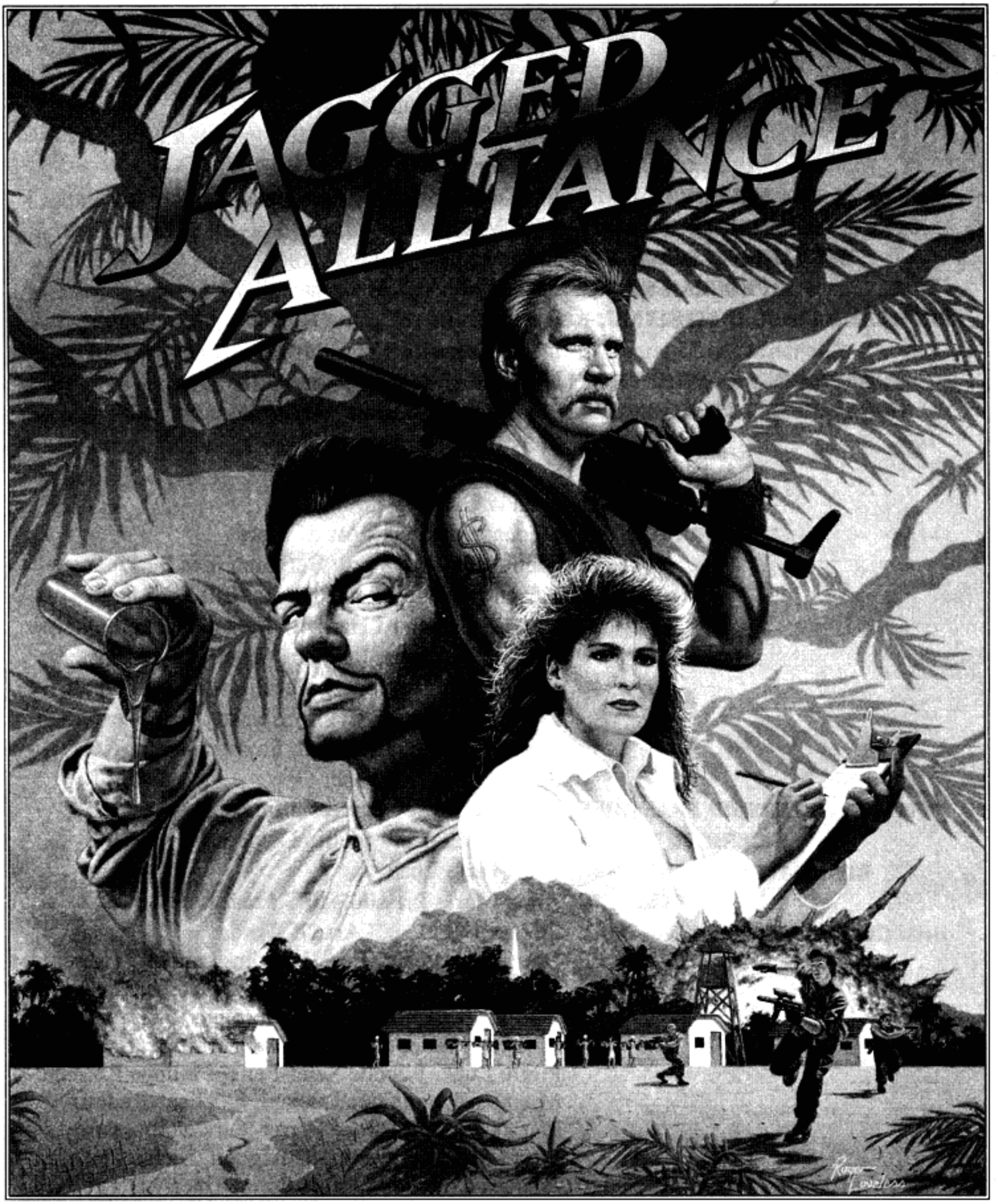
JAGGED ALLIANCE



Logiciel Jagged Alliance
Copyright © 1995 Sir-tech Software, Inc.
Logos, graphismes et documents imprimés
Copyright © 1995 Sir-tech Software, Inc.

Tous droits réservés. Ce logiciel et sa documentation ne peuvent être reproduits, transmis, photocopiés, enregistrés, de manière mécanique ou électronique, en tout ou en partie, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur. Les journalistes ont cependant le droit de citer certains passages en vue de leur publication dans un magazine, un journal, et pour des émissions de radio ou de télévision.

Jagged Alliance® est une marque déposée de Sir-tech Software, Inc. Les autres marques citées dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs, et l'utilisation de ces marques sans la mention «marque déposée» ne remet pas en cause leur statut légal ou commercial.



UN JEU D'AVENTURE ET DE STRATEGIE
DEVELOPPE PAR MADLAB SOFTWARE



CREDITS

UN JEU DÉVELOPPÉ PAR	Madlab Software
PRODUIT PAR	Linda (Sirotek) Currie
IDÉE ORIGINALE	Ian Currie
CONCEPTION DU JEU	Ian Currie, Shaun Lyng, Linda (Sirotek) Currie
CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE	Alex Meduna
SCÉNARIO ET DIALOGUES	Shaun Lyng
PROGRAMMATION	Ian Currie, Alex Meduna
PROGRAMMATION ADDITIONNELLE	Ray E. Bornert II, Bret Rowdon, Mike Poullas, David Smoth
GRAPHISMES & ANIMATIONS	Mohammed Mansour
GRAPHISMES ADDITIONNELS	Dave Menehan, Harry Akalestos
MUSIQUE	Steve Wener
EFFETS SONORES	Sean McDermott
MANUEL	Brenda Garno
TRADUCTION	Stéphane Radoux - Art of Words
TESTS	Glen Anderson, Marty Berkman, Les Berkman, Steven Berra, Nathan Bruyere, Bill Dedi, Paul Gittens, Steven Al Hartzell, Megan Hartzell, Nathan Koch, Phil Lewis, Jim McDonnell, Gila Monster, Moon Mulligan, Joseph Pacelli, Michael Percell, Declan Rodrigues, Clancy Shaffer, Dan Sherry, Norman Sirotek, Robert J. Sowerwine, Jr., F.O. Soup, Quentin Spooner
TEST DE LA VERSION FRANÇAISE	Fréderic Bailly - Paroles d'images
INGENIEUR DU SON	François Cousin - Studio Delphine
REALISATION FICHIER VOC	Jean-Pierre Luck
CASTING	Anne-Marie Joassim - PPS France
DIRECTION ARTISTIQUE DES VOIX	Stéphane Radoux - Art Of Words
AVEC LES VOIX DE	Daniel San Pedro, Eric Franklin, Laurent Mileschi, Stéphane Boutet, Fréderic Sauzay, Didier Barthe, Patrick Guérin, Jean-Marc Herouin, Philippe le Mercier, Fréderic Serra, Jean-Paul Loizeau, Jean-Pierre Luck, Isabelle Saint-Félix, Philippe Romand-Monnier, Dominique Luciani, Stéphane Radoux, Patrick Sigwalt, Bruce Porter, Olivier Toussaint, Pierre Mebarki, Gérard Trevignon, Nicole Sauzier, Jacques Coltelloni, Regis Porte, Thierry Borgoltz, David Tissot, Gilbert Pascal, Anne Marie Joassim, Valérie Luciani, Victor Perez, Jean-Sébastien Guillou, Chantal Duviquet, Annie Ledoux, Patrick Abed, Dany Boolauck.

Enregistré aux studios Delphine, Paris.

Distribué par : PPS - 150 boulevard Haussman 75008 PARIS

REMERCIEMENTS



NOUS TENONS A REMERCIER TOUT PARTICULIEREMENT

Linda (Sirotek) Currie & le reste du clan Currie, Lee-Ann Reny, Brandan, Paul, James, Sandra & Kevin Lyng (et toute la famille), Big Paul, Nancy et Ron (hé oui, Papa, c'est fini !), Alex Meduna, M. & Mme Mansour, Mohammed Mansour, Sabrina Toglia, toute l'équipe de Sir-tech (surtout Norm & Rob), Ray Bornert, John Miles, Vince De Nardo, Mike Poullas, Guido Henkel, Sandra Eber, Eramelinda Boquer (alias le Bug), les Pontano Brothers, Lloyd Mitchell, Garry Prokosh & toute l'équipe de C.N-H.R, Cyrus Hogg, Jeff Pasternak, M. Stephan Anastasiue, Mark Kasens, Camelot Info, Crazy Irving, Dantek Computers, Tetrode, C. & H.



TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE A METAVIRA 8

VOTRE BUREAU AU PARADIS 9

Niveau de difficulté 9
L'écran principal du quartier général 9
Contacter l'A.I.M, Dormir (Début du jeu) 10
Panneau de contrôle, Voir l'équipe, Sauvegarder 10
Recharger une partie, Démarrage rapide, Quitter 10

ETAPE 1 : CONTACTER L'A.I.M 11

Contacter l'A.I.M, l'écran de l'A.I.M 11
Les portraits (Embauche), Biographies 11
Matériel, Infos, Statistiques de base 12
Compétences, niveau d' expérience 13

ETAPE 2 : ENGAGER DES MERCENAIRES 14

Choix des mercenaires 14
Offrir un contrat, obtenir le contrat... 14
Refus des mercenaires, licenciement 14
En route vers Métavira 14

ETAPE 3 : PREPARATION DE LA JOURNEE 15

Le calme avant la tempête 15
Examen de votre position 15
Ecran d'assignation, ordres 16
Actions des médecins et des mécaniciens 17
L'écran de l'inventaire, inventaire des mercenaires 17
Stock de matériel, jeter des objets 18
Echanger des objets, retour à l'écran de la carte 18

ETAPE 4 : EMBAUCHE DE PERSONNEL 19

L'écran principal 19
Nombre d'employés 19
Situation de l'emploi 19
Embauche d'inciseurs, de gardes, salaires, coût 20

ETAPE 5 : EXAMEN DES DEPENSES 21

Votre production 21
Le panneau des finances 21
Retour à l'écran de la carte 22
Examen d'un secteur avant une mission 22

ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT 23

Débarquement sur Métavira 23
L'écran de jeu principal, modes de vue 23
Carte automatique 23
Panneaux des mercenaires, localiser un mercenaire 24

TABLE DES MATIERES

Numéro de secteur, heure, inventaire rapide, le pointeur de la souris 25
Choix du mercenaire et de l'action 26
Pointeur de destination - Mouvements 26
Utilisation des objets 27
Echange d'objets entre mercenaires, utilisation des mains 27
FINI (Combat uniquement), Traversée 29
Inventaire, carte 29
Options, annuler 30

ETAPE 7 : DEPLACEMENTS 31
Examen des lieux, champs de vision 31
Sons, étendues d'eau 31
Bâtiments, trouver des objets, trouver et déterrer des objets 32
Ouvrir l'oeil 32

ETAPE 8 : LES REGLES DE LA GUERRE 33
Intrusion dans les secteurs, prendre le contrôle d'un secteur 33
Secteur liés 33
Perte de secteurs, rencontre avec l'ennemi 34
Points d'action 35

ETAPE 9 : MANOEUVRES MILITAIRES 37
Les temps changent 37
Tours de jeu et points d'action 37
Viser un ennemi, aide des gardes 37
Le tir, choix d'un autre mercenaire 38
Options de tir, après le tir 39
Blessures par balles, recharger les armes, armes enrayées 39
Explosifs et gaz nocifs, dégâts subis 40
Soins 40
Travailleurs blessés, santé de l'ennemi 41
Avant de cliquer sur FINI 41
Santino et ses hommes 41

ETAPE 10 : LA FIN DE LA JOURNEE 42
L'heure du bilan, l'écran de fin de journée (1) 42
L'écran de fin de journée (2) 43
Examen des statistiques, fin de la journée 43

LE BUNKER DE BOB 44

PROFIL DES MERCENAIRES 46

ASSISTANCE TECHNIQUE 56



BIENVENUE A METAVIRA

Jagged Alliance est le premier jeu d'aventure d'une nouvelle série et d'un genre nouveau. Jagged Alliance combine les technologies de pointe, les manoeuvres tactiques et la stratégie dans une aventure passionnante. Grâce à Jagged Alliance, vos talents de stratège et de joueur vont être rudement mis à l'épreuve.

Dès votre atterrissage sur Métavira, vous êtes immédiatement informé du danger qui guette l'arbre Fallow et sa sève rare et précieuse. Vous rencontrez Jack Richards et sa fille Brenda, dont les expériences sur la sève des arbres Fallow ont permis de mettre au point de nouveaux médicaments pouvant sauver d'innombrables vies. Vous apprendrez également que Santino, ancien homme de confiance et collègue scientifique de Jack, s'est pratiquement emparé de l'île... et que son avidité est plus importante que toutes les expériences et toutes les vies du monde.

Et vous êtes là pour permettre à Jack et à Brenda de poursuivre leur mission et de livrer leur sève traitée pour ceux qui en ont désespérément besoin.

Vous allez pour cela faire appel à l'A.I.M, l'Association Internationale des Mercenaires, et consulter le dossier de chaque mercenaire pour connaître leurs compétences et examiner leur équipement. Vous allez ensuite discuter avec eux et tenter d'engager une équipe pour répondre aux dures exigences de votre campagne. Et s'ils acceptent de combattre à vos côtés, vous partirez ensuite pour Métavira et vous tenterez de reprendre le contrôle de l'île, avec bien sûr l'aide de Jack.

De votre quartier général, vous examinerez tous les matins vos positions et vous déterminerez la stratégie du jour. Vous élaborerez des tactiques pour définir la manière, le lieu et le moment où vos mercenaires devront intervenir. Ensuite, vous mettrez vos plans à exécution. Bien entendu, les sbires de Santino sont également en campagne.

En reprenant le contrôle de certains secteurs, vous pourrez accéder à un plus grand nombre d'arbres Fallow, pour en extraire la sève dont Jack et Brenda ont besoin. En recrutant des indigènes pour inciser les arbres ou garder vos secteurs, vous pourrez vendre cette précieuse sève et récupérer de l'argent pour financer votre campagne. Jack et Brenda espèrent de leur côté que vous débarrasserez à tout jamais Métavira de Lucas Santino.

C'est ainsi que tout commence... par une journée de mission dans cette longue campagne, pour reprendre chaque centimètre de terrain et le contrôle global de l'île.

«Le moyen le plus rapide et le plus sûr d'atteindre la vraie connaissance, c'est d'oublier toutes les leçons apprises, tous nos principes, et de ne pas écouter les autres en parler.»
- Bolingbroke

«Ferme-la et avance.»
- Frank «Hitman» Hennessy

VOTRE BUREAU AU PARADIS



L'hélicoptère atterrit dans le soleil brûlant de l'après-midi. Les feuilles des palmiers se balancent dans le vent, et un énorme nuage de poussière s'abat sur le visage de ceux qui vous attendent.

Ils s'approchent de l'hélicoptère et vous demandent de descendre rapidement pour rejoindre leur camp. Jack et Brenda Richards n'ont pas de temps à perdre. Ils se contentent de vous souhaiter brièvement la bienvenue avant de vous entraîner à l'intérieur de leur bureau pour préparer les jours à venir.

C'est ainsi que commence votre «alliance» avec l'île de Métavira, ses indigènes, les mercenaires de l'A.I.M et vos ennemis. Vous préparez votre équipement et vous vous armez de courage pour la difficile mission qui vous attend.

Sélectionnez l'option NOUVELLE PARTIE dans le menu principal pour lancer Jagged Alliance.

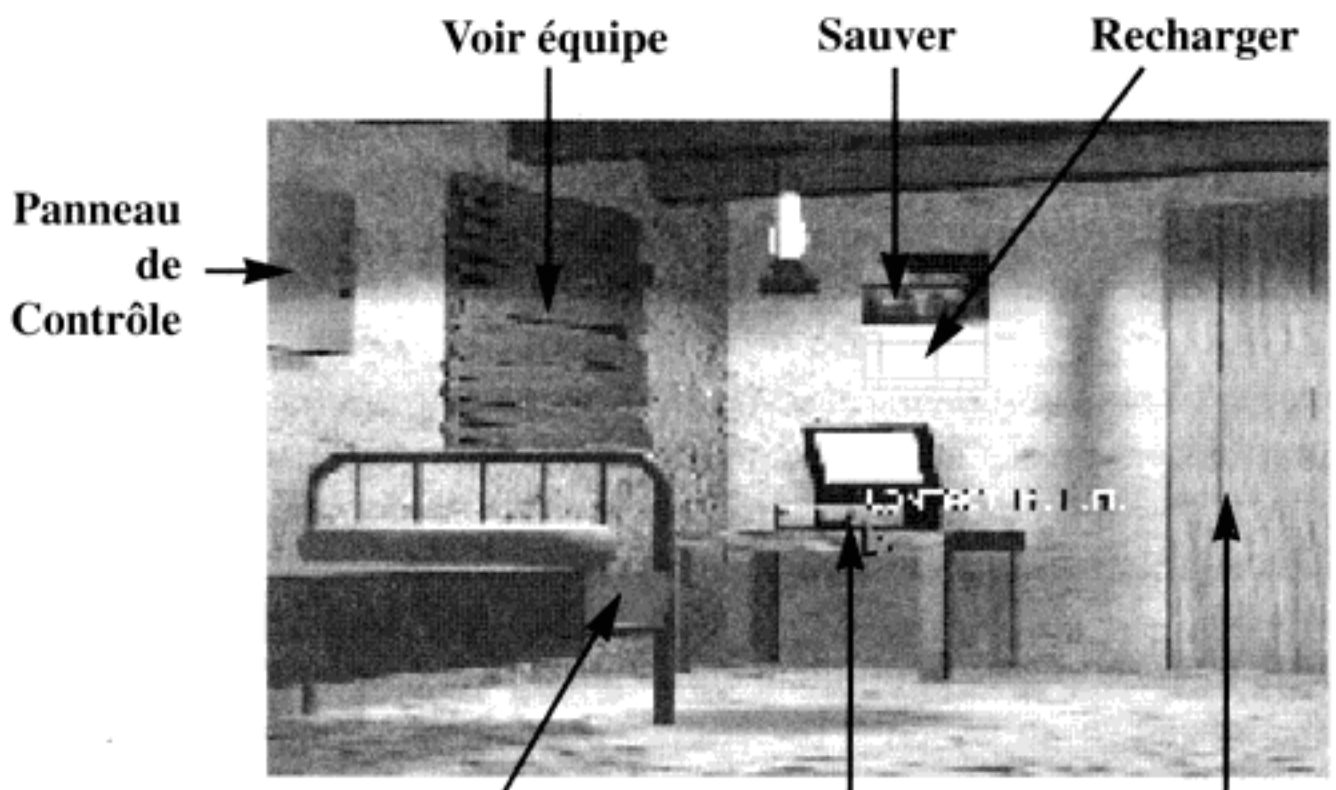
Choix du niveau de difficulté

Avant de vous lancer à la poursuite des hommes de Santino, Jagged Alliance vous permet de choisir le niveau de difficulté qui correspond le mieux à vos talents et à votre soif de défi. Une fois que vous avez choisi le niveau de difficulté d'une partie, vous ne pourrez plus le modifier ensuite. Choisissez donc avec discernement.

En général, votre choix déterminera la difficulté de votre campagne. Il affecte entre autres le nombre d'ennemis, leur agressivité et leurs compétences. Si c'est votre premier jeu de rôles et de stratégie, choisissez de préférence le niveau le plus facile. Le niveau le plus difficile n'est conseillé qu'aux vétérans de ce type de jeu, ceux qui veulent connaître le meilleur (ou le pire ?) de Métavira et des brutes de Lucas Santino.

Ecran principal du quartier général

Une fois que vous aurez choisi le niveau de difficulté, vous vous retrouverez dans votre quartier général, sur l'île de Métavira. C'est de là que vous pourrez accéder à de nombreuses options du jeu, et surtout que vous pourrez contacter l'A.I.M. Déplacez simplement le pointeur de la souris sur l'écran pour voir les options disponibles.





VOTRE BUREAU AU PARADIS

Contacter l'A.I.M

Votre seul et unique moyen de communiquer avec l'A.I.M est une console portable posée sur votre bureau. Sélectionnez l'option APPEL A.I.M pour accéder à la biographie et au dossier de chaque mercenaire de l'Association Internationale des Mercenaires. Vous pourrez également les interroger et, si tout se passe bien, embaucher les premiers mercenaires de votre équipe.

Dormir (début du jeu)

Après avoir engagé les mercenaires de votre équipe, sélectionnez l'option DORMIR pour vous reposer avant la journée suivante (c'est aussi l'occasion de sauvegarder la partie en cours). Vous vous réveillerez dans une forme olympique et prêt à affronter une nouvelle journée sur l'île de Métavira.

> Seuls les joueurs ayant embauché au moins un mercenaire peuvent «dormir» et commencer le jeu. Dans le cas contraire, vous ne feriez que vous retourner toute la nuit sur votre lit (si jamais Santino ne vous l'a pas déjà pris). Si vous n'avez pas encore engagé de mercenaires, contactez l'A.I.M.

Panneau de Contrôle

Cliquez sur le boîtier métallique fixé au mur pour modifier les paramètres du jeu. Pour de plus amples informations sur les fonctions du PANNEAU DE CONTROLE, consultez votre Guide d'installation.

