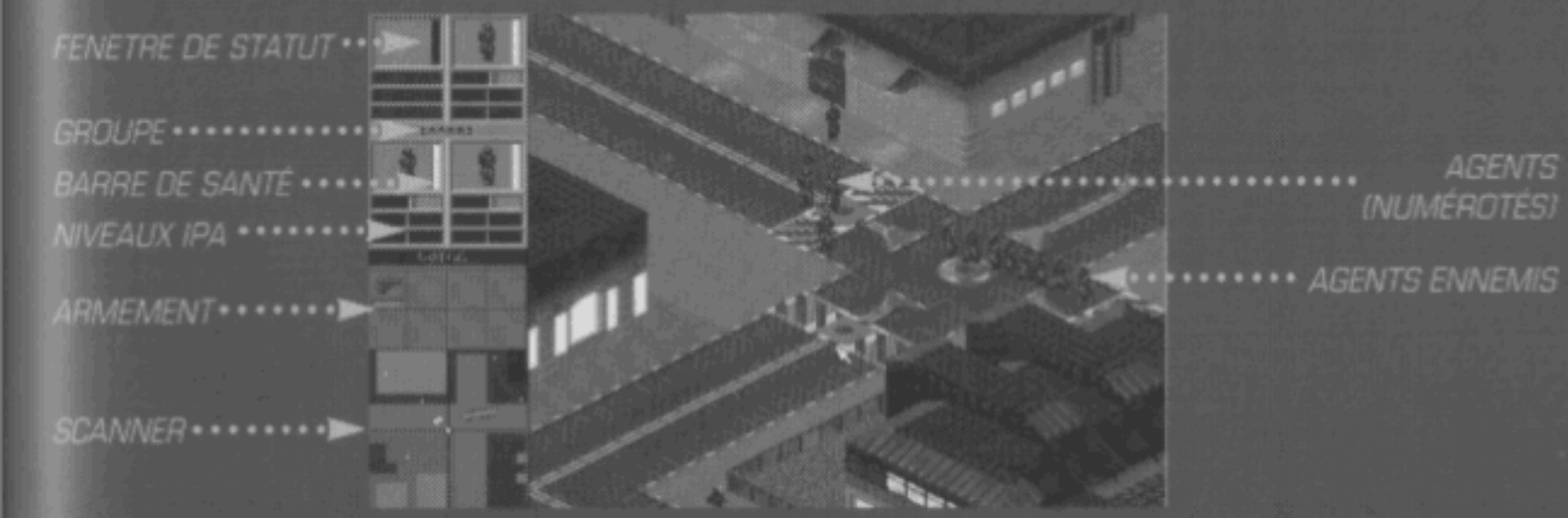
Lorsqu'un agent est tué, son compartiment dans la chambre cryogénique est libéré, et la fenêtre de l'agent est désactivée. Pour activer un autre agent, cliquez d'abord sur l'option "Equipe" pour ouvrir la chambre cryogénique.

Cliquez sur la fenêtre de l'agent décédé pour activer la ligne pointillée, puis **cliquez** avec le bouton **droit** sur le nom de l'agent à activer. Ce dernier portera le numéro correspondant à la fenêtre (pour changer d'agent, cliquez sur son nom avec l'un des deux boutons de la souris). Une fois l'agent sélectionné, il peut être équipé et modifié pour servir votre syndicat.

Lorsque vos agents sont prêts, **cliquez** sur l'option "Accepter". Le message de chargement de la mission est affiché, et celle-ci peut commencer.

CHAPITRE 4: EFFECTUER UNE MISSION

Lorsque vous avez équipé et/ou modifié tous vos agents, la mission peut commencer.



L'écran de statut de la mission comporte toutes les informations nécessaires pour guider les agents de votre syndicat vers leur(s) cible(s).

FENETRES DE STATUT

Le statut opérationnel de vos agents est affiché dans les fenêtres de statut, numérotées de 1 à 4. Chacune d'entre elles comporte une icône indiquant les mouvements de chaque agent et les coups reçus.

BARRE DE SANTÉ

C'est là que les cyborgs vont le plus souffrir! La barre de santé affichée à droite de la fenêtre de statut indique le niveau de santé de vos agents. Ils peuvent encaisser les tirs, mais si la barre baisse dangereusement, il vaut mieux s'évanouir dans la nature.

Vous pouvez faire remonter le niveau de santé avec des medikits (voir le paragraphe "*Equipement*": *Medikit*).

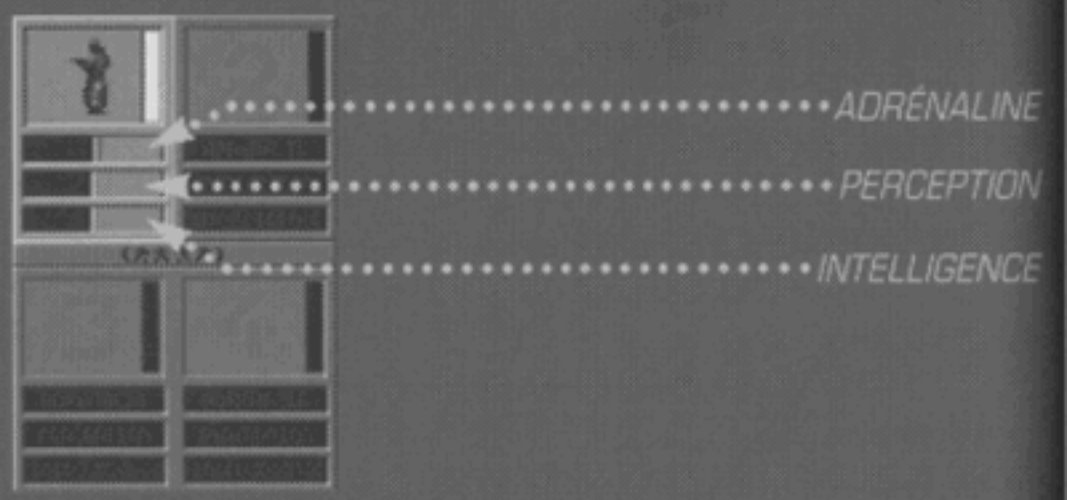


CHANGEMENT D'AGENT ACTIF

La fenêtre de statut de l'agent actif est affichée en orange. Pour changer d'agent actif, **cliquez** simplement sur une autre fenêtre de statut.

NIVEAUX IPA

Ces trois niveaux vous permettent de contrôler l'injection de drogues qui altèrent en temps réel les niveaux d'intelligence (I), de perception (P) et d'adrénaline (A). Ces drogues modifient le comportement d'un agent lorsqu'il est contrôlé uniquement par ses circuits. Un contrôle précis des niveaux IPA est primordial pour accéder aux plus hauts échelons de votre syndicat.



Adrenaline: contrôle la vitesse des réactions.

Perception: améliore la précision du tir et la vigilance en cas de danger.

Intelligence: contrôle les réactions d'un agent devant une situation donnée.

Un agent ayant un niveau d'adrénaline élevé mais un faible niveau d'intelligence réagira rapidement, mais de façon désordonnée, et il risque de tirer trop tôt, ou à côté de la cible.

Si vous augmentez son niveau d'intelligence, l'agent s'éclipsera si la situation devient périlleuse, pour ne pas risquer sa vie, notamment si son niveau de perception est également augmenté.

Si vous voulez que vos agents courent aveuglément à une mort certaine, il vous suffit de baisser simultanément les niveaux d'intelligence et de perception.

Si vous laissez des agents en faction dans la zone de mission, une tactique efficace consiste à pousser leurs niveaux IPA au maximum. Ils tireront pour se défendre en attendant vos ordres.



RÉGLAGE DES NIVEAUX IPA



TOUS LES NIVEAUX AU MAXIMUM: L'AGENT RÉAGIT RAPIDEMENT ET EST TRES INDÉPENDANT



ADRÉNALINE (UNIQUEMENT) AU MAXIMUM: L'AGENT SE DÉPLACE RAPIDEMENT, MAIS IL VAUT MIEUX PRENDRE LE CONTROLE POUR TIRER OU EFFECTUER D'AUTRES ACTIONS



INTELLIGENCE & PERCEPTION ÉLEVÉES, FAIBLE NIVEAU D'ADRÉNALINE: TEMPS DE RÉPONSE ASSEZ LENT, MAIS UNE BONNE PRÉCISION DE TIR



LA SECTION SOMBRE INDIQUE LA DOSE DE DROGUE UTILISÉE

Cliquez à droite de la barre centrale pour augmenter les niveaux IPA.

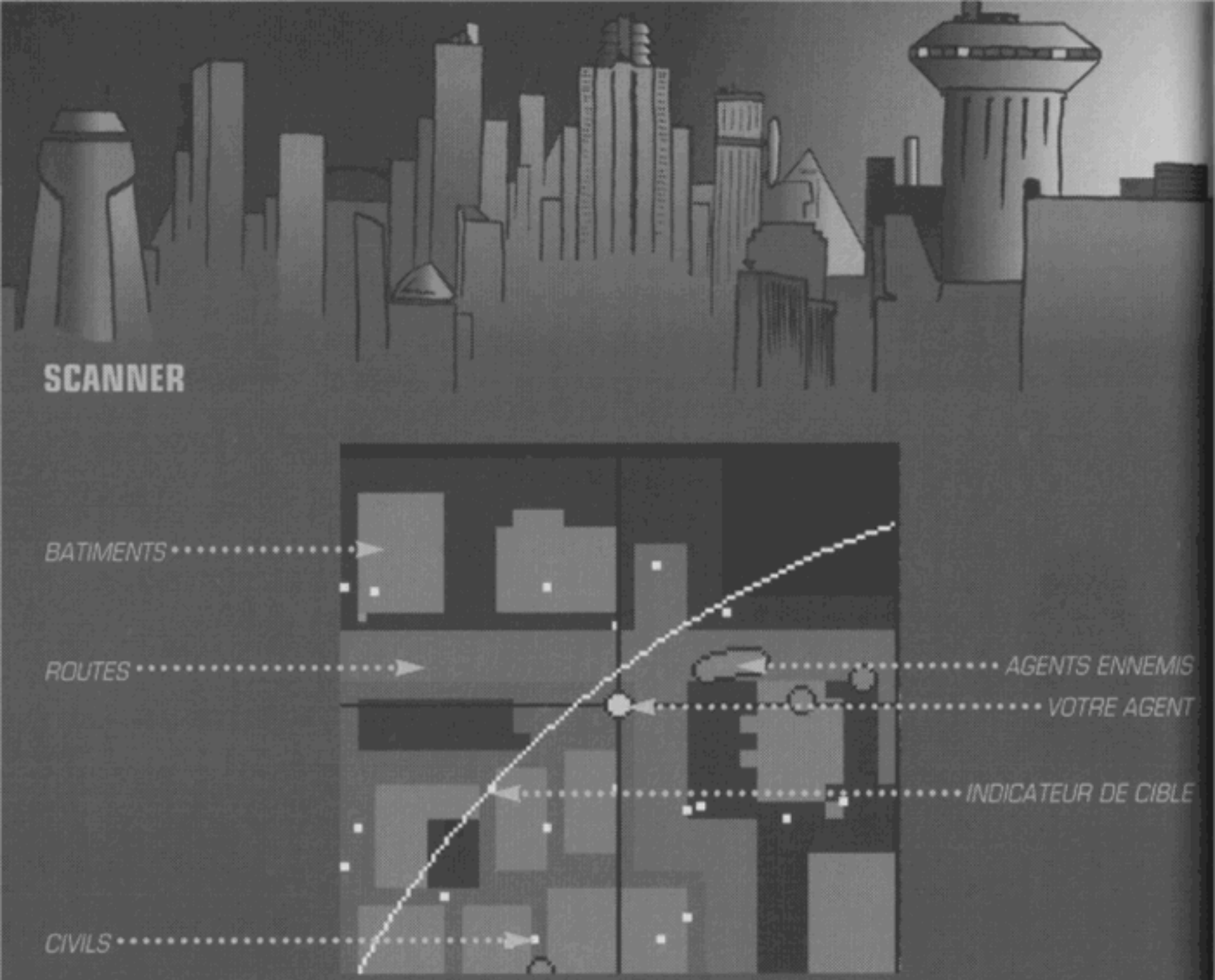
Les barres rouge, bleue et marron indiquent la dose de drogue utilisée. La partie sombre indique la dose de drogue consommée. Lorsque la partie sombre est de la même longueur que la barre de couleur normale, l'effet de la drogue commence à s'estomper. La longueur de l'indicateur de niveau diminue en conséquence.

