

# CONFLICT: EUROPE

**VERSION FRANÇAISE**

**PSS**



## **INDEX**

<b>Chapitre</b>		<b>Page</b>
1	INTRODUCTION .....	4
2	MISE EN ROUTE DU JEU. ....	4
3	COMMANDE DU JEU. ....	5
4	SELECTION DU SCENARIO .....	5
5	QUARTIER GENERAL. ....	6
6	DEPLACEMENT.....	7
7	ATTAQUE. ....	8
8	REFORMATION.....	9
9	TERMINAUX DE ZONES DE COMMANDE .....	9
10	TERMINAL DE MISSIONS AERIENNES .....	10
11	TERMINAL DE MISSIONS SPECIALES.....	12
12	TERMINAL DE DEMANDES D'ATTAQUES NUCLEAIRES .....	13
13	TERMINAL DIPLOMATIQUE.....	16
14	TERMINAL GUERRECOM.....	16
15	TERMINAL OPTIONS.....	17
16	TERMINAL LOGISTIQUE .....	17
17	TERMINAL CARTE DE POPULATION.....	18
18	TERMINAL CARTE DE RADIATION .....	18
19	CONDITIONS DE VICTOIRE ET CAPACITE DE CONTROLE.....	18
20	LE THEATRE EUROPEEN .....	19
21	NOTE DU FABRICANT .....	21
22	LISTE DES UNITES.....	25
23	PROGRAMME DE RENFORT .....	27
24	BIBLIOGRAPHIE. ....	28

CE PROGRAMME EST DEDIE AUX GENS DU MONDE ENTIER AVEC L'ESPOIR QUE CE JEU NE DEVIENNE  
JAMAIS UNE REALITE.

Musique Amiga d'après Darius Zender et Thrust

Alan and Friends, AVRIL 1989

© Mirrosoft. 1989

# **1** **INTRODUCTION**

Le jeu Conflict Europe simule la Troisième Guerre Mondiale qui pourrait éclater en Europe. Elle permet au joueur d'explorer les dangers et les avantages liés à l'utilisation d'armes nucléaires sur les terrains de bataille "modernes". Vous pouvez utiliser plusieurs Scénarios afin d'étudier les effets du désarmement nucléaire et des différentes alliances politiques dans le cadre du Théâtre .

Le jeu se déroule durant les trente premiers jours de la prochaine guerre en Europe. Vous avez le choix entre le titre de Commandant en chef de l'OTAN ou de celui du Pacte de Varsovie et vous aurez sous vos ordres les unités au sol ou aériennes de l'alliance que vous aurez adoptée. Pour venir en aide à ces unités, vous pourrez mettre en oeuvre un certain nombre de missions spéciales telles que des raids chimiques/nucléaires et des attaques de forces spéciales.

En tant que commandant en chef du Pacte de Varsovie, votre tâche consistera à détruire l'alliance de l'OTAN car elle représente une puissante force d'invasion prête à attaquer votre frontière occidentale. Une attaque surprise aboutissant à la prise de l'Allemagne de l'Ouest anéantirait une telle menace.

Si vous jouez le rôle du Commandant en chef de l'OTAN, votre objectif sera de prévenir toute nouvelle avance des soviétiques en Europe de l'Ouest et à cet effet, il vous faudra empêcher les forces du Pacte de Varsovie d'occuper l'Allemagne de l'Ouest.

## **2** **MISE EN ROUTE DU JEU**

### **Amiga**

Insérez la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu s'amorce automatiquement.

### **ST**

Insérez la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu s'amorce automatiquement.

### **PC**

Insérez la disquette dans l'unité et tapez CONFLICT



### 3

## COMMANDES DU JEU

Au cours du jeu, vous pourrez utiliser plusieurs commandes pour effectuer des actions. Les abréviations utilisées dans ce manuel qui permettent d'exécuter ces commandes sont les suivantes:

SELECTION = Souris à gauche Touche Feu, Touche Feu UN ou Espace sur le clavier.

ANNULATION= Souris à droite Touche Feu, Touche Feu DEUX\* ou Esc sur le clavier.

DEPLACEMENT= Touche curseur, souris ou Déplacement de manche.

AJOUTER, SUIVANT= Touche + sur le clavier

DEDUIRE, PRECEDENT= Touche - sur le clavier

\* N'existe pas en version Atari ST

### 4

## SELECTION DU SCENARIO

Un livre où figure le symbole OTAN apparaît sur votre écran. SELECTION indique que vous avez choisi d'être responsable de l'OTAN. ANNULATION permet de remplacer le symbole du livre par PACTE DE VARSOVIE et SELECTION vous permettra alors de diriger le Pacte de Varsovie.

Lorsque vous aurez choisi votre camp, le livre s'ouvrira et vous présentera la gamme de scénarios parmi laquelle vous pourrez choisir. Le scénario en cours s'illuminera, la touche DEPLACEMENT permet de sélectionner d'autres scénarios et la touche SELECTION confirmera votre choix.

Vous verrez apparaître un bref exposé du scénario ainsi que son niveau de difficulté sur votre écran.

