Guide JAGGED ALLIANCE® d'installation et de Référence

Bienvenue dans Jagged Alliance. Ce guide de référence contient toutes les informations nécessaires pour l'installation du jeu et le début de votre mission sur Métavira. Si vous avez des problèmes lors de l'installation ou du lancement du jeu, consultez le paragraphe consacré aux problèmes techniques, à la fin de ce guide.

MATERIEL NECESSAIRE

PC IBM ou 100% compatible
Processeur 486 33 Mhz
DOS 5.0 ou supérieur
4 Mo de RAM
15 Mo sur disque dur
VGA 256 couleurs, souris
Lecteur de CD-ROM (version CD-ROM)

MATERIEL CONSEILLE

8 Mo de RAM
38 Mo sur disque dur
Cartes Ad-Lib, Sound Blaster Pro/16/AWE32 et 100% compatibles, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Roland MT-32/LAPC-1, Interface General Midi MPU401.

INSTALLATION RAPIDE

1. Inserez le CD ou la disquette n°1 dans le lecteur et tapez la lettre correspondant à votre lecteur suivie de : (par exemple : "D :") et appuyez sur la touche **Entrée**.

2. Entrez **INSTALL** et appuyez sur la touche **Entrée**. Le programme d'installation de Jagged Alliance s'exécutera.

3. Suivez les instructions affichées sur l'écran. Pour la version disquettes, changez de disquette quand le program me vous le demande.

MEMOIRE DISPONIBLE

Jagged Alliance nécessite au moins 3.5 Mo de mémoire étendue XMS pour fonctionner normalement. Si votre machine ne dispose que de 4 Mo de mémoire Ram, le programme ne pourra charger que certaines parties du jeu quand il en aura besoin. Vous devez vérifier que vous disposez d'AU MOINS 2.5 Mo de mémoire XMS et de 8 Mo d'ESPACE DISPONIBLE sur votre DISQUE DUR. Lancez ensuite le jeu avec la commande JAVM. Vérifiez toujours la taille de la mémoire disponible.

1. Entrez MEM et appuyez sur la touche ENTREE.

2. Vérifiez les lignes suivantes. Les chiffres indiqués sur votre système doivent être supérieurs ou égaux à :

   Taille maximale du plus grand programme exécutable : 409.600 octets (400 Ko)
   Mémoire disponible XMS : 2.621.440 octets (2.500 Ko)

LANCEMENT DE JAGGED ALLIANCE

L'A.I.M vous attend, et des milliers de vie sont maintenant entre vos mains. Pour lancer Jagged Alliance :

1. Ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé Jagged Alliance. Entrez CD\JAGGED et appuyez sur la touche ENTREE.

2. Si vous disposez de 8 Mo de mémoire ou plus, entrez JA et appuyez sur la touche ENTREE. Si vous avez moins de 8 Mo de mémoire disponible, entrez JAVM et appuyez sur la touche ENTREE.

