FLAMES OF FREEDOM

OPERATIONS MANUAL



COVERT OPERATIONS BUREAU

FLAMES OF FREEDOM MANUEL D'UTILISATION

Ce manuel est uniquement destiné aux agents COBRA détachés pour l'opération Wildfire. Il fournit des détails sur l'histoire du conflit entre la Fédération Atlantique et l'Empire Saharien, des renseignements sur les 41 îles de la région, des spécifications techniques concernant le transport, l'armement, les techniques de sabotage ainsi que des informations sur une multitude de situations qui sont susceptibles de se présenter tout au long de l'opération.

Son contenu est top secret et ultra-confidentiel. Vous avez le privilège d'accéder à ce précieux matériel. Veuillez en prendre soin.

Bonne chance.

CONTROL

Le Vieux Manuel

Des caractéristiques de jeu décrites dans la documentation peuvent varier sur certains ordinateurs.
Copyright du jeu © 1991 Maelstrom Games, Copyright du manuel © MicroProse Software 1991
Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire, GL8 8DA. Tél. 19.44.666.504326. Télécopie 19.44.666.504331. Télex 43422MPS UK G

CARTE SCHÉMATISÉE DE L'EST ATLANTIQUE À TRAVERS LE PREMIER DPS

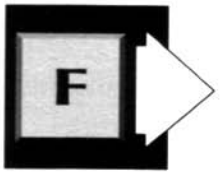


Le Vieux Manuel

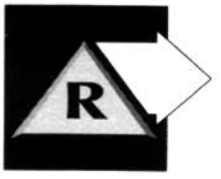


COMMENT UTILISER CE MANUEL

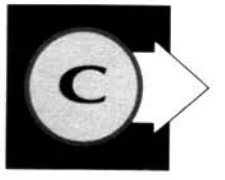
Il existe plusieurs façons d'apprendre votre métier d'agent secret et, en vous exerçant au jeu, vous serez aussi encouragé à vous familiariser avec la présentation du manuel.



Que les agents qui souhaitent entrer au coeur de l'action aussi vite que possible se reportent à la section **"Firefight"** (au coeur du combat). Les pages et chapitres qu'il faut lire à tout prix sont indiqués par un symbole.



Que ceux qui souhaitent tâter davantage de l'élément *tactique*, ainsi que de l'action, mais qui ne veulent pas entendre parler des options du jeu, se reportent à la section **"Raids".** Les pages et chapitres qu'il faut lire à tout prix sont indiqués par un symbole.



Pour ceux qui souhaitent essayer tout le jeu depuis le début, avec les niveaux stratégique, tactique et d'action, chaque page est primordiale. Il s'agit de la section **"Campaign"** (campagne).

Lorsque vous jouez pour la première fois à "Flames of Freedom", sélectionnez la section "Firefight". Il se peut que la vie ne vous paraisse pas simple. Il se peut même que vous ne surviviez pas. Mais vous saurez à quelle gageure vous aurez affaire !

Peu de temps après, vous voudrez en savoir plus sur les options disponibles du point de vue stratégique, tout en étant sûr que les erreurs que vous êtes susceptible de commettre pendant votre apprentissage ne vous empêcheront pas de gagner. "Raids" vous en offrira la possibilité.

Enfin, lorsque vous serez prêt pour l'ultime gageure, dans laquelle chaque décision prise aura un impact sur l'issue, et où plus vous aurez de connaissances, meilleures seront vos chances de succès, vous devez lire chaque page, en passant par la direction "Campaign".

Le manuel est divisé en 20 chapitres, chacun traitant d'une zone spécifique de votre travail. Les 8 premiers chapitres expliquent comment vous préparer pour vos missions et décrivent les rouages de votre Quartier Général. Ils vous fournissent tout ce que vous devez savoir sur le démarrage et vous seront d'un précieux secours si vous les lisez dans l'ordre de présentation.

La seconde section du manuel couvre tous les aspects de votre mission. L'ordre des événements dans le déroulement des missions variera avec chacune d'elles ; il sera en général déterminé par vous, mais quelquefois par le hasard. La seconde section vous sera particulièrement utile si vous lisez chaque Chapitre lorsque cela s'impose au cours du jeu.

Le Vieux Manuel



Le Glossaire que vous trouverez en page 164 donne, pour plus de clarté, une brève description des termes employés dans le jeu.

Enfin, nous avons prévu une section destinée à recevoir vos notes au dos du manuel ; mais ne pensez pas que chaque information que vous recevez doive y être consignée. Presque toutes ces informations seront accessibles sur l'écran, par l'intermédiaire des touches de fonction. Il est par conséquent impératif que vous ayez dès maintenant votre cache de clavier à portée de la main.

TROIS NIVEAUX DE JEU

Action .....Se déplacer, explorer, combattre l'ennemi, dans de magnifiques graphiques 3-D.

Raids .....Utilisez vos compétences tactiques pour mener à bien une campagne massive, incluant les 42 îles. Vous aurez besoin de tous vos talents tant pour l'action que pour la tactique et d'une aptitude à élaborer des plans.

Campagne .....Mettez à profit vos compétences de stratège pour achever une campagne grandiose, comprenant les 42 îles. Vous aurez besoin de tous vos talents pour dresser des plans minutieux.

LES TOUCHES DE FONCTION

F1 .....Touches Actions Spéciales
F2 .....Touche Repos
F3 .....Touche Route automatique
F4 .....Touche Temps accéléré
F5 .....Touche Carte
F6 .....Touche Soi-même
F7 .....Touche Carnet
F8 .....Touche Objectifs de mission
F9 .....Touche Armes secrètes
F10 .....Quitter

"Si vous décidez de jouer une campagne, préparez une disquette vierge, formatée".

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

Contexte historique 8
La Fédération Atlantique et Agora 8
L'Empire Saharien et les îles esclaves 8
Opération Wildfire 8

Chapitre 1 - Démarrage 10
Instructions de chargement 12
Méthode de contrôle 12

Chapitre 2 - Le Quartier Général de COBRA 14
Chapitre 3 - Le Ministère de la Guerre 17
Lancer une nouvelle campagne 18
Charger une campagne existante 19
Sauvegarder la campagne en cours 19
Créer des disquettes de sauvegarde 19

Chapitre 4 - Le département Personnel 20
Nom 21
Sexe 22
Apparence 22
Psychologie 23
Physique 25
Etat de santé 26
Dossier personnel 27

Chapitre 5 - Entraînement 29
Stratégie 30
Evasion 33
Transport 33
Au coeur du combat 33

Chapitre 6 - Raids et Campagnes 35
Chapitre 7 - Les missions 38

Chapitre 8 - Instructions de mission 39
Sélection d'une mission 40
Ecran Instructions de mission 41
Accepter la mission 44

Chapitre 9 - Transport & Mouvement 45
Types de transport 46
Transfert entre des modes de transport 46
Les vues 47
Le paysage 3-D 47
Le tableau de contrôle des transports 47

Le Vieux Manuel



Chapitre 10 - Actions spéciales 52
Sauter dans des véhicules 53
Parler à des gens 53
Saisir des objets 54

Chapitre 11 - Attaquer l'ennemi 55
Votre puissance de tir 56
Tactiques ennemies 56
Statut tactique 56
Conseils et ficelles 58
Efficacité des armes 58

Chapitre 12 - Lecture de la carte 60
Chapitre 13 - Route automatique & Temps accéléré 65
Détermination de votre route 66

Chapitre 14 - Etablir des contacts & Rencontrer des gens 68
Assistance immédiate 70
Aide conditionnelle 70
Persuasion 70
Trahison 70
Aide offerte 71

Chapitre 15 - Evasion 75
Chapitre 16 - Votre carnet 78
Chapitre 17 - Soi-même 82
Chapitre 18 - Repos 85
Chapitre 19 - Atteindre les objectifs de votre mission 88
Chapitre 20 - L'Armada 90
La composition de l'Armada 91
Le taux d'usure de l'Armada 92
Gagner ou perdre 92

Annexe A - Les îles esclaves 94
Annexe B - Systèmes d'armes 135
Annexe C - Gardiens de la Police Secrète 139
Annexe D - Modes de transport 139
Annexe E - Types de bâtiments 156
Glossaire 164
Index 173
Remerciements 177
Notes du Directeur 179
Section Firefight, reportez-vous à la page 11
Section Raids, reportez-vous à la page 11
Section Campaign, reportez-vous à la page 8

Le Vieux Manuel



CONTEXTE HISTORIQUE

LA FÉDÉRATION ATLANTIQUE ET AGORA

Notre Fédération Atlantique a été formée en 3008 par l'unification politique des nations de Verde et de Midwinter, après la destruction partielle de l'île de Midwinter par la montée du niveau des mers.



Son objectif principal était de former une alliance économique et politique entre les peuples de Midwinter et de Verde et de nouer des liens d'amitié avec d'autres nations, pays et îles.

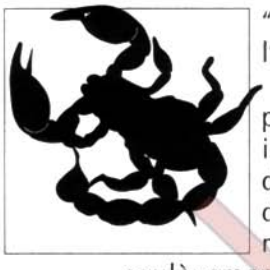
L'île de Verde fut officiellement rebaptisée Agora, du nom de la place publique dans l'Athènes antique, le berceau de la démocratie. Avec la disparition finale de l'île de Midwinter, Agora devint la patrie de la Fédération et de son peuple.

Agora est parmi les 42 îles celle qui est située le plus à l'Ouest et s'étire en une large bande de terre vers le continent africain. Nos îles voisines ont, pendant trente ans, été sous le contrôle des forces maléfiques de l'Empire Saharien. Les rapports des services secrets nous laissent supposer que leur prochaine cible est Agora elle-même.

L'EMPIRE SAHARIEN ET LES ILES ESCLAVES

La vie pour la plupart des habitants sur les îles contrôlées par l'Empire Saharien est, dans l'ensemble, atroce. Par centaines de milliers ils ont été ramenés sur le continent africain avec le statut d'esclaves et ceux qui vivent encore dans les îles sont sous le contrôle total des Sahariens et travaillent de maintes façons pour servir les aspirations de l'Empire Saharien à la toute puissance économique, politique et militaire.

La menace qui pèse sur Agora est à prendre très au sérieux. Un petit nombre d'agents COBRA, délégués par le Conseil de sécurité de la Fédération Atlantique sur les îles, ont travaillé clandestinement pendant quelque temps. Ils ont découverts les plans de l'Opération "Scorpion" qui est, à notre avis, le nom de code que les Sahariens utilisent pour l'attaque d'Agora.



Ces mêmes agents ont aussi effectué une reconnaissance camouflée, qui nous a permis de tracer une image très complète de la vie sur les îles. La résistance des insulaires est plus forte que nous ne l'avions imaginée et, dans de nombreux endroits, des réseaux compliqués permettent à des mouvements souterrains d'effectuer des actes de sabotage et de défi contre les Sahariens. Cependant, les groupes de résistants manquent d'entraînement et de ressources nécessaires pour mettre sur pied un soulèvement contre les autorités des îles et, comme chaque île présente des aspects organisationnels, culturels et politiques divers, aucun ralliement des groupes de résistants n'a été jusqu'alors envisagé pour former une coalition pan-atlantique anti-saharienne.

OPÉRATION WILDFIRE

Agora étant la dernière île libre à ne pas être tombée aux mains des Sahariens, nous avons décidé de lancer une contre-opération destinée à empêcher l'Empire Saharien d'en prendre le contrôle. Cette série de missions stratégiquement mises sur pied a pour nom de code "Opération Wildfire".
Vous êtes un des meilleurs agents COBRA disponibles et vous êtes envoyé depuis Agora pour

Le Vieux Manuel



entreprendre des missions dangereuses qui peuvent vous coûter la vie ou la liberté. Vous devez aider les îles esclaves à se libérer en réalisant une série de missions ultra-secrètes destinées à forcer les autorités locales des îles à capituler, les unes après les autres. Une fois que les armées sahariennes locales seront affaiblies, les groupes de résistance seront en mesure de prendre le contrôle de l'île.

Cependant, la Fédération Atlantique doit, à tout prix, éviter de provoquer une réaction brutale de la part des Sahariens qui pourrait avoir pour résultat une attaque immédiate d'Agora. Il est donc essentiel que l'Empire Saharien croie que les soulèvements sont totalement l'oeuvre des habitants des îles esclaves et ne sont pas fomentés par les agents de la Fédération.

L'Empire Saharien réunit une gigantesque Armada tout le long de la côte africaine. A la fin, les Sahariens se mettent en route pour lancer l'Opération Scorpion et mettent le cap sur Agora en vue de l'attaquer. Plus vous pourrez libérer d'îles avant leur déploiement de force, meilleures seront vos chances de résister à l'attaque, car les îles libérées se joindront à nos efforts d'anéantissement de l'Armada. Une fois que l'Armada Saharienne a pris la mer, aucune mission ne peut plus être accomplie. Vous devez abandonner ce que vous êtes en train de faire et prendre part à l'attaque de l'Armada, aussi vite que possible. Bien que d'autres armées de la Fédération soient en mesure de neutraliser une partie de la flotte ennemie d'invasion, votre contribution à la contre-attaque est primordiale.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 1 - DÉMARRAGE



Le Vrai Manuel



Suivez scrupuleusement les instructions de chargement avant de vous rendre au Quartier Général de la Fédération Atlantique sur Agora, où il vous sera demandé de subir un simple test d'identification par mesure de sécurité.

ATARI ST

Il convient d'avoir un Atari ST avec une RAM d'au moins 512 Ko et un moniteur couleur. Flames of Freedom peut être joué avec une souris, un joystick ou le clavier, mais une souris est recommandée, car l'interface a été conçue pour tirer le meilleur parti de cette méthode de contrôle. Certaines frappes de touches s'avéreront nécessaires pour jouer avec la souris ou le joystick.

Eteignez votre ordinateur et retirer tous les périphériques inutiles. Insérez la disquette Program dans l'unité interne et allumez l'ordinateur. Le programme se met à charger automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

COMMODORE AMIGA

Il convient d'avoir un Commodore Amiga avec une RAM d'au moins 512 Ko et un moniteur couleur. Flames of Freedom peut être joué avec une souris, un joystick ou le clavier, mais une souris est recommandée, car l'interface a été conçue pour tirer le meilleur parti de cette méthode de contrôle. Certaines frappes de touches s'avéreront nécessaires pour jouer avec la souris ou le joystick.

Eteignez votre ordinateur et retirez tous les périphériques inutiles.

Si votre ordinateur a KickStart dans la ROM, insérez la disquette Program dans l'unité interne à l'invite Workbench, le programme se met alors à charger automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

Chargez KickStart comme d'habitude (si votre ordinateur ne l'a pas déjà dans la ROM), insérez la disquette Program à l'invite Workbench et le programme se met alors à charger automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

Que faire si le logiciel ST ou Amiga ne charge pas ?

Dans la grande majorité des cas, les problèmes de chargement ne proviennent pas de défauts du logiciel, mais plutôt d'une procédure de chargement incorrecte ou d'un matériel défectueux.

Assurez-vous que les instructions de chargement ont été correctement suivies. Les défauts de matériel les plus courantes sont dues à un mauvais alignement des têtes dans l'unité de disquette. De telles anomalies peuvent être détectées lors du chargement du jeu sur un autre ordinateur. (Utilisez la machine d'un ami ou demandez à votre distributeur de logiciel de tester le jeu.)

Il se peut aussi qu'un virus ait été transféré dans votre matériel depuis un autre logiciel. Les copies piratées de jeux sont une source incroyable de contamination. Il est toujours préférable d'avoir ses propres logiciels originaux.

Le Vieux Manuel



CHAPITRE 1 - DÉMARRAGE

Dans l'éventualité improbable d'un défaut de logiciel, veuillez retourner à **votre point de vente** le contenu total de l'emballage, accompagné du ticket de caisse. MicroProse regrette de ne pouvoir procéder au remplacement des produits, sauf dans le cas où ces derniers ont été achetés directement auprès de la société.

Si vous rencontrez des difficultés au cours du chargement de Flames of Freedom, ou que vous ayez besoin d'aide pendant le déroulement du jeu, MicroProse se fera un plaisir de vous venir en aide. Appelez le 19.44.666.504399, du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h30. Munissez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier.

IBM PC & COMPATIBLES

Reportez-vous au Supplément technique joint concernant les instructions de chargement et les spécifications du système.

MÉTHODE DE CONTROLE ET AUTORISATION DES SERVICES DE SÉCURITÉ

Après avoir chargé le logiciel et être arrivé au Q.G. de COBRA à Agora, il vous sera demandé d'indiquer la méthode de contrôle choisie pour le jeu.

```
Appuyez sur "M" pour jouer avec la souris (méthode de contrôle conseillée)
Appuyez sur "J" pour jouer avec le joystick
Appuyez sur "K" pour jouer avec le clavier seulement.
```

Vous devez alors obtenir l'autorisation des services sécurité en identifiant correctement les portraits de deux membres de la police secrète de la Fédération Saharienne. Vous trouverez un guide aux pages 1139-144 de ce manuel. Pour sélectionner un nom, placez le pointeur sur lui et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick, le bouton gauche de la souris ou la barre d'espacement de votre clavier, selon la méthode de contrôle que vous venez de sélectionner.

Pour sauter la séquence des remerciements au cours du chargement, appuyez sur une touche quelconque.

LES CONTROLES DU JEU

Tout au long de ce manuel il est fait référence à une variété de "Boutons", comme "Icon Button", "Zoom-In Button", or "Island Button". Les représentations physiques de ces boutons sont expliquées en détail ci-dessous, avec les contrôles directionnels. D'autres contrôles spécifiques sont décrits le cas échéant dans le manuel.

Le Vieux Manuel



			
BOUTON DE TIR	ESPACE	BOUTON DE TIR	ESPACE
BOUTON ICôNE	LMB	BOUTON DE TIR	ESPACE
BOUTON LLE	ESPACE	ESPACE	RETURN
BOUTON ZOOM AVANT	LMB	<	<
BOUTON ZOOM ARRIèRE	RMB	>	>
CURSEUR VERS LE HAUT	↑	↑	8
CURSEUR VERS LE BAS	↓	↓	2
CURSEUR VERS LA GAUCHE	←	←	4
CURSEUR VERS LA DROITE	→	→	6

Le vieux Manuel

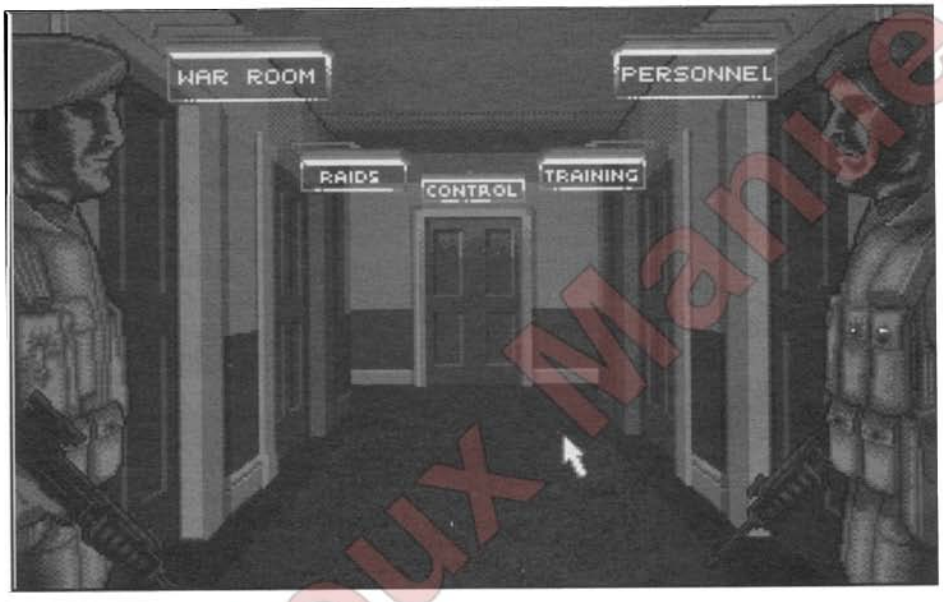
CHAPITRE 2 - LE QUARTIER GÉNÉRAL DE COBRA



Le Vieux Manuel

CHAPITRE 2 - LE QUARTIER GÉNÉRAL DE COBRA

Le Quartier Général du Covert Operations BuReAu de la Fédération Atlantique est situé sur la minuscule île de Coral, nichée dans la relative sécurité de la Baie de l'Union.



En face de vous se trouvent cinq portes, chacune clairement signalée. Derrière chaque porte vous trouverez un département différent dans lequel vous pourrez entrer. Il s'agit de : Personnel, Training, Control, Raids et War Room (ministère de la guerre). Pour entrer dans un département, placez le pointeur sur la porte correspondante. Puis, selon la méthode de contrôle choisie, appuyez sur le bouton *gauche* de la souris, le bouton de tir du joystick ou la barre d'espacement du *clavier*. Cette méthode de sélection sert à faire la plupart des choix au cours du jeu et est appelée tout au long du manuel "Sélecteur d'icône".

En tant qu'agent récemment délégué, vous avez le choix sur la façon d'apprendre à devenir un agent spécial COBRA. Il existe trois méthodes de découvertes par l'intermédiaire de "Training", "Raids" ou "Control". Training vous permet de mettre en pratique vos compétences individuelles que vous devez maîtriser pour réussir dans des tâches plus complexes. Avec Raids vous achevez une mission seul, sans référence à la campagne générale "Opération Wildfire". Avec Control vous commencez correctement vos missions, en tant qu'élément de la campagne "Opération Wildfire".

Vous pouvez sélectionner immédiatement "Training" ou "Raids".

Pour visualiser une action aussi rapidement que possible, par l'intermédiaire de "Firefight", sélectionnez "Training", puis l'icône "Firefight" qui apparaît. Passez directement à la page 30, si tel est votre choix.

F 30

Ancien Manuel

CHAPITRE 2 - LE QUARTIER GÉNÉRAL DE COBRA

Pour effectuer immédiatement une mission, sélectionnez "Raids". Dans ce cas, passez directement à la page 35.

Si vous sélectionnez "Control" pour commencer à jouer une Campagne, il vous sera demandé d'insérer la disquette Campaign. Les disquettes Campaign doivent être préparées dans la "War Room" avant de lancer une campagne pour éviter d'endommager pour toujours votre disquette originale Mission, car celle-ci est actualisée après chaque événement. Vous ne pouvez commencer une campagne tant que vous ne vous êtes pas rendu dans la War Room.

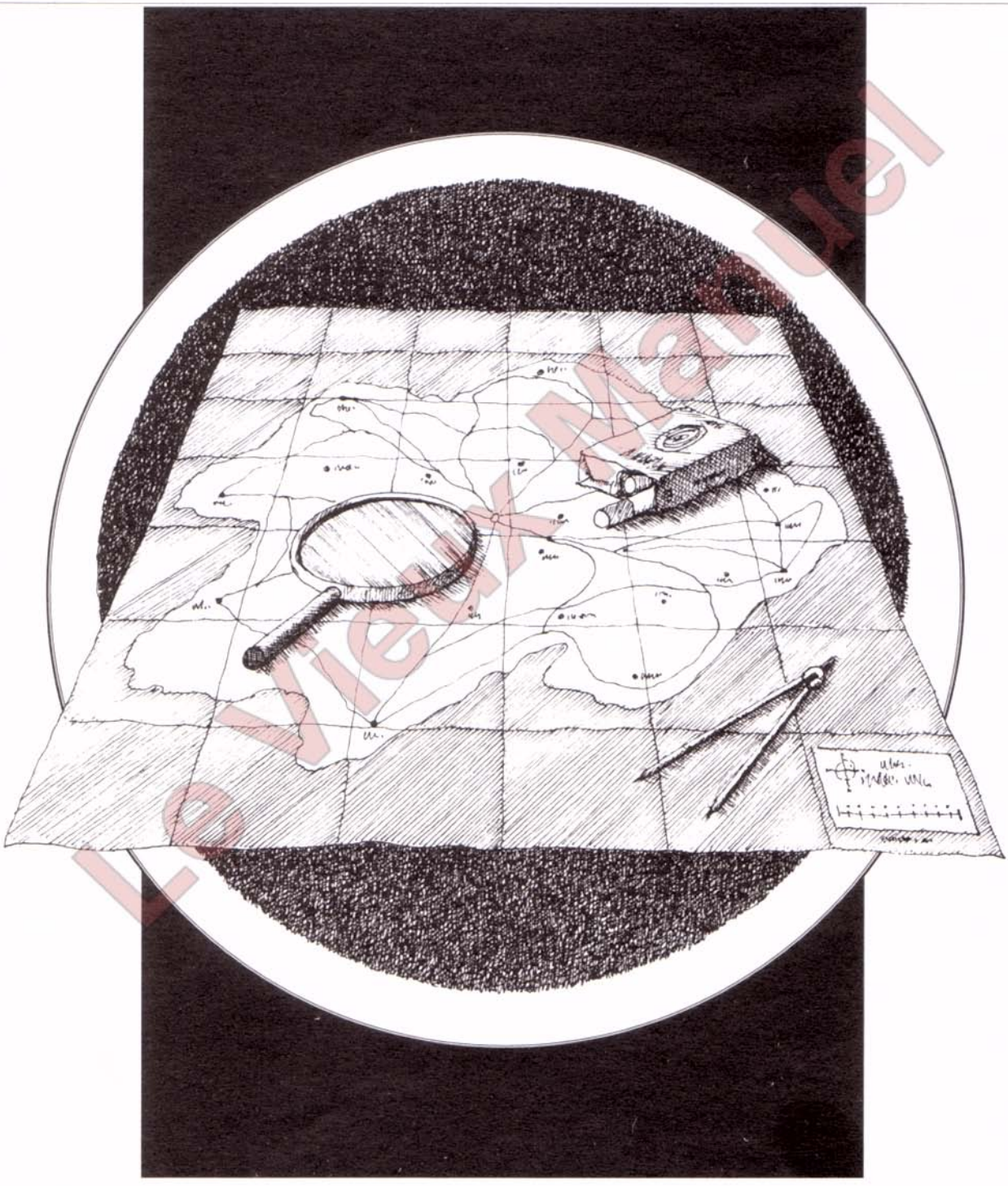
Le département Personnel vous permettra de configurer un agent tel que vous le souhaitez et il est important de passer par ce département avant de commencer une campagne si vous voulez réussir. Vous pouvez vous dispenser de passer par le département Personnel pour effectuer un raid et engager un Firefight.

Les chapitres suivants fournissent de nombreux détails sur les méthodes d'opération pour chaque département : Le Ministère de la guerre – Chapitre 3, Entraînement – Chapitre 5, Raids & Campagnes – Chapitre 6 et Instructions de mission – Chapitre 8.

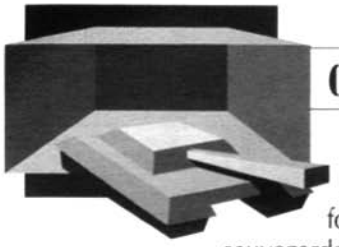
R 35

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 3 - LE MINISTÉRE DE LA GUERRE



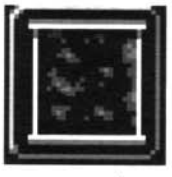
Le Vieux Manuel



CHAPITRE 3 - LE MINISTERE DE LA GUERRE

Cinq icônes se présenteront à vous dès que vous entrerez dans cette pièce. Leur fonction : commencer une nouvelle campagne, charger une campagne existante, sauvegarder la campagne en cours, créer des copies de sauvegarde des disquettes Program, Graphics ou Mission ou retourner au corridor.





LANCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE

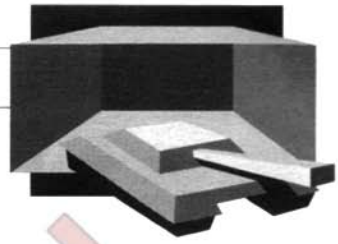
La sélection de cette option vous permet de faire une copie de sauvegarde de votre disquette originale "Missions", à utiliser dans le jeu en tant que disquette "Campaign". Il est essentiel de procéder ainsi, car la disquette sera actualisée au fur et à mesure que vous achèverez chaque mission. Vous ne pouvez démarrer une campagne sans créer de disquette "Campaign". Préparez une disquette vierge et formatée et assurez-vous qu'elle n'est pas protégée en écriture.

Entrez votre nom de code personnel pour l'opération. Le but de ce nom de code est d'empêcher que les disquettes Campaign ne se mélangent. Il est impossible de charger des données pour une campagne et de les sauvegarder accidentellement sur la disquette pour une campagne différente. Le nom de code sera également utile pour votre référence personnelle. Nous vous recommandons d'apposer sur votre disquette Campaign une étiquette avec votre nom de code pour l'opération.

L'écran vous demandera de confirmer que vous avez l'intention de "créer une disquette campagne". Vous pouvez "abandonner l'opération" à ce stade-là.

Une fois votre confirmation faite, il vous sera demandé d'insérer votre disquette "Missions" de Flames of Freedom (c'est-à-dire la disquette originale "Missions"), puis de cliquer sur l'icône copie. Suivez attentivement les instructions de l'écran.

Le vieux Manuel



Il vous faudra à peu près cinq minutes pour créer une disquette Campaign. Et chaque nouvelle campagne vous procurera de nombreuses heures de plaisir !

CHARGER UNE CAMPAGNE EXISTANTE



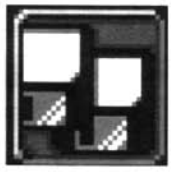
Pour charger une campagne existante, sélectionnez l'icône correspondante et suivez les instructions de l'écran.

SAUVEGARDER LA CAMPAGNE EN COURS



Pour sauvegarder une campagne existante, sélectionnez l'icône correspondante et suivez les instructions de l'écran.

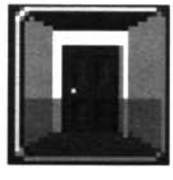
CRÉER DES DISQUETTES DE SAUVEGARDE



Vous pouvez faire des copies de sauvegarde de vos disquettes Flames of Freedom en sélectionnant cette icône et en suivant les instructions de l'écran. Il vous faudra une disquette vierge et formatée pour chaque disquette Flames of Freedom que vous souhaiterez copier.

Cette fonction de "sauvegarde" doit vous permettre de faire des copies pour votre seul usage personnel. La réalisation de copies supplémentaires destinées à la vente ou à une remise en cadeau représente une violation des droits d'auteurs. Reportez-vous à la notice de Copyright au début de ce manuel. Vous devez noter également que la copie de disquettes autres que les disquettes Program, Graphics, Campaign ou Missions de Flames of Freedom est susceptible de les endommager irréversiblement.

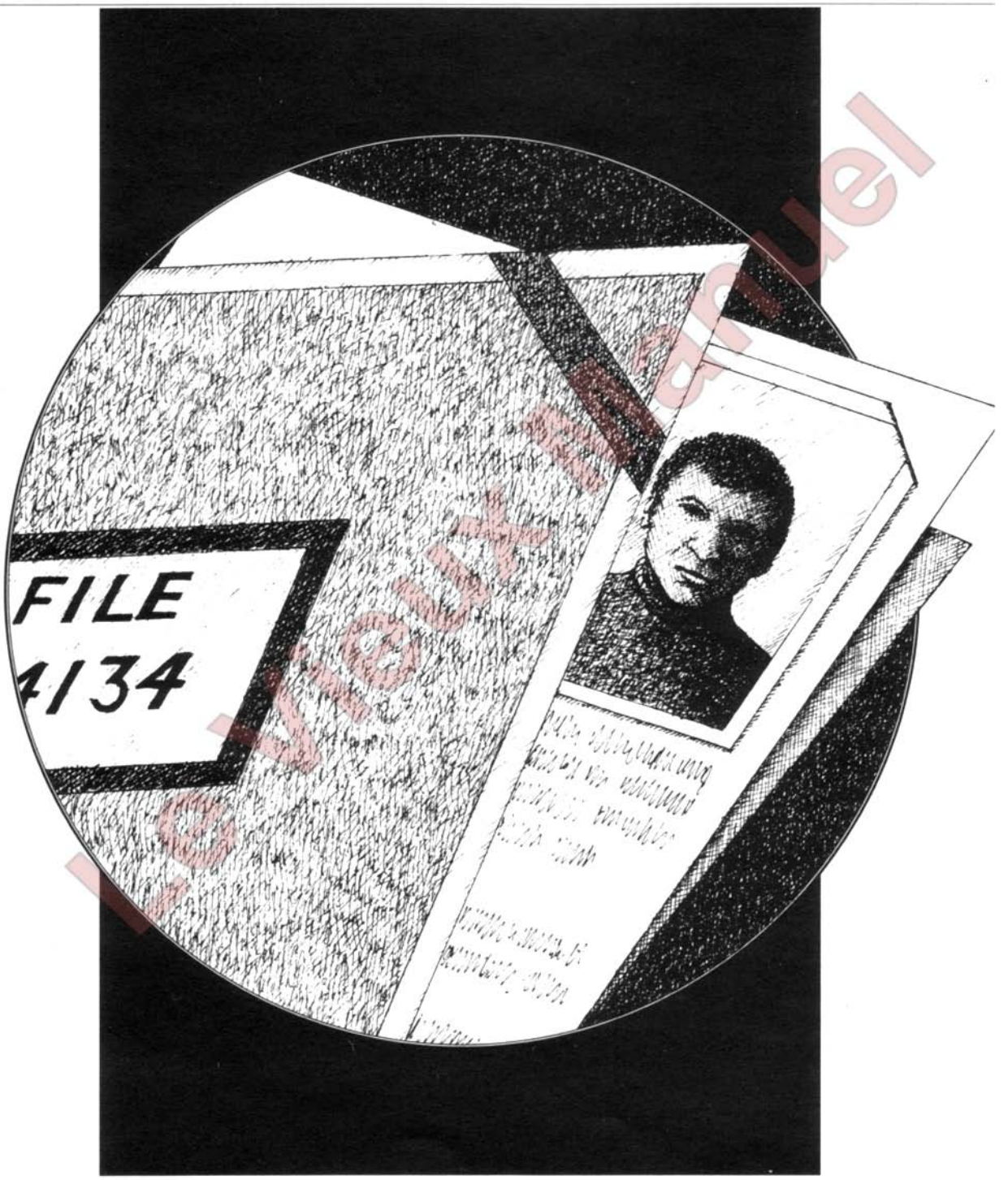
SORTIR DANS LE CORRIDOR



Lorsque vous avez terminé dans la War Room, sélectionnez cette icône pour sortir dans le corridor.

Le vieux Manuel

CHAPITRE 4 - LE DÉPARTMENT PERSONNEL



Manuel

CARTE SCHÉMATISÉE DE L'EST ATLANTIQUE À TRAVERS LE PREMIER DPS



Le Vieux Manuel



Le département Personnel permet aux agents spéciaux COBRA d'accéder immédiatement à leur dossier personnel. Vous faites vos sélections en plaçant le pointeur sur l'icône correspondante et à l'aide du "sélecteur d'icône".



Vous pouvez prendre le nom d'emprunt, le déguisement et les traits que vous souhaitez et ceux de l'agent Gavin Steel sont immédiatement disponibles si vous le désirez.

Vous pouvez aussi sélectionner un 'agent' de vos propres fichiers enregistrés, si avez été ici auparavant ou en inclure un à utiliser ultérieurement. (Pour plus d'informations sur les "fichiers du personnel" reportez-vous à la page 27).

Cependant, vous devez savoir que le changement d'agents au cours d'une opération est strictement interdit.

Une fois que vous avez commencé la campagne "Opération Wildfire", vous jouez jusqu'au bout le rôle de l'agent que vous avez choisi et vous devez recommencer la campagne tout entière depuis le début si vous changez de rôles.

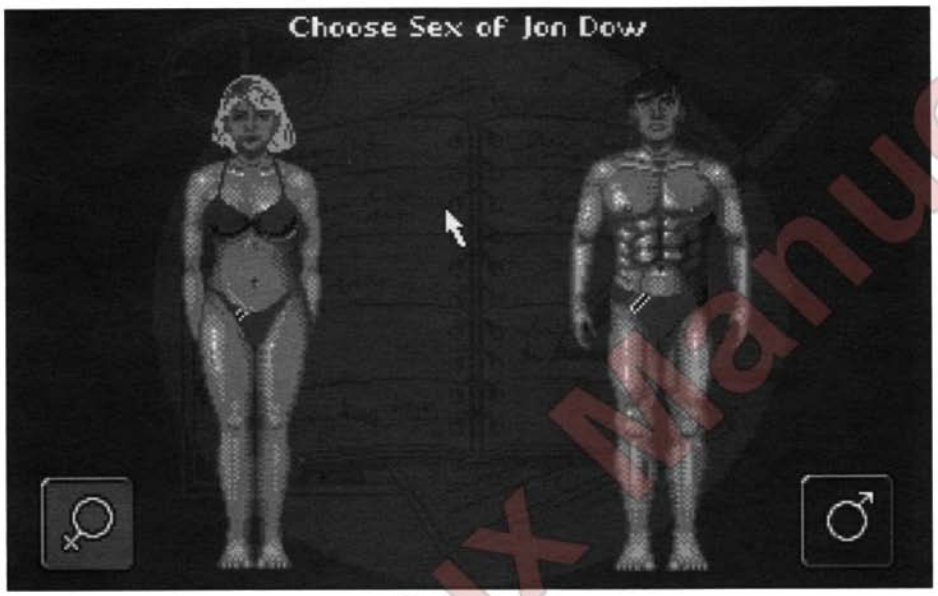
Il est donc impératif de ne pas effectuer vos sélections à la légère en choisissant "Use New Agent" (utiliser nouvel agent). Nous vous expliquons maintenant le processus en détail.

NOM

Entrez votre nom de famille et votre prénom tels que vous voulez qu'ils apparaissent sur tous vos enregistrements et documents. Appuyez sur 'Return' après avoir tapé chaque nom avec le clavier.

Les Yeux Manuel

SEXE



Indiquez le sexe choisi en sélectionnant l'icône Homme ou Femme en bas de l'écran.

APPARENCE

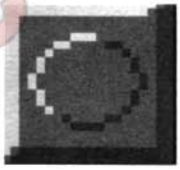


Le vieux Manuel

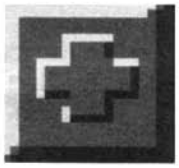


Tous les agents de la Fédération ont l'occasion de se composer une apparence physique grâce au portraitiste. En sélectionnant des combinaisons de traits avec les symboles gris à droite, l'apparence générale montrée à gauche peut prendre des milliers de formes différentes. Il y a huit éléments à combiner : la forme du visage, le nez, la bouche, les yeux, les cheveux, la barbe, la moustache et les lunettes.

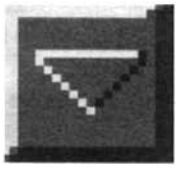
Les cheveux, la barbe et les lunettes peuvent être activés ou désactivés en sélectionnant l'icône grise 'cercle'.



Vous pouvez faire défiler toutes les options disponibles pour chaque trait du visage en sélectionnant les icônes grises 'plus' (pour avancer) ou 'moins' (pour reculer).



Chaque trait peut être positionné sur le visage à l'aide des icônes 'flèches'. La flèche grise 'haut' fait monter le trait sur le visage et, inversement, la flèche 'bas' le fait descendre.



Vous pouvez vous servir du portraitiste aussi longtemps que vous le voulez. Essayez de créer votre propre visage ou celui que vous aimeriez avoir, ou même celui que vous pensez avoir dans quelques années !

Vous pouvez choisir d'être Noir ou Blanc. Certaines options sont conçues pour des visages Noirs et d'autres pour des visages Blancs, mais, en fin de compte, le choix vous appartient.

Une fois que vous avez choisi votre apparence, sélectionnez l'icône "Exit" en bas de l'écran.

PSYCHOLOGIE

Chaque agent de la Fédération a une psychologie différente et vous pouvez définir la vôtre à votre gré, dans certaines limites. Huit traits de caractère ont été identifiés :

Charme



Sex Appeal



Corruption



Menaces



Le Vieux Manuel



CHAPITRE 4 - LE DÉPARTEMENT PERSONNEL

Bon sens **Plaidoirie** **Autorité** **Supercherie.**






Chacun de ces traits est évalué (médiocre, moyen, bon ou excellent) et peut être changé en sélectionnant l'icône appropriée. Les évaluations augmentent à l'aide du bouton gauche de la souris ou de la touche "<" du clavier, si vous avez choisi l'une de ces méthodes de contrôle. Elles décroissent à l'aide du bouton droit de la souris ou de la touche ">" du clavier.

Lorsque vous mettez en place votre psychologie, n'oubliez pas que personne n'est parfait et qu'il faut de tout pour faire un monde.

Il faut des compétences et de la jugeote pour être un parfait agent COBRA, mais, comme pour toute chose dans la vie, cela sous-entend que vous devez maximiser vos forces et tenir compte de vos faiblesses. Il sera fait appel à chaque aspect de votre psychologie à un moment ou l'autre du jeu et il y aura des situations dont vous vous tirerez facilement et d'autres que vous trouverez difficiles, selon le profil psychologique choisi.

Il existe une sorte de compromis pour chaque changement que vous effectuez: le niveau d'évaluation élevé pour un certain trait (par exemple 'plaidoirie') devient automatiquement plus bas pour un autre (par exemple 'autorité').

Les relations entre traits de caractères sont souvent complexes ; vous en trouverez ci-après un guide général :

```
Charme .........devient .......................Autorité
Sex Appeal ......devient .......................Bon sens
Corruption ......devient ................Charme/Autorité
Menaces  ........devient ......Charme/Sex Appeal/Bon sens
Bon sens ........devient ..........Supercherie/Corruption
Plaidoirie ......devient ..............Autorité/Menaces
Autorité ........devient ............Supercherie/Bon sens
Supercherie .....devient ....Charme/Sex Appeal/Plaidoirie
```

L'importance des traits de caractère choisis devient plus évidente dans le Chapitre 14, "Etablir des

Le vrai Manuel



contacts et rencontrer des gens" en page 69. Généralement parlant, ils déterminent votre aptitude à persuader d'autres personnages de vous aider au cours de vos missions.

Vous pouvez améliorer vos compétences par la pratique. Par exemple si vous faites jouer votre charme, vous deviendrez encore plus charmant avec le temps. Cependant, cette pratique fait diminuer vos compétences dans d'autres secteurs. Pour obtenir une amélioration globale il convient de garder la mesure dans vos approches. Si vous vous comportez constamment comme une brute, vous finirez avec le profil d'une brute.

Votre profil psychologique une fois choisi, sélectionnez l'icône "Exit" au bas de l'écran.

PHYSIQUE

Chaque agent de la Fédération a une physionomie légèrement différente et vous pouvez définir la vôtre comme vous l'entendez, dans certaines limites. Cinq caractéristiques physiques ont été identifiées.

Réflexes **Solidité** **Endurance** **Récupération** **Résistance**



Elles sont également sujettes à une évaluation (médiocre, moyen, bon ou excellent) et peuvent être modifiées en sélectionnant l'icône appropriée, suivant la même méthode que pour les traits de caractères. Elles sont en relation réciproque, selon le schéma suivant :

Réflexes .....devient.....Endurance
Solidité .....devient.....Résistance
Endurance .....devient.....Récupération
Récupération .....devient.....Solidité
Résistance .....devient.....Réflexes

Votre physionomie influera sur tout ce que vous ferez en tant qu'agent COBRA, plus ou moins intensément, et se modifiera selon ce que vous faites.

Levieux Manuel



CHAPITRE 4 - LE DÉPARTEMENT PERSONNEL

Réflexes .....influe sur la résistance aux blessures.
Solidité .influe sur la capacité à se remettre des blessures.
Endurance.influe sur la capacité à épuiser ses réserves d'énergie.
Récupérationinflue sur la quantité d'énergie acquise pendant le repos.
Résistance....influe sur la rapidité à laquelle la force musculaire régénère.

Des améliorations peuvent être apportées à votre physionomie, comme suit :

Réflexes .....en vous trouvant dans de nombreuses 'collisions'.
Solidité .....en étant blessé fréquemment.
Endurance .....en étant à court d'énergie pendant quelque temps.
Récupération .....par de longues périodes de repos.
Résistance .....par des périodes d'intense activité.

Votre physionomie peut aussi se détériorer très nettement, car les longues périodes de convalescence réduisent les réflexes, l'endurance, la capacité à récupérer et la résistance, tandis que celles passées en détention aux mains de l'ennemi portent atteinte à la solidité.

Les améliorations ou réductions sont susceptibles d'être progressives, mais si une amélioration considérable a lieu, votre physionomie peut être sauvegardée sur fichier en vous rendant au département Personnel chaque fois que vous retournez au Quartier Général.

Une fois que vous avez déterminé la physionomie désirée, sélectionnez l'icône "Exit" en bas à gauche de l'écran.

ETAT DE SANTÉ



Le Vieux Manuel



Votre état général de santé sera, naturellement, parfait lorsque vous commencerez votre vie d'agent COBRA.

Sur le côté gauche de l'écran vous pouvez voir le visage que vous avez créé et, sur la droite, votre corps. Ce dernier comprend six éléments qui peuvent être 'indemnes' ou 'blessés'. Ce sont : la tête, le corps, le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche et la jambe droite. Si un des éléments vient à être blessé, il sera recouvert par un symbole de la "Croix Rouge". Les parties du corps, ou la combinaison de parties, qui sont blessées déterminent les activités que vous serez ou ne serez pas en mesure de prendre en charge. Les parties blessées du corps guériront lors de longues périodes de repos. En règle générale, les blessures à la tête guériront avant celles du corps qui, à leur tour, guériront plus vite que celles aux bras. Ce sont les blessures aux jambes qui sont les plus longues à guérir. Cependant, si plus d'un membre est blessé en même temps, une remise en état simultanée aura lieu.

Deux autres facteurs influent sur votre état de santé :

a) Réserves en énergie : votre potentiel total d'énergie
b) Puissance musculaire : votre énergie 'instantanée'.

Les réserves en énergie sont représentées par le nombre d'icônes ('homme en train de courir') au bas de l'écran. Il en apparaît une pour chaque 'réservoir plein' disponible et, à l'origine, elles sont au nombre de six.

La puissance musculaire est représentée par l'icône plus grosse ('homme en train de courir') au-dessus des réserves en énergie. Elle fait fonction de 'jauge à essence' et sa couleur s'épuise au fur et à mesure que s'effectuent des tâches nécessitant de l'énergie.

Lorsque la puissance musculaire tombe à zéro, elle se restitue automatiquement à partir de vos réserves en énergie, MAIS cela déclenche de la fatigue (tout se déroule à une vitesse réduite de moitié). Pour éviter d'être exténué, vous devez vous arrêter et vous reposer avant que la puissance musculaire atteigne zéro. Si vous êtes à court d'énergie, vous vous évanouissez et êtes obligé de vous arrêter et de vous reposer.

L'écran montre votre état de santé seulement à titre d'information, car vous ne pouvez modifier votre santé quand vous vous trouvez au département Personnel du Quartier Général ! Vous pouvez revenir sur les choix que vous avez faits pour votre physionomie, en sélectionnant respectivement les icônes Coeur ou Tête.

Sélectionnez enfin l'icône "Exit".

DOSSIER PERSONNEL

Une fois que vous avez configuré un 'nouvel agent', vous serez en mesure de commencer votre nouveau rôle en sélectionnant 'Utiliser cet agent'. Pour enregistrer vos données dans un fichier, sélectionnez 'Ajouter agent dans fichiers'.

AJOUTER AGENT DANS FICHIERS

Cette icône, une fois sélectionnée, affiche deux options : pour continuer à enregistrer ou pour

Nouveaux Manuels



abandonner vos fichiers.

Il est possible d'enregistrer jusqu'à douze personnages sur une disquette. Faites un clic sur une des zones vides et l'agent sera enregistré. Si toutes les zones sont saturées, vous pouvez écrire de nouvelles données sur celles d'un agent existant.

SÉLECTIONNER AGENT DANS FICHIERS

Pour choisir un agent dans des fichiers, sélectionnez cette icône et confirmez que vous souhaitez continuer.

Tous les agents dont les données sont sur disquette apparaîtront. Cliquez sur le portrait de l'agent dont vous souhaitez charger les données.

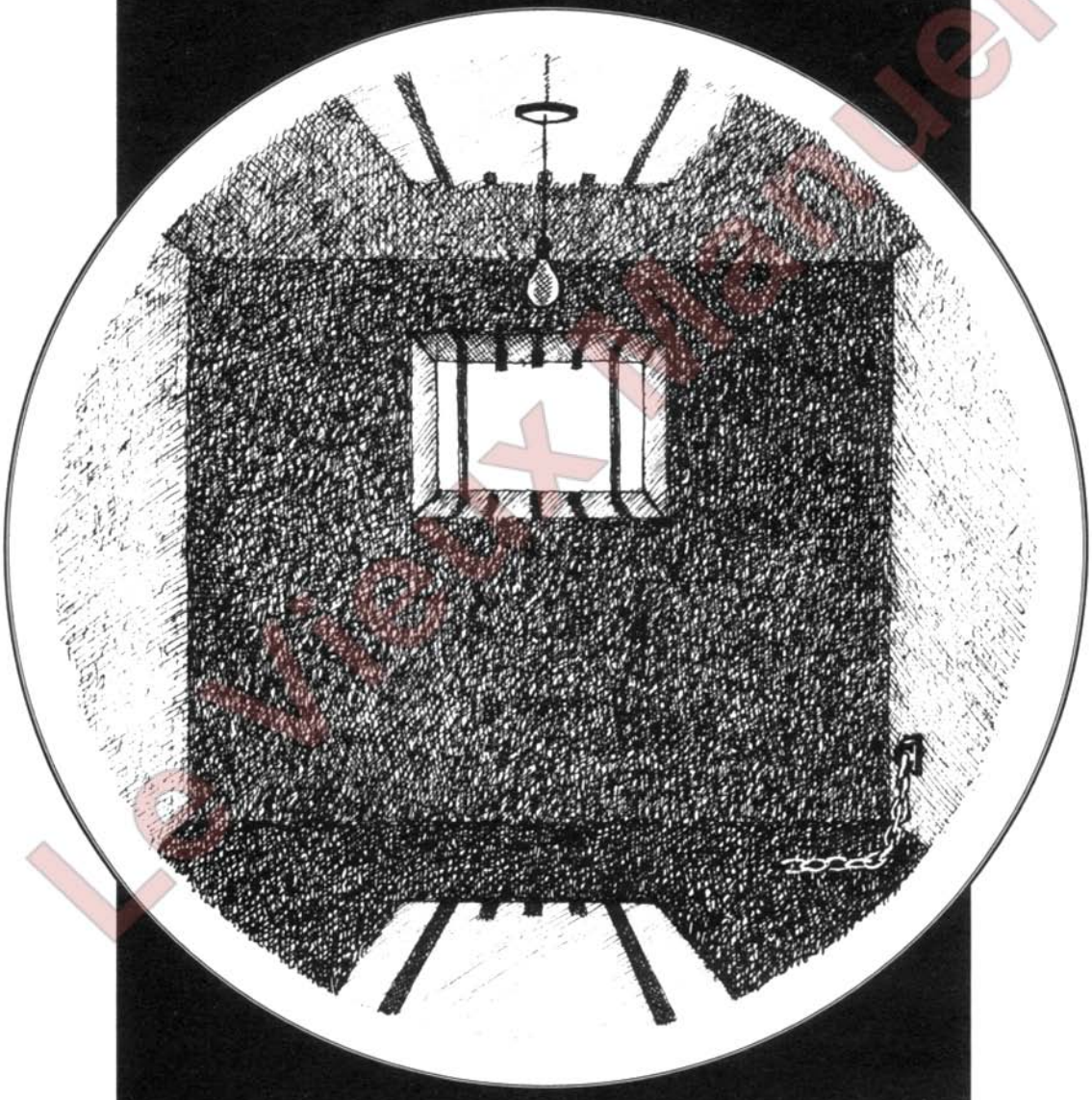
(Notez que l'inclusion d'un agent dans des fichiers n'enregistre aucune information de mission. Les fichiers personnels sont sauvegardés pour vous permettre de recommencer à tout moment en utilisant le même personnage. Pour sauvegarder le jeu à son état en cours, entrez dans la War Room et sélectionnez "Sauvegarder campagne en cours").

Quand vous n'avez plus rien à faire dans la War Room, sélectionnez "Utiliser cet agent" pour retourner au corridor principal.



Le Vieux Manuel

CHAPITRE 5 - ENTRAÎNEMENT



Le Manuel



CHAPITRE 5 - ENTRAINEMENT

En entrant dans le département Entraînement, vous verrez apparaître un menu dans lequel vous aurez à choisir une des huit options.



Ce sont : Plans stratégiques, Entraînement à l'évasion, Entraînement par un des moyens de transport (terre, mer ou air), Entraînement sur un véhicule amphibie, pour "Firefight" ou retourner au corridor.

F 33

STRATÉGIE

La sélection de l'option "Stratégie" vous permet d'utiliser les cartes stratégiques à votre disposition. Avec les plans stratégiques vous pouvez faire une simulation précise de l'aspect stratégique d'une campagne sans avoir à vous engager réellement dans une action. Il est hors de question de passer des heures et des heures à jouer avant d'avoir découvert que vous avez fait une bourde stratégique monumentale.

Cette carte montre au départ les 42 îles et la côte africaine, avec des couleurs pour indiquer leur appartenance.

L'île rouge est Agora, contrôlée par la Fédération Atlantique. Les îles vert foncé (plus le continent) sont des bastions de l'Empire Saharien. Les îles vert clair sont des avant-postes de l'Empire Saharien.

Des zones de la cartes peuvent être agrandies en déplaçant le pointeur sur lesdites zones et en appuyant sur le bouton "Zoom avant" (le bouton gauche de la souris ou la touche "<"). Après le premier agrandissement, tous les noms des îles peuvent être visualisés.

Pour réduire une carte agrandie, appuyez sur le bouton "Zoom arrière" (bouton droit de la souris ou la touche ">"). Les boutons Zoom actionnés deux fois doubleront la taille des agrandissements

Le Vieux Manuel



ou des réductions .

Les lignes qui relient les îles sont bleu clair ou bleu foncé. Elles représentent les circuits d'approvisionnement des îles Esclaves et, enfin, chaque île conduit, grâce à ces lignes, au continent. Pour qu'un avant-poste reste sous le contrôle des Sahariens, il doit toujours être en mesure de tracer une route par l'intermédiaire des lignes bleu clair "actives" vers un bastion (Lobos, Camargo ou Dhafra) ou vers le continent.

Une fois libérée, une île s'allie avec la Fédération Atlantique et prend la couleur rose. Dans une véritable campagne, ce phénomène se produit lorsque vous réussissez une mission. Une simulation peut en être faite au cours de l'élaboration de plans stratégiques en déplaçant le pointeur sur une île et en appuyant sur le bouton "Ile" (barre d'espacement avec la souris ou le joystick et la touche "Return" avec le clavier). Toutes les routes d'approvisionnement provenant de l'île deviennent alors bleu foncé, car elles ne peuvent plus être utilisées par l'Empire Saharien.

La perte des routes d'approvisionnement lorsqu'une île est libérée, peut avoir des réactions en chaîne sur d'autres îles. Par exemple, si Lobos est libérée, les îles de Panao et Vicenza tomberont *de leur propre chef* car elle ne peuvent pas accéder à un bastion ou au continent par une route d'approvisionnement active. Cela signifie que, dans une véritable campagne, la réalisation d'une mission peut déboucher sur la libération de nombreuses îles.

Utilisez la carte stratégique pour simuler la libération d'un certain nombre d'îles et vous faire une idée de l'importance d'une île dans la campagne. Pour annuler la libération d'une île, sélectionnez-la à nouveau à l'aide du bouton "Ile".

Dans le bas à gauche de l'écran vous voyez une icône "clé". Placez le pointeur sur elle pour faire apparaître d'autres icônes.

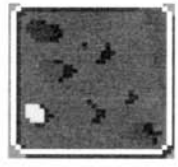
Icône clé



Retourner au menu principal



Restaurer carte sur sa position originale



Simuler la trajectoire de l'offensive saharienne



Activez ces icônes à l'aide du bouton "Icon". Cliquez sur un endroit quelconque de la carte pour les faire disparaître. Lorsque les icônes sont affichées, les boutons "Zoom avant", "Zoom arrière" et "Ile" sont désactivées.

La sélection de la dernière de ces icônes simulera la route de l'Armada Saharienne. La route prise est régie par les règles suivantes :

Le vieux Manuel



CHAPITRE 5 - ENTRAINEMENT

1) La route doit toujours éviter dans la mesure du possible les îles libérées.

2) Lorsque l'Armada est obligée de passer par les îles libérées pour atteindre Agora, elle doit attaquer et reprendre les îles libérées qui se trouvent sur son chemin. Elle cherche toujours à faire le moins possible d'attaques de ce genre.

3) Lorsqu'il y a plus d'une route sans résistance, l'Armada choisira la plus courte.

4) En cas de choix entre un bastion et un avant-poste, la route passera par l'avant-poste.

En résumé, l'Armada prend la route la plus facile et la plus courte. Les plans stratégiques donnent une simulation parfaitement précise de la route que l'Armada prendrait si ces îles avaient été libérées au cours de la campagne.

L'Armada se compose de trois sortes de flottes : aériennes, amphibies et de surface. Lorsqu'une flotte de surface atteint la côte d'une île libérée, elle s'arrête pour débarquer une armée de terre. Cette dernière se dirige vers l'intérieur du pays pour reprendre l'île, avant de convenir d'une rencontre avec la flotte de surface plus loin sur la côte. Si la flotte de surface ou son armée de terre sont détruites avant la rencontre, aucune des deux ne pourra plus progresser.

Lorsqu'une flotte ou une armée est détruite, elle disparaît de la carte. Comme dans une véritable campagne, les unités Sahariennes souffrent d'usure en raison de l'action des armées de la Fédération. L'usure est faible dans les parages des îles sahariennes et plus importante quand l'Armada doit reprendre des îles libérées. L'usure est indépendante de vos propres actions. Votre tâche *dans la campagne* doit occasionner des dommages supplémentaires.

Dans cette simulation stratégique, certains éléments d'élite de l'Armada atteindront toujours Agora, quelles que soient les sinuosités de la route. Le nombre d'unités sahariennes atteignant leur ultime cible donne une indication de la difficulté de votre propre combat contre l'Armada. Dans la campagne elle-même, aucune unité ne doit atteindre ses objectifs sur Agora. une fois que l'Armada s'est frayé un passage, sélectionnez l'icône "Restaurer carte" pour essayer une configuration différente ou sélectionnez de nouveau l'icône "Lancer Armada" pour l'effacer de la carte. Pour quitter les Plans stratégiques et retourner au menu Training, sélectionnez l'icône avec "l'homme qui attend".

EVASION

Si l'inconcevable se produisait, c'est-à-dire votre capture par la Police secrète de l'Empire Saharien alors que vous êtes en pleine mission, votre entraînement à l'évasion peut vous sauver la vie.

Le Vieux Manuel



Vous avez l'occasion de vous entraîner à répondre à un certain nombre de gardiens de la Police secrète qui vous surveillent alors que vous dépérissez dans votre cellule.

Votre objectif est de vous évader en usant de la corruption, en étant agressif ou en essayant la séduction. Vous pouvez aussi attendre le bon moment et un gardien plus accessible.

Les clés de la réussite sont la connaissance de votre propre profil psychologique et l'estimation de celui de votre gardien. Le simulateur vous offre la chance d'apprendre les réponses possibles d'un certain nombre de gardiens sahariens avant de les affronter pour de vrai pendant vos missions. Chaque gardien a ses propres cordes sensibles et il réagira d'une manière prévisible à la corruption, à l'agression ou à la séduction, selon votre niveau de corruption, de menaces et de sex appeal. Cependant, chaque gardien est de repos un jour sur sept et fait le contraire de ce que vous attendez de lui.

Vous rencontrerez les gardiens tant pendant l'entraînement qu'au cours d'une véritable mission et ils réagiront de la même façon.

Vous trouverez de plus amples informations sur l'évasion au Chapitre 15, page 75. Il convient de les lire avant d'utiliser le simulateur Entraînement à l'évasion.

L'unique façon de retourner au menu principal Entraînement est de vous évader. Bonne chance !

TRANSPORT

En sélectionnant les icônes "Terre", "Mer", "Air" ou "Amphibie", vous pouvez ouvrir des sous-menus qui dressent la liste des modes de transport dans chaque catégorie. Vous vous entraînerez à l'utilisation de ce mode de transport en sélectionnant une icône des sous–menus.

Pour retourner au menu principal à partir d'un sous–menu, sélectionnez l'icône "Tableau noir" et pour retourner au corridor activez l'icône "Corridor".

Vous trouverez de plus amples informations au Chapitre 9, page 45. Il convient de le lire avant d'utiliser le simulateur d'entraînement au transport.

Lorsque vous vous entraînez au transport, vous ne pouvez être attaqué par des unités ennemies cela vous donne l'occasion de maîtriser pleinement les commandes pour chaque mode de transport. L'entraînement au transport s'effectue sur l'île d'Agora. Vous pouvez vous rendre dans d'autres îles au cours de l'entraînement, mais ces dernières apparaîtront arides et vides.

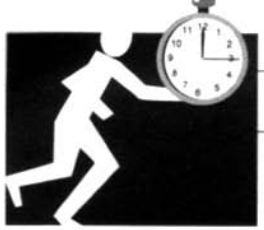
Pour retourner au menu principal à partir de n'importe quelle forme individuelle d'entraînement au transport, appuyez sur la touche de fonction F10 du clavier.

FIREFIGHT (AU COEUR DU COMBAT)

L'option Firefight vous plonge au coeur de l'action, alors que vous êtes en pleine mission.

Vous vous retrouverez dans un sous-marin volant, au coeur d'une bataille avec une unité ennemie. Vous pouvez manoeuvrer votre véhicule et tirer vos armes et aussi essayer tous les aspects de la mission Firefight, entre autres: parler aux gens, les persuader de vous aider, être capturé, détruire des édifices, réaliser les objectifs de la mission et même achever la mission tout entière.

Le Vieux Manuel



CHAPITRE 5 - ENTRAINEMENT

COMBAT AÉRIEN

Votre sous-marin volant peut voyager dans le ciel, sur terre et sous la mer et est le véhicule du jeu ayant les plus grandes facultés d'adaptation. La touche "Aide" montre toujours les principaux contrôles pour chaque véhicule utilisé. Reportez-vous au guide du clavier pour toutes les autres fonctions des touches.

			
ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
TIRER UNE ARME	ESPACE	BOUTON DE TIR	ESPACE
ARME SÈCRETE	− +	− +	− +
SAUTER DU VÉHICULE	ESC	ESC	ESC

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 6 - RAIDS ET CAMPAGNES



Le Vieux Manuel



CHAPITRE 6 - RAIDS ET CAMPAGNES

Après avoir étudié le fonctionnement du Département Entraînement, vous saurez dans quelle mesure il est possible de pratiquer certains éléments du jeu isolément, qu'il s'agisse de conduire, de voler, de s'évader ou de se battre.

Mais quelle que soit l'intensité de votre entraînement au Q.G., rien ne remplace l'apprentissage sur le terrain. Peu importe que vous vous croyiez un bon agent, il vous en restera toujours à apprendre.

Dans Flames of Freedom vous pouvez choisir votre style de jeu. Si vous sélectionnez "Raid", vous pouvez vous attaquer à une des 41 missions riches en actions. Chaque mission peut être menée à bien en une seule étape. Elles sont classées par ordre de difficulté. Il est possible d'en terminer certaines en l'espace d'une demi-heure.

Il faut plus longtemps pour d'autres. Chacune est en soi un jeu tout entier. Si vous sélectionnez "Campagnes", vous devez effectuer un certain nombre de missions individuelles et, au niveau des étapes finales de la campagne, battre la puissante Armada Saharienne qui s'embarque depuis la côte africaine. La route que prend l'Armada dépend complètement des îles que vous avez libérées au cours de vos missions. En outre, chaque île libérée envoie son armée pour aider à contre-attaquer l'Armada.

"Campagnes" offre une formidable gageure accompagnée d'actions riches et variées. Comme toutes les actions et tactiques des missions, votre stratégie globale est primordiale pour battre l'Armada. Un jeu avec "Campagnes" vous tiendra en haleine au cours de nombreuses étapes. Une victoire "Campagnes" est une victoire à n'en pas douter.

Pour jouer un "Raid", sélectionnez la porte "Raids" dans le corridor du Q.G. Pour jouer une campagne, sélectionnez la porte "Control".

Le Vieux Manuel

Lorsque vous entrez dans le département "Raids", il vous est demandé de sélectionner un niveau de difficulté (débutant, intermédiaire, expérimenté et expert). Du niveau de difficulté dépend le nombre d'armes secrètes avec lesquelles vous démarrez : un grand nombre pour un débutant jusqu'à aucune arme pour un expert.



Une fois que vous avez sélectionné un niveau de difficulté, il vous sera demandé de choisir une mission. Les processus de sélection de missions sont identiques, qu'il s'agisse de Raid ou de Campaign, et sont expliqués dans le Chapitre 8 – Instructions de missions, à partir de la page 39.

CHAPITRE 7 - LES MISSIONS



Le Vieux Manuel

Pour sauvegarder ou quitter une mission à tout moment après l'avoir commencée, mais avant qu'elle soit achevée, sélectionnez la touche de fonction F10 de votre clavier. Puis sélectionnez "Sauvegarder", "Abandonner" ou "Restaurer" l'action. Les options de sauvegarde ne sont applicables que pour des missions faisant partie d'une campagne.



CHAPITRE 7 - LES MISSIONS

Les quarante-et-une missions sont très différentes quant à leur objectif, leur contenu et leur effet sur la campagne. Avant chacune d'elles, vous recevrez des instructions détaillées sur les objectifs, le mode de transport et les armes disponibles, les contacts connus, le climat politique de l'île et en règle générale tous les renseignements dont dispose la Fédération.

Ce qui ne vous sera pas révélé, ce sont les options qui s'offrent à vous en tant qu'Agent secret, les aventures que vous êtes susceptible de vivre et l'incroyable diversité de situations que vous rencontrerez. Pour cela la Fédération compte sur votre intelligence, votre talent et votre ambition. Voilà pourquoi vous avez été recruté. Voilà pourquoi vous avez été choisi pour cette mission.

Il était juste de vous donner une vue d'ensemble des éléments qui comprennent la plupart des missions et les moyens par lesquels vous pouvez les réaliser.

L'objectif suprême de chaque mission est de libérer l'île. Au début de chaque mission vous recevez un rapport sur l'île avec un bref historique de l'île, les principaux objectifs et tous les détails importants. Il vous indiqué par exemple que l'île de Khash renferme le Trésor Impérial et que votre objectif premier est de priver l'ennemi de ses sources primaires de revenus. Pour poursuivre ce but et réussir votre mission, vous devez mener à bien un certain nombre de missions très spécifiques pour lesquelles vous avez reçu des instructions.

Vous arrivez sur une île ou tout près avec un type particulier de véhicule, ou à pied. Ce mode de transport peut être échangé contre un autre que vous rencontrerez au cours de vos voyages, de la même façon vous pourrez passer d'un véhicule à un autre quand vous les trouverez. En réalité, pour la plupart des missions, il faut plus d'un type de véhicule afin d'atteindre vos objectifs. Le Chapitre 9, Transport & Mouvement, qui commence à la page 45, donne une vue d'ensemble des déplacements dans les îles, dans les mers et dans le ciel au-dessus d'elles.

Vous recevez des armes à utiliser sur l'île, mais vous êtes autorisé à transporter des armes et à vous en servir après les avoir trouvées. Il vous faudra trouver des armes supplémentaires pour réussir votre mission. L'annexe B, Systèmes d'armes, qui commence à la page 135, donne des informations détaillées sur la panoplie d'armes qui peut être trouvée.

Les noms et les positions de certains contacts connus sur l'île vous seront indiqués, mais ces personnes ne représentent qu'une infime partie des gens que vous verrez, rencontrerez et avec lesquels vous parlerez. Les contacts eux–mêmes vous renverront vers d'autres personnes susceptibles de vous aider. A titre d'avertissement, bien que chaque tentative soit censée vous mettre en présence de contacts qui sont dignes de confiance, vous devez être circonspect à l'égard de toute personne que vous rencontrez. Cependant, certaines personnes vous offriront une aide extrêmement précieuse. Le Chapitre 14, Etablir des contacts & Rencontrer des gens, qui commence à la page 68, étudie chaque aspect des interactions humaines.

La rencontre avec des véhicules, des armes et des gens exigera une réaction immédiate de votre part. Le Chapitre 10, Actions Spéciales, qui commence à la page 52, étudie ces éventualités.

Vous êtes libre de décider de votre itinéraire sur l'île. Vous disposez de cartes détaillées de l'île : vous devez apprendre à les lire et à en tirer le meilleur parti. Reportez-vous au Chapitre 12, Lecture de la carte, page 60.

Vous devrez toujours surveiller l'état de santé de votre personnel et il vous faudra de temps en temps vous reposer et reprendre des forces. Pour plus de détails reportez-vous au Chapitre 17, Soi-même, et au Chapitre 18, Repos.

Il est vital de garder trace de ce que vous avez fait et appris ; vous porterez sur vous un carnet personnel dans ce but. Il est actualisé automatiquement lorsque des événements importants se produisent. Le Chapitre 16, Votre carnet, vous aidera à en tirer le meilleur parti.

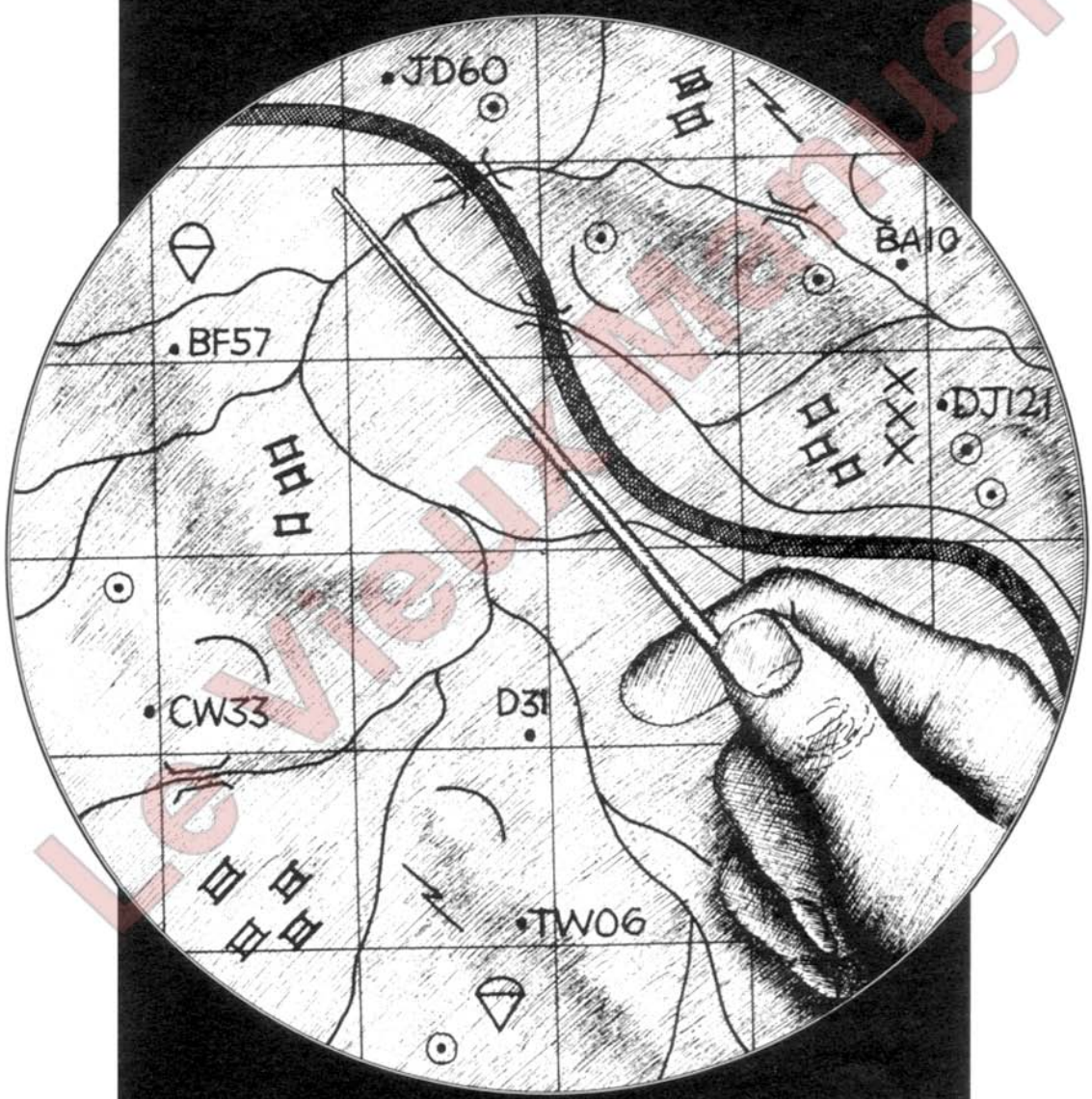
Vous courez le risque de tomber aux mains de la Police secrète de l'Empire Saharien. Il est vital de lire le Chapitre 15, Evasion, si vous vous trouvez dans une situation semblable.

Vous serez constamment menacé d'être attaqué par les armées sahariennes et vous voudrez vous-même surprendre les troupes ennemies. Le Chapitre 11, Attaquer l'ennemi, vous donne les meilleurs plans d'approche.
Le Chapitre 19, Atteindre les objectifs de votre mission, page 88 décrit la suite des événements quand une mission est terminée.

En fin de compte, l'Armada Saharienne attaquera pour prendre Agora. Le Chapitre 20, L'Armada, page 90, explique les actions qui sont attendues de votre part quand cette situation se produit.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 8 - INSTRUCTIONS DE MISSION



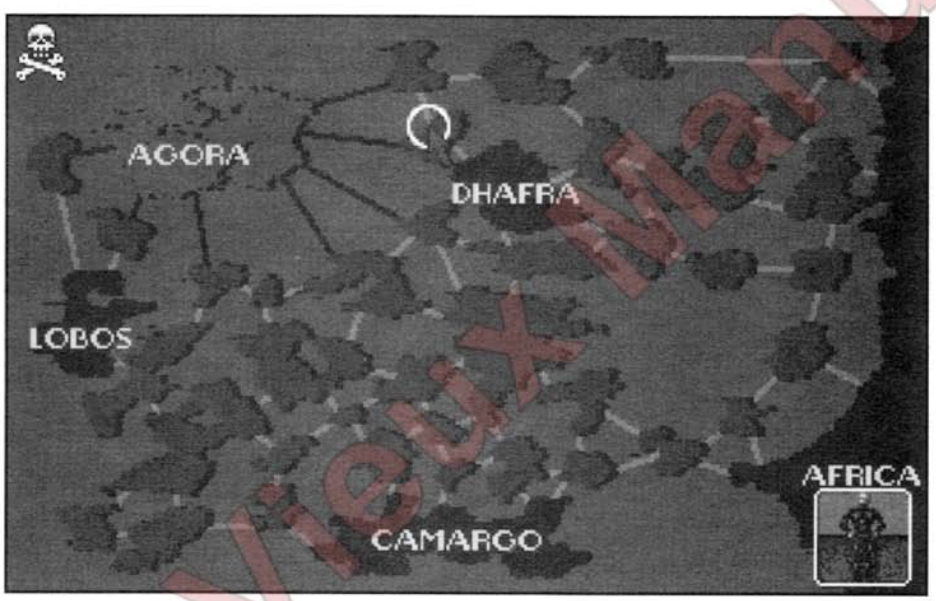
Le vieux Manuel



CHAPITRE 8 - INSTRUCTIONS DE MISSION

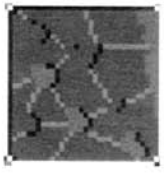
SÉLECTION D'UNE MISSION

Après avoir décidé de tenter une mission sous forme de Raid, en sélectionnant la porte "Raids" et en spécifiant le niveau de difficulté choisi, ou en tant qu'élément d'une Campagne générale, en sélectionnant la porte "Control", vous serez accueilli par Control lui-même, le Directeur Général de COBRA, et il vous sera demandé de sélectionner l'île sur laquelle vous allez réaliser une mission.



Au fur et à mesure que vous déplacez le pointeur sur les îles, vous remarquez qu'un symbole "Crâne" ou plusieurs apparaissent dans le coin supérieur gauche au-dessus d'Agora. Le nombre de crânes correspond aux niveaux de difficulté d'une mission. Les missions "à cinq crânes" sont les plus difficiles et celles à un crâne les plus faciles.

Il est possible de faire un gros-plan de la carte à l'aide du bouton "Zoom avant", puis de la réduire avec le bouton "Zoom arrière". Tous les noms de l'île sont visibles quand la carte est grossie une fois. Des icônes apparaissent dans le coin inférieur droit.



Cette icône vous permet de passer aux Plans Stratégiques, comme expliqué précédemment à la page 30. A ce niveau, les Plans Stratégiques prennent comme point de départ les îles actuellement libérées pendant votre Campagne. (L'option Plans Stratégiques n'apparaît pas si vous réalisez la mission en tant que Raid).

Le vieux manuel





L'icône ci-contre vous fait retourner au corridor.

Une fois que vous avez choisi votre mission, déplacez le pointeur sur cette île et appuyez sur le bouton "Ile". Suivez les instructions sur l'écran.

ECRAN INSTRUCTIONS DE MISSION

Le rapport sur l'île sera chargé et affiché. Il donne un bref historique de l'île, les principaux objectifs et tous les détails importants. Il s'agit de la première partie de vos instructions de mission.

Il y a sept sections en tout. Vous pouvez les aborder successivement à l'aide des icônes "Tourner la page". Ou bien vous pouvez prendre chaque section individuellement à l'aide de l'icône "Point d'interrogation".

Lorsque vous sélectionnez l'icône Point d'interrogation, Control apparaît pour vous donner des instructions de mission. Vous pouvez le questionner sur sept aspects de la mission représentés par les sept icônes affichées dans le bas de l'écran. Dans le coin supérieur droit se trouvent des icônes pour accepter (pouces vers le haut) ou refuser (pouces vers le bas) la mission.



Les sept zones d'information sont les suivantes, de gauche à droite : Rapport sur l'île, Objectifs de

Le Vieux Manuel



CHAPITRE 8 - INSTRUCTIONS DE MISSION

mission, Durée voyage pour île, Transport disponible, Armes disponibles, Renseignements généraux.

Vous pouvez accéder à chacune de ces zones d'information en déplaçant le pointeur sur l'icône appropriée et en appuyant sur le sélecteur d'icône.



Affiche le rapport sur l'île.



Objectifs de mission : Chaque mission comprend un certain nombre d'objectifs qu'il convient d'atteindre en totalité pour réussir la mission. Les objectifs apparaissent les uns après les autres. Le numérotage des objectifs n'indique pas un ordre de priorité. Il n'est pas nécessaire d'apprendre vos objectifs par coeur, car vous pourrez les revoir tout au long de la mission.



Durée voyage pour île : Affiche le trajet et le temps qu'il vous faudra pour atteindre l'île.



Transport disponible : Montre le moyen de transport mis à votre disposition à votre arrivée sur l'île.



Armes disponibles : Affiche l'arme (ou les armes) avec laquelle (lesquelles) vous commencerez votre mission.



Contacts : Affiche les noms et portraits des personnes de l'île susceptibles de vous aider.

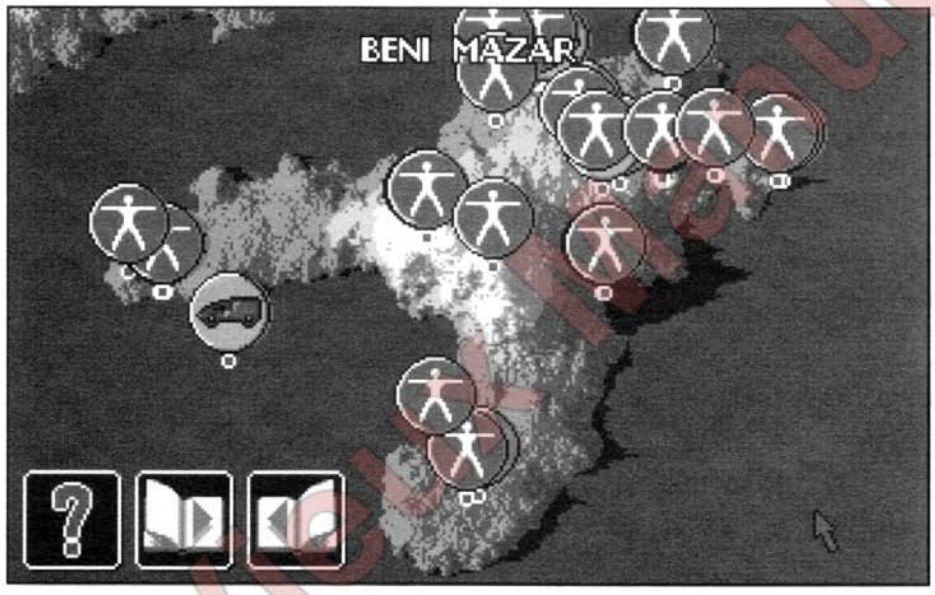


Renseignements généraux : Vous voyez, à la fin, un résumé des renseignements réunis jusqu'à présent sur l'île. La carte de l'île apparaît, recouverte d'un certain nombre de ronds de couleurs. Il n'est pas possible de grossir la carte.

Le Vieux Manuel



Un point rouge, placé immédiatement en dessous de chaque rond, indique la position exacte de la caractéristique que le rond représente. En déplaçant le pointeur sur ce point, vous pouvez voir la nature exacte de cette caractéristique. Même si un point est caché, le simple fait de déplacer le pointeur sur sa position mettra le rond en évidence. Les ronds sont de six types.



Indique la position connue d'un personnage



Indique la position d'une unité ennemie



Indique la position d'armes de secours et de munitions.



Indique la position de véhicules terrestres de secours.



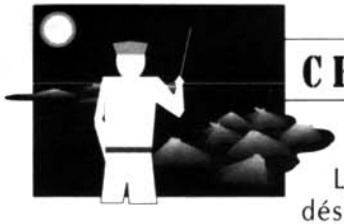
Indique la position d'avions de secours.



Indique la position de bateaux de secours.



Le vieux manuel



Là où l'emplacement d'une caractéristique coïncide avec une ville ou un village désignés, le nom de l'endroit apparaît au-dessus de la description d'une caractéristique. Cette dernière sera décrite d'une des façons suivantes.

Gens : avec leurs noms.

Unités ennemies : Chaque unité a un commandant, dont le nom est donné, et le nombre et le type de véhicules qu'il commande sont également indiqués en détail.

Véhicules de secours : Le type de véhicule est montré.

Armes de secours : Le type d'arme est montré.

A certains moments, plusieurs caractéristiques peuvent coïncider. Dans ce cas, un numéro sera attribué à chacune d'elles. Il est possible de faire défiler automatiquement les caractéristiques sur l'écran.

Les villages connus sont représentés sur la carte par des points bleus. Le pointeur placé sur un point fait s'afficher le nom dudit village.

Toutes les informations connues de la Fédération avant que ne commence votre mission apparaissent sur la carte des services secrets, mais elles peuvent être limitées en ce qui concerne certaines îles. Chaque fois que vous rencontrez une caractéristique au cours de vos pérégrinations, elle s'enregistre automatiquement sur l'écran des services secrets.

ACCEPTER LA MISSION

Vous devez en fin de compte accepter ou refuser la mission en sélectionnant l'icône "pouces vers le haut" (pour accepter) ou "pouces vers le bas" (pour refuser) dans le coin supérieur droit de l'écran de briefing. Si vous refusez la mission, vous retournez à la carte de Sélection de mission.

Si vous acceptez la mission, le Contrôle vous souhaite bonne chance avant que vous ne vous mettiez en route pour l'île. La prochaine fois où vous retournerez au quartier général ce sera, espérons-le, après avoir réussi brillamment votre mission.

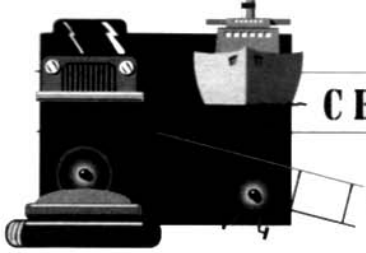
Il est temps pour votre Aptitude sur le terrain de subir le test.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 9 - TRANSPORT & MOUVEMENT



Le Jeu Manuel



CHAPITRE 9 - TRANSPORT & MOUVEMENT

TYPES DE TRANSPORT

Vous avez à votre disposition 22 types de transport différents au cours de vos missions et ils se divisent en quatre catégories : Terre, Mer, Air et Amphibie.

TERRE	MER	AIR	AMPHIBIE
Bus	Homme-grenouille	Ballon	Bateau volant
Jeep	A la nage	Biplan	Sous-marin volant
A pied	Sous-marin de poche	Hélicoptère	Hovercraft
Char	Bateau	Parachute	Char amphibie
Train	Hors-bord	Fusée	
Camion	Sous-marin	Zeppelin	

Chaque mode de transport a ses propres caractéristiques, avantages et inconvénients, dont vous trouverez tous les détails en Annexe D, Modes de transport, page 139.

Les contrôles spécifiques à chaque mode de transport y sont aussi présentés, ainsi que d'autres statistiques primordiales, comme la vitesse et la portée maximales. En utilisant un des modes de transport, appuyez sur la touche "Aide" pour faire apparaître les contrôles correspondants. Appuyez de nouveau sur la touche "Aide" pour reprendre l'action.

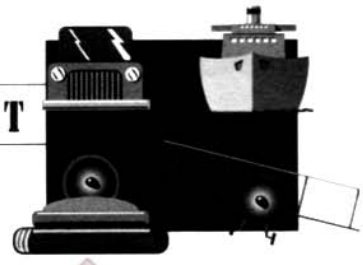
Il est possible d'expérimenter un mode de transport avant de quitter Agora, en passant par le département Entraînement (voir page 29 pour plus d'informations) ; vous pourrez trouver cette pratique très utile à la fois avant et entre les missions.

TRANSFERT ENTRE DES MODES DE TRANSPORT

Vous aurez toujours à votre disposition un mode de transport pour commencer votre mission, mais vous aurez probablement besoin d'en utiliser plusieurs pour réussir une mission. La procédure de transfert entre véhicules est simple. Si vous voyez un véhicule devant vous, manoeuvrez pour venir à sa hauteur. En supposant que votre forme physique est suffisante, sautez directement dans l'autre véhicule et prenez-en le contrôle. Pour plus d'informations sur le transfert de véhicule, reportez-vous à la page 52 du Chapitre 10, Actions spéciales.

Chaque élément du paysage, à savoir la terre, l'air, la surface de la mer ou l'étendue sous-marine, est associé à un "mode humain" de mouvement. Pour passer de votre véhicule en cours au mode humain, appuyez simplement sur la touche "ESC" du clavier. Les modes humains sont les suivants : A pied, Parachute, A la nage ou Homme-grenouille selon le secteur du paysage dans lequel vous évoluez. Ces méthodes de mouvement sont particulièrement utiles si vous voulez explorer des zones restreintes du paysage, comme des bâtiments ou des bases sous-marines, et pour utiliser certaines armes vous devez être en mode humain (par exemple pour poser de la dynamite).

Le Vieux Manuel



LES VUES

Chaque mode de transport vous permet de voir l'environnement loin devant vous. Dans certains modes, comme "A pied" et "A la nage", vous ne voyez que votre propre décor. La plupart des modes montrent aussi une partie du véhicule. Par exemple, lorsque vous êtes dans une jeep, vous pouvez voir à travers le pare-brise. Vous avoir une vue plus large de certains véhicules, comme le biplan, dont vous verrez le nez devant vous et les ailes de chaque côté.

LE PAYSAGE 3-D

Dans chaque mode, les vues 3-D époustouflantes du paysage et ses composantes vous permettent d'identifier d'un coup d'oeil différents terrains, des gens, des bâtiments et d'autres véhicules. Vous trouverez chaque type de bâtiment et de véhicule dans l'Annexe A très utile pour les identifications, à la fin de ce manuel.

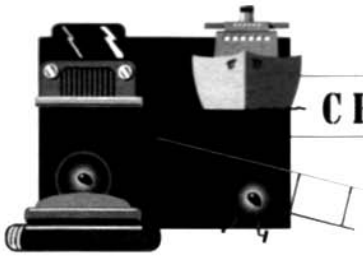
Vous pouvez rencontrer chaque élément du paysage dans certains modes de transport, comme montré dans le tableau au début de ce Chapitre. Sur terre vous pouvez vous déplacer en décrivant des angles de 360°, à moins que votre chemin ne soit obstrué par un objet encombrant. Si vous êtes dans un mode de transport qui vous permet de voler, vous pouvez décoller. Dans les airs, vous pouvez prendre n'importe quelle direction à une hauteur maximale de 12.000 pieds au-dessus du niveau de la mer. Les navires sur la surface de la mer voient leurs mouvements limités, à l'instar des véhicules terrestres (à moins que le véhicule n'ait des aptitudes aériennes ou sous-marines). Les modes de transport subaquatique sont limités par la consistance fond de la mer ; seul le char amphibie peut quitter la terre ferme et prendre la mer. Certains types de véhicule vous permettent de "boucler la boucle", à la fois dans les airs et sous la mer, à condition que vous ayez assez d'espace libre au-dessus du sol ou du fond de la mer.

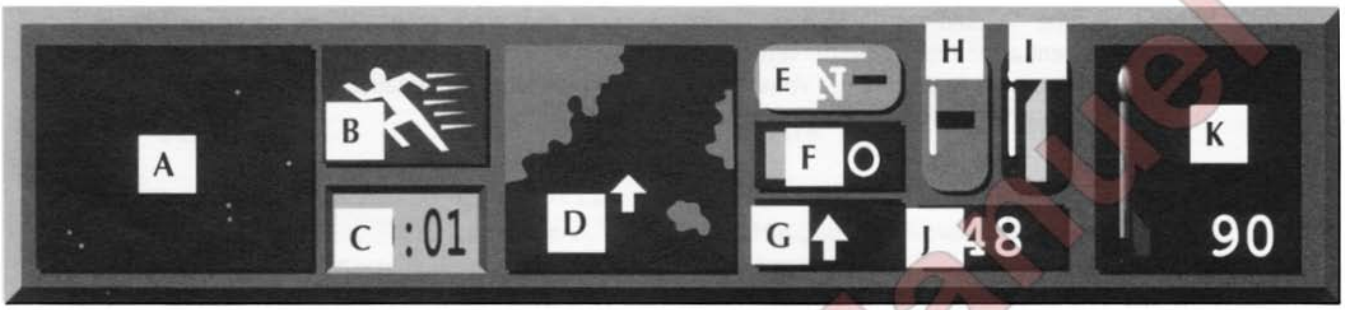
Prenez garde lorsque vous utilisez un véhicule de la terre vers la mer ou vice versa. Si vous vous déplacez en mode humain (c'est-à-dire A pied, A la nage, en Homme-grenouille ou en Parachute) vous passerez automatiquement d'un mode humain à un autre. Si vous optez pour un mode de transport Amphibie, votre voyage peut se poursuivre sans interruption. Si vous entrez dans la mer avec un véhicule terrestre ou si vous conduisez sur la terre avec un véhicule marin, vous vous retrouverez en rade ! Il est ordinairement possible de se tirer d'un mauvais pas en attendant la vague suivante et d'y entrer en marche arrière. Mais quelquefois vous serez bel et bien bloqué. Il ne vous restera plus qu'à abandonner votre véhicule.

LE TABLEAU DE CONTROLE DES TRANSPORTS

Afin de faciliter l'apprentissage du contrôle de chaque mode de transport, un affichage standardisé apparaît en haut de l'écran.

Le Vieux Manuel

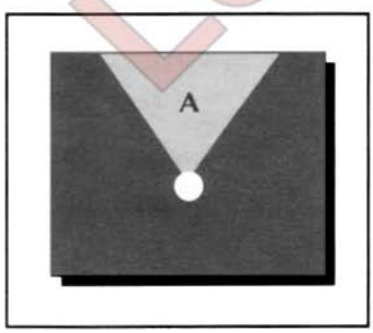




INSTRUMENTS

A) Radar à courte portée/Fenêtre actions spéciales
B) Indicateur de puissance musculaire
C) Horloge
D) Mini-carte
E) Boussole
F) Compteur de vitesse
G) Compte-tours
H) Horizon artificiel
I) Jauge de carburant
J) Altimètre
K) Sélecteur d'arme

RADAR À COURTE PORTÉE



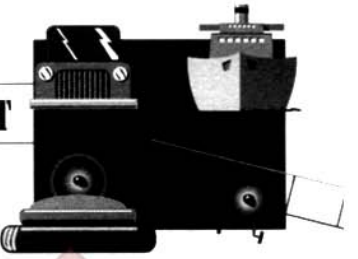
Le radar à courte portée détecte des objets à quelques kilomètres de distance de votre position.

Vous êtes représenté par le point blanc au centre de la fenêtre. Votre champ de vision correspond au secteur au-dessus de ce point, marqué A dans le diagramme ci-dessous.

Lorsque vous tournez, le radar tourne aussi si bien que votre ligne de vision du paysage correspond toujours à la direction droit vers le haut sur le radar.

Les points de couleur qui apparaissent sur le radar à courte portée ont la signification suivante :

Le vieux Manuel



Blanc	Vous-même
Vert clair	Transport terrestre
Jaune	Transport amphibie
Bleu clair	Transport aérien
Bleu foncé	Transport maritime
Orange	Bâtiments
Vert foncé	Arbres
Marron	Autres personnes
Gris	Missiles

INDICATEUR DE PUISSANCE MUSCULAIRE

L'indicateur de puissance musculaire montre la vitesse à laquelle vous consommez de l'énergie. Chaque marque de l'indicateur qui se vide consomme un réservoir de votre stock d'énergie.

Lorsque l'indicateur est rouge et blanc, vous êtes en pleine forme et toutes vos actions se déroulent à la vitesse normale. Lorsqu'il est gris, vous êtes exténué et vos actions se déroulent deux fois moins vite (vous remarquerez l'horloge du jeu qui tourne deux fois plus vite que la normale).

Vous maîtrisez la fatigue en vous arrêtant pour vous reposer quelques minutes. Votre puissance musculaire se reconstitue à partir de vos réserves en énergie. Un repos d'une heure ou plus remplira également vos réserves en énergie. Si vous êtes à court d'énergie, vous vous évanouissez et êtes obligé de vous arrêter et de vous reposer.

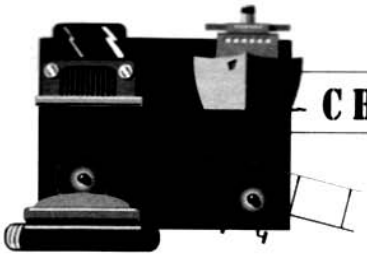
HORLOGE

L'horloge a vingt-quatre heures, soit l'équivalent d'une journée. Chaque jour comporte des périodes de lumière diurne et d'obscurité, le soleil se levant à 06h00 et se couchant à 18h00, alors que vous vous rapprochez de l'Equateur.

Les périodes d'obscurité vous offrent la possibilité d'effectuer des manoeuvres tandis que l'état d'alerte où se trouve l'ennemi est réduit. Cependant, il vous semblera également plus difficile de vous déplacer. Vous êtes muni d'une paire de lunettes protectrices à infrarouge que vous activez et désactivez en appuyant sur la touche "I" du clavier. Lorsqu'elles sont activées, votre vision nocturne est améliorée. Elles resteront activées pendant un laps de temps maximal d'une heure (durée du jeu), lorsqu'elles sont chargées. Dès que vous les désactivez ou qu'elles sont à court d'énergie, elles commencent à se recharger. Il est recommandé de les désactiver le plus tôt possible pour garder leur énergie en cas d'urgence. Si la charge des piles est inférieure à un quart, vous ne serez pas en mesure de les activer.

Les fusées éclairantes que vous lancerez (si vous en avez) illumineront le paysage l'espace d'un instant.

Le vieux Manuel



LA MINI-CARTE

La mini-carte couvre une zone correspondant à la carte principale agrandie au maximum (centrée sur votre position) et montre les reliefs de votre environnement, ce qui vous permet d'identifier les collines et les versants, les profondeurs océaniques et les côtes. La flèche rouge indique à la fois votre position et votre direction.

LA BOUSSOLE

La boussole indique la direction que vous prenez actuellement.

LE COMPTEUR DE VITESSE

Indique votre vitesse en chiffres et sous forme de barre. La vitesse peut être positive (en rouge) lorsque vous avancez ou négative (en vert) lorsque vous reculez.

COMPTE-TOURS

Le compte-tours indique la direction et la vitesse de rotation de l'arbre du moteur. Plus il tourne vite, plus la flèche s'allonge.

HORIZON ARTIFICIEL

La ligne verte représente la position et l'angle de l'horizon par rapport à votre véhicule et peut servir à estimer vos inclinaisons et tonneaux.

JAUGE DE CARBURANT

Votre jauge de carburant montre la quantité de carburant restant dans le véhicule (le cas échéant).

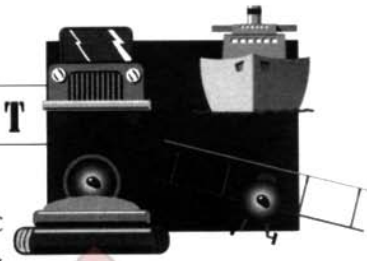
ALTIMETRE

L'altimètre indique, en pieds, votre altitude au-dessus du sol ou votre profondeur en dessous du niveau de la mer. Dans le premier cas, les valeurs apparaissent en vert et dans le second elles apparaissent en bleu.

SYSTEME D'ARMES SÉLECTIONNÉ

La fenêtre montre l'arme sélectionnée actuellement et indique en chiffres la quantité d'armes restantes. Pour sélectionner une autre arme, appuyez sur la touche "+" (plus) ou "-" (moins) du clavier principal. La fenêtre montrera chaque arme tour à tour si vous continuez à appuyer sur + ou -. L'arme montrée dans la fenêtre est celle que vous êtes en train d'utiliser et celle avec laquelle

Le vieux Manuel



vous tirerez en appuyant sur le "bouton de tir" du *joystick* (barre d'espacement avec le *clavier* ou la *souris*) Pour plus d'informations sur l'utilisation de chaque arme, reportez-vous à la page 135.

ACTIONS SPÉCIALES

La fenêtre du radar à courte portée sert aussi de fenêtre pour les "Actions spéciales". Il existe trois actions spéciales possibles : parler à une personne, sauter dans un autre véhicule ou saisir une arme dans une caisse d'armes. Chaque fois que vous vous approchez suffisamment d'une personne, d'un véhicule ou d'une caisse, l'une des trois icônes Special Actions apparaît dans cette fenêtre. En frappant sur la touche d'Actions spéciales (F) vous déclenchez cette action particulière. Pour plus d'informations reportez-vous au Chapitre suivant, "Actions spéciales".

MESSAGES

De temps à autre un message peut apparaître sur l'écran principal et vous donner des informations supplémentaires importantes à propos de situations spéciales.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 10 - ACTIONS SPÉCIALES



Le Vieux Manuel

CHAPITRE 10 - ACTIONS SPÉCIALES



La Fédération Atlantique est tributaire de votre vivacité d'esprit et de vos réflexes d'agent secret. Votre mission implique des centaines de décisions à prendre par vous-même. La Fédération vous a donné un mode de transport et peut-être quelques armes. Elle vous a également indiqué quelques noms et visages à chercher.

A moins que vous ne contrôliez d'autres véhicules, armes et gens, vous avez peu de chances de réussir. Pour réaliser rapidement et facilement toutes ces actions essentielles, votre tableau d'instruments a une fenêtre "Actions spéciales" commune au radar à courte portée.

Lorsque vous êtes assez près d'un autre véhicule pour sauter dedans, ou d'une personne pour lui parler, ou d'un objet pour le saisir, une des icônes suivantes apparaît dans la fenêtre :

Sauter



Parler



Saisir



Pour réaliser l'action, appuyez sur la touche de fonction F1 du clavier. Tant que l'action est encore possible, l'icône restera affichée. Lorsque vous sortez de la portée du véhicule, de la personne ou de l'objet, l'icône disparaît.

SAUTER DANS DES VÉHICULES

Lorsque vous "sautez" d'un mode de transport à un autre, un écran intermédiaire s'affiche. Le paysage réapparaît alors et vous pouvez le voir de votre nouveau véhicule. La méthode de contrôle pour votre nouveau véhicule sera probablement différent de celui de votre mode de transport précédent. Consultez le cas échéant dans l'Annexe A les données de contrôle de votre nouveau mode.

PARLER À DES GENS

Lorsque vous parlez à quelqu'un, son portrait apparaît, ainsi que certaines informations à son sujet. A ce stade, vous pouvez changer d'avis et ne pas lui parler en sélectionnant l'icône "Exit". Reportez-vous au Chapitre "Etablir des contacts et rencontrer des gens" à la page 68 pour plus de détails sur la façon d'engager une conversation.

SAISIR DES OBJETS

Tous les objets que vous pouvez saisir sont stockés dans les Weapons Boxes (caisses d'armes). Le

Le vieux Manuel



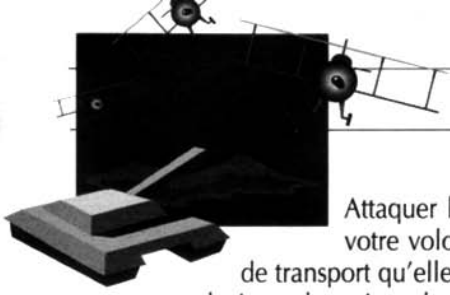
contenu d'une caisse d'armes ne peut être découvert qu'en le "saisissant". Lorsque vous avez saisi un objet, son image apparaît avec quelques informations sur lui. Ce sera *généralement* une arme, mais il peut s'agit de certains documents vitaux ou même d'un traquenard meurtrier. S'il s'agit d'une arme ou de papiers, vous les ramasserez automatiquement et vous les ajouterez à votre stock. Attendez quelques secondes pour revenir dans l'environnement 3-D. S'il s'agit d'un traquenard, il vous sera indiqué comment en sortir avant l'explosion. Si vous ne suivez pas ces conseils, vous serez sérieusement blessé, aussi prenez le large !

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 11 - ATTAQUER L'ENNEMI



Le vieux Manuel



CHAPITRE 11 - ATTAQUER L'ENNEMI

Attaquer les armées ennemies au cours d'une mission est inévitable, quelle que soit votre volonté de les éviter. Les armées ennemies se divisent en unités, selon le mode de transport qu'elles utilisent. Chaque unité a à sa tête un commandant et peut compter jusqu'à plusieurs douzaines de véhicules.

VOTRE PUISSANCE DE TIR

Chaque type de véhicule est vulnérable aux attaques de certaines armes, dont quelques-unes sont très spécialisées et ne sont efficaces que dans un certain secteur du paysage ou contre certains véhicules. D'autres ont des aptitudes plus générales et peuvent être utilisées contre une palette de cibles plus large. Le tableau qui se trouve à la fin de ce chapitre montre l'efficacité de chaque arme contre chaque type de véhicule. Vous trouverez également dans l'Annexe B, Systèmes d'armes, plus de détails sur les caractéristiques de chaque arme.

TACTIQUES ENNEMIES

Les véhicules ennemis que vous rencontrez au cours de vos missions utilisent tous les mêmes tactiques contre vous. Si vous comprenez les tactiques ennemies, vous aurez un avantage dans la bataille (ou en évitant de rencontrer l'adversaire!).

STATUT TACTIQUE

Le statut tactique de chaque véhicule ennemi change quand il capte des signes d'activité de votre part, en passant par 5 phases différentes :

Temps mort — **Le véhicule reste stationnaire, guettant un signe d'activité de votre part.**

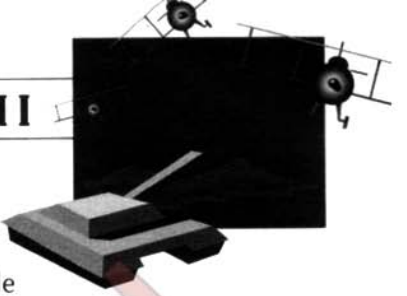
Alerte — **Le véhicule se déplace par intermittence, attendant d'autres signes d'activité de votre part.**

Recherche — **Le véhicule patrouille très vite, cherchant des signes probants qui indiquent votre position et vos mouvements.**

Attaque — **Le véhicule fonce droit sur vous pour vous attaquer.**

Repli — **Le véhicule interrompt sa charge et change de direction avant de se lancer dans une nouvelle attaque.**

Le Vieux Manuel



EMPREINTES

Une empreinte correspond à la zone dans laquelle vous êtes "visible" par le véhicule ennemi.

La taille et la forme réelles des empreintes sont différentes pour chaque type de véhicule et il existe des empreintes différentes pour l'activité (signes de mouvements), la poursuite (signes indiquant votre position et vos mouvements), le verrouillage (suivi précis par des systèmes d'armes) et l'évasion (rayon d'approche).

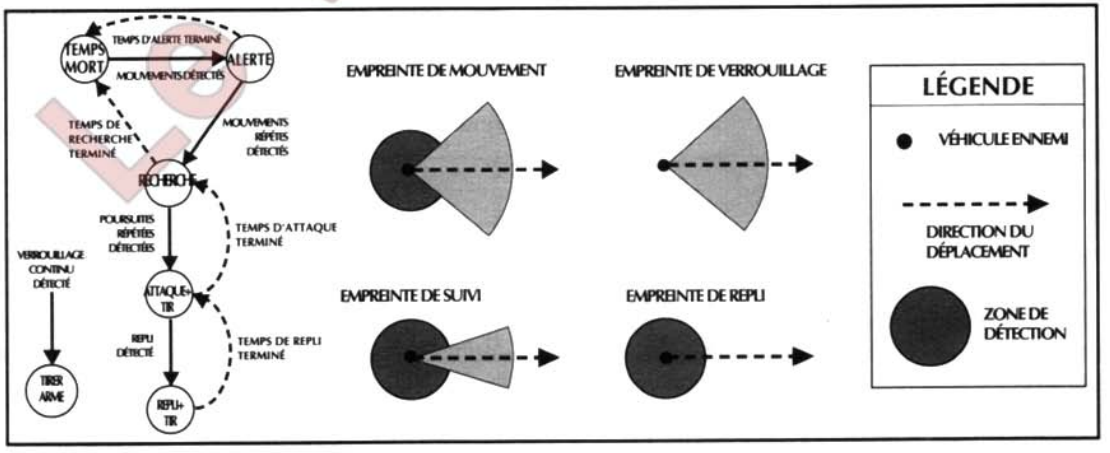
Les empreintes d'activité, de poursuite et de verrouillage sont des empreintes directionnelles avec une zone de détection plus longue devant le véhicule que derrière lui.

TIRER AVEC DES ARMES

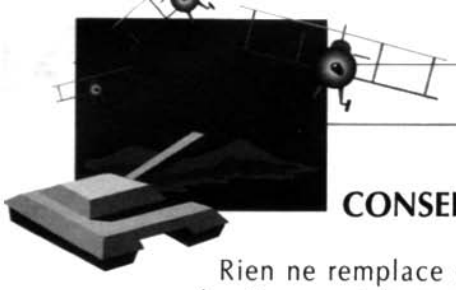
Un véhicule ennemi tirera sur vous dans les phases Attaque et Repli. Avant de tirer, le véhicule doit capter une succession de signaux de verrouillage.

TEMPS MORT

Le véhicule ennemi reste uniquement dans les phases supérieures du statut tactique pendant un certain temps avant d'abandonner sa recherche et de passer à une phase inférieure et moins active. C'est ce qu'on appelle un temps mort. La durée précédant un temps mort varie selon le type de véhicule et son statut tactique.



Le Vieux Manuel



CONSEILS ET FICELLES À PROPOS DES TACTIQUES ENNEMIES

Rien ne remplace une véritable expérience de la bataille, mais la connaissance du fonctionnement des tactiques ennemies vient renforcer votre expérience.

Les temps morts et les empreintes pour chaque type de véhicule ennemi sont des choses que vous devez découvrir par vous-même au cours de la bataille. Cependant certaines choses méritent d'être mentionnées.

1) Biplans, Bateaux volants & Sous-marins volants

Le statut tactique de ces trois types d'unités ne tombe jamais en dessous de SEARCH. Si vous trouvez un biplan stationnaire par exemple, il s'agira toujours d'un véhicule de secours et PAS d'un élément d'une unité ennemie.

2) Approche furtive

Les véhicules ennemis regardant plus vers l'avant que vers l'arrière, il est possible de s'approcher subrepticement par derrière de certains d'entre eux. Avec un char, par exemple, vous devez pouvoir entrer dans le rayon d'action d'une grenade avant d'être détecté.

3) Manoeuvres rapides

Des manoeuvres rapides et violentes de votre part peuvent empêcher le véhicule ennemi de capter un signal continu de verrouillage et, en conséquence, de tirer sur vous. Pour y parvenir, vous devez sortir de son "faisceau" de verrouillage dirigé vers l'avant. Vous ne pourrez vous éloigner du véhicule qu'en le dépassant très rapidement ! Vous avez beaucoup plus de chances de vous en sortir en décrivant des angles droits.

4) Cohérence

Les commandants des véhicules ennemis subissent un entraînement sévère et par conséquent réagissent de manière très prévisible. Si vous connaissez le comportement d'un char, vous connaîtrez celui de tous les autres.

Le Vieux Manuel

EFFICACITÉ DES ARMES

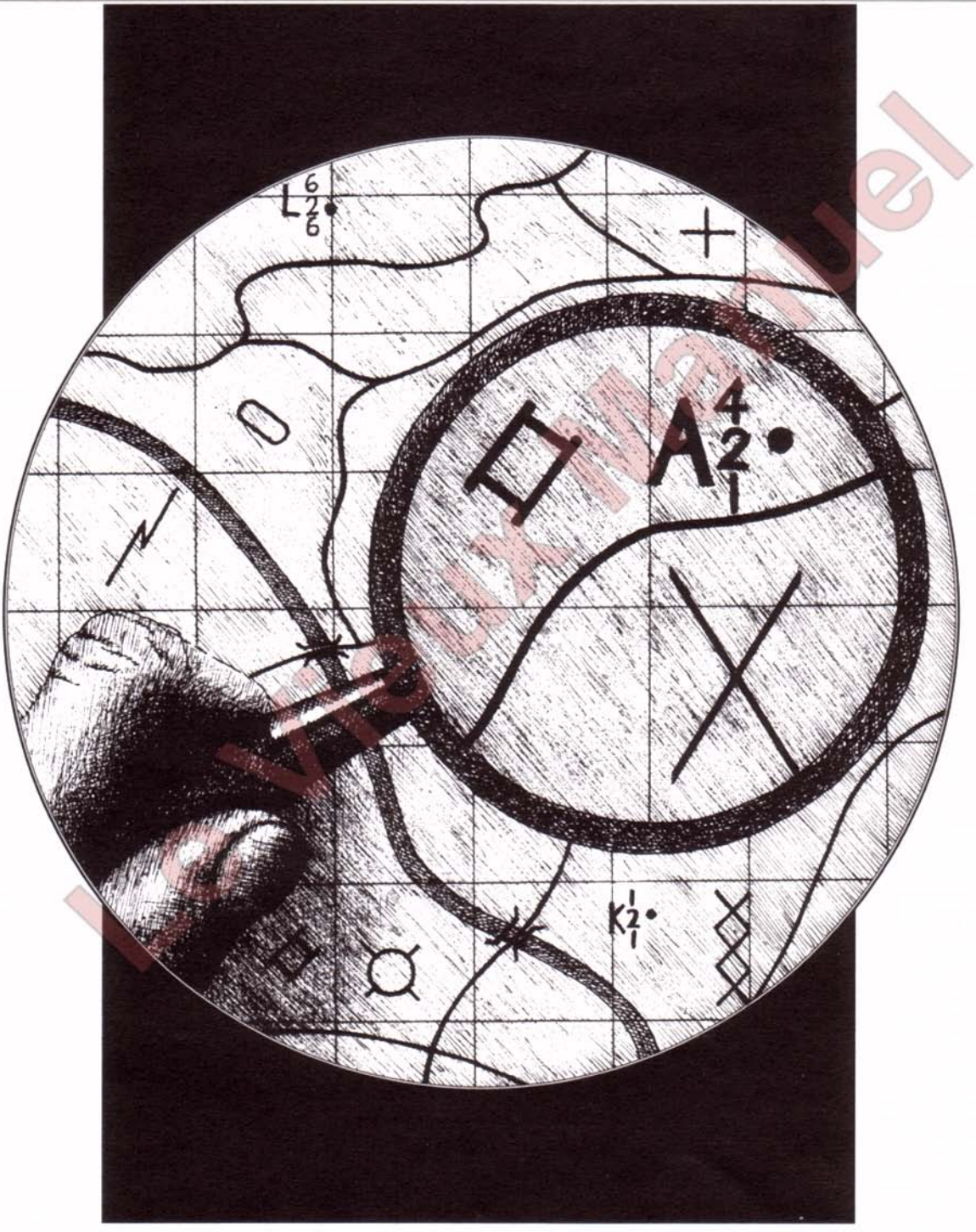
Le tableau ci-dessous indique les chances d'un joueur lorsqu'il utilise une arme particulière ou "tue" un véhicule particulier d'un seul tir. Les chiffres sont donnés en pourcentage, 100 % signifiant qu'un tir avec cette arme détruira toujours ce véhicule.

	CARABINE	DYNAMITE	PISTOLET	LANCE-ROQUETTES	GRENADE À MAIN	LANCE GRENADES	MINE-VENTOUSE	MISSILE ORCA	COUTEAU
CHAR	5	100	1	70	30	50	100	0	0
JEEP	60	100	20	100	100	100	100	0	0
CAMION	50	100	10	100	90	100	100	0	0
BUS	40	100	10	100	90	100	100	0	0
TRAIN	20	100	5	100	80	100	100	0	0
HOMME À PIED	100	100	100	100	100	100	0	0	100
HORS-BORD	70	100	10	100	100	100	100	100	0
CHAR AMPHIBIE	50	100	10	100	80	100	100	80	0
SOUS-MARIN DE POCHE	50	100	5	100	100	100	100	100	0
SOUS-MARIN	5	100	1	100	50	70	100	70	0
BATEAU	10	100	1	100	80	100	100	90	0
HOMME-GRENOUILLE	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BIPLAN	30	100	2	100	100	100	100	0	0
HÉLICOPTèRE	50	100	2	100	100	100	100	0	0
ZEPPELIN	100	100	10	100	100	100	100	0	0
DIRIGEABLE	100	100	10	100	100	100	100	0	0
FUSÉE	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PARACHUTE	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BATEAU VOLANT	20	100	2	70	100	100	100	50	0
HOVERCRAFT	40	100	4	70	100	100	100	0	0
SOUS-MARIN VOLANT	30	100	1	70	100	100	100	90	0
À LA NAGE	0	0	0	0	0	0	0	0	0

	FUSIL D'ASSAUT	MITRAILLETTE	MITRAILLEUSE LÉGèRE	HARPON	MISSILE À INFRAROUGE	OBUS DE CHAR	ARME SOUS-MARIN	TORPILLE
CHAR	1	1	2	5	70	100	0	0
JEEP	40	40	60	40	100	100	0	0
CAMION	30	30	45	30	100	100	0	0
BUS	20	20	30	20	100	100	0	0
TRAIN	10	10	15	10	100	100	0	0
HOMME À PIED	100	100	100	100	100	100	0	0
HORS-BORD	50	50	75	50	100	100	100	100
CHAR AMPHIBIE	20	20	30	30	100	100	80	100
SOUS-MARIN DE POCHE	30	30	40	40	100	100	100	100
SOUS-MARIN	1	1	2	5	100	100	70	100
BATEAU	5	5	10	10	100	100	90	100
HOMME-GRENOUILLE	0	0	0	0	0	0	0	0
BIPLAN	15	15	25	15	100	100	0	0
HÉLICOPTÉRE	25	25	35	25	100	100	0	0
ZEPPELIN	50	50	75	50	100	100	0	0
DIRIGEABLE	50	50	75	50	100	100	0	0
FUSÉE	0	0	0	0	0	0	0	0
PARACHUTE	0	0	0	0	0	0	0	0
BATEAU VOLANT	10	10	15	20	100	100	50	100
HOVERCRAFT	20	20	30	30	100	100	0	0
SOUS-MARIN VOLANT	10	10	15	30	100	100	90	100
À LA NAGE	0	0	0	0	0	0	0	0

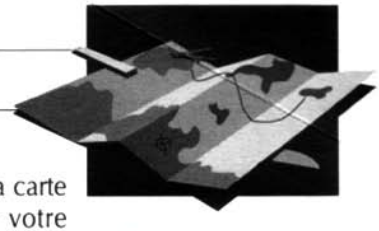
Le vieux Manuel

CHAPITRE 12 - LECTURE DE LA CARTE



Manuel

CHAPITRE 12 - LECTURE DE LA CARTE



Lorsque vous êtes au quartier général de la Fédération Atlantique, vous voyez la carte politique qui vous permet d'élaborer votre plan stratégique et d'effectuer votre sélection de mission. La carte politique montre les contours de chaque île avec des couleurs pour indiquer si elle est sous le contrôle de la Fédération ou des Sahariens et les routes d'approvisionnement entre les îles qui apparaissent intactes ou coupées. Vous trouverez de plus amples informations à la page 30.

Au cours des briefings de mission, la carte des services secrets montre l'île sélectionnée avec ses reliefs, recouverte par des ronds qui indiquent l'emplacement de la population, de véhicules, d'armes et d'unités ennemies. Vous trouverez de plus amples informations à la page 43.

Une fois que vous avez commencé votre mission, vous avez accès à une carte très détaillée, avec les reliefs, de tout l'est Atlantique, qui montre les 42 îles et une partie du continent africain. Vous pouvez y accéder à tout moment au cours de votre mission en appuyant sur la touche de fonction F5.

La carte qui apparaîtra pour la première fois, se concentrera sur l'île objet de votre mission. Elle peut être agrandie ou réduite à volonté. Pour l'agrandir, déplacez le pointeur sur le centre de la zone à élargir et appuyez sur le bouton "Zoom in". Pour la réduire, appuyez simplement sur le bouton "Zoom out". Si vous appuyez deux fois sur les boutons 'Zoom", les agrandissements ou réductions doublent. La carte peut être réduite ou agrandie lorsque vous êtes dans un mode carte (voir ci-dessous).

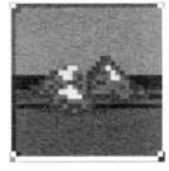
Votre position est indiquée par le point rouge en dessous de l'"homme blanc qui court". Les lignes rouges sur la carte correspondent aux routes, les lignes bleues aux voies ferrées et les lignes blanches les routes maritimes.

Dans le coin inférieur gauche vous voyez une "clé". Déplacez le pointeur sur cette icône pour 'ouvrir' les icônes carte en les affichant au bas de l'écran.

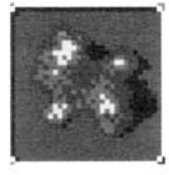
Les icônes qui apparaissent sont les suivantes :



Exit
Vous fait revenir à l'écran depuis lequel vous avez accédé à la carte.



Isométrie
Transforme la vue aérienne en vue isométrique.

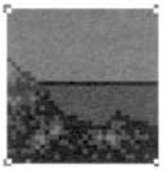


Aérienne
Transforme la vue isométrique en vue aérienne.

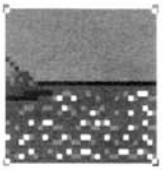
Le vieux Hamel



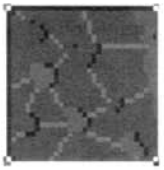
CHAPITRE 12 - LECTURE DE LA CARTE



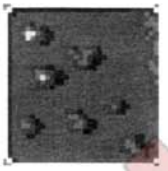
Fond de la mer
Active la carte en relief du fond de la mer.



Surface de la mer
Désactive la carte en relief du fond de la mer.



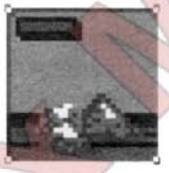
Carte politique
Affiche la carte politique.



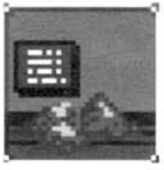
Carte en relief
Passe de la carte politique à la carte en relief.



Montrer villages
Affiche les endroits où se trouvent toutes les cités connues et leurs noms.



Cacher villages
Cache les endroits où se trouvent toutes les cités connues et leurs noms.



Montrer informations village
Affiche la fenêtre d'informations sur le village.



Cacher informations village
Cache la fenêtre d'informations sur le village.



Activer route automatique



Annuler route automatique



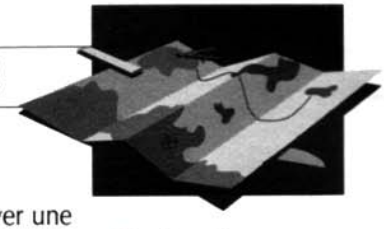
Montrer données services secrets



Cacher données services secrets

Chaque icône représente une option que vous sélectionnez en déplaçant le pointeur sur elle et en appuyant sur le bouton "Icône". Notez que lorsque la clé est ouverte, le cercle autour du pointeur disparaît. Si le cercle est là, le pointeur peut 'saisir' des caractéristiques de la carte en se déplaçant sur elles, mais il ne le peut pas lorsque le cercle n'est pas affiché. Pour fermer la clé, cliquez une fois n'importe où sur la carte. Vous devez fermer la clé avant tout agrandissement ou toute

Le Vieux Manuel



réduction.

Comme vous pouvez le constater, les icônes vont par deux, l'une pour activer une option et l'autre pour la désactiver. De plus, les informations sur les cités ne peuvent apparaître si les cités elles-mêmes ne sont pas montrées.

Les vues isométriques et celles en relief du fond de la mer vous renseignent davantage que les vues aériennes sur la configuration du terrain d'une île et de l'océan environnant. La vue isométrique ne montre pas les cités, routes et voies ferrées.

La carte politique montre l'appartenance (codée par une couleur) des îles et les routes d'approvisionnement qui les relient. Elle peut afficher des cités et des données secrètes, si les options correspondantes sont activées.

Les cités sont représentées par des points bleus (lorsque l'option qui les fait apparaître a été activée). En déplaçant le pointeur sur les points bleus vous pouvez afficher leurs noms. (Auparavant, assurez-vous que la clé de la carte est fermée). Si vous activez l'option 'fenêtre d'informations cité', les types de bâtiments se trouvant dans chaque cité seront également montrés. Les bâtiments qui ont été détruits sont affichés en rouge. Pour plus d'informations sur les types de bâtiments, reportez-vous à l'Annexe E, qui commence à la page 156.

Une fois l'option données secrètes activée, l'emplacement des gens, unités ennemies, véhicules et armes de secours est indiqué sur la carte. Seuls les objets dont vous connaissez l'existence s'affichent. Ils sont tous symbolisés par des ronds de couleurs. Certains ronds peuvent se chevaucher, mais même ceux qui sont partiellement ou totalement cachés peuvent être vus tout de suite et identifiés.

Immédiatement au-dessous de chaque rond se trouve un point rouge qui indique la position exacte de l'objet représenté par ledit rond. Le pointeur placé sur ce point fait apparaître une foule de détails sur l'objet. Même si un point est caché, le rond correspondant apparaît au premier plan si vous placez le pointeur à l'endroit où le point est supposé se trouver. Les ronds sont de six types fondamentaux.

Indique la position d'une personne.



Indique la position d'une unité ennemie.



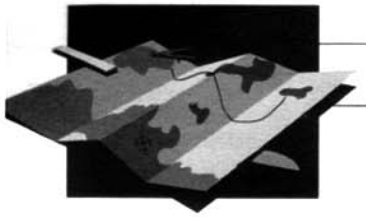
Indique la position d'une arme de secours.



Indique la position d'un mode de transport terrestre de secours.



Le vieux Manuel



Indique la position d'un mode de transport aérien de secours.



Indique la position d'un mode de transport maritime de secours.



Indique la position d'un mode de transport amphibie de secours.



Lorsque l'emplacement d'un objet coïncide avec une ville ou un village connus, le nom de cet endroit apparaît au-dessus de la description de l'objet, à condition que l'icône d'emplacement de la cité ait été préalablement sélectionnée. L'objet peut être décrit d'une des façons suivantes.

Personnes : Leurs noms sont indiqués.

Unités ennemies : Chaque unité a un commandant, dont le nom est donné, et le nombre et le type de véhicules qu'il commande sont également indiqués en détail.

Véhicules de secours : Le type de véhicule est montré.

Armes de secours : Le type d'arme est montré.

A certains endroits, plusieurs objets peuvent apparaître simultanément. Dans ce cas, un numéro sera attribué à chacun d'eux. Il est possible de faire défiler automatiquement les objets sur l'écran, tant que le pointeur reste sur eux.

Chaque fois que vous rencontrez un objet au cours de vos pérégrinations, il s'enregistre automatiquement. Les armes, véhicules, personnes et unités ennemies sont considérées comme des données secrètes. Dans de rares occasions, vous pouvez découvrir un bâtiment ou une cité inconnus, mais la grande majorité des cités est connue de vous avant le début de la mission.

La route automatique et les caractéristiques qui l'accompagnent sont expliquées dans le Chapitre suivant.

Au fur et à mesure que la carte se remplit, vous la trouvez plus difficile à lire qu'avec un seul type de rond affiché à la fois.

Pois faciliter la lecture appuyez sur les chiffres l à 5 du clavier, qui ont les fonctions suivantes:

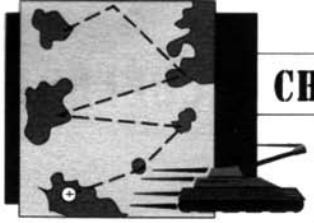
1. Affiche toutes les informations.
2. Affiche des informations sur une unité ennemie.
3. Affiche des informations sur des armes de secours.
4. Affiche des informations sur des véhicules de secours.
5. Affiche des informations sur la population.

Le vieux Manuel

CHAPITRE 13 - ROUTE AUTOMATIQUE & TEMPS ACCÉLÉRÉ



Le Manuel



CHAPITRE 13 - ROUTE AUTOMATIQUE & TEMPS ACCÉLÉRÉ

La fonction Route automatique vous permet d'organiser des voyages et de les effectuer libre de tout contrôle, en regardant les paysages défiler, jusqu'à ce qu'il devienne nécessaire que vous repreniez le contrôle direct du véhicule. Le Temps accéléré vous permet de façon similaire d'effectuer des mouvements prédéterminés de A à B, mais cette fonction diffère de Route automatique dans la mesure où votre route s'affiche sur la carte de l'île et où vous ne traversez pas le paysage réel.

Le Temps accéléré vous permet d'éviter la corvée de longs voyages peu mouvementés, mais l'horloge du jeu continue à tourner. Le temps s'écoule rapidement pour vous, mais pas nécessairement pour votre héros !

DÉTERMINATION DE VOTRE ROUTE

Les routes automatiques sont définies par l'intermédiaire de la carte, l'agrandissement ou vue aérienne. Cependant, elles sont mieux définies sur une carte agrandie qui vous donne une quantité suffisante de détails sur le secteur que vous souhaitez traverser. Pour cela vous devez utiliser la vue aérienne. Pour afficher la carte, appuyez sur la touche de fonction F5. Une fois que la carte est affichée et que vous avez sélectionné l'agrandissement et la vue nécessaires, ouvrez la clé de la carte en déplaçant le pointeur sur l'icône clé. Sélectionnez l'icône "Set Autoroute". La clé se fermera et un cercle apparaîtra autour de l'extrémité du pointeur.

En définissant une route automatique, vous devez tracer sur la carte le chemin que vous voulez suivre. Ce chemin ne sera pas nécessairement une ligne droite, mais afin de prendre des virages ou de changer de direction, il convient de poser un 'indicateur de chemin'. Ces indicateurs sont tracés en déplaçant le pointeur sur le lieu désiré de la carte puis en appuyant sur la barre d'espacement. Une fois que le premier indicateur a été posé, une ligne rouge le relie à votre position en cours (symbolisée par l'"homme blanc qui court"). Lorsque les indicateurs suivants sont posés, la ligne rouge continue à les relier, montrant ainsi la route que vous allez prendre. Il est possible de poser jusqu'à 100 indicateurs sur une route.

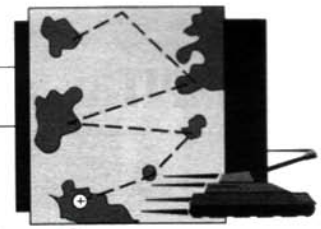
Une fois que vous avez tracé une Route automatique, l'icône "Cancel Autoroute" (annuler route automatique) apparaît dans la clé. Sélectionnez-la si vous commettez une erreur de tracé ou si vous changez d'avis au cours du tracé d'une Route automatique.

Il est possible de définir des Routes automatiques qui traversent les mers en direction d'une autre île. Si vous souhaitez agir ainsi ou traverser un pays qui n'apparaît pas sur l'agrandissement actuel de la carte, sélectionnez un agrandissement moins important qui montre un secteur suffisamment grand de la carte pour permettre le tracé de la route tout entière. Cependant, si vous décidez de voyager sur terre et ensuite sur mer, ou vice versa, il est sage de choisir un mode de transport aérien ou amphibie, sinon votre voyage peut s'interrompre brutalement !

Une fois que vous avez défini la route automatique, sélectionnez l'icône "Exit". Vous retournez ainsi au dernier mode de transport que vous avez utilisé, voyageant sur la route choisie à une vitesse aux trois-quarts inférieure à la vitesse maximale du mode de transport. La fenêtre Carte radar/Actions spéciales de l'affichage des instruments indiquera "Autoroute" (route automatique). Pour reprendre le contrôle direct du mode de transport, appuyez sur "Autoroute Off" (touche de fonction F3). Le mot "Autoroute" disparaît et vous aurez de nouveau le contrôle direct de votre véhicule.

Revell Manuel

CHAPITRE 13 - ROUTE AUTOMATIQUE & TEMPS ACCÉLÉRÉ



Pour utiliser la Route automatique, il convient que vous gardiez les yeux grands ouverts et l'esprit clair. Tout est encore possible : la collision avec un objet (par exemple des arbres, bâtiments, personnes ou unités ennemies), les coups de feu et, si vous avez choisi une route automatique qui passe de la terre ferme à la mer ou vice versa, l'accident en traversant le littoral, si votre véhicule n'est pas amphibie ou aérien.

Vous pouvez sélectionner Temps accéléré à tout moment pendant un voyage avec Route automatique en appuyant sur la touche "Quick Time" (touche de fonction F4), alors que vous traversez le paysage. Autre alternative : après avoir tracé votre route sur la carte, vous pouvez passer directement en Temps accéléré en appuyant sur la touche correspondante au lieu de sélectionner l'icône "Exit". Ceci évite de retourner au paysage 3-D.

En Temps accéléré vous verrez l'"homme qui court" traverser rapidement la carte vers la destination choisie. Pour retourner au paysage 3-D pendant un voyage en Temps accéléré, appuyez de nouveau sur la touche Quick Time (touche de fonction F4). Vous circulerez alors en mode Route automatique.

Si, lors d'un voyage en Temps accéléré, vous passez près d'un bâtiment ou d'une personne de grande importance, ou d'un véhicule ennemi, ou si vous approchez du littoral dans un véhicule qui n'est pas en mesure de le traverser, la fonction "excitement detection" (détection de problème) se déclenche. Votre voyage en Temps accéléré sera alors terminé et vous serez ramené au paysage 3-D pour étudier la situation.

Une fois que vous avez atteint votre destination en Temps accéléré, vous passez automatiquement au paysage 3-D.

Si votre voyage en Temps accéléré ou avec Route automatique a été interrompu, soit par vous-même soit par la "détection de problème", vous pouvez vous écarter un peu de la route choisie. Néanmoins, vous pouvez dans la plupart des cas reprendre votre route automatique en appuyant sur les touches Quick Time ou Autoroute. Vous serez reconduit sur la route que vous avez choisie. Cependant, si vous êtes près du littoral dans un véhicule incapable de le traverser, vous pouvez rencontrer des difficultés.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 14 - ETABLIR DES CONTACTS & RENCONTRER DES GENS



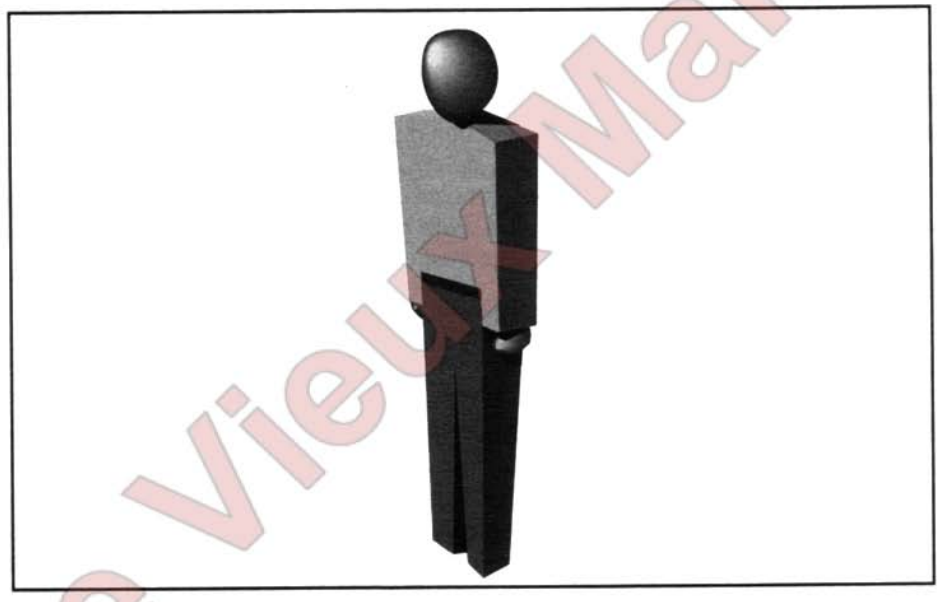
Le Livre Manuel



La zone que vous pouvez parcourir en jouant à "Flames & Freedom" est vaste et recèle des myriades de personnages aux apparences, personnalités et intentions variées.

Certains d'entre eux sont des agents de l'Empire Saharien : il y a une chance sur deux pour qu'ils vous trahissent. D'autres ne sont liés à aucun des deux camps et sont bons à recruter. Certains sont des amis et agents connus de la Fédération. La gageure consiste à apprendre à faire la différence entre eux, puis à agir en conséquence.

Il est facile de repérer des gens dans l'environnement 3-D, car ils sont tous représentés par le symbole illustré ci-dessous.



Lorsque vous êtes assez près de quelqu'un pour engager la conversation, l'icône "Parler" apparaît dans la fenêtre des Actions spéciales. Appuyez sur la touche Special Actions (touche de fonction F1) pour lui parler.

Le portrait du personnage en question apparaît, ainsi que son nom, son métier, son âge et son sexe.

L'heure et la date apparaissent aussi avec une icône "Exit" dans le coin supérieur droit, qui peut être sélectionnée pour retourner à l'environnement 3-D et une icône "Poignée de mains", dans le coin inférieur gauche, peut être sélectionnée pour parler à ladite personne.

Vous pouvez reconnaître immédiatement dans la personne un ami ou un ennemi et par conséquent il se peut que vous ne vouliez pas engager tout de suite la conversation avec elle. Si vous voulez éviter de lui parler, sélectionnez "Exit" pour retourner à l'environnement 3-D. Pour lui parler, sélectionnez "Poignée de main".

Lorsque vous serrez la main à une personne, il peut se produire une des trois choses suivantes :

Le Vieux Manuel



Assistance immédiate, Aide conditionnelle ou Persuasion.

ASSISTANCE IMMÉDIATE

Certaines personnes s'empressent de vous aider. Vous pouvez accepter ou refuser cette aide, comme expliqué ultérieurement.

AIDE CONDITIONNELLE

Certaines personnes vous offriront leur aide, si vous remplissez les conditions qu'elles spécifieront. Ces conditions revêtent une forme similaire aux objectifs de mission et incluent l'assassinat, le sabotage, le recrutement. le sauvetage, la destruction d'une unité ennemie particulière ou la prise de documents vitaux.

Un écran vous donnera les instructions concernant les conditions à remplir. La plupart des personnages de ce type exigeront de vous une seule condition. Il vous sera parfois demandé d'en remplir jusqu'à trois. Celles-ci se dérouleront automatiquement.

PERSUASION

Il convient de persuader certaines personnes de vous aider. Pour ce faire, vous pouvez user de vos talents, à savoir le charme, le sex appeal, la corruption, les menace, le bon sens, la plaidoirie, l'autorité ou la supercherie. Chacun de ces talents est représenté par des icônes qui occupent tout le bas de l'écran. Vous ne pouvez utiliser le sex appeal pour une personne de votre sexe : choisissez alors une des autres icônes (à l'aide du bouton "Icône") dans l'espoir de le persuader de vous aider.

Vous avez naturellement tout intérêt à utiliser vos plus grands talents, mais il est important d'en utiliser un auquel votre interlocuteur sera sensible. Il faut trouver le juste milieu !

Une fois que vous avez fait jouer votre talent, les réactions du personnage sont montrées. Il peut réagir de trois façons : vous aider, refuser de vous aider ou rester neutre. S'il reste neutre, vous pouvez essayer un autre talent, en désespoir de cause, pour le persuader. S'il refuse de vous aider, aucun autre moyen de persuasion n'aura d'effet. Cependant, vous pouvez vous assurer son concours en laissant quelqu'un d'autre le contacter pour vous (s'il y a quelqu'un pour accepter de le faire).

Dans certains cas, la personne peut être tellement hostile à l'égard de votre méthode d'approche qu'il ou elle peut devenir violent(e) et entraîner des dommages corporels.

TRAHISON

Si un personnage est un traître, il vous livrera à la Police Secrète. Les traîtres se comportent

Le Vieux Manuel



exactement de la même façon que tout autre personnage jusqu'au moment où ils vous offrent soi-disant leur aide. En réalité, vous êtes arrêté et emprisonné au plus proche Q.G. de la Police Secrète (comme expliqué dans le Chapitre 15, Evasion, qui commence à la page 75).

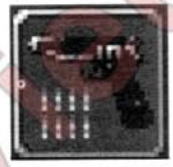
La plupart du temps, les traîtres diront qu'ils sont prêts à vous aider ; vous serez arrêté dès que vous aurez accepté leur aide. Parfois ils feindront d'avoir besoin de persuasion ; dès que vous aurez trouvé la bonne méthode, vous serez trahi. Le pire des cas est celui où un traître pose ses conditions vous faites tout votre possible pour l'aider et votre unique récompense c'est l'arrestation et l'emprisonnement !

Tous les traîtres sont des lâches. Un traître qui vous a trahi une fois ne vous trahira plus jamais : il a une peur folle de votre vengeance et se mettra en quatre pour vous aider.

AIDE OFFERTE

L'aide offerte par un personnage peut revêtir une des neuf formes représentées par les icônes suivantes :

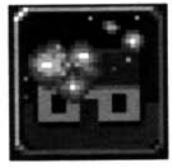

Voyage secret


Armes


Contacts


Transport


Papiers


Missions


Abri


Savoir


Traitement

Chaque personnage que vous recrutez peut offrir un type d'aide ou plus. Vous avez le droit de choisir tous les types d'aide offerts, seulement certains d'entre eux, ou aucun. Pour recevoir de l'aide, sélectionnez l'icône correspondante par l'intermédiaire du bouton "Icône".

Le Vieux Manuel



CHAPITRE 14 - ÉTABLIR DES CONTACTS & RENCONTRER DES GENS



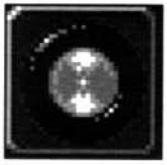
VOYAGE SECRET

Un personnage peut vous proposer de vous emmener voir une personne de sa connaissance, mais dont les coordonnées doivent rester secrètes. Il peut s'agir d'un membre haut placé de la résistance locale, dont la vie serait mise en danger si quelqu'un apprenait comment le trouver.

Si vous sélectionnez l'icône 'voyage secret', un écran vous informe sur la personne que vous allez rencontrer. A ce stade, vous pouvez accepter ou refuser l'offre par l'intermédiaire des icônes 'pouces vers le haut' ou 'pouces vers le bas'.

Une fois que vous avez accepté l'offre, le voyage s'effectue automatiquement et vous aurez les yeux bandés pendant un moment. L'horloge sera remise à zéro pour marquer la durée du voyage et le bandeau sera retiré de vos yeux pour que vous puissiez saluer la personne auprès de laquelle vous avez été conduit. Vous pouvez alors lui parler dans l'espoir de gagner son aide.

Si 'Voyage secret' vous est proposé en tant qu'aide, libre à vous de l'accepter en dernier recours : vous serez immédiatement emmené pour ce voyage secret et ne serez plus en mesure de parler à la personne qui vous a aidé.



TRANSPORT

Un personnage peut vous offrir une forme de transport pour votre usage personnel. Le mode de transport apparaît par l'intermédiaire d'un écran d'instruction lorsque vous sélectionnez l'icône 'Transport'. Vous pouvez choisir d'accepter ou de refuser l'offre de transport en sélectionnant l'icône 'pouces vers le haut' ou 'pouces vers le bas'. Vous vous retrouverez immédiatement dans l'environnement 3-D aux commandes de votre nouveau véhicule.



ABRI

Un personnage peut vous offrir un abri, pendant un certain temps, pour vous soustraire aux armées sahariennes, ce qui est particulièrement utile si l'ennemi est à vos trousses et que vous disposiez de ressources limitées. Lorsque vous sortez de votre cachette, l'ennemi ne vous traque plus et vous bénéficiez d'une période de répit, durant laquelle vous pouvez vous enfuir.



ARMES

Un personnage peut vous offrir des armes pour votre usage personnel. Le système d'armes offert est montré par l'intermédiaire d'un écran de mission, lorsque vous sélectionnez l'icône 'Armes'. Vous pouvez choisir d'accepter ou de refuser l'offre d'une arme en

Le Vieux Manuel



sélectionnant l'icône 'pouces vers le haut' ou 'pouces vers le bas'. Une fois que vous avez pris une arme, vous pouvez l'utiliser dans l'environnement 3-D.

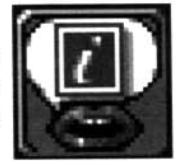
PAPIERS



Une personne peut vous offrir des papiers pour votre usage personnel. La qualité des papiers offerts sera montrée par l'intermédiaire d'un écran de mission lorsque vous sélectionnez l'icône 'Papiers'. Elle varie d'excellente à mauvaise, en passant par bonne et moyenne. Vous pouvez accepter ou refuser l'offre de papiers en sélectionnant l'icône 'pouces vers le haut' ou 'pouces vers le bas'.

Une fois que vous avez des papiers sahariens, vous avez une chance de plus de travers les unités ennemies sans être attaqué. Les chances de ne pas être attaqué augmentent au fur et à mesure que la qualité des papiers s'améliore. Cependant, une fois que vous ouvrez le feu sur une unité ennemie, celle-ci rétorque. Les papiers sont valables jusqu'à ce que vous choisissiez une nouvelle mission.

SAVOIR



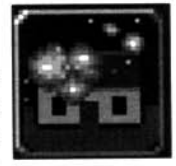
Un personnage peut vous offrir des informations précieuses sur l'endroit où se trouvent des gens, des véhicules ou des armes. Ces endroits seront montrés par l'intermédiaire d'un écran carte et la position exacte sera indiquée par un rond approprié. Les informations s'ajouteront automatiquement à votre carnet.

CONTACTS



Un personnage peut vous offrir de contacter des gens de sa connaissance et s'assurer leur aide avant que vous les rencontriez. Ils s'empresseront de vous aider dès que vous leur parlerez. L'endroit où ils se trouvent sera montré sur un écran carte.

MISSIONS



Un personnage peut offrir de réaliser une mission pour vous, qu'il s'agisse de saboter, de secourir, d'assassiner ou de tendre une embuscade à une unité ennemie. La nature de la mission sera révélée par l'intermédiaire d'un écran de mission. Vous pouvez choisir d'accepter ou de refuser l'aide offerte en sélectionnant l'icône 'pouces vers le haut' ou 'pouces vers le bas'. Si vous l'acceptez, la mission s'effectuera automatiquement tandis que vous attendrez en lieu sûr. La réalisation d'une mission peut souvent, si vous êtes chanceux, aider à atteindre l'objectif de la mission générale.

Le vieux Manuel





TRAITEMENT

Un personnage peut vous offrir une assistance médicale. Ses aptitudes médicales varieront de médiocres à excellentes, en passant par moyennes et bonnes. Chaque niveau de talent lui permettra alors de remettre en état, en une seule étape, une partie endommagée du corps.

Une fois que vous avez pris toute l'aide requise, sélectionnez l'icône 'Exit' pour retourner à l'écran initial de la rencontre. Sélectionnez une fois encore l'icône 'Exit' pour retourner à l'environnement 3-D.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 15 - EVASION



Le Vieux Manuel

CHAPITRE 15 - EVASION

Lorsqu'un traître vous trahit, vous êtes arrêté par la cruelle Police Secrète de l'Empire Saharien.

Vous serez emmené et détenu dans une cellule du plus proche quartier général de la Police Secrète où vous pouvez subir des châtiments corporels. La conséquence la plus significative de votre arrestation est la perte de votre liberté et la réduction du temps nécessaire avant que l'Armada ne prenne la mer. Il est de votre intérêt de vous évader de prison le plus rapidement possible, tout en essayer de préserver votre santé. Plus vous causerez de problèmes à la Police Secrète de l'Empire Saharien, plus ils vous traiteront mal.

L'écran qui apparaît lorsque vous êtes en prison, montre le portrait de votre gardien, son nom ainsi que quelques informations sur votre situation fâcheuse.

Une horloge et un calendrier au-dessus de ces informations indiquent l'heure et la date. Une 'marque à la craie' se trouve dans le coin inférieur gauche. Elle indique le nombre de jours que vous avez passés en prison.

Vous serez surveillé tous les jours par un gardien différent et tous les jours vous essaierez de vous évader, si vous le souhaitez. Chaque gardien a des cordes sensibles différentes. Certains ont plusieurs points faibles, d'autres n'en ont pas du tout. Vous devez décider si vous voulez vous évader, en étant conscient que si vous faites une tentative d'évasion et êtes pris, vous serez battu à mort et torturé. Il n'est pas souhaitable de s'évader de prison s'il faut quelques semaines à votre organisme pour se remettre de ses épreuves.

Pour ne rien faire pendant 24 heures, sélectionnez l'icône "Do Nothing".

Une fois que vous avez décidé de tenter une évasion, vous devez choisir le plan à utiliser. Vous pouvez essayer de corrompre, d'attaquer ou de séduire le gardien (s'il est du sexe opposé), en sélectionnant l'icône correspondante.

Le résultat de votre tentative d'évasion sera montré. Si vous réussissez, vous retournez à l'environnement 3-D. Si vous êtes pris, vous êtes battu, torturé et ramené à votre cellule avec un gardien différent. La seule façon de sortir de geôle est de vous évader, à moins que vous n'y passiez vingt jours. Au bout de cette période vous êtes automatiquement secouru, mais la pénalité de temps



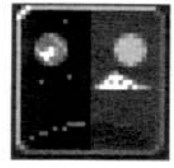
Corruption



Attaque



Séduction

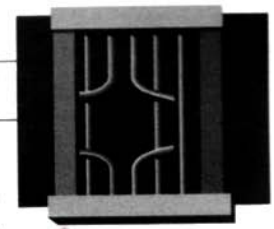


Aucune action

encourue réduit chances de libérer un nombre suffisant d'îles avant que l'Armada ne s'embarque.

Le vieux flanqué

CHAPITRE 15 - EVASION



Chaque gardien a un comportement prévisible et si vous arrivez à bien connaître tous les gardiens de la prison, vous serez en mesure d'en faire la meilleure approche possible. Malheureusement, chaque gardien est de repos un jour sur sept et fait le contraire de ce que vous espériez de lui ! Quelquefois c'est la seule occasion pour vous d'échapper à un gardien pervers.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 16 - VOTRE CARNET



Loyaux Manuel



Flames of Freedom est si riche en rebondissements, qu'il peut vous paraître difficile de vous souvenir de tout. Pour vous aider dans vos missions, il vous est donné un carnet qui s'actualisera automatiquement. Vous pouvez le voir en appuyant sur la touche de fonction F7.



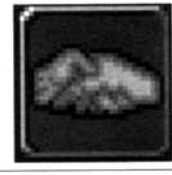
Le menu carnet montre votre portrait, l'heure et la date et le nombre de jours passés pour votre mission actuelle. Sept icônes se trouvent au bas de l'écran, chacune d'elles affichant une section différente du carnet lorsqu'elle est sélectionnée. Ce sont :

MONTRER CONTACTS



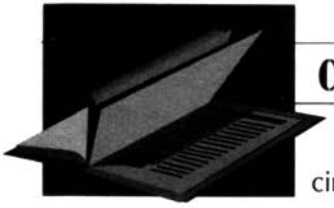
Cette icône affiche le nom et le portrait d'un de vos contacts (c'est-à-dire une personne de votre connaissance qui est prête à vous aider). Les trois icônes dans le coin supérieur droit font défiler les contacts les uns après les autres et retournent respectivement au menu carnet. Notez que, au-dessus de chaque nom de contact, le mot "Contacté" ou "Contact" apparaît, selon que vous l'avez rencontré ou non. Rappel : vous ne pouvez pas faire confiance à tous les contacts. Certains peuvent être des traîtres !

PERSONNES RENCONTRÉES



Cette icône affiche le nom et le portrait d'une personne que vous avez rencontrée sur l'île. Les fonctions des trois icônes dans le coin supérieur droit sont identiques à celles décrites ci-dessus. Un message apparaît au-dessus du nom du personnage. Il peut s'agir d'un des

Le vieil Abriel



cinq types suivants :

a) "Offered help by..." (aide offerte par) indique que la personne vous a aidé ou offert une aide quelconque. Vous pouvez accepter ou non toute l'aide que ce personnage a à offrir. Si le personnage vous offre encore une aide que vous n'avez pas acceptée, l'icône correspondante "Help" apparaîtra au bas de l'écran. (Reportez-vous à la page 71 de la section "Etablir des contacts & Rencontrer des gens" pour plus d'informations sur les icônes). La sélection de l'icône "Aide" n'aura aucun effet actuellement. Vous devez retourner voir la personne pour obtenir son aide.

b) "Will help if..." (aidera si) indique que la personne vous a offert son aide sous des conditions qui n'ont pas été satisfaites. En sélectionnant l'icône "thumbs-up" vous pouvez voir les conditions requises pour être aidé. (Reportez-vous à la page 70 de la section "Etablir des contacts & Rencontrer des gens" pour plus d'informations sur l'aide conditionnelle).

c) "Talked to..." (parlé à) indique que vous avez rencontré la personne et lui avez parlé, mais que vous ne l'avez pas persuadée de vous aider, ou qu'elle est restée neutre et qu'elle peut encore vous aider si vous retournez la voir.

d) "Refused help by..." (aide refusée par) indique que la personne a refusé de vous aider bien que vous ayez utilisé un de vos talents pour la persuader. Il n'est pas possible de persuader maintenant de telles personnes de vous aider, même si vous retournez les voir sur l'île.

e) "Traitor !" (traître) indique que la personne vous a livré à la Police Secrète et que vous êtes actuellement prisonnier, torturé et battu.



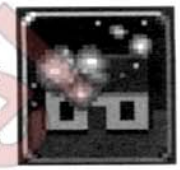
UNITÉS ENNEMIES DÉTRUITES

Cette icône montre toutes les unités ennemies que vous avez détruites. Pour chacune d'elles, vous voyez le portrait et le nom de son commandant, le nombre de véhicules perdus, le nombre de véhicules restants et les primes gagnées pour leur destruction. Il est aussi montré une image du type de véhicule détruit. Les trois icônes dans le coin supérieur droit permettent de faire défiler les unités ennemies les unes après les autres et de retourner respectivement au menu carnet. (Pour plus d'informations sur la destruction d'unités ennemies, reportez-vous à la page 55, section "Attaquer l'ennemi").

Le vieux Manuel

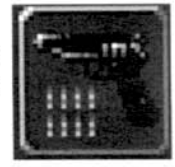


BATIMENTS SABOTÉS



Cette icône permet de voir les bâtiments que vous, ou un de vos acolytes, avez sabotés et détruits. Vous verrez le type et l'emplacement de chaque bâtiment ainsi qu'une illustration. Les trois icônes dans le coin supérieur droit font défiler les bâtiments sabotés les uns après les autres et retournent respectivement au menu carnet.

ARMES DISPONIBLES



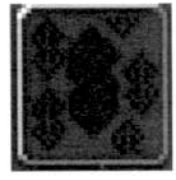
Cette icône vous permet de voir les armes disponibles actuellement. Vous verrez le type et l'illustration de chaque arme. Les trois icônes dans le coin supérieur droit font défiler les armes disponibles les unes après les autres et retournent respectivement au menu carnet.

PAPIERS DISPONIBLES



Cette icône vous permet de voir les papiers disponibles actuellement. Vous n'aurez qu'un jeu de papiers : les meilleurs parmi ceux qui vous ont été donnés.

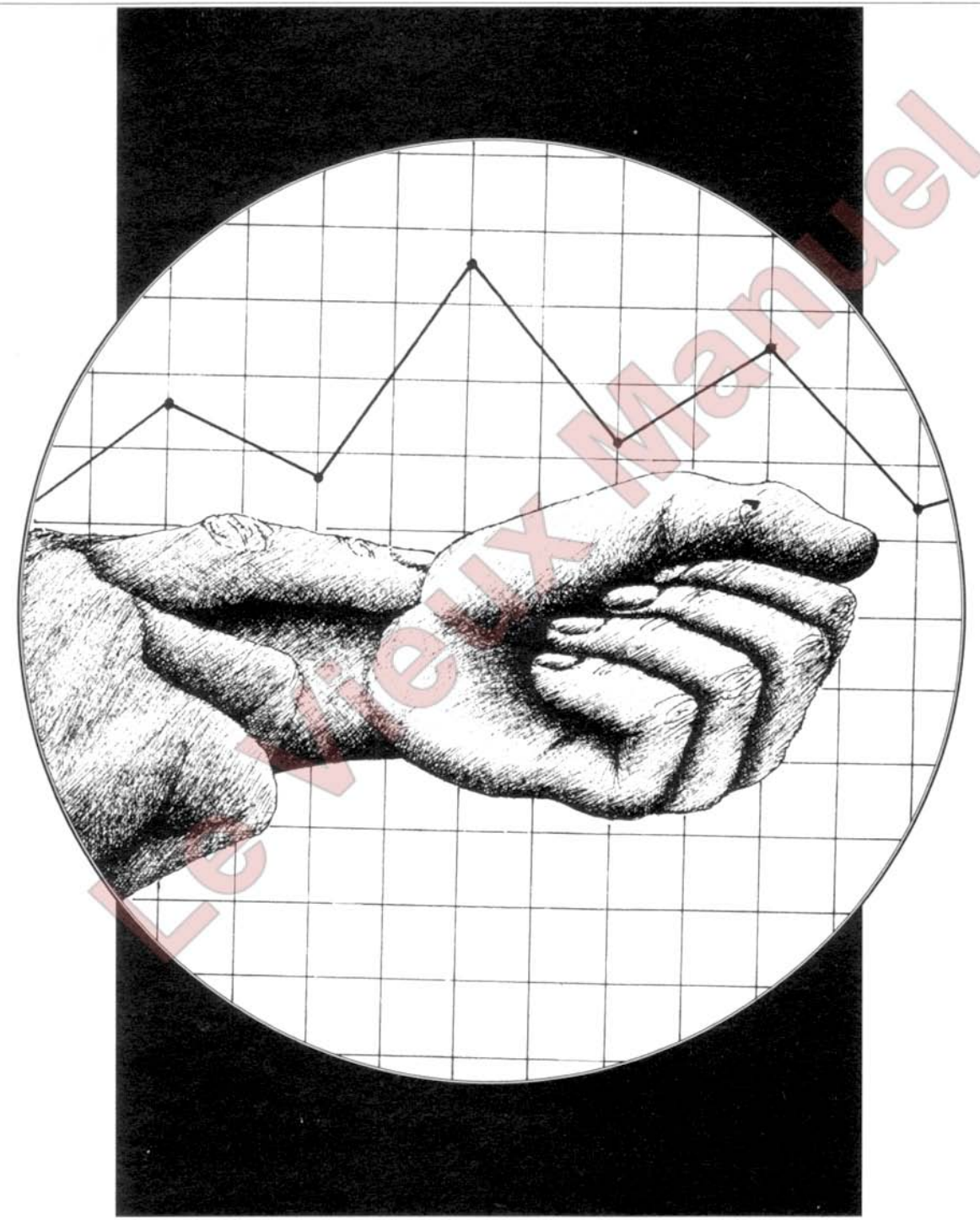
RÉCOMPENSES DE LA CAMPAGNE



Cette icône vous permet de voir les richesses accumulées, les primes et les produits de luxe que vous avez gagnés jusqu'à présent pendant la campagne.

Le vieux Manuel

CHAPITRE 17 - SOI-MÊME



Le vieux Manuel



Vous pouvez vérifier à tout moment vos profils psychologique et physique et votre état de santé en appuyant sur la touche de fonction F6.

Vous ne pouvez pas altérer vos profils psychologique ou physique pendant un Raid ou une Campagne (si vous voulez le faire, il vous faut retourner au Q.G. et recommencer avec un nouveau personnage), mais vous pouvez vérifier si un trait particulier a subi une quelconque amélioration ou détérioration.

Un trait psychologique particulier s'améliorera si vous l'utilisez beaucoup en essayant de persuader des gens de vous aider. Cependant, l'amélioration dans un secteur particulier entraînera une légère détérioration dans d'autres que vous n'avez pas utilisés, car il n'existe pas de compromis entre les talents. Par exemple, si vous avez été charmant avec tout le monde, votre charme a pu augmenter, mais votre autorité a diminué pour compenser. Pour effectuer une amélioration générale, vous devez garder l'équilibre dans les approches que vous utilisez.

Vos caractéristiques physiques (vues en sélectionnant l'icône "coeur") peuvent changer à la longue, selon votre activité.

Réflexes	**s'accroissent lorsque vous avez beaucoup de 'collisions'.**
Solidité	**s'accroît lorsque vous êtes fréquemment blessé.**
Endurance	**s'accroît lorsque vous êtes à court d'énergie pendant quelque temps.**
Récuperation	**s'accroît grâce à de longues périodes de repos.**
Résistance	**s'améliore grâce à des périodes d'activité intense.**

Votre profil physique peut aussi empirer, car de longues périodes de convalescence réduisent les réflexes, l'endurance, la récupération et la résistance, tandis que de longues périodes passées en détention aux mains de l'ennemi réduisent la solidité.

Vous pouvez contrôler votre état de santé en sélectionnant l'icône "Croix rouge".

Votre corps comprend six parties qui peuvent être 'intactes' ou 'blessées'. Ce sont : la tête, le tronc, le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche et la jambe droite. Si une de ces parties subit une blessure, elle sera recouverte d'un symbole "Croix rouge". Les parties du corps, ou combinaisons de parties, qui subissent des blessures déterminent les activités que vous serez ou ne serez pas en mesure d'effectuer. Les parties blessées du corps guériront au cours de longues périodes de repos. En règle générale, les blessures à la tête guérissent avant celles au corps, qui à leur tour guérissent plus vite que celles aux bras. Les blessures aux jambes sont les plus longues à guérir. Cependant, si plus d'un membre est blessé à la fois, une guérison simultanée relative aura lieu.

Vous pouvez recevoir les premiers secours de la part d'une personne que vous rencontrez. (Reportez-vous à la page 74 pour plus d'informations sur les premiers secours).

Deux autres facteurs influent sur votre état de santé :

Le Vieux Manuel



a) Les réserves en énergie qui représentent votre potentiel total d'énergie.

b) La puissance musculaire qui représente votre énergie 'instantanée'.

Les réserves en énergie sont représentées par le nombre d'icônes ('homme en train de courir') au bas de l'écran. Un homme jaune apparaît pour chaque 'réservoir plein' disponible. Lorsqu'elles ont besoin d'être remplies de nouveau, elles deviennent rouges.

La puissance musculaire est représentée par l'icône plus grosse ('homme en train de courir') au-dessus des réserves d'énergie. Elle fait fonction de 'jauge à essence' et sa couleur jaune s'épuise au fur et à mesure que s'effectuent des tâches nécessitant de l'énergie.

Lorsque la puissance musculaire tombe à zéro, elle se restitue automatiquement à partir de vos réserves en énergie, MAIS cela déclenche de la fatigue (tout se déroule à une vitesse réduite de moitié). Pour éviter d'être exténué, vous devez vous arrêter et vous reposer avant que la puissance musculaire atteigne zéro. Si vous êtes à court d'énergie, vous vous évanouissez et êtes obligé de vous arrêter et de vous reposer. Après une période prolongée de repos, durant laquelle vous mangerez et dormirez, vous recouvrerez vos réserves en énergie.

Une fois que vous avez vu vos traits psychologiques ou physiques, ou votre état de santé, sélectionnez l'icône "Exit" pour retourner au coeur de l'action.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 18 - REPOS

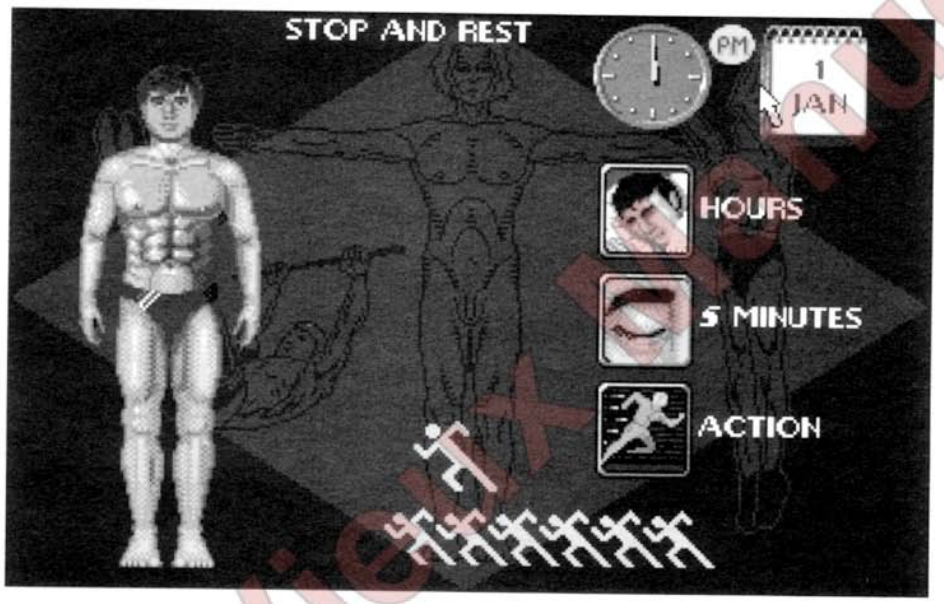


Le Vieux Manuel

CHAPITRE 18 - REPOS

Chaque fois que votre puissance musculaire ou vos réserves en énergie diminuent, vous avez besoin de vous reposer. Vous voudrez peut-être vous reposer si votre corps a subi des dommages et vous soignerez vos blessures pendant cette période.

Pour vous reposer, appuyez sur la touche Repos (touche de fonction F2).



L'écran montre votre corps sur la gauche, avec les dommages subis par une des six parties de votre corps et indiqués par une "Croix rouge". Les icônes 'homme en train de courir' en bas de l'écran montrent votre puissance musculaire et vos réserves en énergie. L'icône plus grosse montre votre puissance musculaire, elle est jaune lorsqu'elle est pleine, vire au rouge lorsqu'elle se vide. Si la jauge est vide, vous devez vous reposer un court instant pour la remplir à partir de vos réserves en énergie, symbolisées par les six icônes plus petites 'homme en train de courir'. Vous pouvez, si vous le voulez, refaire le plein de puissance musculaire et d'énergie en vous arrêtant simplement et en ne faisant rien lorsque vous êtes dans le paysage 3-D. Mais cela peut prendre quelque temps.

Pour refaire le plein d'énergie musculaire, sélectionnez l'icône "5 minutes". L'heure indiquée à l'horloge avancera de cinq minutes et votre puissance musculaire augmentera.

Si vos réserves en énergie s'épuisent, vous devez vous arrêter beaucoup plus longtemps, pour manger et dormir. Pour ce faire sélectionnez l'icône "Heures". Vous vous reposerez pendant une heure, durant laquelle un réservoir d'énergie sera rempli. L'horloge avancera d'une heure.

Vous pouvez prendre autant de minutes et d'heures de repos que vous le voulez en appuyant de façon continue sur le bouton "Icône".

Si vous vous reposez pendant des heures, les blessures que vous avez subies continueront à guérir. Lorsqu'une partie de votre corps est à nouveau tout à fait en état de marche, la croix rouge

Le Vieux Manuel



disparaît. Vos blessures peuvent ne pas guérir complètement lorsque vous vous reposez, mais elles seront proches de la guérison.

Une fois que vous vous êtes reposé, sélectionnez l'icône "Action".

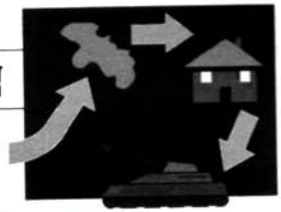
Le Vieux Manuel

CHAPITRE 19 - ATTEINDRE LES OBJECTIFS DE VOTRE MISSION



Le Vieux Manuel

CHAPITRE 19 - ATTEINDRE LES OBJECTIFS DE VOTRE MISSION



Tout au long de votre mission vous pouvez revoir les objectifs en appuyant sur les touches Objectifs (touche de fonction F8). Vos objectifs défileront sur l'écran, avec une icône "retourner à l'action" dans le coin supérieur gauche qui peut être sélectionnée à tout moment.

Le nombre d'objectifs que comporte une mission varie, mais tous les objectifs doivent être atteints pour réussir la mission.

Lorsque tous les objectifs sont atteints pendant une mission, Control apparaît pour vous en informer et vous retournez immédiatement à l'environnement 3-D. L'objectif atteint apparaît (marqué du sceau de la Fédération en guise d'approbation) avec une icône "retourner à l'action" dans le coin inférieur gauche.

Il peut aussi apparaître pour vous informer que vos actions n'ont pas satisfait aux conditions posées par les personnes rencontrées pour qu'elles vous accordent leur aide. Pour bénéficier de l'aide offerte vous devez retourner voir la personne en question.

Vous atteindrez enfin votre objectif final. Vous serez averti de sa réalisation de la façon habituelle. Une fois que vous avez sélectionné l'icône "return to action", vous serez informé de la réussite de votre mission globale. Vos objectifs de mission, chacun portant le sceau de la Fédération en guise d'approbation pour un travail bien fait, apparaissent à leur tour. Sélectionnez de nouveau l'icône "retourner à l'action" pour voir la carte politique actualisée des Iles esclaves, les îles que vous venez de libérer ayant pris la couleur rose.

En tant que serviteur fier et dévoué de la Fédération Atlantique, vous serez sans aucun doute empli de joie. Vous recevrez une autre récompense pour avoir libéré l'île : les indigènes vous combleront de produits de luxe pour vous remercier de votre travail et Control vous informera qu'une prime vous sera versée par la Fédération.

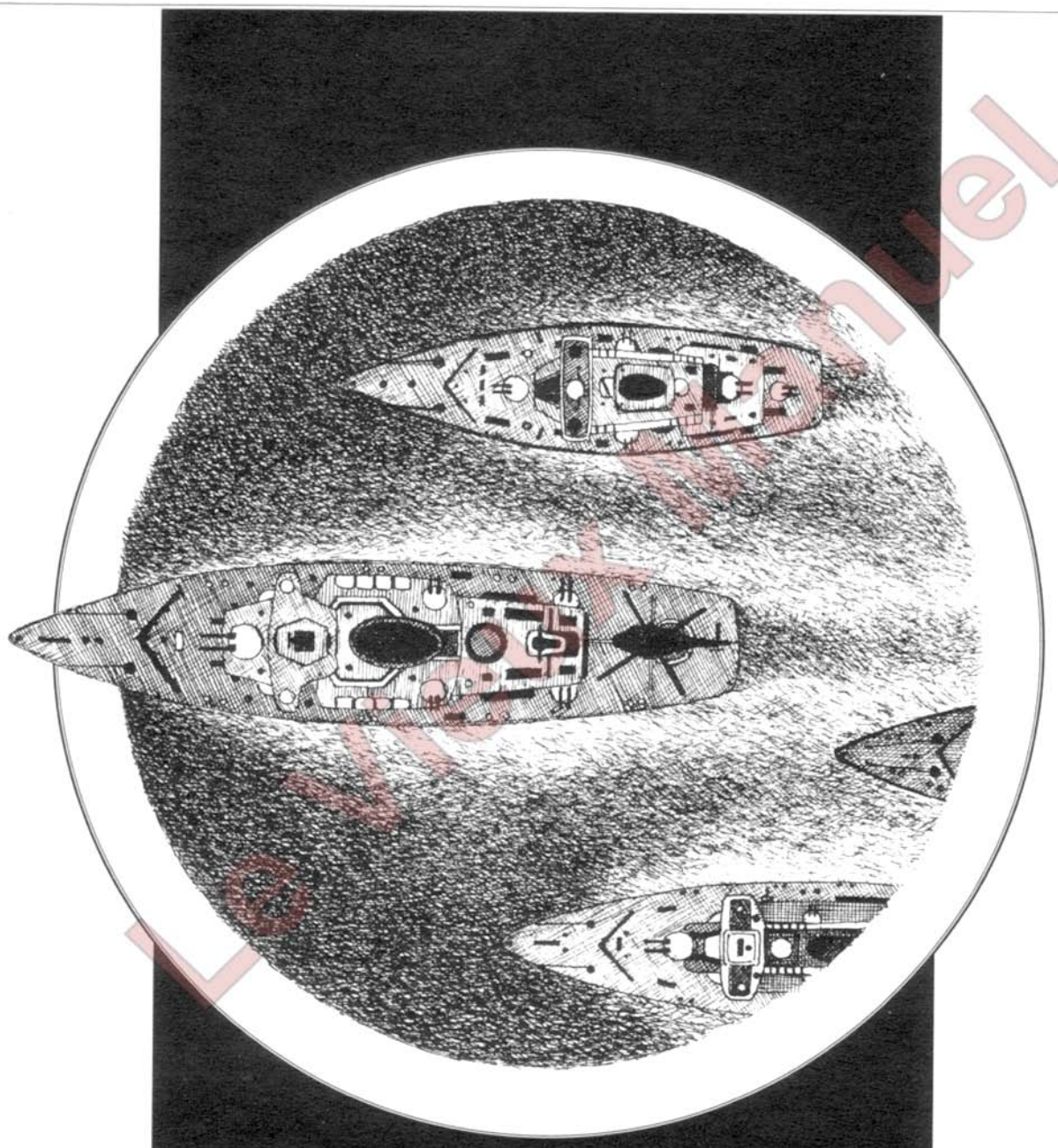
Pour chaque île libérée vous recevez une arme secrète qui vous servira pour des missions ultérieures. (Reportez-vous à l'Annexe B, page 135, pour plus d'informations sur les armes secrètes). Enfin, la valeur de vos produits de luxe et de vos primes s'ajoute aux récompenses reçues pour la destruction d'unités ennemies et, avec les richesses accumulées au cours d'autres missions, constitue votre fortune totale.

Vous retournerez alors à Agora pour vous reposer. La période nécessaire pour que votre organisme se remette de ses épreuves dépend du nombre de châtiments subis au cours de la mission. La Fédération stipule une récupération d'au moins cinq jours.

Vous devez enregistrer votre campagne sur une disquette. Quand vous vous sentez d'attaque, vous devez repasser par le Q.G. de la Fédération pour y recevoir les instructions relatives à votre prochaine mission.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 20 - L'ARMADA



Le Manuel



Les rapports des services secrets de la Fédération Atlantique nous ont fourni assez de détails sur la formation de l'Armada Saharienne pour nous permettre de prévoir ses actions une fois qu'elle aura pris la mer pour Agora. Alors que vous n'attaquerez pas activement l'Armada pendant six mois après votre recrutement en tant qu'agent secret, votre travail pendant cette période consistera à étudier la route probable que prendra l'Armade pour se rendre à Agora. En fait, avant que l'Armada ne prenne la mer vous devrez *forcer* la route qu'elle suivra.

Vous pouvez utiliser des plans stratégiques pour voir une simulation précise de la route de l'Armada chaque fois que vous retournez au Q.G. entre deux missions. Vous constaterez, comme expliqué aux pages 30-31, que la route empruntée par l'Armada suit certaines règles. Le plus difficile à prévoir ce sont la vitesse et la facilité avec laquelle elle se déplace. Cela dépend de vos actions avant qu'elle ne prenne la mer et une fois qu'elle est partie, car dans le premier cas chaque île libérée accorde davantage de brigades à votre armée et dans le second cas les armées de la Fédération ne sont pas en mesure de battre à elles seules l'Armada. Votre apport est donc crucial.

Une chose est sûre: Si vous avez appris que l'Armada a hissé les voiles pour prendre la mer, vous devez sans tarder interrompre votre mission et l'affronter. Cependant, vous avez encore la possibilité de recruter sur d'autres îles des personnes prêtes à vous aider.

LA COMPOSITION DE L'EMPIRE SAHARIEN

La structure des armées sahariennes au sein de l'Armada passe pour être différente de celle des armées rencontrées normalement sur les îles. L'Armada comprend environ 60 unités, réparties elles-mêmes en 20 groupes de combat. Les unités individuelles n'apparaissent pas sur la carte principale, contrairement aux groupes de combat. Chaque groupe de combat est désigné comme groupe de combat aérien, groupe de combat amphibie, groupe de combat naval ou groupe de combat de l'armée et ces quatre types sont symbolisés respectivement par un zeppelin, un hovercraft, un bateau et un char.

Cependant il n'est pas nécessaire qu'un groupe de combat naval, par exemple, se compose uniquement de véhicules allant sur la mer. Il peut très bien recevoir une assistance aérienne limitée de la part d'une unité de biplans, qui sera placée sous le même commandement que le groupe de combat naval.

Les groupes de combat de l'armeee sont transportés par bateau et débarqués sur une des îles libérées à côté de laquelle l'Armada Saharienne est obligée de passer. Les unités de l'armée (et des unités amphibies proches) se dirigeront vers l'intérieur de l'île pour combattre avec les brigades dans les rangs de la Fédération.

Alors que se déroulent ces batailles, les unités navales continuent leur route en contournant la côte pour rencontrer les unités de l'armée après le combat. Si l'une ou l'autre unité, navale ou de l'armée, est détruite avant le rendez-vous, l'autre désertera et les deux seront perdues.

Comme avec toute armée d'invasion, l'Armada Saharienne se composera d'unités hétéroclites allant des conscrits de niveau moyen aux troupes de choc et d'élite. Alors que vous libérez des îles, les brigades se joignent aux armées de la Fédération. Ces brigades alliées seront mieux équipées pour attaquer les unités sahariennes moyennes. Des unités d'élite atteindront Agora quelle que soit l'opposition des brigades de la Fédération. Vous seul, en personne, pouvez les achever.

Le Vieux Manuel



CHAPITRE 20 - L'ARMADA

LE TAUX D'USURE DE L'ARMADA

Le taux d'usure varie selon l'intensité avec laquelle l'Armada est attaquée. Cela dépend fondamentalement si les groupes de combat de l'Armada passent à côté d'îles qu'ils contrôlent encore ou d'îles que vous avez libérées. Des îles libérées forceront l'Armada à subir des taux d'usure beaucoup plus élevés, car elles hébergent des brigades de troupes alliées. Le nombre de brigades disponibles pour attaquer l'Armada varie d'une île à l'autre et se modifiera évidemment au cours de la bataille.

Le taux d'usure de l'Armada augmentera proportionnellement à la distance que vous l'obligerez à parcourir et au nombre d'îles libérées que vous la forcerez à dépasser. Si vous pouvez forcer l'Armada à prendre une route difficile et si vous pouvez libérer assez d'îles pour former une importante contre-armée de la Fédération, alors la plupart des groupes de combat enrôlés dans l'Armada seront détruits sans votre intervention personnelle. Il ne survivra qu'une poignée de groupes de combat qu'il vous incombera de liquider personnellement.

Si, par contre, vous avez tâtonné pendant vos missions, en ne libérant que quelques îles et en laissant l'Armada atteindre facilement Agora, barrer la route à l'Armada relève alors du surhumain. Vingt groupes massifs de combat au maximum atteindront Agora plus ou moins intacts et vous aurez à détruire vous-même 4 ou 5 fois plus de véhicules ennemis pour remporter la campagne.

Il peut vous paraître plus facile d'attaquer des groupes d'élite sur des îles non libérées et autour, car celles-ci ne seront pas détruites par les combats et doivent encore avoir des tas de véhicules de réserve et des munitions, ainsi que des gens pour vous aider.

Comme la simulation Plans Stratégiques le montre, l'Armada se déplace par vagues. Certains groupes de combat couvriront très rapidement le sol. Cependant, leur taux d'usure peut être élevé. D'autres se déplacent plus lentement mais préservent un plus grand nombre d'éléments de leurs groupes.

Enfin, n'espérez pas que l'Armada suive aveuglément le chemin prévu et vienne se jeter dans votre embuscade. Si vous attendez simplement sur sa route, elle changera de direction pour vous éviter. Vous devez constamment être sur ses traces.

GAGNER OU PERDRE

Pour que la Fédération Atlantique et les îles esclaves soient débarrassées du fléau de la domination Saharienne, il faut que l'Armada soit entièrement détruite. Un tel déploiement de force inciterait sans aucun doute toutes les îles esclaves à se rebeller à l'unisson, en écrasant ainsi les armées de l'Empire et en les refoulant sur le continent africain, ou mieux encore en faisant perdre au peuple Saharien sa foi en ses chefs et en le gagnant à la cause de la Fédération. Une telle victoire fera de son instigateur un héros à l'échelon mondial. C'est la gloire qui vous attend.

La défaite, d'autre part, n'est pas facile à envisager. Si des groupes de combat de l'Armada Saharienne atteignent le Q.G. COBRA ou l'Union à Agora, le jeu sera terminé. Pour de bon. Agora deviendra la quarante-deuxième île esclave.

Vous avez l'occasion de devenir un héros. Il y a aussi une chance pour que vous reveniez couvert d'opprobre. *Flames of Freedom* vous fait prendre les bonnes décisions au bon moment, choisir l'option correcte parmi la large gamme disponible, exécuter vos actions avec une précision extrême.

Le Victorieux

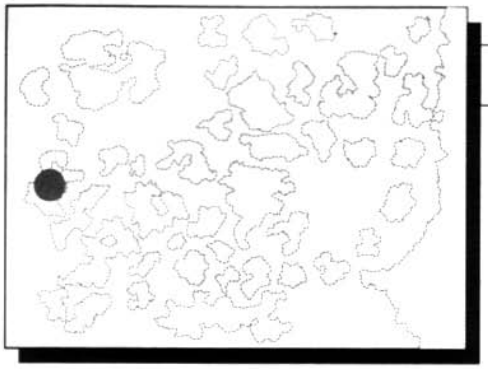
CHAPITRE 20 - L'ARMADA



De nombreux outils sont à votre disposition et ce manuel en fait partie. Vous tenez désormais le sort de la Fédération Atlantique entre vos mains.

Si vous êtes impatient d'affronter l'Armada, appuyez sur la touche "A" tout en étant dans le paysage 3-D. Cela déclenchera instantanément l'Armada.

Le Vieux Manuel



ANNEXE A

LES ILES ESCLAVES

LOBOS

Lobos, île-clé et bastion qui contrôle la région occidentale de l'Empire Saharien, est le port d'attache de la Flotte occidentale Impériale. Des installations radar surveillent les approches dans l'immense baie naturelle de Deep Water. Parmi les unités stationnées sur cette île se trouvent les escadrilles de sous-marins flottants "Faucons des Mers" commandées par Amandu Dengal de triste renom. Votre mission consiste à libérer l'île, dont la perte paralysera l'Empire à l'ouest.

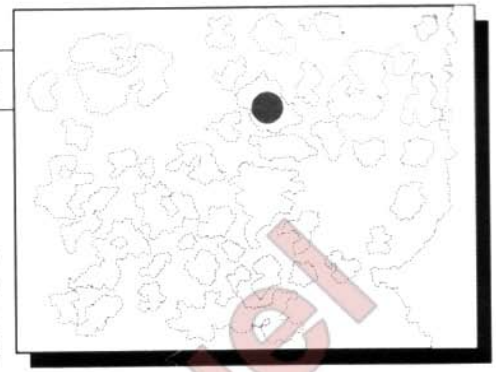
1) Assassinez l'Amiral Armandu Dengal, commandant de l'ignoble unité impériale de sous-marins connue sous le nom de "Faucons des Mers".

2) Sabotez le radar à Outlook Island, la station radar qui avertit l'Empire lorsqu'un bateau s'approche de la baie de Deep Water et centre nerveux des forces navales sur Lobos.

3) Sabotez la base sous-marine de Deep Water, centre fortifié des opérations navales.



Le Vieux Manuel



DHAFRA

L'île est le Quartier Général de la partie nord de l'Empire. C'est un bastion de première importance; tous les éléments des services secrets ennemis sont présents sur l'île. Dhafra est en outre la principale source d'uranium et de minerai de fer de l'Empire. Les mineurs indigènes sont favorables à notre cause. La mission consiste à inciter la population à se rebeller.

1) Recrutez le Docteur Habib Ayyub, géologue, qui est un membre très apprécié et respecté de la communauté de Dhafra.

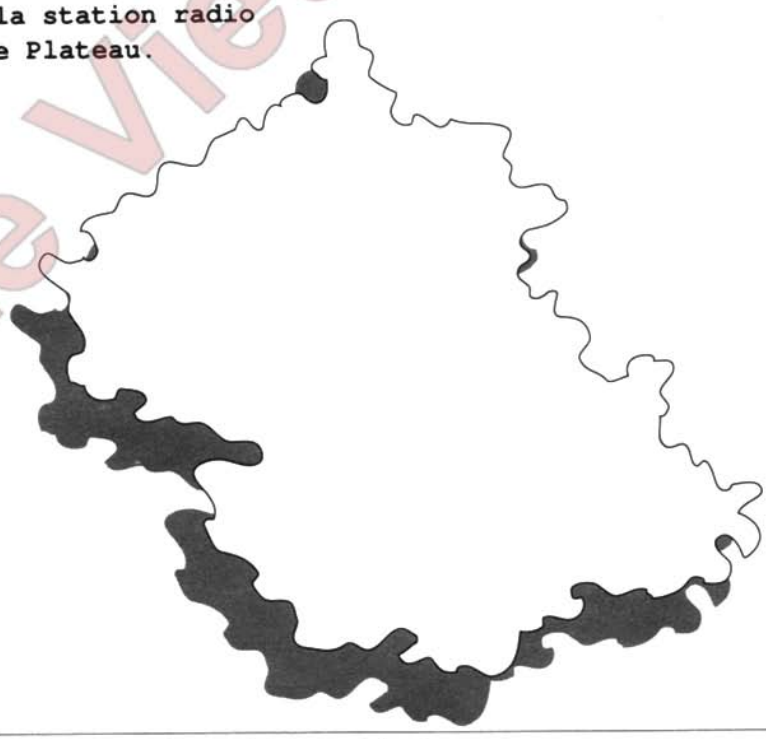
2) Recrutez Jan Karlstaad, un sympathisant à la cause, mais qui se méfie des étrangers.

3) Recrutez George Davies, ancien mineur aux nombreux amis.

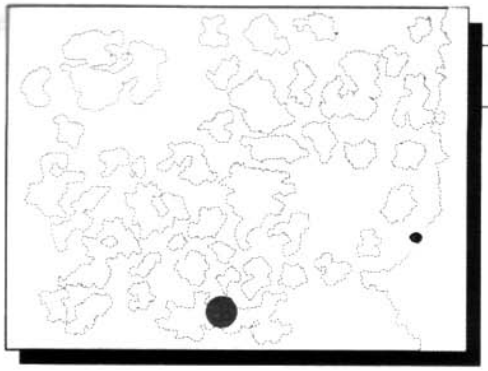
4) Sabotez le Q.G. de la Police Secrète à Boulder Valley.

5) Sabotez le Q.G. ennemi à Blackridge Plateau.

6) Sabotez la station radio à Blackridge Plateau.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

CAMARGO

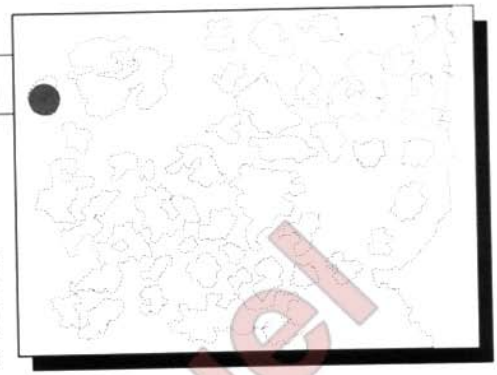
Camargo est le Q.G. de la Section Impériale de Blindés, où les unités d'élite suivent un entraînement rigoureux au combat. Toute la péninsule du sud-est s'est transformée en un vaste ghetto emmuré, appelé Eden. C'est ici que sont obligés de vivre dans des conditions sordides et insalubres des hommes politiques, révolutionnaires, résistants et tous ceux qui ont osé dire du mal de l'Empire. Ceux qui survivent à ces maux finissent le cas échéant entre les mains des escadrons de la mort de la Police Impériale, qui procèdent réguilièrement à des exécutions massives de prisonniers. Une évasion armée du ghetto est la clé de la libération de Camargo.

1) Recrutez le Général Fadi al-Hadi, une des personnalités les plus influentes de l'armée impériale.

2) Sauvez le Lieutenant Zaid Sirhan, le chef de la Résistance détenu dans le sordide ghetto Eden.



Le Vieux Manuel



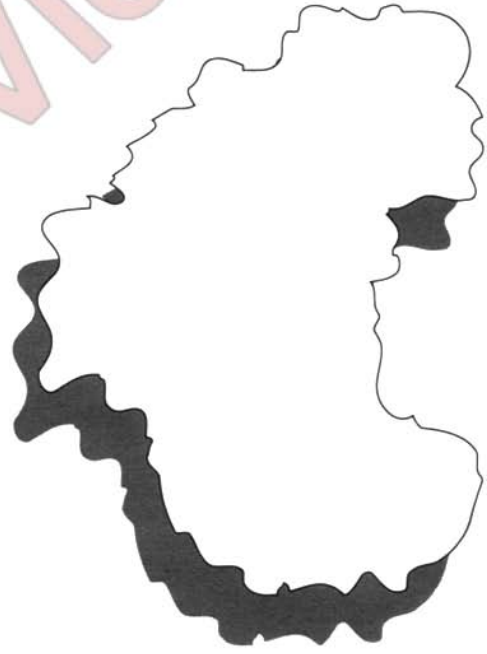
PANAO

L'armée de l'air d'Agora est constamment mise à l'épreuve et testée par des escadrilles de chasseurs de la base Atlantic Fields sur la côte ouest de Panao. L'île elle-même est rocheuse et montagneuse. Il y a une petite industrie piscicole, des mines d'étain et une agriculture de montagne. Le gouverneur Farinola, fanatique de droite, contrôle étroitement Panao. Son homme de main pour les actions terroristes, Dr Burquest, a fait un lavage de cerveau à maints personnages-clés de l'île. Vous avez pour objectif de destituer Farinola en mettant l'Armée, l'Armée de l'Air et la Police de notre côté.

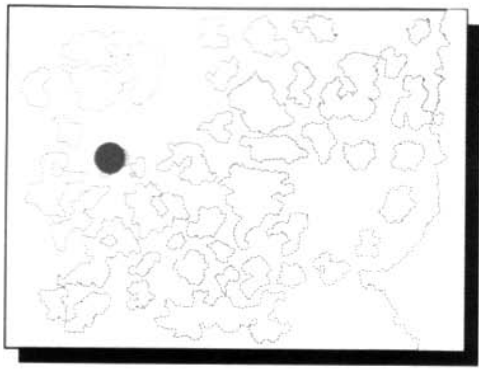
1) Recrutez Catherine Ellis, fille unique du chef de la Police Secrète. Si elle est de notre côté, on est à peu près sûr que son père nous aidera - il l'adore.

2) Recrutez Magdala Uma, épouse du commandant militaire. Il fait tout ce qu'elle lui dit de faire, surtout d'éviter de lui faire sans cesse des remarques désobligeantes.

3) Recrutez le Colonel Masi Bourguiba, Commandant de l'Armée de l'Air sur Panao. Son aide sera vitale pour libérer l'île.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

GAMBOA

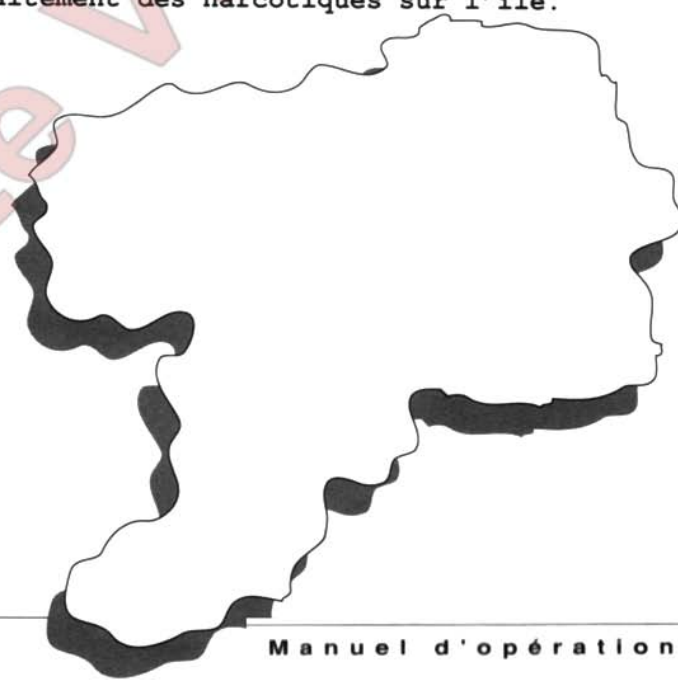
Gamboa, île riche et verdoyante, est dirigée par le Bureau des narcotiques de la Police Secrète. Des opiats y sont cultivés par le Bureau et passés ensuite en contrebande à Agora pour essayer de corrompre la population. L'abondante récolte de narcotiques lui sert aussi à garder la population indigène sous son contrôle. Au nez et à la barbe de la Police Secrète, les résistants ménagent un passage très efficace pour l'évasion depuis Gamboa, qui fait disparaître des ennemis de l'Empire vers Agora. Le bon sens et l'autorité ouvrent maintes portes à Gamboa mais pour libérer l'île vous devez mettre hors d'état son industrie de narcotiques.

1) Recrutez Albert Price, chimiste en chef du Bureau des narcotiques, dont la petite amie est gardée en esclavage, comme garant de sa loyauté.

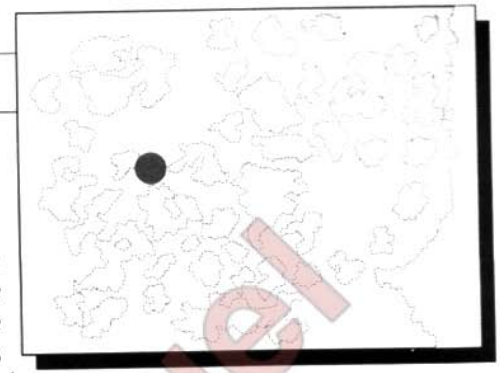
2) Emparez-vous des documents qui contiennent les noms de tous les employés et informateurs du Bureau des narcotiques.

3) Détruisez l'escadron de sous-marins volants du Colonel Makonnen, une unité d'élite de la Police Secrète qui essaie actuellement de localiser la résistance et de l'écraser.

4) Sabotez tout ce qui se trouve à Stony Shore, le principal centre de traitement des narcotiques sur l'île.



Le vieux Manuel



IQUITOS

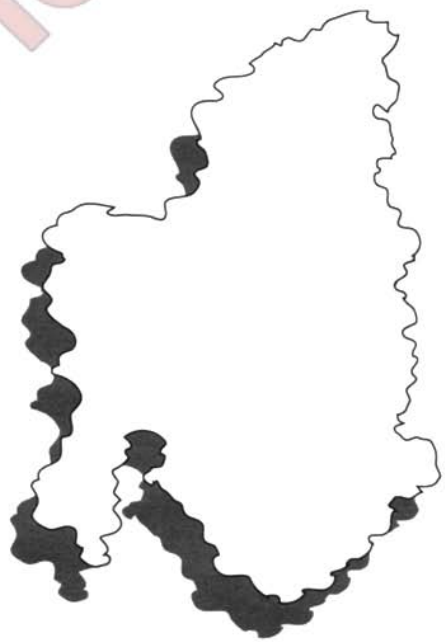
Iquitos est le quartier général du Ministère Impérial de la Propagande, ses stations de radio diffusent un flot continu de fausses informations à destination de l'île d'Agora. Bien qu'escale fréquente pour les navires marchands qui font la navette entre les îles proches, Iquitos demeure en grande partie un paradis tropical vierge, un havre de paix pour les gens riches et célèbres.

Votre charme et votre force de persuasion seront décisifs pour obtenir l'aide du jet-set de l'île. Pour devez museler l'Empire et de surcroît briser le commerce maritime de l'île.

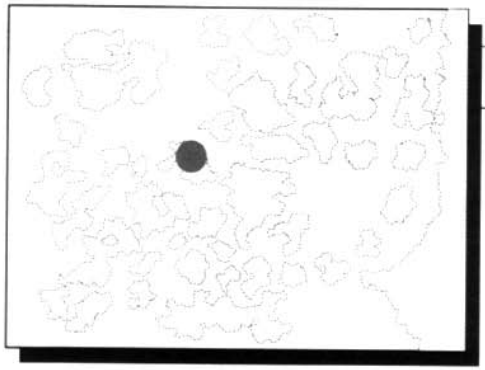
1) Sabotez la station de radio à Echo Pass, la principale source de propagande saharienne, dont l'objectif est de corrompre la population d'Agora.

2) Recrutez Feodor Dvorak, homme d'affaires millionnaire et reclus. Il est connu pour sa générosité et sera en mesure de corrompre le gouverneur de l'île pour que ce dernier abandonne le contrôle.

3) Détruisez l'escadron de hors-bord du Major Bamba, qui surveille les routes commerciales vitales de l'île.



Le Vieux Manuel



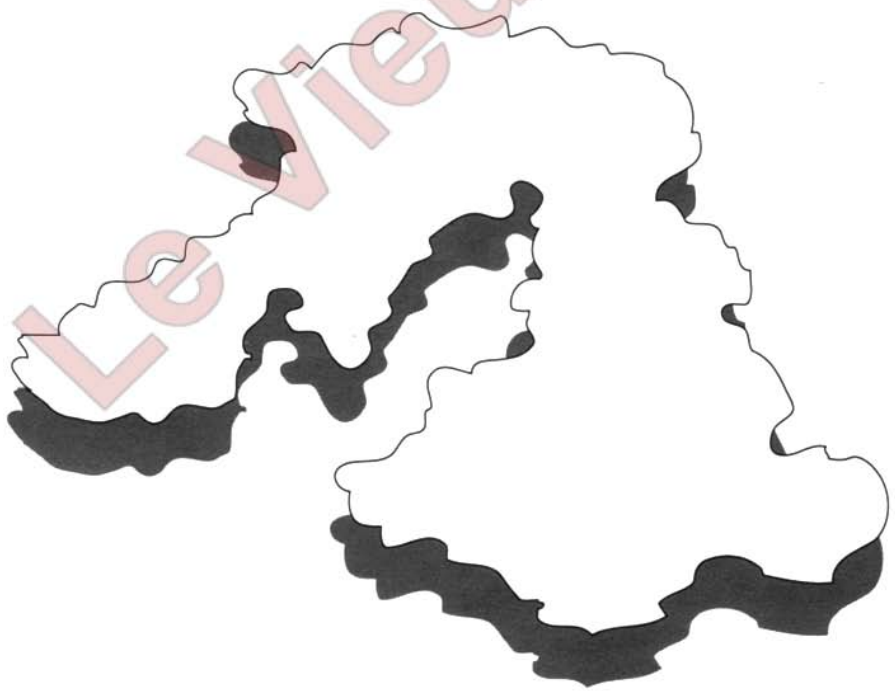
LES ILES ESCLAVES

MARACAY

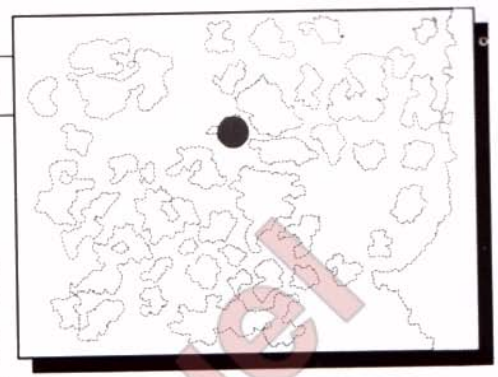
Sur cette île les intrigues et l'espionnage font rage. Le port libre sur la côte sud-ouest a été comparé à la colonie de Hong-Kong. Chaque organisation secrète, bonne ou mauvaise, a un agent qui représente ses intérêts sur l'île. Outre les agents, vous rencontrerez des sociétés secrètes, des racketteurs et divers autres éléments criminels. Ne faites confiance à personne.

1) Recrutez Cadi Soromenho, un agent qui, sous l'apparence d'un homme d'affaires, s'est infiltré dans de nombreuses agences impériales. Les informations qu'il détient seront très précieuses pour détruire le commerce impérial.

2) Sauvez Janine Howard, une célèbre journaliste, qui est sous la constante surveillance de la Police Impériale, car elle pourrait bien fournir des renseignements intéressants sur les activités et les pratiques de cette dernière.



Le Vieux Manuel



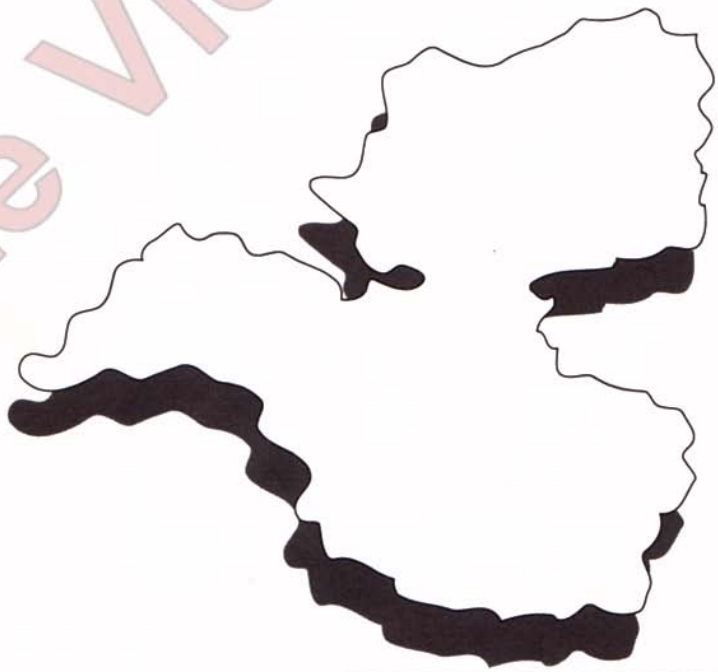
CALABAR

Calabar exporte des épices exotiques, de la soie et des médicaments naturels en abondance extraits de ses plantes tropicales rares. L'île est un refuge pour les déserteurs de Dhafra, qui ont une cachette dans les montagnes de l'intérieur. Dans le sud, l'Armée de l'Air a un centre de recherche sur les maladies tropicales ainsi qu'une base. Vous devez encourager les déserteurs sahariens à prendre les armes contre leurs persécuteurs et en même temps vous assurer la coopération des autorités civiles. La corruption et les menaces devraient se révéler utiles.

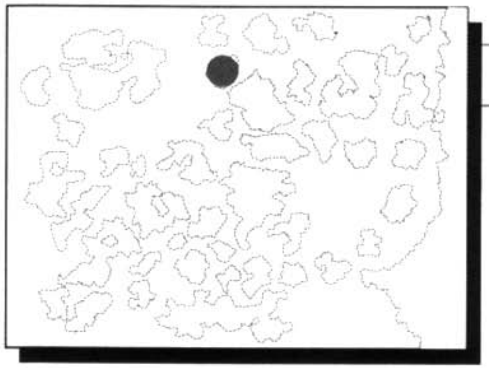
1) Recrutez Lady Rowena Harper, Gouverneur de Calabra. Elle représente l'ingérence bureaucratique du continent dans les affaires de Calabar.

2) Recrutez Anthony White, porte-parole des déserteurs. Il voudra probablement que vous prouviez que vous n'êtes pas un agent saharien avant de vous accorder son soutien.

3) Assassinez le Docteur Leslie Fisher, chargé des expériences médicales de l'Armée de l'Air. Les insulaires ont peur de lui et aucun soulèvement n'est envisageable tant qu'il ne sera pas éliminé.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

ALEDO

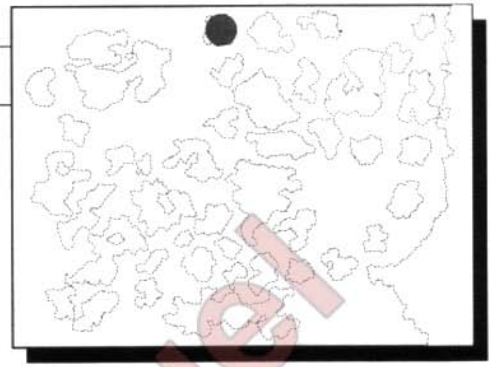
L'Armée de l'Air Impériale utilise Aledo comme base avancée pour la surveillance aérienne d'Agora. Les unités ennemies ont des zeppelins bombardiers de haut niveau commandés par le Major Nathan Owen. Les bases sous-marines reçoivent des armes par sous-marin depuis l'usine d'armes secrètes de Thar. Notez que le réseau de résistance a été découvert. La mission consiste à rendre l'île inopérante en tant que base aérienne ennemie.

1) Assassinez le Major Nathan Owen, Commandant de l'unité de zeppelins bombardiers de haut niveau.

2) Sabotez les imprimeries de Qasir où les tracts de propagande anti-Fédération sont imprimés, lâchés ensuite par milliers par des avions impériaux au-dessus des conurbations, dans le but de démoraliser nos sympathisants.



Le Vieux Manuel



COROZAL

Corozal est la principale base pour les Services Secrets de la Marine Impériale. Des radars placés en altitude captent l'approche occidentale depuis Agora vers le continent africain. Des stations de radio, basées dans toute l'île, contrôlent les transmissions en provenance d'Agora. La mission consiste à priver l'ennemi de ses sources de renseignements.

1) Sabotez la station radio à West Island.

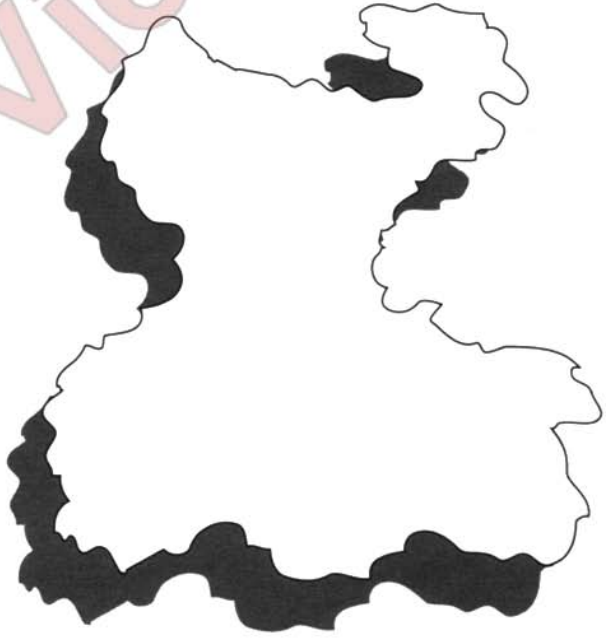
2) Sabotez la base sous-marine à White Cove.

3) Recrutez Christopher Jones.

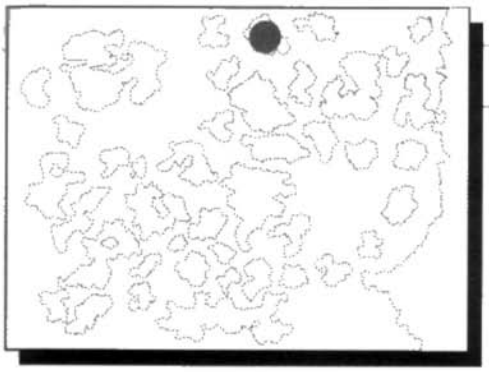
4) Recrutez Emile Lamontagne.

5) Détruisez l'escadrille de bateaux du Major Wohlbruck.

6) Assassinez le Major Abbas Tabari.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

JEBBA

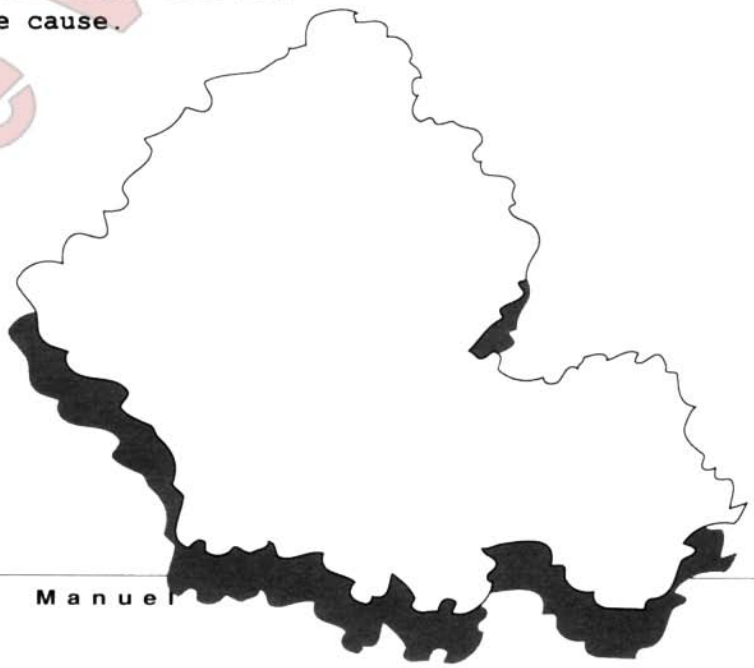
En raison de sa gestion chaotique par Hejaz, gouverneur corrompu et dépravé, Jebba souffre d'un marché noir florissant. La contrebande, les jeux d'argent et l'esclavage d'étrangers imprudents sont les principales sources de revenus. Jebba compte beaucoup de garnisons et accueille le corps d'officiers de l'Empire pour ses distractions suspectes. Elle est aussi le Q.G. du commando terroriste de la Police Secrète, une section impitoyable. Assurez-vous l'aide des Jebbiens en usant de corruption et de tromperie. Pour libérer l'île vous devez gagner la sympathie du Gouverneur et neutraliser le commando terroriste qui parle le seul langage que les Jebbiens puissent comprendre : la menace de mort.

1) Recrutez Gabriel Hejaz, le gouverneur corrompu et dépravé. Il a de nombreux contacts et sera très utile pour saper le pouvoir de la Police Secrète.

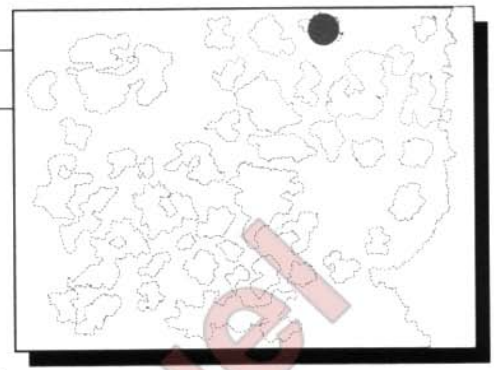
2) Sabotez tout ce qui se trouve à Morto où se trouve basé le commando terroriste d'élite.

3) Sauvez Ameera Shaalan, petit-fils de Farah Beersheeba. Cette dernière est la marraine des contrebandiers et son aide est vitale. Le commando terroriste détient Shaalan en otage.

4) Sabotez la base sous-marine de Jamsun Sea. Les unités de sous-marins basés ici sont la bête noire des contrebandiers de l'île. En éliminant cette base, vous les gagnerez à votre cause.



Le Vieux Manuel



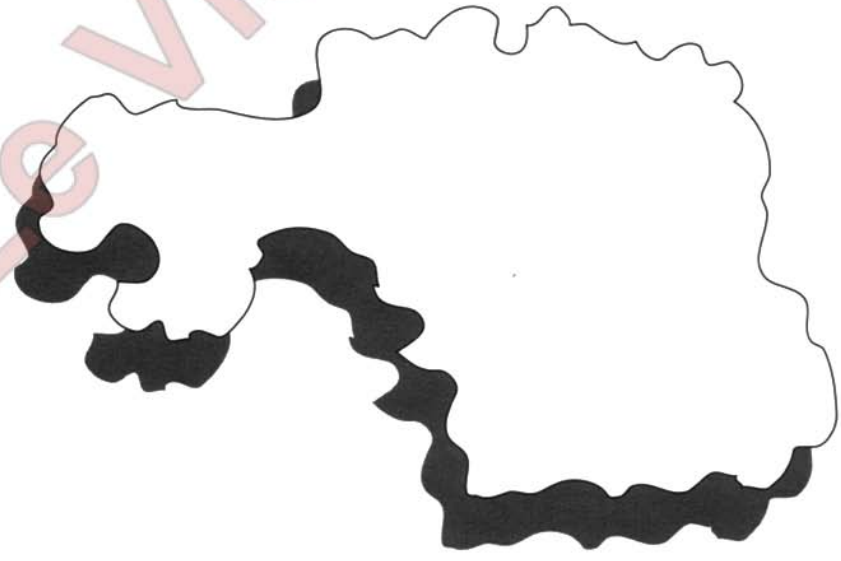
QAMAR

L'île de Qamar est la patrie de deux communautés distinctes, une riche colonie anglaise à l'ouest et une colonie arabe à l'est. Le Q.G. de l'unité Impériale d'élite composée de zeppelins est bien caché dans le secteur arabe. Le général Ali ibn Zahr, commandant corrompu de l'unité et gouverneur de l'île, reçoit de l'argent de la partie occidentale de Qamar pour qu'il la laisse en paix. En conséquence, il n'y a aucune unité stationnée ici. Récemment, la Police Secrète, suite à ses investigations, a suspecté le général et son unité d'activités illégales. Votre mission consiste à recruter Ali ibn Zahr, le général désespéré.

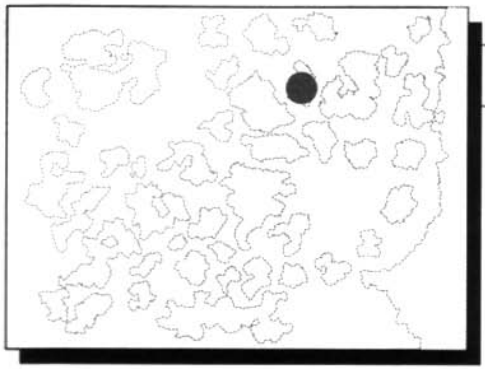
1) Recrutez Ali ib Zahr, gouverneur militaire de Qamar.

2) Assassinez Anatolia Rihan.

3) Sabotez le Q.G. de la Police Secrète à Sakri Fields, où sont détenues des preuves accablantes concernant le gouverneur.



Le Vieux Manuel



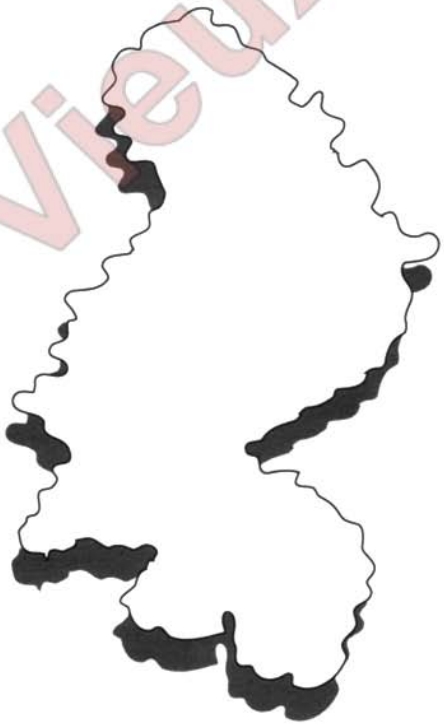
LES ILES ESCLAVES

MAJI

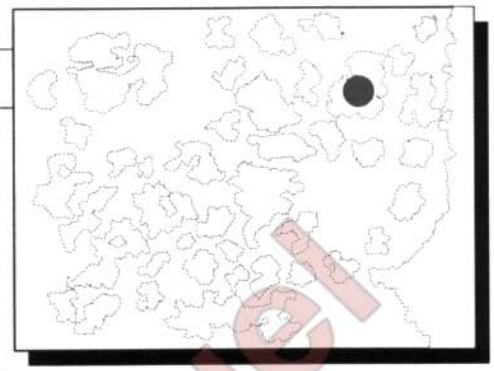
Les montagnes de Maji représentent un endroit idéal pour une station météo Impériale au service de Dhafra. L' Empire utilise aussi cette île pour des séjours de repos et de convalescence. Des troupes impériales veillent à ce que les deux principales industries de l'île soient les jeux d'argent et le crime. Des organisations judiciaires et légales corrompues garantissent la prospérité de ces industries louches. Maji est aussi célèbre pour ses pirates. Vous devez couper les communications maritimes avec les autres colonies Impériales et oeuvrer pour la libération de Maji.

1) Détruisez l'escadrille de sous-marins du Lieutenant Kaunda, au large de la côte occidentale, pour couper la route commerciale de l'île.

2) Détruisez l'escadrille de sous-marins du Major Sutton, au large de la côte occidentale, coupant ainsi la route commerciale de l'île.



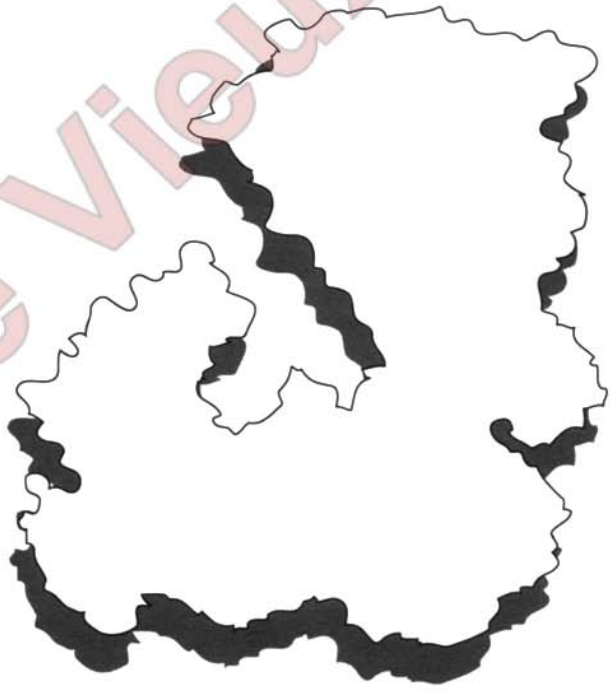
Le Vieux Manuel



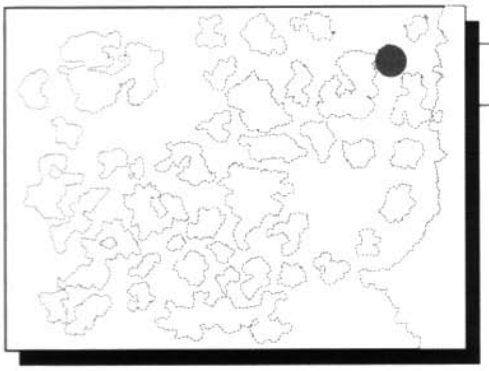
CUBANGO

Cubango a été déchirée par des conflits religieux. Cette situation a été aggravée et exploitée par l'Empire, dont la politique consiste à diviser pour mieux régner. Les meurtriers fanatiques sont légion sur cette île. La population est méfiante et les armées Impériales maintiennent l'île en constant état d'alerte. Vous devez mettre fin aux querelles religieuses et permettre à la Cubango libérée de recouvrer un gouvernement stable.

1) Assassinez le gouverneur Albert Benson, qui sympathise avec l'Empire et s'il réalise son ambition de s'emparer de tout Cubango, alors les armées impériales s'imposeront encore davantage sur l'île.



Le Vieux Manuel



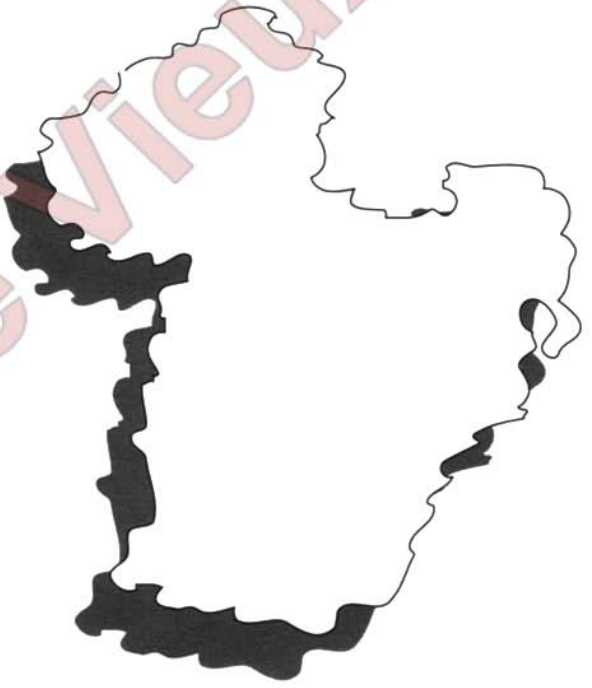
LES ILES ESCLAVES

GAU

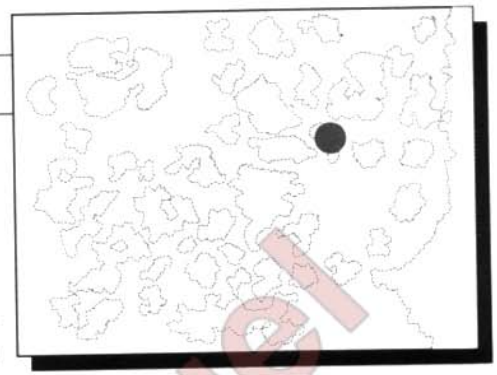
Gau est contrôlée par deux familles de type mafieux. La Doua est au sud, et la Oqbah au nord. L'Empire s'accorde souvent les services de leurs assassins et tueurs aux talents exceptionnels.

Récemment Nasif Namali, un Général de l'Armée Saharienne, bien connu pour sa haine déclarée de la mafia et certains aspects de la vie saharienne, s'est caché lorsque des tueurs engagés par l'Empire se sont mis à le rechercher. Namali est un homme désespéré, qui pourrait bien être prêt à nous aider. Votre mission est de libérer Gau du joug de l'Empire et de la mafia.

1) Recrutez le général Nasif Namali qui, craignant pour sa vie, s'est caché. Son refus d'aider les deux familles mafieuses de Gau et son point de vue sur la façon dont l'Empire Saharien mène ses affaires, ont fait de lui l'homme à abattre pour les deux parties.



Le vieux Manuel



VITORIA

Vitoria, jadis havre de paix verdoyant, fut colonisée par des pionniers du mouvement écologiste qui voulurent en faire un laboratoire d'essai pour une autre technologie et la vie communautaire. Lorsque l'Empire découvrit les riches mines de charbon et de minerai de fer, l'intérieur opulent du pays s'industrialisa considérablement. La violence physique étant contraire aux principes des premiers écologistes, le reste de l'île compte très peu de garnisons et les véhicules motorisés y sont rares également. Pour conquérir les coeurs et les esprits des insulaires, vous devez fermer l'industrie lourde. Bon sens, charme et force de persuasion vous seront très utiles.

1) Recrutez le capitaine Bernard Ellis, directeur général des Aciéries Impériales. Son aide est vitale pour paralyser les aciéries de l'île.

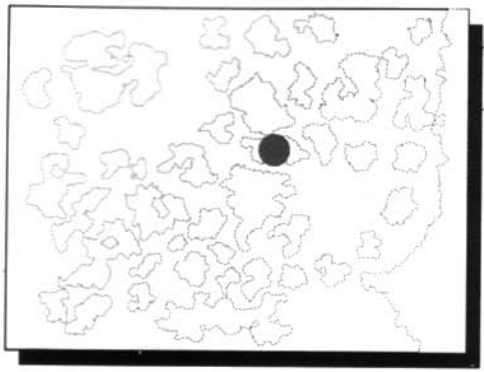
2) Emparez-vous de l'étude géologique subtilisée par le gouvernement pour éviter une grève des mineurs. Le compte rendu prédit d'effroyables tremblements de terre et inondations si l'extraction continue.

3) Sauvez Elizabeth Shaw, experte et militante écologiste. La Police Secrète la détient quelque part. En la sauvant, vous rallierez les insulaires à notre cause.

4) Recrutez Hugh Evans, président de l'Union des Mineurs. La police l'a accusé de fraude et maintenant il se cache. Les mineurs le suivront comme un seul homme.



Le Vieux Manuel



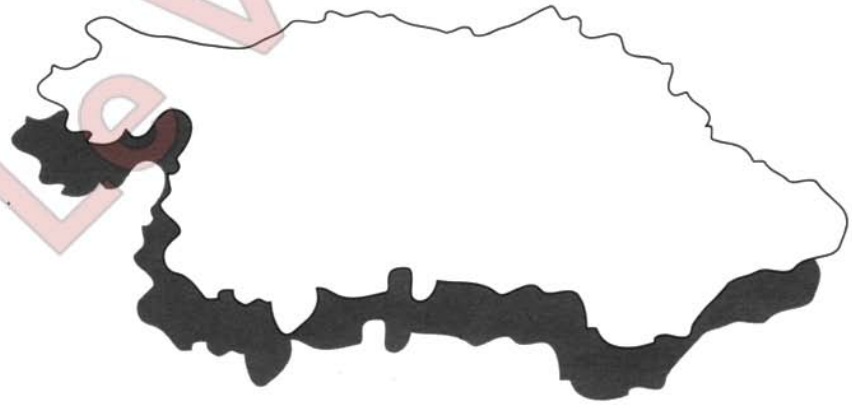
LES ILES ESCLAVES

SIKASSO

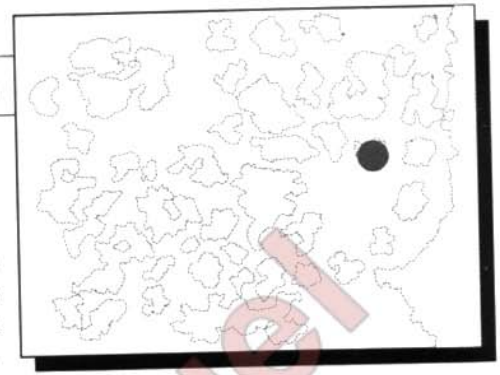
L'île est le refuge de deux voisins ennemis mortels, la Police Secrète Impériale, qui se sert d'elle comme Q.G. pour ses interrogatoires, et la Ligue des Assassins, une confrérie de tueurs professionnels qui vendent leurs services au plus offrant. Ces deux organisations se détestent. Vous devez exploiter la haine réciproque entre la Police et la Ligue, anéantir la puissance des assassins et compromettre la Police Secrète.

1) Assassinez Andre Freitas, chef de la Ligue des Assassins de Sikasso. Avec un peu de chance cela entraînera un conflit entre les Assassins et la Police Secrète, car sans aucun doute la Ligue lui mettra le meurtre sur le dos.

2) Emparez-vous des documents qui contiennent des photos compromettantes et d'un genre très spécial du chef de la Police Secrète.



Le Vieux Manuel



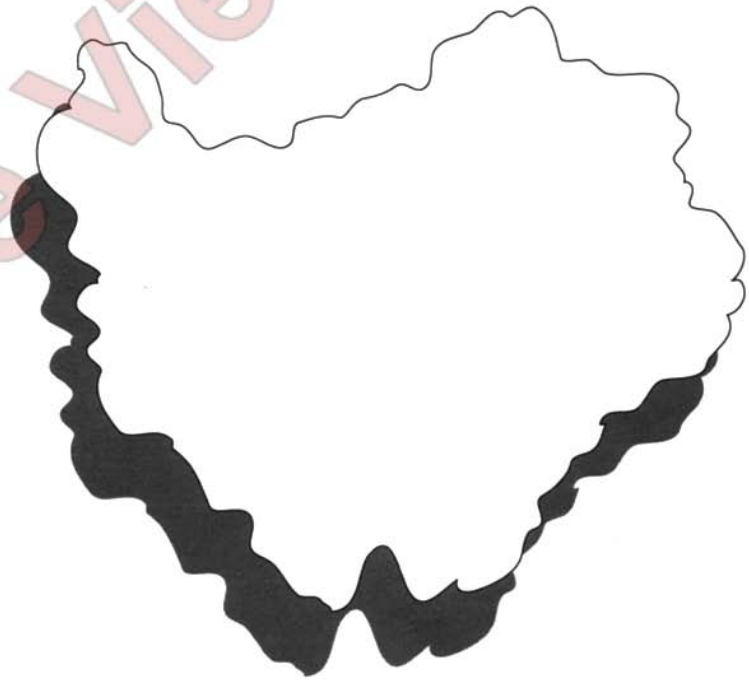
ZAFRIYA

Zafriya, centre de l'industrie piscicole impériale, alimente en poissons séchés, provenant de ses conserveries, toutes les garnisons de l'Empire. La main d'oeuvre a été impitoyablement exploitée par l'Empire et pour subsister elle a recours à la piraterie. Bien que certains habitants soient farouchement fidèles à notre cause, d'autres font preuve d'une extrême perfidie.

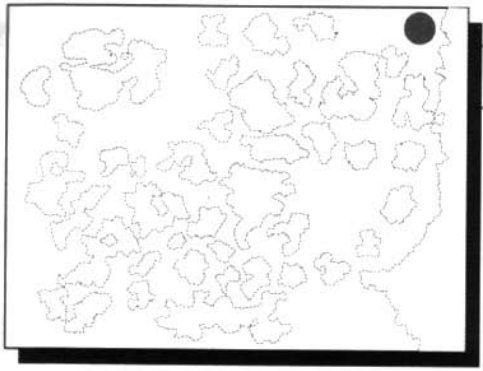
1) Recrutez Firouzeh al-Hamik, un combattant de la résistance dont on pense qu'il a réuni des informations susceptibles d'aider les services secrets de la Fédération.

2) Sabotez tout ce qui se trouve sur la péninsule de Boulder, d'où l'ennemi tire les vivres destinées à ses bases sur le continent africain.

3) Recrutez Lutfi al-Zasir, un contrebandier connu pour fréquenter les quartiers plutôt louches d'Angel Cove et qui a passé un arrangement avec les officiers impériaux concernant ses affaires.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

DJOUM

En raison de sa proximité du continent africain et de la diversité des terrains qui s'y trouvent, Djoum est utilisée par l'Empire Saharien comme centre d'entraînement militaire idéal pour ses troupes récemment recrutées. Des soldats de l'Empire, des marins et des aviateurs y suivent un entraînement intense de six mois dans tous les domaines de la guerre moderne, jusqu'à ce qu'ils soient jugés aptes à se battre dans les rangs de l'armée Impériale. C'est à Djoum aussi que se trouve le quartier général du redoutable escadron Impérial de la mort, unité judiciaire légale chargée d'étudier la mauvaise gestion à tous les niveaux de l'Armée et de la Police Secrète Impériales.

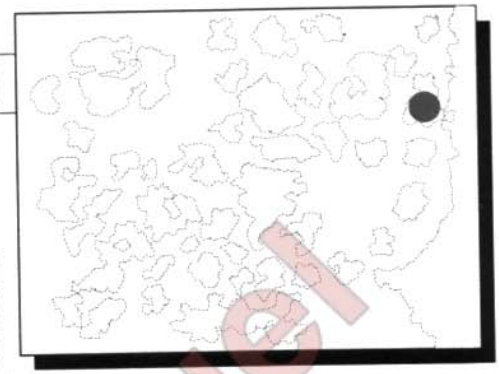
1) Sabotez tout ce qui se trouve à Feraigat Fields , important dépôt de munitions, où une poignée des meilleurs savants de l'Empire crée et fabrique des armes de destruction massive.

2) Assassinez Lwamgira Baikie, Major de l'armée impériale, dont la mort anéantira le moral de l'ennemi.

3) Assassinez le Lieutenant Hassn Hilmi, bourreau de l'escadron impérial de la mort. Sa mort soulèvera le reste de l'escadron contre ses chefs.



Le Vieux Manuel



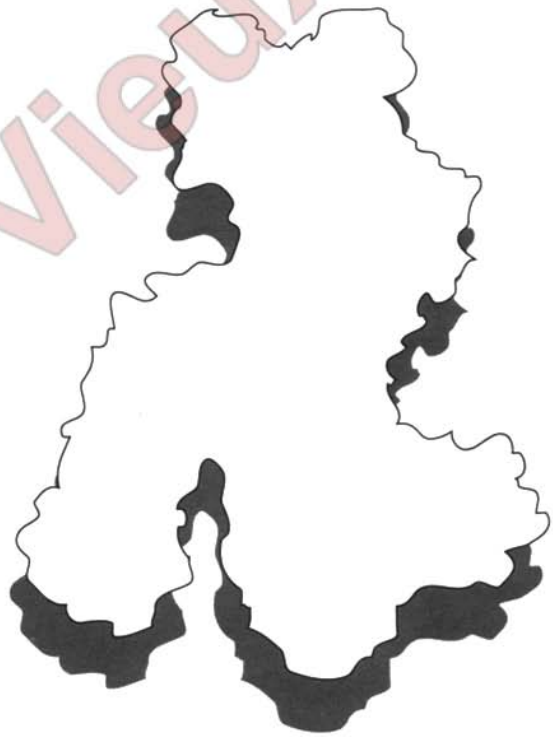
SATARA

L'île de Satara, proche du continent africain, est fortement industrialisée avec une multitude de fabriques d'armes et de munitions. L'industrie de l'armement encourage la contrebande à grande échelle à destination des groupes de la résistance. L'île est aussi le Q.G. de la Marine Impériale. Le principal mouvement clandestin a formé un gouvernement d'attente, prêt à s'emparer du contrôle de l'île dès qu'elle sera libérée. Votre mission consiste à recruter le gouvernement d'attente et à l'aider à prendre le pouvoir sur l'île.

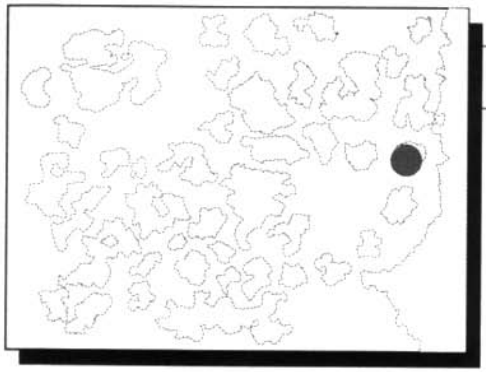
1) Recrutez Mulela Kouyate, homme d'affaires et haut personnage du gouvernement de Satara en exil.

2) Assassinez Zwide Tozer, gouverneur impérial de Satara.

3) Recrutez Kgari Gamoudi, contrôleur de la qualité dans les fabriques d'armes de l'Empire.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

THAR

Formée par un volcan actuellement au repos, cette île au relief accidenté sert de base à l'usine d'armes secrètes de l'Empire. L'existence de cette installation ultra-secrète est peu connue. Récemment des pêcheurs de Zafriya, qui avaient été enrôlés de force dans la Flotte marchande Impériale, ont raconté avoir vu le Professeur Gabriel D'Angeli sur le quai à Bird Quay. Le Professeur D'Angeli passe pour un fervent partisan de la Fédération. Votre mission consiste à trouver D'Angeli et à détruire tous les éléments du centre de recherche. Soyez prudent : Thar est très bien gardée.

1) Recrutez Gabriel D'Angeli, bien connu pour être un ardent défenseur de la Fédération.

2) Sabotez la base sous-marine de Bird Water, servant à la mise au point d'armes secrètes.

3) Sabotez la base sous-marine de Lodi, servant à la mise au point d'armes secrètes.

4) Sauvez le Frère Jacques Dubrique, membre actif de la résistance.

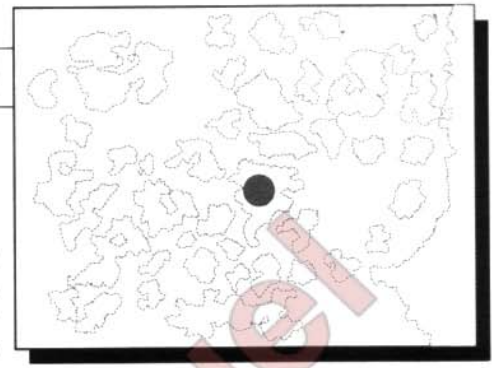
5) Sabotez l'usine de Bird Lowlands, servant à la fabrication d'armes.

6) Sabotez l'usine de Lodi, servant à la fabrication d'armes.

7) Sabotez l'usine de Firgeni Pass, servant à la fabrication d'armes.



Le Vieux Manuel



GRAN PARADISO

Gran Paradiso fut le nid d'un des plus importants mouvements de la Résistance dans les Iles esclaves jusqu'à la capture et à l'emprisonnement du chef de la Résistance, Amilcar Tsombe, par des agents Impériaux. Sans le commandement de Tsombe, le mouvement s'est scindé en deux groupes plus petits, dont les dirigeants ont des points de vue et des idéaux différents si bien qu'ils restent étrangers les uns aux autres et faibles par rapport au mouvement conduit par Tsombe. Il n'y a aucun soupçon de coopération entre eux, ni d'entente pour la stratégie globale. Votre tâche à Gran Paradiso consiste à réunifier les trois mouvements de la résistance.

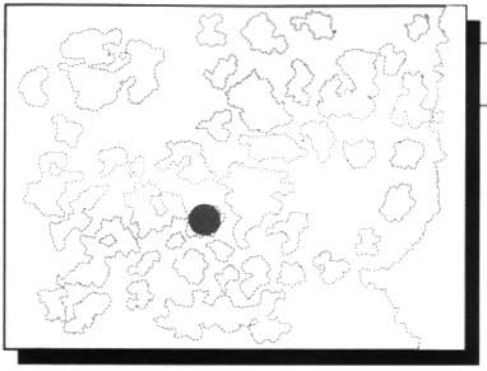
1) Recrutez Abbas Tabari, chef du mouvement de la résistance Amizade.

2) Recrutez Muhmar Zaghlul, chef du mouvement de la résistance Laranja.

3) Recrutez Houshang Biskra, chef du mouvement de la résistance Trovoados.



Le Vieux Manuel



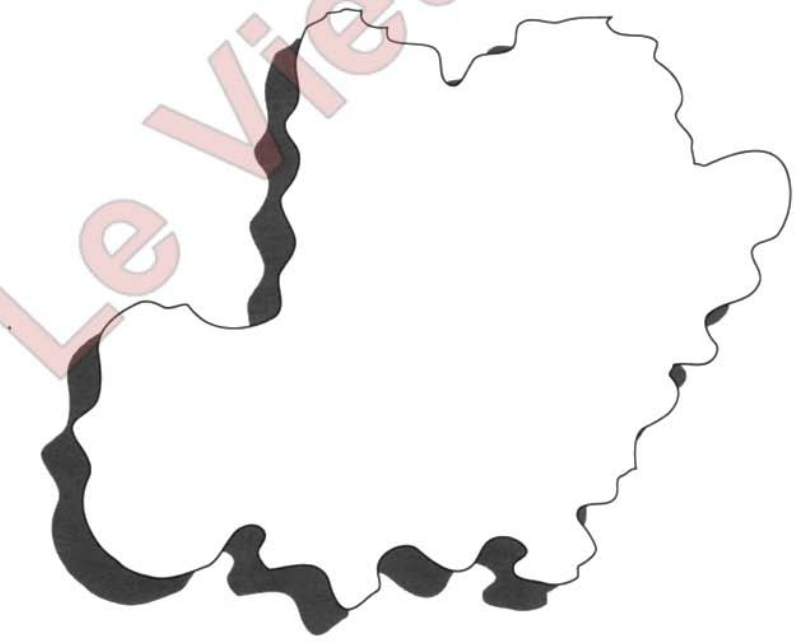
LES ILES ESCLAVES

BOUREM

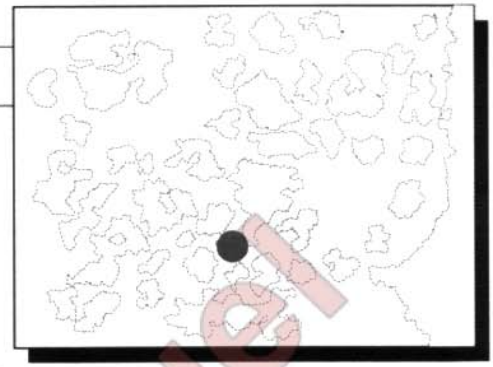
Récemment, Bourem fut le théâtre d'une catastrophe industrielle, qui a provoqué des milliers de morts et a eu un effet dévastateur sur l'écologie de l'île. Les explosions d'une usine chimique appartenant à Enrique Arnaud ont formé des nuages de gaz toxiques dans l'atmosphère qui ont anéanti toute forme de vie dans un rayon de dix miles. Arnaud fut arrêté et jugé pour homicide et négligence, mais le juge l'a déclaré innocent. Cependant, de nouvelles preuves ont éclaté au grand jour, selon lesquelles Arnaud aurait versé des dessous de table au juge et aurait causé lui-même l'accident pour toucher l'argent de l'assurance. Votre mission consiste à aller voir Arnaud et le juge Hopson et à rétablir la justice aux yeux de la population.

1) Assassinez le juge John Hopson, un des principaux conspirateurs de la catastrophe d'Arnaud.

2) Assassinez Enrique Arnaud, directeur d'Arnaud Chemicals et cerveau qui a organisé la destruction de sa propre usine.



Le Vieux Manoir

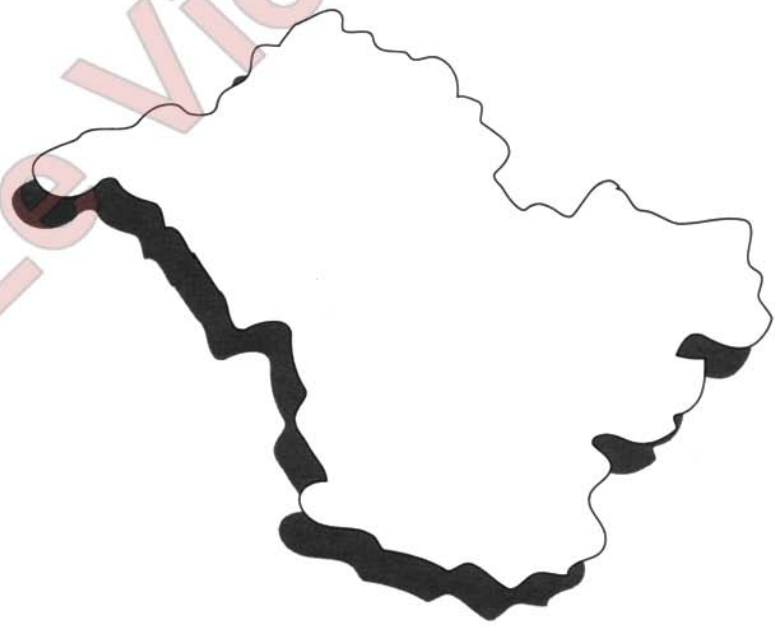


MAGHAR

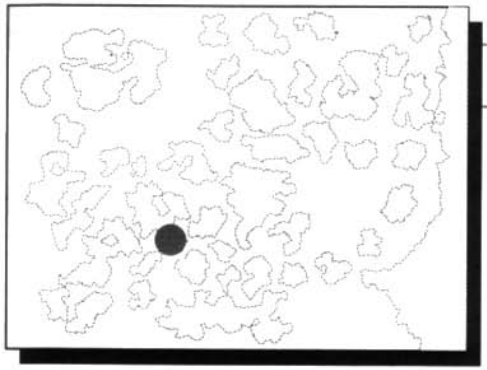
Maghar est l'île pénitentiaire très fortifiée de l'Armée Impériale, où des marginaux et hors-la-loi de l'armée, de la marine et de l'aviation sont détachés pour servir dans les célèbres bataillons disciplinaires. Des unités paramilitaires de la Police Secrète font régner la loi et l'ordre mais eux-mêmes se méfient de l'escadron Psycho, unité suicidaire entièrement composée de meurtriers et de psychopathes. Les autres bataillons disciplinaires vivent dans la crainte de cet escadron. Avec l'aide de ses troupes maltraitées, Maghar peut être libérée mais la mutinerie est inconcevable tant que l'escadron Psycho est encore en liberté. Vous devez éliminer cette unité.

1) Sabotez l'hôtel de ville d'Asali Reach. C'est le principal centre administratif de Maghar, qui renferme une bibliothèque exhaustive des fichiers sur les prisonniers passés et présents.

2) Recrutez le Général Patrick Holmes, commandant de l'escadron Psycho de Maghar.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

JEREZ

La Police Secrète Impériale utilise l'île comme colonie pénitentiaire. Elle est peuplée d'importants dirigeants politiques et religieux qui ont été faits prisonniers par l'Empire dans différentes îles et qui sont maintenant retenus en otage. L'île a des fortifications inviolables. Notez que certains personnages gardés prisonniers sur l'île ont aussi peu de considération pour la Fédération que pour l'Empire. Vous avez pour mission de libérer les prisonniers afin qu'ils retournent dans leurs îles pour les stimuler à la révolte.

1) Recrutez Mullah Kush Alami, chef du Parti Islamique de l'île.

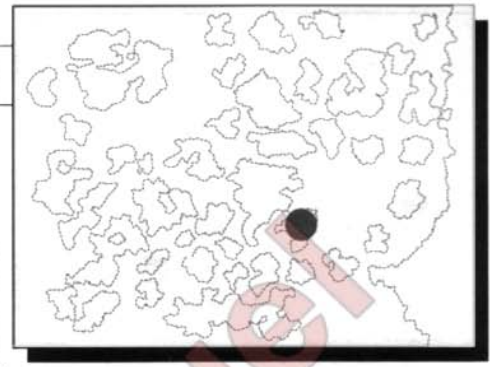
2) Recrutez l'Evêque William Price, chef du Parti Chrétien de l'île.

3) Recrutez la Camarade Samantha White, chef du Parti Communiste de l'île.

4) Recrutez le Frère Gareth Ellis, chef du Parti Anarchiste de l'île.



Le Vieux Manuel

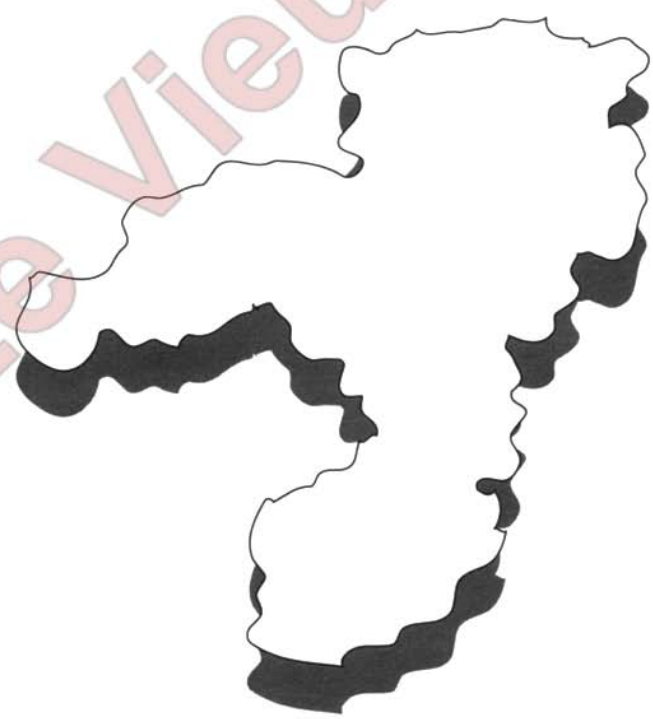


BENI MAZAR

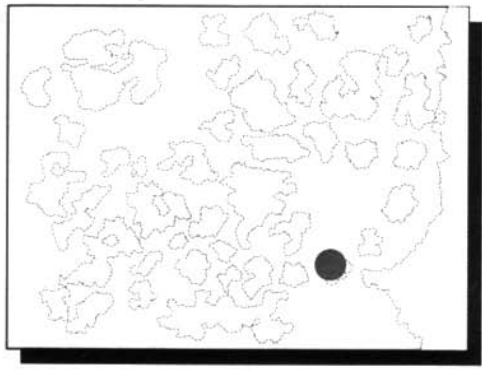
Soixante pour cent des réserves pétrolières Impériales se trouvent dans le sous-sol de Beni Mazar. Il est vital pour les Sahariens de garder le contrôle de cette île. Nous savons qu'ils ont un plan très précis pour détruire toutes les installations pétrolières pour le cas où l'île serait libérée. Des rapports des services secrets indiquent que la cible des opérations de destruction sera une base sous-marine récemment construite. Votre mission consiste à libérer Beni Mazar tout en évitant la catastrophe écologique qui pourrait se produire si l'Empire venait à appliquer sa politique de la terre brûlée.

1) Sabotez la base sous-marine de Mu'tab Sea, récemment détectée par des plongeurs de la résistance. On pense qu'il s'agit d'une base militaire clé de l'Empire.

2) Recrutez Ahmed Beersheeba, chef de l'armée de la Résistance de Beni Mazar. Les rapports réguliers par radio de Beersheeba ont cessé inexplicablement la semaine dernière et nous sommes maintenant très inquiets pour lui.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

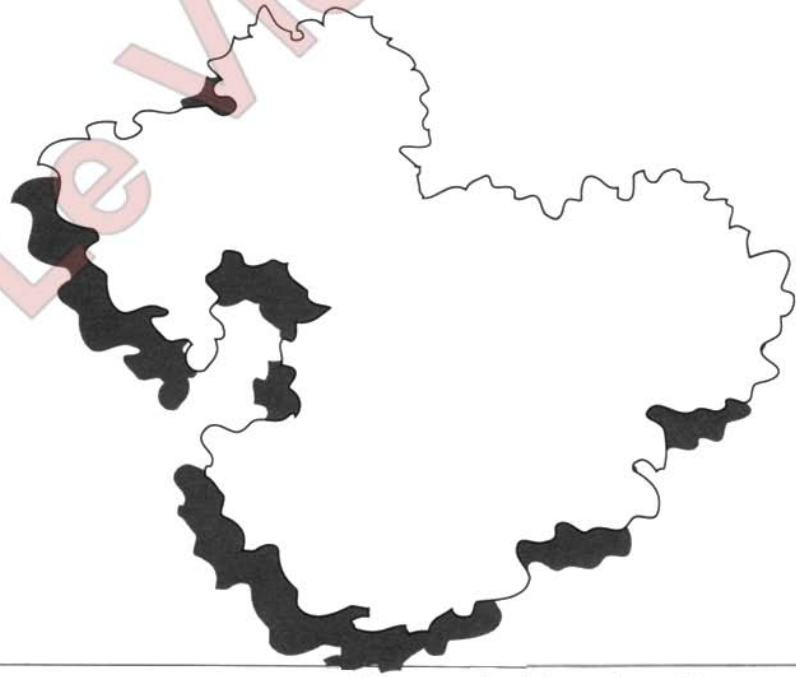
GHAZAL

Cette île est d'une importance stratégique capitale, car elle surveille les voies maritimes empruntées par l'Empire pour approvisionner sa région sud-est. Des patrouilles maritimes sortant des ports disséminés autour de Ghazal assurent régulièrement la garde. Comme il est difficile d'accéder à l'île sans contrôle, Ghazal représente l'endroit idéal pour la fabrication Impériale de monnaie. Sachez que les imprimeurs sont spécialement sélectionnés d'après leur honnêteté. Votre mission sera de semer le chaos économique et monétaire en libérant l'île.

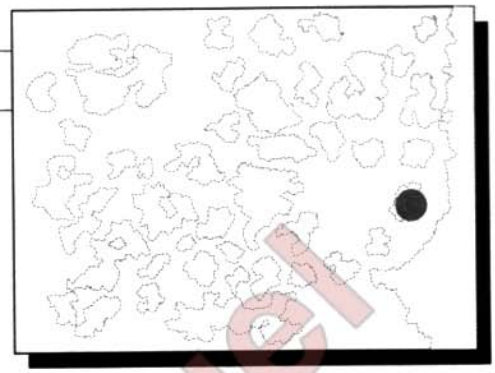
1) Recrutez Bianca Fregona, qui passe pour un commandant de l'armée de Libération de Ghazal.

2) Assassinez l'Amiral Zufia Ibn Rushd. C'est le principal stratège derrière le front de défense de Ghazal et il est dévoué corps et âmes aux doctrines de l'Empire.

3) Recrutez Shireen Ibn Musa. Bien qu'employée par l'Empire, elle soutient à l'insu de ce dernier la cause de la Fédération Atlantique. Son poste d'opérateur radio en chef lui permet d'accéder aux fichiers impériaux top-secrets ce qui fait d'elle une cible idéale.



Le Vieux Manuel



NDOLA

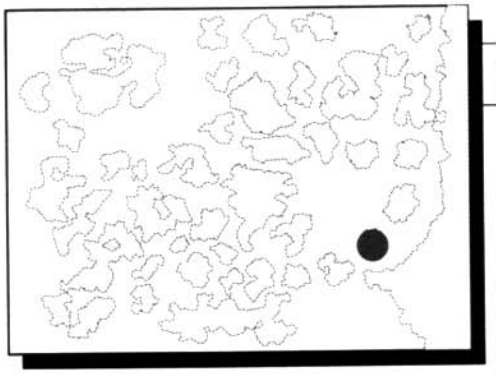
Ndola est le Q.G. des Services Publics Coloniaux Sahariens et aussi le siège des Douanes Impériales et de l'Office Central des Impôts. Les frictions entre les deux organisations sont de notoriété publique. Outre l'importante garnison de troupes Impériales, il y a un détachement de fonctionnaires armés des Impôts. Nous pensons que la réforme économique Impériale aura pour résultat la perte de milliers de postes au sein des Services Civil et des Impôts. Si cette information est divulguée au département adéquat des Services Publics, il est probable qu'il s'ensuivra une révolte.

1) Recrutez Bosiu Alooma, haut placé dans les services civils, qui vous fournira quelques informations utiles à votre mission.

2) Emparez-vous des documents de Bosiu Alooma, qui indiquent des suppressions massives d'emplois dans le Service Civil et les Impôts, ce qui provoquera le désordre dans toute l'île.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

MAKAT

Makat tire la principale source de ses revenus de la fourniture d'un abri aux esclaves en cavale, sur la route qui doit les conduire à Gran Paradiso. Dans ses efforts pour mettre un terme à cette situation l'Empire Saharien a renforcé un cordon de bateaux et de sous-marins autour de l'île pour empêcher l'immigration clandestine. Avec l'aide de nombreuses unités de bateaux volants dans l'espace aérien de Makat, l'île est extrêmement bien protégée.

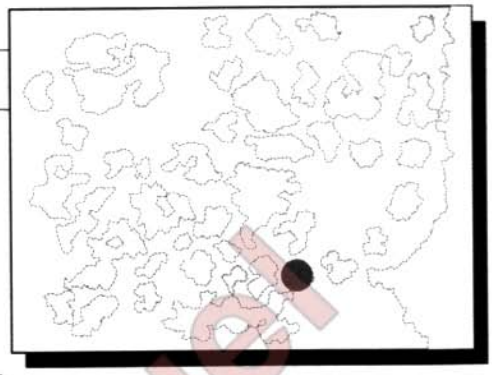
Votre mission consiste à disloquer les défenses Impériales sur l'île et dans les alentours.

1) Recrutez Hikmat Sutuz, responsable du passage de nombreux esclaves de Makat à Gran Paradiso.

2) Sabotez la base sous-marine de Deepwater. Cela ouvrira une route directe vers Gran Paradiso.



Le Vieux Manuel



KHASH

La Trésorerie Impériale se trouve à Khash. C'est dans les ports disséminés autour de l'île que les impôts, taxes et tributs sont payés par les îles dépendantes et vassales. D'énormes tas d'or, de pierres précieuses et de papier monnaie sont stockés dans les banques de divers endroits. La population de cette île est relativement bien traitée par l'Empire et lui est fidèle, en majorité. Votre mission est de soulever la population locale et de priver l'ennemi de la principale source de revenus qui l'aide à poursuivre ses efforts militaires.

1) Sauvez Fahla Gammito, qui a été arrêté par la Police Secrète impériale pour espionnage.

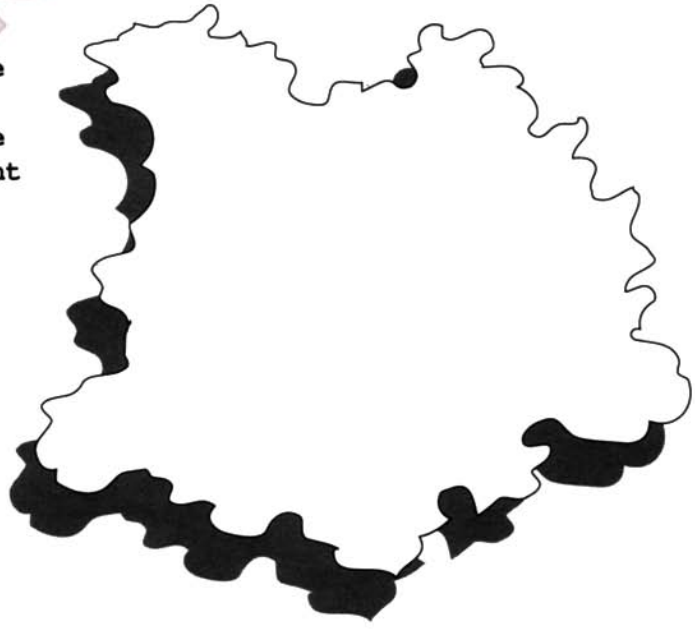
2) Recrutez Hikmat al-Hadi, chef de la résistance locale.

3) Recrutez Musa Hilmi, ingénieur de logiciels à la Trésorerie Impériale.

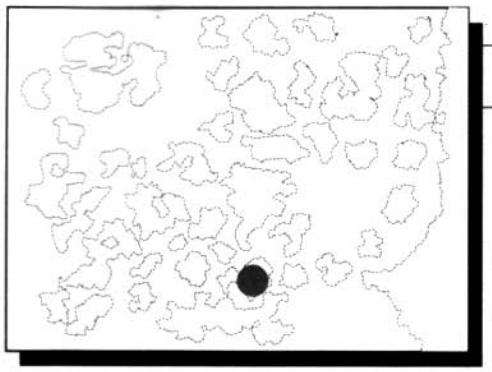
4) Assassinez Bakr Hejaz, directeur de la banque d'Amarelo Flats qui fait partie de la Trésorerie Impériale.

5) Sabotez la banque d'Ironstone Flats qui fait partie de la Trésorerie Impériale.

6) Sabotez la banque de Matawin Ridge qui fait partie de la Trésorerie Impériale. L'emplacement de Matawin Ridge reste inconnu.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

MOCORITO

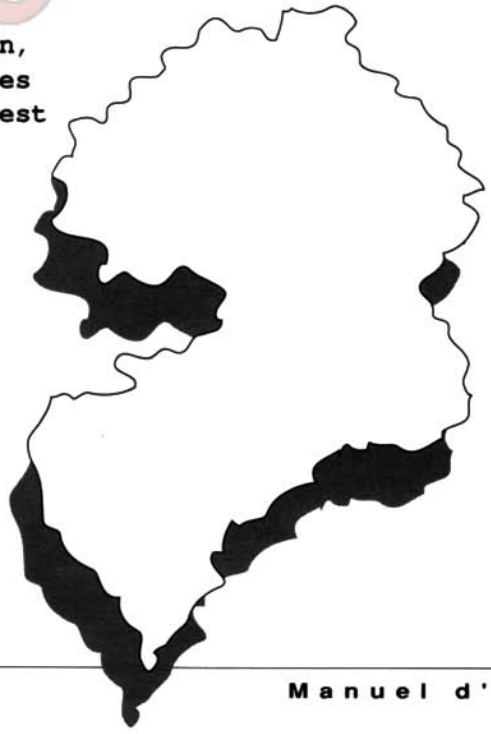
Mocorito, Q.G. du commandement aérien Impérial est aussi le principal site de l'Empire pour la production de biplans. L'île est célèbre pour ses courses d'avion et représente une sorte de Mecque pour les pilotes de la Fédération et de l'Empire. En raison de leurs relations étroites avec l'industrie aéronautique, les hôpitaux de Mocorito sont spécialisés dans le traitement des blessures occasionnées par des accidents d'avion. Le principal groupe de résistance sur l'île est celui des Infirmières contre l'oppresseur. Cette île serait un atout supplémentaire pour la Fédération. Vous devez vous battre pour la conquérir.

1) Recrutez Hamdan Bustani, chef du commando impérial de combat. Sa défection portera un coup sévère à l'ennemi. Bustin a la réputation d'un don Juan.

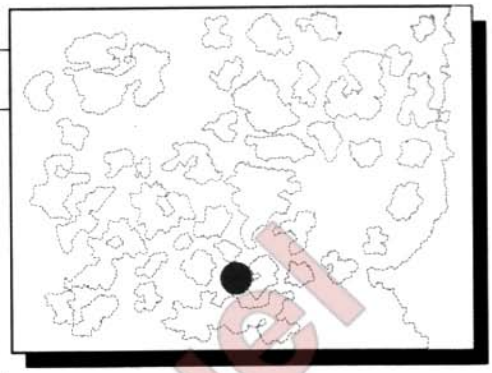
2) Sauvez Yazid Tabari, le célèbre chirurgien esthétique qui a refusé de prendre part aux expériences médicales perverses de l'Empire. Pour ce crime il fut mis à la porte et jeté en prison.

3) Détruisez tout ce qui se trouve à Bani-Huruth Hills, l'usine de biplans. Cela aura un effet dévastateur sur les capacités de combat de l'Empire.

4) Recrutez Alexandretta Sinan, chef du Front de Résistance des Infirmières Libres. Son aide est capitale pour libérer cette île.



Le vieux Manuel



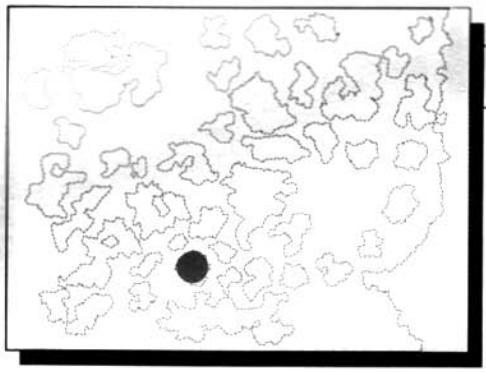
HEMET

Hemet est à la Division de la Garde Impériale ce que la Corse était à la Légion Etrangère Française. L'île est le G.Q.G. de la Division de la Garde et en même temps un terrain d'entraînement. Votre mission sur cette île consiste à détruire le potentiel de combat de la Garde Impériale et de priver l'Empire de ses troupes les plus compétentes.

1) Assassinez l'Amiral Adam Robinson, l'éminent stratège de la Marine Impériale.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

CAJAMARCA

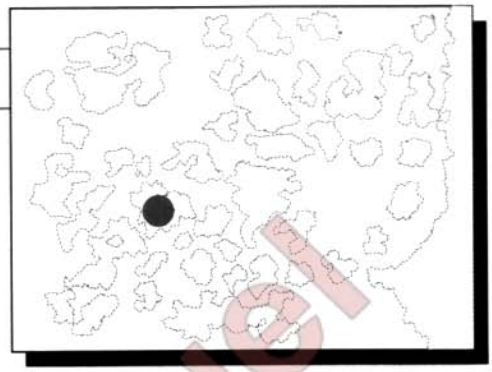
Cajamarca est le centre de l'horlogerie et de la fabrication de mécanismes de précision. En raison de ces industries, les diamants connaissent une forte demande et la contrebande est florissante. Une activité criminelle en a encouragé une autre et l'île est devenue le refuge des faussaires. Cajamarca est célèbre pour ses bazars où prospère le trafic de marchandises contrefaites et passées en fraude. Il n'y a pas grand-chose d'autre à dire au sujet de cette île - la police secrète y est corrompue et il y a un collège médical assez miteux. Malgré tout cela, la Fédération encourage Cajamarca à secouer le joug. Libérez cette île !

1) Recrutez le Capitaine Lutfi al-Hamid. Il est corrompu jusqu'au dernier repli de l'âme et arrondit ses fins de mois en faisant du racket auprès de nombreux insulaires. Il jouit du respect le plus total de la part de ses propres policiers, dont la plupart sont aussi corrompus que lui et son recrutement nous serait très profitable.

2) Recrutez l'Evêque Donald Williamson, qui est peut-être l'homme le plus respecté de l'île, bien que les militaires de Cajamarca le détestent en raison de ses affinités avec la Police Secrète de l'île.



Le vieux Manuel



NICOBAR

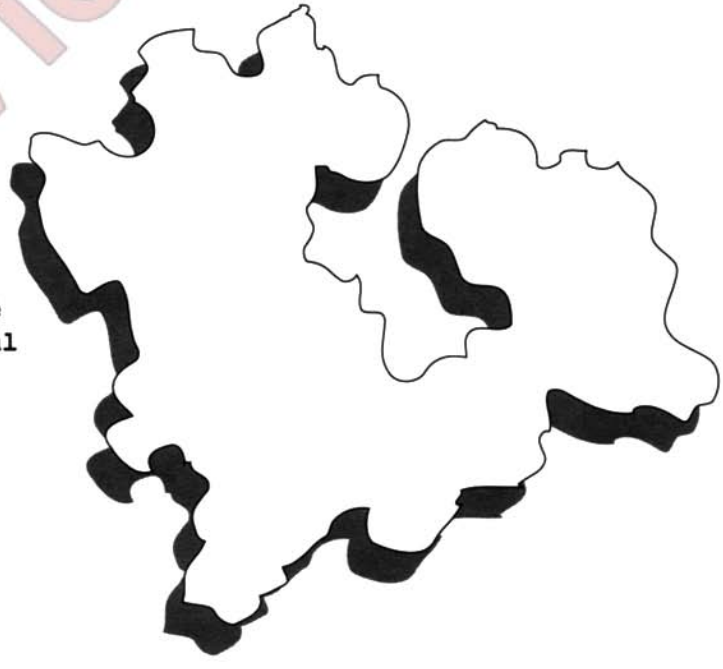
Nicobar est une île riche et fertile. Grand Harbour à Sweetwater est le port de commerce le plus actif de tout l'archipel. C'est aussi actuellement le port de mouillage choisi par la Flotte Atlantique de l'Amiral Kreuter. Ce génie de notre époque en matière de marine, a un refuge en montagne près du village où habite sa maîtresse, Michelle Marchetta. L'aide de Kreuter est cruciale pour libérer l'île – sa flotte est la meilleure de l'Empire et ses hommes le suivraient jusqu'au bout du monde. Autorité et charme seront les atouts de votre mission.

1) Recrutez l'Amiral Kreuter. C'est un homme fier, arrogant mais aussi un joueur. Vous devez trouver un moyen de gagner son aide. Nul ne l'a jamais vu manquer à sa parole.

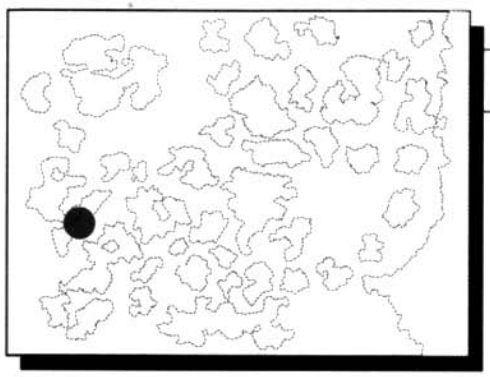
2) Assassinez Eric Grainger, le Secrétaire Général de l'Union des Dockers. La Police Secrète paie généreusement Grainger pour que les ouvriers du port restent calmes et dociles.

3) Sauvez Joseph Pearson, chanteur pop arrêté par la Police Secrète après la première présentation de sa chanson de protestation "Love is Freedom, Let's Fight for Love" (L'amour est liberté. Luttons pour l'amour).

4) Recrutez Hugh Evans, Président de l'Union des Mineurs. La Police l'a accusé de fraude et maintenant il se cache. Les mineurs le suivront comme un seul homme.



Le vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

ALMIRANTE

Almirante est fréquentée par des marins et des officiers de la Base Navale Impériale en permission à Lobos. L'île offre une grande variété d'activités de loisir, depuis la chasse, la pêche et la plongée en sous-marin de poche jusqu'aux dirigeables et aux courses de hors-bord. La petite île de Pequeno, proche du littoral, est le point de départ et d'arrivée de la fameuse Coupe du Capitaine Morgan, une course de hors-bord qui fait le tour d'Almirante. Le Q.G. régional de la Police Secrète à Forte plaît moins aux officiers de la marine. Pour s'assurer de la loyauté de la marine, la police détient des fichiers détaillés de tous les officiers. Prenez-les et la voie de la mutinerie sera ouverte.

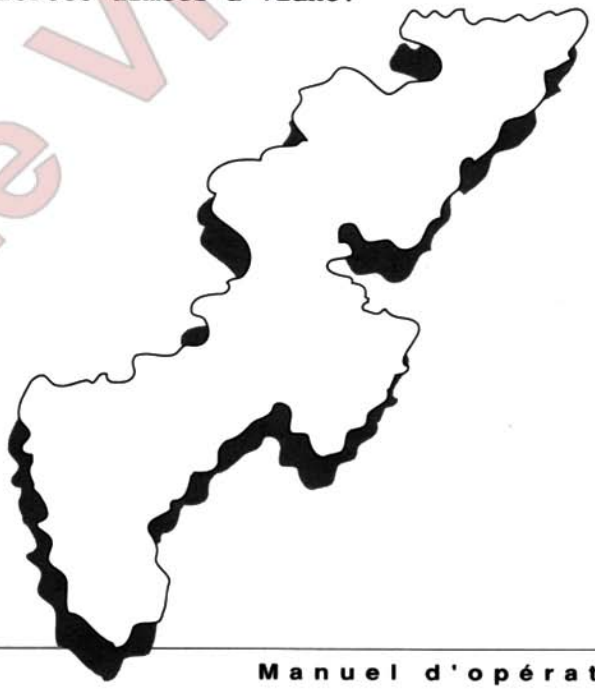
1) Recrutez le Capitaine Lobengula Youlou à Pequeno.

2) Sabotez le Q.G. de la Police Secrète à Forte Fields.

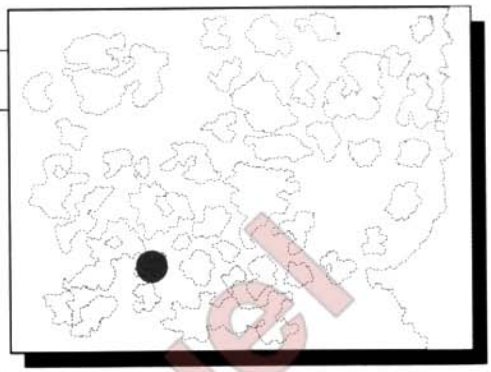
3) Emparez-vous de documents contenant des fichiers sur tous les officiers impériaux stationnés à Almirante.

4) Sabotez la base sous-marine de Secundo Ocean, où sont stockées les réserves d'or impériales.

5) Assassinez le Général Edward White. Il est fidèle à l'Empire et à la tête de fortes armées à Viano.



Le Vieux Manuel



AOSTA

Aosta, île enchanteresse baignée de soleil, est le centre de l'industrie cinématographique de l'Empire Saharien. Deux studios rivaux de films y sont basés et parmi les habitants on compte de nombreuses vedettes de cinéma ainsi qu'une kyrielle de journalistes et de critiques. La Police Secrète omniprésente reste discrète mais vigilante pour s'assurer qu'aucune propagande libérale ou républicaine ne s'infiltre dans les films. La jalousie et la calomnie font partie des moeurs à Aosta et vous devez toujours être sur vos gardes.

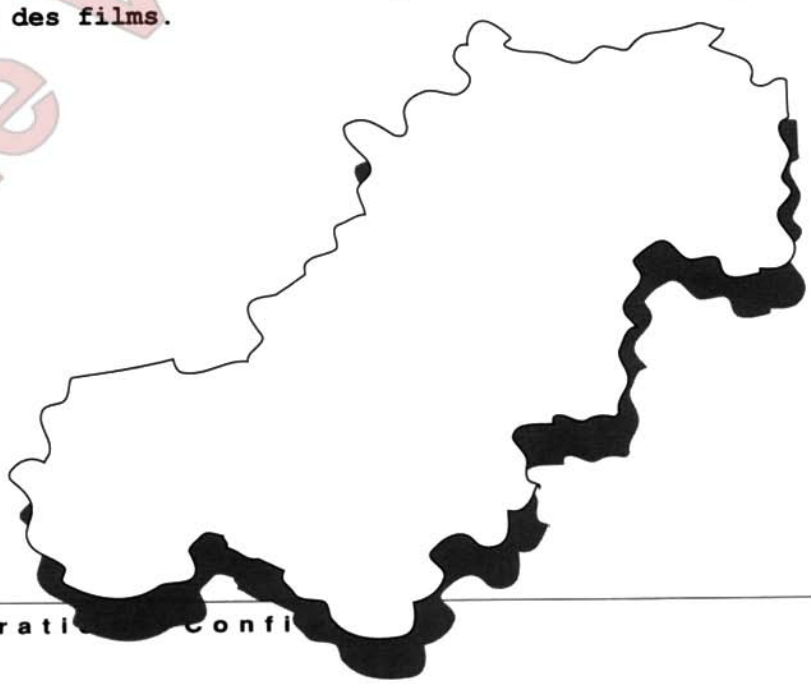
1) Recrutez Harold Lawrence, le célèbre acteur, dont la perte portera un coup fatal au moral de l'Empire.

2) Recrutez Christophe Schwabe, le brillant homme d'affaires, qui produit tous les films de propagande ennemis. Cela anéantira leur industrie cinématographique.

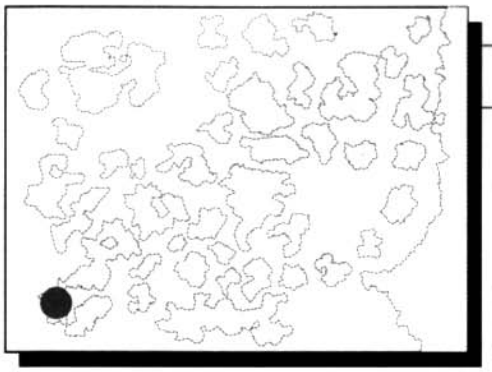
3) Recrutez Nandi Fabral, pin-up favorite des troupes impériales. Elle leur a été dépeinte comme le standard de la femme impériale.

4) Sabotez l'usine de Volcano Sister que l'ennemi utilise pour le traitement des films.

5) Sabotez l'usine d'Ocean Fields que l'ennemi utilise pour le traitement des films.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

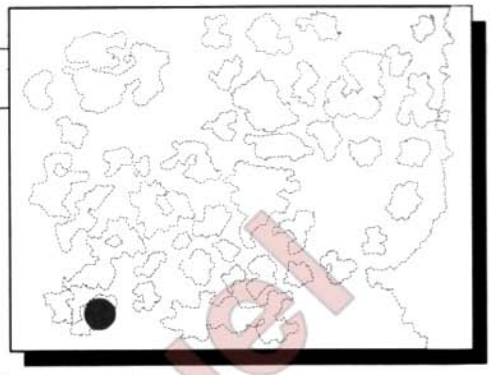
GALVA

Loin des principales routes commerciales, Galva est un petit coin tranquille. Les usines de sous-marins volants de l'Empire sont basées dans le nord-ouest. Dans le sud-est, un petit groupe de savants se lance dans la recherche aérospatiale. Galva est aussi une terre d'exil pour Fasalis, le neveu hyper-ambitieux de l'Empereur, qui a de nombreux partisans dans l'armée. Il est peu vraisemblable que Galva soit un port d'escale pour l'Armada, mais sa technologie aérospatiale et le soutien de Fasalis seraient extrêmement utiles. Usez de charme et de bon sens pour gagner les insulaires à votre cause.

1) Recrutez Lord Fasalis Moumie, l'outrecuidant neveu de l'empereur. Il hait son oncle et lèvera la bannière de la rébellion en ralliant un grand nombre d'hommes à votre cause à travers les îles esclaves.



Le Vieux Manoir



ANDARA

Andara est le port d'attache de la Flotte Impériale de sous-marins et nous savons qu'il y a au moins trois bases sous-marines au large de la côte sud-est. Dans le nord-ouest de l'île, l'Empire s'est lancé dans la recherche et la fabrication de sonars très sophistiqués, tandis que plus au sud, à Trovoadas, l'Institut Océanographique Impérial sonde les abysses de l'océan. La principale industrie d'Andara est la construction aéronautique. Un complexe de camps d'esclaves à Asali fournit de la main d'oeuvre pour les usines d'avions d'Andara et pour ses abondantes plantations de canne à sucre.

1) Emparez-vous des documents concernant la recherche océanographique. Ceux-ci sont cachés dans la base sous-marine de Salazoa.

2) Détruisez l'escadrille de sous-marins de poche du Capitaine Soromenho qui se trouvent tout autour de la base sous-marine de Salazoa. Cela permettra aux savants de s'évader.

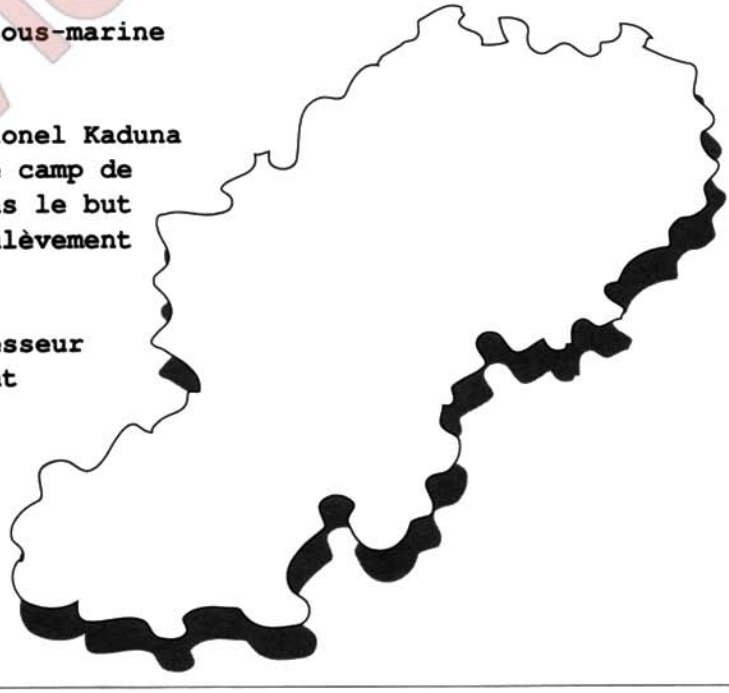
3) Sabotez la base sous-marine d'Azul Water.

4) Sabotez la base sous-marine de Primeiro Sea.

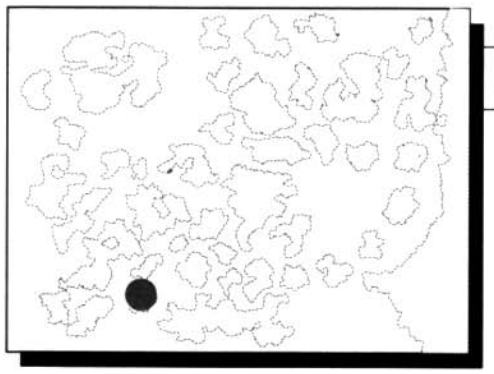
5) Sabotez la base sous-marine d'Esperanca.

6) Assassinez le Colonel Kaduna Trudo, commandant le camp de l'Armée à Asali, dans le but d'y provoquer le soulèvement et le désordre.

7) Recrutez le Professeur Andrea Hughes, savant spécialiste de la recherche sonar à Fer-Sono.



Le Vieux Manuel



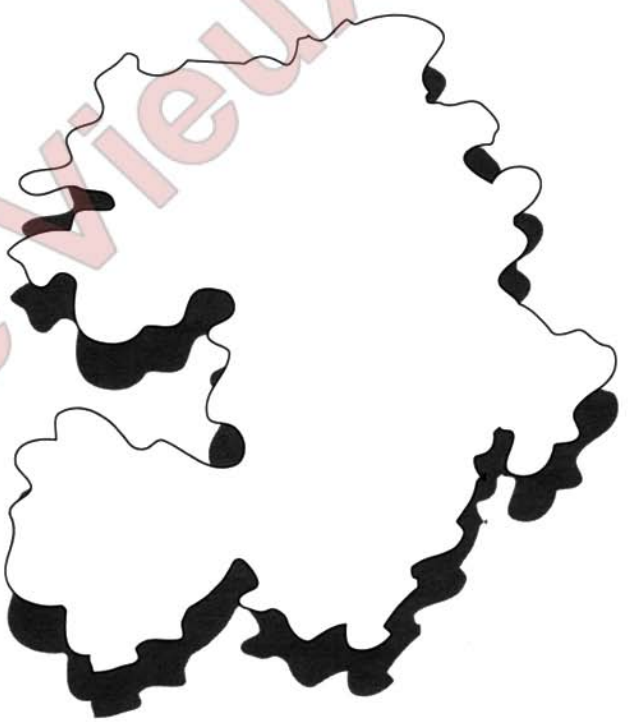
LES ILES ESCLAVES

MUAR

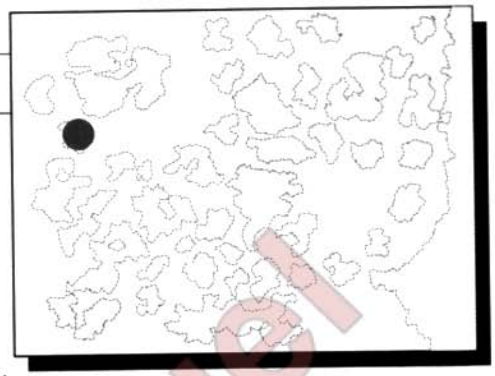
Un gigantesque barrage obstruant la baie occidentale de l'île renferme une usine marémotrice. Les gigawatts générés servent à des expériences de fusion nucléaire. Il faut empêcher l'Empire de progresser dans ce domaine de la recherche. Les chercheurs sont des savants surdoués, dont la plupart sont aussi des auteurs dissidents. Nous devons faire connaître leurs travaux dans tout l'Empire.

1) Recrutez Touvalou Dube, le célèbre physicien Prix Nobel.

2) Sabotez la centrale électrique de King Point à l'extrémité nord du barrage.



Le Vieux Manuel



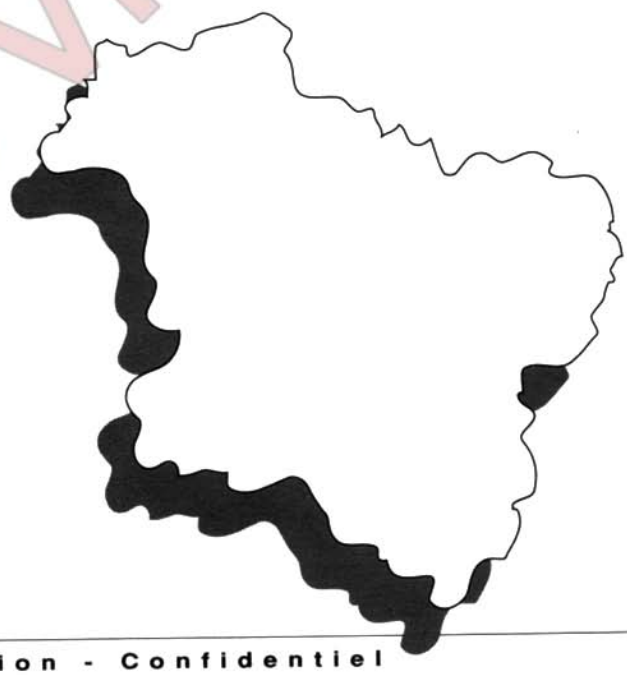
VICENZA

L'agriculture de base et la pêche côtière sont les piliers de l'économie locale. Les étendues sauvages intactes et le ciel serein de Vicenza ont attiré trois communautés prospères d'artistes. L'île ne compte pas beaucoup de garnisons mais des radars de première alerte pour la base navale de Lobos y sont stationnés. Si nous tenons Vicenza, Lobos sera mise hors circuit. Fritsch, le Chef de la Police, est un collectionneur avide de tableaux d'anciens maîtres et son aide, avec le soutien des artistes plus rebelles de l'île, sera vitale pour la libération de Vicenza.

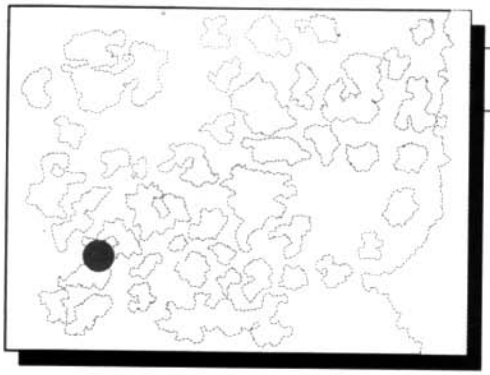
1) Recrutez le Colonel Otto Fritsch, le Chef de la Police amateur d'art. Il passe pour être sympathisant à notre cause, mais le prix de son aide sera élevé, cela ne fait aucun doute.

2) Sabotez l'hôtel de ville à Afonsin Plateau. C'est là où se trouve le bureau de la censure qui examine toutes les oeuvres d'art produites sur l'île. Sa destruction vous vaudra de nombreux amis.

3) Recrutez Audrey Sutton, chef de file du Mouvement Maximaliste. Son soutien est vital pour la libération de Vicenza.



Le Vieux Manuel



LES ILES ESCLAVES

CRISTOBAL

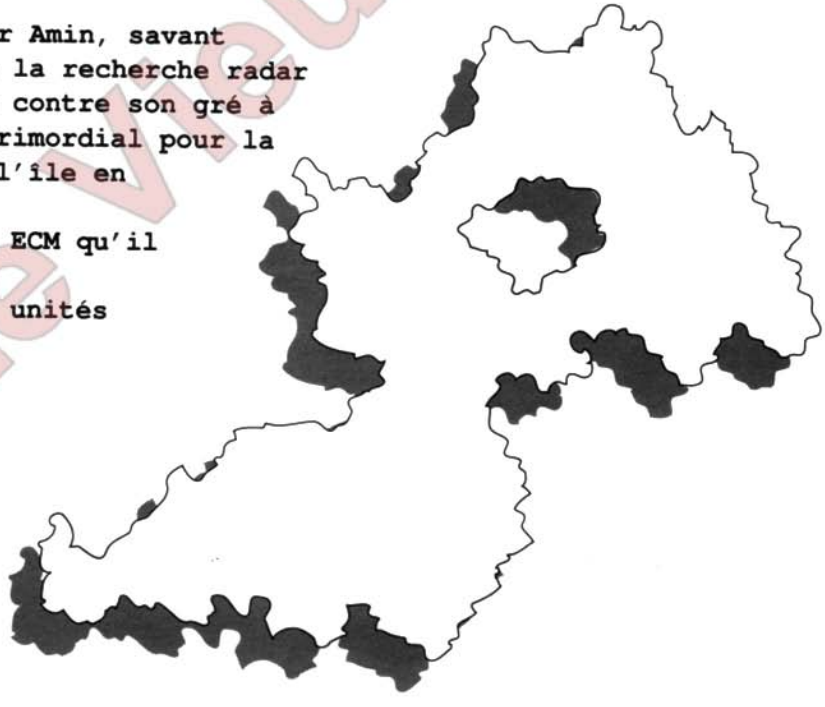
L'île de Cristobal tout entière appartient au Lord Albert Harper, magnat collaborateur et hypocondre solitaire qui redoute les contacts avec le reste de la population de l'île. La garnison Impériale protège Harper du monde extérieur et en retour il favorise régulièrement l'Empire Saharien de ses largesses. La présence la plus forte de l'armée se trouve à Wazir, dans le nord-est, d'où sont expédiés le ravitaillement et l'eau à destination d'autres îles sahariennes pour soutenir les troupes Impériales. Cristobal est véritablement une île autarcique, dont les pêcheries, les fermes et les mines ainsi que la pêche de perles en eau douce sont très prospères.

1) Assassinez Lord Harper, le magnat propriétaire de Cristobal.

2) Recrutez le Dr. Josephine Hughes, Présidente du Conseil pour les Libertés Civiles. Elle travaille dans le ghetto de Lambert et encouragera les ouvriers à la révolte.

3) Recrutez le gouverneur Sambeka Bory, actuellement à la solde de Lord Harper. Elle se trouve à Colony.

4) Sauvez Hazar Amin, savant spécialiste de la recherche radar qui est détenu contre son gré à Dry. Il sera primordial pour la libération de l'île en raison de ses compétences en ECM qu'il utilisera pour "aveugler" les unités ennemies.



Le Vieux Manuel

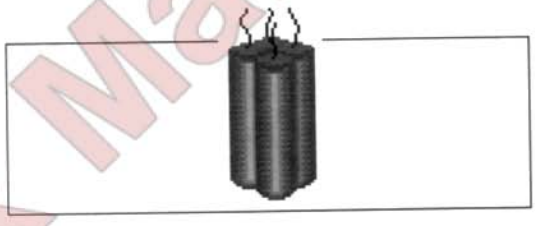


CARABINE

Une arme à longue portée antipersonnel, utilisée pour les tentatives clandestines d'assassinat.



DYNAMITE



Bâtons d'explosifs, avec détonateur programmé pour soixante secondes, utilisés pour saboter et détruire des bâtiments, des véhicules et même des êtres humains. La dynamite peut être posée (ne peut être utilisée à l'intérieur d'un véhicule) et vous devez vous éloigner suffisamment avant l'explosion. Il se forme un cratère dans l'épicentre de l'explosion et tout se qui se trouve dans son rayon d'action est entièrement détruit. Elle n'est donc efficace que contre des cibles stationnaires !

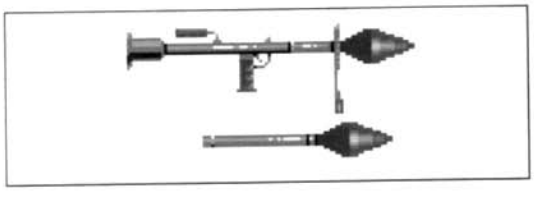
PISTOLET

Une arme antipersonnel à courte portée, mortelle lors des tentatives d'assassinat à proximité, mais peu efficace partout ailleurs.



LANCE-ROQUETTES

Engin portatif d'infanterie et arme de destruction multi-cible à ogives hautement explosives guidées par des missiles laser améliorés. Très efficace contre toutes les cibles à l'exception des bâtiments.

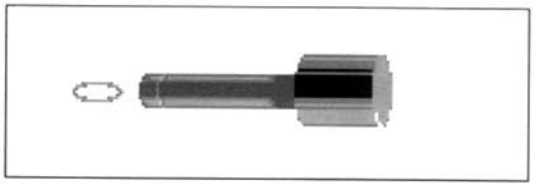


Le vieux Manuel



SYSTEMES D'ARMES

GRENADE À MAIN



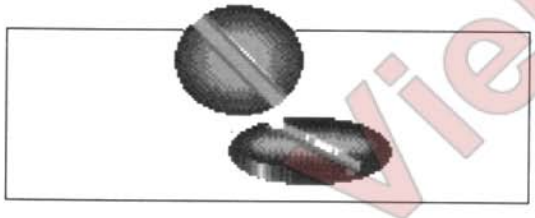
Explosifs à courte portée lancés à la main et efficaces contre toutes les cibles proches. Il convient de pointer et de lancer les grenades à une distance suffisante pour ne pas blesser l'opérateur pendant l'explosion.

LANCE-GRENADES



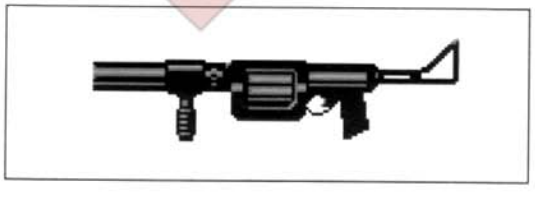
Engin portatif utilisé pour lancer des grenades à main, et dont l'efficacité augmente avec une portée plus grande et une précision accrue.

MINE-VENTOUSE



Efficace contre toutes les cibles sous-marines. Doivent être posées comme la dynamite, avec une programmation de soixante secondes ce qui vous donne le temps de vous mettre à l'abri. Les mines-ventouses détruiront tous les bâtiments à proximité immédiate et formeront des cratères au fond de la mer.

MISSILE ORCA



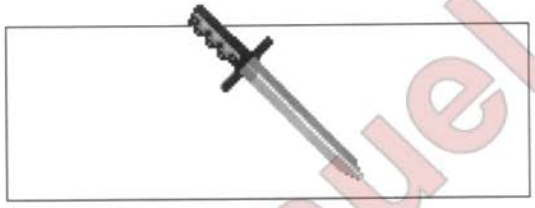
Missile subaquatique de destruction à système laser, efficace contre toutes les cibles à l'exception des bâtiments. L'arme aquatique la plus efficace.

Le vieux Manuel



COUTEAU

Utilisé pour les combats corps à corps et les assassinats.



FUSIL D'ASSAUT

Une arme antipersonnel à courte portée utilisée contre les véhicules et avions légers, qui tire des balles ultra-rapides conçues pour provoquer un maximum de dégâts sur leur cible.



MITRAILLETTE

Une arme à feu rapide, antipersonnel à courte portée, efficace dans les fusillades et pour les assassinats.



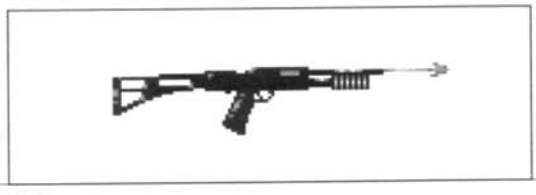
MITRAILLEUSE LÉGERE

Une arme antipersonnel à tir rapide combinant une précision à longue portée et une légèreté qui en font un engin à la fois efficace et portable.



HARPON

Conçu pour une utilisation sous-marine en tant qu'arme antipersonnel à courte portée. A efficacité réduite contre d'autres cibles.



Le vieux Manuel



MISSILE GUIDÉ PAR INFRAROUGE

PAS D'INFORMATIONS

Missile à tête chercheuse guidé IR, de type "tirer/oublier", mortel contre toutes les cibles à l'exception des bâtiments et des chars blindés.

OBUS DE CHAR

PAS D'INFORMATIONS

Mortels lorsqu'ils sont précis, les obus doivent être visés avec soin par des mouvements horizontaux et verticaux de la tourelle du char.

MISSILE SOUS-MARIN

PAS D'INFORMATIONS

Un missile à tête chercheuse, de type "tirer/oublier", efficace contre la plupart des cibles sous-marines.

TORPILLE

PAS D'INFORMATIONS

Un missile sous-marin mortel lorsqu'il est précis. Doit être visé avec précaution.

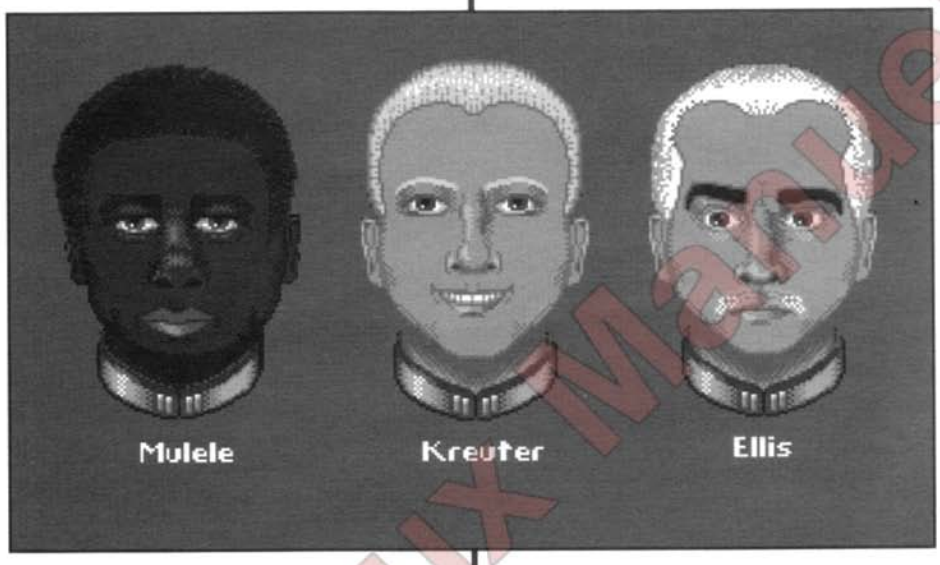
Le Vieux Manuel

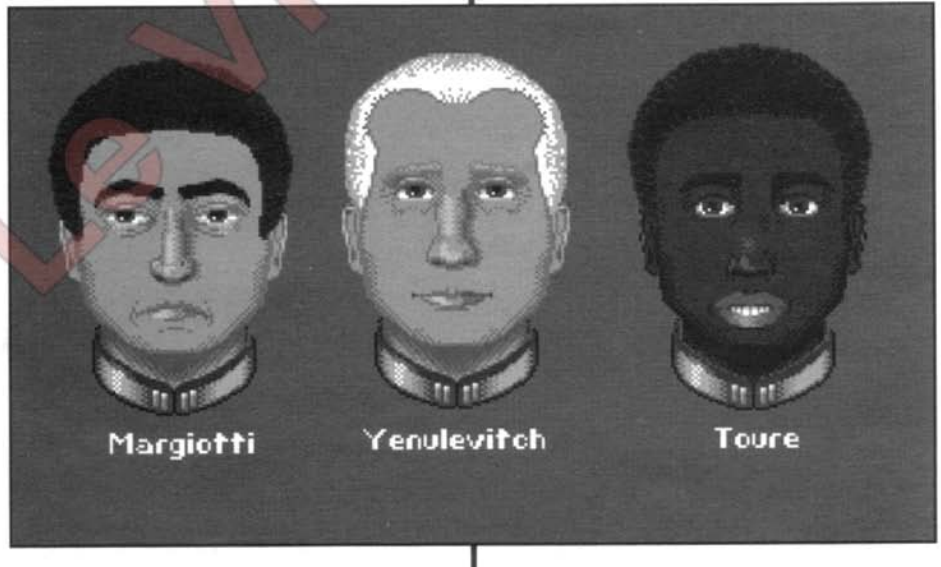
ARMES SECRETES

Pour utiliser une des armes secrètes que vous avez acquises, appuyez sur la touche de fonction F9. L'écran des armes secrètes apparaît, avec une icône pour chaque arme en votre possession.

La sélection d'une icône d'arme secrète produit un texte supplémentaire qui explique le fonctionnement de l'arme, avec les icônes 'pouces vers le haut' et 'pouces vers le bas'. Sélectionnez 'pouces vers le haut' pour utiliser l'arme ou 'pouces vers le bas' pour retourner à l'écran des armes secrètes.

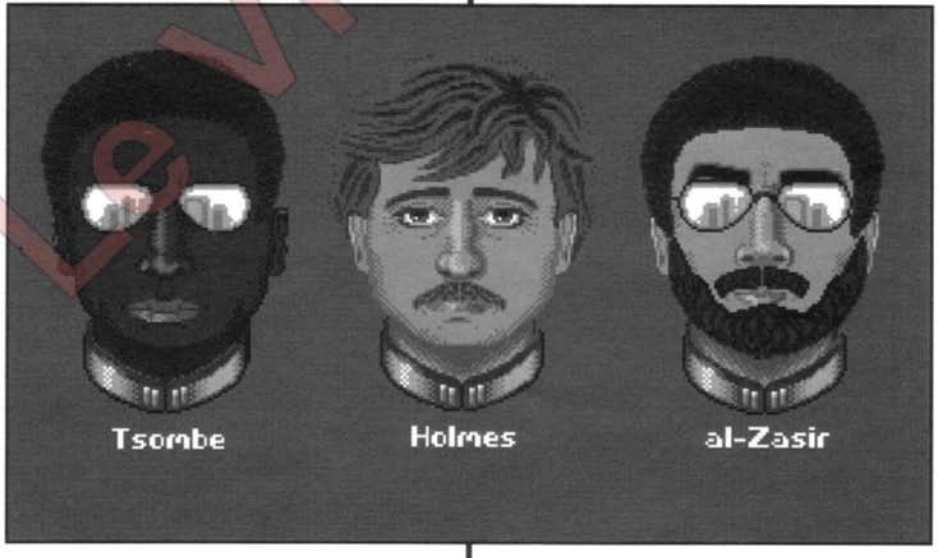
GARDIENS DE LA POLICE SECRÈTE



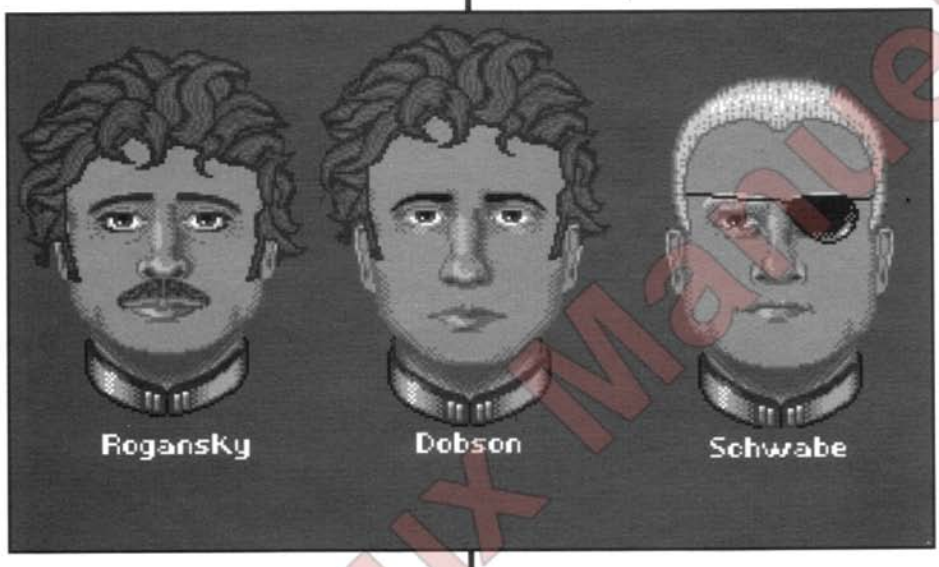


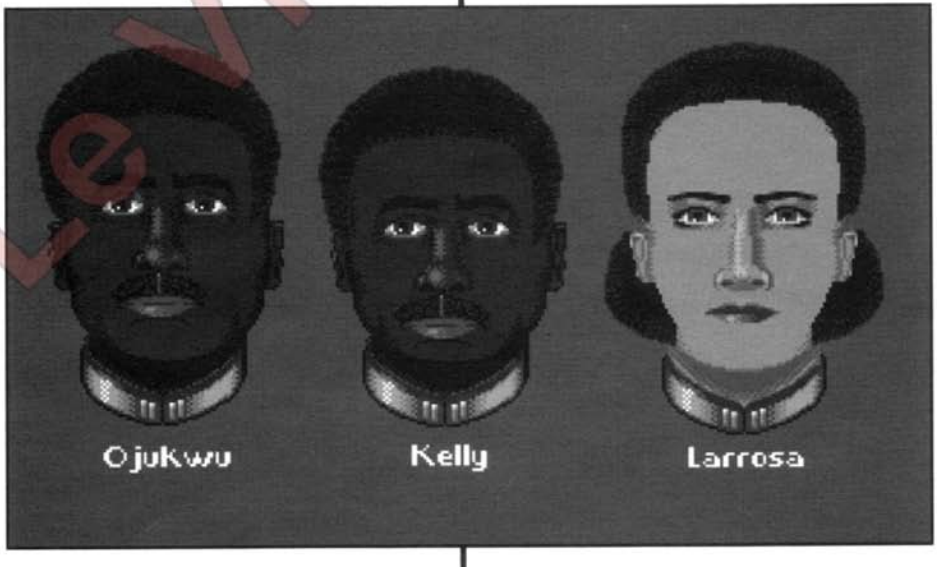
Le vieux Manuel



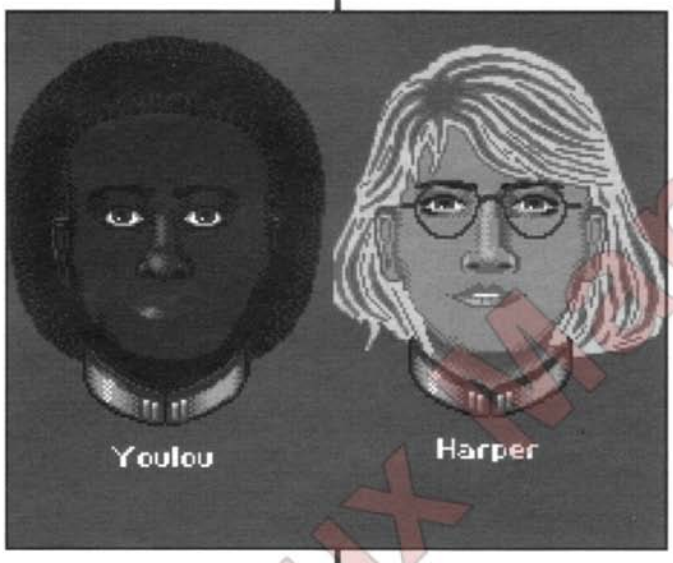


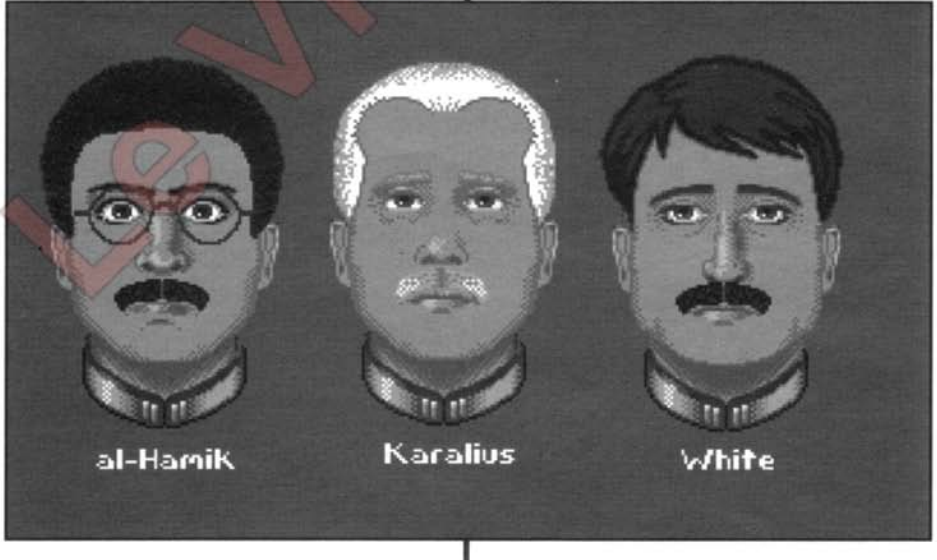
Le vieux Manuel





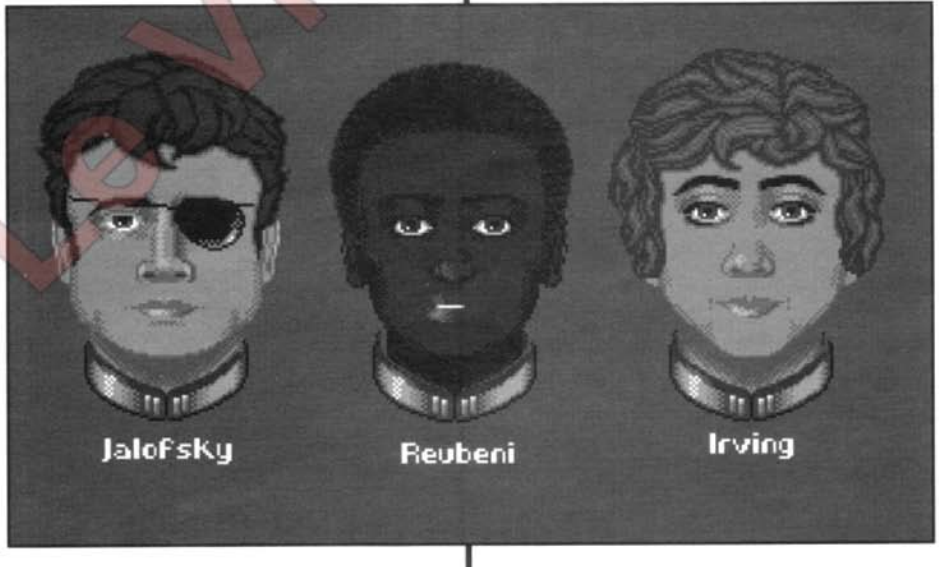
Le Vieux Manuel





Le Vieux Manuel

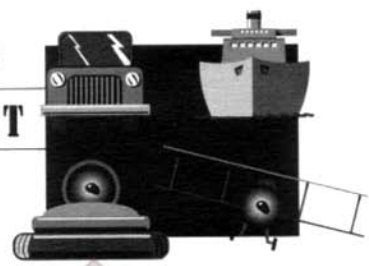




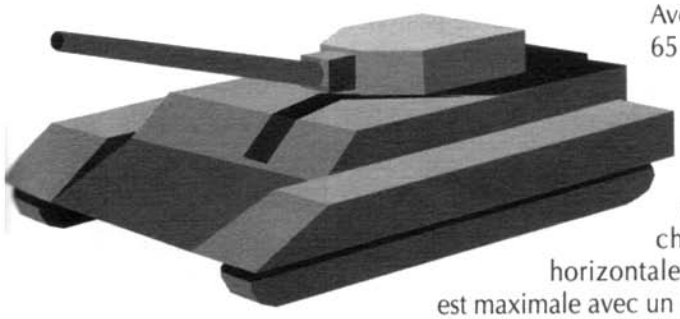
Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel



CHAR



Avec une vitesse maximale de 40 miles par heure (environ 65 km/h), le char est l'un des véhicules les plus lents et les moins manoeuvrables. Sa puissance réside dans sa force de tir offensive et dans ses capacités de défense.

Les obus très explosifs de char sont aussi destructeurs que n'importe quelle autre arme disponible. Leur tir s'effectue en ajustant l'inclinaison du canon et en cherchant la direction horizontale. La portée de l'obus est maximale avec un angle de 45°.

Les chars ne peuvent être mis en danger que par leur propres obus, leur blindage épais résiste pratiquement à tout le reste.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

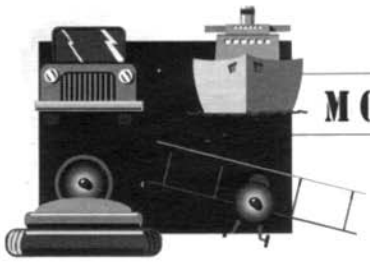
JEEP



D'une très grande manoeuvrabilité, les jeeps rapides résistent aux conduites les plus brutales. Cependant elles ne supporteront pas bien les attaques et leurs conducteurs y seront plus vulnérables que dans n'importe quel autre véhicule terrestre. Elles fournissent un moyen de transport idéal pour les missions de reconnaissance. Cherchez quelque chose de plus sûr pour attendre l'ennemi. Comme tous les véhicules sur roues, les jeeps roulent plus vite sur les routes qu'à travers champs.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

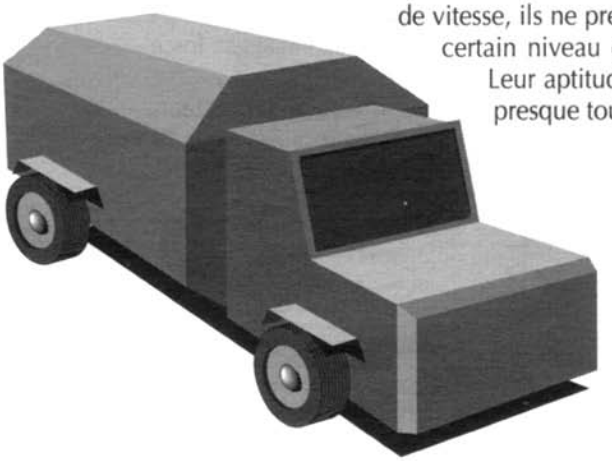
Le Vieux Manuel



MODES DE TRANSPORT

CAMION

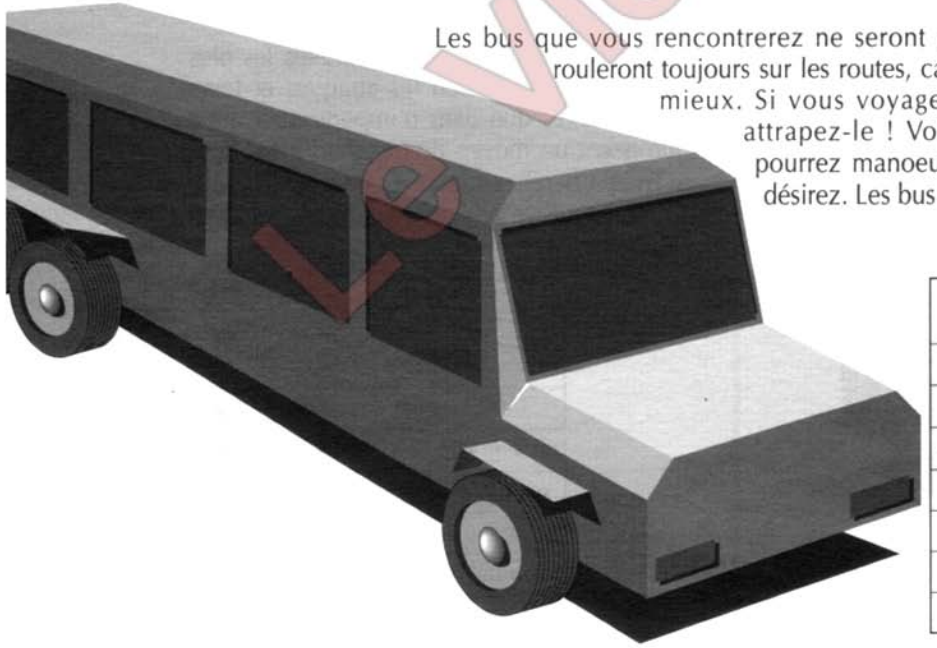
Les camions offrent un mode de transport sûr, robuste, fiable. Ils ne battront aucun record de vitesse, ils ne prendront pas non plus des virages serrés, mais ils offriront un certain niveau de protection contre les coups de feu et les embuscades. Leur aptitude à rouler hors des routes est limitée, aussi les y verra-t-on presque toujours.



ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE			

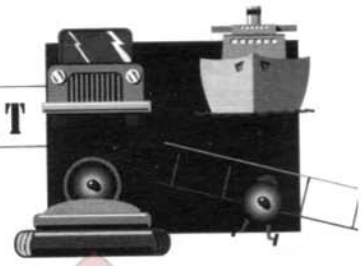
BUS

Les bus que vous rencontrerez ne seront pas sous contrôle militaire. Ils rouleront toujours sur les routes, car c'est là qu'ils se comportent le mieux. Si vous voyagez à pied et qu'un bus passe, attrapez-le ! Vous en prendrez le contrôle et pourrez manoeuvrer hors de la route si vous le désirez. Les bus ne transportent pas d'armes !

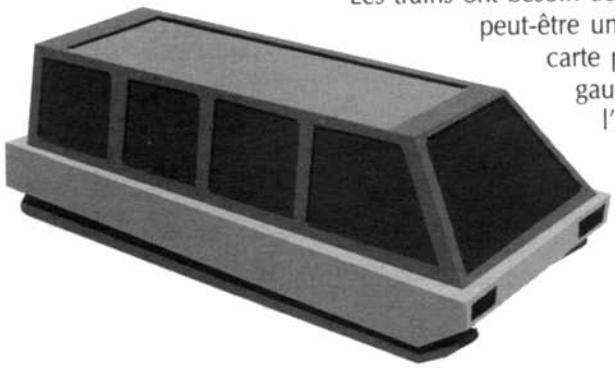


ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE			

Le Vieux Manuel



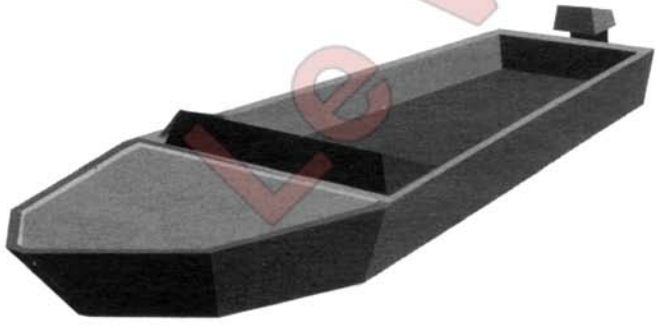
TRAIN



Les trains ont besoin de voies ferrées. Trouvez une voie ferrée et vous trouverez peut-être un train. (Les voies ferrées sont indiquées en bleu sur la carte principale). Il est impossible de diriger les trains vers la gauche ou la droite, car ils ne circulent que vers l'avant ou l'arrière. Cependant vous pouvez conduire un train depuis l'une ou l'autre extrémité à l'aide des touches curseur.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE			
TOURNER À DROITE			
PIQUER			
CABRER			
TOURNER TRAIN	TOUCHES CURSEUR	TOUCHES CURSEUR	TOUCHES CURSEUR

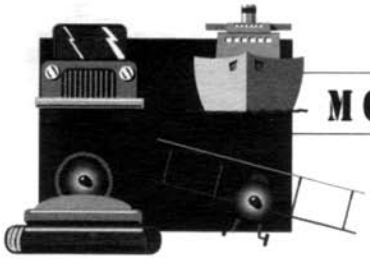
HORS-BORD



Rapides et manoeuvrables, les hors-bords fendent les vagues sans être ballottés par elles, ce qui en fait des plates-formes stables d'où il est possible de tirer avec des armes légères. Ils sont cependant très vulnérables. Leur vitesse représente leur seule forme de défense.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE			

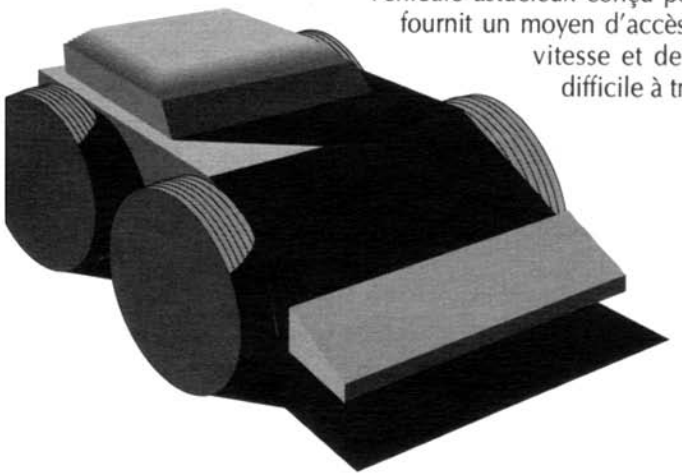
Le Vieux Manuel



MODES DE TRANSPORT

CHAR AMPHIBIE

Véhicule astucieux conçu pour se déplacer en mer et sur terre, le char amphibie fournit un moyen d'accès aux bases sous-marines qu'il vous faudra visiter. De vitesse et de manoeuvrabilité moyennes, le char amphibie est difficile à trouver, mais facile à utiliser.



ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE			

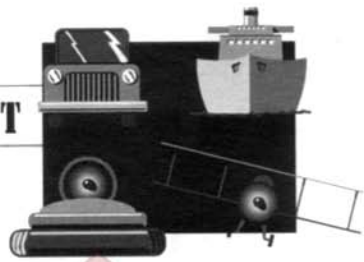
SOUS-MARIN

Les sous-marins vous offrent la meilleure forme de protection lorsque vous êtes sous l'eau ou sur la mer. Ils peuvent avancer et reculer, aller vers la droite et vers la gauche rapidement. Ils ont un bon armement et de bonnes défenses, mais le seul inconvénient est leur vitesse et leur manoeuvrabilité insuffisantes.

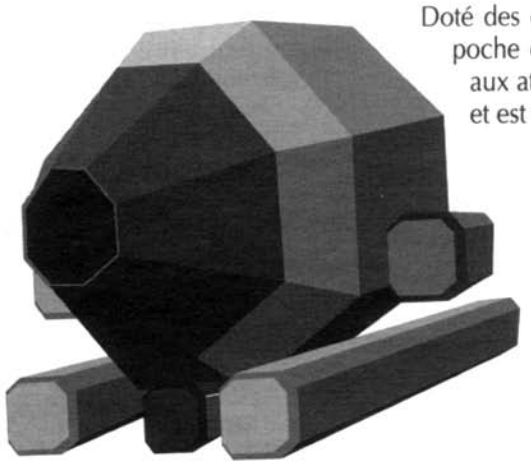


ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE	LMB RMB	HAUT BAS	TOUCHES COUREUR

Le Vieux Manuel



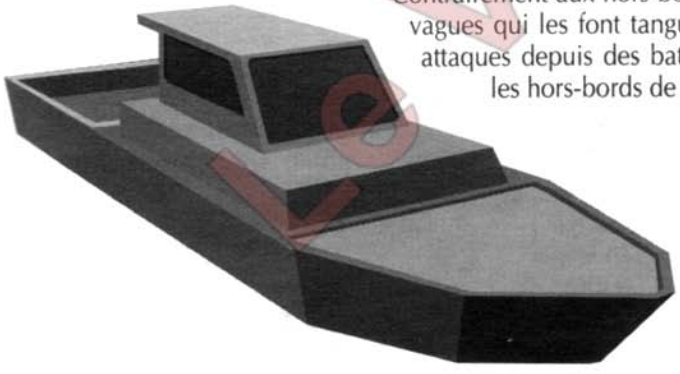
SOUS-MARIN DE POCHE



Doté des capacités d'un sous-marin conventionnel, le sous-marin de poche est rapide et manoeuvrable, bien qu'il soit plus vulnérable aux attaques. Il peut adopter la direction verticale en se déplaçant et est très efficace lors des combats sous-marins.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

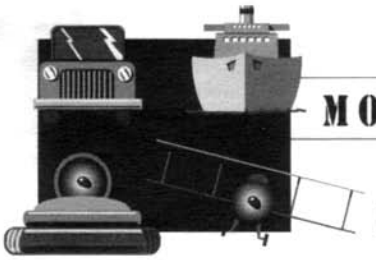
BATEAU



Contrairement aux hors-bords, les bateaux sont affectés par les mouvements des vagues qui les font tanguer. Cela signifie qu'il est difficile d'entreprendre des attaques depuis des bateaux, mais ces derniers sont moins susceptibles que les hors-bords de subir les dégâts des attaques ennemies.

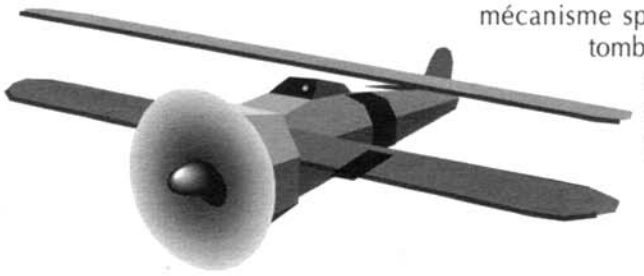
ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE			

Le Vieux Manuel



MODES DE TRANSPORT

BIPLAN



Les biplans, qui ont les contrôles de base de n'importe quel autre avion, sont aussi équipés d'un mécanisme spécial anti-décrochage qui empêchera votre vitesse de tomber en dessous de 80 miles par heure (environ 129 km/h) alors que vous restez au-dessus de 200 pieds (environ 61 mètres).

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

DÉCOLLAGE ET ATTERRISSAGE

En dessous de cette altitude vous pouvez ralentir normalement pour atterrir. Pour décoller, commencez à accélérer et levez le nez de votre avion. Pour atterrir, faites descendre votre avion en dessous de 200 pieds. En dessous d'une certaine vitesse, votre avion atterrit automatiquement et vous pouvez l'immobiliser.

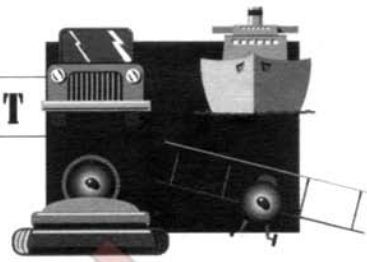
HÉLICOPTERE



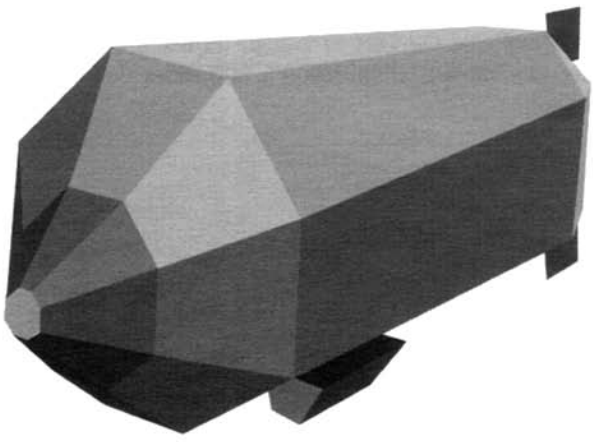
Les hélicoptères ont des contrôles leur permettant d'avancer/de reculer, d'aller à droite/gauche et de s'incliner, et de plus ils sont capables de monter ou de descendre à la verticale à des vitesses très faibles. Ils ont donc une grande facilité d'adaptation mais sont plus difficiles à manoeuvrer que la plupart des autres machines volantes. Il faut vous entraîner ! Les hélicoptères sont bien armés, mais assez vulnérables.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE	TOUCHESOURIS	TOUCHESOURIS	TOUCHESOURIS

Le vieux Manuel



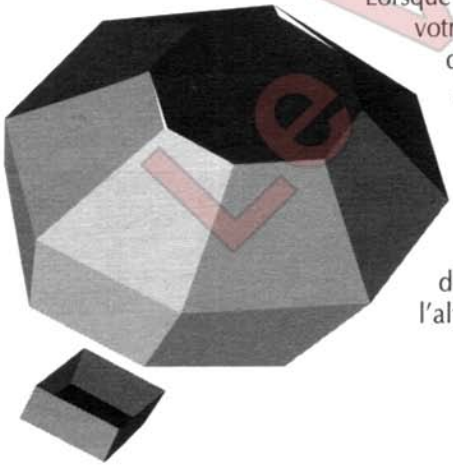
ZEPPELIN



A l'instar des hélicoptères, les zeppelins peuvent effectuer des mouvements verticaux mais pas horizontaux, par un mécanisme différent. (L'air dans le 'ballon' est chauffé ou refroidi). Ils bénéficient eux aussi d'une liberté de mouvement dans toutes les autres directions, mais sont vulnérables au moindre coup de feu.

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE	TOUCHES CURSEUR	TOUCHES CURSEUR	TOUCHES CURSEUR

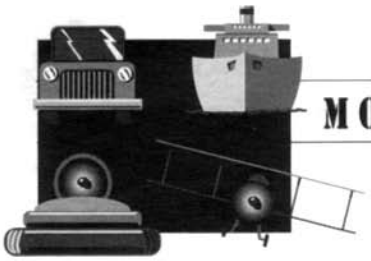
DIRIGEABLE



Lorsque vous pilotez un dirigeable, vous n'avez pas de contrôle 'direct' de votre mode de transport. Vous pouvez agir sur la vitesse de rotation, d'inclinaison ou verticale, mais pas sur la direction, qui est du ressort du vent. Deux règles régissent ces mouvements : a) plus votre altitude est importante, plus vous allez vite et b) à des altitudes différentes le vent souffle dans une direction différente. Vous pouvez donc modifier la vitesse et la direction en changeant l'altitude.

ACCÉLÉRER			
RALENTIR			
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	↑	↑	<
CABRER	↓	↓	>
VITESSE VERTICALE	LMB RMB	> HAUT < BAS	> HAUT < BAS

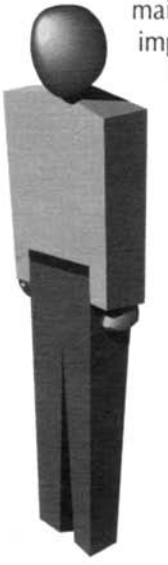
Le Vieux Manuel



MODES DE TRANSPORT

FUSÉE

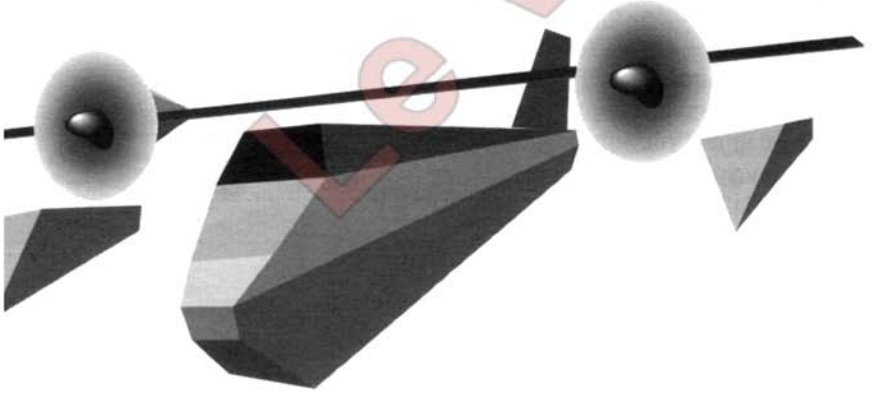
La fusée est un mode de transport le plus rapide et le plus manoeuvrable dont vous disposiez, mais aussi le plus difficile à contrôler. Elle ne se trouve que sur l'île de Galva, où il y a un important centre de recherche ; suite à des essais, des vitesses allant jusqu'à 500 miles par heure (environ 805 km/h) ont pu être enregistrées.



ACCÉLÉRER	RMB	>	>
RALENTIR	LMB	<	<
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE	↓ ↑	↓ ↑	8 HAUT 2 BAS

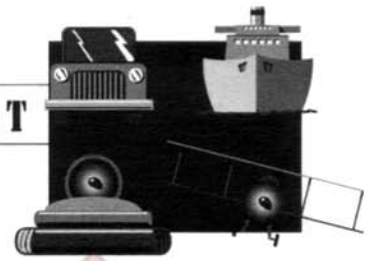
BATEAU VOLANT

Manoeuvrable comme un biplan lorsqu'il est aéroporté et comme un hors-bord lorsqu'il est sur l'eau, le bateau volant est un engin adaptable et précieux. Résistant à de nombreuses formes d'attaques, il est idéal pour attaquer les vaisseaux en mer.



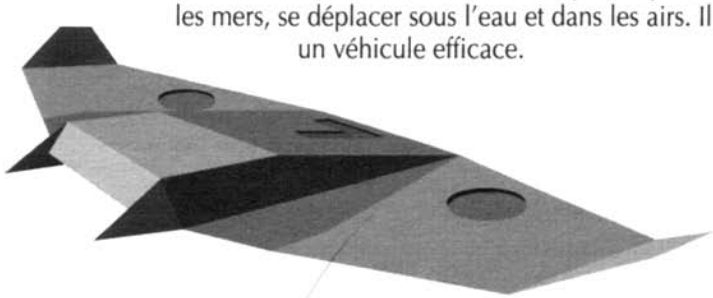
ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

Le Vieux Manuel



SOUS-MARIN VOLANT

Le sous-marin volant, mode de transport le plus adaptable du jeu, peut à la fois traverser les terres et les mers, se déplacer sous l'eau et dans les airs. Il vous donner une liberté totale, est bien armé et est un véhicule efficace.



ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

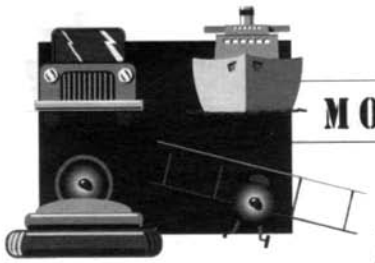
HOVERCRAFT

Son aptitude à traverser mers et terres, conjuguée à sa vitesse et à sa manoeuvrabilité, fait de l'hovercraft un engin idéal pour poursuivre de petits groupes de véhicules ennemis le long des côtes. Les hovercrafts sont cependant susceptibiles d'attaquer avec une puissance de tir limitée.



ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER			
CABRER			
VITESSE VERTICALE			

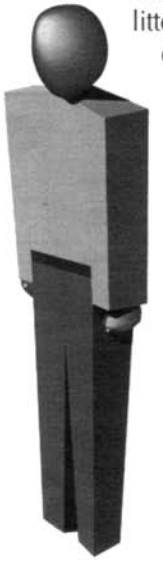
Le Vieux Manuel



MODES HUMAINS

(A PIED, À LA NAGE, EN PARACHUTE ET EN HOMME-GRENOUILLE)

Un de ces quatre modes de transport humain est toujours accessible en appuyant sur la touche ESC. Vous pourrez aussi passer facilement d'un mode humain à un autre. Si vous marchez vers le littoral, vous avancerez dans l'eau pendant un moment, puis vous commencerez à nager et enfin, lorsque l'eau sera assez profonde, vous pourrez plonger. Lorsque vous êtes en mode humain, vous bénéficiez d'une grande liberté pour explorer le paysage, mais vous êtes très vulnérable aux attaques.



Pour passer du mode natation au mode homme-grenouille, il vous suffit de baisser les yeux et de regarder dans l'eau tout en nageant et d'avancer.

Lorsque vous êtes en parachute, vous avancez à une vitesse faible et constante. En tirant parti de ces conditions avec votre contrôle de la direction et de la vitesse verticale, vous pouvez vous guider vers un point choisi.

Tout en marchant vous pouvez vous servir de votre carabine. La mire apparaît sur l'écran et vous pouvez faire des zooms à l'aide des touches curseur.

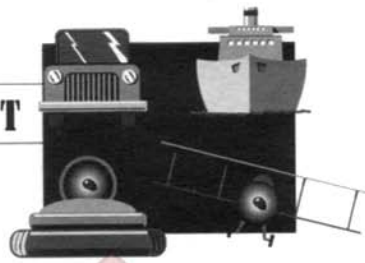
Le Vieux Manuel

A PIED

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

A LA NAGE

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			



LES MODES HUMAINS - SUITE

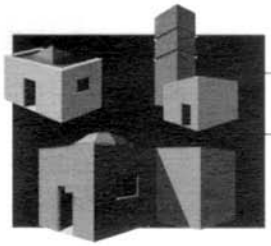
PARACHUTE

ACCÉLÉRER			
RALENTIR			
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	↑	↑	<
CABRER	↓	↓	>
VITESSE VERTICALE	LMB RMB	> HAUT < BAS	> HAUT < BAS

HOMME-GRENOUILLE

ACCÉLÉRER	↑	↑	8
RALENTIR	↓	↓	2
TOURNER À GAUCHE	←	←	4
TOURNER À DROITE	→	→	6
PIQUER	LMB	<	<
CABRER	RMB	>	>
VITESSE VERTICALE			

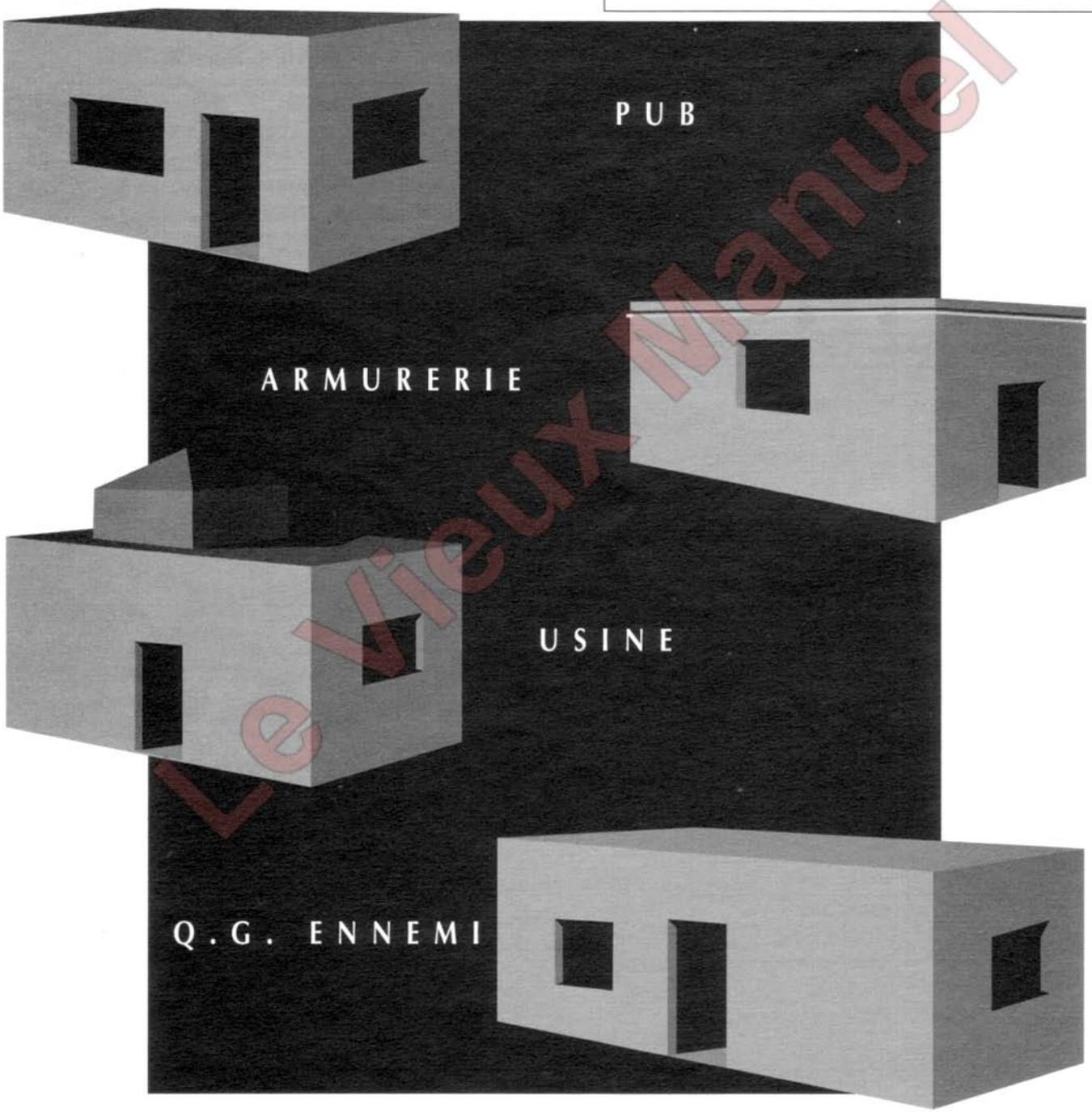
Le Vieux Manuel



ANNEXE - E
TYPES DE BÂTIMENTS

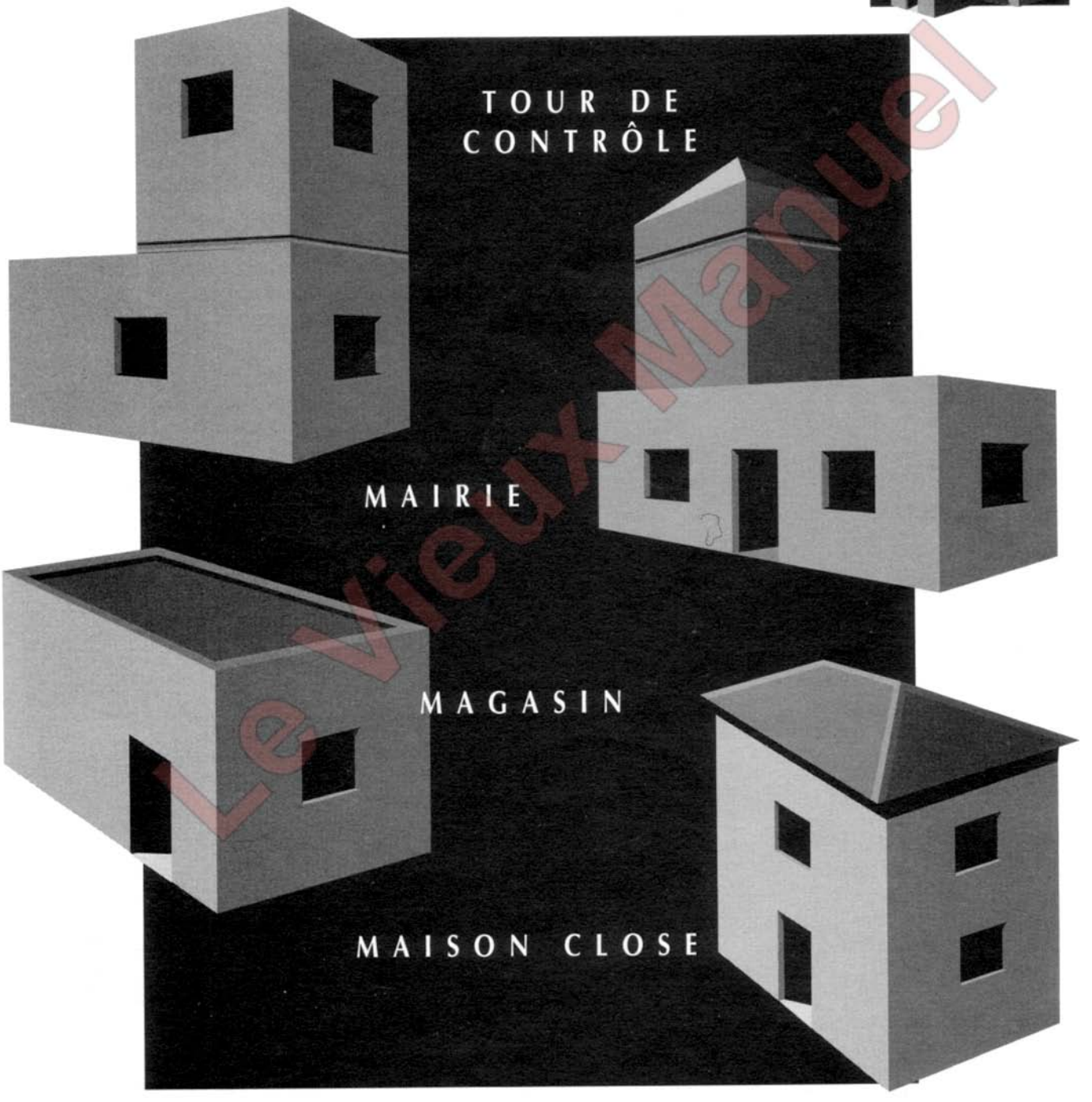
Arrêtez-vous lorsque vous vous approchez d'un Garage, d'un Hangar ou d'une Station-service. Si vous êtes assez près dudit bâtiment, le plein de votre véhicule sera automatiquement refait.

Arrêtez-vous lorsque vous vous approchez d'un Chantier naval, d'une Armurerie ou de Magasins. Si vous êtes assez près dudit bâtiment, votre véhicule sera automatiquement réarmé.

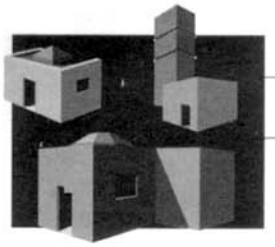


Le vieux Manuel

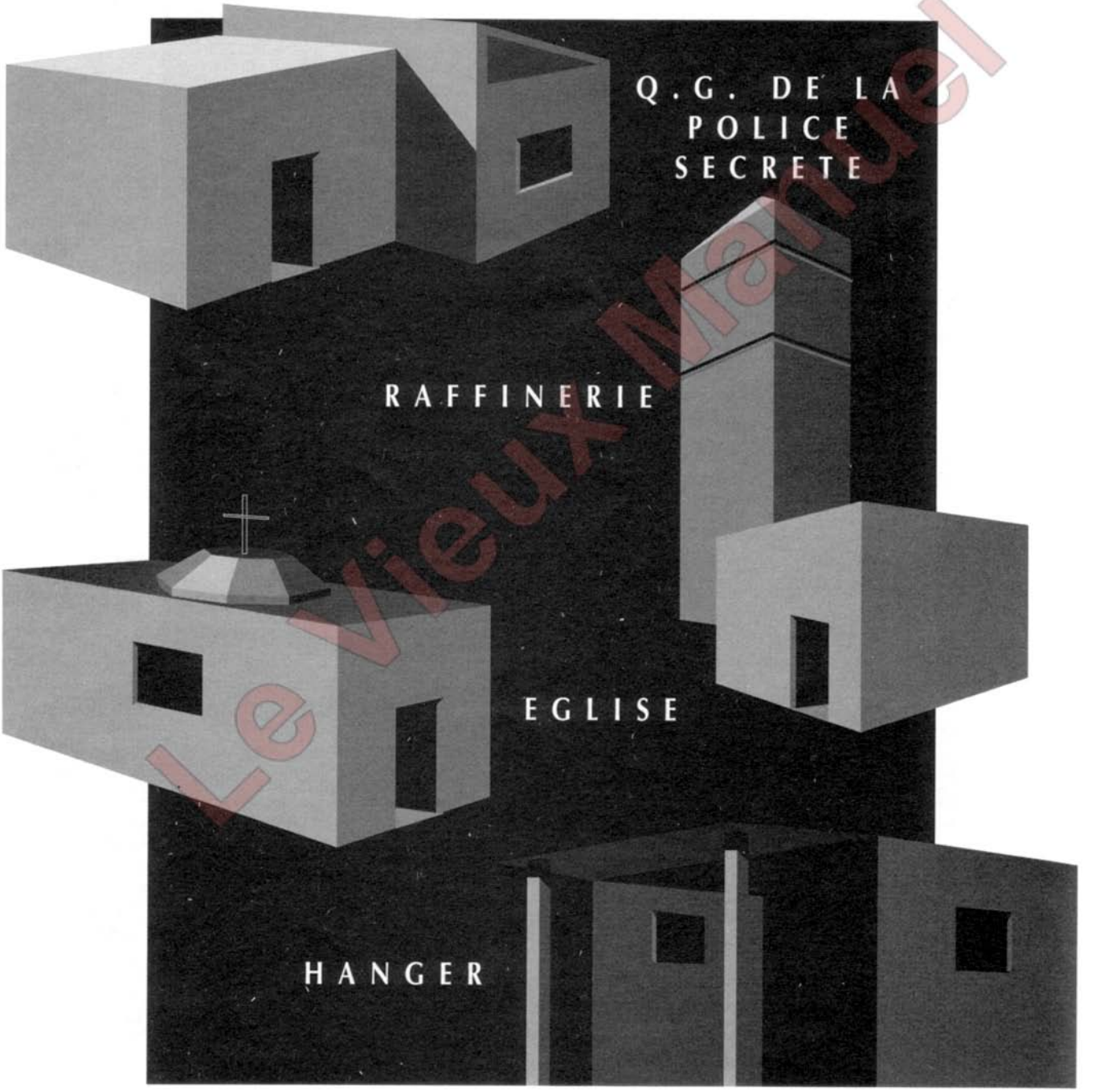




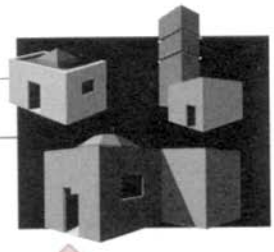
Le vieux Manuel

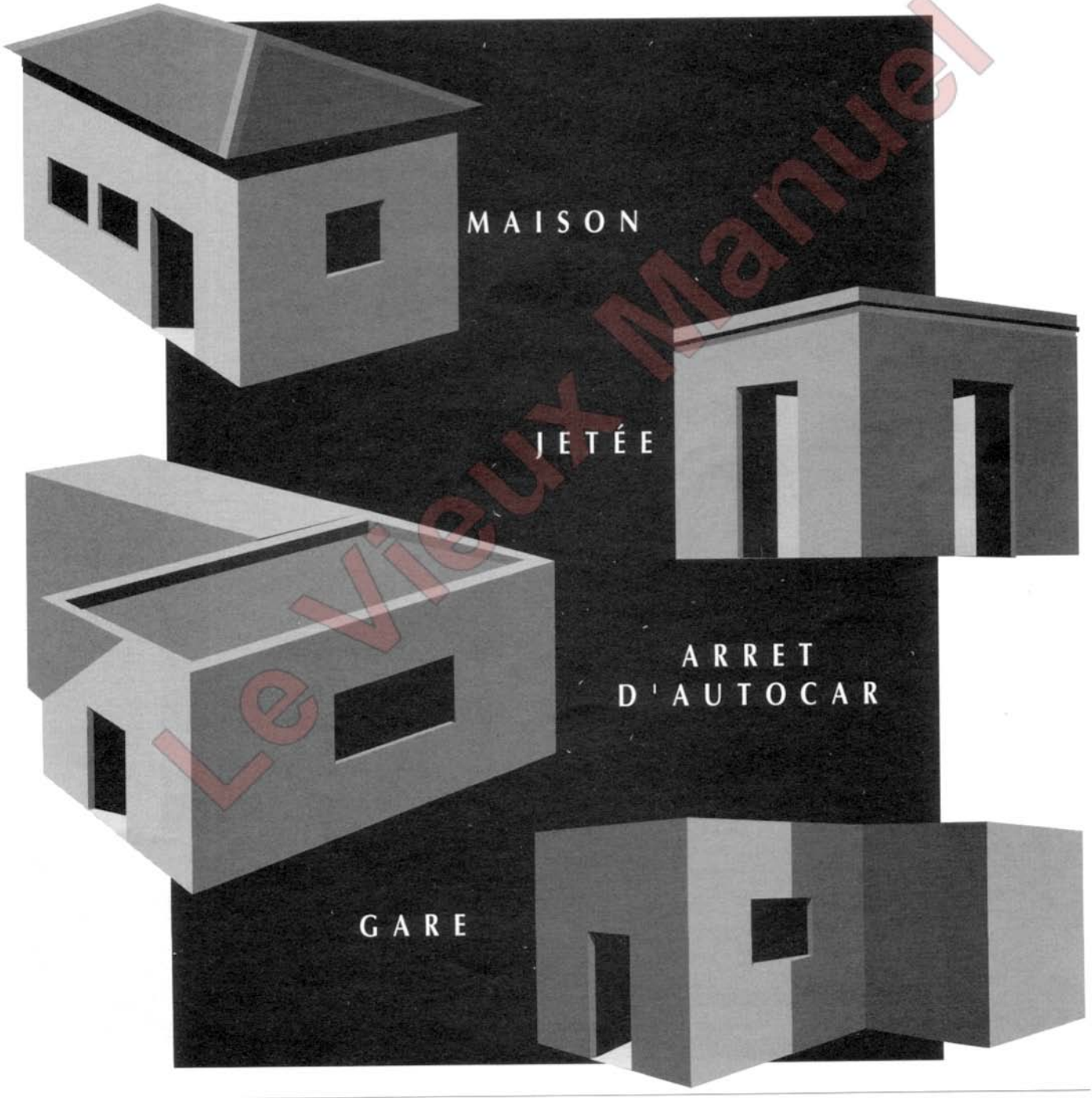


TYPES DE BÂTIMENTS

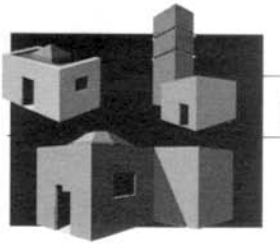


Le vieux Manuel

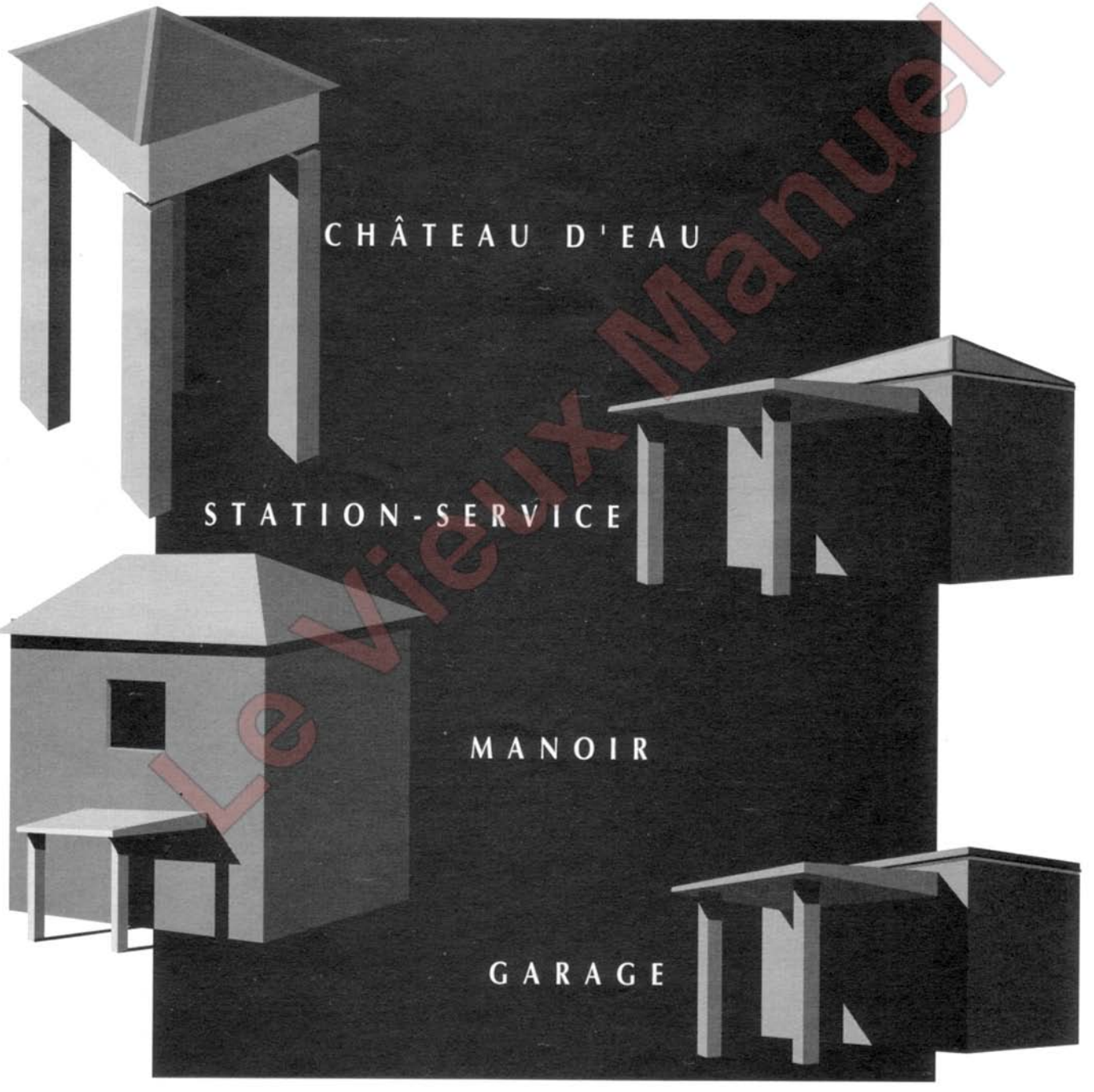




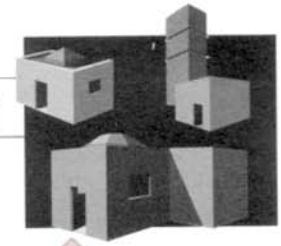
Le Vieux Manuel

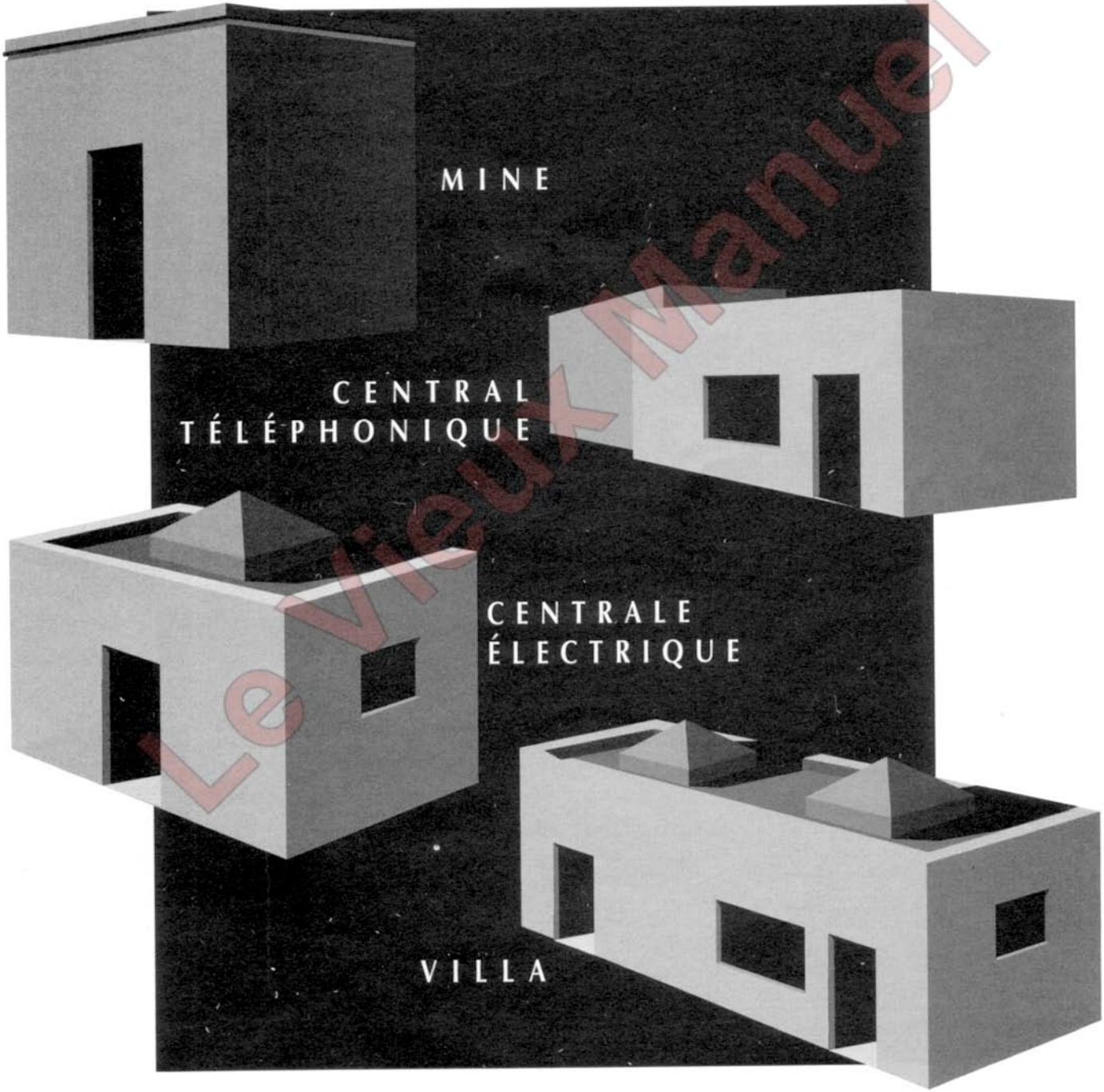


TYPES DE BÂTIMENTS

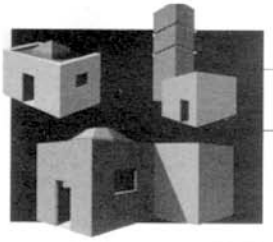


Le vieux Manuel

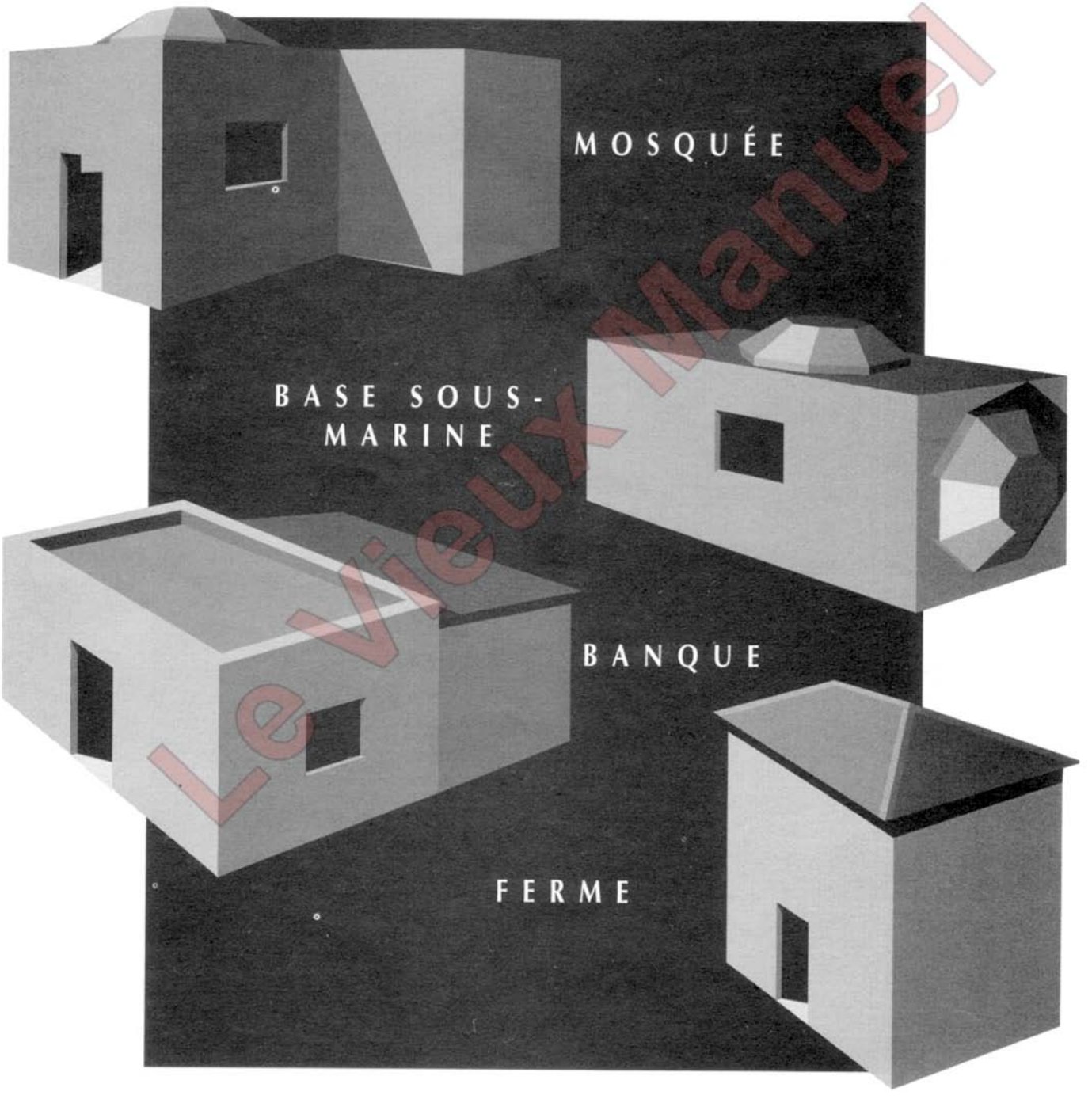




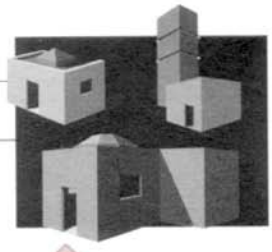
Le Vieux Manuel

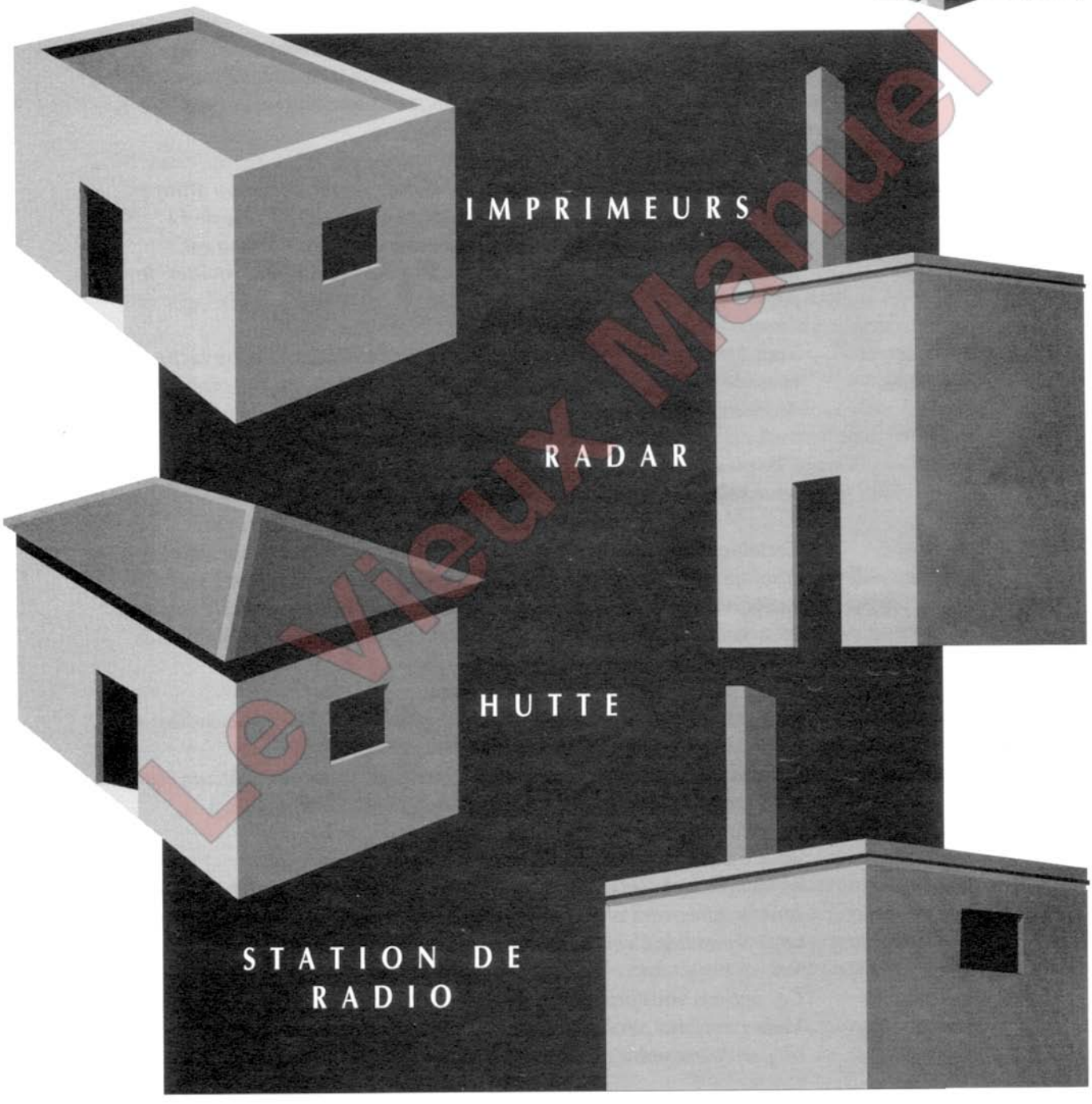


TYPES DE BÂTIMENTS

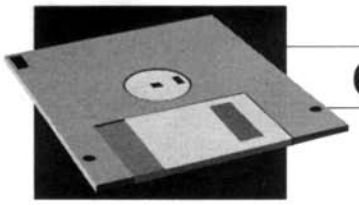


Le vieux Manuel





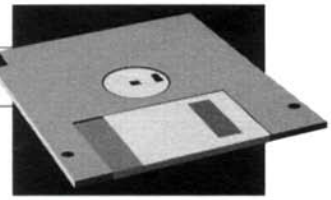
Le Vieux Manuel



GLOSSAIRE

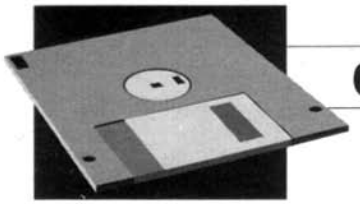
Abri	*Une personne peut vous offrir un abri pour vous protéger momentanément des armées Sahariennes. Cela est particulièrement utile si l'ennemi est à vos trousses et que vous disposiez de ressources limitées.*
Actions spéciales	*Vous pouvez réaliser trois actions spéciales : sauter, parler ou attraper. Elles s'effectuent toutes les trois dans le paysage 3-D à l'aide de F1 lorsque la fenêtre des actions spéciales montre qu'une action est possible. Elles vous permettent de réaliser des actions sans 'quitter' le paysage 3-D.*
Agent secret	*Vous êtes l'un des agents secrets employés par COBRA. Votre tâche consiste à entreprendre des missions ultra-secrètes, car vous faites partie de l'élite.*
Agora	*L'île où se trouve le siège de la Fédération Atlantique et la cible de vos adversaires. La perte d'Agora entraîne celle du jeu.*
Aide conditionnelle	*Certaines personnes vous offriront leur aide si vous remplissez certaines conditions qu'elles spécifieront. Ces conditions revêtent une forme similaire aux objectifs de missions et incluent les assassinats, le sabotage, le recrutement. le sauvetage, la destruction d'une unité ennemie ou la saisie de documents vitaux.*
Aide immédiate	*Aide offerte par des contacts qui n'ont pas besoin d'être persuadés.*
Armada	*Le convoi d'avions, de bateaux, de chars et de vaisseaux spatiaux réuni par l'Empire Saharien et concentré sur la côte africaine. Prêt à s'embarquer pour Agora.*
Assistance	*Aide offerte par un contact ou une recrue. Peut se présenter sous neuf formes différentes et être offerte immédiatement ou à condition que vous répondiez à certaines exigences.*
Au coeur du combat	*Ces options vous propulsent dans l'action, au beau milieu d'une mission. Vous y accédez par l'intermédiaire du Training Department (département entraînement).*

Le vieux Manuel



Autorité	*Un de vos huit traits psychologiques. Elle modifie la supercherie et le bon sens et est elle-même influencée par le charme.*
Avant-poste	*Une île esclave dépendant d'un bastion ou du continent pour sa survie.*
Bastion	*Les îles esclaves de Dhafra, Lobos et Camargo qui approvisionnent les autres îles ou postes avancés en produits de base. Ce sont les îles stratégiquement les plus importantes, dont la libération déclenchera celle des autres.*
Bon sens	*Un de vos huit traits psychologiques. En changeant il modifie la supercherie et la corruption et est lui-même influencé par le sex appeal, les menaces et l'autorité.*
Bouton Icon	*C'est la méthode de sélection la plus couramment utilisée dans Flames of Freedom. (Joystick : bouton de tir, et clavier : barre d'espacement).*
Bouton Island	*Ce bouton sert à sélectionner l'île sur laquelle vous voulez effectuer votre prochaine mission.*
Caisses d'armes	*Contiennent des objets qui peuvent être saisis par l'intermédiaire de Special Actions dans le paysage 3-D. C'est la seule façon de trouver le contenu : ordinairement des armes, mais il peut s'agir de documents vitaux, voire d'un traquenard !*
Campagne	*Il s'agit du jeu tout entier, soit les niveaux stratégique, tactique et d'action, dans lequel chaque mission est partie intégrante d'une campagne pour battre l'Empire Saharien et dont le point culminant est un combat grandiose contre l'Armada.*
Carnet	*Votre carnet, auquel vous accédez en appuyant sur la touche de fonction F7, donne un compte rendu de dernière minute de votre mission. Il fournit des détails sur les gens rencontrés, les contacts établis, les unités ennemies détruites, les bâtiments sabotés, les armes et papiers disponibles et les récompenses de campagnes gagnées jusque-là.*
Carte principale	*La carte de tout l'Est Atlantique, que vous verrez en appuyant sur la touche de fonction F5. Elle peut être agrandie ou réduite selon le cas.*

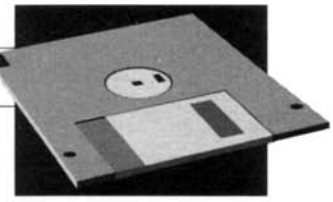
Le vieux Manuel



GLOSSAIRE

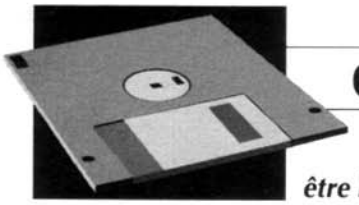
Charme	*Un de vos huit traits psychologiques. En changeant il modifie l'autorité et est lui-même influencé par la corruption, les menaces et la supercherie.*
Cité	*Là où se trouvent deux bâtiments ou plus. Vous ne connaîtrez pas tous les emplacements et les noms des cités avant une mission ; ceux que vous découvrez s'ajoutent automatiquement à vos renseignements secrets.*
COBRA	*Le Covert Operation BuReAu, département ultra-secret de la Fédération Atlantique pour lequel vous travaillez et dirigé par "Control".*
Connaissances	*Une des neuf formes d'aide qui peuvent vous être offertes. Elle vous diront la position d'une personne, d'une unité ou d'un véhicule ennemis ou vous donneront des informations sur les activités de certaines personnes.*
Contacts	*Un contact est une personne avertie de votre présence qui vous offrira son aide dès que vous en aurez besoin.*
Control	*Chef de COBRA, Control est votre patron. Il vous donnera des instructions avant chaque mission et vous tiendra informé de votre progression.*
Corruption	*Un de vos huit traits psychologiques. En changeant elle modifie le charme et l'autorité et est elle-même influencée par le bon sens. Peut servir à s'évader.*
Département Personnel	*Le secteur du Q.G. COBRA où vous définissez votre apparence, votre nom, vos traits physiques et psychologiques et où vous pouvez charger et sauvegarder des fichiers du personnel.*
Département Training	*Il vous offre la chance de vous entraîner à un aspect du jeu en particulier : plans stratégiques, entraînement à l'évasion, entraînement par un des moyens de transport ou Firefight (combat).*
Disquette de campagne	*Il convient de créer une disquette de campagne avant chaque campagne. Il s'agit d'une copie de la disquette originale Missions, qui sera*

Le Vieux Manuel



	automatiquement mise à jour au fur et à mesure de l'évolution de la campagne.
Disquette de sauvegarde	*Une copie des disquettes Program, Graphics ou Mission faite pour votre usage personnel.*
Disquette Graphics	*La disquette fournie qui contient entre autres vos fichiers sauvegardés d'agent.*
Disquette Mission	*C'est la disquette qui contient toutes les informations spécifiques à l'île. Elle doit être utilisée pour faire une disquette Campagne avant de jouer une campagne. Lorsque vous effectuez un raid, vous n'avez pas besoin d'une disquette Campagne, mais aucune information ne peut être sauvegardée.*
Documents vitaux	*Il peut vous être demandé de trouver ou de prendre des documents : ce sera votre objectif de mission ou une condition pour recevoir de l'aide. Vous trouverez ces documents dans une caisse d'armes quelque part sur l'île ou bien ils peuvent vous être remis par un contact ou une recrue.*
Empire Saharien	*Les abominables adversaires de la Fédération Atlantique, qui gouvernent en dictateurs les îles esclaves et essaient de s'emparer d'Agora, votre patrie. Il faut détruire l'Empire pour que l'Est Atlantique vive en paix.*
Endurance	*Un de vos cinq traits physiques. En changeant elle modifie la récupération et influence le taux de diminution des réserves en énergie.*
Est de l'Atlantique	*La région du monde dans laquelle se trouvent Agora, les îles esclaves et la côte africaine.*
Evaluation en crânes	*Chaque mission est associée à une évaluation en crânes qui indique le niveau de difficulté. Cette évaluation apparaît sur l'écran de sélection de mission.*
Icône clé	*Il s'agit de l'icône sur tous les écrans de carte qui cache toutes les autres icônes se rapportant à la carte en question. Déplacez le pointeur sur l'icône clé pour découvrir les autres icônes.*
Iles esclaves	*Les 42 îles de l'archipel dans l'Est Atlantique. Contrôlées par l'Empire Saharien qui exploite impitoyablement la population, les îles doivent*

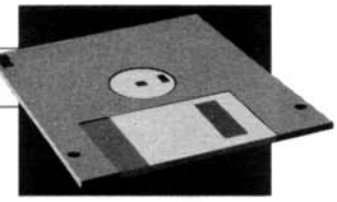
Le Vieux Manuel



être libérée pour qu'Agora reste libre.

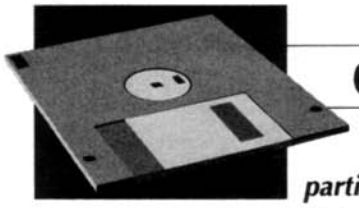
Indicateur	*L'endroit où une route automatique change de direction, marqué sur la carte principale. Permet de tracer des trajets compliqués.*
Instructions de mission	*Une fois que vous avez sélectionné une île, vous recevez des instructions de mission la concernant. Vous pouvez interroger "Control" au sujet de sept aspects de la mission : Island Report (rapport de l'île), Mission Objectives (objectifs de mission), Journey Time (durée du voyage), Transport & Weapons Supplied (transport et armes fournis), Contacts et General Intelligence (renseignements généraux).*
Menaces	*Un de vos huit traits psychologiques. En changeant elles modifient le charme, le sex appel et le bon sens et sont elles-mêmes influencées par la plaidoirie.*
Mini-carte	*La section de la carte sur laquelle vous vous déplacez actuellement. Vous la voyez sur le panneau d'information lorsque vous utilisez un mode de transport. Elle ne peut être ni agrandie ni réduite.*
Ministère de la Guerre	*C'est le département COBRA où sont réalisées toutes les opérations basées sur disquette : création de disquettes de campagne, sauvegarde des campagnes originales, chargement et enregistrement des campagnes existantes.*
Mission	*Une forme d'assistance. Une offre faite par un contact ou une recrue pour effectuer un sauvetage, commettre un meurtre, tendre une embuscade ou faire un sabotage, soit des actes qui aideront votre cause et peuvent même aboutir à la réalisation d'un objectif de mission.*
Mode humain	*Les modes de transport qui ne s'effectuent pas au moyen de véhicules : à pied sur terre, à la nage dans la mer, en homme-grenouille sous l'eau, en parachute dans le ciel. Chaque mode peut être activé à l'aide de la touche "ESC".*
Niveaux de difficultés	*Les niveaux Débutant, Intermédiaire, Expérimenté ou Expert peuvent être sélectionnés lorsque vous effectuez un raid. De ces niveaux dépend le nombre d'armes secrètes qui vous est accordé.*

Le Vieux Manuel



Objectifs de mission	*Pour libérer complètement chaque île, il convient d'atteindre une série d'objectifs spécifiques de mission, qui vous sont indiqués lors des instructions. Vous êtes informé chaque fois qu'un objectif est atteint. Tous doivent être atteints pour que l'île soit libérée. Vous trouverez les objectifs spécifiques de mission pour chaque île dans l'Annexe A.*
Opération Scorpion	*Nom de code donné par COBRA aux plans de l'Empire Saharien pour s'emparer d'Agora.*
Opération Wildfire	*Nom de code donné par COBRA aux activités de la Fédération pour essayer de libérer les îles esclaves.*
Papiers	*De faux papiers vous permettent de traverser les lignes sahariennes avec des chances réduites de vous faire attaquer. Vous pouvez les trouver ou ils peuvent vous être donnés par un contact et leur qualité est très variable.*
Plaidoirie	*Un de vos huit traits psychologiques. En changeant elle modifie l'autorité et les menaces et est elle-même influencée par la supercherie.*
Plans stratégiques	*Vous permettent de faire une simulation précise de la partie stratégique d'une campagne sans devoir vous engager dans une action particulière. Vous y accédez par l'intermédiaire de Training ou en choisissant une nouvelle mission.*
Police Secrète	*Le pilier de la machine de guerre tyrannique de l'Empire. La Police Secrète terrorise le peuple des îles esclaves qui vit au jour le jour. Si vous êtes capturé par la Police Secrète, attendez-vous à être systématiquement torturé. Ils ont appris à être impitoyables.*
Profil psychologique	*Huit traits se combinent pour donner votre profil psychologique : le charme, le sex appeal, la corruption, les menaces, le bon sens, la plaidoirie, l'autorité et la supercherie. Il sera fait appel à chacun de ces aspects à un moment ou à un autre et votre profil changera selon vos réactions à certaines situations. Il est particulièrement important lorsque vous rencontrez des gens.*
Puissance musculaire	*C'est l'énergie "instantanée" disponible pour toute activité physique. Elle diminue à une vitesse relative au type d'activité et se reconstitue à*

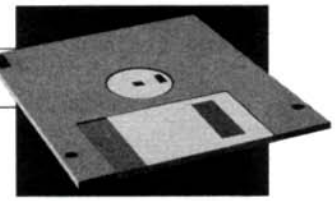
Le Vieux Manuel



partie de vos réserves en énergie chaque fois que vous vous arrêtez pour vous reposer.

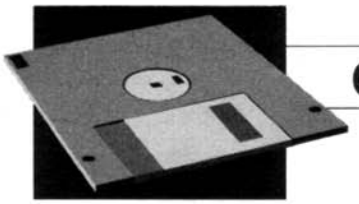
Quartier Général	*Les principaux bureaux de COBRA à Agora, où vous recevez des instructions avant et entre les missions, peuvent utiliser les possibilités d'entraînement et effectuer toutes les opérations basées sur disquette.*
Radar	*La fenêtre du radar à courte portée montre votre environnement avec des objets de couleur pour faciliter leur identification.*
Raids	*Les raids vous permettent d'aborder une des 41 missions individuellement en tant que jeu à part entière, sans référence aux autres îles d'une campagne.*
Rapport île	*La première partie de vos instructions de mission, qui décrit dans ses grandes lignes l'histoire de l'île, les objectifs majeurs et donne d'autres détails importants.*
Récompenses la campagne	*Pour avoir libéré leur île, vous serez comblé de produits de luxe de la de part de ses habitants et une prime vous sera payée par la Fédération. Telles sont vos récompenses.*
Récupération	*Un de vos cinq traits physiques. En changeant elle modifie la solidité et régit la quantité d'énergie gagnée pendant le repos.*
Réflexes	*Un de vos cinq traits physiques. En changeant ils modifient l'endurance et influencent votre résistance aux blessures.*
Renseignements Secrets	*Les renseignements secrets connus de la Fédération Atlantique sont mis à votre disposition par l'intermédiaire de l'option Intelligence sur la carte principale. Il s'agit des emplacements connus des gens, des véhicules, des armes et des unités ennemies.*
Repos	*Chaque fois que votre énergie musculaire ou vos réserves en énergie diminuent, vous avez besoin de repos. Pour ce faire appuyez sur F2. Vous pouvez alors choisir de vous reposer pendant cinq minutes voire des heures.*
Réserves en énergie	*Vos réserves en énergie représentent votre stock total d'énergie, indiqué par le nombre d'icônes "homme qui court" visibles sur l'écran de l'état de santé. Cette énergie se transforme en puissance musculaire lorsque vous vous reposez un court instant et elle se reconstitue lors d'un repos prolongé.*

Le Vieux Manuel



Résistance	*Un de vos cinq traits physiques. En changeant elle modifie les réflexes et influence la vitesse à laquelle la puissance musculaire se reconstitue.*
Rond	*Une marque correspondant à la position, sur la carte principale, d'une personne, d'un véhicule, d'une arme ou d'une unité ennemie.*
Route automatique	*Une route d'un point à un autre sur laquelle il est possible de circuler en mode automatique. Le circuit est indiqué en pointillé sur la carte principale et se trouve dans le paysage 3-D.*
Routes d'approvisionnement	*Les lignes reliant les îles sur la carte des plans stratégiques et la carte politique, montrant les routes sur lesquelles les approvisionnements doivent être acheminés à un avant-poste depuis un bastion Saharien ou le continent pour maintenir le statut d'esclave de l'île. En coupant ces lignes vous pouvez provoquer la libération de l'île sans effectuer la mission correspondante.*
Santé	*Votre corps est divisé en six zones, dont chacune peut être blessée à tout moment. Si cela se produit, une croix rouge les recouvre sur votre diagramme de santé. Si une partie du corps est blessée, les mouvements peuvent être limités. Le temps guérit les blessures, mais la durée de la convalescence peut varier d'une blessure à l'autre.*
Sex Appeal	*Une vos huit traits psychologiques. En changeant il modifie le bon sens et est lui-même influencé par les menaces et la supercherie. Le sex appeal ne peut être utilisé que face une personne du sexe opposé.*
Solidité	*Un de vos cinq traits physiques. En changeant elle modifie la résistance et régit le taux de guérison suite à une blessure.*
Systèmes d'armes	*Il y a plus d'une douzaine de systèmes d'armes à votre disposition. Certains vous seront donnés ; quant aux autres, vous devrez les trouver. Chaque système a ses propres caractéristiques de maniement et d'efficacité sur une catégorie de cibles.*
Temps accéléré	*Il est possible de parcourir automatiquement une distance d'un point à un autre. Le trajet est tracé et se trouve sur la carte principale. Vous ne retournerez au paysage 3-D qu'à la fin de votre voyage ou si "excitement detection" (détection de problème) est activé durant le voyage.*
Touche Aide	*En appuyant sur la touche "Help" (aide) tout en vous déplaçant dans le*

Le vieux manuel



	paysage 3-D, vous voyez s'afficher la méthode de contrôle de votre mode de transport en cours.
Trahison	*Des traîtres vous donneront à la Police Secrète. Ils se conduisent comme n'importe quel autre personnage et vont jusqu'à vous offrir leur aide. A la place, vous êtes arrêté et emprisonné.*
Traitement	*Une personne peut vous offrir une assistance médicale. Les compétences médicales de la personne peuvent être médiocre, moyennes, bonnes ou excellentes. Chaque niveau de compétence lui permettra de soigner en une seule étape une partie du corps endommagée.*
Traître	*Un habitant des îles esclaves qui conspire avec les Sahariens et vous livrera à eux. Les traîtres se comportent normalement jusqu'à ce qu'ils vous offrent leur aide. C'est alors qu'ils vous livrent. Vous y gagnerez à retourner voir un traître après qu'il vous a trahi !*
Transport	*Il existe 22 modes de transport, y compris les modes humains. Certains sont plus rares que d'autres. Un mode de transport peut vous être donné au début de la mission ou vous être offert par une personne que vous rencontrez. Vous pouvez aussi 'sauter' dans un véhicule par l'intermédiaire de Special Actions.*
Traquenard	*Certaines caisses d'armes peuvent contenir des traquenards qui mettent votre vie en danger, mais il est impossible de le savoir tant que vous ne vous serez pas emparé d'une de ces caisses. Chaque piège se déclenche au bout de quelques secondes, soit juste le temps de partir au plus vite ou de risquer d'être blessé !*
Unité ennemie	*Chaque unité ennemie comprend un certain nombre de véhicules, tous du même type, avec à sa tête un commandant, dont le nom et le rang sont les signes distinctifs de l'unité. Chaque unité opère individuellement ; la perte de la majorité de ses éléments peut entraîner la désertion du reste de l'unité.*
Usure	*Le taux d'épuisement de l'Armada Saharienne, affecté à la fois par le nombre d'armées amies précédemment acquises au cours de missions et par vos actions personnelles contre l'Armada.*
Véhicule/Arme de secours	*Un objet non revendiqué et disponible. Son emplacement est connu et indiqué sur la carte principale.*
Village	*Voir Cité.*
Voyage secret	*Une personne peut vous offrir de vous emmener pour rencontrer une autre personne de sa connaissance, mais l'endroit où elle se trouve doit rester secret. Il peut s'agir d'un membre haut placé de la résistance locale, dont la vie serait mise en danger si quelqu'un apprenait comment le trouver.*

Le Vieux Manuel



A

A pied 46,47,154
Abri 71-72,170
Actions spéciales 38,46,51,53-54,69,171
Agora 8,9,30,32,40,91,93,164
Aide 70,74
Aide conditionnelle 70,80,165
Aide immédiate 69-70,167
Almirante 128
Altimètre 48,50
Andara 131
Aosta 129
Apparence 22,23
Armada 9,31-33,36,38,90-93,164
Armes secrètes 89,135
Atari ST 11
Attaquer l'ennemi 38,55,59
Autorité 24,70,164
Autoroute 62,66-67,164

B

Bastion 30,32,168
Bastion 30-32,171
Bateau 46,61,149
Bateau volant 46,58,152
Bâtiments 46,49,63,81,156-163
Beni Mazar 119
Biplan 46-47,58,150
Bon sens 24,70,169
Bourem 116
Boussole 48,50
Bouton Icône 12-13,15,31,70,167
Bouton Ile 12-13,31,41,167
Boutons Zoom 12-13,30-31,40,61
Bus 46,145

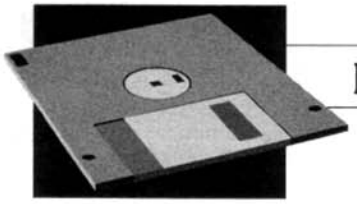
C

Caisse d'armes 54,172
Cajamarca 126
Calabar 101
Camargo 31,96
Camion 46,146
Campagne 4,16,18-19,36,40,83,165
Carnet 38,78-81,168
Carte principale 61-64,167
Char 46,145
Char amphibie 46,47,148
Charme 23-24,70,165
Clavier 11-13
COBRA 8,15,165
Commodore Amiga 11
Compteur de vitesse 48,50
Contacts 38,42,69,71,73,79,165
Contrôle 15-16,36,40-41,89,165
Corozal 103
Corruption 23,24,33,70,76,164
Crânes 40,170
Cristobal 134
Cubango 107

D

Département Entraînement .15,30-34,46,171
Département Personnel 15,21-28,168
Dhafra 31,95
Dirigeable 46,151
Disquette Campagne 18-19,165

Le vieux Manuel



INDEX

Disquette de sauvegarde.....19,164
Disquette Graphics.....19,166
Disquette Mission.....18-19,167
Djoum.....112
Durée de voyage.....42

E

Endurance.....25,38,166
Entraînement à l'évasion.....32-33
Est Atlantique.....2-3,61,165
Evasion.....30,32-33,38,71,75-77

F

Firefight.....4,15,30,33-34,116
Fusée.....46,152

G

Galva.....130
Gamboa.....98
Gau.....108
Ghazal.....120
Glossaire.....164-172
Gran Paradiso.....115
Groupe de combat.....91-93
Guide Clavier.....15

H

Hélicoptère.....46,150
Hemet.....125
Homme-grenouille.....46,154-156
Horizon artificiel.....48,50
Horloge.....48-49
Hors-bord.....46,147
Hovercraft.....46,153

I

IBM PC Compatibles.....12
Icône clé.....31,61-62,167
Iles esclaves.....2-3,92,94-134,170
Indicateur de chemin.....66,172
Indicateur de tour.....48,50
Instructions de chargement.....11
Instructions de mission.....36,38,41-44,167
Iquitos.....99

J

Jauge d'essence.....48,50
Jebba.....104
Jeep.....46,145
Jerez.....118
Joystick.....11-13

K

Khash.....38,123

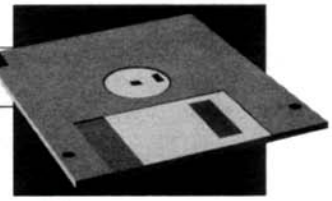
L

Lecture de la carte.....38,61-64
Lobos.....31,94
Lunettes à infrarouge.....49

M

Maghar.....117
Maji.....106
Makat.....122
Maracay.....100
Menaces.....23-24,33,70,171
Mini-carte.....48,50,161

Le vieux Manuel



Ministère de la guerre.....15,17-19,172
Mission.....71,73,164
Mocorito.....124
Mode humain.....46,154,166
Muar.....132

N

Nager.....46-47,154
Ndola.....121
Nicobar.....127
Niveaux de difficulté.....36,165
Nom.....29

O

Objectifs de mission.....38-39,42,70,89,168
Opération Scorpion.....8-9,168
Opération Wildfire.....8-9,15,168

P

Panao.....31,97
Papiers.....71,73,81,168
Parachute.....46,154-155
Parler.....53,69
Plaidoirie.....24,76,169
Plans Stratégiques.....30-32,40,91-92,171
Poignée de mains.....69
Police Secrète.....33,71,76-77,139-144,170
Portraitiste.....23
Profil psychologique.....23-25,33,70,83,169
Puissance musculaire.....27,48-49,84,86,168

Q

Qamar.....105
Quartier Général.....14-16,93,166

R

Radar.....48-49,66,169
Raids.....4,15-16,36,40,83,169
Rapport sur l'île.....38,41,167
Récompenses de la campagne.....81,87,165
Récupération.....25,38,89,167
Réflexes.....25,38,169
Rencontrer des gens.....38,53,68-74,79-80
Repos.....26,38,85-87,89,169
Réserves en énergie.....27,49,84,86,166
Résistance.....25,38,71
Robustesse.....25,38,171
Rond.....42,61,63,64,169
Routes.....61,63
Routes d'approvisionnement.....31,61,171

S

Saisir.....53-54
Santé.....26-27,83-84,166
Satara.....113
Sauter.....38,53
Sauvegarder & Charger.....19
Savoir.....63,71,73,167
Sélection d'arme.....51
Services secrets.....42,61-63,167
Sex Appeal.....23-24,33,70,170
Sexe.....22
Sikasso.....110
Soi-même.....38,82-84
Souris.....11-13
Sous-marin.....46,148

Le vieux Manuel



INDEX

Sous-marin de poche.....46,149
Sous-marin volant.....33,46,58,153
Supercherie 24,70
Systèmes d'armes
38,42,48,51,54,56,58,59,71,72,81,135,172

T

Tactiques ennemies 56-58
Temps accéléré.....66-67,169
Thar 114
Touche Aide 46,166
Touches de fonction 5
Trahison.....69,71,76,164
Train 46,147
Traitement 7,174,172
Traître.....70-71,76,80,171

U

Unité ennemie 56-58,63-64,80,166
Usure 32,92,164
"Utiliser nouvel agent" 21,28

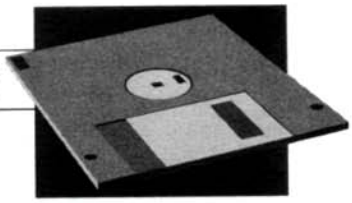
V

Véhicule/Arme de secours..43-44,63-64,170
Verde.....8
Vicenza 31,133
Village.....44,62-62,172
Vitoria 109
Voies ferrées 61,63
Voyage secret 12,71-72,170

Z

Zafriya 111
Zeppelin 46,151

Le Vieux Manuel



Direction
Mike Singleton

Production
Hugh F. Batterbury

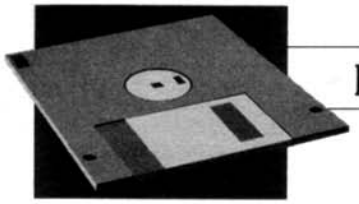
Programmation
Dave Gautrey
George Williamson
Dave Ollman
Valhermoso Franco

Réalisation artistique
Andy Elkerton

Création des données
Mandy Parker
Joe Valente
Stuart Flint
Bruce Butterfield

Musique
Dave Lowe

Le Vieux Manuel



REMERCIEMENTS

Editeur
Paul Hibbard

Directeur du développement
Pete Moreland

Assistant de projet
James Hawkins

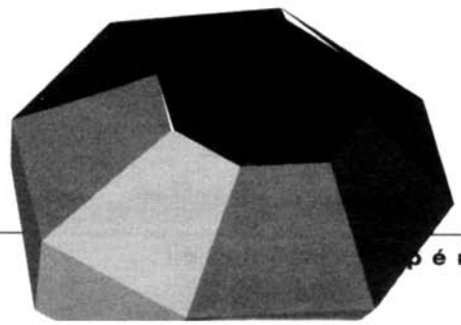
Assurance qualité
Andrew Luckett
Tim Roberts

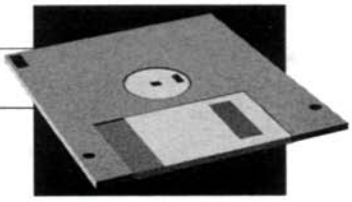
Manuel d'opérations
Rob Davies

Emballage
Julie Burness

MANUAL DESIGN AND GRAPHICS
Artistix (0705) 252125

Le Vieux Manuel





Cher joueur,

Je ne sais pas dans quelle mesure vous êtes arrivé à lire ceci, si vous avez seulement retiré le cellophane de la boîte et ouvert le manuel à cette page ou si vous avez joué à ce jeu pendant des semaines avant de remarquer cette brève missive. Quoi qu'il en soit, j'espère que Flames of Freedom vous procure de nombreuses heures d'amusement.

Dès le début, Flames of Freedom a été conçu pour vous offrir un seul défi de grande envergure, où toutes les techniques que vous avez apprises au cours de missions individuelles s'amalgament en un final grandiose. A chaque niveau du jeu, vos décisions et vos actions ne vous apportent pas seulement un score plus élevé : elles influencent directement le cours des événements à un niveau supérieur.

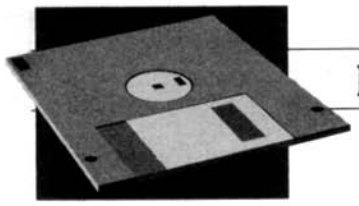
Remporter un duel aérien, par exemple, peut être amusant en soi, mais vous auriez pu détruire le dernier avion d'une escadrille ennemie. Alors il s'avère que la destruction de l'escadrille de biplans vous permet de recruter un savant - votre ultime objectif de mission. L'île est libérée et les lignes d'approvisionnement de l'ennemi sont coupées. Il en résulte que deux autres îles sont libérées, bloquant la route de l'Armada Saharienne. La différence est cruciale lorsque l'Armada prend la mer et, au lieu de devoir battre 15 groupes de combat, vous n'avez plus affaire qu'à une poignée. En conséquence, vous finissez vainqueur au lieu de perdant !

Nous avons essayé en même temps d'incorporer dans le jeu autant de suspense et d'effets dramatiques que possible. Alors que vous partez précipitamment en mission, l'histoire commence à se dérouler autour de vous. Vous faites la connaissance d'autres gens. Vous découvrez ce qui les anime. Vous avez affaire à la traîtrise et à la supercherie, tandis qu'à tout moment le danger vous guette.

Insuffler la vie à ce monde complexe de Flames of Freedom a été une tâche fascinante mais ardue. Tous les programmateurs et artistes de Maelstrom ont fourni 110% d'effort. En ce qui concerne l'édition, MicroProse a fait preuve d'une patience louable et accordé une aide très précieuse et dispensé beaucoup d'encouragements. Une dernière chose : tous ceux qui ont participé à ce projet espèrent que vous apprécierez le jeu et vous remercient de l'avoir acheté !

Mike Singleton.

Le Vieux Manuel



NOTES

Notes to Greggy
1 Contents page and page 83
2 Pages 94,95,96,134 not printing do seperately they are Lobos, Dhafra, Camargo, Cristobal respectedly.

Le Vieux Manuel