

toy

★ COMMANDER ★

MANUAL





SOMMAIRE

Introduction	26
Développement du jeu	29
Parler en solo	29
Multijoueurs	30
Les contrôles	32
Les véhicules	33
Les armes	34
Les bonus	35
L'écran de jeu	36
Les options	38
Le système de sauvegarde	38
Les auteurs	39
Remerciements	76

INTRODUCTION

"GODDY" nous ne rapportons plus que la vous maîtriser. Et celle apparemment fait à une machine à deux HÉROÏSMES les ours, je reconstruis le frère de PDY **COMMANDER**. Un défi contre chacun de nous la permettant de reconquérir cette place."

Releva les défis qui sera lancés à Gully et plier vous avec les véhicules sorte de son coffre à jouets dans des missions palpitantes et pleines d'originalité afin de faire face aux jouets rebelles.

Cu formes des équipes entre amis et combats ensemble dans des duels épiques.

DEMARRAGE DU JEU

Dès que le jeu est chargé, veillez à insérer un VM pour sauvegarder une partie ou éventuellement indiquer sur quel VM elle devra être sauvegardée.

À chaque fin de mission, le jeu sauvegarde automatiquement la partie en cours. À chaque fois que vous relancez TDF COMMANDER, vous pourrez retrouver vos sauvegardes ou bien définir une nouvelle partie.

Si jamais aucune manette connectée ne possède de VM, un message d'avertissement apparaît à l'ordre les plus droits d'entre vous. Si vous ne branchez pas de VM dans la manette, vous pourrez jouer mais votre progression ne sera pas sauvegardée.

Le "Menu VM" permet de revenir à votre option et d'insérer une à tout moment sur quel VM la sauvegarde de la partie en cours doit être effectuée.

PARTIE EN SOLO

Après avoir choisi de jouer une partie en solo, la mission dans laquelle Guthy va tenter ses aventures apparaît. Vous pouvez à loisir, le faire tourner par elle-même pour découvrir les différents axes de jeu. Pour sélectionner une axe, il suffit d'appuyer sur le bouton A.

Si vous voulez débiter une nouvelle partie, seule l'axe 1 est disponible, mais au fur et à mesure que vous progressez à bien vos missions, de nouvelles parties de la mission vous seront accessibles.

Enfin, il faut choisir sa mission tout en visualisant le ou les véhicules proposés pour chacune d'elles. Cliquer une fois sur le bouton A permet de lire le briefing de la mission et un second clic permet de l'accepter. Un retour en arrière est toujours possible en appuyant sur B.

Les 7 premiers axes de jeu portent chacune 7 missions et l'axe 8 est le tour de l'ultime mission, celle où vous devez faire face à l'ours HUGOLIN.

L'ours HUGOLIN n'est pas le seul représentant de la rébellion des ours. Chaque axe de

jeu est contrôlée par un boss qui vous offre dans les jéréfings. Au fur et à mesure de votre progression, de nouvelles missions apparaissent pour vous mettre à l'épreuve.

La dernière mission de chaque arc consiste en un affrontement direct contre ce boss. Elle est accessible quand vous réussirez à élever suffisamment ce boss en battant ses propres records dans au moins 4 missions de son arc. À ce moment-là, il vous offre un combat singulier.

Si vous réussissez à sortir victorieux de ce duel, le boss se range alors de votre côté. Le cas HUGOLIN perd donc un allié. Si vous en gagnez un. Cela peut s'avérer fort utile lors du combat final contre HUGOLIN.

Le cas B, ou vous attend le cas, n'est accessible que lorsque vous avez réussi la moitié des missions.

MULTIJOUEURS

Dans une partie multijoueurs jusqu'à 4 concurrents peuvent s'affronter, en équipes ou chacun pour soi.

Quand un joueur veut participer, il doit appuyer sur le bouton Start. Le joueur ayant connecté sa console en premier est le maître de jeu.

À chacun des joueurs de choisir le couleur de camp pour lequel il veut participer, en sélectionnant avec débâcle gauche la couleur de l'enfant. Ainsi, ceux qui se déclarent pour le même couleur se retrouvent ensemble.

Chacun doit aussi choisir le véhicule qu'il souhaite piloter parmi toute la gamme disponible, avec haut et/ou.

Il suffit d'appuyer sur le bouton A pour valider son choix. Tant que la partie n'est pas lancée, il est toujours possible de revenir sur sa décision en appuyant sur le bouton B. Le jeu se lance quand tout le monde a validé son choix ou quand le maître de jeu appuie sur le bouton Start.

Une page d'options apparaît ensuite. Elle permet tout d'abord aux joueurs de

affectionner l'air de jeu de leurs évolutions et de décider s'ils souhaitent voir cette aire parsemée de DCA neutre ou non (avec l'option "également actif")

Une DCA neutre tire sur tout véhicule à sa disposition. Ces débris peuvent être évités à sa propre équipe en leur étant dessus. À ce moment-là, elle perdrait la couleur de l'équipe et ne tirerait plus sur ses véhicules et peuvent lui faire gagner des points... Jusqu'à ce qu'une autre équipe les amène à son tour

Ensuite il faut se décider sur le genre de la partie :

Le **deathmatch** est une partie où chaque camp essaie d'abattre un maximum de véhicules du camp adverse. Un point est marqué à chaque fois qu'un engin ennemi est abattu.

Le **jeu du chat et des souris** au début, il n'y a pas de chat mais tous les véhicules sont considérés comme des souris. Dès qu'un véhicule est touché par un tir son équipe devient chat. Comme le compteur de points des souris est le seul à augmenter sans arrêt, le but pour l'équipe chat est de toucher au plus vite un véhicule souris afin de voir son compteur à nouveau gagner des points.

Le **partie "capturer le drapeau ennemi"** comme son nom l'indique, il faut subtiliser le drapeau (en entrant en collision avec lui) dans le camp ennemi et le ramener dans son hangar. Mais, il ne faut pas oublier non plus de défendre son propre drapeau, sous peine de voir s'éviter la victoire.

Quand un véhicule est détruit, le joueur passe dans un menu de sélection de véhicules. Il peut aussi recharger s'il le souhaite. Croix et gauche permettent de faire défiler les engins et le bouton A valide le choix.

Un point est perdu à chaque fois qu'un véhicule de son équipe est détruit par un tir ou même une bombe de DCA neutre.

Chaque équipe possède une base composée d'une grille, permettant l'apparition régulière de bonus de réparation, d'une tour de contrôle, grâce à laquelle l'équipe peut bénéficier de bonus d'ordre locale et d'une raffinerie qui produit des bonus d'énergie.

Dès qu'un de ces éléments d'une base est détruit, le bonus associé ne se régénère plus.

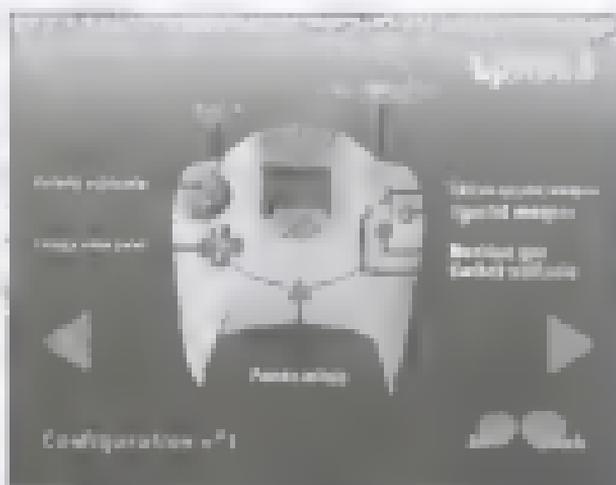
Chaque base possède aussi ses propres défenses sous forme de batteries de DCA.

Celles-ci ne peuvent être affectées à une autre équipe.

La dernière option permet de choisir le nombre de points à attendre pour qu'une équipe soit déclarée vainqueur. Il est aussi possible d'attendre que la partie prenne fin pour voir qui a gagné. À ce moment-là, c'est le maître de jeu qui décide de terminer une partie ou l'abandonner via le menu de pause.

LES CONTROLES

La configuration présentée est celle d'origine. Vous pouvez choisir parmi 10 configurations dans le menu options.



LES VEHICULES

Les véhicules que vous pouvez piloter vous permettent de parcourir le terrain de jeu avec plus de souplesse (voitures, tanks...) que dans les jeux (jeux de guerre, hélicoptères...)

Hormis les véhicules de transport, tous les autres possèdent 2 types d'armement : une arme de mitraillage et des armes lourdes. Ces armes sont déverrouillées un peu plus loin dans le chapitre sur l'armement.

Tout véhicule ou objet possant être détruit disparaît au rouge quand il se fait tirer dessus. Vous pouvez donc voir quand le véhicule est sous le feu d'un ennemi.

Avec chaque mission, vous sont offerts un ou plusieurs de ces véhicules pour atteindre votre but. Vous pouvez donc le cas échéant, changer de véhicule parmi ceux qui sont à votre disposition.

Mal, avant d'avoir la possibilité de choisir un autre véhicule, il vous faut d'abord acheter celui que vous désirez. Ça qui vous oblige à être très rapide quand vous pilotez un avion ou un hélicoptère.

Certains missions ne proposent que missions à terre qui ne utilisent chacun des engins proposés. Sachez donc bien perti des points forts de chaque véhicule.



Les véhicules de transport ne sont pas armés mais ce sont les seuls engins autorisés de lors du transport de troupe ou de matériel. Il suffit de s'approcher du personnage ou de l'objet pour être embarqué pour qu'il se mette à vibrer ou (autre signe) que votre véhicule de transport peut bien empiler.



Quand c'est obligé donc remonter à leur base des personnages éparpillés dans l'air de jeu ou emmener des forces vives au cœur des combats. Un effet sonore vous avertit quand le chargement est impossible (manque de place autour du véhicule).

Bien entendu, vous pouvez faire le choix de l'objet ou du soldat que vous souhaitez ajouter pour ceux qui sont embarqués.



LES ARMES

Le mode de tirage est l'armement de base de tout véhicule. Les munitions en sont illimitées. Cependant, si on laisse son doigt appuyé trop longtemps sur le bouton de tir, la cadence baisse par manque incessant. Cette arme peut gagner en puissance avec un bonus approprié.

Les armes lourdes sont bien entendu plus efficaces, mais limitées dans le jeu d'effets. Elles sont de trois sortes : les roquettes (tapes missiles), les bombes et les mines. On remplace atteint plus facilement sa cible si l'ennemi reste en permanence dans le cercle de visée pendant le trajet du missile. Un deuxième niveau de bonus permet d'agrandir la portée du collimateur. Les missiles gagnent aussi en puissance grâce à ces bonus.

Pour les bombes et les mines, les deux niveaux de bonus qui peuvent être décrochés permettent d'agrandir leur rayon d'action et les rendent ainsi de plus en plus efficaces.

LES BONUS

Les bonus présents dans le jeu sont les suivants :



Les bonus d'essence, ~~(énergie)~~ Ils permettent au véhicule de faire le plein de carburant.



Les bonus de réparation, comme leur nom l'indique, c'est grâce à eux qu'un véhicule peut se réparer entièrement.

Les bonus d'arme, permet de faire évoluer votre arme de mitrailage (sphère jaune) ou vos armes lourdes (sphères rouge)



Bonus d'arme lourde



Bonus de mitrailage

Quand votre véhicule trouve un bonus d'arme lourde, ce sont toutes vos armes lourdes qui gagnent d'un coup en puissance.

Les bonus de manœuvre afin d'emmagasiner des munitions supplémentaires d'arme lourde.



Bombes



Mines



Flèches



Les bonus de boost : ceux-ci font avancer le véhicule à une vitesse vertigineuse pendant un temps donné. Il n'y a alors plus moyen de freiner. On peut prendre plusieurs de ces bonus de boost de suite pour augmenter la durée de vie de l'activation.

Quand un véhicule traverse un bonus sans s'en apercevoir, c'est qu'il est déjà au maximum ou qu'il ne peut pas utiliser celui-ci (exemple : un camion de transport ne peut s'emparer d'un bonus d'arme).

L'ÉCRAN DE JEU

LES JAUGES

Quel que soit le véhicule que vous choisissez de piloter, vous pouvez découvrir deux jauges en haut à gauche de l'écran.

La première représente le niveau d'essence/énergie du véhicule. Quand l'écran commence à manquer cruellement d'essence, cette jauge clignote. Il est temps de se rapprocher d'un dépôt. Un engin dont la jauge d'énergie est au plus bas continue d'avancer, mais à une vitesse très faible.

La seconde présente le niveau de dégâts du véhicule. Quand celle-ci est à 0, votre véhicule est malheureusement détruit.



LES ICONES D'ARMEMENT

À l'action, en bas à gauche, une série d'icônes permet de visualiser les paramètres liés aux armes.

La première montre le niveau de puissance de l'arme de maillage.



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3

La seconde représente l'arme lourde sélectionnée et le nombre de munitions de celle-ci.



Merc niveau 1



Merc niveau 2



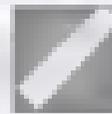
Merc niveau 3



Maske niveau 1



Maske niveau 2



Maske niveau 3



Bombe niveau 1



Bombe niveau 2



Bombe niveau 3

LES VEHICULES DISPONIBLES

En bas à droite de l'écran, des icônes représentant les véhicules à votre disposition.

Dès qu'un de ceux-ci se fait tirer dessus, son icône change de couleur. Et, elle reste rouge définitivement quand il est dévoté.

L'icône du véhicule en cours d'utilisation change en transparence.

LE RADAR

Dans le partie supérieure droite de l'écran, un radar permet de connaître ce qui se passe dans un rayon étendu autour de votre véhicule.

Les triangles représentent les véhicules volants et les carrés ceux qui sont au sol. Ils sont rouges si ce sont des ennemis et bleus dans le cas des alliés.

Les objectifs appaissent sous le signe de croix : rouges quand ce sont des objectifs à abattre et bleus quand ils sont à sauver ou à transporter.



LES OPTIONS

Les pages d'options permettent de régler différents paramètres.

- Les contrôles : à vous de choisir parmi les 30 configurations de commandes personnalisées.
- L'affichage : selon votre préférence, un mode 3D/2D est disponible ainsi que la possibilité d'ajuster les bords de votre écran afin d'éviter certains de ses coins perdus de jeu.
- Les sons : afin de régler le volume et la stéréo des effets sonores et de la musique. Dans le partie "Joker Box" vous pouvez choisir d'éteindre toutes les parties musicales ou une seule au cours des missions (dans un cadre alternatif au silence).

La configuration d'équipe : vous fait revenir à l'installation de base des paramètres.

LE SYSTEME DE SAUVEGARDE

La première fois qu'est lancé le jeu, la page des sauvegardes apparaît après l'introduction. Ensuite, elle est accessible grâce au "Menu WM".

Quand un WM est connecté, il apparaît à l'écran et celui qui est sélectionné est assis. Il y a alors 3 cas possibles :

- soit le WM est disponible et possède assez de place pour les sauvegardes. Vous pouvez donc faire une première sauvegarde de TOY COMMANDER sur ce WM.
- soit le WM n'a pas assez de place. A ce moment-là, on visualise un WM libre. Vous ne pouvez pas faire de sauvegardes du jeu.
- soit le WM possède déjà des sauvegardes valides de TOY COMMANDER. On peut Outfy jeune apparaît alors. Vous pouvez changer une partie, faire une nouvelle sauvegarde ou même prendre la place d'une autre sur le WM.

Les sauvegardes de TOY COMMANDER s'organisent ainsi :

- 8 blocs sont utilisés par WM pour sauvegarder un fichier système (quelques scores optionnels...)
- 2 blocs sont nécessaires par sauvegarde de parties.

LES AUTEURS

TOY COMMANDER a été réalisé pour votre plaisir par No Clôché

No Clôché est un studio de création français basé sur le Dreamcast. L'équipe qui travaille n'est pas inconnue du milieu des jeux vidéo. Ce sont eux qui ont développé bon nombre de jeux sur (avec les créateurs d'Adeline Software) avec Little Big Adventure 1 et 2 (Réinventés au Taiten à Gdynia, selon les pays) et Time Command.

Vous pouvez en découvrir un peu plus sur No Clôché et les prochains jeux sur le site Internet : www.noicliche.com