La barre centrale se déplace vers la droite pour indiquer le degré de dépendance aux drogues. Les injections suivantes devront être plus importantes pour obtenir le même effet.

Pour réduire la dépendance aux drogues, vous pouvez réduire les niveaux IPA en cliquant vers la gauche de la barre centrale. Ne le faites que si l'agent ne risque rien. Plus vous laissez les niveaux IPA redescendre, plus les performances de l'agent seront meilleures lors de la prochaine injection.

Remarque: En mode Groupe, toute modification de niveau IPA affecte l'ensemble des agents.

SCANNER



De votre point de vue avantageux, loin au-dessus de la cité, vous surveillez les actions de vos agents. Pour vous aider à les déplacer, à vous prévenir de l'approche de cyborgs ennemis et à localiser la cible, votre vaisseau est équipé d'un scanner qui reproduit une vue aérienne de la zone de mission.

Comme pour la carte de mission (voir le paragraphe "*Briefing des missions*"), les bâtiments de la cité sont affichés sous la forme de blocs bleus, les routes et les voies d'accès étant affichées en gris.

Vos agents apparaissent sous forme de points jaunes, comme tous les civils, policiers ou agents ennemis ayant subi l'influence du Persuadotron (voir le paragraphe "*Equipement*": *Persuadotron*). La cible clignote en jaune et blanc sur le scanner lorsqu'elle a été "persuadée". N'oubliez pas que si la mission consiste à persuader des individus, ceux-ci doivent regagner la zone d'évacuation avec vous.

Les agents ennemis apparaissent en rouge. Surveillez votre scanner pour les repérer. Les soldats ennemis, les gardes, etc. . . pouvant représenter une menace apparaissent sous forme de points blancs clignotants.

Les civils sont représentés par de petits points blancs, tout comme les agents ennemis tués, les policiers par des points bleus.

Sur le scanner, les véhicules apparaissent sous la forme de carrés blancs.



Vous pouvez localiser la cible grâce au signal radar et au bip sonore (voir le paragraphe "*La cible*"). Si vous devez regagner une zone d'évacuation après avoir rempli tous les objectifs de la mission, elle est repérable grâce au même signal radar. Lorsque la ligne vire au rouge, vos agents sont à proximité de la zone d'évacuation.

DÉPLACEMENTS SUR LE SCANNER

Déplacez le curseur vers un des bords du scanner pour changer de point de vue dans la fenêtre principale. **Cliquez** avec le bouton **droit** de la souris pour voir un point précis de la zone de mission.

Vous pouvez déplacer vos agents dans la zone de mission en n'utilisant que le scanner. **Cliquez** sur un point (bouton gauche) et vos agents (les points jaunes) se dirigeront automatiquement vers ce point.

DÉPLACEMENT DES AGENTS

Dans la zone de mission, vos agents sont numérotés de 1 à 4. Pour déplacer un agent, **cliquez** sur l'endroit où l'agent actif doit se rendre. Vous pouvez également utiliser le scanner (voir le paragraphe "*Scanner*").

Si un agent n'est plus visible dans la zone de mission (si par exemple il explore une autre partie de la ville), il suffit de **cliquer** avec le bouton **droit** de la souris sur sa fenêtre de statut pour recentrer l'écran sur lui.

Si votre agent est entré dans un bâtiment, un véhicule ou un tunnel, suivez le point jaune sur le scanner pour le diriger. Vous pouvez ainsi contrôler votre cyborg, même si vous ne pouvez pas le voir.

Pour voir une autre partie de la zone de mission, déplacez le curseur vers un des bords de l'écran.

Remarque: Dirigez les agents avec le scanner lorsque vous cherchez des agents ennemis, etc. . . dans la zone de mission. Entraînez-vous à manipuler le scanner et le curseur: il faudra être très précis si vous voulez que votre syndicat triomphe.

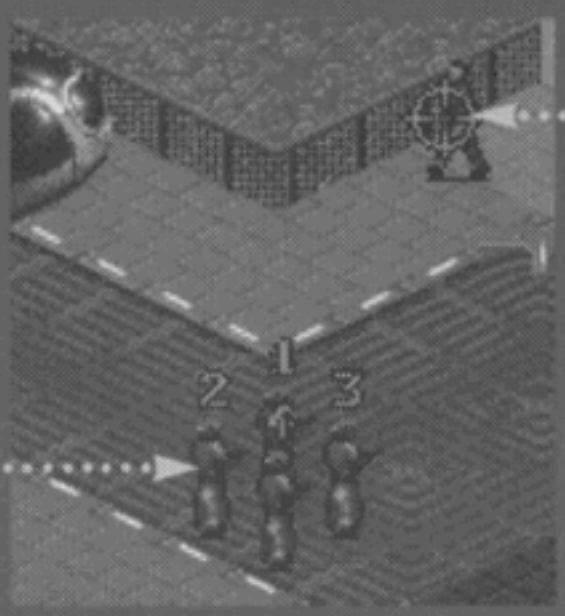


VITESSE

Pour accélérer le rythme de vos agents dans la zone de mission, vous pouvez augmenter le niveau d'adrénaline, ou investir dans des jambes plus perfectionnées. Mais la charge transportée par l'agent affecte également sa vitesse, vous devez donc évaluer précisément le matériel nécessaire pour chaque mission. Si vos agents sont trop chargés, ils seront ralentis.

Les bras perfectionnés augmentent la force de l'agent, et il/elle peut alors transporter plus d'armement (voir le paragraphe "*Modifications*"). Certaines armes sont évidemment plus lourdes que d'autres: un lance-flammes ralentira beaucoup plus un agent qu'un pistolet ou une mitraillette Uzi.

MODE GROUPE



Durant une mission, vous pouvez regrouper en temps réel vos agents grâce au mode Groupe. **Cliquez** sur l'icône de groupe (au centre des fenêtres de statut) pour regrouper vos agents. Ils se déplaceront alors ensemble. Cette option vous permet de patrouiller avec une équipe de deux terreurs, trois assassins ou quatre tueurs.

Pour séparer vos agents, cliquez sur une des fenêtres de statut.



DANS LA ZONE DE MISSION

Voici les divers éléments que vous rencontrerez au cours des missions de Syndicate.

AGENTS ENNEMIS (POINTS ROUGES)

Les agents des syndicats ennemis stationnés dans la zone de mission seront habillés comme les vôtres, vêtus d'un grand imperméable. Ce vêtement très utile permet notamment de dissimuler des armes, et, contrairement à la police, qui intervient uniquement si vous sortez vos armes (après tout, les villes du futur ne sont pas très sûres, et il vaut mieux disposer d'une bonne protection), les agents ennemis ne feront pas autant de manières pour vous tirer dessus. Si vous n'àtes pas assez attentifs, ils pourront vous tirer dessus avant même que vous n'ayez le temps d'armer un de vos cyborgs. Soyez rapide!

POLICE (POINTS BLEUS)

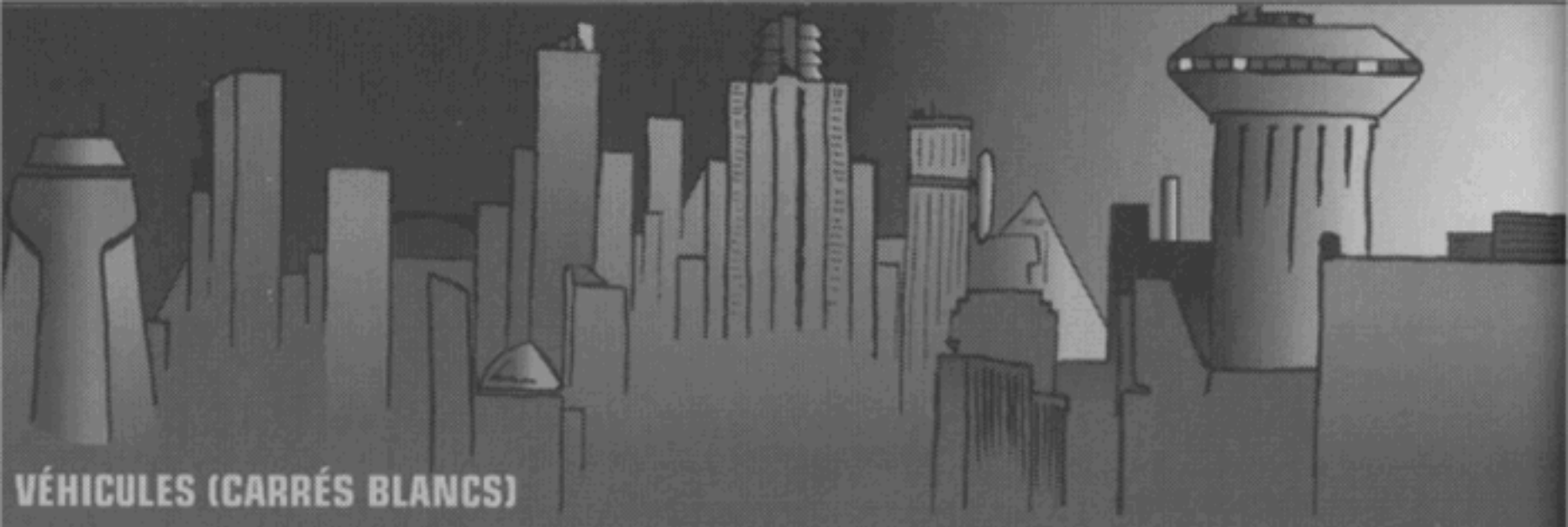
Les policiers du futur ont une tâche ingrate. Ils ont besoin d'affirmer leur présence pour que les habitants respectent la loi, mais ils ne peuvent tirer sur les agents des syndicats ennemis que si ceux-ci ont dégainé leurs armes, même si les rues sont déjà tachées du sang des innocents (et des moins innocents). Même s'ils sont bien entraînés, bien armés et protégés par un gilet pare-balles et un casque, ils servent souvent de cible aux agents des syndicats qui veulent s'entraîner au tir. Et, contrairement aux cyborgs, les policiers sont des êtres humains normaux. Mais si vous entendez l'avertissement "Police! Lâchez vos armes!", il vaut mieux cacher vos mitraillettes sous votre imperméable, sauf bien sûr si vous êtes attaqués par des cyborgs ennemis.



LA CIBLE (POINT BLANC AVEC SIGNAL RADAR)

Le pauvre diable qui est la cible de la mission émet un bip et peut être localisé sur le scanner grâce au signal radar correspondant.

Remarque: Si vous devez entrer dans un bâtiment pour suivre la cible, n'oubliez pas que le curseur se transforme en viseur, et que ce dernier vire au rouge lorsqu'une cible est à portée de tir.



VÉHICULES (CARRÉS BLANCS)

Pour monter à bord d'une voiture ou d'un train, cliquez sur le véhicule. L'agent actif marchera jusqu'au véhicule et montera à bord. Pour diriger le véhicule, **cliquez** dans la direction correspondante. Pour stopper le véhicule et faire sortir votre agent, **cliquez** à nouveau sur le véhicule.



Pour prendre le train, vous devez placer vos agents sur le quai. Attendez l'arrêt du train et **cliquez** sur le wagon pour monter à bord.

BATIMENTS (SURFACES BLEUES)

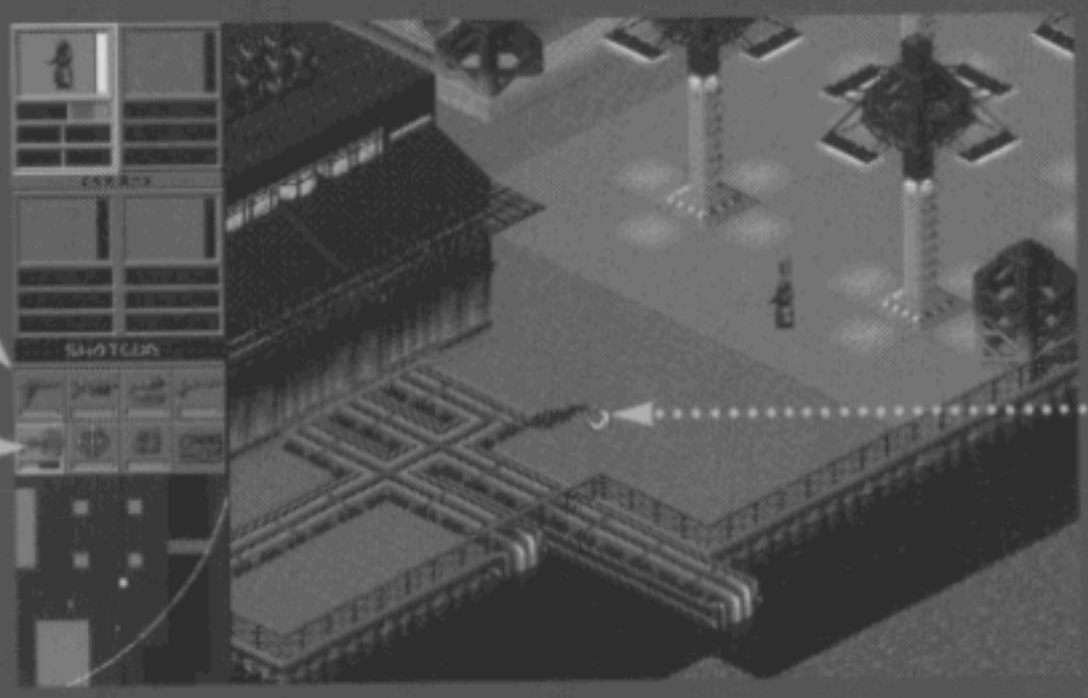
Pour ouvrir les portes et entrer dans les bâtiments, **cliquez** simplement sur la porte. Elle s'ouvrira automatiquement et vos agents entreront dans le bâtiment.

S'ils ne sont pas visibles, vous pouvez suivre vos agents à l'aide du scanner. Pour sortir d'un bâtiment, **cliquez** sur un endroit situé à l'extérieur. Vos agents chercheront le chemin le plus rapide pour sortir.

SONS

Si vos voisins se plaignent du bruit et pensent qu'un massacre a lieu chez vous, appuyez sur la touche **F1** pour désactiver tous les effets sonores. Si vous voulez conserver les bruits, les effets sonores et les explosions, mais pas la musique, appuyez sur la touche **F2**.

UTILISATION DES ARMES

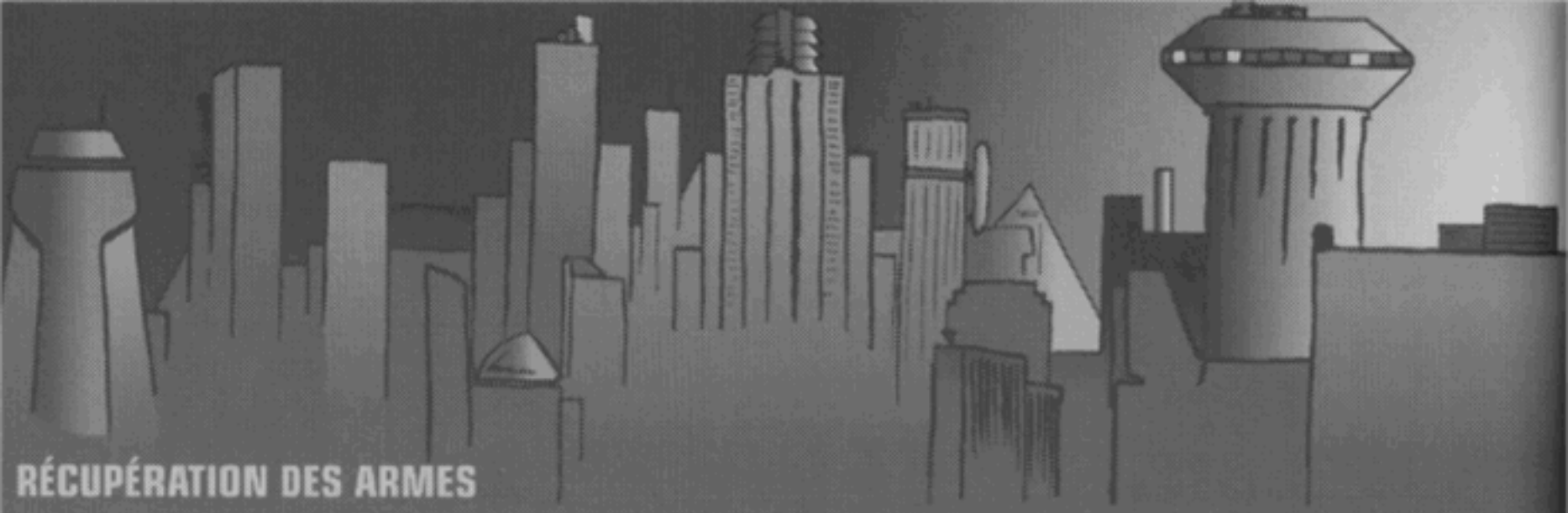


L'inventaire affiché sous les fenêtres de statut correspond à celui de l'agent actif. Vous devez **cliquer** sur une arme pour la sélectionner avant de pouvoir tirer. L'arme active est alors affichée en orange, l'agent la sort de son imperméable et peut alors l'utiliser. Il vaut mieux choisir votre arme avant d'arriver près de la cible, car il vous faudra certainement être rapide et efficace, et faire parfois preuve de violence. Mais attention, car les policiers reconnaîtront les agents de votre syndicat dès qu'ils auront sorti leurs armes, et ils chercheront à vous éliminer.

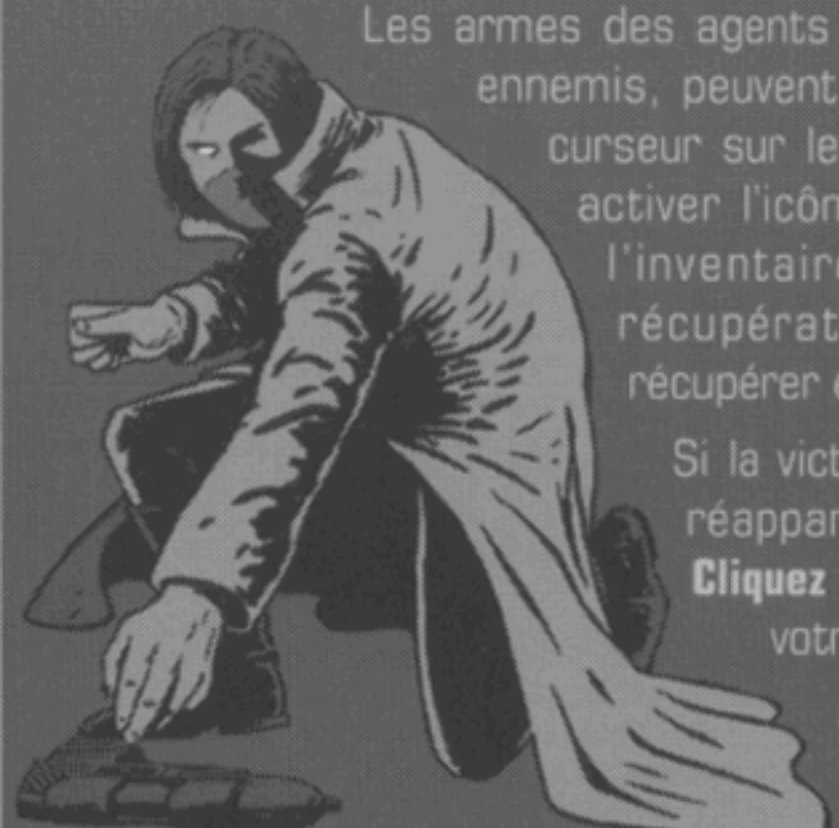
Remarque: Lorsque tous les agents sont actifs (mode Groupe), l'inventaire du dernier agent sélectionné est affiché.

Visez avec le curseur pour faire apparaître le viseur. Lorsque celui-ci vire au rouge, la cible est à portée de tir. **Cliquez** sur le bouton **droit** pour tirer une seule fois. Maintenez le bouton **droit** enfoncé pour tirer des salves continues.

Pour désactiver une arme, **cliquez** à nouveau sur celle-ci dans l'inventaire. Les agents replaceront l'arme sous leur imperméable, évitant ainsi d'être repérés par les forces de l'ordre.