Voir votre équipe

Cliquez sur la persienne détachée devant la fenêtre pour voir votre équipe et votre statut dans l'île. Vous pouvez utiliser cette option pour examiner votre statut dans plusieurs parties sauvegardées : il vous suffit de charger la partie qui vous intéresse et de cliquer à nouveau sur la persienne.

Sauvegarder une partie

Lorsque vous aurez progressé et gagné du terrain dans l'île de Métavira, vous devrez sauvegarder cette progression. Cliquez sur la partie supérieure du calendrier mural. Jagged Alliance vous demandera ensuite de sélectionner un emplacement pour votre sauvegarde (SAUVER). Vous pouvez entrer un nom pour votre sauvegarde, et vous pouvez sauvegarder jusqu'à 10 parties.

Recharger une partie

Déplacez le pointeur sur la partie inférieure du calendrier mural pour activer l'option RECHARGER, qui permet de charger une sauvegarde. Jagged Alliance affichera la liste des parties sauvegardées. Cliquez sur celle de votre choix. Vous pouvez ensuite cliquer sur la persienne pour examiner rapidement votre équipe et votre statut dans l'île.

Démarrage rapide

Si vous voulez entrer tout de suite dans le feu de l'action sur Métavira, choisissez l'option RECHARGER et la sauvegarde «DEMARRAGE, DIFF. NORMAL». L'équipe sélectionnée est bien équilibrée et formée de 8 mercenaires avec tout l'équipement et les compétences nécessaires pour bien démarrer dans votre campagne. Mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas forcément de la meilleure équipe de départ. L'équipe idéale dépend surtout de vos préférences personnelles. Et avec 60 mercenaires, vous avez le choix!

Quitter

A la fin de la journée, placez le pointeur sur la porte pour activer l'option QUITTER. Vous reviendrez alors au menu principal de Jagged Alliance.

ETAPE 1 : CONTACTER L'A.I.M

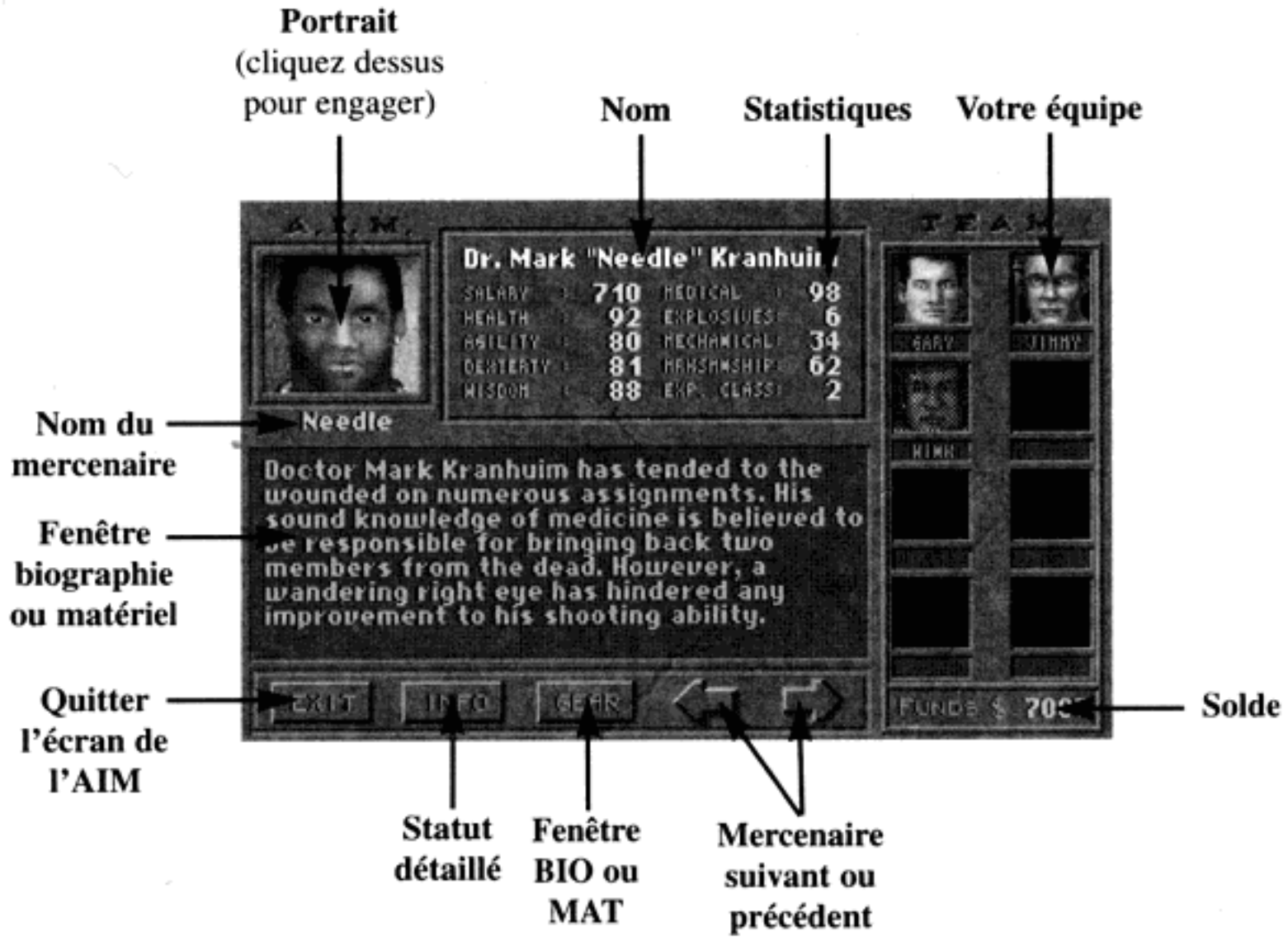


Contacter l'A.I.M.

L'Association Internationale des Mercenaires est la seule organisation qui représente des individus souhaitant se faire un nom dans le monde impitoyable des mercenaires. Dans votre chambre, placez le pointeur de la souris sur la console portable pour activer l'option APPEL A.I.M, et cliquez avec le bouton gauche pour voir quels sont les mercenaires disponibles.

L'écran de l'A.I.M

Lorsque vous contactez l'A.I.M pour la première fois, un écran semblable à celui-ci est affiché :



En consultant les dossiers des mercenaires, vous pourrez avec un peu de chance former une équipe capable d'affronter les difficultés de Métavira. Mais les mercenaires veulent eux aussi savoir à qui ils ont affaire.

Les portraits (embauche)

Les portraits des mercenaires vous permettent de voir avec qui vous traitez. Les mercenaires qui ne sont pas disponibles seront indiqués par la mention «EN MISSION» sur leur visage (après tout, vous n'êtes pas le seul dans le monde à vouloir engager des mercenaires).

Cliquez avec le bouton gauche sur le visage d'un mercenaire pour lui proposer un engagement. S'il (ou elle) accepte, son dossier sera déplacé vers votre équipe. S'il (ou elle) est en mission, la date de son retour sera indiquée.

Cliquez avec le bouton droit sur le visage d'un mercenaire pour faire défiler rapidement les dossiers de l'A.I.M.

Biographie

Grâce au réseau bien organisé de l'A.I.M, vous pouvez accéder aux dossiers de tous ses mercenaires. Ces informations vous permettent d'en savoir un peu plus sur leur personnalité et leurs compétences, et de décider si vous devez ou non les engager dans votre équipe.



ETAPE 1 : CONTACTER L'A.I.M

Matériel

Cliquez sur le bouton MAT. pour voir l'équipement du mercenaire choisi. Ils peuvent être équipés de différents objets selon leur activité principale (trousses de soins ou de serrurier, etc.). Cliquez sur un objet pour voir sa description.

Informations

Cliquez sur le bouton INFO pour voir les détails concernant votre équipe actuelle. En examinant le niveau moyen de l'équipe pour le tir ou l'intelligence, par exemple, ou dans d'autres compétences spécifiques, vous aurez une idée de son aptitude à réagir sur le terrain.

Statistiques de base

Les statistiques des mercenaires indiquent leur niveau de compétence dans plusieurs domaines spécifiques (de 1 à 100), 100 correspondant à la valeur la plus élevée. En s'entraînant et en participant à des missions, les mercenaires peuvent parfois s'améliorer dans certains domaines. Si leur niveau et leurs compétences augmentent, ils n'auront plus la même valeur sur le marché et vous demanderont peut-être une augmentation de...

Salaire

Salaire. Ce chiffre indique la solde journalière de chaque mercenaire pour ses, euh... services, et vous devez les payer de votre poche. Ne gaspillez pas votre budget en engageant les mercenaires les plus chers dès le début du jeu, car vous risquez de ne pas pouvoir vous offrir leurs services très longtemps.

Santé

Le niveau de santé indique la condition physique générale d'un mercenaire, ainsi que le nombre de blessures qu'il (ou elle) peut subir avant de succomber. Un niveau de santé de 100 points indique une parfaite condition physique. Par contre, un mercenaire avec seulement 10 points de santé serait plus à son aise dans un lit que sur le terrain. Le niveau de santé détermine également les performances générales d'un mercenaire et son efficacité dans tous les domaines. C'est dur de réussir une mission si on a les bras qui tombent...

Agilité

Ce critère permet de déterminer les réactions physiques d'un mercenaire face à diverses situations, qu'il s'agisse d'éviter un tir ou simplement une ornière sur un chemin. En principe, l'agilité affecte non seulement la vitesse de déplacement du mercenaire, mais aussi sa coordination et son contrôle face à une situation donnée.

Dextérité

Le niveau de dextérité permet de mesurer l'aptitude d'un mercenaire à exécuter correctement des mouvements délicats ou précis. Dans certains domaines, comme la médecine, la dextérité est un facteur très important : même si vous lisez tous les livres dans ce domaine, vous ne serez jamais un bon chirurgien si vos mains tremblent. En général, la dextérité affecte l'aptitude d'un mercenaire à utiliser ses capacités au maximum, et elle est essentielle pour toutes les tâches manuelles demandant une certaine précision.

Sagesse

La sagesse d'un mercenaire affecte son aptitude à utiliser son expérience et son entraînement. Bien sûr, elle affecte aussi son interprétation des choses (Quoi, un coup de feu ? Mais je croyais que tu avais p...) Les mercenaires les plus intelligents comprennent très facilement le fonctionnement parfois complexe de certains équipements militaires. D'autres, par contre, ont besoin de plus de temps pour analyser la complexité d'une situation donnée ou d'une action (C'est bon, Paul. Ecoute, la prochaine fois, tu gardes la goupille et tu lances la grenade, d'accord ?)



Compétences de base

Tous les mercenaires de l'A.I.M disposent de quatre compétences de base qui définissent leurs qualités principales. Tout comme les autres compétences, elles s'échelonnent de 1 à 100 et peuvent augmenter avec la pratique.

Médecine

Les mercenaires sont souvent blessés. Ce sont les risques du métier. Qu'il s'agisse d'une blessure par balle ou d'une légère égratignure, des soins médicaux sont nécessaires. Mais il n'y a pas d'hôpital à Métavira (en dehors des pansements de Bob ou de son Bunker), et les mercenaires ne pourront donc compter que sur leurs camarades pour se faire soigner.

Le niveau de compétence en médecine indique les connaissances des mercenaires dans ce domaine, et leur aptitude à soigner les blessés. Un mercenaire très habile sera même capable d'opérer avec des instruments en plastique. A l'inverse, un mercenaire connaissant peu ce domaine se coupera fatalement en se rasant.

Explosifs

Les compétences dans le domaine des explosifs indiquent si les mercenaires connaissent bien l'art de la pyrotechnie, et déterminent leur aptitude à fabriquer et à utiliser des explosifs sans risquer de tout faire sauter, et eux avec. Elles indiquent également leur aptitude à détecter et à désarmer des explosifs laissés intentionnellement par l'ennemi.

Mécanique

De nombreux objets utilisés par les mercenaires sont de nature mécanique : armes, radios, serrures... et une multitude d'interrupteurs, de pièces mécaniques et électroniques nécessitant l'intervention d'une main experte pour les maintenir en bon état de marche. Un mercenaire doué en mécanique est capable de réparer des objets cassés, d'ouvrir des serrures bloquées et des dispositifs de fermeture, et même de transformer et de manipuler de simples objets pour en créer de nouveaux.

Tir

Un bon tireur doit avoir l'oeil vif et faire preuve de beaucoup d'adresse. L'adresse au tir représente l'aptitude du mercenaire à viser une cible avec une arme à feu.

Niveau d'expérience

La caractéristique la plus importante d'un mercenaire est son expérience. Elle dépend de ses compétences, de ses années de service à l'A.I.M, des combats auxquels il (ou elle) a participé, et de sa connaissance du métier. En bref, elle résume son talent et son expérience du terrain. Ce critère est indiscutablement le plus révélateur.

Lorsque les mercenaires grimperont les échelons de l'A.I.M et gagneront de l'expérience, certaines de leurs compétences augmenteront également :

- Leur aptitude à détecter des pièges et des embuscades
- Ils se dissimuleront et évolueront plus facilement
- Ils repèreront plus rapidement les cibles ennemies et viseront mieux
- Ils seront plus efficaces sur le terrain
- Leur salaire peut augmenter (un mercenaire étant généralement payé en fonction de ses compétences)



ETAPE 2 : ENGAGER DES MERCENAIRES

Choix des mercenaires

Après avoir consulté les dossiers de l'A.I.M, vous aurez sélectionné certains mercenaires que vous voulez engager. Constituer une équipe bien équilibrée et dont personne ne se moquera n'est pas chose facile (Hé, Bob, regarde, voilà la Brigade des Nuls avec leurs gros pistolets à eau ! Ouuuuh !). Par conséquent, avant de proposer des engagements au hasard à n'importe quel mercenaire, réfléchissez bien.

- De combien de mercenaires avez-vous besoin dans votre équipe ? N'engagez que ceux qui sont vraiment indispensables pour atteindre vos objectifs.
- Essayez de choisir des mercenaires aux compétences variées. Un groupe de quatre mécaniciens ne fera peur à personne (genre : hé, mec, rends-nous ces arbres Fallow immédiatement, sinon on démonte ta bagnole !).

Proposer un contrat

Lorsque que vous avez choisi les mercenaires que vous voulez engager, cliquez sur leur portrait pour commencer l'entretien. Le mercenaire réfléchit à votre offre et peut accepter ou refuser de faire partie de votre équipe.

Obtenir le contrat

Chaque mercenaire engagé apparaîtra ensuite dans votre équipe sur l'écran de l'A.I.M, et son dossier portera la mention EN MISSION. Les portraits des mercenaires ayant accepté votre offre sont affichés en grisé. Ils sont en train de se préparer pour partir vers Métavira. Ceux qui sont déjà sur l'île sont affichés en couleurs.

Refus

Parfois, les négociations ne se dérouleront pas comme vous l'aviez prévu. Certains mercenaires peuvent refuser votre offre pour diverses raisons, selon leur personnalité et leurs réactions à vos actions (ou au manque d'actions) sur le terrain. N'oubliez pas que ces hommes et ces femmes ont un caractère, des amis et des ennemis, et que vous n'êtes pas leur seul employeur. C'est plutôt vous qui avez besoin d'eux, et pas le contraire.

Renvoyer un mercenaire

Pour renvoyer un mercenaire de votre équipe, cliquez sur son visage avec le bouton gauche. Pour voir simplement ses statistiques, cliquez sur son visage avec le bouton droit.

- Les mercenaires que vous avez engagés mais qui n'ont pas été transportés sur Métavira ne seront pas trop fâchés. Ils se diront «Au moins, je n'ai pas perdu de temps». Mais ceux qui auront déjà participé à des missions sur l'île ne le prendront pas aussi bien. Après tout, ils sont comme vous et moi (vous voulez me virer parce que vous trouvez que ce manuel est nul ? OK, pas de problème. Hé, Norm, tu viens boire une bière ?).

Partir vers Métavira

Cliquez sur le bouton FINI pour vous déconnecter de l'écran de l'A.I.M. Si vous avez engagé de nouveaux mercenaires, l'A.I.M se chargera de les transporter sur l'île moyennant finances. Ils arriveront rapidement sur l'île et se familiariseront avec la zone de conflit, qu'ils finiront par connaître sur le bout des doigts. Remarque : l'hélicoptère de l'A.I.M ne peut faire qu'un seul voyage par jour, et vous ne pourrez pas contacter l'A.I.M avant le jour suivant.

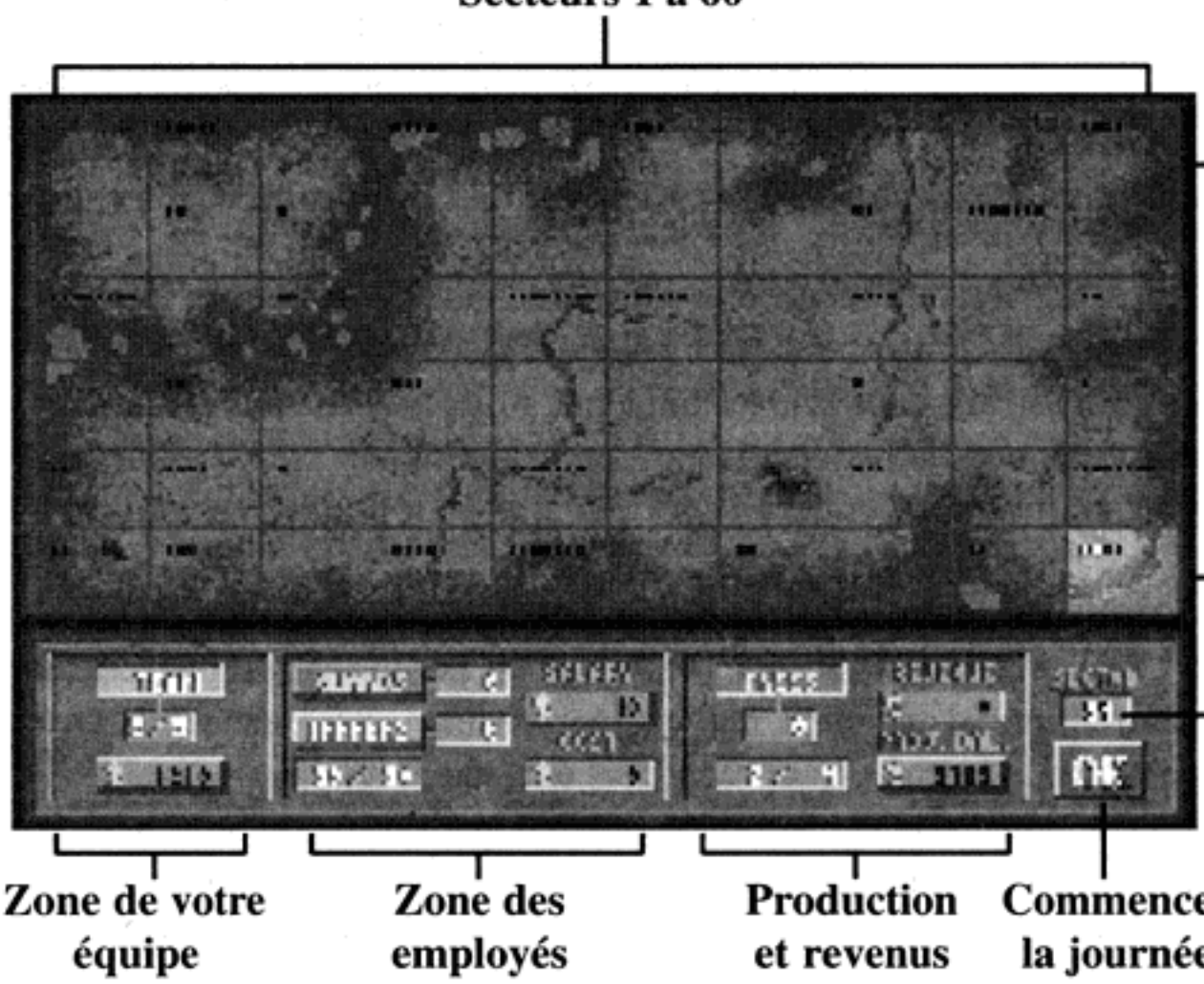
ETAPE 3 : PREPARATION DE LA JOURNEE



Le calme avant la tempête

Après avoir transporté votre équipe sur l'île et vous être installés dans votre quartier général, sélectionnez l'option DORMIR pour reposer votre corps et votre esprit avant la journée suivante. Quand vous vous réveillerez à l'aube, vos mercenaires seront là, prêts à affronter une dure journée de mission.

L'écran de la Carte vous permet de définir la stratégie de la journée en déterminant les activités de votre équipe.