### Descriptions du Scénario

#### 1 Stratégie d'ouverture

Ce scénario suppose que depuis deux semaines la tension n'ait fait qu'augmenter entre les gouvernements du Pacte et de l'OTAN. Les deux camps se sont lancés dans une course contre la montre pour mettre sur pied leurs unités respectives; le Pacte est donc prêt.





## 2 Hors Position

Un incident diplomatique a provoqué une déclaration de guerre immédiate. Les bataillons des deux camps se trouvent hors position et nécessitent du renfort.

## 3 Conséquence des FNI

Suite au Traité sur les FNI, des négociations (dues en grande partie aux pressions de l'Allemagne de l'Ouest) ont permis le retrait de toutes les armes nucléaires non-stratégiques de la scène de l'Europe. Afin d'apaiser leurs alliés, les Etats-Unis et l'URSS ont installé des systèmes Reflex qui assurent une réplique nucléaire intégrale si des armes nucléaires sont utilisées sur le champ de bataille européen. Tout comme pour le scénario 1, les deux camps disposaient de deux semaines pour se préparer.

## 4 L'Option Guerre des Etoiles

Les superpuissances ont développé plusieurs systèmes anti-missiles et les ont placés en orbite et au sol. Ces systèmes sont d'une efficacité telle que seules des armes nucléaires de champ de bataille de courte portée sont en mesure d'atteindre leur objectif. A l'exemple du scénario 2, un incident a surpris les deux camps hors position.

## 5 Et Si...?

Les américains se sont retirés de la scène européenne à l'issue de fortes dissensions sur des questions économiques avec la CEE. A l'issue de ces conflits, l'OTAN a pris une nouvelle forme et peut prendre de plus grands engagements avec la CEE. La Pologne et la Roumanie ont pour leur part rompu avec l'Empire russe. Ils sont désormais neutres mais continuent d'autoriser les unités et les approvisionnement russes à traverser leur territoire.

# 5 LE QUARTIER GENERAL

Après avoir rentré le scénario sélectionné, le jeu peut commencer, la QUARTIER GENERAL apparaît sur l'écran. La CARTE THEATRE occupe la presque totalité du mur du fonds. Juste en dessous de cette carte se trouve une bande d'affichage indiquant les menus et différents messages et guidages. Plus bas apparaîtra un MENU D'INFORMATION où figurent le JOUR, la POPulation, le niveau de RADiation etc... Sur le sol du Quartier Général sont placés divers écrans et consoles. Il s'agit de la SALLE DE COMMANDE où travailleront les membres de votre état-major.



### Carte Théâtre

Les carrés bleus et rouges sur la carte indiquent les positions des unités de l'OTAN et du PACTE DE VARSOVIE. Autour de ces unités, vous remarquez une case blanche ou COM, semblable à un curseur normal. DEPLACEMENT déplace la case Com sur la

carte Théâtre . Des informations plus détaillées sur les unités ou les secteurs couverts par la case Com apparaîtront sur le Menu d'Information.

### **Zone de Commande**

Si vous utilisez la touche DEPLACEMENT pour déplacer la case Com du bord inférieur de la Carte Théâtre, le bouton de commande passera à la Zone de Commande. L'un des terminaux d'information ou de contrôle s'allumera. Vous pouvez choisir les différents terminaux en déplaçant la touche DEPLACEMENT sur les côtés. Déplacé à la vertical, la touche DEPLACEMENT vous remettra en mode case Com de la Carte Théâtre .

Pour accéder plus vite aux Terminaux, utilisez les touches de fonction sur le clavier. Elles correspondent aux terminaux, de gauche à droite, par exemple, F1 permet d'accéder au Terminal Carte de Population.

## **6 DEPLACEMENT**

### **Déplacement Normal**

Vous ne pouvez déplacer les unités que lorsque que le guidage [DEPLACEMENT] de votre camp apparaît sur le MENU. La case Com apparaîtra sur la carte Théâtre au-dessus d'une de vos unités. Le nom des unités, forces armées, forces de l'Air et Approvisionnement seront indiqués sur le MENU D'INFORMATION. Appuyez sur la touche SELECTION pour transformer la case Com en vert, ce qui indique que votre unité peut être déplacée. Le mouvement de la case Com sert maintenant uniquement à indiquer l'endroit où peut être déplacé l'unité. Placer la case Com là où vous souhaitez poster votre unité puis appuyez sur la touche SELECTION. L'unité se déplacera puis elle sera marquée d'un point indiquant que cette fois elle ne peut plus se déplacer.