RÉCUPÉRATION DES ARMES



Les armes des agents tués en mission, qu'il s'agisse ou non d'agents ennemis, peuvent être récupérées par vos cyborgs. Déplacez le curseur sur les restes fumants de l'agent ou du policier pour activer l'icône "Prendre". L'arme clignotera en rouge dans l'inventaire de votre agent pour vous signaler si sa récupération est intéressante. **Cliquez** sur l'arme à récupérer et votre agent ira la ramasser.

Si la victime possédait plusieurs armes, l'icône "Prendre" réapparaîtra après avoir récupéré la première arme. **Cliquez** sur toutes les armes à récupérer, jusqu'à ce que votre agent ne puisse plus rien prendre.

ABANDON D'ARMES

Si vous avez utilisé toutes les munitions d'une arme, celle-ci peut devenir encombrante. Pour abandonner une arme, **cliquez** avec le bouton **droit** de la souris sur cette arme, dans l'inventaire de l'agent. A vous de décider si votre budget vous permet de récupérer cette perte (voir le paragraphe "*Vente d'équipement*"), mais vous pourrez toujours revenir récupérer l'arme plus tard.

MODE "PANIQUE"

Si la situation tourne mal et que les agents ennemis grouillent autour de vous, appuyez simultanément sur les **deux** boutons de la souris pour activer le mode "Panique". Vos agents sélectionneront automatiquement une de leurs armes et tireront sur leurs ennemis. Les niveaux IPA seront automatiquement poussés au maximum.



AUTODESTRUCTION



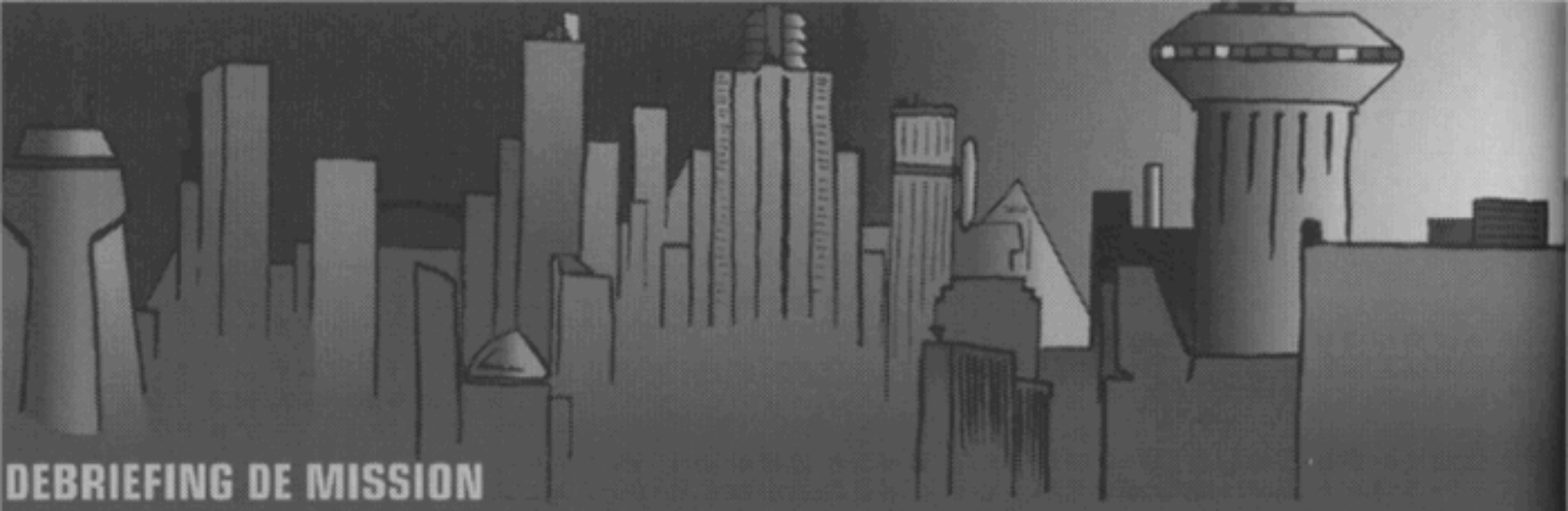
Bon, vos agents n'ont plus de munitions, et les cyborgs des syndicats ennemis tournent autour d'eux comme des vautours, prêts à les éliminer. . . Que faire? Si vos cyborgs sont équipés de poitrines version 2 ou 3, appuyez sur les touches **Control D** pour faire disparaître l'agent dans une explosions infernale, détruisant tout ce qui se trouve autour de lui. Les autres agents (que vous aurez mis à l'abri, bien sûr) pourront alors récupérer des armes et poursuivre la mission.

De la même manière, l'option d'autodestruction peut se révéler utile si votre budget a été entièrement dépensé au cours de missions échouées. Un agent désarmé peut être une arme redoutable s'il réussit à passer inaperçu et à atteindre la cible. Appuyez à nouveau sur **Control D** pour terminer la mission. Utilisez l'option d'autodestruction suffisamment tôt dans la partie pour pouvoir récupérer sur les cyborgs ennemis les armes dont vos agents ont désespérément besoin.

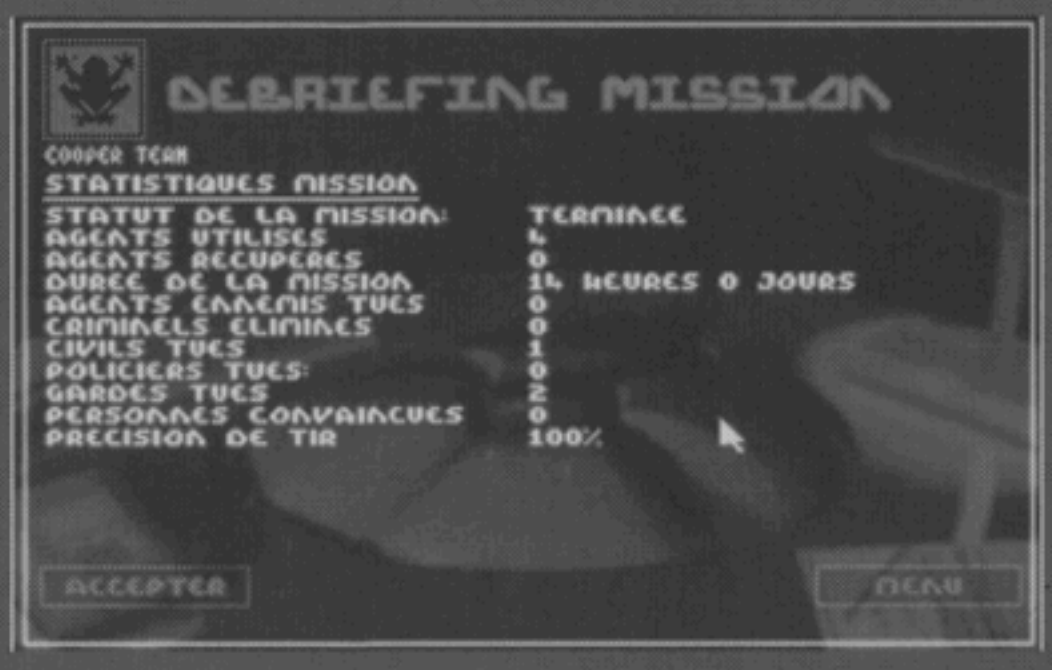
AGENTS DÉCÉDÉS

Si un agent est tué, il/elle s'écroulera dans une mare de sang. Les agents tués perdent toutes leurs armes et leurs modifications, et ne seront plus disponibles pour les missions ultérieures. La capture d'agents pour la chambre cryogénique est donc un élément très important du jeu (voir le paragraphe "*Remplacement des agents décédés*").

Il vaut mieux surveiller la santé de vos cyborgs, et changer si nécessaire d'agent actif pour montrer aux cyborgs ennemis qui est vraiment le maître.



DEBRIEFING DE MISSION



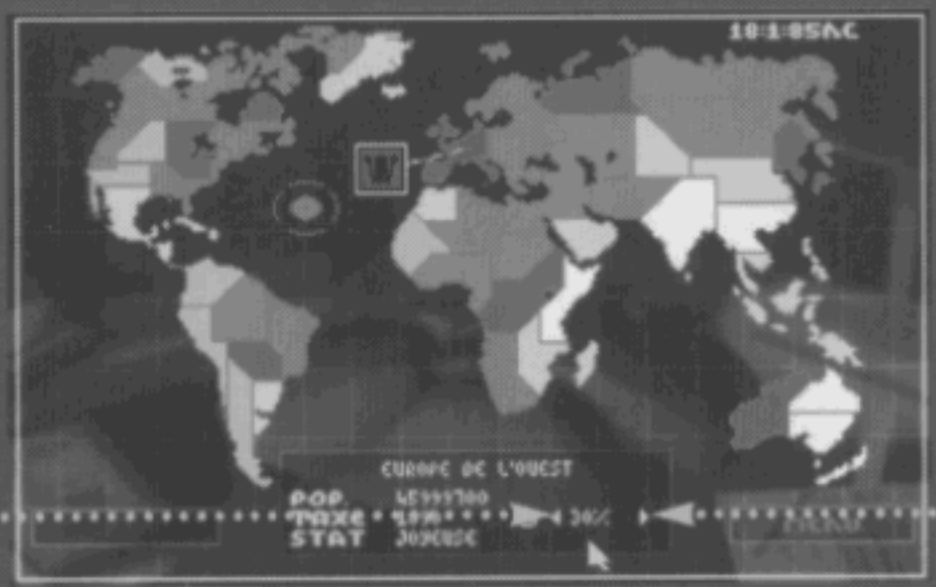
Après chaque mission, cet écran est affiché. Il comporte un certain nombre d'informations sur les statistiques de la mission. Vous y verrez le nombre d'agents tués et utilisés, le pourcentage de précision de vos tirs, et d'autres éléments statistiques de la mission. Si les choses se sont mal passées pour votre syndicat, vous saurez pourquoi grâce à ces informations.

L'écran de debriefing indique également l'état des recherches en cours, et la date de disponibilité de la nouvelle arme ou modification.

Après les missions réussies, **cliquez** sur l'option "Accepter" pour voir la carte du monde. Un ou deux territoires voisins de celui que vous venez de conquérir clignoteront pour vous indiquer qu'une mission est possible. Après les missions réussies, de nouveaux territoires clignotent et sont accessibles pour de nouvelles missions (voir le paragraphe "*Missions échouées*").

CHAPITRE 5: APRES LA MISSION

Lorsque vous aurez supprimé la cible de votre première mission, vous verrez l'écran de debriefing. Cliquez sur l'option "Accepter" pour voir la carte du monde et l'impact planétaire de votre victoire en faveur de votre syndicat.