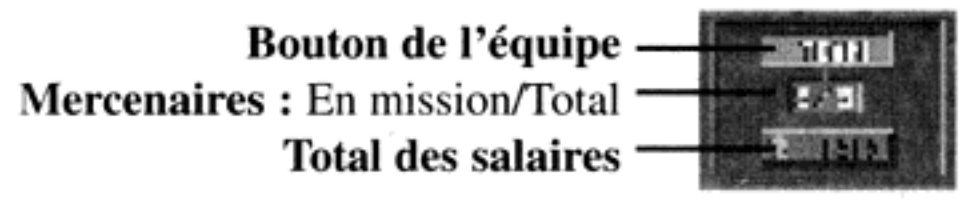


Au début de votre campagne, vous ne pourrez pas choisir votre secteur de départ, car vous n'en contrôlez qu'un seul sur l'île ! Plus tard, lorsque vous aurez repris le contrôle d'autres secteurs, vous pourrez placer vos mercenaires dans n'importe quel secteur relié directement à votre base de départ. Vos mercenaires, bien évidemment, tiennent à rester tous ensemble, et ils ne peuvent occuper qu'un seul secteur en même temps.

Examen de votre position

Pour placer vos mercenaires dans un secteur, cliquez sur le bouton EQUIPE sur l'écran de la Carte. Placez ensuite le pointeur de la souris sur le secteur de votre choix. Dans Jagged Alliance, chaque secteur de l'île est délimité par une case blanche lorsque vous le traversez.

Placement de vos mercenaires





Cliquez avec le bouton gauche sur un secteur pour placer votre équipe.



Cliquez avec le bouton droit sur un secteur pour retirer votre équipe.

Lorsque vous avez sélectionné un secteur de départ, vous devez assigner vos mercenaires à la mission du jour. Cliquez sur le bouton SALAIRE de la zone EQUIPE pour accéder à l'écran des assignations pour la mission.



L'écran des assignations

ETAPE 3 : PREPARATION DE LA JOURNEE

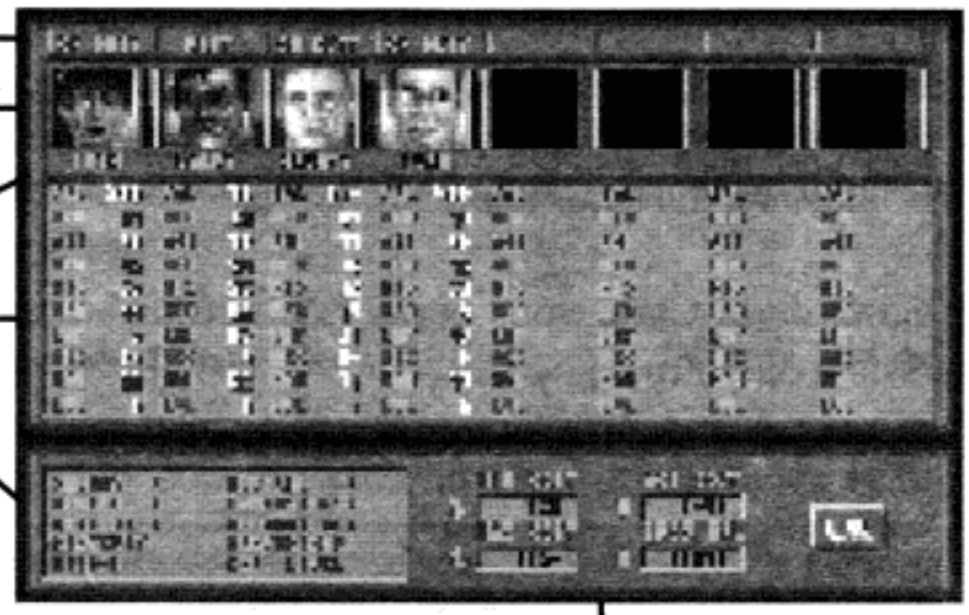
Bouton d'assignation

Portrait (cliquez dessus pour voir l'inventaire)

Nom

Statistiques

Statistiques du mercenaire (si 1 seul mercenaire est sélectionné)



Ces chiffres indiquent vos dépenses et votre budget minimum et maximum.

Ordres



Au début de Jagged Alliance, tous vos mercenaires seront en MISSION. C'est normal, puisqu'ils viennent à peine de descendre de l'hélicoptère. Mais, en progressant dans votre campagne, vous pourrez demander à certains d'entre eux de rester à la base pour une raison précise. Quel que soit le cas, cliquez sur l'option de votre choix pour donner vos ordres.

- **MISSION** (Plein salaire) : le mercenaire est sur le terrain pour combattre Santino.
- **REPOS** (Demi-salaire) : le mercenaire se repose. Cette option permet de soigner certaines blessures. La guérison naturelle prend du temps, mais permet aux mercenaires de reprendre des forces pour affronter une nouvelle journée. Leur salaire est également diminué de moitié.
- **ENTRAINEMENT** (ENTR., plein salaire) : Les mercenaires peuvent rester à la base pour s'entraîner et améliorer leurs compétences dans les domaines suivants : tir, médecine, mécanique ou explosifs. Pour le tir, ils doivent avoir une arme en main. Vous pouvez aussi choisir un entraînement physique pour améliorer leur niveau de santé, d'agilité et de dextérité. Si un mercenaire est déjà très compétent dans le domaine choisi, il s'améliorera très peu, alors qu'un novice en la matière progressera plus rapidement. Les capacités et la volonté d'apprentissage d'un mercenaire affectent également les résultats de l'entraînement.
- **DOCTEUR** (Plein salaire) : cette option permet à un mercenaire de soigner les PATIENTS qui en ont besoin. Bien entendu, les médecins sont les plus performants dans ce domaine, et le mercenaire «docteur» doit avoir en main une trousse de soins ou une trousse médicale. D'autres trousses seront peut-être nécessaires (et stockées dans ses poches) pour pouvoir soigner toutes les blessures. Les mercenaires qui ont besoin de soins se soigneront généralement d'abord, puis s'occuperont de manière égale des patients.
- **PATIENT** (Demi-salaire) : le mercenaire est soigné par celui ou celle qui a été désigné(e) comme docteur. Contrairement à l'option «Repos», les mercenaires sont soignés à la fois par le repos et les soins médicaux. Remarque : si un mercenaire médecin a besoin de soins, choisissez plutôt l'option «Docteur» : il (ou elle) commencera par se soigner d'abord (mais n'oubliez pas qu'un «docteur» touche l'intégralité de son salaire, contrairement à un «patient»).
- **REPARATIONS** (REPAR., plein salaire) : le mercenaire répare des objets endommagés par la chaleur, l'humidité et les combats sur Métavira. Pour réparer des objets, un mécanicien doit avoir une caisse à outils dans la main principale, et l'objet à réparer dans sa main secondaire. Les autres objets à réparer doivent se trouver dans ses poches. Pour de plus amples informations sur les mains, les poches, etc., consultez le chapitre suivant.
- **RENVOI** (Euh... pas de salaire) : Ciao !

ETAPE 3 : PREPARATION DE LA JOURNEE



Les médecins et les mécaniciens

Vous pouvez connaître l'efficacité des médecins et des mécaniciens grâce aux chiffres affichés sur leur visage (exemple: 28/32). Dans ce cas, l'efficacité maximale du mercenaire est de 32 points. Certains facteurs externes peuvent jouer, par exemple si son équipement n'est pas approprié, et son efficacité sera réduite à 28 points pour les soins ou les réparations.

L'écran de l'inventaire

Lorsque l'écran des assignations est affiché, vous pouvez également examiner et manipuler les objets dans l'inventaire des mercenaires. Cliquez avec le bouton gauche sur leur visage pour activer l'écran de l'inventaire.

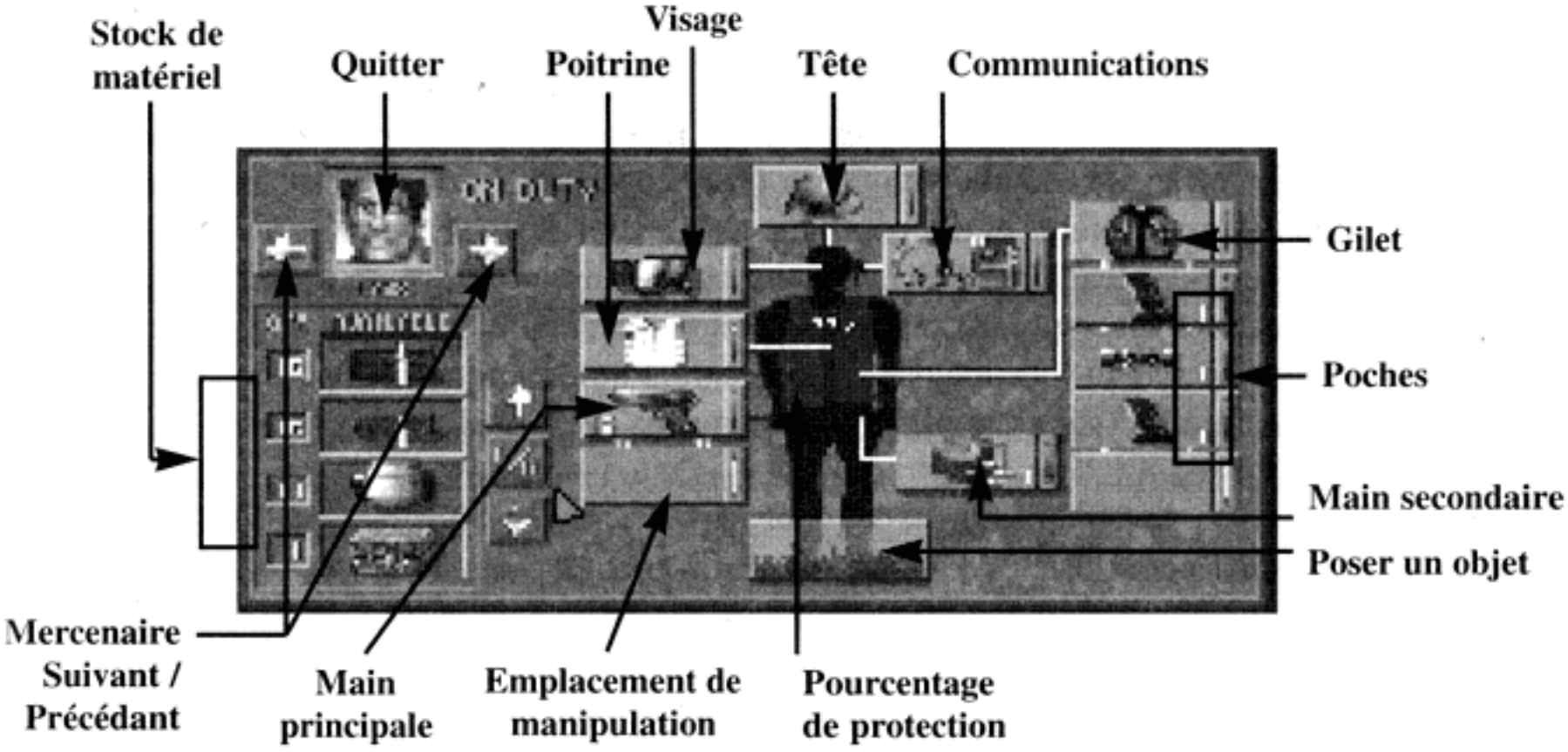
Prendre et examiner des objets

Cliquez avec le bouton droit sur un objet pour voir sa description.
Cliquez avec le bouton gauche sur un objet pour le prendre. Vous pouvez ensuite le placer ailleurs dans l'inventaire du mercenaire, ou le donner à un autre membre de l'équipe. **Cliquez à nouveau sur le bouton gauche** pour le placer quelque part.
Cliquez avec le bouton gauche en appuyant sur SIFT pour prendre un groupe d'objets.

L'inventaire d'un mercenaire

L'écran de l'inventaire est divisé en deux parties : l'inventaire du mercenaire est affiché à droite, le stock d'objets en votre possession est affiché à gauche.

L'inventaire du mercenaire contient les objets dont il est équipé ou qu'il transporte :



Les objets sont affichés dans chaque emplacement, avec, le cas échéant, une barre indiquant leur état général. Pour les groupes d'objets, le nombre est également affiché. Dans le cas des munitions, le nombre de balles ou de cartouches restantes sera affiché.

Vous ne pouvez placer que certains objets sur la tête, les oreilles et la poitrine des mercenaires. Les mains principale et secondaire, l'emplacement de manipulation et les poches des gilets fonctionnent de manière différente et plus complexe.



ETAPE 3 : PREPARATION DE LA JOURNEE

Gilets

Les gilets disposent d'un nombre variable de poches permettant d'y mettre un ou plusieurs objets de même type. Vous disposez d'un emplacement pour chaque poche du gilet. Vous pouvez donner un gilet à un autre mercenaire ou le placer dans le stock principal avec les poches pleines, ou les vider une par une.

Main principale

La main principale tient l'objet que le mercenaire va utiliser. Il s'agira le plus souvent d'un fusil, d'un pistolet, ou d'une arme quelconque. Selon la situation, il peut également s'agir d'une trousse de soins ou d'une caisse à outils.

Emplacement de manipulation de la Main principale (pour manipuler des objets)

Cet emplacement spécial permet aux mercenaires de manipuler des objets. Lorsqu'un objet est dans la main principale, vous pouvez en placer un autre dans l'emplacement qui s'affiche alors au-dessous, pour manipuler ou combiner de façon permanente les deux objets. Vous pouvez par exemple monter une lunette sur un fusil. L'état du nouvel objet créé ou modifié dépendra des compétences du mercenaire et de l'état initial des objets utilisés. Cet emplacement de manipulation peut également être utilisé pour séparer certains objets, comme pour retirer un message d'une bouteille, par exemple. Tous les objets ne peuvent pas être manipulés, mais cet emplacement est toujours affiché dans Jagged Alliance pour vous permettre d'expérimenter et de faire preuve de créativité.

Main secondaire

Les mercenaires peuvent également tenir dans l'autre main des objets dont ils pourraient avoir besoin. Ces objets peuvent être placés rapidement et facilement dans la main principale pendant le jeu.

Votre stock de matériel

Le stock de matériel entreposé à votre base comprend différents objets. Lorsque vous êtes au quartier général, les mercenaires peuvent y prendre ou y laisser des objets. Sur le terrain, par contre, votre stock de matériel ne sera pas accessible... et les objets s'abîmeront et s'useront lors des manoeuvres et des combats. Utilisez les flèches affichées à droite des objets de votre stock pour les faire défiler. Cliquez sur le bouton «%» pour passer de l'état de l'objet à la quantité disponible. Lorsque vous ajoutez des objets dans votre stock en cliquant sur un emplacement (occupé ou non), ils seront automatiquement placés avec les objets de la même famille (par exemple avec les armes s'il s'agit d'un revolver).

Jeter des objets

En début de journée, les mercenaires peuvent se débarrasser DEFINITIVEMENT de certains objets. Sur l'écran de l'inventaire, prenez l'objet et posez-le sur le sol. Cliquez ensuite sur OK pour le jeter lorsque la poubelle est affichée.

Echanger des objets

Les flèches affichées à droite et à gauche du portrait du mercenaire vous permettent de passer à l'inventaire des autres membres de votre équipe, et de déplacer les objets. Cliquez avec le bouton gauche sur l'objet à déplacer, puis utilisez les flèches pour activer l'écran de l'inventaire du mercenaire à qui vous voulez le donner.

Retour à l'écran de la Carte

Après avoir engagé vos mercenaires, les avoir équipés et leur avoir assigné une mission pour la journée, cliquez sur le visage du mercenaire pour revenir à l'écran de la carte (si vous êtes encore sur l'écran de l'inventaire). Si vous êtes sur l'écran des assignations, cliquez sur «OK».

ETAPE 4 : EMBAUCHE DE PERSONNEL



Ecran principal Zone des employés

Une fois que vos mercenaires sont sur l'île, équipés et prêts à partir, il ne vous manque plus qu'un peu de main d'oeuvre (pour faire rentrer du cash dans vos caisses). En fait, l'argent que vous gagnerez dépend directement de votre main d'oeuvre : les inciseurs et les gardes chargés de récolter et de protéger les arbres Fallow dans les secteurs que vous contrôlez. Sans inciseurs, par exemple, vos arbres ne seront d'aucune utilité, si ce n'est d'offrir un peu d'ombre à vos mercenaires pour nettoyer leurs armes, et ils ne vous rapporteront rien.

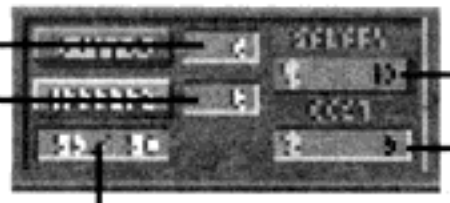
Nombre d'employés

Le nombre d'inciseurs dont vous aurez besoin dépend du nombre d'arbres Fallow sous votre contrôle. Le nombre de gardes dépend du niveau de protection souhaité pour défendre les inciseurs et/ou le secteur. Le nombre d'employés dépend aussi de votre capacité de traitement de la sève. Si vous ne pouvez pas traiter toute la sève que vous récoltez, il est inutile d'employer trop d'inciseurs pour rien.

- Les points verts correspondent aux arbres Fallow sains et pouvant être incisés.
- Les points noirs correspondent aux arbres Fallow que les indigènes ne veulent pas inciser. En règle générale, plus un secteur sera protégé (nombre de gardes et de secteurs adjacents sous votre contrôle), plus les indigènes se sentiront en sécurité, et plus vous pourrez inciser d'arbres.
- Les points marron clair correspondent aux arbres Fallow qui sont en mauvais état et qui ne peuvent pas être incisés.

Situation de l'emploi

L'écran des employés vous informe sur la situation de votre main d'oeuvre :



Gardes employés

Inciseurs employés

Salaire journalier par employé

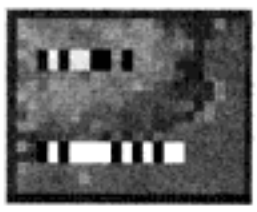
Coût total de la main d'oeuvre

Nombre d'indigènes employés

Nombre total d'indigènes prêts à travailler pour vous

Plus vous gagnerez la confiance des indigènes, moins ils auront peur de Santino, et plus ils seront disposés à travailler pour Jack et vous. Par contre, si trop d'indigènes sont tués dans l'île, la situation peut se retourner contre vous.

Embaucher des inciseurs



L'incision des arbres Fallow est un travail délicat et de longue haleine, qui demande beaucoup de patience et une équipe de trois indigènes par arbre. Ils extraient avec soin la sève des racines de l'arbre, près du sol.

Pour embaucher les indigènes de Métavira pour faire ce travail, cliquez sur le bouton INCISEURS et placez le pointeur sur un des secteurs de la carte. Dans Jagged Alliance, les secteurs sont entourés de blanc lorsque vous passez dessus.

Cliquez avec le bouton gauche sur le secteur pour y ajouter un groupe d'inciseurs. Une icône jaune apparaîtra dans ce secteur : elle représente un groupe d'inciseurs. Il doit y avoir au moins un arbre Fallow sain (point vert) dans le secteur par groupe d'inciseurs.

Cliquez avec le bouton droit sur le secteur pour retirer un groupe d'inciseurs.



ETAPE 4 : EMBAUCHE DE PERSONNEL

Embaucher des gardes

Les inciseurs travaillent de dos, et doivent donc être protégés (les hommes de Santino pourraient arriver à tout moment et leur donner un coup de pied aux fesses... et ils se cogneraient le front à leur arbre Fallow, on ne sait jamais). La présence de gardes instaure un climat de confiance et permet aux inciseurs de faire un meilleur travail tout en décourageant une attaque éventuelle des hommes de Santino sur ce secteur.

Les gardes sont très importants pour votre défense, car ils protègent vos secteurs des attaques de Santino. En fait, lorsque vous prenez le contrôle d'un nouveau secteur, nous vous conseillons d'y envoyer immédiatement des gardes pour le protéger (pour de plus amples informations, voir GESTION DES GARDES page 29).

Pour embaucher des gardes, cliquez sur le bouton GARDES, dans la zone des employés, et placez le pointeur sur l'écran de la Carte. Comme auparavant, Jagged Alliance délimitera en blanc les secteurs que vous franchissez.



Cliquez avec le bouton gauche sur un secteur pour y placer un garde. Vous pouvez assigner un maximum de 8 gardes à chaque secteur contrôlé. Lorsque vous placez de nouveaux gardes dans un secteur, les points bleus correspondants apparaissent sur la carte.



Cliquez avec le bouton droit sur le secteur pour retirer un garde.

Salaire

Dans le monde, l'argent est roi, et sur Métavira aussi. Le salaire des inciseurs et des gardes est affiché sous le bouton SALAIRE, dans la zone des employés. Au début de Jagged Alliance, ils recevront un salaire journalier normal. Mais si vos performances les font douter de vos capacités et ne suffisent plus à les attirer, vous devrez parfois leur proposer des primes. Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton SALAIRE (en dollars), puis cliquez avec le bouton droit pour l'augmenter. Lorsque vous avez terminé, cliquez à nouveau sur le bouton gauche.

ATTENTION :

Si vous augmentez les salaires de vos employés, vous ne pourrez pas les diminuer plus tard. Ils n'apprécieraient pas beaucoup (imaginez que votre boss vous fasse la même chose...)