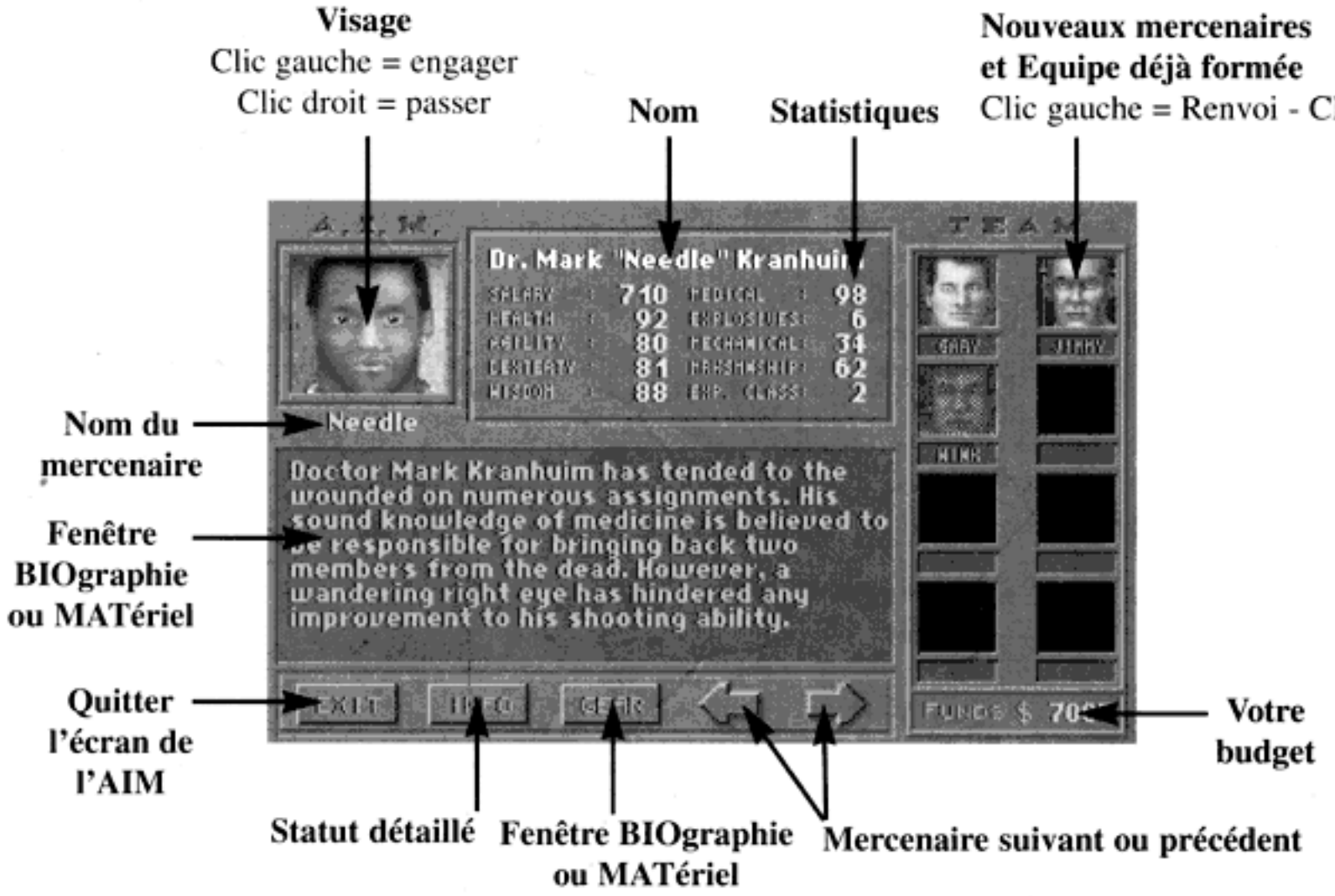
DEMARRAGE RAPIDE

Cette fenêtre contient toutes les informations nécessaires pour engager une équipe de mercenaires, les préparer pour le terrain, et commencer votre première mission.

Comme il s'agit d'un «démarrage rapide», ou «Comment compresser un manuel de 60 pages en 4 feuilles», vous n'y trouverez pas toutes les réponses à vos questions. Dans ce cas, consultez votre manuel.

ETAPES 1 & 2 : CONTACTER L'A.I.M ET ENGAGER DES MERCENAIRES

Avant de pouvoir faire quoi que ce soit dans Jagged Alliance, vous devez engager une équipe de mercenaires pour vous aider à éliminer Santino, choisissez l'option RECHARGER dans votre chambre, sur le calendrier mural.



1. Dans la chambre, cliquez sur la console portable pour contacter l'A.I.M.

2. Utilisez les touches fléchées pour faire défiler les mercenaires.

3. Cliquez sur le visage d'un mercenaire pour lui proposer de l'engager. Vous n'aurez pas les moyens d'engager les mercenaires les plus chers au début du jeu, car vous ne disposez que d'un budget limité pour intervenir et faire reprendre la production de sève. Essayez également de choisir des mercenaires aux compétences variées et complémentaires.

4. Quand votre équipe est formée, quittez l'écran de l'A.I.M et cliquez sur le lit pour activer l'option DORMIR.

ETAPES 3, 4 & 5 : ORDRES, EMBAUCHE D'INDIGENES ET BUDGET

Lorsque vous débarquerez sur l'île de Métavira avec vos mercenaires, vous verrez l'écran de la carte. Il vous permet d'assigner vos mercenaires à différentes tâches pour la journée, d'embaucher et de placer vos gardes et vos inciseurs, et de préparer votre stratégie pour la journée.

1. Cliquez sur le bouton EQUIPE (1) pour activer l'écran des assignations. Pour l'instant, choisissez l'option MISSION pour tous les mercenaires. VOUS DEVEZ EGALEMENT LES EQUIPER POUR LA MISSION DU JOUR. Cliquez sur leur visage et choisissez les objets dans votre stock pour les placer dans leur inventaire, ou inversement (surtout, n'oubliez pas les gilets pare-balles et les munitions !). Pour prendre 5 objets d'un seul coup, cliquez dessus en maintenant la touche SHIFT (ou MAJ) enfoncée.

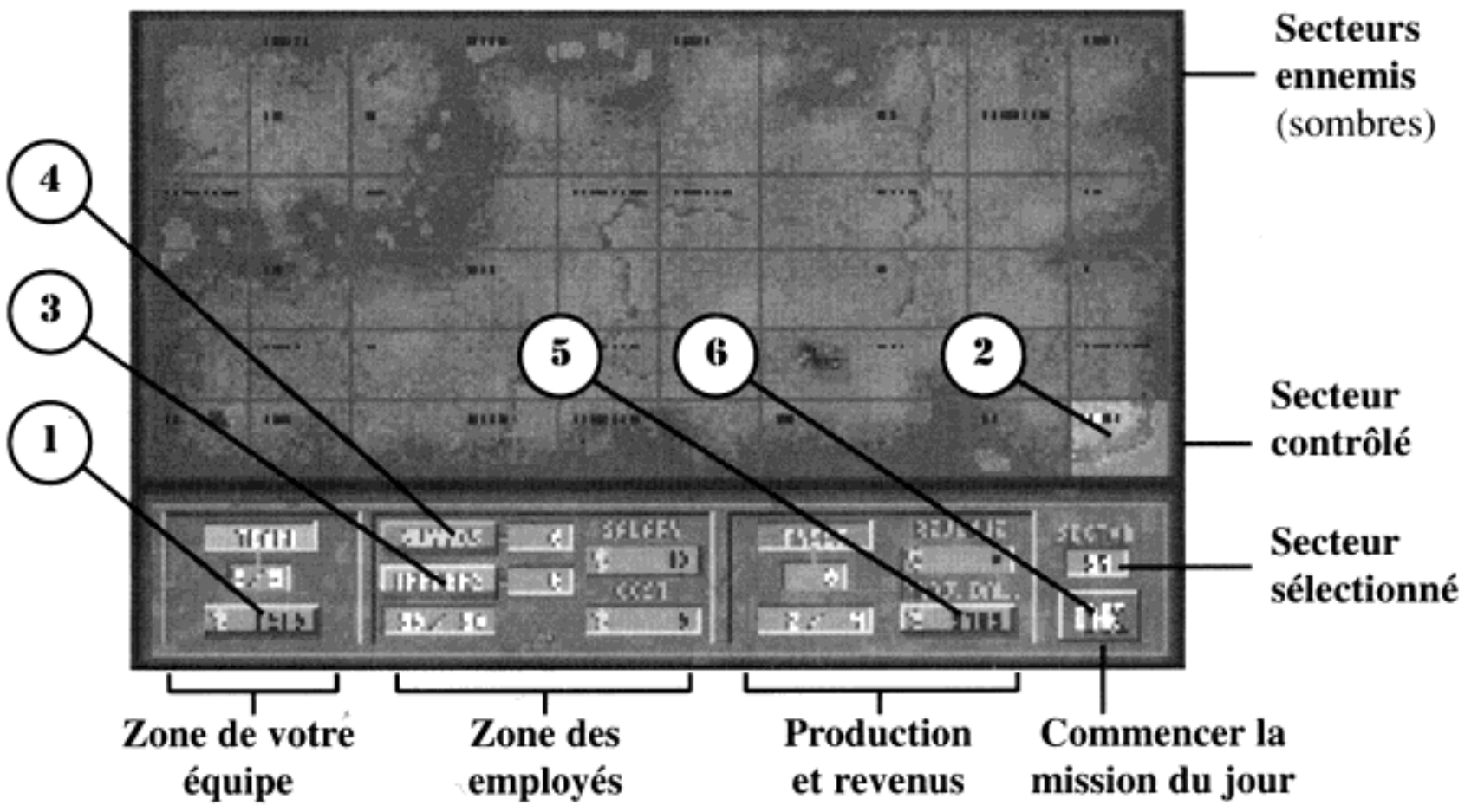
2. Sélectionnez le seul secteur (N°60) que vous occupez pour l'instant (2). Cliquez avec le bouton gauche sur ce secteur pour y placer vos mercenaires. Pour retirer vos mercenaires d'un secteur, cliquez avec le bouton droit.

3. Cliquez sur le bouton des INCISEURS (3) et sélectionnez un secteur sous votre contrôle (2). Cliquez avec le bouton gauche sur ce secteur pour y placer vos employés. Cliquez une fois pour chaque arbre Fallow poussant dans le secteur (points verts). Pour retirer des inciseurs d'un secteur, cliquez avec le bouton droit.

4. Cliquez sur le bouton des GARDES (4) et sélectionnez un secteur sous votre contrôle (2). Dans le secteur de départ, vous disposez déjà de 8 gardes. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit pour les retirer, mais nous vous déconseillons de le faire. Les gardes vous aident à protéger vos secteurs contre les hommes de Santino. Choisissez l'option CARTE sur l'écran principal pour déplacer des gardes lorsque vous serez sur le terrain et que vous aurez repris le contrôle d'un secteur.