RÉDUCTION DES IMPOTS ..... *AUGMENTATION DES IMPOTS*

AUGMENTATION DES IMPOTS

Après avoir réussi une mission, vous avez le droit d'augmenter les impôts de vos pauvres citoyens dans des proportions scandaleuses. La fenêtre du territoire peut en effet indiquer une population heureuse qui ne paye que 14% d'impôts, mais cela ne suffira pas pour équiper vos agents de mitraillettes Uzi et d'implants bioniques! Augmentez les impôts pour accroître les bénéfices de votre syndicat.

Mais surveillez attentivement l'humeur de votre population. Si vous l'accablez d'impôts très lourds, et qu'elle n'est pas au moins "contente", les citoyens peuvent se révolter. Vous seriez alors obligé d'effectuer une mission supplémentaire (et donc de dépenser encore plus d'argent) pour ramener l'ordre dans le territoire. Pour connaître l'humeur de la population, **cliquez** simplement sur vos territoires. Réduisez les impôts si nécessaire pour satisfaire les habitants et éviter les interventions des syndicats ennemis.

Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur la flèche de droite pour augmenter les impôts par tranches de 10%, et sur le bouton **gauche** pour les augmenter par unités de 1%. La somme récupérée est affichée. Vous risquez d'avoir le vertige en voyant à quelle vitesse elle augmente! Cliquez sur la flèche de gauche pour réduire le taux d'imposition (si vous avez vraiment une bonne raison de faire cette chose stupide).

Les fonds récoltés sont ajoutés à votre budget.

CHOIX D'UNE NOUVELLE MISSION

Certains territoires voisins, contrôlés par des syndicats ennemis, ont été déstabilisés après vos victoires. Ceux-ci clignotent sur la carte, et sont prêts à tomber sous votre influence. Vous ne pouvez intervenir que dans ces territoires, et l'option "Briefing" ne sera active que si le territoire est accessible.

Cliquez sur le territoire choisi. **Cliquez** ensuite sur l'option "Briefing" pour voir le briefing et le budget de la mission. **Cliquez** sur l'option "Accepter" pour passer à l'écran de sélection de l'équipe.

CHARGEMENT DES ARMES



Quel que soit le résultat de la mission, vos agents auront certainement tiré. Vous pouvez économiser beaucoup d'argent en rechargeant une arme au lieu d'en racheter une neuve. **Cliquez** sur la fenêtre d'un agent pour voir les munitions dont il dispose. Le niveau est indiqué pour chaque arme. **Cliquez** sur une arme pour voir la fenêtre de description. **Cliquez** ensuite sur l'option "Charg. " pour recharger complètement l'arme.

VENTE D'ÉQUIPEMENT

Avec l'option "Revendre", vous pourrez revendre les armes inutiles pour votre prochaine mission, et récupérer ainsi de l'argent pour investir dans du matériel plus performant.



Cliquez simplement sur l'objet, et sur l'option "Revendre". L'arme disparaîtra de l'inventaire de l'agent. L'argent récupéré est rajouté à votre budget de mission. Vous pouvez revendre tout l'équipement, à l'exception des modifications.

Les armes récupérées en mission sont affichées avec celles que vous avez achetées. Vous pouvez les revendre pour récupérer des fonds, ou les recharger pour les utiliser dans la mission suivante.

TRANSFERT D'ÉQUIPEMENT

Evitez de surcharger vos cyborgs avec des armes inutiles. Transférez l'équipement nécessaire et donnez-le aux agents qui ne sont pas suffisamment équipés.

Pour transférez des armes et du matériel entre vos agents, choisissez tout d'abord un agent en cliquant sur sa fenêtre. Son inventaire sera alors affiché.

Choisissez l'objet à transférer en **cliquant** sur le bouton **droit**, et amenez l'arme sur la fenêtre de l'autre agent, sans relâcher le bouton de la souris. **Cliquez** sur la fenêtre de l'agent à qui vous venez de donner une arme pour voir son inventaire.

MISSIONS ÉCHOUÉES



Si votre tactique n'est pas bien adaptée à la situation, la mission sera un échec. Le message "**Appui sur B. Espace**" vous indiquera la fin de la mission, et vous verrez l'écran de debriefing. **Cliquez** sur l'option "Accepter" pour voir la carte du monde et choisir un autre territoire (et une mission que vous avez plus de chances de réussir).

Cliquez sur l'option "Briefing" pour voir le briefing de la mission. Vous pouvez si nécessaire acheter des informations et des détails supplémentaires. **Cliquez** sur l'option "Accepter" pour passer à la sélection de l'équipe (voir le chapitre 3: "*Préparation de l'équipe*"). Les agents tués lors des tentatives précédentes ne seront plus disponibles pour la mission. Les armes et les modifications dont ils étaient équipés seront également perdues.

Remarque: Si vous en àtes toujours à la première mission, vous n'aurez pas le choix. Mais dans ce cas, vous n'àtes probablement pas taillé pour Syndicate.



FIN DU JEU



Si vous àtes assez stupide pour perdre tous les agents de votre syndicat, le jeu sera terminé. Pour vous punir, et pour être sûr que vous resterez à jamais fidèle à votre syndicat, une charge explosive cachée à bord de votre vaisseau sera déclenchée par le Directeur du syndicat, et vous vous écraserez en flammes sur la ville. Votre mort sera rapide, et vous pouvez en remercier votre syndicat, mais il ne s'agira en aucun cas d'une mort héroïque!

Vous ne viendrez pas nous dire que vous n'étiez pas prévenus!





CHAPITRE 6: CHARGEMENT ET SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

Cliquez sur l'option "Ch/Sauver Partie" dans le menu principal après une mission pour sauvegarder la partie en cours (territoires, budget et statut des missions), ou pour recharger une partie sauvegardée. Vous pouvez sauvegarder un maximum de 10 parties.

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie, **cliquez** sur l'option "Ch/Sauver Partie" du menu principal. L'écran de sauvegarde/chargement apparaîtra.

Choisissez un emplacement disponible et utilisez les touches Backspace ou Delete pour effacer le mot "Vide". Entrez le nom de votre sauvegarde et **cliquez** sur l'option "Sauver".

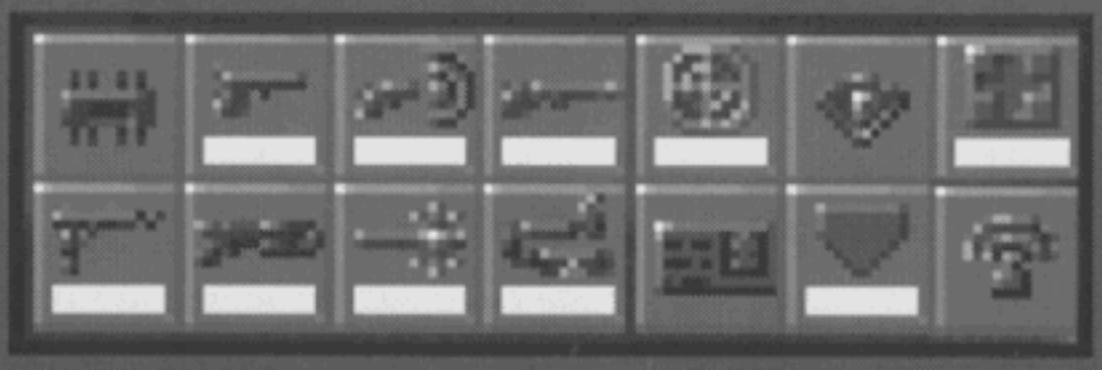
CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur l'option "Ch/Sauver Partie" du menu principal. L'écran de sauvegarde/chargement apparaîtra. Choisissez la sauvegarde à recharger et **cliquez** sur l'option "Charger".



CHAPITRE 7: EQUIPEMENT & TERRITOIRES

EQUIPEMENT



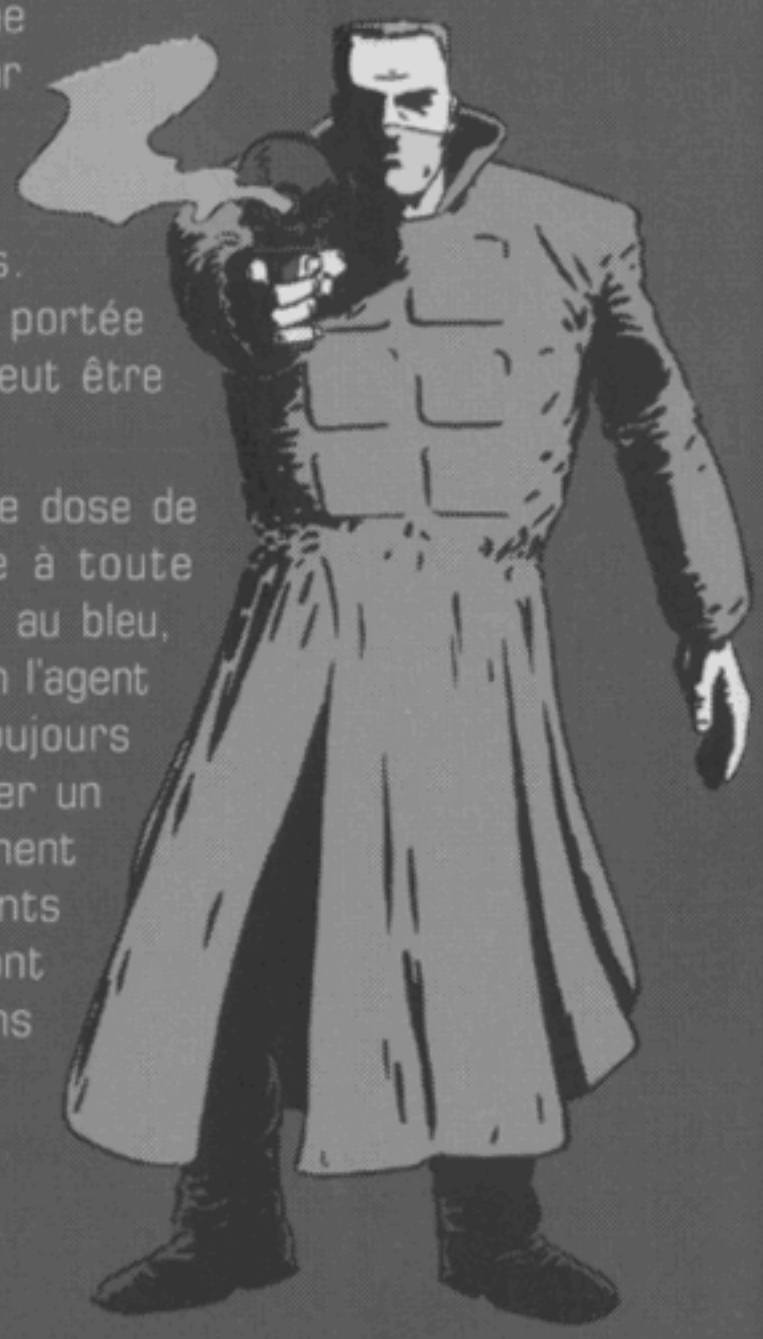
Voici une liste complète des armes et du matériel que votre syndicat pourra utiliser.