Coût

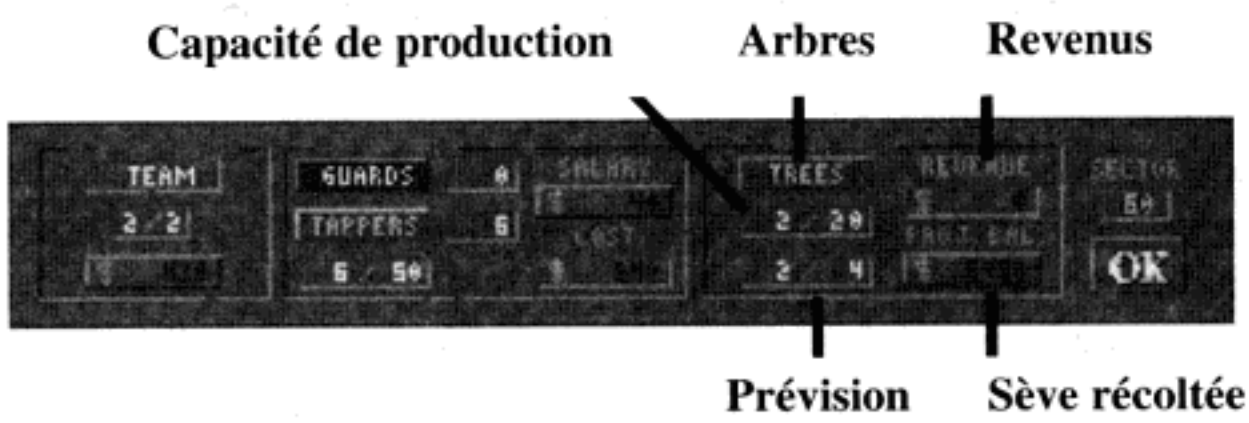
Après avoir placé les inciseurs et les gardes et avoir décidé de leur salaire, jetez un coup d'oeil sur la zone des dépenses pour connaître le coût par employé et le coût total de votre main d'oeuvre.

ETAPE 5 : EXAMEN DES DEPENSES



Votre production

Après avoir placé vos mercenaires, vos inciseurs et vos gardes, le programme calcule vos revenus et vos dépenses et les affiche sur l'écran de la Carte.



- **Capacité de production :** quantité journalière de sève en cours de traitement par rapport à la quantité pouvant être traitée.
- **Sève récoltée :** nombre d'arbres pouvant être incisés par rapport au nombre total

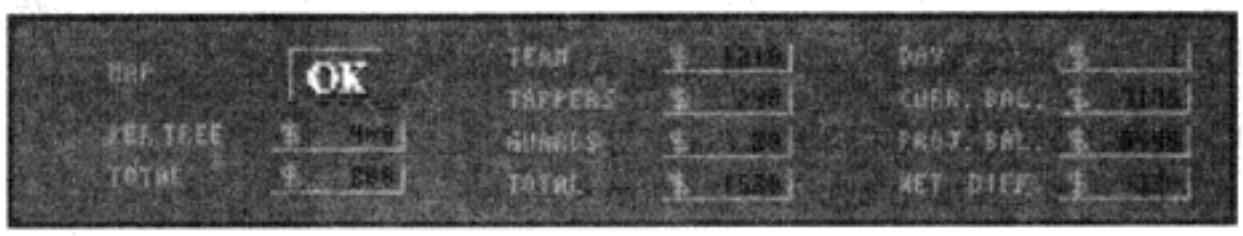
d'arbres en votre possession.

- **Arbres :** cliquez sur ce bouton pour voir le statut et la capacité de traitement des usines sous votre contrôle, ainsi que le nombre d'arbres traités.
- **Revenus :** estimation du revenu journalier total.
- **Prévision :** total de votre budget à la fin de la journée si tout se passe comme prévu. Jagged Alliance ajoute les revenus journaliers et soustrait les dépenses pour calculer ce bilan prévisionnel. Le chiffre obtenu sera noir ou ne changera pas de couleur si des bénéfices sont prévus en fin de journée. Mais si au contraire c'est un déficit, le chiffre sera rouge et vous devrez mieux examiner la situation. Vous pouvez néanmoins être dans le rouge en début de journée et la terminer avec un solde positif, tant que votre budget est suffisant pour couvrir le déficit.

Toutes les informations sur vos revenus et vos dépenses sont bien sûr calculées. Si tout se passe bien pendant la journée, ces chiffres sont assez fiables. Mais si votre campagne prend une mauvaise tournure, ces mêmes chiffres peuvent changer de manière considérable. Les hommes de Santino peuvent par exemple tuer vos inciseurs ou reprendre le contrôle d'une usine de traitement. La mort d'un mercenaire peut également occasionner des frais qui n'étaient pas prévus en début de journée.

Le panneau des finances

Cliquez sur le bouton PREVISION pour connaître le décompte exact de vos finances.



Les informations affichées sur ce panneau (dépenses, revenus et prévisions) vous permettent de connaître de façon précise votre situation financière. Les revenus sont affichés en noir, et les dépenses en rouge.



Revenus

Dépenses

Total

Si vous êtes dans le rouge

Retour à l'écran de la Carte

Un secteur avant une mission

ETAPE 5 : EXAMEN DES DEPENSES

Revenus :

- Arbre : indique la somme payée par Jack pour chaque arbre incisé et traité.
- Total : indique la somme que vous allez gagner si vous incisez et traitez le nombre d'arbres prévus.

Dépenses :

- Equipe : total des salaires versés à vos mercenaires.
- Inciseurs : total des salaires versés à vos inciseurs.
- Gardes : total des salaires versés à vos gardes.
- Total : total journalier des salaires des mercenaires, des inciseurs et des gardes.

Total :

- Jour : journée en cours.
- Solde : solde de votre compte au début de la journée.
- Prévision : estimation du solde en fin de journée en tenant compte des revenus et des dépenses.
- Différence : bénéfice ou déficit prévu en fin de journée.

Au début de Jagged Alliance, vous serez dans le rouge pendant quelques jours... après tout, vous êtes au pied du mur, et vous ne gagnez encore pratiquement rien! Pour ces débuts difficiles, vous devrez utiliser votre budget initial. Si plus tard dans le jeu vous vous retrouvez à nouveau dans le rouge, vérifiez que vous incisez bien tous les arbres disponibles (le salaire des gardes et des inciseurs excède rarement les bénéfices générés par un arbre). Ensuite, examinez le total des salaires versés à vos mercenaires, et essayez de réduire ces dépenses.

Quand vous avez terminé, cliquez sur «OK» pour revenir à l'écran de la Carte.

Arbres pouvant être incisés (points verts)

Inciseurs (points jaunes) : cliquez sur le bouton INCISEURS et cliquez avec le bouton gauche sur le secteur pour y placer les inciseurs.

Gardes (points bleus) : cliquez sur le bouton GARDES et cliquez avec le bouton gauche sur le secteur pour y placer les gardes.

Mercenaires (points blancs) : cliquez sur le bouton EQUIPE et cliquez avec le bouton



ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT

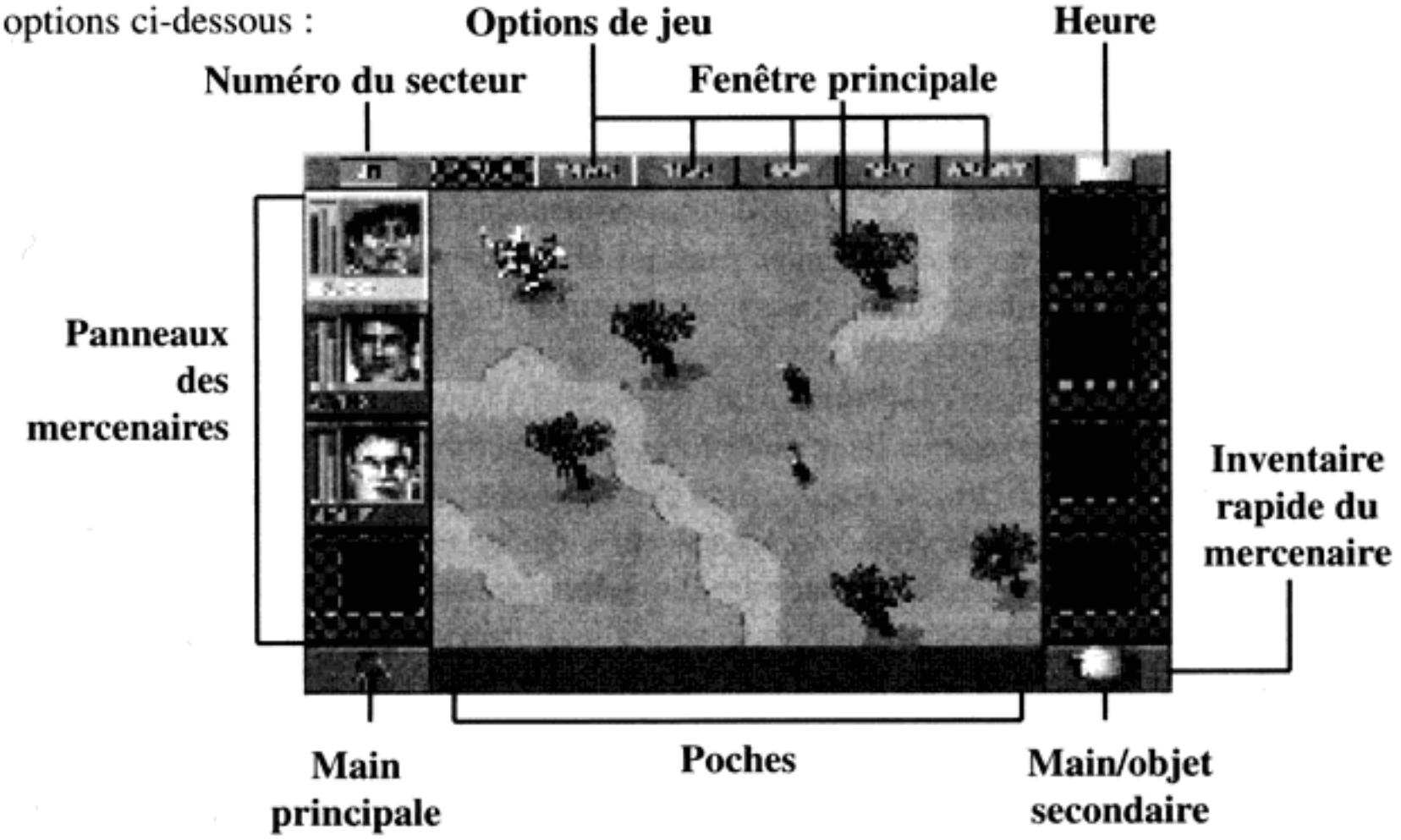


Débarquement sur Métavira

Après avoir engagé et placé vos mercenaires, vos inciseurs et vos gardes, vous serez prêt(e) pour votre première mission. Sur l'écran de la carte, cliquez sur «OK» pour vous retrouver sur le terrain.

L'écran de jeu

En arrivant dans le secteur choisi, vous verrez l'écran de jeu principal de Jagged Alliance. Pour progresser de secteur en secteur sur l'île de Métavira, vous utiliserez l'écran et les options ci-dessous :



Modes de vue

Selon vos préférences, Jagged Alliance comporte quatre modes de vue.

PG↑ DEFILEMENT PG↓

Intégral supprime la barre supérieure, la barre d'inventaire et les visages des mercenaires.
Large supprime les visages des mercenaires de chaque côté de l'écran. Mais si vous sélectionnez des mercenaires sur le terrain, leur portrait et la barre d'inventaire apparaîtront pendant quelques instants.
Normal l'écran apparaît euh... normalement.
Secteur vue à vol d'oiseau du secteur tout entier. Lorsque vous êtes dans ce mode de vue, vous pouvez vous déplacer, mais vous ne pouvez pas tirer sur un ennemi.

TAB

Appuyez sur la touche TAB pour passer de la vue normale à la vue «large» ou «intégrale».

Carte automatique

INS

Appuyez sur la touche INSER pour voir la carte automatique. Jagged Alliance vous montrera les endroits que vous avez explorés, et surtout les coins importants et les cachettes auprès desquelles vous êtes passés. Pour voir le secteur tout entier, appuyez sur la touche de tabulation. Pour quitter la carte automatique et voir un autre endroit dans le secteur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur cet endroit.



ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT

Repères sur la carte automatique et la carte du secteur

Si vous avez activé la carte du secteur ou la carte automatique, vous verrez plusieurs points sur l'écran. Ils représentent vos gardes, vos mercenaires, vos inciseurs, et les ennemis éventuels.

- Point blanc : Mercenaire actif
- Point gris : Mercenaire non actif
- Point bleu : Garde
- Point jaune : Inciseur
- Point rouge : Ennemi

Panneaux des mercenaires

Les portraits affichés de chaque côté de l'écran de jeu vous permettent de voir l'état de santé de chaque mercenaire et d'examiner leurs informations personnelles. Trois barres de statut sont affichées à côté de chaque visage pour vous renseigner sur les trois éléments essentiels de la santé d'un mercenaire.

Les barres de statut

- **Santé :** la barre rouge indique l'état physique général. Si un mercenaire est blessé, cette barre diminue pour refléter son état de santé et change de couleur pour signaler une blessure. Les blessures non soignées apparaissent en jaune, et les blessures soignées en rose. Les blessures non soignées peuvent réduire de manière permanente le nombre de points de santé d'un mercenaire.
- **Souffle :** la barre bleue indique le souffle et l'énergie d'un mercenaire. Elle baisse quand un mercenaire dépense de l'énergie et accomplit des actions, et elle remonte dès qu'il (ou elle) se repose. Le temps de récupération nécessaire dépend de la condition physique générale du mercenaire et de sa fatigue. La chaleur de l'île joue également un rôle important.
- **Points d'action :** Pendant les combats, la barre orange indique les points d'action d'un mercenaire. Selon sa vitesse, il (ou elle) disposera d'un certain nombre de points d'action, qui détermineront le nombre de mouvements possibles. Un mercenaire très actif, par exemple, pourra disposer de 24 points d'action, et pourra effectuer plusieurs actions en un seul tour de jeu. A l'inverse, un mercenaire très lent n'aura que 8 points d'action et pourra à peine tirer sur un ennemi... et s'il en a envie.

Voir les statistiques



Cliquez avec le bouton gauche sur ces barres de statut pour voir les statistiques d'un mercenaire.

Options personnelles



Cliquez avec le bouton droit sur le visage d'un mercenaire pour activer ses options personnelles. Vous pouvez choisir un certain nombre d'options par défaut. L'option SIL. (silence), par exemple, vous permet de jouer sans les sons et les messages des mercenaires. Mais vous pouvez toujours recevoir des communications radio. Les autres options personnelles vous permettent de déterminer le mode de combat et de déplacement en présence de l'ennemi, et sont abordées en détail dans le chapitre 9 consacré aux manoeuvres militaires.

Localiser un mercenaire

Quand vos mercenaires traverseront des secteurs boisés, il peut arriver que vous en perdiez un de vue. Pour le (ou la) localiser, cliquez avec le bouton gauche sur son visage. Un cercle blanc clignotera alors à l'endroit où se trouve le mercenaire. Sur le terrain, vous pouvez également cliquer directement sur un mercenaire. Jagged Alliance vous dira de qui il s'agit en sélectionnant le visage et le nom du mercenaire.



Numéro du secteur

Le numéro de secteur vous signale un conflit éventuel. Lorsqu'il n'y a pas d'ennemi dans le secteur, il est affiché sur fond vert. Dans le cas contraire, il est affiché sur un fond rouge clignotant.

Heure

La barre indiquant l'heure se remplit à mesure que le temps passe. Les mercenaires doivent rentrer vers la base avant la nuit. Il existe trois modes d'écoulement du temps dans Jagged Alliance :

Temps réel

- **Temps réel :** le temps s'écoule normalement. Le soleil se lève et se couche sur Métavira, même si vous n'effectuez aucune action.

Tours de jeu

- **Tours :** le jeu est basé sur des «tours» dès que vos mercenaires pénètrent dans un secteur ennemi, ou en présence de l'ennemi. Ce mode de jeu vous permet d'élaborer votre stratégie et de donner vos ordres. Une fois toute menace écartée, le temps s'écoule à nouveau normalement.

Pause

- **Pause :** pour mettre Jagged Alliance en pause, appuyez sur la touche «S» ou cliquez sur la barre de l'heure. Le jeu est également en pause quand vous ouvrez l'inventaire d'un mercenaire, que vous examinez la carte, ou que vous modifiez certaines options de jeu. Dans ce cas-là, une montre apparaît dans la fenêtre principale pour vous le rappeler. Elle vous indique également l'heure. Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre le jeu et revenir au temps normal.

Compression du temps

- **Temps compressé :** Si vous voulez que le temps avance plus vite, par exemple si vous avez terminé votre mission du jour, appuyez sur la touche C. Si des ennemis sont à proximité ou pénètrent dans le secteur, le temps ne peut pas être compressé.

Inventaire rapide

Dès que vous sélectionnez un mercenaire (en double-cliquant sur son visage ou directement dessus), le contenu des poches de son gilet et les objets qu'il (ou elle) tient dans les mains seront affichés en bas de l'écran.



Main Principale : l'emplacement de gauche contient l'objet que le mercenaire va utiliser, généralement son revolver ou une autre arme. Cliquez avec le bouton droit sur la main principale pour placer l'objet dans l'autre main, si elle est disponible, ou dans une poche de son gilet, s'il y a de la place.



Main/objet secondaire : l'emplacement de droite correspond à l'autre main du mercenaire et permet d'y mettre des objets auxquels vous voulez avoir rapidement accès. Cliquez avec le bouton droit sur l'objet placé dans cette main pour le faire passer dans la main principale.



Poches : les emplacements du milieu montrent les objets qui se trouvent dans les poches du mercenaire. Le nombre d'emplacements disponibles dépend du nombre de poches du gilet. Cliquez avec le bouton droit sur une des poches du gilet pour voir l'inventaire complet du mercenaire. Vous pouvez également appuyer sur la touche I ou cliquer sur le bouton INV.



Cliquez avec le bouton gauche sur un objet pour le prendre et le placer à un autre endroit.

Le pointeur de la souris

Selon l'action choisie, le pointeur de la souris peut prendre trois formes différentes dans Jagged Alliance : le pointeur de destination, le pointeur d'utilisation et le pointeur en forme de main. Leur utilisation est expliquée dans les paragraphes suivants.



Choix d'un mercenaire pour l'action

Pointeur de destination - Mouvements

Déplacements en groupe, furtif, en arrière & s'accroupir

En route pour la ballade...

Voir itinéraire

Sécurité

Défilement rapide

Bruit des pas

Laisse-moi la place, imbécile!

ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT

Pour sélectionner un mercenaire, double-cliquez sur son visage ou cliquez sur sa silhouette dans la fenêtre de jeu. Le visage du mercenaire sélectionné est entouré de jaune et son inventaire est affiché en bas de l'écran.

Le pointeur de destination normal a la forme d'un petit carré. Avec ce pointeur, cliquez avec le bouton gauche sur l'endroit de votre choix, le mercenaire essaiera alors de s'y rendre. Quand les mercenaires se déplacent, leur visage est entouré de bleu.

- **Déplacement en groupe :** Cliquez en même temps sur les deux bouton de la souris. Cette option n'est pas disponible pendant les combats.
- **Déplacement discret :** Appuyez sur la touche Shift et cliquez sur la destination.
- **En reculant :** Appuyez sur la touche Alt et cliquez sur la destination.
- **S'accroupir :** cette option permet aux mercenaires d'être moins visibles et plus difficiles à toucher. Cliquez avec le bouton droit sur le mercenaire, puis avec le bouton gauche pour confirmer, ou «Alt-cliquez» sur le mercenaire.

La vitesse de déplacement des mercenaires dans l'île de Métavira varie en fonction de leur condition physique, de leur niveau d'énergie et du terrain. Ils évitent les obstacles qui se trouvent sur leur chemin et choisissent généralement le trajet le plus court et le plus facile. Bien sûr, la route choisie par un mercenaire n'est pas forcément celle que vous auriez choisie. Si vous voulez que le mercenaire suive une route précise, vous pouvez lui ordonner des déplacements courts. Les options du panneau de contrôle (OPT en haut de l'écran) vous permettent d'activer ou de désactiver quatre options pour les déplacements de vos mercenaires :

- **Voir chemin :** Si cette option est activée, le chemin suivi par un mercenaire d'un point à un autre sera affiché. Comme il y aura certainement des endroits que vous voulez éviter (si jamais vous pensez qu'il y a des mines, par exemple), vous verrez ainsi clairement par où il a l'intention de passer.
- **Sécurité :** si vous voulez vous protéger des mauvais réflexes quand vous cliquez à toute vitesse sur la souris, vous pouvez activer cette option. Dans ce cas, Jagged Alliance vous demandera toujours de confirmer la destination choisie en cliquant une seconde fois. Quand vous cliquerez pour la première fois, vous verrez un carré rouge. Si c'est bien la destination de votre choix, cliquez une seconde fois pour confirmer.
- **Défilement :** si cette option est activée, vous pourrez passer très rapidement d'un bout à l'autre du secteur pour voir ce qui se passe. Les utilisateurs d'ordinateurs trop lents peuvent essayer cette option pour améliorer les performances du programme. Par contre, les utilisateurs de systèmes très rapides auront du mal à contrôler la vitesse de déplacement.
- **Bruits pas :** si cette option est activée, vous entendrez le bruit des pas des mercenaires pendant leurs déplacements.