La couleur de la case Com passera à nouveau au blanc et les autres unités pourront alors être déplacées si besoin est. Utilisez la touche DEPLACEMENT pour placer la case Com sur l'unité que vous désirez changer de position. D'une autre façon, les touches PROCHAIN et PRECEDENT passeront en revue la Liste des Unités et la case Com se positionnera sur l'unité choisie. Durant la phase de DEPLACEMENT, vous pouvez déplacer autant d'unités que vous le souhaitez. En appuyant sur la touche ANNULATION tandis que la case Com est toujours bleue, vous pouvez annuler un ordre de déplacement de l'unité. Pour sortir de la Phase Déplacement utilisez la touche ANNULATION pendant que la case Com est blanche et qu'elle est située sur la carte Théâtre . Les unités régulières ne peuvent être déplacées en mer où par-dessus d'autres unités. Toutes les unités sont plus lentes à se déplacer en terrain montagneux. Si une unité se déplace dans un tel terrain, elle commencera la prochaine phase de déplacement avec un point, révélant ainsi que l'unité n'est pas en mesure de se déplacer à nouveau jusqu'à la prochaine phase de

dans d'autre Théâtres etc... Si vous ne lisez pas les messages au fur et à mesure qu'ils arrivent, ils seront mis en mémoire et lorsque vous accéderez au terminal, tous les messages en suspens s'imprimeront.

## **15**

### **TERMINAL OPTIONS**

Ce terminal vous permet d'utiliser ou de régler diverses options au cours du jeu. Utilisez la case DEPLACEMENT pour illuminer l'option de votre choix puis entrez SELECTION. Les options disponibles se présentent comme suit:

#### **Son Marche/Arrêt**

Mettez le son en marche ou en arrêt pendant le jeu.

#### **Imprimante Marche/Arrêt**

Cette option vous permet d'imprimer les messages qui apparaissent sur le terminal GUERRECOM pendant qu'ils arrivent. Si votre imprimante est reliée à votre ordinateur, actionnez la commande SELECTION IMPRIMANTE EN MARCHÉ.

#### **Archives**

Cette option sert à sauvegarder le jeu en cours. En premier lieu, vérifiez si vous avez bien inséré une disquette formatée dans l'entrée A puis tapez le nom sous lequel vous avez sauvegardé le jeu. Appuyez sur RETOUR puis effectuez ce que le guidage écran vous indique. Cette option n'est possible que si vous êtes en phase DEPLACEMENT.

#### **Sortie**

Elle vous permet de sortir du jeu en cours.

## **16**

### **TERMINAL DE LOGISTIQUE**

Ce terminal vous permet d'étudier les renforts prévus pour votre camp. Si le niveau de reconnaissance est suffisamment élevé, vous serez également en mesure d'étudier les futures renforts de l'ennemi. Utilisez la case DEPLACEMENT pour visualiser la liste entière.

déplacement. Les unités marquées Niveau d'Approvisionnement 0 ne peuvent en aucun cas être déplacées.

### **Déplacement d'Echange**

Il est possible d'inverser la position de deux unités voisines qui n'ont pas été déplacées auparavant. Placez la case Com sur l'autre unité et appuyer sur la touche SELECTION. Les deux unités changeront de position mais ne pourront le refaire au cours de cette phase.

### **Déplacement en Mer**

La 1ère Armée Amphibie du Pacte de Varsovie peut aller de la terre vers la mer puis se déplacer en mer. Lorsqu'elle revient à terre, elle se déplace comme une unité régulière et ne peut pas repartir en mer.

### **Déplacement Aérien**

L'Armée aéroportée du Pacte de Varsovie a le droit d'utiliser le Déplacement aérien une seule fois au cours de la partie. Ce déplacement aérien doit être le premier déplacement effectué par l'unité même si elle peut se déplacer de cette façon au cours des phases précédentes du jeu. La distance autorisée que l'unité peut couvrir en l'air est indiquée par la case Com, comme précédemment. Après avoir utilisé le Déplacement aérien, cette unité se déplace comme une unité régulière pour le restant du jeu.

## **7 ATTAQUE**

### **Ordre d'Attaque**

Lorsque vous serez sorti de la Phase Déplacement, tous les points s'effaceront de vos unités et le MENU indiquera le guidage [ATTAQUE]. Pendant la phase d'attaque vous pouvez donner à vos unités l'ordre de poursuivre l'attaque. Pour donner l'ordre d'attaquer, utilisez la case Com de la même manière que pour la Phase Déplacement. Placez la case Com sur une de vos unités et appuyez sur SELECTION. La case Com deviendra bleue, indiquant que vous pouvez donner l'ordre d'attaquer. Placez la case Com sur l'unité que vous souhaitez attaquer. Si vous appuyez sur la touche SELECTION, votre unité mais aussi celle que vous avez décidé d'attaquer seront marquées par des points. La case Com redeviendra alors blanche et vous serez en mesure de donner à nouveau l'ordre d'attaquer si nécessaire.

Chacune de vos unités peut attaquer une seule unité ennemi durant chaque Phase d'attaque. Toutefois, plusieurs de vos unités peuvent attaquer une seule unité des rangs ennemis, à condition qu'elles soient toutes dans le même champ. Pour sortir de la Phase d'Assaut, utilisez ANNULATION de la même façon que pour la phase DEPLACEMENT





## Contrôle Visuel d'Attaques

Après être sorti de la Phase d'Attaque, le contrôle informatique pourra répartir pour vous toutes les attaques qu'il souhaite effectuer. Toutes les unités engagés dans le combat clignoteront sur la carte Théâtre tandis que les batailles se dérouleront. Les Unités éliminées disparaîtront de la carte et certaines Unités pourront alors se déplacer et organiser leur retrait. Plusieurs messages apparaîtront alors sur la bande d'affichage vous informant ainsi du déroulement des événements sur le champ de bataille.