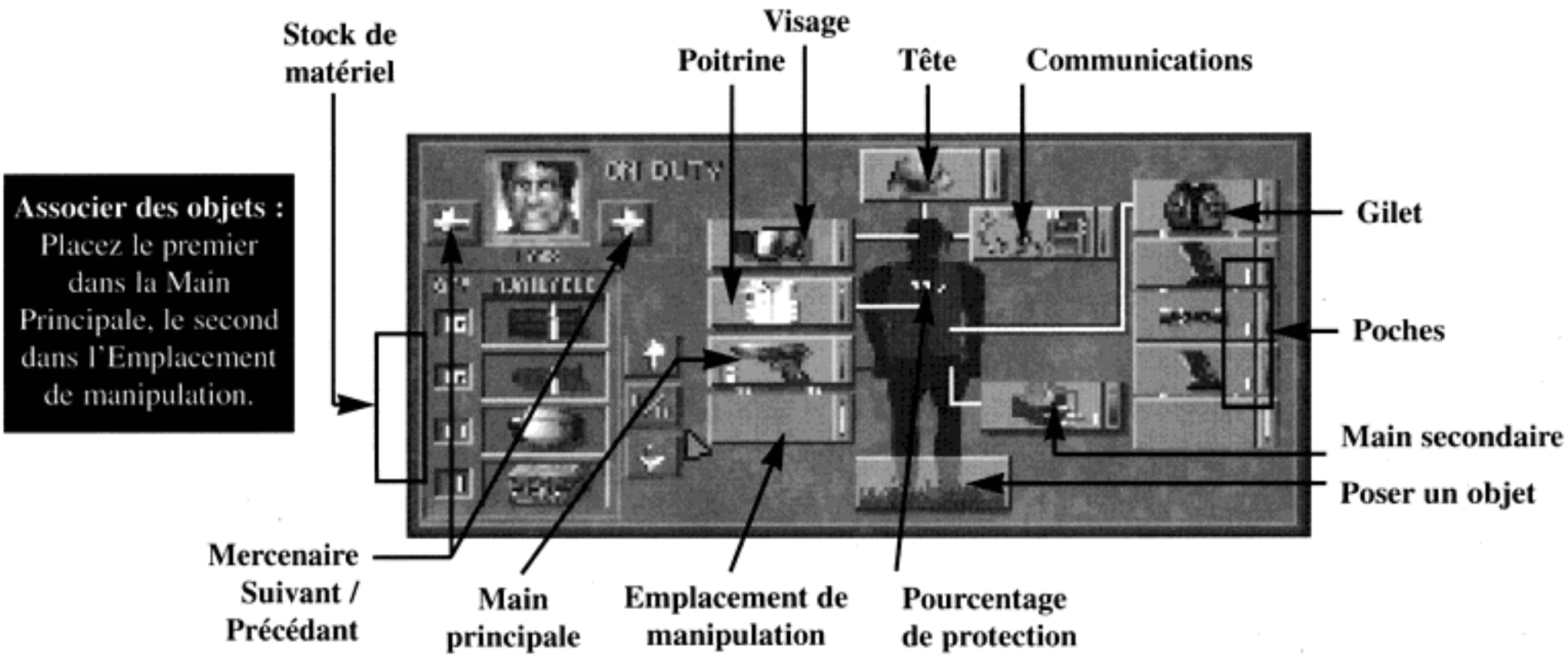
5. Cliquez sur le bouton "Prévision" (5) pour voir le total de votre budget à la fin de la journée.