Si les mercenaires se déplacent dans des couloirs ou sur des ponts étroits, ils devront parfois changer de place avec un autre mercenaire ou un garde placé sur une «case» adjacente. Dans ce cas, cliquez sur un des mercenaires, placez ensuite le pointeur de la souris sur le second et appuyez sur la touche X.



Les effets des mouvements

En se déplaçant, les mercenaires dépensent de l'énergie et s'essoufflent. Si un mercenaire n'a plus assez de souffle, il aura du mal à se déplacer et vous signalera qu'il est fatigué. Si un mercenaire est complètement épuisé, il tombera par terre et restera groggy un certain temps, le temps de récupérer suffisamment pour pouvoir tenir debout. Evidemment, plus un mercenaire est fatigué, plus il mettra de temps à récupérer. Dans les combats, les points d'action permettent de déterminer le nombre de mouvements possibles par tour de jeu. Les points d'action sont expliqués dans le chapitre 9, consacré aux manoeuvres militaires.

Utilisation des objets

Pour pouvoir utiliser un objet dans Jagged Alliance, il doit se trouver dans la main principale du mercenaire. Vous pouvez déplacer les objets d'une main à l'autre en activant leur inventaire (cliquez avec le bouton droit sur une des poches en bas de l'écran, cliquez sur INV ou appuyez sur la touche I).



Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de jeu pour utiliser l'objet placé dans la main principale du mercenaire. Selon sa nature, différents pointeurs d'utilisation peuvent apparaître. Par exemple, les armes activent une cible, les clés activent une clé, les trousses de soins activent une croix rouge, etc. ***Remarque :*** *Si vous essayez d'utiliser un objet mais que vous ne voyez aucun pointeur spécial s'afficher, il doit probablement être manipulé avec un autre objet avant de pouvoir être utilisé.*



Une fois le pointeur d'utilisation activé, **cliquez avec le bouton gauche** sur la cible ou l'objet visé pour effectuer l'action. Par exemple, vous pouvez demander à un mercenaire équipé d'une trousse médicale de soigner un blessé. Si un mercenaire n'est pas assez près de la cible de l'action, il (ou elle) se rapprochera pour pouvoir effectuer l'action. Une petite icône sera affichée sur le visage du mercenaire pour indiquer qu'il (ou elle) est occupé(e).

Echange d'objets entre mercenaires

Quand vous examinez l'inventaire d'un mercenaire, vous pouvez faire passer des objets aux autres, s'ils sont à proximité. Tous ceux qui se trouvent assez près seront affichés normalement, les autres apparaîtront en grisé. Si plusieurs mercenaires se trouvent côte à côte, vous pouvez faire la chaîne pour faire passer un objet.

Pour passer à un autre mercenaire : cliquez sur son visage pour activer son inventaire.
Pour échanger un objet : sélectionnez l'objet, ouvrez l'inventaire d'un autre mercenaire et placez l'objet dans un emplacement disponible.

Utilisation des mains

Sur Métavira, vos mercenaires utiliseront leurs mains à des fins multiples, comme pour ouvrir une porte ou fouiller un bureau. Le pointeur en forme de main permet d'effectuer toutes les tâches manuelles.



Maintenez la touche CTRL enfoncée pour activer à tout moment le pointeur en forme de main.

Activer le pointeur «Main»



Maintenez la touche CTRL enfoncée en cliquant sur **le bouton droit** pour agrandir et identifier un objet de la zone. Vous pouvez également appuyer sur la touche Z pour zoomer sur l'objet situé sous le pointeur de la souris.

Examiner des objets



ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT

Prendre des objets



Maintenez la touche CTRL enfoncée en cliquant avec **le bouton gauche** sur l'objet que vous voulez manipuler. Le mercenaire se rapprochera et fouillera, ouvrira ou manipulera cet objet.

Ramassage «automatique»



Pour prendre des objets ou fouiller des zones «automatiquement», placez le pointeur à l'endroit de votre choix. S'il s'agit d'un endroit où le mercenaire ne peut pas aller (X), cliquez avec le bouton gauche. Cliquez encore une fois avec le bouton gauche pour que le mercenaire fouille l'endroit. Si vous voyez un objet sur le terrain, placez le pointeur de destination sur cet objet et attendez un peu: il se transformera en main, même si votre mercenaire est au même endroit que cet objet. Cliquez sur le bouton gauche pour que le mercenaire prenne l'objet.



ETAPE 6 1/2 : OPTIONS



FINI
Combat uniquement

Pendant les combats, cliquez sur le bouton FINI pour indiquer au programme que vous avez fini votre tour de jeu. L'option FINI dans les options de combat est expliquée en détail dans le chapitre suivant.

TRAVerser

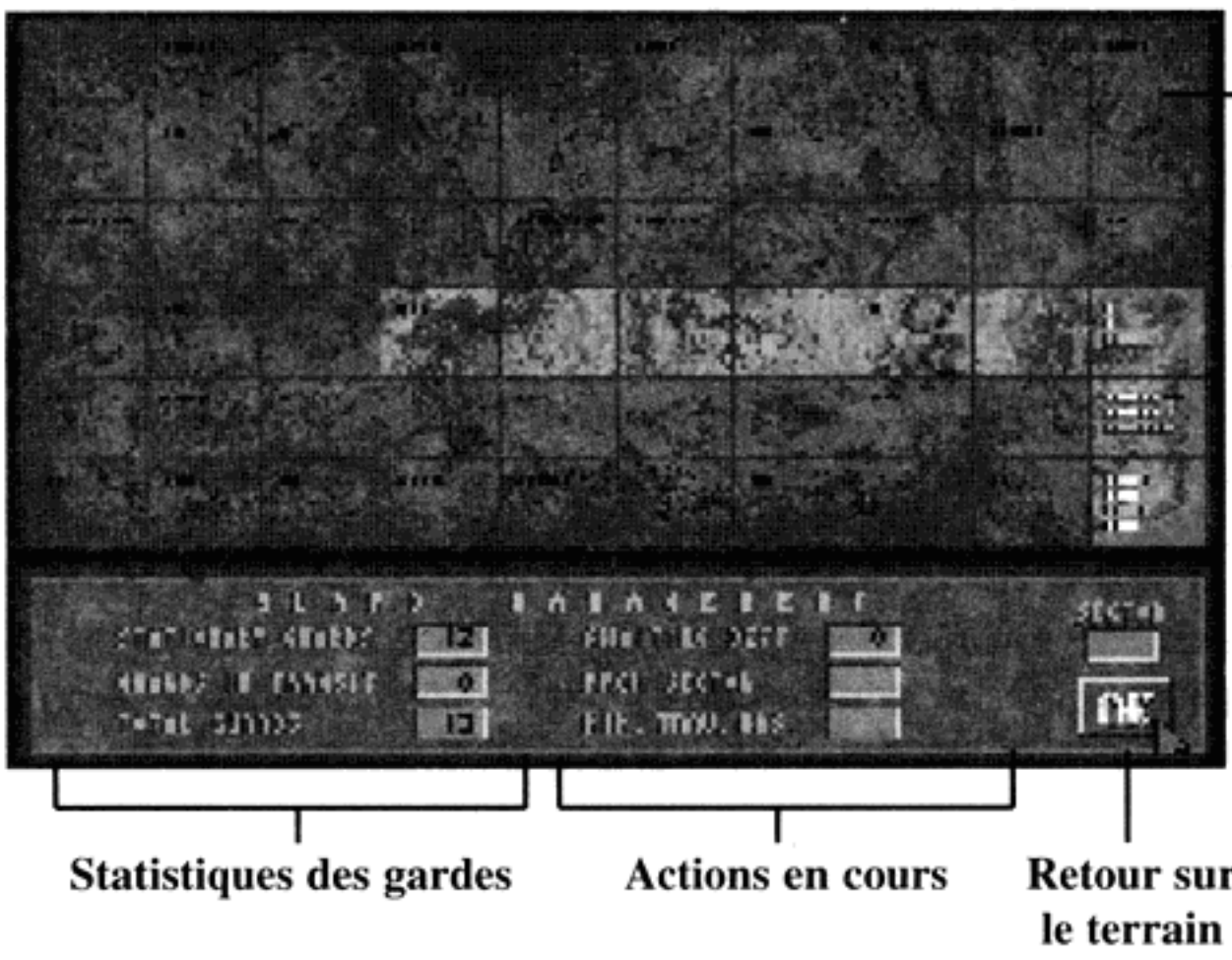
Le bouton TRAV vous permet de passer à un secteur voisin. Quand votre groupe de mercenaires est près du bord d'un secteur, cliquez sur TRAV et indiquez la direction dans laquelle vous voulez vous déplacer.

INVentaire

Le bouton INV vous permet de voir l'inventaire des mercenaires, et de les équiper avec les objets qu'ils viennent de trouver. Pour passer à un autre mercenaire, cliquez simplement sur son visage. L'inventaire des mercenaires est abordé en détail en page 17 de ce manuel.

CARTE

Pour voir Métavira dans son ensemble et examiner vos défenses, cliquez sur le bouton CARTE. La carte de l'île vous permet de voir rapidement quels sont les secteurs que vous contrôlez... ainsi que ceux dont vous devez reprendre le contrôle. Vous pourrez également modifier les positions défensives de vos gardes.



Gestion des gardes

Le système de gestion des gardes vous permet d'évaluer vos défenses et de modifier la position de vos gardes dans l'île. Vous pouvez par exemple avoir pris le contrôle d'un secteur, et vous souhaitez y envoyer immédiatement des gardes pour assurer sa défense, pendant que vos mercenaires rentrent vers leur base. Il est également possible que les hommes de Santino cherchent à reprendre le contrôle d'un secteur, et des renforts seront dans ce cas nécessaires.

Quelle que soit la raison, vous pouvez utiliser la gestion des gardes pour les déplacer sur votre territoire. Ils ne sont pas fous, et ils ne se risqueront pas dans un secteur qui est toujours sous le contrôle de Santino.



Choix des gardes à déplacer

ETAPE 6 1/2 : OPTIONS

Cliquez avec **le bouton droit** sur le garde que vous voulez déplacer. Le pointeur changera pour vous indiquer le nombre de gardes que vous pouvez déplacer. Les données affichées seront modifiées en conséquence:

- **Stationnaires :** nombre de gardes restant dans le secteur.
- **En transit :** nombre de gardes en transit
- **Total :** nombre total de gardes qui défendent votre empire.
- **Attente Dest.:** nombre de gardes devant être déplacés et attendant une destination.
- **Du secteur :** secteur d'origine des gardes. Vous ne pouvez les déplacer que dans un seul secteur, mais vous pouvez choisir n'importe quel secteur en votre possession.
- **Temps mini :** en général, sauf circonstances exceptionnelles, il faut environ 30 minutes à un garde pour traverser un secteur. Si vous sélectionnez un secteur de destination, Jagged Alliance calculera le temps nécessaire pour que le garde atteigne ce secteur.

Replacer des gardes

Cliquez avec **le bouton gauche** sur un secteur pour y placer un garde. Quand vous déplacez un garde, un point «fantôme» bleu ciel est affiché pour vous indiquer que son esprit est toujours là, mais que son corps est en route. Le pointeur changera également pour vous indiquer le nombre de gardes qui n'ont pas encore de secteur de destination. Le programme vous préviendra lorsque chaque garde atteindra sa destination.

Stopper un garde en transit

Pour renvoyer un garde en transit vers son secteur d'origine, appuyez sur la touche CTRL et cliquez dessus avec le bouton droit. Quand vous quitterez cet écran, le garde fera demi-tour, mais vous ne pourrez plus modifier ses ordres ensuite.

OPTions

Le bouton OPTions vous permet de faire une sauvegarde rapide de la partie en cours et de modifier certaines options du panneau de contrôle pendant le jeu.

Sauvegarde rapide

L'option de sauvegarde rapide vous permet de sauvegarder régulièrement la partie en cours. Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser cette option qu'en mode «temps réel», quand il n'y a pas ou plus d'ennemis dans le secteur. Mais si vous avez vraiment besoin de sauvegarder en plein combat (...A table, pour la septième fois!...), appuyez sur les touches ALT et X pour sauvegarder. Le programme vous demandera de confirmer.

Quand vous relancerez Jagged Alliance, le programme vous demandera si vous voulez continuer la partie en cours. Si vous répondez «non», votre sauvegarde rapide sera effacée. Toutes les sauvegardes automatiques sont effacées à la fin de chaque journée.

Rechargement rapide

L'option de rechargement rapide permet de, euh... recharger une sauvegarde rapide. Vous pouvez utiliser cette option tant qu'une sauvegarde rapide est disponible.

ANNULER

Cliquez sur le bouton ANNU. pour mettre fin à la mission. Le programme avancera jusqu'au coucher du soleil. Si vous choisissez de ne pas rejouer la journée, vous reviendrez à votre quartier général et vous pourrez recharger une partie sauvegardée en fin de journée, quitter le jeu ou commencer une nouvelle partie.

ETAPE 7: DEPLACEMENTS



Examen des lieux

Métavira est une île magnifique, mais elle n'a rien d'un paradis. Restez sur vos gardes en permanence et fouillez tout ce que vous pourrez. Mieux encore, prenez le temps de sortir vos revolvers, fouillez partout et explorez bien le secteur dans lequel vous venez d'arriver. Vous ne pouvez jamais savoir ce qui vous entoure, ni ce que vous allez découvrir.

Champ de vision

En vous déplaçant dans un secteur, vous découvrirez rapidement que le meilleur atout d'un mercenaire est son champ de vision. Il est essentiel de pouvoir repérer un ennemi avant de se faire soi-même repérer et descendre par ce même ennemi. Sur l'écran de jeu, vous voyez exactement ce que vos mercenaires voient. Par exemple, si tous vos mercenaires restent du même côté d'un mur, vous ne pourrez pas savoir ce qui se trouve de l'autre côté, puisque cette zone n'apparaîtra pas sur l'écran. Les objets ou les ennemis qui apparaissent dans le champ de vision d'un mercenaire apparaissent également automatiquement sur l'écran.

Sons

Le craquement d'une brindille sur le sol ou le tic-tac infernal d'une bombe à retardement peuvent faire échouer la mieux préparée des embuscades. Mais la manière dont les mercenaires interprètent les sons est une autre affaire... Et bien évidemment, l'ennemi peut vous repérer au bruit, lui aussi.

Etendues d'eau

Il y a de nombreuses étendues et cours d'eau dans l'île de Métavira. Vous pouvez toujours utiliser les ponts pour traverser les rivières, etc., mais il vaut parfois mieux les traverser en nageant ou en marchant (mais cette méthode est aussi plus dangereuse).

La nage est la forme de mouvement qui demande le plus d'énergie. Il est donc préférable de vérifier le souffle d'un mercenaire avant de le laisser plonger. Quand les mercenaires traversent à la nage des cours d'eau avec leur attirail très lourd, ils se fatiguent. Ceux qui doivent se rendre à un endroit situé au milieu de l'eau nageront sur place tant que vous ne leur indiquerez pas une nouvelle destination. **Si un mercenaire manque de souffle et commence à se noyer, sa barre de santé baissera. Si elle atteint zéro, le mercenaire se noiera et partira à la dérive** (... petit, petit... à table, les serpents...)

Votre défense

Qu'ils traversent une étendue d'eau à la nage ou à pied, les mercenaires ne peuvent pas utiliser d'armes mécaniques (ils les maintiennent au-dessus de leur tête pour éviter tout contact avec l'eau ou, s'ils nagent, les fixent sur leur dos). Mais les cours d'eau sont dangereux et recèlent parfois des obstacles, et nous vous conseillons d'équiper vos mercenaires d'une arme non-mécanique, par exemple un couteau, avant de les faire traverser.

Dégâts des eaux

Si votre mercenaire doit traverser une zone à la nage, les objets de son inventaire risquent d'être mouillés, voire endommagés. Si vous tenez à un objet spécifique, évitez les eaux profondes où les mercenaires devront nager, et où le matériel risque d'être endommagé. Après la traversée d'une rivière, vérifiez l'inventaire de chaque mercenaire pour voir dans quel état sont leurs objets.



Bâtiments

Sur l'île de Métavira, vous verrez différents bâtiments: des usines, des maisons, des baraquements, des cabanes, etc. Vous verrez ces bâtiments dès que vous vous en approcherez, mais vous ne pourrez bien sûr pas voir ce qui est à l'intérieur. Si la porte n'est pas fermée à clé ou si vous avez ce qu'il faut pour l'ouvrir, vous découvrirez les pièces d'un bâtiment en même temps que votre mercenaire. Par contre, si vous ne pouvez pas ouvrir la porte, vous devrez trouver un autre moyen pour entrer. Faites preuve de créativité... si vous voulez vraiment entrer, vous pourrez sûrement trouver comment faire...

Trouver des objets

Vos mercenaires trouveront parfois des objets qui apparaîtront en miniature. Comme pour les autres objets, ils n'apparaîtront que lorsqu'ils se trouveront dans le champ de vision d'un mercenaire.

Parfois, vous devrez aussi chercher certains objets. Les objets très importants ne sont jamais faciles à trouver. Pour chercher un objet bien caché, cliquez avec le bouton gauche et avec le curseur en forme de main (appuyez sur la touche CTRL ou attendez quelques instants après avoir placé le pointeur à l'endroit de votre choix) pour que le mercenaire fouille l'endroit indiqué. Si le mercenaire trouve un objet et que vous lui demandez de le prendre, il (ou elle) le fera s'il a de la place. Dans ce cas contraire, il (ou elle) refusera de le prendre, et devra se débarrasser d'un autre objet avant de pouvoir le faire.

Trouver et déterrer des objets

Certains mercenaires ont une grande habitude du terrain, et remarqueront parfois des traces dans l'herbe ou des petits tas de terre sur le sol. Si un mercenaire est équipé d'un détecteur de métal, il pourra parfois détecter des objets qu'un oeil averti ne pourrait pas voir.

Quand vos mercenaires trouvent ce qu'ils pensent être un objet enterré, ils le signalent en plantant un petit drapeau bleu. Bien évidemment, personne ne sait exactement ce qui est enterré. Il peut s'agir d'une mine qui enverra votre mercenaire à 40 mètres de haut... ou d'un objet que vous recherchez depuis des semaines. Pour déterrer ou désamorcer un objet enterré, cliquez avec le pointeur en forme de main sur le drapeau bleu (et croisez les doigts).

Ouvrir l'oeil

Quand vous ramènerez des objets précieux, n'oubliez jamais que les jeux de guerre sont toujours plus sournois que les autres. Les mines, bombes et autres gadgets ultramodernes peuvent faire sauter vos mercenaires à quelques dizaines de mètres de hauteur. Ouvrez bien l'oeil pour détecter tout élément suspect.

ETAPE 8: LES REGLES DE LA GUERRE



Dans un coin, bien caché, un mercenaire vous attend. Mais il n'est pas dans votre camp. Et quand votre équipe arrivera à sa portée et dans sa ligne de mire, il a l'intention de les descendre jusqu'au dernier. Sauf, bien sûr, si vous le coincez le premier.

C'est ainsi que les combats se déroulent sur Métavira. Le succès de votre campagne et le nombre de secteurs repris dépendent de votre vitesse et de votre précision, mais aussi de votre discrétion.

Intrusion dans les secteurs

Une des situations de combat les plus fréquentes est l'intrusion de vos mercenaires dans un secteur ennemi. En pénétrant dans ces secteurs, vos hommes déclarent clairement la guerre à ses occupants.

Pour entrer dans un autre secteur, tous vos mercenaires doivent être regroupés près de la limite du secteur que vous occupez. Cliquez ensuite sur le bouton TRAV en haut de l'écran, ou appuyez sur la touche T.



Au lieu de cliquer sur le bouton TRAV, vous pouvez également maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et la faire glisser dans la direction de votre choix. Votre équipe traversera alors la «frontière» du secteur pour entrer dans le suivant. Il va sans dire qu'ils ne seront probablement pas accueillis à bras ouverts par l'ennemi.



Pour regrouper rapidement vos mercenaires, placez le pointeur à l'endroit de votre choix et cliquez en même temps sur les deux boutons de la souris. Tous vos mercenaires se rendront alors à cet endroit.

Prendre le contrôle d'un secteur

Pour reprendre et contrôler un secteur, vous devez éliminer les hommes de Santino avec vos armes ou à la force des poings. Lorsque vous prenez le contrôle d'un secteur, il vaut mieux y placer des gardes pour le surveiller et protéger les arbres Fallow éventuels.

Secteurs «liés»

Quand vos mercenaires expulseront les hommes de Santino de certains secteurs, vous pourrez établir un itinéraire traversant l'île avec des secteurs «liés». Ces secteurs sont reliés les uns aux autres et mènent jusqu'à votre quartier général. Les secteurs reliés doivent être connectés par un des quatre côtés, mais pas en diagonale, et ne peuvent pas être séparés par de grandes étendues d'eau (les inciseurs auraient beaucoup de mal à ramener la sève aux usines de traitement s'ils devaient traverser à la nage un bras de l'Atlantique).