Armes à feu:

Pistolet: Pistolet de gros calibre. Arme de moyenne portée. Un pistolet très bon marché, surpassé par d'autres armes, mais très utile comme arme de secours.

Fusil: Fusil à pompe tirant une salve de plombs. Inflige plus de dégâts qu'un pistolet, mais sa portée effective est très moyenne. Mais cette arme peut être redoutable à courte portée.

Persuadotron: Arme de courte portée qui tire une dose de produit chimique rendant la victime ouverte à toute suggestion. Lorsque celle-ci est touchée, elle vire au bleu, perd toute volonté, et elle suivra comme un mouton l'agent qui a utilisé le persuadotron. Les civils sont toujours ouverts à la persuasion, mais il faudra persuader un certain nombre de civils avant de pouvoir également convaincre les policiers, les gardes ou les agents ennemis. De plus, les effets du Persuadotron sont différents selon la version de cerveau installée dans vos cyborgs.





Le tableau ci-dessous vous indique le nombre de civils à persuader pour convaincre les gardes, les policiers et les agents ennemis.

Version de cerveau	Civil	Garde	Policier	Agent
Cerveau Ø	T	4	8	32
Cerveau 1	T	2	4	16
Cerveau 2	T	1	3	11
Cerveau 3	T	1	2	8

(T = toujours "persuadé")

Chaque catégorie correspond à un certain nombre de points de persuasion.

Ce nombre dépend de la version de cerveau utilisée, et il est calculé comme suit:

Civil = 1

Garde = 3

Policier = 4

Agent ennemi = 32

Exemple 1: Avec le cerveau¨, il faut 4 civils pour contrôler un garde. Mais, les gardes valant 3 points de persuasion, vous n'aurez besoin que d'un civil supplémentaire pour persuader un policier, et donc:

Cerveau ø	5 civils	1 garde	= 1 policier
Points de Persuasion	5 x 1	1 x 3	= 8

Exemple 2: Grâce aux points de persuasion, vous n'avez pas besoin de persuader 8 civils pour chaque agent ennemi avec un cerveau version 3. La combinaison suivante a le même effet:

Cerveau 3	1 civil	1 garde	1 policier	= 1 agent ennemi
Points de persuasion	1 x 1	1 x 3	1 x 4	= 8

Remarque: Les agents ennemis persuadés sont les seuls à être récupérés pour la chambre cryogénique, mais vous serez payés pour chaque personne "convaincue" qui survivra à la mission.

Mitraillette Uzi: Arme automatique de 9mm, à cadence de tir rapide et de moyenne portée. Le chargeur de très grande capacité et le coût relativement faible de cette arme en font l'outil principal de votre force d'attaque.



Fusil de longue portée: Arme de très longue portée, extrêmement précise et rapide. Elle ne tire qu'un seul coup à la fois, et est conçue pour abattre des cibles isolées à distance. Très utiles pour les assassinats et le soutien stratégique de longue portée.

Armes de soutien:

Lance-flammes: Projette une bouillie enflammée qui se colle à la cible et la brûle. Armes de très courte portée, mais dévastatrice. Très utile pour détruire des véhicules ou les opérations de "nettoyage" en combat rapproché.

Pistolet-mitrailleur: Mitrailleuse à moteur et à plusieurs barillets. Sa cadence de tir dévastatrice et sa portée suffisante en font l'arme de soutien idéale pour toutes les missions. Mais un agent non modifié aura certainement des problèmes pour en transporter plusieurs, car les PM pèsent très lourd.

Laser: Petite arme utilisant la lumière laser pour former un rayon d'énergie concentrée qui traverse tout ce qui se trouve sur son chemin. C'est une arme très puissante, avec une portée très longue, idéale pour détruire des véhicules ou pour les tirs à distance.

Fusil Gauss: Lance-roquettes portable équipé de trois roquettes explosives de longue portée, capable de détruire des blindés ou d'éliminer d'un seul coup un groupe d'ennemis.

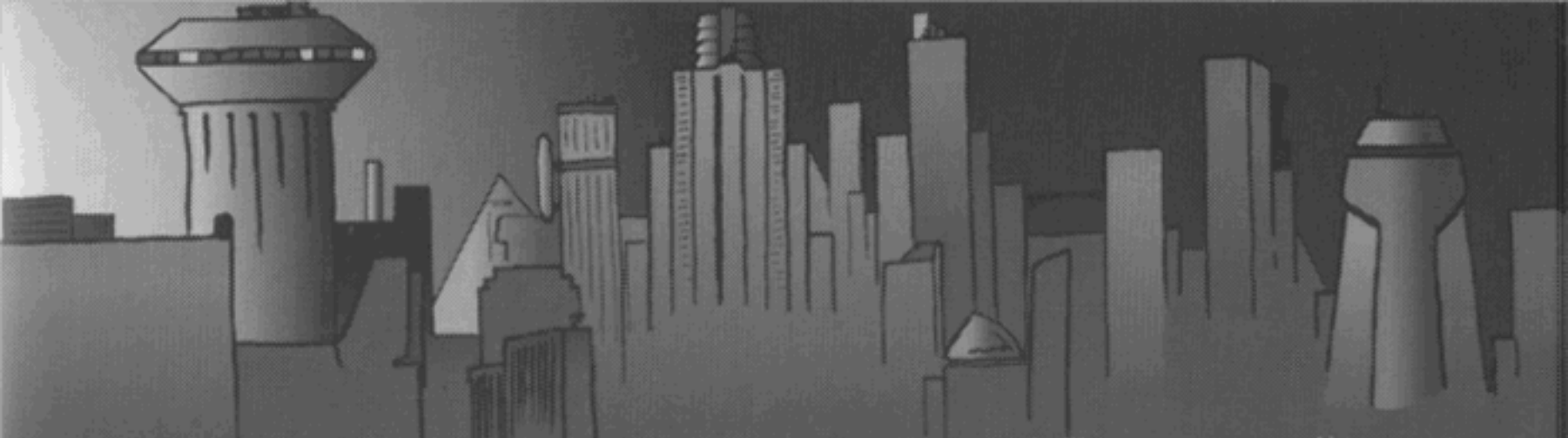
Equipement spécial:

Carte d'accès: Cette carte en plastique vous permet d'ouvrir certaines portes de sécurité, qui sont normalement fermées, et permettent d'accéder à d'autres quartiers de la ville. Elle permet également à vos agents de se faire passer pour des officiers de police auprès des forces de l'ordre de la ville.

Scanner: Scanner à énergie permettant de détecter les menaces possibles. Si votre agent transporte un scanner, toutes les personnes et les véhicules se trouvant dans les environs sont affichés sur l'écran.

Bombe à retardement: Charge explosive très puissante, équipée d'un retardateur et d'un détonateur. Elle explose après un certain temps, détruisant tout autour d'elle. La charge explosive n'est pas suffisante pour détruire les bâtiments et les structures, mais elle détruira sans problème les hommes et les véhicules. Cliquez avec le bouton droit sur la bombe à retardement pour que votre agent la dépose à l'endroit voulu, puis filez le plus vite possible!

Medikit: Petit nécessaire portable contenant tout le matériel nécessaire pour les premiers soins. Le niveau de santé de l'agent remonte au maximum avec un medikit, mais ce dernier est limité à une seule utilisation.



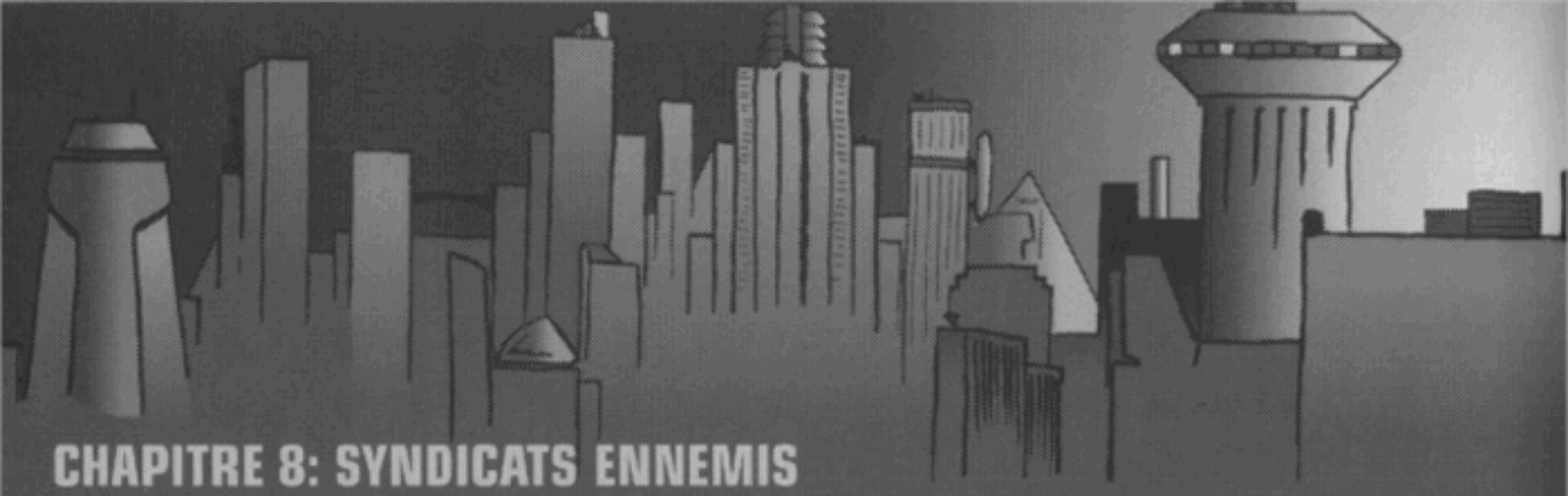
Bouclier d'énergie: Générateur de champ de force personnel. Il couvre complètement l'agent d'un champ d'énergie qui le protège des tirs ennemis. A cause de sa consommation d'énergie démesurée, un bouclier ne reste actif que très peu de temps.

TERRITOIRES

Après la chute des gouvernements de la planète, les syndicats ont déterminé de nouvelles frontières. Pour des raisons administratives, les possessions des syndicats ont été divisées en parts égales au niveau de la population. C'est pour prendre le contrôle de tous ces territoires que vous vous battrez dans l'univers de Syndicate.

Après les bouleversements écologiques, les guerres et les déplacements massifs de la population, le paysage ethnique de ces territoires a été profondément modifié depuis le vingtième siècle. Ironie du sort, la seule source de conflit aujourd'hui, et en même temps la principale source de plaisir, est le CHIP, et les syndicats qui contrôlent sa production.