6. Cliquez sur OK (6) pour commencer la mission du jour. Vous verrez alors l'écran de jeu principal.



EXAMEN RAPIDE DE L'INVENTAIRE DES MERCENAIRES

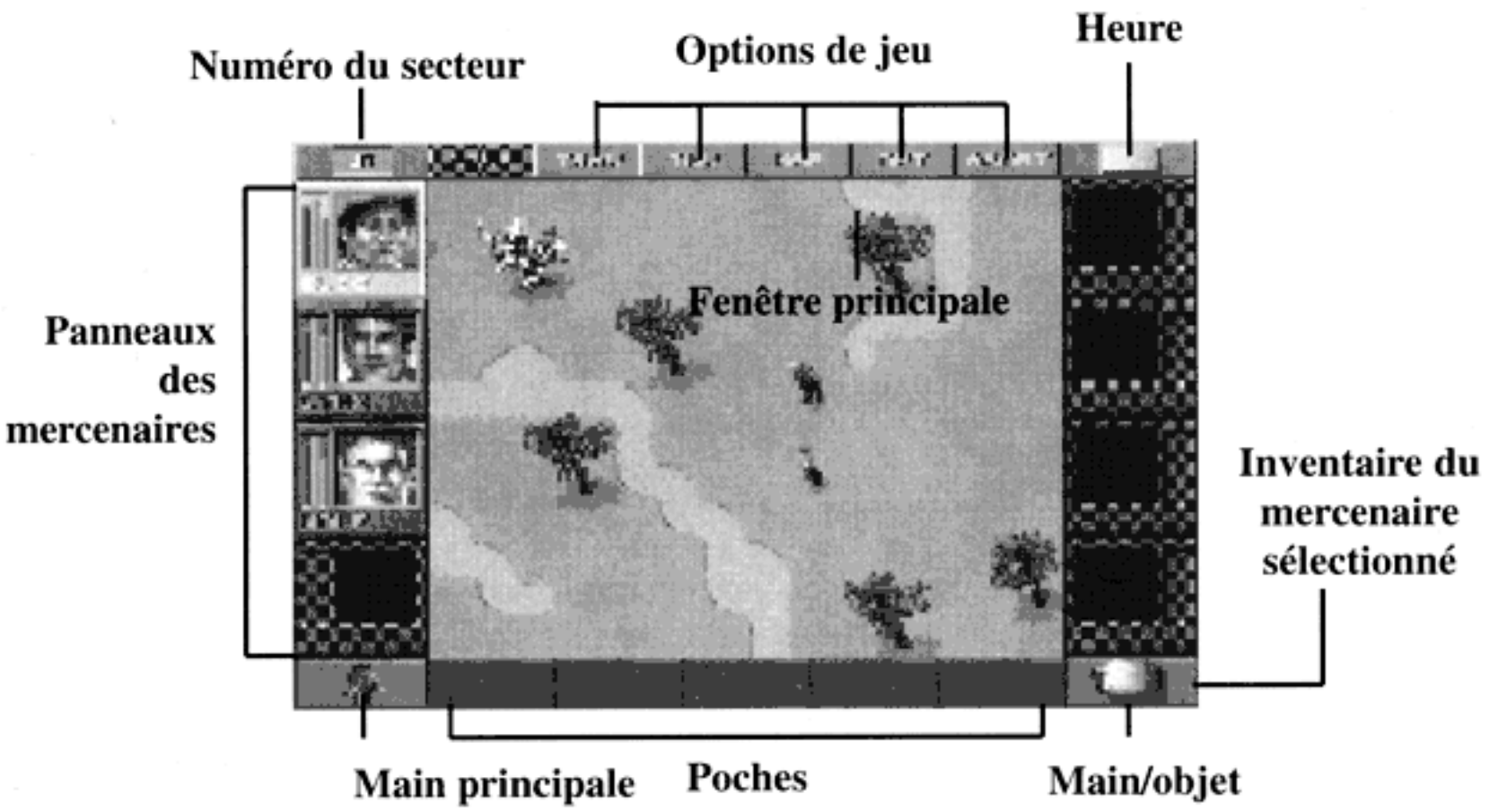
Pour voir l'écran de l'inventaire d'un mercenaire, cliquez sur l'option INV, ou appuyez sur la touche I. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur les poches du mercenaire, affichées en bas de l'écran. Certains emplacements ont une fonction spécifique :



- **Main principale** : placer l'objet que le mercenaire utilisera (arme, couteau, clef, etc.)
- **Emplacement de manipulation** : certains objets peuvent être associés à d'autres objets (une lunette et un fusil, par exemple). Il suffit de placer un objet dans l'emplacement de manipulation pour voir si une combinaison est possible. Faites preuve de créativité, essayez toutes les combinaisons, vous aurez des surprises !
- **Gilet** : Si le mercenaire porte un gilet, les poches peuvent contenir des objets. Vous pouvez placer jusqu'à 5 objets de même type dans chaque poche, en fonction de leur taille.

ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT

Attention, les balles vont commencer à pleuvoir ! Lorsque vous débarquez sur l'île, un écran similaire à celui-ci est affiché. C'est sur cet écran que vous décidez de toutes les actions de vos mercenaires.



Clic droit sur la fenêtre principale pour l'utiliser

SELECTION ET PANNEAUX DES MERCENAIRES



Points d'action (orange) : indique les points d'action pendant les tours de jeu des combats.
Souffle (bleu) : Souffle et énergie. Baisse quand les mercenaires font des efforts. Remonte quand ils se reposent.
Santé (rouge) : Etat de santé du mercenaire. Baisse en cas de blessures, avec des repères de couleur. Les blessures non soignées sont affichées en jaune, et s'aggraveront. Les blessures soignées apparaissent en rose.