Les secteurs reliés vous permettent :

- De transporter la sève des arbres Fallow vers votre base pour son traitement et son expédition.
- De traverser vos secteurs en toute sécurité.
- De déterminer les mouvements des mercenaires et des indigènes sur l'île.
- D'accéder aux usines de traitement de la sève.
- D'augmenter le nombre d'arbres pouvant être traités.
- De vous rapprocher de la base de Santino.



ETAPE 8 : LES REGLES DE LA GUERRE

Perte de secteurs

Quand vous vous battrez pour gagner du terrain sur Métavira, n'oubliez pas que l'objectif de Santino, bien que beaucoup moins noble, est exactement le même que le vôtre. Quand vous gagnerez des secteurs, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les reprendre. Et la perte d'un secteur peut vous poser de sérieux problèmes...

Combats dans d'autres secteurs

Comme les brutes de Santino sont toujours en action, ne soyez pas surpris si vous entendez les bruits des combats dans d'autres secteurs. C'est la dure réalité. Les gardes sont votre meilleure défense contre les soldats de Santino - ils se battront jusqu'à leur mort ou tant qu'ils n'auront pas éliminé tous les mercenaires ennemis. Sans une bonne défense, vous risquez de perdre des secteurs en faveur de l'ennemi, qui peut ainsi vous empêcher d'accéder à d'autres secteurs qui ne seront plus reliés directement à votre base.

La fuite!

Si les choses commencent à vraiment mal tourner, vous pouvez évacuer vos gardes d'un secteur. Tant qu'il est relié à votre base, vous pouvez rapatrier vos gardes. Activez la CARTE de l'île et sélectionnez le secteur où ils se trouvent (qui est condamné). Evacuez ensuite vos gardes. Ils tenteront alors de rentrer à la base, mais seront peut-être pris pour cible par l'ennemi. Les inciseurs, à cause de la nature de leur travail, resteront sur place en espérant que vous viendrez les sauver. Pour de plus amples informations sur la gestion des gardes, voir page 29.

Rencontre avec l'ennemi

Bien sûr, l'exploration de secteurs inconnus a certains effets secondaires. Les plus courants et les plus remarquables restent sans aucun doute les blessures par balles. Si vous traversez un nouveau secteur, restez sur vos gardes! N'oubliez pas que VOUS voyez exactement la même chose que vos mercenaires. Ce n'est pas parce qu'un bâtiment ressemble à une maison bien tranquille que c'est vraiment le cas. Vous voyez par les yeux de vos mercenaires...

ETAPE 8 : LES REGLES DE LA GUERRE



Points d'action

Dans les situations de combat, tous les mouvements sont basés sur le nombre de points d'action. Il s'agit du nombre de mouvements qu'un mercenaire peut effectuer en un tour de jeu, et il dépend de son expérience, de ses compétences et de son état de santé. Les mercenaires très actifs seraient capables de faire plusieurs fois le tour de l'île de Métavira à la nage, un peu de pub sur la plage pour une lotion capillaire, et être encore capables de dégainer leur arme à temps pour éliminer un ennemi. Par contre, un mercenaire très lent, dans le même laps de temps, aura à peine réalisé ce qui se passe.

Pour les actions physiques...

Un mercenaire qui peut parcourir par exemple 4 mètres en une seconde disposera de 20 points d'action (car il est très rapide), alors que celui qui n'en parcourt que 1 mètre dans le même temps n'aura que 5 points d'action (car il est beaucoup plus lent). Plus les capacités physiques d'un mercenaire sont bonnes, plus il (ou elle) aura de points d'action. Donc, pendant les combats, où chaque action coûte des points, un mercenaire rapide aura le temps de faire beaucoup plus de choses dans chaque tour de jeu.



Points d'action

Pour les actions dans le temps...

Mais certaines actions peuvent prendre un certain temps, quelles que soient la rapidité ou les compétences des mercenaires. Par exemple, si un mercenaire rapide et un autre plus lent tirent en même temps avec la même arme, les deux balles seront tirées au même moment et mettront un temps identique à sortir du canon de l'arme. Par contre, le mercenaire plus rapide utilisera moins de points d'action que le mercenaire plus lent. Ce n'est pas parce qu'un mercenaire est plus rapide que ses balles iront plus vite. Pour de plus amples explications, voir en page 36, si vous croyez que nous avons vraiment perdu la tête.

Mais en général...

Mais en général, les points d'action déterminent le nombre d'actions qu'un mercenaire peut effectuer pendant son tour de jeu. Comme ces points d'action sont limités, évitez d'éparpiller des mercenaires lents un peu partout sur le terrain. Une action qui nécessite 10 points n'est peut-être rien pour un mercenaire avec 20 points d'action, mais ce n'est pas la même chose pour un autre mercenaire qui n'en a que 12, et qui n'aura pas le temps de faire grand-chose en quelques secondes. Il serait également dommage d'envoyer un mercenaire droit sur l'ennemi et de lui faire dégainer son arme s'il (ou elle) n'a plus assez de points d'action pour pouvoir tirer. Laissez les marathons rapides et discrets aux mercenaires les plus rapides.

Quel que soit votre choix, Jagged Alliance vous indiquera toujours le nombre de points nécessaires pour une action. Il sera affiché au centre du pointeur de la souris.

Points non utilisés

Si vous n'utilisez pas tous les points d'action d'un mercenaire pendant son tour de jeu, 5 points seront conservés pour le tour suivant. Au-delà de ces 5 points, tous les autres points non utilisés seront perdus.

Pour une explication simple et détaillée des points d'action, lisez la page suivante.



Voici ce que l'auteur espère être l'explication la plus simple sur l'utilisation des points d'action.

Nous sommes tous les deux dans une salle de gym. Le moniteur nous dit: «Bon, vous avez 5 secondes. Pour chaque saut sur place effectué pendant ces 5 secondes, vous gagnez un point d'action.» Pendant 5 secondes, vous faites 30 sauts, et moi seulement 6 (c'est normal, j'ai aussi un manuel à écrire, moi!)

Le moniteur dit ensuite: «Vous avez toujours 5 secondes. Restez immobile pendant 1 seconde (par exemple pour tirer... ce qui n'est pas très courant dans une salle de gym, c'est vrai...) et sautez pendant les 4 autres.»

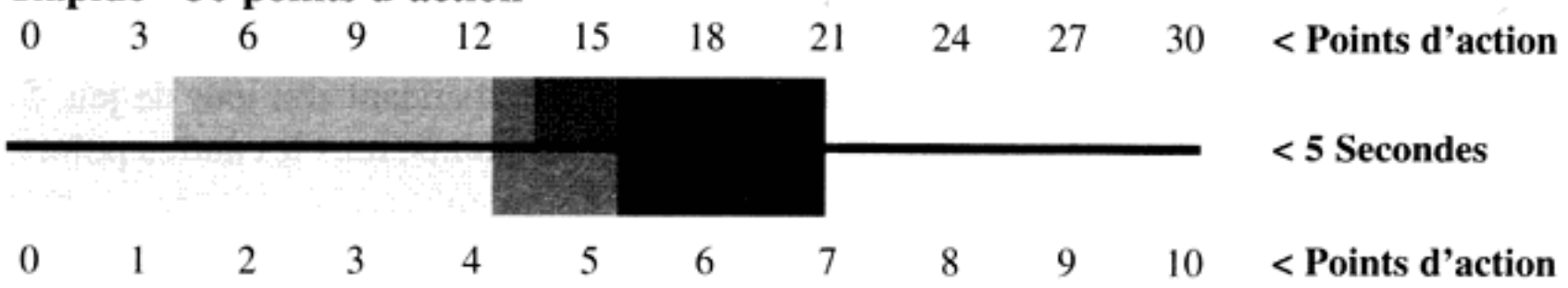
Cette fois-ci, vous êtes resté immobile et vous avez ensuite fait 24 sauts en 4 secondes. J'ai fait la même chose, mais je n'ai totalisé que 5 sauts. La seconde pendant laquelle je suis resté immobile n'a réduit que d'un point le nombre de mes points d'action. Mais votre nombre de points, par contre, est 6 fois moins grand. Si une seconde représente le cinquième du temps disponible, ce que nous POUVONS faire pendant cette seconde représente le nombre de points d'action.

Examen détaillé des 5 secondes.

Chaque chiffre correspond à une tranche des 5 secondes détaillées ci-dessous.

1. Chacun de nous effectue deux «phases» coûtant chacune deux points d'action. Comme un de nous deux est plus rapide, il lui faut moins de temps pour effectuer cette action.
2. Pendant que le plus lent marche encore pour atteindre sa destination, le plus rapide est déjà arrivé avec 4 pas d'avance. Il atteint sa deuxième destination au moment où le plus lent atteint sa première destination.
3. Nous dégainons tous les deux notre arme, ce qui nous coûte un point d'action. Le plus rapide dégaine très vite, mais il faut plus de temps au plus lent.
4. Le plus rapide prend le temps de bien viser, ce qui lui coûte 2 points d'action.
5. Nous tirons tous les deux en même temps. La balle met environ une seconde à sortir du canon. La vitesse de la balle n'ayant aucun rapport avec celle du mercenaire, le tir coûte 1 point d'action au plus rapide, mais 2 points d'action au plus lent.

Rapide - 30 points d'action



Lent - 10 points d'action

Remarque: dans l'exemple ci-dessus, le nombre de 30 points est utilisé par souci de simplicité. *Dans Jagged Alliance, le nombre maximum de points d'action est limité à 25.*

ETAPE 9 : MANŒUVRES MILITAIRES



Le voilà. Le tueur de Santino. En pénétrant dans un nouveau secteur, vous l'apercevez, collé au mur, près de la porte de la petite hutte qu'il doit garder. Si vous pouvez l'aligner dans votre viseur et tirer avant d'être repéré(e), vous pourrez peut-être découvrir quel secret Santino l'avait chargé de protéger...

Les temps changent

Quand vos mercenaires pénètrent en territoire ennemi, Jagged Alliance stoppe le temps réel pour passer aux tours de jeu, ce qui vous permet de réfléchir et de préparer votre stratégie. Les combats se déroulent donc par tours de jeu. Si vous repérez l'ennemi avant d'être repéré(e), c'est votre équipe qui jouera en premier et qui gardera l'initiative. Dans le cas contraire, c'est l'ennemi qui bénéficiera du premier tour de jeu.

Tours de jeu et points d'action

Dès que vous serez en situation de combat, le bouton FINI (en haut de l'écran) deviendra actif. Vous pouvez généralement faire tout ce que vous voulez pendant chaque tour de jeu jusqu'à ce que:

- vous n'ayez plus de points d'action (ou que vous n'en ayez plus assez pour la moindre action), ou que:
- vous décidiez de terminer votre tour de jeu quand vous avez fait tout ce que vous vouliez faire. Vous pouvez aussi jouer la prudence et éviter de prendre des risques.

Lorsque vous déplacerez le pointeur sur l'écran, Jagged Alliance vous indiquera en permanence le nombre de points nécessaires pour pouvoir effectuer l'action choisie.

Fin du tour

Lorsque vous avez terminé votre tour de jeu, cliquez sur le bouton FINI pour passer au tour de l'adversaire.

Suite du tour

Les mercenaires seront parfois interrompus pendant leurs déplacements. Vous pouvez par exemple demander à l'un de vos mercenaires d'aller s'abriter dans un bâtiment. En passant près d'un arbre, il est repéré par un ennemi qui l'attaque au couteau. Une fois que son action en cours est terminée, vous pourrez reprendre le contrôle. Si vous voulez qu'un mercenaire continue selon une route déjà définie, passez simplement sur son visage avec le pointeur de la souris. Le mot CONTinuer peut être affiché pour indiquer qu'une action est en cours. Cliquez à nouveau pour que le mercenaire poursuive sa route. Il peut aussi décider le contraire et rester pour s'attaquer au mercenaire ennemi..

Viser un ennemi

Bien évidemment, le premier réflexe d'un mercenaire face à l'ennemi est de tirer. Pour pouvoir le faire, le mercenaire doit tenir une arme dans sa main principale (en bas de l'écran).



Cliquez avec **le bouton droit** pour activer la cible



Cliquez ensuite avec **le bouton gauche** sur l'objet ou l'ennemi visé.

Une fois la cible définie, le tir en lui-même peut commencer.

Aide des gardes

Si des gardes se trouvent dans le même secteur que vous, ils vont aideront du mieux possible. Ils indiqueront également par radio l'emplacement des ennemis aux mercenaires de votre équipe, ce qui vous permettra d'élargir votre champ de vision.



ETAPE 9 : MANŒUVRES MILITAIRES

Le tir

Naturellement, il ne suffit pas d'avoir une arme pour savoir bien tirer. D'abord, le mercenaire doit dégainer et viser, se concentrer éventuellement pour mieux viser, et enfin tirer.

Dégainer et viser

Dégainer l'arme (temps variable selon le mercenaire): pour amener l'arme en position de tir, il faut un certain temps, qui dépend de l'expérience du mercenaire et du type d'arme utilisée. Un lance-roquettes de 25 kg, par exemple, sera plus long à dégainer que le fusil de chasse de Bob. Lorsque vous visez un ennemi, le nombre minimum de points d'action nécessaires pour le tir sera affiché. Mais si vous avez activé l'option TIR MAX pour le mercenaire, vous verrez le chiffre maximum.

Mieux viser



Concentrer le tir: si vous avez le temps et que vous voulez utiliser d'autres points d'action, vous pouvez affiner votre tir. Cliquez avec le bouton droit tout en visant l'ennemi. Vous verrez que des points sont rajoutés à chaque fois que vous cliquez. Le mercenaire prendra donc un peu plus de temps pour viser l'ennemi. Mais n'oubliez pas que deux tirs «concentrés» nécessiteront autant de points d'action que trois tirs moins soignés. ***Si vous ne pouvez pas vous permettre de rater votre cible, le temps supplémentaire passé à viser peut faire la différence. Si l'arme est équipée d'une lunette de tir, vous aurez besoin de temps supplémentaire pour pouvoir l'utiliser.***

- De combien de points pouvez-vous améliorer votre tir? Au maximum 4 points. Après un certain temps, vous ne pourrez pas mieux viser.
- Si vous activez l'option TIR MAX pour un mercenaire, il (ou elle) visera toujours le plus longtemps possible avant de tirer (voir plus loin).

Tirer

Tir de l'arme (dépendant du temps, identique pour tous les mercenaires): une fois l'arme dégainée et pointée, cliquez avec le bouton gauche sur la cible pour tirer. Jagged Alliance vous indiquera les dégâts infligés à l'ennemi si vous le touchez (et vous entendrez un grognement indiquant qu'il a été touché).

Second tir (dépendant du temps, identique pour tous les mercenaires): comme vous avez déjà visé l'ennemi et que votre arme est prête, un second tir coûte moins de points d'action que le premier.

Passer à un autre mercenaire

Une fois qu'un mercenaire a tiré ou utilisé tous ses points d'action, vous pouvez sélectionner le mercenaire suivant en cliquant sur son visage ou directement sur sa silhouette dans la fenêtre de jeu. Une fois que tous vos mercenaires ont utilisé leurs points d'action, ou que vous avez fait tout ce que vous vouliez faire, cliquez sur le bouton FINI pour passer au tour de l'ennemi. Mais n'oubliez pas que vos mercenaires peuvent faire beaucoup de choses pendant un tour de jeu: soigner un camarade blessé (avec une trousse dans la main principale), utiliser diverses armes spéciales (expérimentez... il y a beaucoup de choses très utiles dans le jeu), ou vous cacher derrière un arbre pour préserver au moins un des mercenaires de votre équipe, etc.

ETAPE 9 : MANŒUVRES MILITAIRES



Options de tir

Jagged Alliance comporte deux options qui vous permettent d'activer certains paramètres par défaut pour le tir de vos mercenaires. Cliquez simplement avec le bouton droit sur le visage d'un mercenaire.

Visée maximum

- **Tir Max :** si vous voulez que le mercenaire vise toujours au maximum avant de tirer, activez cette option. Le programme utilisera alors le nombre maximum de points d'action (ou ce qu'il en reste) pour que le mercenaire tire le mieux possible. Mais vous pouvez toujours cliquer avec le bouton droit sur la cible avant le tir pour réduire ce nombre de points.

Points de réserve

- **RESERVE** (Points de réserve) **:** Si vous voulez être sûr(e) qu'un mercenaire aura toujours assez de points pour tirer, lancer une grenade ou attaquer un ennemi avec une arme blanche, activez cette option. Dès que le mercenaire aura utilisé des points d'action mais qu'il ne restera que le minimum nécessaire pour pouvoir tirer, il (ou elle) s'arrêtera et ses points d'action seront affichés en jaune. Vous pouvez bien sûr décider de continuer le déplacement si vous préférez. Si un mercenaire n'a plus assez de points pour pouvoir tirer, ils seront affichés en rouge.

Après le tir

Lorsqu'une balle sort du canon d'un revolver, elle se dirige vers sa cible pour l'atteindre (si tout va bien). L'adresse au tir d'un mercenaire et l'arme utilisée sont décisives pour la réussite (ou l'échec) d'un tir. Mais d'autres facteurs sont également à prendre en compte. Par exemple, si vous essayez de tirer sur un des hommes de Santino alors qu'un arbre se trouve dans le champ de tir ou que vous êtes à moitié inconscient, vos chances d'atteindre la cible seront moindres. La précision est une question de vision, de compétences, et aussi de chance (vous ne pouvez jamais savoir si votre tir sera mortel, car votre balle peut être déviée par une simple branche qui bouge dans le vent).

Blessures par balles

Si un de vos mercenaires ou un ennemi est touché, un chiffre clignotera au-dessus du mercenaire ou de l'ennemi. Pour vos mercenaires, vous verrez également leur visage clignoter en rouge, et leur barre de santé diminuera. Si un mercenaire est mortellement touché, son visage sera remplacé par une tête de mort. Les dégâts subis sont abordés plus loin (après les explosions, qui provoquent souvent des blessures, d'ailleurs).

Recharger les armes

Si un mercenaire n'a plus de munitions, il (ou elle) rechargera immédiatement son arme. Si le mercenaire n'a pas le type de munitions correspondant ou n'a plus rien du tout, il (ou elle) vous le signalera.

Armes enrayées

Les armes, notamment celles qui sont en mauvais état, peuvent parfois s'enrayer. Il faut donc ensuite apporter cette arme à un spécialiste ou à un mécanicien, si nécessaire. Mais il arrive aussi parfois que l'arme se débloque simplement lorsque vous essayez à nouveau de tirer.



ETAPE 9 : MANŒUVRES MILITAIRES

Explosions et gaz nocifs

Les explosifs sont les jouets des mercenaires. Les troupes de Santino les trouvent également très amusants. Vous serez donc parfois victimes d'une explosion ou d'un gaz nocif. Si certains objets comme les masques à gaz vous protègent des effets des gaz (si vous n'oubliez pas de le porter), une explosion imprévue peut facilement pulvériser votre équipe, la faune et la flore des environs, et parfois même les poissons. En général, les dégâts occasionnés par les explosions et les gaz dépendent de la proximité des mercenaires par rapport à l'impact, de la puissance de l'explosion ou du gaz et des moyens de protection dont vous disposez.

Dégâts subis

Le nombre et l'importance des blessures pouvant être supportées par un mercenaire dépendent de nombreux facteurs. Si le mercenaire porte un gilet pare-balles, par exemple, il (ou elle) sentira l'impact de la balle, mais ne sera pas blessé(e). Mais si un mercenaire est touché par un fusil à éléphants Maxi-Super-Turbo, il ressemblera plus à un bol de soupe à l'oignon après l'impact (une soupe à l'oignon brûlée, fumante et très mauvaise).

Dégâts permanents

Si un mercenaire est touché, il faudra soigner ses blessures. Ces blessures sont indiquées en jaune sur la barre de santé. Si un mercenaire blessé n'est pas soigné, il continuera à perdre des points de santé. Si la santé d'un mercenaire tombe au-dessous de 15, il (ou elle) s'écroulera et sombrera dans l'inconscience.

De plus, chaque point de santé perdu en dessous de 15 points est définitivement perdu pour le mercenaire.

Un mercenaire blessé ne peut ni tirer ni bouger, mais peut néanmoins effectuer des actions simples, comme écouter ses camarades ou leur parler. Si les points de santé descendent au-dessous de 10, le mercenaire sombre dans l'inconscience et une grille noire apparaît devant son visage. Tout contact radio est suspendu avec les mercenaires inconscients, et il est impossible de les voir depuis l'écran de jeu, sauf s'ils se trouvent dans le champ de vision d'un autre mercenaire. Tout mercenaire inconscient qui ne reçoit pas de soins avant la fin de la journée a de grandes chances de mourir.

DOCTEUR!!!

Lorsque les mercenaires sont blessés - surtout s'ils sont blessés et inconscients - ils doivent être immédiatement soignés pour stabiliser leurs blessures et éviter que leur état ne s'aggrave en permanence.

Les mercenaires équipés d'une trousse de soins ou médicale peuvent soigner un autre mercenaire. Il suffit de placer cette trousse dans leur main principale.



Cliquez avec **le bouton droit** sur le mercenaire à soigner pour activer la croix rouge et:



Cliquez avec **le bouton gauche** sur ce même mercenaire. Le «médecin» se dirigera alors vers le blessé et commencera à le soigner.