## 8 REFORMATION

Une fois la Phase d'Attaque achevée, le MENU INFORMATION apparaîtra sur le guidage [REFORMATION]. Cette phase vous permet d'apporter des renforts à vos unités au sol. Afin de reformer vos unités, vous pouvez placer la case Com de la même façon que lors de la Phase Déplacement. Placer la case Com sur une unité alliée et les forces ARMEE, AIR et APP apparaîtront dans le MENU INFORMATION comme précédemment. Néanmoins, à droite du MENU INFORMATION, le code ARMEE suivi d'un chiffre se substituera à la zone DEFCON, vous indiquant le nombre des renforts en ARMEE dont vous disposez en réserve. Pour augmenter la force ARMEE de l'une de vos Unités, placer la case Com sur celle-ci et appuyez sur SELECTION. La force de l'Unité ARMEE sera augmentée d'une nouvelle unité et la réserve diminuera d'une unité. S'il vous reste des renforts ARMEE, vous pouvez ajouter de nouvelles unités à la même unité ou les attribuer à d'autres. Tous les renforts ARMEE inutilisés seront mis en réserve et resteront à votre disposition pour la prochaine Phase de REFORMATION. Appuyez sur la touche ANNULATION pour sortir de la Phase REFORMATION ARMEE; le MENU INFORMATION indiquera dès lors le nombre de forces ARMEE en réserve.

Les forces ARMEE et APPvisionnement sont réparties selon le même mode que pour les renforts ARMEE. Aucune des Unités ARMEE, AIR ou APP ne peut dépasser la valeur neuf et les Unités ayant une APP de zéro ne pourront pas se déplacer.

## 9 TERMINAUX DE ZONES DE COMMANDE

Pour avoir accès aux zones de commande, utilisez la touche DEPLACEMENT ou la fonction correspondante afin de retirer la case Com du bord inférieur de la carte Théâtre. Le contrôle passe maintenant aux Terminaux de zones de commande. L'un des écrans Terminaux sera souligné en blanc. Vous pouvez sélectionner différents Terminaux en déplaçant la case DEPLACEMENT de gauche à droite. Placez le contrôle sur la case

**CONFLICT:  
EUROPE**

Com de la carte Théâtre en la bougeant de haut en bas. Lorsque le Terminal dont vous avez besoin est souligné, appuyez sur la case SELECTION pour accéder au Terminal. Parfois vous ne pouvez avoir accès à certains Terminaux tandis que d'autres nécessitent votre attention en priorité. Le guide qui suit indique les diverses situations de Terminaux qui pourront s'afficher devant vous pendant la partie.

### **Terminal Hors de Combat** (Pas d'Accès Possible)

Le Terminal présentera un écran de couleur vert foncé ou aucun voyant n'apparaîtra sur l'imprimante. Cette situation est due en grande partie à une action de l'ennemi ou à une panne de votre appareil.

### **Terminal Non Disponible** (Accès Interdit)

Le Terminal présentera un écran net de couleur vert foncé ou l'imprimante indiquera un voyant rouge.

### **Terminal Disponible** (Accès Autorisé)

Le Terminal présentera un écran vert clair ou l'imprimante indiquera un voyant vert.

### **Terminal Archives** (Soyez Attentif)

Le texte défilera sur l'écran du Terminal ou l'imprimante indiquera un voyant clignotant vert.

## **10 TERMINAL DE MISSION AERIENNE**

Si vous accédez au Terminal de MISSION AERIENNE, l'écran MISSION AERIENNE apparaîtra devant vous. Les principales indications qui apparaîtront sur votre écran seront une liste des Missions Aériennes que vous pourrez effectuer avec vos appareils. Le nombre d'escadrilles en réserve et les appareils AWAC disponibles ou non figureront également sur cet écran.

L'une des MISSIONS AERIENNES s'illuminera et la case DEPLACEMENT vous permettra de choisir différentes MISSIONS AERIENNES. En utilisant la case SELECTION ou ADDITION, vous pouvez sortir les appareils de la réserve et les attribuer à la mission illuminée. Vous pouvez retirer les appareils d'une mission en utilisant la commande RETRAIT mais ceux-ci ne seront plus disponibles avant une longue période. Le guide qui suit explique brièvement les effets des diverses MISSIONS et des AWAC.

### **Supériorité Aérienne**

Vos appareils tenteront de s'emparer de la supériorité aérienne dans la zone de combat. S'ils réussissent, l'effet sera bénéfique pour vos unités au sol et il en résultera des pertes aériennes plus grandes au détriment de votre ennemi.



## **Parade Aérienne**

Une utilisation réussie de la parade aérienne mettra les forces aériennes de l'ennemi hors de combat, diminuant ainsi le nombre de missions qu'il pourra effectuer.

## **Interdiction**

Si elle réussit, cette mission sèmera la confusion la plus totale dans le système de transport et d'approvisionnement de l'ennemi. Elle réduira sa cadence de renfort et d'approvisionnement pour une période d'environ deux jours.

