

**MISSION BRIEFING**  
**&**  
**ACC EPSILON**  
**OPERATIONS GUIDE**

**FRENCH VERSION**

**TOP**

**SECRET**

# **CARRIER COMMAND FEUILLE DE MISSION**

Copyright © Realtime Games Software Limited 1988

Les droits d'auteur portent sur tous les logiciels, documents et graphismes Rainbird. Tous droits réservés. Tout ou partie de ce logiciel ne peut être copié ni transmis sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu sous la condition expresse qu'il ne soit pas loué, sous réserve de l'autorisation écrite de l'éditeur.



**RAINBIRD SOFTWARE**

**74 NEW OXFORD ST. LONDON WC1A 1PS, ENGLAND**

Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications plc.

Rainbird et le logo Rainbird sont des marques déposées de British Telecommunications PLC

**TELEFAX DE SUB-ETHA...****DE:** AMIRAL GEORGE H. WHITTAKER**DATE:** 4 JUIN 2166**HEURE:** 15:37**ENTREZ VOTRE IDENTIFICATION OFFICIELLE: \*\*\*\*\*****ACCEPTÉ****VOICI LE DOCUMENT:**

Commandant,

Merci de vous être manifesté si rapidement

L'information suivante est très délicate et hautement confidentielle; elle ne doit à aucun prix tomber entre les mains de personnes dangereuses ou irresponsables; vous comprenez de qui je parle: politiciens et journalistes. Ce document a été préparé par le Commandant Sherwood; lui, vous et moi sommes les seuls conscients de la portée de cette délicate situation....

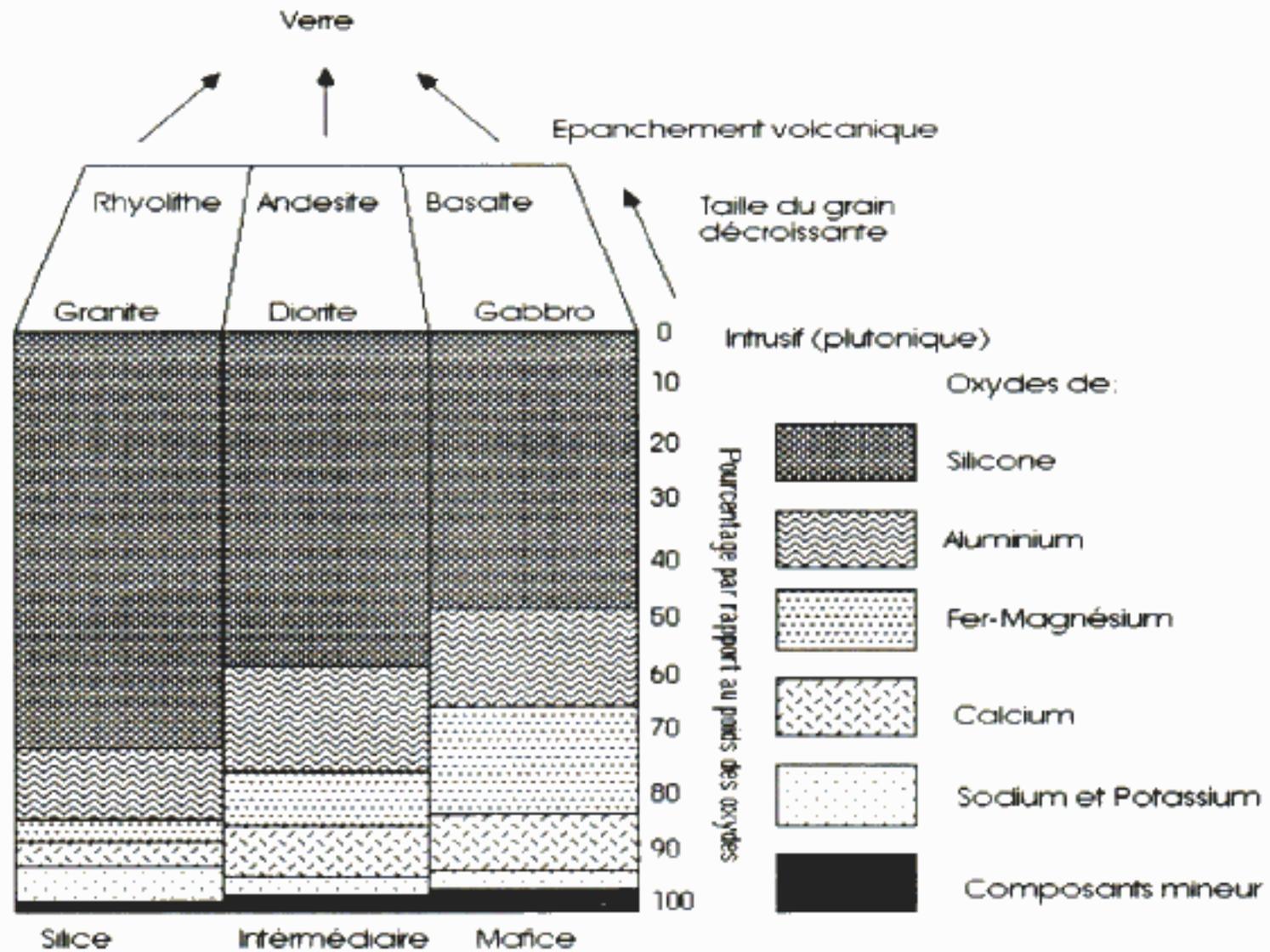
Document reçu le 29 MAI 2166:

Il y a pratiquement trois ans, le vaisseau Delta SS, alors en mission de routine dans l'Océan du Sud, faisait une découverte fantastique et économiquement miraculeuse peu connue de la population de cette nation.

Le Delta fait partie de notre petite flotte de chasseurs de carburant, des bateaux spécialement aménagés dont le seul objectif est de fouiller le lit des océans, sondant la vase et forant la roche, à la recherche des produits les plus rares dans le monde moderne: les carburants fossiles et les métaux industriels indispensables.

Après avoir constaté une pression d'air anormale ainsi qu'une activité de marée imprévisible dans une zone se trouvant à 670 miles plein ouest de la base Gamma, Delta a découvert qu'un certain nombre de petits îlots volcaniques étaient sortis de la mer et que d'autres apparaissaient encore. Ceci était dû à un important mouvement des plaques tectoniques Avapola et Treltor. La séparation de ces plaques n'était pas attendue avant au moins six mille ans. Un grand nombre d'éminents savants ont été envoyés sur les lieux pour étudier le phénomène, et leur conclusion a été que ce

mouvement était probablement dû aux multiples essais nucléaires pratiqués en profondeur vers la fin du vingtième siècle dans cette zone de l'océan. Mais aucun blâme n'a jamais été prononcé à l'encontre d'aucune nation ayant entretenu dans le passé un arsenal atomique.



**Composition minéralogique des Laves de l'île**

La version officielle pour la presse et le public a toujours été qu'une "défaillance géologique minimale" était apparue dans ce secteur. Cependant, l'équipe de scientifiques qui a analysé cette défaillance a également mis en avant une théorie suggérant que l'énergie emmagasinée et piégée dans cette poche pouvait être captée et stockée sous une forme permettant son transport et son utilisation.

Le rapport des scientifiques propose un plan en cinq points:

1. On devrait provoquer une fuite "contrôlée" du magma volcanique, dans le but de faire surgir un groupe de petites îles similaires à celles existantes mais d'une taille contrôlable.
2. D'un point de vue géologique, la majorité des îles devrait être encouragée à développer une activité volcanique qui pourrait ensuite être contrôlée.
3. On devrait interrompre l'activité volcanique de quelques îles qui pourraient être ainsi utilisées pour abriter les différentes centrales d'alimentation en énergie et centres de commande nécessaires. Ces endroits devraient être peuplés de droïdes de service.
4. Deux grands vaisseaux devraient être construits et armés. Ces vaisseaux devraient pouvoir emmener un détachement d'avions et de tanks amphibies qui devraient transporter le constructeur du centre de commande (appareillage très sophistiqué d'auto-construction des centres de commande, ainsi que des immeubles et maisons qui les accompagnent), rassembler toutes les matières premières et servir éventuellement de force de défense.
5. Les transporteurs aériens partiront de chaque côté de l'archipel et travailleront à "peupler" toutes les îles en deux ans.

La planète subissant actuellement une énorme crise énergétique, le gouvernement décida de tenir tout le projet secret et de mettre en chantier les deux transporteurs ainsi que le développement contrôlé de l'archipel.

L'armement du transporteur fut confié au géant de l'industrie, la Société Industrielle Draziv, les seuls à pouvoir développer l'avion, les tanks, les centres de commande ainsi que les droïdes, ces auxiliaires de service indispensables au fonctionnement interne du transporteur.

Le premier transporteur, l'ACC Epsilon a été terminé il y a dix huit mois et était prêt à effectuer des essais

dans la base maritime Gamma dans l'Océan du Sud. Un certain nombre de modifications importantes ont été apportées au plan original et il a été décidé d'informatiser totalement le transporteur et de le faire contrôler par des droïdes au lieu d'avoir un commandant supervisant les opérations à bord comme prévu au départ.

Malheureusement, le temps manquait et la plupart des modifications ne purent être apportées que sur le second transporteur, l'ACC Oméga, avant que les deux transporteurs ne soient appelés à commencer leur mission.

Epsilon et Oméga sont donc partis pour l'archipel et une fois arrivés, mouillèrent près de "l'île mère" qui leur avait été désignée à chacun. Ces îles mères avaient déjà reçu un centre de commande, une station d'alimentation en énergie, une piste d'envol et un tissu d'armement défensif, allant des lanceurs de missiles sol-air aux lasers chimique puissants. C'était à partir de ces deux "îles mères" que le réseau d'îles occupées devait partir.

C'est pendant les derniers essais en mer de l'ACC Oméga que l'assistant de l'ingénieur en chef de la Société Industrielle Draziw a été trouvé mort dans son bureau. L'autopsie révéla qu'il était mort d'une crise cardiaque, mais des informations d'un des agents de la section K-16 nous firent redemander une seconde autopsie et des tests plus poussés montrèrent qu'un poison lui avait été injecté.

Une enquête discrète commença parmi les membres de la division technique de la Draziw. Les soupçons tombèrent sur l'un des programmeurs travaillant sur l'ACC Omega, et une semaine plus tard il avait disparu. Le jour suivant l'amiral de la flotte recevait un document dont je vous donne ici copie:

"...Whittaker - vos agents ont réussi à découvrir notre plan diabolique, mais il est trop tard pour l'arrêter maintenant.

Le programme de l'ordinateur central de contrôle a été modifié et l'ACC Omega est maintenant sous le contrôle direct de l'organisation STANZA. Nos désirs sont simples: si nous ne recevons pas une somme de 15 Milliards de Dollars dans les prochaines 72 heures, l'ACC Omega sera mis en fonction. Il a été programmé pour occuper et détruire toutes les îles, les unes après les autres..."

La première chose que nous avons faite a été d'examiner le programme de contrôle de l'ACC

Omega. Le programme avait bel et bien été modifié et l'Omega pouvait désormais recevoir l'ordre d'occuper une île, en utilisant les mêmes techniques que celles que nous avons conçues au départ pour la construction des centres de commande. Une fois une île occupée, l'Omega devait aller sur une autre et continuer ainsi à étendre son réseau en utilisant les avions de combat Manta et les véhicules d'assaut amphibie, les Walrus, pour couvrir le transporteur. Le programme contenait un bon nombre de sous programmes et d'ordres machine codés et inviolables; même en utilisant la nouvelle série d'ordinateurs avancés Ocran Socrate à ouverture laser réduite, la modification des codes était impossible dans la limite de temps dont nous disposions. Les risques encourus étaient trop évidents.

La solution atomique a été rejetée: détruire l'Omega de cette façon risquait de créer un tel désordre dans les plaques géologiques qu'il pourrait en résulter une catastrophe planétaire.

Tous les agents disponibles des sections K-12 et K-16 ont été envoyés à la recherche de membres de la Stanza. La capture et le suicide de quatre membres de cette Organisation a eu pour conséquence de réduire le délai de l'ultimatum de 24 heures. Nous avons maintenant jusqu'à demain 12:00 pour que soit payée la rançon demandée (et espérer que le contrôle de l'ACC Omega nous soit rendu) ou bien prendre la responsabilité de perdre notre seule chance dans la course à l'énergie.

Dans le cas où nous ne trouverions aucune solution d'ici demain, il nous restera peut être une manière de combattre les forces du mal de l'Oméga:

Notre programmeur principal, le Docteur Oliver Baird-Onions, pense possible de détourner le système de contrôle de l'Oméga en l'engageant dans une bataille avec l'ACC Epsilon. Nous espérons que le système de défense de l'Oméga se mettra en marche et qu'il se détournera de sa mission de colonisation. De plus il est à espérer qu'en occupant le maximum d'îles avec l'ACC Epsilon et en prenant le contrôle des Centres de Commandes construits par les forces de l'Oméga, ce dernier essaiera de reprendre ses îles, ce qui le ralentira dans son expansion.

Nous avons calculé que les seules manières de vraiment arrêter l'Oméga sont soit de le détruire (et cela n'est possible qu'en réduisant ses ressources et son énergie), soit d'occuper toutes les îles, y compris la base d'Oméga, une base hyper défendue.

En modifiant le boîtier de reprogrammation à distance, nous avons réussi à créer ce que nous pourrions appeler un "virus" informatique, qui peut tout à fait tomber sur un centre de commande contrôlé par Oméga. Le programme "virus" modifie le système de fonctionnement du centre de

commande et change un centre ennemi en un centre ami.

Bien sûr, si vous voulez recourir à un moyen radical il est possible de complètement détruire les centres de commande contrôlés par Oméga, mais cela voudrait dire qu'ensuite tout serait à reconstruire à partir de rien, ce qui de toute évidence prendrait du temps et des ressources.

Il existe trois sortes de constructeur automatique de centre de commande, l'utilisation de l'un ou de l'autre déterminant le type d'île qui sera ensuite développé. Vous allez devoir former un réseau d'îles qui se rattachera à votre base; il faudra également choisir une île pour les réserves, qui rassemblera tout l'armement, les ressources et les équipements fabriqués par votre réseau d'îles.

La structure de votre réseau devra contrôler la rapidité avec laquelle les équipements seront envoyés à l'île de réserve. Il est également important que le transporteur reste dans les environs de l'île de réserve pour que les équipements puissent lui parvenir aussi vite que possible.

Gardez toujours en tête que le transporteur ennemi essaiera de former son propre réseau d'îles et qu'il tentera de détruire le vôtre pour empêcher les armements et équipements d'arriver à votre transporteur.

Je vous laisse le choix de la stratégie à utiliser. Je voudrais simplement ajouter que les rapports reçus du département des programmes déconseillent formellement une attaque de front avec l'Oméga ou sa Base. La meilleure stratégie semblerait être de coloniser un petit groupe d'îles autour de votre base, de créer ainsi une "zone de sécurité", puis d'étendre ce réseau en créant des groupes d'îles, jusqu'au moment où vous vous trouverez en position suffisamment favorable pour déclencher un assaut contre l'ACC Omega ou sa base.

Un guide complet du fonctionnement du transporteur suit ce document, et je vous suggère de le lire durant votre voyage vers l'ACC Epsilon.

Bonne chance, commandant, et encore une fois merci d'accepter cette mission dangereuse.

**FIN DE TRANSMISSION...**



# GUIDE DU FONCTIONNEMENT

Le guide est divisé en quatre sections principales dont chacune se réfère à une des quatre icônes qui sont représentées sur la partie gauche de l'écran. La cinquième section – disquette et organisation du programme – se trouve dans les instructions spécifiques pour votre système.

Pour chacune des quatre sections à gauche de l'écran il y a une série de cinq icônes associées qui se trouvent sur la droite de l'affichage. Si par exemple vous choisissez **Carrier Defence**, les icônes **Laser Turret**, **Decoy Flares**, **Surface-to-Surface Missiles**, **Passive Defence** **Drones** et **Defence Information** seront affichées.

Pour chacune des cinq sections d'icônes le programme affichera un panneau de contrôle spécialisé au bas de l'écran.

Lorsqu'une nouvelle icône est présentée dans le manuel, vous en trouverez une illustration et une description détaillée.

# CONTROLE DU TRANSPORTEUR



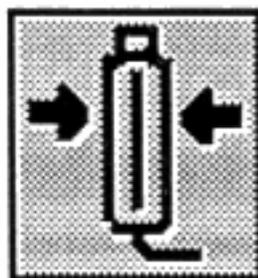
## GOUVERNAIL



### FAIRE TOURNER LE TRANSPORTEUR

Le gouvernail est le mode de commande direct du transporteur. Lorsque vous êtes en mode de "contrôle direct", vous pouvez faire tourner le transporteur en déplaçant votre souris (ou

vos manettes de jeu) à gauche et à droite. En cliquant sur l'icône **CENTRE UP**, le transporteur cessera de tourner.



## CONTROLE DE LA VITESSE

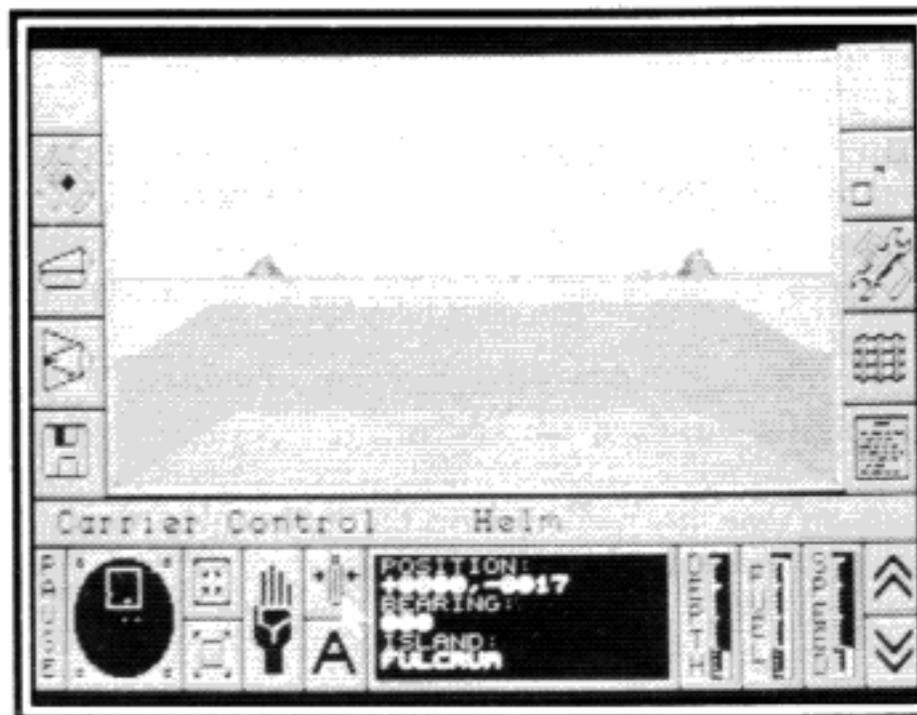
Le transporteur peut aller en avant et en arrière. Le compteur de vitesse est divisé en quatre grandes parties. Au dessus de la première division, le transporteur va en



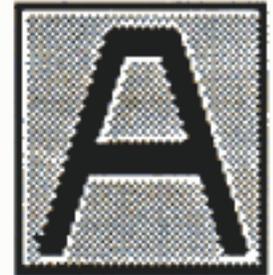
marche avant; tout ce qui

est en dessous de cette première division correspond à la marche arrière. Pour changer la vitesse il suffit de cliquer sur les icônes "accélération" ou "décélération", sur la gauche du compteur. Vous pouvez également cliquer directement sur la vitesse désirée sur le compteur lui même. Le transporteur est un grand vaisseau et il est lourd... Il va donc relativement lentement et prend du temps pour prendre (ou perdre) de la vitesse. En cliquant sur l'icône **STOP**, le transporteur s'arrêtera.

En eau profonde, avec tous les drones arrimés et ses machines au maximum de leur puissance, le transporteur atteint 178 noeuds. Avec les drones en position et un avion appontant, ou bien lorsqu'il quitte un mouillage en eau



peu profonde près d'une île, la vitesse maximum du transporteur est réduite à 40 noeuds environ. En marche arrière sa vitesse est de 22 noeuds. La vitesse maximum du transporteur est directement liée à son état.



### PILOTAGE AUTOMATIQUE

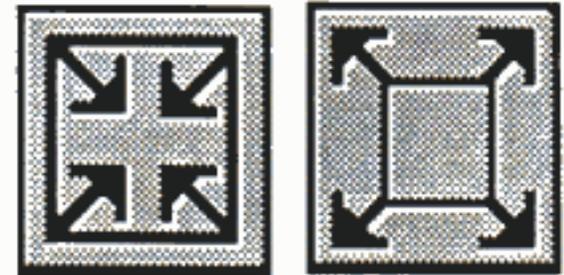
En cliquant sur l'icône **AUTOPILOT**, le transporteur suivra automatiquement la route définie à la section "commande de carte du transporteur".

### ECHOUAGE

Le transporteur est équipé d'un ordinateur anti-échouage dont le rôle est de s'assurer que le transporteur ne s'échoue pas. S'il y a le moindre risque d'échouage, les machines sont automatiquement mises en marche arrière pour éloigner le transporteur du danger. Notez que cet ordinateur anti-échouage ne l'empêche pas d'entrer en collision avec les autres vaisseaux.

### RADAR

Dans le coin gauche de l'écran se trouve le radar à courte portée. Il indique toute terre, tous détails tant marins qu'aériens se trouvant à proximité du transporteur. A la droite du radar vous avez deux icônes, **ZOOM IN** et **ZOOM OUT**, ils vous permettent de choisir, parmi les quatre disponibles, le taux d'agrandissement que vous désirez pour le radar.



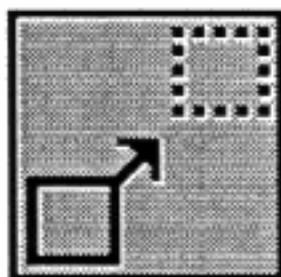
### AFFICHAGE DE LA SITUATION DU TRANSPORTEUR

L'emplacement du transporteur (Location Status Display) se trouve en bas de l'écran, au centre. Vous y trouvez différentes indications, dont la position du transporteur, présentée de façon standard, suivant les coordonnées X et Y; sa position en degrés ainsi que celle éventuellement de l'île dont il est proche.

### CONSUMMATION

Lorsqu'il vient de faire le plein, le transporteur peut faire environ 420 kilomètres (la distance de deux carrés de la grille de la carte). Votre seule chance, si vous tombez en panne sèche, sera de faire appel au réseau des ressources, qui pourra vous fournir du carburant supplémentaire.