- **Pour sélectionner un mercenaire** : clic sur sa silhouette, double-clic sur son visage, F1 à F8
- **Pour le mode combat ou le silence** : clic droit sur le portrait, ou choix d'une option au dos
- **Pour localiser un mercenaire** : clic gauche sur son visage
- **Pour savoir qui est qui** : Placez le pointeur sur le mercenaire
- **Pour voir les statistiques d'un mercenaire** : Cliquez sur les barres de statut en maintenant le bouton enfoncé.
- **Pour voir toutes les statistiques** : Appuyez sur la touche S.

OPTIONS INDIVIDUELLES

- **TIR MAX** : Le mercenaire utilisera tous ses points d'action pour mieux ajuster son tir. Mais vous pouvez réduire les points utilisés, sauf si l'option TIR RAPIDE du panneau de contrôle est activée.
- **RESERVE** : Le mercenaire gardera toujours assez de points pour pouvoir utiliser l'objet qu'il a dans sa main principale avant la fin de son tour de jeu.
- **SILENCE** : Active ou désactive la voix du mercenaire.

COMMANDES DE L'INVENTAIRE

- **Pour faire passer un objet de la main principale à la main secondaire** : clic droit sur l'objet secondaire
- **Pour voir tout l'inventaire** : clic droit sur les poches en bas de l'écran, touche I, clic sur INV
- **Pour placer un objet ailleurs** : clic gauche sur l'objet
- **Pour boire avec une gourde** : prendre la gourde et clic gauche sur le visage
- **Pour utiliser un kit de camouflage** : prendre le kit et clic sur la poitrine

DEPLACEMENTS

- **Déplacement** : clic sur la destination (double-clic si la sécurité est activée)
- **Pour déplacer le groupe (non disponible en combat)** : clic gauche et droit sur la destination
- **Pour avancer discrètement** : appuyez sur la touche SHIFT pendant le déplacement normal
- **Pour marcher à reculons** : appuyez sur ALT pendant le déplacement normal
- **Pour se baisser** : appuyez sur la touche ALT en cliquant sur le mercenaire, ou clic droit puis gauche sur le mercenaire
- **Pour regarder dans une direction** : clic droit dans la direction puis clic gauche
- **Pour passer à un autre secteur** : une fois que toute l'équipe est près de la limite du secteur, cliquez sur l'option TRAV ou appuyez sur la touche T, ou déplacez la souris dans la direction de votre choix en maintenant le bouton gauche enfoncé.
- **Pour permuter l'emplacement de deux mercenaires** : placez le pointeur sur le mercenaire à déplacer et appuyez sur la touche X.

FOUILLES ET RECHERCHES

Dans Jagged Alliance, les yeux et les mains des mercenaires vous permettront d'explorer et de fouiller tous les endroits, et vous aurez quelques fois des surprises. Le pointeur en forme de main est donc très important. Si un mercenaire voit quelque chose, il (ou elle) vous le dira et un cercle blanc apparaîtra autour de l'objet. Mais certains objets cachés nécessitent une fouille plus approfondie.

- **Pour activer la main** : Appuyez sur la touche CTRL, ou placez le pointeur quelques instants au-dessus d'un objet, ou clic gauche quand il est en forme de X (meubles, murs, etc.)
- **Ouvrir les portes** : activez le mot «porte» en déplaçant le pointeur sur la porte et cliquez dessus
- **Zoomer sur des objets ou des panneaux** : touche CTRL et clic droit sur l'objet, ou touche Z
- **Prendre des objets** : Activer le pointeur en forme de main et clic gauche sur l'objet
- **Drapeaux bleus** : Si un mercenaire détecte un objet enterré, il placera un drapeau bleu à cet endroit. Cliquez sur ce drapeau pour déterrer l'objet ou désarmer une mine.

UTILISATION DES OBJETS

L'objet placé dans la main principale d'un mercenaire peut être utilisé à tout moment. Certains objets (ex : trousses médicales) ont une fonction spécifique. Pour utiliser un objet, cliquez avec le bouton droit : le pointeur changera pour indiquer l'action possible. Par exemple, si le mercenaire a une trousse de soins dans la main principale, le pointeur se transformera en croix rouge. Vous devez ensuite indiquer l'endroit ou la cible de l'action en cliquant dessus avec le bouton gauche. Voici les pointeurs les plus souvent utilisés dans Jagged Alliance. Vous découvrirez d'autres actions possibles avec les objets que vous trouverez. Et puis, nous ne voulons pas tout vous révéler...



Sélection. Sélection d'un autre objet ou d'un autre mercenaire pour l'action.

X. Option refusée.

OK. Ordre accepté.

Viseur de jet (grenades, etc.)

Viseur de tir.

Couteau. Les mercenaires utiliseront automatiquement leur couteau s'ils sont dans l'eau.



Utiliser crochets.

Utiliser une clef.

Pas d'utilisation, ou le mercenaire est inconscient*

Soigner.

Le mercenaire sélectionné est mort.

*certains objets n'ayant pas d'utilité apparente devront parfois être associés à d'autres objets.

COMBATS

- Si vous ne voyez plus aucun ennemi, vous devrez pénétrer dans un autre secteur. Quand vous entrez dans un secteur ennemi, le programme active un système de tours de jeu. Pour des raisons stratégiques, chaque mercenaire doit faire son travail (sinon c'est une mort certaine) individuellement. Il est impossible de déplacer

tout le groupe. Dans les tours de jeu, tout est basé sur le nombre de points d'action, qui indiquent le nombre d'actions qu'un mercenaire peut effectuer. Nous vous conseillons de lire votre manuel à partir de la page 35 pour bien comprendre ce système. Lorsque tous les mercenaires ont utilisé tous leurs points d'action ou s'il n'en reste plus suffisamment, cliquez sur FINI pour passer au tour de l'ennemi.

- Pour viser un ennemi : arme dans la main principale, clic droit sur le terrain pour l'utiliser et clic gauche sur la cible
  ... ensuite ... (option)
- Pour mieux ajuster le tir : clic droit pour augmenter le nombre de points et la précision du tir
- **Tirer** : clic gauche
- **TIR MAX et RESERVE** (au dos du visage des mercenaires) : ces options peuvent être activées par défaut.
- **Soins** : Trousse dans la main principale, clic droit pour l'utiliser, et clic sur le mercenaire à soigner.
- **Fin du tour** : Cliquez sur FINI ou appuyez sur la touche D.

MODES DE VUE

- **Carte rapide** : Touche INS
- **Carte rapide en vue du secteur** : Touche TAB
- **Défilement** : Page haut ou Page bas

COMMANDES GENERALES ET RACCOURCIS CLAVIER

Pause	P
Annuler	esc
Quitter le jeu	alt X
Sauvegarde rapide	alt S
Rechargement rapide	alt R
Sélection des mercenaires	F1 à F8 barre espace (suivant)
Voir ennemis	F9 Entrée (suivant)
Menu des options	F10
Permuter deux mercenaires	Pointeur sur mercenaire à déplacer, puis X
Compression du temps	C
Annuler mission	A
Revoir dernier message	L
Inventaire du mercenaire sélectionné	I
Menu des options	O
Statistiques du mercenaire	S
Carte	M
Quitter (même en mode combat)	alt X
Entrer dans un nouveau secteur	T
Déséquiper mercenaire (écran assignations ou INV)	E
Fin du tour de jeu (en mode combat)	D
Zoomer sur un objet	Laisser le pointeur sur l'objet, Z

LE PANNEAU DE CONTROLE

Le panneau de contrôle contient toutes les options de Jagged Alliance. Il suffit de déplacer les interrupteurs pour activer ou désactiver les options.

LES OPTIONS



- **Sons et voix** : Active ou désactive les effets sonores. Sur l'écran principal, utilisez les touches + et - pour augmenter ou baisser le volume des effets sonores.
- **Musique** : Active ou désactive la musique. Sur l'écran principal, utilisez les touches . et , pour augmenter ou baisser le volume de la musique.
- **Défilement** : Permet de passer du défilement lent au défilement rapide. Lorsque cette option est activée, elle accélère le défilement sur les machines rapides. Sur les ordinateurs plus rapides, elle peut poser des problèmes de vitesse à l'écran.
- **Défil. ALT** : L'écran défile avec un léger retard. En appuyant sur la touche ALT, vous éliminez ce retard. Si vous activez cette option, l'écran restera verrouillé et ne défilera QUE quand vous appuierez sur la touche ALT.
- **Ombres** : Active ou désactive les ombres des bâtiments et des personnages, etc. La vitesse du programme sera affectée par cette option sur les ordinateurs plus lents.
- **Sous-titres** : Active ou désactive l'affichage des textes à l'écran. Si les effets sonores sont désactivés, les textes sont automatiquement affichés.
- **Infos objet** : La description des objets est toujours affichée, même si les sous-titres sont désactivés.
- **Voir chemin** : Si cette option est activée, l'itinéraire suivi par les mercenaires sera toujours affiché lorsque vous choisirez leur destination.
- **Palette** : Active ou désactive les animations de l'eau et autres objets. Cette option affecte la vitesse du programme sur les ordinateurs trop lents.
- **Accélérés** : Si cette option est activée, les animations (marche, etc.) seront plus rapides.
- **Suivre** : Si cette option est désactivée, le programme ne suivra pas un mercenaire pendant les déplacements lors des combats.
- **Bruit de pas** : Active ou désactive les bruits de pas pendant le jeu.
- **Bilan jour** : Active ou désactive la séquence de «bilan» qui montre ce qui s'est passé en fin de journée.
- **Tir rapide** : Le mercenaire tirera automatiquement en ajustant son tir au maximum (identique à TIR MAX)
- **Sécurité** : Si cette option est activée, vous devrez cliquer deux fois sur une destination pour confirmer les déplacements des mercenaires.
- **OK Mercs** : Active ou désactive les voix des mercenaires pour la confirmation des ordres.
- **Sauv.Rapide** : Permet de sauvegarder une partie en cours (non disponible en mode combat, mais vous pouvez sauvegarder un jeu si vous quittez... ALT X).
- **Rech.Rapide** : Cette option permet de recharger une partie sauvegardée avec l'option précédente.