## **Dispositif d'Attaque**

Cette mission ne peut être entreprise qu'à l'aide de 10 escadrilles au minimum. Elle exécutera une mission aérienne coordonnée sur une unité au sol de l'ennemi. Si la mission peut partir en vol, vous recevrez une phase supplémentaire une fois que vous aurez réparti vos attaques sur la carte Théâtre. Un guidage [SELECTION OBJECTIF DISPOSITIF ATTAQUE] apparaîtra sur la BANDE D'AFFICHAGE. Un Indicateur d'Objectif apparaîtra sur la carte Théâtre. A l'aide de la case DEPLACEMENT, positionnez l'Indicateur d'Objectif sur l'Unité ennemi que vous souhaitez attaquer. L'offensive du Dispositif d'Attaque se déroulera avant le combat normal.

## **Assaut Total**

Cet assaut vise les systèmes de commande, de communication et de contrôle de l'ennemi. Il peut produire des effets intéressants si vous y consacrez un nombre suffisant d'appareils.

## **Serpent d'Acier**

Si elle réussit, cette mission démantèlera les réseaux de transport et d'approvisionnement des unités en arrières lignes de l'ennemi. L'effet n'est pas immédiat mais vous constaterez que la cadence de renfort et d'approvisionnement diminuera en quatre jours environ.

## **Défense Aérienne**

Les appareils désignés pour cette mission assurent la défense contre les missions ennemies sur votre territoire. Ils protègent également vos AWAC.

## **Bombardement Stratégique**

Cette mission a pour but d'infliger de lourdes pertes dans les rangs civils de l'ennemi.

## **Reconnaissance**

Un nombre adéquat d'appareils vous fournira une information détaillée sur les unités au sol et les troupes de renfort de l'ennemi. Ces appareils bénéficieront du soutien de tout Satellite dont vous disposez.

## **Awac**

Les appareils AWAC augmentent les effets de vos appareils de Mission de Défense aérienne. Toutefois, ils deviennent très vulnérables si votre défense aérienne atteint un niveau très bas. Si vous possédez des AWAC, vous serez en mesure de connaître les prévisions de Missions Aérienne de l'ennemi.

# **11 TERMINAL MISSIONS SPECIALES**

L'accès à ce Terminal vous permettra de sélectionner différentes MISSIONS SPECIALES. Utilisez la case DEPLACEMENT pour illuminer la MISSION requise puis la case SELECTION pour confirmer la MISSION. Toutes les MISSIONS disponibles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Elles sont décrites ci-après.

## **Mission Chimique/Biologique**

Cette mission donne l'ordre à vos unités au sol et à vos unités aériennes d'utiliser des armes chimiques et biologiques. Cette manoeuvre augmentera l'efficacité de combat de votre armée pour une courte période jusqu'à ce que l'ennemi adopte des mesures de parade.

## **Asat**

Cette mission peut détruire les satellites "espion" de votre ennemi et réduire ainsi son efficacité de reconnaissance.

## **Raids des Forces Spéciales**

Si vous sélectionnez cette mission, vos unités de forces spéciales pourront choisir parmi les trois cibles suivantes:

### **Contre-attaques Aériennes**

Les unités effectuent un raid dans les zones aériennes de l'ennemi.

### **Destruction des Dépôts d'Approvisionnement**

Les unités effectuent un raid sur les dépôts d'approvisionnement et les terrains de montage de l'ennemi.

### **Contre-attaque Missiles de Croisière**

Des raids seront organisés sur des zones où vous aurez identifié des missiles de croisière appartenant à l'ennemi.





## 12 **TERMINAL DE DEMANDE D'ATTAQUES NUCLEAIRES**

Ce terminal vous donne la possibilité de frapper l'ennemi au moyen d'attaques nucléaires. La première fois que vous tentez d'accéder à ce terminal, vous devez entrer le code exact d'autorisation de demande d'attaques nucléaires. Le code pour la première utilisation est MIDNIGHT. Le code pour Plans de feu principaux est PROWESS

Après avoir accédé au terminal, vous pouvez soit LANCER UNE OFFENSIVE soit CHANGER LES OFFENSIVES REFLEX. Si vous souhaitez lancer une offensive, entrez le nom de Plan de Feu de l'offensive choisie. Les noms de Plan de Feu et les renseignements cibles/ogives figurent par catégories dans la liste ci-dessous. Il est à noter que certains des Plans de Feu utilisent des Systèmes de décharge à capacité nucléaire équipés d'ogives conventionnelles ou chimiques.

### **CHAMP DE BATAILLE**

<b>Otan</b>	<b>Pacte</b>	<b>Cible</b>	<b>Ogives</b>
SHARP STICK	MAY THE FIRST	1 unité	1x40 Kt AB(air)
SWITCHBLADE	BEAR PAW	1 unité	1x1 Kt NU (neutron)
DIRTY HARRY	SMOG BIRD	1 unité	1x40 Kt GB(sol)
KNUCKLE DUSTER	RED STAR	1 unité	3x60 Kt AB/M (Air/ogives)
HIGH LIGHT	SHARK BITE	1 unité	3x1 Kt NU/M
HEADBUTT	THUNDER CLOUD	1 unité	3x60 Kt GB/M

### **STRATEGIQUE**

<b>Otan</b>	<b>Pacte</b>	<b>Cible</b>	<b>Ogive</b>
KARMA	SKY ROCKET	1 unité	3x400 Kt AB/M. (T)
MITIGATION	MOTHBALL	1 unité	3x400 Kt GB/M. (T)
FUMBLE WINTER	FIRESTORM	4000+ zones	100 Kt-10Mt GB/AB

**CONFLICT:  
EUROPE**

## **COURTE PORTEE**

<b>Otan</b>	<b>Pacte</b>	<b>Cible</b>	<b>Ogives</b>
SHARP STICK	MAY THE FIRST	1 unité	1x40 Kt AB(air)
LITTLE JOE	STAR BURST	1 unité/ville	1x90 Kt AB. (T)
WHITE SPOT	BROKEN GLASS	1 unité/ville	1x5 Kt NU. (T)
JULY 14	HELLFIRE	1 unité/ville	1x90 Kt GB. (T)
FIRE WALL	IRON CURTAIN	4 unités	1x1 Kt NU./1 ogive
BLISTER	STEEL BOX	4 zones d'App.	3x60 Kt AB./1 ogive
GARROTTE	SPEAR HEAD	8 sites missiles courte portée	3x5 Kt NU/M/1 ogive
GUILLOTINE	WARHAMMER	1 Etat-Major	1x90 Kt GB
IRON FIST	STEAM ROLLER	8 unités	1x90 Kt GB/1 ogive

## **MISSILES DE CROISIERE**

<b>Otan</b>	<b>Pacte</b>	<b>Cible</b>	<b>Ogive</b>
VAMPIRE	ROAD BLOCK	8 routes/chem. de fer	1x60 Kt GB/o.
PAPER BAG	TIN TACKS	16 zones aériennes	Petites bombes à forte explosion
FIRE CRACKER	WHEATSHEAF	16 zones aériennes	1x50 Kt GB/ogive
GROUNDLED	AUTUMN MIST	16 zones aériennes	Munitions chim.
PLAGUE	WHIPLASH	8 zones rout./ferr.	Explosifs
FAMINE	FOG BANK	8 villes d'App.	Aérosols chim.
BRAINWASH	NIGHTMARE	8 Etats-majors	Armes chim./explosifs



**MOYENNE PORTEE**

Otan	Pacte	Cible	Ogive
VAMPIRE	ROAD BLOCK	8 routes/chem. de fer	1x60 Kt GB/o.
CORVUS	BROKEN WING	16 zones aériennes	1x60 kt GB/o.
AQUILA	SNOWDRIFT	16 zones aériennes	1xchimique/o.
LEECH	BROADSWORD	8 zones d'app.	3x60 Kt/o.
WRAITH	SMOKE SCREEN	8 zones d'app.	3xchim./o.
CHARM	WHITE TIGER	8 sites FNI	1x90 AB/o.
KEYSTONE	SWAN FLIGHT	8 sites miss.croisière	1x110 Kt AB/o

Remarque: Certains Plans de feu ne sont absolument pas disponibles pour certains scénarios tandis que d'autres ne peuvent être autorisés que dans la mesure où la situation le permet. Si vous sollicitez un Plan de feu pour plus de huit cibles, vous devez fournir un code principal d'autorisation de Plan de feu.

Après avoir entré le nom de code exact d'un Plan de feu, le détail du plan s'affichera. Vous pouvez annuler ou confirmer la demande de Plan de feu à cette étape du jeu, le Plan pouvant être exécuté intégralement dès que vous aurez donné confirmation.

Tous les champs de bataille de Plan de feu ainsi que tous ceux marqués d'un (T) vous permettent de choisir la cible Plan de feu. Un guidage [SELECTION UNITE CIBLE] apparaîtra sur la bande d'affichage. Sélectionnez la cible en vous aidant du curseur cible de la même façon que lors de la sélection de cible d'assaut.

**Changement d'Offensives Reflex**

Le système Reflex répondra automatiquement aux attaques nucléaires de l'ennemi si vous réglez les réponses au préalable. Pour régler le système Reflex, entrez dans le Terminal d'Attaques Nucléaires puis choisissez [SELECTION CHANGEMENT OFFENSIVES REFLEX]. Vous pouvez alors régler la réponse Reflex pour faire des lancements simples ou multiples. Entrez SELECTION sur le nom de Plan de feu que vous souhaitez utiliser en réponse à une attaque prévue de l'ennemi. Ce plan sera lancé automatiquement si l'ennemi réalisait une attaque nucléaire du bon type.

## **13** **TERMINAL DIPLOMATIQUE**

Le Terminal diplomatique sert à envoyer des messages diplomatiques et des requêtes à l'ennemi. Ce dernier peut également communiquer avec vous par ce terminal. Utilisez la case DEPLACEMENT pour illuminer l'option choisie puis actionnez la case SELECTION. Les options sont explicitées ci-dessous.

### **Reddition**

Vous reconnaissez une défaite totale et vous vous rendez sans conditions, ce qui met un terme à la partie.

### **Offre de Cessez-le-Feu**

Vous proposez de cesser les hostilités et parvenez à négocier un accord de paix.

### **Proposition**

Vous proposez un accord sur la non-utilisation d'armes nucléaires dans le conflit actuel.

### **Menace d'Offensive Reflex**

Vous menacez d'utiliser votre système Reflex pour parer les lancements simples de votre ennemi.

### **Menace d'Offensive Totale**

Comme ci-dessus mais contre des lancements multiples de l'ennemi.

### **Acceptation de Cessez-le-Feu Nucléaire** (N'apparaît que si l'ennemi fait la proposition)

Vous donnez votre accord pour la non-utilisation d'armes nucléaires dans le conflit. Toutefois, vous êtes seul à décider si vous tiendrez parole!

### **Acceptation de Cessez-le-Feu** (n'apparaît que si l'ennemi fait la proposition)

Vous acceptez de cesser les hostilités et vous parvenez à conclure un accord de paix.

### **Visualisation de Messages Diplomatiques**

Il vous permet de visualiser les messages diplomatiques que vous recevez.

## **14** **TERMINAL GUERRECOM**



L'accès au terminal GUERRECOM vous permet de lire les messages Teleprinter qu vous sont envoyés. En général ceux-ci vous tiendront informés sur l'état de guerre



## **17** **TERMINAL CARTE DE POPULATION**

Ce terminal est uniquement à usage informatif, il révèle le niveau actuel de population de la carte Théâtre . Les niveaux de population baisseront du fait des pertes civiles provoquées par les combats, l'utilisation d'armes nucléaires etc...

## **18** **TERMINAL CARTE DE RADIATION**

Votre réseau de contrôle radiation mettra constamment à jour cette carte des niveaux de radiation de la carte Théâtre . Les unités situées en zone radioactives subiront une détérioration proportionnelle aux niveaux de radiation. Les radiations auront des conséquences plus graves sur la population civile que sur l'armée.

## **19** **CONDITIONS DE VICTOIRE ET CAPACITE DE CONTROLE**

### **Victoire de l'OTAN**

On suppose que l'OTAN et la Pacte de Varsovie disposent de réserves suffisantes pour combattre durant 30 jours. A cet effet, la partie prendra fin le 30. Si, à ce jour, les forces du Pacte n'ont pas pénétré la zone frontalière franco-germanique en bon nombre, le jeu s'achèvera sur une victoire de l'OTAN. De même que si toutes les unités du Pacte sont anéanties, l'OTAN remportera la victoire.

### **Victoire du Pacte de Varsovie**

Si les forces du Pacte de Varsovie traversent la zone frontalière franco-germanique en nombre supérieur avant le 30, la partie s'achèvera sur la victoire du Pacte. La destruction de toutes les unités au sol de l'OTAN dans le Théâtre pourra également signaler la victoire du Pacte.

### **Capacité de Contrôle**

Ce contrôle constitue un moyen plus réaliste d'évaluer vos résultats dans cette partie. Cette capacité augmente d'autant plus que votre camp remporte la victoire et que vos pertes sont minimales. Elle diminuera si vous perdez la guerre, si vous subissez de lourdes pertes et si vous faites un usage inconsidéré des armes nucléaires.



## 20 **LE THEATRE EUROPEEN**

Le texte qui suit est un bref résumé des opérations, de l'historique et des forces du Théâtre européen.

### **Historique**

Au cours de la deuxième guerre mondiale, l'Amérique, la Grande-Bretagne et la Russie étaient alliés contre l'Allemagne. Après la défaite de l'Allemagne, la confusion régnait au sein de l'Alliance quant à un certain nombre de questions. Les membres occidentaux de l'Alliance furent pris d'inquiétude lorsque la Russie refusa de suivre l'initiative de réduire leurs forces armées à un niveau de temps de paix. Ils ont également soulevé des objections lorsque la Russie imposa aux pays qu'elle avait libérés l'adoption d'un gouvernement de style soviétique. Enfin, en 1949, ils formèrent l'Organisation du Traité Atlantique Nord (OTAN) afin d'empêcher une plus grande expansion des russes. La Russie eut le sentiment qu'elle ne s'était battue et avait subi une guerre dévastatrice que pour voir ses anciens alliés se regrouper au sein d'une alliance hostile. En 1955, l'Allemagne de l'Ouest rejoignit les rangs de l'OTAN et par réaction, la Russie forma le Pacte de Varsovie. Cette alliance se compose de la Russie et des pays communistes d'Europe.

### **Vue d'ensemble**

Dans la zone couverte par la carte, on compte environ six millions d'hommes appartenant aux forces armées de l'OTAN et au Pacte de Varsovie. Sur ce territoire figurent environ 80 divisions de l'OTAN ET 170 pour le Pacte de Varsovie. Les deux camps ont l'équivalent de plus de 13 divisions en réserve qui n'apparaissent pas sur la carte.

