

> INDEPENDENCE WAR SPECIAL EDITION <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 3

> SOMMAIRE <

- MENTIONS LÉGALES . . . . . 4 >>>
- BIENVENUE . . . . . 6 >>>
- GUIDE D'INSTALLATION . . . . . 8 >>>
- DEMARRAGE RAPIDE 1 . . . . . 13 >>>
- DEMARRAGE RAPIDE 2 . . . . . 18 >>>
- INDEPENDENCE WAR : L'HISTOIRE . . . . . 20 >>>
- GUIDE DU JEU
  - VUE D'ENSEMBLE DE INDEPENDENCE WAR 23 >>>
  - POSTE DE COMMANDE 1: CMD . . . . . 32 >>>
  - POSTE DE COMMANDE 2: NAV . . . . . 39 >>>
  - POSTE DE COMMANDE 3: WEP . . . . . 55 >>>
  - POSTE DE COMMANDE 4: ENG . . . . . 63 >>>
  - COMMUNICATION . . . . . 69 >>>
  - COMMUNICATION: AILIERS . . . . . 72 >>>
- GUIDE TECHNIQUE POUR LE NSO 929 : CORVETTE DE TYPE DREADNAUGHT . . . . . 74 >>>
- GUIDE TECHNIQUE
  - CARACTERISTIQUES PRINCIPALES . . . . . 76 >>>
  - PRODUCTION D'ENERGIE . . . . . 80 >>>
  - PROPULSION . . . . . 83 >>>
  - ARMES ET BOUCLIERS . . . . . 86 >>>
  - DISPOSITION DE LA PASSERELLE . . . . . 90 >>>
- GUIDE DE COMBAT . . . . . 92 >>>
- DEFIANCE : MANUEL DE CAMPAGNE . . . . . 104 >>>
- ANNEXE 1: GLOSSAIRE . . . . . 112 >>>
- ANNEXE 2: CREDITS . . . . . 119 >>>

> MENTIONS LEGALES <

> COPYRIGHT

Ce programme informatique, la documentation et les matériels associés sont protégés par la législation nationale et internationale sur le Copyright. La mise en mémoire de ce programme informatique et des documentations et matériels associés sur banque de données, et toute autre utilisation (reproduction, traduction, copie, location, prêt, télédiffusion, représentation publique) sont interdites sans la permission expresse et écrite de INFOGRAMES MULTIMEDIA et Particle Systems Ltd. Tous droits réservés.

INDEPENDENCE WAR SPECIAL EDITION, Manuel d'Instruction et Conditionnement ©1999 Infogrames Multimedia et Particle Systems, Ltd. Tous Droits Réservés.

> EDITÉ PAR :

Infogrames Multimedia
13-15 rue des Draperies
69450 St Cyr au mont d'or – France
+33 (0) 472 533 636
Website: http://www.infogrames.com
http://www.independencewar.com

> DÉVELOPPÉ PAR :

Particle Systems Ltd.
Sheffield
England
Email: info@particle-systems.com
Website:
http://www.particle-systems.com

> ATTENTION

Des manipulations sans précaution peuvent endommager les CD-Rom qui constituent le support d'INDEPENDENCE WAR SPECIAL EDITION.

> AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

L'exposition à certains types de lumière ou de lumières clignotantes peut provoquer une crise d'épilepsie chez un très faible pourcentage de personnes. L'exposition à certains types de lumière de fond sur écran de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer l'apparition de symptômes épileptiques chez des personnes n'ayant jamais eu de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un autre membre de votre famille souffre d'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant l'utilisation de ce jeu. Si lors du jeu, vous éprouvez le moindre de ces symptômes: vertiges, troubles de la vision, contractions de l'oeil ou musculaires, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires, ou convulsions, cessez IMMEDIATEMENT le jeu et consultez votre médecin.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 5

› CONTENU DE LA BOÎTE

Cette boîte contient :

- 4 CD-ROM
- Un manuel
- Un guide des touches du clavier
- Une carte d'enregistrement

Merci de bien vouloir remplir votre carte d'enregistrement. Les informations qu'elle contient nous aideront à développer les jeux que vous aimeriez découvrir.

› RÉCLAMATIONS

Pour toute réclamation concernant ce programme, veuillez nous écrire à l'adresse suivante :

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 04-72-53-32-00

Par fax : 04-72-53-32-50

Par courrier : INFOGRAMES FRANCE

Service Hotline

4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex
FRANCE

Par email : support@infogrames.fr

Sur internet : www.infogrames.com



> BIENVENUE <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 7

› REMERCIEMENTS DE LA PART DES DÉVELOPPEURS

Merci d'avoir acheté INDEPENDENCE WAR. Il a fallu plus de trois ans pour créer cette simulation spatiale. INDEPENDENCE WAR a été conçu avec passion. L'équipe de production voulait créer ce qui se fait de mieux dans le domaine des simulations spatiales : quelque chose qui reproduise les sensations, l'ampleur et l'action des grandes sagas. Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce jeu, tous ses détails, sa conception et tous les efforts investis dans ce projet.

› LES CARACTÉRISTIQUES UNIQUES D'INDEPENDENCE WAR

En achetant cette boîte, vous n'achetez pas seulement un jeu, mais l'occasion de vous retrouver aux commandes d'un vaisseau spatial en parfait état de marche : la corvette de classe Dreadnaught, de 160 mètres de long. Tous les systèmes de bord sont entièrement reproduits, des générateurs d'énergie au canon à particules, des propulseurs aux boucliers.

ACTION

En tant que Commandant de ce vaisseau, le joueur mènera son bâtiment au combat contre les flottes ennemies dans des galaxies hostiles. En tant que pilote, le joueur se faufilera à travers les tirs ennemis - dirigeant le Dreadnaught au cœur de l'action. En tant qu'artilleur, le joueur devra lancer des missiles sur des cibles multiples et tirer sur les vaisseaux ennemis. Et finalement, en tant qu'ingénieur, le joueur devra réparer les dégâts subis par le navire lors de ces diverses situations.

DES SÉQUENCES CINÉMATIQUES ÉPOUSTOUFLANTES

Les séquences cinématiques du jeu situent le contexte, racontent l'histoire d'Independence war et en soulignent les évènements-clés. Toutes les séquences cinématiques présentes dans ce titre ont été conçues dans le but de présenter une qualité d'image digne des meilleures productions hollywoodiennes plutôt que celle d'un simple jeu vidéo. Vous pourrez en juger par vous-même.

CE QUI SE FAIT DE MIEUX EN GÉNÉRATION D'IMAGES 3D DE HAUTE DÉFINITION

Independence War possède un générateur de polygones 3D de dernière génération qui offre au joueur un parfait contrôle et une immersion totale dans l'action. Proposant les modes 3Dfx et rendu logiciel, le générateur d'images produit des animations en temps réel à couper le souffle, si parfaites qu'elles se fondent dans les séquences pré-calculées.

DES MISSIONS INFLUENCÉES PAR LE SCÉNARIO

Plutôt que de mener des missions du style "shoot 'em up", chaque mission fait partie d'un scénario élaboré qui vous apportera toute satisfaction. Remplir une mission avec succès nécessite souvent davantage que des talents de tireur.

IA AVANCÉE

Les ennemis utilisent un système d'IA (Intelligence Artificielle) très avancé. Ils sont assez futés pour détecter les plus faibles de nos navires et les attaquer. Les ennemis se forment en flottilles et attaquent en masse.



> GUIDE D'INSTALLATION <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 9

› Logiciel Windows 95

Ce logiciel de jeu a été écrit pour Windows 95/98.
Il s'installera et fonctionnera sous les systèmes d'exploitation Windows 95 ou Windows 98.
Ce logiciel ne fonctionnera pas sous DOS.

› Configuration minimale

Pour supporter ce jeu, votre PC doit être doté d'au moins :

- Windows 95 installé
- Processeur équivalent au Pentium 166 (ou supérieur)
- Carte d'affichage compatible DirectX 6.1 d'une résolution minimale de 640x480 en 256 couleurs
- 160 Mégaoctets d'espace disque libre
- Carte son compatible DirectX 6.1
- 32 Mo de mémoire vive (RAM)
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
- Microsoft DirectX 6.1 installé (fourni sur le CD 1)

Pour la version avancée exploitant le mode 3Dfx, il vous faut également :

- Windows 95 ou Windows 98
- Processeur équivalent au Pentium 200 (ou supérieur)
- 64 Mo de mémoire vive (RAM)
- Carte d'affichage 3Dfx Voodoo1, Voodoo2, Banshee ou Voodoo3
- Glide 2.43 ou ultérieur. (Consultez le site www.3dfx.com à propos des pilotes les plus récents).

Note : Les cartes de type Voodoo Rush ne sont pas supportées. Reportez-vous au fichier README situé sur le CD du jeu pour plus de détails à propos du fonctionnement avec une carte Voodoo Rush. Consultez le site www.independencewar.com pour vérifier si des mises à jour sont disponibles. Windows NT n'est pas supporté.

› Comment installer Independence War et Defiance

Nous avons fait tout notre possible pour faciliter la procédure d'installation de ce jeu. Nous vous recommandons cependant de suivre avec soin les instructions suivantes, ainsi que tout message affiché à l'écran.

› Configuration du Matériel

Si vous avez déjà utilisé des jeux sous Windows 95 ou 98, votre joystick, ainsi que les autres périphériques utilisés par les jeux sont déjà paramétrés. Dans le cas contraire, nous vous invitons à effectuer ce paramétrage avant de procéder à l'installation du jeu.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 10

› Installation d'Independence War

Insérez le CD numéro 1 dans le lecteur de CD-ROM de votre PC. Le menu de lancement du jeu apparaîtra après quelques instants, et vous proposera d'installer et de lancer le jeu. Cliquez sur le bouton Installer Independence War et suivez les instructions affichées afin d'installer les éléments relatifs à Independence War. Ceci fait, cliquez sur le bouton Installer DirectX si celui-ci n'est pas déjà installé sur votre ordinateur (reportez-vous au point intitulé DirectX situé un peu plus loin). Consultez le point Menu de Lancement du Jeu pour obtenir plus de détails à propos des différentes commandes offertes par ce dernier.

› Installation de Defiance

Insérez le CD numéro 4 dans le lecteur de CD-ROM de votre PC. Le menu de lancement du jeu Defiance apparaîtra après quelques instants, et vous proposera d'installer et de lancer la campagne Defiance. Cliquez sur le bouton Installer Defiance et suivez les instructions affichées. Si DirectX 6.1 ou ultérieur ne se trouve pas encore sur votre système, cliquez sur le bouton Installer DirectX à l'issue de l'installation du jeu. Reportez-vous aux instructions d'installation de DirectX. Consultez le point Menu de Lancement du Jeu pour obtenir plus de détails à propos des différentes commandes offertes par ce dernier.

› Video d'introduction et directx media

La vidéo d'introduction de Defiance est un fichier au format MPEG. Si sa diffusion cause des difficultés, telles que l'affichage en fenêtre au lieu d'un affichage plein écran, il vous faudra probablement installer DXMEDIA. DXMEDIA est une extension de Windows permettant la diffusion de différents types de vidéo. Vous pourrez l'installer en cliquant sur le bouton Installer DXMEDIA situé dans le menu de lancement du jeu.

Note : Sur les PC répondant aux spécifications minimales, la diffusion de la vidéo d'introduction risque d'être "hachée". Ceci n'influe cependant en rien sur le fonctionnement du jeu. Il vous est possible de réduire ces difficultés de diffusion en adoptant la résolution 640x480, 65536 couleurs (16 bits) pour votre bureau.

› DirectX

Windows 95 possède désormais un certain nombre d'extensions, appelées DirectX, permettant aux jeux d'exploiter de manière optimale les caractéristiques matérielles de votre PC. INDEPENDENCE WAR et DEFIANCE recourent ainsi à la version actuelle de DirectX (6.1). Un exemplaire complet de DirectX 6.1 figure sur le CD - et DirectX 6.1 ou ultérieur doit être installé sur votre PC pour qu'INDEPENDENCE WAR SPECIAL EDITION puisse fonctionner. Si vous utilisez Windows 95 et ne parvenez pas à vous rappeler si DirectX 6.1 est déjà installé sur votre système, ou si vous pensez que votre PC exploite une version antérieure de DirectX, choisissez d'installer DirectX 6.1 durant le processus d'installation du jeu. INDEPENDENCE WAR SPECIAL EDITION peut fonctionner avec des versions antérieures de DirectX, mais certaines fonctions, telles que le support des joysticks à retour de force, ne pourront être activées. DirectX respecte la compatibilité ascendante ; ainsi, si vous possédez d'autres jeux utilisant la technologie DirectX, ils devraient continuer à fonctionner normalement.

DirectX 6.1 est déjà installé

Il est alors inutile d'installer DirectX à partir du disque d'INDEPENDENCE WAR.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 11

Que faire si mon ordinateur exploite une version antérieure de DirectX ? INDEPENDENCE WAR peut fonctionner avec la version 3 de DirectX, mais certaines fonctions, telles que le support des joysticks à retour de force, ne pourront être activées. Nous vous recommandons d'effectuer la mise à niveau vers DirectX 6.1.

› Acceleration materielle

INDEPENDENCE WAR exploite les modes d'affichage faisant appel à l'accélération 3D comme ceux reposant sur le rendu logiciel. Pour utiliser l'accélération 3D, il vous faut une carte graphique 3Dfx de type Voodoo1, Voodoo2, Banshee ou Voodoo3. Aucun autre jeu de composants 3D n'est supporté à l'heure où nous écrivons ces lignes. Le mode 3Dfx offre un nombre d'images par seconde élevé, de nombreux effets visuels et lumineux spectaculaires, et affiche les vaisseaux et stations spatiales avec de nombreux détails. Ce mode supporte les cartes utilisant les jeux de composants Voodoo1 et Voodoo2, ces dernières permettant un affichage en résolution 800x600. Le mode 3Dfx nécessite l'utilitaire Glide version 2.43 (ou ultérieure), que vous pourrez trouver sur le CD1. Si vous possédez une carte Voodoo2, la version 2.5 de Glide devrait avoir été automatiquement installée avec les pilotes de la carte. Vous pouvez télécharger la version le plus récente de Glide à l'adresse suivante : www.3dfx.com. Une carte accélératrice 3D n'est cependant pas indispensable pour jouer à INDEPENDENCE WAR.. Afin de rendre ce jeu accessible au plus grand nombre, nous l'avons développé afin qu'il soit aussi époustouflant sur les PC dépourvus d'accélérateur graphique. Le mode de rendu logiciel repose sur un système d'affichage très avancé, ne nécessitant aucun accélérateur matériel, et procurant des images spectaculaires selon un rythme très fluide, même sur les PC relativement lents.

› Sons

INDEPENDENCE WAR exploite la technologie Direct Sound. Le jeu peut donc utiliser tout périphérique audio fonctionnant avec Windows et doté de pilotes supportés par DirectX 6.1.

› Performances

Nous avons tâché de faire d'INDEPENDENCE WAR un jeu aussi performant que possible, tout en préservant sa jouabilité sur les PC de configuration modeste. Le jeu devrait offrir des animations fluides même sur les machines lentes. Cependant, plusieurs points sont à noter. Tout d'abord, ce logiciel est friand de mémoire. Si votre machine possède moins de 64 Mo (pour le mode 3Dfx) ou 32 Mo (pour le rendu logiciel) de RAM, vous risquez de rencontrer des difficultés liées aux échanges de données entre la mémoire vive et le disque. Si le témoin lumineux d'activité du disque est allumé pendant le fonctionnement du jeu, vous aurez besoin de davantage de mémoire vive. Il est en outre recommandé de faire fonctionner le jeu seul, car si d'autres programmes tournent simultanément sous Windows, ils consommeront de la mémoire et des ressources processeur. Lors de la diffusion de vidéos à partir du lecteur de CD-ROM, vous devriez obtenir des images fluides et un son dépourvu de "hoquets". Si vous constatez un ralentissement considérable de l'affichage en mode 3Dfx lorsque l'action est très animée, essayez de désactiver les formes Haute Définition dans le menu Options de Jeu, ou ramenez le curseur de Degré de Détail vers la gauche.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 12

› Le fichier readme (lisez-moi)

Le CD-ROM contient un fichier indiquant d'éventuels errata et modifications de dernière minute. Vous pouvez également consulter notre site web : http://www.independencewar.com, où vous trouverez les informations les plus récentes à propos de ce jeu. Le Menu de Lancement du Jeu présente des boutons permettant d'accéder à ces deux fonctions.

› Desinstallation d'INDEPENDENCE WAR

INDEPENDENCE WAR fait appel à l'utilitaire Install Shield. Cette technologie assure le suivi de toutes les modifications apportées à votre configuration Windows lors de l'installation d'un logiciel. Si vous souhaitez désinstaller le jeu, Install Shield ramènera votre configuration à l'état antérieur. Nous vous recommandons de toujours utiliser cette méthode lors de la désinstallation d'INDEPENDENCE WAR ou de tout autre logiciel ; elle est bien plus adaptée que le simple effacement des fichiers de votre disque dur. Pour désinstaller INDEPENDENCE WAR, allez dans le Panneau de Configuration de Windows 95, puis sélectionnez l'option Ajout/Suppression de Programmes et assurez-vous que l'onglet Installation/Désinstallation est bien sélectionné. Localisez INDEPENDENCE WAR dans la liste déroulante puis appuyez sur le bouton Ajouter/Supprimer. Ceci effacera tous les fichiers du jeu de votre disque dur et annulera toutes les modifications apportées à la base de registres.

› Menu de lancement du jeu

Ce menu apparaît quelques instants après l'insertion du CD1. La disponibilité de certaines des options affichées dépendra de l'installation préalable du jeu.

Option	Fonction	Disponibilité
Installation d'INDEPENDENCE WAR	Installe le jeu sur le disque dur à partir du CD	Lorsque le jeu n'est pas encore installé
Désinstallation d'INDEPENDENCE WAR	Efface le jeu du disque dur	Lorsque le jeu est déjà installé
Afficher le fichier ReadMe	Affiche le fichier ReadMe.txt, contenant les dernières informations relatives au jeu et à la documentation	Toujours
Installation de DirectX	Installe (ou met à jour vers) DirectX 6.1 (voir le paragraphe DirectX)	Toujours
Lancer INDEPENDENCE WAR	Lance le jeu dans le mode 3D sélectionné (voir le paragraphe Mode d'Affichage, plus loin)	Lorsque le jeu est déjà installé
Mode d'Affichage (Boîte de Sélection)	Vous permet de choisir le mode d'Affichage 3D du jeu. Trois modes sont supportés : Rendu Logiciel (640x480), 3Dfx Voodoo1 (640x480) également compatible avec les cartes Voodoo2), et 3Dfx Voodoo2 (800x600)	Toujours
Diffusion de la Vidéo d'Introduction	Diffuse la vidéo d'introduction à partir du CD1. Nécessite la la présence d'ActiveMovie ou ou d'un autre pilote de diffusion. diffusion de vidéos au format AVI	Toujours
Visite du site Web de Particle Systems	Charge votre navigateur Web (si votre machine en est équipée) et se connecte au site web de Particle Systems.	Toujours
Annuler	Quitte le Menu de Lancement du Jeu	Toujours

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 13

› Joystick, Manette des Gaz et Palonnier

INDEPENDENCE WAR exploite l'interface joystick de Windows 95 et Windows 98.
Les anciens jeux fonctionnant sous DOS comportaient souvent une procédure d'installation et de calibration du joystick. Ce n'est pas le cas d'INDEPENDENCE WAR, car l'installation et la calibration des joystick, manette des gaz et palonnier s'effectue désormais par l'intermédiaire du Panneau de Configuration de Windows 95/Windows 98. Si vous ne l'avez pas encore fait, reportez-vous au manuel de Windows 95/98 et à celui de votre joystick. Grâce à DirectX 6.1, INDEPENDENCE WAR supporte les modèles les plus récents de joysticks à retour de force. Cette technologie améliore l'immersion dans le jeu en modifiant, de manière dynamique, la résistance du joystick en fonction des conditions de jeu. Dans INDEPENDENCE WAR, le joystick sera secoué dans la direction correspondante lorsque votre vaisseau sera touché par des tirs ennemis. Reportez-vous aux descriptions et guides des différentes consoles (ou postes de commande) d'INDEPENDENCE WAR pour plus de détails sur l'utilisation du joystick. Certaines configurations de joystick sont préprogrammées et figurent sur le CD. Vous trouverez davantage de détails à ce propos dans le fichier README.TXT.

› Pour commencer

Vous aurez probablement envie d'essayer le jeu avant d'avoir entièrement lu ce manuel. Il existe deux moyens d'entrer rapidement dans le jeu :

- Démarrage Rapide 1: Lancer le jeu proprement dit en créant un personnage et en essayant d'effectuer une mission simple.
- Démarrage Rapide 2 : Lancer le mode Action Immédiate et vous retrouver instantanément engagé dans une bataille spatiale. Mais attention : sans entraînement, vous ne ferez pas long feu !

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 14

› Démarrage Rapide 1 : Lancer le Jeu Proprement Dit

Si vous vous lancez dans INDEPENDENCE WAR en lançant le jeu proprement dit, vous bénéficierez d'un traitement de faveur sous la forme de missions d'introduction. Nous vous invitons à commencer par effectuer les missions d'instruction élémentaire.

- 1. Lancez INDEPENDENCE WAR en double-cliquant sur le raccourci vers le Dreadnaught situé sur le bureau de Windows 95, ou en faisant appel au Menu de Lancement du Jeu qui se trouve sur le CD1.
- 2. Vous verrez apparaître le menu principal d'INDEPENDENCE WAR, comportant quatre silhouettes en maillage 3D (ICONES).
- 3. Sélectionnez l'icone rouge cylindrique situé dans le coin supérieur gauche, qui représente la liste des personnages.
- 4. Cet icone peut accueillir six personnages différents. La première fois que vous lancerez le jeu, tous les emplacements de personnages seront vides (et présenteront la mention UNKNOWN CAPTAIN).
- 5. Cliquez sur la case NEW CAPTAIN et tapez un nom de personnage dans le champ correspondant.
- 6. Sélectionnez un mode de jeu : Simulation correspond à un mode de pilotage réaliste (recommandé), et Arcade vous procure une facilité de pilotage accrue, mais plus éloignée de la réalité. Vous basculerez alors vers l'écran affichant l'historique du personnage.



Note : Dans ce guide, nous supposerons que le mode Simulation a été retenu.

Cet écran vous présente l'histoire de votre personnage, et gardera la trace de chaque mission effectuée. Il présente :

- Des détails sur le personnage, au sommet de l'écran.
- L'historique du personnage et la liste des missions effectuées dans la partie centrale (déroulante) de l'écran.
- Les nouvelles missions à entreprendre à l'extrême droite de l'écran.
- Enfin, un menu de commandes sur la gauche de l'écran.

- 7. Enfin, pour lancer une mission, sélectionnez la mission d'instruction NavBasic en cliquant sur la case Mission puis en appuyant sur JOUER LA MISSION.

› Démarrage Rapide 1 : Effectuer la Mission NAVBASIC

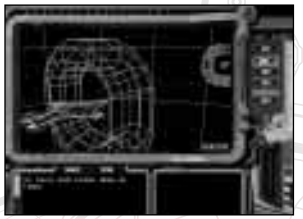
NavBasic est la première mission à tenter. Elle semble facile : il s'agit de faire passer le vaisseau dans une série d'anneaux. N'importe qui peut y parvenir en moins de 5 minutes... mais essayez donc de la réussir en moins de 2 minutes. Le record actuel est d'une minute et une seconde !

Voici ce que vous devez faire pour mener à bien cette mission :

- Lire le Briefing
- Mettre en oeuvre le ComArm (Comunications)
- Sélectionner la Vue Pilote
- Apprivoiser les commandes (direction et poussée)
- Apprendre à déchiffrer le HUD
- Suivre le parcours indiqué

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 15

› Briefing



Chaque mission d'INDEPENDENCE WAR comporte un briefing multimédia expliquant l'objectif poursuivi. L'écran de briefing de la console de commandement vous expliquera le déroulement de la mission. Le briefing de la mission NavBasic vous indiquera comment réussir cette épreuve. Vous pouvez quitter un briefing à tout moment en appuyant sur la touche <<Echap>>.

› Com-Arm

Au début de la mission, votre instructeur vous parlera par radio depuis son propre vaisseau. Un système de communications appelé ComArm gère les échanges radio. L'écran du ComArm affiche l'interlocuteur en train de parler. Dans le cas présent, il s'agira du vaisseau de votre instructeur.

Le ComArm vous permet de parler à votre instructeur en cliquant sur les réponses proposées.



Pour faire disparaître le ComArm, appuyez sur la combinaison de touches <Maj V> ou cliquez sur le symbole circulaire situé dans le coin supérieur gauche de l'écran du ComArm.

› Sélection des vues



Vous pouvez jouer à INDEPENDENCE WAR depuis l'une des 4 consoles situées sur la passerelle du vaisseau. Nous vous invitons, pour la mission NavBasic, à occuper le siège du pilote. Pour rejoindre rapidement ce poste, appuyez sur <F2>.

La vue dont vous disposez devrait ressembler à ceci :

› Contrôle d'Attitude : Diriger le Vaisseau

Le système de commandes d'INDEPENDENCE WAR est, par défaut, très similaire à celui employé dans un simulateur de vol classique. Nous vous recommandons de piloter votre vaisseau à l'aide d'un joystick. Incliner le manche à gauche ou à droite modifiera l'angle de lacet du vaisseau. Tirer ou pousser sur le manche fera monter ou descendre le nez de l'appareil (tangage). Si votre ordinateur est équipé d'un palonnier ou d'un joystick à manche rotatif, l'utilisation de cette fonction entraînera le vaisseau dans un tonneau (roulis). Contrairement à un avion, un vaisseau spatial n'a pas besoin d'avancer pour effectuer des changements de direction. Vous souhaiterez probablement expérimenter les différents changements de direction disponibles avant de commencer votre parcours. Le Dreadnaught est un vaisseau de masse élevée. Il est bien moins maniable qu'un chasseur ! Vous aurez, lors de vos manoeuvres, à vaincre la force d'inertie. Si vos propulseurs d'attitude sont endommagés, le vaisseau ne pourra plus tourner du tout! Pointez maintenant le vaisseau en direction du premier anneau.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 16

› Commande des Gaz : Déplacement vers l'Avant et l'Arrière

Le vaisseau peut se déplacer selon n'importe quel axe et obéir à plusieurs modes de pilotage. Le mode le plus simple (assisté) permet au pilote de contrôler le vaisseau comme s'il s'agissait d'un avion, ou presque ; le vaisseau se déplacera généralement vers l'avant (dans la direction vers laquelle pointe son nez). Il s'agit du mode de pilotage le plus utile, car il permet de parfaitement contrôler le vaisseau lors des manoeuvres et des combats spatiaux. Pour l'activer, ramenez les gaz à zéro, puis redonnez des gaz pour régler l'allure (vers l'avant). Si vous utilisez le clavier, appuyez sur la touche <+> pour augmenter la vitesse ou sur la touche <-> pour la réduire. Si votre vaisseau est dirigé sur le premier anneau, vous devriez traverser celui-ci et entendre votre instructeur confirmer le déclenchement du chronomètre.

› Comprendre la Console Nav et le HUD

La VTH, ou visualisation tête haute (appelée indifféremment en français HUD pour Head-Up Display) présente au pilote les données de vol les plus importantes. Les concepts les plus importants à assimiler sont les suivants :

- Indicateur de Vitesse
- Grille de Référence
- Cases de Contact
- Contact Nav
- Indicateur Central

Indicateur de vitesse

Il affiche deux vitesses : Tout d'abord, votre vitesse de déplacement vers l'avant (selon l'axe z), exprimée en mètres par seconde (ms^{-1}) ; ensuite,



la vitesse sélectionnée à l'aide des touches ou de la commande des gaz. Sur ce cliché, le joueur a sélectionné une vitesse de 1000 mètres par seconde, mais le vaisseau ne se déplace encore qu'à 849 ms^{-1}.

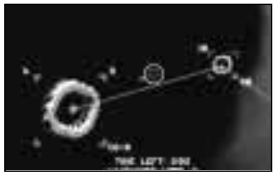
Grille de Référence

Le HUD projette un quadrillage dans le champ de vision du pilote, ce qui permet à ce dernier de "visualiser" l'espace. Ces points virtuels constituent un cadre de référence composé de points statiques permettant au pilote d'apprécier les distances, ainsi que sa vitesse. Loin de toute planète, c'est-à-dire là où n'existe aucun point de repère, ce système revêt une importance vitale.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 17

Cases de Contact & Indicateur Central



L'ordinateur embarqué classe tous les vaisseaux, armes et autres objets comme des contacts. Afin de faciliter la navigation, le HUD assure le suivi de tous ces contacts, et les marque à l'écran par une case. L'un de ces contacts est appelé le contact en cours (ou contact actuel) ; sa case comporte une double délimitation. Le HUD permet également de trouver plus facilement le contact en cours. Au milieu de l'écran, vous trouverez l'indicateur central. Une ligne étroite joint ce cercle au contact en cours, même si ce dernier se trouve hors de l'écran. Pour effectuer votre parcours en slalom, il vous faudra identifier quel est le prochain anneau à traverser. Le HUD sélectionnera automatiquement l'anneau suivant comme contact actuel, et vous guidera ainsi vers le prochain point à franchir.

› Effectuer l'Ensemble du Parcours

Vous devriez être maintenant en mesure d'effectuer l'ensemble du parcours, la seule limite étant liée à vos talents de pilote. Si vous heurtez un anneau, vous risquez d'endommager votre vaisseau, voire de le détruire. Si vous subissez des dégâts, il vous faudra peut-être attendre que votre vaisseau soit réparé avant de pouvoir poursuivre. La recette est ici très simple : évitez tout choc ! Vous risquez également d'être désorienté et de perdre de vue l'emplacement de l'anneau suivant. Dans ce cas, suivez la ligne partant de l'indicateur central afin de retrouver l'anneau suivant.

Pour remporter cette épreuve, vous devez effectuer ce parcours en moins de <<3 minutes>>. Un bon alignement est, pour ce faire, essentiel. Vous devez chercher en permanence à vous trouver sur une trajectoire vous faisant passer par le centre de l'anneau suivant. Imprimer à votre vaisseau un angle trop accentué, ou effectuer des modifications de trajectoire de dernière minute aboutissent généralement à un échec. Rappelez-vous que vous devez vaincre l'inertie liée à la masse du vaisseau, et que tout changement de direction requiert un certain temps avant d'être effectif.

› Astuces Permettant d'Améliorer Votre Chrono en NavBasic

Lors de votre première tentative, un temps inférieur à quatre minutes peut être considéré comme honorable. Pour les joueurs plus expérimentés, un temps de 2 minutes est nettement plus respectable. Pour y parvenir, vous devrez régler la vitesse souhaitée à la valeur maximale (1000 ms^{-1}) sur la presque-totalité du parcours, et utiliser la touche de transgression de la vitesse maximale <<A>> pour aller encore plus vite sur les portions rectilignes du trajet. Lors des manoeuvres à de telles vitesses, la masse du vaisseau va naturellement avoir tendance à l'entraîner à poursuivre sur sa trajectoire. L'ordinateur embarqué mettra en oeuvre divers propulseurs à titre de compensation. Les propulseurs ventraux (dirigés vers le bas) sont les plus puissants, aussi, lorsque vous dériverez (partirez en glissade), manoeuvrez le vaisseau afin que les propulseurs ventraux pointent dans la direction de la glissade. Ceci signifie que, pour virer, il vous faut tirer sur le manche plutôt que le pousser vers l'avant ou imprimer un angle de lacet. L'équipage vous en sera également reconnaissant, car il subira des G positifs lors du virage.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 18



Le jeu comporte un mode Action Immédiate, qui vous propulse au coeur d'une bataille spatiale sans fin. Si vous survivez à cet affrontement plus de quelques minutes, vous n'aurez pas de soucis à vous faire pour la suite des événements ! Ce mode de jeu est là pour s'amuser, rien de plus. Vos performances n'influeront en rien sur l'issue de la partie, et les scores obtenus ici ne seront pas pris en considération dans le déroulement de la campagne.

- **Lancez INDEPENDENCE WAR en double-cliquant sur le raccourci vers le Dreadnaught situé sur le bureau de Windows 95.**
- **Vous verrez apparaître le menu principal d'INDEPENDENCE WAR, comportant quatre silhouettes en maillage 3D (ICONES).**
- **Pour sélectionner le mode Action Immédiate, cliquez sur la silhouette de vaisseau spatial affichée dans le coin supérieur droit du menu principal.**

> Démarrage Rapide 2 : La Mission "Guerre Sans Fin"

Démarrage Rapide 2 : Navigation & Manoeuvres

Il va vous falloir manoeuvrer votre vaisseau. Tous les éléments concernant les points précédents (NavBasic) s'appliquent également ici. Nous vous invitons donc à lire les paragraphes qui précèdent afin d'apprendre à piloter votre vaisseau.

Démarrage Rapide 2 : Combat & Armements

Le présent paragraphe concerne les armements embarqués. Les concepts relatifs au système d'armes sont très simples, et ne font appel qu'à un seul bouton de tir et une seule cible désignée. Pour tirer sur un vaisseau ennemi, désignez-le comme cible et appuyez sur le bouton de tir.

Dans un contexte plus général, la procédure est la suivante

- Sélectionnez le système d'armes adapté (canon ou missile)
- Désignez la cible souhaitée à l'aide de la touche T ou du bouton 2 du joystick
- Tirez sur la cible.

Démarrage Rapide 2 : Combat & Désignation des Cibles

Utilisez la touche T pour désigner un vaisseau en tant que cible. Dès lors, vous devriez voir apparaître la case de contact à double ligne ainsi qu'un réticule, tous deux verrouillés sur la cible sélectionnée. Cette fonction verrouillera le contact le plus proche de l'indicateur central.

Fonctions de Combat (Elémentaires)		
Fonction	**Touche**	**Joystick**
Sélectionner l'Armement Missile	Retour Arrière	Bouton 4
Désigner le contact central comme cible	T	Bouton 2
Tir Canon ou Missile	ESPACE	Bouton 1
Sélectionner l'Armement Canon	Entrée	Bouton 3

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 19

Démarrage Rapide 2 :

Combat & Sélection du Canon

Sélectionnez le Canon CP en appuyant sur <<ENTREE>> ou sur le <<Bouton 3>> du joystick.

Démarrage Rapide 2 : Combat & Tir au Canon

Les canons du vaisseau sont montés sur rotules (ou cardans) et, de ce fait, orientables. L'ordinateur de bord vous aidera à atteindre la cible sélectionnée. Le tir s'effectue en appuyant sur la touche <<ESPACE>> ou le <<Bouton 1>> du joystick.

Démarrage Rapide 2 : Combat & Missiles

Pour expédier un missile sur une cible, commencez par sélectionner les missiles en appuyant sur la touche <<Retour Arrière>> ou sur le <<Bouton 4>> du joystick, puis tirez à l'aide de la touche <<Espace>> ou du <<Bouton 1>> du joystick. Le trajet et la situation de vos missiles s'afficheront sur le HUD.

Démarrage Rapide 2 : Résumé

Le mode Action Immédiate a été ajouté pour votre amusement. Toute notion de victoire en est absente, et vos performances ne modifieront en rien votre score de campagne. Il constitue en revanche le moyen le plus rapide d'entrer dans le feu de l'action, et vous distraira à coup sûr.



> INDEPENDENCE WAR: L'HISTOIRE <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 21

" Ceux qui sont incapables de se souvenir du passé sont condamnés à le répéter "

George Santyana (1863-1952), Etats-Unis. Philosophe, poète. Life of Reason, "Reason in Common Sense".

"Mais voici ce que nous enseignent l'expérience et l'histoire : les peuples et les gouvernements n'ont jamais rien appris de l'histoire, ou agi selon des principes tirés de l'histoire."

Georg Hegel (1770-1831),), philosophe allemand. La philosophie de l'histoire, introduction (1807).



› Le Passé

Comme par le passé, les ressources disponibles pour l'expansion humaine ont commencé à se tarir. Et, comme par le passé, ces besoins en ressources ont amené l'humanité à repousser les barrières de l'Espace, comme elle l'avait fait auparavant avec les frontières terrestres. La terre était affamée. La technologie de déplacement est arrivée à point nommé pour permettre l'exploitation du système solaire et les premières expéditions humaines vers les étoiles. Comme autrefois, de nouvelles communautés de pionniers se sont établies sur ces nouveaux territoires afin d'en superviser l'exploitation des ressources.

Mais, comme autrefois, il ne s'écoula que peu de temps avant que les citoyens de ces nouvelles colonies réclament davantage…

› Le Présent

Pendant plus d'un siècle, les intérêts de la Terre et ceux de la colonie se sont affrontés. Ces différends se sont transformés en une guérilla incessante opposant, dans l'Espace, les deux camps :

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 22

› Le Commonwealth

La Terre et ses colonies stellaires forment le Commonwealth, un bloc de puissances qui tente de maintenir la stabilité et l'unité. Le Commonwealth possède une Marine importante, dont les bâtiments parcourent l'espace en assurant des patrouilles de maintien de l'ordre.





› Les Indies

Les Indies concrétisent les aspirations des colons en matière d'autodétermination. Le mouvement indépendantiste est un curieux mélange de pirates, de terroristes et de représentants de l'organisation politique clandestine. Au fil des années, ce mouvement s'est forgé une culture et une identité propres. Rejetant l'autorité, les Indies ont constitué une flotte de vaisseaux conséquente, composée de bâtiments commerciaux ou miniers, mais aussi de vaisseaux militaires pris à la Marine. Les vaisseaux Indies sont faciles à reconnaître : ils portent sur leur coque les symboles du refus de l'autorité, sous la forme de graffiti que l'on qualifiera pudiquement de... pittoresques.



> GUIDE DU JEU : VUE D'ENSEMBLE D'INDEPENDENCE WAR <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 24

› Objectifs du Jeu

En jouant à INDEPENDENCE WAR, vous allez créer un personnage, lui donner un nom et le guider à travers le jeu. Vous incarnerez un officier de la Marine du Commonwealth.
Le jeu se subdivise en missions. Une fois chaque mission accomplie, votre score sera affiché. Pour réussir, vous devrez essayer d'exécuter tous les objectifs de cette mission.
Vous serez également récompensé si vous faites preuve d'initiative et que vous remportez des succès au combat.



› Menu Principal

Une fois le jeu chargé, un menu s'affiche présentant quatre icônes en rotation. Celles-ci facilitent l'accès au jeu. Sélectionnez l'icône appropriée.

MENU PRINCIPAL		
Icône	**Fonction**	**Description**
Cylindre	Liste des Personnages	Utilisez le tableau pour avoir accès à votre personnage et entrer dans le jeu. L'Ecran Historique du Personnage s'affichera alors.
Vaisseau	Action Immédiate	La manière rapide de se lancer dans une bataille spatiale (pas pour les débutants)
Pellicule	Crédits	Pour connaître les créateurs du jeu.
Microprocesseur	Options	Pour choisir la configuration la plus appropriée à votre ordinateur.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 25

› Création d'un Personnage

Cliquez sur le cylindre de la Liste de l'Equipage pour accéder à celle-ci. Cette liste se présente sous la forme d'un cylindre rotatif contenant six 'emplacements' numérotés, pouvant chacun correspondre à un personnage, et stockant son nom et le déroulement de ses actions au fil de la campagne.

Vous pouvez faire tourner la liste vers le haut en cliquant sur le sommet du cylindre ou, dans l'autre sens, en cliquant sur la base du cylindre. Si un emplacement contient un personnage sauvegardé, vous pouvez cliquer sur le nom de ce personnage afin de le sélectionner et de reprendre la partie en cours.

Lorsque vous lancerez le jeu pour la première fois, aucun personnage n'aura été sauvegardé, et chaque emplacement contiendra la mention UNKNOWN CAPTAIN. Pour créer un personnage, cliquez sur la case intitulée NEW CAPTAIN. Un curseur apparaîtra dans l'emplacement actuellement affiché, et vous pourrez alors saisir le nom de votre nouveau personnage. Ceci fait, appuyez sur <<ENTREE>> pour valider ce nom et rejoindre l'écran du Mode de Jeu.

› Choix d'un Mode de Jeu

INDEPENDENCE WAR comporte deux modes de jeu différents. Pour sélectionner le mode de jeu que vous utiliserez, cliquez sur l'une des cases Simulation ou Arcade.

Simulation est le mode de jeu par défaut. Pour profiter au maximum du jeu, nous vous recommandons d'adopter ce mode. Les caractéristiques de vol et les systèmes s'y comportent de la manière décrite dans le reste de ce manuel. Le mode Arcade est conçu pour offrir un pilotage plus facile (mais beaucoup moins réaliste), et comporte des différences importantes par rapport au mode Simulation :

- Les propulseurs du vaisseau sont plus puissants et annulent, ou presque, tout risque de glissade/dérive (Cf. NAV : Propulseurs : Mode Assisté).
- Les armes sont trois fois plus puissantes.
- Les dégâts sont limités, et vos équipements ne sont jamais totalement hors service (Cf. ENG : Réparation des Systèmes).
- Des adversaires supplémentaires sont générés lors de certaines missions afin de compenser l'augmentation de puissance des armements.

Le mode Arcade présente également quelques inconvénients :

- La transgression manuelle de la limitation des propulseurs ne permet pas de dépasser 2000ms^{-1} (Cf. NAV : Propulseurs : Transgression de Vitesse).
- Le Mode de Tir en Cascade n'est pas disponible (voir Guide du jeu : Console 3 : WEP, Mode de Tir en Cascade).

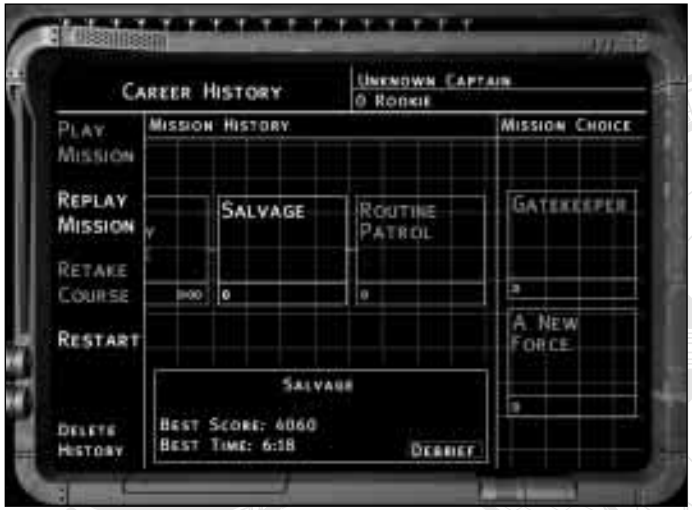
Note : Lorsque vous sélectionnez un mode de jeu, votre personnage devra le conserver durant l'ensemble de la campagne. Si vous souhaitez changer de mode en cours de campagne, il vous faudra créer un nouveau personnage, qui reprendra l'action au tout début. Il est impossible de changer de mode de jeu en cours de campagne. Dans la mesure où vous disposez de six emplacements de personnage, vous souhaiterez peut-être créer deux personnages : l'un en mode Arcade, et l'autre en mode Simulation.

Après avoir sélectionné votre mode de jeu, vous rejoindrez l'écran Historique du Personnage.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 26

> ACTIVER L'ÉCRAN HISTORIQUE DU PERSONNAGE

L'écran historique comporte quatre fenêtres principales :



■ La petite fenêtre située dans le coin supérieur droit présente le nom, le grade et le score de votre personnage. Son grade sera suivi de la mention (S) ou (A) correspondant au mode de jeu choisi.

■ Celle du milieu (et la plus grande) est la Fenêtre de Chronologie. La Chronologie montre toutes les missions déjà accomplies et l'ordre dans lesquelles elles ont été jouées.

■ La fenêtre de droite (la Fenêtre Mission) montre l'éventail des missions disponibles à chaque moment. A chaque stade du jeu, un choix de nouvelles missions à tenter vous sera offert. Quand vous commencerez le jeu pour la première fois, vous devrez choisir entre la première mission d'entraînement et la première mission du jeu principal ("sauvetage").

■ La fenêtre de gauche affiche les commandes à votre disposition pour la mission sélectionnée. Ces options sont Jouer Mission, Rejouer Mission, Recommencer Parcours, Recommencer et Effacer Histoire. Ces options seront mises en relief si elles sont disponibles pour la mission sélectionnée. En tant que joueur, vous pouvez à tout moment choisir d'essayer une nouvelle mission, rejouer une mission antérieure pour le plaisir, ou repartir en arrière dans l'histoire du personnage pour rejouer le personnage à partir de ce point.

JOUER MISSION

Sélectionnez une mission dans la Fenêtre Mission et l'option Jouer Mission sera mise en relief dans la Fenêtre Commande ; en cliquant sur cette fenêtre ou en appuyant sur la touche ENTRÉE, vous vous retrouverez à l'intérieur du navire et vous pourrez commencer la mission.

RECOMMENCER PARCOURS

Quand au moins une mission a été complétée, vous pouvez sélectionner une mission dans la Fenêtre Chronologie. Si c'est une mission d'entraînement, Recommencer Parcours sera mis en relief. Cliquez sur cette fenêtre et reprenez la mission d'entraînement en essayant d'améliorer votre score.

REJOUER DES MISSIONS

Si la mission sélectionnée est une mission principale, l'option Rejouer Mission sera activée. En sélectionnant Rejouer Mission, vous vous retrouverez dans le vaisseau et rejouerez la mission, mais votre score ne sera pas pris en compte dans votre score principal et votre Chronologie ne sera pas affectée.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 27

Recommencer des Missions

Si la mission sélectionnée est une mission principale (affichée en jaune), l'option Recommencer sera mise en relief. En sélectionnant Recommencer, toutes les missions ultérieures complétées dans la Chronologie seront effacées et vous vous retrouverez dans la mission que vous voulez reprendre. Voir l'avertissement. Les missions affichées en jaune sont les missions qui peuvent être rejouées. Plus précisément la dernière mission effectuée et les missions dans lesquelles vos actions ont influencé le cours du scénario.

■ **AVERTISSEMENT - Si vous choisissez de recommencer une mission, cela équivaut exactement à retourner à un jeu sauvegardé à ce moment-là. Tous les points marqués dans des missions ultérieures seront perdus !**

Quand vous revenez à l'Ecran Historique après avoir complété une mission, la fenêtre Chronologie montrera votre score pour cette mission, et éventuellement une durée. Si vous sélectionnez la mission avec la souris, l'option Debriefing est aussi disponible dans la Fenêtre Résumé de Mission. Cliquez sur celle-ci pour une répétition du Debriefing si vous avez besoin d'un rappel de l'historique.

Votre choix de missions changera à chaque fois que vous aurez complété une mission. Vous n'avez pas besoin de tenter toutes les missions pour terminer le jeu.

› › Mener à Bien les Missions

Pour chaque mission, vous devrez lire attentivement les instructions et étudier les objectifs qui vous sont assignés. Si vous accomplissez tous ces objectifs, vous aurez mené à bien la mission. Toutefois, plusieurs missions ont des objectifs cachés ou supplémentaires qui peuvent vous rapporter des points supplémentaires.

Votre objectif tout au long du jeu ne devrait pas seulement être de simplement mener à bien les missions, mais d'obtenir les meilleurs résultats possibles, ce qui requiert une certaine dextérité.

Après chaque mission menée à bien, des points sont attribués, mais des bonus peuvent être accordés pour des actions d'éclat ou pour avoir rempli des objectifs cachés. Regardez avec attention l'écran de debriefing et écoutez les commentaires, qui vous fourniront des indices.

Lorsqu'une mission a été menée à bien, l'écran historique du personnage est modifié afin d'intégrer ces nouvelles informations. Une fenêtre représentant la mission que vous venez de réussir apparaîtra en fin de chronologie de votre personnage. De cette manière, la carrière de vos personnages se construira.

› Retourner en Arrière pour Changer l'Histoire

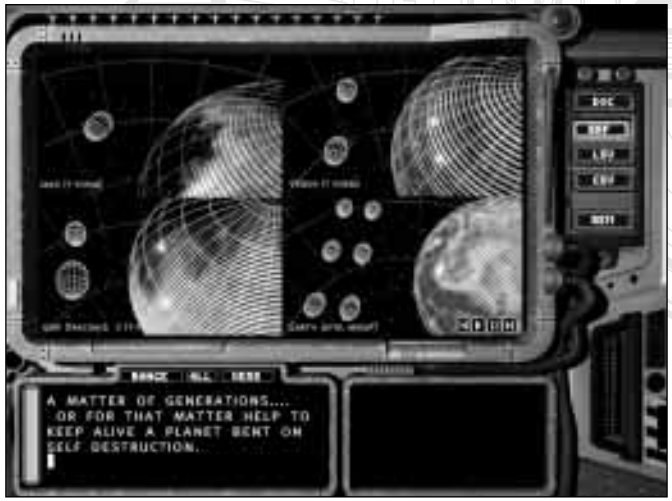
Plusieurs raisons peuvent vous amener à retourner en arrière pour rejouer une mission. Si vous n'êtes pas satisfait de votre score dans la mission que vous venez de mener à bien, vous voudrez peut-être la rejouer. Vous voudrez peut-être également essayer différents chemins dans les dernières parties du jeu. INDEPENDENCE WAR comporte des histoires secondaires dans lesquelles les décisions que vous prendrez auront une influence capitale sur le cours des événements majeurs. Vous pouvez rejouer une mission en utilisant l'écran historique du personnage. Vous ne pouvez recommencer qu'à partir d'une mission inscrite en jaune. Sélectionnez la case mission en jaune de votre choix et cliquez sur RECOMMENCER.

N'oubliez pas, toutes les missions qui se seront déroulées après ce moment-là seront effacées. Le futur ne peut pas être écrit si vous ne l'avez pas joué !

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 28

› Instructions de Mission

Avant de vous lancer dans une mission, la première chose à faire est de consulter le Briefing. Ce document, qui contient vos ordres sous forme de texte, animations et sons, peut être consulté à tout moment en cours de mission. Outre les directives qu'il contient, ce document vous détaillera le contexte de la mission et en expliquera l'importance.



› Debriefing

A tout moment, vous pouvez faire apparaître l'écran "Debriefing" en appuyant sur "Maj A".
Vous aurez ainsi un récapitulatif de votre performance, des conseils supplémentaires, la liste des objectifs atteints et ceux restant à accomplir. Tant que tous les objectifs n'auront pas été atteints l'écran indiquera "Mission échouée". Si vous appuyez sur "Echap" vous quitterez l'écran "Debriefing" et reviendrez au jeu. Si vous appuyez à nouveau sur "Maj A" vous abandonnerez la mission et reviendrez à l'écran "historique du personnage".
Voir la section sur le document d'instruction dans " Guide du Jeu: Poste de Commande CMD "

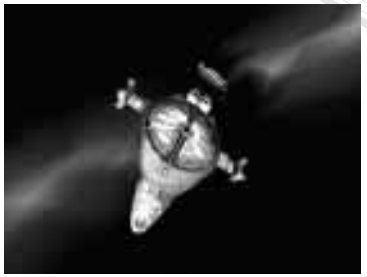


NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 29

› Commandes du Jeu

Une liste des touches qui se rapportent au jeu est présentée dans le tableau ci-dessous

COMMANDES DU JEU		
Fonction	**Touche**	**Description**
Pause	P	Pour faire une pause ou reprendre le jeu, et accéder à l'écran d'aide
Afficher l'écran	Maj A	Debriefing
Quitter l'écran	Echap	Debriefing
Abandonner	Maj A	Fonctionne uniquement à la mission partir de l'écran Debriefing
Revenir au menu précédent	Maj A	Fonctionne uniquement dans les menus
Ecran options	Maj O	Appeler l'écran Options
Quitter l'écran Options	Echap	



› Pour changer de Vue

Vous pouvez lancer le jeu même si vous n'êtes pas derrière une console de la passerelle.

POUR CHANGER DE VUE	
Fonction	**Touche**
Bouton mode Vue	TAB
Changer de mode de vue	(Consultez le fichier Lisez-moi du CD)
1. Vue Avant - Vue à partir du navire des joueurs sans instruments 2. Vue Poursuite - Vue depuis l'arrière du vaisseau du joueur 3. Vue contact - Vue sur le contact en cours 4. Missile View - View from missile (if launched, otherwise chase view) 5. Vue fixe - Vue statique sur le vaisseau du joueur	
Vue Contact	F1
Vue Poursuite	F2
Vue Missile	F3
Vue Fixe	F4
Changer Caméra (en vue fixe)	(Consultez le fichier Lisez-moi du CD)
Mode Directeur	Maj D
Quitter mode Directeur	Echap
Vue circulaire	Bouton multi-directionnel (voir options)

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 30

› Ecran Options

INDEPENDENCE WAR est équipé d'un écran Options qui vous permet de modifier les caractéristiques suivantes :

OPTIONS			
Caractéristique	**Description**	**Quel est le plus rapide?**	**Mode d'Affichage**
Luminosité	Modifie la luminosité de l'écran		Logiciel
Lumière Ambiante	Modifie l'intensité de l'éclairage ambiant		Les Deux
Nébuleuse en arrière-plan	Affiche les nébuleuses en arrière-plan	Désactivé	Les Deux
Zoom d'animation en 3D	Affiche vaisseaux interlocuteurs dans la fenêtre 3D	Désactivé	Les Deux
Degré de Détail	Modifie la distance à partir de laquelle les objets sont affichés en mode moins détaillé et plus rapide.	Curseur vers la gauche.	3Dfx
Gestion Automatique des Détails	Laisse l'ordinateur gérer automatiquement le degré de détail	Activé	3Dfx
Trafic Radio	Vous laisse gérer manuellement les messages radio de sonorisation d'ambiance.		Les Deux
Périphériques de Commandes	Sélectionne le Joystick ou le Clavier		Les Deux
Joystick axe secondaire	Détermine le résultat obtenu en bougeant le joystick à droite ou à gauche. Soit pour roulis ou lacet. Par défaut se met en option roulis.		Les Deux
Fonction du bouton multi- directionne	Détermine ce que le bouton multi-directionnel devrait produire. Contacts - Registre des contacts de Navigation (défaut). Vue - Rotation de la Caméra PDV (point de vue). Latéral - Le bouton multi-directionnel actionne manuellement les propulseurs latéraux.		Les Deux
ETOILES FLOUES	Bascule marche/arrêt de l'affichage flou des étoiles lors des déplacements	Désactivé	Les Deux
TRAINEES DES MISSILES	Bascule marche/arrêt de l'affichage des traînées des propulseurs de missile	Désactivé	3Dfx
FORMES HAUTE DEFINITION	Bascule marche/arrêt de l'affichage des objets en haute définition	Désactivé	3Dfx
MODE MISSION GUERRE SANS FIN	Bascule entre Simulation et Arcade dans le Mode Action Immédiate		Les Deux

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 31

› Prendre les Commandes

Dans INDEPENDENCE WAR, toutes les interactions avec le jeu passent par le modèle de simulation du vaisseau. Dans les parties actives du jeu, le personnage incarné par le joueur ne quitte jamais la passerelle du bâtiment.

Le vaisseau est contrôlé par les quatre postes de commande (plus communément appelés consoles) situés sur la passerelle.

POUR SÉLECTIONNER LES QUATRE CONSOLES DE LA PASSERELLE :	
Fonction	**Touche**
Sélectionner la console CMD	F1
Sélectionner la console NAV	F2
Sélectionner la console WEP	F3
Sélectionner la console ENG	F4

■ **CMD:** Le poste du commandant - c'est à partir de là que le maître à bord supervise normalement les opérations et a accès à des fonctions de commandement spécifiques.

■ **NAV**: Le poste du pilote. Ce poste contrôle les systèmes de propulsion du navire, les armes principales, le pilote automatique et une vue avant pour le pilote.

■ **WEP:** Le poste de l'artilleur (ou officier de système d'armes). Ce poste offre un écran de verrouillage sur cible de 360 degrés, ainsi que la possibilité de verrouiller et de tirer sur n'importe quelle cible.

■ **ENG:** Le poste de l'ingénieur embarqué. Il permet à l'opérateur de contrôler et de réparer n'importe lequel des systèmes internes du navire.

La passerelle est le centre nerveux d'un vaisseau. A bord d'une corvette de la Marine, la passerelle est un local de petite taille situé à la proue. L'équipe de passerelle est composée du commandant et de trois autres officiers installés chacun devant une console spécialisée.

› Passerelle Virtuelle

Vous pouvez passer d'une console à une autre à l'aide de la souris, mais dans le feu de l'action, vous préférerez probablement utiliser les raccourcis clavier pour gagner un temps précieux. Mais en utilisant la souris pour vous déplacer vous aurez une idée plus précise de la disposition et de la taille de la passerelle.

Cliquez en bas à droite de l'écran de n'importe quelle console pour avoir une vue d'ensemble de la passerelle.

Utilisez le curseur de la souris pour voir n'importe lequel des trois autres postes de commande. L'écran affichera la vue de la console sélectionnée. Enfin, cliquez sur la console de votre choix pour y prendre place.



> GUIDE DU JEU : CONSOLE 1 : CMD <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:11 Page 33



La console CMD est le terminal du commandant.
Il est équipé de fonctions capitales qui ne sont pas accessibles depuis les autres postes de commande.
Les fonctions principales du poste de commande CMD sont :

- **Accès à l'écran d'Instructions (BRF)**
- **L'écran des Objectifs (OBJ)**
- **Interface des Documents (DOC)**
- **Carte Stellaire - Vue Spatiale Globale (GSV)**
- **Interface de Télépilotage (REM)**



FONCTIONS PRINCIPALES DE COMMANDE		
Fonction	**Touche**	**Cliquer**
Sélectionner console CMD	F1	
Appeler liste des objectifs (OBJ)		Touche OBJ
Appeler Ecran Instructions (BRF)		Touche BRF
Appeler Ecran Documents (DOC)		Touche DOC
Appeler Carte Stellaire (GSV)		Touche GSV
Accès à l'interface de télépilotage (REM) (Vous devez indiquer d'abord quel vaisseau sera contrôlé)	Maj-R	Touche REM

› CMD : SÉLECTIONNER VUE

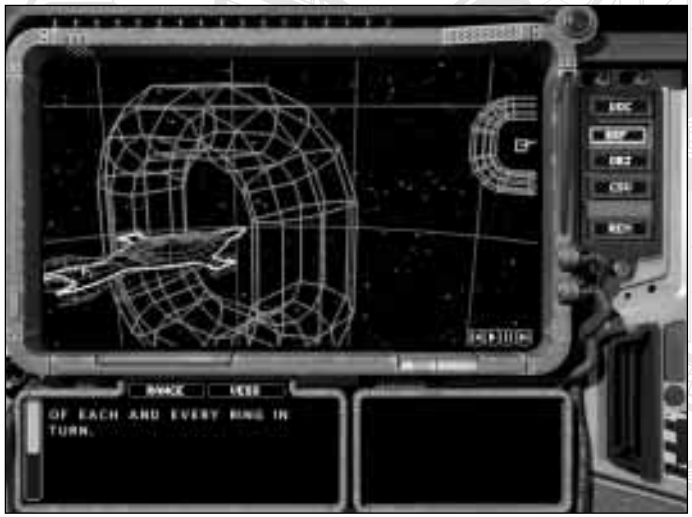
La touche de raccourci pour la console CMD est <<F1>>.
Vous pouvez aussi y aller en passant par la passerelle virtuelle - le CMD est situé tout à l'arrière de la passerelle.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 34

› CMD : Ecran Instructions

L'Ecran Instructions n'est accessible que depuis le CMD en appuyant sur le bouton BRF sur la console (en cliquant dessus avec la souris).
Cela affichera le briefing de la mission en cours. Il se présente sous la forme d'une explication de la mission ainsi qu'une série d'ordres dictés par l'amiral commandant les forces du Commonwealth.



Ecran Instructions : Conventions des Symboles dans les Instructions.

L'animation vidéo qui accompagne les instructions est conçue pour présenter la mission de manière plus symbolique que réaliste.

- Les vaisseaux de la Marine - ou alliés au Commonwealth - sont toujours représentés en bleu.
- Le bâtiment du joueur, le Dreadnaught, sera toujours représenté avec des contours lumineux.
- Les vaisseaux "Indies" sont toujours représentés en rouge.
- Des grilles et des constellations sont parfois représentées pour aider le joueur.
- Les points Lagrange (points de passages interstellaires) sont représentés sous forme de diabolos.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 35

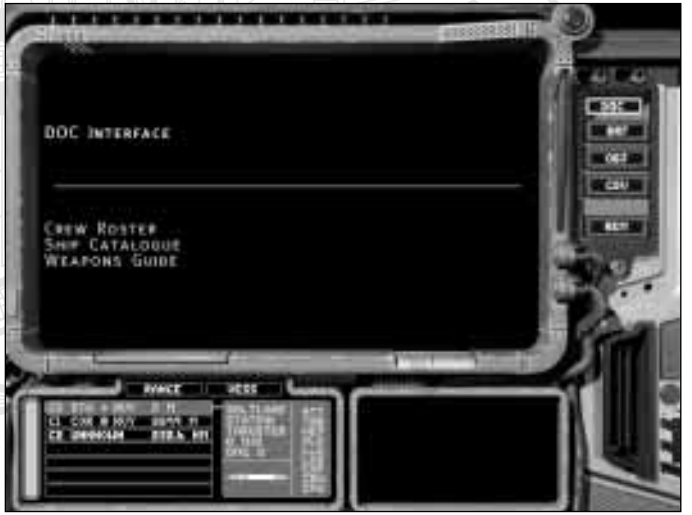
› CMD: Ecran Objectifs

Pour chaque mission, il y a un nombre spécifique d'objectifs à atteindre. Cet écran est un bon moyen de les passer en revue et de voir ce qui a été réalisé et ce qu'il reste à accomplir. Pour afficher l'écran des objectifs de mission, cliquez sur la touche OBJ de la console. Il est utile de vérifier l'écran des objectifs de mission. Quelquefois, les missions prennent une tournure imprévue et de nouveaux objectifs peuvent apparaître. Pour faire disparaître l'écran, appuyez sur Echap ou sélectionnez une autre fonction. Vous pouvez obtenir un listing instantané de l'objectif suivant en appuyant sur <<X>>.



› CMD: Ecran Document

L'ordinateur de votre vaisseau contient un certain nombre de documents hypertexte que vous voudrez peut-être consulter. Ceux-ci contiennent les fichiers du personnel de passerelle, ainsi que d'autres documents. Vous pouvez accéder à l'interface des documents en cliquant sur l'option DOC du poste de commande. Une fois le document interface ouvert, vous pouvez parcourir les documents hypertexte de la même manière que vous consultez le web. Tout au long du jeu, de nouveaux documents seront créés dans le fichier au fur et à mesure que les informations seront disponibles.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 36

› CMD: Carte Stellaire - Vue Spatiale Globale de l'Espace (GSV)

La carte stellaire qui se trouve dans l'ordinateur du navire est uniquement accessible à partir du CMD.
La base de données stellaire contient les coordonnées précises de plus de 5000 étoiles répertoriées.
De plus, l'écran GSV permet de zoomer sur les systèmes qui contiennent



des planètes connues et afficher la position de ces planètes, leur orbite et les points Lagrange qui leur sont associés.
Ce mode d'affichage s'appelle Vue Spatiale Globale (GSV). Pour y accéder, cliquez sur le bouton GSV sur la console de commande.

La GSV recèle deux modes : Vue Stellaire et Vue Système Solaire.

■ La Vue Stellaire est le mode initial, et affiche en 3D les étoiles connues. Vous pouvez faire pivoter cet écran en appuyant sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez sélectionner une étoile en particulier en appuyant sur le bouton gauche de la souris, ou en tapant la première lettre du nom de l'étoile qui sera ainsi centrée.
Les touches de zoom avant et zoom arrière sur l'interface rapprocheront l'objectif.

En plus des étoiles, la vue affichera également des lignes entre certaines étoiles. Ces lignes sont les connexions Lagrange. Celles-ci relient les étoiles actuellement accessibles par propulsion capsulaire.

Cet écran comporte trois niveaux de filtrage pour contrôler la quantité d'informations affichées.

Accessibles > Montre seulement le nom des étoiles qui sont utiles à la mission.

Lagrange > Montre seulement le nom des étoiles qui ont des points Lagrange.

Tout > Nomme toutes les étoiles. Cela peut largement encombrer l'écran.

■ La Vue Système Solaire montre les planètes de l'étoile sélectionnée, ainsi que leurs orbites et les points Lagrange disponibles.
Encore une fois, vous pouvez cliquer sur une planète ou un point Lagrange pour en faire un centrage.
Des filtres sont bien sûr disponibles pour améliorer la lisibilité de l'écran.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 37



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 38

› CMD: TÉLÉPILOTAGE

Tous les navires commerciaux et militaires du Commonwealth sont équipés d'un système de contrôle de secours qui leur permettent d'être télépilotés en cas d'urgence. Il existe bien sûr la possibilité d'abuser d'un tel système, et des verrouillages de sécurité permettent d'empêcher de tels excès.

Le protocole de télépilotage d'un engin est monté en série sur tous les vaisseaux spatiaux, des croiseurs lourds aux mini-drones.

La fonction REM vous permet de télépiloter d'autres vaisseaux.

Pour accéder à l'interface de télépilotage, cliquez sur la touche REM de la console CMD. Vous tenterez ainsi d'établir une connexion à distance avec le vaisseau-cible.

Si le lien à distance est établi, il devrait vous être possible de piloter l'autre vaisseau. L'écran panoramique de couleur verte indique que la connexion est opérationnelle.

Il devrait ainsi vous être possible de diriger l'autre vaisseau comme si vous étiez assis dans le siège du pilote.

Avertissement : Pendant que vous êtes en train de télépiloter l'autre vaisseau, vous ne commandez plus votre propre bâtiment, qui risque donc de se trouver en péril.

La connexion elle-même peut être interrompue si la distance entre les deux vaisseaux devient trop grande ou si le signal est délibérément interrompu ou brouillé. Le joueur peut mettre fin à la connexion à tout moment en appuyant sur la touche <<Echap>> ou en reprenant un mode sans connexion, par exemple en rejoignant la console du pilote. Vous pouvez utiliser la combinaison de touches <<Maj-R>> en guise de raccourci clavier de la fonction REM à partir de chaque console.





> GUIDE DU JEU : CONSOLE 2 : NAV <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 40



La console de Navigation (NAV) est réservée au pilote du Dreadnaught.
Elle est très utile, dans la mesure où elle permet à la fois le pilotage et le combat.
Dans le jeu, d'une manière générale, le poste NAV est vital pour piloter le navire et pour combattre.
Le point de vue du pilote est unique parce qu'il se situe derrière la verrière du cockpit, et pas sur un simple moniteur.

› NAV: SÉLECTIONNER LA VUE

Le raccourci clavier pour rejoindre la console NAV est <<F2>>. Sur la passerelle virtuelle, le pilote est tout à l'avant et légèrement surélevé.

POUR SÉLECTIONNER LA CONSOLE NAV	
Fonction	**Touche**
Sélectionner la console NAV	F2

› NAV : MODE VUE ELARGIE

Si vous avez besoin d'une vue élargie, appuyez sur <<TAB>>.
Le joueur obtient ainsi un affichage bien plus grand, mais au prix de l'accès à quelques instruments.

› VUE D'ENSEMBLE DE LA CONSOLE NAV

Dans cette partie nous allons traiter des points suivants :

- Pilotage du Vaisseau
- HUD du pilote
- Utilisation des armes depuis la console NAV
- Ecran de contacts
- Orbe
- Modes de contrôle de pilotage
- Utilisation du pilote automatique

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 41

› NAV : Pilotage du Vaisseau

INDEPENDENCE WAR obéit à des conventions similaires à celles des simulateurs de vol pour contrôler le Dreadnaught.

COMMANDES ÉLÉMENTAIRES DE PILOTAGE DANS I-WAR		
Fonction	**Touche**	**Joystick**
Tangage Arrière	Clavier numérique touche 2*	Manche en arrière
Tangage Avant	Clavier numérique touche 8*	Manche en avant
Roulis à gauche	Clavier numérique touche 4*	Manche à gauche ou bouton 2 & manche à gauche
Roulis à droite	Clavier numérique touche 6*	Manche à droite ou bouton 2 & manche à gauche
Lacet à gauche	Clavier numérique touche 1*	Gouvernail à gauche
Lacet à droite	Clavier numérique touche 3*	Gouvernail à droite ou bouton 2 & manche à droite
Latéral haut (Y pos)	< et Clavier numérique touche 2	Touche < et manche vers l'avant
Latéral bas (Y Neg)	< et Clavier numérique touche 8	Touche < et manche en arrière
Latéral droit (X Pos)	< et Clavier numérique touche 6	Touche < et manche à droite
Latéral bas (Y Neg)	< et Clavier numérique touche 4	S Key & Stick Left
Augmenter la vitesse	+	Pousser l'accélérateur par paliers

COMMANDES ÉLÉMENTAIRES DE PILOTAGE DANS I-WAR		
Fonction	**Touche**	**Joystick**
Baisser la vitesse	-	Baisser l'accélérateur par paliers
Accélérer	Q	
Décélérer	W	
Mode LDS	L	
Désamarrer	U	
Mode pilotage assisté	N	
Mode pilotage libre (Avancé)	N	
Interchanger Axe Roulis et Tangage	Y	Interchanger les fonctions Joystick tangage/roulis
Séparer la Section de Commandement	C (Deux fois de suite)	
Utiliser le pilote	Voir la partie automatique	Pilote Automatique

* signifie que cette touche peut être modifiée selon les préférences de l'utilisateur.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 42

› NAV: HUD du Pilote

Les données de pilotage les plus importantes sont affichées sur le HUD, c'est-à-dire un écran holographique projetant les informations tactiques directement dans le champ de vision du pilote.
Le HUD est probablement la source d'informations la plus cruciale du pilote. Il offre :

- Un résumé de la situation tactique de tout vaisseau disponible d'un coup d'œil.
- Un indicateur montrant la direction de la cible principale.
- Le mode de pilotage en cours ainsi que les réglages de vitesse.
- Une grille de référence en 3D qui vous permet de juger de la vitesse et de la distance.
- Un viseur pour le canon.
- Historique (traînées) pour montrer la trajectoire des vaisseaux et des missiles.

Si le Dreadnaught est touché, il se peut que le HUD disparaisse brièvement.

HUD : Modification du degré de détail du HUD

Occasionnellement, vous souhaiterez peut-être modifier le degré des détails affichés (cf. tableau ci-après)

Commandes du HUD	
Fonction	**Touche**
Bascule de l'Affichage du HUD	H
Allumage/Extinction du HUD	Maj + F1
Bascule de l'Affichage des Traînées	H

HUD : Grille de Référence



Le HUD présente une grille de référence visuelle de points statiques, ce qui permet au pilote d'estimer la vitesse et la distance.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 43

HUD : Contacts (Code-couleur)

Tous les vaisseaux, stations, armes et débris situés à portée sont enregistrés dans l'ordinateur du navire comme des contacts. L'ordinateur de bord cherche des nouveaux contacts en permanence. Généralement, le bâtiment détecte les vaisseaux grâce à leurs émissions thermiques, bien que les navires qui voyagent en LDS soient détectables à de plus grande distance.

Lorsque l'ordinateur identifie un contact, il lui affecte un code-couleur.

CONTACT COLOUR CONVENTIONS	
Marine & Commonwealth	Bleu
Navire Indies	Rouge
Contacts non-identifiés	Jaune
Cibles d'exercice	Brun
Vaisseaux neutres	Vert

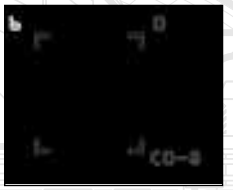


Tous les contacts sont affichés sur le HUD avec une case contact.

HUD : Contact en Cours

Le pilote a la possibilité de sélectionner des contacts particuliers. Le contact sélectionné est toujours appelé le contact en cours (CC)
Le CC est indiqué sur le HUD dans une case-contact à double ligne :





■ Distance du contact en kilomètres



■ % Dégâts reçus



■ Nom du Contact

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 44

HUD : Sélection d'une cible

Le pilote a la possibilité de sélectionner tout contact comme cible principale. Le processus d'affectation d'un contact à l'ordinateur est appelé désignation d'une cible. Ceci a pour objet d'indiquer à l'ordinateur sur quelle cible tirer ou à quelle station s'amarrer. La manière la plus simple de procéder est de pointer le navire en direction du contact et d'appuyer sur la touche <<T>> ou le bouton 2 du Joystick. D'autres modes de désignation de cible sont décrits plus loin.

DÉSIGNATION DE CIBLE SIMPLE		
Fonction	**Touche**	**Touche Equivalent Joystick**
Désigner une Cible	T	Bouton 2 du Joystick

Quand un contact est la cible désignée - le HUD lui superpose un viseur :

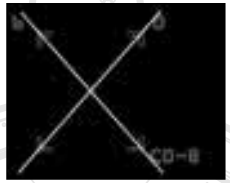


HUD : Indicateur de vitesse



L'indicateur de vitesse est composé d'un double affichage présentant la vitesse réelle du vaisseau ainsi que la vitesse sélectionnée (c'est-à-dire désirée). Il s'agit toujours de la vitesse vers l'avant (axe z) du navire telle que le pilote l'a programmée.

HUD : Indicateur Hors-Champ



Si la cible se situe hors du champ de tir du canon, ce symbole apparaîtra :

HUD : Indicateur de Bouclier



Ce symbole est ajouté dans la case contact quand le vaisseau en question est équipé de boucliers. Il existe deux symboles pour les dispositifs de bouclier : un pour le bouclier inférieur, et l'autre pour le bouclier supérieur.

HUD : Viseur de Tir Rapide

Ce système affiche le point de visée du canon avant quand ce dernier est en mode de tir rapide. En mode normal (ciblage assisté), ce dispositif n'apparaîtra pas.

Le viseur bougera légèrement pour s'ajuster à la position de la cible actuelle. Ceci est lié à la position du canon CP sur l'aile du Dreadnaught.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 45

>> NAV : UTILISATION DES ARMES (ÉLÉMENTAIRE)

Le NAV permet au pilote d'actionner directement les systèmes d'armes, mais avec quelques restrictions.
(Note - pour vous entraîner à utiliser les armes depuis le poste de commande NAV, effectuez la mission WEP Basic dans la liste des missions)

Le présent paragraphe ne fait que survoler la mise en oeuvre des systèmes d'armes. Pour plus d'informations, consulter la section WEP ainsi que les guides de combat.

Pour utiliser une arme, appliquez la procédure suivante :
1/ Sélectionnez le système d'armes approprié (canon ou missile)
2/ Désignez la cible souhaitée.
3/ Tirez sur la cible.

FONCTIONS DE COMBAT (ELÉMENTAIRES)		
Fonction	**Clavier**	**Joystick**
Sélectionner le Canon	Entrée	Bouton 3
Sélectionner les Missiles	Retour Arrière	Bouton 4
Désigner le contact central comme cible	T	Bouton 2
Tir Canon ou Missile	ESPACE	Bouton 1

NAV: ARMES : DÉSIGNATION DES CIBLES

Avant de pouvoir utiliser le canon ou les missiles, vous devrez désigner votre cible potentielle.

CIBLE DESIGNEE		
Fonction	**Touche**	**Joystick**
Pour désigner comme cible le contact le plus proche du centre de l'écran	T	Bouton 2 sur le Joystick
Pour désigner comme cible à attaquer le dernier ennemi qui a touché le vaisseau	A	
Pour désigner l'ennemi le plus proche comme cible	R	
Pour désigner l'arme la plus proche comme cible	z	
Pour faire défiler les ennemis et les désigner comme cible	E	
Contact suivant	;	Baisser bouton multi-directionnel
Contact précédent	:	Relever bouton multi-directionnel
Pour désigner le contact en cours comme cible	!	Pousser bouton multi-directionnel à droite

Vous devriez voir la case-contact à double ligne ainsi que le verrouillage de viseur sur la cible sélectionnée.
Cette fonction se verrouillera sur le contact le plus proche.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 46

NAVArmes : Sélection du canon

Pour sélectionner le canon CP, appuyez sur <<ENTRÉE>> ou le Bouton 3 du Joystick.

NAVArmes : Tirer au canon

Les canons du navire sont montés sur rotules (ou cardans). Le tir sera donc assisté par l'ordinateur. Remarque: En mode de tir rapide, vous devez viser manuellement.
Actionnez le canon en appuyant sur la barre d'espace ou en utilisant le <<Tir 1>> du Joystick.

NAVArmes : Sélection des missiles

Pour envoyer un missile sur une cible, sélectionnez les missiles en appuyant sur la touche <<RETOUR/ARRIERE>> ou le bouton 4 du Joystick.

NAVArmes : Tir des missiles.

Le bouton principal de tir lancera des missiles à autodirecteur sur la cible. La situation des missiles durant leur trajet sera affichée sur votre HUD.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 47

› NAV : LISTE DES CONTACTS

L'Ecran de la Liste des Contacts est utile : il représente sous forme de



tableau les différents vaisseaux.
Chaque ligne sur l'écran représente un seul navire, et cette ligne résume le nom et l'état du navire, ainsi que le camp auquel il appartient.
La Liste peut être programmée pour fonctionner selon différents modes, en filtrant les contacts pour n'afficher que ceux dont vous avez besoin.
Sur la console NAV, tous les contacts sont classés selon leur distance. Le contact le plus proche se trouve en tête de liste, et le plus éloigné au bas de la liste.
Vous pouvez faire défiler la liste vers le haut ou le bas en utilisant la barre de défilement qui se trouve sur la gauche de l'Ecran de la Liste. Vous pouvez sélectionner comme contact en cours toute entrée de la liste des contacts. Utilisez les touches << ? >> et << . >> pour sélectionner le contact approprié.

L'ECRAN DE LA LISTE DES CONTACTS : FILTRES

Vous pouvez aussi inclure divers filtres aux informations affichées sur l'écran. Ces filtres vous permettent d'affiner la liste selon vos critères. Par défaut, le registre utilise le filtre VAISS. Il peut aussi utiliser les filtres ARMS, INRT ou PTPS. Vous pouvez changer de filtre en cliquant sur la touche de droite, au dessus de l'écran liste, ou en appuyant sur la touche <<L>>.
Ces filtres sont aussi valables pour le HUD.

FILTRES DE LA LISTE DES CONTACTS	
VAIS	Tous les vaisseaux sont indiqués
ARMS	Tous les missiles et mines sont indiqués
INRT	Tous les objets inertes tels que les astéroïdes sont indiqués
PTPS	Tous les points de passage et les points Lagrange des missions sont indiqués

ECRAN DE LA LISTE DES CONTACTS : LIGNE D'INFORMATIONS

La ligne d'informations indique :
- Numéro du contact - le numéro du contact dans la liste.
- Code de la classe de vaisseau - un code de trois lettres qui désigne la classe du vaisseau.
- Symbole de cible - la cible en cours est indiquée sous forme de triangle, les autres objets sous forme de cercle.
- Allégeance - Un code de trois lettres qui désigne l'allégeance du contact.
- Distance - en kilomètres, ou en mètres si la cible est proche.

La ligne d'information du contact en cours est affichée en surbrillance.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 48

ECRAN DE LA LISTE DES CONTACTS : PANNEAU D'INFORMATION

Ce panneau se trouve à droite de l'Ecran de la liste des contacts et indique les informations suivantes à propos du contact en cours :

- Nom du Vaisseau
- Classe du vaisseau
- Indication du mode LDS ou Propulsion classique
- Vitesse actuelle
- Pourcentage des dégâts de 0 à 100%
- Profil - aide à reconnaître un vaisseau

Indication des dégâts : des codes à trois lettres indiquent l'état des systèmes du Contact en Cours. Les voici :

ECRAN DU PANNEAU D'INFORMATION	
ATT	propulseurs ASCentionnels
PRP	PRopulseurs Principaux
ARM	systèmes d'ARMes
SLD	bouclier LDa Supérieur
ILD	bouclier LDa Inférieur
LDS	pilotage LDS
EQP	Module de l'EQuiPage
UTD	module principal de l'ordinateur
AMA	Station d'AMArrage

Vous pouvez utiliser ces codes en situation de combat pour avoir l'avantage. Par exemple, "dégâts LDA supérieur" suggèrent qu'une attaque sur la partie supérieure du vaisseau contact serait un succès.

> NAV : ORBE



L'orbe est un mécanisme radar en 3D capable d'indiquer la position des contacts à la fois devant, derrière au dessus et au dessous du vaisseau du joueur. Le principe de l'orbe est simple. L'écran représente sous forme de sphère l'espace qui entoure le vaisseau du joueur en trois dimensions. Celui-ci se trouve au centre de la sphère, qui a un rayon de 1 kilomètre. Chaque contact se trouvant à portée est représenté sous la forme d'un point et d'une ligne reliée à la sphère. Plus le vaisseau est éloigné, plus le point qui le représente est éloigné du centre de la sphère (et plus la ligne est longue). Si le contact se trouve à moins d'un kilomètre, la ligne se dirige vers l'intérieur de la sphère. Le contact en cours est indiqué sous forme d'un point clignotant plus gros que les autres.
Tous les contacts ont un code couleur, comme sur le HUD.

> NAV : CAMÉRA CONTACT

L'affichage employé par l'orbe peut être utilisé pour présenter une vue zoomée du contact en cours. Pour basculer entre l'affichage de l'orbe et la caméra contact, appuyez sur la touche <<V>>. Cette fonction n'est pas disponible en vue plein écran.

> NAV : INTERFACE DE RESSOURCES TACTIQUES (TRI)

L'orbe possède également un mode appelé Interface de Ressources Tactiques (ou TRI - abréviation anglo-saxonne), qui vous permet de répartir l'énergie entre les trios systèmes principaux que sont les propulseurs, les armements et les boucliers. Pour plus de détails, reportez-vous au point ENG : Interface de Ressources Tactiques (TRI)

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 49

› NAV : Indicateur Simplifié de Dégâts

Dans le coin supérieur droit de l'image figure une rangée de témoins lumineux constituant un affichage simplifié des dégâts subis par le vaisseau, chacun de ces témoins représentant un système embarqué. En l'absence de dégâts, tous les témoins sont au vert, mais ils seront susceptibles de virer au jaune (système endommagé mais encore fonctionnel) ou au rouge (système gravement endommagé et hors service). Cet indicateur est bien entendu simplifié à l'extrême, et ne vous fournira aucun détail quant à la nature des dégâts. Pour obtenir un rapport de dégâts plus précis et connaître les possibilités de réparation, vous devez utiliser la console de l'ingénieur embarqué. Reportez-vous au point Poste de Commande 4 : ENG.
Note : L'indicateur de dégâts est également disponible depuis les consoles COM et WEP.

› Nav : Modes de Propulsion

La plupart du temps, les manœuvres d'un vaisseau spatial se font en utilisant les propulseurs à réaction conventionnels. Le gaz ou le plasma sont utilisés pour produire un effet de réaction. Cela permet au vaisseau d'accélérer et de virer. Normalement, les propulseurs sont utilisés à proximité de stations ou dans des situations d'interaction avec d'autres navires (y compris en situation de combat). La vitesse est généralement peu élevée (moins de 2000 ms^{-1}) et la maniabilité élevée.

› Nav : Propulseurs : Mode Assisté

Le mouvement newtonien d'un vaisseau dans l'espace est difficile à aborder : l'absence de frottement et la possibilité, pour le vaisseau, d'évoluer librement dans n'importe quelle direction quelle que soit son altitude posent parfois des problèmes aux pilotes les plus expérimentés.

Par conséquent, tous les vaisseaux sont équipés d'un mode de pilotage assisté utilisant les propulseurs pour annuler les dérapages (glissades) et maintenir la vitesse avant du vaisseau.
En mode assisté, le vaisseau actionnera les propulseurs latéraux et principaux pour réduire les dérapages et maintenir la vitesse avant préprogrammée.

■ **NOTE: Pour faciliter les manœuvres, le vaisseau devra être en mode "pilotage assisté".**

Le principe de fonctionnement est le suivant :
Imaginez que le vaisseau se déplace vers l'avant (le long de son axe-z) à une vitesse de 100 ms^{-1}. Maintenant imaginez que le pilote actionne la barre pour imprimer un angle de tangage de 90° vers le haut. Sans aucune correction, cela ne changerait aucunement la vitesse du vaisseau dans l'espace. L'inertie continuerait de faire avancer le vaisseau dans la même direction. Le résultat serait que le vaisseau glisserait à 90° dans la direction vers laquelle il est maintenant dirigé. Sa vitesse avant (axe z) serait de 0 ms^{-1} mais la vitesse de glissement sur l'axe-y serait de 100 ms^{-1}. C'est ce qui se passe en mode de vol libre.
En mode de pilotage assisté, la situation est différente :

- Les propulseurs inférieurs du vaisseau (dirigés vers le bas) sont activés, ramenant ainsi le glissement latéral à 0.
- Les propulseurs principaux du vaisseau (dirigés vers l'arrière) sont activés, ramenant la vitesse avant (axe z) à 100 ms^{-1}.

Pour basculer entre les deux modes de propulsion, utilisez la touche <<N>>.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 50

› NAV : PROPULSEURS : MODE LIBRE (RÉSERVÉ AUX EXPERTS)

Le mode assisté peut être désactivé à tout moment en appuyant sur la touche "M", ce qui met le vaisseau en mode libre. Cela désactive tout le système d'assistance informatique et signifie que la vitesse programmée est inutile. Pour changer la vitesse du navire, utilisez les propulseurs principaux ou les rétrofusées de l'axe-z. Touche " Q " ou touche " W "

■ **ATTENTION. Le mode libre est extrêmement difficile à maîtriser et ne devrait être utilisé que pour des manœuvres spécifiques.**
Pour restaurer le pilotage en mode assisté, appuyez sur la touche <<N>>

› NAV : PROPULSEURS : POUR UTILISER LES PROPULSEURS DE TRANSLATION

En appuyant sur la touche <<S>>, le gouvernail de contrôle est placé en Mode de Propulsion Latérale. Cela est indiqué sur le HUD.
En Mode de Propulsion Latérale, le mouvement du joystick est interprété de manière différente: en poussant le stick à gauche cela fait virer le vaisseau à gauche sans le faire tourner. De la même manière, si vous relevez le stick, ou si vous le tournez à droite ou à gauche, cela fera glisser le vaisseau dans la direction qui correspond. Ceci peut être utilisé pour des manœuvres de combat ou pour positionner le vaisseau au millimètre près. Vous pouvez également adapter la configuration du joystick pour obtenir ces fonctions.

› NAV : VITESSE PROGRAMMÉE

La vitesse programmée est la vitesse de mouvement avant déterminée par le pilote. En mode assisté elle se situe entre -1000 et +1000 ms^{-1}.
En mode assisté, la commande des gaz sur le Joystick aura une influence directe sur la vitesse programmée. Vous pouvez aussi utiliser les touches "+" ou "-"

NAVIGATION : PROGRAMMATION DE LA VITESSE DU VAISSEAU (MODE ASSISTÉ)		
Fonction	**Touche**	**Joystick**
Augmenter la vitesse programmée	Taper + ou maintenir appuyé	Relevez le levier
Réduire la vitesse programmée	Taper - ou maintenir appuyé	Abaissez le levier
Accélérer	Q	
Décélérer	W	

Vous pouvez appuyer doucement sur une touche pour un contrôle précis ou appuyer longuement pour des changements rapides et importants de la vitesse programmée.
La manette des gaz du joystick ne vous permettra de régler la vitesse qu'entre 0 et 1000 ms^{-1}.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 51

› Nav : Propulseurs : Transgression de la Vitesse Programmée

Les pilotes expérimentés trouveront peut-être contraignante la limite de la vitesse programmée de -1000 à +1000 ms^{-1}.
En utilisant les touches d'accélération, vous pourrez obtenir des vitesses de mouvement avant et arrière sur l'axe-z plus élevées.

■ La touche "Q" vous permet de transgresser la vitesse programmée. Cela vous permettra d'avoir une puissance de propulsion avant maximale.

■ La touche "W" vous permettra d'obtenir des vitesses arrières élevées. These keys are of vital importance in combat. See the Combat guide for more information.

■ **REMARQUE: POUR VOUS ENTRAINER A L'UTILISATION DE LA NAVIGATION EN PROPULSION VOIR Mission: Nav Basic et Nav Advanced**

› Nav : Mode LDS

Pour parcourir les distances entre planètes, ou même entre une planète et son satellite, l'utilisation des propulseurs rendrait le voyage extrêmement long. Si vous ne voulez pas moisir entre Ganymède et Europe, lisez ce qui suit.

Le pilotage LDS vous permet de voyager jusqu'à 99,9 % de la vitesse de la lumière.

Le système de déplacement linéaire (LDS) permet d'atteindre une vitesse très élevée.
Pour lancer le LDS, appuyez sur la touche "L". Il peut être désactivé en appuyant sur la même touche.

■ Alignement de vitesse - ne fonctionnera pas en LDS

■ Les vitesses programmées sont bien plus élevées, et calibrées sur une échelle logarithmique. Ce qui veut dire que chaque manipulation vers le haut multiplie par 10 l'indicateur de la vitesse programmée.
Vous pouvez utiliser le LDS manuellement, mais ceci est déconseillé aux pilotes novices.

■ **REMARQUE : Pour vous entraîner à utiliser le LDS reportez-vous à la mission: NAV: Advanced**

Le principe physique qui permet la propulsion LDS peut être bloqué. Cela veut dire que certaines zones de l'espace sont impraticables en LDS. Le même effet est utilisé à bord des missiles LDSI. Si vous vous trouvez dans une telle zone, le message "LDS-IMPOSSIBLE" s'affichera sur le HUD et vous ne pourrez pas engager ni le pilote LDS, ni utiliser les missiles LDSI.

› Nav : Pilotage Capsulaire

Les systèmes de pilotage LDS et par propulseurs classiques ne sont pas aptes à couvrir les distances entre les systèmes solaires. Les grands vaisseaux sont équipés du Pilotage Capsulaire autorisant les voyages interstellaires.

Le Pilotage Capsulaire permet au vaisseau de faire des sauts quasi instantanés entre différents systèmes solaires.

La technique qui permet de mettre en oeuvre le Pilotage Capsulaire consiste à passer par un point Lagrange en allant dans une direction spécifique. Vous arriverez alors dans le système solaire de destination en passant par l'espace Capsulaire.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 52

TRAVERSER UN POINT LAGRANGE (PL)

Normalement, vous sélectionnerez le point Lagrange (point-L) le plus proche sur le NAV, et utiliserez l'Approche en pilotage automatique pour y arriver. En vous approchant, si vous êtes en Filtre Registre PTPS vous verrez apparaître le symbole diabolo sur le HUD.



Vous devez toujours passer par le point-L en direction de sa planète parente. Ceci est clairement représenté sur le HUD sous forme d'un côté bleu et d'un côté rouge de part et d'autre du symbole. Vous devez aller du côté bleu vers le côté rouge. Arrangez-vous pour que le vaisseau ne soit qu'à quelques kilomètres, aligné sur l'axe du Point-L. Si vous êtes correctement aligné vous pourrez voir la planète à travers le symbole HUD du Point-L.

Réduisez la vitesse à 750 ms^{-1} et passez par le point. Vous effectuerez le saut capsulaire au passage.

Quand vous approcherez du point Lagrange, une fenêtre d'icones s'affichera en haut à droite de l'écran pour vous aider dans les manœuvres de navigation. Pour réussir le saut, vous devez remplir un certain nombre de conditions. Pour chaque condition remplie, une icône deviendra verte. Toutes les icônes doivent être vertes pour pouvoir réussir le saut. Les voici, mentionnées à partir de la gauche :

CONDITIONS À REMPLIR POUR LE SAUT	
LDS EN POSITION FERMÉE	Vous ne pouvez pas faire le saut en mode LDS
BASSE VITESSE	Votre vitesse doit être supérieure à 100m/s
VITESSE ÉLEVÉE	Votre vitesse doit être inférieure à 2500m/s
ORIENTATION	Vous devez passer du côté bleu au côté rouge
CHAMP	Vous devez être assez près du centre du Point-L

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 53

› NAV : UTILISATION DU PILOTAGE AUTOMATIQUE

L'ordinateur de bord peut vous assister pour plusieurs opérations de pilotage de base, et plusieurs fonctions préprogrammées de pilotage automatique peuvent être rappelées en appuyant une fois sur une touche du clavier:

Les fonctions de pilotage automatique sont particulièrement utiles dans les circonstances suivantes :

- Pour effectuer un arrêt rapide du vaisseau.
- Pour vous approcher d'un point distant (surtout quand vous utilisez le LDS)
- Pour amarrer votre Dreadnaught à une station spatiale ou à un autre vaisseau.
- En situation de combat, pour vous aligner sur la vitesse d'un vaisseau ennemi pendant que vous préparez vos armes.

FONCTIONS DE PILOTAGE AUTOMATIQUE

Action	Touche	Remarques
Arrêt automatique	F5	Pour immobiliser le vaisseau. Le programme s'arrête quand le vaisseau est immobile
Approche automatique (de la cible)	F6	Pour vous approcher d'une cible. Le programme s'arrête quand vous êtes à côté de la cible.
Formation Automatique	F7	Pour maintenir une position fixe par rapport à la cible. Reste actif et continue à maintenir la position.
Amarrage automatique (avec la cible	F8	Pour vous amarrer à la cible. Le programme s'arrête une fois que vous êtes amarré.
Alignement de vitesse automatique (avec la cible)	F9	Pour essayer de vous aligner sur la vitesse de la cible. Reste actif et continue sur alignement de la vitesse. Dans ce mode le gouvernail continue de fonctionner.
Vous pouvez utiliser les touches Q et W pour annuler le pilote automatique et ajuster votre position		
Annuler le pilote.	ESC	Pour annuler le pilote automatique. Réactive le pilotage manuel.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 54

› Nav : Séparation de la Section de Commandement (caractéristique avancée)

La passerelle est située dans un vaisseau auxiliaire détachable assez fragile, mais la séparation de la passerelle s'avère utile dans certaines sirconstances.

POUR SÉPARER LA SECTION DE COMMANDEMENT	
Fonction	**Touche**
Séparation	F11




CAN!

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 56



La console WEP est l'endroit occupé par l'officier systèmes d'armes (artilleur).
La console WEP offre un grand nombre d'options de combat et un champ de vision de 360 degrés permettant de se verrouiller sur tous les vaisseaux ennemis



› WEP : Sélection de la Console WEP

SÉLECTIONNER LA CONSOLE WEP	
Fonction	**Touche**
Sélectionner la console WEP	F3

Pour sélectionner cette console, appuyez sur "F3" ou, depuis la passerelle virtuelle, rejoignez la console située à bâbord.

› WEP : Mode Vue Elargie

Pour afficher une vue élargie, appuyez sur la touche "TAB". Vous obtiendrez un champ visuel accru, mais au prix de quelques instruments.

› WEP : Récapitulatif de la Console WEP

Le fonctionnement normal de cette console utilise le verrouillage sur cible, et affiche le vaisseau cible au centre de l'écran. Cela permet d'observer la cible même si celle-ci se trouve derrière le vaisseau du joueur. Cet écran est aussi appelé "vue verrouillée".
Vous pouvez également programmer l'écran sur une vue avant fixe plus appropriée aux manœuvres de combat entre vaisseaux.
L'écran WEP offre des options de combat uniques telles que le mode de tir en cascade.
Le mode de tir en cascade est une manière puissante d'attaquer simultanément plusieurs ennemis.

- Cette partie traite des caractéristiques suivantes :
- Une section générale sur l'utilisation des armes
- Plusieurs sections sur l'écran lui-même

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 57

› WEP : Mise en Oeuvre des Armes

Les concepts du système d'armes sont très simples. Un seul bouton de tir est utilisé pour une seule cible.
Pour tirer sur un vaisseau ennemi, appuyez simplement sur le bouton de tir.
Dans un contexte plus général, le processus est le suivant :

1/ Sélectionnez le système d'arme adapté (canon ou missile).
2/ Désignez la cible souhaitée.
3 / Tirez sur la cible.

FONCTIONS DE COMBAT (AVANCÉES)		
Fonction	**Touche**	**Joystick**
Sélectionner le Canon	ENTRÉE	Joystick Bouton 3
Sélectionner le Missile	Retour/Arrière	Joystick Bouton 4
Désigner le contact contact central comme cible	T	Joystick Bouton 2
Désigner l'ennemi le plus proche comme cible	R	
Désigner le dernier vaisseau attaquant comme cible	A	
Désigner l'arme la plus proche comme cible	Z	
Faire défiler Ennemis	E	
Changer type de Contact	'	Bouton multi-directionnel gauche
Faire défiler Contact	;	Bouton multi-directionnel vers le bas
Faire défiler Contact	:	Bouton multi-directionnel vers le haut
Tir canon ou missile	ESPACE	Joystick Bouton 1
Tir Missile LDSI	I	
Tir de leurres	SUPPR	
Sélection du mode de tir cascade Sélection du mode normal	F	
Bouclier Instantané	Pavé num. 0	

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 58

› WEP : Vue d'Ensemble des Systèmes d'Armes

La section qui suit traite des systèmes d'armes offensifs et défensifs disponibles :

- Canon à faisceau de particules
- Systèmes de missiles
- Bouclier et systèmes de leurres
- Armes avancées supplémentaires

› WEP : Systèmes de Combat 1 : Canon à Faisceau de Particules (CP)

La méthode de production d'énergie du vaisseau est basée sur un grand anneau accélérateur de particules. Le CP récupère directement sur l'anneau des particules fortement ionisées et les envoie sur la cible sous forme d'un éclair intense.

Cette arme a les **avantages** suivants :

■ Elle est renouvelable : vous pouvez tirer autant de fois que vous le voulez, il n'y a pas de limite.

■ Elle est extrêmement destructrice : à courte portée une salve de CP peut provoquer des dommages importants à une cible. Les petits vaisseaux peuvent être détruits d'une seule salve.

■ Facile à utiliser : le CP en mode normal dispose d'une conduite de tir assistée par ordinateur. Tant que la cible est dans le champ de tir du canon, vous pouvez maintenir un niveau de précision très élevé.

■ Sa rapidité : le CP peut être utilisé pour éliminer les missiles et les mines qui arrivent.

Ses **inconvénients** sont :

■ La portée: l'éclair chargé de particules se disperse après une certaine distance. Le CP est très efficace jusqu'à 4 km, mais ses effets sont presque nuls au-delà de 10 km.

■ Le champ : un canon à particules ne peut tirer que sur une cible qui se trouve dans son champ de tir, étant limité par le fait qu'il est monté sur rotules (cardans pivotants).

› WEP : Systèmes de Combat 2 : Missiles

La capacité offensive secondaire du vaisseau se présente sous la forme de missiles.
Les avantages sont les suivants:

Les **avantages** sont les suivants :

■ Portée: les missiles peuvent atteindre une cible qui se trouve hors de portée du canon.

■ Champ: un missile peut être dirigé sur n'importe quelle cible, quelle que soit sa direction.

■ Tire et Oublie : cela permet au joueur d'attaquer plusieurs cibles.

Les **inconvénients** sont les suivants:

■ La quantité : seul un nombre limité de ces missiles peut être embarqué à bord.

■ Fuite : un pilote talentueux peut éviter un missile en manoeuvrant son vaisseau jusqu'à ce que le projectile ait épuisé son carburant.

■ Interception : le missile peut être abattu par un canon.

■ Leurre : le missile peut être détourné de sa cible par un leurre CME (balise CME). > Types de Missiles

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 59

› Types de Missiles

Missile à Autodirecteur

C'est le modèle standard de missile produit pour les vaisseaux de la Marine. Il se verrouille sur la signature émise par la cible et se dirige automatiquement sur celle-ci en utilisant les propulseurs. Peut être évité par les cibles très manoeuvrantes, auquel cas le missile dépasse sa cible et se retrouver sans carburant.

Missile LDSI

Ce missile sert à priver les vaisseaux du mode de navigation LDS, permettant ainsi d'engager le combat. Son fonctionnement est le suivant : il poursuit la cible dans un champ donné, puis explose en émettant une impulsion subspatiale qui brouille le fonctionnement du LDS à l'intérieur d'un champ donné et sur une période donnée. Doit être utilisé avec précaution car vous-même ne pourrez plus utiliser le LDS.

Missile Télépiloté

Ce missile est similaire au type tête chercheuse standard, à l'exception du fait que, quand il est lancé, une connexion à distance (REM) est instantanément fixée sur le missile. Il peut être ainsi dirigé manuellement sur la cible, permettant d'atteindre des zones spécifiques de la cible. Sa charge militaire est aussi plus importante que celle d'un missile standard.

Missile Disrupteur

Ce missile cherche automatiquement une cible En explosant, il brouille tous les systèmes du vaisseau cible sur une période de temps limitée. L'effet produit peut être observé sous forme d'un champ scintillant qui court le long de la coque du vaisseau affecté.

Drone Multiservice

C'est un drone qui tient dans un magasin standard, mais peut être équipé de divers instruments pour des missions spécifiques.

Drone de Reconnaissance

Ce drone est lancé sur un vaisseau cible et guidé de la même manière que les missiles télépilotés. Quand il atteint la cible, il s'y accroche à l'aide de champs magnétiques puissants et peut être utilisé pour suivre les objets hors de la portée habituelle des senseurs.

Mode de Tir en Cascade

Cette caractéristique unique de la console d'armement permet le lancement de missiles sur plusieurs cibles avec un minimum d'efforts. L'ordinateur sélectionne automatiquement la cible ennemie suivante sur la liste des contacts chaque fois qu'un missile est lancé. Cela donne un système d'armement extrêmement efficace dont la première fonction est d'affaiblir plusieurs vaisseaux ennemis à la fois quand vous vous retrouvez en infériorité numérique. Utilisez la touche <<F>> pour sélectionner le mode de tir en cascade, ou cliquez sur le bouton de la console WEP. Un indicateur à l'écran vous informera du mode de tir en cours.

› WEP : Systèmes de Combat 3 : Boucliers et Leurres

La protection du vaisseau contre les dégâts est une fonction vitale au combat. Le vaisseau est équipé de deux technologies principales pour cela :

- Les boucliers
- Les leurres CME (balises CME)

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 60

› WEP : Boucliers

Les boucliers fonctionnent automatiquement.
Ils protègent des impacts de canon ou de missile en créant une petite zone de disruption devant le projecteur de bouclier. L'effet provoqué est la désintégration de l'arme en particules subatomiques ; des champs magnétiques puissants canalisent les particules le long de la coque du vaisseau, ôtant ainsi tout effet à l'arme assaillante.

Un impact de canon ou de missile bloqué par un bouclier sera représenté par un éclair clignotant bleu.
Des impacts réussis seront représentés par des éclairs jaunes/blancs. La corvette possède deux projecteurs de bouclier, l'un couvrant la partie supérieure, et l'autre la partie inférieure du vaisseau.

■ **REMARQUE : La compréhension des boucliers en situation de combat mérite sa propre section. Voir le Guide de Combat pour plus d'informations sur l'utilisation des boucliers.**
Les boucliers offrent l'avantage de minimiser les dégâts d'un impact. Vous pouvez obtenir un effet de répulsion puissant en poussant au maximum les champs magnétiques - cet effet ne dure qu'une seconde. Utilisez la touche de Bouclier Instantané "0" sur le clavier numérique juste avant une collision pour minimiser les dégâts sur vôtre vaisseau.

› WEP : Leurres CME (Balises CME)

Les leurres CME (balises CME) constituent l'autre système de protection. Ces projectiles imitent la signature caractérisant le vaisseau lanceur, et suffisent à tromper l'autodirecteur de la plupart des missiles.
Lancer un missile CME peut protéger le vaisseau des missiles agresseurs.
Les missiles sont trompés par le leurre et le poursuivent. En explosant sur le leurre, ils sont neutralisés.
Si vous anticipez un impact de missile, utilisez la touche "SUPPR" pour larguer un leurre CME (balise CME). L'ordinateur du vaisseau peut choisir de lancer automatiquement un leurre CME si vous faites l'objet de tirs massifs de missiles.

› WEP : Systèmes d'Armement 4 : Armes avancées supplémentaires

La division tactique du Commonwealth développe constamment de nouvelles technologies d'armement. La plupart de ces technologies seront installées sur votre vaisseau au cours de votre carrière.
Prenez l'habitude de vérifier le fichier DOC de votre vaisseau pour consulter les conseils d'utilisation dans la section ARMES.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 61

› WEP : Modes d'Affichage

Pister



Par défaut, l'écran WEP est programmé en mode de verrouillage.
Dans ce mode, l'écran est verrouillé sur le contact en cours (CC).

Verrouillé

Alternativement, l'écran peut être programmé sur un mode de vue avant. Pour alterner entre ces deux modes, utilisez la souris pour cliquer sur le bouton Pister/verrouillage sur écran ou appuyez sur la touche majuscule de droite.

› WEP: Orbe

Le radar Orbe en 3D fonctionne sur le poste de commande WEP de la même manière que sur le poste de commande NAV.

› WEP : Affichage de l'Etat des Armes

Le long du bas de l'écran principal se trouvent les affichages qui indiquent l'état de l'arme en cours :

Vous verrez ce qui suit :

- Arme en cours sélectionnée. Dans le cas présent, le Canon à faisceau de particules.
- Situation des réparations. Une barre complète indique que l'arme sélectionnée est entièrement opérationnelle.
- Quantité de CP (dans le magasin du vaisseau) : indication : 100 (signifie chargement complet)
- Etat du rechargement. Cet affichage indique la progression du réarmement de l'arme après un tir. Le temps de réarmement est fonction du type d'arme.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 62

› WEP : HUD des Armes

Le HUD display de l'écran WEP est similaire à celui de la console NAV. Tous les indicateurs et marqueurs de contact se comportent de la même manière.
Vous disposez en outre d'un affichage "fil de fer" du vaisseau du joueur. Cette vue a été rendue transparente pour ne pas cacher la cible. L'affichage en maillage du vaisseau changera de couleur en fonction des dégâts subis par la coque, la couleur rouge indiquant une rupture imminente.

› WEP : Liste des Contacts

L'écran WEP comprend également une liste de contacts identique à celle de l'écran NAV.
La seule différence est que, par défaut, la liste de l'écran WEP est classée par degré de menace. Voir la description sous le poste de commande NAV pour de plus amples détails.



> GUIDE DU JEU : CONSOLE 4 : ENG <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 64

Cette console donne accès au fonctionnement interne du navire, et peut être utilisé pour envoyer les équipes d'entretien vers tel ou tel système. La console de l'ingénieur embarqué peut aussi être utilisée pour faire des ajustements et pour manipuler certains des systèmes se trouvant aux niveaux inférieurs du navire.
Les réparations des systèmes vitaux sont effectuées automatiquement, que vous utilisiez ou non cette console.

› ENG : Sélection de la Console ENG

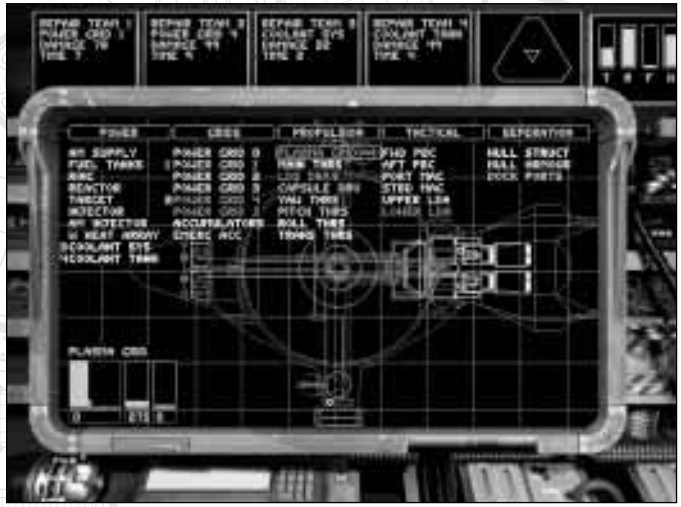
Pour sélectionner la console ENG, appuyez sur la touche F4 ou, si vous utilisez la passerelle virtuelle, rejoignez la console situé à tribord (à droite de la passerelle).

POUR SÉLECTIONNER LA CONSOLE ENG	
Fonction	**Touche**
Pour sélectionner la console ENG	F4



› ENG: Disposition de la Console

La disposition de la console est très simple. Le moniteur principal montre une vue aérienne qui schématise le navire. Les quatre moniteurs secondaires situés en haut montrent la progression de chacune des équipes d'entretien. Un sixième petit moniteur, situé tout à droite, donne un aperçu de l'état du vaisseau.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 65

› ENG : Affichage Principal

L'affichage principal de l'ingénieur vous donne une vue précise de la disposition interne du navire et vous permet d'effectuer individuellement des réparations des systèmes défectueux. Le moniteur principal donne une vue aérienne représentée par un graphique hachuré qui schématise le vaisseau. Vous pouvez déplacer l'objectif et parcourir ainsi tout le vaisseau pour obtenir une vue plus détaillée (ou un gros plan). Pour voir un composant quelconque du navire, cliquez sur le nom de ce composant. L'écran devrait zoomer sur celui-ci, et il clignotera. Vous l'aurez ainsi sélectionné.

Les composants internes du vaisseau sont classés en cinq catégories :

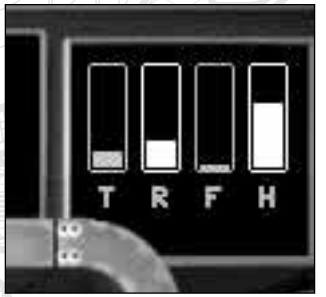
- PRODUCTION D'ENERGIE
- GRILLES
- TACTIQUE
- PROPULSION
- SEPARATION

En haut de l'écran, vous trouverez cinq boutons filtres sur lesquels vous pouvez cliquer pour augmenter ou diminuer le nombre des composants affichés.

› ENG: Affichage Etat

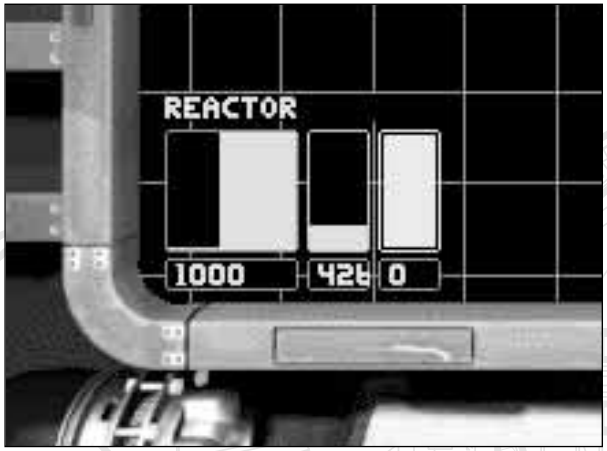
L'affichage Etat est un petit moniteur situé au dessus et à droite de l'écran principal. Cet écran contient quatre indicateurs donnant chacun des informations essentielles sur un des systèmes principaux du navire :

INITIALE DU SYSTÈME		
Système	**Label**	**Interpretation**
T	Température	Accumulation de chaleur dans le dispositif de dissipation
R	Réacteur	Puissance développée par le réacteur
F	Carburant (Fuel)	Quantité de carburant en réserve.
H	Etat de la coque	Etat de la coque. 100% (Hull) signifie excellent état.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 66

› ENG : Composant Sélectionné



Un seul composant peut être sélectionné à la fois. Celui-ci clignote sur le schéma.
Un affichage situé en bas à gauche donne quelques détails sur l'état du composant sélectionné.
Dans la fenêtre principale, un graphique montre l'évolution de ce composant. Le chiffre situé en dessous indique la valeur de la production (0-1000).
Dans la fenêtre suivante s'affiche la température, en dessous un chiffre indique la valeur.
La dernière fenêtre contient des indications sur l'état des réparations, une barre entièrement verte signifiant un potentiel maximum.

› ENG : Réparation des Composants

Une liste de tous les composants du vaisseau s'ajoute sur l'écran (chacun classé selon sa propre catégorie). Par exemple, le composant propulseur d'attitude apparaît dans la catégorie propulsion.

■ **REMARQUE :** Pour connaître la fonction exacte de ces systèmes et la manière dont ils interagissent, reportez-vous au guide technique.
Si tout fonctionne correctement, tous les noms des composants apparaîtront en blanc. Si toutefois vous avez subi des dégâts, l'affichage changera :
Les composants ont un code de couleur correspondant à l'ampleur des dégâts.

TABLEAU DE L'AMPLEUR DES DÉGÂTS	
Intact et opérationnel	Blanc
Endommagé mais opérationnel	Jaune
Très endommagé (inutilisable)	Rouge

Le vaisseau compte quatre équipes de maintenance chargées de réparer les systèmes endommagés. Si le joueur n'intervient pas, les équipes d'entretien répareront méthodiquement tous les systèmes endommagés, l'un après l'autre.
Si plusieurs systèmes sont endommagés, la priorité sera donnée aux composants situés à tribord. Autrement dit, on accorde plus d'importance à la production d'énergie qu'aux armes. Ceci est logique puisque sans énergie les armes ne seraient pas opérationnelles.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 67

Cependant, selon les circonstances, le joueur voudra peut-être donner priorité à une réparation. Par exemple, si vous voulez fuir le lieu d'un affrontement afin de réparer dans le calme, vous voudrez sûrement réparer en priorité la commande LDS.

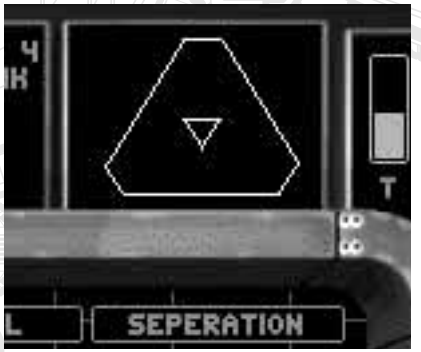
Pour donner l'ordre à une équipe de techniciens de réparer un composant spécifique, cliquez sur le nom de celui-ci et déplacez-le jusqu'au moniteur de l'équipe d'entretien de votre choix. Cet ordre peut également être transmis à l'aide du curseur ; appuyez sur les touches 1-4 pour confier la réparation à l'équipe correspondante.

› ENG : L'Interface de Ressources Tactiques (TRI)

Un vaisseau militaire se trouve dans un milieu évoluant sans cesse. A un moment on lui demandera d'être rapide et manoeuvrant, l'instant d'après il devra braquer ses armes sur une cible, et quelques secondes plus tard il devra encaisser une salve exigeant des boucliers à pleine puissance.

Pour faire face à des demandes aussi diverses, la console de l'ingénieur embarqué dispose d'une Interface de Ressources Tactiques (TRI) permettant de modifier rapidement la répartition des ressources entre les trois systèmes majeurs du vaisseau.

- BOUCLIERS
- ARMEMENTS
- PROPULSION



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 68

Cette interface se présente sous la forme d'un instrument triangulaire contenant un curseur. Chacun des sommets de ce triangle représente l'un des systèmes majeurs du vaisseau. En déplaçant le curseur à l'intérieur du triangle, l'utilisateur peut rééquilibrer la répartition de l'énergie entre les différents systèmes.

Ainsi, déplacer le curseur vers le haut du triangle alloue davantage de ressources aux boucliers. Ceci fait virer l'affichage au bleu. Amener le curseur à l'extrême droite du triangle affecte le maximum d'énergie aux armements et fait virer la TRI au rouge. Enfin, faire glisser le curseur vers l'extrême gauche accorde le maximum d'énergie au système propulseur, et fait passer cet affichage au vert.

Le curseur peut se trouver en un point quelconque du triangle, ce qui autorise une répartition précise des ressources énergétiques. Placer le curseur au centre permet d'obtenir une affectation équilibrée entre les trois systèmes. Cet instrument est également accessible depuis d'autres consoles, en particulier la console du pilote, et depuis les vues plein écran.

CONTRÔLER LA TRI	
Fonction	**Touche**
Déplacer le curseur vers le haut: augmenter la puissance des boucliers	Maintenir appuyée la touche CTRL de droite et appuyer sur Curseur haut
Déplacer le curseur vers la droite: augmenter la puissance des armes	Maintenir appuyée la touche CTRL de droite et appuyer sur Curseur droite
Déplacer le curseur vers la gauche: augmenter la puissance des propulseurs	Maintenir appuyée la touche CTRL de droite et appuyer sur Curseur gauche
Centrer le curseur	Maintenir appuyée la touche CTRL de droite et appuyer sur Curseur bas



> GUIDE DU JEU : COMMUNICATION <

> GUIDE DU JEU : COMMUNICATION <

Tout au long du jeu, l'équipe de passerelle et d'autres vaisseaux peuvent avoir besoin de communiquer avec vous. C'est un aspect important du jeu et il est conseillé d'écouter attentivement ce que disent ces personnages. Cela peut s'avérer vital !

La communication intervient dans différents cas:

- **L'équipe de passerelle devra vous faire un rapport dès que la situation évoluera de façon significative.**
- **Selon sa propre compétence, l'équipage vous conseillera et vous guidera.**
- **S'il le faut, l'équipage peut vous demander de prendre une décision.**
- **L'équipage d'autres vaisseaux peut avoir besoin de vous parler.**

› COMMUNICATION NON-INTERACTIVE

La communication avec l'équipe de passerelle se fait par liaison vidéo. Votre interlocuteur apparaît à l'écran.

La communication avec les autres vaisseaux s'effectue par liaison audio (comme la radio). Néanmoins, vous aurez une image instantanée du vaisseau de votre interlocuteur.



Il y a deux types d'interactions possibles. Si quelqu'un veut s'adresser à vous sans exiger de réponse, vous le verrez et l'entendrez, mais vous n'aurez rien à faire.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 71

› Communication Interactive

Si toutefois l'interlocuteur s'attend à ce que vous lui répondiez d'une façon ou d'une autre, le ComArm s'agite sur l'écran. Le ComArm est un instrument de communication qui vous permet d'établir des conversations. Il est équipé d'un écran, d'une caméra et d'un petit clavier.
L'interlocuteur vous parlera et attendra que vous lui répondiez.
Une liste de réponses potentielles s'affichera alors sur l'écran, chacune résumée en un mot. Pour choisir une des réponses, cliquez dessus avec la souris.



Si vous coupez le ComArm, la discussion sera close.
Si le joueur ne peut répondre que d'une seule manière, vous n'aurez pas besoin d'intervenir er votre personnage répondra automatiquement.

FONCTIONS DU COMARM	
Fonction	**Touche**
Couper le ComArm	Maj-V


GROUND CREW SUIT

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 73

Vous pouvez prendre d'autres vaisseaux en tant qu'ailiers, puis leur donner l'ordre de voler avec vous en formation, d'attaquer d'autres vaisseaux ou de défendre des vaisseaux importants. L'utilisation efficace des ailiers est primordiale dans ce jeu, pour qu'ils vous aident à atteindre vos objectifs. Vous pouvez vous entraîner à utiliser les ailiers dans la mission ARM Advanced.

› Pour Utiliser les Ailiers

Vous pouvez diriger les ailiers à l'aide d'un simple code numérique. Chaque numéro représente un ordre spécifique.
Ne vous inquiétez pas si vous n'arrivez pas à vous souvenir des codes. En appuyant sur la touche "0" vous obtenez le menu d'ordres. Le menu n'a pas besoin d'être affiché pour que les codes d'ordres fonctionnent.

ORDRES AUX AILIERS	
Fonction	**Touche**
Affichage du menu	Touche 0
Que tous les ailiers fassent un rapport	Touche 1
Que tous les ailiers volent en formation avec mo	Touche 2
Attaquez ma cible	Touche 3
Défendez ma cible	Touche 4
Tous en formation avec ma cible	Touche 5
Stop	Touche 6
Retrait	Touche 7
Amarrez-vous sur ma cible	Touche 8

› Sélectionner des Ailiers

Avant d'utiliser un ailier, il vous faut savoir qui est disponible: en tapant "1" vous obtiendrez un rapport de chaque ailier disponible.

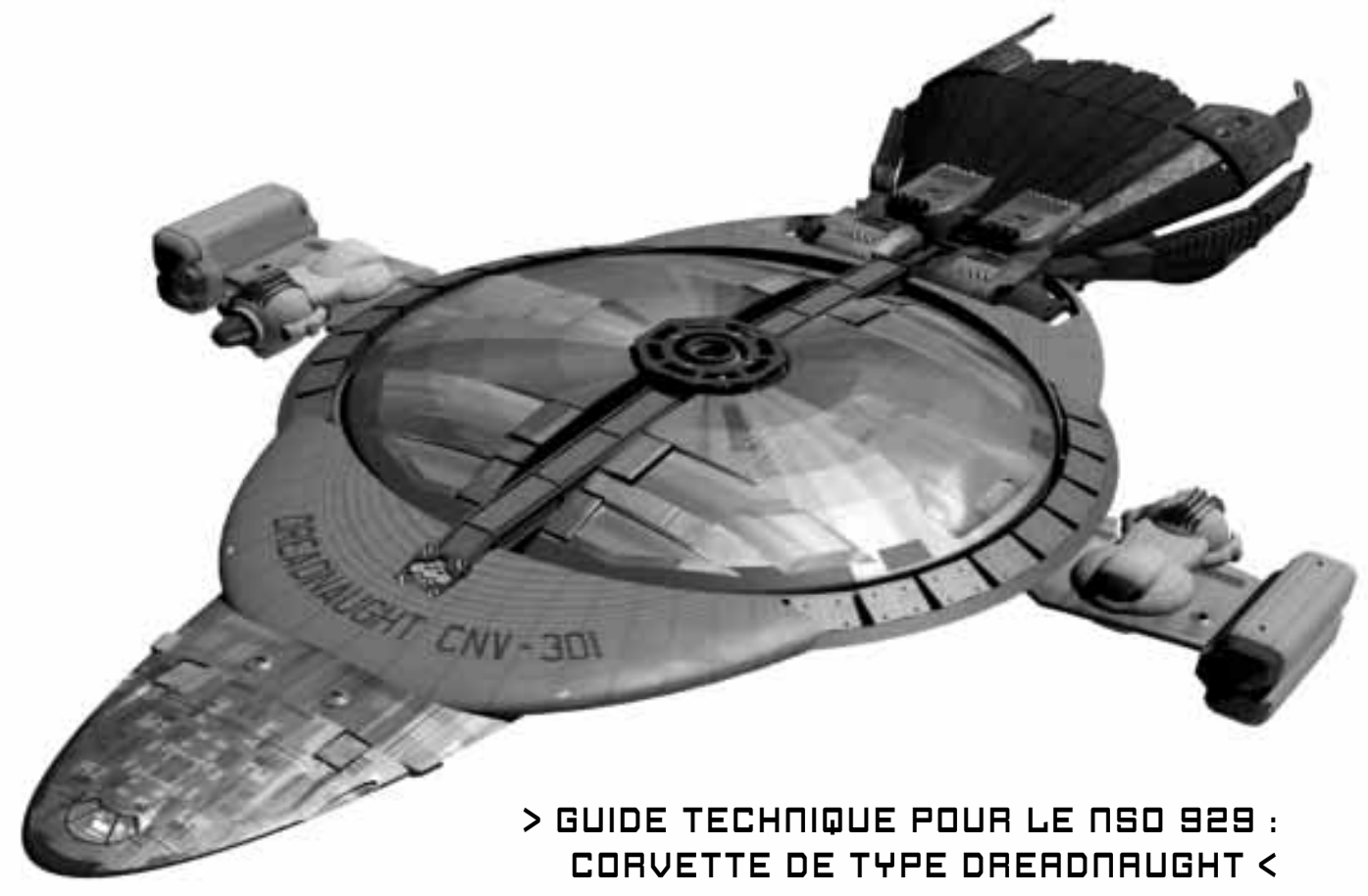
› Envoyer des Ordres

Pour envoyer un ordre à tous les ailiers, appuyez sur la touche appropriée.

Le système est simple. Si vous voulez qu'ils attaquent une base bien précise, désignez cette dernière comme cible et tapez "3".

Les ailiers chargeront alors la cible, et vous serez libre de faire autre chose.

S'ils atteignent leur but, les ailiers se remettront en formation, à moins que vous ne leur donniez un autre ordre.



> GUIDE TECHNIQUE POUR LE NSO 929 : CORVETTE DE TYPE DREADNAUGHT <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 75

› Introduction Technique pour les Equipes de Vol et de Maintenance

Le NSO-929 est actuellement le vaisseau militaire de taille moyenne en service actif qui rencontre le plus de succès. Depuis les premiers essais des prototypes en 2259, ce vaisseau est devenu l'outil principal de la flotte de la Marine du Commonwealth. Malgré son âge avancé, et la concurrence de vaisseaux à la fois plus rapides et plus grands, on compte actuellement 794 vaisseaux de type 929 en service, grâce à leur faible coût de fonctionnement et à leur extrême fiabilité.
Les commandes passées en vue d'acquérir la dernière version (929-F) sont en cours d'exécution.

En tant que membre d'équipage sur un navire de classe Dreadnaught, vous vous rendrez immédiatement compte à quel point ce vaisseau est souple d'utilisation et fiable, même si vous le poussez au maximum.

Fabricant	Industries NSO (chantier naval)
Désignation du Type	NSO-929x
Catégorie opérationnelle	Corvette
Classe	"Dreadnaught"
Tonnage à vide	184520 Tonnes
Puissance stable maximum	1,3x109W
Longueur	162,3 m
Capacité en carburant	6,04 Gigatonnes
Taux maximum de pilote LD	.377c
Equipage	45+4
Coût de maintenance	189,000 ECU



> GUIDE TECHNIQUE : CARACTERISTIQUES PRINCIPALES <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 77

A la suite d'incidents intervenus durant les premiers temps de la guerre spatiale, il est devenu évident que l'investissement humain était en tout point aussi important que le matériel du vaisseau lui-même. Pour cette raison, il est important que la conception du vaisseau prévoie un moyen pour l'équipage de s'échapper en cas d'incident grave. De cette manière, tout le personnel peut quitter le vaisseau en utilisant des vaisseaux auxiliaires : l'équipage de la passerelle dans la section de commandement et l'équipage technique dans les modules d'habitation.

› Séparation de Vaisseau Auxiliaire

Cette section représente le vaisseau divisé en vaisseaux auxiliaires individuels. Nous allons examiner chaque section individuellement.
Composants du vaisseau:

- Section coque principale x1
- Module de commandement x1
- Modules d'habitation x2



› Caractéristiques de la Coque Principale

La section de la coque principale constitue, sans les auxiliaires, la majeure partie du vaisseau. Cette section comprend :
1/ La section des moteurs
2/ Le dispositif de dissipation thermique
3/ La soucoupe Inférieure
4/ La section de stockage du carburant
5/ Le collier d'amarrage universel
6/ Les pylônes d'armement



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 78

1/ Section des Moteurs

C'est là que se trouvent le réacteur et les coursives de maintenance. Dans des conditions normales, cette section est trop dangereuse pour qu'un membre d'équipage y soit présent en permanence.

2/ Dispositif de Dissipation Thermique

L'ensemble des réacteurs génère des quantités énormes de chaleur. Une série d'ailettes répand le surcroît de chaleur dans l'espace. Un métal liquide de refroidissement transfère la chaleur de la chambre de l'anneau (accélérateur de particules) au dispositif de dissipation thermique.

3/ Soucoupe Inférieure

Les deux ponts fixes principaux du navire font partie de la section de la soucoupe inférieure non-détachable. La soucoupe inférieure contient aussi le système qui produit l'effet capsulaire permettant au vaisseau de voyager plus rapidement que la lumière.

4/ Section de Stockage du Carburant

Le carburant est stocké sous forme de liquide dans des réservoirs subdivisés à l'extrémité avant de la soucoupe.

5/ Collier d'Amarrage Universel

Le centre du navire est un cylindre qui forme le pivot de la coque circulaire. Un connecteur universel se trouve à la base supérieure de ce cylindre. Ce connecteur permet au navire de s'arrimer hermétiquement à d'autres vaisseaux, même si leurs équipements sont endommagés ou différents.

Le collier d'amarrage utilise des crochets magnétiques pour s'arrimer à un autre vaisseau. Il est équipé d'amortisseurs pour absorber l'énergie de la collision. Une fois connecté, le CAU est assez grand pour permettre le passage d'hommes, de carburant et d'armes.

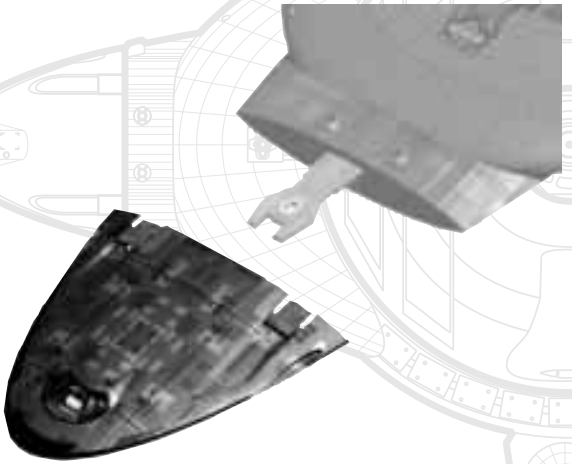
6/ Pylônes bâbord et Tribord

Les gros pylônes qui ressemblent à des ailes ont été ajoutés au navire pour l'équiper de supports pour des armes ou d'autres équipements.
Sur cette corvette, vous pourrez observer les canons à faisceau de particules (CP) à l'avant et à l'arrière, ainsi que les soutes des armes qui se trouvent aux extrémités des ailes.
Des pylônes sont aussi situés sur l'emplacement des propulseurs de lacet.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 79

› Section de Commandement

Module de commandement du NSO-401
Cette partie du navire abrite l'équipe de commandement et le processeur principal (CPU) du bâtiment. Elle constitue également un vaisseau spatial autonome, avec une capacité de propulsion limitée. Elle n'est pas équipée de propulseur LDS ou capsulaire, et est dépourvue d'armes.



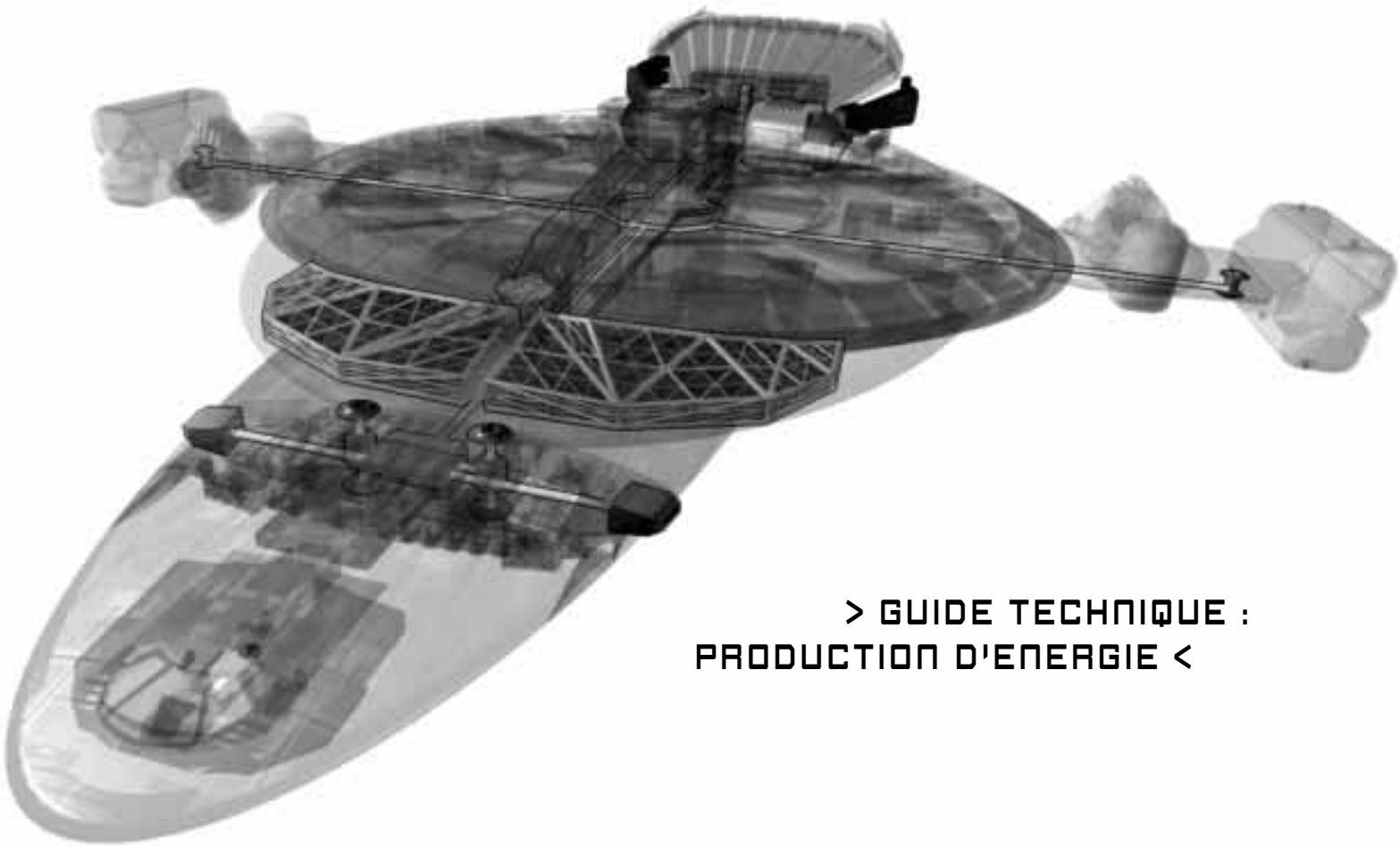
La faible capacité de déplacement de ce module en limite l'usage autonome à des cas d'urgence. Sa propulsion est peu puissante. Le Module de Commandement devient, en opérations, la passerelle des séries 929 - et sert aussi de passerelle au 989 (Vaisseau de patrouille).

- Longueur: 25,70m
- Largeur: 29,5m

› Modules d'Habitation NSO-420 .. NSO-429F ou Série Laplace C

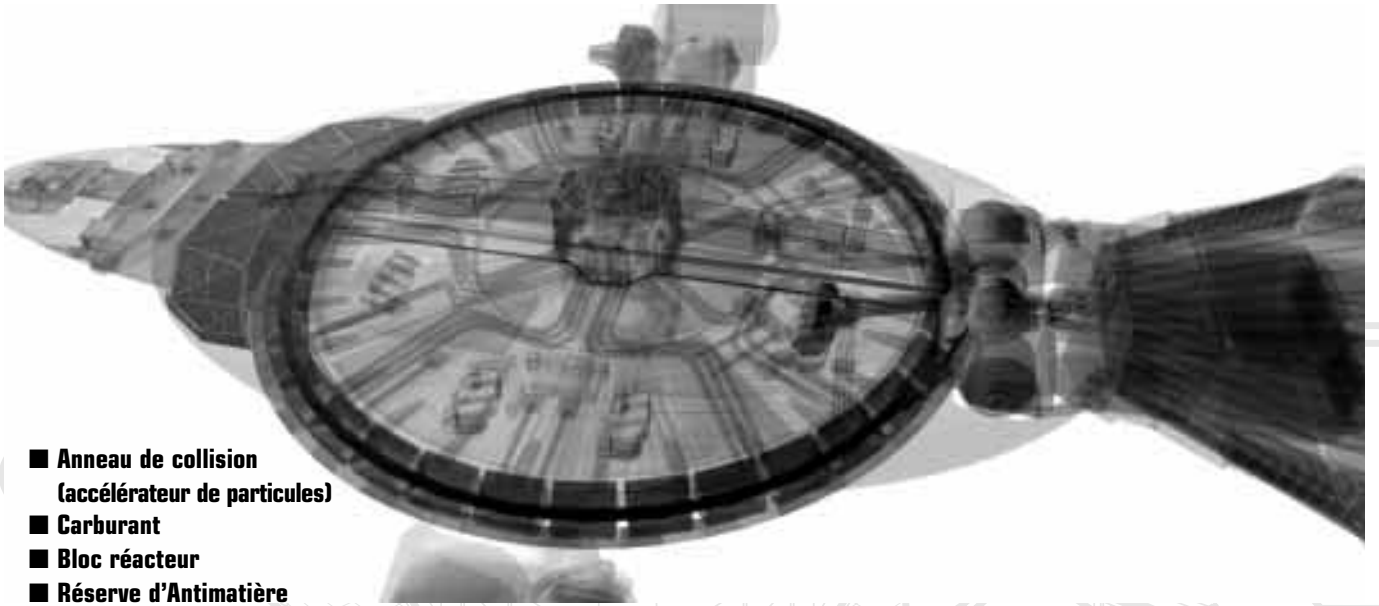
La coque principale peut contenir deux modules de support semi-circulaires qui logent normalement l'équipage. Ces modules sont, eux aussi, équipés d'un système de propulsion qui les met pratiquement au même niveau qu'une navette de Type 2. Ces deux vaisseaux auxiliaires détachables peuvent transporter chacun 43 membres d'équipage. Ils forment, dans des circonstances normales, la surface supérieure de la soucoupe.

- Longueur : 32,87 m
- Largeur (d'aile à aile) : 71,5 m



> GUIDE TECHNIQUE : PRODUCTION D'ENERGIE <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 81



- **Anneau de collision (accélérateur de particules)**
- **Carburant**
- **Bloc réacteur**
- **Réserve d'Antimatière**
- **Accumulateurs**
- **Chaleur**

› ANNEAU

Tous les vaisseaux NSO utilisent des composants El-Baz ilc. modifiés. L'anneau de collision est la source principale d'énergie du vaisseau et peut produire une quantité d'énergie constante de 1,85 GW. L'anneau de collision est la structure la plus vaste du vaisseau. L'anneau qui encercle l'élément soucoupe principal du navire est construit à partir de 36 cellules accélératrices qui poussent les particules subatomiques sur la surface de réaction afin de produire du plasma et de l'énergie nucléaire.

› CARBURANT

Le LFP (liquefied fusion premix = prémélange pour fusion liquéfié) est chargé puis réparti dans l'anneau par l'injecteur principal.
Le flux de particules chargées est progressivement accéléré par les champs magnétiques produits par les 36 cellules accélératrices.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 82

› Bloc Réacteur

Les particules accélérées passent alors à l'intérieur de la chambre de réaction où elles entrent en collision avec la surface de réaction : le neutronium spongiforme. La fusion se produit à l'intérieur de petits trous dans la surface de réaction. Le plasma dégagé, atteint une température de 12.000.000° K.
Ce procédé produit deux sources d'énergie utilisables : du plasma hautement chargé et de l'énergie électrique. Le plasma est canalisé dans les grilles de plasma pour fournir la puissance de propulsion.
La réaction électrique produit un flux courant de plus d'1 million d'ampères à 1000 V, fournissant ainsi l'énergie que nécessitent la méthode de fonctionnement de l'anneau, ainsi que la maintenance des modules d'habitation et la canalisation du plasma actif.

› Système Auxiliaire de Réserve d'Antimatière

En cas de panne de l'anneau, certains vaisseaux peuvent utiliser le système auxiliaire de secours de production d'antimatière.

Cette méthode peut maintenir la production d'énergie même si l'anneau principal est endommagé. Les réserves d'antimatière sont habituellement faibles, mais un très haut niveau de production d'énergie peut être obtenu.

› Système Accumulateur Auxiliaire

Le vaisseau a une réserve d'énergie électrique dans l'accumulateur principal. Celui-ci peut fournir de l'énergie électrique dans l'éventualité d'une panne temporaire du système de l'anneau de collision principal. La totalité de la réserve d'énergie est assez réduite et ne peut pas soutenir le stockage magnétique d'anti-matière ou de plasma sur une période importante. L'accumulateur peut fournir de l'énergie pour les communications et les équipements de survie pendant plusieurs jours.
L'accumulateur est important pour fournir l'énergie nécessaire à l'amorçage du processus de réaction.

› Chaleur

Les lois de la thermodynamique régissent tout système qui utilise de l'énergie. La dissipation de la chaleur devient le facteur restrictif dans l'utilisation de toute énergie.

Le vaisseau possède deux méthodes de dissipation thermique :

■ Semi-passive (en utilisant le dispositif de dissipation thermique - ou radiateur - à l'arrière du navire). On fait circuler un liquide de refroidissement qui amène les calories du réacteur au dispositif de dissipation thermique. Le fluide de refroidissement utilisé est un alliage de sodium et de métal qui a un point de fusion très bas.

■ Active. En cas d'urgence, un système refroidisseur actif peut être utilisé. En déchargeant du refroidisseur chaud dans l'espace, la capacité de refroidissement peut être considérablement augmentée, même si ce n'est que sur une courte période. La réserve de refroidisseur est assez petite.



> GUIDE TECHNIQUE : PROPULSION <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 84



Le vaisseau est équipé de trois systèmes de propulsion différents, chacun utilisant une méthode de déplacement différente.

- **Propulseurs**
- **Propulsion LDS**
- **Pilotage capsulaire**

› Propulsion : Propulseurs

La principale forme de propulsion pour tous les vaisseaux spatiaux utilise de simples propulseurs (moteurs-fusée).
Selon les principes de physique newtonienne, les propulseurs fonctionnent en émettant une réaction qui provoque l'accélération du vaisseau dans la direction opposée.
Un jeu de déflecteurs sur le NSO 929 émet du plasma à très grande vitesse, ce procédé étant contrôlé soit par le pilote soit par l'ordinateur. Sur la corvette de type Dreadnaught, les propulseurs sont utilisés à la fois pour la translation (mouvement à travers l'espace) et la rotation (changement du positionnement du vaisseau).
Le dispositif de propulsion permet un haut degré de maniabilité ainsi qu'une accélération en ligne droite de plus de 6G.
Les grilles de plasma contiennent du plasma à température et pression très élevées, ce qui lui permet d'être canalisé du réacteur aux déflecteurs de propulsion. La canalisation est réalisée à l'intérieur d'une série de conduits qui utilisent le principe de la bouteille magnétique pour empêcher toute fuite thermique.

› Propulsion : Système de Pilotage de Déplacement Linéaire (LDS)

La technologie du déplacement linéaire a été développée pour la première fois en 2034. Cette méthode a été progressivement améliorée pour permettre des vitesses approchant celle de la lumière. Cette méthode exploite un artifice qui modifie l'espace-temps dans une zone localisée minuscule. L'effet de déplacement provoque une réorganisation infinitésimale de l'espace. Toute matière située dans la région influencée de l'espace est légèrement déplacée. Ce minuscule saut à la vitesse de la lumière est le fondement du système LDS. En exploitant cet effet de manière répétée, des millions de fois par seconde, les voyages interplanétaires sont devenus rapides et rentables.
Le système de pilotage en déplacement linéaire (LDS) consiste en une série de générateurs de champ. Chaque générateur crée un champ en forme d'ellipse. Plusieurs générateurs de champ synchronisés sont répartis sur tout le vaisseau pour produire un seul champ qui entoure la totalité du vaisseau.
Le LDS ne peut propulser le vaisseau que le long d'un seul axe, l'axe z du vaisseau. En mode LDS, les propulseurs classiques sont quand même utilisés pour effectuer les changements d'attitude.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 85

› PROPULSION : SYSTÈME DE PILOTAGE CAPSULAIRE

Ni les propulseurs, ni le LDS ne permettent de se déplacer sur des distances interstellaires dans un temps raisonnable. La durée du transit se compterait en décennies avec l'un de ces deux systèmes.
Le pilotage capsulaire permet un transport interstellaire presque instantané (plus rapide que la lumière).
Le système capsulaire entoure le vaisseau d' une petite bulle, ou capsule, espace-temps. La capsule est indépendante de l'espace-temps principal. Cette bulle peut être envoyée à un point distant dans l'espace normal et réintégrée. Cela signifie que le vaisseau peut littéralement sauter d'un point à un autre sans passer par l'espace intermédiaire.

Ce procédé requiert d'énormes quantités d'énergie, bien trop élevées pour un champ gravitationnel normal. C'est la raison pour laquelle le pilotage capsulaire est limité à des sauts entre les points Lagrange des différents systèmes solaires. En clair, les points Lagrange sont des lieux où les champs gravitationnels de deux corps s'annulent. La théorie de "collapsus de capsule" montre à quelle vitesse ces petites bulles d'univers sont ramenées dans l'espace-temps normal.

L'anneau de pilotage gravitationnel situé sur la partie basse de la soucoupe inférieure génère un champ capsulaire (bulle) massif. Pendant la procédure de saut, les vaisseaux ne peuvent recevoir ou transmettre de messages.

Pour empêcher les collisions, les conventions établissent que les vaisseaux utilisent les points Lagrange dans une direction donnée et à une vitesse limitée bien définie.



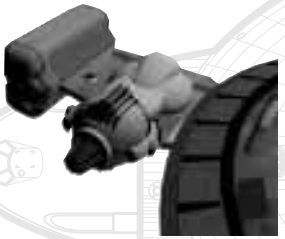
> GUIDE TECHNIQUE : ARMES ET BOUCLIERS <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 87

Ce chapitre décrit les systèmes d'armes offensifs et défensifs du vaisseau.
Le Dreadnaught est équipé de trois systèmes principaux utilisables au combat :

- **Canon à faisceau de particules**
- **Soutes de missiles**
- **Boucliers de déviation (boucliers de déplacement)**

› Canon à Faisceau de Particules



La corvette de classe Dreadnaught dispose de deux canons à faisceau de particules (CP) installés à bâbord et à tribord des pylônes de défense. Le flux de particules provient de l'accélérateur. Il est ensuite stocké dans un accumulateur. Lorsque ce dernier est plein, on peut alors tirer à volonté.

La charge de particules est concentrée à l'extrémité du canon. Une salve émet une énorme quantité de particules chargées en énergie, capables de détruire la coque d'un vaisseau ou pulvériser les plus petits d'entre eux. Les canons sont montés sur un mécanisme à rotules (cardans) qui donnent un angle de tir d'environ 20 degrés.

› Missiles & Soutes



Vaisseau polyvalent, le Dreadnaught a été conçu pour accomplir des missions d'ordre commercial, militaire ou scientifique. Pour prétendre à une telle polyvalence, le vaisseau dispose d'un système général d'équipement de liaisons et d'auxiliaires. Pour les opérations militaires, deux soutes d'armes sont fixées aux extrémités bâbord et tribord des pylônes. Les soutes protègent la charge utile tout en dissimulant son contenu. La partie supérieure de la soute sert à la fois de réserve et d'abri pour l'accumulateur du CP.

La partie inférieure contient les tubes de lancement permettant de charger des missiles à partir de la soute elle-même.

La forme des missiles permet d'en stocker une grande variété, ainsi que des sondes.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 88

Cela inclut :

CATÉGORIE DE MISSILES ET DE DRONES				
Type	**Tête nucléaire**	**Fonction**	**Propulsion**	**Remarques**
Missiles à tête chercheuse	Micro Fusion	Poursuite	Propulseur	Tir uniquement et perd sa tête nucléaire
Missiles télépilotés	Fusion Lourde	Commande	Propulseur	Commande à distance par interface. Permet à l'équipage de guider le missile vers la cible.
Missiles LDSI	Projecteur de champ paralysant	Poursuite	Pilotage LDS	Système permettant d'intercepter des vaisseaux utilisant le LDS. Le missile poursuit la cible à grande vitesse puis projette un champ paralysant qui force la cible à utiliser des propulseurs conventionnels.
Mini-drone de service	Manipulateur et assemblage robotique à distance	Commande à distance	Propulseur	Petit robot de réparation. On peut le commander à distance pour effectuer des réparations à l'extérieur.
Sonde de reconnaissance	Caméra et dispositif de détection	Commande à distance	Propulseur	Engin ressemblant à un missile, utilisé pour faire de la reconnaissance à distance.
Leurres CME	Emetteurs d'ondes longue	Leurre	Propulseur	Système de défense. Les leurres CME sont des engins destinés à détourner des missiles de leur cible.
Missile Disrupteur	Emetteur de vibrations	Commande à distance	Propulseur	Arme qui décharge de l'énergie sous forme de vibrations électromagnétiques et non par explosion. Les vibrations brouillent les systèmes électroniques du vaisseau cible pendant upendant un court laps de temps. Une arme puissante contre les gros vaisseaux. La période de perturbation est en principe assez longue pour lancer un assaut conventionnel.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 89

› Boucliers

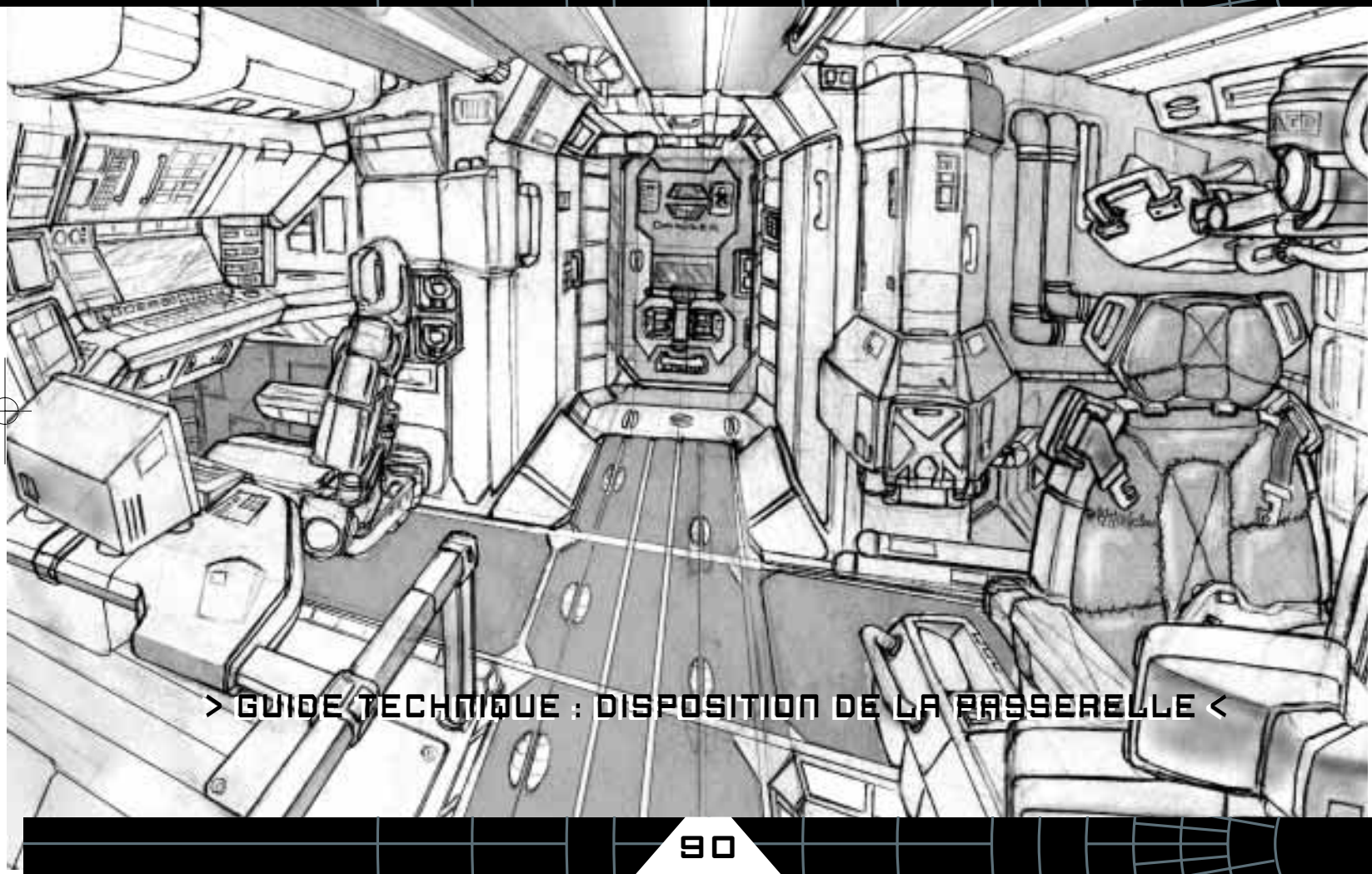
Le NSO 929 est aussi équipé en série de boucliers de déviation (boucliers de déplacement) montés sur un dispositif large et pivotant. Bien que conçus comme un mécanisme de défense, ils peuvent aussi être utilisés pour l'offensive, mais seulement à courte portée.

Le principe du déplacement linéaire est utilisé comme méthode de propulsion depuis plus de 200 ans. Son potentiel en tant qu'arme de défense est une innovation plus récente. Le dispositif de boucliers permet d'émettre un champ magnétique perturbant. Toute matière ou radiation entrant dans ce périmètre voit sa trajectoire détournée, parfois de plus de 100 mètres.

La région de perturbation se trouve à une distance comprise entre 100 et 200 mètres du dispositif lui-même, le rayon varie entre 2 et 10 mètres. Les dispositifs de boucliers les plus récents peuvent facilement absorber un tir de canon à faisceau de particules.

Il est important de se rappeler que la zone d'émission des boucliers doit toujours être maintenue entre le navire et tout autre adversaire hostile. C'est pour cette raison que le LDA est connecté à un mécanisme de liaison rapide qui peut automatiquement repérer les vaisseaux hostiles et protéger ainsi le vaisseau. Le NSO 929 dispose de deux LDA installés à des positions complémentaires, chacun pouvant couvrir une hémisphère.

Le LDA a aussi prouvé qu'il pouvait être utilisé comme une arme offensive à courte portée, en déplaçant des éléments de la coque du vaisseau ennemi.



> GUIDE TECHNIQUE : DISPOSITION DE LA PASSERELLE <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:12 Page 91

L'organisation de la passerelle du vaisseau est déterminée par la disposition de la section de commandement (vaisseau auxiliaire).

L'accès à la passerelle se fait par l'écoutille arrière qui donne dans le couloir principal du vaisseau.
A l'intérieur de la passerelle, l'équipage peut accéder aux quatre consoles équipées de sièges de pilotage.
Ces derniers sont montés sur amortisseurs hydrauliques pour absorber les vibrations et protéger leur utilisateur des impacts.
Chaque siège est équipé d'un harnais à quatre ceintures qui se fixent à la combinaison des membres de la passerelle.

■ Le siège CMD du commandant se trouve à l'arrière de la passerelle, ce qui lui offre un bon angle de vue sur l'équipage et sur le poste d'observation principal.

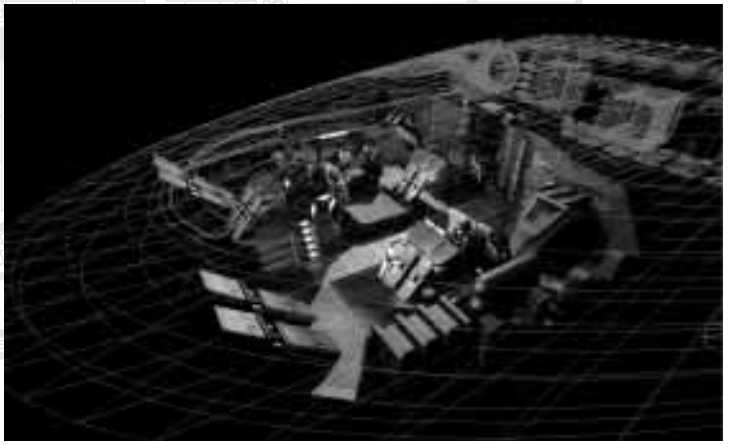
■ La console de l'ingénieur se trouve à bâbord sur la passerelle. C'est le poste individuel le plus important ; le tableau de bord qui entoure le siège de l'ingénieur est en forme de C.

■ La console de l'officier de système d'armes (artilleur) se trouve à tribord de la passerelle et est équipé d'un dispositif à haute résolution.

■ La console du pilote est située sur un socle surélevé lui offrant la meilleure vue possible sur le poste d'observation avant.

■ La passerelle est équipé de poignées lumineuses destinées à l'équipage. Celles-ci sont visibles même si cette dernière se trouve envahie par la fumée, et sont vitales en cas de perte de gravité artificielle. De la même façon les rampes et les marches sont aussi lumineuses.

■ Le toit de la passerelle est équipé de plusieurs systèmes de secours. Ils s'ouvrent automatiquement en cas d'urgence, dans le cas d'une chute de pression, par exemple. Ils contiennent des masques à oxygène à basse pression, des combinaisons chauffantes et des trousses de secours.





> GUIDE DE COMBAT : INTRODUCTION <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 93

"(adaptation d'une série de conférences de l'Amiral Tadeshi)
La maîtrise des combats spatiaux est le seul véritable défi auquel un officier de vaisseau spatial est confronté.
Alors que beaucoup croient être à la hauteur, peu ont survécu à plusieurs affrontements.
Le but de cette introduction est de vous présenter les fondements du combat spatial.
Acquérir ce savoir a pris de nombreuses années, et coûté de nombreuses vies."

› GUIDE DE COMBAT : LES PRINCIPES

Presque tous les officiers ont une approche personnelle de la guerre. La colère les anime. Ils considèrent le combat comme une expression de cette colère… à ceux-là, je conseille de rentrer chez eux sur le champ. Ce sentiment n'a pas lieu d'être ici. Les guerriers qui ont le mieux réussi, qui ont remporté le plus de victoires, sont ceux qui ont agi sereinement, sans passion.

A chaque promotion, je pose les deux mêmes questions : au combat, quelle est notre arme la plus importante ? Qui sont nos pires ennemis ? Immanquablement, ils répondent : le canon, les Indies ! Ils se trompent. Ils ne répondent qu'à la question la plus superficielle.

Notre arme la plus importante est la connaissance. Si nous comprenons bien à qui nous avons affaire, nous pouvons vaincre nos ennemis, même en position d'infériorité. Si nous ne savons rien et tirons à l'aveuglette. La bataille n'est alors plus qu'une bagarre désorganisée.

Nos pires ennemis sont la bravade, les mauvais jugements et la précipitation. Ce sont les ennemis du guerrier. Si nous les éradiquons, alors nous pourrons entamer la bataille avec calme. Nous pouvons observer, prendre des décisions et agir.

› GUIDE DE COMBAT : COMPRENDRE SON VAISSEAU

Avant d'étudier les faiblesses de l'ennemi, avant de s'aventurer sur son territoire, apprenez à connaître votre propre vaisseau. Sachez quelles sont ses forces et ses faiblesses. Apprenez en détail le fonctionnement de chaque système, l'un après l'autre, jusqu'à ce qu'ils fassent partie intégrante de vous-même. Ceci est la base de tous les autres apprentissages. Sans cette compréhension de votre vaisseau, les autres informations n'ont aucun sens.

› GUIDE DE COMBAT : COMPRENDRE SES ARMES

Pour mener une bataille, il vous faut maîtriser toutes les ressources mises à votre disposition lors du conflit.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 94

Etudiez soigneusement ce tableau.

OPTIONS D'ATTAQUE DISPONIBLES				
Arme	**Description**	**Avantages**	**Inconvénients**	**Quand l'employer**
Canon à faisceau de particules (CP)	Arme tirant avec précision une salve de particules ionisées sur la cible.	Conduite de tir assistée par ordinateur	Précision, puissance	A courte portée seulement
CP Tir Rapide	L'adaptation du CP permet de doubler la cadence de tir	Puissance extrême	Conduite de tir sans assistance	Seulement à courte portée de cibles peu mobiles
Missile à Autodirecteur	Arme autopropulsée acheminant automatiquement la charge militaire vers la cible	Tire et Oublie.	Angle de tir à 360° Temps de trajet supérieur à celui du canon, qui peut permettre à la cible d'effectuer des manoeuvres évasives ou de larguer des leurres	Au-delà de la portée du canon
Missile Télépiloté	Missile télépiloté offrant au tireur un contrôle et une portée accrus	Portée la plus élevée parmi les missiles à propulseur classique	Nécessite un guidage manuel	Lorsque la cible est au-delà de la portée des missiles classiques, et pour la Reco
Missile LDSI	Engin désactivant le mode de propulsion LDS de la cible	Oblige la cible à combattre	Soyez certain que vous souhaitez obliger la cible à combattre	Lorsque la cible se déplace en mode LDS
Bouclier Agresseur	La modification des boucliers endommage les vaisseaux ennemis	Reste utilisable quand les CP et missiles sont indisponibles	Très courte portée (distance de collision). Risque d'endommager votre propre vaisseau	Lorsqu'une collision est imminente

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 95

OPTIONS D'ATTAQUE DISPONIBLES				
Arme	**Description**	**Avantages**	**Inconvénients**	**Quand l'employer**
Eperonnage	Le pilote éperonne le vaisseau adverse	Demeure utilisable quand plus rien d'autre n'est disponible	Risque d'endommager votre propre vaisseau	En dernière extrémité
Missile Disrupteur	Brouille temporairement les systèmes électroniques de la cible lors de l'impact	Gagne du temps pour l'assaut	Quantité limitée - à utiliser à bon escient	Contre les vaisseaux de grande taille
Conteneur d'Antimatière	Si le vaisseau contient de l'antimatière, larguer un conteneur peut être utilisé comme une arme	Annihilation de la cible dès la libération de l'antimatière	Incontrôlable	En dernier recours
Ordres aux Ailiers	Ordonne aux autres vaisseaux d'attaquer	Répartition des moyens		Si vous possédez des ailiers

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 96

OPTIONS DÉFENSIVES DISPONIBLES				
Option	**Description**	**Avantages**	**Inconvénients**	**Quand l'employer**
Boucliers	Champs d'énergie interceptant la plupart des armes en approche	Automatiques, Efficaces (Cf. Comprendre les Boucliers)	Chacun des boucliers ne peut traiter qu'un x ne peut	
Leurre CME (Balise CME)	Leurre destiné à attirer les missiles ennemis loin de leur cible	Automatique	Durée limitée	Contre les missiles en approche
Fuite	Eloignement d'un environnement hostile	Simple	Vous risquez d'être poursuivi. Vous exposez votre poupe dépourvue de bouclier Lorsque vos armements sont endommagés	
Obstruction	Abriter votre vaisseau derrière un objet		Risque de ne pouvoir empêcher les impacts de missiles. Difficile à mettre en œuvre	
Manoeuvres Evasives	Manoeuvrer plus vite que l'adversaire ou le distancer	Simple		
Canon	Le canon peut intercepter les missiles en approche	Les missiles sont faciles à détruire	Difficile à mettre en pratique. Risque de laisser le vaisseau désarmé face à d'autres types d'attaque	Contre les missiles en approche
LDS	Utiliser brièvement le LDS dans le cadre de manoeuvres évasives	Simple	Vous risquez d'être poursuivi. Les missiles LDSI ou champs statiques LDSI peuvent désactiver le LDS	
Ailier	Attribuer à l'ailier un rôle de couverture			Si vous possédez des ailiers



> GUIDE DE COMBAT : LES QUATRE ELEMENTS DU COMBAT SPATIAL <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 98

La section suivante se compose des quatre éléments clé du combat dans l'espace.

- **Les boucliers**
- **Le canon**
- **Les missiles**
- **Le positionnement**

Aucun de ces éléments n'est plus important que les autres. Conservez un équilibre entre ces éléments et respectez les règles.

› Guide de Combat : Comprendre le Fonctionnement des Boucliers

La technologie la plus mal comprise est celle des boucliers. Apparemment beaucoup croient que les boucliers projettent une sorte de couverture de protection qui entoure le vaisseau et le protège de toute attaque. Rien n'est moins vrai. Dans bien des cas, savoir exploiter la force des boucliers ainsi que leurs faiblesses est la clé donnant accès à de nombreuses opportunités de combat.

Guide de combat: Bouclier

Tactiques défensives

■ Surveillez vos arrières. Vous êtes vulnérable sur l'arrière. Tournez pour échapper au vaisseau se trouvant derrière vous.



■ Attention au vaisseau avec bouclier armé. Chaque sous-système de bouclier repère l'ennemi le plus susceptible de vous tirer dessus et le traque avec le bouclier. Le HUD désigne les vaisseaux couverts par un bouclier avec le symbole ci-contre : si vous attaquez un autre vaisseau vous pouvez devenir vulnérable.

■ Utilisez les deux boucliers (en divisant les ennemis). La corvette possède deux projecteurs de bouclier, l'un couvre l'hémisphère supérieur et l'autre l'hémisphère inférieur. Utilisez cela à bon escient ! Faites tourner votre vaisseau de façon à ce que sa ligne centrale sépare les vaisseaux ennemis.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 99

■ Utilisez le bouclier instantané. La collision entre vaisseaux est souvent fatale. Profitez de l'effet pare-chocs que procure le bouclier instantané pour minimiser les dégâts causés par les collisions.

■ Alternez les boucliers pour éviter leur épuisement. Des coups successifs sur le même dispositif de bouclier finissent par l'épuiser. Après



avoir reçu plusieurs coups sur le bouclier supérieur, changez la position du vaisseau de façon à ce que le bouclier inférieur prenne le relais. Fiez-vous à l'indicateur d'énergie du bouclier.

Tactiques offensives

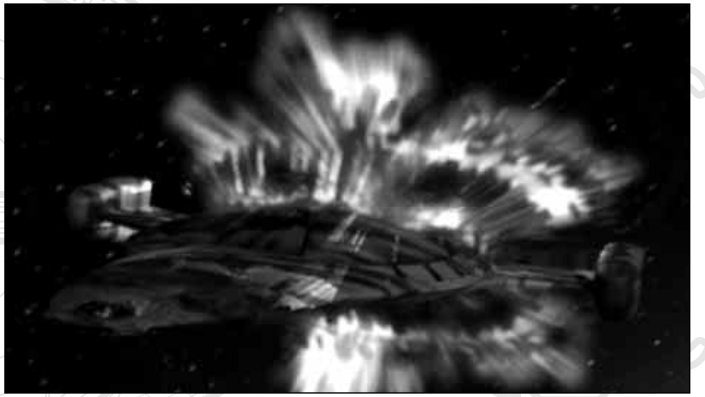
Certaines faiblesses de la technologie des boucliers peuvent être exploitées lorsque l'on attaque d'autres vaisseaux.

■ La partie arrière d'un vaisseau est souvent mal couverte par les boucliers. Sur la corvette, dotée de deux projecteurs de boucliers, il existe un angle mort à l'arrière du vaisseau. Sur les PatCom, un seul projecteur de boucliers couvre la coque supérieure. Par conséquent, les coups dirigés vers l'arrière ou la partie inférieure toucheront.

■ Un dispositif de boucliers ne peut contrer qu'un vaisseau ennemi à la fois. Deux attaques simultanées sur un vaisseau seront bien plus efficaces qu'un vaisseau tirant deux fois plus vite. Voir Ailiers.

■ Vérifiez l'état du vaisseau à l'aide des indicateurs. Les différents affichages qui apparaissent en continu sur le registre des contacts sont très utiles. SLD faible signifie que la cible a perdu les boucliers du LDA supérieur et sera vulnérable en cas d'attaque sur la soucoupe supérieure. ILD faible veut dire la même chose mais pour le LDA inférieur. Tirez-en parti !

■ Puissance de Feu. Utiliser un tir rapide de près peut détraquer un bouclier même lorsque vous êtes couvert par celui-ci.



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 100

› Guide de Combat : Comprendre l'Utilisation du Canon

Le canon à faisceau de particules constitue votre matériel de combat le plus efficace. Dans des circonstances habituelles, vous détruirez la plupart de vos cibles à l'aide du canon.

Les tactiques généralement utilisées pour le canon sont :

■ Réduisez la distance. Les dégâts que peut causer un canon sont d'autant plus importants que la distance qui le sépare de la cible est réduite. Approchez-vous des vaisseaux ennemis en essayant de vous tenir à une distance de 1 ou 2 kilomètres. Mais ne vous approchez pas trop. Surtout évitez d'approcher trop vite et de passer à côté. Et évidemment, évitez d'entrer en collision avec la cible !

■ Utilisez un canon à tir rapide lorsque vous êtes certain de pouvoir atteindre la cible.

■ Gardez votre ennemi dans votre champ de tir. Votre canon doit suivre la trajectoire de la cible et celle-ci doit rester dans son champ de tir. En gardant la cible dans le champ de tir, vous multipliez vos chances de l'atteindre. Si vous voyez le signe X sur la fenêtre de contact, dirigez le vaisseau sur la cible.

■ Essayez de vous trouver sur l'arrière des vaisseaux ennemis. La plupart des vaisseaux sont mal couverts par leur bouclier arrière.

■ Observez les résultats de vos tirs. Un tir réussi entraîne un clignotement du vaisseau ennemi en jaune : vous avez causé des dégâts. Un clignotement bleu signifie que les boucliers ont absorbé le tir.

■ Achevez les vaisseaux endommagés. Soyez vigilants lorsqu'un vaisseau s'immobilise. Il est probable qu'il ait subi de graves avaries. Il est alors beaucoup plus facile à détruire. Passez au mode de tir rapide du canon et achevez le travail.

Pensez à utiliser la fonction permettant de traiter des objectifs précis. Vous pouvez pointer le canon sur les systèmes spécifiques des plus gros vaisseaux ennemis. Le canon peut être réglé pour viser les systèmes suivants :

SUB-TARGETING	
Categorie	**Description**
EQU	Passerelle
LDA	Dispositif de boucliers
CPU	Ordinateur
CAPS	Pilotage capsulaire
ARM	Canon
PRP	Dispositif de propulsion

Guide de combat: Viser des systèmes individuels

Quand vous vous attaquez à de gros vaisseaux, détruire une tourelle spécifique ou un dispositif de boucliers peut être bien plus efficace sur le plan stratégique que de tirer sur toute la structure du vaisseau. Attention, si le vaisseau perd du gaz rouge, c'est le signe évident d'une grosse défaillance de système.

Pour viser un système précis, désignez normalement le vaisseau que vous prenez pour cible, puis tapez à nouveau sur la touche "T" pour viser ou le bouton de joystick 2. Le fait de désigner deux fois un vaisseau active cette fonction. Un curseur carré apparaîtra alors sur la cible que vous avez visée. Pour viser un autre système, appuyez à nouveau sur la touche "T".

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 101

> Guide de Combat : Comprendre l'Utilisation des Missiles

Utilisez les missiles comme complément du CP. Vos attaques sont plus dévastatrices si vous utilisez ces deux armes en même temps.

■ Utilisez les missiles pour affaiblir les cibles. S'attaquer de près à un vaisseau intact peut être difficile. Utilisez les missiles pour endommager les vaisseaux avant qu'ils ne se rapprochent.

■ Utilisez la fonction Tire et Oublie pour mettre plusieurs ennemis hors de combat. Vous pourrez éliminer les vaisseaux endommagés plus tard.

■ Si l'ennemi s'éloigne, expédiez-lui un missile. Si vous êtes verrouillé sur lui, mais que le vaisseau s'échappe de votre champ de tir, laissez le missile le retrouver.

■ Si vous vous attaquez à une flotte importante, utilisez le mode de tir en cascade. Celui-ci lance un missile sur une cible et en vise aussitôt une autre. Si vous êtes confronté à une flottille de quatre vaisseaux ennemis, vous pouvez facilement utiliser le mode de tir en cascade pour lancer un ou deux missiles sur chaque cible. Cela vous simplifiera vraiment la vie (voir WEP - Mode de Tir en Cascade). Le tir en cascade est seulement disponible sur le poste de commande WEP. Sélectionnez les missiles et passez au mode de tir en cascade (en utilisant le bouton sur l'écran ou en appuyant sur la touche de tir <<F>>)

■ Le seul moyen d'attaquer un vaisseau hostile en LDS est de le forcer à revenir à la propulsion classique. Pour y parvenir, expédiez un missile LDSI. Il poursuivra la cible et l'empêchera d'utiliser le pilotage LDS. Lorsque l'ennemi quittera le mode LDS, il ne sera pas endommagé mais vous aurez la possibilité de l'attaquer avec des armes classiques.

> Guide de Combat : Positionner et Manœuvrer le Vaisseau

La tactique la plus souvent oubliée est celles des manoeuvres au combat. Les pilotes novices commettent très fréquemment l'erreur consistant à trop se concentrer sur l'utilisation des armes et négliger le positionnement de leur vaisseau.

Voici quelques tactiques-clés concernant le positionnement en situation de combat:

■ La distance est une défense. Rien ne vous protégera mieux de votre ennemi qu'un demi-million de kilomètres.

■ L'inertie dans l'espace est un concept difficile à maîtriser. Voler à trop grande vitesse peut être dangereux. Suivez un des conseils ci-dessous pour maintenir votre allure:

■ Utilisez le mode de pilotage assisté et ne dépassez pas une vitesse moyenne de 300ms^{-1}. Puis appuyez sur les touches "Q" et "W" pour régler votre vitesse. Cela vous procure un bon équilibre entre vitesse et maniabilité.

■ Alignez votre vitesse sur celle de votre ennemi. Attaquer des vaisseaux dont la maniabilité est plus ou moins importante que la sienne peut poser un problème. L'effort de pilotage à fournir pour les suivre peut empiéter sur le temps de mise en oeuvre des armes. Utilisez le pilotage automatique pour l'alignement de la vitesse "F9". Votre vaisseau utilisera automatiquement ses propulseurs de façon à aligner sa vitesse sur celle du vaisseau ennemi. L'évolution de votre vaisseau est alors calquée sur celle de l'ennemi. Vous êtes maintenant libre de faire tourner le vaisseau et d'attaquer. Utilisez les touches "Q" et "W"

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 102

pour ajuster la portée de la cible. Remarque: Faites attention lorsque vous utilisez cette technique dans les champs d'astéroïdes ou à proximité de gros vaisseaux. Votre ennemi peut décider de vous coller contre l'objet le plus proche.

■ Utilisez la formation en pilotage automatique dans WEP. Lorsque vous utilisez le poste de commande WEP, il est difficile de piloter et d'utiliser les armes en même temps. Il est judicieux de se concentrer sur l'utilisation des armes. En utilisant la touche "F7" pour la formation en pilotage automatique depuis le poste de commande WEP on demande au système de pilotage de placer le vaisseau dans une bonne position pour attaquer la cible en cours

■ Surveillez vos arrières. Faites en sorte, le plus souvent possible, que les vaisseaux ennemis soient devant vous. Non seulement vos boucliers sont plus efficaces, mais en plus vous pouvez voir où sont vos ennemis.

■ La vitesse angulaire est aussi une forme de défense. Si vous êtes à portée du canon d'un vaisseau, vous êtes plus difficile à atteindre si vous vous déplacez perpendiculairement à ce vaisseau. Aller droit sur un ennemi ou le fuir selon le même axe ne procure aucune protection.

■ La manœuvre de renversement. Si vous restez en position d'attaque contre un vaisseau, d'autres ennemis peuvent arriver par derrière pour vous attaquer. Si cela se produit, vous pouvez renverser la situation en passant en marche arrière pleins gaz. Appuyez pendant un moment sur la touche "W" pour vous déplacer rapidement vers l'arrière. Avec un peu de chance, cela ramènera tous les vaisseaux ennemis devant vous.

■ Attaquez les gros vaisseaux en les mitraillant. Quand vous attaquerez un gros vaisseau, vous souhaiterez probablement vous déplacer le long de ce vaisseau lorsque vous pointerez vos armes dans sa direction. Cette manœuvre nécessite le mode de pilotage libre (Voir NAV: Pilotage libre). En mode de pilotage assisté, donnez au vaisseau la vitesse requise et déplacez-vous le long du vaisseau cible. Tapez "ù" pour mettre le vaisseau en mode de pilotage libre. Vous pouvez maintenant faire tourner le vaisseau sans en affecter la vitesse. Ceci vous permet de tirer au canon et d'envoyer des missiles dans le fuselage du vaisseau le long duquel vous vous déplacez. Pour repasser en mode de pilotage assisté tapez sur la touche "".

■ Esquive avec les propulseurs latéraux. De la même façon, il est possible de faire pivoter le vaisseau latéralement pour éviter les tirs ennemis. Cela s'effectue à l'aide des propulseurs latéraux. Pour cela, appuyez un moment sur la touche <<S>>. Si vous maintenez cette touche appuyée, la barre contrôlera les axes de translation X et Y permettant au vaisseau de glisser latéralement, ou de haut en bas, sans changer de position (pour plus d'information voir NAV: Propulseurs latéraux)

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 103

› Guide de Combat : Stratégies Générales

■ Abattez les vaisseaux les plus faibles en premier. Les vaisseaux endommagés et affaiblis dont les systèmes d'armes fonctionnent encore peuvent vous tuer aussi facilement que n'importe quel autre vaisseau.

■ Lorsque vous vous attaquez à un vaisseau, achevez-le. Sinon, il sera réparé par son équipage.

■ Si vous avez des ailiers disponibles, utilisez-les.

■ Si vous êtes vulnérable, suivez bien la flotte. Vos ennemis abattront les retardataires en premier.

■ Si une situation paraît insurmontable, réfléchissez bien. Une possibilité vous aurait-elle échappé ?

› Guide de Combat : Conclusion

Le combat spatial est la forme la plus aboutie de la guerre moderne. C'est la plus pure expression du combat humain.
Les meilleurs guerriers sont ceux qui continuent à apprendre, qui ne sont jamais satisfaits ou suffisants. Suivez leur exemple, profitez de cette enseignement. Alors, et alors seulement, vous serez pour nous un atout précieux.

Akira Tadeshi 2218



NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 105

› Introduction

Durant la campagne intitulée Defiance, vous assumerez le rôle d'Edison Hayes, Commandant dans la Flotte Indies. Sous les ordres de McDuff, votre équipage et vous accomplirez 18 missions contre la Marine du Commonwealth.

Votre vaisseau est la corvette indépendante Spartacus, récemment prise à la Marine du Commonwealth, et repeinte selon le style en vigueur chez les Indies.

L'histoire se déroule durant la même période que la première campagne, intitulée Independence War. Certaines missions font référence à des scénarios décrits dans le premier jeu ; c'est pourquoi - et aussi parce que les missions de Defiance sont considérées de niveau expert - nous vous recommandons de jouer la campagne Independence War avant de vous lancer dans Defiance. Vous devriez, au minimum, effectuer et maîtriser la série de missions d'instruction de la première campagne.

Personnages

La flotte Indies est très différente de la Marine du Commonwealth. Pas question ici d'uniformes amidonnés, de structures de commandement rigides ou de manuel à suivre à la lettre.

Chaque membre du mouvement Indies est un individu, et cette individualité s'exprime de nombreuses manières, allant des tenues de vol personnalisées à la décoration pour le moins pittoresque de la coque des vaisseaux capturés. L'équipe de passerelle du Spartacus ne fait pas exception à cette "règle".

› Commandant : Edison Hayes

Age 32 ans

Date de naissance 23 décembre 2236, année terrestre standard

Birthplace Edison est le premier fils d'une famille servant à bord d'un cargo, et a passé la majeure partie de son enfance sur les quais de chargement de Proxima and Tau Ceti. Il a obtenu très tôt son brevet de pilote, puis a piloté des cargos pour des compagnies de transport privées.

Il a rejoint le mouvement Indies pour se libérer des contraintes de licence et de tarifs imposées par le Commonwealth. Il a ensuite piloté plusieurs vaisseaux, pour terminer comme second de l'Indecent Proposal, le Patcom de McDuff.

Il a exercé à titre intérimaire le commandement de l'Indecent Proposal lorsque McDuff fut muté à bord du Harvard. McDuff fut tellement impressionné par ses performances qu'il lui confia en plein exercice le commandement d'un vaisseau, un vieux remorqueur de classe Puffin appelé le Red Shirt.

Ses actions à bord du Red Shirt lui ont valu de nombreuses citations et une réputation de bon commandant, mais aussi de voir sa tête mise à prix par le Commonwealth.

Lors d'opérations dans le système Megiddo-A, le Red Shirt fut attaqué par la Marine. Il fut perdu lors d'un abordage par les troupes de la Marine mais, grâce à une manoeuvre brillante, Hayes parvint à s'emparer du vaisseau qui l'avait abordé : la corvette Rome.

A son retour à Priesthole, le Rome fut remis en condition, repeint et rebaptisé Spartacus.

Hayes est un commandant déterminé et très motivé, doté également d'un sens de l'humour plutôt... sec. Loyal envers la cause Indies, il ne lais

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 106

sera jamais un éventuel sentiment de haine à l'égard du Commonwealth affecter ses capacités de jugement. Il est apprécié par son équipage, y compris par Sergei Markov, le navigateur, pourtant frustré de ne pas commander lui-même.

› Pilote / Navigateur : Sergei Markov

Age 37 ans
Date de Naissance 1er mai 2231, année terrestre standard
Lieu de Naissance Station Korolev, en orbite haute de Tau Ceti
Né à bord d'une station orbitale du système Tau Ceti, il a grandi parmi les pilotes de cargo et les mineurs des ceintures d'astéroïdes. Après avoir suivi l'école de pilotage, il s'est engagé à bord d'un cargo, mais a rejoint peu après les Indies après avoir appris que son frère avait péri lors d'une tentative de percée de blocus de la Marine.
Après avoir effectué quelques missions en tant qu'officier de navigation, il a reçu son premier commandement (le remorqueur de classe Puffin Fistful of Euros). Il s'est bien conduit et devait recevoir plusieurs citations lorsque son vaisseau fut attaqué et détruit par trois corvettes de la Marine dans le système Alpha Centauri. Il fut le seul survivant. Capturé par la Marine, il fut jugé pour terrorisme et piraterie.
Son procès fut télévisé dans tout le système Midway, et il fut condamné à 25 ans de travaux forcés au sein de la colonie pénitentiaire de Midway. Lors de la rébellion de Midway, la colonie pénitentiaire fut attaquée et il fut libéré. Il rejoignit immédiatement les rangs des forces rebelles locales et Indies et mena l'assaut contre les bases de la Marine de Midway.
De retour chez les Indies, il fut considéré comme inapte au commandement en raison de sa haine viscérale de la Marine. Lorsque le personnel médical estima qu'il pouvait retourner en opérations spatiales, il fut muté à bord du Red Shirt, puis du Spartacus.
Sergei est amer, et voue une véritable haine à la Marine du Commonwealth. C'est un navigateur très compétent, mais il lui arrive de laisser ses émotions prendre le dessus. Il sait qu'il n'aura probablement plus jamais l'occasion de commander un vaisseau, ce qui le rend encore plus aigri.

› Gunner: Kelvin Lutano

Artilleur 22 ans
Date de Naissance 19 juillet 2246, année terrestre standard, 216 année martienne standard
Lieu de Naissance Great Rift City, Mars
Kelvin a suivi un parcours typique de ressortissant du Commonwealth, dans la mesure où il est né sur Mars, la première colonie terrestre. Il a grandi selon le schéma d'éducation martien, qui prévoit une scolarité intensive jusqu'à l'âge de 16 ans ; il a alors passé ses examens avec succès et est devenu citoyen martien à part entière.
Après une période d'instruction à l'Académie Militaire Orbitale Martienne, il a été envoyé à l'école des officiers de l'Académie Militaire de Jupiter. Diplômé en armement avancé (WEP), il a subi une période d'entraînement de 4 mois en service actif avant d'être affecté en service actif à bord de la corvette Rome.
Classé dans son dossier confidentiel comme "personnel à éloigner des postes de commandement", il n'aurait jamais dépassé le grade d'Enseigne de Vaisseau de 2e classe, car il était considéré comme

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 107

"manquant de fiabilité idéologique" et avait exprimé des "sympathies anti-Commonwealth" (il avait fait part, en public, de ses sympathies pour les habitants d'une planète Indies soumise à un blocus).
Ironiquement, il fut capturé par Edison Hayes lors de sa première mission, lorsque Edison et son équipage prirent possession du Rome. Après avoir été convaincu par Edison de rejoindre le mouvement Indies, il a été nommé officier de système d'armes du Spartacus.
Kelvin déborde d'énergie. C'est une vraie boule de nerfs. Très qualifié mais manquant d'expérience et de confiance en lui, il hésite à prendre des initiatives. Mais il possède un grand potentiel, et si le Commonwealth estime probablement avoir perdu peu, les Indies savent qu'ils ont gagné un excellent élément en la personne de Kelvin.
Il a encore quelques réflexes datant de son service dans la Marine, comme appeler les gens "Sir" et saluer tout ce qui bouge. Il fait de gros efforts pour s'entendre avec Sergei, mais trouve que ce dernier demeure froid, distant et arrogant.

› Ingénieur : Mary-Beth "Belle" Dawson

Age 28 ans
Date de Naissance 7 février 2240, année terrestre standard
Lieu de Naissance Biodôme de Delta Pavonis
Mary-Beth (surnommée Belle en raison de son accent du sud des Etats-Unis) est née dans un biodôme appartenant à une corporation et en orbite autour de Delta Pavonis, dans le triangle de l'Hydre.
Durant son adolescence, elle a reçu une éducation à l'institut technique de Pavonis (propriété de la corporation) et a reçu son diplôme d'ingénieur avec mention, avec cependant obligation de travailler 10 ans pour la corporation afin de rembourser ses frais de scolarité.
Elle s'est convertie à la cause Indies à l'issue de deux années de travail monotone, tant pour reprendre le contrôle de sa propre vie que pour éviter à d'autres de connaître la même situation qu'elle
Première affectation : service technique aux chantiers navals Indies situés autour de Metallake. Elle fut ensuite promue ingénieur embarqué à bord du remorqueur modifié Hard Wire.
Après avoir servi sur plusieurs autres vaisseaux, elle a dirigé une équipe technique et effectué la remise en condition de plusieurs bâtiments ; a notamment supervisé une partie de la remise en condition de l'UNO.
La qualité de son travail a attiré l'attention du commandant Hayes lors des réparations sur le Red Shirt. Hayes a demandé qu'elle lui soit affectée en tant qu'ingénieur embarqué. Transférée à bord du Spartacus après la perte du Red shirt, elle a supervisé la remise en condition de ce nouveau vaisseau. Le Spartacus est le témoignage concret de ses talents techniques, car elle y a apporté de nombreuses améliorations par rapport aux spécifications d'origine de la Marine.
Belle est loyale, intelligente et particulièrement douée. Elle croit fermement à la cause Indies, mais n'envisage de donner la mort (ou de se sacrifier) que pour une bonne raison.
Elle est prête à prendre des risques dès lors qu'existe la moindre chance de succès plutôt que de s'avouer vaincue, et n'a jamais perdu de vaisseau pour des raisons techniques.
Elle intervient souvent pour régler les différends à bord, et s'avère être un excellent médiateur. Le meilleur moyen de la mettre en rogne est d'abîmer "son" vaisseau ou de le traiter sans ménagements.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 108

› Principales Caractéristiques Nouvelles

La campagne Defiance comporte de nombreuses caractéristiques nouvelles, ainsi qu'un certain nombre de modifications. Ces nouveautés sont résumées ci-dessous. Ce chapitre suppose que vous ayez lu les principaux points du manuel et connaissiez bien les commandes et fonctions du jeu.

Points de Sauvegarde

Toutes les missions de la campagne Defiance comptent au moins un Point de Sauvegarde prédéfini (généralement au milieu de la mission, ou avant le passage à une autre section de la mission) ; certaines en comportent deux ou trois.

Si vous atteignez un Point de Sauvegarde, tout ce que vous aurez accompli jusque-là durant cette mission sera enregistré, y compris le volume de munitions restant et les objectifs menés à bien ou échoués. Lorsque vous relancerez cette mission, vous pourrez la reprendre à partir de l'un des Points de Sauvegarde franchis. Cliquez sur l'un des Points de Sauvegarde affichés pour reprendre la mission à cet endroit. Sélectionnez Début de Mission pour la rejouer entièrement.

■ **Note : Le briefing ne sera affiché que si vous choisissez de reprendre la mission au début**

Ecran d'Armement

Defiance comporte un écran d'Armement, affiché à l'issue de chaque briefing. Vous pouvez également y accéder en cliquant sur le bouton WEP depuis la console CMD. L'écran WEP vous présente votre dotation actuelle en armes et munitions. Les armes à faisceaux de particules, les missiles et les contre-mesures apparaissent dans leurs soutes respectives. Cet écran vous permettra, dans le cadre des missions qui le prévoient, de sélectionner l'une des quatre dotations de missiles, élaborées chacune pour une fonction spécifique : standard, assaut, CME et défense. C'est la dotation recommandée qui apparaîtra lors de l'affichage de cet écran.

L'écran WEP vous permet également de sélectionner les angles de tir de vos CP : avant/arrière ou avant doublé. Avant/arrière représente la configuration standard, dans laquelle l'un des CP est orienté vers la proue du vaisseau, et l'autre vers la poupe, ce qui permet d'engager des cibles venant de ces deux directions. Le mode avant doublé oriente les deux CP vers l'avant, ce qui permet de concentrer votre puissance de feu sur une seule cible (vous pouvez cependant basculer d'un mode à l'autre à tout moment en cours de mission).

■ **Note : Vous ne pourrez modifier votre dotation en missiles que si la mission le prévoit. Cela a généralement lieu à l'issue du briefing de mission. Lorsque vous aurez sélectionné une dotation en missiles, vous ne pourrez plus la modifier en cours de mission, sauf si les circonstances vous permettent de vous réarmer.**

L'utilisation de l'écran WEP est très simple. Cliquez sur le bouton correspondant à la dotation que vous souhaitez embarquer. Celle-ci apparaîtra alors dans la fenêtre principale. Cliquez sur le bouton de bascule des angles de tir des CP pour passer d'un mode à l'autre. Le CP situé sur la gauche pointera vers le haut ou le bas pour indiquer sa nouvelle configuration. Si aucun bouton de dotation n'apparaît à l'écran, cela signifie que le mission considérée ne prévoit pas de changement de dotation. Pour accepter la dotation affichée, appuyez sur <Echap>, cliquez sur l'un des autres boutons de la console CMD, ou passez sur une autre console. Pour connaître l'état de vos munitions en cours de mission, rejoignez la console CMD et cliquez sur le bouton WEP. Les munitions utilisées sont affichées dans une teinte plus sombre. Il vous est également possible de modifier l'angle de tir de vos CP.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 109

DESCRIPTION DETAILLEE DES DOTATIONS

■ **Note : Pour une description plus complète des armements, reportez-vous au Guide de Jeu : Poste de Commande 3 : WEP**

Les armements sont stockés dans trois soutes distinctes : les soutes polyvalentes situées en bout d'aile à bâbord et tribord, et la soute secondaire, qui se trouve dans la section principale de la coque et ne peut accueillir que des missiles LDSI et des leurres.

Les deux soutes principales (en bout d'aile) ont une capacité limitée. Chacune de ces soutes peut accueillir quatre packs de missiles, un pack pouvant contenir jusqu'à 8 matériels.

Type	Nombre par pack	Description
Leurres CME (Balises CME)	8	Leurre utilisé contre les missiles adverses
Missiles à Autodirecteur	4	Missiles à autodirecteur standard
Disrupteurs	2	Neutralise les systèmes électroniques d'un vaisseau ennemi
Missiles Télépilotés	1	Conçus pour les attaques à distance de sécurité contre les vaisseaux majeurs
Sondes	1	Sondes de Reconnaissance

Les missiles de grande taille, tels que les missiles télépilotés et les disrupteurs, occupent davantage de place que les missiles à autodirecteur standard. Vous ne pourrez donc embarquer qu'un petit nombre de ces armes puissantes, en vous privant en outre de matériels plus petits (un seul missile télépiloté occupe autant de place que quatre engins à autodirecteur).

Il existe quatre types de dotation par défaut. L'un d'eux vous sera recommandé dans le cadre de chaque mission, sauf lorsqu'une dotation spéciale s'avérera nécessaire (ex : sondes de reco).

Le vaisseau emporte en outre 8 missiles LDSI et huit leurres dans la soute secondaire centrale. Cette configuration ne peut être modifiée.

STANDARD : Il s'agit de la dotation polyvalente embarquée pour le combat spatial.

Matériels	Nombre
Autodirecteurs	32

ASSAUT : Conçue pour les assauts contre les vaisseaux de grande taille ou les bases bien protégées, cette dotation diminue le nombre de missiles à autodirecteurs au profit d'armes plus lourdes.

Matériels	Nombre
Autodirecteurs	8
Disrupteurs	4
Télépilotés	4

CME : La dotation CME pour mettre hors de combat les vaisseaux ennemis. Elle est particulièrement utile lors des opérations d'abordage, ou pour désactiver les défenses adverses en préparation à un assaut.

Matériels	Nombre
Autodirecteurs	16
Disrupteurs	8

DÉFENSE : Cette dotation s'impose lorsque l'affrontement direct ne saurait constituer la solution. Les leurres supplémentaires, emportés au détriment du nombre de missiles à autodirecteur, permettent de tromper un plus grand nombre de missiles adverses. Elle est très utile dans le cadre d'un raid-éclair, ou des missions de renseignement où la capacité de s'enfuir rapidement prime.

Matériels	Number
Autodirecteurs	16
Leurres	32

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 110

› Autres Caractéristiques Nouvelles

Indicateur de vitesse en mode de vol libre

En mode de vol libre, vous disposerez désormais d'une troisième barre (dépourvue de chiffres) sur l'indicateur de vitesse ; elle affiche la vitesse relative vers l'avant. Les joueurs expérimentés utilisant le mode de vol sans assistance la trouveront particulièrement utile.

Avertisseur de Proximité

Un avertisseur sonore de proximité retentira en cas de risque de collision. Cette fonction peut être activée ou désactivée depuis l'écran Options.

Mode de Vue Zoomée

Vous pouvez désormais utiliser le mode de vue zoomée pour viser avec précision les vaisseaux ennemis situés en limite de portée de vos armes. Appuyez sur la touche <x> pour entrer ou sortir du mode zoom. Ce dernier s'applique à toutes les armes embarquées.Ce mode vous permet également de sélectionner une sous-cible à plus grande distance.

Note : Le mode zoom ne fonctionne qu'en affichage plein écran. Si vous l'activez, le jeu basculera automatiquement en affichage plein écran

Ordres aux Ailiers

Vous pouvez émettre des ordres individuels ou des ordres de groupe. Vous pouvez spécifier les ordres de groupe à l'aide des touches habituelles 1 à 8. La touche 9, en revanche, affichera la liste des ailiers. Appuyer sur un chiffre activera l'ailier correspondant. Les touches d'ordres 1 à 8 expédieront alors l'ordre considéré au seul ailier activé.

Mise à Jour des Objectifs

Lorsque vous menez à bien un objectif (ou échouez), ce résultat est désormais affiché sur le HUD (vous pouvez cependant toujours afficher l'objectif suivant à l'aide de la touche <o>).

Point de Passage LDSI

Il est souvent difficile de localiser un vaisseau dont vous avez désactivé la propulsion LDS à l'aide d'un missile LDSI. Pour vous y aider, un point de passage est désormais crée sur le lieu de la détonation du missile LDSI.

Munitions Restantes

Lorsqu'une arme est sélectionnée depuis la console NAV, un nombre s'affiche en vert dans le coin inférieur gauche du HUD, indiquant le nombre de munitions encore présentes dans le soute correspondant à cette arme.

Missiles Télépilotés

Lors du guidage d'un missile télépiloté, appuyer sur le bouton de tir entraînera désormais l'explosion immédiate de l'engin, sans attendre qu'il explose à l'impact ou à proximité de sa cible. Il explosera cependant, bien entendu, à l'impact ou à proximité de la cible si un tel événement se produit en premier. Par ailleurs, lors du guidage d'un vaisseau télépiloté, vous risquez de perdre facilement la trace de votre vaisseau principal. Pour y remédier, un point de passage appelé "CONTROLLER" est créé sur la position occupée par le vaisseau chargé du guidage. Utilisez ce point de passage pour localiser rapidement votre vaisseau principal lorsque vous exploitez le mode REM.

Note : Pour des raisons de sécurité, la fonction de mise à feu manuelle ne pourra être activée si le missile télépiloté se trouve à moins de 2 km du vaisseau lanceur.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 111

Boucliers Agresseurs

Les boucliers agresseurs de fabrication Indies ne sont pas fiables à 100 %, et vous risquez de constater des dégâts au générateur ou à d'autres systèmes situés à l'avant à la suite d'un impact, en particulier à vitesse élevée.

Canons Gatling

Les canons Gatling installés à bord des chasseurs ne comportent qu'un nombre de cellules énergétiques limité, et risquent donc de se trouver à court de munitions lors d'un affrontement prolongé.

Mode d'Autodéfense

Le vaisseau passera désormais automatiquement en mode d'autodéfense lorsque vous vous êtes lié par télépilotage à un autre vaisseau, ou si vous décrochez la section de commandement. En mode d'autodéfense, le vaisseau s'arrêtera et manoeuvrera sur place de manière à faire face et attaquer tout vaisseau hostile s'approchant de lui.

Note : Le mode d'autodéfense ne s'activera pas si un pilote automatique est déjà enclenché. Utilisez la commande HALT pour déconnecter l'autopilote si vous souhaitez désactiver l'autodéfense alors que vous êtes lié par télépilotage à un autre vaisseau, ou pilotez la section de commandement en mode autonome. Cette fonction de déconnexion (HALT) du pilote automatique a été modifiée afin de rester active jusqu'à ce qu'elle soit annulée. Vous pouvez l'utiliser pour effectuer des manoeuvres élaborées, par exemple rester en formation avec un autre vaisseau pendant que vous télépilotez un chasseur.

Cadence de Tir des Missiles

Le Spartacus a été modifié afin de permettre le tir rapide de missiles à cadence élevée. Les missiles sont désormais expédiés alternativement depuis les soutes bâbord et tribord lorsque vous appuyez sur le bouton de tir.

> Codage couleur des contacts

Si vous avez joué à Independence War, vous devez maintenant tenir compte du fait que vous vous situez dans le camp Indies, et que vous devez désormais tirer sur les contacts BLEUS ! Voici un rappel du codage couleur des contacts :

Couleur	Désignation	Camp
ROUGE	IND	Indies - vaisseaux amis
VERTE	NEU	Vaisseaux neutres
BLEUE	NVY	Vaisseaux de la Marine du Commonwealth - l'Ennemi !
JAUNE	UNK	Vaisseaux inconnus ou non identifiés (peut-être hors de portée des capteurs).

Affichage des Sous-Titres

Utilisez cette option pour afficher ou non les sous-titres

Curseur de Volume des Dialogues

Cette option vous permet de régler le volume des dialogues par rapport à celui des effets sonores.



> ANNEXE 1 : GLOSSAIRE <

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 113

A

■ Ailier
Vaisseau secondaire et son équipage qui sont assignés à assister le premier vaisseau.

■ Anneau
Terme utilisé pour l'anneau de collision. La structure principale de production d'énergie sur le vaisseau.

■ Anti-matière
Matière dont chaque particule sub-atomique a une charge opposée à celle de la matière normale. Mettre la matière et l'anti-matière en contact provoque une violente explosion, car ces deux substances s'annihilent. C'est par conséquent une puissante source d'énergie et une arme potentielle.

■ ARM
Code pour le poste de commande ARMement de l'officier de tir.

■ Axe-X
L'axe qui traverse le vaisseau du bout de l'aile gauche au bout de l'aile droite.

■ Axe-Y
L'axe qui traverse le vaisseau de l'écoutille inférieure à l'écoutille supérieure.

■ Axe-Z
L'axe qui traverse le vaisseau des moteurs principaux à son nez.

B

■ Balise CME
Balise de Contre Mesure Electronique. Appareil permettant de déjouer l'ennemi en détournant ses missiles de leur cible et en les envoyant sur les leurres.

■ BioBomber
Voir DEA.

C

■ CAU
Collier d'Amarrage Universel.

■ Cible
Le contact qui a été désigné.

■ CMD
Code pour le poste de CoMmanDe.

■ Collier d'Amarrage Universel
Mécanisme sur le vaisseau qui permet de s'amarrer à un autre vaisseau et qui forme un lien hermétique et mécanique. Les équipages et le matériel peuvent alors passer par le collier. Aussi connu sous le terme écoutille.

■ Commonwealth
Corps politique dominant, réunissant tous les pays de la Terre.

■ Contact
Tout vaisseau ou objet détecté par un navire.
Formulation: Nous avons un nouveau contact.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 114

■ **Contact en Cours**
Contact qui a été sélectionné par le joueur.
Voir Contact

■ **Corvette**
Classification de vaisseau pour les navires de guerre de taille moyenne. Le Dreadnaught est une corvette.

■ **CP**
Acronyme - Canon à Particules. L'arme d'offensive principale sur le Dreadnaught.

■ **CPU**
Unité Centrale de Traitement (noyau central de l'ordinateur)

D

■ **DEA**
Drone d'Ajustement de l'Environnement. C'est une énorme usine spatiale robotisée que l'on utilise pour transformer ou terra-former une planète de façon à la rendre habitable.

■ **Déplacement**
Technologie qui réorganise l'espace, déplaçant ainsi tous les éléments.

■ **Direct X**
Application de Microsoft sur Windows permettant aux jeux de profiter du matériel PC.

■ **Dispositif de Dissipation de Chaleur**
Structure située à l'arrière d'un vaisseau spatial conçu pour dissiper la chaleur superflue dans l'espace.

■ **DMS**
Acronyme : Drone Mini-Service. Voir Drone Mini-service

■ **Dreadnaught**
Nom du vaisseau qui figure dans I-WAR. C'est aussi le nom de la catégorie de ce type de corvette.

■ **Drone Mini-Service**
Petit engin spatial robotisé qui peut être lancé de la même manière qu'un missile.

■ **DX5**
Direct X-5 - dernière version de Direct X

E

■ **Ecoutille**
Autre nom pour le CAU. Le Dreadnaught a une écoutille supérieure et une écoutille inférieure.

■ **Ennemi**
Vaisseau ennemi. Voir ennemi ou hostile.

■ **Ennemi**
Vaisseau spatial ennemi

■ **Espace Connu**
L'ensemble de l'espace cartographié et exploré par les hommes.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 115

F

■ Force-Feedback
Technologie qui utilise la dynamique des moteurs pour provoquer des vibrations et des résistances dans le joystick au cours d'une partie.

■ Formation
Regroupement de 2 ou plusieurs vaisseaux alliés pour former une escadrille.

■ FTL
Faster Than Light (plus rapide que la lumière). Dans I-War, ceci se réfère habituellement à une méthode de déplacement de matières et de datas.

G

■ Glissement latéral
Les mouvements latéraux du vaisseau.

■ GunStar
Plateforme armée automatisée. Souvent utilisée dans un rôle défensif.

H

■ Head-Up Display
Technologie qui affiche un écran généré par l'ordinateur dans le champ de vision du pilote.

■ HUD
Head-up Display

I

■ Indies
Terme argotique qui désigne ceux qui appartiennent au mouvement d'Indépendance.

■ ING
Code du poste de commande d'INGénierie.

■ Injecteur
Composants qui envoie des particules dans le réacteur.

■ Instruction
Informations dont dispose un équipage, avant de se lancer dans une mission.

L

■ Lacet
Pour faire tourner le vaisseau autour de son axe vertical.

■ LDS
Acronyme: Linear Displacement drive System (Système de déplacement linéaire). Méthode qui permet à un engin spatial de voyager dans l'espace à très haute vitesse (jusqu'à 1/3 de la vitesse de la lumière). On dit d'un vaisseau qui utilise ce système de propulsion qu'il est «en LDS».

■ LDSI
Interrupteur de LDS. Type de missile qui empêche un autre vaisseau d'utiliser le LDS. D'habitude, ce missile est utilisé pour empêcher un autre vaisseau de s'évader. Les missiles LDSI ont une flamme de moteur bleue caractéristique.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 116

■ LST
Landing ship/tank : Vaisseau spatial qui a la capacité d'atterrir sur une planète comme un avion.

M

■ Magasins
La structure sur un vaisseau qui contient les missiles, les mines et les torpilles.

■ Module d'habitation
Module d'habitation de l'équipage. Sur le Dreadnaught il y a deux modules détachables à gauche et à droite de la soucoupe supérieure.

■ Monopoles
Particules rares qui ont la particularité de n'avoir qu'un pôle magnétique, ie: Nord mais pas sud. Très précieux.

■ Mouvement d'Indépendance
Mouvement politique qui cherche à obtenir l'autonomie pour les colonies.

■ MS^{-1}
Formule mathématique signifiant Mètres par seconde.

N

■ NAV
Code utilisé pour le poste de commande de NAVigation.

■ Neutronium
Matériau ultradense formé par l'explosion d'étoiles. Le neutronium est une substance dans laquelle l'espace vide entre l'atome et sa coque électron s'est écroulé. La substance est entièrement composée de neutrons provenant du noyau atomique. Très, très précieux.

O

■ Objectifs
Les objectifs spécifiques de la mission.

■ Orbe
Mécanisme d'affichage qui sert de radar en 3D.

P

■ Passerelle
Zone où est installé l'équipage de commande dans un vaisseau.

■ Pastie
Terme argotique qui désigne le type de module d'habitation qui se trouve dans les vaisseaux de classe Dreadnaught.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 117

■ **PatCom**
Diminutif pour Patrol Combatant (combattant de patrouille). Petit vaisseau de guerre - ou canonnière.

■ **PatSec**
Diminutif pour Patrouille de Sécurité.

■ **Pilotage automatique**
Sous-système d'assistance informatique qui guide le vaisseau automatiquement. Sur le Dreadnaught il y a cinq fonctions de programmation du pilotage automatique.

■ **Pilotage capsulaire**
Système de propulsion plus rapide que la lumière dont dispose le Dreadnaught. Il permet au vaisseau de sauter d'un système stellaire à un autre.

■ **Point d'amarrage**
Endroit qui, sur un vaisseau ou une station, est prévu pour l'amarrage d'un autre vaisseau.

■ **Point Lagrange**
Point de gravitation neutre entre deux masses spatiales. Par exemple, il y a nombre de points Lagrange entre la Terre et la Lune. De ces points, les numéros 4 et 5 (L4 et L5) sont les plus adaptés pour le saut spatial capsulaire.

■ **Point de Passage**
Emplacement tri-dimensionnel dans l'espace. Est normalement enregistré dans l'ordinateur.

■ **Point de Saut**
Autre terme pour Les points Lagrange.

■ **Propulseur**
Mécanisme sur le vaisseau. Conduit pour le carburant ou le plasma qui permet au vaisseau de tourner ou d'accélérer.

Q

■ **QG**
Quartier Général

R

■ **REM**
Diminutif pour REMote subsystem. Mécanisme qui contrôle d'autres vaisseaux à distance.

■ **Roulis**
Pour faire tourner le vaisseau sur son axe z. Ce mouvement est obtenu en bougeant le joystick à droite ou à gauche.

S

■ **Saltlake**
La station spatiale de la Marine du Commonwealth à L5.

■ **Section de Commande**
Vaisseau secondaire détachable qui forme la passerelle du Dreadnaught.

■ **Six heures**
Arrière du vaisseau. Surveillez vos Arrières!

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 118

■ **Sonde**
Engin de type missile, conçu pour rassembler des information plutôt que de livrer des ogives.

■ **Sonde Recon**
Diminutif pour sonde de reconnaissance.

■ **STC**
Space Traffic Control (Contrôle du TraficSpatial)

T

■ **Tangage**
Rotation du vaisseau sur son axe x. Le tangage fera monter ou descendre le nez d'un vaisseau. Ce mouvement est produit en poussant le Joystick vers l'avant ou l'arrière.

■ **Thermique**
Autre terme pour un contact. Dans l'espace, la plupart des vaisseaux sont détectés gr,ce à leurs émissions thermiques.

V

■ **Vitesse programmée**
Vitesse avant (axe z) du vaisseau programmée par le pilote.

■ **VNI**
Vaisseau Non-Identifié (Comme OVNI)

■ **VSG**
Vue Spatiale Globale. Affichage de la carte stellaire.

NOTICE I-WAR FR 20/09/99 20:13 Page 119

PARTICLE SYSTEMS

Glyn Williams
Conception d'Independence War, Direction Artistique, Scénario de la Vidéo

Michael Powell
Conception d'Independence War, Direction Technique, Responsable de la Programmation et Chef de Projet

Stephen Robertson
Chef de Projet Defiance, Conception de Defiance, Conception et Scénario des Missions, Support Internet

James Moore
Conception et Scénario des Missions de Defiance

Richard Aidley
Programmation et Intelligence Artificielle, Scénarios des Missions

Matt Clark
Maquettage, Maquettage Temps Réel, Conception Graphique et des Personnages, Gestion Artistique

Michael Todd
Conception de Production, Animation et Maquettage, Edition Vidéo et Illustrations du Storyboard

Paul Clayton
Animation et Maquettage de Defiance, Conception des Personnages

Tim Brown
Animation et Maquettage de Defiance, Conception des Personnages

Richard Bentley
Animation et Maquettage de Defiance, Conception des Personnages

Andy Turner
Animation, Conception du Conditionnement, Conception et Edition Sonore

Stephen Tappin
Animations Complémentaires

Richard Wright
Animations Complémentaires

Martyn Bramall
Tests et Peaufinage des Missions

Chris Mann
Musique Originale et Arrangements pour Defiance

INFOGRAMES

PRODUCTION EXECUTIVE

Olivier Goulay
VP label

PRODUCTION

Ashley Colclough
Producteur

Paul Johnson
Producteur Assistant

MARKETING

Monique Crusot
Directrice du Marketing Label

Antoine Molant
Chef de produit Label

Mathieu Piau
Assistant Chef de produit Label

Jacqui Lyons, Guy Herbert & Marjacq
Représentation du Projet

David Riley
Directeur du Marketing, Infogrames Etats-Unis

Heather Hall
Assistant Chef de produit, Infogrames Etats-Unis

Sylvianne Pivot
Valérie Maillot
Localisation

Béatrice Rodriguez
Monica Steinhauer
Béate Reiter
Traduction

INFOGRAMES QA

Lyon, France
Coordination:
Emeric Polin
Dominique Morel
Emmanuel Cholley
Testers:
Sabrina Michaud
Michel Anger
Maxence Peillon
Samuel Dupraz
Sebastian Beraud
Olivier Jamin
Stephane Rardanne
Merce Sanchez Garcia
Sebastien Pauze
Anthony Come
Stephane Brion
Jerome Baudequin
Bastien Meziere
Christophe Lamaer
Alexandre Flacher
Jocelyn Cioffi

Infogrames QA, UK
Manchester, England
Hardware Testing:
Simon Crawford

Testers:
Lee Fallon
Andrew Shaw

COLLABORATEURS TIERS

Son (Enregistrement)
KBP (Paris)

NOS REMERCIEMENTS À :

Jean-Philippe Agati
Emmanuelle Tahmazian
Sylvie Combet
Sophie Meliet
Michel Megoz
Olivier Lachard
Patrick Chouzenoux
Sylvianne Pivot
Valérie Maillot
Beatrice Rodriguez
Jim Murdoch
Caroline Fauchille
Vivianne Arthur
Catherine Louvier
Marie-Emilie Requien
Penrose Tackie
Wolfgang Duhr
Robin Wolff
Duarte Nuno Vicente
Mathieu Brossette
Arnaud Blacher
Linda Bourdin