Dès que les pansements ont été appliqués, la partie jaune de la barre de santé deviendra rose. Si le traitement est interrompu avant la fin, la partie rose virera à nouveau lentement au jaune, et d'autres soins seront nécessaires pour éviter des complications.

Pendant que vous faites ces pansements et que vous soignez les blessés, n'oubliez pas que les mercenaires qui donnent ou reçoivent des soins sont plus vulnérables. Non seulement ils sont absorbés par leur travail, mais ils n'ont pas d'arme dans leur main principale pour riposter à une attaque éventuelle.

Travailleurs blessés ou tués

Votre main d'oeuvre (inciseurs et gardes) peut aussi être touchée par les tirs ennemis, surtout si vos mercenaires ne sont pas là pour les protéger. Si des inciseurs sont tués ou blessés, ils essaieront de se regrouper, toujours par trois, pour reprendre l'incision des arbres. Les gardes permettent de réduire les pertes parmi la population indigène de Métavira.

Vérifier l'état de santé d'un garde

Mais comme le travail de ces gardes consiste également à répondre au feu ennemi, Jagged Alliance vous indiquera quel est leur état de santé général. Vous pourrez ainsi envoyer de nouvelles recrues en bonne santé pour relever les gardes affaiblis par les combats. Pour connaître l'état de santé d'un garde, cliquez simplement dessus avec le pointeur de destination. Leur état de santé est indiqué de la manière suivante: Excellent, bon, normal, faible, blessé, critique ou mourant.

Santé de l'ennemi

Pour connaître l'état de santé d'un ennemi, procédez de la même manière. Jagged Alliance affichera les mêmes informations que pour les gardes.

Avant de cliquer sur FINI

Avant de terminer votre tour de jeu pendant les combats et de passer la main aux hommes de Santino, vérifiez bien que vous avez fait tout ce que vous voulez faire. Un des mercenaires peut encore avoir suffisamment de points d'action pour tirer ou se glisser dans une ouverture. Ne cliquez sur FINI que lorsque vous êtes certain(e) d'avoir effectué toutes les actions possibles.

Santino est ses hommes

L'objectif de Santino est à la fois de garder les secteurs sous son contrôle et d'expulser Jack et Brenda de l'île en prenant le contrôle de votre secteur de base. Tout comme les vôtres, ses mercenaires prévoient et maîtrisent leurs déplacements, et ils ne rateront jamais une occasion de vous rendre la vie infernale !

Sous les ordres de Santino, ils se déplacent de secteur en secteur, renforcent leurs rangs, cherchent vos points faibles, essaient de récupérer tous les arbres Fallow sous votre contrôle, et tentent de couper la route qui mène à votre camp. Rien ne les arrêtera. Et vous verrez que leur détermination est sans bornes, et bien avant la fin de votre campagne!



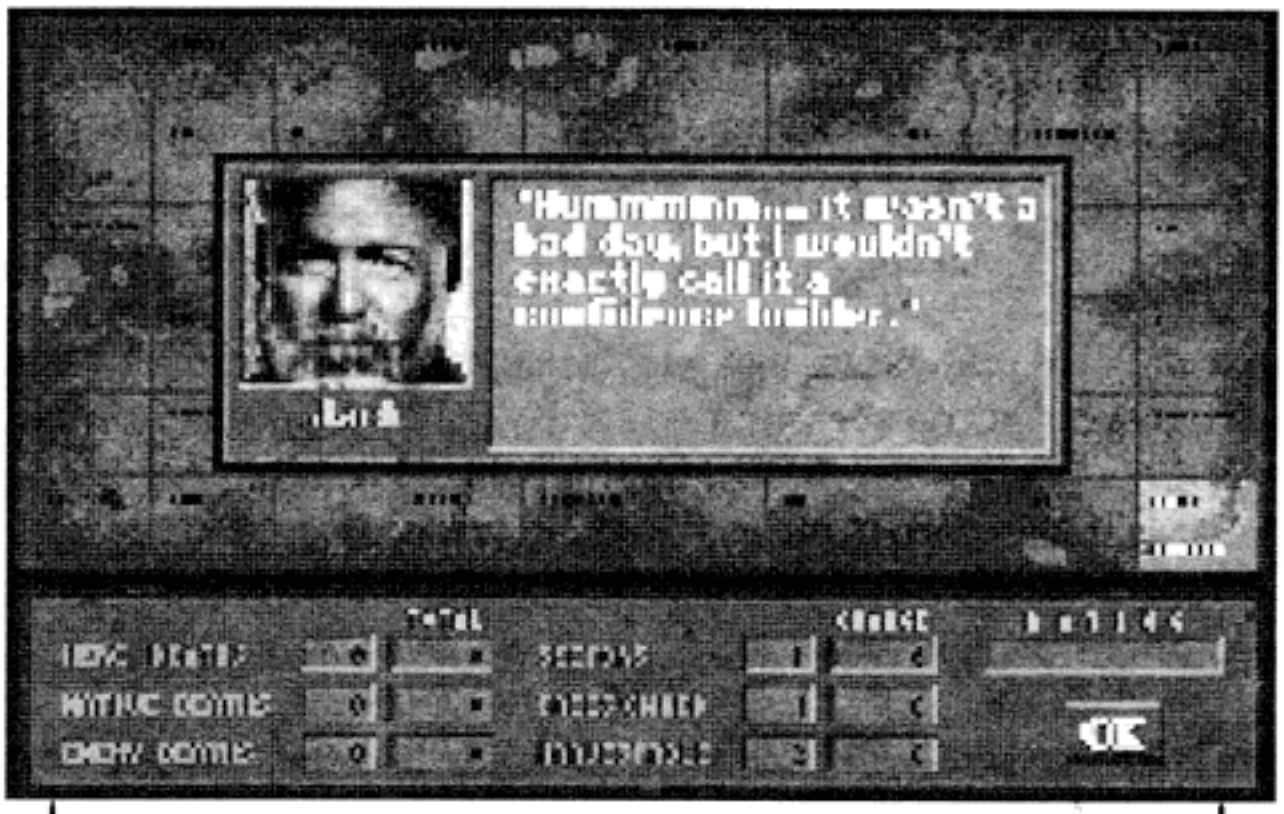
ETAPE 10 : LA FIN DE LA JOURNEE

L'heure du bilan

Le soleil couchant baigne l'ouest de l'île d'un éclat rougeoyant. Vos mercenaires prennent le chemin du retour pour rapporter les événements du jour à Jack et Brenda. Vos ouvriers transportent la sève qu'ils ont péniblement récoltée au cours de la journée, et vous êtes impatient de savoir combien elle va vous rapporter.

L'écran de fin de journée (1)

Lorsque vous rentrez à la base, Jack vous accueille et évalue votre progression, ou vous fait parfois quelques remarques personnelles. Il vous verra tous les soirs et vous tiendra au courant des événements.



Résultats du jour, statistiques et évaluation de vos performances

Pendant que Jack vous parle, vous pouvez consulter les résultats de la journée et l'évaluation globale de vos performances sur l'écran de fin de journée:

- **Mercenaires tués :** nombre de mercenaires qui seront maintenant en vacances pour l'éternité.
- **Indigènes tués :** nombre d'indigènes de Métavira qui sont morts en travaillant pour vous.
- **Ennemis tués :** nombre d'hommes de Santino qui ne se doreront jamais plus au soleil sur les plages de Métavira.
- **Secteurs :** le premier chiffre correspond au nombre total de secteurs sous votre contrôle à la fin de la journée. Le deuxième chiffre indique le nombre de secteurs ayant changé de mains depuis la veille.
- **Arbres :** véritable indicateur de votre situation financière. Le premier chiffre correspond au nombre total d'arbres que vous possédez à la fin de la journée. Le deuxième chiffre indique le nombre d'arbres qui ont changé de mains depuis la veille.
- **Exploitables :** nombre d'arbres dont la sève peut être récoltée. Le deuxième chiffre indique la différence éventuelle par rapport aux résultats de la veille.
- **Performances :** évaluation basée sur les performances globales de la journée. Jack évalue vos progrès. Après tout, c'est votre employeur, non?

ETAPE 10 : LA FIN DE LA JOURNEE



Revoir les actions du jour

Votre équipe est là, devant l'écran de la carte, comme des footballeurs après leur premier entraînement. Vous revoyez rapidement les combats de la journée. Votre tireur d'élite prend des notes et vous critiquez votre médecin pour sa lenteur. Jack est là, lui aussi, en espérant que vous comprendrez ce que vous pouvez améliorer, et se réjouira peut-être de cette bonne journée.

L'écran de fin de journée (2)

Quand Jack quitte la pièce, vos mercenaires se réunissent devant l'écran de fin de journée. Il vous permet de consulter votre compte et de faire le bilan des recettes et des dépenses. Jagged Alliance classe les résultats financiers de la manière suivante :

- **Revenus :** (nombre d'arbres incisés dans la journée) X (revenu par arbre), + autres bonus et primes éventuelles.
- **Dépenses :** total des salaires des mercenaires et des indigènes.
- **Résultats :** bilan de la veille plus les gains (ou moins les pertes) du jour.

Paiement des mercenaires

Au moment de la distribution des salaires, chaque mercenaire reçoit un virement automatique. Si vous avez un problème de trésorerie, les zones des dépenses et le solde clignoteront jusqu'à ce que le déficit soit nul, ce qui signifie que vous allez peut-être devoir «arnaquer» certains mercenaires. Si c'est le cas, cliquez avec le bouton gauche sur les visages des mercenaires qui ne toucheront pas leur salaire, pourtant durement gagné.

Examen des statistiques

Lorsque vous allez vous coucher, Jagged Alliance enregistre les performances de chaque mercenaire et met à jour leurs statistiques, leurs compétences et/ou leur niveau d'expérience, s'ils se sont améliorés. La moitié inférieure de l'écran de fin de journée, comme celui des assignations, indique les statistiques des mercenaires et les changements sont affichés en surbrillance.

Augmentation des compétences et du niveau

Un mercenaire qui passe sa journée à tout faire sauter avec de bons résultats apprendra certainement quelque chose, et ses compétences dans le domaine des explosifs augmenteront. Certains mercenaires s'améliorent bien sûr plus vite que d'autres (Bon, Paul, pour la dernière fois, ne jette la grenade qu'après avoir retiré la...)

La fin de la journée

Une fois que les mercenaires ont été payés et qu'ils savent comment leurs performances ont été évaluées, d'autres points peuvent nécessiter toute votre attention. Lorsque c'est le cas, Jagged Alliance vous en informe, puis vous laissera préparer la journée suivante avant d'aller vous coucher.

Dès votre arrivée sur l'île, vous allez compter sur vos mercenaires pour expulser Santino de l'île et la remettre entre les mains bienveillantes de Jack et Brenda Richards.

Qui sait si votre campagne se terminera? Dans la joie et le bruit des bouchons de champagne? Ou dans l'horreur, rythmée par les râles des mourants qui ont eu la mauvaise idée de croire que vous étiez un pro?



LE BUNKER DE BOB

Les jouets de la guerre

Les mercenaires de l'A.I.M et ceux de Santino peuvent utiliser de nombreux objets dans le jeu. Ce chapitre est consacré aux principaux objets que vous trouverez sur Métavira.

Radio



Système de communications UHF à 8 canaux, d'une puissance de 10 watts, avec systèmes de brouillage et de réglage des fréquences. Le casque réglable retransmet le moindre bruit sans occulter les bruits environnants.

Amplificateur sonore



Permet d'entendre l'ennemi avant qu'il ne puisse vous entendre. Dispositif d'écoute avec microphone ultrasensible et casque réglable. Cet amplificateur sonore est capable de détecter un murmure à 50 mètres. De plus, il fonctionne également comme une radio.

Gourde



En polyéthylène inodore et d'une capacité d'un litre, cette gourde est prévue pour les missions d'une journée dans les pays chauds, pour prévenir la fatigue et les coups de chaleur. Si un mercenaire manque de souffle et d'énergie, il peut boire pour reprendre des forces. Pour utiliser une gourde, cliquez dessus dans l'écran de l'inventaire et cliquez ensuite sur le visage du mercenaire.

Kit de camouflage



Palette complète de maquillage très résistant, anti-déssèchement et qui ne coule pas, avec motifs adaptés aux missions en forêt, dans la jungle ou les campagnes, décalcomanies et crèmes spéciales. Le camouflage, comme vous vous en doutez, rend vos mercenaires moins visibles. Pour utiliser un kit de camouflage, cliquez dessus dans l'écran de l'inventaire et cliquez ensuite sur la poitrine du mercenaire.

Trousse de soins



Matériel pour premiers soins. Contient un nécessaire pour points de suture, de la gaze, des pansements, des pinces, de la novocaïne, des antiseptiques, des analgésiques, et un guide pour administrer les premiers soins. Utilisée en la plaçant dans la main principale d'un mercenaire (voir Utilisation des Objets).

Trousse médicale



Trousse de matériel médical stérile pour interventions d'urgence sur le terrain. Elle contient des scalpels, des rétracteurs, des pinces, des anesthésiants, de la morphine, des antibiotiques, etc. Comme elle contient plus de matériel qu'une trousse de soins, vous pouvez soigner plus de blessures avec une trousse médicale. Utilisée en la plaçant dans la main principale d'un mercenaire (voir Utilisation des Objets).

Caisse à outils



Caisse à outils permettant de réparer presque tout le matériel de combat. Elle contient des tournevis, des cliquets, des pinces, des agrafes, un marteau et autres outils divers, et même un nécessaire à couture.. Utilisée en la plaçant dans la main principale d'un mercenaire. Les mécaniciens utilisent ces outils pour réparer les objets endommagés par les combats, mais ne peuvent le faire qu'en restant au camp pendant la journée.



Trousse de serrurier

Ensemble d'outils permettant d'ouvrir les portes et les coffres-forts. Cette trousse contient de nombreux ustensiles variés : clefs, passe-partout, cales, un stéthoscope, etc. Utilisée en la plaçant dans la main principale d'un mercenaire (voir Utilisation des objets).



S & W 38

Revolver compact Smith & Wesson «spécial garde du corps» avec culasse prévue pour six cartouches, pression simplifiée de la détente et finition chromée. Ses performances sont moyennes, mais c'est une arme adaptée aux tirs à courte distance.

(36)  (1)

Colt 45

Pistolet semi-automatique de calibre 45 avec chargeur six coups, conçu pour les combats. Modèle muni d'un système de recul et de refroidissement, avec finition «Metalife» et garantie anticorrosion. Sa plus grande portée et sa vitesse de tir légèrement supérieure en font une arme plus performante que le S & W 38.

(37)  (2)

Beretta 9 mm

Arme officielle des forces armées, ce pistolet semi-automatique à culasse verrouillée peut contenir quinze cartouches de 9 mm. C'est une arme appréciée des troupes en mission tactique pour sa portée moyenne et sa rapidité de tir.

(38)  (3)

357 Magnum

Ce Smith & Wesson modèle 13 avec canon de trois pouces et barillet à six coups a été spécialement modifié pour les combats, avec des réglages à double action et une gâchette remodelée. C'est le revolver standard le plus puissant.

(39)  (4)

Fusil à pompe de calibre 12

Fusil à pompe Winchester, modèle «Stainless Marine Defender 1300», avec viseur en métal, fût traditionnel strié pour une fixation fiable de la pompe, et pouvant contenir six cartouches de calibre 12. Cette arme n'est pas rapide, mais sa portée et sa puissance sont supérieures à n'importe quel revolver.

 (8)

Carabine de calibre 12

Le Remington modèle «Tactical 12», version modifiée du calibre 12 de série, est un fusil de combat semi-automatique à gaz, avec double canon, et pouvant contenir six cartouches. Il a pratiquement remplacé le modèle normal dans les opérations militaires.

 (9)

M14

Version chinoise du M14 pour les G.I américains fabriqué par Norinco. Cette carabine à gaz de calibre 7.62 contient 20 cartouches et a été transformée en carabine semi-automatique. Elle est plus puissante que les calibres 12, et sa portée est presque égale à celle du M16.



M16

Ce Colt AR-15 a été converti en carabine à gaz semi-automatique de calibre 22, avec un système de refroidissement par air, et pouvant recevoir un chargeur amovible de 20 cartouches. Sa vitesse de tir et sa portée en font l'arme préférée des mercenaires sur le terrain





PROFIL DES MERCENAIRES



Dr Mark Kranhuim

Le docteur Mark Kranhuim a soigné les blessés dans de nombreuses missions. On pense que ses excellentes compétences de médecin lui ont permis de ramener deux mercenaires à la vie. Mais un strabisme à l'oeil droit l'a toujours empêché de devenir un bon tireur.



Gary Roachburn

Recrue récente de l'AIM, Gary fait partie de la grande famille de mercenaires des Roachburn. Comme son père, le célèbre colonel Léon Roachburn, Gary est un homme sur qui on peut compter pour savoir ce que pensent les mercenaires de l'équipe et connaître leurs intentions.



Samuel Garver

Samuel Garver est très bien considéré au sein de l'AIM. Il a grandi dans les quartiers pauvres du sud des Etats-Unis, où il a gagné sa réputation de mercenaire très recherché et très compétent. Compte tenu de son âge, il est encore en très bonne santé.



Glenn «Boss» Hatchett

Boss Hatchett est un membre très apprécié de l'AIM. Il a sillonné la planète pour trouver un travail régulier. Considéré comme un des mercenaires les plus exigeants, il a toujours enchanté nos clients grâce à ses talents évidents et son habileté à réparer l'irréparable.



Smoke Peterson

Smoke Peterson est encore à l'essai, et vient encore d'être dénoncé pour avoir utilisé des explosifs à mèche courte. L'AIM a tout fait pour éliminer ce genre de farceurs de son équipe, mais il faut reconnaître que les experts en explosifs sont plutôt rares.



Jimmy Upton

Jimmy Upton est une nouvelle recrue dans le monde des mercenaires, grâce au système pénitentiaire de l'Ohio. Serrurier de métier, il peut entrer et sortir de n'importe où, mais ne peut pas intervenir dans les pays où les Etats-Unis ont obtenu son extradition.



Dr Ahmad Koolhan

Le docteur Koolhan connaît bien la guerre, car il a longtemps travaillé pour le Croissant Rouge et la Croix Rouge, et comme membre de l'équipe médicale de l'AIM. Son adresse au tir, bien que médiocre, s'est nettement améliorée au cours de ses dernières missions.



Wink Dickerson

Wink Dickerson, ancien lanceur d'une grande équipe de base-ball, travaille à mi-temps pour l'AIM. Il propose depuis des années ses services à nos clients. S'il n'est pas très bon tireur, c'est avant tout un joueur, toujours prêt à saisir sa chance.



Mary Beth Wilkens

Mary Beth Wilkens a été recrutée récemment et attend de faire ses preuves. Ses performances sont encore médiocres, mais elle apprend vite, a de bonnes notions de médecine, et elle déborde d'enthousiasme. Elle n'hésite pas à dénoncer les membres de son équipe si nécessaire.

PROFIL DES MERCENAIRES





Rudy Roberts

Mercenaire très apprécié, Rudy Roberts a très souvent prouvé ses qualités de tireur d'élite, car il est capable de toucher sa cible à n'importe quelle distance. Son passe-temps favori consiste à traquer les espèces en voie de disparition et à les éliminer !



Bud Hellar

Bud Hellar a bonne réputation. Il adore l'affection de ses supérieurs et a toujours été un lèche-bottes notoire. Vous voulez savoir ce que vos hommes pensent de vous ? Demandez-lui ! Fidèle défenseur des «patrons», il a lutté très longtemps pour la liberté des corporations.



Victoria Waters

Victoria Waters est certainement le meilleur élément féminin de l'AIM. Elle tire très bien, et tous les mercenaires seraient fiers d'avoir sa détermination et son expérience. Elle est très habile de ses mains, et répare en ce moment la vieille Chevy 64 de son père.



Larry Roachburn

Larry Roachburn est encore à l'essai. Expert en explosifs assez respecté, c'est un survivant des années glorieuses de la CIA et du LSD. Lorsqu'il n'est pas en mission, il continue volontiers à servir de cobaye aux laboratoires pharmaceutiques du monde entier.



Edward Stockwell

Ed Stockwell travaille depuis longtemps pour l'AIM. Sa loyauté dépend surtout du nombre de zéros figurant sur son chèque. Polyvalent et très indépendant, Stockwell offre ses talents variés pour un prix abordable, et il vous répétera tout ce qu'il entendra.



Murray Ebstern

Murray Ebstern fait partie de l'AIM depuis longtemps. L'organisation le considérait encore récemment comme un excellent mercenaire, mais son état de santé et sa mémoire défaillante lui ont causé quelques problèmes. Son dossier ne porte désormais que la mention «Bon».



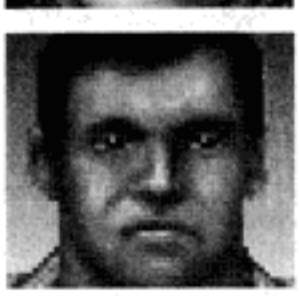
Patrick Phillips

Patrick Phillips est un homme peu ordinaire, recruté par l'organisation pour sa réputation d'excellent réparateur de revolvers et de fusils. Si la patience n'est pas sa qualité première, il a récemment été décoré de la «Croix des Chasseurs» pour sa persévérance.



Helmut Grunther

Helmut Grunther, depuis peu sur le marché, est un jeune mercenaire qui monte. Il aime se faire remarquer, et il espère bien s'imposer rapidement dans ce milieu impitoyable. Mais il faut espérer que le métier ne le marquera pas de manière irréversible.



Russell Hunter

Des feux d'artifices du parc d'Orlando aux dynamitages dans le sud-est asiatique, Russell Hunter a démontré qu'il était un grand spécialiste des explosifs. C'est notre meilleur expert dans ce domaine et il est très demandé, mais aussi très exigeant pour son salaire.



PROFIL DES MERCENAIRES

Ivan Dolvich



Ancien commandant de l'Armée Rouge et membre récent de l'AIM, Ivan Dolvich, tout comme son pays, a cessé de tuer au nom de Lénine et préfère mourir pour les Cadillac. Mais, contrairement à sa terre natale, Ivan a l'air de s'en tirer plutôt bien.

Dr Bernie Gloveless



Très bien classé, le docteur Bernie Gloveless soigne les blessés et s'occupe des visites médicales annuelles des membres de l'AIM, et ce depuis plus de cinq ans. Les techniques qu'il emploie pour opérer et ausculter ses patients sont... disons... un peu dépassées !

Reuban l'Incroyable Cruel



Reuban «l'Incroyable Cruel» est à l'essai en permanence, et son nom suffit à le décrire. On l'appelle «le Cruel» parce qu'il a massacré toute sa famille avec un taille-haies, et «Incroyable» parce qu'il a refait deux fois le plein de la machine avant d'en finir !

Murray Mc Gillicutty



Membre bien classé, Murray McGillicutty fait partie de l'AIM depuis le début. C'est un des rares vétérans encore en vie. Ses histoires invraisemblables sur les anciennes guerres et son habileté à déjouer la mort font de lui un mythe pour les plus jeunes mercenaires.

Colonel Léo Kelly



Membre très bien classé, le colonel Léo Kelly est un vétéran de la 2ème Guerre Mondiale. Considéré comme le mercenaire des mercenaires, il a été garde du corps personnel de Michael Jackson pendant deux ans, et conseiller technique pour trois films de Chuck Norris.

Tex R.Colburn



Nouveau membre de l'AIM, Tex R.Colburn vient des grandes plaines de Tokyo, au Japon. Ce cow-boy asiatique a très peu d'expérience, mais il apprend apparemment très vite. Par contre, il faudra supporter ses clichés ennuyeux sortis tout droit des westerns de série B !

Fidel Dahan



L'irrésistible Fidel Dahan a ce métier dans la peau. Très à l'aise avec les armes à feu et les explosifs, il est recherché dans le monde entier pour avoir participé à la catastrophe de Cancun, mais il a toujours échappé aux organisations qui voudraient bien le capturer.

Hurl E.Cutter



Hurl E.Cutter est entré récemment au service de l'organisation, mais c'est déjà un habitué des services médicaux, et une source d'informations inestimable pour savoir ce qui se passe au sein d'une l'équipe. C'est un malade imaginaire, bavard et incapable de se taire.

Biff Apscott



Mercenaire peu enthousiaste et très nerveux, Biff Apscott a de gros problèmes psychologiques, à cause d'une naissance difficile et d'une mère indigne. Il n'a participé qu'à une seule mission, et il a besoin de patience, de compréhension, mais aussi de café décaféiné.

PROFIL DES MERCENAIRES



Vétéran des conflits internationaux, le commandant Spike Scallion a été décoré pour son courage et sa détermination après l'évacuation du village bombardé de Kampoa sous le feu nourri de l'ennemi. Ce commandant impose le respect et mérite un salaire décent.



Major Spike Scallion

Né de parents jamaïcains et écossais, le docteur Raffitto Leevon a toujours tenté de soigner les blessés de guerre lors de nombreux conflits. Mais il ne jouit pas pour autant d'une très bonne réputation dans le milieu médical.



Dr Raffitto Leevon

Dangereuse, désirable et rusée, Cynthia Guzzman est la dernière recrue féminine de l'organisation. Cette infirmière de Newark se comporte comme un médecin. Elle est réputée pour ses compétences médicales sur le terrain, son agilité et son étonnante dextérité.



Cynthia Guzzman

Sidney Nettleson est calme et réfléchi, très bien noté, et il aime passer son temps à endormir tout le monde. Parfois surnommé «Le Marchand de Sable», sa modération ne change rien à ses capacités de professionnel aux méthodes rudes et brutales.



Sydney Nettleson

On sait très peu de choses sur Mike, le «mystérieux» mercenaire. Selon certaines rumeurs, il était à Dallas lorsque Kennedy a été assassiné, et aussi au Koweït lors de l'opération Tempête du Désert. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne travaille que pour de vrais professionnels.



Mike

Membre bien noté, Hector Alvarez est né à Margarita, au Venezuela. C'est donc un habitué de ce type de terrain et des températures tropicales. Comme il est arrivé récemment, il est prêt à travailler avec tous ceux qui lui donneront une chance.



Hector Alvarez

Agile, compétent, insaisissable et rapide, Johnny Edwards se faufile partout sans se faire repérer, vise sa cible qui ne se doute de rien, et disparaît avant que la fumée se dissipe. Et ce jour après jour, mission après mission !



Johnny Edwards

Membre de longue date de l'AIM, Ice Williams a d'abord été engagé comme tireur d'élite. L'idée de travailler avec des mercenaires dont il ne connaît pas la réputation ne l'arrête pas, il est bien au contraire fier de les aider à faire leurs preuves dans le métier.



Ice Williams

Speck T.Kline est un des mercenaires les plus compétents et les moins exigeants de l'organisation. Il n'a qu'un seul passe-temps, qui est aussi sa raison de vivre : démonter et remonter tout ce qu'il trouve.



Speck T.Kline



PROFIL DES MERCENAIRES



Willy Augustin

Ce mercenaire très nerveux vient des bas quartiers de Manhattan. Le titre de porte-parole conviendrait tout à fait au petit Willy Augustin, un art dans lequel il excelle. Il a rejoint l'AIM il y a plus de 5 ans. En dehors de quelques accrochages sérieux avec Ears Stockwell, son parcours dans l'organisation est sans histoires.



Timothy Jenkins

Double champion du monde de ball-trap, Timothy Jenkins a abandonné ses pigeons d'argile pour une vie plus active. Il a le sens du devoir, et une tendance à être un peu trop enthousiaste. Il a la réputation d'un homme qui ne se laisse pas facilement troubler.



Dr Clifford Highball

Le docteur Clifford Highball, toujours disponible, a affûté ses talents de tireur avec sa seringue et son fusil, et c'est un membre dévoué de l'AIM depuis 6 ans. S'il est plus polyvalent que bien des médecins, il reste très ferme sur le prix de ses consultations.



Frank Hennessy

La mort ne dérange absolument pas Frank Hennessy, qui a une très bonne réputation de mercenaire. Personnel et individualiste, il a un très bon dossier et d'excellentes dispositions. Le seul problème gênant reste son manque d'optimisme chronique.



Lance Fisher

Nouvelle recrue, Lance Fisher a rejoint l'organisation après un bref passage dans la Garde Nationale de l'Indiana, et un séjour encore plus court d'un week-end seulement à Grenade ! C'est un parfait lèche-bottes qui attend avec beaucoup d'impatience sa première mission.



Margaret «Stella» Trammel

Margaret «Stella» Trammel a été la première femme de l'AIM. Elle a suivi ses études de médecine en s'engageant dans l'armée pendant ses vacances. Elle pratique maintenant la médecine dans le milieu mercenaire, sans avoir pour autant adopté une attitude de médecin.



Dr Eli Summers

Le docteur Eli Summers est un membre dévoué de l'AIM depuis plus de sept ans. C'est un mauvais tireur qui ne s'améliorera jamais, mais il a fait ses preuves dans un grand nombre de combats dévastateurs, et il repart sans hésitation dès qu'une nouvelle mission se présente.



Elroy B.Token

Elroy B.Token était un des personnages clés de l'hôtel du Watergate quand Gordon a été repéré. Après avoir purgé la plus lourde peine prononcée lors du procès, il a rejoint l'AIM. Depuis qu'il exerce son nouveau métier, il n'a pas eu d'autres problèmes avec la justice.



Peter «Le loup» Sanderson

Surnommé à juste titre le «Loup», Peter Sanderson a toujours traqué ses ennemis. Il a une grande expérience dans toutes les disciplines, étant mercenaire de l'AIM depuis quatre ans. Il jouit d'une excellente réputation de professionnel confirmé.

PROFIL DES MERCENAIRES





Bruce Bonner

Sanctionné par une nouvelle période de probation, Bruce Bonner est un allumé notoire qui a toujours adoré les histoires délirantes et démoniaques. Certains membres de l'organisation hésitent à le garder, mais les experts en explosifs ne courent pas les rues.



Walter Yuntz

Toujours sous observation à cause de ses problèmes de vue, Walter Yuntz aurait dû devenir un bon tireur depuis qu'il fait partie de l'AIM. Mais ce n'est pas le cas. Pour l'instant, nous pensons qu'il vaut mieux utiliser ses compétences dans d'autres domaines.



Kirk Stevenson

Kirk Stevenson fait partie de l'AIM depuis longtemps. Il a acquis beaucoup d'expérience et mérite un salaire conséquent. Toujours détendu, assez bon tireur et technicien hors pair, il était l'ingénieur du son de l'interminable tournée du Grateful Dead.



Herman Regents

Comme son surnom l'indique, Herman Regents ne fait pas preuve de beaucoup d'imagination, mais il fait partie des mercenaires les plus rapides. Il a participé à de nombreuses opérations en Afrique du Nord et a été décoré lorsqu'il était policier dans une grande ville.



Len Anderson

Membre très bien classé, Len Anderson a toujours défendu la vérité et la justice, et ce depuis son adolescence. Ancien béret vert et membre de longue date de l'AIM, son salaire peut sembler un peu élevé, mais ses compétences extraordinaires valent largement ce prix.



Marty Moffat

Autre mercenaire à l'essai et également expert en explosifs, Marty Moffat a subi les chocs de nombreuses explosions, et il aurait plus besoin d'une baby-sitter que d'un commandant. Par contre, c'est certainement un des membres les plus compréhensifs de l'AIM.



Earl Walker

Prudent, léger et très agile, Earl Walker est considéré comme un des meilleurs cambrioleurs dans le milieu. Et même quand il se faisait prendre, son regard perçant et ses tirs précis ont souvent réglé le problème des témoins d'une manière plutôt radicale !



Révérend Clyde Potter

En tant que membre du clergé et de l'AIM, le révérend Clyde Potter a beaucoup combattu tout en portant le fardeau des pécheurs, et ce depuis près de douze ans. Si vous pouvez supporter sa «voix de Dieu» d'assez près, son prix est déjà un péché.



Megan Roachburn

Megan Roachburn est l'unique fille et la plus jeune des enfants du légendaire colonel Léon Roachburn. Comme ses frères Gary et Larry, elle a décidé de rejoindre l'AIM. «Sparky» a une volonté à toute épreuve et une bonne expérience, mais elle ne sait pas nager.



PROFIL DES MERCENAIRES

Dr. Mitch Shudlem



Ancien obstétricien, le docteur Mitch Shudlem s'occupe des blessés au combat. Comme tous les membres du corps médical, il ne s'intéresse plus à l'aspect financier des choses, mais se consacre plutôt au bien-être des membres de l'équipe.

Robert James Sullivan



Robert James Sullivan est un membre remarquable de l'AIM, réputé pour ses qualités de «nettoyeur» implacable. Dans les moments critiques, et si la veine jugulaire de l'ennemi est à portée, Scully est d'une efficacité redoutable avec son couteau.

Howard Melfield



Même si l'âge le rend plus lent, Howard Melfield est toujours membre actif de l'AIM. Il manque de spécialisation, mais il est très dévoué. Par contre, il n'est pas très loyal avec ses camarades, et relate tous les ragots de l'équipe avec la précision d'un poète.

Carl Goodman



Ancien catcheur professionnel, Carl Goodman a rejoint récemment l'AIM. Nombre de ceux qui l'ont connu sur le ring le surnomment la «Chose», à cause de sa taille et de ses manières brusques, mais ceux qui l'ont vu dans l'eau l'appellent par contre la «Pierre».

Vincenzo Massimo



Entre le monde de la guerre et celui des petits malfrats, Vincenzo Massimo a choisi d'être mercenaire. Capable de tout faire (et même d'organiser des matchs de basket à l'université), il fêtera bientôt son premier anniversaire au sein de l'AIM.

Capitaine Bob Adams



Le capitaine Bob Adams a quitté l'armée de l'air à 41 ans. Excellent pilote de F-18 et possédant une grande expérience des combats, il a rejoint l'AIM à cause de l'ennui et du manque d'action dans l'armée régulière. Il s'est très vite adapté aux techniques de combat au sol.

NOTES





TABLEAU GENERAL DES COMPETENCES DES MERCENAIRES

NOM	SALAIRE	SANTE	AGIL.	DEXT.	SAGESSE	MED	EXPL	MECA	TIR	NIVEAU	NOTES
Dr. Mark Kranhuim	1900	92	80	81	88	98	6	34	62	2	
Gary Roachburn	315	83	68	59	60	11	14	22	67	1	
Samuel Garver	2750	75	58	55	91	11	22	65	86	4	
Glen Hatchet	2950	80	76	84	71	9	53	99	84	3	
Lesley Peterson	560	78	87	80	44	7	90	20	69	1	
Jimmy Upton	800	84	82	73	47	0	16	92	56	2	
Dr. Ahmad Koolhan	1750	74	77	61	83	83	0	3	66	2	
Wink Dickerson	240	92	80	68	59	2	1	2	38	1	
Mary Beth Wilkens	330	77	90	36	80	44	0	22	55	1	
Rudy «Lynx» Roberts	3300	81	79	86	71	23	50	19	99	3	
Lt. Bud Hella	1100	73	79	75	69	19	8	18	78	2	
Victoria Waters	2850	79	85	72	85	16	28	90	80	3	
Larry Roachburn	140	46	72	54	58	49	82	7	50	1	
Edward Stockwell	375	72	67	58	79	22	18	26	54	1	
Murray Ebstern	1900	49	39	29	89	29	31	88	84	5	
Patrick Phillips	1500	82	66	71	68	4	24	82	64	3	
Helmut Grunther	490	82	79	76	72	14	25	40	69	1	
Russell Hunter	1650	74	71	89	68	0	71	30	64	3	
Ivan Dolvich	1500	94	90	95	83	5	40	10	91	2	
Dr. Bernie Gloveless	2650	69	39	48	85	94	0	4	75	3	
Reuban le Cruel	35	57	45	39	28	0	1	0	32	1	
Murray McGillicutty	2800	38	14	4	88	18	6	9	85	9	
Colonel Léo Kelly	4700	95	87	91	81	13	0	67	94	4	
Tex Colburn	275	71	71	57	52	0	2	32	65	1	
Fidel Dahan	1500	88	83	64	71	3	97	6	85	2	
Hurl Cutter	400	100	81	71	55	44	0	0	60	1	
Biff Apscott	95	73	74	71	58	0	0	0	47	1	
Major Spike Scallion	6000	77	69	86	85	11	53	76	92	5	
Dr. Raffitto Leevon	100	70	93	14	29	4	2	2	44	1	
Cynthia Guzzman	515	77	85	100	76	60	8	15	54	1	
Sidney Nettleson	4000	80	70	91	78	39	14	0	91	4	
Mike	12000	97	95	94	96	67	97	98	99	8	
Hector Alvarez	410	79	84	88	72	6	17	38	61	1	
Johnny Edwards	1150	65	89	86	57	0	22	12	80	2	
Ice Williams	1300	90	88	87	71	0	0	35	86	2	
Speck T.Kline	365	69	51	77	86	11	8	99	49	1	
Willy Augustin	180	56	44	36	60	0	40	5	54	1	
Timothy Jenkins	1150	63	58	70	54	9	17	10	98	2	
Dr. Clifford Highball	3000	73	60	53	87	79	10	0	83	3	
Frank Hennessy	1800	80	81	40	74	3	34	11	93	3	
Lance Fisher	230	76	69	61	56	21	0	0	44	1	
Dr. Margaret Trammel	3500	85	24	75	88	89	0	21	69	3	
Dr. Eli Summers	1400	81	73	58	77	70	0	65	49	2	
Elroy B.Token	345	63	54	88	39	12	6	81	55	1	
Peter Sanderson	1850	87	73	84	74	44	32	48	74	2	
Bruce Bonner	90	48	60	51	31	0	69	0	47	1	
Walter Yuntz	650	82	55	62	83	24	48	95	24	2	
Kirk Stevenson	3100	79	66	95	60	10	24	98	84	3	
Herman Regents	250	53	8	21	85	2	5	12	75	2	
Cap. Len Anderson	6500	96	83	89	83	35	47	54	83	5	
Marty Moffat	210	71	93	91	13	0	84	27	58	1	
Earl Walker	5600	90	99	98	80	14	22	91	93	4	
Rév. Clyde Potter	740	74	46	41	54	15	41	15	64	2	
Megan Roachburn	205	52	68	88	51	0	28	86	47	1	
Dr. Mitch Shudlem	3800	83	71	88	97	96	24	13	56	3	
Robert James Sullivan	7500	90	90	96	93	36	58	61	91	5	
Howard Melfield	575	55	54	52	77	2	5	15	67	2	
Carl Goodman	155	95	55	74	29	0	0	3	61	1	
Vincenzo Massimo	385	73	75	74	65	0	4	87	65	1	
Capt. Bob Adams	1200	81	68	66	97	37	33	26	72	2	





ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENTELE

Faites-nous part de vos idées!

Quand vous jouerez à Jagged Alliance et que vous lirez ce manuel, vous aurez peut-être des idées pour améliorer nos produits. N'hésitez pas à nous en faire part. Envoyez vos commentaires, critiques, compliments et suggestions à l'adresse suivante:

Publishers Pool System
150 Boulevard Haussmann
75008 PARIS

Assistance technique

Problèmes d'installation ou de configuration ? Consultez le 36.15 PPS

Tous nos jeux sont soumis à des tests intensifs avant leur sortie. Cependant, il peut y avoir des problèmes occasionnels sur les supports. Avant de contacter notre service technique, vérifiez la configuration de votre ordinateur à l'aide du guide d'installation et de référence joint à ce jeu.

Vous pourrez trouver plus de renseignements et exposer votre problème à notre service technique qui vous répondra individuellement.

Aides de jeu

Bloqué(e) ? besoin d'astuces, de soluces ? Consultez le 36.15 PPS

Là encore, la hot line du 36.15 PPS peut vous venir en aide : vous pouvez dialoguer avec notre opérateur pour obtenir une réponse précise et adaptée à votre situation dans le jeu.

Renvoyez votre carte d'enregistrement

N'oubliez pas de renvoyer votre carte d'enregistrement. Nous pourrons ainsi vous remplacer ou réparer rapidement un support endommagé. Nous pourrons aussi vous informer sur nos futurs produits.

ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENTELE

CompuServe

Si vous voulez obtenir plus d'informations sur Jagged Alliance via Compuserve (exclusivement en anglais), contactez-nous dans le Game Publishers B Forum (GO GAMBPUB). Notre numéro d'identification sur CompuServe est 76711,33. Vous pouvez également contacter d'autres joueurs dans le Gamers Forum (GO GAMERS). En vous connectant sur CompuServe et en consultant le Game Publishers Forums, vous serez au courant de nos mises à jour, de nos nouveaux produits, et vous pourrez télécharger des versions de démonstration des futurs jeux Sir-tech. Si vous n'avez pas encore d'abonnement Compuserve, contactez-les en France. Sir-tech décline toute responsabilité en ce qui concerne l'utilisation de ces services et de ces serveurs.





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

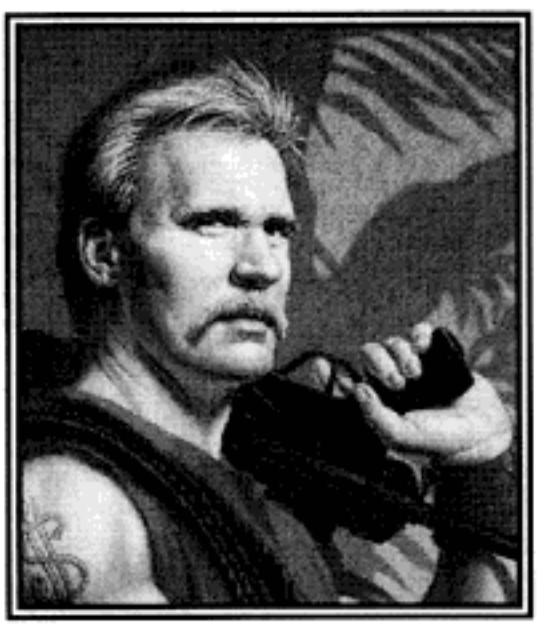
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières-clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous même, ou un membre de votre famille, avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même, ou votre enfant, présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles , perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

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



JEU DE ROLES ET DE STRATEGIE

SIR-TECH

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG