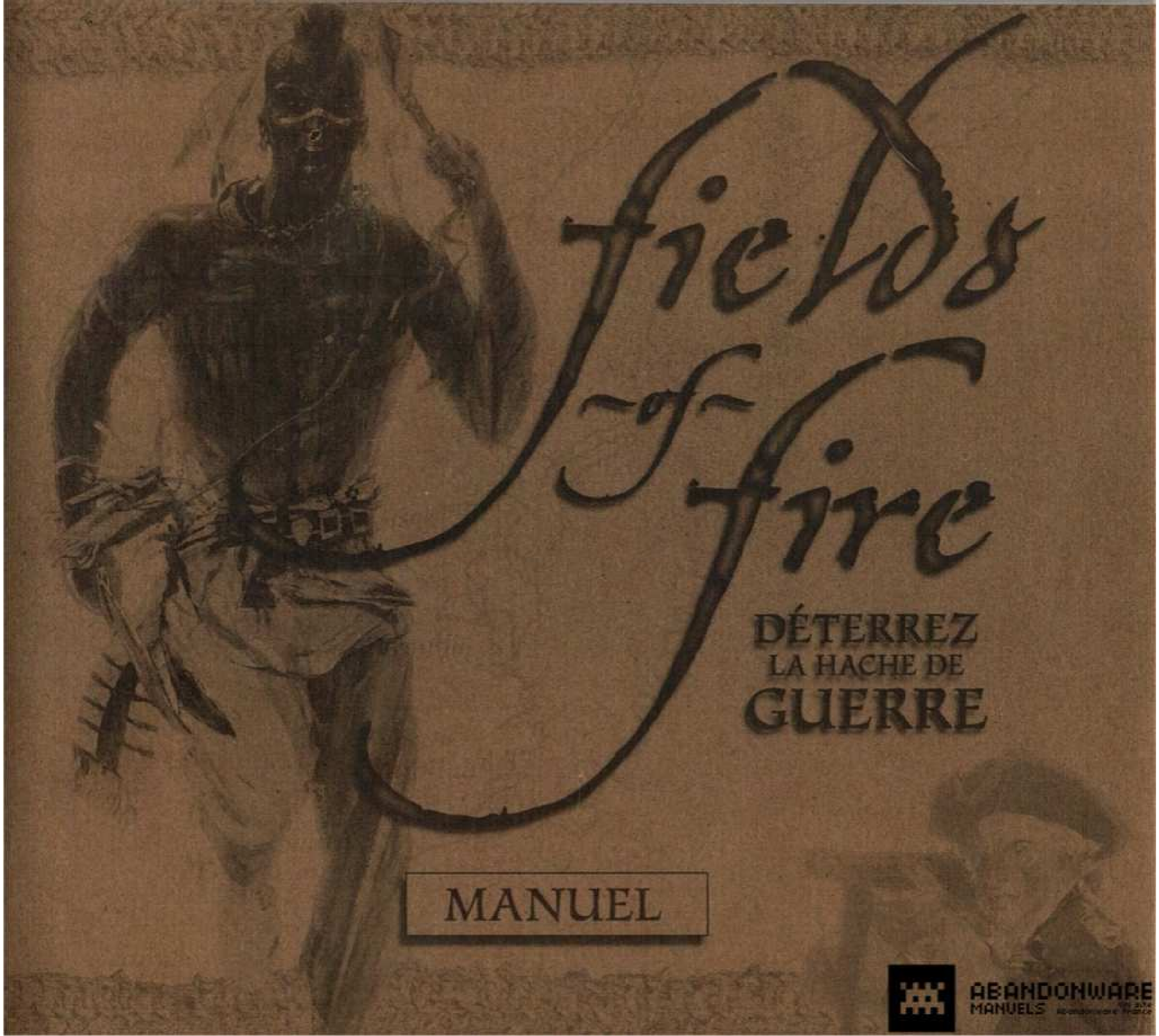


Fields of Fire

DÉTERRREZ LA HACHE DE GUERRE

MANUEL

ABANDONWARE MANUELS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

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

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SERVICE CONSOMMATEURS UBI SOFT ENTERTAINMENT
28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex

Vous désirez connaître **L'astuce ou LA solution** qui vous permettra de progresser dans votre logiciel préféré ? Vous éprouvez quelques difficultés à installer ou lancer le logiciel dont vous rêvez depuis des mois ?

Vous voulez tout simplement connaître une **date de sortie** ou avoir des **informations** sur l'un de nos produits ?

Vous pouvez contacter notre service consommateurs 24h/24 et 7 jours sur 7 :

- Par téléphone, en appelant la **Hot Line Ubi Soft au 08 36 68 46 32***.

Vous pourrez y consulter nos solutions et astuces, nos catalogues ainsi que les dates de sorties des produits de la gamme Ubi Soft. Un technicien répondra à toutes vos questions (du Lundi au Vendredi, de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h) et vous guidera dans vos quêtes.

- **Sur le 3615 UbiSoft**** si vous disposez d'un minitel, sur notre site Web « **http://www.ubisoft.fr** » si vous avez un accès à l'Internet et sur notre **Forum Ubi Soft Compuserve** (GO/ALLER : UBIFORUM) si votre fournisseur d'accès Internet est Compuserve.

Il vous sera possible de nous y poser des questions, de télécharger des démos (uniquement sur Internet ou Compuserve), de vous informer de nos dates de sorties et de nos offres d'emplois. De la même façon, vous pourrez y consulter les catalogues de nos produits ainsi que **les astuces et les solutions** de la plupart des jeux de la gamme Ubi Soft.

* 2,23 ffrs/mn
**1,29 ffrs/mn

SUPPORT TECHNIQUE EUROMAINTENANCE : 02 99 08 90 77
BP2, 56200 La Gacilly

Les termes « Ram », « **Disquette d'amorce** », « Autoexec.exe », « **Config.sys** » **vous donnent** des boutons ? Notre **service technique/Après-vente EUROMAINTENANCE vous est ouvert** du Lundi au Vendredi **(de 10h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h30).**

En appelant le **02 99 08 90 77 (Fax : 02 99 08 96 45)**, un technicien **répondra à toutes** vos questions techniques **et vous aidera, si vous en éprouvez** le besoin, à installer ou à **lancer votre** logiciel Ubi Soft.

Pour avoir une **réponse rapide et précise**, restez près de votre ordinateur. **Notez ensuite** la quantité de mémoire dont il **bénéficie**, la **marque** et le modèle de votre **carte-son si vous en avez une**, ainsi que le contenu **des fichiers Config.sys** et Autoexec.bat.

Contactez également **EUROMAINTENANCE** si votre logiciel s'avérait défectueux.
N'envoyez aucun logiciel sans avoir eu un numéro d'accord. Envoyez de préférence vos logiciels en recommandé avec accusé de réception de façon à conserver une trace de votre envoi.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sommaire

Introduction	3
Commencer une Partie	4
Préparer Votre Campagne	5
Choix du Personnage	7
Les Personnages	8
Le Fort	12
Partir En Mission	14
Faune de Fields of Fire	24
Multijoueur	25
Astuces	29
Crédits	34

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Introduction

En 1757, les Français et les Britanniques s'affrontèrent le long de ce qui constitue aujourd'hui la frontière américano-canadienne pour s'adjuger le contrôle de la région. Avec Fields of Fire, vous allez revivre cette période tourmentée de l'histoire. Vous devez mener un groupe d'hommes et de femmes dans une série de missions parfois audacieuses et toujours risquées, en déjouant toutes les embûches que l'ennemi pourrait mettre en travers de votre route.

Jouer à **Fields of Fire** n'est pas difficile. Vous devez tout d'abord décider si vous allez combattre pour les Français ou pour les Britanniques. Il faut alors choisir le personnage que vous allez incarner dans le jeu – plus de quarante vous sont proposés, parmi lesquels se trouvent bien entendu des soldats français ou britanniques, mais également des rangers (pour les Britanniques), des indiens Hurons et Abenaki, ou encore des citoyens du nouveau monde. Chacun des personnages proposés a ses propres forces et faiblesses. Commencez par vous rendre dans le Bureau du Commandant, où une périlleuse mission vous sera confiée. Allez alors dans la Salle de Repos et choisissez les personnages qui vous accompagneront au cours de cette mission. Tout cela se déroule en temps réel sur une carte de la zone. Vous devez faire vos preuves au fil de 17 missions, différentes selon que vous choisissez de combattre pour les Britanniques ou les Français. Une dernière recommandation : il arrive à l'ennemi d'attaquer votre fort, ne le laissez donc pas sans protection.

Fields of Fire
Deterrez la hache de guerre

Fields of Fire : War Along The Mohawk est un jeu édité par Empire Interactive. ©1998 Edwar Grabowski Communications Limited. Fields of Fire : War Along The Mohawk est une marque déposée d'Empire Interactive.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. DirectX est une marque déposée de Microsoft Corporation.

Toute ressemblance entre des personnages présentés dans le jeu et des personnes vivantes ou décédées serait purement fortuite. Aucun animal n'a subi de mauvais traitements lors du développement de ce jeu – quelques humains sans doute – mais aucun animal !

Fields of Fire

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ORGANISATION DU MANUEL

Ce manuel a été conçu afin de vous initier rapidement aux principes du jeu. Des informations complémentaires et autres astuces vous sont proposées à la fin de ce manuel. Nous vous conseillons d'utiliser l'aide en ligne si vous désirez obtenir rapidement des informations sur un sujet en particulier.

Démarrage Rapide

Il suffit à ceux qui souhaitent se plonger rapidement dans le jeu de lire les chapitres qui précèdent "Préparez Votre Campagne". La plupart des joueurs en sauront alors déjà assez pour lancer leur première partie.

CONFIGURATION

Configuration

Fields of Fire runs on a Pentium 90 or higher with 16 Mb RAM (32 Mb recommended), a Microsoft compatible mouse and CD-ROM (Quad speed or higher). It requires:

- Configuration Minimale : WINDOWS® 95 ou WINDOWS® 98, Pentium 100, 16 Mo RAM, Lecteur CDROM 2X, 65 Mo d'espace libre, Carte vidéo 1 Mo capable d'afficher des milliers de couleurs (16 bit), souris compatible Microsoft.
- Configuration Recommandée : WINDOWS® 95 ou WINDOWS® 98, Pentium 133, 24 MB RAM, Lecteur CDROM 4X, 120 Mo d'espace libre, Carte vidéo 2 Mo capable d'afficher des milliers de couleurs (16 bit souris compatible Microsoft, Carte son compatible Windows®.
- La résolution de l'écran doit être au minimum de 800x600.

Modifier la Résolution de l'Ecan

Pour modifier la résolution de l'écran sur votre ordinateur, veuillez-vous référer au manuel de votre carte vidéo ou de votre ordinateur. En général, il faut :

- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un espace vide du bureau de Windows 95 (pas sur une icône).
- Choisir Propriétés dans le menu qui s'affiche.
- Cliquer ensuite sur l'onglet Paramètres de la fenêtre Propriétés de l'Affichage.
- Sous Zone d'Ecran, choisir une résolution d'au moins 800x600 en déplaçant le curseur.
- Cliquer enfin sur le bouton Appliquer et suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

Assistance Technique

Si vous avez des problèmes au cours de l'installation ou lorsque vous jouez à Fields of Fire, vérifiez que vous avez bien suivi la procédure d'installation indiquée. Si vous ne parvenez pas à régler le problème, contactez

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

notre Assistance Technique. Si vous rencontrez des problèmes techniques avec ce jeu et que vous ne pouvez pas trouver de solution dans ce manuel, appelez notre Assistance Technique, Euromaintenance au 02 99 08 90 77 du lundi au vendredi, de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h30 et un membre de notre équipe technique vous aidera. Nous serons mieux en mesure de vous aider si vous êtes devant votre ordinateur quand vous appelez.Pour des questions relatives à la façon de jouer, vous pouvez également vous adresser à la Hotline Ubi Soft au 08 36 68 46 32 (2.23 F la minute), du lundi au vendredi, de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h.

Customer Service Hotline: 0181 343 9143

(Mon-Fri 10:00 am - 5:30 pm)

Fax Number: 0181 343 7447

Email: support@empire.co.uk

Our address: EMPIRE INTERACTIVE
677 High Road
North Finchley, LONDON
N12 ODA

INSTALLATION

Attention

Avant de pouvoir jouer à Fields of Fire, vous devez installer le jeu sur votre ordinateur et vous assurer que votre Zone d'Ecran est configurée en 800x600 au minimum. L'installation est rapide et suit les procédures standardisées de Windows.

Procédure d'Installation

Allumez votre ordinateur et attendez que le bureau de Windows 95 apparaisse. Insérez alors le CD de Fields of Fire dans votre lecteur de CD-ROM.

Si l'Exécution Automatique (Autoplay) est activée, le programme d'installation sera automatiquement lancé. Dans le cas contraire, cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez l'option Exécuter dans le menu et tapez D:\Setup.exe – la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM n'est peut-être pas D, auquel cas vous devez remplacer D par la lettre appropriée. Cliquez alors sur OK.

Le programme d'installation s'exécute.

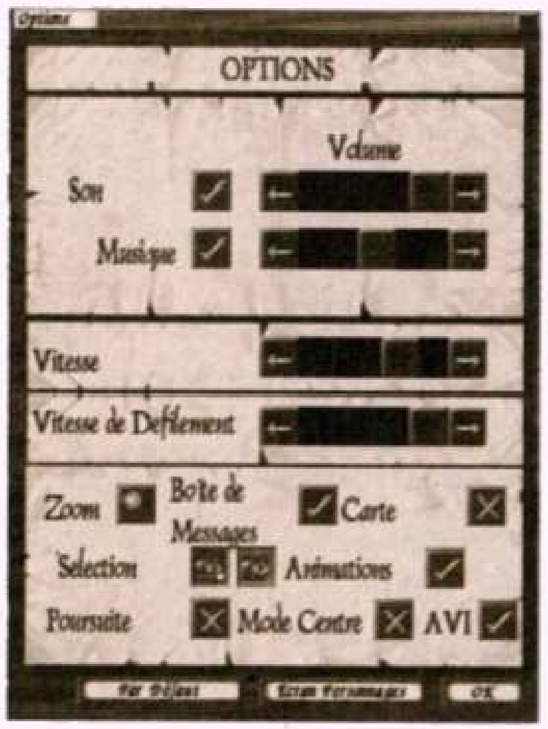
Au cours de l'installation, il vous sera demandé dans quel répertoire le jeu doit être installé (par défaut c:\program files\Empire Interactive\Fields of Fire), quelle portion du jeu doit être copiée sur votre disque dur (plus vous copiez de fichiers sur votre disque dur, plus le jeu sera rapide) et si vous souhaitez que DirectX soit installé (DirectX est une série de routines écrites par Microsoft pour permettre aux développeurs de tirer le meilleur parti de Windows 95 – DirectX 5 doit être installé sur votre ordinateur si vous voulez jouer à Fields of Fire).

Suivez les instructions qui vous sont données à l'écran pour finir d'installer le jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

OPTIONS

Vous pouvez configurer le jeu depuis cet écran. Les options sont les suivantes :



Son

Cliquez sur la case à cocher pour activer ou désactiver les effets sonores (par exemple les tirs). Vous pouvez déplacer le curseur dans la barre ou utiliser les flèches pour modifier le volume des effets sonores.

Musique

Cliquez sur la case à cocher pour activer ou désactiver la musique d'ambiance. Vous pouvez déplacer le curseur dans la barre ou utiliser les flèches pour modifier le volume de la musique.

Voix

Si vous cliquez sur la case à cocher, vous pourrez choisir entre entendre la moitié des phrases que vos personnages diront lors des missions, ou activer/désactiver totalement les voix. Vous pouvez déplacer le curseur dans la barre ou utiliser les flèches pour modifier le volume des voix.

Vitesse

Pendant les missions, vos unités se déplacent sur le champ de bataille – en réduisant la vitesse du jeu (en utilisant les flèches ou en déplaçant le curseur dans la barre) vous aurez plus de temps pour prendre vos décisions, rendant ainsi le jeu plus facile. Ceux d'entre vous qui possédez des machines puissantes auront sans doute intérêt à réduire la vitesse du jeu.

Défilement

Au cours des missions, vous ne verrez jamais la totalité du champ de bataille à l'écran, mais seulement une portion de la carte sur laquelle vous évoluez. Vous la faites défiler en amenant la souris vers les bords de l'écran. Sur les machines puissantes, le défilement peut être trop rapide, et vous pouvez en réduire la vitesse en utilisant le curseur dans la barre ou les flèches.

Zoom

Si vous utilisez une très haute résolution d'écran, vous pouvez souhaiter augmenter la taille des images affichées sur le champ de bataille. Utilisez alors cette option.

Messages

Lorsque cette option est activée, différentes informations s'affichent à l'écran dans une boîte de messages. Cliquez sur la case à cocher pour faire disparaître la boîte de messages de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Carte

Dans l'écran de jeu, une fenêtre appelée Plan Régional peut être affichée. Si vous activez l'option Carte (signet plutôt qu'une croix), vous y verrez la carte dans son ensemble. Si cette option est désactivée, cette fenêtre montrera seulement la zone qui entoure directement celle que vous voyez dans la fenêtre de jeu principale. Nous avons inclus cette option car certains champs de bataille sont vraiment très vastes et le Plan Régional prend alors beaucoup de place si vous en affichez la totalité.

Sélection

Sur le champ de bataille, vous devez sélectionner un ou plusieurs personnages avant de leur donner des ordres. Pour rendre plus visibles les personnages sélectionnés à tout moment, vous pouvez afficher un carré autour d'eux et/ou une barre au-dessous d'eux (cette dernière indique également leur état de santé).

Cliquez sur les boutons afin de définir le mode d'affichage que vous préférez.

Animations

Si vous avez l'impression que Fields of Fire est trop lent sur votre ordinateur, essayez de désactiver les animations. Vous ne verrez plus de fumée partir des mousquets, par exemple, mais le jeu gagnera en rapidité.

Poursuite

Au cours d'une mission, si vous avez activé le mode Poursuite, le personnage sélectionné reste toujours affiché à l'écran, qui change en fonction de ses mouvements. Si vous choisissez un groupe, le point de repère est le personnage dont le portrait est encadré dans la fenêtre Groupe. Par défaut, le mode Poursuite n'est pas activé.

AVI

Vous pouvez décider de voir ou non les séquences vidéo (enregistrées au format AVI) entre deux missions.

Mode Centré

Lorsque le mode Centré est activé, et que vous sélectionnez un personnage pendant une mission, la fenêtre de jeu principale sera automatiquement centrée sur lui.

Par Défaut

Cliquez sur ce bouton pour que toutes les options soient remises à leur valeur par défaut. Cela a également pour effet de redéfinir la taille des fenêtres en fonction de la résolution de votre écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ecran des Personnages

Lorsque vous partez en mission, votre groupe peut être constitué d'un maximum de huit personnages. Vous pouvez afficher à tout moment un écran qui vous informe sur la condition de tous les membres de votre groupe. Cette option vous permet de définir la façon dont les informations sont organisées – lignes, colonnes, etc.



Tableau d'Honneur

OK

Cliquez sur ce bouton lorsque vous êtes satisfait des paramètres que vous venez de définir. Ils sont automatiquement enregistrés lorsque vous quittez le jeu, et vous n'aurez donc pas à les modifier de nouveau lors de votre prochaine partie.

Tableau d'Honneur

Sur le Tableau d'Honneur vous verrez les résultats de vos campagnes les plus brillantes. Vous pouvez effacer les héros du Tableau d'Honneur en cliquant sur le bouton **Reset.**

Remarquez que les fenêtres inactives sont grisées et que seule la fenêtre active est en couleur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Apprentissage

Cliquez sur ce bouton si vous n'avez jamais joué à Fields of Fire. Il vous sera demandé d'accomplir une série de petites tâches destinées à vous apprendre les rudiments du jeu.

Attention : si vous perdez votre personnage principal au cours de l'apprentissage, vous devez recommencer entièrement.

Multijouer

Grâce à DirectX, vous pouvez jouer à Fields of Fire à plusieurs. Chacun des joueurs doit disposer de son propre ordinateur. Le nombre maximal de joueurs qui peuvent prendre part à une partie dépend de la méthode de connexion choisie entre les machines :

Méthode de Connexion	Nombre Maximal de Joueurs
Câble Null-Modem	2
Modem	2
Réseau IPX	4
Réseau TCP/IP (Internet)	4

Le jeu Fields of Fire à plusieurs est très différent du jeu en solitaire.

Pour en savoir plus sur la façon de configurer vos ordinateurs et sur le mode multijoueur de Fields of Fire, reportez-vous au chapitre Multijoueur.

Quitter

Si vous voulez cesser de jouer et retourner sous Windows, cliquez sur le bouton Quitter.

Les Camps

Dans Fields of Fire, vous pouvez jouer soit pour le camp Français, soit pour le camp Britannique. Choisissez votre camp pour commencer la campagne.

Confirmer Votre Allégeance

Il vous sera toujours demandé de confirmer vos choix lorsqu'ils sont importants –quitter la partie par exemple. Cliquez sur OK si vous êtes sûr de votre choix.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Choix du Personnage



Cliquez sur un personnage pour le sélectionner, puis sur Choisir, pour en savoir plus à son sujet.

Votre Personnage

Dans Fields of Fire, vous devez choisir le personnage que vous allez incarner au cours de toute la partie. Il y a plus de 20 personnages à choisir dans chaque camp. Chacun d'entre eux a des compétences spécifiques, et certains sont meilleurs que d'autres.

Lorsque vous perdez votre personnage au cours d'une mission, la campagne se termine sur un échec sans appel. . Faites attention à lui ou à elle !

Variété

Vous trouverez ci-après un bref descriptif des personnages selon leur type.

Pour les Britanniques:

Soldats

Les soldats de l'armée britannique n'étaient pas très bien préparés pour les combats qui se déroulèrent en Amérique du Nord en 1750.

Rangers

Formés par le Major Rogers, ces hommes étaient d'excellents combattants.

Indiens

Puissants et parfaitement adaptés au terrain.

Colons

Mélange d'immigrants et d'enfants d'immigrants.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour les Français:

Soldats

Les soldats de l'armée française étaient mieux préparés que leurs homologues britanniques.

Indiens

Leur connaissance du terrain est un atout indiscutable pour n'importe quelle mission.

Colons

Généralement nés dans le Nouveau Monde, ils connaissent parfaitement cet environnement.

Difficulté

A force de jouer à Fields of Fire, vous finirez par avoir des préférences. Mais pour ceux d'entre vous qui débutent, les personnages suivants sont légèrement meilleurs que les autres et vous permettront de progresser plus rapidement:

Pour lers Britanniques:

Loup Bavard	Tirez parti de la grande portée de son arc.
John Richards	D'une force exceptionnelle.
Ranger Young	Doté de bonnes caractéristiques dans tous les domaines.

Pour les Français:

Marie Doudour	Excellente au tir et dotée de compétences médicales.
Œil de Feu	Excellent tireur et capable de se perdre dans le décor.
Porte la Mort	Possède un tomahawk puissant qui le rend redoutable en corps à corps.

Afin que les personnages plus faibles au combat (généralement dotés d'autres compétences très utiles) ne soient pas trop désavantagés, ils commencent avec une bourse mieux remplie.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Les Personnages

Détails

Vous trouvez ici toutes les informations utiles sur chacun des personnages :

- Une biographie.
- Leurs caractéristiques.
- Leurs compétences spéciales.
- Les compétences qu'ils peuvent apprendre.
- Les objets dont ils disposent.

Vous pouvez passer en revue les personnages en cliquant sur les boutons Page Précédente et Page Suivante. Cliquez sur le bouton Retour pour revenir à l'écran Choix du Personnage ou sur le bouton Choisir pour sélectionner définitivement votre personnage.

Caractérisiques

Chaque personnage dispose des caractéristiques suivantes :



Expérience

Les personnages gagnent de l'expérience en participant à des missions à condition d'en revenir évidemment. Plus un personnage est expérimenté, plus il gagne en efficacité au combat.



Santé

La barre de santé d'un personnage diminue à chaque fois qu'il est blessé au combat. Lorsqu'elle disparaît, le personnage est mort. Entre deux missions, un personnage recouvre l'intégralité de ses moyens.



Intelligence

Dans Fields of Fire, les personnages peuvent apprendre de nouvelles compétences des gens qu'ils rencontrent ou avec qui ils travaillent. Plus l'intelligence d'un personnage est élevée, plus il peut apprendre de nouvelles compétences. Un personnage peu intelligent aura sans doute le potentiel nécessaire pour apprendre de nombreuses nouvelles compétences, mais n'en apprendra dans les faits probablement qu'une seule.



Moral

Au début d'une mission, votre moral est toujours bon, mais il augmente et diminue en fonction des résultats que vous et vos camarades obtenez. Si le

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

moral tombe trop bas, un personnage risque de paniquer et de s'enfuir en courant.



Tir

Plus cette caractéristique est élevée, plus le personnage est adroit.



Vitesse

La vitesse à laquelle un personnage peut se déplacer.



Force

Plus cette caractéristique est élevée, meilleur le personnage est en combat au corps à corps et plus il pourra nager longtemps.

Arme

Chaque personnage dispose d'une arme qu'il utilisera tout au long de la campagne. Il peut s'agir d'un mousquet, d'un arc, d'une hache, d'un couteau ou d'un pistolet.

Plus la barre est colorée, meilleur est le personnage dans la caractéristique indiquée. Au fil du jeu, les personnages gagnent de l'expérience et s'améliorent. La barre s'allonge en conséquence.

Compétences

Certains personnages ont la possibilité d'utiliser des compétences qui leur permettent d'accomplir des actions dont d'autres ne sont pas capables. Voici un bref aperçu des différentes compétences:



Barricade

Si vous avez une hache, vous pouvez construire une barricade. Vous y serez mieux à l'abri des attaques ennemies. Chacune d'entre elles vous coûtera 5 pièces d'or. Le commandant refuse cependant que vous construisiez des barricades dans le fort.



Contrôle des Ours

Cette compétence vous permet de prendre le contrôle des ours et de les envoyer attaquer l'ennemi. Note: Pour contrôler un animal (ceci est valable pour les autres compétences de contrôle d'un animal), cliquez d'abord sur le bouton de la compétence puis sur l'animal. Vous pouvez alors donner des ordres à cet animal comme s'il s'agissait d'un quelconque subordonné.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Castor

Si vous avez une peau de castor et que vous savez nager, vous pouvez vous déplacer dans l'eau sans vous faire repérer par l'ennemi..



Camouflage

Si le personnage arrête de se déplacer, l'ennemi ne peut pas le voir



Canon

Vous pouvez utiliser un canon. Vous apprendrez ultérieurement dans ce manuel comment tirer au canon.



Cerf

Si vous avez une peau de cerf, vous pouvez vous en servir de déguisement. Tant que vous n'approchez pas trop de l'ennemi, il ne vous inquiétera pas.



Œil d'Aigle

Vous contrôlez un aigle et pouvez lui ordonner de se rendre n'importe où sur le champ de bataille. Vous verrez à travers ses yeux ce qui se passe dans la zone qu'il survole.



Dialecte

Vous pouvez utiliser cette compétence pour tromper l'ennemi et vous approcher de lui sans risques. Il ne s'apercevra de la supercherie que lorsque vous serez à moins de deux cases.



Carte

Si vous disposez d'une carte, vous pouvez utiliser cette compétence pour supprimer le brouillard de guerre sur le Plan Régional. Cela ne fonctionne pas sous terre.



Médecine

S'il a un flacon d'onguent ou une trousse médicale, le personnage peut utiliser cette compétence pour améliorer l'état de santé de tous ses camarades qui se trouvent dans un rayon d'une case autour de lui.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Contrôle des Ratons Laveurs

Cette compétence vous permet de prendre le contrôle des ratons laveurs qui vous entourent. Ceux-ci peuvent transporter un objet ; vous pouvez donc les utiliser pour pénétrer dans les camps ennemis et y voler des objets.



Embuscade

Si vous êtes près d'un arbre, cette compétence vous permet d'être invisible et d'attendre ainsi une occasion propice pour attaquer.



Nager

Vous pouvez traverser des cours d'eau à la nage. Attention, vous allez vous fatiguer et il n'est pas possible de nager sans arrêt sur de longues distances. Gardez un œil sur la barre de fatigue qui apparaît à côté de cette compétence quand vous l'utilisez. Sinon, vous risquez la noyade.



Télescope

Si vous avez un télescope, vous pouvez voir plus loin lorsque vous ne vous déplacez pas.



Pister

Utile pour suivre l'ennemi le plus proche. Des empreintes de pas mènent à lui.



Piège

Si vous avez une pelle et que vous êtes en terrain dégagé, vous pouvez creuser un piège où l'ennemi peut tomber. Si vous avez une corde et êtes près d'un arbre, cette compétence vous permet de neutraliser un ennemi qui se fait prendre. Vous avez également la possibilité de placer des pièges (disponibles dans tous les bons magasins). Evidemment, depuis que son chien s'est fait prendre dans un piège, le commandant refuse que vous placiez des pièges à l'intérieur du fort.



Contrôle des Loups

Vous pouvez prendre le contrôle des loups qui vous entourent et les envoyer attaquer l'ennemi.

Remarquez que lorsque vous placez le curseur sur le texte des caractéristiques, vous verrez un petit point d'interrogation apparaître. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour afficher l'aide en ligne concernant le sujet en question.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Apprendre

Bien qu'un personnage ne connaisse pas une compétence au début de la campagne, il peut l'apprendre d'un camarade de combat. Il suffit pour cela qu'il soit près de celui-ci lorsqu'il utilise cette compétence. Certains personnages seront toujours incapables d'apprendre des compétences spécifiques. Vous pouvez voir à l'écran les compétences qu'un personnage connaît et celles qu'il peut apprendre..

L'intelligence limite le nombre de compétences qu'un personnage peut apprendre au total. Part exemple, un personnage peut avoir la possibilité d'acquérir diverses compétences, mais être limité par son intelligence et n'en apprendre qu'une seule au final.

Objets Utiles

Les objets actuellement en possession d'un personnage sont visibles à côté de l'image de son sac.

Voici la liste de certains objets que vous pouvez rencontrer dans Fields of Fire :



Hache

Permet de construire des barricades.



Dégâts Hache (Amélioration)

Votre hache fait plus de dégâts.



Portée Hache (Amélioration)

Vous pouvez lancer votre hache plus loin.

Peau d'Ours

Peut être vendue au magasin.



Peau de Castor

Indispensable pour se faire passer pour un castor si vous avez les compétences Castor et Nager.

Précision Arc (Amélioration)

Vous tirer à l'arc avec plus de précision.

Dégâts Arc (Amélioration)

Votre Arc fait plus de dégâts.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Portée Arc (Amélioration)

Vous pouvez tirer plus loin à l'arc.



Rapidité Arc (Amélioration)

Vous tirez plus vite à l'arc.



Clef en Bronze

Pour ouvrir les portes fermées.



Peau de Cerf

Nécessaire pour se faire passer pour un cerf si vous avez la compétence Cerf.



Journal de voyage

Identique au Carnet de route, mais vous le gardez lors des missions suivantes.



Explosif

Arme qui peut être lancée contre l'ennemi..



Vêtements

Des vêtements propres, pour améliorer le moral des troupes.



Lunettes

Permettent de mieux viser.



Pièce d'Or

La monnaie utilisée dans Fields of Fire. Vous pouvez acheter et vendre des objets dans les magasins des forts.



Clé en Or

Pour ouvrir les portes fermées.



Couteau

Augmente vos chances de gagner un combat au corps à corps.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Assiettes en Plomb

Cachées sous les vêtements, elles vous protègent un peu lors des combats. Malheureusement, leur poids vous ralentit.



Piège

Il peut être utilisé par un personnage qui possède la compétence Pièges. Il suffit de poser le piège au sol pour le mettre en place.



Carte

Une carte du champ de bataille (à l'exclusion des souterrains). Elle est utilisée par les personnages qui disposent de la compétence Carte.



Allumettes

Elles servent à allumer les Explosifs.



Trousse Médicale

A la différence du Flacon d'Onguent, la Trousse Médicale peut être utilisée à plusieurs reprises par un personnage capable de soigner ses camarades.



Flacon d'Onguent

Utilisable une seule fois pour soigner vos troupes.



Précision Mousquet (Amélioration)

Le personnage est plus précis lorsqu'il tire avec un mousquet.



Portée Mousquet (Amélioration)

Permet de tirer plus loin au mousquet.



Carnet de Route

Si vous emmenez un Carnet de Route avec vous en mission, vous serez plus à même d'en tirer des leçons, et votre intelligence augmentera à la fin de la mission. Vous pourrez ainsi apprendre un plus grand nombre de nouvelles compétences. Malheureusement, le Carnet de Route a tendance à devenir rapidement sale et devient illisible au moment où votre Intelligence s'améliore.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Parchemin

On trouve sur les parchemins des informations de la plus haute importance, qui intéressent fortement vos supérieurs. Vous aurez peut-être à en trouver ou à en livrer un au cours de vos missions.



Méthode de Langue

Permet à un personnage d'apprendre un dialecte, s'il en ressent le besoin.



Patte de Lapin

Cela ne porte pas chance aux lapins, mais vous serez moins facilement blessé au combat.



Peau de Raton-Laveur

A vendre au magasin.



Corde

Permet de poser un piège à côté d'un arbre si vous avez la compétence Pièges.



Dégâts des Tirs (Amélioration)

Augmente les dégâts infligés par un tir de mousquet ou de pistolet.



Cadence Tir (Amélioration)

Vous rechargez plus rapidement, et tirez donc plus souvent..



Raquettes

Avec elles, vous avancez plus vite dans la neige.



Pelle

Si vous avez la compétence Pièges, elle vous permettra d'en creuser.



Livret Tactique

Il vous permet d'apprendre l'une des compétences suivantes (à condition que vous puissiez l'apprendre) :

Camouflage, Pister, Pièges, Barricade, Embuscade, Cerf ou Castor.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Télescope

Indispensable aux personnages dotés de la compétence Télescope.



Torche

Vous permet de voir plus loin dans les souterrains.



Carte au Trésor

Si vous avez une carte au trésor en votre possession, affichez l'écran d'Ordres de Mission, un X indiquera l'emplacement du trésor.

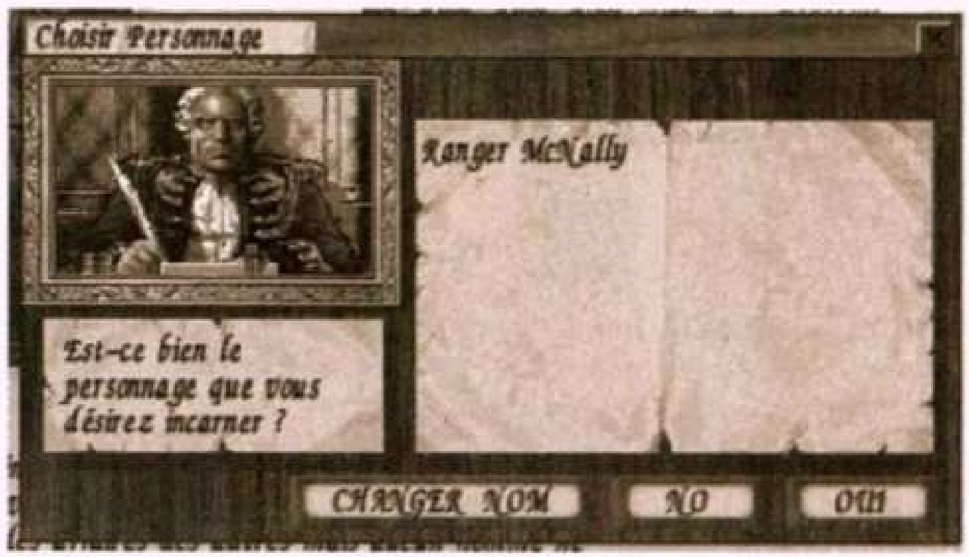


Gourde

Remplissez-la dans un puits (allez près d'un puits et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris) pour améliorer votre moral.

Vous pouvez échanger des objets avec les autres membres du groupe en passant par l'écran Caractéristiques, en acheter ou encore en trouver sur le champ de bataille.

Dans l'écran Plus de Détails, placez le curseur sur les objets qui se trouvent à côté du sac pour obtenir une description précise.



Nom du Personnage

Vous pouvez changer le nom de votre personnage après l'avoir choisi.

Rappelez-vous que si vous perdez votre personnage, la campagne s'arrête. Faites attention à lui ou à elle.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le Fort

Après avoir choisi votre camp et votre personnage, il vous faut aller chercher vos ordres auprès du Commandant du Fort. Avant cela, vous pouvez prendre le temps d'explorer le fort et ses environs. Vous pouvez même envisager de chasser un peu pour avoir quelque chose à vendre au magasin du fort.

Bâtiments du Fort

Que vous soyez Français ou Britannique, le Fort comprend les bâtiments suivants :

Bureau du Commandant

Rendez-lui visite pour connaître votre prochaine mission. Protégez-le bien, car si l'ennemi parvient à pénétrer dans ce bâtiment, la campagne est perdue.

Salle des Renforts

Vous pouvez y recruter de nouvelles troupes pour défendre le Fort.

Salle de Repos

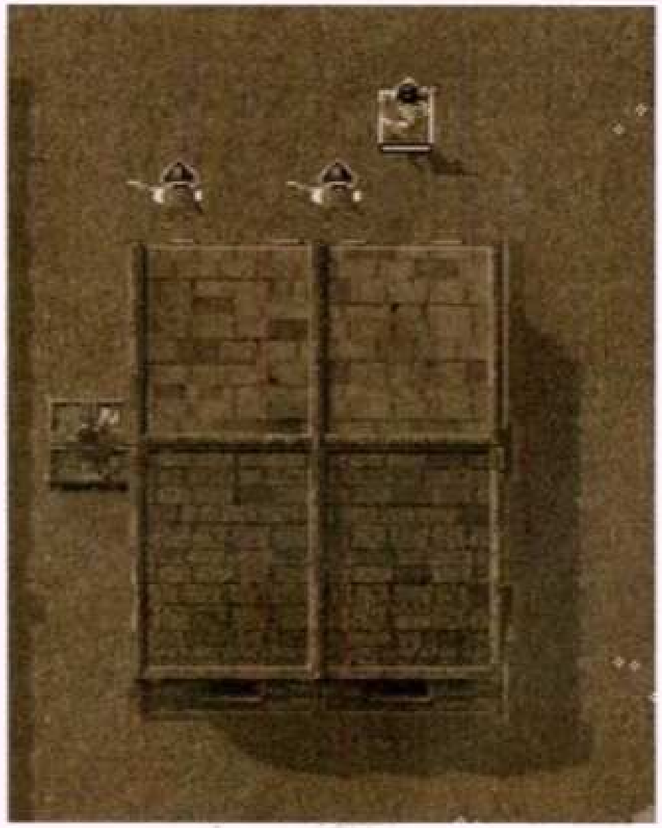
C'est dans ce baraquement que vous rencontrez et choisissez les personnages qui forment votre groupe.

Magasin

C'est l'endroit où vous vendez et achetez des objets.

Dans le Fort

Outre votre quête effrénée de gloire lors de périlleuses missions, vous devez effectuer certaines tâches. Il faut notamment assurer la défense du fort et éliminer tout ennemi qui serait dans ses environs. Vous devez mettre en place des patrouilles et des sentinelles pour être certain que votre fort est bien protégé.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Briefing de Mission

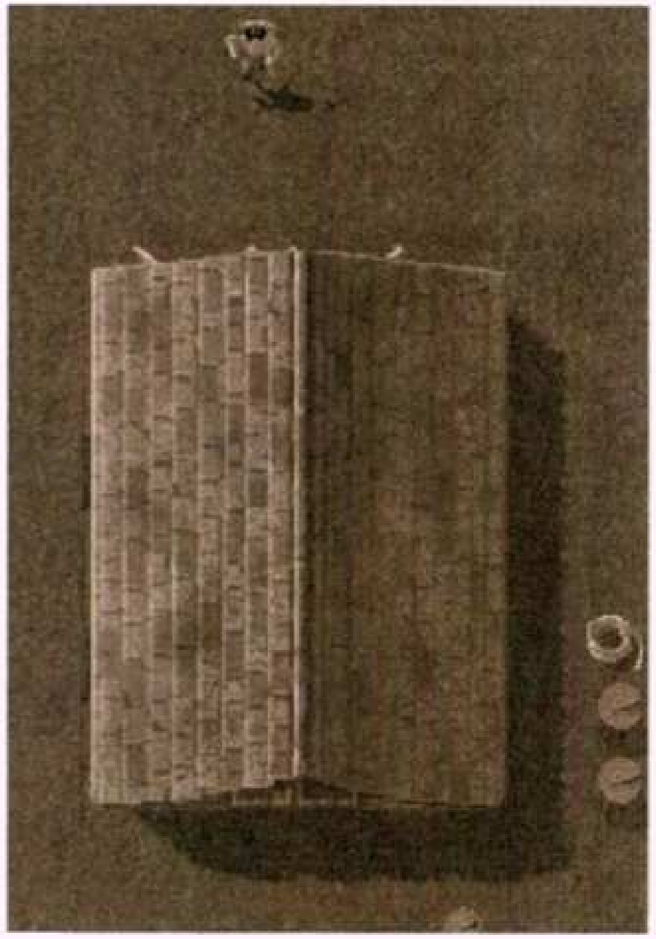
Une fois que vous avez pris vos ordres auprès du commandant, un briefing vous informe de la mission à accomplir.

Un S marque l'endroit où commence la mission, et un E indique votre destination. Les drapeaux ennemis indiquent les zones où le commandant pense que vous trouverez des troupes ennemies, les flèches dorées vous précisent les directions qu'elles suivent probablement.

Un texte vous explique ce que vous devez faire pour remplir votre mission. Attention, les cartes ne sont pas très fiables et ne vous donnent qu'une idée imprécise du terrain que vous allez rencontrer.

Cliquez sur le bouton Objectifs pour afficher un résumé de ce que vous avez à faire. Vous y verrez également une liste des personnages alliés qui se trouvent dans les environs. Ne les négligez pas, vous pourrez peut-être les convaincre de se joindre à vous.

Bien qu'il vous soit donné une mission spécifique à remplir, chaque carte de Fields of Fire est un monde indépendant avec ses propres dangers, mais aussi ses récompenses pour les aventuriers intrépides. En explorant le terrain, vous trouverez peut-être de nouveaux personnages qui seront ravis de rejoindre votre groupe. Malheureusement, toutes les rencontres ne sont pas aussi heureuses, et vous devrez faire attention aux animaux sauvages.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous passez trop de temps à explorer ou à chasser, le commandant vous enverra un messager pour vous rappeler qu'il attend toujours votre retour.

Créer votre Groupe

Vous avez vos ordres ? Bien, il faut maintenant rassembler quelques personnages qui vous accompagneront en mission.

Taille du Groupe

Le commandant vous indiquera combien de personnages vous pouvez prendre dans votre groupe. Il vous enverra parfois seul en mission ! Sur la partie droite de l'écran, vous pouvez voir les personnages qui font actuellement partie du groupe, et des rectangles vides qu'il vous suffit de remplir avec les portraits des personnages que vous désirez vous adjoindre.

Note : vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les emplacements disponibles.

Choix

Cliquez sur un personnage qui vous intéresse. Ses compétences et un extrait biographique vous seront proposé. Si vous souhaitez en savoir plus, cliquez sur le bouton Plus de Détails en bas de l'écran.



Lorsque vous vous êtes décidé pour un personnage, vous pouvez cliquer sur le bouton Ajouter au Groupe, cliquer-déplacer le portrait du personnage sur une case vide du groupe ou encore double-cliquer sur le portrait du personnage.

Au début du jeu, seuls quelques personnages sont disposés à vous accompagner en mission (des soldats français ou britanniques). Au fil de la campagne, vous en rencontrerez d'autres, qui vous rejoindront et vous suivront alors en mission. Si un personnage est tué lors d'une mission, il est perdu pour le reste de la campagne.

Choisissez avec soin les personnages qui vous accompagnent car le succès de la mission en dépend. Le bouton Ordres affiche vos ordres de mission pour que vous puissiez les revoir si nécessaire.

Une fois votre groupe constitué, cliquez sur Jouer pour commencer la mission.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Subordonnés ('Subs')

Lors de certaines missions, vous aurez à rejoindre un personnage qui vous permettra de prendre le commandement d'un groupe de combat plus important que le vôtre. Ces hommes supplémentaires, vos "subordonnés", ne disposent d'aucune compétence particulière et ne sont rien d'autre que de simples fantassins. Lorsqu'ils sont sous votre commandement, vous pouvez leur ordonner de se déplacer et de combattre. Au début du jeu, vous verrez de nombreux subordonnés autour du fort. Vous devez les utiliser pour protéger votre fort.



Lorsque vous sélectionnez des subordonnés, un cadre rouge s'affiche autour d'eux, à la différence du cadre jaune qui entoure les membres de votre groupe. Si un subordonné n'est pas sous votre commandement (et que vous ne pouvez donc pas le contrôler), il est entouré d'un cadre bleu.

Le Magasin

Une fois votre groupe constitué, passez par le magasin. Vous pourrez y acheter des objets utiles pour vos missions à venir.

Affichage

La partie supérieure de l'écran montre les différents objets que vous pouvez acheter. Placez le curseur de la souris sur un objet pour que s'affiche dans la fenêtre d'information (en bas de l'écran) une description de l'objet ainsi que le coût de celui-ci.

Le panneau tout en bas de l'écran affiche, de gauche à droite, le portrait d'un des personnages de votre groupe (cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour visualiser son écran Caractéristiques), les objets qu'il a dans son sac et le nombre de pièces d'or à votre disposition.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Argent

Dans Fields of Fire, vous utiliserez des pièces d'or pour vos achats. Vous pouvez voir sur la droite le nombre de pièces d'or dont vous disposez. Votre bourse ne peut pas contenir plus de 200 pièces d'or.

Acheter un Objet

Cliquez sur l'objet à acheter dans les étalages. Le marchand vous demande de confirmer l'achat. Si vous dites Oui, l'objet est placé dans votre sac et votre réserve d'or diminuée du montant adéquat.

Vendre un Objet

Cliquez dans votre sac sur l'objet que vous voulez vendre. Le marchand vous demande de confirmer la vente. Si vous dites Oui, l'objet est vendu et la somme correspondante tombe dans votre bourse.

Prêt

Quand vous avez fini d'acheter ou de vendre des objets, cliquez sur Sortir.

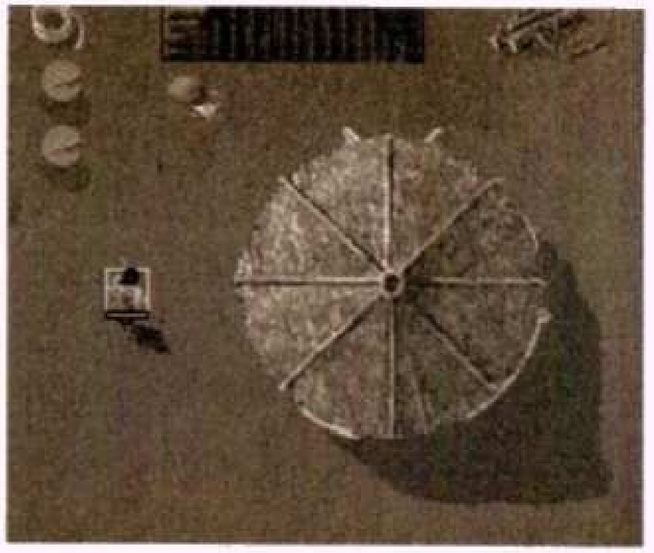
Fournitures

Le magasin ne conserve pas un nombre illimité d'objets. Cependant, un fournisseur fait régulièrement sa tournée en empruntant la route marquée sur la carte. Assurez-vous donc que l'ennemi ne bloque pas vos lignes de ravitaillement.