Europe de l'Ouest	Europe Centrale	Scandinavie
Algérie	Oural	Europe de l'Est
Sibérie	Mongolie	Kazakhstan
Kamchatka	Extrême-Orient	Chine
Libye	Irak	Iran
Inde	Ceinture du Pacifique	Indonésie
Australie occidentale	Territoires du Nord	Nouvelles Galles du Sud
Mauritanie	Nigéria	Soudan
Arabie	Zaãre	Kénya
Afrique du Sud	Mozambique	Accélérateur de l'Atlantique
Grîenland	Territoires du Nord-Est	Territoires du Nord-Ouest
Alaska	Yukon	Terre-Neuve
Californie	Rocheuses	Midwest
Nouvelle Angleterre	Colorado	Etats du Sud
Mexique	Colombie	Pérou
Vénézuela	Brésil	Paraguay
Argentine	Uruguay	



CHAPITRE 8: SYNDICATS ENNEMIS

Le syndicat Tao: Syndicat basé en Extrême-Orient, résultat de l'unification des triades chinoises et de la Yakuza japonaise. Après avoir infiltré l'ancestrale corporation Sonbushi, les membres du Tao ont pris le contrôle du sud de la Mer de Chine et des steppes de Russie. Depuis l'époque de Genghis Khan, aucun empire oriental ne s'est étendu aussi loin vers l'ouest.

Les agents du Tao sont très disciplinés et équipés d'armes sophistiquées, développées grâce à un investissement considérable dans la recherche. Leurs assassinats sont généralement parfaits, avec très peu de pertes civiles. Les agents du Tao ne sont pas des adversaires vicieux ou sadiques, mais ils sont par contre terriblement efficaces.

I. I. A: Privée de financement gouvernemental depuis des dizaines d'années, la C. I. A a décidé de se mettre sur le marché et d'offrir ses services au plus offrant. Grâce à l'espionnage et à la lutte antiterroriste, l'organisation a réussi à maintenir l'ordre dans le monde libre et l'I. I. A (Independent Intelligence Agency) est rapidement devenue l'agence favorite des associations criminelles internationales.

Les assassinats, le chantage et le renversement de gouvernements ont rapporté beaucoup d'argent à cette organisation, et après une introduction en bourse réussie et largement surestimée, l'I. I. A est entrée dans le monde des corporations. Tout était prévu pour assurer son ascension dans les territoires du nord de l'Amérique, et elle est aujourd'hui devenue un syndicat à part entière.

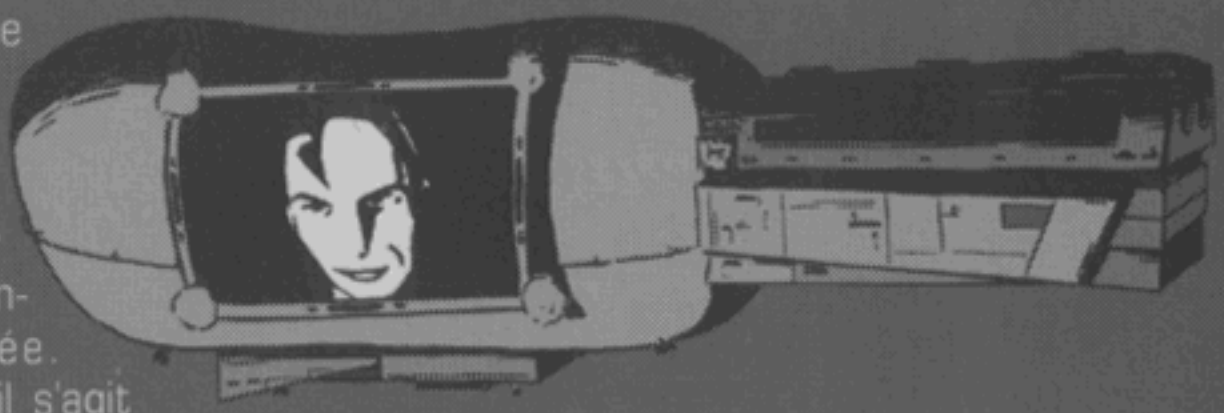
Les agents de l'I. I. A sont choisis pour leur puissante musculature. Ils sont généralement équipés d'armes lourdes, leur logique étant la suivante: même si les civils doivent déplorer quelques victimes, ils respecteront mieux l'ordre établi. Ne vous attendez à aucune pitié de la part de ces agents

Les Castrilos: Les agents Castrilos sont avant tout vicieux. Créé à Cuba juste avant la chute du communisme, ce syndicat était à l'origine un parti politique dédié à la mémoire du président Castro. Voyant qu'il ne pourrait pas obtenir les résultats escomptés grâce aux élections, il a préféré utiliser des bombes et du plomb, une manière beaucoup plus efficace de faire plier les masses.

Se répandant dans les Caraïbes comme une épidémie de grippe, ce syndicat est devenu l'une des forces principales dans toute l'Amérique du Sud. Les Castrilos ont fait fortune en faisant chanter les gouvernements de la planète: ils les menaçaient de détruire ce qui restait de la forêt amazonienne. Lorsqu'ils sont à court d'argent, les Castrilos ont souvent recours à ces bonnes vieilles méthodes. Les Castrilos et l'I. I. A se livrent une guerre d'usure pour tenter de s'établir dans les riches territoires de l'Amérique du nord.



Sphinx Inc. : Les chefs du syndicat Sphinx Inc. tentent de prendre le contrôle des territoires ennemis avec un zèle presque religieux. Ils veulent retrouver la souveraineté perdue des anciens égyptiens, et ont établi leur empire en Afrique, au Moyen-Orient et en Méditerranée. Leurs ennemis déclarent qu'il s'agit d'une piètre excuse pour justifier des actes de violence en faisant appel à la Bible.



Même s'ils ne sont pas les mieux équipés, les agents de Sphinx Inc. possèdent un sens aigu du devoir. S'ils se retrouvent isolés et blessés, ils se battront jusqu'à la mort. Ils sont difficiles à éliminer.

Jihad Exécutif: Pris entre deux feux avec les politiques expansionnistes de Tao et de Sphinx Inc., et pratiquement ruiné par les amendes du gouvernement planétaire pour avoir exporté des produits pétroliers (et donc contribué à la pollution mondiale), le Jihad travaille pour son propre compte. Mais l'adversité est une de ses principales motivations, et le Jihad Exécutif a formé des agents maniaques, de véritables machines à tuer. Ils seront peut-être peu nombreux et mal armés, mais les agents du Jihad sont redoutables.

Consortium de Libération de la Tasmanie: Lorsqu'ils exilèrent leurs criminels en Australie au 18ème siècle, les britanniques ne savaient pas ce qu'ils allaient provoquer. Le crime était en effet une probabilité génétique certaine, et les jeunes australiens apprirent très vite l'art de la mutilation et du meurtre. Malheureusement, après une existence vouée à l'apprentissage de la criminalité, les truands australiens n'étaient pas aussi efficaces que leurs rivaux internationaux. Le syndicat Tao réussit à s'installer en Australasie. Le saké et le sushi faillirent alors devenir le lot quotidien des habitants.

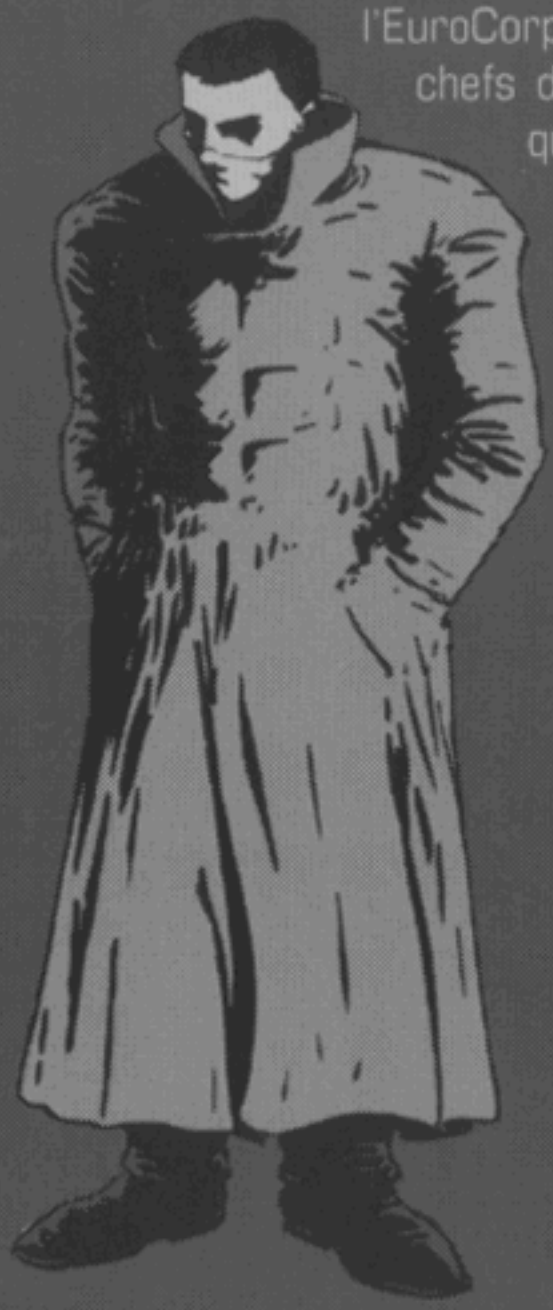
Puis, lors de la Grande Révolte de la Bière de 2140, le Consortium de Libération de la Tasmanie provoqua sa propre révolution. De sa base hydroélectrique installée sur une île, et qui fournissait l'énergie au continent, il coupa l'électricité, immobilisant les chefs du syndicat Tao, qui ne pouvaient plus utiliser leurs consoles de jeu. Le CLT surgit du détroit de Bass comme un ouragan, et chassa le syndicat Tao d'Australie, rétablissant le Barby, passe-temps favori des australiens.

Avec la fortune amassée en exportant de la bière de mauvaise qualité dans le monde entier, l'influence du CLT devint plus importante, et il rattrapa rapidement le syndicat Tao, devenant ainsi la deuxième puissance mondiale. Leurs agents semblent tirer de manière désordonnée, leurs chefs étant généralement toujours ivres, et ils font beaucoup de victimes chez les civils. Mais les agents du CLT n'ont pas un mauvais fond, et ils ne deviennent violents que lorsqu'on leur refuse de la Végémite.



EuroCorp. : En 2100, la Communauté Européenne dut subir une crise interne. L'idée révolutionnaire qui consistait à fragmenter les affaires européennes (la Belgique étant responsable des loisirs, l'Italie de la défense et la Grande Bretagne de la cuisine) était une idée folle, et les troubles étaient inévitables. Les rivalités internationales, vieilles de plusieurs siècles, ne pouvaient être oubliées ainsi, et les allemands (selon le langage diplomatique de l'époque) "firent main basse" sur tous les individus disponibles en Europe.

C'est dans cette atmosphère de destruction mutuelle et d'agressivité que le CHIP fut développé. Il permit d'occuper les masses pendant que les gouvernements succombaient devant les intérêts des syndicats, qui prirent finalement le contrôle. Lorsque la fumée des combats se dissipa, il ne restait plus que l'EuroCorp. Mais le monopole mondial de l'EuroCorp pour le CHIP ne pouvait pas durer éternellement, et ses chefs durent rapidement se défendre contre les syndicats ennemis qui attaquaient sur tous les fronts.