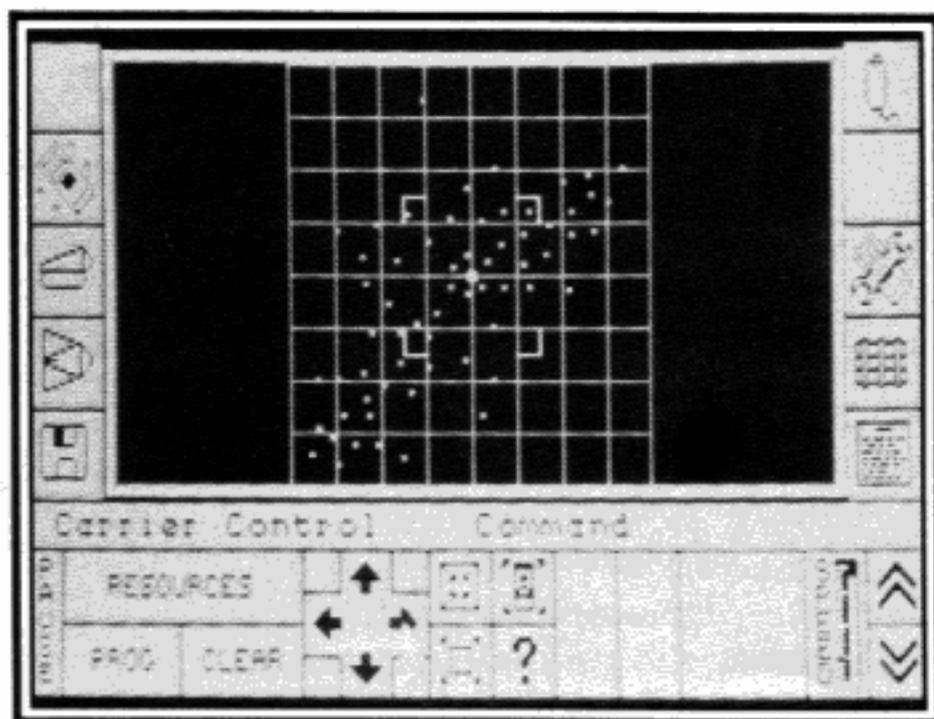
## CARRIER NAVIGATION



La partie "Carrier Navigation" correspond à la carte de contrôle principale de l'environnement du transporteur. A partir de "Carrier Navigation" vous pouvez calculer et programmer la route du transporteur, vous pouvez trouver des informations sur les différentes îles, et vous pouvez diriger le réseau des ressources. Au début du conflit, le transporteur se trouve en bas à gauche de la carte, le transporteur ennemi se trouve en haut à droite, tous deux sont près de leur Base.

### COMMENT MANOEUVRER LA CARTE

L'ordinateur de navigation du transporteur est accessible à partir de trois éléments du système de contrôle du transporteur: le "Carrier Command", le "AAV Command" et le "Aircraft Command".

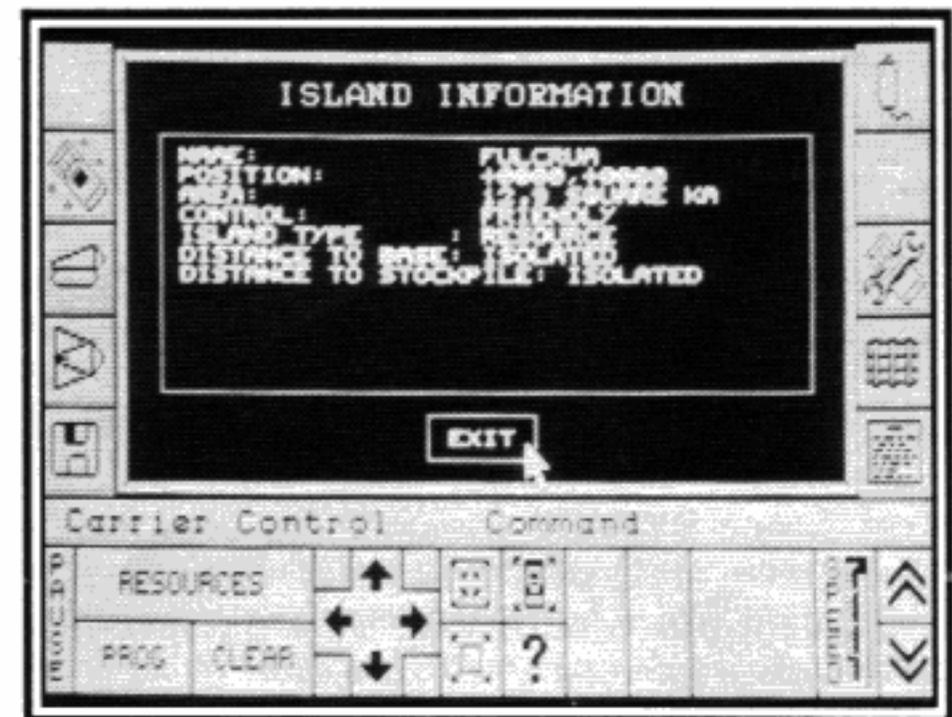
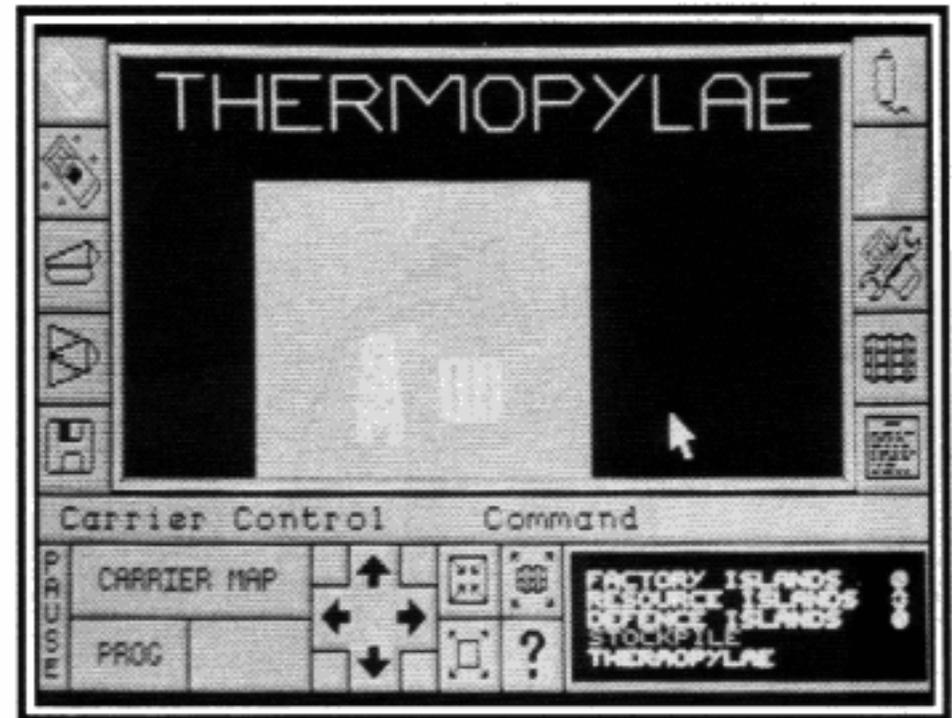
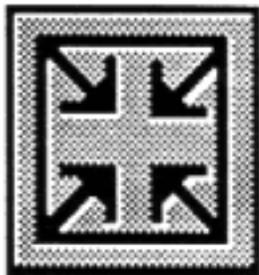
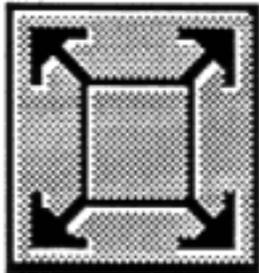


Les îles peuvent être de trois catégories: neutre, amie ou ennemie. Leur couleur indique leur catégorie. Référez-vous au guide de l'utilisateur de votre machine pour connaître la liste des couleurs.

Vous pouvez faire défiler la carte dans quatre directions en cliquant sur les quatre icônes flèches. La carte a onze niveaux de résolution. Au plus bas niveau, vous voyez toute la carte, et au niveau le plus élevé, vous voyez les détails à la surface des îles. Pour changer le niveau d'agrandissement, cliquez sur les icônes **ZOOM IN** et **ZOOM OUT** qui se trouvent sur la droite du groupe de flèches. Vous

pouvez également pointer sur un point de la carte et cliquer sur le bouton droit de la souris (ou la barre d'espace pour ceux qui utilisent la manette de jeu ou ceux qui ont une souris à un seul bouton); cela positionnera la carte à l'endroit indiqué et le zoom sera au premier niveau d'agrandissement.

Si la carte est centrée sur une île, vous pouvez cliquer sur l'icône **INFORMATION**, cela vous donnera tous les détails sur l'île: son nom, sa position, sa superficie, son occupant actuel etc.



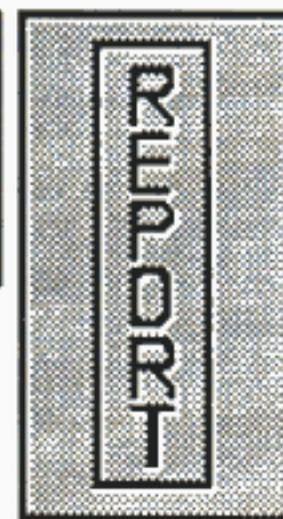
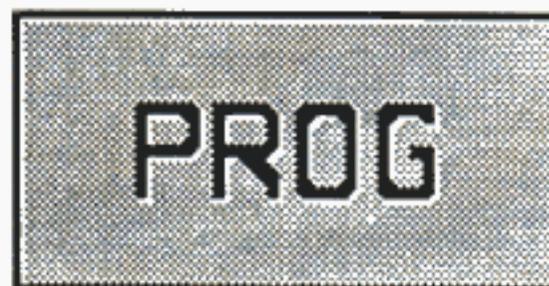
## ETABLISSEMENT DU TRAJET DU TRANSPORTEUR

Pour déterminer la destination du transporteur, utilisez tout d'abord les icônes de manipulation de la carte pour obtenir l'agrandissement désiré, puis cliquez sur le point où vous voulez vous rendre. Une petite mire clignotante se positionnera au point désigné.

Ensuite vous devez déterminer la vitesse à laquelle vous désirez que le transporteur voyage. Pour ce faire, vous cliquez sur les icônes **SPEED** en bas à droite de l'écran. Pour programmer



ces informations dans l'ordinateur de Navigation, cliquez sur l'icône **PROG**. Une petite disquette avec un **C** au centre apparaîtra alors pour montrer la destination du transporteur. Le changement de



route se fera immédiatement à la condition que le transporteur soit sur pilotage automatique ("Autopilot") et qu'il ne soit pas entré en collision avec une île. Si le transporteur n'est pas sur pilotage automatique, une fois la route programmée continuez à cliquer sur l'icône **PROG**, afin d'enclencher l'"Autopilot". Si vous désirez annuler un trajet programmé, cliquez sur l'icône **CLEAR**.

Le fait de cliquer sur l'icône **CENTRE ON CARRIER** va vous positionner sur le transporteur et vous mettre deux niveaux d'agrandissement plus haut que celui où vous êtes (à moins que vous ne soyez à l'agrandissement maximum).

C'est l'icône **REPORT** (rapport) qui détermine si l'ordinateur de navigation va ou non envoyer un message lors de l'arrivée du transporteur à sa destination. Vous le demanderez certainement: le message est envoyé à la ligne "message" ainsi qu'au serveur de la messagerie.

## LE RESEAU DES RESSOURCES

En cliquant sur l'icône **RESOURCE** vous vous mettez en mode "réseau des

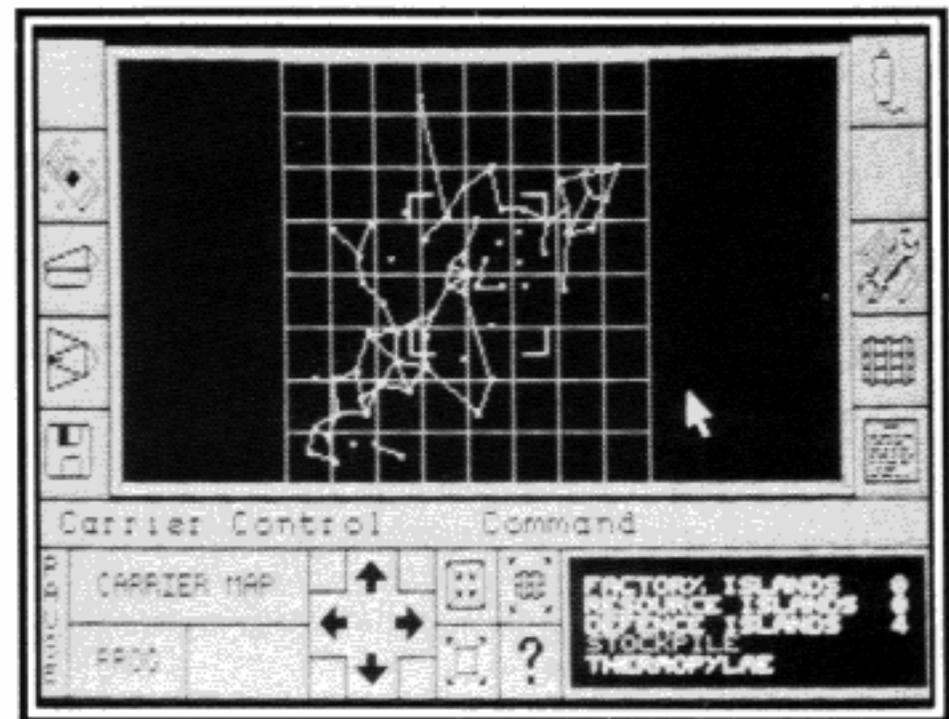


ressources". La carte principale vous présentera alors le réseau et les liens entre les îles. C'est ce réseau qui détermine la vitesse à laquelle les matières premières sont convoyées vers les îles usine (Factory), là où les armes et les autres équipements sont construits, puis vers l'île des réserves (Stockpile) par une flotte de drones de transport sous-marins. Plus le réseau est vaste et étoffé, plus la production et le convoyage des ressources sont efficaces.

Lorsque vous contrôlez un certain nombre d'îles, votre réseau apparaîtra clairement sur la carte. Les îles sont reliées entre elles par des lignes continues dans la couleur de vos forces. En raison des récifs volcaniques et des particularités géologiques de la région, les îles ne peuvent être solidaires et constituer un réseau que dans certaines circonstances. De ce fait, si vous prenez le contrôle de deux îles voisines, il se peut qu'elles ne soient pas directement mises en réseau. Néanmoins, le réseau fera apparaître toutes les liaisons entre les îles sous votre contrôle et toutes les autres îles pour lesquelles les liaisons sont possibles, par la même couleur que les îles neutres (reportez-vous à votre manuel d'utilisation).

## L'ETAT DU RESEAU

L'état du réseau est affiché en bas à droite de l'écran. Ce tableau donne en permanence différentes informations et vous renseigne sur le nombre d'îles actives dans votre réseau (le nombre d'îles de défense, le nombre d'îles usine et le nombre d'îles de ressource), il vous indique également quelle est l'île des réserves.



### LA BASE (BASE ISLAND)

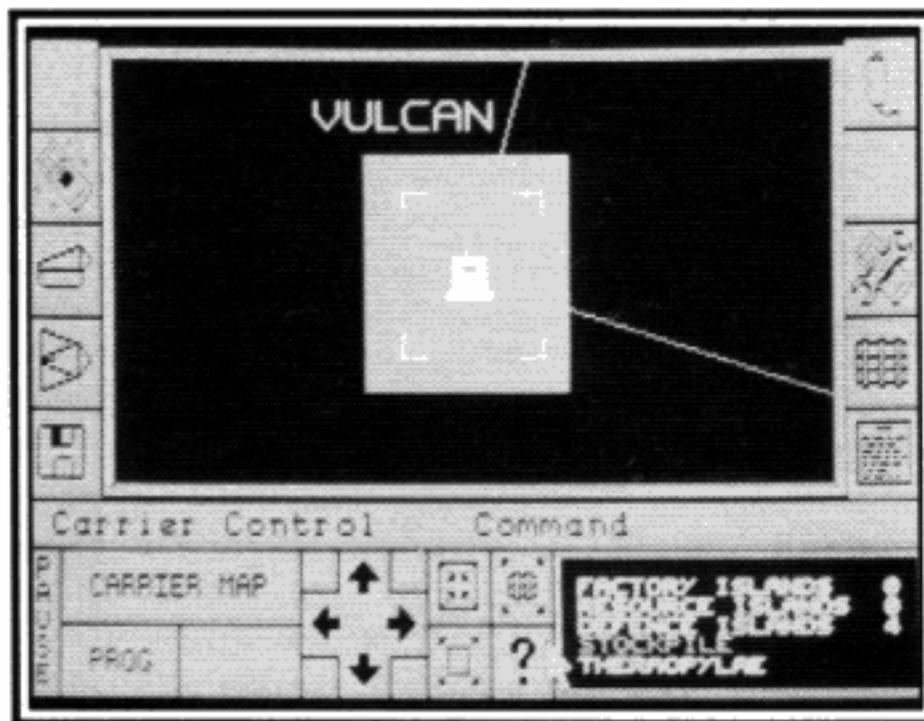
L'île où est ancré le transporteur au moment où le conflit commence est la base. Cette île est très importante car c'est à partir de là que vous allez construire le réseau des ressources qui alimentera votre transporteur, ainsi que les autres forces, durant toute la bataille. La base a déjà un centre de commande, quelques forces défensives ainsi qu'une piste d'envol. Elle peut également produire elle-même des matières premières, mais quatre fois moins vite qu'une île "ressources" ou une île "usine".

A l'origine, la base est également désignée sous le nom "île de réserve" (voir plus loin dans ce guide). Souvenez-vous que la base contrôle la répartition des ressources dans l'ensemble du réseau. Si la base était prise par l'ennemi, le réseau entier serait "gelé", c'est-à-dire qu'aucune ressource ne serait plus envoyée vers les autres îles à l'exception de celles déjà en route, qui arriveraient alors à destination.

Excepté dans le cas où d'autres îles sous votre contrôle seraient mises en réseau avec la base elle-même, les îles ne sont pas capables d'effectuer des travaux de construction lorsque leur ACCB a été construit, pas plus que l'ACCB n'est en mesure d'effectuer des réparations sur des objets endommagés.

### LES ILES RESSOURCES

Les îles "ressources" se construisent en implantant un "ACCB ressources" sur une île inoccupée (ACCB = constructeur automatique de centre de commande - voir la section "AAV Direct Control" pour plus de renseignements). Une fois le centre de commande construit, les mines, les installations minières et les hangars de réserve servant à stocker les minerais et matières premières extraites des mines, sont construits à leur tour. Toutes les matières

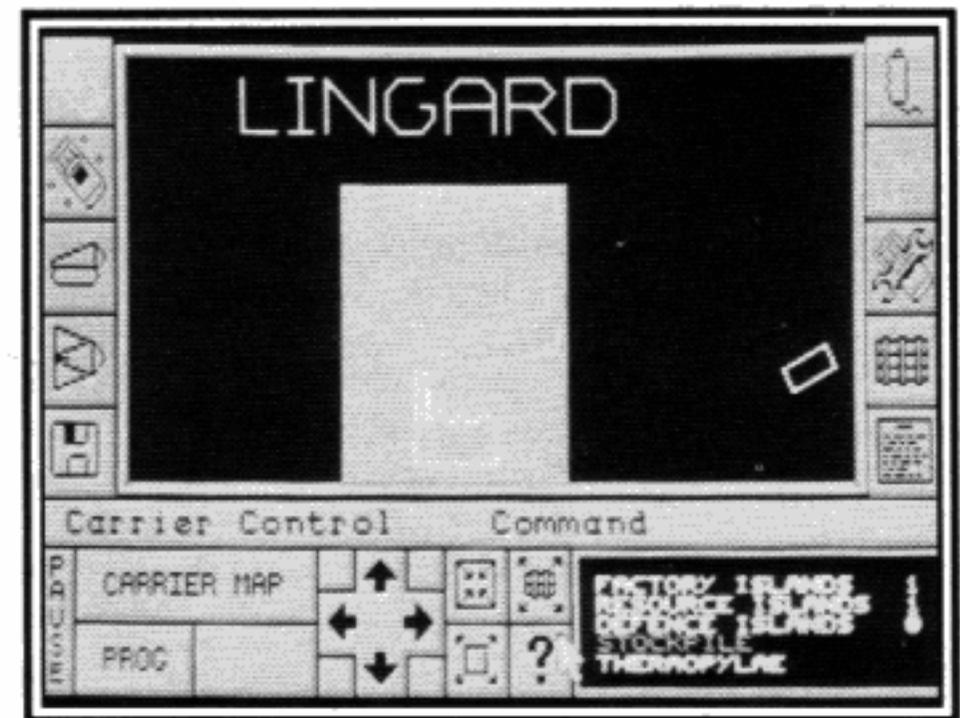
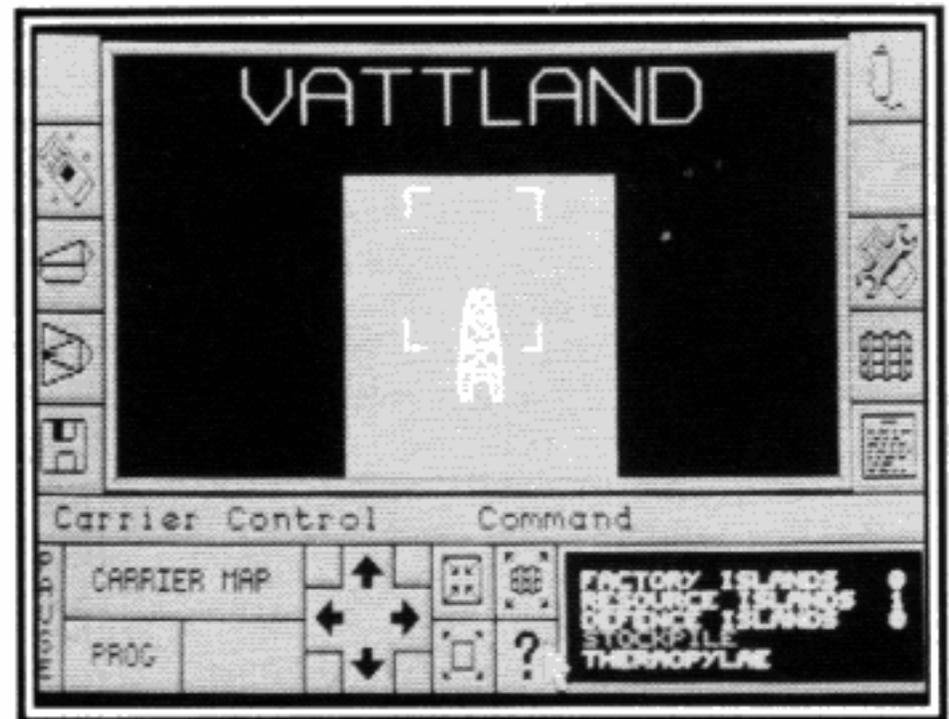


premières sont alors envoyées aux îles "usine" en passant par le réseau des ressources. Ces îles "usines" fabriquent les armements et autres équipements demandés, et raffinent les carburants utilisés ensuite par le transporteur et ses forces.

### LES ILES USINES

Les îles usines sont construites en implantant un "ACCB usine" sur une île inoccupée. Une fois le centre de commande terminé, il construit les usines qui serviront à fabriquer les équipements ainsi que les raffineries qui serviront à alimenter les forces du transporteur. Des entrepôts pour les réserves sont également construits. Il est possible de construire trois usines au maximum sur chaque île. Ce chiffre est déterminé par la taille de l'île, et la quantité de ressources produites par cette île dépendra évidemment du nombre d'usines.

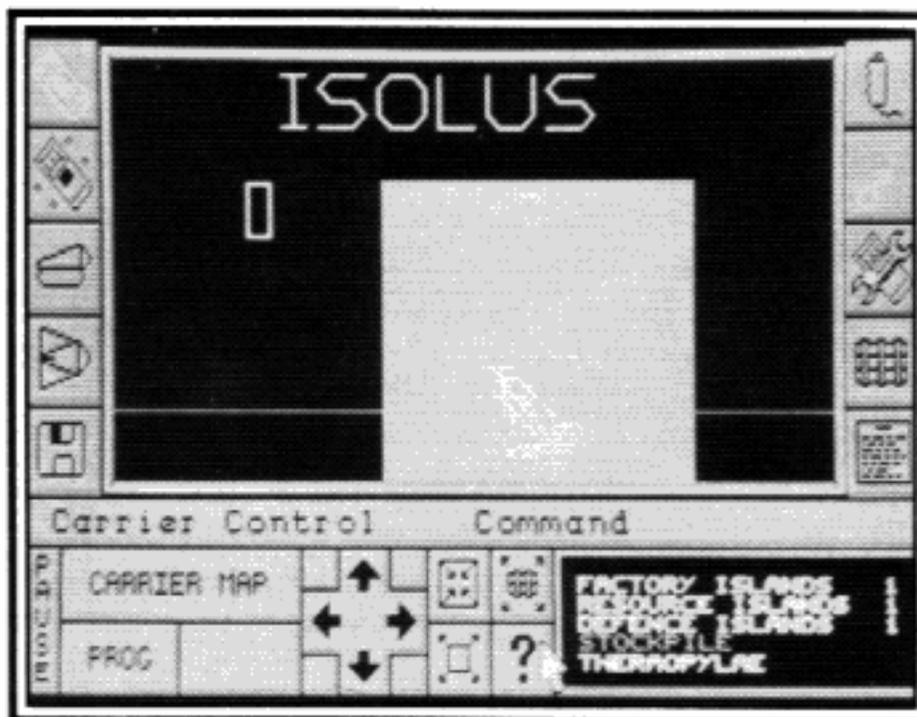
Les produits manufacturés sont ensuite convoyés à l'île des "réserves" en passant par le réseau des ressources. Les îles usines peuvent également produire des matières premières, mais quatre fois moins vite qu'une île "ressource" qui, elle, n'a pas d'autre objectif.



Lorsque la liaison entre une île usine et la base disparaît, cette île usine cesse immédiatement sa production de produits manufacturés tout en continuant néanmoins à produire des ressources et en les stockant jusqu'à ce qu'elles atteignent le maximum. Le centre de commande de l'île cessera également la construction d'usines, d'entrepôts et de défenses ainsi que les réparations de ces différents bâtiments

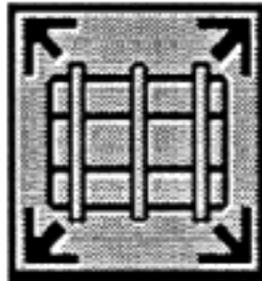
### LES ILES DE DEFENSE

Les îles de "défense" sont différentes des îles de "ressources" ou des îles "usine" car elles ne produisent rien. Elles se construisent en implantant un "ACCB défense" sur une île inoccupée. Une fois le centre de commande terminé, il construit des postes de défense comportant une unité "Marauder" (un escadron de drones volants, extrêmement agiles, contrôlés par des droïdes, et armés de missiles infrarouges), des lance-missiles face à la mer, des lance-missiles sol-air, et des pistes d'envols sur les îles assez grandes. Ces pistes permettent aux avions de chasse Manta de se réapprovisionner en carburant. Les îles "défense" peuvent produire des matières premières mais huit fois moins vite que les îles de "ressources".

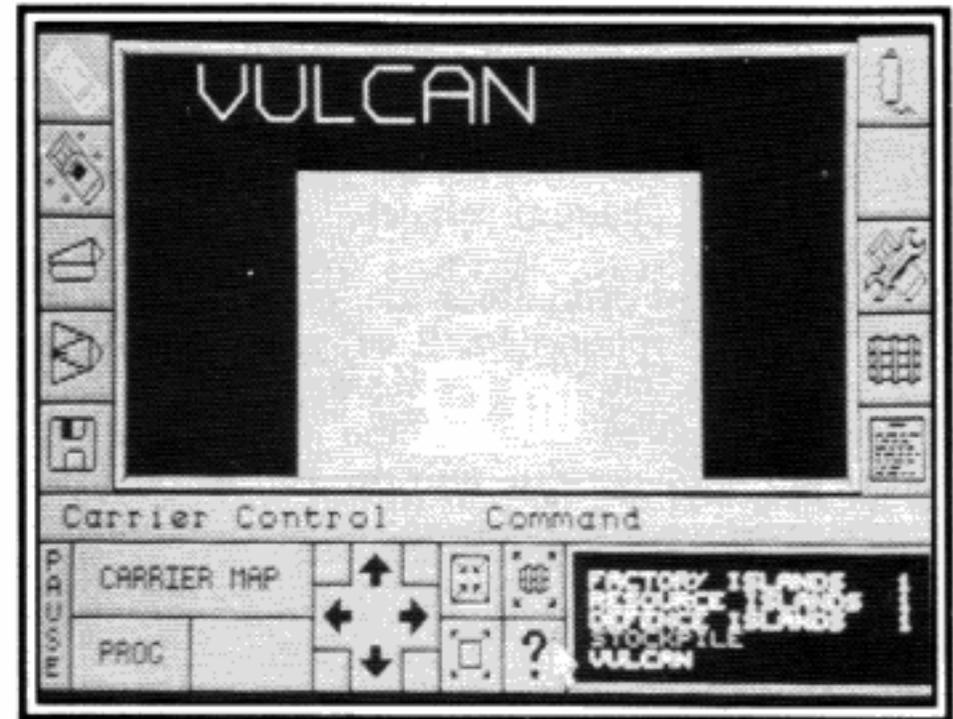


## L'ILE DE RESERVE

L'île "réserve" est l'île qui reçoit toutes les armes, les équipements, et les carburants raffinés envoyés par le réseau des ressources. De là, un drone de ravitaillement (Supply Drone) transporte la marchandise au transporteur lui-même (à condition qu'il y ait la place sur le transporteur pour la cargaison). L'icône



**CENTRE ON STOCKPILE** vous positionnera la carte sur l'île réserve et ajustera le zoom sur le meilleur agrandissement.



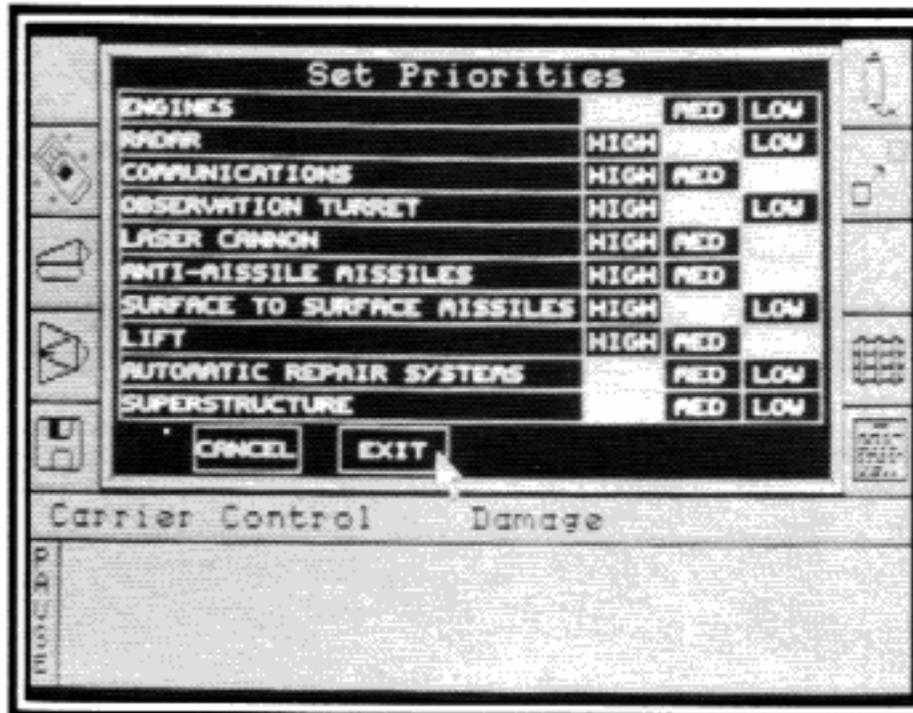
N'importe quelle île peut être choisie comme île réserve, à condition qu'elle ait une liaison dans le réseau avec la base. Il est cependant conseillé de s'assurer qu'elle soit bien défendue (c'est-à-dire mettre autour d'elle des îles défense).

Vous avez une décision tactique à prendre, lorsque la liaison entre l'île réserve et le reste du réseau est interrompue et qu'aucune nouvelle marchandise n'est stockée. Vous pouvez attendre que le drone de ravitaillement ait apporté le reste de la cargaison au transporteur, et ensuite désigner une nouvelle île comme île réserve. Vous pouvez également désigner sans attendre la nouvelle île réserve afin qu'il n'y ait pas d'interruption dans l'envoi des produits manufacturés. Cependant, dans ce cas, les stocks de l'ancienne île réserve seront perdus.

Pour désigner une nouvelle île réserve, centrez la carte sur l'île de votre choix, puis cliquez sur l'icône **PROG**.



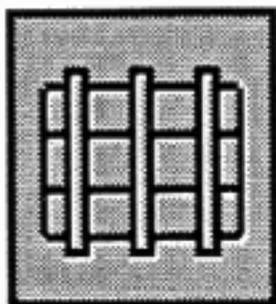
Sous la liste des "taux de fonctionnement" des différentes parties, se trouve le "niveau de réparation actuel" qui montre quelles parties prioritaires sont en cours de réparation. En cliquant sur l'icône "**Set Priorities**", à droite des icônes des différentes parties du transporteur, vous sélectionnez les priorités de réparation pour chacune des parties. Les degrés de priorité parmi lesquels vous pouvez choisir sont: **HIGH** (urgent), **MEDIUM** (moyen) et **LOW** (peu urgent).



Le système de réparation automatique (**Automatic Repair System**) est l'élément chargé de réparer le vaisseau. Il est conseillé de lui donner un degré élevé de priorité de réparation. Pour les autres parties du transporteur, les degrés de priorité devraient être établis suivant les impératifs de la bataille en cours. Par exemple, si le transporteur est ancré mais attaqué par un avion ennemi, il serait judicieux d'assigner une haute priorité de réparation au **Canon Laser** ainsi qu'aux missiles, et de donner une priorité plus réduite à d'autres parties comme la saie des machines, par exemple.

L'ordinateur de réparation automatique réparera les parties urgentes en premier, répartissant de manière égale le temps de réparation entre les différents endroits. Une fois les parties "urgentes" faites, l'ordinateur passera aux réparations des parties marquées "moyen". Puis, une fois celles-ci terminées, il passera aux parties marquées "non urgent". Beaucoup de parties du vaisseau seront encore opérationnelles même avec un taux de réparation au dessus de 50%, cependant elles fonctionneront moins vite et moins efficacement.

## MAGASINS



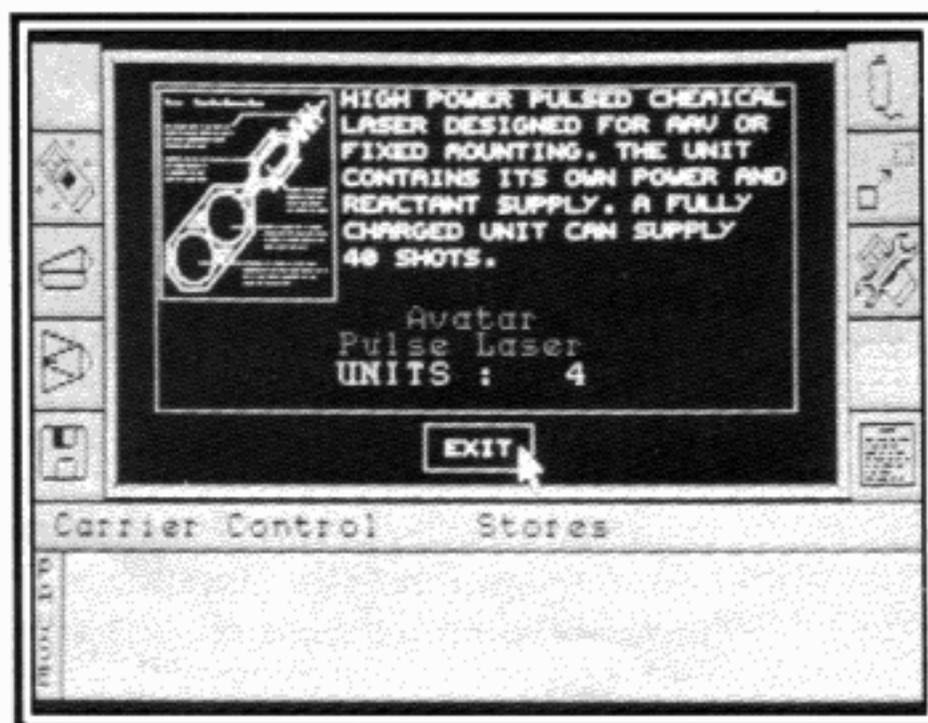
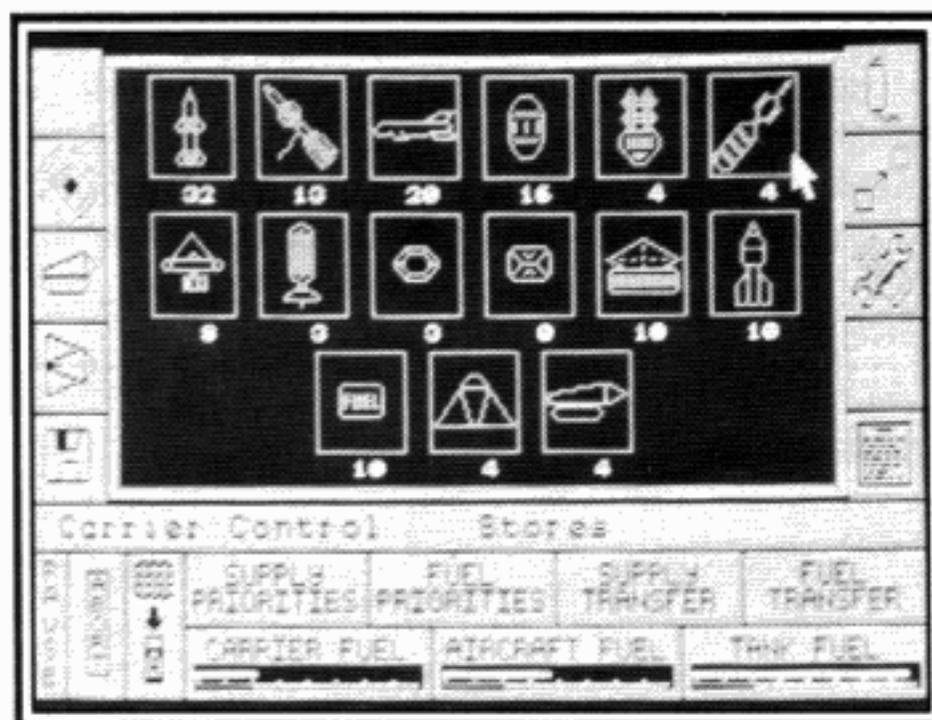
### MAGASINS D'EQUIPEMENT

Les magasins du transporteur (Carrier's Hold) contiennent les magasins et les réserves de carburant. Tout ceci est géré par ordinateur, c'est "l'officier électronique chargé des vivres et des fournitures".

Chacun des différents éléments que l'on peut trouver dans les magasins (armement, véhicules, matériel etc) est représenté par une icône, à côté de laquelle se trouve une indication de la quantité disponible.

En cliquant sur une des icônes vous obtenez de plus amples informations sur le matériel en question ainsi qu'un schéma détaillé. Pour revenir au magasin principal, il suffit de cliquer sur la fenêtre **EXIT**.

De nouveaux armements sont fabriqués sur les différentes îles contrôlées par vos forces armées. Ces nouveaux équipements sont fabriqués à partir des matières premières extraites des mines et raffinées sur les différentes îles. Une fois les équipements construits ils sont envoyés au transporteur par la route la plus sûre, puis placés dans les magasins.



## RESERVE DE CARBURANT

Au bas de l'écran se trouvent trois jauges, une pour chaque catégorie de carburant stocké dans le transporteur: carburant pour avion (Aircraft Fuel), carburant pour tank (AAV Fuel) et carburant pour le transporteur (Carrier Fuel).

Le carburant est raffiné et convoyé au transporteur par le réseau d'îles.

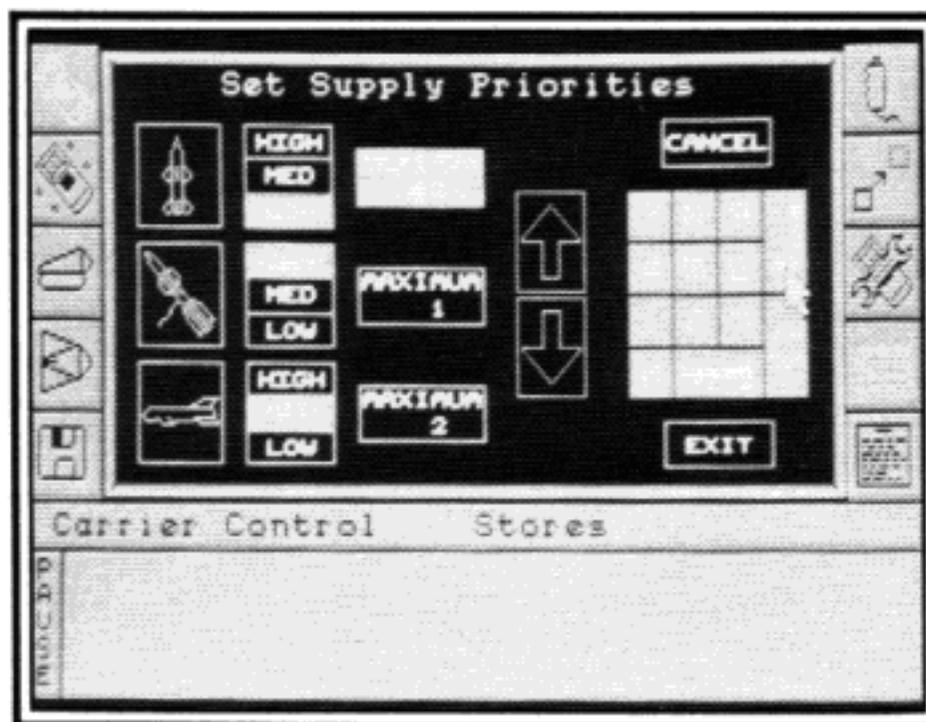
## PRIORITES DES APPROVISIONNEMENTS

Cliquez sur l'icône **SUPPLY PRIORITIES** pour visualiser l'écran qui vous permettra de définir les priorités d'approvisionnement (Set Supply Priorities). Il vous permet en effet de définir la cadence à laquelle le réseau des ressources devra fabriquer les armes et équipements de remplacement. Cliquez sur les grandes flèches orientées vers le haut ou vers le bas afin de faire défiler les différents types de ressources disponibles.

A côté de chaque icône représentant un équipement se trouve un encadré indiquant la priorité correspondant à cet élément. Trois niveaux sont disponibles: **HIGH** (élevé), **MEDIUM** (moyen), **LOW** (bas). Le réseau des ressources fabrique d'abord tous les équipements dont le niveau de priorité est élevé, puis tous ceux de priorité moyenne, et enfin tous les autres dont le niveau de priorité est bas. Vous pouvez modifier les niveaux de priorité en cliquant sur les mots **HIGH** (élevé), **MEDIUM** (moyen) ou **LOW** (bas).



A la droite de l'encadré des priorités se trouve celui des quantités, indiquant la quantité maximale d'éléments de ce type à construire. Pour modifier cette valeur, cliquez sur l'encadré, qui est alors mis en évidence. Entrez ensuite la nouvelle valeur en choisissant un nombre entre 0 et 999 à l'aide du clavier numérique sur l'écran. A côté de la touche 0 vous trouverez un bouton d'effacement (Delete), et à droite des touches 3 et 6, un bouton d'annulation (Cancel) qui remplacera les modifications que vous auriez pu entrer par l'ancienne valeur. Un bouton d'entrée (Enter) situé au-dessus du bouton d'annulation vous permet de valider la quantité entrée.



Déterminez à l'aide de la procédure ci-dessus les priorités et les quantités de tous les équipements dont vous aurez besoin. Une fois ces valeurs déterminées, le centre de commande de la base donne l'ordre à une usine de l'une des îles usine de produire les types d'équipement prioritaires. Si après la répartition des tâches prioritaires, certaines usines sont encore disponibles, les tâches de priorité moyenne sont réparties, puis les tâches de faible priorité.

Les produits manufacturés sont acheminés vers l'île réserve et les quantités prédéfinies sont maintenues dans la mesure du possible.

Cliquez sur l'encadré **CANCEL** pour annuler toutes les modifications entrées à partir de la sélection de l'écran "Set Supply Priorities", et sur **EXIT** pour revenir à l'écran des magasins.

### PRIORITES CARBURANT

La priorité des trois types de carburant peut être déterminée de la même manière que celle des équipements. Vous pouvez fixer le niveau de priorité de production des carburants en cliquant sur **HIGH**, **MEDIUM** ou **LOW**.

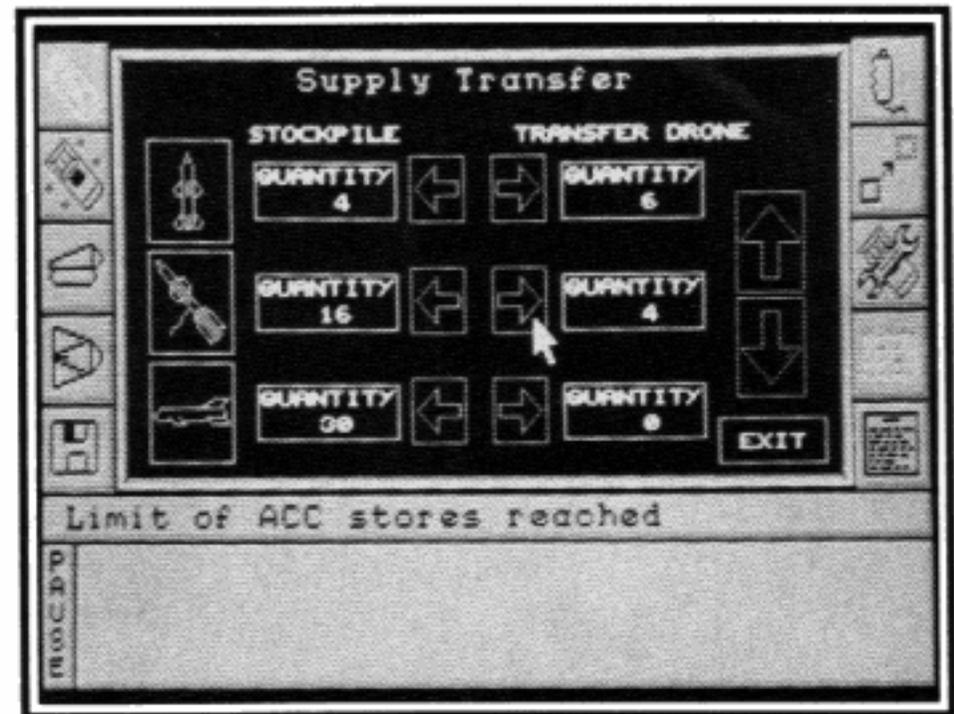
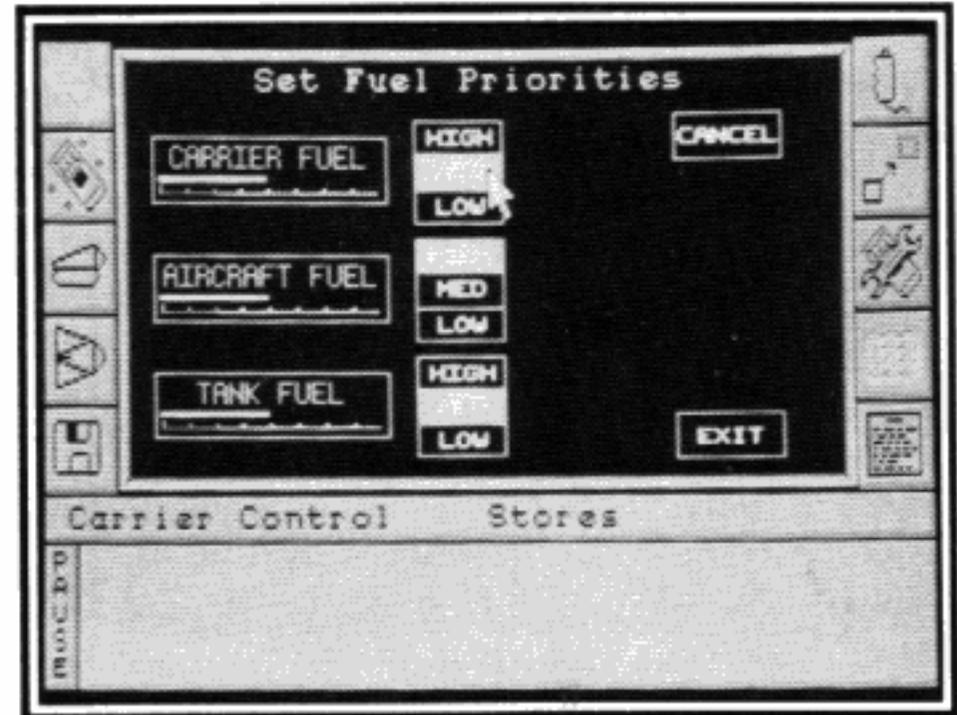
Cliquez sur l'encadré Cancel pour retourner à l'état initial dans lequel vous vous trouviez lorsque vous avez appelé l'écran des priorités, et cliquez sur Exit pour revenir sur les magasins.

### TRANSFERT DES FOURNITURES

Tous les équipements manufacturés sont transportés des îles usines à l'île des réserves, où ils sont stockés jusqu'à ce que le transporteur vienne chercher de nouvelles fournitures. Cette option vous permet de transférer du matériel de l'île des réserves au drone de transfert, qui le transbordera jusqu'au transporteur.

Pour transférer le matériel, le transporteur doit être situé dans le champ de l'île des réserves. Dans le cas contraire, ou si le système de communications du transporteur est endommagé ou défectueux, vous ne pourrez pas accéder aux écrans de transfert.

Cliquez sur les flèches droite et gauche pour transborder les fournitures de l'île



des réserves au drone de transfert. Si vous dépassez les limites des magasins du transporteur ou le chargement maximum du drone de transfert, un message vous avertira.

Pour sortir de l'écran de transfert des fournitures, cliquez sur **EXIT**.

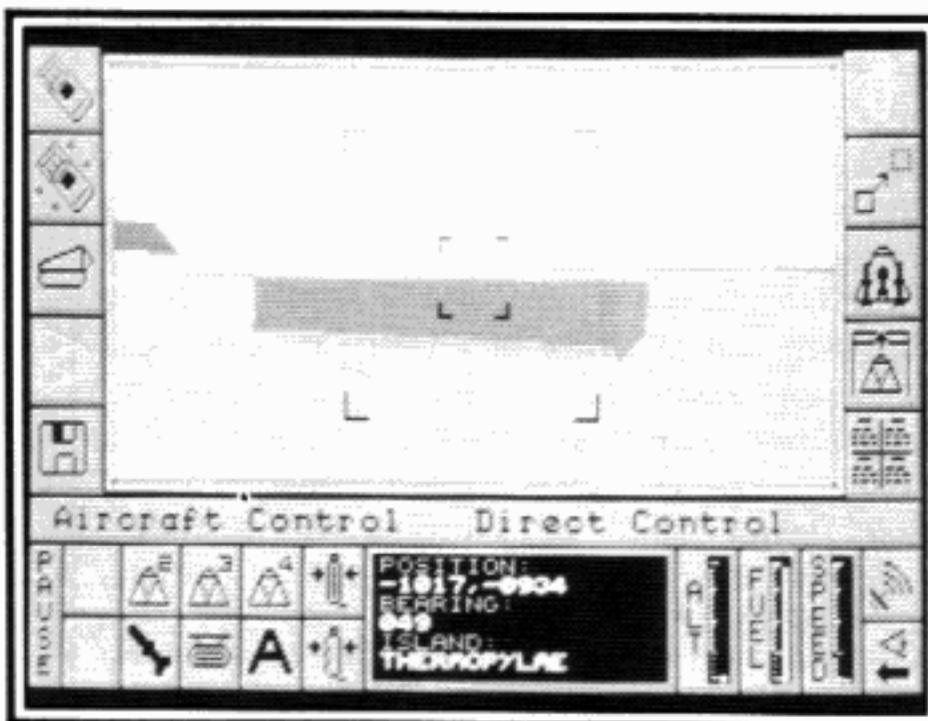
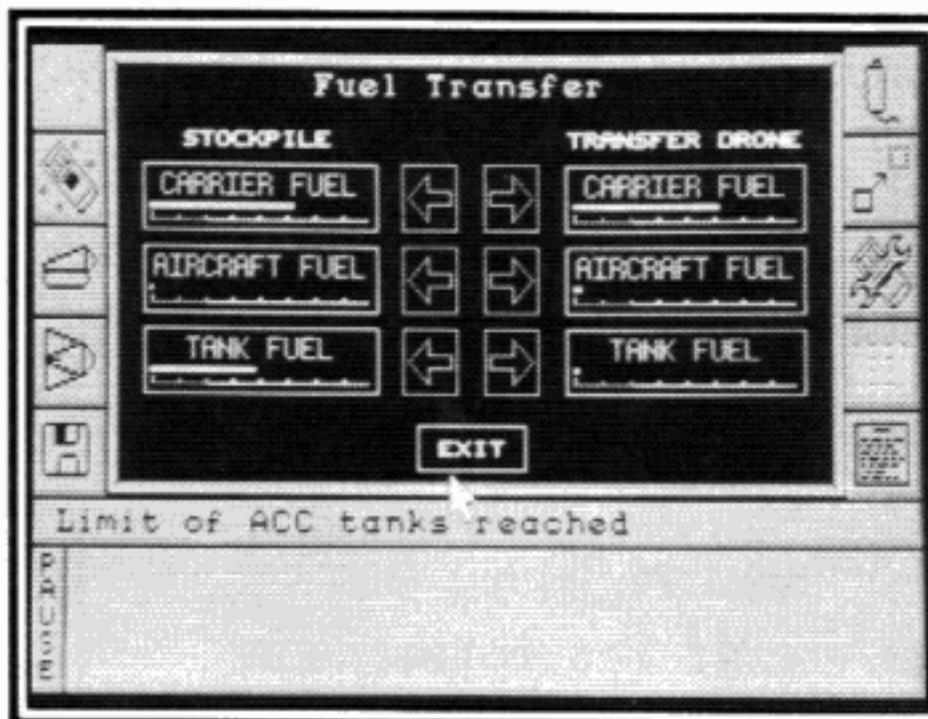
### TRANSFERT DE CARBURANT

Les écrans de transfert de carburant (Fuel Transfer) vous permettent de charger le drone de transfert en carburant destiné au transporteur, aux AAV et aux avions.

Cliquez sur les flèches droite et gauche pour sélectionner la quantité de carburant à charger sur le drone de transfert et cliquez sur Exit lorsque vous avez terminé. Un message vous préviendra dans le cas où vous excéderiez les limites des réservoirs de carburant du transporteur.

### MISE EN ROUTE DU DRONE DE TRANSFERT (Transfer Drone)

Une fois le carburant et le matériel chargés sur le drone de transfert, cliquez sur l'icône **LAUNCH** (départ) située dans le coin inférieur gauche du tableau de commande afin d'envoyer le drone de l'île des réserves au transporteur. Par mesure de sécurité, le drone est sous-marin et n'émerge que lorsqu'il est arrimé à l'avant du transporteur.

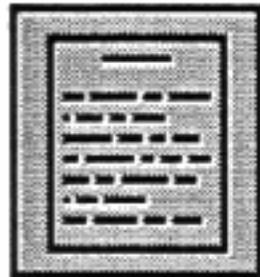


Une fois que le drone de transfert s'est arrimé avec le transporteur et a transféré son chargement, il retourne à l'île réserve. En protection contre l'ennemi, le drone de transfert est semi-submersible. Il navigue sous l'eau pour revenir vers l'île.

Souvenez-vous que lorsque le drone de transfert s'arrime avec le transporteur, le lancement et l'arrimage des drones de défense passive et des AAV est impossible. Vous pouvez observer cet arrimage sur l'écran Traffic Control des AAV.

Si le drone de transfert est attaqué alors qu'il s'arrime au transporteur, cliquez sur l'icône **ABORT** (annulation) afin de le renvoyer à l'île des réserves par voie sous-marine, où il sera protégé de l'ennemi.

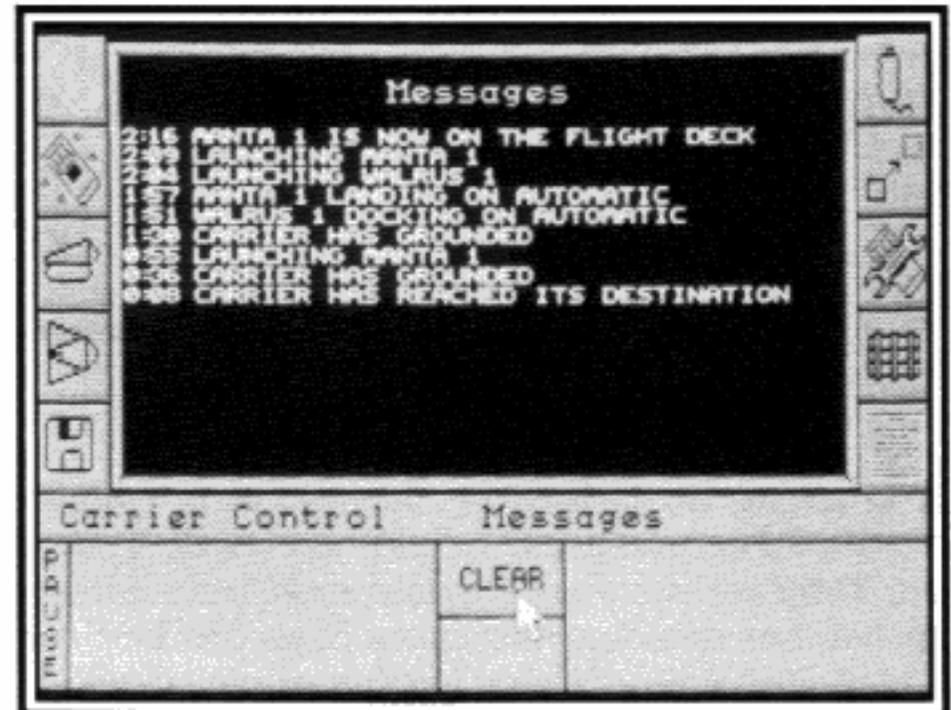
## MESSAGERIE



Le transporteur est doté d'un important réseau de messagerie. Chaque fois qu'un message important est envoyé par l'un des ordinateurs de bord du transporteur et affiché sur la ligne de messages, il est également envoyé au serveur de la messagerie. En sélectionnant l'icône "messagerie" (Messaging),

vous pouvez lire les seize derniers messages reçus durant les cinq dernières minutes, ainsi que l'heure exacte du message.

En cliquant sur l'icône **CLEAR**, vous effacez les messages de l'écran.



# DEFENSE DU TRANSPORTEUR

## TOURELLE LASER



Au sommet du transporteur se trouve une tourelle rotative sur laquelle un canon laser chimique puissant a été installé. La tourelle tourne sur elle-même à 360°, et peut également monter et descendre.

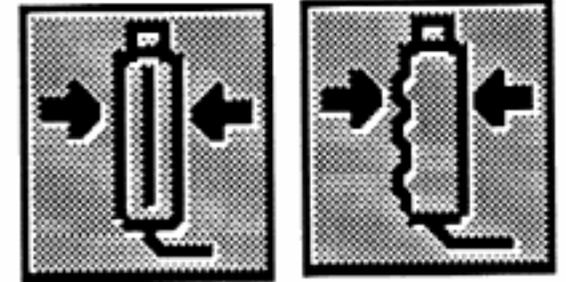
Vous pouvez commander la tourelle directement, en déplaçant la souris ou la manette de jeu sur la droite, sur la gauche, vers le haut et vers le bas. Elle peut également être manoeuvrée en utilisant le pointeur, en cliquant sur les quatre icônes flèches pour positionner le laser et en cliquant au milieu du groupe de flèches pour tirer.

Pour vous aider à garder en mémoire la position de la tourelle lorsque vous visez, l'ordinateur de visée du transporteur vous donne une représentation visuelle de la tourelle, dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ceci est d'une grande utilité lorsque vous scrutez un ciel vide afin de repérer les avions et missiles ennemis.

A la droite du groupe de flèches, vous trouvez les icônes de commande du zoom. Avec 4 niveaux d'agrandissement, numérotés de x1 à x8, ils vous permettent de faire des gros plans sur l'objectif. Ceci est extrêmement utile lorsque vous êtes dans le transporteur et que vous recherchez des objectifs basés dans des îles; ces zooms sont également une bonne aide pour cibler correctement des avions ennemis avant qu'ils n'arrivent dans le champ des autres systèmes de défense du transporteur.



A droite des icônes Zoom vous trouvez les icônes **CENTRE HORIZONTAL** et **CENTRE VERTICAL**, immobilisant la tourelle laser sur l'axe Y ou X.



Ce laser très puissant, à double faisceau longue portée, est alimenté directement par le système de propulsion à neutrons du transporteur, lui conférant une puissance extrêmement grande face à presque tous les types d'objectifs.

A l'extrême droite du panneau de commande se trouve l'indicateur de température du laser. A chaque fois qu'il fait feu, le mécanisme du laser génère une quantité énorme de chaleur, et si la température augmente trop, le laser perd de sa puissance et finit par ne plus fonctionner. Par conséquent, si vous constatez que la température du laser atteint des limites dangereuses, laissez-le se reposer avant de le réutiliser. Il serait bon également de mettre le laser dans les priorités urgentes de réparation au cas où il viendrait à tomber en panne.

Sur la gauche de l'écran se trouve le tableau d'informations. Il vous indique l'état de la tourelle ainsi que celui du canon laser. Il vous donne également des messages d'alerte lorsque le laser commence à surchauffer.

## LES LEURRES

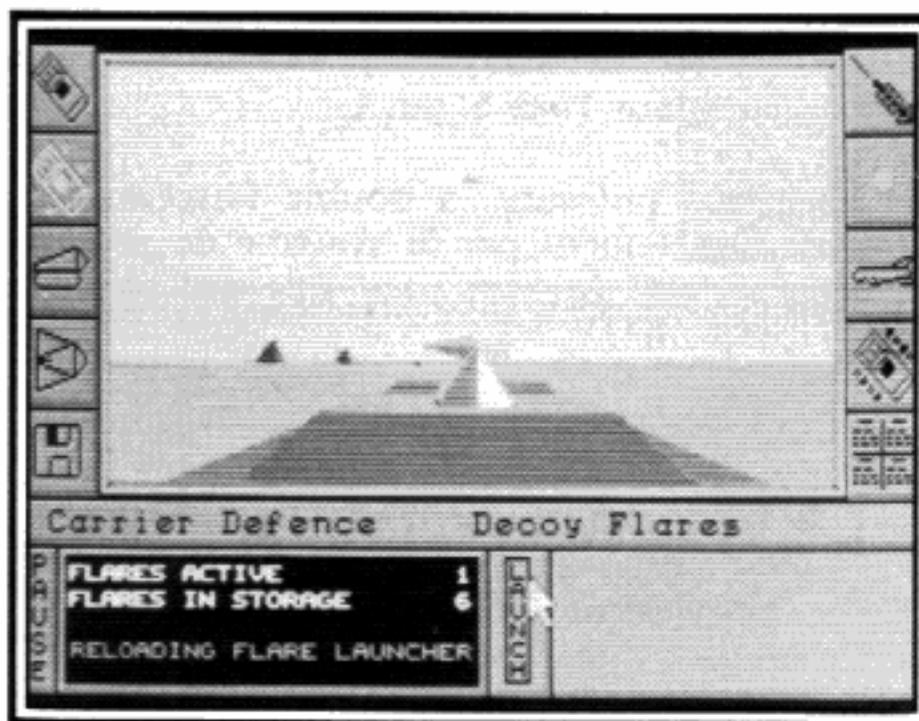


Un élément important du système de défense aérienne du transporteur est son système de leurre. Ces leurres sont des composites de magnésium de haute intensité qui sont lancés dans le ciel à partir du pont du transporteur, afin de détourner les missiles infra-rouges envoyés sur le transporteur. Les leurres sont automatiquement suivis par une caméra grand angle installée sur le transporteur.

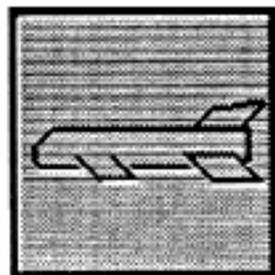
Pour lancer les leurres, il suffit de cliquer sur l'icône **LAUNCH** (lancement). Les leurres sont envoyés très haut dans le ciel, puis redescendent lentement vers le sol. Grâce à la légèreté des matériaux qui le composent, le leurre ne dérive que très peu par rapport au transporteur, suivant évidemment, la force et la direction des vents.

Plusieurs leurres peuvent être lâchés simultanément, mais il faut compter quelques secondes pour le réarmement. La caméra suivra automatiquement le dernier leurre lancé.

A gauche de l'icône **LAUNCH** un tableau vous indique le nombre de leurres en service et en stock et vous précise si un leurre peut être lancé.



## MISSILES SOL - SOL



Grâce au fait que le transporteur peut mouiller près des îles dans des eaux relativement peu profondes, son système de défense a été doté d'un nouveau type de missile sol-sol révolutionnaire et techniquement très avancé: le "Hammerhead". Les "Hammerhead" sont équipés de commandes à distance et volent très bas; ils sont parfaits pour attaquer des postes de défense basés sur des îles et les convois ennemis.

Le transporteur est également doté d'un certain nombre de drones d'observation à distance, qui peuvent être lancés un par un au-dessus du transporteur. Le drone peut ainsi envoyer au transporteur une image aérienne et pendant qu'il est dans les airs vous pouvez viser et lancer plusieurs missiles sol-sol sur les objectifs se trouvant dans le champ de vision du drone.

C'est en cliquant sur l'icône **LAUNCH** que vous envoyez un drone d'observation dans les airs. Une fois son altitude maximum atteinte, le drone dérive lentement en redescendant puis il s'auto-détruit avant d'atteindre le niveau de la mer.

Durant la descente du drone, vous pouvez lancer les missiles sol-sol en cliquant sur le bouton droit de la souris pour sélectionner le mode "objectif" (Targetting Mode) (ou en appuyant sur la barre d'espacement si vous jouez avec une manette de jeu). Le curseur se transformera alors en mire.

Placez la mire/curseur sur l'objectif et appuyez sur le bouton de tir pour envoyer un missile. Le missile volant à la hauteur du transporteur, il n'est pas efficace contre des objectifs tels que des avions, qui peuvent changer d'altitude.

Il faut quelques secondes au lance missile pour se recharger entre deux missiles. Cela vous laisse le temps de déplacer votre mire vers le prochain objectif et de tirer à nouveau lorsque le lance missile est prêt.

Notez que la quantité de missiles et de drones d'observation est limitée; toutefois vous pouvez en obtenir un nouveau stock en demandant au réseau des îles "usine" de fabriquer de nouveaux drones et missiles. Le tableau de commande en bas à gauche de l'écran vous indique le nombre de missiles et de drones disponibles. La ligne de message vous dit si le lanceur est prêt ou en cours de rechargement.

## POSITION DES DRONES

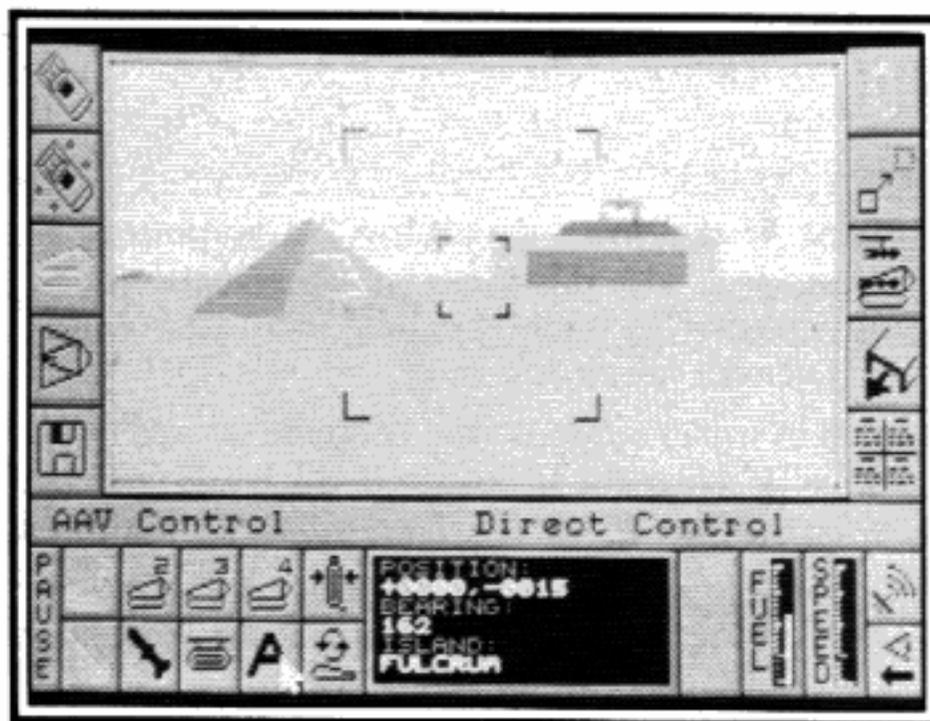


Les drones sont des leurres gonflables, ce sont des moyens de défense sacrifiés que vous utilisez contre les AAV ennemis ou les attaques de missiles basse- altitude. Ils sont commandés à distance à partir de l'ordinateur de défense du transporteur. Les drones suivent automatiquement le transporteur dans ses déplacements, leur configuration peut être reprogrammée à tout moment.

Dans le cas où un projectile ennemi arriverait près d'un drone, celui-ci générerait un champ de chaleur et un bouclier de brouillage électromagnétique dans le but de faire croire au système de guidage de l'engin ennemi qu'il a atteint son but: le transporteur n'aurait alors plus rien à craindre.

Tout contact direct avec un drone a pour effet immédiat l'explosion des matières explosives qu'il renferme dans sa baudruche. Un mécanisme sensible à la pression incorporé au drone empêche son explosion s'il est touché par une grande vague ou un animal marin.

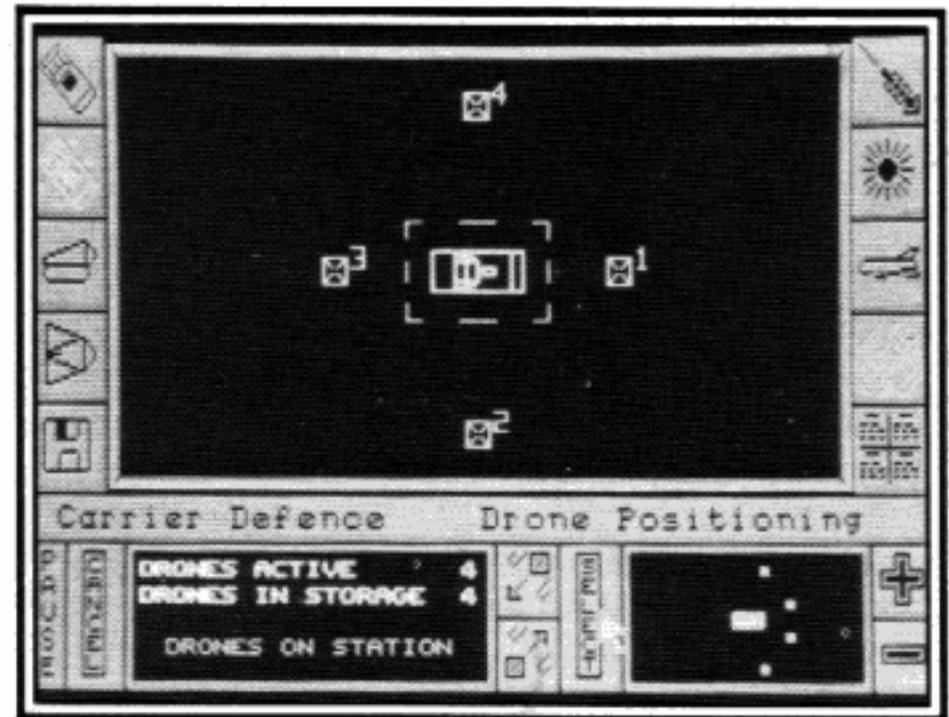
Le transporteur est doté à l'origine de huit drones, quatre actifs et quatre en stock dans les magasins. Si un drone est détruit, un remplaçant est immédiatement apporté des magasins. Le réseau des ressources peut fabriquer des drones de remplacement et les faire parvenir au transporteur, suivant la disponibilité des matières premières sur votre réseau d'îles.



En sélectionnant l'écran "position des drones" (Drone Positioning), vous pouvez commander les drones et les placer aux positions stratégiques que vous désirez.

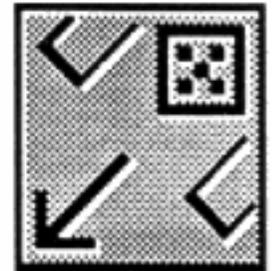
En bas, à gauche de l'écran se trouve le tableau d'information des drones. La fenêtre vous indique le nombre de drones en service, le nombre de drones en magasin, et l'état du drone utilisé.

L'écran principal montre le transporteur et le périmètre d'interdiction, qui définit la zone où les drones ne doivent pas pénétrer (ils pourraient alors exploser du fait de la présence du transporteur lui-même).



### LANCEMENT DES DRONES

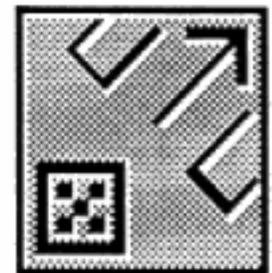
Pour lancer un drone arrimé ou un drone venant remplacer un drone détruit, cliquez sur l'icône **LAUNCH**. Le drone sera envoyé à une position fixe à l'arrière du transporteur. Recommencez la manipulation jusqu'à ce que vous ayez sélectionné vos quatre drones, puis cliquez sur l'icône **SELECT** pour les envoyer vers leur but.



En cliquant sur l'un des drones et en le faisant glisser à un nouvel emplacement, vous pouvez repositionner chaque drone individuellement et ainsi établir vos propres schémas de défense. Vous pouvez cliquer sur un drone même en cours de transfert vers une autre position, et programmer une nouvelle destination.

### DRONES ARRIMÉS

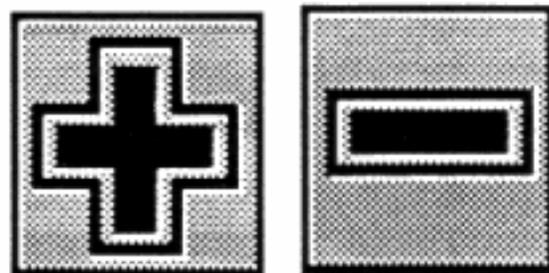
En cliquant sur l'icône **DOCK** (arrimage), les quatre drones seront envoyés à l'arrière du transporteur puis arrimés dans le transporteur lui-même.



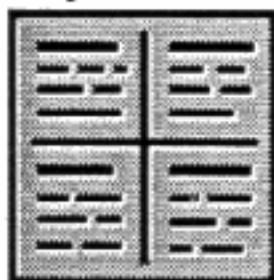
Lorsque les drones sont activés, la vitesse maximum du transporteur est réduite, il est donc conseillé d'arrimer tous les drones sur le transporteur lorsque vous voulez utiliser toute sa puissance.

### FORMATIONS DE COMBAT DES DRONES (Drone Pattern Library)

En bas, à droite de votre écran vous trouvez la fenêtre "Drone Pattern Library". Il s'agit d'une version miniature de l'écran "Position des drones". A droite de cette fenêtre se trouvent les icônes "+" et "-". En cliquant sur l'une ou l'autre vous pouvez faire défiler une sélection de neuf positions de combat prédéfinies pour les drones. En cliquant sur l'icône **SELECT** vous placez les drones actifs suivant la position de combat prédéfinie dans la sélection. En cliquant sur **CANCEL**, vous renvoyez les drones à leur position initiale. Là encore, les drones peuvent changer de destination en cours de transfert.

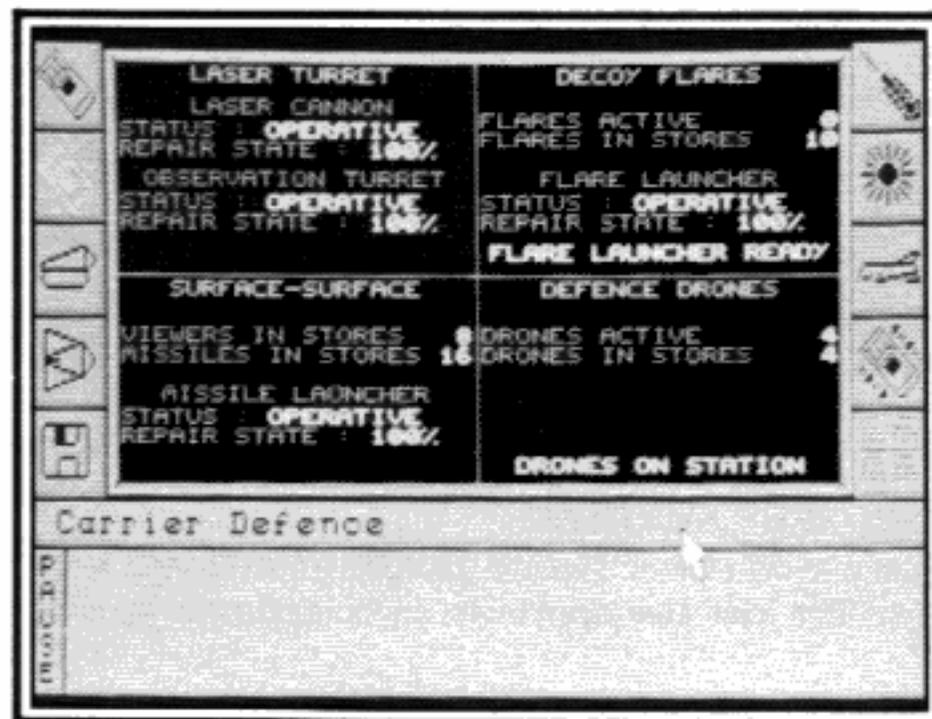


### CARRIER DEFENCE INFORMATION SCREEN (Ecran d'information des moyens de défense du transporteur)



L'écran d'information des moyens de défense du transporteur est divisé en quatre parties, présentant l'état des quatre moyens de défense du trans-

porteur. Chaque moyen de défense est analysé. Vous retrouvez sur l'écran: son état de réparation (Repair State - exemple: "endommagé", "hors service"), s'il est actif ou non, le nombre d'appareils en magasin, s'il est en cours de chargement (dans le cas des lances leurre) etc.



# AMPHIBIOUS ASSAULT VEHICLE CONTROL

(Commande des véhicules d'assaut amphibies)

## COMMANDE DIRECTE



Nous trouvons parmi les véhicules d'assaut amphibies (AAV), un engin extrêmement évolué, un tank tous terrains très souple comportant toute une série de fonctions spéciales le rendant particulièrement adapté aux opérations menées autour du transporteur. Cet AAV particulier s'appelle le "WALRUS" (Water And Land Roving Utility Shuttle - navette utilitaire vagabonde amphibie). Il peut être équipé de toutes sortes d'armes, y compris "l'AVATAR", un laser chimique de grande puissance, le "HARBINGER", un missile sol-sol télécommandé, ainsi que de nacelles.

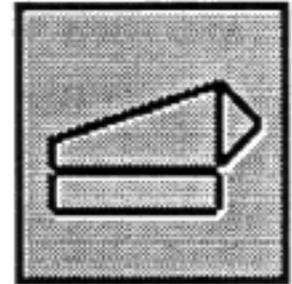
Le transporteur peut recevoir jusqu'à huit AAV, mais quatre seulement peuvent être en service en même temps. Les AAV en service sont stationnés dans les cales du transporteur. Dans les paragraphes suivants nous allons voir ensemble comment préparer un AAV ("Fitting"), comment établir sa route ("Course Plotting") et comment le lancer et le faire revenir ("Launching/Docking").

Une fois qu'un AAV a été armé et lancé, sélectionnez l'icône **DIRECT CONTROL**, puis cliquez, sur la gauche du tableau de commande, sur l'icône AAV correspondante (de 1 à 4). L'AAV se trouvera tout près du transporteur (ou bien à côté de l'endroit où le transporteur se trouvait lorsque l'AAV a été lancé).

Pour prendre les commandes de l'AAV, sélectionnez le mode de commande directe (en cliquant sur le bouton droit de la souris, ou bien en appuyant sur la barre d'espacement si vous jouez avec une manette de jeu).

## CONDUITE D'UN AAV

Choisissez votre vitesse en cliquant sur le cadran **SPEED** (vitesse); la vitesse augmentera ou diminuera pour atteindre celle que vous avez choisie. Sur terre, la vitesse maximum d'un AAV est de 185 km/h; cette vitesse maximum est fonction de son état, bien entendu. Sur l'eau la vitesse de pointe de l'AAV



est fonction de l'agitation des eaux, mais vous pouvez compter en règle générale qu'elle est environ 10% inférieure à sa vitesse de pointe terrestre.

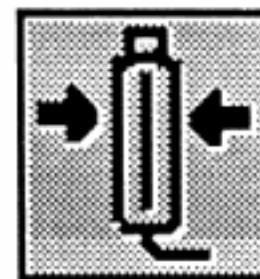
Pour diriger l'AAV, tournez votre souris (ou votre manette) vers la droite et vers la gauche. Plus vous tournerez la souris, plus l'AAV tournera vite.

Le WALRUS est un engin à double niveaux séparés, ce qui veut dire que le corps principal peut tourner librement sur lui-même par rapport aux chenilles (qui jouent aussi le rôle de coque lorsque l'AAV est dans l'eau). L'AAV a donc deux modes de commande, que le corps principal soit en position fixe ou qu'il soit en position de rotation.

Cliquez sur l'icône **FREE ROTATE (rotation libre)** pour permettre au niveau supérieur de l'AAV de tourner sur les chenilles (lorsque cette option est sélectionnée, l'AAV est mis en évidence). Ceci est particulièrement utile lorsque l'AAV est en marche avant et qu'il est attaqué: vous pouvez tourner, faire face à l'ennemi et l'attaquer, sans avoir à changer votre route. Pour annuler cette option, cliquez à nouveau sur l'icône **FREE ROTATE**.

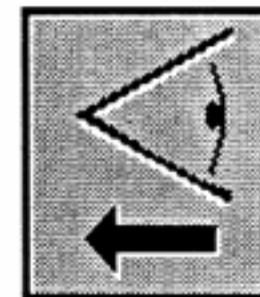


Pour arrêter la rotation de l'AAV, cliquez sur l'icône **CENTRE UP**. Lorsque vous êtes sur cette icône et que vous maintenez la pression sur le bouton de la souris pendant une seconde, le corps principal de l'AAV va se retourner et se verrouiller en position avant.



**REAR VIEW SELECTOR (Sélecteur de vision arrière).**

En cliquant sur l'icône **REAR VIEW** (vision arrière) qui se trouve en bas à droite du tableau de commande, l'écran va vous donner une vue extérieure de l'arrière de l'AAV. Pour annuler cette option, cliquez à nouveau sur cette même icône **REAR VIEW**.



## DEBARQUEMENT

L'AAV est un véhicule entièrement amphibie. Lorsqu'il est dans l'eau, il est à demi immergé, ses chenilles servant de coque et de moyen de propulsion. Quand l'AAV débarque sur la plage d'une île, son mécanisme de commande automatique de débarquement prend les commandes. L'AAV se met lui même face à la plage (il se recentre automatiquement si besoin est), adapte sa vitesse, sort de l'eau, sort de la plage puis reprend

son ancienne vitesse de croisière.

Pour entrer dans l'eau, l'AAV suit la séquence inverse.

### **RAYON D'ACTION D'UN AAV**

Deux facteurs limitent le rayon d'action des AAV. Le premier est le carburant: un plein permet à un AAV de faire 264 km. Si votre AAV tombe en panne d'essence, vous devrez lui envoyer un autre AAV avec une nacelle de ravitaillement en carburant.

Le second facteur vient du fait que l'AAV est commandé à distance à partir du transporteur. La vision que l'AAV a des choses doit donc être transmise de l'AAV au transporteur, par signaux vidéo codés. La nature même de ces signaux limite le rayon de l'AAV autour du transporteur. Lorsque l'AAV commence à sortir de ce rayon (20 km environ), le signal vidéo s'affaiblit considérablement et l'image devient de plus en plus mauvaise. Si l'AAV continue et dépasse 26 km, le signal se perd complètement et, pour éviter de tomber dans des mains ennemies, l'AAV s'auto-détruit.

### **RADAR D'AAV**

Les AAV sont équipés d'un radar à courte portée. Il se sélectionne en cliquant sur l'icône **RADAR** qui se trouve en bas à droite du tableau de commande. Le radar détecte les objets importants, comme les avions, les AAV, les transporteurs, les volcans etc ainsi que les côtes des îles si elles entrent dans son rayon de détection. Pour annuler le radar, il suffit de cliquer à nouveau sur l'icône "**Radar**".



### **AFFICHAGE DE L'ETAT DE L'AAV**

Entre les deux groupes d'icônes, l'affichage de commande direct de l'AAV comporte un "affichage d'état" (Status Display). Ce sont trois mini-écrans d'informations qui peuvent être consultés simplement en cliquant dans la fenêtre.

- POSITION:** C'est la position de l'AAV, indiquée par les coordonnées X et Y par rapport au centre de la carte.
- ORIENTATION:** C'est l'orientation de l'AAV, indiquée par la valeur du compas, entre 000 et 359.
- ILE:** Donne le nom de l'île se trouvant dans le rayon de l'AAV.

- EQUIPEMENT:** Cet écran donne la liste de tout armement et équipement emporté par l'AAV, ainsi que les quantités correspondantes.
- ETAT:** Vous avez là l'état de l'AAV en pourcentage. L'AAV peut supporter beaucoup de coups, mais sa vitesse et sa maniabilité seront directement affectées par son état. Si son état tombe en dessous de 12%, il y a risque de fuites de carburant, et dans ce cas vous avez à peu près deux minutes, avant qu'il ne tombe en panne d'essence, pour le ramener au transporteur pour réparations. Si son état empire trop, l'AAV explose.
- CHARGE UTILE:** Cela vous donne le poids en kg de tous les équipements ajoutés à l'AAV.

Reportez-vous à la section "**AAV FITTING**" (armement de l'AAV) pour toutes les informations concernant les armes pouvant être ajoutées à la charge utile de l'AAV.

### **SYSTEME D'ARMEMENT**

Il existe deux types d'armement. Tous les deux ont des durées d'utilisation limitées dans le temps. L'AAV ne peut prendre qu'un type d'arme à la fois.

#### **LASER CHIMIQUE AVATAR**

Le laser AVATAR est une sorte de laser chimique à vibrations à haute puissance. Il comporte sa propre alimentation en énergie et ses propres produits chimique réactifs, lui permettant de fonctionner indépendamment de l'énergie de l'AAV. Cependant sa durée de vie est limitée à quarant coups. Ensuite ses composants chimiques deviennent trop instables et il est automatiquement éjecté hors de l'AAV par le système de contrôle de l'armement du tank.



Sélectionnez l'icône **LASER**, puis le mode de commande directe (en cliquant sur le bouton droite de la souris ou en appuyant sur la barre d'espacement). Appuyez sur le bouton de tir pour dégager une double décharge laser.

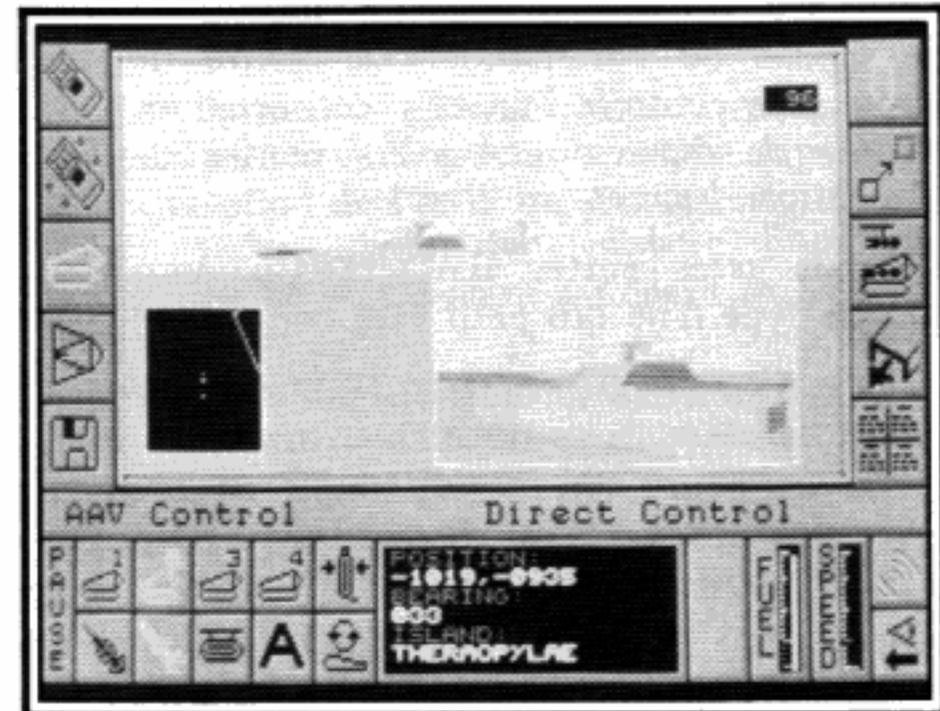
## MISSILE SOL - SOL DE TYPE HARBINGER

L'Harbinger est le type de missile commandé à distance le plus sophistiqué que l'on puisse trouver actuellement. Il a été spécialement conçu pour être monté sur les AAV. Utilisant un système de contrôle à distance très évolué, il est extrêmement puissant lorsqu'il est utilisé contre des cibles terrestres mobiles proches.

Sélectionner l'icône "Missile" en bas à gauche du tableau de commande. Positionnez l'AAV dans la direction de votre objectif et cliquez sur le bouton de tir. Un missile Harbinger sera lancé et vous en verrez une image à distance dans le bas de votre écran sur la droite.



L'AAV continuera sa route durant le vol du missile, même lorsque vous prendrez les commandes du missile. Votre souris vous permet de déplacer le missile vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche. Le missile a une portée maximum de 500 m, après quoi il s'auto-détruit (le compteur se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran). Une détonation se produit si le missile rencontre une cible ou s'il tombe à la mer ou heurte le sol; il est à noter également qu'il y a peu de chances pour qu'il résiste au tir d'un canon laser.



## DEBARQUEMENT DES CARGAISONS

Les AAV ont une capacité de chargement emporté flexible. Ils peuvent embarquer différents types de cargaisons, mais ne peuvent embarquer qu'une nacelle à la fois.

Pour embarquer une nacelle, mettez-vous en mode pointeur et cliquez sur l'icône **POD** (nacelle); ensuite, pour la lâcher, mettez-vous en mode direct et appuyez sur le bouton de tir.

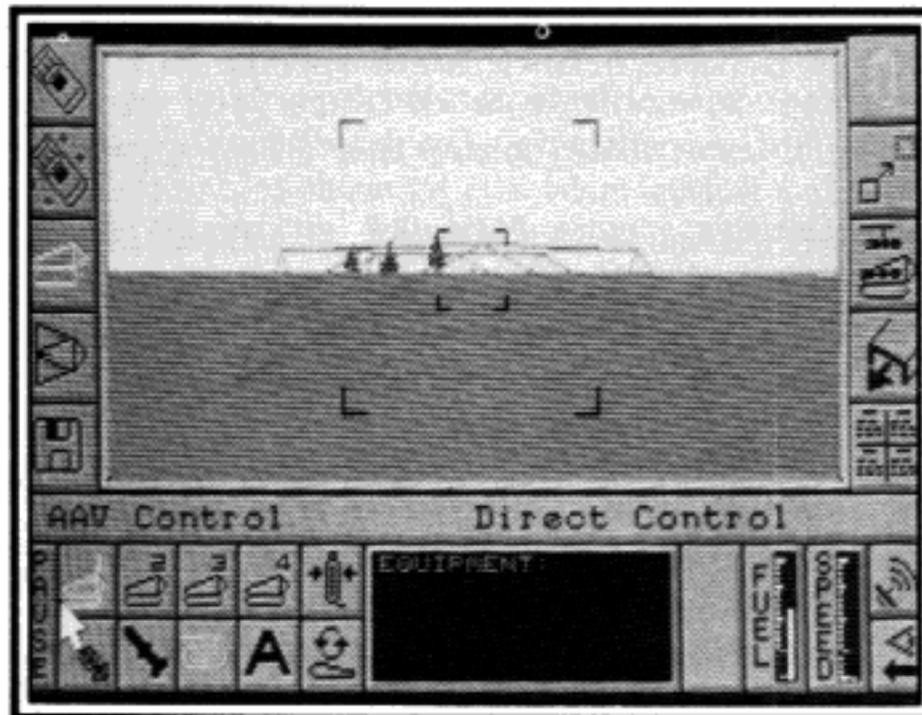


Le type de chargement emporté est choisi à l'étape "Fitting", lorsque vous armez l'AAV. Les différents chargements possibles sont les suivants:

### **CONSTRUCTEUR AUTOMATIQUE DE CENTRE DE CONTROLE (ACCB)**

La nacelle ACCB est la pierre angulaire de vos attaques sur les îles. Il s'agit d'un ordinateur extrêmement évolué, travaillant avec des droïdes, qui, lorsqu'il est déposé sur une île inoccupée, construit un centre de commande. Le centre de commande contrôle l'île et y construit les centres de défense et/ou les usines de fabrication (usines, raffineries).

Il existe trois sortes d'ACCB, un pour chaque type d'île qui peut être construite:



ACCB défense (protection du reste du réseau).

ACCB ressources (là où les matières premières sont extraites et raffinées).

ACCB usine (là où les matières premières sont utilisées pour fabriquer différents équipements et armements).

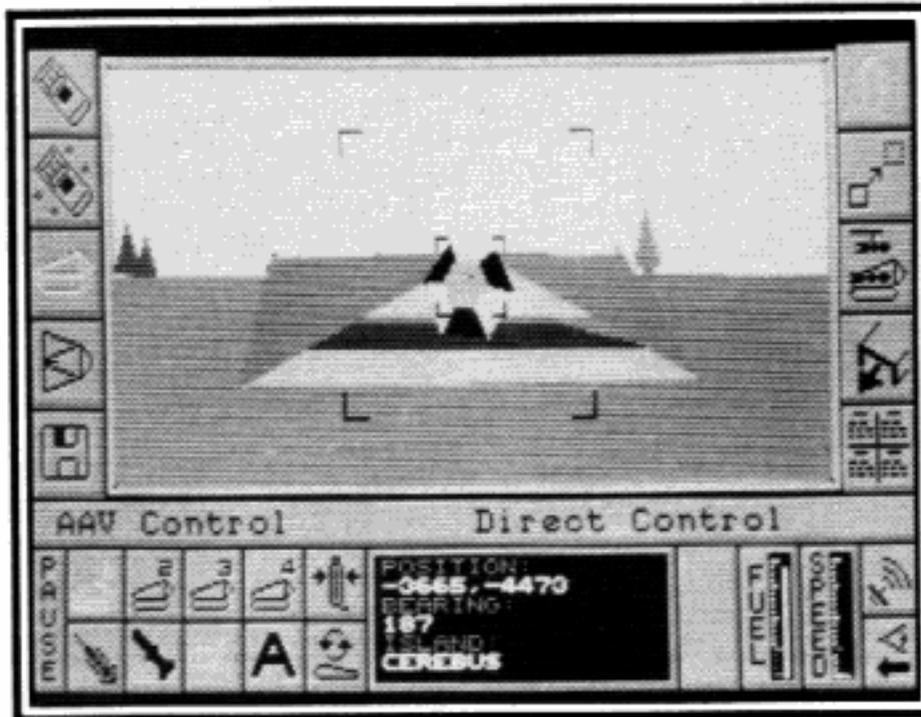
Vous ne pouvez lâcher qu'un seul ACCB à la fois sur une île, et une fois son processus de construction du centre de commande mis en route, rien ne peut l'arrêter, ni vous, ni l'ennemi. Le fait de lâcher d'autres ACCB n'a aucun effet. La construction d'un centre de commande ne peut pas être interrompue. Pour re-conquérir une île qui a déjà un ACCB implantée, vous devez attendre la fin de la construction du centre de commande.

Si vous désirez changer la nature d'une île (par exemple faire d'une île de défense une île usine), vous devez détruire le centre de commande existant et lâcher un nouvel ACCB. Lorsqu'un centre de commande est détruit, les autres équipements de l'île sont démontés et leurs parties constitutives sont remises en circuit dans le réseau. Notez néanmoins, qu'une partie des ressources est perdue durant ce processus.

## BOMBE VIRUS

Une fois qu'un ACCB ennemi a construit un centre de commande sur une île, il faut une puissance de tir extraordinaire pour le détruire (les centres de commande sont défendus par des boucliers à neutrons extrêmement puissants).

Cependant, vous pouvez agir d'une autre manière: en utilisant la bombe virus de reprogrammation à distance. Lorsqu'il est tiré à l'entrée d'un centre de commande, il explose et contamine peu à peu les systèmes de contrôle du centre de commande qui se modifient jusqu'à ce qu'ils se rangent à vos côtés devenant partie intégrante de votre réseau d'îles. A ce moment, toutes les usines, centres de défense, mines et autres installations de l'île, travaillent alors pour vous et contre l'ennemi.



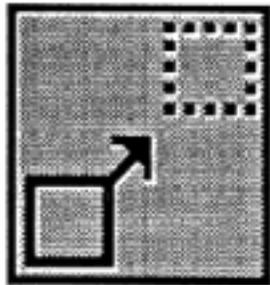
Le temps nécessaire pour qu'un virus modifie un centre de commande dépend de la position de l'île dans son réseau. Une île en poste avancé se capture plus vite qu'une île se trouvant au coeur du réseau.

## AAV REFUELLING POD

(Recharge en carburant d'un AAV) Si un AAV tombe en panne sèche alors qu'il est en mission, il se trouve immobilisé. Sa position est délicate, s'il est attaqué. Cependant un AAV en détresse peut être secouru par un autre AAV équipé d'une recharge en carburant (**AAV REFUELLING POD**).

Pour ravitailler un AAV, conduisez l'AAV de secours vers l'AAV en détresse et mettez-les face à face. Puis sélectionnez l'icône "Pod" et relâchez-la. L'AAV immobilisé est automatiquement ravitaillé et la recharge de carburant est vidée.

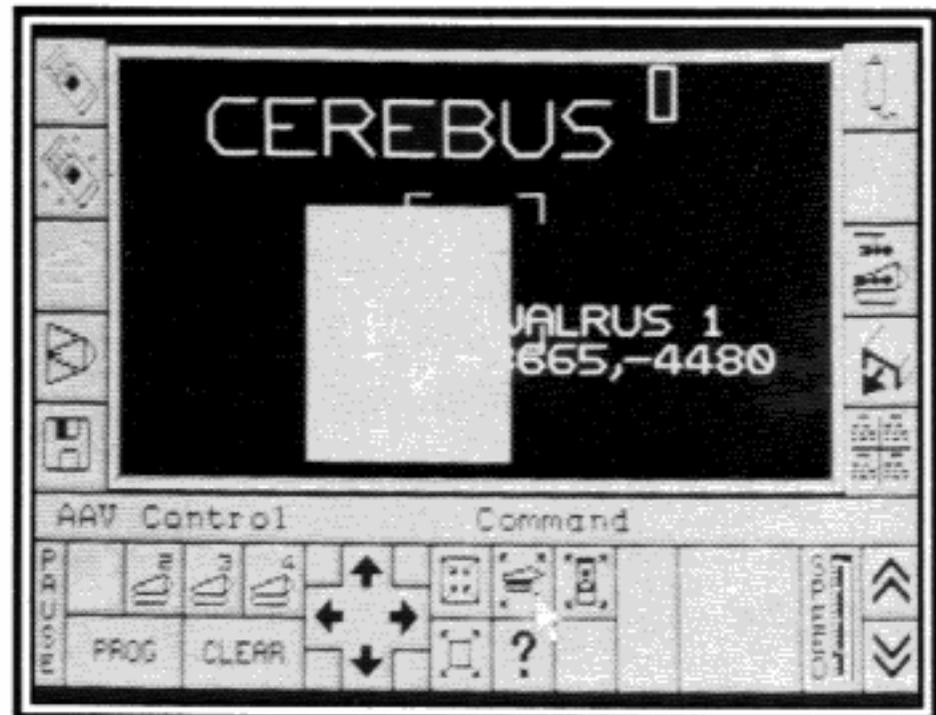
## NAVIGATION DES AAV



Cette section de navigation AAV est votre interface avec l'ordinateur de navigation du transporteur. A partir de cette section vous pouvez établir la route de chaque AAV.

Pour établir une route, cliquez tout d'abord sur l'AAV pour lequel vous désirez établir la route. L'AAV choisi doit être soit en service, soit situé dans le bassin d'arrimage. Utilisez les icônes de manipulation de carte (comme décrit à la partie Carrier Map Command) pour vous mettre à l'agrandissement désiré, puis cliquez sur le point de destination finale. Une petite mire s'affichera au point choisi.

Ensuite, choisissez la vitesse à laquelle vous désirez faire voyager l'AAV en cliquant sur les icônes situées dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour programmer cette route dans l'ordinateur de navigation, cliquez sur l'icône **PROG**: une petite disquette portant le numéro de l'AAV dans son centre apparaîtra pour indiquer la destination de l'AAV. S'il est sur pilotage automatique et en dehors du bassin d'arrimage, L'AAV changera immédiatement sa route et partira dans la direction indiquée. Si vous cliquez sur l'icône **PROG** et l'AAV n'est pas en pilotage automatique, gardez votre doigt sur le bouton de la souris et le pilotage automatique s'enclenchera. Si l'AAV est dans le bassin d'arrimage du transporteur, il attendra d'être lancé pour suivre la route indiquée. Si vous désirez annuler une route établie, cliquez sur l'icône **CLEAR**.



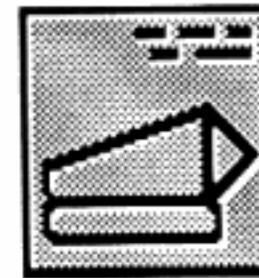
Il est important de toujours garder en mémoire que l'AAV a un périmètre d'action limité. Tout d'abord sa réserve de carburant est elle-même limitée et lui impose une distance maximum. Si un AAV tombe en panne sèche, un AAV de secours peut être envoyé avec une recharge

de carburant (les recharges de carburant sont disponibles en passant par les écrans de chargement des AAV, à la condition que les magasins puissent en fournir). Deuxièmement le système de commande à distance des AAV à partir du transporteur ont un périmètre de réception limité au-delà duquel des interférences se produisent avec l'ennemi. A moins qu'il ne reste dans son périmètre, le signal s'atténue au début avant de se perdre complètement. Dans ce cas, l'AAV s'auto-détruit pour éviter tout risque de capture par l'ennemi.

En cliquant sur les icônes **CENTRE ON CARRIER** ou **CENTRE ON AAV**, vous vous placez sur l'avant dernier niveau d'agrandissement et vous centrez l'image sur le transporteur ou l'AAV sélectionné.

Lorsque vous sélectionnez l'icône **FLAG**, vous obtenez le numéro de l'AAV, ses coordonnées X et Y ainsi que sa direction si la carte est à la résolution maximum.

L'icône **REPORT** détermine si l'ordinateur de navigation doit envoyer un message lorsque l'AAV arrivera à destination. Cette option est en général sélectionnée et un message est envoyé sur la ligne message ainsi qu'au serveur de la messagerie.



## ARMEMENT DE L'AAV



Avant de lancer un AAV à partir d'un transporteur, il doit être réapprovisionné en carburant et armé. L'AAV ne comporte pas d'armement à l'origine. Il est entièrement désarmé à chaque fois qu'il retourne au hangar du transporteur, et les armes sont stockées dans les magasins.

Le coin supérieur gauche de l'écran présente en permanence le hangar du transporteur, face à la porte, le reste de l'écran montre les différentes étapes de la préparation des AAV. Au bas de l'écran, entre les icônes, se trouvent les indications d'état des AAV.

Lorsqu'il est préparé, l'AAV doit se trouver dans le hangar (si un AAV est détruit en service et qu'un AAV de rechange est disponible en magasin, il est automatiquement amené aux hangars). Cliquez sur l'icône AAV pour choisir celui que vous allez préparer.

La droite de l'écran présente une vue latérale de l'AAV, avec ses deux points d'assemblage. Sur la gauche se trouve la jauge de carburant qui vous indique la quantité de carburant à bord de l'AAV, et à droite l'état général de l'appareil, en pourcentage.

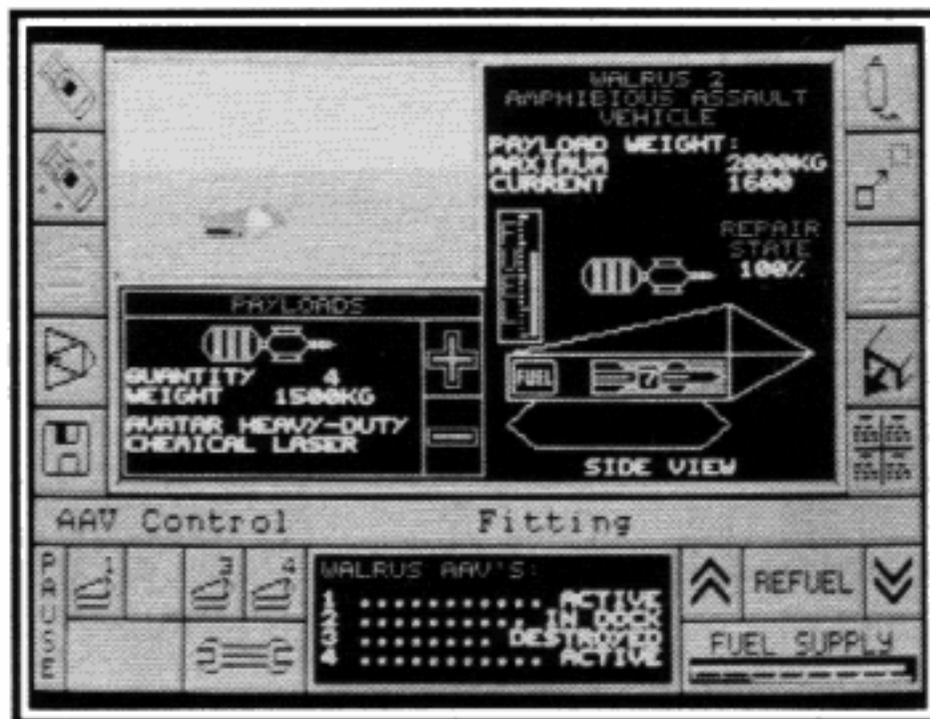
## LE PLEIN DE CARBURANT

Pour sélectionner la quantité de carburant de l'AAV, cliquez sur les deux icônes se trouvant de part et d'autre de la fenêtre **REFUEL**, maintenez la pression sur le bouton jusqu'à ce que vous ayez assez d'essence. En dessous de la fenêtre REFUEL se trouve une jauge indiquant la quantité de carburant pour AAV restant dans le transporteur.

## ARMEMENT

La partie inférieure gauche de l'écran indique la charge utile (Payloads). En cliquant sur les icônes "+" et "-" vous pouvez faire le tour des armements disponible. Pour chacune des armes sont affichés: la quantité en magasin, son poids, une description ainsi qu'une représentation de l'arme.

Vous pouvez embarquer deux types d'équipements sur un AAV. Tout d'abord, vous avez les armes frontales classiques telles que le laser chimique ou les lance-missiles, mais vous pouvez également embarquer un chargement de type nacelle, à l'arrière, d'où il est lâchée. Lorsque vous avez décidé le type d'arme à emporter, cliquez sur l'icône la représentant et amenez-la à son point de montage sur l'AAV. Si les équipements choisis dépassent la charge utile, ou bien si un équipement ne peut pas se monter à l'emplacement sélectionné, ou bien si l'équipement demandé n'est pas disponible, un message apparaît sur l'écran.

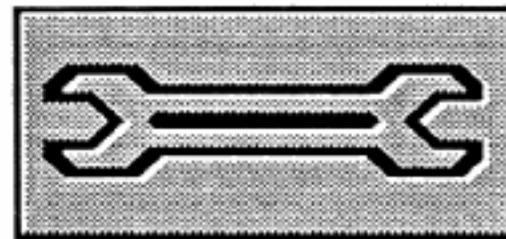


Certaines armes telles que les lance-missiles télécommandés, peuvent emporter plusieurs missiles. Choisissez le nombre de missiles en cliquant sur les fenêtres situées de chaque côté des icônes missiles, vous permettant d'augmenter ou de diminuer le nombre de missiles. Sélectionnez les nacelles ACCB de la même manière, c'est-à-dire, choisissez la nacelle en cliquant sur les flèches situées à chaque côté de l'icône nacelle.

Vous pouvez monter un autre équipement sur l'AAV à tout moment: il suffit pour cela de l'apporter à un point de montage déjà occupé. De même vous pouvez enlever ce que vous voulez de l'AAV en cliquant sur l'arme que vous désirez supprimer et en l'amenant à la section "Payloads" de l'écran.

### REPARATION D'UN AAV

Tous les AAV ont leur état général affiché à droite de la vue latérale de l'AAV. Pour réparer un AAV, cliquez sur l'icône **REPAIR**. La réparation peut être interrompue à tout moment en cliquant sur la fenêtre **CANCEL**. Une fois que l'état général est à 100%, ou si la réparation a été annulée, l'AAV se préparera à être lancé.

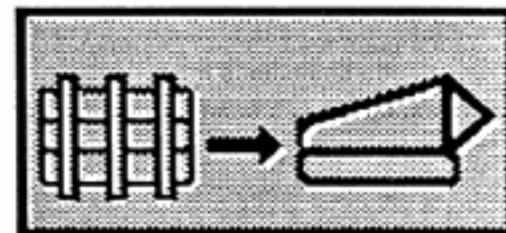


Lorsque l'AAV est complètement prêt, armé, équipé et que le plein est fait, vous pouvez l'envoyer à l'avant du transporteur pour son lancement. Assurez-vous que l'entrée soit dégagée, puis cliquez sur l'icône **DOCK**.

### REPLACEMENT D'UN AAV DETRUIT

Si l'un de vos quatre AAV est détruit en pleine action, vous allez devoir le remplacer par un autre.

Cliquez sur l'icône de l'AAV qui a été détruit (**1-4**), vous verrez alors que l'icône **REPAIR** a été remplacé par l'icône **TRANSFER**. Si votre réseau d'îles est opérationnel et que des AAV ont donc été construits et envoyés aux magasins du transporteur, vous serez en mesure de transférer des AAV des magasins au bassin d'arrimage en cliquant sur cette icône **TRANSFER**.



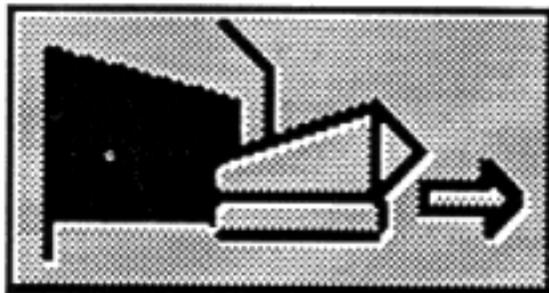
## AAV TRAFFIC CONTROL



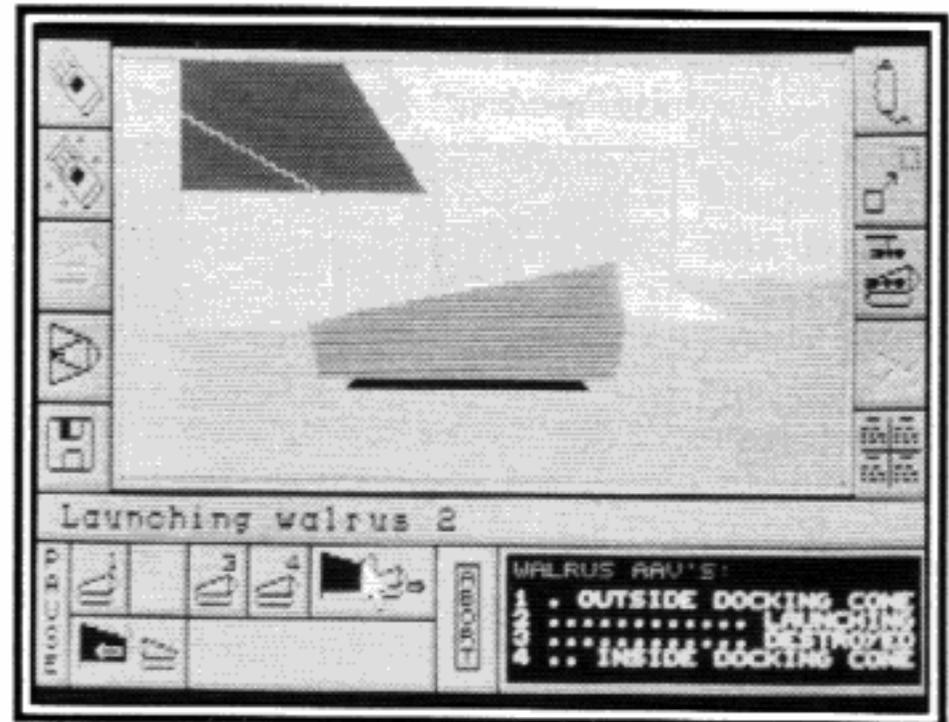
### LANCEMENT D'UN AAV

Une fois qu'un AAV a fait le plein, qu'il est armé, réparé et prêt pour le service, il n'y a plus qu'à le lancer. L'écran de contrôle du trafic vous donne une image à partir d'une caméra installée à l'arrière du transporteur.

Choisissez l'AAV à lancer en cliquant sur l'une des quatre icônes AAV, puis cliquez

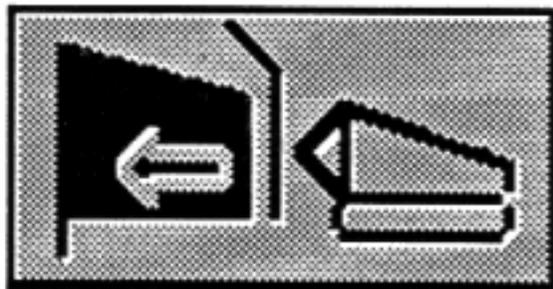


sur l'icône **LAUNCH**. Une fois la grande porte avant ouverte, l'AAV sort et s'arrête dès qu'il est sorti du bassin d'arrimage (à moins qu'il n'ait été programmé différemment, auquel cas il se rendrait à sa destination programmée). Une fois arrêté, l'AAV va tourner sur lui-même. La fenêtre en bas à droite du tableau de commande vous donne l'état général de chaque AAV.



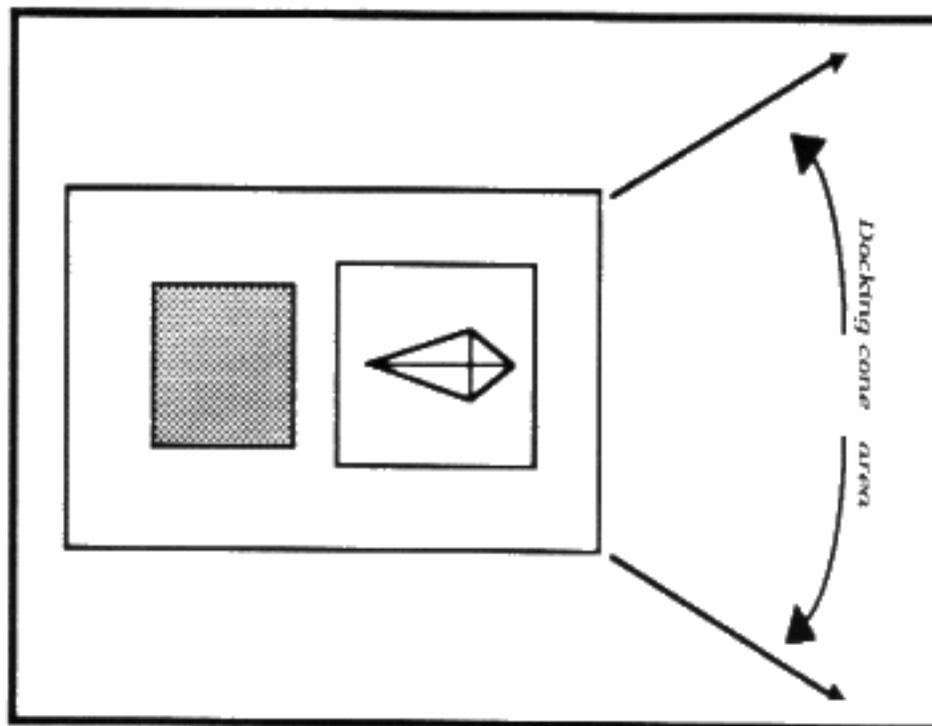
## ARRIMAGE D'UN AAV

A partir du moment où un AAV se trouve à l'arrière du transporteur dans la zone d'arrimage, vous pouvez le ranger en cliquant sur l'icône **DOCK AAV**. L'AAV passera automatiquement en pilotage automatique.

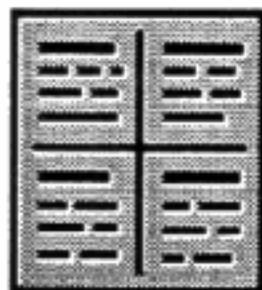


Une fois arrimé, il est retourné dans les cales, désarmé et son équipement remis en magasin.

