

# Raccourcis Clavier

(configuration par défaut)

## Vue

- Regarder en haut : Axe Y +
- Regarder en bas : Axe Y -
- Tourner à gauche : Axe X -
- Tourner à droite : Axe X +
- Vue secondaire : clic molette
- Centrer la vue : Fin

## Divers

- Utiliser : **E**
- 1er mercenaire - Suivre et Stop : **Alt**
- 2ème mercenaire - Suivre et Stop : **Alt**
- 1er mercenaire - Réparer : **R**
- 2ème mercenaire - Réparer : **R**
- Pause : **P**
- Chargement rapide : **Alt**
- Voir les objectifs : **O**

## Déplacement

- Avancer : **W** ou **Z**
- Reculer : **A** ou **S**
- Pas latéral gauche : **Q** ou **O**
- Pas latéral droit : **M** ou **D**
- Marcher : **C**
- Sauter : **Espace**
- S'accroupir : **Ctrl**
- Activer marche : **Alt**
- Activer pas latéral : **Alt**

## Multijoueur

- Voter " oui " : **B**
- Voter " non " : **N**
- Discuter : **T**
- Discuter avec l'équipe : **Y**
- Voir la carte : **C**
- Voir le score : **Tab** ou **Alt**
- Menu des classes : **Alt**
- Menu des paris : **Alt**
- Menu des apparitions : **Alt**

## Tirer

- Tir principal : Bouton gauche (Bouton 0)
- Tir secondaire : Bouton droit (Bouton 1)
- Recharger : **R**
- Arme suivante : Souris Mollette -
- Arme précédente : Souris Mollette +
- Dernière arme utilisée : **A**
- Arme de mêlée : **E**
- Pistolet : **B**
- Fusil : **F**
- Arme Lourde : **L**
- Grenade à fragmentation : **M**
- Grenade à gaz : **T**



# B.O'S

Bet on Soldier



## Manuel De Jeu



## Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent familial ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants surtout lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permettent les cordons de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## Assistance - Support technique

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou faire fonctionner Bet On Soldier, n'hésitez pas à contacter nos services techniques par e-mail ou par téléphone :

E-mail : [support@betonsoldier.fr](mailto:support@betonsoldier.fr)

Tel. : 01.48.10.75.95 (du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00)

Retrouvez la communauté de Bet On Soldier sur Internet, les dernières infos, téléchargement, forum du jeu... :

[www.BetOnSoldier.fr](http://www.BetOnSoldier.fr)



## SOMMAIRE

<b>I INSTALLATION ET DEMARRAGE</b> .....	<b>5</b>
1 CONFIGURATION .....	5
2 SYSTÈME D'EXPLOITATION & DIRECTX .....	5
3 INSTALLATION/DÉSINSTALLATION .....	5
4 RECOMMANDATIONS .....	6
5 MULTIJOUEURS .....	6
<b>II L'univers de B.O.S</b> .....	<b>7</b>
1 L'HISTOIRE .....	7
2 L'ARGENT ET LES B.O.S .....	7
3 NOLAN .....	8
<b>III Menu de Navigation</b> .....	<b>9</b>
1 MENU PRINCIPAL .....	9
2 MENU CAMPAGNE SOLO .....	9
2.1. Continuer campagne .....	9
2.2. Commencer une nouvelle campagne .....	9
2.3. Charger une partie sauvegardée .....	10
2.4. Cinématiques .....	10
<b>IV La campagne solo</b> .....	<b>10</b>
1 CHOIX DES MISSIONS .....	10
2 PRÉPARATION DES MISSIONS .....	11
2.1. Briefing .....	11
2.2. Menu B.o.S .....	11
2.3. Menu d'achat .....	11
2.4. Menu de sélection des Mercenaires .....	12
<b>V Dans la partie</b> .....	<b>13</b>
1 CONTRÔLES PRINCIPAUX / RACCOURCIS CLAVIER .....	13
1.1. Les contrôles par défaut .....	13
1.2. Options .....	13
1.3. Quitter .....	14
1.4. Menu Echap .....	14
2 L'INTERFACE .....	14
2.1. La carte .....	15
2.2. Gains .....	15
2.3. Mercenaires .....	15
2.4. Objectifs et astuces .....	15
2.5. Réticule de visée .....	15
2.6. La jauge de vie .....	15
2.7. La jauge d'armure .....	15
2.8. Arme utilisée .....	16
2.9. Munitions et nombre de chargeurs .....	16
2.10. Equipement .....	16
3 DÉPLACEMENT ET EXPLORATION .....	16
3.1. Les modes de déplacement .....	16
3.2. Utiliser des échelles .....	17
3.3. Utiliser des éléments interactifs .....	17
3.4. Gérer ses mercenaires .....	17
4 L'EQUIPEMENT .....	17
5 LE COMBAT .....	18
5.1. les armures .....	18
5.2. Les boucliers .....	18



5.3. Localisation des blessures	18
5.4. Mouvements, position et précision	18
<b>6 LES BORNES</b>	<b>19</b>
6.1. Les bornes de rechargement et de réparation	19
6.2. Les bornes de sauvegarde	19
<b>7 LES EXOSQUELETTES</b>	<b>19</b>
<b>8 LES DUELS DE B.O.S</b>	<b>20</b>
<b>VI Armes et équipement</b>	<b>21</b>
<b>1 ARSENAL</b>	<b>21</b>
1.1. Les armes blanches	21
1.2. Les armes de poing	21
1.3. Les fusils	21
1.4. Les armes lourdes	22
1.5. Les Grenades	22
1.6. Les boucliers	23
1.7. Les armures	23
<b>VII Personnages principaux et Organisations</b>	<b>24</b>
<b>1 LA WRF ET L'UAN</b>	<b>24</b>
<b>2 LE PROGRAMME TÉLÉVISÉ B.O.S</b>	<b>24</b>
<b>3 CIVILS</b>	<b>24</b>
<b>VIII Le Mode MultiJoueur</b>	<b>25</b>
<b>1 CRÉER UN SERVEUR (EN LAN OU SUR INTERNET)</b>	<b>25</b>
<b>2 REJOINDRE UN SERVEUR (EN LAN OU SUR INTERNET)</b>	<b>26</b>
<b>3 MODE DE JEU : LE B.O.S</b>	<b>27</b>
3.1. CHOIX DU PERSONNAGE	27
3.2. SCORE	28
3.3. SPAWN/APPARITION	28
<b>4 INTERFACE DU MODE MULTIJOUEUR</b>	<b>29</b>
4.1. L'interface en détails	29
4.2. Zone Infos Partie	30
4.3. Les bornes	30
4.4. Raccourcis clavier multi	30
4.5. Nom du joueur	30
4.6. Chat	31
<b>5 RÈGLES GÉNÉRALES DU MODE B.O.S</b>	<b>31</b>
5.1. Les équipes	31
5.2. LES Objectif du mode multijoueur	31
5.3. L'argent	31
5.4. Rang	32
5.5. Niveau d'équipement	32
5.6. Hacker un terminal de pari	32
5.7. Les tickets de pari	33
5.8. Parier	33
5.9. Participer à un BoS	33
5.10. L'Arène	33
5.11. Gagner	33
5.12. Retourner un pari	34
5.13. Match nul	34
5.14. Score de joueur	34
5.15. Score d'équipe	34
<b>IX Crédits</b>	<b>35</b>
<b>AGREMENT DE LICENCE</b>	<b>37</b>

## Installation et démarrage

### I Configuration

Pour jouer à Bet on Soldier, vous devez posséder la configuration minimale suivante :

**Système d'exploitation :** Windows 2000 / XP / XP64.

**Processeur :** Minimum : Intel Pentium IV 2 GHz ou équivalent. (3 GHz recommandé).

**Carte vidéo :** Minimum : Accélétratrice 3D 64Mo ou supérieur 100% compatible DirectX9.0c (Nvidia Geforce 4, ATI 9700 ou équivalent). (Pixel & Vertex Shader Requis)

Recommandé : Nvidia Geforce 6 ou équivalent.

**Carte son :** compatible DirectX

**Ram :** Minimum : 512 Mo (1 Go recommandé).

**Lecteur DVD-ROM:** DVD-ROM 8x.

**Espace libre :** 4 Go d'espace disque disponible.

**DirectX :** 9.0c (fourni sur le disque)

### 2 Système d'exploitation & DirectX

Vous devez posséder Windows 2000, XP ou XP64 pour jouer à Bet On Soldier. Pour le jeu en multijoueur, il est conseillé d'installer les *Services Pack Windows* (SP2 ou supérieur) pour windows 2000 et XP.

Direct X 9.0c (ou une version ultérieure) doit être installé sur votre système. **Attention :** Nous vous conseillons d'installer la version de DirectX9.0c fournie avec le jeu sauf si votre version de DirectX 9.0c est ultérieure à juillet 2005.

### 3 Installation/Désinstallation

Insérez le DVD-ROM de Bet On Soldier dans votre lecteur de DVD-ROM.

Si la fonction d'exécution automatique est activée, un écran de titre doit s'afficher. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour installer B.O.S. A la fin de l'installation, il vous sera proposé de l'installer DirectX9.0c. DirectX 9.0c est nécessaire pour faire fonctionner B.O.S, voir ci dessus pour plus d'informations.

Une fois Bet On Soldier installé, le jeu doit se lancer automatiquement lorsque vous insérez le DVD-ROM de Bet On Soldier. Si toutefois le jeu ne se lance pas, vous pouvez l'exécuter par le menu démarrer de Windows. Un répertoire Bet On Soldier a été créé dans le menu Programmes.

Lors du premier lancement, le programme vous demande de saisir un code d'activation. Ce code est inscrit sur le Flyer d'installation du jeu. Il ne vous est demandé qu'au premier lancement.

Pour désinstaller Bet On Soldier de votre ordinateur, entrez dans le menu Démarrer puis Programmes. Allez dans le répertoire Bet On Soldier et sélectionnez l'icone Désinstaller Bet On Soldier.

Par cette fonction vous pourrez aussi accéder à deux options :

- **Réparer:** vous permet de reprendre l'installation si la précédente a échoué.

- **Modifier:** vous permet d'ajouter ou de supprimer les vidéos de Bet On Soldier de votre disque dur.



## 4 Recommandations

**Fermez les autres programmes** : Veillez à fermer toutes les applications ouvertes sur votre ordinateur pour jouer à Bet on Soldier, afin que le jeu puisse bénéficier de toute la puissance de votre ordinateur.

**Insérez le DVD du jeu dans votre lecteur** : Pour lancer le jeu, le DVD Bet on Soldier doit être présent dans votre lecteur DVD-Rom. En cas de non reconnaissance du disque, veuillez vérifier que le disque est bien présent dans votre lecteur DVD-Rom. Redémarrez ensuite votre ordinateur et relancez le jeu. Si le problème est toujours présent, placez le DVD-Rom du jeu dans un autre lecteur (si vous disposez d'un autre lecteur ou graveur sur votre ordinateur) et relancez le jeu. Si le programme vous demande toujours d'insérer le DVD-Rom du jeu, cliquez sur le bouton "Informations" pour rassembler les informations sur ce problème. Cliquez ensuite sur "Visualiser le rapport" et sauvegarder le fichier qui vient d'apparaître pour pouvoir le transmettre ensuite au support technique.

**Vérifiez votre version de DirectX et de vos pilotes graphiques** : De manière générale, si le jeu refuse de se lancer sans plus d'explications ou que vous rencontrez des problèmes graphiques durant le jeu, vérifiez avant toute chose votre version de DirectX et la version de vos pilotes.

Pour vérifier ces informations, allez dans le menu Démarrer/Exécuter et saisissez "DXdiag" dans la fenêtre de texte. Cliquez ensuite sur OK. Vous trouverez ici les informations relatives à votre ordinateur. Un bouton vous permet d'enregistrer ces informations de manière à pourvoir les transmettre ultérieurement au support technique. Si la version de DirectX n'est pas DirectX9.0c, vous pouvez installer cette version à partir du CD du jeu, ou vous rendre sur le site de Microsoft® pour télécharger la version de DirectX 9.0c de juillet 2005 et pouvoir l'installer. Ce DXdiag vous permet également d'avoir des informations sur votre carte graphique et la version des pilotes. Vous pouvez vous rendre sur le site Internet du fabricant de votre carte graphique pour télécharger la dernière version des pilotes de votre carte.

**Paramétrez les options graphiques du jeu** : Si l'affichage est lent, allez dans les options pour réduire les paramètres graphiques comme la qualité d'affichage ou la résolution du jeu.

**Réglez votre pare-feu** : Certaines configurations ayant un pare-feu ("firewall") activé peuvent souffrir d'un blocage d'écran. Pour résoudre ce problème, désactivez le pare-feu pendant vos parties de Bet on Soldier.

## 5 Multijoueurs

BoS est jouable en multijoueur en réseau local (LAN) ou sur Internet. Les parties multijoueurs sur internet utilisent le programme Gamespy. Si vous avez un pare-feu (Firewall), configurez-le pour autoriser les applications Bet On Soldier et Gamespy ou désactivez-le lorsque vous souhaitez jouer en multijoueur.

## II L'univers de B.O.S

### I L'Histoire

Nous sommes en 1997, la guerre dure depuis... En fait, personne ne sait vraiment quand a commencé cette foutue guerre. De nombreuses générations n'ont connu que ça. Certains parlent d'un "Avant la guerre". Mais, pour la plupart des gens, ce ne sont que des contes à dormir debout. Le mot "paix" ne signifie d'ailleurs plus rien aujourd'hui. Ce mot n'existe plus. La guerre fait partie du quotidien... Quand un professeur veut sanctionner un mauvais élève, il lui interdit de se battre pendant plusieurs jours. C'est la pire des punitions pour un enfant... Dans cette guerre, les industries ont beaucoup plus de pouvoirs que les Etats. Le concept de nation a d'ailleurs quasiment disparu. Certes, deux fédérations se font la guerre: la **WRF** (West Republics Federation) et l'**UAN** (United Asian Nations). Mais les présidents de ces fédérations sont nommés par les industriels. En arrière plan, toute l'économie mondiale, basée sur l'armement et les batailles, est dirigée dans l'ombre par un dangereux groupuscule appelé: le **Syndicat**. Cette guerre est différente de toutes celles connues auparavant. Le conflit n'est pas fondé sur des oppositions ethniques, géographiques, politiques, ou religieuses... En fait, plus personne ne se rappelle l'origine du conflit. Mais la guerre fait vivre tout le monde, et c'est ce qui est important! Dès l'âge de 16 ans, les hommes et les femmes bien portants sont sur les champs de batailles pour tenter de gagner leur vie; alors que, pendant ce temps, les plus vieux ou les infirmes travaillent dans des usines pour de gigantesques Corporations d'armement.

### 2 L'argent et les B.O.S

*"L'argent a toujours été la source de bien des maux... aujourd'hui, il est la clé de votre survie..."*

De nos jours, tout s'achète. Sans argent vous n'êtes rien. Faire la guerre permet tout juste de survivre! Alors il faut parier. Parier et risquer de tout perdre pour espérer gagner plus! Les fédérations, qui ont bien compris la situation et qui l'entretiennent, ont institutionnalisé les paris en faisant de la guerre un véritable jeu: le "**Bet on Soldier**". Les meilleurs soldats se battent dans des duels à morts à travers 3 Liges, pour devenir le n°1 parmi les champions. Dans Bet On Soldier, le concept d' "armées" n'existe plus. Deux camps s'affrontent, mais les soldats sont des mercenaires à la recherche de missions juteuses. Ils achètent eux-mêmes leur équipement et leur armement et répondent à des appels d'offres des deux camps. Une fois la mission remplie, un mercenaire touche un salaire et part à la recherche d'autres propositions. Seuls les meilleurs soldats peuvent espérer survivre. Les fédérations offrent des primes pour chaque ennemi tué. Mais même pour les guerriers d'élites, ces revenus ne suffisent pas. Pour se faire de l'argent, les combattants doivent devenir les stars du programme B.o.S. Les B.o.S sont de véritables combats de gladiateurs intervenants lors d'une bataille. Les duels entre deux champions sont mis en avant. Tous les soldats peuvent prétendre devenir des champions de B.o.S, mais seuls les meilleurs peuvent survivre à ces duels. Lorsque les duels commencent, les paris sont lancés, l'argent coule à flot d'une main à une autre, la renommée des Champions grandit tandis que la vie d'autres Champions est fauchée. Les spectateurs peuvent parier sur l'issue des duels en misant de l'argent sur leur champion favori. Les champions du B.o.S s'affrontent dans trois ligues différentes.



Ils sont répartis par niveaux de la Ligue 3 à la Ligue 1. Un débutant commence en Ligue 3. Il doit sortir victorieux de nombreux combats pour passer en Ligue supérieure. Les champions de la Ligue 1 sont les meilleurs, les plus dangereux, mais aussi les plus riches...

### ⇒ Nolan

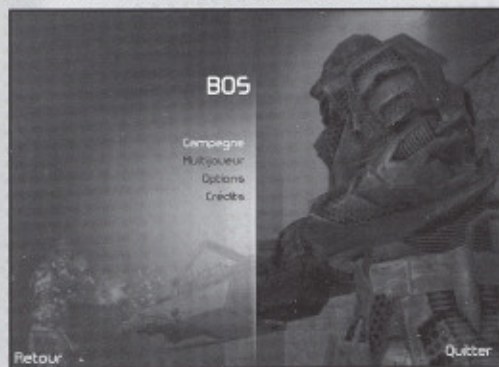
*Je suis en train de courir... Je n'entends que des cris et des explosions autour de moi... Je cours aussi vite que je le peux tout en sentant la chaleur des grenades sur mon corps meurtri. Tout en m'agrippant à mon arme, mes yeux se fixent sur l'horizon... Mes poumons me brûlent et ma salive a le goût du sang. Mon armure a volé en éclat après les attaques répétées des soldats de l'UAN. Alors que je continue de courir, les balles me frôlent et je sens mes muscles au bord de l'épuisement... Mais je ne peux pas m'arrêter... Pas encore... Au loin, j'aperçois la maison et je vois Julianne. Elle se précipite vers moi les bras grands ouverts, un sourire éclairant son visage, ne se doutant pas du danger qui la menace... De tous ces hommes à ma poursuite... Elle ne se rend pas compte des balles qui criblent son corps. Je suis en train de pleurer... Sa robe prend feu mais cela ne semble pas l'affecter et elle continue d'avancer vers moi. "Nolan? Viens avec moi... Ca va aller maintenant..." Elle me sourit de nouveau tandis que son corps et ses cheveux commencent à fondre, son apparence devenant indistincte... Puis finalement, disparaît, dévoré par les flammes... JULIANNE! Je me réveille en sursaut et j'entends un hurlement. Il fait sombre et je réalise que je suis dans mon lit...*

*Ce n'était qu'un cauchemar... Je m'appelle Nolan Daneworth, j'ai 33 ans et je n'ai jamais connu autre chose que la guerre. En bon mercenaire, je travaille pour le compte de la WRF. Il y'a deux ans, j'ai été frappé d'amnésie... Sûrement le contre coup d'une bombe tombée un peu trop près... ça n'a pas vraiment d'importance. Aujourd'hui la seule chose sur laquelle on puisse compter pour avoir une vie décente c'est la paie de la WRF, les primes de guerre, une somme d'argent pour chaque combattant adverse tué. Combattre pour vivre, vivre pour combattre, tué ou être tué... Mais lorsque j'ai rencontré Julianne sur le front, tout m'a semblé différent. Elle était infirmière. Il y avait une telle lumière dans ses yeux, une telle douceur et une telle foi en l'homme dans son regard. Nous nous sommes mariés. La seule chose à laquelle nous aspirions était une vie simple. Ensemble. Nous avons acheté une petite ferme et, si le bonheur existe encore en ce monde, il doit ressembler à ça. Mais une nuit, des hommes ont débarqué de nulle part, il ont tiré sur Julianne et incendié la maison. Ils ont tué ma femme... Julianne... Je ne sais pas par quel miracle j'ai réussi à m'échapper mais je n'ai pas eu le temps de sortir son corps. Elle a été dévorée par les flammes. Les flammes de l'Enfer. Ces hommes... Je les connais, je les ai vu à la télé. Ce sont des champions du B.o.S. Ma seule chance de comprendre est de les approcher, de devenir moi-même un champion du B.o.S, comme eux. Les approcher, comprendre et me venger...*

## III Menu de Navigation

### I Menu principal

Ce menu vous propose les choix suivants :



**CAMPAGNE**  
(pour jouer en mode solo)

**MULTIJOUEUR**  
(LAN ou Internet)

**OPTIONS**  
(pour accéder aux options du jeu)

**CREDITS**  
(les créateurs du jeu)

**QUITTER**  
(Revenir sous windows)

### 2 Menu Campagne Solo



Le menu Campagne Solo vous permet d'accéder aux choix suivants : continuer une partie, commencer une nouvelle partie, charger une partie sauvegardée, ou revenir au menu principal

#### 2.1. CONTINUER CAMPAGNE

Pour reprendre le jeu directement à la dernière sauvegarde.

#### 2.2. COMMENCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE

Pour entamer une nouvelle partie

Lorsque vous commencez une campagne pour la première fois, sélectionnez l'option NOUVELLE CAMPAGNE. Vous devez ensuite choisir un niveau de difficulté. 3 Niveau de difficulté vous sont proposés : Recrue, Mercenaire, et Champion.



- **Recrue (Mode facile)** : Ce mode est adapté aux nouveaux joueurs de FPS ou aux joueurs très occasionnels. Les ennemis sont peu agressifs. Vous avez le temps d'appréhender le danger et de viser, sans être blessé trop rapidement.

- **Mercenaire (Mode normal)** : Ce mode est adapté à tous les amateurs de FPS. Le jeu est réglé de façon à ce que vous ressentiez des difficultés et des challenges dans l'accomplissement de vos missions, sans pour autant vous sentir frustré par un manque d'argent.

- **Champion (Mode Réaliste)** : Ce mode est adapté aux hardcore gamers. Les ennemis sont très agressifs, votre armure ne tiendra jamais très longtemps et vous risquez d'être souvent blessé. Par ailleurs, vos primes de mission sont limitées. Vous devez donc gérer votre argent intelligemment et parler contre les champions les plus puissants, pour pallier à ce manque de revenus.

### 2.3. CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Le menu CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE vous donne la liste de vos sauvegardes les plus récentes, qu'il s'agisse des sauvegardes automatiques de fin de mission ou des sauvegardes que vous effectuez vous-même en cours de jeu via les bornes prévues à cet effet.

### 2.4. CINEMATIQUES

Ce menu vous permet de visualiser toutes les cinématiques que vous avez débloquées lors de la Campagne.

## IV La campagne solo

### I Choix des missions

La CARTE DU MONDE vous permet de sélectionner la mission de votre choix à l'intérieur d'une Ligue en fonction de plusieurs critères: la difficulté de la mission, la prime qu'elle peut vous rapporter et le nombre de B.o.S que vous pouvez rencontrer.



Les icônes des missions ont des couleurs différentes suivant leur rang dans la Ligue.

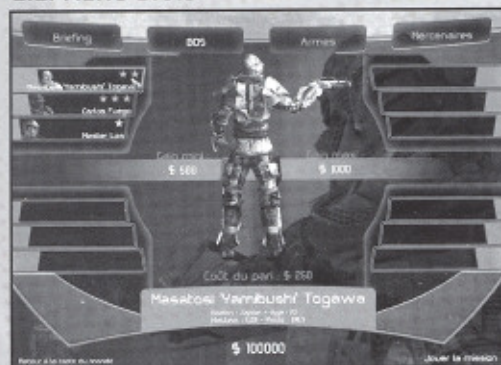
Un clic sur l'icône de la mission déclenche l'ouverture d'une fenêtre descriptive présentant la mission et sa difficulté.

## 2 Préparation des missions

### 2.1. BRIEFING

Le menu BRIEFING présente en détail la mission que vous avez sélectionnée. Un descriptif présente les différents objectifs que vous aurez à accomplir et une carte permet de repérer les lieux.

### 2.2. MENU B.O.S



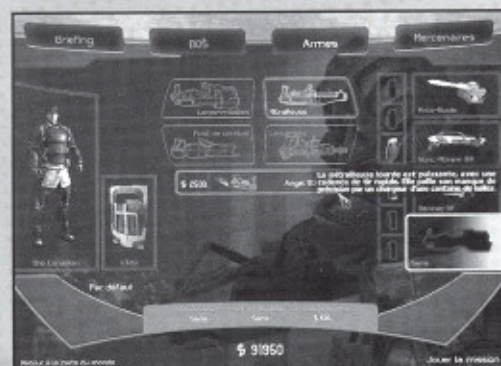
Retour à la carte du monde

Jouer la mission

par un nombre d'étoiles, et une catégorie : Bronze, Argent et Or.

Il y a 4 zones maximum de pari par mission (représentées par les quatre coins de l'écran dans ce menu). Pour chaque zone, vous devez sélectionner un adversaire : la plupart du temps vous avez le choix entre un adversaire facile à battre, un champion de niveau intermédiaire et un adversaire difficile à vaincre. Bien entendu, vos gains seront proportionnels aux risques que vous prendrez. Certains Champions sont incontournables. Vous devrez parier contre eux pour passer en Ligue supérieure.

### 2.3. MENU D'ACHAT



Retour à la carte du monde

Jouer la mission

\$ 91950

Le menu B.o.S présente les différents champions sur lesquels vous pouvez parier. Chaque mission contient différentes zones de BoS. Dans chaque zone vous attend un adversaire qui tentera de vous tuer pour empocher la mise.

Vous pouvez grâce à ce menu choisir quel challenger vous souhaitez rencontrer en fonction de ses points forts et points faibles. la puissance des champions est symbolisée

Le menu d'Achat présente votre inventaire et les différents éléments qu'il vous est possible d'acheter: armes, armures, boucliers et tickets de sauvegarde.

**Attention:** vous n'aurez le droit qu'à une seule arme par emplacement. Veillez donc à choisir judicieusement ces armes car elles pourront s'avérer particulièrement efficace lors d'une mission.

Surveillez également vos finances pour trouver le meilleur équilibre entre vos armes, les paris, les mercenaires, et l'argent dont vous aurez besoin en cours de mission (munitions, réparations, sauvegardes).



## 2.4. MENU DE SÉLECTION DES MERCENAIRES



Le menu de sélection des Mercenaires présente les différents mercenaires que vous pouvez engager, leur classe, leur niveau et leur prix. Dans certaines missions, un ingénieur vous accompagne obligatoirement. Il est donc sélectionné par défaut dans l'interface (son icône est encadré de blanc).

Il existe différents niveaux et classes de mercenaires :



**Le Patrouilleur** : Le soldat de base, polyvalent et bien équilibré, dispose par défaut d'un fusil d'assaut. Il est à l'aise aussi bien en combat rapproché qu'à distance.



**Le Sniper/Tireur d'élite** : Le sniper utilise un fusil de précision (qui peut être équipé d'une lunette de visée) lui permettant de faire beaucoup de dégâts dans les combats à distance. Il est extrêmement faible en combat rapproché.



**Le Protecteur** : Le protecteur est équipé d'un bouclier pour se défendre contre les attaques ennemies, qui lui confère une grande résistance. Il peut utiliser des armes à une main tout en se protégeant. Très à l'aise en combat rapproché.



**L'ingénieur** : L'ingénieur est capable de réparer votre armure grâce à un outil qui lui est propre. N'étant pas un soldat, il n'utilise que des armes légères et fait peu de dégâts. Il est également peu résistant.

## V Dans la partie

### I Contrôles principaux / Raccourcis clavier

#### 1.1. LES CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Vous pouvez modifier ces options à tout moment dans le menu CONTROLES accessible par le menu ou en cours de partie via la touche ECHAP

##### VUE

- Regarder en haut : **Souris Axe Y +**
- Regarder en bas : **Souris Axe Y -**
- Tourner à gauche : **Souris Axe X -**
- Tourner à droite : **Souris Axe X +**
- Vue secondaire (zoom arme) : **Bouton molette souris**
- Centrer la vue : **Fin**

##### DÉPLACEMENT

- Avancer : **Haut / Z**
- Reculer : **Bas / S**
- Pas latéral gauche : **Gauche / Q**
- Pas latéral droit : **Droit / D**
- Marcher : **Maj**
- Sauter : **Espace**
- S'accroupir : **Ctrl**
- Activer marche : **VerrMaj**
- Activer pas latéral : **Alt Droite**

##### TIRER

- Tir principal : **Souris Bouton 0**
- Tir secondaire : **Souris Bouton 1**
- Recharger : **R**
- Arme suivante : **Souris Molette -**
- Arme précédente : **Molette +**
- Dernière arme utilisée : **A**
- Arme de mêlée : **1**
- Pistolet : **2**
- Fusil : **3**
- Arme Lourde : **4**
- Grenade à fragmentation : **5**
- Grenade à gaz : **6**

##### DIVERS

- Utiliser : **E**
- 1er mercenaire - Suivre/Stop : **F1**
- 2ème mercenaire - Suivre/Stop : **F2**
- 1er mercenaire - Réparer : **F3**
- 2ème mercenaire - Réparer : **F4**
- Pause : **Echap**
- Chargement rapide : **F11**
- Voir les objectifs : **O**

##### MULTIJOUEUR

- Voter "oui" : **B**
- Voter "non" : **N**
- Discuter : **T**
- Discuter avec l'équipe : **Y**
- Voir la carte : **,**
- Voir le score : **TAB**
- Menu des classes : **F5**
- Menu des paris : **F6**
- Menu des apparitions : **F7**
- Menu équipes : **F8**

#### 1.2. OPTIONS

Si vous désirez modifier certaines propriétés du jeu, lancez le menu OPTIONS accessible depuis le MENU PRINCIPAL. Ce menu est aussi accessible en cours de partie par le menu ECHAP.

- **Contrôles** : Ce menu vous permet de configurer vos propres contrôles et raccourcis clavier pour jouer.
- **Audios** : Ce menu vous permet de modifier les différents effets sonores.



- **Vidéos** : Ce menu permet de configurer les propriétés vidéo du jeu.
- **Avancées** : Ce menu permet d'activer ou de désactiver certaines propriétés du jeu qui utilisent beaucoup de ressources pénalisant les ordinateurs les moins puissants.
- **Langue** : Ce menu vous permet de choisir la langue utilisée dans les menus et sous-titres.

### 1.3. QUITTER

Utilisez le bouton QUITTER pour mettre un terme à la partie et revenir sur le Bureau de Windows®.

### 1.4. MENU ECHAP

En cours de partie vous avez accès au menu ECHAP par la touche ECHAP de votre clavier.

Ce menu vous propose les choix suivants :

- **Revenir à la partie**: pour reprendre la partie en cours
- **Options** (voir ci dessus)
- **Charger partie** (voir ci dessus)
- **Menu Principal**: pour revenir au menu principal
- **Quitter** (voir ci dessus)

Utilisez cette fonction (Echap) pour mettre le jeu en pause.

## 2 L'interface

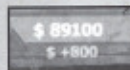


- |                |                      |                           |
|----------------|----------------------|---------------------------|
| 1- Carte       | 4- Objectifs/Astuces | 7- Jauge d'armure         |
| 2- Gains       | 5- Réticule de visée | 8- Arme utilisée          |
| 3- Mercenaires | 6- Jauge de vie      | 9- Munitions et Chargeurs |



### 2.1. LA CARTE

Vous pouvez visualiser vos objectifs aisément lors d'une mission en utilisant la carte située en haut à gauche de l'écran. Un point **JAUNE** représente l'objectif à atteindre, une flèche **JAUNE** vous indique la direction de votre objectif s'il n'est pas directement sur la carte à ce moment-là. Un **point ROUGE** marqué d'un **R blanc** vous indique la présence d'une **borne de réparation et de rechargement** et un **point ROUGE** marqué d'un **S blanc** vous permet de repérer les **bornes de sauvegarde**. Les points **VERTS** vous indiquent la position des mercenaires qui vous accompagnent et le point **BLEU** central représente votre position actuelle. (Attention, en multijoueur, l'icone des bornes de réparation est indiqué par une clé à molette blanche)



### 2.2. GAINS

Les gains et les pertes réalisés lors de vos missions et de vos B.o.S s'affichent dans le coin supérieur gauche. Le nombre en blanc correspond à vos économies actuelles, en vert vos gains et en rouge vos dépenses.



### 2.3. MERCENAIRES

Vous pouvez être accompagné de 2 mercenaires maximum. Leurs portraits et leurs jauges de vie et d'armure s'affichent en haut à droite de l'écran. L'icone à droite indique leur état actuel (tenir la position/suivre/réparer).

### 2.4. OBJECTIFS ET ASTUCES

Des messages d'information peuvent s'afficher sur l'écran pour vous guider lors de vos missions. Cela comprend les objectifs qui s'affichent à gauche de l'écran, ainsi que divers messages d'aide.

### 2.5. RETICULE DE VISEE

Le réticule vous permet de visée vos ennemis avec votre arme. Cependant, faites attention au recul de l'arme. Ce réticule vous permet également de voir des informations sur les personnes que vous rencontrez (nom, grade, appartenance à un camp-vert pour la WRF, rouge pour l'UAN).



### 2.6. LA JAUGE DE VIE (PARTIE DROITE)

Cet icone représente votre niveau de vie et apparaît en bleu. Dès que votre armure ne vous protège plus, le moindre dommage est susceptible de vous blesser et alors le niveau de la jauge diminue. Quand la jauge est vide, vous mourrez. Vous devez alors recommencer la partie ou charger une partie sauvegardée. Dans Bet On Soldier, il n'existe aucun moyen de vous soigner au cours d'une mission!!! Faites très attention à votre niveau de vie!



### 2.7. LA JAUGE D'ARMURE (PARTIE GAUCHE)

Cet icone représente l'état de votre armure. Dès que vous êtes touché par un ennemi, l'armure est endommagée et la couleur de cette dernière change. Elle passe progressivement du vert au rouge vif puis se vide en fonction des dégâts reçus. Les dommages sont répartis selon les impacts entre le casque, le plastron et les jambières. Quand un des éléments de l'armure est endommagé, vous pouvez être blessé. Tant que l'armure est intacte, vous ne pouvez pas perdre de vie. Veillez donc à réparer votre armure régulièrement!

**Remarque** : Certaines armes ont la capacité de traverser l'armure et de vous blesser directement (lance flamme par exemple).





## 2.8. ARME UTILISEE

Cet icône représente l'arme que vous utilisez actuellement.

- Vous pouvez faire défiler toutes les armes de votre inventaire grâce à la fonction "ARME SUIVANTE" ou "ARME PRECEDENTE" (MOLETTE de la souris, par défaut). Pour sélectionner une nouvelle arme, utilisez la fonction "TIR PRINCIPAL" (bouton GAUCHE de la souris, par défaut) lorsque vous visualisez l'icône de l'arme souhaitée.

## 2.9. MUNITIONS ET NOMBRE DE CHARGEURS

Les chiffres en dessous de l'icône de votre arme sont vos munitions.

Ces trois chiffres représentent respectivement de gauche à droite:

- La quantité de balles restantes dans le chargeur de l'arme en cours. Lorsque ce chiffre est à zéro vous devez recharger votre arme avant de pouvoir tirer, avec la fonction "RECHARGER" (bouton R, par défaut) ou en appuyant sur le bouton GAUCHE de la souris (Souris 0) (tir principal). Vous pouvez néanmoins recharger l'arme que vous avez en main à tout moment.

- Le nombre total de munitions restantes de l'arme en cours (généralement le nombre de chargeur). Lorsque ce chiffre tombe à zéro, vous ne pouvez plus utiliser l'arme en cours, tant que vous n'avez pas acheté de nouvelles munitions à une borne.

- Le nombre total de munitions restantes de l'arme en cours pour les tirs secondaires.

## 2.10. EQUIPEMENT

Au cours de vos missions, vous pouvez être amené à transporter certains objets utiles tels que des explosifs ou des documents. Ils apparaissent sous forme d'icône en dessous de la mini-carte (à gauche de l'écran).

## ⇒ Déplacement et exploration

### 3.1. LES MODES DE DÉPLACEMENT

Dans Bet On Soldier, vous pouvez vous déplacer de 4 façons différentes :

- Courir
- Marcher (debout ou accroupi)
- S'accroupir
- Sauter

Par défaut vous courez, mais vous ne devez pas hésiter à utiliser les autres modes de déplacement qui sont certes plus lents, mais qui permettent d'être beaucoup plus discret. Certains modes, offrant une plus grande stabilité, permettent d'augmenter votre précision de tir.

## 3.2. UTILISER DES ÉCHELLES

Pour monter à une échelle, placez-vous devant l'échelle et appuyez sur la touche AVANCER si vous voulez monter, ou sur RECULER pour descendre. Vous pouvez tirer depuis une échelle.

## 3.3. UTILISER DES ÉLÉMENTS INTERACTIFS

Dans Bet On Soldier vous serez amené à utiliser des éléments interactifs tels que des interrupteurs ou des bornes. Pour activer ces éléments, placez-vous devant et appuyez, sur la touche "UTILISER" (E par défaut).

N'hésitez pas à tirer sur les divers bidons qui parsèment les missions. Vous serez agréablement surpris lorsque des ennemis se trouveront à proximité!

## 3.4. GÉRER SES MERCENAIRES

Dans Bet On Soldier vous serez amené à louer les services de mercenaires qu'il vous faudra diriger sur le champ de bataille. Vous disposez de 2 touches d'ordres par mercenaire :

- F1 : Suivre/Stop mercenaire 1
- F2 : Suivre/Stop mercenaire 2
- F3 : Réparer/Stop mercenaire 1 (si c'est un ingénieur)
- F4 : Réparer/Stop mercenaire 2 (si c'est un ingénieur)

Durant une mission, n'hésitez pas à donner des ordres à vos mercenaires. Si vous les laissez vous suivre continuellement, il risque de mourir rapidement. Vos mercenaires ingénieurs sont particulièrement fragiles. Essayez de les laisser toujours à distance des gros combats, et ne demandez leur aide seulement lorsque c'est nécessaire.

## 4 L'Équipement

De manière à ne pas crouler sous un poids trop important de matériel, votre inventaire est limité. Vous disposez de 6 emplacements destinés à recevoir des catégories d'armes bien précises :

- Les armes blanches
- Les armes de poing (très pratiques puisqu'on peut les utiliser avec un bouclier)/à une main
- Les fusils/à deux mains
- Les armes lourdes ou les boucliers
- Les grenades explosives, leurres et à fragmentation
- Les grenades à gaz ou à liquides

A vous de trouver le meilleur compromis pour pouvoir réagir en toutes circonstances, en fonction de votre manière de jouer et de l'état de vos finances.





## 5 Le Combat

En cours de partie, n'espérez pas pouvoir dépouiller les cadavres de vos ennemis pour récupérer de nouvelles armes, des munitions ou des troussees de soin. Chaque soldat possède un arsenal qui lui est propre et que lui seul peut utiliser. S'il n'est donc pas possible de récupérer de nouvelles armes en cours de missions, les fédérations ont prévu des bornes permettant de faire le plein de munitions et de pouvoir réparer son armure (dans une certaine limite). Ces "services" sont bien sûr payants. Nous vous conseillons donc de bien vérifier l'état de vos finances avant chaque mission.

Cependant, quelque soit votre niveau de richesse, aucun soin ne sera apporté en cours de mission. Votre armure est la seule chose qui vous sépare des balles!

### 5.1. LES ARMURES

Dans Bet On Soldier, vous ne pouvez pas être soigné sur le champ de bataille. Vous devez donc utiliser une armure pour vous protéger. Avant chaque mission, vous devez vous équiper d'une armure. Vous pouvez conserver l'armure que vous possédez déjà ou en acheter une plus résistante.

Lors des combats, les armures subissent des dégâts sous l'impact des tirs ennemis. Plus l'armure est endommagée, moins elle vous protège. Vous devez donc veiller à réparer votre armure dès que possible. Pour cela, vous pouvez vous faire aider par un mercenaire ingénieur ou utiliser une borne de réparation.

**Rien n'est gratuit dans B.o.S: les armures s'achètent et les réparer coûte de l'argent.**

**Important:** les dégâts sont localisés.

### 5.2. LES BOUCLERS

Vous pouvez aussi utiliser un bouclier pour vous protéger des attaques ennemies. Comme les armures, les boucliers reçoivent des dégâts au cours des combats. Leur degré de protection diminue au fur et à mesure que les dommages qu'ils reçoivent augmentent. Vous pouvez réparer votre bouclier à une borne de réparation ou faire appel aux services d'un Ingénieur...

### 5.3. LOCALISATION DES BLESSURES

Dans Bet On Soldier, les dégâts sont localisés selon 3 zones: la tête, le torse et les jambes. Une blessure à la tête est bien plus grave qu'une blessure au niveau du torse ou des jambes. Autrement dit, vous pouvez tuer un ennemi sans protection d'une seule balle en pleine tête, tandis qu'il faudra plusieurs balles dans le torse pour le tuer.

Les armures reçoivent également des dégâts localisés selon 3 zones: le casque, le plastron et les jambières. Si un seul de ces éléments est détruit, le joueur peut être blessé et tué rapidement.

### 5.4. MOUVEMENTS, POSITION ET PRÉCISION

Lorsque vous êtes en mouvement, la précision de vos tirs diminue. Plus vous êtes dans une position stable, plus vous gagnez en précision. En position debout classique, vous êtes moins précis qu'en position debout arme épaulée (VUE SECONDAIRE) ou qu'en position accroupie.

Certaines armes sont aussi moins maniables que d'autres: leur précision est davantage affectée par les déplacements. Vous perdez également en précision lors de rafales continues. Privilégiez les tirs courts pour plus d'efficacité.

## 6 Les bornes

### 6.1. LES BORNES DE RECHARGEMENT ET DE RÉPARATION

Tout à un prix dans Bet On Soldier. Au cours d'une mission, vous serez amené à acheter des munitions et à réparer votre équipement. Pour cela, vous pourrez utiliser des bornes disséminées sur le champ de bataille. Pour les utiliser, vous n'aurez qu'à vous placer en face d'une borne et à appuyer sur la touche **UTILISER** (E par défaut) pour accéder à l'interface de la borne.

Vous pouvez recharger une arme en cliquant sur son icône et réparer une partie de votre armure.

Vous pouvez également acheter l'intégralité des munitions en cliquant sur le bouton "acheter toutes les munitions", "acheter toutes les grenades", réparer toute votre armure en cliquant sur le bouton "réparation complète", ou bien tout acheter en en cliquant sur le bouton "tout acheter et réparation complète".



### 6.2. LES BORNES DE SAUVEGARDE

Vous devrez également acheter vos sauvegardes pour pouvoir sauvegarder en cours de mission. Des bornes de sauvegarde sont réparties tout au long des niveaux. Vous pourrez sauvegarder à chaque borne de sauvegarde, mais chaque sauvegarde vous coûtera de l'argent que vous n'aurez donc plus pour gérer les réparations de votre armure et pour vos munitions. A utiliser avec modération donc. Pour sauvegarder, placez-vous face à une borne et appuyez sur la touche **UTILISER** (E par défaut) pour accéder à l'interface de la borne.

Entre chaque mission, une sauvegarde automatique est effectuée. Vous pouvez choisir la sauvegarde que vous souhaitez charger dans le menu Charger partie sauvegardée.

## 7 Les Exosquelettes

L'exosquelette est sans aucun doute l'engin le plus dévastateur de B.o.S. Cette "arme", ou plutôt cette "machine de guerre", fait partie des rares choses qui ne peuvent pas être achetées dans Bet on Soldier. Bien que son poids et sa taille ralentissent considérablement ses mouvements, sa puissance de feu est impressionnante, tout comme l'épaisseur de son blindage. **Les exosquelettes peuvent être réparés et ravitaillés en munition grâce à des bornes spéciales. Une fois endommagé, seul un ingénieur pourra remettre cette machine en état de marche.**

Une machine redoutable donc, que nous vous conseillons de piloter plutôt que d'affronter seul à seul.



### Maniement des Exosquelettes:

Pour monter ou sortir d'un exosquelette, approchez-vous et appuyez sur la touche **UTILISER** (E par défaut).

Dans les exosquelettes de combat, vous pouvez utiliser l'armement embarqué pour vous battre. Appuyez sur **TIR** pour utiliser l'arme placée à gauche. Appuyez sur **TIR SECONDAIRE** pour utiliser l'arme placée à droite.

Vous pouvez acheter des munitions ou réparer votre exosquelette en utilisant les bornes de rechargement/réparation ou en le faisant réparer par un ingénieur vous accompagnant.

Vous pouvez stopper un exo ennemi de deux façons. Le détruire, ou tenter de le mettre hors fonction en tirant dans le point faible de l'exo. **Celui-ci est situé dans son dos** (en lisant ce manuel, vous venez donc de prendre un bon avantage sur vos adversaires).

## 8 Les duels de B.o.S

Le B.o.S est le programme télévisé ultime! Il a été créé pour générer toujours plus d'argent, grâce à la guerre et aux soldats. Le B.o.S est un affrontement entre 2 champions, régit par deux règles principales :

- Règle n° 1: le temps pour liquider l'ennemi est limité.
- Règle n° 2 : l'affrontement est en 1 contre 1.

Les téléspectateurs peuvent parier sur le résultat et les participants également. Les victoires en B.o.S permettent aux Champions d'accéder aux Liges supérieures, c'est à dire à des missions plus risquées, mais aussi mieux rémunérées.

Avant chaque mission, vous devez choisir un ou plusieurs Champion(s) adverse(s) à affronter. A vous de faire le bon choix : Préfèrerez vous limiter les dégâts en affrontant un adversaire abordable ou relèverez vous un challenge de haut niveau synonyme de grosses sommes d'argent en cas de victoire.

**Dilemme : les ennemis les plus faibles seront moins coriaces, mais en cas de victoire, ils vous rapporteront moins d'argent. Par contre, face à des adversaires plus puissants, c'est le risque d'y rester qui est plus important.**

Lorsque vous rencontrez un champion que vous avez défié, vous disposez de quelques secondes de préparation (parfois utile pour rejoindre un terminal de réparation ou recharger votre arme). Passé ce délai, il ne reste que lui et vous. Les autres soldats restent en dehors du champ de bataille pendant la durée du B.o.S.

Pour chaque affrontement, vous disposez d'une minute pour venir à bout de l'autre champion (symbolisé par une barre rouge en haut de l'écran). Si vous parvenez à tuer votre adversaire dans le temps imparti, vous remportez la mise. Plus vous serez rapide, plus vous toucherez d'argent. Passé ce délai, les paris sont perdus.



## VI Armes et équipement

### I Arsenal

B.o.S propose près de 40 armes. Des armes basiques aux machines dévastatrices, vous devriez trouver de quoi vous satisfaire.

La guerre opposant finalement uniquement des mercenaires (certains ayant juste plus de moyens que d'autres), ni la WRF ni l'UAN ne propose un arsenal complet à ses troupes. C'est donc à vous de trouver les moyens financiers nécessaires à l'achat de votre équipement : armes, armures et munitions.

Si vous manquez d'argent pour vous payer votre arme préférée, la solution est simple : s'engager dans une mission, tuer un maximum d'ennemis, monter dans le championnat BoS et en sortir vivant.

L'arsenal se répartit en six types:

#### 1.1. LES ARMES BLANCHES

- **Rotoblade:** Pas cher et très efficace en corps à corps, cette arme ne vous sera d'aucune utilité face à des adversaires distants, sinon à graver sur un mur vos dernières volontés.

Amélioration - double lame - Permet d'augmenter son rayon d'attaque.

#### 1.2. LES ARMES DE POING

Ce type d'arme est très pratique puisqu'on peut utiliser les armes de poing avec un bouclier.

- **Pistolet:** Pas cher et précis, mais chargeurs de faible contenance. [Cette arme peut être équipée avec un bouclier]

- **Mitraillette légère:** Très efficace en combat rapproché mais pas assez puissante pour des cibles éloignées, la mitraillette légère possède une très bonne cadence de tir. [Cette arme peut être équipée avec un bouclier]

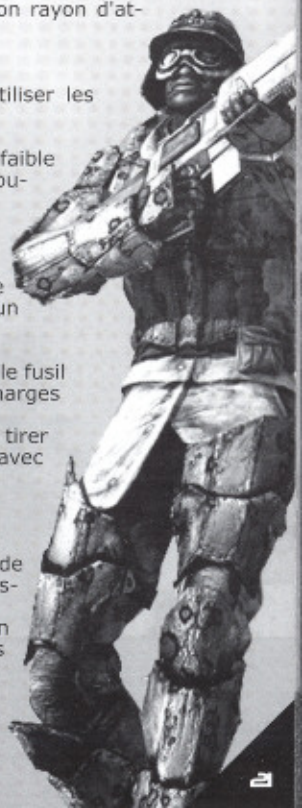
- **Fusil à pompe:** Très efficace en combat rapproché, le fusil à pompe utilise un système à air comprimé. Ses recharges contiennent 8 cartouches.

Amélioration - Booster d'air comprimé - Permet de tirer plusieurs salves rapidement sans recharger, mais avec moins de précision.

#### 1.3. LES FUSILS

- **Fusil d'assaut:** Puissant, possédant bonne vitesse de tir et des chargeurs de bonne contenance, le fusil d'assaut possède néanmoins une précision moyenne.

Amélioration - Lance grenades: Permet d'ajouter un lance grenades sous le canon du fusil (grenades magnétiques).





- **Fusil de commando:** Très bonne vitesse de tir et précision très satisfaisante; une excellente arme pour les combats à moyenne distance. Seul bémol, des chargeurs de faible capacité.

Amélioration - Flash: Ajoute une torche très puissante sous le canon principal permettant d'aveugler temporairement ses ennemis.

- **Fusil de sniper:** Très puissant et précis à longue distance, cette arme est équipée d'une lunette de précision.

Amélioration-vue: Offre un plus fort niveau de zoom à la lunette.

Amélioration-balles hallucinogènes: Une balle pour neutraliser la cible et une autre pour la tuer.

#### 1.4. LES ARMES LOURDES

- **Lance missiles:** Très lourd et peu précis, c'est l'arme la plus destructrice du championnat BoS.

Amélioration - guidage: Lorsque l'ennemi est dans le viseur, l'option guidage permet de verrouiller une cible que le missile cherchera à atteindre quelque soit son changement de position.

- **Mitrailleuse lourde:** Sa vitesse de tir exceptionnelle en fait une arme très destructrice, mais également propice à la surchauffe lors d'une utilisation trop prolongée. De plus, cette arme demande quelques secondes de mise en route et possède une précision aléatoire (visez dans le tas).

Amélioration - système de refroidissement: Permet une utilisation prolongée de l'arme, diminue les risques de surchauffe.

- **Fusil de guerre:** Dévastateur à courte distance, cette arme possède 5 canons permettant de tirer successivement. Temps de recharge élevé.

Amélioration - tir groupé: Permet de faire feu des 5 canons en même temps pour causer un maximum de dommages.

- **Lance gaz:** Utilisé généralement comme un lance flammes, cette arme permet de projeter à une quinzaine de mètres différents types de substances telles que de acides, des flammes ou des substances hallucinogènes.

Amélioration - gaz: Permet de charger les différents types de grenades.

#### 1.5. LES GRENADES

- **Grenade explosive:** Modèle standard utilisé généralement pour toucher des grosses cibles ou plusieurs cibles rapprochées.

- **Grenade à Fragmentation:** Composée de trois petites grenades libérées lors de la première explosion, cette grenade permet de toucher une cible encore plus large. Les 3 grenades issues de la première explosion explosent en même temps.

- **Grenade hallucinogène:** Cette grenade libère un gaz hallucinogène agissant sur les sens de perception de vos ennemis, faisant de vous une cible plus difficile à atteindre. Utilisable avec le lance grenades.

- **Grenade incendiaire:** La zone d'impact de cette grenade se transforme en véritable mur de feu, embrasant cette zone et tout ce qui s'y trouve pendant un court instant (10 secondes). Utilisable avec le lance grenades.

- **Grenades acides:** En explosant, cette grenade libère quelques dose d'acide corrosif aussi bien pour les ennemis que leurs armures dans un rayon de 10 mètres. Utilisable avec le lance grenades.

#### 1.6. LES BOUCLIERS

Les boucliers offrent une protection non négligeable aussi bien lors d'assauts qu'en position défensive. Le seul point noir: les boucliers ne sont utilisables qu'avec des armes à une main.

- **Bouclier Léger:** Le bouclier classique de B.o.S. Peu épais, mais couvre l'ensemble du corps.

- **Bouclier Lourd:** Une version plus robuste et plus coûteuse du bouclier léger.

#### 1.7. LES ARMURES

L'armure est votre principale protection sur le champ de bataille. Indispensable pour participer au B.o.S, une armure vous permet d'encaisser une partie des tirs ennemis, allongeant ainsi la durée de vie des soldats, et par la même l'intérêt des affrontements. Au fur et à mesure des dommages que vous recevez, votre armure vole en éclat morceau par morceau, pour au final vous laisser à la merci des balles si vous ne lui portez pas un minimum d'attention.

Une armure est composée de trois parties:

- Casque,
- Plastron
- Jambières

Ces 3 parties qui vous protégeront aussi bien de face que de dos ou de profil. A chaque tir ennemi sur l'une des parties de votre armure, celle-ci s'endommage un peu plus, jusqu'à éclater en morceau, laissant ainsi une partie de votre corps sans protection. Si vous recevez un tir à cet endroit, votre barre de vie est directement atteinte.

Il existe différents types d'armure, de la plus légère à la plus lourde. Leur robustesse allant de paire avec leur poids. Plus une armure est efficace, plus vous serez ralenti dans votre vitesse de déplacement.

Alors que vos points de vie ne pourront être récupérés qu'entre chaque mission, vous avez la possibilité de réparer votre armure sur les zones de combat en utilisant les bornes appropriées. Indispensable, mais loin d'être gratuit.

- **Armure légère:** Composée de plaques de métal, cette armure vous offre un niveau de protection raisonnable.

- **Armure lourde:** Réservée aux meilleurs du championnat B.o.S, cette armure offre une bonne résistance aux différents types de projectiles.

- **Exo-armure:** La plus grosse armure du championnat. Les composants métalliques de cette armure protègent virtuellement chaque partie de votre corps. Le seul point noir de cette armure est son poids, qui vous ralentira dans vos déplacements.



## VII Personnages principaux et Organisations

### 1 La WRF et l'UAN

Dans l'univers de B.o.S, 2 fédérations s'affrontent dans une guerre qui dure depuis si longtemps qu'on en a oublié l'origine. Les industriels ont en fait beaucoup plus de pouvoirs que les Etats: la **WRF** (West Republics Federation) et l'**UAN** (United Asian Nations) sont en fait le jouet des principaux industriels de la planète qui tirent d'immenses profits du conflit.

### 2 Le programme télévisé B.o.S

Plus qu'un jeu télévisé, "**the B.o.S TV Show**" est un mode de vie qui régule autant la vie des civils que celle des soldats. Cette émission permet aux parieurs de suivre en temps réel les combats des champions, de sentir leurs tripes vibrer durant la courte minute que dure l'affrontement et de voir leurs portefeuilles se remplir ou se vider en quelques secondes. Tout dépend s'ils ont ou non parié sur le seul combattant encore debout. Les stars du moment sont les frères Boryenka, Igor le plus vieux étant actuellement champion de Ligue 1.

### 3 Civils

**Julianne:** Jeune et jolie infirmière, Julianne s'est mariée avec Nolan après l'avoir rencontré sur le front. Elle a récemment été abattue par des inconnus, avant que son corps ne disparaisse dans les flammes de sa maison.

**Igor et Mika Boryenka:** Ce sont les Stars du moment dans le programme B.o.S. Igor est Champion en titre de Ligue 1 et Mika Champion de Ligue 2.

**Peter Rossbach** est un entraîneur reconnu dans le milieu du B.o.S. Il forme ses recrues d'une main de fer et certains sont promis à devenir de véritables Champions.

## VIII Le Mode MultiJoueur

Dans le **MENU PRINCIPAL** du jeu choisissez **MULTIJOUEUR**. Dans le **MENU MULTIJOUEUR**, choisissez de rejoindre une partie existante ou d'en créer une.

### 1 Créer un serveur (en LAN ou sur Internet)

Dans le menu **CREER UN SERVEUR** renseignez les champs suivants:



- **Nom du serveur:** Entrez le nom de votre serveur.
- **Mode de jeu:** BOS
- **Nombre de joueur maximum:** Entrez le nombre de joueurs qui pourront jouer dans votre partie (max. 32).
- **Mot de passe:** si vous souhaitez privatiser votre partie.
- **Référencement sur Gamespy:** pour que votre partie soit affichée sur les serveurs Gamespy.
- **Sélection de la carte:** A gauche, sont affichées les cartes disponibles, double cliquez sur les cartes que vous souhaitez sélectionner. Les cartes sélectionnées s'affichent alors à droite. Double cliquez également sur ces cartes pour les retirer de la sélection.

#### OPTIONS AVANCEES :

- **Limite de score:** Entrez le score qu'un joueur ou une équipe doit atteindre pour gagner une partie.
- **Limite de temps:** Entrez le temps (en minutes) au bout duquel la première équipe au classement gagne la partie.

Une fois les paramètres de votre partie définis, vous pouvez choisir entre créer votre partie en LAN (votre partie sera visible en réseau local), ou créer votre partie sur Internet (votre partie sera visible dans la liste des serveurs Internet).



## 2 Rejoindre un serveur (en LAN ou sur Internet)

Ce menu vous permet de rejoindre des parties créées en LAN ou sur Internet. Cette page vous donne accès aux options suivantes :



- **Se connecter à l'IP:** Permet de vous connecter à un serveur directement par son adresse IP.

- **Filtres:** Cette option vous permet de paramétrer l'affichage de la liste des serveurs. les filtres suivants sont proposés:

**Contient le nom:** affiche les parties contenant le nom spécifié.

**Ping inférieur à:** la liste des parties existantes ne contiendra que des parties ayant un ping (temps de latence) inférieur à la valeur saisie. Un ping trop élevé peut causer des ralentissements dans les parties.

**Mode de serveur:** Affiche les serveurs de ce mode de jeu (uniquement BoS pour le moment)

**Carte:** Affiche les serveurs proposant le nom de carte spécifié.

**Nombre de joueurs minimum:** Affiche les serveurs avec un minimum spécifié de joueurs actuellement connectés.

**Masquer serveurs vides:** élimine de la liste les serveurs ne contenant aucun joueur

**Masquer les serveurs complets:** élimine de la liste les serveurs complets (le nombre de joueurs maximum est atteint)

**Mot de passe:** élimine les serveurs à mots de passe

**Version Incorrecte:** élimine de la liste les serveurs dont la version de BoS ne correspond pas à la votre.

- **Serveur LAN:** Cliquez sur cette option pour afficher la liste des serveurs disponibles en réseau local.

- **Serveurs Internet:** Cliquez sur cette option pour afficher la liste des serveurs disponibles sur Internet.

- **Scanner:** Cliquez ici pour lancer le scan des parties en fonction de vos critères: LAN ou Internet, en tenant compte des filtres.

- **Rafraîchir:** Ce bouton permet d'actualiser la liste des serveurs.

- **Connecter:** Une fois que vous avez choisi le serveur que vous souhaitez rejoindre, cliquer sur son nom dans la fenêtre principale et cliquez sur le bouton **CONNECTER**. Le jeu va ensuite tenter de rejoindre le serveur choisi.

## 3 Mode de jeu : le B.O.S

Dans le mode BoS, vous devez choisir votre appartenance à une faction : la **WRF** (en vert) ou l'**UAN** (en rouge). Une fois votre camp choisi, différents menus vous sont présentés. Cliquez sur les onglets à droite et à gauche de l'écran pour accéder aux pages des menus.

**Attention: Avant de pouvoir effectuer vos premiers frags, vous devez choisir un camp (WRF ou UAN), une classe de personnage, une zone d'apparition (Spawn).**

### 3.1. CHOIX DU PERSONNAGE



Le joueur peut incarner 6 classes de soldats différentes. Il peut changer de classe lorsqu'il est mort, ou lorsqu'il est dans sa base de départ. Si il tente de changer de classe hors de sa base, il doit se suicider.

En cours de partie, vous pouvez accéder à cet écran avec la touche **F5**.

Dans la partie haute de l'écran s'affiche un visuel représentant votre personnage. A sa droite vous pouvez voir une graduation allant de 1 à 4. Cela correspond au niveau d'équipement de votre personnage. Chaque niveau supérieur d'équipement à son prix. En cours de partie, vous pourrez dépenser votre argent dans un meilleur niveau d'équipement.

les classes de personnages à votre disposition sont :



**Le Patrouilleur :** Le soldat de base, polyvalent et bien équilibré, dispose par défaut d'un fusil d'assaut. Il est à l'aise aussi bien en combat rapproché qu'à distance.



**Le Sniper/Tireur d'Elite :** Le Sniper utilise un fusil de précision (qui peut être équipé d'une lunette de visée) lui permettant de faire beaucoup de dégâts dans les combats à distance. Le sniper est très rapide et il est aussi un bon hackeur.



**Le Protecteur :** Le Protecteur est équipé d'un bouclier pour se défendre des attaques ennemies qui lui confèrent une grande résistance. Il peut utiliser des armes à une main tout en se protégeant.



**L'Ingénieur :** L'Ingénieur est capable de réparer les armures des alliés. N'étant pas un bon soldat, il n'utilise que des armes légères et fait peu de dégâts. Il est également peu résistant, mais c'est un excellent pirate pour hacker les terminaux à tickets.





**Le Destructeur** : Le Destructeur est équipé d'une exo-armure et d'une arme lourde. Il encaisse beaucoup de dégâts et en génère davantage encore. Son principal défaut est son extrême lenteur.



**Le Grenadier** : Le Grenadier est un expert en grenades. Il dispose d'un Lance-Gaz ainsi que d'une large panoplie de grenades.

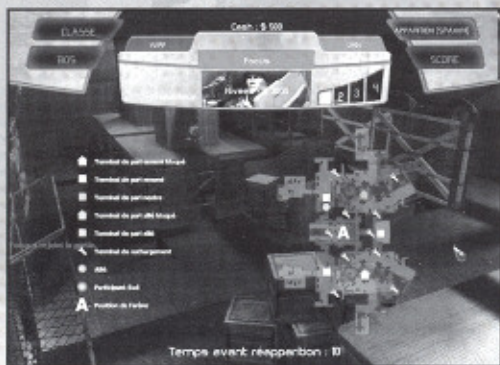
### 3.2. SCORE

Le Score est accessible en cours de partie via la touche **TAB**.

Ce menu vous donne accès aux informations suivantes :

- **Noms** des joueurs connectés
- **Classe** de personnage
- **Score** du joueur
- **Rang** (niveau d'équipement)
- Nombre d'ennemis **tués**
- Nombre de fois où le joueur est **mort**
- Nombre de **réparations** effectuées (pour les ingénieurs)
- Nombre de bornes **piratées**
- Nombre de **paris** actuellement en cours pour le joueur
- **File d'attente** : quand plusieurs paris ont été lancés eu même moment, ce chiffre indique le nombre de paris restant avant le votre
- **Ping** (votre ping).

### 3.3. SPAWN/APPARITION



C'est sur cette carte que, lors de votre première connexion à la partie, vous devez choisir votre zone d'apparition sur la carte (Spawn).

Cette carte est accessible en cours de partie via la touche **F7**.

Cette carte vous permet de localiser les éléments suivants :

- **Le QG/point de Spawn de la WRF** et les terminaux capturés en **VERT**.
- **Le QG/point de Spawn de l'UAN** et les terminaux capturés en **ROUGE**.
- **Les terminaux de pari neutres** (pas encore piratés par l'un des deux camps) en **GRIS**.
- **Les bornes de rechargement et de réparation** représentées par des clés anglaises (**blanches**).

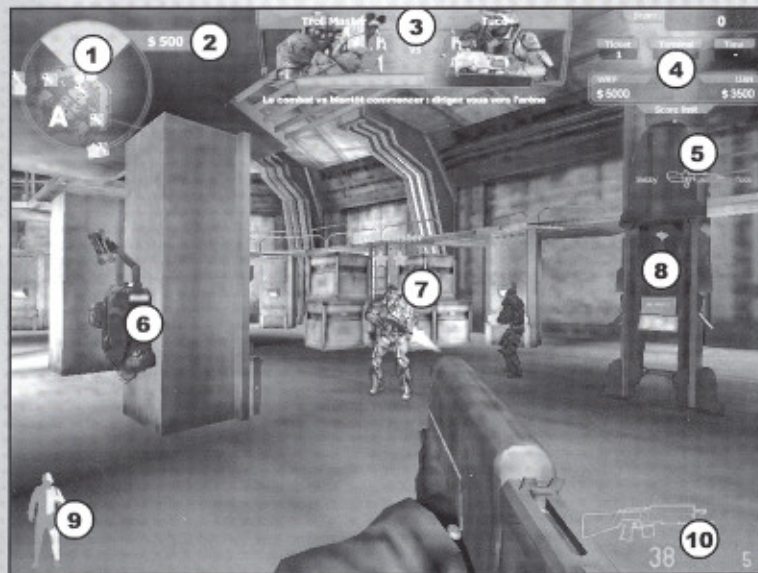
- Les points **VERTS** ou **ROUGES** se déplaçant représentent vos alliés, selon le camp choisi (vos adversaires restent bien évidemment invisible à vos yeux).

- **Arène** : L'arène de la carte est symbolisée par un **A blanc**.

- **Matchs de BoS** : Lorsqu'un joueur prend part à un pari, son icône sur la carte clignote. le joueur doit alors se rendre avant la fin du temps imparti à l'arène symboliser par «**A**» **blanc**.

## 4 Interface du mode Multijoueur

### 4.1. L'INTERFACE EN DÉTAILS



**1- Mini-carte**: sur cette carte apparaissent les camps, vos alliés, l'Arène, les bornes de rechargement et les terminaux de paris.

**2- Vos gains (en \$)**

**3- Match de BoS** en cours ou à venir

**4- Zone infos partie** : Score, Nombre de ticket de paris en possession de vote équipe, Nombre de terminaux de paris piratés, temps, Somme d'argent totale de chaque équipe, et limite de score.

**5- Frag** : vous indique les joueurs qui viennent de se faire tuer, par qui, et avec quelle arme.

**6- Borne de rechargement** et de réparation.

**7- Un ennemi**, son nom et son rang (nombre d'étoiles)

**8- Terminal à ticket** (borne à paris que vous pouvez pirater pour en prendre le contrôle)

**9- Jauge de vie et d'armure**

**10- Arme** utilisée et munitions.



L'Interface du mode multijoueur s'apparente essentiellement à celle du mode Solo. Votre jauge de vie et d'armure se situe à la même place, ainsi que l'arme utilisée, vos munitions, vos chargeurs et la carte stratégique.

#### 4.2. ZONE INFOS PARTIE

La zone Infos partie (en haut à droite de l'écran) contient des informations sur le déroulement de la partie :

- Votre score, à droite de la carte.
- Le score de la WRF et de l'UAN dans le coin supérieur droit.
- La limite de score ou de temps allouée à la partie.
- Le nombre de tickets de pari en possession d'une faction.
- Le nombre de terminaux piratés appartenant à une faction.

#### 4.3. LES BORNES

Deux types de bornes parsèment la carte sur laquelle vous évoluez :



- **Les bornes de rechargement et réparation**, qui vous permettent de faire le plein de munitions et de réparer votre armure (Placez vous devant la borne et utilisez la touche **E** par défaut). Comme dans le mode solo, ces opérations ont un prix. Agir en tant que bouclier humain systématiquement ou refaire la déco de la carte en vidant vos chargeurs ne vous mèneront qu'à la banque route. (sans argent, vous ne pouvez pas vous recharger, réparer votre armure, parier, ni passer à un niveau d'équipement supérieur...)



- **Les terminaux de pari**. Ces terminaux sont de deux sortes: Les terminaux de paris neutres **GRIS** (les terminaux n'appartenant ni à la WRF, ni à l'UAN. Les terminaux **VERTS** ou **ROUGES** appartiennent à l'un des deux camps. Pour pirater un terminal (neutre ou appartenant à l'adversaire), placez vous devant ce dernier, restez appuyer sur la touche **E** par défaut. Une jauge montrera l'évolution de votre piratage. **Attention : Tant que vous n'aurez pas intégralement complété la jauge, le piratage ne sera pas effectué !** Si vous interrompez votre piratage, la jauge redescendra et vous devrez la remplir de nouveau. Une fois le terminal piraté, il vous appartient et délivre des tickets de pari à votre faction. Si vous piratez un terminal ennemi, il faudra le pirater deux fois (une première pour le rendre neutre, et une deuxième fois pour vous l'accaparer).

#### 4.4. RACCOURCIS CLAVIER EN MULTI

- **F5** pour changer de classe.
- **F6** pour placer un pari (sélectionnez le joueur sur lequel vous voulez parier pour l'affronter).
- **F7** pour changer votre zone de spawn (d'apparition) après avoir été tué.
- **F8** ou **TAB** pour afficher les scores.

#### 4.5. NOM DU JOUEUR

Vous pouvez à tout moment changer de nom (pseudo) en passant par le menu des Options (touche Echap), puis en allant sur l'option « Réseau », dans le coin inférieur droit de votre écran. Vous pouvez désormais changer votre nom et revenir à la partie (Echap).

#### 4.6. CHAT

En cours de partie, vous pouvez dialoguer avec les autres joueurs en chat (message textes).

- La touche « **T** » vous permet d'envoyer un message à tous les joueurs connectés au serveur.
- La touche « **Y** » vous permet d'envoyer un message uniquement aux joueurs de votre équipe (ces messages ne sont pas vus par les joueurs adverses)

### 5 Règles Générales du Mode B.o.S

Le mode B.o.S propose aux joueurs de s'affronter en équipes sur Internet ou en réseau local. Le but de chaque équipe est d'atteindre en premier le meilleur score dans un temps imparti. Ce score correspond à la somme d'argent total de l'équipe. Pendant la partie, en fonction de vos succès ou de vos échecs, vous allez contribuer à augmenter ou diminuer cette somme.

#### 5.1. LES ÉQUIPES

Les joueurs sont répartis en 2 équipes : la WRF (en vert) et l'UAN (en rouge). Au début de chaque partie, vous devez choisir quelle équipe rejoindre. Un coup d'oeil sur la page des scores vous permettra de voir la répartition actuelle des joueurs.

#### 5.2. LES OBJECTIF DU MODE MULTIJOUEUR

Dans le mode B.o.S multijoueur, l'objectif principal n'est pas d'éliminer un maximum de joueurs adverses (même si c'est une bonne chose). Dans le mode B.o.S les équipes doivent :

- **Hacker des terminaux de pari** (Prendre de Zones) afin de gagner des tickets de pari et de bénéficier de nouveaux points de spawn sur la carte
- **Parier contre des joueurs de l'équipe adverse** en utilisant les tickets de paris
- **Gagner des paris** durant un B.o.S pour augmenter le score de l'équipe

Pour réaliser ces actions, les équipes composées de différentes classes de personnages auront un avantage certain, surtout si l'équipe mène des actions coordonnées.

#### 5.3. L'ARGENT

Comme en solo, le multi de BoS repose principalement sur l'argent.

L'argent vous permet de :

- Vous ravitailler en munitions,
- Réparer votre armure





- Lancer des paris sur des adversaires
  - Passer à un niveau d'équipement supérieur
- Cet argent est prélevé sur vos gains (ceux du joueur) et non sur l'argent global de l'équipe.*

Pour gagner de l'argent, il existe différents moyens :

- Tuer des ennemis
- Pirater des bornes à pari (neutres ou adverses)
- Gagner un BoS (vaincre son adversaire avant la fin du temps imparti)
- Réparer les armures de ses alliés (pour les ingénieurs)

*Ces sommes viennent augmenter vos gains (l'argent du joueur)*

*Le pactole de l'équipe (argent et score général) ne prend en compte que les sommes d'argent gagnés par les joueurs lors de BoS à leurs initiatives. Seuls les BoS dont vous êtes le parieur apportent des points à l'équipe. Si vous gagnez un BoS dont vous êtes la cible (un autre joueur a parié sur vous), vous empêchez la mise, mais la somme ne se rajoute pas au score de l'équipe.*

Mais il existe également des moyens de perdre de l'argent (à ne pas confondre avec les dépenses):

- Perdre un BoS
  - Faire un match nul en BoS
  - Ne pas atteindre l'arène à temps lorsque vous êtes appelés pour un BoS

*Ces pertes affectent directement votre argent (du joueur), mais aussi l'argent et le score de l'équipe !*

#### 5.4. RANG

Dès qu'il tue un ennemi, le joueur gagne un peu d'argent et augmente son rang. Plus l'ennemi est d'un rang élevé, plus le gain est élevé. Il peut dépenser son argent avec des achats, des réparations et des rechargements. L'ingénieur peut gagner de l'argent et changer de rang en réparant des alliés.

Tous les joueurs peuvent gagner de l'argent et augmenter leur rang en piratant des terminaux.

#### 5.5. NIVEAU D'ÉQUIPEMENT

Une fois que vous avez gagné assez d'argent (argent du joueur), vous pouvez passer à un niveau d'équipement supérieur. Chaque classe de personnage possède 4 niveaux d'équipement. Plus ce niveau est élevé, plus le joueur sera puissant et efficace. En fonction de la classe du personnage, un niveau d'équipement supérieur permet de bénéficier de nouvelles armes, de grenades, ou d'améliorations pour votre arme actuelle.

Quand le joueur meurt ou change de classe, il ne perd pas son niveau d'équipement.

#### 5.6. HACKER UN TERMINAL DE PARI

L'un des objectifs du jeu est de hacker des terminaux de pari. Une fois le terminal piraté, il appartient à l'équipe et il délivre régulièrement des tickets de B.o.S. Plus l'équipe possède de terminaux plus les tickets sont distribués souvent.

Un terminal n'appartient pas éternellement à l'équipe, il peut être repris par l'équipe adverse s'ils parviennent à le pirater (à vous donc de faire en sorte qu'ils ne s'en approche pas).

#### 5.7. LES TICKETS DE PARI

Les tickets de B.o.S permettent à un membre de l'équipe de réaliser un pari sur un adversaire. Sans ticket, vous ne pouvez pas parier. Les tickets de pari sont générés automatiquement et régulièrement par les terminaux de pari.

#### 5.8. PARIER

Le joueur peut à tout moment, s'il le souhaite, passer un pari contre un joueur ennemi. Allez dans le menu "BOS" (F6 par défaut), sélectionnez le nom d'un adversaire et cliquez sur le bouton "Parier sur ce soldat" (en bas de l'écran). Appuyez ensuite sur Echap pour revenir dans la partie.

Attention, si vous pariez, vous êtes obligés de participer au BoS.

#### 5.9. PARTICIPER À UN BOS

Vous pouvez participer à un BoS si vous avez parié sur un ennemi ou si un ennemi à parié sur vous (pour cela le parieur doit posséder au moins un ticket de pari). Une fois que le pari est lancé et que c'est votre tour (voir explication file d'attente ci dessous), vous devez vous rendre dans l'arène avant la fermeture des portes.

Au cours d'une partie, il ne peut y avoir qu'un seul BoS en même temps. Les nouveaux paris lancés sont donc mis en attente pendant que les autres BoS sont en train de se jouer. En affichant les scores (TAB ou F8), vous pouvez voir si vous êtes dans une file d'attente, et à quel niveau (3 signifie que vous êtes le 3ème BoS à venir).

#### 5.10. L'ARÈNE

Lorsque qu'un BoS est sur le point de commencer, une zone en haut au centre de l'écran s'affiche. Cette zone affiche les joueurs participant au BoS ainsi qu'un compte à rebours (jauge rouge d'une minute). Vous devez obligatoirement être présent dans l'arène avant la fin du compte à rebours pour participer au BoS. Le joueur qui a lancé le pari et celui qui en est la cible sont dans les mêmes conditions, ils obéissent aux mêmes règles.

L'arène est indiqué sur la minicarte et le menu de spawn par un A blanc.

**Attention :** les portes de l'arène commencent à se fermer quelques secondes avant la fin du temps.

Si vous ne parvenez pas à atteindre l'arène à temps, vous perdez le pari (et vous faites perdre des points et de l'argent à votre équipe).

Pendant un BoS, l'arène est fermée au public, seuls les 2 participants peuvent se trouver dans l'arène à ce moment là. Si vous êtes dans l'arène alors qu'un BoS est sur le point de commencer (et que vous n'êtes pas convié), vous mourez automatiquement une fois les portes fermées.

Le combat dans l'arène dure 60 secondes.

#### 5.11. GAGNER

Vous gagnez le BoS (le pari) si vous parvenez à tuer votre adversaire avant la fin du temps imparti.

Si le joueur gagne le BoS, il touche une somme importante. Si le joueur est également celui qui a placé le pari, cette somme vient aussi s'ajouter au score





de l'équipe.

Le gain du joueur prend en compte plusieurs paramètres :

- La différence de rang entre le joueur et sa cible.
- Parier contre un mieux classé que soi rapporte plus.
- La différence de niveau d'équipement entre le joueur et sa cible. Parier contre un joueur mieux équipé rapporte plus.
- La différence de classe entre un joueur et sa cible. Parier contre une classe plus puissante rapporte plus.
- Plus le parieur a un niveau d'équipement élevé, plus il peut faire des paris chers et donc engendrer plus de gains.

Un joueur qui veut gagner beaucoup d'argent doit donc passer des paris risqués, et les gagner !

#### 5.12. RETOURNER UN PARI

Si un joueur gagne le B.o.S alors qu'il était la cible, il touche une somme forfaitaire. Cette somme ne rentre pas en compte dans le score de son équipe.

#### 5.13. MATCH NUL

Les matchs nuls sont prohibés car il peuvent entraîner de l'anti-jeu. C'est pourquoi les deux joueurs et leurs équipes respectives sont sanctionnés lourdement. Le parieur perd sa mise. Mais une somme est aussi déduite au capital de la cible et aux scores des deux équipes.

Dans l'Arène il vaut parfois mieux se laisser mourir, que de fuir et engendrer un match nul...

#### 5.14. SCORE DE JOUEUR

Le score du joueur est la somme de tous ses gains (paris, frags d'ennemis, réparation, piratage). Attention: l'argent que le joueur dépense en achat et autres n'est jamais soustrait au score du joueur.

#### 5.15. SCORE D'ÉQUIPE

Le score de l'équipe est la somme des gains des paris lancés et gagnés par les joueurs de l'équipe.



## IX Crédits

### Kylotonn Entertainment

#### CHEFS DE PROJET

Emmanuel "Unam" Courossé

**(Programmeur Principal)**

Yann Tambellini

**(Directeur artistique)**

Clément Beurais

**(Gamedesigner Principal)**

Roman Vincent

**(Producteur)**

#### EQUIPE ADMINISTRATIVE

Roman Vincent

**(Directeur du studio)**

Didier Masseret

**(Directeur financier)**

#### PROGRAMMEURS

Emmanuel "Unam" Courossé

**(Jeu)**

Guillaume "Tollmorn" Ripoll

**(Réseau)**

Bérenger "RangerB" Deswazière

**(Outils/Jeu)**

Benoit "Be" Treins

**(Jeu)**

Alexis "Octopod" Pautrot

**(Interface)**

Jérôme "El Brujo" Jacob

**(IA)**

Kitti "Gackt" Vongsay

**(IA)**

Nicolas "Odin" Lacourt-Dahan

**(IA)**

David "RamOurs" Ramos

**(Physics)**

#### CONCEPTION MOTEUR 3D

##### ACTIMAGINE

Jérôme "Djé" Larrieu

**(Moteur 3D)**

Eric "Rico" Bécourt

**(Moteur 3D)**

#### PROGRAMMEURS ADDITIONNELS

Denis "Denpo" Poirette

**(Outils additionnels)**

Paul Chabas

**(Shaders)**

#### GAME-DESIGNERS/LEVEL DESIGNERS

Clément Beurais

Charles Gaudron

#### INTEGRATEURS/CODEURS

Clément Beurais

Cyril Chambon

Charles Gaudron

Hakim Idjouadiene

Jérôme Naulin

#### ARTISTES 2D/3D

Bernard Bittler

Pierre "Le Pixx" le Pivain

**(Artistes Concept 2D)**

Yann Tambellini

Eric Breistoffer

Claude Deschepper

Mathias Grégoire

Say Hang

Guillaume Julien

Christophe Kermorgant

Thomas Monti

Félicien Nozières

Catherine Palchine

Maud Pavillon

**(Artistes 3D)**

Arnaud Darche

Guillaume Drouin

Arsène Grimault

Corinne Masson

Laurent Miniti

Nicolas Payan

Tibeault Wendling

Mathieu Flourey

**(Artistes 3D Additionnels)**

Pierre Gilhodes

**(Animateur Additionnel)**

Dominique Boidin

Fabrice Garulli

Emmanuel Maniez

Nicolas Payan

**(Artistes CG)**

#### ASSISTANTS DE PRODUCTION

Abigail "Diraen" Goudjo

Bruno "Link" Vala

#### MOTION CAPTURE

Atopos



## **DIRECTEUR ET MANAGER MOTION CAPTURE**

Stéphane Dalbera

Olivier Schneider  
**(Acteur/Cascadeur)**  
Olivier Fermier  
**(Accessoires)**

Richard Le Bihan  
**(Direction Post-Animation)**  
Jean-François Szlapka  
**(Direction Reconstruction 3D)**

Eric Krebs, Laurent Helminger  
**(Assistants Post-Animation)**  
Marie Delsol, Thomas Ducourant  
**(Assistants Reconstruction 3D)**  
Dynamedion Sound design  
Alexander Pfeffer  
Alexander Roeder  
**(music trailer)**

## **Cinématiques, Sons et Musiques In-Game**

Clément Beurais aka "Miller  
Constantine"  
Dominique Boidin

## **Responsable du casting et de la post-production pour les voix de la version originale**

Guillaume "Nimp" ELUERD

## **Traduction française**

Around the word

## **Voix françaises**

Philippe Dumond  
Thierry Kazazian  
Martial Leminoux  
Patrice Melennec  
Thierry Mercier  
Cyrille Monge

Serge Thiriet  
**(Directeur Artistique)**

**Versión française enregistrée au**  
Studio Dunesound

Kylotonn special thanks à :

Toute l'équipe d'Actimagine,  
Kynogon, Ageia, Atopos et NVidia  
pour leur aide précieuse.  
A Thomas Monti, Yann Masson,  
Anne Devouassoux pour leur partici-  
pation dans la création du jeu.

Et un grand merci à :

Tous les fans d'IronStorm  
Les filles de Bastille  
Les stagiaires de "films du rêve"  
Les personnes qui nous sont chères  
et qui nous ont supporté pendant  
les deux dernières années et demi  
de travail  
Les cartes de la vie

## **FOCUS HOME INTERAC- TIVE**

### **LE DESTRUCTEUR :**

Cédric "Da Boss" Lagarrigue

### **LES PATROUILLEURS :**

Luc "Tuco" Heninger  
Sébastien "Sebby" Pensivy

### **LE GRENADIER**

Marie Caroline "MC" Le Vacon

### **LES INGENIEURS**

François "Goose" Weytens  
Jean Michel "JMSH" Hellendorff  
Jean Joseph "Nutmammoth" Garcia

### **LES TIREURS D'ELITE**

John "Yankee" Bert  
Damien "Damon" Mauric  
Yohan "Kimi" Antoine  
Aline "Ze Snipe" Janzekovic

### **LES PROTECTEURS**

Aminata "TP" Cissokho  
Grégory "Gweg" Haras

## **ACREMENT DE LICENCE**

En utilisant et/ou installant ce CD de Bet on Soldier, vous acceptez  
tacitement les conditions suivantes de ce contrat de licence :

### **IMPORTANT : VEUILLEZ LIRE CE QUI SUIT ATTENTIVEMENT !**

Ce Contrat de Licence Utilisateur Final ("CLUF") est un contrat entre vous et  
Focus Home Interactive SAS, applicable au produit logiciel identifié  
ci-dessus, qui inclut des programmes d'ordinateur et qui peut inclure des  
supports associés, une documentation  
imprimée et une documentation électronique (le "produit logiciel"). En  
installant, en copiant ou en utilisant de quelque autre manière le produit  
logiciel, vous reconnaissez être lié par les termes du présent CLUF. Si vous  
êtes en désaccord avec les termes de ce CLUF, veuillez ne pas installer ou  
utiliser le produit logiciel.

Nom du produit logiciel : **BET ON SOLDIER**

### **LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL**

Ce produit logiciel est protégé par la loi sur les droits d'auteur et la propriété  
intellectuelle (réglementation nationale et traités internationaux). Ce produit  
logiciel n'est pas vendu mais concédé sous licence.

#### **1) CONCESSION DE LICENCE**

Ce CLUF vous concède une licence avec les droits suivants : utilisation du  
produit logiciel susnommé. Vous seul pouvez utiliser ce produit logiciel. Vous  
pouvez l'installer et l'utiliser sur un seul ordinateur.

#### **2) DESCRIPTION DES AUTRES DROITS ET LIMITATIONS**

Limitations relatives à l'ingénierie et rebours, à la décompilation et au  
désassemblage. Vous n'êtes pas autorisé à altérer le produit logiciel, à en  
reconstituer la logique, à le décompiler ou à le désassembler. Le produit  
logiciel est concédé sous licence en tant que produit unique. Il n'est pas  
permis de dissocier ses composants pour les utiliser sur plus d'un  
ordinateur. Location : vous n'êtes pas autorisé à prêter, à vendre en leasing  
ou à donner en location le produit logiciel. Transfert de logiciel : vous n'êtes  
autorisé à transférer l'ensemble de vos droits prévus par ce CLUF qu'à titre  
permanent, à condition (a) que vous ne conserviez aucune copie  
(de l'ensemble du produit logiciel ou de quelque de ses parties), (b) que vous  
transféreriez la totalité du produit logiciel (y compris tous ses composants, les  
supports associés et la documentation imprimée), toute mise à jour, ce CLUF  
et que le bénéficiaire accepte les termes de ce CLUF.

#### **3) DROITS D'AUTEUR ET DE MARQUES, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Tous les droits de propriété et droits d'auteurs relatifs au produit logiciel  
(y compris, de manière non limitative, ceux afférents à toute image,  
photographie, animation, à tout élément vidéo ou sonore, et tout texte  
intégrés au LOGICIEL), à la documentation imprimée qui l'accompagne et à  
toute copie du produit logiciel sont détenus par Focus Home Interactive SAS,  
Kylotonn Entertainment ou par des sociétés contractantes de ces entreprises.  
Le produit logiciel est protégé par la réglementation nationale et les traités  
internationaux en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. En  
matière d'archivage, vous devez traiter le produit logiciel comme tout autre  
élément protégé par le droit d'auteur, et vous n'êtes pas autorisé à effectuer  
des copies de la documentation imprimée qui accompagne le produit logiciel.  
Vous ne pouvez pas échapper aux dispositions des lois sur le droit d'auteur et



sur la propriété intellectuelle, ni les modifier ou les altérer de quelque façon. Ces dispositions s'étendent également à l'emballage et au(x) support(s), et à tout composant proposé sur les pages web ou sur Internet ou livré avec le produit logiciel, ou fabriqué à partir de lui.

#### **4) GARANTIE LIMITÉE**

Garantie limitée. Focus Home Interactive SAS garantit que (a) la performance du produit logiciel sera substantiellement en conformité avec la documentation fournie par Focus Home Interactive SAS, pour une période de 90 jours à compter de la date de réception. Recours du client. La seule obligation de Focus Home Interactive SAS et de ses fournisseurs et votre recours exclusif sont, au choix de Focus Home Interactive SAS, (a) le remboursement du prix payé pour le produit logiciel, si applicable, et non pas du prix de vente recommandé, ou (b) la réparation ou le remplacement de la partie ou des parties du produit logiciel qui n'est (ne sont) pas conforme(s) aux conditions de fonctionnement garanties par Focus Home Interactive SAS, si le produit logiciel est retourné à Focus Home Interactive SAS avec une copie de votre ticket de caisse. Cette garantie limitée est nulle si le défaut du produit logiciel est causé par un accident, un traitement abusif ou une mauvaise application. Tout logiciel de remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie initiale ou pour 30 jours, selon la plus longue de ces périodes. Focus Home Interactive SAS ne supporte les dispositions de cette garantie, l'éventuel recours à ses services techniques, qu'après avoir reçu la preuve que le produit logiciel a été acquis de manière légale. Aucune autre garantie. Dans la mesure prévue par la loi, Focus Home Interactive SAS et ses fournisseurs excluent toute autre garantie ou condition, expresse ou implicite, y compris mais ne se limitant pas aux garanties ou conditions implicites du caractère adéquat pour la commercialisation ou à l'usage particulier en ce qui concerne le produit logiciel ou concernant le titre, l'absence de contrefaçon dudit produit logiciel, et toute documentation écrite qui l'accompagne, ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu.

#### **5) LIMITATION DE RESPONSABILITÉ**

Focus Home Interactive SAS et ses fournisseurs ne seront pas responsables en aucune circonstance pour tout dommage spécial, incident indirect ou consécutif quel qu'il soit, y compris, sans limitation, les dommages entraînés par la perte de bénéfices, la perte d'informations, ou tout autre perte pécuniaire, l'interruption des activités découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du produit logiciel ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu.

Ceci reste valable même si Focus Home Interactive SAS a été avisée de la possibilité de tels dommages. La responsabilité de Focus Home Interactive SAS en vertu de toute disposition de ce CLUF ne pourra en aucun cas excéder la somme que vous avez réellement payée pour acquérir le produit logiciel. Toutes ses limitations ne seraient plus valables si Focus Home Interactive SAS avait intentionnellement contribué aux dommages cités plus haut.

#### **6) NON APPLICABILITÉ DE CERTAINES DISPOSITIONS**

Si une ou plusieurs dispositions de ce contrat étaient jugées totalement ou en partie non valables selon la réglementation applicable ou non-applicable, cette nonvalidité n'affecterait pas les autres dispositions. Il en va de même s'il était avéré que une ou plusieurs dispositions de ce contrat ont une portée trop large par rapport à la loi applicable. Toute disposition de ce contrat non-valable selon la réglementation applicable, non-applicable, ou dont la

portée est trop large par rapport à la loi serait néanmoins opposable dans toute la mesure permise par la réglementation applicable.

© 2005 Kylotonn Entertainment et Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Kylotonn Entertainment, le logo Kylotonn Entertainment, Focus Home Interactive, le logo Focus Home Interactive, Bet on Soldier, le logo Bet on Soldier sont des marques déposées de Kylotonn Entertainment et/ou Focus Home Interactive en France et dans le reste du monde. Gamespy et le logo "Powered by Gamespy" sont des marques déposées de Gamespy Industries Inc. Tous droits réservés.