Table des matières

Introduction 2

Pour commencer 3
Installer le jeu, ouvrir un compte, définir le nom principal de votre Guerrier

Communauté 5
Infos, Navigateur, Forums, Chat et e-mail

Infos, Navigateur, Forums, Chat et e-mail 10
Foire aux questions Newblood

Comment jouer 14
Contrôles et ordres ATH, contrôles,
Circuit de commandement et communication vocale

Équipement 22
Armures, armes, packs, véhicules et autres matériels

Jouer 34
Missions d'entraînement, parties multijoueur et Joueurs contre Bots

Héberger la partie 37
Configuration du serveur, options d'administration et vote

Options 40
Vidéo, graphismes, son, contrôles et fluidité

Crédits 43

Index 45

Nouveau joueur ? Référez-vous à la FAQ Newblood pour un aperçu rapide du jeu !

Introduction

Nous sommes au 40ème siècle. À la frontière de la "zone franche", dans l'espace dévolu aux humains, d'intrépides tribus néobarbares s'affrontent pour prendre possession des nouveaux mondes. Les combattants tribaux partent au combat vêtus d'exosquelettes (les "armures"), comptant sur leur expérience et leur bravoure pour accéder à la gloire.

C'est alors que des Hordes BioDerm envahissent l'espace tribal. Bien que les combattants tribaux se vantent d'être les meilleurs guerriers que l'humanité ait jamais connus, ils font face à une race génétiquement modifiée qui a consacré toutes ses forces à la préparation d'une guerre totale. Le combat est épique et la zone franche est embrasée par une guerre d'un nouveau type.

Principales factions

BLOOD EAGLE
Les Blood Eagles prétendent descendre des Chevaliers impériaux, envoyés il y a des siècles pour pacifier les tribus. Leur philosophie est simple et brutale : faire disparaître l'ennemi coûte que coûte.

DIAMOND SWORD
Aussi nommés "sandrakers", les Diamond Swords, combattants contemplatifs, se sont dévolus à la recherche stratégique. Pour eux, l'esprit est l'arme la plus puissante et ils pratiquent les enseignements énigmatiques du Maître éclairé.

HARBINGERS OF PHOENIX
Anciennement connus sous le nom de " Children of Phoenix ", les élitistes Harbingers pensent que le retour du Phœnix sacré est imminent et ils ont déclenché une jihad (guerre sainte) pour rassembler toutes les tribus sous sa bannière.

STARWOLF
Les Starwolves, épris de liberté, étaient autrefois plus nombreux que toute autre tribu. Cependant, la première attaque de la Horde les a presque éradiqués. On saura avec le temps s'ils peuvent survivre.

LES HORDES BIODERM
Soldats-esclaves artificiellement endurcis, les BioDerms ont autrefois servi l'Empire et lui livrent aujourd'hui une guerre longue et sanglante. Ils cherchent à briser la malédiction qui pèse sur eux en acquérant la richesse de la zone franche tribale.

Pour commencer

Installation du jeu

Lorsque vous insérez le CD dans le lecteur, le menu de démarrage s'affiche automatiquement. Cliquez sur INSTALL et suivez les instructions affichées à l'écran. Lorsque l'installation est terminée, deux raccourcis apparaîtront sur votre bureau et sur la barre des tâches. T2 Solo and LAN vous permet de jouer aux parties en solo et en réseau local. T2 Online Play vous permet d'accéder aux écrans de connexions pour jouer sur Internet avec d'autres joueurs.

Enregistrement de votre compte

Lorsque vous lancez TRIBES 2 pour la première fois, cliquez sur le bouton CREATE ACCOUNT (CRÉER COMPTE). Le programme présente une fiche à remplir contenant les champs suivants :

- Login Name (votre login)
- Warrior Name (nom de guerrier)
- Password (mot de passe)
- Confirm Password (confirmer mot de passe)
- CD-Key (la clé CD, indiquée au dos de la boîte du CD-Rom)
- E-mail address (votre adresse email)

Remarque : Vous devez être âgé d'au moins 13 ans pour pouvoir créer un compte.

Après avoir tapé les informations requises, cliquez sur SUBMIT (VALIDER) pour envoyer votre formulaire aux serveurs d'inscription et créer votre compte TRIBES 2. Si vous souhaitez modifier un renseignement plus tard, si par exemple vous changez d'adresse e-mail, cliquez sur le bouton UPDATE (MISE À JOUR) qui apparaît lorsque vous vous connectez. Vous pouvez alors taper une nouvelle information dans un des champs si nécessaire.

Connexion

Chaque fois que vous lancez TRIBES 2, une boîte de dialogue vous demande un Login Name et un Password. Si vous possédez déjà un compte, tapez simplement ces informations et cliquez sur LOG IN pour jouer. Vous pouvez régler votre ordinateur pour qu'il se rappelle votre "Login Name" et votre "Password". Cette étape se déroulera alors automatiquement. Si vous voulez jouer sur un réseau local LAN (partie hébergée par un autre joueur du réseau local) ou pour les missions en solo, vous n'avez pas besoin de vous connecter. Toutefois, vous devez vous connecter pour participer aux parties Internet.

Menu Launch (Lancement)

Le menu Launch (Lancement) est votre portail vers TRIBES 2. Cliquez sur le bouton "Launch" situé dans l'angle inférieur gauche pour accéder au menu initial ou sélectionnez l'un des boutons en bas de l'écran. Après avoir choisi une option, l'écran affiche des informations supplémentaires sous formes d'onglets, de boutons et de menus déroulants. Lorsque vous quittez une partie, vous revenez sur le Menu Launch. Pour fermer un menu que vous avez ouvert, cliquez sur le symbole "Close" (Fermer) en haut à droite de l'écran. Cliquez à nouveau sur le bouton "Launch" pour ouvrir un menu que vous aviez consulté précédemment.

Si vous jouez en solo ou sur un réseau LAN : l'écran de briefing de la première mission d'entraînement s'affiche par défaut. Seules les parties d'entraînement (Training) et sur réseau LAN seront disponibles. Si vous jouez l'Entraînement, votre avatar est défini par la campagne. Les parties en réseau LAN fonctionnent comme les parties sur Internet et vous pouvez alors personnaliser votre Avatar sur l'écran du Warrior Setup (Configuration Combattant).

Si vous jouez sur Internet : les options Jeu, Infos, Forums, E-mail, Chat et Navigateur (voir p.5 à 9) de votre Communauté sont disponibles. L'écran de JEU comprend trois onglets :

- **Join Game (Rejoindre la partie) :** liste des serveurs sur lesquels des parties sont en cours, avec des informations les concernant (voir pages 36-37).
- **Host Game (Héberger la partie) :** vous permet de créer votre propre serveur pour héberger une partie de TRIBES 2 (voir pages 37-39).
- **Warrior Setup (Configuration Combattant) :** vous permet de choisir l'apparence et la voix de votre avatar.

Les parties Solo/LAN et sur Internet disposent des options suivantes à partie du Menu :

- **Recordings (Enregistrements) :** Enregistrer un "film" de votre partie et le revoir plus tard.
- **Settings (Options) :** ajuster les réglages du matériel ou du programme à votre guise (voir p.40).
- **Quit (Quitter) :** quitter TRIBES 2.

Warrior Setup (Configuration Combattant)

Choisissez un warnom (nom de guerre) Choisissez un warnom (nom de guerre) principal et tapez-le, c'est votre identification principale dans le jeu. Vous ne pouvez enregistrer qu'un seul nom de guerre principal : il est unique et vous est réservé, personne d'autre ne peut s'en servir. Vous pouvez en changer à tout moment et les modifications sont conservées sur votre Warrior Page (Page Combattant). Si vous modifiez votre warnom principal, l'ancien peut être repris par n'importe quel autre joueur.

Vous pouvez avoir autant d'alias que vous voulez. Ils ne sont pas réservés mais s'affichent dans une autre couleur lorsque vous participez à une partie. Les alias peuvent être changés à tout moment. La prochaine fois que vous jouerez, le dernier alias utilisé sera votre alias par défaut.

Choisissez votre apparence : sélectionnez une "skin" pour déterminer l'espèce de votre avatar et (si vous incarnez un humain) votre allégeance tribale et votre sexe. Votre sélection détermine votre apparence pour les autres joueurs lors des parties de Tribes 2. Vous pouvez utiliser une "skin" différente à chaque fois que vous jouez sous un nom différent.

Sélectionnez une voix : vous avez différentes options vocales, selon le sexe et la tribu que vous avez choisis. Vous entendez la voix sélectionnée chaque fois que vous utilisez l'option Voice Bind (voix personnalisée) (voir p. 17). Chaque voix possède une personnalité distincte.

Cliquez sur l'icône du haut-parleur pour écouter des échantillons de la voix sélectionnée et choisissez celle que vous préférez.

Lorsque vous avez fini, cliquez sur un autre onglet pour Rejoindre (Join) ou Héberger (Host) une partie.

Communauté

The Browser (le Navigateur)

Le navigateur constitue le pivot de la Communauté Web de Tribes. Utilisez-le pour rechercher des joueurs de TRIBES 2, voire des tribus entières. Les joueurs et les tribus peuvent afficher des informations sur eux, y compris des liens vers des sites Internet extérieurs au jeu. Si vous êtes l'administrateur d'une tribu, le navigateur vous propose d'autres options.

NAVIGATEUR

Warrior Page (Page Combattant)

Lorsque vous créez un compte pour la première fois, TRIBES 2 génère une page Combattant qui utilise les données de votre inscription. Si vous souhaitez mettre ultérieurement cette page à jour, vous pouvez l'atteindre via votre Tribe page (Page Tribu) ou en cliquant sur le bouton EDIT (MODIFIER) de votre Warrior Page.

Tribe Page (Page Tribu)

Passez en revue les tribus déjà existantes ou Cliquez sur le bouton CREATE TRIBE (CRÉER TRIBU) situé sur l'écran du navigateur, puis tapez les informations relatives à votre tribu. La Tribe Page sert de forum de recrutement et de lieu de rencontre pour votre tribu. Vous pouvez y afficher des liens .html vers des pages Web extérieures au jeu. Le fait d'activer un de ces liens lance votre navigateur Internet par défaut.

Recherche à l'aide du navigateur

Recherche de combattants

Imaginons que vous recherchiez un joueur particulier. Dans l'écran du navigateur, cliquez sur WARRIOR SEARCH (RECHERCHER COMBATTANT). Tapez le nom ou une partie du nom de l'individu que vous voulez trouver et cliquez sur GO (LANCER). Les informations apparaissent dans une fenêtre située dans l'écran du navigateur. Vous découvrez son histoire, son appartenance tribale et d'autres informations rassemblées sur sa page Combattant. Si votre recherche aboutit à des informations sur plusieurs combattants, sélectionnez les combattants que vous souhaitez visualiser à partir de la liste qui s'affiche alors. Parcourez-les en cliquant sur leurs onglets respectifs. Fermez un onglet en cliquant sur la petite boîte située dans le coin en haut à droite.

Et ensuite ?
Une fois que vous avez les données d'un combattant, vous pouvez lui envoyer un e-mail à son adresse TRIBES 2 en cliquant sur SEND E-MAIL (ENVOYER UN E-MAIL) ou vous pouvez l'ajouter à votre Buddy List (Liste des amis) (voir Buddy List p. 37).

Recherche de tribus

Cette recherche s'effectue de la même façon que la recherche de combattants. Cliquez sur TRIBE SEARCH (RECHERCHER TRIBU) et tapez le nom ou le code de la tribu de votre choix. Comme pour la recherche de combattants, le résultat apparaît dans des fenêtres sur l'écran du navigateur.

Et ensuite ?
Une fois que vous avez trouvé la tribu, vous pouvez savoir si elle recrute, voir son registre ou envoyer un e-mail à ses membres. Si vous êtes un administrateur de

cette tribu, vous pouvez également choisir de faire sortir un joueur de l'équipe, modifier le rang d'un joueur ou envoyer un défi à une autre tribu.

Pour envoyer un message à quelqu'un sur le registre d'une tribu, sélectionnez le nom à partir du registre et cliquez sur le bouton E-MAIL PLAYER (ÉCRIRE À UN JOUEUR). Une fenêtre e-mail s'affiche alors (voir p. 8 pour les détails sur les e-mails).

Chat

TRIBES 2 utilise un Chat standard Internet intégré dans le jeu. Vous pouvez vous connecter au Chat et discuter avec les autres joueurs.

Connexion

Tous les Chats en ligne se passent sur des "canaux" (channels). Pour rejoindre un chat TRIBES 2, sélectionnez Chat dans le menu Launch ou cliquez sur le bouton à l'écran. Sélectionnez ensuite CHANNEL LIST (LISTE DES CANAUX) ; vous pouvez alors choisir un canal ou entrer le nom d'un nouveau canal qui sera automatiquement créé. Un onglet dédié à ce nouveau canal apparaîtra. Les noms des joueurs actuellement sur le salon sont listés à droite de l'écran. Le créateur d'un canal peut utiliser les CHANNEL OPTIONS (OPTIONS DU CANAL) pour définir les paramètres concernant les modérateurs, les sujets de discussion, etc.

CHAT

Vous pouvez être sur plusieurs canaux en même temps, mais seul un message est affiché à la fois. Si vous êtes sur plusieurs canaux, chaque canal dispose d'un onglet. Le canal sur lequel vous êtes s'affiche en surbrillance. Si vous souhaitez aller sur un autre canal, revenez sur la liste des canaux et cliquez sur le canal de votre choix ou sélectionnez un autre onglet sur votre écran. Pour envoyer un message dans le canal où vous vous trouvez, tapez-le et appuyez sur ENTRÉE. Pour quitter votre canal, cliquez sur le bouton Close (Fermer) en haut à droite de l'écran Chat.

E-Mail

Accédez à l'e-mail à partir du menu ou du bouton approprié à l'écran. L'e-mail de TRIBES 2 fonctionne exactement comme les programmes e-mail standards, excepté qu'il n'envoie ni ne reçoit d'e-mails provenant d'adresses extérieures à la communauté TRIBES enregistrée. Vous pouvez envoyer des e-mails à tous les membres de votre tribu. Pour ce faire sélectionnez NEW E-MAIL (NOUVEL E-MAIL) et appuyez sur le bouton TO (À) ou CC pour accéder à la List Control (Liste des destinataires). Grâce à cette liste, vous pouvez chercher d'autres joueurs et les ajouter à votre Buddy List (Liste des amis).

Enfin, l'e-mail de TRIBES 2 vous permet de bloquer les messages des joueurs dont vous ne voulez pas recevoir de messages. Appuyez sur le bouton BLOCK SENDER (BLOQUER EXPÉDITEUR) et tapez le nom du joueur dont vous ne voulez plus recevoir de messages. Tous les joueurs que vous bloquez apparaissent sur votre Block List (Liste de blocage), que vous pouvez modifier à tout moment en cliquant sur BLOCK LIST (LISTE DE BLOCAGE) et en supprimant le nom du ou des joueurs concernés.

Forums

Accédez aux Forums à partir du menu Launch. Une fois que l'écran des Forums apparaît, cliquez sur un en-tête de la Topic List (liste des sujets) pour sélectionner un sujet à visualiser. Dans un thème donné, utilisez les touches flèches ou la molette de la souris pour faire défiler les en-têtes dans la partie supérieure de l'écran. Le contenu du message sélectionné apparaît dans la partie inférieure de l'écran.

Pour envoyer une réponse à un message du forum, cliquez sur REPLY (RÉPONDRE) et tapez votre message dans la fenêtre qui apparaît. Pour lancer un nouveau sujet, retournez à la Topic Page (Page des sujets) et appuyez sur NEW TOPIC (NOUVEAU SUJET).

Pour afficher les nouveaux messages, cliquez sur REFRESH (RAFRAÎCHIR).

FORUMS

INFOS

La page des Infos fournit des sujets de discussion à la communauté proposés par différentes tribus, joueurs, médias et développeurs. Cliquez sur SUBMIT NEWS (PROPOSER INFO) si vous avez une info pour la communauté, comme un événement à annoncer ou une annonce à passer. Une info proposée ne sera pas diffusée tant que la Press Corps. ne l'a pas approuvée. Cliquez sur le gros titre à gauche de l'écran pour consulter l'article correspondant ou utilisez la barre de défilement à droite. Pour finir, le menu Web Links (Liens Web) vous mène sur les différents sites liés à TRIBES comme www.tribes2.com, le site officiel de TRIBES 2.

Foire aux questions Newblood

Comment jouer ?

Commencez par la campagne d'entraînement (Training Campaign) ou organisez une partie LAN avec seulement des bots comme adversaires. En ligne, recherchez les serveurs Newblood pour affronter des joueurs novices. Demandez des conseils sur la tactique et le jeu en équipe sur les forums de la communauté.

Comment se déplacer ?

Utilisez les touches E, S, D et F par défaut pour courir (voir p. 16 les contrôles par défaut). Combinez la course et les jets propulseurs pour avancer rapidement. Appuyez sur la commande Jump (Saut) juste avant de vous propulser, pour prendre de l'élan. Vous pouvez soit bondir vers l'avant, soit vous propulser sur place puis aller vers l'avant pour gagner de l'altitude. La souris vous permet de définir votre direction. Lorsque vous descendez une pente, maintenez la barre espace enfoncée pour "skier" à plus grande vitesse. Si vous êtes habile, skier améliore considérablement votre mobilité.

Sautez dans les véhicules à l'aide de vos jets (propulseurs). Les contrôles des véhicules sont identiques aux contrôles de déplacement au sol, excepté que la commande du jet déclenche la postcombustion. Pour sortir d'un véhicule, sautez à l'extérieur (la commande "jump" est attribuée par défaut à la barre espace).

Remarque : Un pack trop imposant peut vous empêcher d'entrer dans un poste de pilotage !

Comment tirer ?

Les icônes situées à droite de votre écran représentent vos armes. Le chiffre à côté de chaque icône précise les munitions dont vous disposez pour cette arme. Appuyez sur les touches chiffres ou sur "Z" jusqu'à ce que l'arme désirée soit prête. Par exemple, le fait d'appuyer sur "1" vous permet de sélectionner la première arme dont vous disposez. Pour tirer, il vous suffit d'appuyer sur le bouton gauche de la souris. Visez avec le collimateur, mais assurez-vous d'anticiper les déplacements de votre cible.

Connaissez vos armes. La Chaingun (mitrailleuse) a une portée limitée. Le Mortar (mortier) fonctionne mieux si quelqu'un utilise un targeting laser (illuminateur laser). Plusieurs armes peuvent causer des dégâts par déflagration : vous pouvez vous tuer avec si vous ne faites pas attention.

Enfin, souvenez-vous que tirer sur des adversaires en plein ciel est délicat. Mieux vaut sauter au-dessus d'eux et leur tirer dessus lorsqu'ils sont au sol ou tirer avec une arme qui cause des dégâts par déflagration sous leurs pieds lorsqu'ils descendent.

Où obtenir de nouvelles armes et du matériel ?

Présélectionnez l'équipement en appuyant sur la touche "Entrée" du pavé numérique et en choisissant du matériel à partir de l'écran inventaire qui apparaît. Vous pouvez enregistrer jusqu'à vingt configurations ou " favorites ". Vous commencez et réapparaissez toujours en armure légère avec l'armement par défaut, vous devez donc utiliser une station d'inventaire pour obtenir de nouvelles armes et de nouvelles armures.

ÉCRAN INVENTAIRE

La prochaine étape consiste à trouver la station d'inventaire de votre équipe (voir p. 32 pour voir à quoi elle ressemble). Lorsque vous la traversez, vous voyez la configuration actuellement sélectionnée sur votre écran inventaire. Remarque : vous devez choisir votre configuration avant de mettre pied sur la plate-forme. Vous ne pouvez pas sélectionner votre équipement pendant que vous êtes sur la plate-forme !

Souvenez-vous, certaines configurations ne sont disponibles que sous certaines conditions. Par exemple, vous ne pouvez utiliser un laser rifle (fusil laser) que si vous portez une armure Scout équipée d'un energy pack (pack énergétique). Vous ne pouvez utiliser le mortar (mortier) qu'avec une armure Juggernaut. Vous pouvez porter trois armes avec une armure Scout, quatre avec une Assault et jusqu'à cinq avec une Juggernaut.

Comment effectuer des réparations ?

Utilisez le Repair Pack (pack de réparation). Le Health Kit (Kit Médical) et le Health Patch (Pastille de santé) n'auront d'effet que sur vous. Appuyez sur "A" pour utiliser le Kit. Le Patch ne s'utilise qu'une fois par partie, en passant dessus. Le Repair Pack vous transforme en médecin. Comme n'importe quel autre pack, il s'active lorsque vous appuyez sur "R". Vous pouvez réparer votre armure, celles de vos coéquipiers et même l'équipement endommagé. Ce pack fonctionne sur une faible portée, rapprochez-vous le plus possible de votre "patient". Si vous n'avez aucune cible à portée, le Repair Pack répare les dégâts que vous avez subis.

Comment utiliser les packs ?

Appuyez sur "R" pour activer ou déployer un pack. Les Ammunition packs (packs de munitions) et les Energy packs (pack d'énergie) sont toujours activés.

Comment déployer l'équipement ? (tourelles, stations, caméras, etc.)

Appuyez sur "R" et regardez le sol devant vous. L'objet se déploie à l'endroit indiqué par votre viseur. Si vous regardez trop loin ou si, au contraire, votre champ visuel est limité par la présence d'un objet trop proche (si par exemple vous êtes devant un mur), vous recevez un message d'erreur. Vous ne pouvez pas non plus déployer un objet sur d'autres objets tels que la station d'inventaire ou un véhicule. Comme vous ne pouvez porter qu'un objet déployable à la fois, vous devrez fréquemment faire des allers et retours vers les stations d'inventaire si vous avez des projets d'aménagement avant-gardistes pour votre périmètre.

Comment utiliser les mines et les grenades ?

Appuyez sur "B" pour poser une mine, sur "G" pour lancer une grenade. Plus vous appuyez sur la touche longtemps, plus vous lancerez la grenade loin.

Comment trouver la base ennemie ?

Un waypoint (Point de navigation) rouge sur votre boussole indique l'endroit où se trouve la base ennemie.

Comment choisir soi-même le point de navigation ?

Appuyez sur "C" pour activer le Command circuit (Circuit de commandement). Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un quelconque point de la carte et sélectionnez SELECT WAYPOINT (CHOISIR POINT DE NAVIGATION). En revenant à l'écran de jeu (en appuyant à nouveau sur "C"), vous constaterez que votre nouveau point de navigation est affiché dans l'ATH.

Qu'est-ce qu'un serveur ?

C'est un ordinateur qui sert de relais aux joueurs : il envoie des informations (statistiques, positions) et coordonne les événements qui se produisent en cours de partie. Lorsque vous rejoignez une partie multijoueur, vous vous connectez sur un serveur qui assure la circulation des informations entre les joueurs.

Que sont le "ping" et le "lag" ?

Le "Ping" représente le temps nécessaire à votre ordinateur pour envoyer un "paquet" d'informations vers un autre ordinateur et recevoir le "paquet" de réponse. Plus le chiffre est petit, plus le transfert est rapide et plus l'enchaînement des actions du jeu sera fluide.