Imprimé en France par PUISSANCE 3 - FRACTAL

PROBLEMES TECHNIQUES

Rien ne va plus, et, pendant un court instant, vous auriez envie que les armes de Jagged Alliance ne soient pas virtuelles, mais réelles, pour pouvoir cribler ce stupide ordinateur de plomb... Ne vous inquiétez pas. Nous vous aiderons à régler les problèmes pour arriver sur Métavira en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

JAGGED ALLIANCE INDIQUE UNE ERREUR SUR LE DISQUE

Vous utilisez probablement un mauvais support d'origine. Vérifiez l'état du CD-ROM pour voir s'il n'y a pas de la poussière ou autre chose sur la face lisible (celle où il n'y a rien écrit dessus). Vérifiez également votre lecteur de CD-ROM. Si vous n'arrivez pas à résoudre le problème, nous vous conseillons de contacter votre revendeur pour un échange standard du ou des supports(s) défectueux, sans oublier la facture prouvant votre achat. Nous testerons le jeu et nous remplacerons gratuitement tout support défectueux dans une limite de 30 jours suivant la date d'achat (nous ne sommes pas aussi vaches que Santino, tout de même !)

L'INSTALLATION S'EST DEROULEE SANS PROBLEMES, MAIS LE JEU REFUSE DE DEMARRER.

Vous manquez peut-être de mémoire XMS. Entrez MEM au message d'attente du DOS pour connaître la taille de la mémoire disponible une fois que votre système est lancé. Jagged Alliance nécessite 3.5 Mo de mémoire XMS pour pouvoir fonctionner. Si vous n'avez pas assez de mémoire, lancez Jagged Alliance avec la commande JAVM. Si vous avez plus de 4 Mo de RAM, vous devez reconfigurer votre système pour disposer de suffisamment de mémoire XMS. Si vous lancez le jeu avec la commande JAVM, il tournera plus lentement.

J'AI VU UN ENNEMI, MAIS IL VIENT DE DISPARAITRE !

N'oubliez que vous voyez avec les yeux de vos mercenaires ! Dans ce cas, l'ennemi vient de sortir du champ de vision du mercenaire qui l'a repéré, ce qui est très important. Votre mercenaire, tout comme vous, SAIT que l'ennemi est là, mais il ne peut pas le voir à cause des arbres pendant son tour de jeu.

ARRETS ALEATOIRES DU PROGRAMME

Certains utilisateurs auront peut-être des problèmes de blocages aléatoires, notamment pendant les accès disque (sauvegarde et chargement) s'ils utilisent SMARTDRV, ce qui peut provoquer un problème d'incompatibilité dans votre système. Dans ce cas, ne lancez pas SMARTDRV dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Entrez simplement REM suivi d'un espace au début de la ligne de commande qui lance SMARTDRV dans ce fichier, puis sauvegardez-le et relancez votre ordinateur.

ARRET ALEATOIRE SANS SMARTDRV... ET J'AI HATE D'ENTENDRE VOS EXPLICATIONS, BANDE DE NULS...

Normalement, personne ne devrait lire ce paragraphe. Comme pour tous nos jeux, les tests de cette saleté ont été faits sur une myriade de systèmes et nous avons éliminé tous les outils de programmation que Santino pourrait utiliser. Mais si vous pensez avoir repéré un problème spécifique, contactez notre service technique. Si possible, envoyez-nous votre dernière sauvegarde rapide (fichier QUICK.SAV).

HE ! HE ! HE ! QU'EST CE QUE C'EST QUE CES TRUCS BIZARRES ?

Si le jeu se bloque, essayez d'appuyer sur la touche ECHAP. Si vous n'obtenez aucun résultat, appuyez sur les touches CTRL et F. N'utilisez ces touches qu'en dernier ressort, si vous êtes CERTAIN(E) que le jeu est bloqué, car cela pourrait avoir des conséquences imprévisibles sur le déroulement du jeu.

SUPPORT TECHNIQUE ET AIDES DE JEU SUR LE 36.15 PPS

Distribué par : PPS
150, boulevard Haussman - 75008 PARIS
Tél. (1) 43.59.47.47

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG