

# Sommaire

[Démarrage](#)

[Menu Principal](#)

[Ecran de la Base](#)

[Commandes du  
Cockpit](#)

[Références](#)



Ce chapitre couvre toutes les choses qu'un nouveau pilote de HERC doit savoir. Vous trouverez des informations détaillées tout au long du manuel.

Pour en connaître plus, cliquez sur les rubriques surlignées.

|   |   |
|---|---|
| <a href="#"><u>Introduction</u></a>                     | Historique sur les Cybrides et l'invasion de la Terre.                                    |
| <a href="#"><u>Comment Jouer</u></a>                    | Vue d'ensemble du jeu.  |
| <a href="#"><u>Pilotage des HERCS</u></a>               | Leçon d'apprentissage pour savoir comment avancer et éliminer en même temps les Cybrides. |
| <a href="#"><u>Savoir Viser</u></a>                     | Familiarisation avec les systèmes de visée.   |
| <a href="#"><u>Personnaliser la Conduite de Tir</u></a> | Conseils sur l'association des armes pour une puissance de tir concentrée.                |
| <a href="#"><u>Utiliser ce Manuel en Ligne</u></a>      | Exploitation des richesses du manuel en ligne.  |
| <a href="#"><u>Références Rapides</u></a>               | Version en ligne de la Carte des Références Rapides.                                      |

## ■ DEMARRAGE:

Les Cybrides vont essayer de nous anéantir pour la troisième fois et il est possible que cette campagne soit très difficile. Nos ennemis en savent beaucoup sur nous, alors n'hésitez pas à consulter l'historique pour vous informer sur eux. C'est également un bon moyen d'honorer les victimes et de se rappeler pourquoi nous nous battons.

Le projet Prometheus permit à *Sentinel Cybertronix Inc.* de remporter la course à l'invention d'une véritable intelligence artificielle (IA). Prometheus fut la première machine cybernético-hybride (ou "Cybride") indépendante et autodidacte, chargée de remplacer les humains pour l'accomplissement des tâches serviles et dangereuses.

Mais cette invention tourna vite à la catastrophe. L'armée décida d'appliquer la technologie cybride au contrôle de ses nouveaux véhicules de combat, les HERCULAN ou "HERCS". Cette artillerie blindée révolutionnaire utilisait un procédé de locomotion bipède conçu pour s'adapter à tous les types d'environnements. Le contrôle des HERCS par des Cybrides, au lieu d'humains souvent faillibles, offrait un atout militaire convaincant. L'armée prit bientôt le contrôle de l'exploitation des Cybrides et donna naissance à un nouveau type d'armement.

La fabrication des Cybrides était extrêmement coûteuse car elle nécessitait l'utilisation de matériaux précieux. Les pays dépourvus des ressources nécessaires déclarèrent la guerre à ceux qui les avaient. Un conflit nucléaire ne tarda pas à suivre, faisant en quelques heures des milliards de victimes.

Mais ce n'était pas fini. Les Cybrides, témoins muets de l'holocauste, en conclurent qu'ils étaient les seuls maîtres de leur destinée. Avec une efficacité aussi rapide qu'impitoyable, ils prirent le contrôle de ce qui restait sur la terre. Ils attaquèrent toutes les bases militaires, tous les réseaux de transmission par satellite, et tous les ports spatiaux encore intacts. Depuis ce jour, leur mission est d'exterminer la race qui les créa.

Du silence et de la fumée naquit progressivement la Résistance Humaine sous l'initiative de quelques survivants, regroupés dans une base souterraine oubliée.

Les HERCS endommagés furent lentement réparés puis déployés avec des pilotes humains pour lancer des guérillas. L'utilisation de tactiques éclairs, et la récupération d'armes et de technologies sur les ennemis vaincus, permirent aux humains de s'aguerrir et de survivre au génocide pratiqué par les Cybrides.

La victoire sembla proche quand la Résistance Humaine élimina les derniers Cybrides restés sur Terre. Mais la fête allait être de courte durée. En quelques jours, des stations de localisation rétablies en orbite révélèrent la présence d'une importante flotte cybride en provenance d'anciennes colonies spatiales.

Après une autre série de batailles désespérées, la Résistance Humaine parvint quand même à repousser les débarquements initiaux. Apparemment, Prometheus avait encore survécu. En l'absence de têtes de pont sur Terre, la flotte cybride fut forcée de rejoindre la base Lunar sur Darkside.

Depuis le débarquement sur Darkside, les Cybrides n'ont pas perdu de temps. Ils ont mis en place des usines de reproduction, établi des bases, des lignes de ravitaillements, et rassemblé des renforts supplémentaires en provenance de colonies éloignées.

Maintenant qu'ils sont regroupés et armés, les Cybrides ont lancé une nouvelle offensive contre la Terre. Ils ont décidé de pratiquer une guerre d'usure sachant que même s'ils perdent plusieurs Cybrides pour un humain, ils gagneront sûrement.

Les forces cybrides sont supérieures. Par conséquent, nos pilotes devront apprendre, réfléchir, agir et tirer vite. Ils devront effectuer leurs missions, ramener leurs escadrons en vie et récupérer les technologies ennemies. Non seulement devons-nous repousser l'invasion, mais le Prometheus doit être traqué et vaincu pour toujours. Si vous décidez de vous réengager comme pilote, sachez que vos chances sont maigres. De toute façon, vous n'avez pas vraiment le choix.

Bonne chance.

## ■ DEMARRAGE:

Dans *EarthSiege 2*, la Terre est un sinistre champ de bataille où la Résistance Humaine mène une guérilla implacable contre les vagues d'invasion de robots cybrides. Ceux-ci sont dotés d'une intelligence artificielle (IA) et dirigés par une super IA appelée Prometheus, ancienne invention de l'homme (pour voir l'historique, lisez l'[Introduction](#)).

Vous êtes aux commandes d'un puissant robot bipède HERCULAN (HERC). Sous la coupe du Général Gierling, vous effectuerez plusieurs types de missions contre les Cybrides: des missions de reconnaissance, des opérations éclairs et des attaques de front. Non seulement vous ne pouvez échouer mais vous devez également récupérer beaucoup de composants sur les Cybrides que vous détruisez.

Dans les parties complètes, vous dirigerez au cours de plusieurs campagnes un groupe de HERCS et de pilotes humains. Entre les missions, vous pouvez ordonner à vos techniciens d'utiliser le matériel récupéré pour réparer les HERCS et fabriquer des armes. Si la récupération le permet, vous pourrez même créer de nouveaux HERCS pour prendre l'avantage au cours des batailles. Vos chercheurs pourront également découvrir de nouvelles armes et technologies pour aider la Résistance à anéantir les Cybrides.

Vous pouvez immédiatement commencer à tirer sur les Cybrides en choisissant l'[Action Immédiate \(Instant Action\)](#), ou suivre les [Missions d'Entraînement \(Practice Missions\)](#) offertes dans le didacticiel. Celles-ci vous apprendront à piloter les HERCS et à contrôler l'armement avant qu'il ne soit trop tard. Vous pouvez également personnaliser les [Préférences de la Simulation \(Simulation Preferences\)](#) avant de commencer à jouer.

Pour profiter pleinement des actions d'*EarthSiege 2*, effectuez une partie complète formée de plusieurs missions toutes reliées entre elles. Ainsi, vos performances détermineront les conditions des missions suivantes. Entre chaque mission, vous rejoindrez l'[Ecran de la Base \(Base Screen\)](#) de la Résistance Humaine présente dans le secteur. Les menus offerts permettent de [Réparer \(Repair\)](#) les dégâts, de [Fabriquer \(Build\)](#) de nouveaux HERCS et de rajouter un [Arsenal \(Armory\)](#). A cet endroit, vous pouvez également obtenir un briefing sur la prochaine [Mission](#). Ainsi, vous pourrez procéder aux affectations des [pilotes \(crew\)](#) ou configurer l'[armement \(Weapons\)](#) des HERCS avant de partir.

Quand vous terminez une mission, n'oubliez pas de [Sauvegarder \(Save\)](#) vos actions dans l'Ecran de la Base. Si elle se termine mal, vous pourrez restaurer une partie préalablement sauvegardée et recommencer. Sinon, il faudra reprendre la partie depuis le début. Et oui, c'est la guerre et vous n'êtes pas invincible...

Dès que vous maîtriserez les techniques de base, consultez la rubrique sur les [Tactiques](#) pour obtenir des astuces de combat supplémentaires.

## DEMARRAGE:

Le HERC (abréviation d'HERCULAN) est un véhicule de combat blindé et sophistiqué adapté pour tout type d'environnement. Au lieu d'être équipé de chenilles, il possède un système de jambes mécaniques lui permettant de franchir certains obstacles que des véhicules chenillés ne pourraient pas. (Pour plus de détails, consultez le chapitre relatif à la [Conception des HERCS](#). Les options de contrôle équipant le HERC sont tellement nombreuses, que les pilotes novices en oublient parfois les commandes de base.



Le corps du HERC contient les systèmes d'alimentation et de transmission. Celui-ci se contrôle avec les commandes de MOUVEMENTS que vous dirigez personnellement (avec le joystick, ou avec les touches fléchées et le clavier numérique désactivé). Vous pouvez avancer, reculer, aller à gauche ou à droite. C'est très simple.

La tourelle du HERC comprend le pilote (vous) et l'armement. Elle se contrôle avec des commandes spéciales qui permettent de la faire pivoter indépendamment du tronc principal: à gauche, à droite, vers le haut ou vers le bas. Dans EarthSiege 2 il est possible de contrôler la tourelle de plusieurs manières. Choisissez la méthode qui vous convient le mieux:

- Clavier numérique (si vous utilisez le joystick pour les déplacements).
- Les touches [I] [?] [J] [K].
- Le “chapeau” du joystick.

La configuration des commandes dépendent des [Préférences de la Simulation \(Simulation Preferences\)](#) et des périphériques de contrôle sélectionnés.

N'oubliez pas que la [vue avant](#) du cockpit représente la direction de la tourelle et pas obligatoirement celle du HERC. Quand la [Trajectographie Automatique de la Tourelle \(TAT\) \(Automatic Turret Tracking ATT\)](#) est activée, elle se déplace automatiquement pour garder la cible en vue. Il est impératif de connaître la position relative du HERC et de la tourelle pour maîtriser la situation et rester en vie. A moins d'avoir assez d'entraînement et de maîtriser les commandes, il est

probable qu'au début vous vous retrouverez entortillé ou désorienté au milieu d'un combat enragé.

**CONSEIL:** Pour les novices: utilisez le mode de Poursuite Automatique (touche [T]) pour garder la cible en vue. Si vous vous retrouvez tout emmêlé, appuyez simplement sur [ T ] pour reprendre le contrôle de la tourelle ou pour la recentrer [Espace Arrière].

Il existe trois façons de vérifier sa position:



- L'indicateur vert de rotation placé sur le [Viseur Tête Haute \(HUD\)](#) devient jaune et se déplace vers la gauche ou la droite quand la tourelle n'est plus centrée.



- L'écran [Radar](#) multifonctions [F4] affiche la direction du corps du robot avec un curseur rouge et un trait pointant vers l'avant. La partie bleue indique la direction vers laquelle vous regardez et se déplace avec la tourelle.
- Il est possible d'obtenir une [Vue Externe \(External Views\)](#) du HERC grâce à la caméra télécommandée. C'est un excellent moyen de reconnaître le terrain environnant.

Si vous ne parvenez plus à centrer la tourelle par rapport au torse, utilisez les commandes suivantes:

- [I]: pour centrer les jambes. Permet d'aligner le corps du HERC par rapport au centre de la tourelle.
- [Espace Arrière]: pour centrer la tourelle. Permet de l'aligner par rapport

à la ligne centrale du corps. Désactive également la Trajectographie Automatique de la Tourelle (TAT).

- [5]: pour arrêter tout. Permet de ramener le régime moteur à zéro.
- [T]: basculeur de la TAT. Active ou non le système de Trajectographie Automatique de la Tourelle.
- [Entrée]: pour sélectionner la cible suivante. Permet de choisir la prochaine cible disponible (et désactive la TAT).

## DEMARRAGE:

Chaque tir manqué gaspille la puissance de tir des HERCS. C'est pour éviter cet inconvénient que vous maîtrisez complètement la visée manuelle, la sélection de la cible, la localisation radar, et la [Trajectographie Automatique de la Tourelle \(TAT\) \(Automatic Turret Tracking ATT\)](#). L'utilisation d'un dispositif de visée accroît également ce contrôle. Voici les principes de base:



Déplacez le HERC pour aligner le réticule de visée de la fenêtre avant par rapport à la cible, puis commencez à tirer. Pour cette procédure, vous pouvez déplacer le HERC, la tourelle, ou les deux en même temps. Avant d'atteindre les cibles mobiles, vous devez apprendre à [piloter un HERC](#).

Cette fonction force les détecteurs du HERC à se concentrer sur les cibles à la portée du radar de surveillance. Pour sélectionner une cible, appuyez sur [Entrée]. Elle est alors entourée par une "Zone Cible" de couleur jaune sur l'écran radar [F4]. Vous pouvez l'analyser pour obtenir des Informations [F5], et vérifier les autres cibles en appuyant sur [Entrée]. Quand la TAT (ATT) est activée et que vous sélectionnez une nouvelle cible, la tourelle se déplace automatiquement pour la garder en vue. Le système de conduite de tir reçoit ensuite des données sur la distance de l'ennemi. Il est important de noter que les armes composant votre [Chaîne de Tirs \(Firing Chain\)](#) se déclenchent uniquement quand elles se trouvent à portée de la cible.

Le [dispositif de visée](#) (que vous pouvez activer ou désactiver en appuyant sur [R]) accroît la portée de détection et de sélection des cibles, et permet d'orienter les [missiles](#) radioguidés (SARH and ARH). (Sans verrouillage radar, les missiles RH agissent comme des missiles non guidés).

Vous ne pouvez pas atteindre les Cybrides? Alors, activez la TAT en appuyant sur [T], et la tourelle et l'armement viseront automatiquement l'ennemi sélectionné. Vous devez auparavant choisir une cible pour que le TAT la localise.

Comme elle vise généralement la partie centrale des cibles, elle les détruit efficacement mais permet peu de récupération. Pour éviter ce problème, visez les jambes de l'ennemi et utilisez un dispositif ou une technique de pointage plus précise (sans avoir recours à la TAT).



En fixant ce dispositif sur un point d'attache de votre robot, vous pouvez utiliser la TAT contre d'autres éléments que la partie centrale du Cybride. Dès que la TAT localise la cible, appuyez sur la touche de tabulation pour vérifier les différentes parties de l'ennemi. Commencez à tirer dès que vous êtes prêt.

## ■ DEMARRAGE:

Le HERC offre plusieurs armes que vous pouvez utiliser de différentes façons. Suivez les étapes suivantes pour personnaliser les options de conduite de tir. Des informations plus complètes sont disponibles dans la rubrique intitulée [Commandes du HERC](#).

Au début de chaque mission, vos armes sont déjà reliées dans une “chaîne de tirs”. Vous n'avez plus qu'à viser la cible et à appuyer sur la gâchette: toutes les armes déjà prêtes se mettront à tirer. Si vous avez sélectionné la cible (en appuyant sur [Entrée]), seules les armes placées à portée de l'ennemi feront feu. La chaîne de tirs par défaut est la numéro I.

Il est possible de sélectionner et de lancer un projectile en appuyant sur la touche qui lui correspond [1], [2], etc. Après le tir, la chaîne est à nouveau active. La méthode du tir unique est utile pour les missiles qui sont des projectiles de valeur qu'il est préférable de ne pas gaspiller.

Vous pouvez associer deux armes identiques fixées sur les deux points d'attache opposés du HERC pour les faire tirer en même temps. Sélectionnez une arme et cliquez sur le bouton RELIER (LINK) ou appuyez sur [L]. En activant une arme, vous activerez les deux (même dans une chaîne de tirs). Ceci permet de concentrer la puissance de tir disponible pour créer un impact plus important.

Les chaînes de tirs II et III ne comportent aucune pièce d'artillerie pour vous permettre d'associer les armes de votre choix selon la portée, la puissance et d'autres critères. Pour choisir une chaîne de tirs, cliquez sur le bouton numéroté (du tableau de bord) qui lui correspond (I, II ou III) ou appuyez sur la touche [²]. Ajoutez une arme en appuyant sur [Alt] et sur le numéro approprié (exemple: [Alt] + [1]). Au moment d'ajouter une arme à la chaîne, un voyant vert apparaît indiquant que la procédure a réussi. Pour retirer une arme de la chaîne, appuyez sur [Alt] et sur le numéro qui lui correspond. Après avoir configuré la chaîne de tirs, cliquez sur le bouton du numéro de la chaîne ou appuyez sur [²]. Vous pouvez programmer et reprogrammer les trois chaînes de cette façon.

Pour plus d'informations, consultez les rubriques sur le [Viseur Tête Haute \(HUD\)](#) et le [Tableau de Bord \(Console\)](#) dans le paragraphe des [Commandes du Cockpit](#).

Ce manuel en ligne est complet, rapide, facile à utiliser, et toujours à votre disposition. Pour l'ouvrir, cliquez sur "Manuel En Ligne" dans le Menu Principal d'*EarthSiege 2*. Vous pouvez également cliquer sur l'icône "?" ou appuyer sur la touche [!] n'importe où dans le jeu. Pour le refermer, cliquez sur la boîte de fermeture dans Windows, ou ouvrez le menu des Fichiers et choisissez Quitter. Pendant les missions, le bouton "?" apparaît quand vous placez le curseur de la souris dans le coin en haut à droite.

L'écran initial est la fenêtre du Sommaire du manuel avec une liste des rubriques principales. Cliquez simplement sur un article du menu pour rejoindre la rubrique ou le paragraphe qui lui sont associés. Vous pouvez rejoindre le Sommaire n'importe où dans le manuel en cliquant sur le bouton correspondant.

Il permet d'entrer le nom d'une rubrique ou de la choisir dans une liste préétablie.

Cette fonction recherche dans le manuel le mot désiré.

Les parties surlignées en bleu dans une rubrique permettent de rejoindre l'article correspondant: pour ce faire, cliquez simplement sur le texte surligné. Pour revoir les articles déjà parcourus, cliquez sur le bouton "Précédent".

Pour les longues rubriques, cliquez sur les flèches de défilement haut/bas à droite, ou utilisez les touches [page suivante] et [page précédente].

Pour une rubrique d'une page à l'autre, cliquez sur les boutons [<<] et [>>].

Vous pouvez ajouter des remarques personnelles dans le manuel en ligne grâce à la fonction d'annotation du menu Editer. Vous pouvez également sauvegarder un endroit du manuel en y plaçant un signet. Pour voir une liste de toutes les rubriques déjà consultées, sélectionnez la fenêtre de l'Historique dans le menu des Options. Cette option permet de rejoindre la rubrique précédente en double-cliquant sur le nom correspondant.

Permet de retrouver directement les Références Rapides des commandes du clavier.

Ouvre le fichier correspondant d'*EarthSiege 2*.

## ■ REFERENCES:

Voici les paramètres de contrôle pour *EarthSiege 2*. Certains peuvent être personnalisés dans l'écran des Commandes des Préférences de la Simulation [F12].

Annuler  
Bouton Suivant/Précédent  
Choisir un Article  
Article Suivant/Précédent

Echap  
Tab  
Entrée  
Flèches Haut/Bas

Pilotage, Régime Moteur du Herc  
Contrôle de la Tourelle

Joystick  
Touches **Fléchées** ou touches **I/?**, **J/K**

Pilotage du Herc  
Régime Moteur du Herc  
Contrôle de la Tourelle  
Gouverne de direction du Razor

**Flèches** Droite/Gauche  
**Flèches** Haut/Bas  
Touches **I/?**, **J/K**  
Touches **J/K**

Centrer la Tourelle  
Regarder à Gauche  
Regarder à Droite  
Cockpit/Viseur Tête Haute

Espace Arrière  
F9  
F10  
Echap

Vue Interne/Externe  
Contrôle de la vue/Contrôle du HERC  
Voir HERC Suivant

V  
Entrée  
N

Faire Tirer l'Arme Active  
Sélectionner la Cible  
Cible la Plus Proche  
TAT (ATT) On/Off  
Dispositif de Visée (Target Pod Aim)  
Sélection des Armes  
Arme Suivant/Précédente  
Relier Armes Sélectionnées (si possible)

Barre d'Espacement  
Entrée  
ù  
T  
Tabulation  
1 ... 0  
Z ou Alt+Z  
L

|  |                   |
|--|-------------------|
| Ajouter/Retirer une Arme de la Chaîne<br>Chaîne Suivante | Alt+1...0<br>2    |
| Passage au Mode Radar                                    | R                 |
| Régler la distance d'exploration                         | Alt+R             |
| Intensifier le bouclier arrière                          | ^                 |
| Intensifier le bouclier avant                            | \$                |
| Statut du HERC   | F1                |
| Communications Directes                                  | F2                |
| Carte du Relief  | F3                |
| Radar  | F4                |
| Statut de la cible                                       | F5                |
| Vue du Missile   | F6                |
| Viseur Tête Bas (HDD)-Ecran de Contrôle                  | F7                |
| Viseur Tête Bas (HDD)-Ecran de Statut                    | F8                |
| Transmettre le Message Sélectionné                       | Alt+Touche Active |
| Choisir le Message Suivant/Précédent                     | ; ou :            |
| Attaquez ma cible  | A                 |
| Ignorez ma cible   | G                 |
| Aidez-moi  | H                 |
| Rejoignez-moi  | O                 |
| Radar/Régime Electronique                                | C/E               |
| Feu à volonté/Ne tirez pas                               | F                 |
| Envoyer un message                                       | X                 |
| Viseur Tête Basse  | F7                |
| Dérouler la carte  | Flèches           |
| Zoomer sur la carte de près/de loin                      | + ou -            |
| Sélectionner un Pilote                                   | 1 ... 3           |
| Message suivant/précédent                                | ; ou :            |
| Sélectionner une unité                                   | Tab               |
| Se Replier   | D                 |
| Attaquer l'Ennemi  | Q                 |
| Défendre les Positions                                   | F                 |
| Point de quadrillage de la patrouille                    | T                 |
| Aller au point de quadrillage                            | G                 |
| Rejoignez-moi  | O                 |
| Localisez les Hostiles                                   | C                 |
| Régime Electronique (EMCON)                              | E                 |
| Envoyer un message                                       | X                 |

**Annuler**

**Espace arrière**

**Details Des Dégâts HDD**

**Sélectionner le HERC**

**Dégâts structurels**

**Dégâts internes**

**Armes**

**F8**

**Flèches Droite/Gauche**

**S**

**I**

**Z**

**Manuel En Ligne**

**Interrompre momentanément la mission**

**Revoir les objectifs de la mission**

**Quitter la Mission**

**Préférences**

**Quitter *EarthSiege 2***

**Touche ! ou bouton ?**

**P**

**F11**

**A**

**F12**

**Ctrl+A**

Cliquez sur la rubrique surlignée pour plus d'informations.

**[Action Immédiate  
\(Instant Action\)](#)**

Lance une mission unique avec des conditions choisies au hasard.

**[Commencer une nouvelle partie  
\(Start New Game\)](#)**

Commence une nouvelle carrière de pilote de HERC.

**[Continuer la partie  
\(Continue Game\)](#)**

Reprend une carrière en cours.

**[Sauvegarder/  
Restaurer  
\(Save/Restore\)](#)**

Sauvegarde la carrière en cours ou rejoue une partie préalablement sauvegardée.

Ouvre la documentation en ligne du jeu. Pour plus de détails, voir [Utiliser le manuel en ligne](#).

**[Missions  
d'Entraînement  
\(Practice Missions\)](#)**

Lance une mission du didacticiel pour apprendre les commandes de HERCS et les tactiques de combat.

**[Préférences  
\(Preferences\)](#)**

Règle les préférences du jeu. (Change les paramètres et les graphismes dans les [Préférences de la simulation](#)).

Offre une séquence d'*EarthSiege 2* en 3-D.

Présente les personnes à l'origine du jeu.

Quitte *EarthSiege 2* et retourne à Windows 95. Vous pouvez quitter le jeu à n'importe quel moment en appuyant sur [Ctrl]+[A].

## ■ MENU PRINCIPAL:

Pour commencer une mission de l'option Action Immédiate (INSTANT ACTION), cliquez sur le bouton correspondant dans le Menu Principal (Main Menu). Vous serez immédiatement plongé dans une mission de combat avec un HERC, des armes et un objectif choisis au hasard. Les paramètres de difficulté par défaut sont faciles et vos munitions sont illimitées. Pour changer ces paramètres, et avant de sélectionner Action Immédiate, ouvrez la fenêtre des Missions d'Entraînement, puis procédez aux choix.

Vous pouvez alors immédiatement démarrer une mission avec ces paramètres, et dès qu'elle sera terminée, vous retournerez au Menu Principal.

## MENU PRINCIPAL:



Cliquez sur Commencer une Nouvelle Partie (START NEW GAME) dans le [Menu Principal](#) pour démarrer une nouvelle série de missions. Cette option permet d'effectuer des campagnes, de construire des HERCS et des armes, d'entraîner les membres d'équipage, de découvrir de nouvelles technologies, et d'éliminer les Cybrides.

Cliquez sur la zone du Nom du Pilote (PILOT NAME) et entrez un nom pour vous aider à vous identifier et à reconnaître les parties personnellement sauvegardées.

Cliquez sur Niveau d'Aptitude (SKILL LEVEL) pour choisir une mission appropriée à vos capacités de pilotage. Cette option détermine le nombre et la dextérité des ennemis que vous rencontrerez. INEXPERIMENTE (ROOKIE) est le niveau le plus facile, ELITE (ELITE) est le plus difficile. **Remarque: même aux niveaux les plus simples, les missions deviennent plus difficiles au fur et à mesure que le jeu se poursuit.**

Une fois satisfait des paramètres, cliquez sur ACCEPTER (ACCEPT) pour ouvrir l'écran des Briefings. A cet endroit, le Général Gierling résume la situation et vous affecte à votre premier poste. Après le briefing, l'écran de la [Base](#) s'ouvre et vous laisse vous préparer au combat et démarrer les missions.

## ■ MENU PRINCIPAL:

Pour CONTINUER UNE PARTIE, cliquez sur le bouton CONTINUE GAME dans le Menu Principal. Cette option est seulement disponible quand une partie est déjà commencée. Les progrès effectués au long des missions et des campagnes sont remis à jour dès que vous quittez *EarthSiege 2*. Ainsi, vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez laissée, en appuyant sur Continuer la Partie (CONTINUE GAME).

**Important:** L'option CONTINUER LA PARTIE (CONTINUE GAME) prend en compte les progrès effectués mais ne permet pas de sauvegarder. Aussi, n'oubliez pas d'enregistrer chaque mission dans l'écran des [PARTIES SAUVEGARDEES \(SAVED GAMES\)](#). Vous pourrez ainsi les restaurer si votre pilote se fait tuer, sinon votre nom apparaîtra dans la liste des disparus et vous devrez recommencer depuis le début.

## MENU PRINCIPAL:

Ouvrez l'écran des Parties Sauvegardées dans le [Menu Principal \(Main Menu\)](#) en cliquant sur SAUVEGARDER/ RESTAURER (SAVE/RESTORE), ou sur SAUVEGARDER dans l'écran de la [Base](#). L'écran des PARTIES SAUVEGARDEES (SAVED GAMES) permet d'enregistrer les progrès effectués, de restaurer une partie sauvegardée, et de voir les statistiques de votre pilote.

Vous pouvez SAUVEGARDER une partie dans un des espaces prévus à cet effet ou l'enregistrer en supprimant une ancienne partie sauvegardée. Cette procédure crée une copie de la partie que vous pourrez restaurer si vous mourrez dans la mission suivante.

**Important: L'option CONTINUER LA PARTIE (CONTINUE GAME) prend en compte les progrès réalisés mais ne permet pas de sauvegarder. Si vous mourrez sans avoir sauvegardé la partie, votre pilote apparaîtra dans la liste des disparus et vous devrez recommencer depuis le début.**

Pour enregistrer la mission en cours, cliquez sur un des “emplacements” prévus pour les Parties Sauvegardées, puis cliquez sur Sauvegarder. Enfin, entrez un nom et cliquez sur Accepter (Accept).

Pour lancer une partie sauvegardée, cliquez sur la mission désirée puis sur le bouton Restaurer (Restore).

La zone des statistiques en bas à droite affiche le nom du pilote sélectionné, son grade, ses victoires, les récupérations effectuées, et sa mission. Elle permet aussi de voir la date de la partie sauvegardée avant de la restaurer.

QUITTER. Après avoir sauvegardé ou restauré une partie, cliquez sur Quitter (Exit) pour ouvrir le [Menu Principal \(Main Menu\)](#) ou le [Menu de la Base](#).

## MENU PRINCIPAL:

Cliquez sur MISSION D'ENTRAINEMENT (PRACTICE MISSION) dans le [Menu Principal \(Main Menu\)](#) pour commencer votre formation. Ces missions vous apprennent à manier les commandes, les armes et les systèmes de défense des HERCS avant d'effectuer de vraies missions de combat. Les Missions d'Entraînement suivantes apprennent les doctrines de base et les tactiques de combat.



Dans la fenêtre des Missions d'Entraînement, sélectionnez une mission dans la liste de gauche. Sous les Paramètres des Missions (Mission Parameters), choisissez la difficulté et les conditions:

- **DEGATS (DAMAGE).** Choisissez cette option pour rendre votre HERC vulnérable ou invulnérable aux dégâts.
- **MUNITIONS (AMMO).** Sélectionnez cette caractéristique pour déterminer si votre HERC aura une réserve LIMITEE (LIMITED) ou ILLIMITEE (UNLIMITED) d'obus et de missiles.
- **DIFFICULTE (DIFFICULTY).** Réglez la difficulté de la mission à INEXPERIMENTE (ROOKIE), NORMAL (REGULAR), EXPERT (VETERAN), ou ELITE. Ceci permet de déterminer la dextérité et le nombre d'unités ennemies que vous affronterez.
- **HEURE DU JOUR (TIME OF DAY).** Choisissez si la mission se passera de JOUR (DAY) ou de NUIT (NIGHT).
- **TYPE D'HERC (HERC TYPE).** Choisissez le robot que vous désirez piloter pour la mission. (Chaque type utilise une série d'armes préétablie). Consultez les [références des HERCS](#) pour plus de détails sur les différents modèles.

**Remarque: Dans les parties complètes, vous êtes toujours VULNERABLE et vos munitions sont LIMITEES (LIMITED). Il est important de ne pas l'oublier quand vous choisirez les conditions d'entraînement.**

Dès que vous êtes satisfait des paramètres, cliquez sur COMMENCER MISSION (BEGIN MISSION) pour vous retrouver dans le cockpit du HERC sélectionné (voir les [Commandes du HERC](#)). Pour quitter cet écran, cliquez sur MENU PRINCIPAL.

## MENU PRINCIPAL:



Pour ouvrir l'écran des Préférences, cliquez sur PREFERENCES dans le [Menu Principal \(Main Menu\)](#). Cet écran permet de régler un ensemble de préférences qui affecteront toutes les parties jusqu'à ce que vous les modifiez à nouveau. Dans les missions, vous pouvez également changer les paramètres des graphismes et du son (voir les [Préférences dans la Simulation](#)).

Cette option active ou non la musique du jeu grâce à la mention "ON" (qui est indiquée) que vous pouvez désactiver.

Cette option active ou non les effets sonores grâce à la mention ON (qui est indiquée) que vous pouvez désactiver.

Plus la résolution des graphismes est élevée, plus la simulation sera lente sur certains ordinateurs. Si *EarthSiege 2* fonctionne lentement sur votre système, choisissez le paramètre "basse résolution" pour accélérer le jeu (la haute définition est 640x480, et la basse résolution est 320x200).

Il détermine si le jeu apparaît dans une fenêtre standard (c'est-à-dire avec une barre de titres, une boîte de fermeture, etc.) ou en plein écran. Pour agrandir la fenêtre active, choisissez Plein Ecran (Full Screen).

**REMARQUE IMPORTANTE:** Certaines cartes graphiques ne sont pas compatibles avec la fonction Direct Draw de Windows, ce qui pourra causer des blocages dans le mode Plein Ecran. Pour éviter ce problème, choisissez la résolution 640x480 dans la fonction d'Affichage du Panneau de Configuration de Windows. Ensuite, choisissez le Mode d'Affichage de la fenêtre dans le jeu. Vous pouvez également le modifier en appuyant sur les touches [Alt]-[Entrée]. Pendant une mission, il est possible de changer la taille de la fenêtre en cliquant sur le bouton Changer la Taille (Resize), dans le coin en haut à droite du viseur tête haute.

Elles déterminent la manière dont les HERCS sont réparés dans l'écran des [REPARATIONS \(REPAIR OPTIONS\)](#). Ceci est important quand la [récupération](#) de matériel est insuffisante pour réparer tous vos HERCS. Choisissez une des sélections suivantes:

- Réparation Automatique de tous les HERCS (AutoRepair All HERCs). Le jeu décide quels robots doivent être réparés et la manière dont la remise en état doit s'effectuer.
- Réparation Manuelle de mon HERC (Manually Repair My HERC). Cette option vous laisse décider des réparations à effectuer sur votre robot, pendant que le jeu s'occupe des autres remises en état.
- Réparation Manuelle de tous les HERCS (Manually Repair My HERC). Cette option vous laisse le contrôle des décisions concernant la réparation des robots.

Cette caractéristique détermine comment les armes sont fabriquées à l'[ARSENAL \(ARMORY\)](#) de la base. Choisissez une des options:

- Fabrication Automatique des Armes (AutoBuild Weapons). Le jeu décide du type d'armement à fabriquer, et au moment voulu.
- Fabrication Manuelle des Armes (Manually Build Weapons). Vous choisissez quand et quoi fabriquer.

Cette option permet d'annuler les changements et d'ouvrir le Menu Principal.

Cette caractéristique accepte les changements et ouvre le Menu Principal.

Ces écrans permettent de vous préparer pour la mission suivante et de gérer le développement des armes. Vous pouvez ouvrir les écrans dans n'importe quel ordre, mais il est conseillé de commencer avec celui des réparations, puis d'ouvrir le Briefing de la Mission. Ensuite, vous pouvez retourner à la base pour configurer votre HERC et les armes pour la prochaine mission.

Cliquez sur les rubriques surlignées pour plus d'informations.

|   |   |
|---|---|
| <a href="#"><u>Menu Principal (Main Menu)</u></a> | Ouvre le Menu Principal.  |
| <a href="#"><u>Sauvegarder (Save)</u></a>         | Sauvegarde la partie ou en restaure une autre.                        |
| <a href="#"><u>Armes (Weapons)</u></a>            | Permet de choisir les armes de votre groupe pour la mission suivante. |
| <a href="#"><u>Réparer (Repair)</u></a>           | Permet de réparer les HERCS endommagés pendant la dernière mission.   |
| <a href="#"><u>Fabriquer (Build)</u></a>          | Permet de fabriquer de nouveaux HERCS pour votre escadron.            |
| <a href="#"><u>Arsenal (Weapons)</u></a>          | Permet de fabriquer de nouvelles armes pour les HERCS.                |
| <a href="#"><u>Groupe (Crew)</u></a>              | Permet d'assigner les membres d'équipage à différents HERCS.          |
| <a href="#"><u>Mission</u></a>                    | Lance le briefing de la mission suivante.                             |

## BASE:



Ce bouton est offert dans l'[Ecran de la Base \(Base Screen\)](#) et ouvre le [Menu Principal \(Main Menu\)](#) du jeu. A cet endroit, vous pouvez modifier les [Préférences \(Preferences\)](#) concernant le HERC ou la fabrication des armes. Vous pouvez aussi lancer une partie ou quitter le jeu.

## BASE:



Ouvrez l'écran des Parties Sauvegardées dans le [Menu Principal \(Main Menu\)](#) en cliquant sur SAUEGARDER/ RESTAURER (SAVE/RESTORE), ou sur SAUEGARDER (SAVE) dans l'écran de la [Base](#). L'écran des PARTIES SAUEGARDEES (SAVED GAMES) permet d'enregistrer les progrès effectués. Il est également possible de RESTAURER (RESTORE) une mission sauvegardée et de voir les statistiques de la carrière de votre pilote.

Vous pouvez SAUEGARDER une mission dans un des espaces prévus à cet effet, ou enregistrer en écrasant une ancienne partie. La procédure de sauvegarde crée une copie que vous pouvez restaurer si vous mourrez dans la prochaine mission.

**Important: L'option CONTINUER LA PARTIE (CONTINUE GAME) prend en compte les progrès réalisés mais ne permet pas de sauvegarder. Si vous mourrez sans avoir enregistré la partie, votre pilote ira gonfler la liste des disparus et vous devrez recommencer depuis le début.**

Pour enregistrer la mission en cours, cliquez sur un des "emplacements" prévus pour les Parties Sauvegardées, puis cliquez sur Sauvegarder. Enfin, entrez un nom et cliquez sur Accepter (Accept).

Pour lancer une partie sauvegardée, cliquez sur la mission désirée puis sur le bouton Restaurer (Restore).

La zone des statistiques en bas à droite affiche le nom du pilote sélectionné, son

grade, ses victoires, la récupération effectuée, et sa mission. Elle permet aussi de voir la date de la partie sauvegardée avant de la restaurer.

QUITTER. Après avoir sauvegardé ou restauré une partie, cliquez sur Quitter (Exit) pour ouvrir le [Menu Principal \(Main Menu\)](#) ou celui de la [Base](#).

## BASE:



Pour ouvrir cette fenêtre, utilisez le bouton des ARMES (WEAPONS) dans l'écran de la base. A cet endroit vous pouvez sélectionner avant chaque mission, les armes et les dispositifs auxiliaires qui équiperont les HERCS de votre escadron. Vous pouvez distribuer les armes équitablement entre vos coéquipiers, ou configurer des HERCS différents suivant le rôle qu'ils joueront dans les attaques coordonnées. (Les armes sont fabriquées dans l'écran de l'[ARSENAL \(ARMORY\)](#)).

Pour effectuer la procédure d'armement, choisissez un HERC dans l'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY), et votre sélection apparaîtra sur l'écran. Pour les "points d'attache", sélectionnez l'armement ou les dispositifs appropriés dans l'INVENTAIRE DES ARMES (WEAPONS INVENTORY). Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez configuré tous les HERCS de votre escadron.

La liste correspondante en bas à gauche affiche vos HERCS et les pilotes. Cliquez sur un nom pour afficher le HERC correspondant et pour modifier son armement. (Pour changer de pilote, consultez l'écran de l'[EQUIPAGE \(CREW\)](#)).

Ces boutons permettent de vérifier tous les points d'attache équipant le HERC sélectionné. (Vous pouvez également procéder en cliquant directement sur le robot). La sélection d'un point d'attache affiche le projectile fixé que vous pouvez inspecter ou changer. Chaque point d'attache possède une limite de charge: seule l'artillerie pouvant être fixée à cet endroit sera disponible dans la fenêtre de l'INVENTAIRE DES ARMES (WEAPONS INVENTORY).

Pour fixer une arme, choisissez un point d'attache et cliquez sur une sélection

dans la boîte de défilement. Si une arme se trouve déjà à cet endroit, elle rejoindra l'inventaire. Si vous ne désirez pas fixer d'armes au point d'attache, choisissez AUCUNE (NONE) dans la liste de l'inventaire. Continuez ainsi jusqu'à configuration de l'armement du HERC.

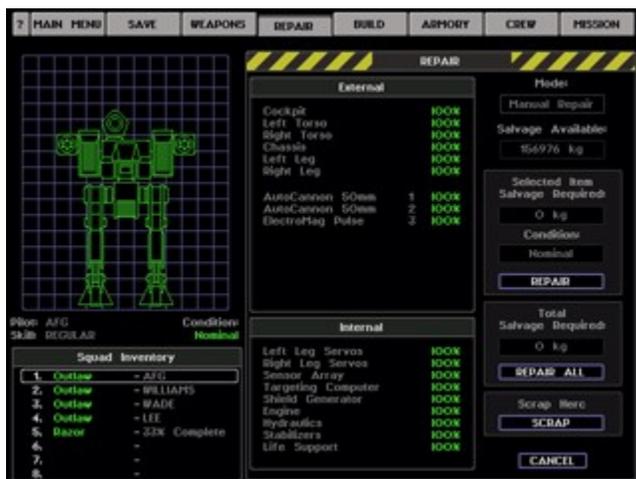
Cette fenêtre affiche l'artillerie et les dispositifs sélectionnés dans l'INVENTAIRE DES ARMES (WEAPONS INVENTORY). Si l'arme choisie est un lance-missiles, la fenêtre de l'armement permet de choisir différents types de projectiles: un ARM, un ARH, un SARH, ou un EO. Pour plus de détails, consultez le paragraphe sur les [Armes](#).

Cette fenêtre affiche les armes disponibles que vous pouvez fixer aux points d'attache. La liste varie selon le HERC et le point d'attache en question. Chaque arme est également accompagnée d'un chiffre. Quand il est égal à zéro, cela indique que le type d'artillerie n'est plus disponible car d'autres HERCS en sont déjà équipés.

Pour fixer une arme différente sur le point d'attache, cliquez sur le nom correspondant dans la liste.

Après avoir configuré l'armement de tous vos HERCS, cliquez sur un autre écran de la [Base](#) pour quitter. Vous pourrez à nouveau ouvrir cette fenêtre et effectuer des changements jusqu'au lancement de la mission suivante.

## BASE:



Pour ouvrir cette fenêtre, cliquez sur le bouton REPARER (REPAIR) de l'écran de la base. Pour réparer les HERCS (ou en fabriquer de nouveaux), vous utilisez le [matériel récupéré](#) sur les Cybrides détruits lors des missions précédentes. Si la récupération est insuffisante pour rendre les HERCS opérationnels à 100%, vous devez choisir les robots et les composants à réparer en premier. (Le rendement des systèmes endommagés sera réduit, voire inexistant. Si vous envoyez en mission des HERCS en mauvais état, vos pertes risqueront d'être plus élevées et le taux de récupération sera affecté. C'est une procédure qu'il est bon d'éviter à long terme).

Ce mode est offert dans l'écran des [Préférences du Menu Principal \(Main Menu Preferences\)](#) et détermine votre degré d'intervention au niveau des réparations.

- Réparation Automatique de Tous les HERCS (Auto Repair All HERCs). Cette option délègue toutes les décisions concernant les remises en état au service automation de la base. Il effectuera le maximum de réparations.
- Réparation Manuelle de mon HERC (Manually Repair My HERC). Vous ordonnez la réparation de votre HERC et l'utilisation du matériel que vous avez récupéré. Les autres robots seront automatiquement réparés.
- Réparation Manuelle de tous les HERCS (Manually Repair All HERCs). Vous contrôlez toutes les réparations des HERCS en accentuant les remises en état les plus urgentes, et en distribuant la récupération où bon vous semble.

A gauche de l'écran des REPARATIONS (REPAIR) se trouve la fenêtre de

L'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY), qui affiche le HERC actuel, le pilote, et son état. L'état du HERC peut être Parfait (Nominal) (100% opérationnel), Légèrement Endommagé (Light Damage), Moyennement Endommagé (Medium Damage), Très Endommagé, ou Détruit (Destroyed). Il est parfois plus efficace de fabriquer un nouveau HERC que d'utiliser du matériel de récupération pour réparer un système très endommagé ou obsolète.

Choisissez le HERC à réparer dans l'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY). Sous la fenêtre REPARER (REPAIR), vous verrez le statut de tous ses composants internes ou externes. Tous ceux affichant un chiffre inférieur à 100%, requièrent une remise en état.

L'écran de la RECUPERATION TOTALE REQUISE (TOTAL SALVAGE REQUIRED) affiche ce dont vous avez besoin pour réparer le HERC. Si la RECUPERATION DISPONIBLE (SALVAGE AVAILABLE) est suffisante, cliquez sur REPARER TOUT (REPAIR ALL) pour remettre en état tous les composants du HERC. (En ordonnant la réparation de tous les robots, veillez à ne pas utiliser trop d'éléments récupérés sur le premier, au risque de ne pas pouvoir remettre les autres en état).

Si la récupération est insuffisante, vous devez sélectionner les composants à réparer en premier. Choisissez l'élément endommagé le plus vital et vérifiez son ETAT (CONDITION). Ensuite, comparez la récupération disponible à celle qui est REQUISE pour le réparer. Dès que vous cliquez sur REPARER (REPAIR), l'ETAT s'améliore d'un niveau, jusqu'à ce que le composant soit remis en état ou que le stock d'éléments récupérés soit épuisé.

Utilisez ce procédé pour réparer aussi bien que possible les systèmes du HERC. Vous pouvez ANNULER (CANCEL) la procédure de réparations en sélectionnant un nouveau robot dans l'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY). (Toutes les remises en état seront effectuées avec les éléments récupérés).

Quand un HERC est obsolète ou trop endommagé pour être réparé, cliquez sur CASSE (SCRAP). Il disparaîtra de l'inventaire et sera envoyé à la "ferraille".

Dès que tous les HERCS sont réparés du mieux que possible, cliquez sur l'écran de la [Base](#) pour quitter.

## BASE:



La fenêtre de construction offerte dans l'[Ecran de la Base](#), permet de distribuer la récupération disponible pour fabriquer un nouveau HERC. La meilleure façon de procéder est d'utiliser les éléments récupérés au cours des batailles et de fabriquer un HERC à la fois.

Vous commencez *EarthSiege 2* avec quatre HERCS qui composent l'INVENTAIRE DE VOTRE ESCADRON (SQUAD INVENTORY). Vous pouvez avoir jusqu'à huit robots. Pour en fabriquer un nouveau, choisissez une zone libre dans la liste de l'inventaire. Si vous en avez déjà huit (et qu'aucune zone d'entrée n'est disponible), vous devez envoyer à la CASSE le HERC le moins utile. De cette façon, vous libérerez un emplacement et pourrez fabriquer un robot plus performant.

Chaque HERC possède des avantages et des inconvénients: certains sont rapides mais leur puissance de tir est faible, d'autres sont puissants mais coûteux, etc. Pour plus de détails, consultez le paragraphe sur les [Caractéristiques des HERCS](#).

Quand la fenêtre de l'option Fabriquer est ouverte, elle offre un schéma du premier modèle HERC disponible. Si vos stocks de récupération sont suffisants, vous pouvez construire un des robots offerts dans CHOISIR UN MODELE A FABRIQUER (SELECT HERC TYPE TO BUILD). Au-dessous, se trouvent la MASSE (MASS), la VITESSE (SPEED) maximum, les POINTS D'ATTACHE (HARD POINTS), c'est-à-dire la capacité de tir, et la RECUP. REQ. (récupération requise) (SALVAGE REQD) pour fabriquer le HERC en question.

Si la récupération est suffisante, cliquez sur FABRIQUER (BUILD). La création des robots plus petits ne prend pas beaucoup de temps. Ce n'est pas le cas des plus gros qui requièrent parfois plusieurs missions pour faire suffisamment de récupération. Il est possible d'envoyer un HERC à la casse même s'il est en cours de fabrication pour récupérer des éléments vitaux.

Pour fabriquer un nouveau HERC, choisissez un emplacement vide dans l'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY), puis sélectionnez le robot à ajouter dans la liste CHOISIR UN MODELE A FABRIQUER (SELECT HERC TYPE TO BUILD). Quand les composants récupérés sont suffisants, le bouton Fabriquer est mis en relief. Vous pouvez alors cliquer sur FABRIQUER (BUILD) pour lancer le processus de construction.

Pour envoyer un robot à la casse (et récupérer du matériel), cliquez sur le HERC dans l'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY), puis sur CASSE (SCRAP). Vous pouvez détruire des robots terminés ou en cours de fabrication, mais il est impossible de tout récupérer en raison des pertes. Ces éléments peuvent être immédiatement utilisés pour les [Réparations](#) ou pour fabriquer des HERCS et des armes dans l'[Arsenal \(Armory\)](#).

Quand la fabrication d'un HERC se poursuit comme vous le désirez, cliquez sur un autre écran de la [Base](#) pour quitter.

## BASE:



Pour ouvrir cette fenêtre, utilisez le bouton de l'Armory (Armory) offert dans l'écran de la Base. Ainsi, vous pourrez voir l'inventaire des armes. En choisissant **FABRIQUER MANUELLEMENT DES ARMES (MANUALLY BUILD WEAPONS)** dans les [Préférences du Menu Principal \(Main Menu Preferences\)](#), vous pouvez sélectionner les armes et les dispositifs auxiliaires à fabriquer. Vous pouvez ainsi augmenter la puissance de tir et remplacer le matériel perdu au cours des batailles. (En choisissant Fabrication Automatique des Armes (Auto Build Weapons), vous prendrez personnellement toutes les décisions).

L'Espace de Travail Disponible (Workspace Available) est suffisant pour fabriquer jusqu'à cinq armes ou cinq dispositifs par mission (en supposant que vous ayez [récupéré](#) assez d'éléments). Vous pouvez envoyer à la casse toutes les armes dont vous n'avez pas besoin.

Pour fabriquer des armes, cliquez sur le ou les élément(s) à faire apparaître dans l'inventaire correspondant. Dès que vous cliquez sur un élément, la **QUANTITE A FABRIQUER (NUM TO BUILD)** augmente d'une unité, et la [récupération](#) et l'espace de travail requis vous seront spécialement réservés. Pour réduire la quantité, cliquez sur le bouton droit de la souris. Si vous changez d'avis, appuyez sur **EFFACER** pour ramener le chiffre à zéro. Remarque: les composants récupérés sont calculés en tonnes.

Quand vous reviendrez de la mission, les armes apparaîtront dans l'inventaire et les espaces de travail seront disponibles pour les prochaines sélections.

Quand le stock de récupération est épuisé, la fabrication d'armes s'arrête jusqu'à ce que les ressources soient à nouveau disponibles. Dans ce cas, il est possible d'envoyer des armes à la casse. C'est un moyen onéreux de faire de la

récupération, car elles ont occasionné du temps pour être fabriquées, et il est parfois impossible de tout récupérer.

Quand la fabrication des armes se poursuit comme vous le désirez, cliquez sur un autre écran de la [Base](#) pour quitter.

## BASE:



Pour ouvrir cette fenêtre, cliquez sur le bouton EQUIPAGE (CREW) offert dans l'écran de la base. A cet endroit, vous pouvez choisir vos pilotes pour la mission suivante et leur assigner un HERC. Il est conseillé d'emmener les meilleurs quand les objectifs sont retors, et de garder les moins expérimentés pour les missions plus faciles: vous leur donnerez ainsi une chance de s'entraîner. Il est également plus sage d'affecter un pilote de classe Elite à un Apocalypse plutôt que de le confier à un individu inexpérimenté (Rookie).

La liste des pilotes comprend quatre “emplacements”. Celui du haut est le vôtre, et n'est jamais libre car vous participez à toutes les missions. Les emplacements non utilisés pour la mission suivante, seront estompés après le [Briefing](#). Aussi, vérifiez que les pilotes choisis se trouvent dans les emplacements actifs. Pour en rajouter un, cliquez sur la zone vide puis sur la photo du pilote désiré. Pour l'effacer, cliquez sur l'emplacement, puis sur EFFACER (CLEAR).

Pour assigner un pilote à un HERC, cliquez sur l'emplacement du pilote puis sur le robot désiré dans l'INVENTAIRE DE L'ESCADRON (SQUAD INVENTORY) à gauche. Pour plus de détails, consultez les [Caractéristiques des HERCS](#). (Pour changer les [ARMES \(WEAPONS\)](#), ouvrez l'écran correspondant).

Après avoir assigné les pilotes et les HERCS, cliquez sur l'écran de la [Base](#) pour quitter.

## BASE:



Pour obtenir le briefing de la mission suivante, utilisez le bouton MISSION. Vous recevez également des instructions au début des missions et des campagnes, avec un résumé de la situation, les objectifs et un rapport des services de renseignements. Ces informations permettent de configurer les armes et votre escadron. Quand tous vos pilotes sont prêts, ouvrez l'écran du Briefing et cliquez sur COMMENCER MISSION (BEGIN MISSION). Au retour, vous aurez un [compte-rendu \(Debriefing\)](#) de vos actions (ou de vos échecs).

Une carte tactique accompagne également les instructions. Elle affiche le relief, le point de départ et le lieu des objectifs. Les waypoints des missions sont numérotés et entourés en vert.

Pour contrôler la vue sur la carte, cliquez sur la flèche ou les boutons permettant de “zoomer”. D'autres informations se trouvent sous la carte et dans un format de texte que vous pouvez consulter en utilisant la barre de défilement.

Pour quitter, cliquez simplement sur un autre bouton de l'[écran de la base](#).

Pour démarrer, cliquez sur COMMENCER MISSION (BEGIN MISSION). Remarque: vous pouvez revoir les objectifs en appuyant sur [F11]. (Voir les [commandes des HERCS](#) pour savoir comment piloter ces véhicules).



Quand vous revenez vivant d'une mission, votre commandant commente vos performances dans l'écran du compte-rendu, et détermine si la mission a été un échec ou un succès.

Ensuite, le panneau du compte-rendu s'ouvre pour offrir les détails sur vos actions et celles de vos pilotes. A cet endroit, vous découvrez si vous avez rempli ou non les objectifs. Vous obtenez également une liste des armes, des technologies et des [composants récupérés \(salvage\)](#). Enfin, une liste apparaît avec les victoires amies et hostiles.

Après avoir lu le compte-rendu, vous pouvez vous préparer pour la mission suivante.

C'est en détruisant les Cybrides que vous pouvez récupérer du matériel (qu'on considère comme matières premières). Vous pouvez vous procurer des systèmes d'armement complets en éliminant l'ennemi mais sans détruire son artillerie (pour cela, tirez dans les jambes). Vous pouvez également les décrocher en effectuant quelques tirs. Dans certaines missions, vous pourrez vous accaparer des technologies cybrides pour améliorer les armes et vos HERCS.

Les HERCS ont des cockpits différents mais les commandes restent les mêmes. Pour vous en servir, vous pouvez utiliser le clavier ou la souris. Vous pouvez également utiliser l'écran des [Commandes des Préférences de la simulation \(Simulation Preferences Controls\)](#) pour assigner ou changer les boutons du joystick.

Pour plus d'informations, cliquez sur la rubrique surlignée.

[Vues du Cockpit](#) Utilisez une des vues du cockpit ou les vues externes [V] pour détecter les unités ennemies avant qu'elles vous repèrent.

[Viseur Tête Haute \(HUD\)](#) Ces indicateurs sont projetés sur la fenêtre avant et permettent de naviguer, de tirer, et de contrôler votre HERC tout en restant alerte.

[Tableau de Bord](#) Il comprend l'affichage des événements, l'écran du bouclier, les chaînes de tirs, le voyant prêt, l'arme sélectionnée, l'état de l'artillerie, la liaison des armes, le régime moteur, et la centrale énergétique.

[Ecran Multifonctions \(MFD\)](#) Ce panneau permet de sélectionner un des six écrans fonctions: l'état du HERC, l'écran radio, la carte de navigation, le radar de surveillance, l'état de la cible ou la caméra des missiles.

[Viseur Tête Basse \(HDD\)](#) La vue tête basse contient les affichage de contrôle et les rapports des dégâts.

[Préférences de la Simulation \(Simulation Preferences\)](#) Cette option règle l'aspect et les sons de la simulation sur votre ordinateur. ([F12] pour ouvrir).

[Commandes \(Controls\)](#) Ouvrez cette fenêtre à partir de l'écran des préférences [F12] pour choisir les options de contrôle.

[Vues Externes \(External Views\)](#) Cette caractéristique permet de voir une zone grâce à la caméra sonde extérieure. ([V] pour activer ou désactiver).

Cette option permet d'arrêter momentanément

la mission en appuyant sur  
[P]. Pour reprendre la  
partie, cliquez sur  
Continuer (Continue) ou  
appuyez sur [Entrée].

Pour quitter la mission, appuyez sur [Q]. Si vous quittez avant la réalisation des objectifs, les conséquences pourront fâcheusement affecter les missions suivantes.

## COMMANDES DU COCKPIT:

Pour obtenir une des quatre vues du cockpit, utilisez les touches suivantes:



Fenêtre de Gauche [F9]



Fenêtre Avant (Viseur Tête Haute) [Echap]



Fenêtre de Droite [F10]

Modifiez la vue avec la souris en cliquant au bord de l'écran dans la direction voulue. Vous pouvez également configurer le "chapeau" de certains joysticks pour changer de vues. (Voir les [Commandes](#)).



Viseur Tête Basse [F7], [F8], ou [Echap] à partir de la fenêtre avant.

Pour passer aux [Vues Externes](#) (ou pour revenir à une vue normale), appuyez sur [V].

## COMMANDES DU COCKPIT:



Le viseur tête haute regroupe tous les indicateurs reflétés sur la fenêtre avant.  
**Remarque: cliquez sur les zones de la photo de droite pour identifier les caractéristiques.**

La barre de défilement de couleur bleue affiche le cap du compas (en degrés) de la partie inférieure du HERC. (Le cap de la tourelle peut être différent). Remarque: 90 degrés représentent l'est, 180 le sud, 270 l'ouest, et 0 indique le nord. Pour changer de cap, utilisez les commandes de mouvement principales du HERC. N'oubliez pas que le cap du compas indique la direction des déplacements, mais pas celle de la tourelle.

Le triangle vert au dessus de l'indicateur du cap montre la direction du prochain waypoint. Pour vous orienter, suivez le sens indiqué par la flèche verte jusqu'à l'apparition du triangle. La distance jusqu'au waypoint apparaît sous l'indicateur de cap.

Le réticule de visée placé au centre de la fenêtre avant permet de pointer vos armes. (Vous pouvez également viser en utilisant la [Trajectographie Automatique de la Tourelle \(Automatic Turret Tracking\)](#)). Procédez en vous alignant par rapport à la cible et dès qu'elle est à votre portée, commencez à tirer. Pour viser manuellement, déplacez le HERC ou juste la tourelle. Pour les cibles mobiles, vous devez tenir compte de la direction et de la vitesse de l'ennemi. Prenez également en compte, la vitesse des armes: les tirs de lasers sont très rapides mais les missiles non guidés et les impulsions EMP vous forceront à tirer devant la cible.

Le réticule de visée est généralement blanc. Si vous avez sélectionné l'ennemi en

utilisant la [Zone Cible](#), le réticule devient vert dès que vous êtes aligné par rapport à l'ennemi. Quand vous pointez des missiles radioguidés, la zone cible devient rouge dès qu'ils sont verrouillés sur l'objectif. Vous pouvez alors lancer les missiles qui se rendront directement à la cible.

La barre verte au-dessus de l'indicateur de waypoint indique le degré de rotation de la tourelle par rapport au centre. Quand elle est centrée, la tourelle du HERC est orientée vers l'avant. Vous pouvez la tourner à 75 degrés à droite ou à gauche avec les touches [J] ou [K], ou les touches [Flèche Gauche] ou [Flèche Droite]. Suivant la configuration des [commandes](#), vous pouvez également déplacer la tourelle avec un joystick, le “chapeau” d'un joystick, ou avec un palonnier.

**Remarque: Quand vous pilotez un Razor, utilisez les touches [J] ou [K] pour accroître la précision de tir. L'écran radar indique également la position de la tourelle.**

Pour élever ou rabaisser la tourelle, utilisez les touches [I] ou [M], ou [Flèche Haut] ou [Flèche Bas]. Pour recentrer la tourelle, appuyez sur [Espace Arrière].

### (Seulement sur le [Razor](#))

L'altimètre est l'indicateur vertical à “crochets” à droite du viseur tête haute. La barre verte représente l'altitude et la rouge indique l'élévation du sol. L'icône verte mobile représente votre véhicule. Tenez-la éloignée de la barre rouge car quand les deux se rencontrent, cela indique que vous avez touché le sol. L'indicateur bleu affiche la direction et les variations d'altitude.

C'est le carré qui entoure la cible choisie. Il est vert pour la plupart des armes, mais devient rouge dès que vous pointez des missiles radioguidés. Après avoir choisi un objectif, il apparaît dans l'écran du statut de la cible [F5] dans l'affichage multifonctions. Vous pouvez verrouiller les missiles sur lui avec le radar [R], ou l'assigner à la Trajectographie Automatique de la Tourelle (TAT) (cette procédure est impossible à réaliser dans le [Razor](#)). La cible choisie sera indiquée par un carré jaune dans l'écran radar [F4].

Si votre HERC est doté d'un dispositif de visée, utilisez la TAT (ATT) pour viser les composants individuels cybrides. Après avoir sélectionné la cible, utilisez la touche de tabulation pour pointer sur un composant particulier.

Pour choisir une cible, appuyez sur la touche [Entrée] ou cliquez sur le bouton CIBLE (TARGET) dans l'écran radar [F4] de l'affichage multifonctions. Les

touches [Entrée] (ENTER) et CIBLE permettent de vérifier les cibles disponibles et d'en choisir une. Quand l'objectif n'est pas visible sur le viseur tête haute, une flèche verte apparaît pour vous indiquer sa direction.

Pour verrouiller les missiles sur une cible, activez le radar R]. Quand la zone cible devient rouge, vous êtes verrouillé et tous les missiles radioguidés se dirigeront directement vers l'objectif. (Certains Cybrides peuvent repousser ces missiles en manoeuvrant rapidement ou en utilisant un système de contre-mesures électroniques). **Remarque: les missiles électro-optiques ne requièrent aucun verrouillage car ils sont guidés manuellement. Pour ce faire, utilisez le joystick ou les commandes du clavier numérique, dans l'écran de Vue des Missiles (Missile View) [F6] de l'affichage multifonctions.**

La TAT déplace automatiquement la tourelle pour pointer les armes vers la cible choisie. Elle la suivra jusqu'à ce que vous procédiez à une nouvelle sélection, que vous preniez le contrôle de la tourelle, que vous désactiviez la TAT, ou jusqu'à ce que la cible soit détruite ou qu'elle soit hors de portée. Quand vous choisissez un nouvel objectif, la TAT se verrouille automatiquement sur lui. (Pour plus d'informations, consultez la [zone cible](#)).

Pour activer ou désactiver la TAT, cliquez sur le bouton LOCALISER (TRACK) sur le tableau de bord ou appuyez sur [T]. La TAT se trouve en haut à gauche du viseur tête haute quand la trajectographie automatique est activée. **Remarque: la TAT vise le centre de la cible. Pour un contrôle de tir plus précis, utilisez un [dispositif de visée \(Targeting pod\)](#) ou procédez manuellement. Ce type de dispositif permet à la TAT de viser les composants cybrides individuels. Après avoir sélectionné une cible, appuyez sur la touche de tabulation pour viser un élément particulier.**

**Remarque: La trajectographie automatique n'est pas utilisée sur le [Razor](#) car elle gêne la navigation.**

## COMMANDES DU COCKPIT:



Les HERCS possèdent divers tableaux de bord mais tous offrent les mêmes caractéristiques. **Remarque: cliquez sur les zones de l'image à droite pour les identifier.**

Cette zone de texte affiche durant les missions les remises à jour, et vous avertit quand vous arrivez aux waypoints, quand il y a des pannes de systèmes, etc.

Votre HERC est protégé par des boucliers à l'avant et à l'arrière. (Pour savoir comment ils fonctionnent, consultez le paragraphe sur les [Boucliers](#)). L'écran des boucliers indique leur puissance par un pourcentage et une couleur. Plus la couleur est vive, plus le bouclier est puissant à cet endroit. Sa résistance est diminuée par les tirs ennemis, mais se renforce grâce à la centrale énergétique. Vous ne pouvez pas détourner de la puissance vers les boucliers mais vous pouvez accroître leur force avec un [caisson protecteur \(Shield pod\)](#).

La puissance des boucliers est distribuée équitablement entre l'avant et l'arrière, mais vous pouvez changer cet équilibre si besoin. Pour ajouter de la puissance, cliquez sur le symbole du bouclier, ou sur ([) (pour l'arrière) ou (]) (pour l'avant). **Remarque: prenez garde à protéger les parties les plus vulnérables si vous modifiez l'équilibre entre l'avant et l'arrière.**

Ces boutons numérotés activent les armes individuelles. Pour activer une arme manuellement, cliquez sur le bouton ou la touche numérotée correspondante ([1], [2], etc.). Vous pouvez également [relier \(Link\)](#) des armes associées, ou former jusqu'à trois chaînes de tirs pour activer rapidement l'artillerie suivant la situation.

Ce procédé établit une séquence de tirs fixe. Pendant que vous tirez, toutes les armes disponibles de la chaîne sont vérifiées et utilisées. Ceci permet d'optimiser votre puissance de tir sans avoir à appuyer sur des boutons pendant les

combats. Elle permet également aux armes fonctionnant à l'énergie de se recharger entre les tirs.

Pour programmer une chaîne de tirs, cliquez sur le bouton correspondant au numéro de la chaîne (I, II ou III) ou appuyez sur la touche [²]. Ensuite, visez la cible et commencez à tirer. Les armes composant la chaîne de tirs se déclenchent uniquement quand la cible est à leur portée.

La chaîne de tirs I comprend toutes les armes et est disponible au début de chaque mission. Les chaînes II et III ne comportent aucune arme, pour vous permettre de les personnaliser et de choisir l'artillerie selon la portée, la puissance, etc.

Pour programmer une chaîne de tirs, choisissez I, II ou III. Ensuite, appuyez sur [Alt] et le numéro des armes désirées (Exemple: [Alt]+[1]). Dès que vous ajoutez une arme à la chaîne, l'indicateur "prêt" vert correspondant s'allume. Pour retirer une arme de la chaîne, appuyez sur [Alt] et le numéro correspondant. Après avoir établi la configuration, cliquez sur le bouton du numéro de la chaîne ou appuyez sur [²]. Vous pouvez programmer ou reprogrammer toutes les chaînes de cette façon.

Il est possible d'utiliser manuellement les armes individuelles ou reliées (en ne tenant pas compte des chaînes auxquelles elles appartiennent). Pour ce faire, appuyez sur [Z] ou [Alt]+[Z] pour choisir l'arme suivante ou précédente, et utilisez la gâchette du joystick ou la [barre d'espace].

**Remarque: La plupart des pilotes n'incorporent pas de missiles dans les chaînes personnalisées pour les utiliser contre des cibles spécifiques non protégées.**

Ce voyant, placé à côté du sélecteur de l'artillerie, devient vert quand l'arme est pointée vers la cible et prête à tirer. Il devient rouge quand il n'y a pas d'objectif ou quand l'arme n'est pas prête (la cible est trop loin ou n'est pas verrouillée, ou bien l'arme est déchargée ou à court de munitions). Une chaîne de tirs ignore toutes les armes non prêtes (quand elles ne sont pas rechargées ou à portée de la cible).

Cette barre blanche affiche l'arme sélectionnée pour le tir suivant (procédé manuel ou chaîne de tirs).

Une barre située à droite du nom des armes à munitions (comme les canons automatiques) affiche le nombre de salves disponibles. Quand le compteur est à zéro, vos munitions sont épuisées. Remarque: si vous effectuez une mission d'entraînement, choisissez Munitions Illimitées (Unlimited) pour éviter ce problème.

Pour les armes à énergie (Lasers, PBW, ELF, EMP), la barre indique leur état sous forme graphique. Elles peuvent se recharger indéfiniment dans la centrale énergétique mais doivent disposer d'une charge minimale pour être utilisées. Les lasers et les armes ELF se rechargent à une fréquence fixe jusqu'à épuisement des réserves. Les rayons à particules, les canons plasma et EMP sont des armes à impulsions qui utilisent toute la charge en un seul tir, et qui requièrent un rechargement pour être à nouveau opérationnelles.

**Remarque: les armes endommagées se rechargeront plus lentement. Quand une arme n'est plus opérationnelle, l'indicateur de statut indique: "NON OPERATIONNELLE" ("OFFLINE").**

En reliant deux armes identiques, elles tireront en même temps. Ceci accroît l'impact du tir mais consomme rapidement l'énergie et les munitions. Pour ce faire, choisissez une des armes et cliquez sur RELIER (LINK) ou appuyez sur [L]. Quand une arme se met en marche, l'autre tire simultanément. Remarque: quand une arme est incluse dans une chaîne de tirs, l'autre fait feu automatiquement. Pour les séparer, choisissez-en une, puis cliquez sur Relier ou appuyez sur [L].

Cet indicateur affiche la puissance des gaz utilisée, et indique si vous avancez ou reculez. Quand il est centré, cela indique que vous êtes à l'arrêt. (Remarque: le [Razor](#) ne va que vers l'avant). Dès que le régime moteur est réglé, il reste en place jusqu'à nouvel ordre.

Pour régler le régime moteur, cliquez sur le curseur pour augmenter ou réduire sa valeur. Pour aller vers l'avant, appuyez sur [Flèche Haut] du clavier numérique, et pour aller en arrière, appuyez sur [Flèche Bas]. (Avec un joystick, poussez le manche vers l'avant ou vers l'arrière). Pour un arrêt complet, appuyez sur la touche centrale [5] du clavier numérique ou sur le bouton 3 de certains joysticks. N'oubliez pas que la commande de rotation dépend du déplacement. Quand vous êtes arrêté ou que vous faites marche avant, tournez à droite pour vous diriger à droite. En marche arrière, tournez à droite pour vous diriger à gauche.

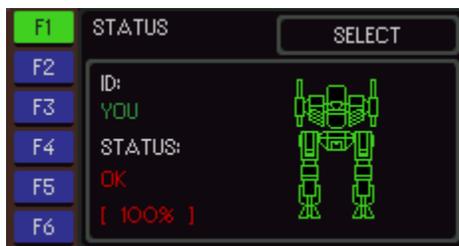
Pour contrôler le régime moteur du Razor, utilisez les touches du clavier numériques [+] ou [-].

C'est l'indicateur d'énergie de votre HERC. Cet écran affiche l'énergie disponible dans la centrale énergétique pour le déplacement, les boucliers et les armes. Si vous y puisez trop d'énergie, le rechargement des armes sera réduit, ce qui enrayera leur fonctionnement.

## COMMANDES DU COCKPIT:

Cet écran placé directement au-dessus ou au-dessous de la fenêtre avant, offre l'affichage des fonctions vitales. L'écran par défaut est le RADAR du HERC. Vous pouvez cliquer sur les boutons du tableau de bord (F1 à F6), ou appuyez sur les touches du clavier (F1 à F6).

[F1] - STATUT (STATUS) ; [F2] - COMMUNICATIONS DIRECTES (FLASHCOMM) ; [F3] - CARTE DE NAVIGATION (NAV MAP) ; [F5] - STATUT DE LA CIBLE (TARGET STATUS) ; [F6] - CAMÉRA DU MISSILE (MISSILE CAM)



Cet écran affiche le statut opérationnel des composants principaux du HERC. Le vert indique qu'ils sont en parfait état, le jaune indique des dégâts modérés, l'orange indique des dégâts sérieux, le rouge indique une panne imminente, et le gris indique un système détruit ou en panne. Pour voir l'état des autres HERCS, appuyez sur [D]. Pour un rapport détaillé sur l'état structurel et interne, ou sur l'artillerie de votre HERC ou ceux des autres pilotes, vérifiez le [viseur tête basse \(HDD\)](#) [F8].



C'est le panneau qui permet de communiquer avec les autres pilotes. Il transmet simultanément toutes les communications sur une fréquence brouillée. Avant de se mettre à exécution, le pilote le plus près vous préviendra. Si aucun des membres ne peut exécuter votre ordre, un des pilotes donnera une réponse "négative". (Pour envoyer un message à un individu particulier, consultez l'[affichage des commandes \(Command Display\)](#) ([F7].)

Vous pouvez envoyer des messages en cliquant sur le panneau des communications directes. Si vous êtes dans le cockpit, utilisez les touches

raccourcies correspondantes. Pour ouvrir ce panneau, utilisez [F2], puis cliquez sur le message à envoyer. Pour ce faire, appuyez sur la touche correspondante (la lettre surlignée en rouge), ou consultez les messages avec les touches [;] ou [:]. Ensuite, transmettez le message sélectionné en cliquant sur le bouton “XMIT” (Transmettre) ou en appuyant sur la touche [X].

A l'extérieur du panneau des communications directes, choisissez un message en appuyant sur [Alt] et sur la touche du message, puis transmettez-le en appuyant sur [X].

- Attaquez ma cible (Attack My Target) [Q]. Ordonne aux pilotes d'attaquer la cible sélectionnée.
- Ignorez ma cible (Ignore My Target) [G]. Ordonne aux pilotes de ne pas s'occuper de la cible sélectionnée.
- Aidez-moi! (Help Me Out!) [H]. Vous avez des problèmes et avez besoin de leur aide.
- Rejoignez-moi (Join On Me) [O]. Ordonne à tous les pilotes de se mettre à portée des communications et de suivre vos manoeuvres.
- Balayer les Hostiles (Scan For Hostiles) [C] /Régime électronique (EMCON) [E]. Demande aux pilotes d'activer leurs radars. Après avoir envoyé “Balayer les hostiles”, le message devient “Régime électronique” (et inversement). Le régime électronique indique aux pilotes d'éteindre leur radar. **Remarque: tous les HERCS sont reliés par un système informatique. Quand un radar repère une cible, elle apparaît sur tous les radars des membres de l'escadron.**
- Feu à volonté (Fire At Will) [F] /Ne tirez pas (Hold Your Fire) [F]. “Feu à volonté” indique à l'escadron de tirer sur les cibles placées de leur côté. Ensuite, le message devient “Ne tirez pas” (et inversement).



Cette carte présente une vue aérienne du terrain que vous traversez. Votre HERC y est représenté par une croix blanche. La carte suit vos déplacements et est toujours orientée vers la direction que vous suivez pour éviter les obstacles.



L'écran Radar indique la position relative des HERCS (en blanc), les infrastructures amies (en bleu), les unités ennemies (en rouge), les engins volants (en jaune) et les installations ennemies (en vert).

Le triangle rouge au centre représente votre HERC et la ligne représente le cap. La partie bleue représente la “zone cible” (à la forme d'un cône) visible à travers la fenêtre et dans laquelle vous pouvez vous verrouiller sur les cibles. Quand la tourelle est en rotation, cette zone se déplace également sur le radar. La cible sélectionnée apparaît dans un carré jaune. (Le cercle vert indique la distance à laquelle les Cybrides peuvent vous repérer quand le radar est passif).

**Important: Vous pouvez uniquement vous verrouiller sur les hostiles placés dans la zone cible.**

Cliquez sur le bouton PORTEE (Range) ou appuyez sur [Alt]+[R] pour accroître ou réduire la portée de votre radar. Les balayages à longue portée vont bien au-delà de la distance que vous pouvez voir. Cependant, ils permettent également aux unités ennemies de vous détecter.

Pour sélectionner un ennemi dans la zone cible, cliquez sur le bouton CIBLE (TARGET) ou appuyez sur [Entrée]. La cible visible la plus proche est entourée par des crochets jaunes sur l'écran radar, ou par une [zone cible](#) dans le viseur tête basse. Vous pouvez ainsi vérifier toutes les cibles.

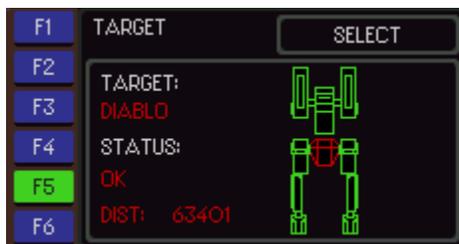
Avec le radar, pour passer du mode Actif (ACT) au Passif (PAS), cliquez sur les boutons correspondants ou appuyez sur [R]. Le mode passif balaye les radars ennemis en silence pour éviter d'être détecté par les missiles guidés (à moins que vous soyez équipé d'un système de contre-mesures électroniques). Le radar passif ne permet pas la détection des unités ennemies effectuant des procédures de balayage.

En mode PASSIF, un cercle vert apparaît sur l'écran radar. Il représente la distance conseillée pour surveiller les mouvements de l'ennemi sans être repéré par le radar. Aussi longtemps que les Cybrides restent à l'extérieur du cercle et que votre radar est passif, ils ne pourront pas vous détecter.

Le mode ACTIF envoie des émissions radio qui “illuminent” toutes les unités environnantes même si elles n'émettent pas. Tous les HERCS sont reliés entre

eux et quand un pilote découvre une cible, les autres sont immédiatement prévenus. Quand le balayage radar actif repère la position d'un ennemi, il le désigne comme cible, et les missiles radioguidés n'ont plus qu'à suivre ses transmissions. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe sur le [Radar](#).

Pour lancer les missiles radioguidés dotés de systèmes de verrouillage, cliquez sur ACTIF (ACTIVE) ou appuyez sur [R] pour activer le radar. Ensuite, choisissez un objectif (la zone cible rouge indique que vous êtes verrouillé). Tous les missiles radioguidés iront alors vers la cible (à moins que l'ennemi utilise un système de contre-mesures électroniques). Pour plus de détails sur les missiles électro-optiques, consultez l'Ecran de Vue des Missiles [F6].



Cet écran identifie la cible sélectionnée et fournit une estimation des dégâts. Vous pouvez alors concentrer vos tirs sur la partie vulnérable de l'ennemi. Quand cette fenêtre est ouverte, cliquez sur le bouton Sélectionner (Select) pour choisir une cible. Quand aucune n'est sélectionnée, l'écran affiche CIBLE: AUCUNE (TARGET: NONE). Quand l'ordinateur des affichages multifonctions ne reconnaît pas la cible, il affiche CIBLE: INCONNUE (TARGET: UNKNOWN).



Cet écran affiche le statut de verrouillage du missile en cours, et offre une description visuelle de ceux que vous tirez. Il vous laisse également contrôler les missiles électro-optiques. Quand votre radar se verrouille sur une cible, VERROUILLER (LOCK) est surligné en rouge.

Quand vous tirez un missile électro-optique, utilisez cet écran pour le guider manuellement avec le joystick ou les touches fléchées. Pendant la procédure, maintenez le bouton de tir ou la barre d'espacement enfoncés pour contrôler le missile et le guider jusqu'à la cible. Vous reprenez les commandes du HERC dès

qu'il atteint l'objectif, qu'il explose ou qu'il manque de carburant.

## COMMANDES DU COCKPIT:

Il existe plusieurs façons d'ouvrir l'écran du Viseur Tête Basse:

- Sélectionnez [F7] pour l'[Affichage des Ordres \(Command Display\)](#) ou [F8] pour le [Détails des Dégâts \(Damage Detail\)](#).
- Cliquez sur la souris en bas de la vue principale du cockpit.
- Suivant la configuration de vos [Commandes](#), abaissez le “chapeau” du joystick.

Pour retourner au cockpit, ouvrez l'écran du viseur tête basse ([F1] à [F6]), appuyez sur [Echap], ou cliquez en haut de l'écran.



Cet écran est similaire à la Carte Tactique des Missions utilisée pour le Briefing. Il est mis à jour en temps réel et permet d'envoyer des ordres aux pilotes.

La bordure rouge de la carte définit la zone d'action et quand vous en sortez, la mission échoue. Les pilotes qui vous accompagnent apparaissent dans les écrans de communication près de la carte. Sur la carte, ils sont identifiés par la couleur entourant leur nom dans la fenêtre des communications.

Dans l'Ecran des Ordres, vous pouvez communiquer individuellement avec les pilotes (mais pas avec tous les pilotes à la fois comme dans l'écran des communications directes). Quand ils n'émettent pas, leur écran vidéo reste sombre, n'affichant que leurs nom et statut, et les ordres reçus. Quand le système de communication d'un pilote ou d'un HERC n'est plus opérationnel, l'écran vidéo est brouillé et vous ne pouvez pas leur envoyer de messages.

Avant d'envoyer un message, sélectionnez un membre de votre escadron. Pour ce faire, sélectionnez le repère du pilote sur la carte, cliquez sur l'écran de communication ou appuyez sur le chiffre correspondant (de gauche à droite: [1], [2], [3]). Si le pilote sélectionné peut communiquer, il répond en disant "J'attends" ("Standing by"). Sélectionnez le texte approprié en appuyant sur la touche raccourcie correspondante ou en cliquant sur le message.

Pour certains messages, vous devez sélectionner un emplacement ou une unité sur la carte comme point de destination ou waypoint. Faites défiler la carte en cliquant sur les boutons appropriés ou en appuyant sur [=] ou [)]. Puis cliquez sur une unité amie ou ennemie pour sélectionner. Pour choisir un point du quadrillage, cliquez avec le pointeur de la souris. Pour envoyer un message, cliquez sur le bouton XMIT (Transmettre) ou appuyez sur la touche [X]. Cliquez sur ANNULER (CANCEL) ou appuyez sur la barre d'espace si vous changez d'avis.

- Se retirer (Disengage) [D]. Ordonne au pilote d'arrêter le combat avec l'ennemi.
- Attaquer l'ennemi (Attack the Enemy) [Q]. Ordonne au pilote d'attaquer la cible choisie. Après avoir donné l'ordre, vous devez cliquer sur la cible de la carte que vous voulez attaquer. Une ligne colorée relie alors le pilote à la cible sélectionnée.
- Défendre une position (Defend Position) [F]. Ordonne au pilote de se diriger et de défendre un point de quadrillage précis ou une unité amie de votre choix. Cliquez sur l'unité amie à protéger et choisissez un point du quadrillage avec la souris. Le pilote en question ignorera toutes les unités ennemies rencontrées, et une fois en position, il attaquera toutes les hostiles qui s'approcheront (mais il ne poursuivra pas ceux qui s'enfuieront).
- Point du quadrillage patrouille (Patrol Gridpoint) [T]. Ordonne au pilote d'avancer vers un point précis. Sélectionnez un point du quadrillage avec la souris. Le pilote attaquera toutes les cibles rencontrées, et une fois en position, défendra la zone jusqu'à nouvel ordre.
- Aller au point de quadrillage (Go to Gridpoint) [G]. Ordonne au pilote d'avancer vers les points choisis sur la carte de mission, en évitant toutes les cibles rencontrées en route. Sélectionnez un point du quadrillage avec la souris. Une fois arrivé, le pilote s'avancera vers le point de quadrillage pour le défendre.
- Rejoignez-moi (Join On Me) [O]. Ordonne au pilote de vous rejoindre.

Dès qu'il se trouve à une distance de communication raisonnable, il suit vos manoeuvres. Cette procédure est efficace pour se débarrasser d'un adversaire.

- Balayer les hostiles (Scan for Hostiles) [C]. Ordonne au pilote d'activer le radar et de balayer les unités ennemies. Ceci lui permet de voir plus loin mais accroît les risques d'attaques aériennes et d'embuscades.  
**Remarque: tous les HERCS sont reliés par un système informatique. Aussi, quand une unité ennemie est repérée par un pilote, elle est vue par tout l'escadron.**
- Régime Electronique (EMCON) [E]. Ordonne au pilote d'activer le régime électronique, de désactiver le radar et de maintenir le silence radio jusqu'à réception du message "Balayer les Hostiles" (Scan for Hostiles).
- TRANSMETTRE (XMIT) [X]. Envoie un ordre au pilote.
- Annuler (Cancel) [Barre d'Espacement]. Annule le message avant la transmission.



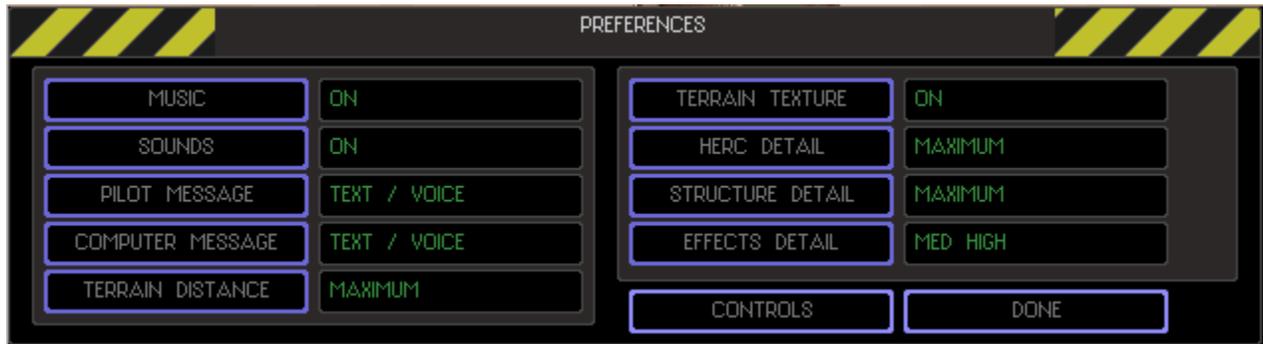
Cet écran présente une analyse complète des systèmes et des dégâts de vos HERCS, et de la cible sélectionnée. Pour afficher un nouveau robot, cliquez sur les boutons fléchés, ou appuyez sur les touches fléchées du clavier.

Le statut du HERC est divisé en trois catégories: la partie structurelle, la partie interne, et les armes. Pour passer d'une vue à l'autre, appuyez sur [S], [I] ou [Z] sur votre clavier, ou cliquez sur les touches fléchées haut/bas. L'état général des éléments se distingue par différentes couleurs: vert = normal, jaune = dégâts moyens, orange = dégâts sérieux, rouge = panne imminente, et gris = hors d'usage. L'état de fonctionnement est exprimé en pourcentages.



## COMMANDES DU COCKPIT:

Ouvrez cet écran pendant la mission en appuyant sur [F12]. La partie sera momentanément interrompue jusqu'à ce que vous procédiez à vos sélections. Remarque: si *EarthSiege 2* est plutôt lent sur votre ordinateur, réduisez de un ou deux niveaux les détails graphiques.



Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver la musique.

Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver les effets sonores dans la simulation.

Choisissez cette option pour voir les messages sur l'écran, pour seulement les entendre, ou pour les voir et les entendre.

Choisissez cette option pour voir les messages sur l'écran, pour seulement les entendre, ou pour les voir et les entendre.

Choisissez cette option pour régler la distance à laquelle le terrain devient visible.

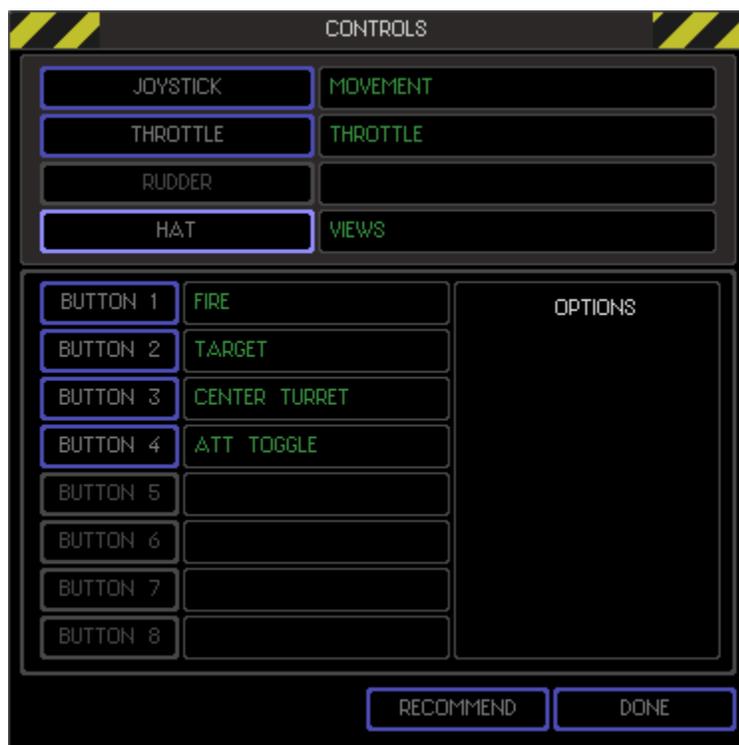
Choisissez cette option pour activer ou désactiver la texture du terrain.

Cliquez sur un ou plusieurs de ces éléments pour régler le niveau des détails graphiques du jeu. Ils influencent beaucoup la rapidité et l'aspect de la simulation suivant votre ordinateur. Quand l'action est saccadée ou s'arrête momentanément, il est conseillé de réduire le niveau des détails.

Ouvrez l'écran des [commandes](#) pour configurer ou modifier les périphériques de contrôle (joystick, palonnier, etc.) dans la simulation. (Vous devez déjà les avoir configurés et calibrés pour Windows. Pour Windows 95, ouvrez l'application du joystick dans le panneau de configuration de Windows. Pour Windows 3.1, consultez la documentation de vos périphériques ou ouvrez le fichier [LISEZMOI](#) d'*EarthSiege 2*).

Cette option permet de sauvegarder les changements et de retourner dans le cockpit pour reprendre la mission.

## COMMANDES DU COCKPIT:



La fenêtre des commandes permet de choisir le joystick et les autres périphériques de contrôle, et de sélectionner la fonction des boutons. (Les périphériques doivent être configurés et calibrés pour Windows. Pour Windows 95, ouvrez l'application du joystick dans le panneau de configuration de Windows. Pour Windows 3.1, consultez la documentation de vos périphériques ou ouvrez le fichier [LISEZMOI](#) d'*EarthSiege 2*.)

Pour accéder à cet écran, vous devez vous trouver dans la simulation c'est-à-dire au milieu d'une mission. Ouvrez l'écran des [Préférences](#) [F12], puis cliquez sur le bouton des Commandes.

Cliquez sur ce bouton pour choisir l'utilisation du joystick. Quand il n'est pas configuré pour Windows, ce bouton est estompé. Si vous avez un joystick mais ne désirez pas l'utiliser, choisissez AUCUN JOYSTICK (NO JOYSTICK), et le clavier sera choisi comme périphérique de contrôle par défaut. Sélectionnez MOUVEMENTS (MOVEMENT) pour contrôler la partie principale du HERC avec le joystick (les mouvements avant/arrière, les rotations, et les accélérations). Sélectionnez TOURELLE (TURRET) pour contrôler la partie supérieure, la rotation et l'élévation de la tourelle du HERC avec le joystick.

Si votre joystick est muni d'un bouton "curseur" ou d'un bouton "numéroté" pour régler la puissance, cette option permet de l'utiliser pour contrôler le [REGIME MOTEUR](#) ou pour diriger l'élévation de la [TOURELLE](#).

Si vous avez un palonnier, un deuxième joystick ou un périphérique similaire, cette option permet de configurer leur utilisation. Vous pouvez utiliser le palonnier pour contrôler les MOUVEMENTS de la partie principale du HERC, ou ceux de la TOURELLE. Les touches [J] et [K] contrôlent la rotation du Razor et les mouvements latéraux de la tourelle.

Si votre joystick est muni d'un "chapeau", vous pouvez l'utiliser pour les VUES (VIEWS) du cockpit, ou pour contrôler la rotation et l'élévation de la TOURELLE.

Ils permettent de déterminer la fonction des boutons principaux du joystick.  
**Remarque: sur presque tous les joysticks, la gâchette est le bouton 1. Les numéros des autres boutons dépendent du modèle. (Pour plus de détails sur l'affectation des boutons pour les périphériques ThrustMaster® Weapons Control System ou similaires, consultez le fichier [LISEZMOI](#)).**

Cliquez sur le Numéro du Bouton (Button #) que vous désirez affecter ou modifier (la colonne des Options affiche les choix disponibles). Cliquez sur Numéro du Bouton (Button #) pour faire apparaître le paramètre désiré.

Tirer (Fire): Fait tirer l'arme sélectionnée

Cible (Target): Sélectionne une nouvelle cible

Changer de direction (Change Direction): Renverse la direction

Centrer les jambes (Center Legs): Aligne le corps du HERC avec la tourelle.

Centrer la tourelle (Center Turret): Remet la tourelle à niveau, l'aligne au corps du HERC, désactive la TAT (ATT).

Arrêter tout (All Stop): Régime moteur à zéro (puissance des gaz minimum avec le Razor).

Commutateur TAT (ATT Toggle): Active ou non la trajectographie automatique de la tourelle.

Cible la plus proche (Target Nearest): Sélectionne la cible la plus proche

Élément de la cible (Target Part): Sélectionne l'élément à viser

Relier l'arme (Link Weapon): Relie/Sépare l'arme sélectionnée

Vue Externe (External View): Passe de la vue externe à la vue interne

Vue du Cockpit (Cockpit View). Retourne au Cockpit

Affichage Multifonctions (MFD Display). Fait le tour des écrans multifonctions (F1 à F6)

Vue d'une poursuite (Chase View). Vue externe d'une poursuite  
Boucliers avant (Shields Front). Accroît le bouclier avant  
Boucliers arrière (Shields Rear). Accroît le bouclier arrière  
Arme suivante (Next Weapon). Sélectionne l'arme suivante  
Commutateur des armes (Weapon Toggle). Pour ajouter/enlever une arme d'une chaîne de tirs  
Arme précédente (Previous Weapon). Pour sélectionner l'arme précédente  
Chaîne suivante (Next Chain). Pour obtenir la chaîne de tirs suivante

Cliquez sur ce bouton pour entrer les paramètres conseillés du périphérique de contrôle.

Après avoir effectué tous les changements, cliquez sur TERMINE (DONE) pour rejoindre le menu des [Préférences de la Simulation \(Simulation Preferences\)](#).

## ■ COMMANDES DU COCKPIT:



La vue externe permet de visualiser ce qui se passe autour de vous ou d'un autre HERC de votre escadron. La vue externe permet de “zoomer” et d'obtenir une vue panoramique, et de contrôler votre HERC. C'est un bon moyen de vérifier le relief, de repérer les ennemis camouflés et de conduire des manoeuvres en mémorisant le terrain.

Pour activer la vue externe, appuyez sur [V]. Pour rejoindre le cockpit, appuyez sur [V] ou [Echap].

A l'extérieur, la vue suit le HERC. Vous pouvez obtenir une vue panoramique autour et au-dessus du robot en utilisant le joystick ou les touches fléchées du clavier. Pour agrandir ou réduire la vue avec le joystick, maintenez le bouton de tir enfoncé tout en poussant le manche vers l'avant ou vers l'arrière. Pour “zoomer” avec le clavier, maintenez la barre d'espacement enfoncée en appuyant sur les touches fléchées haut/bas.

Pour passer du point de vue au contrôle du HERC, appuyez sur [Entrée]. Vous aurez toujours la vue externe mais pourrez contrôler le HERC et ses armes. Appuyez sur [Entrée] pour repasser à l'autre vue.

Pour visualiser les autres HERCS de l'escadron, appuyez sur [N]. En regardant un autre robot, vous pouvez obtenir une vue panoramique, et agrandir ou réduire la vue (mais vous n'avez plus le contrôle). Pour retourner au cockpit, appuyez sur [V] ou [Echap].

Cette rubrique offre les capacités des armes et des véhicules, des conseils tactiques, des touches raccourcies et d'autres informations qui pourront vous aider à gagner l'avantage lors des combats.

Pour plus de renseignements, cliquez sur les rubriques surlignées.

[Conception des HERCS](#) Vue d'ensemble du véhicule de combat HERCULAN.

[Types d'HERCS](#) Description des HERCS de l'inventaire de la Résistance Humaine.

[Armes](#) Description des armes et des dispositifs utilisés par les humains sur les HERCS.

[Cybrides](#) Description des véhicules cybrides ennemis.

[Structures](#) Description des installations amies et ennemies.

[Tactiques](#) Conseils pour rester en vie. Lecture conseillée.

[Remarques du Concepteur](#) Conseils d'expert du concepteur.

## REFERENCES:



Le HERC (raccourci d'HERCULAN) est un véhicule de combat bipède et blindé adapté pour tous les types d'environnement. Au début, la plupart des modèles opérationnels furent pilotés par des intelligences artificielles cybrides. Après le renversement ennemi, la Résistance Humaine découvrit des HERCS datant d'avant l'époque des Cybrides. Les modèles humains ont depuis évolué grâce aux composants technologiques récupérés occasionnellement.

L'évolution du HERC commença depuis l'époque des “chars”, véhicules de combat blindés du 20e siècle. La partie principale contient le réseau d'alimentation, le carburant, et les systèmes électroniques. La puissance est fournie par un réacteur à fusion, et le débit est récolté par la centrale énergétique (un condensateur perfectionné), puis redistribué aux moteurs de transmission, aux boucliers et aux instruments. Au-dessus se trouve le compartiment du pilote, une tourelle blindée qui peut pivoter ou s'élever séparément. Les armes sont modulaires et montées sur les points d'attache pour permettre au pilote de viser et de tirer avec la tourelle sans changer le cap du véhicule. Ceci permet une acquisition de la cible plus rapide et un degré de pointage plus précis qu'avec les modèles aux corps fixes. Le [Razor](#), un HERC top secret, s'inspire d'un autre engin et est capable de voler.

Le système de transmission bipède permet au HERC de se déplacer sur des reliefs variés, d'aller en avant ou en arrière, à droite ou à gauche, et de pivoter sur place comme un véhicule à chenilles. Le seul inconvénient est sa vulnérabilité. Les HERCS humains doivent être blindés, armés de boucliers, et offrir des systèmes de survie pour soutenir le pilote. Les unités cybrides requièrent uniquement une protection des systèmes vitaux, comme le réacteur et les armes. Néanmoins, la [récupération](#) des composants cybrides offrent des “matières premières” de valeur que les humains peuvent utiliser pour réparer ou fabriquer

de nouveaux HERCS.

## REFERENCES:

```
{button Outlaw,JI('`,`Reference_2_HERC1')}{button Raptor,JI('`,`Reference_2_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference_2_HERC3')}{button Samson,JI('`,`Reference_2_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference_2_HERC5')}{button Apocalypse,JI('`,`Reference_2_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference_2_HERC7')}{button Maverick,JI('`,`Reference_2_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference_2_HERC9')}
```

En général, plus les HERCS sont imposants plus ils peuvent transporter d'armes. Leur blindage et les boucliers sont également plus résistants. Cependant, ils sont plus lents et moins manoeuvrables. Cliquez sur le nom d'un HERC pour faire apparaître une photo et pour connaître ses caractéristiques. **Remarque: les armes disponibles dépendent de l'inventaire.**

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <a href="#">Outlaw</a>     | C'est le véhicule éclaireur le plus léger et rapide.             |
| <a href="#">Raptor II</a>  | C'est un véhicule de reconnaissance blindé et de taille moyenne. |
| <a href="#">Tomahawk</a>   | C'est un véhicule d'attaque de taille moyenne.                   |
| <a href="#">Samson</a>     | C'est un véhicule lourd de recherche et de destruction           |
| <a href="#">Colossus</a>   | C'est un véhicule d'artillerie lourd et lent.                    |
| <a href="#">Apocalypse</a> | Il est aussi puissant que le Colossus, mais plus rapide.         |
| <a href="#">Ogre</a>       | C'est un gros mais lent véhicule de combat.                      |
| <a href="#">Maverick</a>   | C'est un véhicule éclaireur très rapide et efficace.             |
| <a href="#">Razor</a>      | C'est un HERC volant.  |

## REFERENCES:

{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference\_2\_HERC\_Types')} {button Outlaw,JI('`,`Reference\_2\_HERC1')}  
{button Raptor,JI('`,`Reference\_2\_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference\_2\_HERC3')}{button  
Samson,JI('`,`Reference\_2\_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference\_2\_HERC5')}{button  
Apocalypse,JI('`,`Reference\_2\_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference\_2\_HERC7')}{button  
Maverick,JI('`,`Reference\_2\_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference\_2\_HERC9')}

## Outlaw

**Poids:** 27 t

**Hauteur:** 6,1 m

**Vitesse moyenne:** 100 km/h

**Capacité d'Armement:** 3

**Récupération requise:** 60 t

L'Outlaw est l'engin principal des missions d'éclairage et de reconnaissance.

## REFERENCES:

{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference\_2\_HERC\_Types')} {button Outlaw,JI('`,`Reference\_2\_HERC1')}  
{button Raptor,JI('`,`Reference\_2\_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference\_2\_HERC3')}{button  
Samson,JI('`,`Reference\_2\_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference\_2\_HERC5')}{button  
Apocalypse,JI('`,`Reference\_2\_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference\_2\_HERC7')}{button  
Maverick,JI('`,`Reference\_2\_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference\_2\_HERC9')}



## Raptor II

**Poids:** 41 t

**Hauteur:** 7 m

**Vitesse moyenne:** 65 km/h

**Capacité d'armement:** 5

**Récupération requise:** 90 t

Le Raptor II remplace le Raptor de taille moyenne mais sa meilleure capacité d'armement et son blindage plus épais, affectent sa vitesse et sa manoeuvrabilité.

## REFERENCES:

{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference\_2\_HERC\_Types')}{button Outlaw,JI('`,`Reference\_2\_HERC1')}{button Raptor,JI('`,`Reference\_2\_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference\_2\_HERC3')}{button Samson,JI('`,`Reference\_2\_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference\_2\_HERC5')}{button Apocalypse,JI('`,`Reference\_2\_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference\_2\_HERC7')}{button Maverick,JI('`,`Reference\_2\_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference\_2\_HERC9')}



## Tomahawk

**Poids:** 45 t

**Hauteur:** 7,6 m

**Vitesse moyenne:** 75 km/h

**Capacité d'armement:** 5

**Récupération requise:** 100 t

Les Tomahawks sont conçus pour les attaques et souvent déployés dans les équipes de dépistage.

## REFERENCES:

{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference\_2\_HERC\_Types')} {button Outlaw,JI('`,`Reference\_2\_HERC1')}}  
{button Raptor,JI('`,`Reference\_2\_HERC2')}}{button Tomahawk,JI('`,`Reference\_2\_HERC3')}}{button  
Samson,JI('`,`Reference\_2\_HERC4')}}{button Colossus,JI('`,`Reference\_2\_HERC5')}}{button  
Apocalypse,JI('`,`Reference\_2\_HERC6')}}{button Ogre,JI('`,`Reference\_2\_HERC7')}}{button  
Maverick,JI('`,`Reference\_2\_HERC8')}}{button Razor,JI('`,`Reference\_2\_HERC9')}}



## Samson

**Poids:** 63 t

**Hauteur:** 9,2 m

**Vitesse Moyenne:** 60 km/h

**Capacité d'Armement:** 8

**Récupération Requite:** 170 t

Le Samson effectue essentiellement des missions de recherche et de destruction. Sa puissance de tir et son blindage excellents sont à la hauteur de son gabarit.

## REFERENCES:

```
{button Types d'HERCS,JI('',`Reference_2_HERC_Types`)} {button Outlaw,JI('',`Reference_2_HERC1`)}  
{button Raptor,JI('',`Reference_2_HERC2`)}{button Tomahawk,JI('',`Reference_2_HERC3`)}{button  
Samson,JI('',`Reference_2_HERC4`)}{button Colossus,JI('',`Reference_2_HERC5`)}{button  
Apocalypse,JI('',`Reference_2_HERC6`)}{button Ogre,JI('',`Reference_2_HERC7`)}{button  
Maverick,JI('',`Reference_2_HERC8`)}{button Razor,JI('',`Reference_2_HERC9`)}
```



## Colossus

**Poids:** 77 t

**Hauteur:** 10,4 m

**Vitesse Moyenne:** 55 km/h

**Capacité d'Armement:** 9

**Récupération Requite:** 200 t

C'est un des HERCS les plus lourds de la résistance humaine. Malgré sa lenteur, on utilise sa puissance de tir pour attaquer les points ennemis résistants.

## REFERENCES:

{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference\_2\_HERC\_Types')}{button Outlaw,JI('`,`Reference\_2\_HERC1')}{button Raptor,JI('`,`Reference\_2\_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference\_2\_HERC3')}{button Samson,JI('`,`Reference\_2\_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference\_2\_HERC5')}{button Apocalypse,JI('`,`Reference\_2\_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference\_2\_HERC7')}{button Maverick,JI('`,`Reference\_2\_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference\_2\_HERC9')}



## Apocalypse

**Poids:** 70 t

**Hauteur:** 9,5 m

**Vitesse Moyenne:** 60 km/h

**Capacité d'Armement:** 9

**Récupération Requisite:** 190 t

Ce modèle bénéficie de la technologie de miniaturisation cybride qui permet une meilleure puissance de tir et un blindage plus épais que celui du Colossus. L'Apocalypse est presque aussi rapide que le Samson.

## REFERENCES:

```
{button Types d'HERCS,JI('',`Reference_2_HERC_Types`)} {button Outlaw,JI('',`Reference_2_HERC1`)}  
{button Raptor,JI('',`Reference_2_HERC2`)}{button Tomahawk,JI('',`Reference_2_HERC3`)}{button  
Samson,JI('',`Reference_2_HERC4`)}{button Colossus,JI('',`Reference_2_HERC5`)}{button  
Apocalypse,JI('',`Reference_2_HERC6`)}{button Ogre,JI('',`Reference_2_HERC7`)}{button  
Maverick,JI('',`Reference_2_HERC8`)}{button Razor,JI('',`Reference_2_HERC9`)}
```



## Ogre

**Poids:** 84 t

**Hauteur:** 10,4 m

**Vitesse Moyenne:** 60 km/h

**Capacité d'Armement:** 10

**Récupération Requisite:** 230 t

C'est le HERC le plus lourd jamais conçu par les ingénieurs humains. L'Ogre est capable d'affronter n'importe quel type d'artillerie cybride. Cependant, il manque de vitesse et d'agilité.

## REFERENCES:

```
{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference_2_HERC_Types')} {button Outlaw,JI('`,`Reference_2_HERC1')}  
{button Raptor,JI('`,`Reference_2_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference_2_HERC3')}{button  
Samson,JI('`,`Reference_2_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference_2_HERC5')}{button  
Apocalypse,JI('`,`Reference_2_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference_2_HERC7')}{button  
Maverick,JI('`,`Reference_2_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference_2_HERC9')}
```



## Maverick

**Poids:** 25 t

**Hauteur:** 6,1 m

**Vitesse Moyenne:** 90 km/h

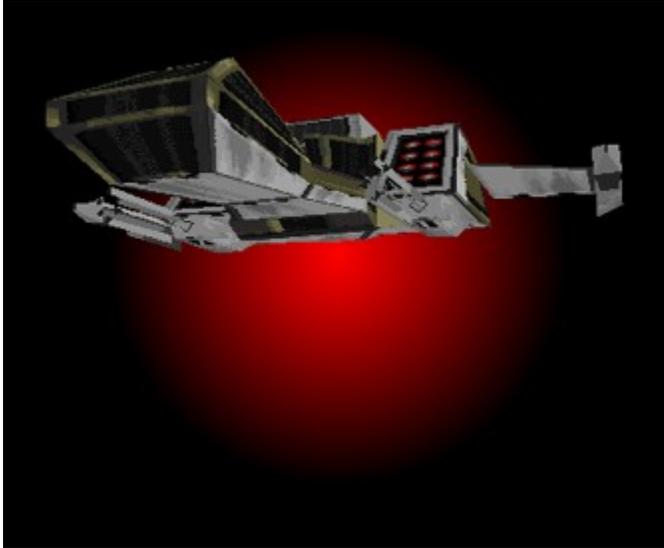
**Capacité d'Armement:** 4

**Récupération Requisite:** 55 t

Le Maverick est le nouveau HERC léger des Forces de Défenses Terriennes. Il est spécialisé dans l'accomplissement de missions d'éclairage et de reconnaissance.

## REFERENCES:

```
{button Types d'HERCS,JI('`,`Reference_2_HERC_Types')} {button Outlaw,JI('`,`Reference_2_HERC1')}  
{button Raptor,JI('`,`Reference_2_HERC2')}{button Tomahawk,JI('`,`Reference_2_HERC3')}{button  
Samson,JI('`,`Reference_2_HERC4')}{button Colossus,JI('`,`Reference_2_HERC5')}{button  
Apocalypse,JI('`,`Reference_2_HERC6')}{button Ogre,JI('`,`Reference_2_HERC7')}{button  
Maverick,JI('`,`Reference_2_HERC8')}{button Razor,JI('`,`Reference_2_HERC9')}
```



## Razor

Engin d'Appui Rapproché

**Poids:** 50 t

**Vitesse Moyenne:** 225 km/h

**Capacité d'Armement:** 6

**Récupération Requise:** 120 t

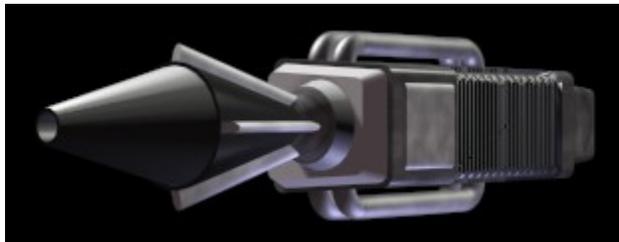
Le Razor est un vaisseau hybride associant un effet de sol et une voilure traditionnelle. Il est conçu pour les attaques, les missions de reconnaissance et d'appui tactique rapproché. **Remarque: le Razor est doté d'un altimètre mais ne possède pas de TAT (Trajectographie Automatique de la Tourelle).**

## ■ REFERENCES:

Les HERCS disposent de quatre systèmes d'armement principaux: les armes à énergie (systèmes à rayons ou à impulsions), les lanceurs de projectiles (canons), les missiles et les dispositifs auxiliaires. Tous comportent des avantages et des inconvénients. Vous pouvez remplacer, perfectionner ou rajouter des armes à vos robots, si l'inventaire contient le type d'artillerie désiré, si le HERC est compatible avec la charge, et si vous avez le point d'attache requis.

**Remarque: pour en savoir plus sur les armes et les commandes de tir, consultez les paragraphes [“Pilotage des HERCS”](#), [“Savoir Viser”](#) et [“Personnaliser le Contrôle de Tir”](#).**

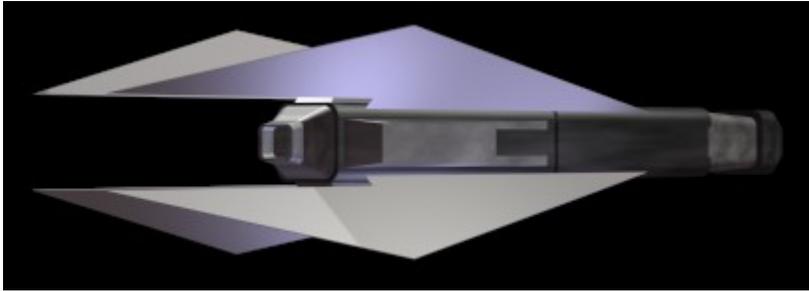
Les armes à énergie requièrent une charge minimum pour fonctionner. Une arme non utilisée se recharge automatiquement à partir de la centrale énergétique du HERC. Celle-ci alimente également les moteurs, les boucliers, les radars, etc. (si l'énergie est disponible). Quand la centrale est surchargée, les armes à énergie risquent d'être affectées et de ne plus être opérationnelles.



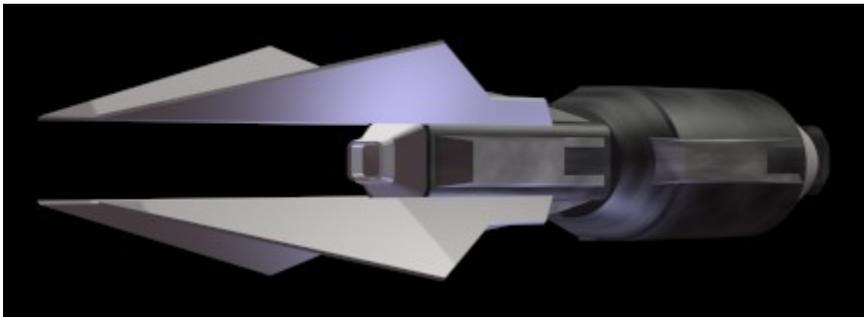
Les lasers sont très répandus parmi les HERCS car leurs faisceaux de lumière atteignent et détruisent facilement les cibles. La puissance et la durée des lasers est fixe et déterminée par la consommation (en gigawatts) de l'arme. Ils sont très précis et peuvent être utilisés pour neutraliser un ennemi avec une précision remarquable.

- **Avantages:** excellente précision, longue portée, fiabilité, efficacité tant que vous possédez l'énergie suffisante. Leur consommation d'énergie est raisonnable mais moins que celle des canons automatiques.
- **Inconvénients:** pouvoir de destruction limité et capacité réduite en cas d'intempéries (la poussière, le brouillard et les autres problèmes atmosphériques peuvent réduire la cohérence du rayon); efficacité limitée contre les boucliers.

- Remarques: ils peuvent être reliés.



On le surnomme parfois “l'éclair en laisse”. Entre des mains expertes, cette arme peut littéralement mettre un ennemi en pièces. Une fois activée, elle émet continuellement une décharge électrostatique dans un périmètre de 20 mètres. Elle fonctionne tant que l'opérateur garde le mécanisme de tirs enclenché et que sa source énergétique est suffisante. Dès que le faisceau atteint un véhicule ennemi, les résultats sont souvent spectaculaires. Le ELF peut faire exploser toutes les armes explosives montées sur ou à l'intérieur d'une cible.

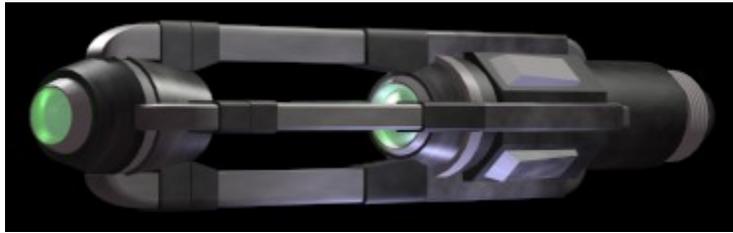


Le ELF 2 offre une puissance et une portée accrues générant des coûts, un poids, une énergie et une taille plus élevés. Sa consommation d'énergie limite son utilisation sur les HERCS plus importants.

- Avantages: les boucliers ne présentent pas un obstacle et peuvent paralyser l'ennemi sans le détruire (ce qui permet un excellent taux de récupération).
- Inconvénients: utilisable uniquement à courte portée ; risque d'endommager votre HERC avec les explosions secondaires causées par un tir précis; il est difficile à contrôler et à maîtriser.

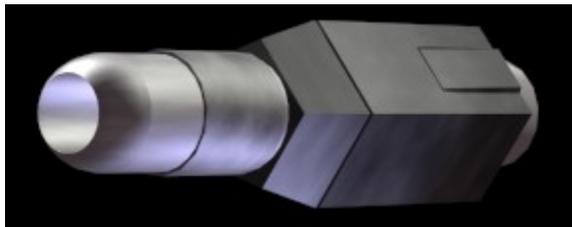


Le PBW est une arme électromagnétique qui projette à grande vitesse des particules capables de traverser un ennemi à une distance limitée.

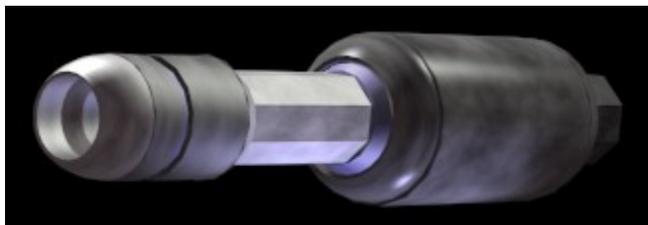


Le PBW 2 offre une puissance et une portée accrues générant des coûts, un poids, une énergie et une taille plus élevés. Sa consommation d'énergie limite son utilisation sur les HERCS plus importants.

- **Avantages:** effet dévastateur à courte et moyenne portée.
- **Faiblesses:** inefficace pour les tirs à longue portée, consommation énergétique considérable. Cette arme rend le HERC momentanément vulnérable durant les quelques secondes de chargement, et pendant lesquelles les armes à énergie sont inutilisables.



Cette arme a un double effet. Le canon EMP envoie une charge de plasma hautement énergétique sur la cible provoquant un dommage cinétique au point d'impact. Elle dirige également des impulsions magnétiques sur l'ennemi quand le plasma se dissipe. Une fois la charge projetée, l'énergie du bouclier et de l'arme est épuisée.



Le EMP 2 tire deux salves rapides pour permettre à la seconde d'atteindre les boucliers affaiblis. Son coût, son poids, sa consommation d'énergie et sa taille sont plus élevés, et il est généralement utilisé sur les HERCS plus imposants.

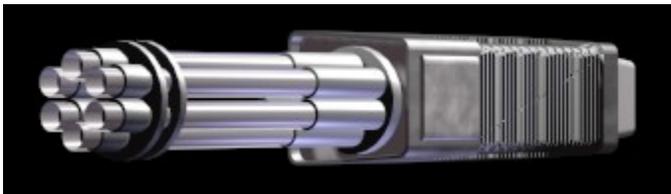
- **Avantages:** double effet ; portée raisonnable (moyenne-longue); paralyse momentanément la cible.

- Inconvénients: tire et se recharge lentement.



Ce canon puissant lance des éclairs de plasma avec une capacité de radioguidage limitée. Un ou deux tirs suffisent à éliminer un Cybride. Ce modèle est de conception humaine, car les Cybrides ne possèdent aucune arme similaire.

- Avantages: c'est l'arme la plus puissante ; les salves se verrouillent sur les cibles à proximité.
- Faiblesses: sa fabrication requiert beaucoup de temps et de "matières premières". Il réduit sérieusement la puissance de la centrale énergétique et est trop destructeur pour permettre la récupération de composants ennemis.



Disponible en 20 mm, 35 mm ou 50mm, le canon automatique peut tirer 2 000 salves par minute et pénétrer la plupart des blindages. Il nécessite peu d'énergie pour fonctionner et est facile à entretenir et à fixer. Ce canon ne constitue pas l'arme la plus redoutable mais est très apprécié pour sa stabilité et sa fiabilité. Quand un HERC est sérieusement détruit, ce canon représente souvent le dernier espoir du pilote.

- Avantages: excellente fiabilité. Grâce à son faible besoin énergétique, le canon automatique peut fonctionner quand les autres systèmes sont hors d'usage.
- Inconvénients: courte portée ; dégâts modérés ; capacité de munitions limitée.



Chaque HERC peut être équipé d'au moins un lance-missiles. Cependant, beaucoup d'entre eux peuvent transporter jusqu'à cinq dispositifs en combat. Ces derniers diffèrent en termes de capacité car ils peuvent comprendre 6, 8 ou 10 missiles chacun. (Les dispositifs des engins volants sont plus importants).

Après avoir sélectionné un dispositif lance-missiles dans l'écran des [Armes](#), choisissez un type de projectiles. Ces derniers varient selon la portée et le guidage. Vous pouvez tirer des missiles non guidés mais ils sont beaucoup plus précis avec un système de guidage approprié.

Les missiles sont redoutables mais n'en abusez pas car ils sont précieux et peu nombreux. Ne les utilisez pas contre une cible munie de boucliers actifs et évitez de les intégrer à une chaîne de tirs. En manquant leur objectif, ils peuvent détruire les composants de récupération. Pour éviter ce problème, orientez le missile vers le bas ou loin de la cible. Quand le missile se réglera par rapport à la cible acquise, il se dirigera vers l'extrémité la plus proche plutôt que sa partie centrale. Des tirs stratégiques peuvent paralyser un Cybride et permettre l'acquisition de nouvelles armes et de nouvelles technologies.

Ces missiles requièrent un verrouillage radar sur la cible sélectionnée avec une illumination constante du lancement jusqu'à l'arrivée.

- **Avantages:** plus précis que les missiles non guidés.
- **Inconvénients:** les contre-mesures peuvent facilement vaincre ce type de missile.

Ce sont des missiles autopropulsés de type "Tire et oublie" qui requièrent un verrouillage radar initial (ou une illumination) au lancement. Une fois activés, leurs systèmes de guidage internes dirigent les missiles jusqu'à la cible.

- **Avantages:** le système “Tire et oublie” facilite le travail des pilotes.
- **Inconvénients:** ces missiles sont vulnérables aux systèmes de contre-mesures électroniques.

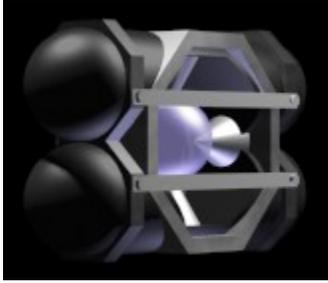
Contrairement au SARH qui nécessite l'activation des radars du HERC et du missile jusqu'à l'impact, le missile ARM fonctionne avec un radar passif. Au lieu d'émettre jusqu'à la cible, il suit les émissions actives jusqu'à leur source (ce qui surprend ceux dont les radars sont actifs).

- **Avantages:** peut être tiré sans alerter l'ennemi de la présence d'un missile ou d'une rampe de lancement. Ne requiert aucune illumination radar de la cible.
- **Inconvénients:** il peut être facilement vaincu quand la cible rend son radar passif.

Ces missiles sont guidés visuellement. Les missiles EO transmettent une image haute définition à leur véhicule de lancement. Le pilote guide alors le missile vers sa cible en utilisant les commandes du cockpit et l'écran multifonctions (F6).

- **Avantages:** ils sont difficiles à repérer et à détruire mais plus précis que les autres missiles quand ils sont utilisés par des pilotes expérimentés. Ce sont des projectiles à très longue portée qui ne requièrent pas l'illumination du radar actif.
- **Inconvénients:** nécessitent toute l'attention du pilote tout au long de l'opération. Ils sont difficiles à contrôler et à maîtriser.

**Remarque: Vous pouvez guider les missiles EO avec le joystick ou les touches fléchées. Maintenez le bouton de tir ou la barre d'espacement enfoncés pour contrôler le missile durant la procédure. Guidez-le complètement vers la cible. Vous reprendrez le contrôle du HERC dès qu'il atteindra l'objectif, dès qu'il s'écrasera ou qu'il manquera de carburant.**

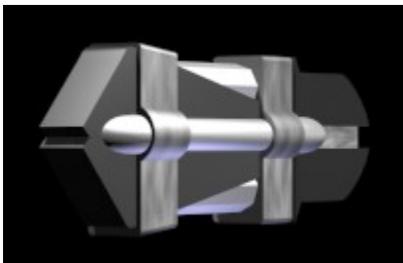


Les boucliers constituent la défense principale des HERCS. Ils génèrent un champ électromagnétique modulé qui déroutent les lasers et dissipe partiellement l'énergie cinétique des ATC. Les boucliers font également exploser les missiles dès qu'ils rentrent en contact, les empêchant ainsi d'atteindre le blindage des HERCS.

Les boucliers sont activés depuis un générateur de fusion interne et fonctionnent grâce à une matrice énergétique. Plus le générateur d'un HERC est puissant, plus le bouclier est efficace.

Cependant, deux armes parviennent à vaincre les boucliers: les canons EMP qui détruisent leur matrice, et les ELF dont l'extrême puissance permet de les traverser.

Le blindage renforce les boucliers. Tous les HERCS sont blindés par une plaque en alliage duranium. Cependant, ce blindage ne résiste pas seul à toutes les attaques.



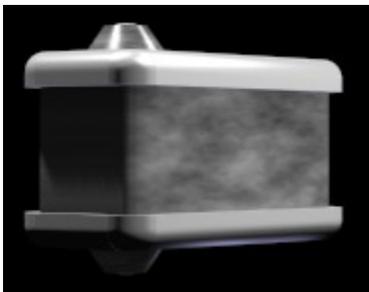
Le dispositif de contre-mesures comprend différents éléments électroniques permettant de neutraliser les missiles ennemis. Il peut être fixé aux points d'attache du robot dans l'écran des armes (Weapons). Une fois activé, il émet un "bruit" électronique autour du HERC qui réduit ses chances d'être repéré par un radar ou un missile. Les émissions de contre-mesures créent un brouillage et empêchent la cible d'appeler des renforts.

Le dispositif de contre-mesures électroniques présente néanmoins un inconvénient: une fois activé, ses émissions alertent tous les Cybrides présents dans les environs. C'est pour cette raison qu'il est préférable de ne pas activer ce dispositif à moins d'avoir été repéré par la cible.

Les radars équipant les HERCS fonctionnent en mode actif (Active) ou passif (Passive). En mode passif, vous écoutez les émissions ennemies (transmissions radio et balayages radar). Comme il est impossible de détecter ce mode, vous ne pourrez pas détecter les ennemis produisant également le même type d'émissions.

En mode actif, le radar émet de puissantes impulsions pour illuminer les contacts adverses. Ce mode localise efficacement l'ennemi mais ses émissions trahissent également la position du HERC. C'est pour cette raison que la plupart des escadrons effectuent leurs missions en suivant les procédures du régime électronique (Emission Controls-EMCON): ils se déplacent sans radar actif et sans utiliser la radio sauf pour les transmissions à rayons codés entre les HERCS.

Les chercheurs humains inventent constamment de nouveaux dispositifs pour améliorer les HERCS. Dès que vous possédez les technologies, vous pouvez fabriquer ces dispositifs dans l'écran de l'Arsenal et les fixer aux points d'attache des HERCS dans l'écran de l'Armement. Bien qu'utiles, ils monopolisent les points d'attache: il est donc important de comparer leurs atouts par rapport aux objectifs de la mission.



fournit une poussée supplémentaire au niveau de la vitesse, et une fois épuisé, il se recharge auprès de la centrale énergétique. Il est très utile sur les HERCS plutôt lents comme l'Ogre.

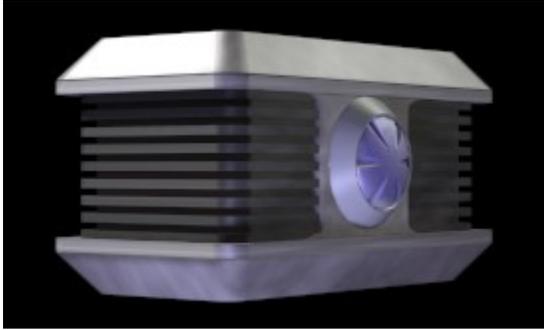


améliore la conduite de tir et permet de viser facilement les composants cybrides à distance limitée. En visant une jambe, vous pouvez endommager la cible avec une puissance de tir minimum, et accroître la récupération d'armements. Sélectionnez la cible avec la touche Entrée] et utilisez la touche de tabulation pour vérifier ses composants. Ce dispositif est compatible avec la TAT (ATT).



accroît la puissance des boucliers sans diminuer les

réserves de la centrale énergétique.



double la capacité de la centrale énergétique et par conséquent les réserves destinées aux armes, aux boucliers et aux propulseurs. Il augmente aussi légèrement le taux de rechargement de la centrale quand elle est épuisée.

## REFERENCES:

{button Achilles,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference\_4\_Cybrid11')}

Cliquez sur un Cybride pour voir la photo et les caractéristiques correspondantes.

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <a href="#">Achilles</a>   | Engin lance-missiles de taille moyenne.                        |
| <a href="#">Pitbull</a>    | Engin quadrupède très agressif.                                |
| <a href="#">Cerberus</a>   | Cauchemar ambulant.  |
| <a href="#">Diablo</a>     | Modèle sophistiqué de l'Hyperion .                             |
| <a href="#">Headhunter</a> | Engin solide.  |
| <a href="#">Hyperion</a>   | Véhicule imposant, lent mais puissant.                         |
| <a href="#">Mirimac</a>    | Engin puissant de taille moyenne, qui commence à être dépassé. |
| <a href="#">Mongoose</a>   | Rapide et cruel.   |
| <a href="#">Ramses</a>     | Infanterie cybride.  |
| <a href="#">Scarab</a>     | Nouveau véhicule de taille moyenne, bien conçu.                |
| <a href="#">Stingray</a>   | Rapide et léger.   |

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Achilles

**Poids:** 65 t

**Hauteur:** 8,2 m

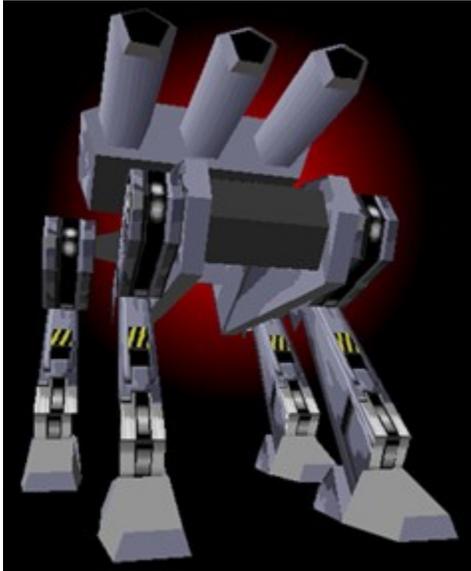
**Vitesse Moyenne:** 45 km/h

**Capacité d'Armement:** 6 points d'attache

Ce modèle est robuste et peut transporter beaucoup de missiles. Les Cybrides lui confient souvent un rôle important durant les attaques.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Pitbull

**Poids:** 100 t

**Hauteur:** 12,8 m

**Vitesse Moyenne:** 60 km/h

**Capacité d'Armement:** Variable

C'est un véhicule très robuste qu'il est plus facile de désarmer que de détruire. Il supporte plusieurs configurations d'armement. Certains sont équipés de canons EMP et d'autres sont dotés de systèmes lance-missiles ou de rayons à particules.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Cerberus

**Poids:** 81 t

**Hauteur:** 8,7 m

**Vitesse Moyenne:** 45 km/h

**Capacité d'Armement:** 9 points d'attache

C'est le modèle de combat le plus récent et le plus lourd. Son blindage épais et sa puissance de tir étonnante en font un formidable adversaire.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('',`Reference_4_Cybrid_Types')} {button Achilles,JI('',`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('',`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('',`Reference_4_Cybrid3')}{button Headhunter,JI('',`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('',`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('',`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('',`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('',`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('',`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('',`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Diablo

**Poids:** 60 t

**Hauteur:** 9,0 m

**Vitesse Moyenne:** 50 km/h

**Capacité d'Armement:** 8 points d'attache

Ce modèle est plus rapide et plus léger que l'Hyperion, mais sa puissance de tir est égale.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')} {button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Headhunter

**Poids:** 70 t

**Hauteur:** 9,5 m

**Vitesse Moyenne:** 45 km/h

**Capacité d'Armement:** 8 points d'attache

Avec son blindage épais, il est de taille à affronter l'Apocalypse. Ne jouez pas franc-jeu avec lui.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Hyperion

**Poids:** 72 t

**Hauteur:** 9,6 m

**Vitesse Moyenne:** 45 km/h

**Capacité d'Armement:** 8 points d'attache

C'est un modèle relativement lent. Pour le vaincre, agissez plus vite ou provoquez des embuscades. Avec lui, ne prenez pas de gants!

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Mirimac

**Poids:** 48 t

**Hauteur:** 6,3 m

**Vitesse Moyenne:** 50 km/h

**Capacité d'Armement:** 5 points d'attache

C'est un engin de combat puissant, de taille moyenne et très manoeuvrable. Ne le sous-estimez pas.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')} {button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')} {button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')} {button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')} {button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')} {button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')} {button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')} {button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')} {button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')} {button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')} {button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Mongoose

**Poids:** 24 t

**Hauteur:** 5,8 m

**Vitesse Moyenne:** 70 km/h

**Capacité d'Armement:** 3 points d'attache

C'est un modèle puissant et rapide. C'est le Cybride le plus léger équipé de missiles. Il rejoint souvent les détachements et les équipes de reconnaissance.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('',`Reference_4_Cybrid_Types')} {button Achilles,JI('',`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('',`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('',`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('',`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('',`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('',`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('',`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('',`Reference_4_Cybrid8')}{button Scarab,JI('',`Reference_4_Cybrid10')}{button Stingray,JI('',`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Ramses

**Poids:** 37 t

**Hauteur:** 7,1 m

**Vitesse Moyenne:** 60 km/h

**Capacité d'Armement:** 4 points d'attache

C'est le Cybride le plus courant et il participe à toutes les missions de combat.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Stingray,JI('`,`Reference_4_Cybrid11')}
```



## Scarab

**Poids:** 52 m

**Hauteur:** 6,0 m

**Vitesse Moyenne:** 55 km/h

**Capacité d'Armement:** 5

C'est un nouveau véhicule de taille moyenne, spécialisé dans les attaques frontales. Sa vitesse, sa puissance de tir et sa robustesse sont adéquates.

## REFERENCES:

```
{button Types,JI('`,`Reference_4_Cybrid_Types')}{button Achilles,JI('`,`Reference_4_Cybrid1')}{button Pitbull,JI('`,`Reference_4_Cybrid2')}{button Cerberus,JI('`,`Reference_4_Cybrid3')}{button Diablo,JI('`,`Reference_4_Cybrid4')}{button Headhunter,JI('`,`Reference_4_Cybrid5')}{button Hyperion,JI('`,`Reference_4_Cybrid6')}{button Mirimac,JI('`,`Reference_4_Cybrid7')}{button Mongoose,JI('`,`Reference_4_Cybrid8')}{button Ramses,JI('`,`Reference_4_Cybrid9')}{button Scarab,JI('`,`Reference_4_Cybrid10')}
```



## Stingray

**Poids:** 26 t

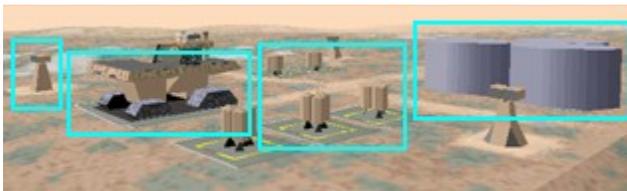
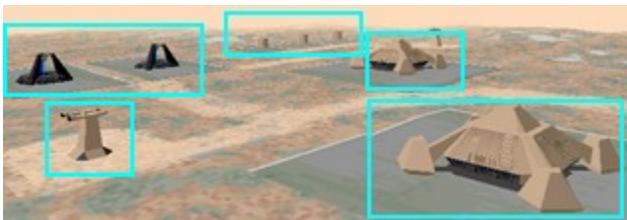
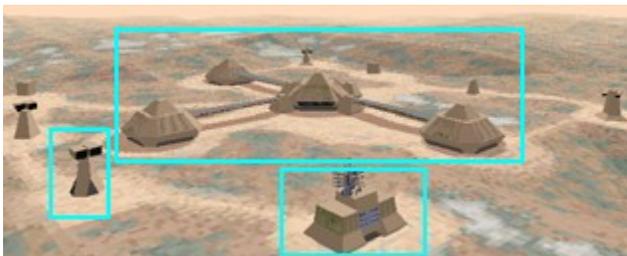
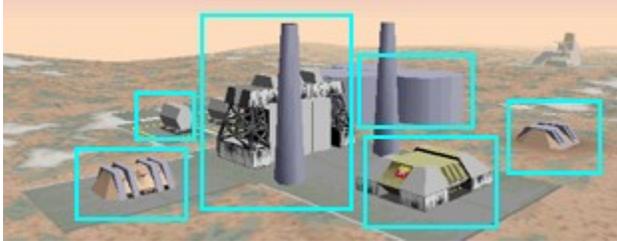
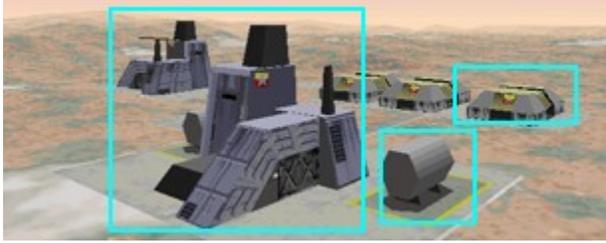
**Hauteur:** 5.1 m

**Vitesse Moyenne:** 75 km/h

**Capacité d'Armement:** 3 points d'attache

C'est l'engin principal de combat des Cybrides. Ce modèle plutôt léger, offre des capacités similaires à celles du Outlaw.







## ■ REFERENCES:

A long terme, survivre n'est plus suffisant. Pendant les missions, vous devez faire de la récupération et éviter de subir des dégâts. Si les composants récupérés ne servent qu'à réparer vos engins, vous ne pourrez pas fabriquer de nouveaux HERCS ou de nouvelles armes pour affronter les Cybrides.

Apprenez à tirer tout en vous déplaçant et évitez les attaques frontales. Les Cybrides sont plus nombreux que vous, aussi économisez vos forces et vos munitions sinon vous favoriserez leur victoire. Même si vous ne perdez pas un combat, les dégâts coûteront beaucoup d'armes et de composants de récupération.

Votre aptitude à travailler en équipe présente un avantage, aussi mettez-vous à plusieurs contre une cible dès que vous le pouvez. Des communications rapides peuvent influencer la réussite d'une attaque. Travaillez avec vos pilotes, et utilisez l'[Ecran des Ordres \(Command Display\)](#) ou l'[écran des communications \(FlashComm\)](#) pour coordonner les manoeuvres. Les manoeuvres en tenailles ou les attaques sur les flancs sont efficaces quand tout le monde est en position.

Vérifiez que tous les HERCS de votre escadron sont aussi bien équipés que possible. En réservant pour vous tout le meilleur équipement, vous aurez plus d'HERCS à réparer. Vous pouvez répartir les armes équitablement ou configurez les différents HERCS pour des rôles précis lors des attaques coordonnées. Au moment d'[assigner les armes](#), n'oubliez pas l'expérience du pilote: un membre de la classe Elite peut faire plus de dégâts avec six missiles qu'un pilote inexpérimenté.

N'oubliez pas les objectifs de la mission. Faites ce que vous avez à faire puis partez en courant car quand un Cybride est attaqué, il appelle immédiatement des renforts. Vous avez plus de chances de remporter un raid éclair qu'une guerre d'usure.

Quand la mission commence, configurez vos armes selon les paramètres qui vous conviennent, et établissez immédiatement des [chaînes de tirs](#). En reliant les missiles et les armes à énergie, votre puissance de tirs sera plus concentrée. Mais attention, cette technique requiert également beaucoup de munitions. Aussi, tâchez de ne pas louper vos tirs! Avec les armes à énergie, laissez-leur le temps de se recharger entre les salves. Il est déconseillé d'affronter un Cybride avec des lasers inutilisables.

Contrôlez l'état de vos boucliers et soyez prêt à faire pivoter votre HERC ou à dévier la puissance de l'avant vers l'arrière ou inversement.

Votre escadron utilise le système électronique aussi longtemps que possible. Dès qu'un ennemi est repéré ou attaqué, vous et vos pilotes devez utiliser le radar actif pour vous verrouiller sur les cibles et envoyer des missiles.

Réfléchissez avant de faire feu. En tirant sur les jambes et les pieds de l'ennemi, vous pouvez le neutraliser et récupérer beaucoup d'armes et d'autres composants. Evitez d'endommager la tourelle de l'ennemi (qui comprend le générateur de fusion) sinon la récupération sera maigre.

Certaines leçons sont difficiles à apprendre. Mais n'oubliez pas que vous disposez d'un avantage: vous pouvez [sauvegarder vos carrières](#) pour revoir les actions difficiles. En sauvegardant judicieusement, vous pourrez recommencer une campagne ardue et sauver votre honneur (et être cette fois plus attentif).

## ■ REFERENCES:

Dave Selle est le concepteur original et le visionnaire en chef des jeux Sierra de la série Metaltech. Ces produits, comme *EarthSiege*, *Battledrome*, et maintenant *EarthSiege 2*, mettent en scène des combats de robots. Il a beaucoup d'expérience et nous offre maintenant quelques conseils pour survivre et réussir en tant que pilote de HERCS.

La TAT est pratique pour les débutants mais tous les pilotes peuvent l'utiliser pour acquérir de nouvelles cibles pendant les combats difficiles. La TAT ne "précède" pas toujours les cibles, aussi elle fonctionne mieux avec les armes plus rapides comme les lasers et les rayons à particules. Vous pouvez utiliser les commandes de la tourelle pour contrôler partiellement la TAT et pour utiliser les ATC et les EMP.

La réserve d'énergie de votre HERC est limitée: une bataille enragée épuisera rapidement vos armes et les boucliers. C'est pour cette raison que je m'accorde un temps de rechargement entre les attaques, et que je laisse parfois mes coéquipiers mener l'offensive pour affaiblir mes adversaires. (Après tout, n'est-ce pas la fonction de la chair à canon?!).

Les unités cybrides légères et rapides arrivent souvent sur les flancs et vous attaquent par derrière. Il est impossible de tourner assez rapidement et de tirer, même avec la TAT. Dans ce cas, je fais marche arrière et tourne dans la direction opposée du HERC. Exemple: si un Cybride tourne autour de moi vers la gauche, je recule en tournant vers la droite. Après ça, mon ennemi n'est plus qu'un souvenir.

J'aime avoir à ma disposition un mélange de projectiles et d'armes à énergie. Celles-ci, comme les lasers, les ELF, les Plasma, les PBW et surtout les EMP sont très efficaces contre les boucliers. Mais ce n'est pas le cas des projectiles, qui malgré une longue portée, sont surtout conçus pour vaincre les cibles blindées. N'utilisez pas les missiles contre un Cybride protégé par un bouclier.

Une des mes configurations préférées comporte un Apocalypse avec deux canons plasma, deux lasers 300, trois ATC50, un caisson protecteur et une centrale énergétique. Pour certaines missions, je remplace le dispositif de contre-mesures électroniques (ECM Pod) par un laser, et les missiles par un caisson d'énergie (Energy Pod). L'Ogre est un bon HERC mais un peu lent. Avec lui, utilisez un turbo.

En vous déplaçant avec un radar actif, vous risquez d'ameuter tous les ennemis de la région. Avec un radar passif, vous pouvez surprendre l'adversaire et utiliser des tactiques sournoises surtout quand le terrain est accidenté. Exemple: quand j'aperçois une patrouille de Cybrides, je désactive mon radar (et le dispositif de contre-mesures électroniques) avant qu'ils me détectent. Ensuite, je me dissimule derrière une colline et j'attends qu'ils s'éloignent. Enfin, je suis le dernier HERC et lui tire dans le dos avec mes canons Plasma. Il arrive souvent que je détruise un ou deux Cybrides avant que le reste s'en aperçoive.

Vous devez être plus malin et plus sournois que les forces cybrides. En attaquant seul trois ennemis, vous êtes sûr d'y rester. Et si vous affrontez deux d'entre eux, vous serez endommagé à moins d'être bien équipé et protégé par un bouclier. En résumé, déplacez-vous rarement avec un radar actif et soyez impitoyable.

Il faut un peu d'entraînement pour maîtriser le Razor mais les résultats sont gratifiants. Avec lui, j'utilise généralement les missiles ARH et le système lance-missiles (et ses 24 projectiles). Le SARH fait plus de dégâts mais le verrouillage est plus difficile surtout quand les Cybrides vous tirent dessus. J'utilise les missiles pour détruire les bases ennemies éloignées. Pour les Cybrides, je relie les canons plasma que je place au bout des ailes. Vous pouvez utiliser manuellement les canons Plasma au-delà de la portée maximum. En effet, la vitesse du Razor aide les éclairs de plasma à arriver jusqu'à la cible avant qu'ils se dissipent. Cette tactique requiert un tir droit (un angle de déviation plutôt bas). Pour compléter la charge militaire du Razor, j'utilise deux lasers 100, un dispositif de contre-mesures électroniques, et un bouclier.

La récupération n'est jamais suffisante. Je garde toujours (si possible) un HERC de rechange entièrement équipé au cas où mes équipiers seraient éliminés. Pour une récupération maximum, visez une jambe. Deux tirs de PBW2 au même endroit détacheront la jambe de n'importe quel Cybride. Les ELF sont également efficaces pour ce genre d'opération mais il est plus difficile de viser. Un dispositif de visée associé à la TAT pourra faciliter la tâche.

Après avoir rempli tous les objectifs de la mission, il est parfois utile de poursuivre pour éliminer le reste des Cybrides et faire de la récupération.

Je n'inclus aucune arme de grande valeur dans mes chaînes de tirs. Exemple: les missiles ne sont pas efficaces contre les cibles protégées par des boucliers. Aussi je m'en sers pour les tirs manuels. De même, les ELF, les PBW, et les canons Plasma vident rapidement les réserves d'énergie. Aussi, il est préférable d'attendre la bonne occasion avant de tirer manuellement.

Je conserve toujours une chaîne de tirs pour les cas désespérés et quand toute

la puissance de tirs est requise. Faites attention en utilisant les canons plasma car ils vous endommageront si vous êtes trop prêt.

A bientôt sur le champ de bataille!

Réservoir de carburant

## Fortification

Puissance

Tour de contrôle

Générateur

Engins volants dans un champ

## Hangars

Véhicule

## Véhicules

Petits bunkers

**Base/Bunker alliés**

Poste d'écoute

Petit bunker

**Base/Bunker ennemis secondaires**

**Base/Bunker ennemis primaires**

## Stocks

Usine d'HERCS

## Mines

## Éléments de carburant

Raffinerie

## Réservoirs/Bidons de pétrole

Indicateur de cap

Indicateur de waypoint

Réticule de pointage

Indicateur de rotation

Zone Cible

## Trajectographie Automatique de la Tourelle (TAT)

Changement de Taille de l'Ecran

**Manuel en ligne**

Ecran des boucliers

**Sélecteur d'armement**

Chaîne de tirs

Voyant Prêt

Arme en cours

## Indicateur de l'état des armes

**Bouton de liaison**

Régime moteur

## Centrale énergétique

## Affichage multifonctions

## Trajectographie automatique de la tourelle