Le "Lag" représente le retard subi par les transferts d'informations sur Internet. L'enchaînement des actions et des événements est alors ralenti et peut devenir saccadé.

Qu'est-ce qui fait un bon coéquipier en multijoueur ?

Bien connaître les objectifs de la partie. Dans chaque partie de TRIBES 2, les objectifs sont différents. Que ce soit une partie Capture the Flag (Capture de drapeau) ou un Siège, assurez-vous que les objectifs de votre équipe sont clairs pour vous. L'écran de chargement vous présente un résumé de votre mission et de vos objectifs.

Être bien organisé. Efforcez-vous de vous coordonner avec vos coéquipiers, choisissez un leader pour l'équipe et suivez ses instructions. Ne vous contentez pas de protéger votre peau : une équipe bien organisée sera toujours meilleure qu'une horde désordonnée.

Trouver son rôle. Nous sommes dans un jeu d'équipe, il est donc important que chacun choisisse le rôle qu'il va jouer. Quel rôle vous attire ? Si vous voulez être médecin, attrapez vite un pack de réparation ! Si vous vous sentez une âme de tireur d'élite, récupérez un laser rifle (fusil laser) et un Energy pack (Pack énergétique). Si vous êtes né pour défendre une base, munissez-vous d'une armure Juggernaut et déployez votre turret (tourelle). Si vous rêvez de piloter, sautez vite dans un véhicule ! Informez votre équipe du rôle que vous avez choisi et demandez à votre commandant si un rôle particulier est à pourvoir.

Communiquer. Utilisez des messages vocaux et une communication par microphone pour rester en contact avec votre équipe. Souvenez-vous que la communication est la clé du travail d'équipe !

Utiliser les objets déployables. Déployez des tourelles pour défendre votre base ou assiéger celle de l'ennemi, détectez les mouvements ennemis à l'aide de senseurs, posez vos mines sur des endroits stratégiques et assurez-vous de placer à proximité de l'action une station d'inventaire ou de munitions.

Contrôles & ordres

Affichage tête haute (ATH)

1. **Jauge d'énergie :** indique les réserves d'énergie disponibles pour alimenter les jets (propulseurs) ou les armes consommatrices d'énergie. Un signal visuel thermique apposé à cette jauge vous indique vos chances d'être touché par un missile. Le niveau d'énergie s'affiche en bleu, le niveau thermique en rouge.
2. **Jauge Santé :** indique votre état de santé. Quand la jauge est à zéro, vous mourez.
3. **Boussole :** indique votre orientation (N-S-E-W). Au centre figure votre "avertissement senseurs" ; il clignote et devient rouge lorsqu'un senseur ennemi vous détecte. Pour finir, le chronomètre affiche le temps qu'il vous reste dans la partie ou avant la prochaine partie.
4. **Icônes armes :** elles indiquent vos armes et les munitions qu'il vous reste.
5. **Icône grenades :** le nombre de grenades que vous portez.

6. **Icône mine :** le nombre de mines que vous portez
7. **Icône kit médical :** le nombre de kits médicaux qu'il vous reste.
8. **Icône balise :** le nombre de balises dont vous disposez.
9. **Icône pack :** indique le pack dont vous êtes équipé.
10. **Fenêtre Chat :** fait défiler le chat en cours et les messages vocaux des autres joueurs, les messages des tués, et les ordres les plus récents donnés par votre équipe. Peut être paramétrée pour afficher quatre, huit ou douze lignes. Dans les missions d'Entraînement, cette fenêtre affiche les objectifs de votre mission.
11. **Ecran des Scores :** affiche les scores individuels et de chaque équipe.
12. **Réticule :** guide de visée vous indiquant l'objet sur lequel est pointée votre arme et la quantité de munitions qu'il vous reste.
13. **Point de navigation :** il vous guide vers les objectifs de la mission en vous indiquant la direction et la distance qui vous en sépare en mètres. Les points de navigation, à ne pas confondre avec les triangles IFF (voir ci-dessous), apparaissent sous forme de triangles verts à moins que la cible ne soit une base ennemie. Si l'emplacement pointé est en dehors de votre champ de vision, une flèche sur le bord de l'écran vous donne un repère de navigation.
14. **Fenêtre des Ordres en attente :** cette fenêtre offre la liste des ordres actuellement donnés par votre équipe. N'apparaît que lorsque la fenêtre est activée
15. **Indicateur IFF (Ami-Ennemi) :** il place un triangle au-dessus de chaque combattant détecté par le senseur central de votre équipe. Rouge = Ennemi. Vert = coéquipier.
16. **Icône ID radio :** permet d'identifier l'équipier qui est en train d'utiliser le microphone.

Icône lag réseau : apparaît sur la boussole si votre connexion souffre de ralentissements liés au temps de latence. Elle devient fixe si vous êtes déconnecté, ce qui signifie malheureusement la fin de votre partie.

Paramétrage par défaut des contrôles & commandes clavier.

ARMURE

Avancer = E
Reculer = D
Esquive à gauche = S
Esquive à droite = F
Lancer une grenade = G
Poser une mine = B
Placer une balise = H
Utiliser/déployer objet porté = R
Utiliser Kit médical = A
Lâcher arme = Ctrl-Z
Lâcher Pack = CTRL-R
Caméra libre = W
Messages personnalisés = V

Tirer = Bouton gauche souris
Actionner les propulseurs = Bouton droit souris
Sauter = Barre d'espace
Ski = Maintenir la barre d'espace
Le Chat de votre équipe = Y
Chat général = U
Faire défiler les messages de la fenêtre de chat = Page haut/Page bas
Zoom Avant/Arrière = Q
Réglages zoom = T
Afficher/effacer points de navigation créés par l'utilisateur = F6
Afficher/effacer points de navigation de la mission = F7
Afficher/effacer Ordres = F8
Afficher/effacer Balises = F9

Redimensionner la fenêtre de chat : P (4, 8 ou 12 lignes)

VÉHICULE (se déplace comme l'armure sauf exception)

Entrer dans un véhicule = sauter à un poste de membre d'équipage ou de passager
Sortir d'un véhicule = barre d'espace
Postcombustion = bouton droit souris (vol horizontal)
Poussée verticale = bouton droit souris (si vous êtes à l'arrêt)

Roulis = axe x de la souris
Tangage = axe y de la souris

SÉLECTION D'UNE ARME (dans l'ordre déterminé)

Arme 1 = 1
Arme 2 = 2
Arme 3 = 3
Arme 4 = 4
Arme 5 = 5

Targeting Laser (Illuminateur laser) = L
Changer d'arme = Molette souris ou Z
Arme Véhicule 1 = 1
Arme Véhicule 2 = 2
Pack de réparation (si porté) = R, puis Bouton gauche de la souris

INVENTAIRE

Afficher/masquer l'inventaire = touche "Entrée" du pavé numérique
Touche de raccourci # = chiffre du pavé numérique (#) qui correspond au raccourci
Touche de raccourci # de 11 à 20 : CTRL + chiffre pavé numérique (par exemple, raccourci 15 = CTRL + 5)

ORDRES

Accepter l'ordre en cours = Entrée
Refuser l'ordre en cours = Effacer
Afficher/Marquer liste des ordres = N
Liste vers le haut = flèche haut

Accepter l'ordre sélectionné = Entrée
Refuser l'ordre sélectionné = Effacer
Ordre exécuté = Maj-C
Redéfinir ordres en attente = Maj-X

Faire défiler les ordres = flèche bas
Activer/désactiver le **Circuit de Commandement** = C
Zoom avant = Q
Zoom arrière = W
Déplacer carte vers le haut = flèche vers le haut ou E
Déplacer carte vers le bas = flèche vers le bas ou D
Déplacer carte vers la gauche = flèche gauche ou S
Déplacer carte vers la droite = flèche droite ou F
Centrer sur un objet = A
Masquer/Afficher senseur = Z

Activer/désactiver “Joueurs” = 1
Activer/désactiver “Tactique” = 2
Activer/désactiver “Stratégique” = 3
Activer/désactiver “Points de navigation” = 4
Activer/désactiver “Objectifs” = 5
Activer/désactiver curseur/main/zoom = Barre espace
Activer/désactiver Texte = T
Activer/désactiver Caméra = B

Raccourcis du Circuit de Commandement

Défendez (objet) = D
Faites sauter (ici) = B
Créer point de navigation = Z
Déployer Senseurs = S

Retrouvez-moi (ici) = ,
Attaquez = Q
Déployer Inventaire = I
Déployer Tourelles = T

Activer **canal de communication** par microphone= X
Couper le son Radio/Texte/Messages personnalisés : à partir du Lobby (central)

GÉNÉRALITÉS

Console = 2
Lancer l'éditeur = CTRL-E
Éditeur de carte = F11 (Quand éditeur ouvert)
Éditeur GUI = F12 (Quand éditeur ouvert)
Écran des scores = TAB
Suicide = CTRL-K
Passer en vue extérieure = TAB

Capture d'écran = Impr écran
Retour au Lobby (central) = Échap
Texte d'aide = F1
Organiser un vote = à partir du Lobby
Voter OUI = Inser
Voter NON = Suppr

Voice Binds (Messages vocaux personnalisés)

Ce sont des messages préenregistrés qui vous permettent d'organiser les interventions de votre équipe. Parmi ces messages, vous pouvez disposer d’encouragements pour vos coéquipiers ou de lazzis pour vos adversaires. Certains de ces messages sont transmis par radio et peuvent ainsi être entendus par tous les joueurs, quel que soit leur éloignement. D'autres sont seulement audibles par les personnages proches.

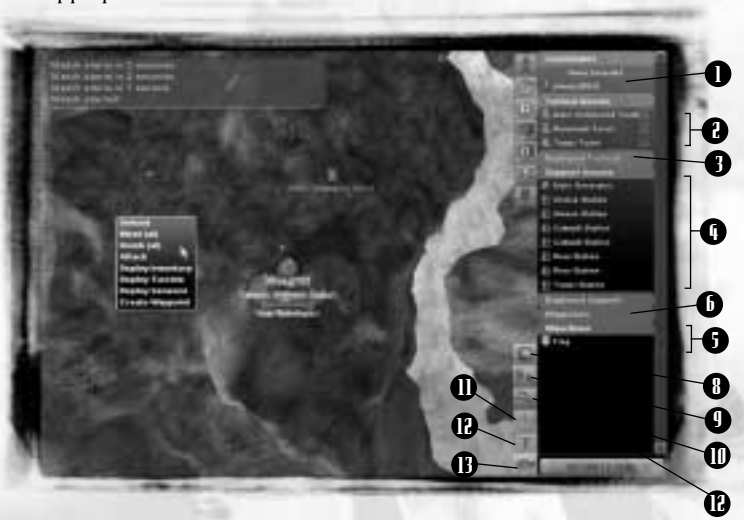
Pour envoyer un message personnalisé, appuyez sur "V" pour afficher le menu, puis sélectionnez une catégorie en appuyant sur une autre touche du clavier. Vous affichez ainsi un sous-menu dans lequel vous pouvez choisir le message à envoyer. La plupart des messages sont activés en utilisant une combinaison de trois touches : par exemple vous obtenez le message "Attaquez" en tapant V + A + A. Cependant, pour les catégories Global (Général) et Self (Perso) vous devez taper une combinaison de 4 touches : V + S + A + A pour le message “J'attaque.”

Messages en cours de partie

Cette fonction vous permet d'envoyer des messages écrits aux autres joueurs. Appuyez sur "Y" pour envoyer un message à votre équipe ou "U" pour envoyer un message à tous les joueurs (le chat "Universel"). Quand vous avez fini de taper un message, appuyez sur Entrée pour l'envoyer.

Command circuit (circuit de commandement, CC)

CC en abrégé, le Circuit de commandement est un système installé dans toutes les armures tribales. Il permet de coordonner les actions de l'équipe, de donner des ordres et de communiquer des points de navigation. En outre, il permet de contrôler les objets gérés collectivement par l'équipe. Il se présente sous la forme d'une carte stratégique : en haut à droite s'affichent les Icônes de liste. Ainsi chaque joueur peut accéder au menu des autres joueurs et au menu des équipements et des objectifs. En bas et à droite, vous trouvez les icônes de manipulation de la carte : elles permettent de déplacer la carte et d'appliquer un zoom avant ou arrière.



CIRCUIT DE COMMANDEMENT (avec la liste des coéquipiers ouverte)

1. **Teammates List:** (Liste des coéquipiers) : affiche tous les combattants de votre équipe.

2. **Tactical Assets List:** (Liste des équipements tactiques) : liste les tourelles et les véhicules.

3. **Deployed Tactical Assets List:** (Liste des équipements tactiques déployables) : liste les équipements tactiques déployables.

4. **Support Assets List:** (Liste des équipements stratégiques) : liste les stations, les senseurs et les générateurs.

5. **Deployed Support Assets List:** (Liste des équipements stratégiques déployables) : liste des objets stratégiques déployables.
6. **Waypoint List:** (Liste des points de navigation) : affiche les Points de navigation actifs.
7. **Objectives List:** (Liste des objectifs) : liste des objectifs en cours.
8. **Sensor Coverage:** (Couverture senseur) : Masquer/afficher la couverture du réseau de senseurs.
9. **Map Scrolling:** (Défilement carte) : affiche une icône qui permet de faire glisser la carte par rapport à l'écran.
10. **Map Zoom:** Zoom (Zoom carte) : permet d'agrandir la vue de la carte.
11. **Map Centering:** (Centrer carte) : centre la carte sur l'objet sélectionné. Si aucun objet n'est sélectionné, la carte sera centrée sur la zone de mission.
12. **Map Text:** (Légende carte) : active/désactive l'affichage des textes figurant sur la carte.
13. **Activate Camera View:** (Vue caméra) : lorsqu'un objet est trop endommagé ou détruit, il ne peut plus fournir de vue caméra. Si aucun objet n'est sélectionné, vous aurez une image fixe.

Utilisation du Circuit de commandement

Pour activer le circuit de commandement, appuyez sur "C". Vous affichez la carte stratégique. Pour la parcourir, vous pouvez utiliser les flèches directionnelles ou activer le Défilement carte pour naviguer à la souris.

Category Lists (Liste des catégories)
Dans l'angle supérieur droit de l'écran, vous trouvez les équipements et les objectifs de l'équipe. En ouvrant une liste, vous affichez des informations sur la catégorie concernée et vous pouvez sélectionner un joueur ou un groupe, leur donner des ordres, activer des fonctions comme la Vue caméra. Vous ouvrez la liste en cliquant sur l'icône de catégorie ou une entrée du menu. Les éléments de la liste s'affichent alors sur la carte stratégique et les équipements disparaissent quand la liste est fermée.

Vous pouvez sélectionner un objet en cliquant sur son nom dans la liste ou en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur son icône dans la carte stratégique. Lorsqu'il est sélectionné, vous pouvez affecter à cet objet un point de navigation et lui donner des ordres. Pour le désélectionner, cliquez à nouveau sur son nom ou sélectionnez-en un autre. Sélectionner un seul élément sur la carte annule toutes les autres sélections.

Donner des ordres
Pour donner un ordre à un coéquipier, cliquez avec le bouton droit de la souris sur son nom dans le CC. Sélectionnez un ordre dans le menu déroulant qui s'affiche puis cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour que le joueur reçoive cet ordre. Par exemple : si vous voulez qu'un joueur répare un générateur endommagé, sélectionnez-le dans la liste CC, cliquez avec le bouton droit sur le générateur et sélectionnez "Réparer" dans le menu qui apparaît. Vous pouvez sélectionner plusieurs combattants à la fois : cliquez sur la carte et englobez les combattants dans votre sélection en maintenant le bouton de souris enfoncé et en traçant un cadre virtuel autour d'eux. Vous pouvez ensuite leur donner des ordres comme s'il s'agissait d'un seul combattant.

Pour donner un ordre à toute l'équipe, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objectif dans la carte de commandement et sélectionnez un ordre.

Définir des points de navigation
Sélectionnez un joueur (sur la carte ou dans une liste) et cliquez avec le bouton droit sur le point de la carte où vous souhaitez placer le point de navigation. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez Create Waypoint (créer un point de navigation) ou appuyez sur la touche de raccourci "Z". Si vous définissez plusieurs points de navigation pour un joueur, chacun d'eux apparaîtra sur son ATH. Pour les effacer, allez dans le menu du Circuit de commandement, cliquez avec le bouton droit sur le point de navigation et sélectionnez Delete Waypoint (effacer un point de navigation).

Contrôler les tourelles
Pour sélectionner une tourelle, cliquez sur l'icône à côté de son nom dans la liste des équipements tactiques. Si un autre joueur la contrôle déjà, cela sera indiqué par une icône particulière. Quand vous avez pris le contrôle d'une tourelle, votre écran affiche l'ATH d'un canonnier. Appuyez sur Échap pour revenir au CC.

Contrôler les Caméras
Pour contrôler un objet ou un coéquipier à l'aide de la caméra, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Camera View (Vue caméra) : la fenêtre caméra affiche l'objet. Vous pouvez suivre un objet en mouvement en utilisant le bouton Map Centering (Centrer carte). Par exemple, si vous voulez suivre le Shrike d'un coéquipier, sélectionnez-le dans le menu du CC et activez la vue caméra. Pilotez à la souris l'orientation de la caméra. Vous pouvez contrôler les caméras depuis le CC de la même façon que vous le feriez avec les équipements collectifs comme les tourelles.

Accepter les ordres

Lorsqu'un ordre est donné, il est affiché dans les Ordres en attente du joueur et le way-point (Point de navigation) correspondant apparaît sur son ATH. Si un combattant refuse un ordre, le Point de navigation disparaît de son ATH, mais reste affiché pour les

joueurs qui l'ont accepté. Pour accepter un ordre, appuyez sur "ENTRÉE" avant qu'il ne disparaisse. Pour le refuser, appuyez sur "EFFACER" ou ignorez-le simplement.

Appuyez sur "N" pour afficher les Ordres en attente dans l'ATH ou le CC : vous verrez les dix derniers ordres donnés. Pour accepter un ordre figurant dans la liste, utilisez les touches directionnelles. Choisissez l'ordre que vous voulez accepter et appuyez sur ENTRÉE pour l'accepter (ou EFFACER pour le refuser). Vous verrez alors s'afficher le Point de navigation correspondant à votre nouvel objectif.

Communication vocale

Dans TRIBES 2, vous bénéficiez d'un système de communication en temps réel, à condition de disposer d'un casque avec microphone. La communication n'est possible qu'entre coéquipiers. De plus, le nombre de transmissions simultanées est limité à deux car TRIBES 2 ne dispose que de deux canaux. Les noms des joueurs qui communiquent ou attendent de passer une communication apparaissent dans l'ATH. Une icône verte signale que la communication a trouvé un canal libre, une icône rouge indique que la communication est bloquée car tous les canaux sont occupés.

Activer et désactiver les voix

Lors de la première partie de TRIBES 2, les voix sont en sourdine par défaut. Pour rétablir la communication avec un coéquipier, sélectionnez Options dans le menu Launch, cliquez sur l'onglet SOUND (son) et cochez la case ENABLE MICROPHONE (ACTIVER MICROPHONE). Puis sélectionnez l'onglet GAME Settings (Option du Jeu). Ici vous trouverez trois interrupteurs radio activés. Pour plus d'explication sur ces derniers, consulter le paragraphe pages 41 et 42.

Pour rendre la parole à un joueur, allez dans la liste des joueurs en bas à gauche de l'écran Lobby (Central), cliquez sur le nom du joueur et sélectionnez UNMUTE (DÉSACTIVER SOURDINE). Ainsi, le joueur pourra à nouveau communiquer avec vous. Pour activer la sourdine, suivez le même processus, mais choisissez MUTE (SOURDINE). Vous pouvez également couper le son des messages personnalisés des autres joueurs. Les noms des joueurs mis en sourdine sont affichés en gris foncé dans la Liste des Joueurs et le nom d'un joueur qui refuse d'entendre vos messages est indiqué dans une colonne attenante.

Ce réglage est permanent. Donc, si vous fermez la fréquence du coéquipier X le lundi, elle le sera encore quand vous reprendrez la partie le vendredi. Le paramétrage de cette option est valable jusqu'à ce que vous fassiez de nouvelles modifications.

Equipement

Armure

C'est l'élément clé du combat tribal : les powered armors (exosquelettes) sont des armures de combat qui vous donnent mobilité, protection et puissance de feu. Une armure lourde peut ralentir vos mouvements mais vous permet également de transporter davantage d'équipement, d'armes et, détail important, de munitions.

ARMURE SCOUT

Protection : faible.
Mobilité : élevée.
Nombre d'armes : 3.
Fonction Spéciale : seule cette armure permet de porter le Laser Rifle (fusil laser). Elle permet de piloter tous les véhicules.
Limitations : ne permet pas de porter le mortier à Fusion, le lance-missiles, le pack d'inventaire, le pack de tourelles intérieures ou extérieures, ni le pack de fût de tourelle.

ARMURE ASSAULT

Protection : modérée.
Mobilité : modérée.
Nombre d'armes : 4.
Fonction Spéciale : permet de piloter tous les véhicules à l'exception du Cycle Grav.
Limitations : ne permet pas de porter le mortier à Fusion ni le fusil laser.

ARMURE JUGGERNAUT

Protection : élevée.
Mobilité : faible.
Nombre d'armes : 5.
Fonction Spéciale : seule cette armure permet de porter le mortier à fusion.
Limitations : ne permet pas de porter le fusil laser ni de piloter les véhicules.

Armes principales

BLASTER

Carabine à flux d'énergie pulsée cohérent, c'est l'arme tribale standard
Munitions : illimitées, elles sont tirées de l'énergie de l'armure.
Avantages : cadence de tir élevée, longue portée, inaltérable à l'eau, traverse les Shield Packs (Packs Bouclier). Les projectiles peuvent ricocher à courte portée.
Désavantages : faibles dégâts. La consommation d'énergie peut ralentir la mobilité.

CHAINGUN (MITRAILLEUSE)

Elle crache une pluie de fléchettes explosives qui déchiquettent rapidement n'importe quelle cible.
Munitions : limitées
Avantages : cadence de tir élevée, dégâts importants à courte portée, dispersion conique des projectiles.
Désavantages : inefficace à longue portée, léger retard dans le déclenchement du tir lors de la première rafale.

ELECTRON FLUX GUN-ELF (FUSIL A FLUX D'ELECTRON-FFE)

Le FFE est une arme à flux d'énergie à courte portée.
Munitions : illimitées, elles sont tirées de l'énergie de l'armure.
Avantages : peut pomper l'énergie de l'armure de la cible et ainsi réduire sa mobilité et l'efficacité de ses boucliers.
Désavantages : dégâts limités, forte consommation d'énergie, inutile lorsque vous êtes sous l'eau.

FUSION MORTAR (MORTIER A FUSION)

Aucune arme n'égale sa puissance de destruction.
Munitions : limitées.
Avantages : dégâts par explosion, tir indirect, peut être utilisé avec un illuminateur laser.
Désavantages : seule l'armure Juggernaut permet de le transporter, faible cadence de tir

GRENADE LAUNCHER (LANCE-GRENADES)

Il a une portée supérieure à toutes les autres armes.
Munitions : limitées.
Avantages : dégâts par explosion, tir indirect. Les grenades permettent d'attaquer un ennemi embusqué derrière un mur ; peut être utilisé avec un illuminateur laser.
Désavantages : visée directe difficile.

LASER RIFLE (FUSIL LASER)

Le fusil laser (ou longrifle, fusil long) est une arme de précision mortelle.
Munitions : illimitées, elles sont tirées de l'énergie de l'armure.
Avantages : dégâts importants (particulièrement les tirs dans la tête), vitesse du projectile instantanée, portée virtuellement illimitée.
Désavantages : cadence de tir faible, chaque tir utilise toute l'énergie de l'armure, nécessite un Energy pack (Pack énergétique), ne fait de dégâts que proportionnellement à l'énergie utilisée (moins il y a d'énergie, plus les dégâts sont faibles).

MISSILE LAUNCHER (LANCE-MISSILES)

Utilisée principalement contre les véhicules, cette arme propulse des missiles guidés à de longues distances.
Munitions : limitées.
Avantages : dégâts explosifs, longue portée, peut se verrouiller sur une cible et la suivre, peut s'utiliser avec des illuminateurs laser.
Désavantages : a besoin de temps pour se verrouiller sur une cible, cadence de tir faible.

PLASMA RIFLE (FUSIL PLASMA)

Cette arme tire des boules de plasma surchauffées qui explosent au contact de la cible.
Munitions : limitées.
Avantages : dégâts explosifs, cadence de tir correcte, se joue des boucliers.
Désavantages : vitesse du projectile faible, inutilisable dans l'eau.

SHOCK LANCE (ÉLECTROLANCE)

L'électrolance est une arme de combat rapproché qui ne fonctionne qu'à très courte portée.
Munitions : illimitées, elles sont tirées de l'énergie de l'armure.
Avantages : dégâts importants si elle touche la cible de derrière.
Désavantages : portée très faible, moins efficace de front ou de flanc, inefficace sous l'eau.

SPINFUSOR (VRILLEUR)

Le spinfusor (ou Stormhammer, marteau-rafale) tire une charge explosive en forme de disque.
Munitions : limitées.
Avantages: dégâts explosifs, longue portée, le disque fonctionne en milieu aquatique.
Désavantages : cadence de tir faible.

TARGETING LASER (ILLUMINATEUR LASER)

L'illuminateur laser n'occasionne pas de dégâts. Par contre, une fois touchée, la cible est comme "lumineuse" ce qui facilite la tâche d'un camarade équipé d'un lance-grenades, d'un lance-missiles ou d'un mortier.

Armes secondaires

BASIC GRENADE (GRENADE BASIQUE)

Il s'agit d'une charge explosive à retardement lancée par un combattant. Chaque combattant porte six grenades dans son équipement standard.

CONCUSSION GRENADE (GRENADE A EFFET DE CHOC)

Cette grenade n'occasionne que peu de dégâts mais produit un souffle qui repousse le combattant du lieu d'impact. L'arme et l'équipement de la victime ont des chances de tomber au sol.

FLARE GRENADE (GRENADE ÉCLAIRANTE)

Les grenades éclairantes utilisent une charge thermale à combustion lente afin de fournir de la lumière. Elles servent à marquer un lieu avec une lumière intense ou à détourner un missile guidé de sa cible.

WHITEOUT GRENADE (GRENADE AVEUGLANTE)

Ces armes sont des grenades à main. Elles aveuglent les combattants proches (amis et ennemis de la même façon) qui ont le malheur de faire face à l'explosion. L'intensité de l'aveuglement dépend de la distance entre le combattant et le point d'impact. Au-delà de 20 mètres, il n'y a pas d'effet.

MINE

Un combattant peut transporter jusqu'à trois mines. Une fois déployée, une mine s'enfouit dans la terre et s'arme automatiquement. Elle explose lorsqu'un combattant ou un véhicule ennemi entre dans son périmètre de détection.

Armor packs (packs d'armures)

Le choix des armures et des packs a une grande influence sur la fonction d'un combattant. Pour utiliser un pack, appuyez sur " R ". Les munitions et les packs énergétiques ne nécessitent pas d'activation.

AMMUNITION PACK (PACK MUNITIONS)

Il augmente la capacité en munitions de votre armure pour toutes les armes à munitions limitées. N'influe pas sur l'énergie fournie par votre armure.

CLOAKING PACK (PACK CAMOUFLAGE)

Lorsqu'il n'est pas activé, ce pack brouille les senseurs de sorte que le porteur n'est pas repéré par les senseurs à impulsions. Lorsqu'il est activé, il protège également celui qui le porte contre la détection visuelle (caméras, et joueurs). Mais il n'a pas d'effet sur les senseurs de mouvements. Les tourelles déployables ne peuvent pas détecter un combattant équipé d'un pack de camouflage.

ENERGY PACK (PACK ENERGIE)

Il accroît le taux de recouvrement d'énergie, donc facilite l'utilisation des propulseurs et des armes puisant dans la cellule d'énergie. Le fusil laser ne fonctionne pas sans.

REPAIR PACK (PACK RÉPARATION)

Le pack de réparation permet de remettre en état un objet ou un joueur. Pour réparer une cible, vous devez avoir de l'énergie disponible et être à courte portée. Appuyez sur "R" pour accéder aux fonctions de réparation du pack. Ciblez votre objectif et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Si vous ne ciblez aucun objet en particulier, c'est votre armure que vous réparez.

SENSOR JAMMER PACK (PACK BROUILLEUR)

Lorsqu'il n'est pas activé, ce pack n'a aucune fonction. Lorsqu'il est activé, il déploie un champ d'environ 30 mètres de rayon et cache TOUS les joueurs à sa portée. Les joueurs ne sont protégés que des observations MÉCANIQUES (caméras, senseurs à impulsions ET senseurs de mouvements). En conséquence, les tourelles ne tirent PAS sur les personnes "brouillées". Les autres joueurs, cependant, peuvent toujours voir l'utilisateur. **REMARQUE :** les triangles IFF (ami-ennemi) n'apparaissent pour aucun joueur dans le périmètre de brouillage, alors faites bien attention !

SHIELD PACK (PACK BOUCLIER)

lorsqu'il est activé, ce pack fournit au combattant une protection complète contre tous les dégâts sauf ceux produits par le Blaster, l'ELF et le Lava. Cette protection dure tant que vous avez de l'énergie.

PACKS DÉPLOYABLES

Ces packs sont déployés lorsque l'utilisateur le désire. Vous déployez un pack en ciblant une surface plane proche de vous (à l'exception des barrel packs qui sont utilisables uniquement sur les tourelles des bases) avant d'appuyer sur "R".

BASE TURRET BARREL (FÛT DE TOURELLE) :

ce pack permet à un combattant de changer les fûts d'une tourelle pour personnaliser ses défenses. Par exemple, vous pouvez opter pour un mélange de tourelles antiaériennes et de mortiers si vous trouvez cette combinaison plus efficace. Chaque type de fût constitue un pack différent. Seules les armures lourdes et moyennes peuvent porter de tels packs. Veuillez voir page 33 pour plus de détails sur les tourelles.

REMOTE INVENTORY STATION (STATION D'INVENTAIRE DÉPLOYABLE)

Seules les armures lourdes et moyennes peuvent porter cette petite version de la station d'inventaire. Les coéquipiers peuvent obtenir toute pièce d'inventaire dans cette station, sauf les armures ou un autre objet déployable.

REMOTE MOTION SENSOR (SENSEUR DE MOUVEMENT DÉPLOYABLE)

Cet objet permet de détecter les mouvements dans un rayon donné. Il ne peut être brouillé mais un combattant peut l'abuser en se déplaçant lentement. Il est très efficace pour détecter les ennemis camouflés.

REMOTE PULSE SENSOR (SENSEUR A IMPULSIONS DÉPLOYABLE)

Forme avancée de radar, le senseur à impulsions déployable envoie des données aux senseurs de l'équipe à la manière des grands senseurs de base. Élargir votre réseau de senseurs permet d'augmenter la portée de vos tourelles.

SPIDER-CLAMP TURRET (TOURELLES ARAIGNÉES)

Ces tourelles détectent leurs cibles en utilisant un senseur à impulsions. Elles sont moins redoutables que les Landspikes et peuvent être placées sur n'importe quelle surface de bâtiment ou sur des rochers mais pas sur un terrain standard. "N'importe quelle surface de bâtiment" inclut les murs, plafonds et les murs extérieurs.

LANDSPIKE TURRET (TOURELLES)

Ces tourelles utilisent un senseur à impulsions pour détecter leurs cibles. Elles possèdent des boucliers plus lourds que les Spider Clamps et une puissance de feu supérieure. Elles ne peuvent pas être placées sur des rochers ou sur une surface artificielle mais doivent être déployées sur le terrain.

REMOTE DETONATION SATCHEL CHARGE (CHARGE TÉLÉCOMMANDÉE)

Après avoir déployé ce puissant explosif, l'utilisateur peut le faire sauter en appuyant une nouvelle fois sur "R". Après l'avoir posée, il faut quelques secondes à cette charge pour s'armer.

Matériel porté à la ceinture

BALISE

Cet objet transmet un indicateur directeur à l'ATH de votre équipe afin que le verrouillage de la cible soit plus simple. Appuyez sur “H” pour déployer une balise. Vous pouvez passer le statut de la balise en "marquer" plutôt qu'en "cibler" si vous appuyez une deuxième fois sur "H" sans déplacer le réticule.

DEPLOYABLE CAMERA (CAMÉRA DÉPLOYABLE)

Cet outil fournit un lien visuel avec le senseur central. Elle ne peut détecter les combattants en camouflage activé. Pour l’utiliser, jetez-la comme une grenade. Elle s’accroche aux murs ou à d’autres surfaces puis fonctionne comme toute autre caméra, grâce au CC.

HEALTH KIT (KIT MÉDICAL)

C’est un objet porté, que vous ne pouvez utiliser qu’une fois. Activé, il redonne un certain nombre de points de vie à son utilisateur. Appuyez sur "A" pour l’activer.

HEALTH PATCH (PASTILLE DE SANTÉ)

La pastille de santé est un objet qu’on ne peut utiliser qu’une fois. Elle fonctionne comme le kit médical, à ceci près que l’utilisateur doit passer dessus pour s’en servir. On ne peut pas la transporter.

Véhicules au sol

Les véhicules au sol peuvent paraître obsolètes dans un monde antigravité, mais les combattants tribaux pourraient trouver certains avantages à ces solides machines, particulièrement pour des tâches spécifiques.

WILDCAT-CLASS GRAV CYCLE (CYCLE GRAV. TYPE WILDCAT)

Particulièrement apprécié des tireurs d'élite et des chasseurs de drapeaux, le Wildcat est un "Terragrav" terrestre, rapide comme l'éclair. Les pilotes chevronnés de Wildcat possèdent la réputation de pilotes talentueux… ou de parfaits psychopathes.
Équipage : 1 (pilote), Armure Scout uniquement !
Vitesse : très élevée.
Protection: faible.
Armement : aucun.

BEOWULF (VÉHICULE D'ASSAUT BEOWULF)

Armé et blindé, le Terragrav Beowulf est une redoutable plate-forme de tir mobile destinée à l'assaut et adaptée à tous types de terrain.
Équipage : 2 (conducteur, tireur).
Vitesse : moyenne.
Protection : élevée.
Armement : Des mitrailleuses montées en tourelles et un mortier à fusion sont à la disposition du tireur. Vous pouvez passer d'une arme à l'autre en appuyant sur "Z" ou "1" pour les mitrailleuses et "2" pour le mortier à fusion.

JERICHO (BASE AVANCÉE TYPE JÉRICHO)

Lente mais lourdement blindée, la base mobile Jéricho transporte un inventaire station et permet à une force tribale d'établir une base avancée à peu près partout sur la carte. Lorsque Jéricho arrive sur son lieu de destination, il s'installe et déploie son équipement.
Équipage : 1 (conducteur).
Vitesse : lente.
Protection : élevée.
Armement : Missile (seulement quand la base est déployée).
Équipement : inventaire, brouilleur (toujours activé).

Véhicules turbograv

Les turbogravs permettent aux forces tribales de survoler rapidement les terrains les plus accidentés. Lourdement blindés et bien armés, ces impressionnants véhicules de combat aérien ne sont guère arrêtés que par les défenses les mieux organisées.

SHRIKE (CHASSEUR SHRIKE)

Le Shrike est souvent considéré comme un véhicule purement anti-Turbograv. Pourtant, son agilité et son armement le rendent efficace dans les missions de soutien au sol. Il transporte également une batterie avancée de senseurs qui sont reliés au Circuit de commandement et fournit des renseignements détaillés sur les déplacements de l'ennemi.
Équipage : 1 (pilote).
Vitesse : élevée.
Protection: moyenne.
Armement : mitrailleuses lourdes jumelées.

THUNDERSWORD (BOMBARDIER THUNDERSWORD)

Le Thundersword possède une puissance de feu impressionnante et s'avère particulièrement efficace contre les cibles blindées.
Équipage : 3 (pilote, navigateur, mitrailleur de queue).
Vitesse : moyenne.
Protection: élevée.
Armement : bombes au plasma, tourelle ventrale à canons jumelés.
Remarque : le navigateur contrôle la tourelle ventrale, le largage des bombes ainsi qu'un laser qui désigne les cibles au pilote. Appuyez sur "Z" pour passer de la tourelle aux bombes ou appuyez sur "1" pour accéder à la tourelle et sur "2" pour utiliser les bombes.

HAVOC (TRANSPORT CLASSE HAVOC)

Le Havoc permet le transport aérien de personnel quel que soit le terrain. Bien que désarmé, l'engin peut transporter cinq combattants en armure lourde Juggernaut et mérite son surnom "d'hélicoptère de combat".
Équipage : 2 (pilote, mitrailleur de queue).
Vitesse : lente.
Protection: élevée.
Armement : aucun.
Capacité : quatre passagers en plus des positions de l'équipage.

Équipements de la base

Ces équipements fournissent les défenses automatiques et les autres éléments de soutien à la base d'une équipe. Il s'agit d'éléments fixes qui peuvent être détruits par l'ennemi et réparés par des équipes de défenseurs vigilants.

GENERATOR (GÉNÉRATEUR)

Les générateurs sont la première source d'énergie pour la plupart des bases tribales. Ce sont généralement les premiers éléments attaqués : lorsqu'ils sont détruits, en effet, les autres équipements de la base ne peuvent plus fonctionner. Un générateur endommagé mais pas détruit continue de produire du courant, de façon intermittente.

INVENTORY STATION (STATION D'INVENTAIRE)

L'inventaire permet des changements rapides d'équipement. Appuyez d'abord sur "ENTRÉE" du pavé numérique pour accéder à l'écran d'inventaire. Sélectionnez les éléments voulus dans le menu. Enregistrez votre configuration, avancez vers la plate-forme d'inventaire et le nouvel élément se matérialise immédiatement. Vous pouvez enregistrer jusqu'à vingt configurations "favorites". L'inventaire vous permet de disposer du dernier équipement sélectionné. **Remarque :** l'inventaire ne fonctionne pas si vous sélectionnez votre configuration lorsque vous êtes dans la station ! Faites votre choix avant d'y pénétrer !

SOLAR PANEL (PANNEAU SOLAIRE)

Les cellules photovoltaïques secondent le générateur.

VEHICLE STATION (HANGAR)

Le hangar vous permet de créer des véhicules prêts au combat. Vous pouvez sélectionner n'importe quel véhicule à moins que le serveur hôte n'ait limité les possibilités. Pour accéder au hangar, allez jusqu'à la petite plate-forme de contrôle située près de la zone d'apparition des véhicules. Des indications s'afficheront à l'écran quant aux choix disponibles. Appuyez sur le bouton correspondant à votre choix et attendez l'apparition du véhicule.

Les sensors et le sensor net

Le senseur central indique la position des objets et des combattants dans le périmètre effectif des différents appareils de détection (y compris le contact visuel). Les senseurs déployables peuvent améliorer considérablement la portée du senseur central de l'équipe.

BASE PULSE SENSOR (SENSEUR A IMPULSIONS DE BASE)

c'est le premier senseur de détection à longue portée dont disposent les bases tribales. Le senseur à impulsions indique la position et le déplacement de toutes les unités qui entrent dans sa zone de détection. Ces informations sont disponibles via le circuit de commandement.

Base turrets (tourelles de base)

ANTI-AIRCRAFT (TOURELLE ANTIAÉRIENNE)

Des mitrailleuses jumelées sur la tourelle antiaérienne permettent de tronçonner les combattants ennemis, de type turbograv ou propulseur, qui s'aventurent à portée. Elles ne peuvent atteindre les cibles situées sur le sol ou à très faible altitude.

ELECTRON FLUX (ELF) (TOURELLE À FLUX D'ÉLECTRONS)

Les tourelles à flux d'électrons (TFE) retirent leur énergie aux unités ennemies de façon rapide et meurtrière.

FUSION MORTAR (MORTIER À FUSION)

Le mortier à fusion fonctionne comme le mortier porté par armure, projetant des charges dévastatrices sur ses cibles.

GUIDED MISSILE (MISSILES GUIDÉS)

Les missiles guidés sont efficaces contre les cibles aériennes et contre les cibles au sol. Une fois verrouillé sur une cible, le missile fonce droit sur elle. Il perd son verrouillage sur une cible aérienne lorsque cette dernière fait usage de sa post-combustion ou de ses propulseurs.

PLASMA (TOURELLE À PLASMA)

Les tourelles à plasma crachent des boules de plasma surchauffées. Quoi que lentes, elles occasionnent des dégâts importants aux cibles non blindées.

SENTRY (SENTINELLES)

Les sentinelles ne sont utilisables qu'en intérieur. Elles utilisent un senseur de mouvement intégré et ne tirent que sur les cibles mouvantes. Des mouvements furtifs peuvent tromper ce mécanisme. Au contraire des tourelles extérieures, on peut les trouver sur les murs ou aux plafonds.

Jouer au jeu

Missions d'entraînement

Réglages

Depuis le menu Launch (Lancer), sélectionnez "Training" (Entraînement). Lorsque vous êtes sur l'écran Entraînement, sélectionnez le niveau de difficulté en cliquant sur Difficulty Level (Niveau de difficulté) et en choisissant "Easy" (facile), "Medium" (Moyen) ou "Hard" (difficile). Cliquez sur l'icône représentant un haut-parleur si vous voulez entendre la partie sonore du briefing. Cliquez sur START pour lancer la partie.

BRIEFING SCREEN (ECRAN BRIEFING)

Niveaux de difficulté

- **Easy (facile) :** vous avez droit à trois vies par mission, les adversaires sont peu nombreux.
- **Medium (moyen) :** vous avez droit à deux vies par mission, le nombre d'adversaires est modéré.
- **Hard (difficile) :** le joueur n'a qu'une vie à ce niveau, les adversaires sont nombreux et d'une grande habileté.

Parties Multijoueur

Types de parties

BOUNTY (BTY) : c'est le même genre de partie qu'en Deathmatch, mais chaque joueur ne poursuit qu'une cible à la fois. Un joueur ne peut poursuivre une nouvelle cible qu'après avoir éliminé sa proie en cours. Vous subissez une pénalité si vous tuez des joueurs qui ne sont pas votre proie en cours (sauf, bien sûr, le joueur qui cherche à vous abattre).

CAPTURE AND HOLD (CnH) (PRENDRE ET CONSERVER) : chaque équipe doit capturer un certain nombre d'objectifs, qui sont généralement perdus dans des bunkers ou des tours. Une fois un objectif pris, tout ce qu'il contient passe aux mains de l'équipe qui le contrôle. Une équipe obtient des points en fonction de la durée de possession de l'objectif.

CAPTURE THE FLAG (CTF) (CAPTURE DE DRAPEAU) : il y a deux buts en CTF : prendre le drapeau de l'ennemi et protéger le vôtre. Un drapeau est pris lorsqu'un joueur s'en empare (en le touchant) et le ramène à son propre drapeau. Les zones où sont placées les drapeaux des autres équipes sont automatiquement indiquées aux joueurs.

DEATHMATCH (DM) : c'est chacun pour soi, suivant la bonne vieille règle "tuer ou être tué". La victoire appartient à celui qui a tué le plus d'ennemis.

HUNTERS (HT) (CHASSE) : c'est un mélange entre CTF et Deathmatch. Chaque fois que vous tuez un ennemi, il lâche un drapeau que vous pouvez récupérer en passant dessus. Pour marquer des points, rapportez au Nexus les drapeaux rassemblés. Chaque nouveau drapeau vaut un nombre de points supplémentaires égal au total de drapeaux que vous possédez déjà.

TEAM HUNTERS (THT) (CHASSE EN ÉQUIPE) : c'est identique au type de partie précédent, mais en équipe et plus en solitaire. Les équipes peuvent regrouper leurs drapeaux pour augmenter leur nombre de points.

RABBIT (RAB) (CHASSE AU LAPIN) : dans ce type de partie, il n'y a qu'un drapeau. Quiconque s'en empare devient la proie des autres joueurs. Plus il le garde longtemps avant d'être tué, plus il obtient de points.

SIEGE (SGE) : une équipe défend un levier de contrôle dans sa base pendant qu'une autre essaie de s'emparer du levier. Dès que le levier a été touché (la base est alors automatiquement capturée) ou que la limite de temps est atteinte, les deux équipes échangent leurs positions et la partie recommence.

Se connecter à une partie en ligne

Définir vos filtres

Avant de vous connecter à une partie en ligne, vous pouvez établir une liste de serveurs sur lesquels des parties sont en cours. Les filtres sont des paramètres que vous mettez en place pour affiner votre recherche et personnaliser les résultats. En général, les joueurs éliminent les parties qui ont un ping élevé ou les serveurs "vides" sur lesquels aucun joueur n'est connecté. Pour changer de filtre il suffit d'en créer un nouveau ou d'éditer un filtre déjà existant. Appuyez sur CHANGE FILTERS (CHANGER FILTRES). Cliquez sur la liste des filtres à changer ou sélectionnez NEW FILTER (NOUVEAU FILTRE) ou EDIT FILTER (ÉDITER FILTRE). Lorsque vous avez terminé, appuyez sur GO ! pour revenir sur l'écran Join Game (Rejoindre Partie). Une recherche se lance automatiquement sur la base des nouveaux filtres.

Sélectionner un serveur

La liste Join Server (Rejoindre un serveur) est une liste de serveurs qui hébergent des parties. Pour chaque serveur, des colonnes de données vous permettent de connaître le nom de la mission, le type de la partie, le processeur de la machine hôte, le ping, le nombre de joueurs actuellement dans la mission et d'autres informations de ce type. Si vous souhaitez mettre la liste à jour, cliquez sur REFRESH (RAFRAÎCHIR). Rejoignez la mission qui vous intéresse en cliquant sur la ligne où figure le nom de la partie puis en cliquant sur JOIN GAME (REJOINDRE PARTIE).

SERVEURS

Vous pouvez organiser la liste du serveur à votre guise en réarrangeant les colonnes dans l'ordre que vous préférez. Vous pouvez aussi choisir de cacher des colonnes et de vous concentrer sur les données du serveur que vous jugez importantes.

Buddy Lists (Listes des amis)

Il est facile de retrouver vos amis en ligne sur TRIBES 2. Paramétrez vos filtres de manière à ce qu'ils trouvent les serveurs sur lesquels jouent les membres de votre Buddy List (Liste des amis). Disons que vous voulez retrouver Bob. Tout d'abord, vous devez le faire figurer dans votre Buddy List à partir du Navigateur. Allez sur l'écran du Navigateur et lancez une Warrior search (recherche Combattant) pour "Bob". Lorsque vous avez trouvé la Warrior Page (Page Combattant) de Bob et sélectionné son onglet, cliquez sur le bouton ADD AS BUDDY (AJOUTER AUX AMIS). Ainsi, lorsque votre filtre effectue une recherche de vos amis, les résultats de votre liste incluent une colonne dans laquelle figureront tous les amis en ligne à ce moment là... y compris Bob.

BOT MATCHES (JOUEURS CONTRE BOTS)

"Bot Matches" (Joueurs contre Bots) sont des parties en solo ou sur réseau LAN qui mettent en scène des adversaires ou des coéquipiers contrôlés par l'ordinateurs (les "bots"). Ils constituent un bon entraînement pour jouer ensuite contre des humains sur le net. Avant de jouer un "bot match", vous devez définir les paramètres du match. Sélectionnez une mission et choisissez le nombre de bots que vous voulez inclure, puis utilisez les barres de défilement pour leur attribuer des niveaux de compétences. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur START MATCH (COMMENCER LE MATCH). Le match se déroulera comme n'importe quelle autre partie de TRIBES 2.

Hébergement de la partie

Héberger une partie signifie que vous êtes le serveur de la partie et que d'autres joueurs peuvent se connecter. Si vous quittez la partie que vous hébergez, celle-ci s'arrête et tous les autres joueurs sont déconnectés automatiquement.

Comment configurer un serveur

Affichez la liste des missions et choisissez un type de partie à partir du menu déroulant. Cette dernière action permet de faire apparaître une liste qui n'affiche que les missions dont vous avez sélectionné le type. Cliquez sur la mission que vous désirez héberger, paramétrez le nombre de bots puis appuyez sur START GAME (COMMENCER LA PARTIE) pour commencer à jouer.

Quand vous hébergez une partie, votre serveur est ouvert à toute personne qui souhaite la rejoindre. Si vous voulez restreindre l'accès à votre serveur, entrez un mot de passe dans le champ Password (Mot de passe) de l'écran de paramétrage du serveur. Seuls les joueurs qui connaissent le mot de passe pourront se connecter. Vous pouvez également restreindre le nombre de joueurs se connectant à votre serveur.

ADVANCED HOST OPTIONS (OPTIONS AVANCÉES DE L'HÔTE)

Options avancées pour l'hôte

- **Time limit (Temps limité) :** limite la durée d'une partie avant de passer à une autre carte.
- **Admin Password (Mot de passe Admin) :** détermine un mot de passe pour les administrateurs qui n'hébergent pas de parties afin qu'ils puissent accéder aux options du serveur.
- **Vote Pass Percentage (Pourcentage Vote Majoritaire) :** définit le pourcentage de votes nécessaires pour faire passer un vote.
- **Vote time (Durée de vote) :** définit un temps limite pour voter.
- **Observer Timeout (Pause observateur) :** temps qu'un combattant mort passe avant de reparaître dans la partie en mode Observateur.
- **Dedicated (Dédié) :** active/désactive l'état "serveur dédié". La seule tâche de votre ordinateur est d'héberger une partie. Dans ce cas, vous ne pouvez pas participer au jeu à partir de cet ordinateur.
- **Tournament Mode (Mode Tournoi) :** active/désactive le mode Tournoi. La partie commence quand tous les joueurs sont prêts. Lorsque la partie a commencé, aucun autre joueur ne peut participer, excepté en tant qu'observateur.
- **Allow Admin Votes (Votes Admin.) :** active/désactive l'option vote des administrateurs.
- **Allow Aliases (Utiliser Alias) :** permet/interdit l'utilisation des alias des joueurs sur votre serveur. Si cette option n'est pas activée, les joueurs apparaissent sous leur nom principal.
- **Server Info (Infos serveur) :** vous pouvez ajouter ici des infos que vous jugez nécessaires aux joueurs se connectant à votre serveur.

Administration

En tant qu'administrateur, vous avez tous les pouvoirs sur votre serveur. Vous pouvez exclure des joueurs de la partie, les rendre muets, réorganiser les équipes et changer les missions sans avoir à demander l'avis des autres joueurs. Allez au Lobby (central) pour accéder aux options du menu Serveur (Server Menu Options) pendant une partie. Le menu Serveur peut être configuré et peut varier d'un serveur à un autre. Cliquez sur l'option de votre choix et faites votre sélection.

Pour effectuer des opérations administratives sur un joueur en particulier, vous devez le sélectionner à partir de la Player List (Liste des joueurs) en bas à gauche de l'écran. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur son nom pour accéder à un menu d'options pour ce joueur en particulier.

Si le serveur hôte n'a pas la fonction d'administrateur, les joueurs peuvent élire un administrateur temporaire parmi eux.

Voter

Prendre la décision d'exclure des joueurs, de changer de mission, de choisir un administrateur ou de le remplacer, demande un vote de tous les joueurs participant à la mission. N'importe quel joueur peut demander à ce qu'un vote ait lieu. Pour cela, il doit aller dans le Lobby (central) et cliquer sur la liste située en haut à droite de l'écran. Lorsqu'un vote est demandé, un message apparaît dans la boîte des messages sur l'ATH. Pour voter OUI, appuyez sur Inser et appuyez sur Suppr pour voter NON. Les opérateurs du serveur déterminent la signification du vote. Les administrateurs élus ont moins de pouvoirs que les administrateurs serveur.

Editer des missions

Dans TRIBES 2 sont inclus un éditeur de missions et un puissant générateur de terrains qui vous permettent de créer des cartes et des missions. Pour y accéder, appuyez sur CTRL-E. Vous ne trouverez malheureusement aucune explication détaillée sur les outils serveur dans ce manuel. Sur le site Internet de Tribes2, www.tribes2.com, vous trouverez des informations sur l'édition et la création de missions.

Options

Sélectionnez Settings (Options) dans le menu Launch (Lancement) pour ajuster votre matériel informatique et les préférences par défaut pour TRIBES 2. Quand vous effectuez des modifications, cliquez sur Apply Changes (Appliquer modifications) avant de quitter. Sans cela, vos modifications ne seront pas enregistrées. Cliquez sur RESTORE DEFAULTS (OPTIONS PAR DEFAUT) pour revenir au réglage initial de ce paramètre.

Remarque : réduire la qualité des effets graphiques améliore la fluidité du jeu tout en abaissant la qualité de l'image. Si l'affichage est trop lent, vous pouvez opter pour une qualité inférieure. En cas de problème, reportez-vous au fichier Readme (LisezMoi) sur le CD ou consultez le site www.tribes2.com. Si vous n'obtenez pas les réponses à vos questions, appelez l'assistance technique de Sierra.

Video

- **Video Driver (Pilote vidéo) :** sélectionne le périphérique de rendu API que le jeu utilisera en mode plein écran.
- **Resolution :** définit la taille de l'écran pour un rendu plein écran. La résolution dont vous disposez dépend du type de carte graphique installée sur votre ordinateur.
- **Bit Depth (effet de profondeur) :** définit les options d'écran comme les couleurs et les textures. Affecte le "z-buffer" qui fournit la perception de la profondeur du jeu.
- **Full Screen Toggle (Activer plein écran) :** sélectionne un affichage plein écran ou dans une fenêtre.

Graphismes

- **Terrain Detail (Détails terrain) :** détermine la qualité de rendu du terrain. Si vous réglez au minimum, vous obtiendrez des modèles moins détaillés et des effets
- **Gamma Correction (Correction Gamma) :** modifie le contraste, la couleur et la luminosité.
- **Shape Detail (Qualité des formes) :** détermine la qualité de rendu de certains objets comme les bâtiments, les équipements, etc.
- **Shadow Detail (Détail des ombres) :** définit la qualité de rendu des ombres projetées par les objets et les joueurs.
- **Sky Detail (Détail du ciel) :** donne accès à différentes options pour l'affichage du ciel.
- **Precipitation, Decals (Précipitations et Calques) :** chaque bouton active ou désactive l'une de ces fonctions.
- **Dynamic Interior Lights (Lumières dynamiques d'intérieur) :** allume/éteint la lumière des projectiles et des explosions lancées sur les surfaces d'intérieur.
- **Vertex Lighting (Éclairage Vertex) :** permet d'utiliser un système d'éclairage plus rapide mais détériore la qualité des graphismes.

TEXTURES

- **Texture Quality (qualité des textures) :** permet de paramétrer l'effet de profondeur sur les textures du jeu. Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la qualité de l'image.
- **Texture Compression (Compression de texture) :** propose des options pour optimiser la compression des textures afin d'améliorer soit la qualité graphique soit la fluidité.
- **Texture Detail sliders (various) :** ces curseurs permettent d'ajuster le niveau de détail des textures sur certaines zones de l'environnement graphique.
- **Anisotropy (Anisotropie) :** détermine le temps passé par la carte 3D à combler des vides entre textures.
- **Environmental Maps (Cartes environnementales) :** active ou désactive les reflets, en extérieur, sur les parties brillantes de certains objets du jeu.
- Interior Environmental Maps (Cartes environnementales d'intérieur) : active ou désactive les reflets, en intérieur, sur les parties brillantes de certains objets du jeu.

Sound (Son)

- **3D Provider (Carte son) :** sélectionne votre pilote de carte son.
- **Speakers (Enceintes) :** sélectionne vos périphériques (nombre de haut-parleurs, de casques, etc.).
- **MP3 Music (MP3) :** active/désactive les pistes MP3.
- **Microphone Input Boost (Puissance d'entrée microphone) :** règle la sensibilité de votre micro à la voix. Le bouton Test Record (test d'enregistrement) vous permet de faire un petit test d'enregistrement avec votre micro et de l'écouter.
- **Master Volume (Volume général) :** règle le volume général.
- **Gui Volume (Volume GUI) :** règle le volume des effets sonores liés à l'interface (boutons, etc.).
- **Effects Volume (Volume effets sonores) :** règle le volume des effets sonores.
- **Voice Volume (Volume des voix) :** règle le volume des voix pré-enregistrées
- **Radio Volume (Volume radio) :** règle le volume des communications par micro entre les joueurs.

CONTRÔLES

Personnalisez les contrôles clavier ici. Il vous suffit de double-cliquer sur le contrôle que vous voulez changer et d'appuyer sur la touche que vous voulez utiliser à la place. Les modifications effectuées apparaîtront dans la liste des contrôles. Enregistrez vos modifications lorsque vous avez terminé. Vous pouvez ainsi enregistrer plusieurs configurations. Utilisez Load (Charger) pour sélectionner celle que vous voulez utiliser.

Network (Réseau)

- **Packet Rate (Taux des paquets) :** détermine le nombre de paquets de données par seconde envoyés du serveur au client.
- **Packet Size (Taille des paquets) :** définit la taille (en octets) de chaque paquet de données envoyé du serveur au client.
- **Client Update Rate (Taux de paquet retour) :** détermine le nombre de paquets par seconde envoyés du serveur au client.
- **Display on Master Server (Affichage serveur maître) :** définit la fréquence d'apparition du serveur dans la Master Server List.
- **Regional location (région) :** identifie la région où est situé votre serveur hôte (ou vous-même). Cette option détermine le serveur maître interrogé et les parties qui peuvent trouver votre serveur particulier
- **Check for e-mail while playing (Vérifier les e-mails en cours de partie) :** si votre boîte aux lettres est ouverte, TRIBES 2 continue de vérifier si vous recevez des e-mails même lorsque vous êtes en train de jouer.
- **Disconnect from chat while playing (Déconnexion du chat lors des parties) :** si vous avez gardé le chat ouvert, il est automatiquement déconnecté pendant que vous jouez.

Jeu

- **3rd Person Vehicle (Vue véhicule 3ème personne) :** si cette option est activée, vous passez automatiquement en vue extérieure lorsque vous entrez dans un véhicule.
- **Enable Force Feedback (Activer le retour de force) :** active ou désactive le retour de force.
- **Skip Intro (Passer l'intro) :** permet de passer directement au jeu, sans visionner la cinématique d'introduction.
- **Invert Vehicle y-axis (Inverser l'axe y du véhicule) :** inverse l'axe y pour les contrôles du véhicule.
- **Generic Skins (Skins génériques) :** si cette option est activée, vous ne voyez que les skins Inferno et Storm génériques.
- **Edit Voice Bind Menu (Raccourcis messages vocaux) :** ce menu vous permet de créer des raccourcis clavier pour vos messages personnalisés. La procédure est la même que pour les commandes.
- **Zoom Speed (Vitesse du zoom) :** ajuste la vitesse de votre zoom télescopique.
- **Unmute Primary Warriors Only (Désactiver la sourdine des combattants principaux uniquement) :** permet aux personnages qui ne jouent pas sous des alias de communiquer.
- **Unmute all (Désactiver sourdine pour tous) :** permet à tous les personnages de communiquer, y compris ceux qui jouent sous un alias.
- **Launch Screen (Écran Lancer) :** affichage du menu Launch par défaut lorsque vous lancez TRIBES 2.

Crédits

Producteur/Directeur
Dave “QIX” Georgeson

Producteur associé
Daryl “Snow Leopard” Nichols, Jr

Responsable Programmation
Mark “Got Milk?” Frohnmayer

Ingénieurs Logiciel
John “Sne/\ker” Alden
Kelly “East” Asay
Clark “Shark” Fagot
John “Uberbob” Folliard
Brad “BigDevDawg” Heinz
Lincoln “Missing” Hutton
Greg “Jett” Lancaster
Dave “Symlink” Moore
Brian “Twitch” Ramage
Tinman “Kidney Thief”

Graphistes
Eric “Rated z” Lanz
Dave “Diamondback” Meddish
Jesse “DrAwkward” Russell

Directeur artistique
Craig “jimmy” Maitlen

Artistes
Robert “Pelias Maximus” Caracol
Ian “ETCmodel02” Christy
Jade “FrankRizzo” Dhabolt
Jon “OrphanKazrak” Lanz
Dave “OldDawg” Lauck
Matthew “Rickets” Reynolds
Paul “Decoy” Rheinfelder
Thomas “TOMIN8R” VanVelkinburgh

Scénariste
Blake “Hexabolic” Hutchins

Communauté HTML
Pat McCarthy
Joe Gartska

Directeur Assurance qualité
Gary “Koros” Stevens

Supervision compatibilité
Pat “3 Legged Dingo” Callahan

Superviseur AQ, Core Game
Ken “Sunshine” Eaton

Assurance qualité
Abhishake “Harley” Behl
Angus “Chewtoy” Campbell
Aaron “Boomer1111” Denke
Trent “RabidSquirrel” Donelson
Jonalee “cHiLaKwEeN” Gil
Phil “Philtre” Kuhlmey
Craig “NEK” Marshall
David “Plik” Peterson
Robert “Wombat” Quattrone, Jr.
Connor “der Todesritter” Salisbury
Cody “Infirmo” Yarbrough
Drew “Mongo” Zilm

AQ internationale
Frank “Schnack” Matzke
Markus “Beule” Rafflenbeul

Équipe Motion Capture
Directeur Technique : Troy McFarland
Acteur : Cosmo Hom

Installation
Chris Mahnken

Nous remercions tout particulièrement :
Mark Brenneman
Nels Bruckner
Barry Drew
Tim Gift
Gerald Harrison
Shannon Holder
Jared Keller
Ti Kwa
Joe Maruschak
Rick Overman

Helen Pai
Mike Price
Scott Rudi
Shawn Sharp
Neal Skorpen
Weston Tracy
Maren Wyatt
Scott Youngblood

Directeur des ventes pour Sierra Studios
Mark Hood

Chef de Marque
Lee Rossini

Chef de Marque Europe
Claudia Kuehl

Directeur Marketing Europe/Asie
Michael Fuller

Chef de Marque Asie
Deana Erickson

Responsable éditoriale Europe
Elodie Palasse

Directeur Marketing
Koren Buckner

Vice-Président Marketing
Jim Veevaert

Directeur Développement Web
Guy Welch

Assistant Marketing
Michael Cowan

Directeur Relations Publiques
Hillary Crowley

Directeur Services création
Laura Kleinhofs

Directeur Création pour Services création
Brandon Walker

Responsable Comptabilité Senior Services Création
Kevin Lamb

Conception Emballage
Moore Design Group

Directeur de la Production
Sheri-Lou Stannard

Montage manuel
Kim McGovern

Effets sonores
EFX/Wilshire Studios
CS Productions Inc.

Enregistrement des voix
Bad Animals

Traitement des voix
CS Productions Inc.

Musique
Tim Clarke and Score! Studios

WON.net
Aaron Hunt
Erik De Bonte
Colen Garoutte-Carson
Max Klaiser
Brent LaPoint
Neeraj Murarka
Mike Nicolino
Lee Olds
Ross Perez
Darren Robinson
Brian Rothstein
Jeff Routledge
Dean Webster
Kelly Zmak

Avec les voix de :
John Armstrong
Mark Berry
Kiamalise Budak
Kymberli Colbourne
Craig English
Kit Harris
Jay Hopper
Mike Madeoy
Dex Manley
Kate Myre
Matt Reidy
Gary Schwartz
Jen Taylor

Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 RAD Game Tools, Inc. Compression MPEG Layer-3 réalisée avec Miles Sound System de Rad Game Tools, Inc. La technologie de compression audio MPEG layer-3 est utilisée sous licence de Fraunhofer IIS et THOMSON multimédia.

Index

Accepter les ordres 16-17, 20-21
Administration 39
AFFICHAGE TETE HAUTE 14-15
- Fenêtre chat 15
- Icônes Armes 14
- Icônes équipements ceinture 15
- Jauge énergie 14
- Jauge santé 14
- Menu des objectifs 15
- Signal visuel thermique 15
- Triangle IFF 15

Ami-ennemi 15
ARMES 10, 12, 14, 16, 23, 26, 28, 30, 31, 33
- Blaster 23
- Électrolance 25
- Fusil FFE 23
- Fusil laser 24
- Fusil plasma 24
- Illuminateur laser 25
- Lance-grenades 24
- Lance-missiles 24
- Mitrailleuse 23
- Mortier à fusion 23
- Vrilleur 25

ARMURES 22
- Assaut 22
- Juggernault 22
- Scout 22

Boussole 14

CIRCUIT DE COMMANDEMENT 18-21
- Contrôler les tourelles 20
- Contrôles de la carte 19
- Définir les points de navigation 20
- Désactiver le son radio 21
- Désactiver les messages texte 19
- Désactiver les messages vocaux 21
- Donner des ordres 20
- Liste des catégories 19
- Liste des coéquipiers 18
- Liste des équipements stratégiques 21
- Liste des équipements tactiques 19
- Vue caméra 19-20

Choisir un type de parties 35, 37
COMMUNAUTE 5-9
- Chat 7
- E-mail 8
- Forums 8-9
- Navigateur 5-6
- Page combattant 5
- Page tribu 6
- Recherche (combattant, tribu) 6

Communication vocale 21
- Contrôles 17
- Désactiver le son radio 17-21

Configuration combattant 4-5
Connexion 3
CONTROLES
- Configuration 42
- Par défaut 16-18

Contrôles du zoom 16
Contrôles les caméras 20
Contrôles les tourelles 20
Créer un compte 3

Désactiver voix joueurs 17, 21, 39
Description des tribus 2
Donner des ordres 20

Editeur de missions 39
E-mail 8
Enregistrement de votre compte 46
Equipement déployable 12, 27
Equipements stratégiques 19
Equipements tactiques 18

Filtres 36
Foire aux questions newblood 10-13
Forums 8-9

Générateurs 31
GRENADES 16, 25-26
- À effet de choc 25
- Aveuglante 26
- Basique 25
- Éclairante 25
- Lancer 16

Hangar 32
Heberger une partie 37-39

Illuminer les cibles 10, 25
Indicateur de visée (réticule) 15
Installation du jeu 3
Internet, voir Réseau 42
INVENTAIRE
- Base avancée 30
- Base déployable 28
- Contrôles 16
- Écran 11
- Favorites (configurations) 11
- Sélection 11, 32
- Station 32

Inviter les joueurs à rejoindre une tribu 6

Jauge d'énergie 14

Joueurs contre bots 37

Kit réparation 29

Lag 13
Liste des amis 37
Liste des ordres 16-17, 20-21

MATÉRIEL PORTÉ À LA CEINTURE 29
- Balise 29
- Caméra déployable 29
- Kit médical 29
- Pastille de santé 29

Menu lancement 4
Messages personnalisés 16-17, 21, 41
Mines 12, 16, 26
MISSILES
- Esquiver 33
- Verrouiller une cible 24, 33

Missions d'entraînement 34
Missions en solo 34

Navigateur 5

Options 40-42
Options du serveur 38-39
Options sonores 4-5

Pack de réparation 27
Pack déployable 27-28
PACKS 26-28
Déployer l'équipement 12
Packs déployables 27-28
- Charge télécommandée 28
- Fût de tourelle 27
- Senseur à-impulsions 28
- Senseur de mouvement 28
- Station d'inventaire 28
- Tourelle 28
- Tourelle araignée 28

Packs d'armure 26-27
- Brouilleur 27
- Bouclier 27
- Camouflage 26
- Énergie 26
- Munitions 26
- Réparation 27

Paquet/ping 13
Points de navigation 12, 14-15, 16-17, 19-20
Propulseurs 10

Quitter 4
Quitter le jeu
- À partir du menu Lancement 4
- À partir du Lobby 17

Recherche à l'aide du navigateur 6
Rechercher un joueur 6
Rechercher une tribu 6
Rejoindre une partie 36-37
Réparations 12, 16, 27
- Joueurs 12, 27, 29
- Objets 12, 27

Réseau 42

Score 35
SENSEURS
- À impulsions 28, 32
- Brouillage 26-27
- Mouvement 27, 33
- Réseau de senseurs 32

Site officiel 9
Sites internet 6, 9
Skier 10, 16
Skins 4, 42
- Équipes par défaut 42

STATIONS
- Base avancée 30
- Hangar 32
- Inventaire déployable 28
- Sélection véhicule 32
- Station d'inventaire 32

TOURELLES
- Antiaériennes 33
- Déployable 28
- Missile 33
- Mortier 33
- Plasma 33
- Sentinelles 33
- TFE 33

TYPES DE PARTIE
- Bounty 35
- Capture de drapeau 35
- Chasse en équipe 35
- Chasse 35
- Chasse au lapin 35
- Deathmatch 35
- Prendre et conserver 35
- Siège 35

Utiliser l'équipement 12, 16, 27, 28

Véhicules armés 30-31
VEHICULES AU SOL
- Base avancée Jéricho 30
- Beowulf, véhicule d'assaut 30
- Cycle Grav Wildcat 29

VEHICULES TURBOGRAV
- Bombardier Thundersword 31
- Chasseur Shrike 30
- Transport classe Havoc 31

Voter 17, 39

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

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

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

• Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

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

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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

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

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."