Salle de Renforts

Les renforts (subordonnés) ne peuvent malheureusement pas vous accompagner en mission. Leur rôle consiste à protéger le fort. Si vous perdez des subordonnés lors des combats, vous pouvez en recruter d'autres depuis ce bâtiment. Les renforts ne sont évidemment pas gratuits, et mieux ils sont armés, plus ils coûtent cher. Choisissez le type et le nombre des subordonnés que vous voulez recruter puis cliquez sur OK. Ils arriveront peu après au fort.

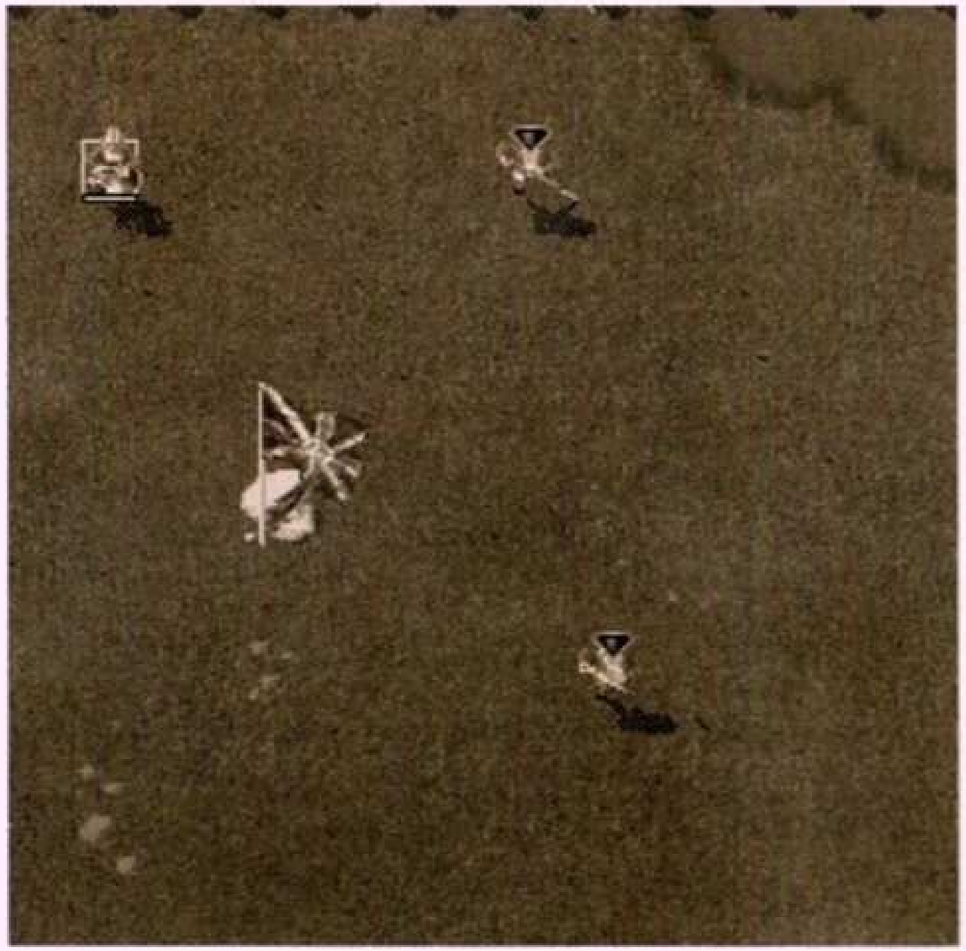
Note : Les renforts arrivent en empruntant la route indiquée sur la carte et peuvent être attaqués. Il est donc conseillé de former des patrouilles qui s'assureront que cette voie de communication n'est pas menacée par l'ennemi.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Partir en Mission

Sur la carte de vos ordres de mission, vous verrez quelle piste vous devez suivre pour quitter la région du fort et vous rendre jusqu'à votre objectif. Un rocher blanc et un drapeau marquent le début de la piste. Envoyez tous les membres de votre groupe à ce point de rendez-vous et vous irez directement dans la région concernée.



Note: vous pouvez donner l'ordre Aller à la Sortie pour voir votre groupe se rendre directement à ce point de rendez-vous.

Ecran de Jeu

Voyons maintenant à quoi ressemble l'écran de jeu, dans lequel vous combattrez.

Disposition de l'écran

La fenêtre de jeu principale vous permet d'avoir une vue de dessus du champ de bataille. Elle est entourée d'un cadre en bois. Sur la droite de l'écran, vous apercevez les boutons de contrôle, et sur le bas de l'écran vous obtenez des informations sur les personnages et leurs compétences.

Une fenêtre mobile, à l'instar du Plan Régional, est également affichée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Fenêtre de Jeu Principale

Elle affiche le monde tel qu'il devait être aux alentours de 1757 dans la région. Vous y donnez vos ordres et voyez vos personnages tenter de les réaliser.

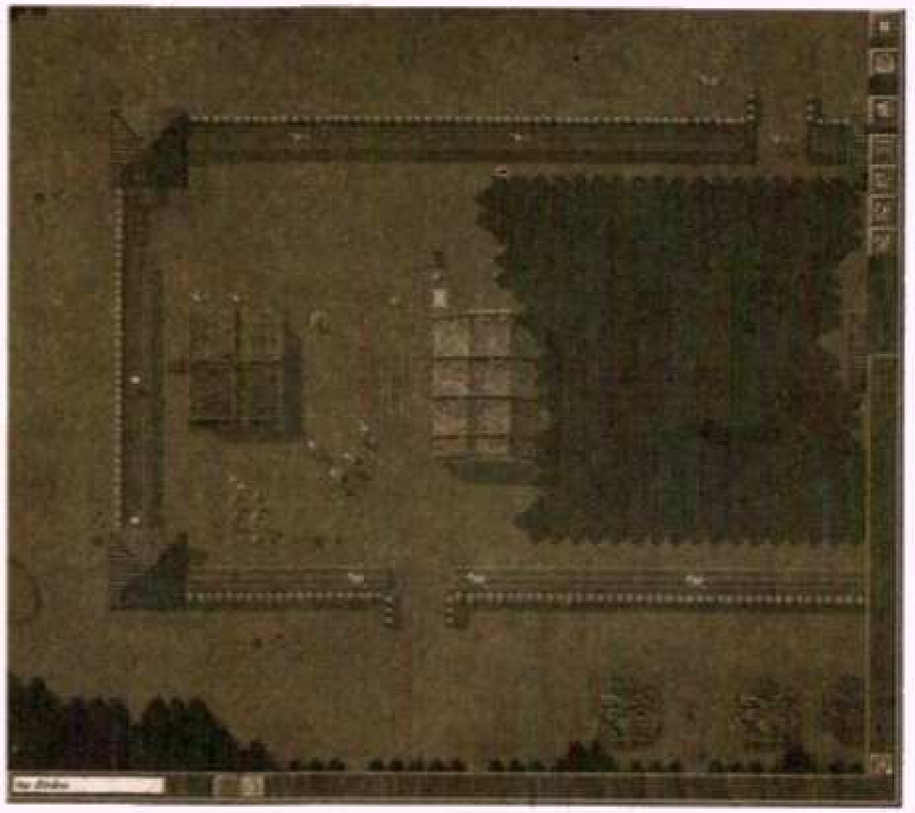
Sélectionner des Personnages

Pour donner un ordre à un personnage ou à un groupe de personnage, vous devez d'abord le sélectionner en cliquant dessus. Note : lorsque vous sélectionnez un seul personnage, vous verrez les boutons de ses compétences éventuelles en bas de l'écran.

Vous pouvez sélectionner plusieurs personnages en même temps en suivant l'une des procédures suivantes :

- Maintenir le bouton gauche de la souris enfoncée tout en dessinant un rectangle autour des personnages à sélectionner.

  Maintenir la touche Maj enfoncée, puis cliquer sur les différents personnages que vous voulez sélectionner.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

COULEURS

Quand vous sélectionnez un Personnage, la couleur du cadre de sélection vous donne des informations à son sujet:

COULEUR	SIGNIFICATION
Jaune	Personnage
Rouge	Subordonné que vous pouvez contrôler
Bleu	Subordonné qui n'est pas sous votre contrôle
Noir	Personnage que vous rencontrez ; allez vers lui et il se joindra peut-être à votre groupe

DÉPLACER DES PERSONNAGES

L'ordre que vous donnerez le plus souvent à vos personnages est l'ordre de déplacement. Vous devez d'abord sélectionner des personnages puis déplacer le curseur jusqu'à l'endroit où vous voulez qu'ils se rendent, puis cliquez.

Apparence du curseur

Lorsque vous déplacez la souris à l'écran, vous pouvez voir le curseur changer de forme. Cela vous donne généralement des informations sur ce qui se trouve en dessous du curseur :



Croix de Flèches

Vous pouvez vous rendre à cet endroit.

Personnage

Vous pouvez sélectionner ce personnage.



Cercle Barré

Vous ne pouvez pas aller à cet endroit. Il s'agit probablement d'un rocher ou d'un arbre.



Cercle avec une Croix

Il s'agit d'une cible potentielle à portée de tir, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour tirer.



Cercle avec un X

Il s'agit d'une cible potentielle hors de portée ou cachée derrière un obstacle.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Main

Il y a un objet sur le sol, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour envoyer le personnage sélectionné prendre cet objet



Vagues

Vous pouvez prendre le contrôle de cet animal.



Corde

Vous pouvez placer un piège avec une corde à cet endroit.



Pelle

Vous pouvez creuser un piège avec une pelle à cet endroit.



Allumette

Vous les utilisez pour allumer des Explosifs (vous avez quelques secondes pour quitter les lieux) ou tirer au canon.

TERRAIN

Il y a plusieurs types de terrains dans Fields of Fire. En voici une description rapide :

Terrain Dégagé

Certains personnages peuvent se déplacer plus rapidement que d'autres, mais il n'y a pas de règles particulières qui s'appliquent à ce type de terrain.

Collines

Monter la pente d'une colline ralentit le déplacement, mais il n'y a pas d'autres règles particulières concernant ce type de terrain.

Canyon

Impossible de passer d'un côté à l'autre (il y a peut-être des souterrains à proximité, cherchez bien !).

Sable Mouvant

Terriblement dangereux – évitez ce type de terrain.

Arbres

Vous pouvez vous déplacer à travers les arbres, mais lentement. Ils fournissent une bonne couverture contre les tirs ennemis. Vous pouvez également vous en servir pour poser des pièges.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Souterrains

On fait des rencontres surprenantes et dangereuses dans les souterrains.

Rochers

Les gros rochers bloquent le passage et fournissent une bonne couverture contre les tirs ennemis. En creusant à la pelle dans certains flancs de collines, vous pouvez mettre à jour des rochers.

Terrain Accidenté

Ralentit le mouvement.

Cours d'Eau

A moins que vous ne disposiez de la compétence Nager, il faut utiliser un pont pour les traverser.

Neige

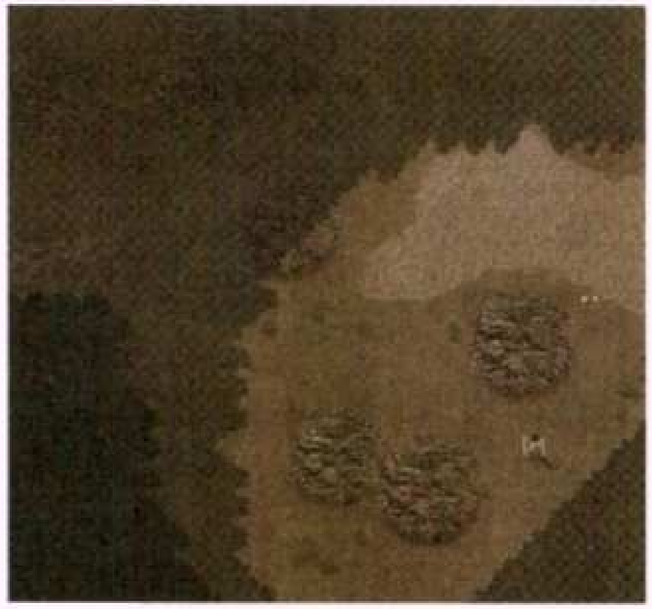
Utilisez des raquettes pour vous déplacer plus rapidement.

Murs de Fort

Protègent ceux qui se trouvent derrière.

Utilisez le terrain à votre avantage. D'une manière générale, essayez de prendre position sur les hauteurs.

Brouillard de Guerre



Fields of Fire vous donne une occasion unique d'explorer le Nouveau Monde. Ainsi, plutôt que de les dévoiler immédiatement, toutes les zones que vous n'aurez pas explorées seront couvertes par un nuage noir.

Si vous avez déjà exploré une zone mais qu'elle est à présent hors du champ de vision de vos alliés, une brume grisâtre vous indique que vous ne voyez pas ce qui s'y déroule. Vous verrez alors le terrain, mais pas l'ennemi ou les

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

animaux qui s'y trouvent. Pensez à regarder derrière vous de temps à autre pour éviter d'être attaqué par surprise.

Tirer

Comment Viser ?

Sélectionnez un personnage ou le groupe de personnages que vous voulez faire tirer. Placez le curseur sur une cible (il change de forme pour vous indiquer si cette dernière est à portée ou non) puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Vous commencez à tirer et vos troupes rechargent automatiquement.

Tir Automatique

Par défaut, les tirs se font automatiquement. Cela signifie que si un ennemi est à portée, vos personnages tirent automatiquement dessus jusqu'à ce qu'il soit hors de portée ou mort. Vos personnages tirent alors sur la cible la plus proche.

Vous pouvez activer ou désactiver le tir automatique pour chacun de vos personnages.

Toucher la Cible

Les facteurs suivants affectent votre chance de toucher une cible :

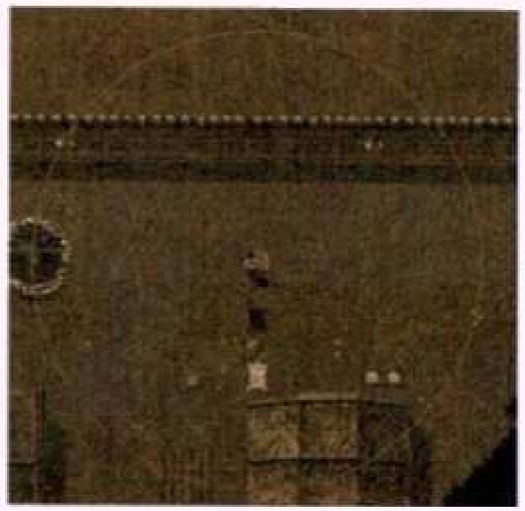
- La cible est à portée.
- Il n'y a pas d'obstacles entre vos personnages et leur cible.
- Votre caractéristique de tir.
- Votre expérience.
- Votre niveau de santé.
- Votre moral.
- L'arme que vous utilisez.
- Le nombre de fois que vous avez successivement visé la même cible.
- La lumière : jour ou nuit.

Vous ne pouvez pas viser et tirer si vous êtes engagé au corps à corps ou en train de vous déplacer.

Vérifier la Portée

Dans la fenêtre de droite, vous pouvez voir un bouton représentant un cercle autour d'un personnage.

Cliquez dessus pour afficher à l'écran la portée de tir de chacun ces personnages. Celle-ci apparaît sous la forme d'un cercle rouge. Tout ennemi qui pénètre dans ce cercle est à portée de tir.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Types d'Armes

Dans **Fields of Fire**, vous trouverez différentes armes, aux caractéristiques spécifiques.

ARME	PORTÉE	DÉGÂTS	TEMPS DE RECHARGE
Couteau	Courte	Faibles	Moyen
Hache	Courte	Importants	Moyen
Pistolet	Courte	Moyenes	Moyen
Pistolet d'Argent	Moyenne	Moyenes	Moyen
Mousquet	Moyenne	Moyenes	Moyen
Tromblon	Courte mais touche plusieurs cibles	Importants	Lent
Arc et Flèches	Longue	Faibles	Rapide
Explosifs	Courte	Importants	Rapide
Canon	Très longue	Importants	Lent

Vous pouvez en outre acheter dans les magasins, ou trouver sur le champ de bataille, des versions modifiées de certaines des armes indiquées – hache, mousquet et arc – qui permettent d'en améliorer la portée, les dégâts, la précision ou de réduire leur temps de recharge.

Tir au Canon

Pour tirer au canon, vous devez avoir un personnage qui dispose de la compétence appropriée. Vous devez le placer à côté du canon et activer sa compétence canon. Vous pouvez alors cliquer sur le canon pour le sélectionner. Le curseur se transforme en cible, amenez-le dans la direction vers laquelle le canon est pointé puis cliquez pour faire feu.

Note : Le canon est bien trop lourd pour être déplacé par un seul homme, vous ne pouvez donc tirer que dans la direction du canon.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Explosifs

Si vous avez des explosifs, un bouton s'affiche sur la droite de la barre de compétences (en bas de l'écran). Cliquez dessus et utilisez le curseur pour viser. Cliquez alors sur le bouton droit de la souris pour lancer vos explosifs et éloignez-vous avant qu'ils n'explosent.

COMBAT AU CORPS À CORPS

Comment engager un Corps à Corps

Approchez votre personnage de l'ennemi et il commencera à l'attaquer au corps à corps.

Facteurs

Le résultat d'un combat au corps à corps dépend d'un grand nombre de facteurs :

- La force, le moral, l'état de santé et l'expérience de l'attaquant.
- La force, le moral, l'état de santé et l'expérience du défenseur.
- Les armes dont disposent l'attaquant et le défenseur.
- Le nombre de personnages que vous affrontez simultanément (l'efficacité s'accommode mal d'une trop grande témérité).
- ILes différences éventuelles de terrains sur lesquels se trouvent les divers combattants.

La table suivante précise les mérites de chaque type d'arme au cours d'un corps à corps :

Arme	Efficacité
Couteau	Bonne
Hache	Très Bonne
Epée	Excellente
Pistolety	Très Mauvaise
Mousquet	Moyenne
Arc et Flèches	Mauvaise

Chacun des personnages commence le jeu avec une arme et ne pourra en changer en cours de partie.

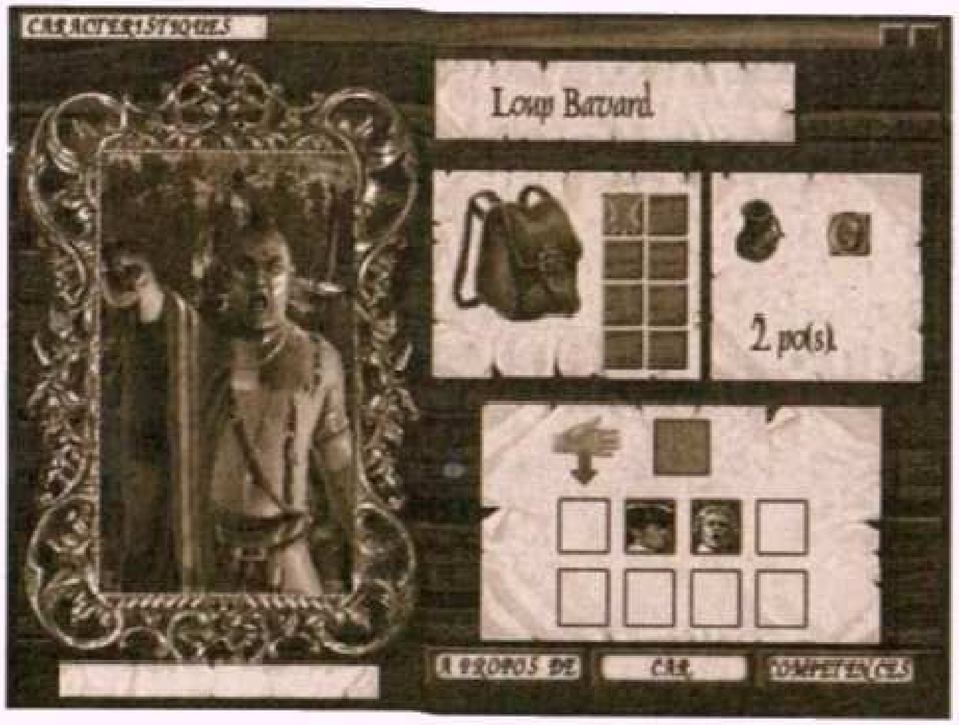
Ramasser des Objets

Donnez l'ordre à votre personnage de se rapprocher de l'objet, puis cliquez sur celui-ci avec le bouton droit de la souris pour le placer dans votre sac, qui peut contenir jusqu'à huit objets.

Déposer des objets

Affichez l'écran des Caractéristiques (cliquez sur le bouton représentant un cœur rouge, marqué de la lettre A ou C, qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran) pour voir ce que vous avez dans votre sac. Cliquez-déplacez sur le sol l'objet dont vous ne voulez plus. Il sera alors posé au sol et vous pourrez revenir le chercher ultérieurement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Echanger des Objets

Vous pouvez donner à un autre membre de votre groupe des objets qui sont dans votre sac. Pour cela, affichez l'écran des Caractéristiques (cliquez sur le bouton représentant un cœur rouge, marqué de la lettre A ou C, qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran). Cliquez-déplacez l'objet choisi sur le portrait du personnage à qui le donner.

Faire Défiler l'Ecran

Amenez le curseur de la souris près d'un bord de l'écran pour le faire défiler dans cette direction.

Vous pouvez également utiliser les touches flèches ou les touches du pavé numérique (Verr Num étant désactivé) de votre clavier, ou cliquer sur le Plan Régional avec le bouton droit de la souris.

Panneaux

Si vous voyez un panneau sur la carte, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour le lire. Ils indiquent la présence de souterrains à proximité.

Nuit

Certaines missions se déroulent de nuit. Les règles du jeu restent les mêmes, mais la visibilité est réduite. Vous pouvez utiliser une torche pour voir plus loin.

Neige

Certaines missions ont lieu juste après une chute de neige. Les règles du jeu sont un peu modifiées ; en effet, les cours d'eau sont gelés et votre vitesse de déplacement est réduite, à moins que vous ne portiez des raquettes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Souterrains

Vous pouvez envoyer votre personnage et son groupe explorer des souterrains, tout simplement en y entrant. Vous pouvez prendre autant de temps que vous le souhaitez pour explorer un souterrain. La visibilité y est réduite, et l'utilisation d'une torche est recommandée.

Attention, les souterrains sont souvent dangereux, mais les découvertes que vous pourrez y faire en valent souvent la chandelle.

Redéfinir la Taille de la Fenêtre de Jeu

Vous pouvez redéfinir la taille de la fenêtre de jeu principale de la même façon que vous augmentez ou réduisez la taille d'une fenêtre sous Windows. Il suffit d'amener le curseur sur l'un des bords de la fenêtre, d'attendre qu'il change de forme puis de cliquer et, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, de modifier la taille de la fenêtre. Si vous n'êtes pas content du résultat et ne parvenez pas à redéfinir une taille de fenêtre satisfaisante, vous pouvez utiliser le menu des options pour revenir à la taille des fenêtres de l'écran par défaut.

PALETTE DES BOUTONS DE CONTRÔLE

Sur la droite de la fenêtre de jeu principale, vous voyez une série de boutons. La série est différente selon que le jeu est en Pause ou non.

PALETTE DES BOUTONS - EN COURS DE JEU

Si vous êtes en train de jouer (pas en Pause), l'aventure suit son cours et tous les personnages peuvent se déplacer, tirer, etc. Les boutons que vous voyez, sont les suivants de haut en bas :



Bouton Pause

Permet de mettre le jeu en Pause, afin que vous puissiez prendre un peu de temps pour réfléchir, répondre au téléphone, etc.



Bouton Portée

Affiche un cercle rouge autour des personnages sélectionnés dès qu'ils arrêtent de se déplacer. Le cercle indique la portée maximale des armes dont sont équipés les personnages sélectionnés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bouton Ordres

Pour vous éviter de donner constamment des ordres à tous vos personnages, nous avons créé une série d'ordres génériques permanents que vous pouvez donner aux personnages sélectionnés. Il s'agit des ordres suivants :

Pas d'Ordres

Annule tous les ordres donnés jusqu'alors aux troupes sélectionnées.

Halte au Feu

Désactive le Tir Automatique. Habituellement, les troupes tirent automatiquement sur tout ennemi à portée. Si vous leur donnez un ordre Halte au Feu, ils ne tirent que si vous leur indiquez manuellement une cible, vous pouvez ainsi contourner et surprendre l'ennemi.

Feu à Volonté

Active le Tir Automatique. Les troupes tirent automatiquement sur tout ennemi qui est à portée.

Rester en position

Les troupes restent sur place et ne chargent pas l'ennemi.

Charger

Les troupes chargent tout ennemi rencontré pour l'engager au corps à corps.

Ralliement

Toutes les troupes sélectionnées vont venir se joindre à votre personnage. Pratique lorsque vous voulez regrouper les éléments éparpillés de votre groupe.

Prendre les troupes sélectionnées prennent tous les objets qu'elles trouvent.

Vers la Sortie/le Fort

Permet d'envoyer automatiquement toutes les troupes sélectionnées vers le point de sortie de la carte, soit pour aller en mission, soit pour retourner au Fort.

Par Salve

Les troupes sélectionnées tirent simultanément et attendent que toutes aient rechargé avant de tirer de nouveau.

Chasser

Vos troupes chassent tous les animaux qu'elles voient.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Avec Moi

Les troupes sélectionnées suivront votre personnage partout où il va.

A Revers

Les troupes sélectionnées auxquelles vous donnez cet ordre vont tenter de contourner l'ennemi et de l'attaquer par l'arrière.

Itinéraire

Grâce à cet ordre, vous pouvez définir un itinéraire qui sera suivi précisément par le personnage sélectionné. Pour l'utiliser, sélectionnez un personnage et donnez-lui l'ordre 'Itinéraire'. De retour dans le jeu, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le premier point de la carte où doit se rendre le personnage. Une lettre s'affiche, et vous pouvez continuer à déplacer le curseur, tout en cliquant avec le bouton droit de la souris pour définir d'autres points de passage obligés. Cliquez avec le bouton gauche de la souris quand vous êtes satisfait de l'itinéraire que devra suivre le personnage. Il s'arrêtera au dernier point indiqué.

Cet ordre peut servir à définir une route de patrouille. Pour ce faire, quand vous avez établi l'itinéraire, cliquez sur votre personnage avec le bouton droit de la souris, au lieu du gauche. Le personnage fera alors des aller-retours sur l'itinéraire défini.

Retirer Piège

Les personnages sélectionnés retirent tous les pièges aux alentours.

Note : Seuls les personnages qui ont la compétence Piège peuvent retirer des pièges.

Vous pouvez connaître d'un seul coup d'œil l'ordre qui a été donné à un personnage en regardant dans la fenêtre Astuce. Quand la souris n'est pas sur un objet ou un personnage, l'ordre qui a été donné au personnage sélectionné apparaît dans cette fenêtre.

Si un personnage ne peut obéir à un ordre, ce dernier sera grisé dans la liste.

Les personnages ne peuvent obéir qu'à un seul ordre à la fois, et y obéissent tant que vous ne leur en donnez pas de nouveaux.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bouton Formations par Défaut

Vous pouvez très rapidement réorganiser les personnages sélectionnés en plusieurs types de formations militaires en cliquant sur ce bouton. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, la fenêtre des Formations par Défaut s'affiche. Vous n'avez plus qu'à choisir celle qui vous convient :

- Sur Une Ligne
- Sur Deux Lignes
- Sur Trois Lignes
- Au Carré

Choisissez alors la direction dans laquelle vous souhaitez que votre groupe d'unités regarde en utilisant les Flèches. Cliquez sur OK, les personnages sélectionnés se mettent immédiatement en formation.

Cette fenêtre ayant de nombreuses autres fonctions, elle ne se ferme pas quand vous cliquez sur OK. Pour la fermer, cliquez sur le X qui se trouve dans son coin supérieur droit.

Rappelez-vous que, comme pour tous les autres types d'ordres dans Fields of Fire, vous devez avoir sélectionné des personnages pour pouvoir leur donner des ordres.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bouton Maintenir la Formation

Les formations par défaut ne posent pas de problème particulier, en revanche il est conseillé d'utiliser ce bouton pour des formations originales. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, le jeu garde en mémoire la disposition actuelle des personnages sélectionnés, ceux-ci garderont cette formation lors de tous leurs déplacements ultérieurs.

Cette option est très pratique lorsque vous déplacez vos troupes sur des terrains accidentés ou dans les bois, car ils risquent de rompre leur formation de départ. En utilisant cette option, vous les verrez reprendre, dès leur arrivée, la formation choisie.



Bouton Définir Groupe 1

Vous affectez les personnages actuellement sélectionnés au sous-groupe 1, un petit 1 s'affiche alors à côté de leurs têtes. Un nouveau bouton s'affiche dans la fenêtre de droite.

En cliquant de nouveau sur ce bouton, vous sélectionnez automatiquement tous les membres du sous-groupe 1 et l'écran se centre sur eux.

Note : en cliquant sur ce bouton avec le bouton droit de la souris, l'écran se centre sur le sous-groupe 1, mais ses membres ne sont pas sélectionnés.



Bouton Définir Groupe 2

Similaire à la fonction Définir Groupe 1, mais ce bouton crée un sous-groupe 2.

En utilisant ces commandes, vous pouvez diviser votre groupe en plusieurs forces séparées et passer rapidement de l'une à l'autre.

Palette des Boutons - Jeu en Pause

Lorsque le jeu est en Pause, les boutons affichés sont les suivants de haut en bas :

Bouton Pause

Pour reprendre le jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

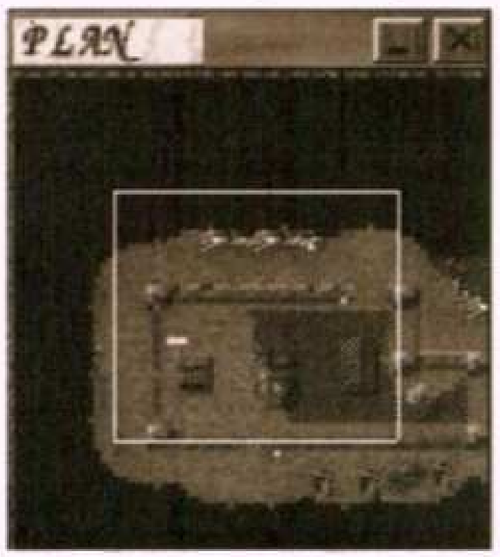


Bouton Carte

Affiche le Plan Régional du champ de bataille dans une fenêtre indépendante et mobile, que vous pouvez déplacer en cliquant-déplaçant sa barre de titre.

Le rectangle blanc vous indique quelle portion de la carte est actuellement affichée dans la fenêtre de jeu principale. Vous pouvez afficher n'importe quelle portion du champ de bataille dans la fenêtre de jeu principale en cliquant sur une zone du Plan Régional avec le bouton droit de la souris.

Les points jaunes représentent vos personnages, les points rouges sont vos subordonnés, les points bleus des subordonnés qui ne sont pas sous vos ordres, les points noirs des personnages neutres à aller voir, les points beiges des animaux et les points blancs des ennemis. Vous pouvez cliquer sur le Plan Régional pour donner l'ordre à vos personnages de se





rendre au point indiqué. Cela vous permet de leur donner plus facilement des ordres de déplacement à grande distance.



Bouton Groupe

Cette fenêtre mobile affiche tous les personnages de votre groupe encore en vie (les subordonnés ne sont pas affichés). Vous y voyez, pour chacun:

- Un Portrait (si un personnage est actuellement sélectionné, son portrait est en couleur, sinon il est en noir et blanc).
- Son Etat de Santé, un gros cœur rouge indique qu'il est en pleine forme. Il devient bleu lorsque son état de santé se détériore.
- Son action en cours : des pieds lorsqu'il se déplace, son arme lorsqu'il tire, un couteau quand il est engagé au corps à corps.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- Le Type d'Arme dont il dispose.
- Le niveau de Rechargement de l'arme – quand les quatre diodes sont rouges, l'arme peut tirer.

Sélectionner un Personnage

Vous pouvez également sélectionner un personnage en cliquant sur son portrait. Pour en sélectionner plusieurs, cliquez sur leur portrait tout en maintenant la touche Maj enfoncée.



Tir Automatique

Par défaut, vos personnages tirent automatiquement sur l'ennemi. Vous pouvez cependant désactiver la fonction Tir Automatique en cliquant sur l'arme d'un personnage. Le bouton est enfoncé si le Tir Automatique est activé. Lorsque le Tir Automatique est désactivé, le personnage commence à tirer seulement si vous lui indiquez une cible. Il continue alors à tirer sur cette cible tant qu'elle est à portée et en vie. Vous aurez ainsi plus de contrôle sur vos personnages, mais devrez y faire plus attention.



Poursuite

Si le mode Poursuite est activé dans les options, vous pouvez choisir quel personnage sera le point de repère de l'écran en cliquant sur son bouton d'Action (celui qui se trouve dans le coin supérieur droit).



Bouton œil d'Aigle

Vous pouvez séparer vos personnages et les envoyer chacun remplir une mission différente. Mais comment alors garder un œil sur ce qui se passe ? Pour cela, utilisez le bouton Œil d'Aigle. Sélectionnez le personnage que vous voulez garder à l'écran et ouvrez une fenêtre Œil d'Aigle en cliquant sur ce bouton. La petite fenêtre qui s'affiche vous permet de suivre le personnage, et elle fonctionne comme la fenêtre de jeu principale, puisque vous pouvez y donner des ordres.

Les boutons Flèches permettent de changer le personnage qui est suivi dans la fenêtre Œil d'Aigle. Le bouton en Point d'Exclamation vous permet d'afficher rapidement dans cette fenêtre un personnage qui essuie des tirs ennemis ou est attaqué au corps à corps.

Remarquez également que si l'un des membres de votre groupe est attaqué mais n'est pas visible dans la fenêtre de jeu principale, une fenêtre Œil d'Aigle s'affiche automatiquement pour vous prévenir du danger.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France





Bouton Ordres de Mission

En cliquant sur ce bouton, vous pourrez revoir vos ordres tels qu'ils vous ont été présentés lors du briefing.



Bouton Paramètres de Jeu

En cliquant sur ce bouton, vous pouvez modifier les paramètres du jeu au cours de la partie. Voir les options décrites dans la section "Préparer votre Campagne".



Bouton Options de Jeu

A propos de Mohawks

Choisissez cette commande pour afficher la version et les crédits du jeu.

Charger Partie

Utilisez cette commande si vous voulez reprendre une partie préalablement enregistrée.

Enregistrer Partie

Utilisez cette commande pour enregistrer rapidement la partie sous le même nom que le précédent enregistrement. Si vous n'avez pas

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

encore fait d'enregistrement de votre partie, une fenêtre (Enregistrer Partie) s'affiche, vous devez y taper un nom et choisir l'emplacement d'enregistrement.

Enregistrer Partie Sous

Utilisez cette commande pour afficher la fenêtre Enregistrer Partie. Vous pouvez enregistrer jusqu'à dix parties différentes. Cliquez simplement sur un emplacement libre ou sur un emplacement contenant une ancienne partie que vous voulez effacer. La partie sera enregistrée et la liste des parties enregistrées mise à jour, avec le nom de votre personnage, ainsi que la date et l'heure de l'enregistrement.

Recommencer Mission

Arrête la mission et vous ramène au début de la mission pour que vous puissiez la recommencer.

Nouvelle Partie

Non seulement vous arrêtez la mission, mais vous arrêtez également la campagne en cours. En cliquant sur cette commande, vous affichez l'écran de Choix des Camps.

Attention – si vous voulez reprendre la partie en cours ultérieurement, pensez à l'enregistrer avant de choisir cette commande.

Quitter

Utilisez cette commande pour quitter le jeu et retourner sous Windows.

Attention - si vous voulez reprendre la partie en cours ultérieurement, pensez à l'enregistrer avant de choisir cette commande.

Continuer

Utilisez cette commande pour retourner dans votre partie.

PANNEAU DU BAS

Attention - si vous voulez sanregarder votre partie, assurez-vous de l'avoir fait avant de sélectionner cette option.

Fenêtre Astuce

Il s'agit d'une aide en ligne. Si vous placez le curseur sur un personnage, son identité s'y affiche. De la même façon, si vous placez le curseur sur un objet, (les différents boutons du jeu sont également considérés comme des objets) vous obtenez des informations à son sujet.

Chronomètre

Vous verrez parfois dans le coin inférieur gauche un chronomètre. Il est utilisé dans certaines missions pour vous indiquer combien

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

de temps il reste avant qu'un événement particulier ne se produise. Par exemple, dans la cinquième mission des Britanniques, au cours de laquelle vous avez reçu l'ordre de tenir jusqu'à la nùit, il vous indique le temps restant avant la fin de votre calvaire.

Compétences

Lorsqu'un seul personnage est sélectionné, ses compétences sont affichées sous la forme de boutons.

Utiliser une Compétence

Pour utiliser une des compétences du personnage sélectionné, cliquez sur le bouton correspondant. Pour arrêter d'utiliser une compétence, cliquez de nouveau sur le bouton approprié.

Barres de Compétence

Certaines compétences – comme construire une barricade – nécessitent un peu de patience avant de produire un résultat, ou ne peuvent être utilisées que pendant un certain temps. Lorsqu'une barre verticale apparaît à côté de la compétence, elle indique le temps requis pour obtenir un résultat, ou le temps de fonctionnement de la compétence.

BOUTON

COMPÉTENCE	REMARQUE
Barricade	La barre indique le temps nécessaire à la construction d'une barricade.
Contrôle Ours	Pas de barre.
Castor	Pas de barre
Camouflage	La barre indique combien de temps vous devez patienter avant de réutiliser cette cométence
Canon	Pas de barre
Cerf	Pas de barre
Oeil d'Aigle	Pas de barre
Langage	Pas de barre
Carte	Pas de barre
Médecine	La barre indique combien de temps vous devez patienter avant de réutiliser cette
Raton-Laveur	Pas de barre
Embuscade	Pas de barre
Nager	La barre indique pendant combien de temps le per sonnage peut nager sans se noyer.
Télescope	Pas de barre
Pister	Pas de barre
Piège	La barre indique le temps nécessaire pour installer le piège.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



A Propos

Une brève biographie du personnage.

Sac

Affiche les objets portés par le personnage, vous pouvez alors les déposer au sol ou les donner à un autre personnage à proximité. Il suffit de cliquer-déplacer un objet sur la case verte pour le déposer au sol, ou sur le portrait d'un personnage pour le lui donner.

Caractéristiques

Le bouton Caractéristiques se trouve tout à fait sur la droite. Il permet de faire apparaître la fenêtre des Caractéristiques du personnage sélectionné. Cette fenêtre mobile peut afficher quatre types d'informations différentes sur le personnage.

Note – il s'agit d'une méthode rapide et simple pour savoir ce que porte un personnage.

Compétences

Affiche les compétences du personnage. Vous pouvez cliquer sur ce bouton pour voir les compétences qu'il maîtrise déjà, et celles qu'il peut apprendre.

Car (Caractéristiques)

Affiche les caractéristiques du personnage.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CONTRÔLE DES FENÊTRES

L'interface de Fields of Fire est conçue selon le modèle de Windows 95, vous êtes donc familier des procédés suivants.

Redéfinir la Taille de la Fenêtre de Jeu Principale

Vous pouvez modifier la taille de la fenêtre de jeu principale. Amenez simplement le curseur sur l'un des bords de la fenêtre et attendez qu'il change de forme. La méthode du cliquer-déplacer vous permet alors de modifier la taille de la fenêtre.

Note – Cette fenêtre doit être d'une taille minimale, vous ne pourrez donc pas la réduire de trop.

Déplacer une Fenetre

La plupart des fenêtres que vous pouvez ouvrir dans Fields of Fire (le Plan Régional par exemple), sont mobiles et vous pouvez les placer où bon vous semble en utilisant la méthode du cliquer-déplacer sur leur barre de titre.

Fermer une Fenêtre

Vous pouvez fermer les fenêtres mobiles en cliquant sur l'icône X qui se trouve dans le coin supérieur droit de leur barre de titre.

Réduire une Fenêtre

Vous pouvez réduire les fenêtres mobiles dont seule la barre de titre apparaît alors. Pour ce faire, cliquez sur l'icône '_' qui se trouve sur la droite de leur barre de titre.

VICTOIRE

Vous obtenez un certain nombre de points, au cours de chacune des missions en fonction de vos performances. Pour remplir une mission, il est nécessaire d'accomplir les objectifs qui vous ont été fixés et de ramener votre personnage principal à un point de rendez-vous (généralement un rocher blanc marqué d'un drapeau).

DÉFAITE

Si vous perdez toute votre groupe, la mission est un échec. Si vous regagnez le point de rendez-vous sans avoir rempli l'ensemble des objectifs de votre mission, vous n'aurez pas un bon résultat.

Quoi qu'il arrive, si vous perdez votre personnage principal, la campagne est terminée. Sinon, vous pouvez passer à la mission suivante.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La campagne s'arrête également si votre commandant, qui reste toujours au Fort, est attaqué. Vous devez empêcher l'ennemi de se frayer un chemin jusqu'à son bureau.

Note – le nombre de personnages parmi lesquels vous pourrez choisir les membres de votre groupe augmente au fil de vos rencontres avec des personnages sur le champ de bataille(pensez à l'explorer pour les trouver). Ceux-ci se joignent parfois à vous. En revanche, lorsqu'un personnage est tué au combat, vous ne pouvez plus faire appel à lui lors des missions ultérieures.

POINTS GAGNÉS AU COURS DES MISSIONS

Selon vos performances, vous obtenez un certain nombre de points, au cours de chacune des missions :

PERFORMANCE	REMARQUE	POINTS
Chefs Ennemis Tués	Pernnages Ennemis Tués	10 pour chacun
Subordonnés Ennemis Tués	Subordonnés Ennemis Tués	2 pour chacun
Alliés Vivants	Personnages du Groupe Vivants	20 pour chacun
Subordonnés Alliés Vivants	Subordonnés Alliés Vivants	2 pour chacun
Objets Trouvés	Ne les négligez pas !	1 pour chacun
Bonus	Objectifs Atteints	100
Score	Total	

Le score de la campagne en cours (somme des totaux de toutes vos missions réussies) est indiqué à la suite de ce tableau. Lorsque la campagne est terminée, votre score fera peut-être partie du Tableau d'Honneur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Reference

Faune de Fields of Fire

Vous rencontrerez de nombreux animaux sur les cartes de Fields of Fire. Certains sont utiles, d'autres dangereux.

Aigle

Seuls les personnages possédant la compétence Œil d'Aigle peuvent utiliser un aigle. Il sert alors d'éclaireur et survole les positions ennemies.

Castor

Leur fourrure est très recherchée. Si vous avez la compétence Castor, vous pouvez utiliser une peau de castor pour traverser un cours d'eau sans vous faire repérer.

Cerf

La peau des cerfs est chère et elle peut également servir à vous camoufler si vous avez la compétence requise.

Chauves-Souris

Rien de bien inquiétant.

Loup

Les personnages qui possèdent la compétence Contrôle Loup trouvent que ce sont de merveilleux alliés.

Ours

Des créatures féroces – faites attention aux attaques des ours. Une compétence permet d'en prendre le contrôle.

Rat

Si vous en voyez un, tuez-le.

Raton-Laveur

Ces gentilles petites bestioles sont capables de subtiliser des objets pour vous, si vous avez la compétence permettant de les contrôler. Sinon, leur fourrure vous rapportera un peu d'or.

Serpents

Ils peuvent vous empoisonner – essayez plutôt de les éviter.

Note – dans les souterrains, vous rencontrerez de nombreux animaux, notamment des chauves-souris. Toutes ces créatures sont hostiles et exigent une prudence de tous les instants.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

RACCOURCIS-CLAVIER

Vous pouvez utiliser un certain nombre de raccourcis-clavier pour donner plus rapidement vos ordres lorsque vous jouez à Fields of Fire :

TOUCHE	FONCTION
Touche Flèches	Font défiler l'écran
X	Zoom Avant
Z	Zoom Arrière
Fl	Aide
M	Plan Régional
Espace ou Pause	Pause
H	Fen être oeil d'Aigle
A	Caractértistiques (permet également de savoir rapidement ce que vous avez dans votre sac)
p	Ecran Groupe
O	Ordres de Mission
=	Accélère le Jeu

TOUCHE	FONCTION
Pending	Ralentit le Jeu
S	Enregiste la Partie
1 (ou 2, 3, 4... 8)	Sélectionne le Personnage 1 (ou 2,3,4... 8)
0	Sélectionne tous les Personnages et Subordonnés
Maj	Permet de sélectionner plusieurs personnages ou de retirer un personnage qui fait partie de la sélection
Ctrl + 1 (ou 2)	Crée un groupe 1 (ou 2) avec les personnages sélectionnés
Maj + 1 (ou 2)	Sélectionne les personnages du groupe 1 (ou 2) et centre l'écran sur eux

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Multijoueur

Modes de Connexion

Grâce à DirectX, vous pouvez jouer à Fields of Fire à plusieurs. Chacun des joueurs doit disposer de son propre ordinateur. Le nombre maximal de joueurs qui peuvent prendre part à une partie dépend de la méthode de connexion choisie entre les machines :

Méthode de Connexion	Nombre Maximal de Joueurs
Câble Null-Modem	2
Modem	2
Réseau IPX	4
Réseau TCP/IP (Internet)	4

Le jeu Fields of Fire à plusieurs est très différent du jeu en solitaire. Il n'y est plus question d'objectifs à remplir. Les joueurs choisissent simplement leur camp respectif, leur personnage et leurs subordonnés. Ils ne leur restent plus qu'à se mettre d'accord sur le champ de bataille et les conditions de victoire. Mais avant tout cela, il faut que leurs machines soient connectées entre elles.

Note : Fields of Fire doit être installé sur toutes les machines.

Connexion

Avant de jouer à Fields of Fire en multijoueur, il faut connecter vos machines. Les paragraphes suivants vous expliquent pas à pas comment relier vos machines.

Il nous faut expliquer les termes Maître et Esclave avant d'aller plus loin. En bref, disons qu'au début d'une partie, un des ordinateurs est appelé Maître, et tous les autres Esclaves. L'ordinateur Maître est celui qui gère la partie multijoueur et sert d'arbitre (par exemple pour départager deux joueurs qui choisissent le même personnage en même temps). Nous vous conseillons en conséquence d'utiliser l'ordinateur le plus rapide comme Maître.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Câble Null Modem

Ce mode de connexion permet à deux joueurs de s'affronter.

Préparer Vos Ordinateurs

Les deux machines doivent être reliées entre elles par un câble null-modem. Note : ne confondez pas un câble série et un câble null-modem. Vous devriez pouvoir trouver un câble null-modem chez tout bon revendeur. Assurez-vous que vos ordinateurs sont éteints avant de brancher ou de débrancher les câbles. Référez-vous aux instructions qui devraient vous avoir été données avec le câble.

Connexion

Depuis l'écran principal de Fields of Fire, cliquez sur Multijoueur.

Dans la liste des connexions proposées, choisissez Connexion Directe pour DirectPlay.

Vous devez alors décider quelle machine sera Maître en cliquant sur le bouton Maître, tandis que l'autre joueur doit impérativement choisir l'option Esclave.

Les deux joueurs doivent alors indiquer sur quel Port Com de leur ordinateur est branché le câble null-modem. Pour de meilleurs résultats, assurez-vous que les paramètres suivants sont les mêmes sur les deux machines:

- Baud (autant que possible)
- Bits d'Arrêt (normalement 1)
- Parité (normalement Pas de Parité)
- Flux (normalement RTS/DTR)

Sous l'appellation Baud, comprenez Taux de Transfert des données. Il s'agit du nombre d'octets échangés par seconde entre les machines. Utilisez la vitesse la plus élevée possible pour commencer, et si vous rencontrez des problèmes, diminuez-la lors de la prochaine partie.

Une fois satisfait, cliquez sur OK. L'écran de Choix des Camps s'affiche et vous permet de choisir pour qui vous souhaitez combattre.

Cliquez sur OK lorsque vous avez fait votre choix.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MODEM

Ce mode de connexion permet à deux joueurs de s'affronter.

Préparer Vos Ordinateurs

Chacun des ordinateurs doit disposer d'un modem connecté à une ligne téléphonique.

Connexion

Depuis l'écran principal de Fields of Fire, cliquez sur Multijoueur.

Dans la liste des connexions proposées, choisissez Connexion Modem pour DirectPlay.

Vous devez alors décider quelle machine sera Maître en cliquant sur le bouton Maître, tandis que l'autre joueur doit impérativement choisir l'option Esclave.

Remarquez que le coût de l'appel téléphonique sera à la charge de l'Esclave.

Si vous êtes le maître...

Sur l'ordinateur Maître, une fenêtre s'affiche pour vous permettre de choisir votre modem. Cliquez sur Répondre pour que votre modem s'apprête à répondre à un appel et attendez que la machine Esclave se connecte.

Si vous êtes l'esclave...

La fenêtre Connexion Modem est un peu différente sur l'ordinateur Esclave, car vous devez taper le numéro de téléphone à appeler pour vous connecter avec l'ordinateur Maître. Cliquez alors sur Connexion. Votre modem compose le numéro indiqué et essaie de se connecter. Vous devriez alors normalement voir s'afficher le nom de la machine Maître pour vous confirmer la connexion.

Cliquez sur le nom de la machine Maître puis sur OK. Une nouvelle fenêtre s'affiche pour vous permettre de choisir votre camp.

Lorsque les deux ordinateurs sont connectés, c'est au Maître de cliquer sur OK. Vous pourrez alors choisir vos armées respectives.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Réseau IPX

Ce mode de connexion permet à quatre joueurs de s'affronter.

Préparer Vos Ordinateurs

Pour jouer en réseau IPX, vous devez disposer d'un réseau local (LAN) compatible avec Windows 95 et avoir installé Fields of Fire sur tous les ordinateurs. Le réseau doit être reconnu sous Windows avant que vous puissiez l'utiliser pour jouer à Fields of Fire.

Connexion

Depuis l'écran principal de Fields of Fire, cliquez sur Multijoueur.

Dans la liste des connexions proposées, choisissez Connexion IPX pour DirectPlay.

Vous devez alors décider quelle machine sera Maître en cliquant sur le bouton Maître, tandis que les autres joueurs doivent impérativement choisir l'option Esclave.

L'ordinateur Maître passe automatiquement en mode d'attente des autres joueurs. Le Maître peut d'ores et déjà choisir son camp. Avant de cliquer sur OK, le Maître doit attendre que tous les autres joueurs se soient connectés.

Sur les ordinateurs Esclaves, chacun des joueurs doit sélectionner la machine Maître qui, sur le réseau, abrite la partie qui les intéresse. Les "esclaves" doivent alors cliquer sur OK. Ils peuvent à présent choisir leur camp.

Lorsque tous les joueurs ont rejoint la partie, le Maître doit cliquer sur OK pour que chacun choisisse son armée.

Protocle TCP/IP
Réseau ou Internet

Ce mode de connexion permet à quatre joueurs de s'affronter en réseau ou sur Internet

Préparer Vos Ordinateurs

Pour jouer en réseau TCP/IP, vous devez disposer d'un réseau local (LAN) compatible avec Windows 95 et avoir installé Fields of Fire sur tous les ordinateurs. Le réseau doit être reconnu sous Windows avant que vous puissiez l'utiliser pour jouer à Fields of Fire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Connexion sur un Réseau TCP/IP

Dans la liste des connexions proposées, choisissez Connexion TCP/IP pour DirectPlay.

Vous dêvez alors décider quelle machine sera Maître en cliquant sur le bouton Maître sur cette machine, tandis que les autres joueurs doivent impérativement choisir l'option Esclave.

L'ordinateur Maître passe automatiquement en mode d'attente des autres joueurs. Le Maître peut d'ores et déjà choisir son camp. Avant de cliquer sur OK, le Maître doit attendre que tous les autres joueurs se soient connectés.

Sur les ordinateurs Esclaves, la fenêtre Trouver Session s'affiche. Vous devez y taper le nom de l'ordinateur Maître ou son adresse IP. Vous pouvez laisser cette case en blanc pour rechercher sur le réseau des machines Maîtres qui attendent des joueurs.

Lorsque l'ordinateur Esclave a fait une recherche sur le réseau, il affichera les parties en cours. Si vous avez tapé un nom d'ordinateur ou une adresse IP, vous ne verrez que les parties lancées sur cet ordinateur. Si vous avez laissé la case vide, vous verrez toutes les machines Maître qui ont lancé une partie sur le réseau.

Vous devez choisir dans cette liste la partie à laquelle vous souhaitez participer, puis cliquer sur OK. Une nouvelle fenêtre devrait s'afficher pour vous permettre de choisir votre camp.

Vous pouvez facilement connaître l'adresse IP de votre machine en utilisant un programme livré avec Windows 95, WINIPCFG.EXE. Pour lancer ce programme, cliquez sur Démarrer, puis sur Exécuter. Tapez ensuite Winipcfg.exe puis cliquez sur OK. Référez-vous au fichier Lisezmoi pour plus d'informations.

Lorsque tous les joueurs se sont connectés à la partie, le Maître doit cliquer sur OK pour permettre à chacun de choisir son armée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

PRÉPARER VOS ORDINATEURS POUR JOUER SUR INTERNET

Il vous faut un compte Internet pour jouer à Fields of Fire sur Internet, et un modem à 28800 bauds au minimum.

Vous devez vous connecter sur Internet avant de lancer le jeu. Connectez-vous de la même façon que d'habitude.

Jouer sur Internet

Sur l'écran principal de Fields of Fire, choisissez Multijoueur.

Dans la liste des méthodes de connexion proposées, choisissez Connexion TCP/IP pour DirectPlay.

Vous devez alors décider quel ordinateur sera le Maître, en cliquant sur le bouton Maître sur cette machine, et Esclave sur les autres.

Le Maître passe alors immédiatement à l'écran d'attente des autres joueurs et peut d'ores et déjà choisir son camp. Le Maître doit attendre que tous les autres joueurs aient rejoint la partie avant d'aller plus avant.

Sur les machinesEsclave il faut soit taper l'adresse IP de l'ordinateur Maître, soit laisser vierge cette case pour rechercher sur Internet les machines Maîtres qui attendent des joueurs. Cette dernière option est fortement déconseillée. Le Maître peut trouver son adresse IP en utilisant un programme livré avec Windows 95, WINIPCFG.EXE. Pour lancer ce programme, cliquez sur Démarrer, puis sur Exécuter. Tapez ensuite Winipcfg.exe puis cliquez sur OK. Assurez-vous que Adaptateur PPP est sélectionné dans le menu déroulant pour voir votre adresse IP actuelle.

Une fois que les Esclaves ont trouvé le Maître sur Internet, ils verront s'afficher sur leur écran les parties en cours. Les Esclaves doivent alors choisir une de ces parties et cliquer sur OK pour la rejoindre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Une nouvelle fenêtre s'affiche demandant aux Esclaves pour quel camp ils souhaitent jouer.

Lorsque tous les joueurs ont rejoint la partie, le Maître peut cliquer sur OK pour la lancer.

Résumé d'une Connexion par Internet

Etapes à suivre :

Auteur	Action
Maître	Connexion à Internet
Esclave	Connexion à Internet
Maître	Utilise WINIPCFG.EXE pour connaître son adresse IP
Maître	Lance Fields of Fire, choisit Multijoueur puis TCP/IP et attend les autres joueurs
Maître	Donne son adresse IP aux autres joueurs, par e-mail par exemple
Maître	Choisit son Camp
Esclave	Lance Fields of Fire, choisit Multijoueur puis TCP/IP et indique l'adresse IP du Maître
Esclave	Choisit son Camp
Maître	Quand tous les joueurs ont rejoint la partie, clique sur OK
Tous	Le jeu commence par le choix des personnages

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Boîte de Dialogue

La Boîte de Dialogue est une fenêtre qui permet d'envoyer des messages aux autres joueurs. Il suffit de taper le message que vous souhaitez envoyer avant de cliquer sur Envoyer.

Si vous cliquez sur la petite icône qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue puis sélectionnez Dialogue – Configuration, une fenêtre de configuration va s'afficher.

Elle vous permet de déterminer la façon dont vont s'afficher les messages. Les choix sont les suivants :

Nouveau Message

Afficher
La Boîte de Dialogue s'affichera devant toute fenêtre qui pourrait la cacher lorsqu'un nouveau message arrive.

Centrer
La Boîte de Dialogue sera placée au centre de l'écran lorsqu'un nouveau message arrive.

Après l'Envoi

Cacher
Cette option vous permet de cacher la Boîte de Dialogue derrière la fenêtre normalement active dès que le message est parti.

Raccourci

Parfois, la Boîte de Dialogue ne sera pas visible, par exemple si elle est minimisée. Vous pouvez utiliser une touche de raccourci pour immédiatement ouvrir et afficher la Boîte de Dialogue. Vous pouvez choisir une touche de F5 à F12 ; si l'option Centrer est activée, la Boîte de Dialogue s'affichera toujours au centre de l'écran lorsque vous utiliserez ce raccourci.

Envoyer A

Vous pouvez décider à qui vous envoyez des messages. Si vous ne pouvez pas choisir un des joueurs, c'est soit parce qu'il s'agit de vous-même, soit qu'il n'est pas en jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ecran de Préparation d'une Partie Multijoueur

Choisir Votre Force

La partie supérieure de l'écran est composée de quatre rangées, une par joueur. Le nom de votre machine sera affiché dans la première colonne de l'une de ces rangées, la vôtre.

La première des choses à faire, si vous le souhaitez, consiste à changer votre nom, en cliquant dessus et en tapant quelque chose de plus héroïque. Appuyez sur la touche Entrée lorsque vous avez tapé un nom qui vous convient.

Choisissez alors votre groupe, qui peut se composer d'un maximum de 8 personnages. Cliquez sur une case vide pour faire apparaître un écran vous proposant tous les personnages auxquels vous avez accès – ceux qui ont déjà été choisis sont grisés.

Le bouton suivant est Subs. Grâce à lui, vous pouvez choisir jusqu'à 17 subordonnés qui vous accompagneront au combat. Si vous cliquez sur le bouton Subs d'un autre joueur, vous verrez quels subordonnés il a choisi.

La dernière option qui vous est proposée est Or. Vous pouvez y taper le montant de l'or que vous emmenez. Pour cela, cliquez sur la case, tapez le montant puis appuyez sur la touche Entrée.

Choisir les Règles

Le Maître détermine seul les règles de la partie, les Esclaves ne peuvent que regarder ce qu'il choisit. Les règles sont affichées sur la partie inférieure de l'écran, et de nombreuses options peuvent être modifiées :

Carte : vous pouvez y choisir le champ de bataille sur lequel vous allez combattre. Toutes les cartes des différentes missions sont utilisables, ainsi qu'une grande carte conçue spécialement pour le jeu en réseau.

Conditions : vous avez le choix entre jour, nuit et neige.

Objets : les choix proposés sont nombreux ; aucun, peu, normal ou beaucoup d'objets peuvent être placés aléatoirement sur la carte.

Animaux : là encore, plusieurs choix ; aucun, peu, normal ou beaucoup d'animaux peuvent être placés sur la carte.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Magasin : si cette option est activée ("on"), vous pourrez trouver sur la carte un marchand à qui acheter de nouveaux objets.

Placement : si vous choisissez "humain", les joueurs décident de l'endroit où ils commencent la partie. Lorsque vous quittez le magasin, une fenêtre s'affiche pour vous demander où vous souhaitez commencer la mission. Le Plan Régional s'affiche également pour vous aider dans votre choix.

Lorsque le Maître a défini toutes les règles, les joueurs cliquent sur le bouton Jouer. Ce bouton s'affiche sur les machines des Esclaves seulement lorsque le Maître a cliqué dessus pour indiquer que les règles sont définies.

Utilisez la Boîte de Dialogue pour vous mettre d'accord sur le type de partie que vous voulez jouer. Vous pouvez également discuter d'un éventuel handicap pour certains joueurs: moins de troupes, etc..

Le Magasin

Tous les joueurs doivent alors se retrouver dans le magasin, qui fonctionne exactement comme lors d'une campagne en solitaire.

Lorsque vous quittez le magasin, la bataille peut commencer.

Note – vous ne pouvez pas faire d'enregistrement lors des parties multijoueur, il faut les jouer jusqu'à la fin.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Astuces

Attention

Nous vous recommandons de lire le chapitre suivant seulement si vous êtes vraiment bloqué, car nous y dévoilons nombre surprises qui attendent les joueurs. Une fois dévoilée, une surprise n'est plus une surprise. A bon entendeur...

Campagne Britannique

Ben Bloss, un vétéran des campagnes de Fields of Fire (et le programmeur principal du jeu) vous livre ces quelques astuces qui devraient permettre à quiconque défend l'Angleterre de mieux s'en sortir. Ben Bloss avait décidé d'incarner Loup Bavard lors de cette campagne, pour ses compétences de tireur à l'arc.

Mission 1

Avant de commencer la première mission, j'ai passé un peu de temps à chasser pour vendre des peaux au magasin et pouvoir m'acheter une Amëlioration Portée Arc. Cela me donnait un avantage certain pour tirer sur l'ennemi de très loin.

Je me suis alors assuré les services du Lieutenant Jeffrey, dont la compétence Télescope me permettait de voir l'ennemi de loin. J'ai également choisi le Soldat Shard, car c'est le meilleur soldat dont disposent les Britanniques. L'ennemi est situé au Nord-Est. Je suggère donc de prendre position sur la colline directement à l'Est de celui-ci. Le canyon les empêche de m'attaquer directement et on peut généralement éliminer ses troupes pendant qu'elles essaient de contourner le canyon.

Attention aux embuscades qui peuvent être tendues le long du chemin de retour menant au rocher blanc.

Note : un rocher au sud peut être utilisé pour écraser tout ce qui se trouve sur sa route.

Mission 2

Dès que vous êtes sur la carte, allez voir le Major Halstead. Il met à votre disposition plusieurs subordonnés. Utilisez-les pour prendre et tenir la colline. Gardez vos personnages juste à l'arrière de ces troupes pour minimiser les pertes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La compétence Télescope de Jeffrey est très utile pour repérer les éclaireurs ennemis.

L'ennemi attaque par vagues. Si vous perdez trop de subordonnés, tentez une percée jusqu'au rocher blanc (au Nord-Ouest).

Note – du haut de la colline, vous voyez toute la carte.

MISSION 3

Vous trouverez le Ranger Brennan dans un souterrain au Nord. Il est très utile car il peut apprendre la compétence Médecine – ce qui est vital quand les choses vont mal. Prenez l'habitude de chercher et d'explorer les souterrains, car vous y trouverez de nombreux objets. Cependant de nombreux dangers vous y attendent.

Serpent Solitaire est près du cours d'eau qui est à l'Est. Il dispose de la compétence Médecine, assurez-vous donc qu'il l'enseigne à Brennan.

Alice a été déplacée et se trouve dans une hutte au Sud. Attention car elle est bien gardée. En bonus, elle est accompagnée de deux subordonnés.

Il n'est pas nécessaire de prendre le Fort d'assaut pour gagner la mission, ne le faites donc que si vous vous sentez sûr de réussir.

Vous y trouverez des objets bien utiles à ceux qui en reviendront vivants. Si vous pensez attaquer le fort, utilisez des subordonnés pour faire diversion.

MISSION 4

Il est impossible de remplir vos ordres tels qu'ils vous ont été donnés, c'est une question de survie. Le personnage que vous rencontrez et qui vous guide dans le village est un traître (et non, vous ne pouvez pas le tuer avant qu'il ne soit démasqué).

Les huttes sont remplies d'ennemis, et vous devriez donc en détruire quelques-unes avant de rentrer dans celle que vous indique votre guide. Attention, dès que vous entrez dans cette hutte, l'enfer se déchaîne et la hutte finira par exploser. Dépêchez-vous de sortir et allez au rocher blanc aussi vite que possible.

Parmi les autres surprises qui vous attendent, préparez-vous à tomber dans une embuscade tendue par les survivants d'une patrouille française, plus au Sud.

Une bonne nouvelle cependant, vous pouv trouver plusieurs objets à revendre au fort. Pensez juste à les prendre avant de pénétrer dans la hutte.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mission 5

Lorsque vous choisissez les membres de votre groupe, assurez-vous d'avoir au moins un personnage disposant de la compétence Médecine.

Prenez le Capitaine Reilly parce qu'il peut construire des barricades. Le Capitaine Halstead peut apprendre à en construire, il constitue donc un allié de valeur.

En gros, vous devez aller vers l'église et défendre le village depuis cette dernière. Vous y trouverez quelques subordonnés et le Révérend Johnson. Mieux vaut les trouver avant la bataille.

Utilisez Reilly pour renforcer votre position autour de l'église. Je vous conseille de placer quelques troupes aguerries sur les remparts de l'église et de tenir le village depuis cet endroit. Placez vos subordonnés de façon à empêcher l'ennemi de gravir les marches jusqu'aux remparts.

Gardez un personnage doté de compétences médicales à côté de votre personnage principal, afin de pouvoir le soigner immédiatement s'il prend un mauvais coup.

Note – l'huile qui se trouve en haut peut être jetée contre les ennemis qui se trouvent en dessous.

Mission 6

Prenez toutes les améliorations possibles pour vos armes, car cette mission est longue et difficile.

En utilisant la compétence Cerf de mon personnage, j'ai pu traverser une bonne partie de la carte avant d'être repéré et de devoir combattre.

Le Ranger McNally est un peu au Sud de la rivière quand vous êtes à peu près à mi-chemin de votre objectif. Acceptez toujours les personnages que vous rencontrez.

Eliminez les Français qui attaquent le fort avant d'essayer de traverser leurs lignes.

Mission 7

Essayez de ne pas vous faire toucher par le canon quand vous quittez le fort.

Au Sud-Ouest du canon (observez la trajectoire des obus pour l'atteindre), vous verrez un souterrain. Utilisez ce dernier pour traverser la rivière, et vous trouverez le Ranger Roberts. Il dispose de la compétence Pister, ce qui vous permettra de trouver facilement l'ennemi.

Juste au Sud du canon, à côté d'un arbre, vous trouverez le Chef Vent d'Est.

Ne restez pas trop longtemps à ne rien faire car le canon pilonne votre fort.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MISSION 8

Les missions de nuit sont plus ardues. Achetez ou trouvez des torches pour mieux voir.

Attention aux pièges, car ils sont plus difficiles à repérer.

Dirigez-vous vers le Sud-Est, où se trouve l'Eglise dans laquelle est réfugiée Catherine. Ses compétences médicales justifient à elles seules le détour.

L'ennemi utilise parfois sa compétence Cerf. N'hésitez donc pas à tirer sur une bande de cerfs qui vient vers vous.

Vous devriez construire quelques barricades une fois que vous avez pris l'église, pour vous protéger contre les représailles.

MISSION 9

Mon personnage dispose de la compétence Contrôle des Loups. Cela me permet d'utiliser ceux que je rencontre pour explorer le terrain en avant de mon groupe.

Ours Hurlant est près d'un feu. Il est équipé d'une hache mortelle au corps à corps, mais inefficace à distance– faites attention lorsque vous utilisez ce personnage. C'est un excellent garde du corps. Utilisez sa compétence Contrôle des Ours pour lancer les Ours contre l'ennemi.

Tom Smith est dans les sables mouvants, et vous devez avoir une corde pour le sortir de là. Vous ne le regretterez pas, c'est un excellent tireur et un bon combattant.

Vous trouverez une corde dans la hutte de Tom, au Nord des sables mouvants, ainsi que des allumettes à utiliser pour faire sauter les explosifs dans le camp ennemi.

MISSION 10

Faites attention lorsque vous entrez dans le souterrain, car le danger vous guette.

Près du point de sortie, l'ennemi a placé plusieurs pièges. Prudence.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mission 11

Le Ranger Young vous aidera à défendre la position avec quelques subordonnés.

Vous trouverez de la dynamite dans la maison qui est à l'Est. Elle est particulièrement utile lorsque l'ennemi lance une attaque massive.

Mission 12

La mission du canoë : embarquez et dirigez-vous vers le rocher blanc qui est au Nord-Est.

Mission 13

Il a neigé. Il vous faudra donc des raquettes pour aller plus vite.

Faites attention en approchant le village, car les bois regorgent de pièges.

Le village a l'air calme, le calme avant la tempête !

Aigle Nageur est dans une hutte à l'Ouest. C'est une femme d'exception, qui utilise un arc et dispose de compétences en médecine. Son Contrôle des Aigles est très efficace car il permet d'utiliser les aigles à des fins d'exploration rapide de la carte.

Une fois encore, faites attention en quittant le village, car il reste encore des pièges dans les bois.

Note – il fait si froid que les rivières sont gelées et que vous pouvez les traverser à pied.

Mission 14

Vous trouverez Joshua Peabody au bar. Il peut apprendre à construire des barricades et se révélera utile lors des missions de siège.

Mission 15

Le Soldat Webb sait comment utiliser un canon. C'est donc un personnage indispensable pour la mission à venir. Il pourra tirer au canon dès le début de la mission.

Il y a un grand souterrain à l'Ouest, dans lequel vous trouverez beaucoup d'objets.

Utilisez les compétences de Contrôle pour explorer la carte et trouver l'espion aussi rapidement que possible.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mission 16

Vous trouverez John Richards tout à fait au sud près du point d'eau avec certains de ses subordonnés. Bien qu'il ne soit pas très intelligent, il est très puissant au corps à corps.

Le Ranger Moose vous attend au Nord-Est, il est puissant et capable de construire des barricades.

La carte est très grande. Vous devriez donc séparer votre groupe en deux parties avant de vous lancer à la recherche des femmes.

Elles se cachent dans la grande hutte. Attention – lors d'une partie, l'une d'entre elles m'a attaqué avec son couteau.

Mission 17

Voilà une belle bataille avec de nombreux subordonnés à contrôler.

Mission 18

Si vous avez la compétence Raton-Laveur, prenez le contrôle de l'un de ces rongeurs pour aller chercher la clef qui se trouve dans une des huttes au Sud du Fort.

Elle permet d'ouvrir la porte latérale du fort.

Utilisez des animaux pour vous aider, car le fort est bien défendu.

Le traître, s'il est toujours vivant, se cache dans une des huttes du fort. L'heure de la revanche a sonné !!

Campagne française

Echangeant son uniforme rouge pour un uniforme bleu, Ben Bloss fournit désormais des conseils à ceux qui tentent désespérément de défendre la Nouvelle France. Dans ce cas, il choisit d'incarner Jeune Aigle, pour ces caractéristiques de tireur et sa compétence Œil d'Aigle.

Mission 1

Avant de partir en mission, j'ai commencé par chasser et revendre des peaux afin d'acheter une amélioration pour mon mousquet. Améliorez toujours les armes de vos personnages préférés quand vous le pouvez.

Parmi les troupes françaises, vous devriez choisir le Major Tissot, en dépit de sa faiblesse au combat car il dispose d'un télescope, ainsi que le Capitaine Pellin pour sa compétence Nager.

Ils permettent de prendre en embuscade les Rangers qui sont dans le bosquet d'arbres juste au sud du pont de pierre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le Soldat Marsaud est le meilleur combattant dont disposent les Français.

Une fois les Rangers éliminés près du pont, vous trouverez la force britannique bien positionnée sur la colline au Nord-Est. Vous devriez tenter de les attaquer par l'arrière, en accédant à la colline par le flanc gauche (à l'Ouest).

Vous trouverez une hache de grande valeur à côté du rocher blanc.

MISSION 2

Petit Ours, un guerrier équipé d'un arc et fort utile, se trouve sur une petite île, juste au Sud de votre position de départ.

Vous trouverez un objet utile dans la hutte qui est à l'Ouest.

Vous trouverez une torche dans le village. Prenez-la avec vous si vous voulez explorer le souterrain.

Quand vous défendez une position, il est toujours utile d'avoir avec soi quelqu'un qui peut construire une barricade. Six et Legrand peuvent tous les deux apprendre cette compétence de Marsaud.

Le Soldat Boucher est un bon combattant au corps à corps, qui se révèle un excellent garde du corps.

MISSION 3

Charles Peron et un groupe important de subordonnés sont cachés dans l'une des maisons.

Des objets de valeur sont à retrouver dans le souterrain.

Le pont est un excellent choix pour une position défensive.

Parfois, lorsque vous éliminez un ennemi, il laisse tomber des objets. Prenez-les même si vous n'en avez pas l'utilité. Vous pourrez toujours les revendre au magasin.

MISSION 4

C'est une mission de nuit.

Prenez un personnage doté de la compétence Télescope et avancez prudemment jusqu'au fort.

N'envoyez alors qu'une seule personne à l'intérieur, car quand vous donnez l'ordre de faire exploser le fort, il vaut mieux se tenir à bonne distance.

Vous trouverez Michael Garroche dans le fort, c'est un excellent combattant.

Au Sud et à l'Est du fort sont cachés quelques subordonnés. L'un d'entre eux à un tromblon, une arme redoutable à courte portée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Méfiez-vous des embuscades autour du point de sortie.

Mission 5

Alerte ! Votre guide est un traître et vous mène droit dans un piège.

Porte la Mort et plusieurs de ses subordonnés se trouvent sur une colline à l'Est du village du Sud. Il est capable de soigner les blessures des membres du groupe, et vous pouvez compter sur lui en toutes circonstances.

Mission 6

Plusieurs objets intéressants sont cachés dans le souterrain à côté de votre point de départ.

A condition de posséder des personnages qui savent nager, vous pourrez choisir où traverser la rivière. Divisez le groupe en deux : ceux qui attaquent en traversant le pont, et les autres qui peuvent attaquer d'où vous le souhaitez.

Cœur Pur est retenu prisonnier dans la hutte la plus à l'Ouest. C'est un guerrier courageux, efficace dans tous les combats.

Vous pouvez également trouver Jean Masson dans une hutte à proximité. Il peut apprendre de nombreuses compétences utiles, entraînez-le sans tarder.

Attention. Rappelez-vous qu'il faut déguerpir dès que vous allumez une mèche.

Mission 7

Vous trouverez des subordonnés sur la colline à l'Est.

Utilisez vos compétences Œil d'Aigle pour explorer la carte.

Attention à une embuscade sur la fin.

Il y a des pièges partout autour de vous. Prudence !

Mission 8

Il a neigé. Achetez donc des raquettes pour aller plus vite.

Le Chef Fawn est à l'Est de la chute d'eau qui est au Nord de votre position de départ. Il peut contrôler des ratons-laveurs, ce qui vous permet de voler des objets à l'ennemi sans vous faire remarquer.

Attention au bonhomme de neige, il renferme une surprise.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mission 9

Le souterrain vous permet d'éviter certaines des forces britanniques.

Marie Doudour (et ses compétences en Médecine) se trouve non loin de la sortie du souterrain.

Mission 10

Votre groupe peut traverser la rivière avec le canoë.

Utilisez vos compétences de contrôle des animaux pour explorer le terrain.

Le messager est Œil de Feu et il se trouve normalement au Nord-Est. Préparez-vous à vous frayer un chemin jusqu'à lui en combattant. Il peut contrôler des loups, animaux puissants qui attaqueront l'ennemi et sauveront vos troupes.

Mission 11

Utilisez les subordonnés pour vous aider.

Vous serez rapidement attaqué si vous ne rassemblez pas vos troupes pour les déplacer.

Des objets de valeur sont cachés dans le barrage des castors, de l'autre côté de la rivière.

Juliette Marquand est dans la maison tout à fait au Nord-Est.

Mission 12

De nombreux rangers rôdent dans le secteur, préparez-vous à combattre !

Simon Maraud, un artisan de grande valeur, est tout à fait au bout du chemin au sommet d'un canyon.

Mission 13

Jacques Toulon vous aidera à prendre et à conserver l'église.

Fortifiez votre position autour de l'église pour la défendre (quelques compétences Barricade sont les bienvenues).

Mission 14

Empruntez le souterrain pour éviter l'ennemi. Vous y trouverez de jolis cadeaux.

Grand Arbre est généralement peu éloigné de la sortie la plus éloignée du souterrain. Le camouflage est probablement sa compétence la plus utile.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mission 15

Essayez de faire appel à des personnages qui peuvent se faufiler dans les lignes ennemies sans être repérés. L'idéal est d'investir le fort discrètement.

Pour nettoyer les huttes, placez vos troupes à l'extérieur et envoyez un seul homme. Dès qu'il est pourchassé par les Britanniques, votre comité d'accueil saura les recevoir comme il se doit.

Mission 16

Utilisez la compétence Œil d'Aigle pour trouver les maraudeurs.

Ils sont généralement en patrouille sur le chemin qui est à l'Ouest.

Une puissante force ennemie campe sur votre route, ne leur rentrez pas dedans tête baissée.

Mission 17

Il faut faire appel au camouflage. Essayez d'éliminer les ennemis un par un. Tirez et camouflez-vous, avant de retirer, et ainsi de suite.

Mission 18

Les Britanniques vous attaquent. Vous devez défendre le Fort.

Les remparts vous donnent un avantage considérable sur eux.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Crédits

Pour Edward Grabowski
Communications Limited

Conception

Edward Grabowski

Programmeur Principal

Ben Bloss

Programmation

Paul De'Ath

Steven Goodwin

Margaret Grabowski

Darren White

Graphismes

Geri Allen

Erik Casey

Claire Shan

Gary Waru

VO anglaise réalisée et enregistrée par

Wally Fields

Wallys WEIRD Voices

www.wallys.com

weird@wallys.com

Acteurs VO

Elisabeth Charbonneau

Leigh Burke

Monica Maksymiak

Icongraphie

Certaines illustrations ont été crées en utilisant des photographies de la collection de photos Corel.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Equipe d'Empire Interactive

Production/Conception
Mahendra Sampath

Responsable Qualité
Darren Thompson

Test
Alex Kyriacou
Ben Jay
Ben Moss
Chris Nistri
Danny Rawles

Test Configuration
Absolute Quality

Production
Tony Bond

Conception Boîte
Matt Venn
Clare Brown
Gary Lucken
Phil Goldfinch

Marketing/PR
Terry Shuttleworth
Dawn Smith
Kate Johns
Paul Chapman

Relations Clientèle/ Assitance Technique
David Goodyear
Damian Benham

Rédaction Manuel Anglais
Tristram Defries

Localisation Française
Around the World

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

empire
INTERACTIVE

www.empirestrategy.com

USG-FIELDCDRFR

ABANDONWARE
MANUELS