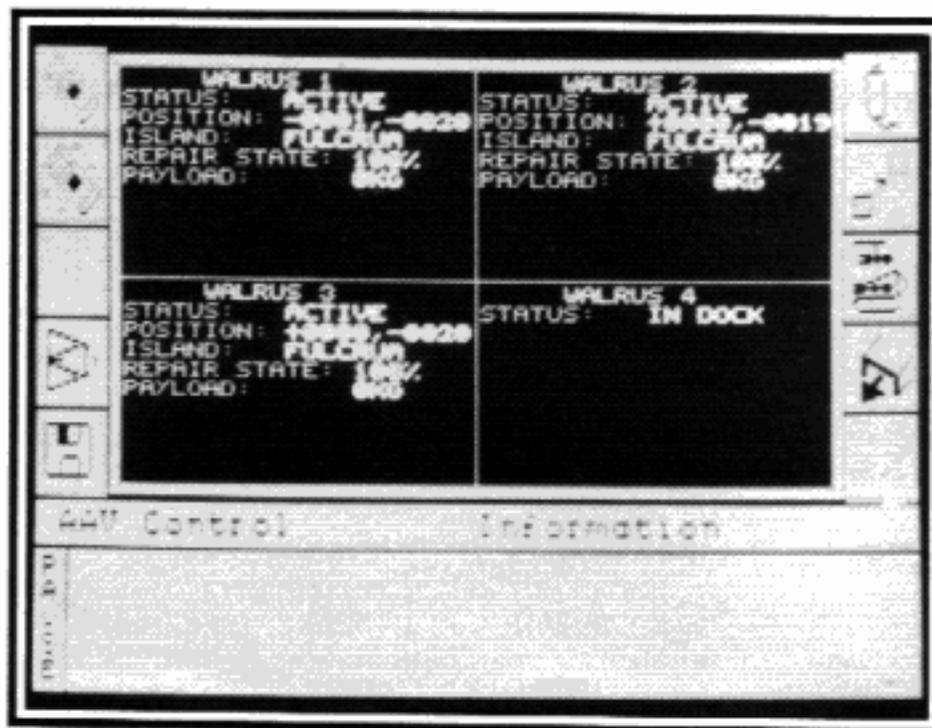
Notez que un seul AAV peut être lancé ou arrimé à la fois.



## AAV INFORMATION



L'écran AAV INFORMATION est divisé en quatre parties et indique l'état général de chaque AAV. L'état de chaque AAV est affiché. Exemple: arrimé (IN DOCK), en service (ACTIVE), détruit (DESTROYED). Si l'AAV est en service, d'autres informations sont apportées telles que: sa position, le nom de l'île où il est situé, son état général, sa charge utile et la liste des équipements et armements embarqués.

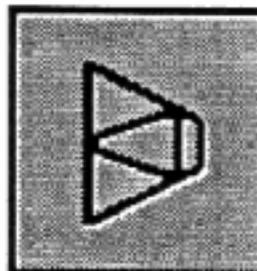


# AIRCRAFT CONTROL

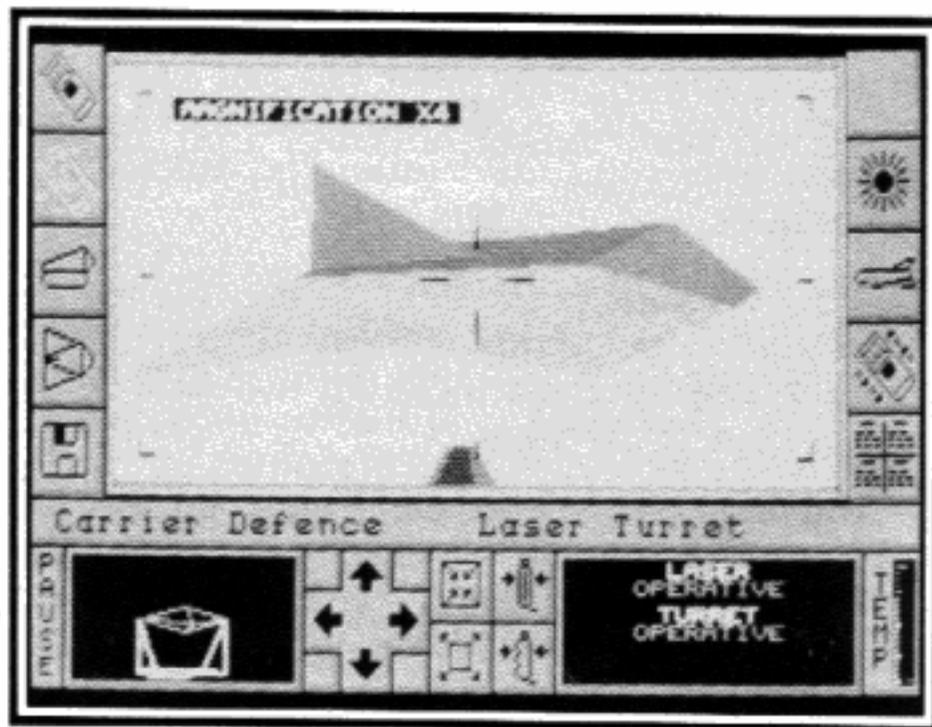
## CONTROLE DIRECT



Un avion spécial, le MANTA (Multi-role Aircraft for Nautical Tactical Assault - avion multi-fonctions pour assaut tactique maritime) a été développé et construit pour le transporteur. Le résultat est surprenant, l'avion décolle et apponte sur de très courtes distances, il peut se servir des pistes d'envol des îles, ses vitesses de combat sont variables, et il peut emporter un grand nombre d'armes différentes ainsi que plusieurs sortes d'équipements.



Le transporteur peut emmener huit MANTA, mais seulement quatre peuvent être en service en même temps. Si les huit MANTA ont été embarqués sur le transporteur, les avions supplémentaires seront stockés sur l'île réserve et ramenés en cas de besoin. Les Mantas en service sont parqués dans le hangar à avion du transporteur. Là ils sont préparés, armés, réparés et le plein en carburant est fait. Dans les paragraphes suivants nous allons passer en revue la manière d'établir la route d'un Manta ("Flight Path plotting"), la manière de le préparer ("Fitting") et la manière de le faire décoller et apponter ("Launching/Landing").



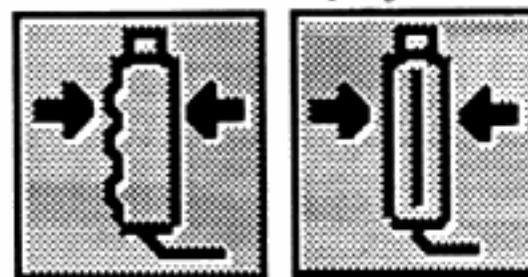
Une fois qu'un Manta a été préparé, envoyé sur le pont d'envol et qu'il a décollé, sélectionnez l'icône **Direct Control** puis cliquez sur l'icône du Manta que vous voulez contrôler (1 à 4). Le Manta sera en position d'attente auprès du transporteur (ou de l'endroit où le transporteur se trouvait lorsque le

Manta a décollé). Pour prendre les commandes du Manta, il vous faut supprimer le pilotage automatique (**AUTOPILOT**) et sélectionner le contrôle direct (en cliquant sur le bouton de droite de la souris ou en appuyant sur la barre d'espacement si vous jouez avec une manette de jeu).

### PILOTAGE DU MANTA

Pour piloter le Manta, déplacez la souris (ou la manette) à droite et à gauche pour incliner l'avion (plus vous poussez la souris, plus le virage est serré), et tirez en arrière ou poussez en avant pour lui imprimer une inclinaison vers le haut et vers le bas et faire varier son altitude. L'altimètre se trouve en bas à droite du tableau de commande. Nous vous conseillons vivement de vérifier votre altitude régulièrement (toutes les trois ou quatre secondes) lorsque vous volez bas, au niveau de la mer ou en rase-motte au-dessus d'une île, car même une légère collision endommagerait le dessous de la carlingue du Manta. Lorsque vous volez au-dessus d'un volcan ou autour, faites très attention aux projections volcaniques.

Deux icônes vous permettent de corriger les axes X (vertical) et Y (horizontal) du Manta. **LEVEL UP** corrige l'axe Y et force le Manta à voler parallèlement au sol ou à la mer. **LEVEL OUT** corrige l'axe X du Manta.



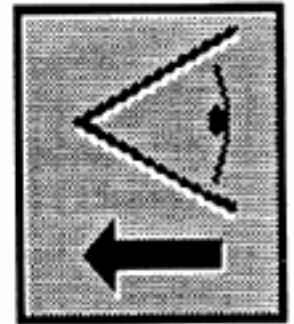
Le compteur de vitesse se trouve en bas à droite du tableau de commande. Cliquez directement sur la vitesse désirée sur le compteur lui-même: le Manta accélérera ou réduira sa vitesse jusqu'à atteindre celle demandée.

Le Manta a une vitesse de pointe de 1080 km/h, et ne doit pas descendre en dessous de 240 km/h, car il subirait une perte de vitesse. Heureusement cet appareil est doté de composants électroniques anti-blocage et ce mécanisme n'a jamais été mis en défaut même dans les pires conditions d'utilisation.

La vitesse de pointe du Manta est bien sûr directement fonction de son état général. Si le Manta était endommagé, l'ordinateur de distribution de l'énergie ferait passer une partie de l'énergie du moteur à plasma de l'avion vers les boucliers.

### **REAR VIEW SELECTOR (Sélecteur de vue arrière)**

En cliquant sur l'icône **REAR VIEW** (vue arrière) qui se trouve dans la partie inférieure droite du tableau de commande, l'écran va vous donner une vue extérieure de l'arrière du Manta. Pour annuler cette option, cliquez sur la même icône.



### **RAYON D'ACTION DU MANTA**

Deux facteurs limitent le rayon d'action du Manta. Le premier vient du fait que cet avion est commandé à distance à partir du transporteur. La vision que le Manta a des choses doit donc être transmise de l'avion au transporteur; cela se fait par un signal vidéo crypté. La nature même de ce signal limite le périmètre d'action du Manta autour du transporteur. Lorsque l'avion commence à sortir de ce périmètre (20 km à peu près), le signal vidéo s'affaiblit considérablement et l'image devient de plus en plus mauvaise. Si le Manta continue et dépasse 26 km, le signal se perd complètement et, pour éviter de tomber dans des mains ennemies, le Manta s'auto-détruit.

Le second facteur qui limite le périmètre d'action, est la consommation de carburant du Manta. Ses réservoirs pleins lui permettent de faire environ 163 km. Lorsque le Manta tombe en panne de carburant, il se met en vrille et pique vers le sol. Il faut donc faire extrêmement attention à ce que le Manta soit toujours à portée du transporteur pour pouvoir se ravitailler, ou bien, au pire, qu'il soit dans le périmètre d'une île équipée d'une piste et de réserves en carburant.

### **RADAR DU MANTA**

Les Manta sont équipés d'un Radar à courte portée. Il est sélectionné en cliquant sur l'icône **RADAR** qui se trouve en bas à droite du tableau de commande. Le Radar détecte les objets importants, comme les avions, les AAV, les transporteurs, les volcans etc... ainsi que les côtes des îles si elles sont dans le périmètre de détection. Pour annuler le radar, il suffit de cliquer à nouveau sur l'icône **RADAR**.



**AFFICHAGE DE L'ETAT DU MANTA**

Entre les deux groupes d'icônes, l'affichage de commande direct du Manta comporte un "affichage d'état". Ce sont trois mini-écrans d'informations qui peuvent être consultés simplement en cliquant dans la fenêtre.

- POSITION (POSITION):** C'est la position du Manta, montrée par les coordonnées de X et Y par rapport au centre de la carte.
- ORIENTATION (BEARING):** C'est l'orientation du Manta, montrée par la valeur du compas, marqué entre 000 et 359.
- ILE (ISLAND):** Donne le nom de l'île se trouvant dans le périmètre du Manta.
- EQUIPEMENT (EQUIPMENT):** Cet écran donne la liste de tout armement et équipement embarqué sur le Manta, ainsi que les quantités.
- ETAT (REPAIR STATE):** Vous avez là l'état du Manta, en pourcentage. Le Manta peut supporter beaucoup de chocs mais sa vitesse et sa maniabilité seront directement affectées par son état. Si son état tombe en dessous de 12%, il y a risque de fuites de carburant. Dans ce cas vous avez à peu près deux minutes, pour apponter sur le transporteur avant que le Manta ne tombe en panne d'essence et ne s'écrase au sol. Si son état devient trop mauvais, le Manta explose.
- CHARGE UTILE (PAYLOAD):** Cela vous donne le poids en kg de tous les équipements ajoutés à l'avion.

Reportez-vous à la section **MANTA FITTING** pour toutes les informations concernant les armes pouvant être ajoutées à la charge utile du Manta.

### ATTERRISSAGE SUR UNE PISTE.

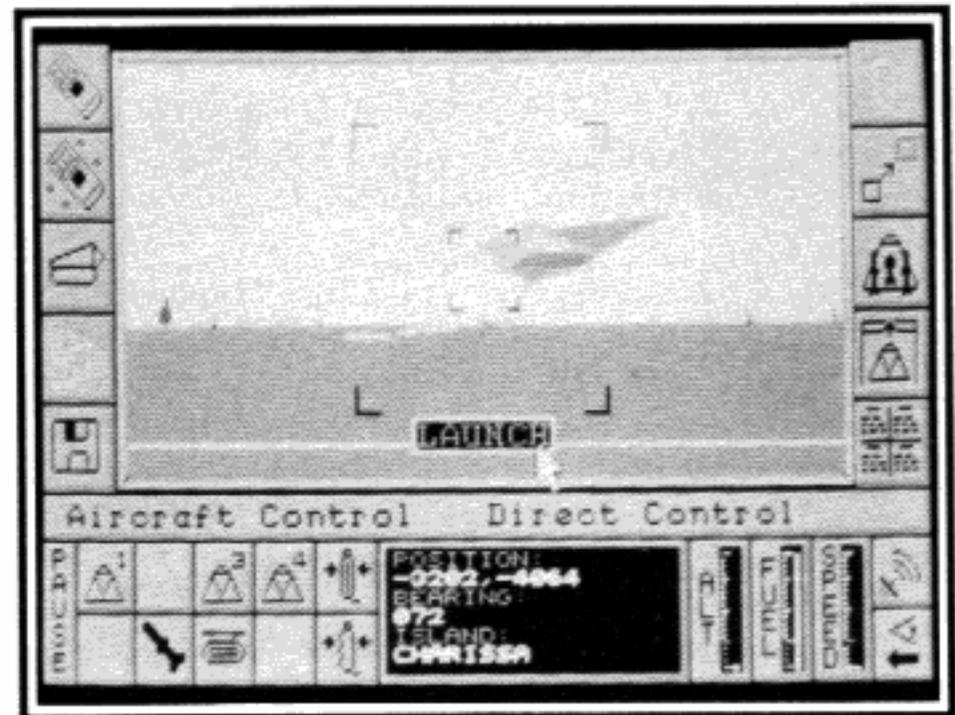
Sur les îles ressources, les centres de commande sont programmés pour construire des pistes d'envol; cela vous permet d'atterrir et de refaire le plein (à la condition que l'île ait une station de production de carburant).

Pour atterrir, vous devez vous présenter au bout de la piste et vous diriger vers les pompes à carburant. Gardez une basse altitude et réduisez votre vitesse lorsque vous approchez de la piste. La chose la plus importante est de bien rester parallèle au sol; plus vous aurez un angle d'approche aigu, plus vous aurez de risques de vous écraser.

Une fois en contact avec la piste (dans le cas où vous ne vous êtes pas écrasé), le centre de commande de l'île prend l'avion sous son contrôle et l'emmène au point de ravitaillement. Le plein est automatiquement fait et le Manta est préparé pour repartir.

Pour décoller, cliquez sur la fenêtre **LAUNCH** qui se trouve sur l'écran principal. Le Manta se mettra en position au centre de la piste d'envol puis accélérera pour prendre son envol. Le système de contrôle aérien des centres de commande est assez primitif, il ne prendra pas de décision si par exemple deux avions décollent au même moment de la piste. Une fois le Manta en l'air, il est mis en position d'attente; il se met en pilotage automatique et décrit des cercles au dessus de la piste. Pour reprendre les commandes, cliquez sur l'icône **AUTOPILOT**, puis mettez vous en mode

de contrôle direct en cliquant sur le bouton droit de la souris ou bien en appuyant sur la barre d'espace.



## ARMEMENT LE MANTA

Peut embarquer différents équipements, ceux-ci sont montés sous les ailes et contre le fuselage. La manière de les arrimer est décrite à la section "**Aircraft Fitting**" quelques paragraphes plus loin.

## LASER QUASAR D'ATTAQUE AU SOL

Ce laser multi-faisceaux, monté sur le fuselage du Manta, a été conçu à l'origine pour détruire les cibles terrestres; cependant il s'avère également très puissant à courte distance, contre les cibles aériennes.

Le générateur du laser Quasar tire son énergie directement du plasma du Manta, le nombre de ses tirs est donc illimité. De plus ce laser n'est pratiquement jamais en état de surchauffe.

Pour utiliser le laser, sélectionnez l'icône **LASER**, puis sélectionnez le mode de



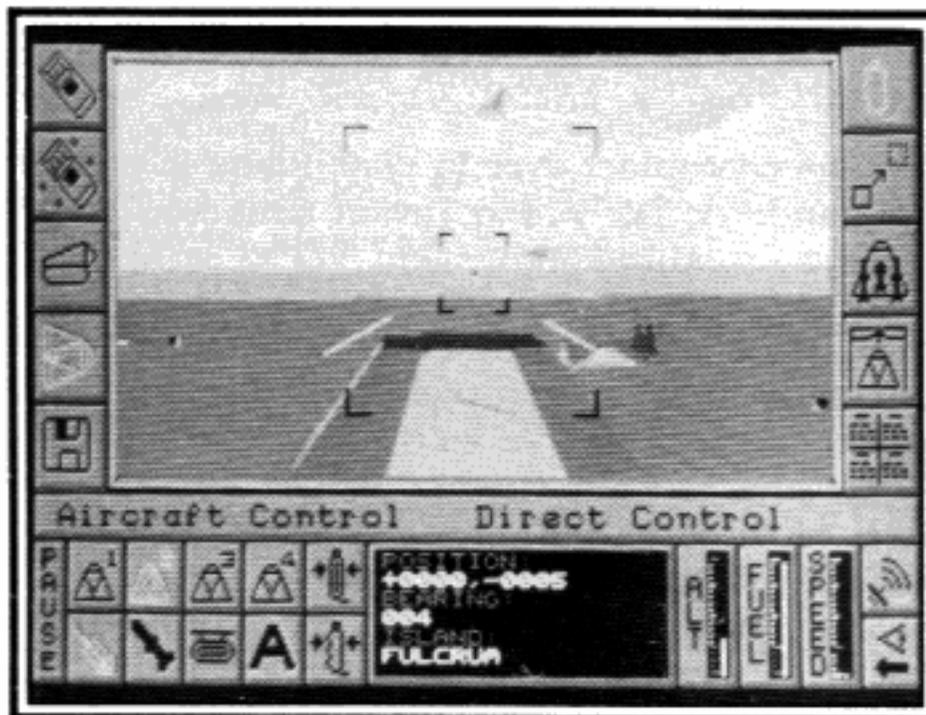
commande direct direct (en cliquant sur le bouton droit de la souris ou bien en appuyant sur la barre d'espace). Une mire fixe est projetée sur l'écran.

Une pression sur le bouton de tir libère un

double faisceau laser. Le Quasar se recharge très vite; vous pouvez donc faire des tirs de barrage contre vos cibles.

## MISSILE AIR-AIR DE TYPE "ASSASSIN"

C'est le dernier né parmi les missiles "intelligents" à tête chercheuse thermique. Il est fait d'une matière extrêmement solide et légère, composée de fibre de carbone et de titane; il est propulsé par réaction à allumage plasma. Son système de guidage intégré accroche la chaleur de la cible, puis la prend en chasse jusqu'à ce qu'elle sorte du rayon ou que le missile ait épuisé son carburant.



Son but principal est de détruire les cibles aériennes, mais il peut être utilisé contre des installations au sol (telles que des lance-missiles), bien qu'il soit plus conseillé d'utiliser un laser contre de telles cibles.

Sélectionnez l'icône **MISSILE** en bas à gauche du tableau de commande. La mire du missile apparaît alors, et contrairement à celle du Quasar qui était fixe, celle-ci est mobile; elle est commandée par la souris ou la manette de jeu.



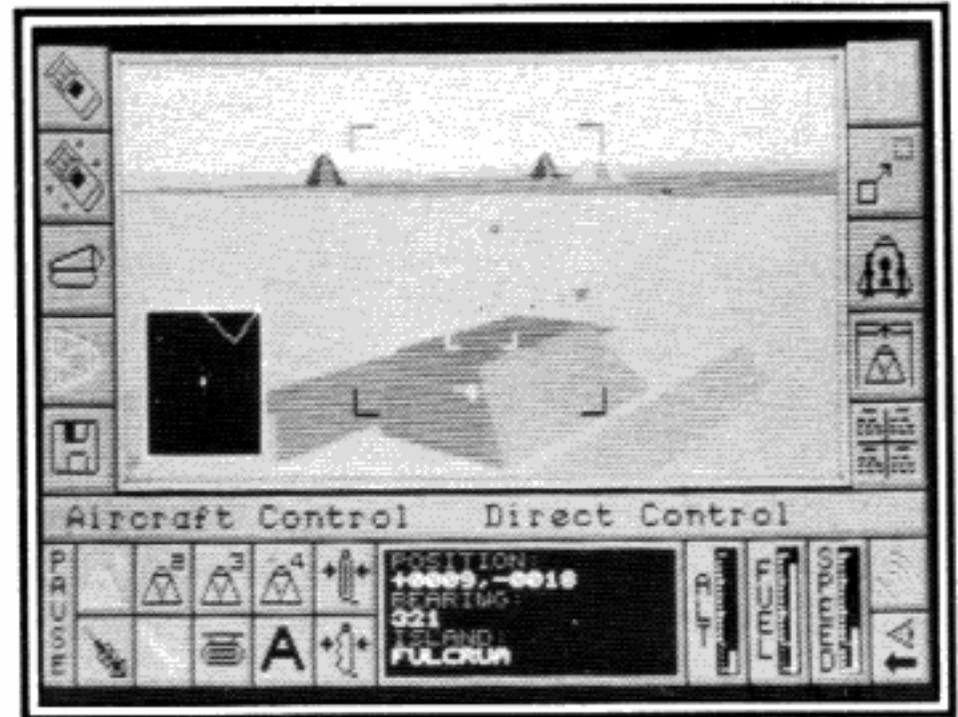
Pour lancer un missile, mettez la mire sur votre objectif et appuyez sur le bouton de tir. A condition que la cible choisie soit une cible correcte (une qualité du missile "Assassin" est qu'il reconnaît les cibles amies et refuse de les prendre en chasse), la mire va clignoter, indiquant qu'un autre missile est prêt à être lancé.

Appuyez à nouveau sur le bouton de tir pour lancer le nouveau missile. Si le bouton de tir n'est pas pressé dans les deux secondes suivant la mise en place de la mire sur une cible, le coup est annulé.

### LA BOMBE GRAPPE DE TYPE "QUAKER"

L'arme la plus dévastatrice du Manta est la bombe grappe de type Quaker à rebondissement (formée de milliers de cônes à fragmentation) de 500 kg. Le noyau de la bombe explose dès que celle-ci entre en collision avec un objet.

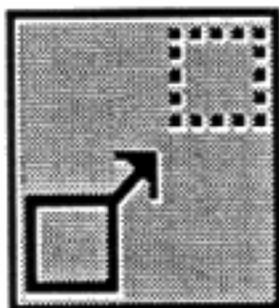
Le dessin particulier des groupes de cônes de la Quaker fait que cette bombe n'explose pas au contact de la mer.





Pour sélectionner la bombe, cliquez sur l'icône **CARGO** située vers la gauche du tableau de commande. Volez vers votre cible puis appuyez sur le bouton de mise à feu pour lâcher la bombe. En tombant, elle va garder la vitesse et la direction de l'avion au moment où elle a été lâchée. Si après avoir rebondi sur le sol trois ou quatre fois, elle n'a pas rencontré de cible, elle explose automatiquement.

## AIRCRAFT NAVIGATION (Navigation aérienne)



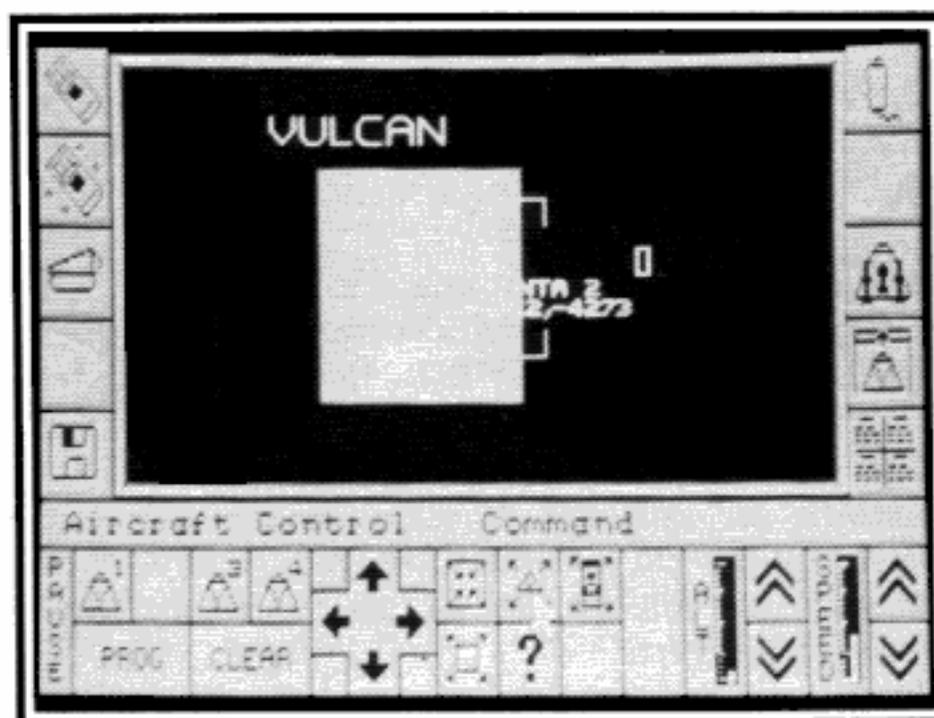
Cette section de navigation aérienne constitue votre interface avec l'ordinateur de navigation du transporteur. A partir de cette section vous pouvez établir le vol de chacun de vos avions.

Pour déterminer un parcours, cliquez tout d'abord sur l'avion pour lequel vous désirez établir une feuille de vol. L'avion doit être dans les airs, sur une piste d'envol ou bien sur le pont prêt à décoller. Utilisez les icônes de

manipulation des cartes (comme ceci est décrit à la partie "Carrier Map Command") pour vous mettre à l'agrandissement désiré, puis cliquez sur votre point de destination. Une petite mire apparaîtra à cet endroit.

Ensuite vous devez sélectionner l'altitude et la vitesse à laquelle vous voulez voler. Ceci se fait en cliquant sur les icônes situées en bas à droite de votre écran. Pour programmer cette route dans l'ordinateur de navigation, cliquez sur l'icône **PROG**; une petite disquette, portant le numéro de l'avion en son centre, apparaîtra pour montrer le point de destination du Manta.

Si l'avion est sur pilotage automatique et qu'il est en vol, il changera immédiatement de route et ira droit vers la destination programmée. Si l'appareil est sur le pont du transporteur ou sur une piste d'envol, il prendra la route programmée une fois qu'il aura été lancé. Si vous désirez annuler une feuille de vol programmée, cliquez sur l'icône **CLEAR**.



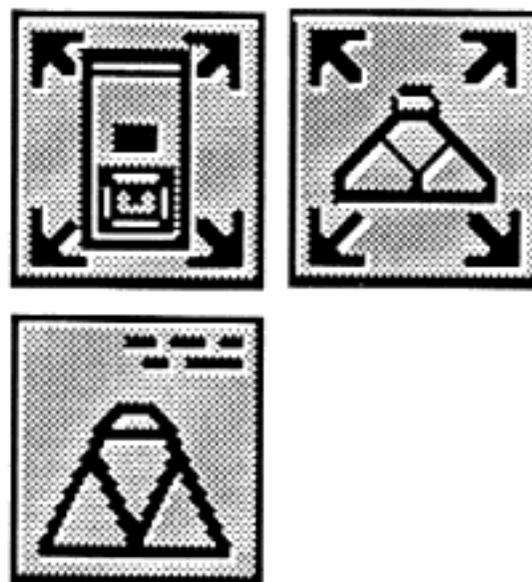
Il est important de bien garder en mémoire le fait que l'avion a un périmètre d'action limité et ceci pour deux raisons. La première est la contenance limitée de ses réservoirs. Un raid longue distance impliquerait une série de relais d'île en île pour le ravitaillement. La seconde

raison est son système de commande à distance: celui-ci est limité à quelques kilomètres pour éviter les interférences avec l'ennemi. A moins qu'il ne reste dans son périmètre, le signal s'affaiblit au début, puis se perd complètement. Lorsque ceci arrive, l'avion s'auto-détruit pour éviter tout risque de capture par l'ennemi. Cependant vous avez la possibilité d'installer un système de communication à longue distance sur l'un de vos avions. Ce système lui permet de voler partout à l'intérieur du réseau d'îles (en fonction de son carburant) tout en restant en contact avec le transporteur. Ce système de communication peut être installé au moment où l'avion est préparé ("Aircraft Fitting Section").

En cliquant sur les icônes **CENTRE ON CARRIER** ou **CENTRE ON AIRCRAFT**, vous vous placez au deuxième niveau d'agrandissement et vous centrez l'image sur le transporteur ou l'avion sélectionné.

Lorsque vous sélectionnez l'icône **FLAG**, vous obtenez le numéro de l'avion, ses coordonnées X et Y ainsi que sa direction si la carte est à la résolution maximum.

L'icône **REPORT** détermine si l'ordinateur de navigation doit envoyer un message lorsque l'avion arrivera à destination. Cette option est sélectionnée par défaut et dans ce cas un message est envoyé sur la ligne message ainsi qu'au serveur de la messagerie.



## AIRCRAFT FITTING



Avant de lancer un avion à partir d'un transporteur, il doit être préparé et armé. L'avion lui-même n'est pas armé a priori et il est entièrement désarmé à chaque fois qu'il revient au hangar du transporteur.

Le coin supérieur gauche de l'écran vous montre toujours une vue prise de la barre du transporteur, le reste de l'écran vous montre les différentes étapes de la préparation des avions. Au bas de l'écran, entre les icônes, se trouve un affichage d'état des avions.

Lorsqu'il est préparé, l'avion doit se trouver dans le hangar (si un avion est détruit en service et qu'un avion de rechange est disponible en magasin, il est automatiquement amené aux hangars). Cliquez sur l'icône avion pour choisir celui que vous allez préparer.

La droite de l'écran vous donne une vue de dessous de l'avion, avec ses points de montage. Sur la gauche vous avez la jauge de carburant qui vous indique combien de carburant vous avez dans les deux réservoirs de l'avion, à droite vous avez l'état général de l'appareil, en pourcentage.

## RAVITAILLEMENT EN CARBURANT

Pour sélectionner la quantité de carburant désirée pour l'avion, cliquez sur les deux icônes se trouvant de chaque côté de la fenêtre **REFUEL**, maintenez la pression sur le bouton jusqu'à ce que vous ayez assez d'essence. En dessous de la fenêtre REFUEL vous trouvez une jauge vous indiquant la quantité de carburant pour avion restant dans le transporteur.

## ARMEMENT

En bas à gauche de l'écran se trouve la charge utile. En cliquant sur les icônes "+" et "-" vous pouvez faire le tour des armements disponibles. Pour chacune des armes vous obtenez: la quantité en magasin, son poids, son type de montage, une description ainsi qu'une représentation de l'arme.

Une fois que vous avez choisi le type d'armes que vous désirez emmener (en général on va vous conseiller de monter un canon laser de type Quasar sur la fixation centrale, à moins que vous n'ayez besoin d'armements spéciaux pour certaines missions), cliquez sur l'icône représentant l'arme et amenez-la au point de montage voulu. Si vous dépassez la charge utile, ou bien si l'équipement ne peut pas être monté à l'emplacement choisi, un message vous informe sur l'écran.

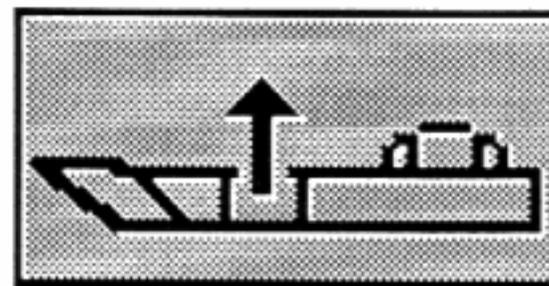
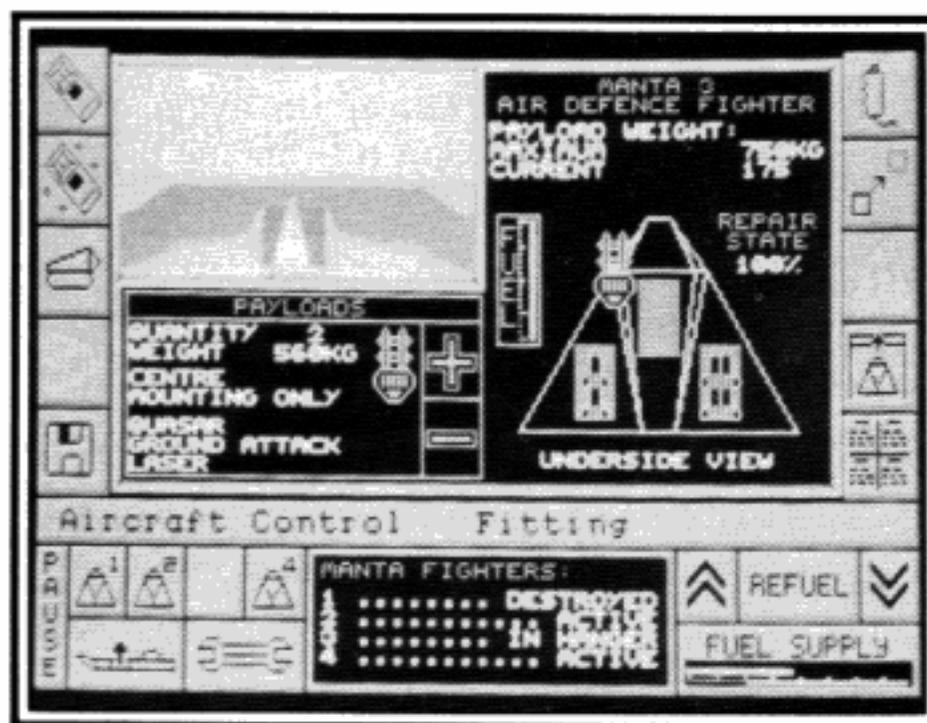
A tout moment, vous pouvez monter un autre armement; il suffit pour cela de l'apporter à un point de montage occupé.

De même, vous pouvez enlever ce que vous voulez de l'avion en cliquant sur l'arme que vous désirez reprendre et en l'amenant à la section PAYLOADS.

### REPARATION D'UN AVION

Chaque avion a un ETAT GENERAL affiché à droite de la vue de dessous de l'avion. Pour réparer un avion, cliquez sur l'icône **REPAIR**. La réparation peut être interrompue à tout moment en cliquant sur la fenêtre **CANCEL**. Une fois que l'état général est à 100%, ou si la réparation a été annulée, l'avion se préparera à être lancé.

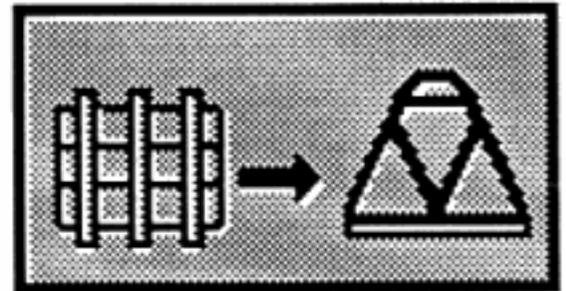
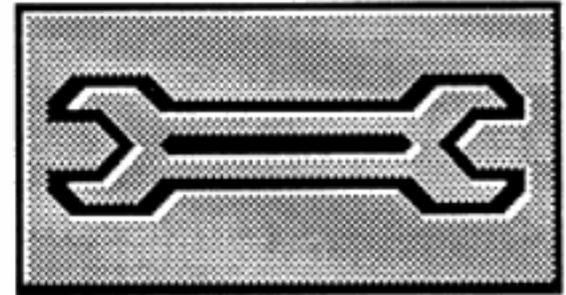
Pour envoyer un avion complètement prêt sur le pont du transporteur, cliquez sur l'icône **DECK** (pont), en vous assurant que le pont n'est pas occupé.



**REPLACEMENT D'UN AVION DE TRUIT.**

Si l'un de vos quatre avions est détruit en pleine action, vous allez devoir le remplacer par un autre.

Cliquez sur l'icône du Manta qui a été détruit (1-4). Vous verrez alors que l'icône **REPAIR** a été remplacée par l'icône **TRANSFER**. Si votre réseau d'îles est opérationnel et que des avions y sont construits et envoyés aux magasins du transporteur, vous serez en mesure de prendre un Manta dans les magasins en cliquant sur l'icône TRANSFER.

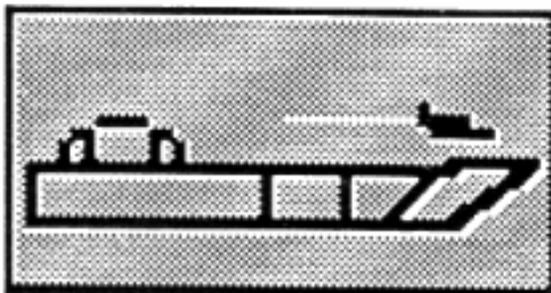
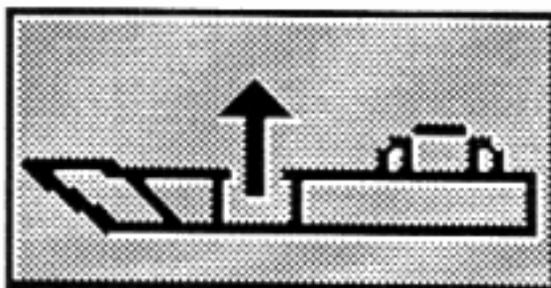


## AIRCRAFT TRAFFIC CONTROL

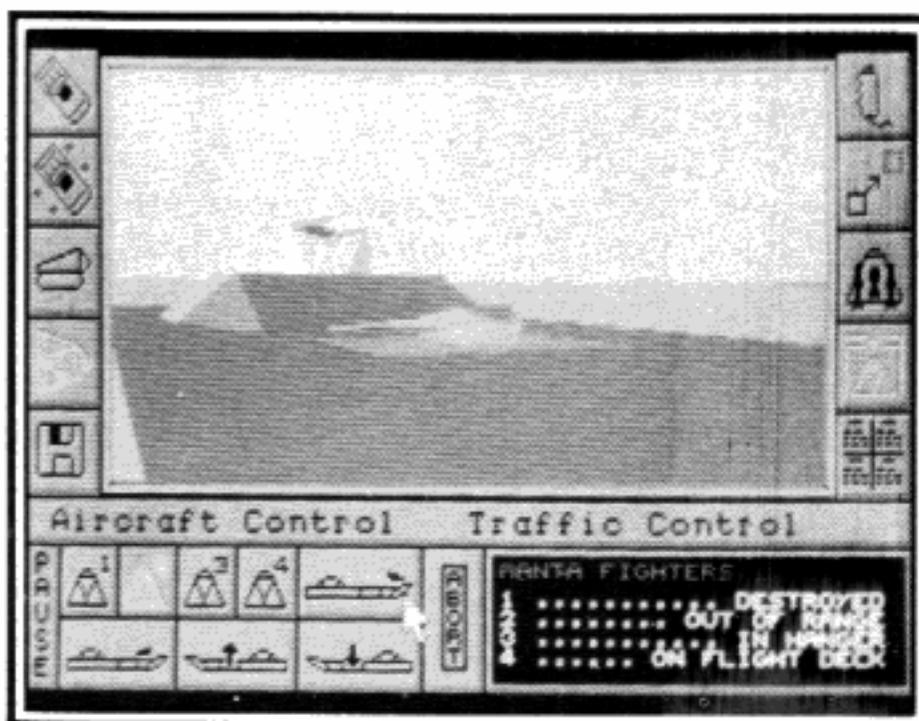


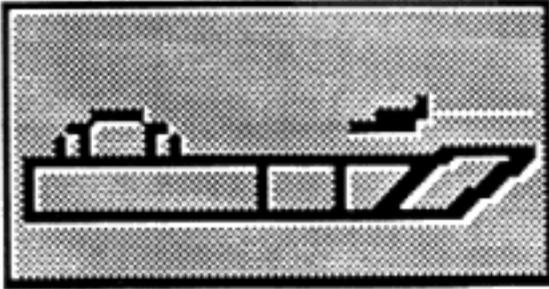
Une fois qu'un avion a reçu son armement, qu'il a fait le plein de ses réservoirs, qu'il a été réparé, et qu'il est prêt pour le vol, vous pouvez le lancer.

En cliquant sur l'une des quatre icônes d'avion, sélectionnez l'avion que vous

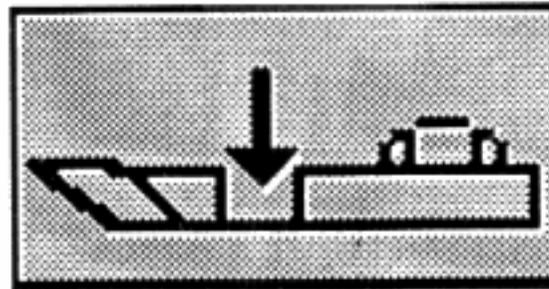


désirez lancer, puis cliquez sur l'icône **FETCH** pour amener l'avion des hangars (si lorsque vous étiez à la section "Fitting" vous aviez cliqué sur l'icône **DECK**, vous n'avez pas besoin de cliquer sur "Fetch"). Lorsque le monte-charge est arrivé avec l'avion, cliquez sur l'icône **LAUNCH**. Une fois lancé, l'avion va maintenir une position fixe, décrivant des cercles autour du transporteur, jusqu'à ce que vous en preniez les commandes en passant en contrôle direct. La fenêtre d'information à la droite du tableau de commande indique l'état général de chaque avion.



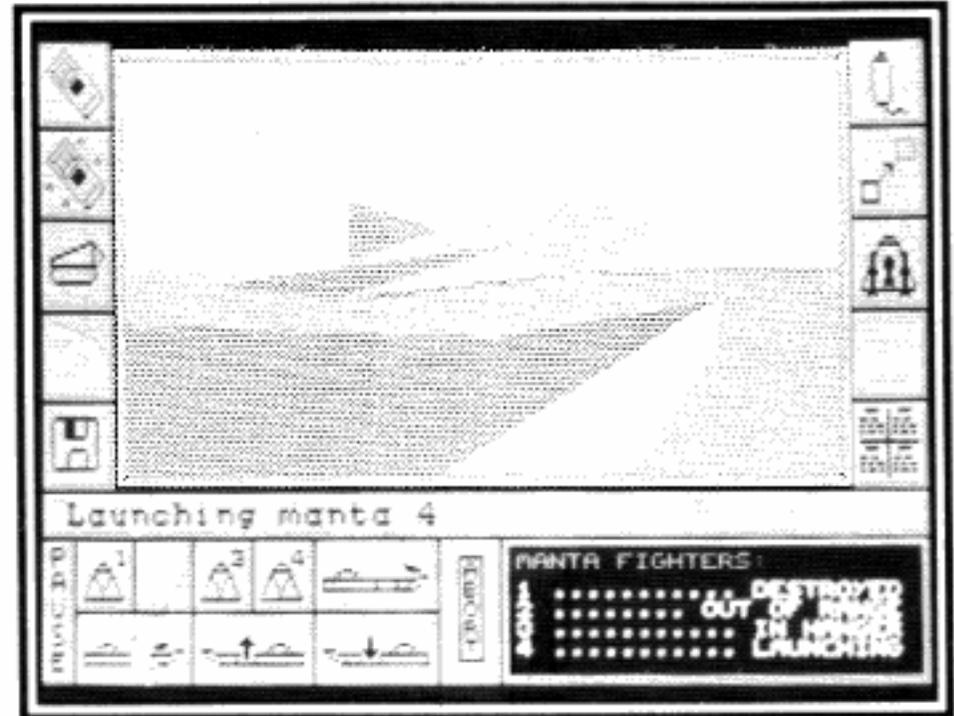


Pendant qu'il est dans le périmètre du transporteur, vous pouvez passer l'avion en pilotage automatique en cliquant sur l'icône **LAND**, l'avion appontera alors sur le transporteur. A tout moment, vous avez la possibilité d'annuler cet appontage automatique en cliquant sur l'icône **ABORT**.

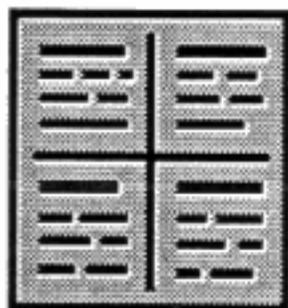


En cliquant sur l'icône **HANGAR**, vous envoyez l'avion qui se trouve sur le pont directement aux hangars, prêt à être préparé.

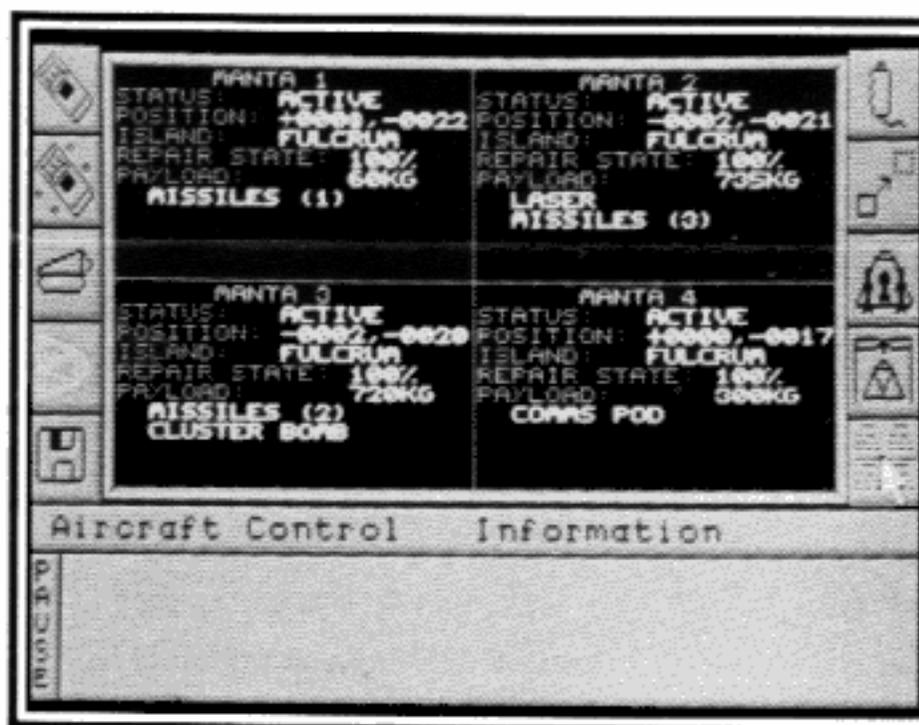
Notez bien que le pont ne peut recevoir qu'un seul avion à la fois.



## AIRCRAFT INFORMATION



L'écran "Aircraft Information" est un plein écran divisé en quatre parties et donnant des informations sur chacun des quatre avions. L'état général de chaque avion est indiqué. Exemple: au hangar (IN HANGAR), en service (ACTIVE), détruit (DESTROYED). S'il est en service, d'autres informations sont données telles que: sa position, l'île où il se trouve, son état de réparation, sa charge utile et une liste de tous les équipement embarqués.





**RAINBIRD SOFTWARE**

**74 NEW OXFORD ST. LONDON WC1A 1PS, ENGLAND**

Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications plc.

**N10111F**