Voici donc la situation à laquelle vous devrez faire face. Défendez votre syndicat, et utilisez vos agents pour qu'il redevienne le premier syndicat mondial.



CRÉDITS

POUR BULLFROG

Producteur: Peter Molyneux

Management: Les Edgar

Coproducteur - Programmeur: Sean Cooper

Programmeur: Phil Jones

Programmation Amiga: Michael Diskett, Mark Webley, Guy Simmons Graphismes: Chris Hill, Paul McLaughlin

Conception des niveaux: Alex Trowers, Mark Lamport, James Robertson, Glenn Corpes

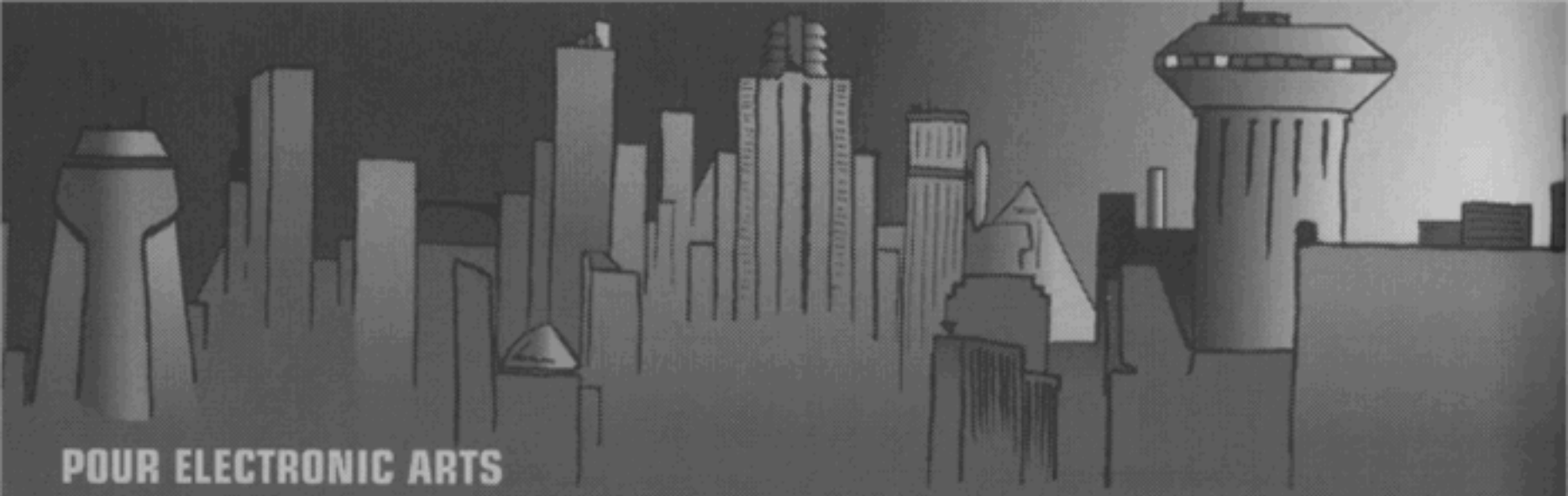
Son et Musique: Russell Shaw

Séquence d'introduction: Paul Walker, Rich Underhill, Paul McClaughlin, Chris Hill, Russell Shaw, Kevin Donkin

Soutien Technique: Kevin Donkin

Soutien supplémentaire: Kathy McEntee, Sue Mumford, Paul Clarke, Fin McGechie, Andy Sandham

Testeurs: Tyrone Bernal-Soria, Paul Cotterill, James Duffy, Gary Dunne, Michael Dyer, Keith Ferris, Sam Godber, Lorraine Godfrey, Kelly Harding, Demis Hassabis, James Herbert, Paul Hill-Gibbins, Mark Lamport, Philip Lever, Paul Lockley, Andrew MacKenzie, Chris Michaux, Chris Munro, Benedict O'Reilly, Tristen Paramour, Andrew Peach, Daniel Peacock, David Rhead, James Robertson, Andy Robins, Michael Stenhouse, Gordon Walton, Christian Wilson, Dan Wilson



POUR ELECTRONIC ARTS

Producteur: Kevin Buckner

Producteur exécutif: Joss Ellis

Coproducteur: Matt Webster

Chef de produit: Ann Williams

Responsables des traductions: Carol Aggett

Adaptation française: Art Of \Words

Documentation: Neil Cook

Conception de la Documentation: Colin Dodson

Tests du produit: Nick Goldsworthy, David Bowry, Graham Harbour

Tests de qualité: Pete Murphy, Alex Camilleri, Joerg Rohrer (Alliance)

Sauf indications contraires, ce logiciel et sa documentation sont © 1993 Electronic Arts.
Tous droits réservés



GARANTIE

ELECTRONIC ARTS GARANTIT À L'ACHETEUR ORIGINAL CE LOGICIEL CONTRE TOUT DÉFAUT DE FABRICATION PENDANT 90 JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT. DURANT CETTE PÉRIODE, TOUT SUPPORT DÉFECTUEUX SERA REMPLACÉ SI LE PRODUIT ORIGINAL EST RENVOYÉ À L'ADRESSE IMPRIMÉE AU DOS DE CE DOCUMENT, AVEC LA PREUVE DE L'ACHAT ET UNE DESCRIPTION DES PROBLEMES, AINSI QUE LE SUPPORT DÉFECTUEUX ET L'ADRESSE DE RETOUR.

CETTE GARANTIE EST COMPLÉMENTAIRE À VOS DROITS STATUTAIRES, ET NE LES MODIFIE EN AUCUNE FAÇON.

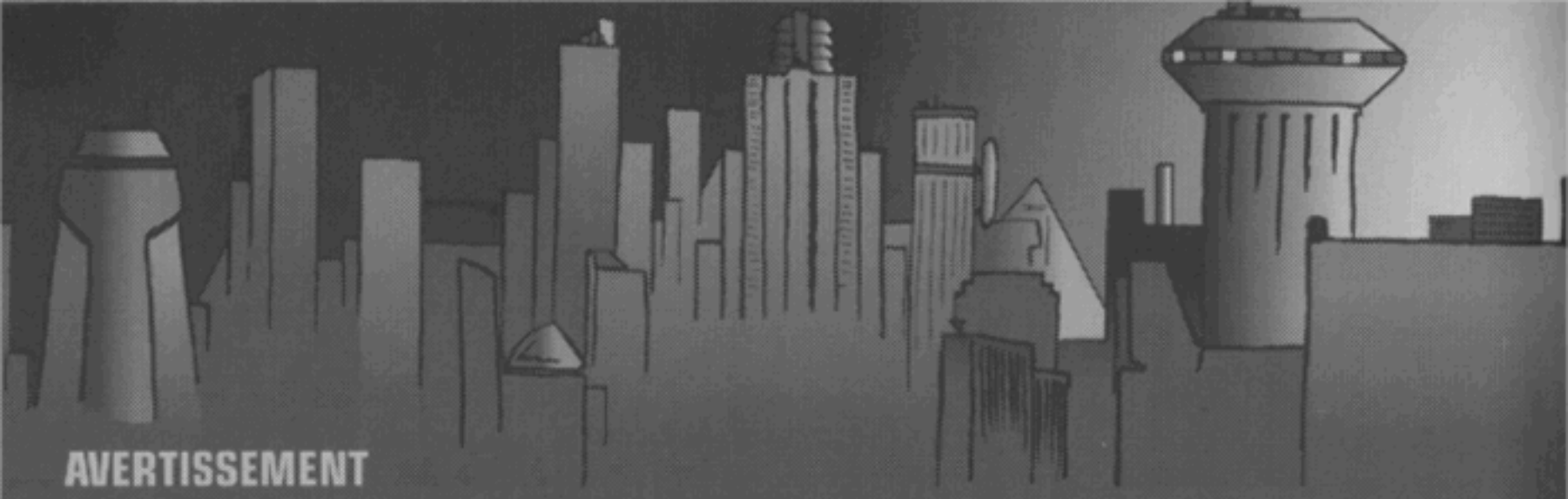
CETTE GARANTIE NE S'APPLIQUE PAS AU LOGICIEL EN LUI-MEME, QUI EST VENDU "TEL QUEL", NI AUX SUPPORTS AYANT ÉTÉ DÉTÉRIORÉS SUITE À UNE MAUVAISE UTILISATION, UNE USURE ANORMALE OU UNE MAUVAISE MANIPULATION.

REMPLACEMENT DES DISQUETTES

ELECTRONIC ARTS REMPLACERA LES SUPPORTS DEFECTUEUX, SI LE SUPPORT ORIGINAL EST RENVOYÉ, CONTRE UN EUROCHEQUE DE £5. 75 PAR DISQUETTE, PAYABLE À ELECTRONIC ARTS LTD.

LIMITES DE LA GARANTIE

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ET ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE EN CAS DE PLAINTES OU DE RECLAMATIONS DE TOUTE NATURE. TOUTES LES GARANTIES APPLICABLES A CE LOGICIEL, NOTAMMENT LES GARANTIES CONCERNANT LA COMMERCIALISATION DE CE PRODUIT ET SON UTILISATION A DES FINS SPECIFIQUES, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE 90 JOURS SPECIFIEE PLUS HAUT. ELECTRONIC ARTS NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE EN CAS DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU PARTICULIERS DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE LOGICIEL.



AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT DE MODIFIER LE PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL SANS AVERTISSEMENT PREALABLE.

CE MANUEL, ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE MANUEL SONT PROTEGES PAR LES DROITS D'AUTEUR. CE LOGICIEL ET CE MANUEL NE PEUVENT ETRE COPIES, REPRODUITS, TRADUITS OU TRANSFERES SUR TOUT SUPPORT ELECTRONIQUE, EN TOTALITE OU EN PARTIE, SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O BOX 835, SLOUGH, BERKS SL3 8XU, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS NE GARANTIT AUCUNEMENT, SANS CONDITIONS ET RECLAMATIONS DIRECTES OU INDIRECTES, LA QUALITE, LA VALEUR COMMERCIALE ET LA SPECIFICITE DE CE MANUEL. CELUI-CI EST FOURNI "TEL QUEL". ELECTRONIC ARTS GARANTIT DANS UNE CERTAINE LIMITE CE LOGICIEL ET SON SUPPORT. ELECTRONIC ARTS NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES PARTICULIERS OU INDIRECTS.

LES TERMES ET LES CONDITIONS DE CETTE GARANTIE NE MODIFIENT PAS LES DROITS STATUTAIRES DE L'ACHETEUR, DANS LE CAS OU CELUI-CI EST UN CONSOMMATEUR ACHETANT DES BIENS POUR SON USAGE PERSONNEL.

SYNDICATE © 1993 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.
TOUS DROITS RESERVES

MANUEL: NEIL COOK

SYNDICATE EST UNE MARQUE DEPOSEE DE ELECTRONIC ARTS



ELECTRONIC ARTS®
P.O.Box 835
Slough
Berkshire
SL3 8XU
Angleterre

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG