

# Manuel d'utilisation pour Enemy Territory

par Shazam de la [Yep] Team



<http://www.yep.clan.st>

# Return to Castle Wolfenstein: Manuel pour Enemy Territory

|  |   |
|--|---|
| Démarrage                              |   |
| Créer un profil .....                  | 3 |
| Trouver un serveur.....                | 3 |
| Les objectifs.....                     | 3 |
| Choisir une team et une classe .....   | 3 |
| Jouer à Enemy Territory .....          | 4 |
| Déplacements .....                     | 5 |
| Modes .....                            | 6 |
| Le menu du jeu .....                   |   |
| La carte de campagne .....             |   |
| Menu limbe .....                       |   |
| Le HUD (Head-Up Display) .....         |   |
| Symboles .....                         |   |
| Objets stratégiques .....              |   |
| Portes de team .....                   |   |
| Objets constructibles .....            |   |
| Postes de commandements .....          |   |
| Armoires à medecines et ammopack ..... |   |
| Station MG .....                       |   |
| Véhicule .....                         |   |
| Les Armes .....                        |   |
| Utiliser une arme .....                |   |
| Recharger .....                        |   |
| Jeter son arme .....                   |   |
| Les armes légères .....                |   |
| Les armes principales .....            |   |
| Les armes lourdes .....                |   |
| Les armes explosives .....             |   |
| Les armes fixes .....                  |   |

|  |  |
|--|--|
| Les Classes .....                      |  |
| Soldat .....                           |  |
| Medic .....                            |  |
| Ingénieur .....                        |  |
| Field Ops .....                        |  |
| Cover Ops .....                        |  |
| Capacités et rangs .....               |  |
| Armes légères (Light Weapons) .....    |  |
| Sens du combat (.....)                 |  |
| Capacité à l'arme lourde .....         |  |
| Capacité en Medic .....                |  |
| Capacité d'ingénieur .....             |  |
| Capacité de Field Ops .....            |  |
| Capacité de Cover Ops .....            |  |
| Rangs, médailles et statistiques ..... |  |
| Rang .....                             |  |
| Statistiques .....                     |  |
| Les médailles .....                    |  |
| Communication .....                    |  |
| Message du QG de commandement .....    |  |
| Chatter avec tout le monde .....       |  |
| Team Cheat .....                       |  |
| Audio chat .....                       |  |
| Fire Team .....                        |  |
| Fire Team Chat .....                   |  |
| Fire Team audio chat .....             |  |
| Voter .....                            |  |
| Trouver un serveur .....               |  |
| Créer un serveur .....                 |  |

## Démarrage

### Créer un profil

Lorsque vous démarrez Enemy Territory pour la première fois, il vous sera demandé de créer votre profil. Dans ce profil, votre nom, vos touches, vos binds etc. seront sauvegardés. Rentrer le nick que vous voudrez utiliser lors de vos parties. Vous pouvez configurer plusieurs options : réglages graphiques, configuration clavier et connexion internet. Si vous indiquez une fausse vitesse de connexion internet cela risque de vous poser des problèmes une fois connecté. Lorsque vous êtes satisfait de vos réglages, cliquez sur «create».

### Trouver un serveur

Pour trouver un serveur, cliquez sur «play online» dans le menu principal. Avec ça vous arriverez sur la liste des serveurs. Vérifiez que vous avez bien mis «internet» au dessus des filtres (en haut à gauche). Pour rejoindre un serveur double cliquez dessus. [Ndr : Une autre manière de se connecter sur un serveur, c'est d'utiliser le petit programme «All-Seeing Eye» ( <http://www.udpsoft.com/eye2/index.html> ). Très pratique, il permet de lister tous les serveurs de différents jeux installés sur votre machine, de trouver un utilisateur en particulier...Indispensable !!!]

### Les objectifs



Après vous être connecté sur un serveur, vous arrivez dans le «limbo menu» dans lequel vous pourrez trouver les objectifs à réaliser, choisir votre classe et regarder la carte de la map. En bas se trouve une description des objectifs à réaliser. Cliquez sur le drapeau d'une équipe pour voir ces objectifs spécifiques. Vous pouvez faire défiler le texte grâce aux flèches. En cliquant sur «play» vous entendrez un petit résumé de la situation.

### Choisir une team et une classe

A droite du menu limbo vous pouvez choisir votre team (axes, alliés ou spectateur) en cliquant sur le drapeau correspondant. Après cela, choisissez votre classe grâce aux icônes sous les drapeaux. Le numéro en dessous de chaque classe indique le nombre de joueurs qui l'utilise.

**Soldats** (Soldiers) : Ils ont le plus grand choix en armes.

**Médecins** (Medics) : Ils peuvent secourir les blessés grâce aux medipack ou ressusciter les morts grâce aux piqûres.

**Ingénieurs** (Engineers) : Ils peuvent construire des objets ou des armes, poser des dynamites ou des mines.

**Lieutenants** (Field ops) : Ils peuvent distribuer des munitions ou lancer des tirs d'artilleries ou aériens.

**Espions** (Cover ops) : Ils peuvent renseigner sur les positions des ennemis, voler les uniformes des ennemis morts, poser des sacs explosifs télécommandés, dévoiler les mines.

Après avoir choisi votre classe, il vous faudra choisir votre arme. Certaines classes ont le choix entre plusieurs armes. Choisissez votre arme en cliquant sur le symbole représentant une arme, restez appuyé sur la souris, et relâchez sur l'arme que vous avez choisie. Quand vous avez fini, cliquez simplement sur «ok» pour commencer la partie.

### Jouer à Enemy Territory

Vous pouvez jouer les maps de différentes manières, mais généralement vous devrez soit voler, protéger ou détruire quelque chose. Les objectifs peuvent être étudiés sur la «command map», il suffit d'appuyer sur «G».

Pour changer d'armes ou d'outils, utilisez soit les touches numériques de votre clavier, soit la roulette de la souris.

Un coup sec sur la touche de tir permet de tirer au coup par coup. Si vous restez sur la touche, soit vous tirez une rafale continue, soit vous utilisez un des outils.

Tôt ou tard vous serez blessé par les tirs d'armes (de vos ennemis et aussi vos coéquipiers), par des grandes chutes ou la noyade. Pour faire remonter votre barre de vie, marchez sur un medipack qu'un médecin aura déposé, ou utilisez les réserves qui se trouvent sur la map.

Si un joueur épuise sa barre de vie, il meurt. Vous aurez alors le choix entre attendre qu'un médecin vienne vous ressusciter, ou revenir dans le limbo menu

(choisir une autre équipe, classe, armes). Les joueurs qui sont dans le limbo menu réapparaîtront à la prochaine vague de renfort au *spawn-point* qui est indiqué sur la *command map*.

Les joueurs peuvent toujours voir la progression de l'objectif en regardant la *command map* (G). La *command map* indique également tous les déplacements de batailles (axes et alliés) lorsque qu'un cover ops est dans les parages.

Vous serez automatiquement informé des nouvelles importantes au cours de la partie par une info vocale venant du command HQ. Lorsqu'un objectif est accompli, le suivant sera annoncé.

Vous pouvez aussi communiquer avec les autres joueurs en cliquant sur «T» pour chatter avec tout le monde, et «Y» pour chatter avec votre team. Vous pouvez aussi utiliser les *voices-messages* en cliquant sur «V» et en utilisant les touches numériques pour choisir votre message.

[NdA: Par exemple, lorsque vous tuez un coéquipier, il est conseillé de s'excuser en tapant «V+4+5».]

Vous pouvez aussi créer une *fire-team*, pour mieux organiser votre jeu, et avec la touche «U» vous ne communiquerez qu'avec eux.

Les bons joueurs seront récompensés par des capacités, des grades ou des médailles à la fin du jeu.

Ne marchez jamais sur les fanions au sol, se sont des mines. Elles seront activées dès que vous marchez dessus. Si vous continuez de marcher elles exploseront. L'ingénieur peut désamorcer les mines, même si elles ont déjà été activées. S'il marche sur une mine par exemple, il devra rester dessus, et la désamorcer grâce à sa pince. Une explosion de mine cause dans 90% des cas une mort certaine.

Si vous ne pouvez plus utiliser une de vos capacités, c'est que votre barre d'énergie ne doit pas être assez remplie.

Si vous construisez des postes de commandements (command post), vous accélérez le temps de rechargement de la barre d'énergie. Sur certaines cartes vous pourrez respawnner aux postes de commandements.

## Déplacements

Vous pouvez courir, sauter, vous coucher, vous mettre à genoux, vous pencher et nager. Vous devrez utiliser tous ces déplacements au cours d'une partie. Lorsque vous utilisez la touche «sprint», vous êtes au moins 2 fois plus rapide. Plus vous resterez longtemps sur la touche «sprint», plus votre «stamina-bar» baissera. Cette barre vous indique combien de temps vous pouvez encore courir ou sauter. Le stamina se recharge automatiquement.

Avec la touche «C» vous pouvez vous mettre à genoux. Dans cette position, vous êtes plus difficile à toucher.

Avec la touche «X» vous pouvez vous coucher, là vous serez plus précis.

En rampant vous êtes très difficile à toucher, mais vous ne pourrez ni tirer, ni recharger ou changer d'arme. Vous ne pourrez que viser, tirer etc. lorsque vous êtes immobile. En nageant, vous ne pouvez pas tirer, recharger ou changer d'armes. Si vous êtes accroupi, vous pouvez appuyer 2 fois sur *avancé* (Z) et vous vous coucherez. Se pencher vous permet de regarder de l'autre côté d'un coin de rue sans vous exposer complètement. Par contre, vous ne pouvez pas tirer quand vous êtes penché.

## Modes

Il existe 4 modes différents : Objective Modus, Campaign Modus, Stopwatch Modus et Last Man Standing Modus.

### Objective Modus

Dans ce mode, les équipes doivent réaliser plusieurs objectifs pour gagner. Ces objectifs peuvent être très différents. Une fois vous devrez voler des lingots d'or, une autre fois faire exploser 2 canons etc. Les équipes doivent réaliser tous les objectifs primaires dans le temps imparti pour gagner.

### Campaign Modus

Le Campaign Modus est une sorte d'Objective Modus mais qui marche sur plusieurs cartes. Les joueurs emmènent leurs capacités et leurs rangs de cartes en cartes.

## Stopwatch Modus

Ici les équipes doivent réaliser leurs objectifs le plus rapidement possible. Après la fin d'un round, les équipes change de côté. L'équipe qui a défendu se retrouve en attaque, et doit réaliser l'objectif plus rapidement que lors du round précédent.

## Last Man Standing Modus

Last Man Standing Modus peut être assimilé à un Team Deathmatch. Le but est de tuer tous les membres de l'équipe adverse. Chaque joueur ne dispose que d'une vie, et il n'y a pas de médailles ou de capacités dans ce mode, il faut simplement rayer l'équipe adverse de la carte.

## Respawn, renforcement-time et max-live

Dans tous les modes, sauf Last Man Standing Modus, les joueurs reviennent dans la partie après avoir été tués. Ca veut dire qu'ils ressuscitent avec le plein de vie et de munitions. Le respawn intervient après un certain temps (renforcement time), au point de spawn de sa team. Le temps jusqu'au prochain respawn est indiqué, lorsque l'on est mort en haut à gauche de votre écran. Pour utiliser le respawn, il faut, une fois que vous êtes mort, appuyer sur la barre d'espace. Sinon, vous resterez couché jusqu'à ce qu'un médecin vienne vous ressusciter.

Quelque fois, le respaw est auto-sélectionné au début de la carte. Il faut alors cliquer sur un autre drapeau sur la carte du *limbo-menu* pour apparaître plus loin.

Tout les modes sauf Last Man Standing Modus peuvent utiliser l'option «max-live». Cette option sert à limiter le nombre de respawn possible. Quand le nombre de vie d'un joueur arrive sur 0, il ne pourra plus jouer.

## Le menu du jeu

### La carte de campagne



Cette carte est colorée par zone géographique, et non par zones nationales ou historiques. Nord-Afrique est sablonneuse, Nord-Europe est humide et neigeuse.

\*Limbe n. m. I. 1. Bord extérieur gradué d'un instrument de précision. *Limbe d'un sextant*

## Menu Limbe\*

### La carte d'état major

La, vous voyez toutes les informations concernant la zone de combat ou les objectifs.



1. **Filtres** : montre ou cache les points de spawn axes, alliés ou encore à prendre, postes de commandements constructible, armoires à médecine ou ammpack, objectifs à construire, ou à détruire.
2. **Liste des objectifs** : ici vous est montré quels objectifs sont à réaliser sur la map.
3. **Audi briefing** : ici, vous pouvez écouter un briefing de la mission
4. **Objectif 3D** : ici, vous pouvez voir les objectifs dans une vue 3D
5. **Capacités** (sens du combat, skill, capacités de classe), XP : points généraux, médailles et nom.
6. **Team** (alliés/axes/spectateur) : vous pouvez choisir le mode spectateur pour observer le jeu sans y participer. Les lampes sous chaque drapeau indiquent lequel vous avez choisi. Le chiffre indique le nombre de joueurs dans chaque team.
7. **Classe** (soldat, médecin, fied ops, cover ops, ingénieur) : ici, vous pourrez choisir votre classe. Le nombre sous chaque icône vous indique les joueurs ayant déjà choisis cette classe dans votre team.
8. **Choisir son arme**
9. **OK** : vous acceptez les réglages effectués et continué à jouer.
10. **CANCEL** : vous remet dans le jeu sans prendre en compte ce que vous venez de changer

## Le HUD (Head-Up Display)

Le HUD vous permet de voir les informations les plus pertinentes sans gêner votre vision du jeu.



## Compas & Mini-Map

Ce compas vous montre une mini version de la carte d'état major, ainsi que des symboles, comme les mines de votre team ou celle de la team adverse qui ont été découvertes. Elle montre aussi vos coéquipiers blessés ainsi que les objectifs. Pour avoir une version plus grande de la map appuyez sur «G».

## Compteurs

Ces compteurs vous indiquent le temps restant dans la partie, et celui avant le prochain respawn.

## Fire-Team

La liste des joueurs appartenant à votre Fire-Team

## Player Info

Ici vous voyez vos capacités, votre Stamina-bar, votre barre de vie et votre tête. Avec la photo vous pouvez voir votre état physique.

## Munitions et armements

Vous montre quelles armes vous utilisez et les munitions restantes

## Barre d'énergie

Cette barre vous indique combien de fois vous pourrez utiliser vos capacités spécifiques. (Airstrike, poser des mines ou dynamite, tir de panzer ou mortier, distribution de Medipack ...).Lorsqu'elle est vide vous ne pourrez plus les utiliser. Elle se recharge toute seule.

## Symboles

Les symboles sont affichés au milieu de l'écran



**Mains** : Si vous pouvez utiliser ou activer quelques choses, ce symbole apparaîtra. Le symbole rouge indique que vous ne pouvez pas l'utiliser à ce niveau



**Echelle** : Ce symbole viendra si vous êtes en face d'une surface que vous pourrez monter ou descendre. Regardez en haut et avancez pour monter, ou regardez vers le bas en reculant pour descendre.



**Fragile**: Si vous pouvez détruire quelque chose avec le couteau (ou autre arme), ce symbole apparaîtra.



**Couteau** : ce symbole vous indique que vous pouvez tuer quelqu'un par derrière au couteau presque instantanément.



**Constructible** : Si en temps qu'ingénieur vous pouvez construire quelque chose, ce symbole apparaîtra.



**Ressusciter** : Si en temps que medic vous voyez ce symbole sur un joueur, c'est que vous pouvez le ressusciter avec votre seringue (*Syringe*).



**Tank** : Cet icône indique que seul un tank pourra détruire l'objectif. Il faudra donc escorter celui-ci jusqu'au lieu de la destruction. Son canon est automatique.



**Dynamite** : Cet icône indique que seule une dynamite d'ingénieur pourra détruire cet objectif. Le Satchel du Cover Ops est inefficace ici.



**Satchel** : Cet icône indique que l'objectif pourra être détruit par une dynamite d'ingénieur ou un Satchel de Cover Ops.



**Désamorcer** : Ce symbole signifie qu'un ingénieur pourra désamorcer la dynamite sur laquelle il est.




**Uniforme** : Si en temps que cover ops vous pouvez voler un uniforme, ce symbole apparaîtra.

## 5. Objets stratégiques

Il existe quantités d'objectifs sur la map. Certains peuvent être détruits, construits, emmenés ou seulement utilisés par une équipe.

## Portes de team



Ces portes ne peuvent être ouvertes que par un membre d'une certaine team. Ou alors par un cover ops ennemi qui a revêtu un uniforme volé. Ces portes ne s'ouvrent que pour un court instant, après elles se referment toutes seules. Si vous essayez d'ouvrir une porte d'une autre team sans être un cover ops, ce symbole apparaîtra 

## Objets constructibles



Certains objets peuvent être construits par un ingénieur. Ceux-ci sont facilement identifiables grâce à de petits drapeaux. Certains objets ont un drapeau gris. Ces objets sont neutres, ils peuvent être construits par les 2 teams. Un ingénieur peut les construire grâce à sa pince. Une barre bleu lui indiquera l'état de la construction. Tous les objets construits peuvent être détruits par une charge de dynamite. Certains peuvent aussi être détruit par le sac explosif du cover ops.

## Postes de commandements

Les postes de commandements sont des objets stratégiquement très important dans Enemy Territory. Ils sont indispensables à une équipe, car ils font en sorte que les barres d'énergies remontent plus vite. Ce qui fait que le Field Ops crée plus d'airstrikes, donne plus de ammopack, que les tirs de panzerfaust ou de mortiers sont plus fréquents, que les désamorçages sont plus rapides...



On peut reconnaître un poste de commandement sur une carte grâce à ces 2 symboles.

Ils peuvent être détruits grâce à de la dynamite ou un sac d'explosifs. Les grenades, lance-grenades et lance-flammes n'ont aucun effets sur eux.

### Armoire à medecine et ammopack



Lorsque vous construisez un poste de commandement, il arrive quelques fois qu'une armoire à médecine et ammopack apparaisse à côté. Ces armoires vous donnent des packs de soins et des munitions. Ce sont les même que celles que vous donnent le Médecin ou le Field Ops.

### Station MG

Sur certains points stratégiques on trouve des stations de MG. Parfois déjà construites, d'autre fois à construire. Ces MG sont très importants pour la défense des objectifs, et se trouvent généralement dans un bunker ou à des endroits protégés. Elles peuvent être utilisées par les 2 équipes. Si un MG a été endommagé, il peut être réparé par un ingénieur.

### Véhicule

Les véhicules jouent un rôle important dans Enemy Territory. Il y a des chars, des trains et des camions. Les chars seront utilisés pour leurs puissances de feu, alors que les trains et camions pour leurs capacités de transports.

Les véhicules sont montrés de manière très explicite sur la carte (G), ainsi que leur parcours.

### Escorter les véhicules

On ne peut pas rouler directement avec les véhicules. Ils ne se déplacent que si un membre de l'équipe possédant le véhicule se trouve à proximité.

### Endommager et réparer les véhicules

Les véhicules ne peuvent pas être détruits, seulement endommagés au point qu'ils ne peuvent plus avancer. Le but de l'équipe défendant est d'endommager le véhicule le plus souvent possible pour l'empêcher d'atteindre sa cible. Celui de l'équipe attaquante est de le protéger et de le réparer. Les véhicules peuvent être endommagés grâce au panzer, aux grenades, à la dynamite, aux explosifs, aux mines ou aux tirs de l'aviation ou de l'artillerie. Lorsque vous pointez votre

viseur sur le véhicule vous voyez l'énergie qu'il lui reste.

Si un véhicule a été endommagé, il peut être réparé par un ingénieur. Une barre de statut lui indiquera l'état des réparations. Un véhicule peut être réparé que lorsqu'il a été complètement endommagé et qu'il ne peut plus bouger.

## Les armes

### Utiliser une arme

Pour utiliser une arme, choisissez-la grâce aux touches du clavier et appuyez sur la touche de tir.

- Le tir continu peut être très utile sur les mitrailleuses. Restez simplement sur la touche pour tirer en continu. Pour tirer en rafale appuyez par à-coups sur la touche de tir. Si vous tirez en continue, le viseur va grossir et le balancement de l'arme va devenir plus grand, il en résulte une moins bonne précision.

- Le tir en rafale ou au coups par coups est plus précis qu'un tir continu.

- Le Sten MKIIS, Browning .30 MG et le MG42 chauffent lorsque l'on tire trop longtemps sans faire de pause. Ils s'arrêtent et doivent d'abord refroidir avant de pouvoir être utilisé à nouveau.

Ces armes ont une barre de chauffe rouge, lorsqu'elle arrive en buté l'arme surchauffée, s'arrête de fonctionner. Lorsque la température est de nouveau descendue vous pouvez à nouveau tirer.

- Les armes explosives comme le panzerfaust ou les grenades font des zones de dégats circulaires. Il est donc possible de tuer plusieurs joueurs en un seul coût.

- Un tir dans la tête enlève plus de vie qu'un coup dans le corps ou dans les jambes.

- Les casques absorbent des dommages.

- Les pistolets et les mitraillettes ne sont pas très précises sur les longues distances.



## Recharger

La plupart des armes doivent être à un moment ou un autre rechargées. Vous rechargez l'arme en appuyant sur la touche «R». Soyez prudent, ne rechargez pas votre arme au milieu des combats, mais trouvez un endroit calme pour le faire.

Si vous n'avez plus de munitions pour une arme, vous ne pourrez plus la choisir jusqu'à ce que vous ayez trouvé de nouvelles munitions. Prenez les d'un field ops ou d'une armoire d'ammopack. Vous pouvez aussi utiliser les armes tombées au sol. S'il s'agit de la même que la votre, il suffit de marcher dessus pour en prendre les munitions.

## Jeter son arme

Vous pouvez jeter votre arme et en ramasser une autre (correspondant à votre classe) en marchant dessus et en appuyant sur la touche «utiliser/activer».

## Les armes

### Armes légères

Tous les joueurs disposent d'un couteau et d'un pistolet. Ils seront principalement utilisés lorsque vous n'aurez plus de munitions pour votre arme principale.

### Armes légères



**Couteau** (1): Le couteau est l'arme de base, et ne sera généralement utilisé que si vous n'avez plus de munitions ou que vous voulez tuer quelqu'un silencieusement.



Colt .45 ACP Luger 9mm

**Pistolet** (2): Les alliés utilisent un *colt .45 ACP* et les axes un *luger 9mm*. Seul le cover ops a un pistolet muni d'un silencieux.

### Armes principales



M1A1 thompson



MP40



M1S Garand



K43 (silencieux)



FG42



M1 Garand + M7



K43 + GPG40

**Mitraillette** (3): Les alliés utilisent le *M1A1 Thompson* et les axes le *MP40*. Les médecins et les field ops ne peuvent avoir que ces 2 armes. Toutes les autres classes ont un choix plus large.

**Sniper** (3): Ces armes sont munies d'un silencieux et de lunettes. Avec le mode de tir alternatif vous pouvez passer en mode zoom et régler le zoom grâce à la roulette de votre souris. La barre de visée en mode zoom doit avoir presque entièrement disparue pour effectuer un tir précis. Et mieux vaut s'accroupir.

**FG42** (3): Cette arme est une mitraillette de gros calibre. En mode zoom vous ne pourrez tirer qu'au coup par coup.

**Sten** : Cette arme est très précise même sans lunette. Elle dispose d'un silencieux mais chauffe rapidement.

**Lance grenades** (3): Ces armes du fait de leur chargeur à clip ne peuvent être rechargées que lorsque le chargeur est vide. Avec le tir alternatif vous pouvez tirer des grenades. Tirer des grenades avec le *M1 Garand* ou le *K43* dépense de l'énergie.

### Armes lourdes



**MG 42 Mobile** (3): Vous pouvez tirer debout mais sans aucune précision. Couchez vous et utilisez le tir alternatif pour installer le MG42 et vous serez beaucoup plus précis.



**81mm Mortar** (3): Pour utiliser cette arme, baissez vous et choisissez la touche de tir alternatif. Quand le mortier est installé vous pouvez l'utiliser. Vous pouvez voir le point d'impact sur la carte grâce à la touche «G».



**Panzerfaust** (3): Le panzerfaust doit être rechargé après chaque tir. Le temps de rechargement est très long et vous ne pouvez pas tirer couché.



**Lance flamme** (3): Le lance flamme projette une longue flamme continue. L'arme ne peut pas être rechargée, il faut prendre le réservoir d'un autre soldat tombé à terre ou un ammo pack.

## Armes explosives



**Grenades** (4): Les grenades peuvent être jetées immédiatement en utilisant la touche de tir. Vous pouvez aussi rester sur la touche de tir pour armer la grenade et ne la jeter qu'après quelques secondes. Jetez la grenade avant 4 secondes, sinon elle explosera juste devant vous. Au bout de 5 secondes, elle vous explosera dans les mains.



**TNT** (6): Les dynamites ont un minuteur de 30s. Seul les ingénieurs peuvent armer ou désarmer une dynamite. Une charge non activée est éclairée en jaune, alors qu'une charge active en rouge. Plus le clignotement rouge de la charge est rapide, moins il reste de temps avant son explosion.

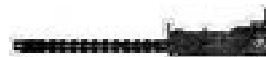


**Explosifs et télécommande** (6): C'est un sac d'explosifs muni d'un détonateur télécommandé et seulement utilisable par le cover ops. Vous devez rester dans la zone des explosifs pour que la télécommande fonctionne. Une lumière verte vous indique que vous êtes assez près pour l'utiliser, une rouge que vous êtes trop loin. Les ingénieurs peuvent désamorcer un Satchel.



**Mines** : Les mines ne peuvent être posées que par un ingénieur. Vous pouvez voir les mines posées par votre équipe, elles sont représentées par de petits fanions qui ont la couleur de la team (alliés=bleu; axes=rouge). Les mines ennemies ne sont visibles que si un Cover Ops de votre équipe les a déjà aperçues grâce à ses jumelles. Si vous marchez sur une mine vous entendrez un cliquetis. La mine n'explose que si vous continuez de marcher. Un ingénieur peut désamorcer une mine grâce à sa pince, même si un joueur est dessus. Si un Cover Ops trouve des mines grâce à ces jumelles vous entendrez "Landmines spotted".

## Armes fixes



**Browning M19 19A4 .30 cal.** : Cette arme peut être utilisée par les 2 équipes. Elle a des munitions illimitées, mais elle chauffe rapidement.



**Jumelles** (B): Le Field Ops et le Cover Ops disposent de jumelles. Les autres classes ne les reçoivent que lorsqu'elles montent en grade et ne l'utilisent que pour observer au loin. Le Field Ops peut grâce à elle commander un tir d'artillerie, quand au Cover Ops, il peut voir si des mines ennemies ont été posées.

## Les Classes

### Soldat :



Le soldat est le spécialiste des armes lourdes. Il est le seul à pouvoir utiliser des armes lourdes à 2 mains. Au début de la partie, il dispose de 4 grenades.

### Spécificités des armes lourdes :



Il peut choisir entre 5 armes différentes. Le *MP40* (axes) ou le *M1A1 Thompson* (allies), le *panzerfaust*, le *lance flamme*, le *MG42 mobil* ou le *mortier*. Le *mortier* et le *panzerfaust* utilisent la barre d'énergie.



### Medic (médecin)



Le médecin peut soigner les autres joueurs grâce aux medipacks, ou les ressusciter grâce à une piqûre. Il ne dispose que du *MP40* ou du *Thompson* comme arme avec un chargeur, et d'une seule grenade.



### Spécificités du Médecin :



**Piqûre** (5): avec cette piqûre il peut ressusciter ses coéquipiers.

**Medipacks** (6): Comme le field pps avec ces ammopacks, le médecin a des medipacks, avec lesquelles il peut soigner des coéquipiers blessés.

**Ressusciter** (5): Lorsqu'un soldat est tombé au combat, un symbole rouge apparaît au dessus de son corps. Le medecin peut le ressusciter en lui donnant une piqûre. Parfois on ne peut ressusciter un soldat. Soit il a été «pulvérisé» ou «achevé» par l'ennemi ou alors il a utilisé la touche «espace» pour retourner dans le limbo menu jusqu'au prochain respawn.

## Ingenieur



L'ingénieur peut amorcer ou désamorcer des dynamites ou des mines, désamorcer les Satchel, construire des objets ou réparer des véhicules. Pour presque tous les objectifs d'Enemy Territory il faut un ingénieur. Les ingénieurs alliés peuvent choisir entre le *Thompson* ou le *M1 garand*, les ingénieurs axes entre le *MP40* et le *K43*. Ils disposent de 4 grenades à mains, et 5 grenades pour le fusil s'ils ont choisis le *M1* ou le *K43*.

### Spécificités de l'ingénieur :



**Pince (5):** Les pinces sont utilisées pour armer ou désarmer mines et dynamites, ou construire des objets. Pour utiliser la pince, restez simplement appuyé sur la touche de tir, une barre bleue vous indiquera la progression.



**TNT (dynamite) (6):** Appuyez sur la touche de tir pour poser la dynamite, et utilisez la pince (5) pour l'amorcer.



**Mines :** Idem que la dynamite pour les poser. Chaque équipe à droit à 10 mines posées en même temps.



**Désamorcer :** Les ingénieurs peuvent désamorcer les dynamites, les mines et les explosifs. Pour cela il suffit de prendre la pince, de se positionner sur l'objet, et d'utiliser la touche de tir jusqu'à ce que la barre bleue soit pleine. Cela ne touche pas la barre d'énergie.



**Construire :** L'ingénieur peut construire des postes de commandes ou divers objets. Pour construire il suffit de prendre la pince de se positionner sur l'objet, et d'utiliser la touche de tir jusqu'à ce que la barre bleue soit pleine. La barre d'énergie est sollicitée.

## Field ops (lieutenant)



Le Field Ops a la responsabilité d'approvisionner ses troupes en munitions et de lancer des tirs d'artilleries ou des assauts aériens. Il peut donner des munitions à ses hommes en distribuant des ammopacks. Il peut aussi lancer un fumigène qui indiquera à un bombardier où lâcher ses bombes (airstrike). Il peut également grâce aux jumelles indiquer un endroit à faire pilonner par l'artillerie (artillery strike).



### Spécificités du field ops :



**Air Strike (5):** Avec ce fumigène vous indiquez à un bombardier où il doit larguer ses bombes. Vous ne pouvez le faire que si votre barre d'énergie est à son maximum.



**Ammopack (6):** Avec votre touche de tir, jetez les ammopacks au sol. Il suffira de marcher dessus pour se recharger.

**Artillerie (7):** Pour faire appel à l'artillerie il faut utiliser les jumelles, et la touche de tir pour cibler. Si tout va bien vous entendrez «Firing for effect», sinon recommencez à un autre endroit. Vous ne pouvez le faire que si votre barre d'énergie est à son maximum. Un soldat avec un mortier verra sur sa carte l'endroit où vous allez effectuer ce tir d'artillerie et pourra lui aussi tirer au même endroit.

## Cover ops



Le cover ops est l'espion d'Enemy Territory, expert en sabotage, reconnaissance, et aussi tireur d'élite. Ces capacités sont de voler et de porter des uniformes ennemis, détecter les mines ennemies. Il peut ouvrir les portes réservées à la team ennemie pour faire rentrer ses coéquipiers lorsqu'il a revêtu un uniforme volé. Il peut montrer sur la carte où se trouvent les ennemis. Il peut aussi détruire des objectifs grâce à son sac d'explosif (Satchel).

### Spécificités du cover ops :



**Grenades à fumées (5):** En explosant cette grenade diffuse un épais nuage gris, et rapidement il est impossible de voir à travers. Si vous avez par exemple des problèmes avec une station MG, jeter cette grenade à côté, et le tireur ne verra plus rien.



**Satchel (6):** Le cover ops peut placer des explosifs avec un détonateur à distance. Lorsque vous avez posé un sac d'explosifs, vous aurez automatiquement la télécommande dans les mains, à moins que des ennemis soient proches et dans ce cas, vous aurez votre arme principale. Une lumière verte signifie que vous pouvez commander la charge, une rouge que vous êtes trop loin. N'oubliez pas qu'un ingénieur peut désamorcer votre charge.



**Jumelle (B):** Le cover ops peut à l'aide des jumelles voir où se trouvent les mines ennemies.



**Voler un uniforme :** Un cover ops peut voler les uniformes des ennemis morts. Vous prenez alors le nom du soldat à qui vous avez volé l'uniforme. Avec cet uniforme vous pouvez ouvrir les portes réservées à l'ennemi. Si après le respawn vous croisez le soldat à qui vous avez volé l'uniforme, il verra son propre nom. Si un ennemi vous voit tuer quelqu'un avec un uniforme volé, vous le perdez.

## Capacités et Rangs

Enemy Territory intègre un système qui distribue des capacités, des rangs et des médailles. Toutes les classes ont leurs capacités spécifiques, plus deux capacités générales: **utilisations d'armes légères** et **sens du combat**. Pour augmenter une capacité (parmi 4 niveaux), il vous faut des points d'expériences, que vous pouvez gagner en tuant des adversaires, réalisant des objectifs ou en utilisant les capacités spécifiques à votre classe.

### Armes légères



La capacité à l'arme légère augmente en tuant des adversaires avec une mitraillette ou un pistolet.  
3 pts d'XP : Tuer un adversaire grâce à une grenade, un tir dans le corps, les pieds ou les bras.  
5 pts d'XP : Tuer par un tir dans la tête.



**Improved use of Light Weapon Ammunition :** Plus de munitions pour les armes légères. On reçoit un pack de cartouches en plus.



**Faster Reload :** Recharger plus vite. On recharge 35 % plus rapidement



**Improved Light Weapon Handling :** Tir plus précis. Le tremblement de la SMG est réduit de 35 %, et le recul du pistolet de moitié.



**Dual-Wield Pistols :** Double pistolet. On reçoit 2 pistolets à la place d'un seul.

## Sens du combat



C'est la capacité de bravoure. On reçoit cette capacité en étant souvent au front et en se battant beaucoup.  
0 pt d'XP (*cold*): Si on ne va pas au front (sur 30 s).  
2 pts d'XP (*warm*): Si on est touché (sur 30 s).  
5 pts d'XP (*Hot*): Si on est touché et qu'on a touché quelqu'un (sur 30 s).  
8 pts d'XP (*super-hot*): Si on est touché et qu'on a tué quelqu'un (sur 30 s).



**Issued Binoculars** : Jumelle. On reçoit des jumelles, uniquement pour voir de loin.



**Improved Physical Fitness** : Plus d'endurance. La barre d'énergie se remplit désormais à 160%.



**Improved Health** : Plus de vie. La barre de vie se remplit avec 15 pts en plus.



**Trap Awareness** : Mines. Même si on est pas un cover ops, on peut discerner les mines ennemis aux alentours.

## Capacité à l'arme lourde



On obtient des points pour la capacité à l'arme lourde en tuant des adversaires grâce à des armes comme le panzerfaust, MG ou le *mortier*.  
3 pts d'XP : lorsqu'on tue quelqu'un avec un panzerfaust, MG mobile, MG fixe, lance flamme ou mortier.



**Improved Projectile Resources**: Moins d'énergie. On économise 1/3 d'énergie en tirant avec le panzer / mortier.



**Heavy Weapon Proficiency** : Moins de chauffe. Les MG ne chauffent et refroidissent 2 fois plus rapidement.



**Improved Dexterity** : Courir plus vite. On est plus rapide si on court avec une arme lourde, et plus si on la range.



**Improved Weapon Handling** : Arme. On porte désormais une mitraillette et 2 armes lourdes (MG et mortier par ex.).

## Capacité en Medic



On obtient des points d'expérience en soignant ou en ressuscitant des joueurs.  
1 pt d'XP : Quand on soigne quelqu'un.  
4 pts d'XP : Quand on ressuscite quelqu'un.



**Medic Ammo** : Munitions. On reçoit un chargeur et une grenade en plus.



**Improved Resources** : Energie. La barre d'énergie descend moins vite (15% au lieu de 25 %) et on a 2 seringues en plus.



**Full Revive** : Ressuscité. Lorsque l'on ressuscite quelqu'un, sa barre de vie revient immédiatement au maximum.



**Adrenalin Self (5)**: Adrénaline. On peut se piquer de l'adrénaline sur soi pour pouvoir courir et sauter à volonté pendant 10s. Les dommages reçus sont aussi atténués de moitié pendant ce temps.

## Capacité d'ingénieur



On obtient des points d'expériences lorsqu'on répare, détruit ou construit des objectifs.  
3 pts d'XP : Si on répare un MG ou un véhicule  
5 pts d'XP : Lorsqu'on fait une action qui utilise 50 % de la barre d'énergie.  
7.5 pts d'XP : Lorsqu'on fait une action qui utilise 100 % de la barre d'énergie.  
10 pts d'XP : Lorsque l'on détruit l'objectif.  
3 pts d'XP : Si on tue quelqu'un avec le lance-grenade.  
4pts d'XP : Si on tue quelqu'un avec une mine ou dynamite.  
4 pts d'XP : Si on désamorce une mine ennemie.  
6 pts d'XP : Si on désamorce une dynamite ennemie.



**Improved use of Explosive Ammunition** : Grenades. On reçoit 4 grenades à mains et 4 rifles-grenades pour le *M1* ou le *K43* supplémentaires.



**Improved Dexterity** : Expert en explosifs. On arme et on désamorce les dynamites et les mines 2 fois plus vite.



**Improved Construction and Destruction** : Energie. La réparation et la construction d'objets, la pose de dynamite ou de mines vous coûtera 1/3 d'énergie en moins.



**Issued Flak Jacket** : Gilet. On reçoit 50% de dommage en moins dû à une explosion grâce à une armure renforcée (Flak Jacket).

## Capacité de Field Ops



On obtient des points d'expérience en tuant des ennemis ou en détruisant des objectifs grâce aux signaux aériens.  
 1 pt d'XP : Lorsqu'on donne un ammopack.  
 3 pts d'XP : Si on tue quelqu'un grâce à un bombardement.  
 4 pts d'XP : Si on tue quelqu'un grâce à un tir d'artillerie.



**Improved Resources** : Munitions. Les ammopacks que vous donnez ont un chargeur en plus et videront 15% de votre barre d'énergie au lieu de 25% auparavant.



**Improved Signals** : Signal. Appeler un bombardement ou tir d'artillerie utilise 2/3 de votre barre d'énergie. Ce qui vous permet d'en faire plus souvent.



**Improved Air and Ground Support** : Doubler. Avec un seul signal, les bombardement s'effectueront 2 fois de suite (en forme de croix), et les tirs d'artilleries dureront 2 fois plus longtemps.



**Enemy Recognition** : Anti-espion. Vous reconnaissez les Cover Ops déguisés avec le viseur et sur la carte (G).

## Capacité de cover ops



On obtient des points de capacité en patrouillant, en révélant l'ennemi, en sabotage, et lorsqu'on tue quelqu'un avec les armes à lunette.

3 pts d'XP : Si on découvre une mine ennemie.

5 pts d'XP : Si on vole un uniforme.

5 pts d'XP : Pour chaque ennemi tué par un Satchel.

7 pts d'XP : Si on détruit un objectif avec un Satchel.



**Improved Use of Scoped Weapon Ammunition** :

Munitions. Chaque ammopack que vous recevez contient en plus un chargeur pour votre arme à lunette.



**Improved use of Sabotage and Misdirection** : Energie.

Utiliser le Satchel ou le fumigène n'enlève plus que 1/3 de la barre d'énergie.



**Breath Control** : Sniper. Le recul et le balancement du fusil à lunette est réduit de moitié.



**Assassin** : Couteau. Vous pouvez tuer quelqu'un d'un seul coup de couteau.

## Tous les joueurs











5 points d'expérience : Si on tue quelqu'un en lui tirant dans la tête.

3 points d'expérience : Si on tue quelqu'un en lui tirant partout sauf dans la tête.

3 points d'expérience : Si on tue quelqu'un avec une MG mobile.

## Rangs, médailles et statistiques

### Rang

|   |                    |                     |                 |
|---|--------------------|---------------------|-----------------|
|    | Soldat 1er classe  | Private 1 st classe | Oberschutze     |
|    | Caporal            | Corporal            | Gefreiter       |
|    | Sergent            | Sergeant            | Feldwebel       |
|    | Lieutenant         | Lieutenant          | Leutnant        |
|    | Capitaine          | Captain             | Hauptmann       |
|    | Major              | Major               | Major           |
|   | Colonel            | Colonel             | Oberst          |
|  | Général de brigade | Brigade General     | Generalmajor    |
|  | Lieutenant général | Lieutenant general  | Generalleutnant |
|  | Général            | General             | General         |

### Statistiques

Les statistiques montrent les meilleurs joueurs de chaque team.

**Highest Fragger:** Celui qui a fait le plus de mort.

**Highest Experience:** Celui qui a fait le plus de points d'expériences.

**Highes Ranking Officer:** Celui qui a le plus haut rang.

**Most Highly Decorated:** Celui qui a le plus de médailles.

**Highest Battle Sense:** Le meilleur combattant.

**Best Engineer:** Le meilleur ingénieur.

**Best Medic:** Le meilleur medecin.

**Best Field Op:** Le meilleur field op.

**Best Light Weapons:** Le meilleur à l'arme légère.

**Best Soldier:** Le meilleur soldat.

**Best Covert Op:** Le meilleur covert ops.

**Highest Accuracy:** Le tireur le plus précis.

**I Ain`t Got No Friends Award:** Celui qui a tué le plus de membres de sa propre équipe.

**Welcome Newbie:** Celui qui a le moins de points (en dessous de 100).

Pour cette récompense, on reçoit aussi une médaille. Si un joueur a plusieurs fois la même lettre après son nom, c'est qu'il a reçu plusieurs fois cette décoration depuis le début de la campagne.

| Médaille info |   |
|---------------|---|
| <b>C</b>      | Meilleur Covert Ops ( <i>espion</i> )           |
| <b>F</b>      | Meilleur First Aid ( <i>médecin</i> )           |
| <b>E</b>      | Meilleur Engineering ( <i>ingénieur</i> )       |
| <b>S</b>      | Meilleur Signals ( <i>lieutenant</i> )          |
| <b>H</b>      | Meilleur Heavy Weapons ( <i>armes lourdes</i> ) |
| <b>B</b>      | Meilleur Battle Sense ( <i>honneur</i> )        |
| <b>L</b>      | Meilleur Light Weapons ( <i>armes légères</i> ) |



## Les médailles

Chaque joueur reçoit aussi pour ces exploits une médaille. Pour presque chaque spécificité il existe une médaille



Highest Battle Sense



Best Engineer



Best Medic



Best Field Op



Highest Light Weapons



Best Soldier



Best Covert Op

## Communication

Lors d'une campagne, vous devez pouvoir communiquer, coordonner ou coopérer avec vos coéquipiers. La méthode la plus rapide est d'utiliser le *voice-chat*. Avec lui, vous pouvez choisir différentes informations et les donner à votre team.

### Message du QG de commandement

Lorsque vous jouez, vous entendez les informations en audio venant du Quartier Général.

### Chatter avec tout le monde

Appuyez sur la touche «T», et écrivez ce que vous voulez dire à tout le monde. Ensuite utilisez «enter» pour le diffuser. Les infos concernant tout les joueurs seront données en vert.

### Team chat

Appuyez sur la touche «Z», et écrivez ce que vous voulez dire à votre équipe. Ensuite utilisez «enter» pour le diffuser. Les infos ne concernant que votre team seront données en bleu.

### Audio chat

Appuyez sur la touche «V» pour ouvrir le menu des *voice-chat*. Choisissez votre message grâce aux touches numériques.

### Fire team

Lorsque vous êtes sur un serveur, que vous avez choisis votre classe et votre arme, il vous sera demandé si vous voulez rejoindre ou créer une «fire-team». Les *fire-teams* vous permettent de mieux coordonner votre équipe. Les joueurs faisant partis de votre *fire-team* reçoivent un grand symbole au dessus de leurs têtes. Vous ne pouvez communiquer des informations qu'à eux sans que le

reste de l'équipe les reçoivent.

### **Fire Team chat**

Appuyez sur la touche «U», et écrivez ce que vous voulez dire à votre *fire team*. Ensuite utilisez «enter» pour le diffuser. Les infos ne concernant que votre fire team seront données en jaune.

### **Fire team audio chat**

Appuyez sur la touche «Y» et choisissez entre «attack»(7) ou «fall back». «general» vous ramène dans le menu principal du voice chat.

### **Voter**

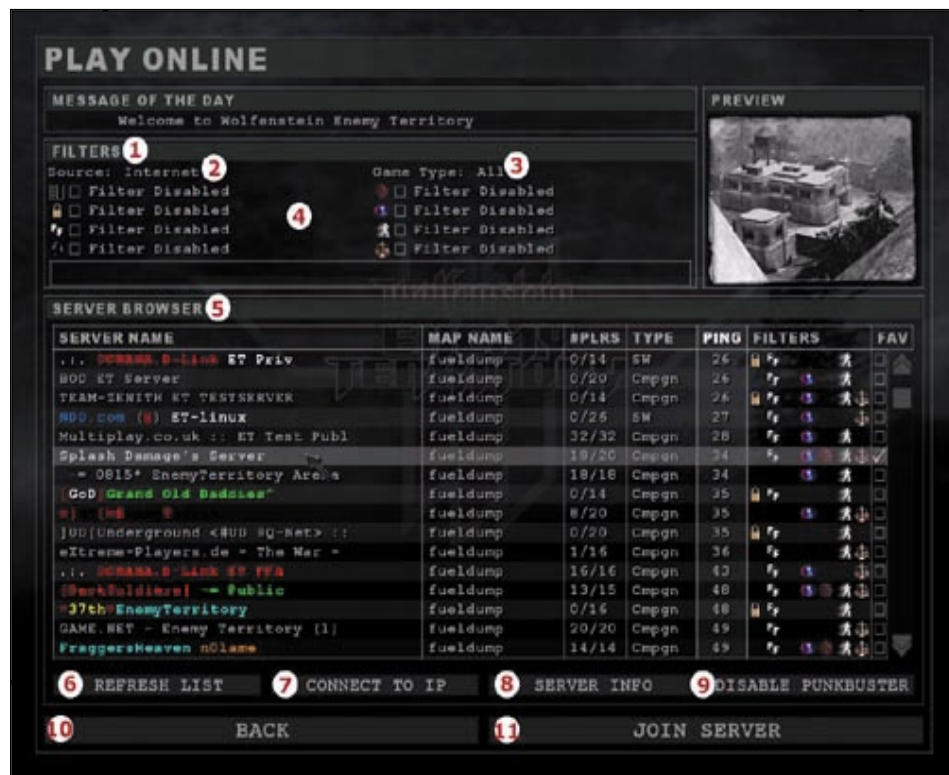
Les joueurs ont la possibilité de voter pour changer de carte, recommencer la partie, équilibrer les équipes par l'XP, bannir un joueur du serveur (kick)... Lorsqu'un joueur demande un vote, le sujet et le nombre de voix s'affiche à gauche de votre écran. Pour voter appuyer sur (F1) pour «oui» et (F2) pour «non». Pour demander un vote, appuyez sur «escape» et dans le menu l'onglet «VOTE».

## Serveur

Pour jouer à Enemy Territory, vous devez soit rejoindre un serveur, soit en créer un.

## Trouver un serveur

Lorsque vous démarrez Enemy Territory pour la première fois, cliquez sur «Play Online» pour trouver un serveur. Vous arrivez sur le «server browser».



### 1 : Filtres

Ici vous pouvez filtrer les serveurs, ceux que vous ne voulez pas ne seront pas affichés.

### 2 : Connexion

Vous pouvez choisir d'afficher les serveurs en Lan, sur internet ou vos favorites.

### 3 : Mode

Ne montre que les serveurs qui jouent le mode que vous avez choisi.

### 4 : filtres Box

Vous pouvez filtrer les serveurs selon :

- pleins ou vide
- avec ou sans mot de passe
- Friendly Fire
- Max live
- Armes limités
- Punk Buster (programme anti-triche)
- Anti Lag
- Equilibrer les teams

### 5 : Liste des serveurs

La liste des serveurs. Vous pouvez l'afficher selon le nom des serveurs, les maps, nombres de joueurs, mode et ping. Pour cela il suffit de cliquer sur l'onglet correspondant.

### 6 : Actualiser

Pour rafraîchir la liste des serveurs.

### 7 : Serveur IP

Ici vous pouvez rentrer l'IP d'un serveur sans avoir besoin de le chercher dans la liste.

### 8 : Info serveur

Pour tout savoir sur un serveur, réglages, règles et joueurs présents dessus.

### 9 : Activer/désactiver Punk Buster

Punk Buster est un très bon programme anti-cheat (anti triche), il empêche certains joueurs de gagner en utilisant des programmes de cheat. Punk buster est désactivé par défaut. Cliquez sur l'onglet pour l'activer. Beaucoup de serveurs ne vous laisseront pas rentrer si vous n'avez pas Punk Buster activé.

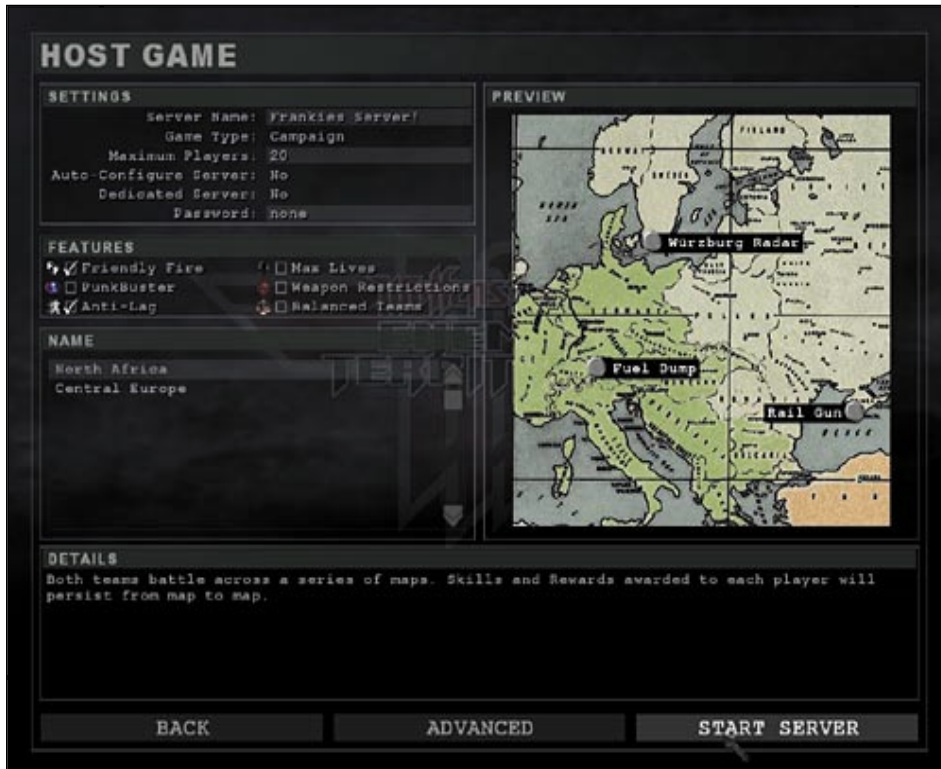
### 10 : Retour

Pour revenir au menu principal

### 11 : Se connecter

Après avoir choisi son serveur cliquez sur «Join Server». La partie va se lancer.

## Créer un serveur :



## Lancer un serveur dédié

Il existe 2 sortes de serveur, les «listen Server» et les «dedicated Server».

**Listen Server** vous permet de modérer le serveur tout en jouant dessus.

**Dedicated Server** vous permet de modérer le serveur mais pas de jouer dessus.

*Dedicated server* utilise moins de ressources système, et est aussi plus stable, on peut mieux jouer dessus. *Listen serveur* est idéal pour les LAN.

Pour créer un serveur cliqué sur «Host-Game» dans le menu principal. Vous trouvez beaucoup de réglages pour le configurer.

## Settings

Ici vous pouvez choisir le mode, activer ou désactiver Punk Buster, Friendly fire etc...

## Gametype

Lorsque vous changez de mode, une liste de maps apparaît, cliquez sur une carte pour la choisir. En mode campagne vous pouvez choisir des campagnes complètes. Une campagne se compose de 3 maps.

## Détails

Un petit résumé de la carte et des objectifs.

## Advanced

Une liste d'options supplémentaires comme le mot de passe, le message du jour, etc.

## Start server

Pour lancer le serveur après avoir réglé les différentes options.

---

Voilà, c'est tout ce que vous devez savoir pour bien débuter. Je vous souhaite de passer de bons moments à jouer à Enemy Territory. (De\$mo)

Ceci est forcément une version bêta puisque je présume faire des corrections suite à vos nombreuses remarques et critiques! J'ai traduit personnellement quelques passages du manuel anglais, et travaillé sur la traduction (bourrée de fautes!) qu'avait faite De\$mo (<http://www.team-adm.com/et/html/index.php>). J'ai essayé de faire une mise en page ergonomique, de bien établir les bases du jeu, d'éliminer les fautes de d'orthographe [NdA: nan, mais relisez-vous des fois !!!]. Prouvez qu'un bon soldat sait lire et écrire !!!].  
Yep ! ;)

Traduit par : De\$mo

Corrections, rajouts, mise en page : [Yep] Shazam

<http://www.yep.clan.st>

Si vous voulez utiliser ce fichier pour un usage collectif, informez moi avant. Merci.  
[crunchyman@wanadoo.fr](mailto:crunchyman@wanadoo.fr)