Pour vous donner une idée approximative, on sait que l'OTAN dispose de 3000 appareils et le Pacte, 7000, postés sur le Théâtre. L'OTAN pourrait probablement déployer 2000 appareils supplémentaires si la situation devenait suffisamment critique. Le pacte de Varsovie s'efforcerait de réunir 1000 appareils prêts au combat. Les unités navales de l'OTAN et du PACTE qui pourraient avoir une influence sur le cours du conflit sont plus ou moins en nombre équivalent. L'OTAN possède plus de portes-avions tandis que le PACTE DE VARSOVIE dispose d'un plus grand nombre de sous-marins. L'Equilibre Stratégique Nucléaire accorde 2000 systèmes de décharge et 9000 ogives contre respectivement 3000 et 8000 pour le PACTE DE VARSOVIE. Les chiffres ci-dessus ne sont qu'une indication approximative. Le nombre change constamment à mesure que de nouveaux systèmes d'armement sont déployés et que les anciens sont progressivement retirés de la circulation.

### **L'Infanterie**

Elle est toujours considérée comme étant la seule armée capable de s'emparer d'un territoire et de le conserver. Le principal changement ayant intervenu depuis la deuxième guerre mondiale est dû au fait que la majeure partie de l'Infanterie se

**CONFLICT:  
EUROPE**

déplace désormais dans des Appareils Transporteurs Armés (Armoured Personnel Carriers: APC). Ceux-ci transportent des armes telles que des fusils d'assaut, des mitrailleuses, des grenades, des mortiers et divers missiles anti-tank, anti-aériens. Ajoutez à cela les Armes Nucléaires, Biologiques et Chimiques (NBC), capteurs, radios et vous commencez à comprendre pourquoi l'Infanterie a besoin d'APC pour se déplacer!

### **Les Chars d'Assaut**

Aux yeux des profanes, c'est l'une des armes les plus impressionnantes, invulnérables et imparables qui existent. En fait, s'ils ne s'ajoutent pas en renfort à l'Infanterie et à l'Armée de l'Air, les chars sont rapidement mis en déroute par des armes anti-tanks modernes. Malgré cela, ils détiennent toujours le rôle de fer de lance de toute attaque et de réserve itinérante de toute défense.

### **L'Artillerie**

L'arme oubliée, plus exactement oubliée par la presse et les commentateurs de télévision. Durant la deuxième guerre mondiale, l'artillerie a causé plus de pertes militaires que toutes les autres armées réunies. L'artillerie moderne a des effets beaucoup plus mortels que les modèles de 1945, en raison d'améliorations au niveau des munitions, de l'exactitude, des moyens de communication et de la mobilité. L'OTAN détient désormais la première place en matière de technique d'artillerie alors que le PACTE enregistre un nombre plus élevé.

### **Les Appareils**

Les deux camps devront se souvenir de l'importance de la puissance de l'Armée de l'Air dans les opérations de la deuxième guerre mondiale. Si la guerre éclate, plus de 100 000 avions pourraient intervenir dans la bataille qui se déroulerait dans le ciel européen. Le PACTE possède un plus grand nombre d'appareils mais l'OTAN dispose d'avions d'une qualité (en général) supérieure et d'un plus grand nombre de pilotes de haute formation. La qualité de la maintenance de l'OTAN est élevée et permet à chaque avion d'avoir à son actif un nombre de missions par jour plus élevé.

### **Les Navires de Guerre**

Les forces navales présentes dans le Théâtre sont centralisées en grande partie dans les ports de la Baltique et de l'Atlantique. Le PACTE tentera de refuser à l'OTAN l'utilisation des Ports de l'Atlantique et l'OTAN tentera d'empêcher les forces du PACTE d'accéder aux ports de la Baltique. Les principales forces engagées seront des petites unités et des sous-marins. Les bateaux-patrouilleurs rapides et armés de missiles seront dans leur élément dans ces zones. Les principales unités de la Flotte et un grand nombre de sous-marins participeront (sans figurer sur la carte) à la bataille pour le contrôle de l'Atlantique. Le PACTE cherchera à empêcher les unités au sol des Etats-Unis, transportées par mer, de venir en renfort sur le Théâtre Européen.



## **La Guerre Electronique**

Il s'agit là de l'un des aspects prenant de plus en plus d'ampleur dans la guerre "moderne". Une gamme d'appareils électroniques est disponible et en constante expansion pour aveugler, assourdir et tromper l'ennemi. Naturellement, il devient par la suite indispensable de développer le matériel qui empêchera l'ennemi de vous rendre la pareille. Cela s'est révélé très profitable dans les quelques batailles où un tel matériel a été utilisé. Si la guerre éclate en Europe et que tous les appareils sont mis en marche simultanément, on devrait alors assister à des résultats pour le moins intéressants!

## **Les Armes Chimiques**

Appelées communément gaz. Ces armes répandent divers produits chimiques liquides ou solides, ou des gaz dans une zone donnée, créant des effets que nous n'aborderons pas ici mais qui ont normalement un résultat fatal. Les armes chimiques sont déchargées selon des méthodes diverses et parmi elles on distingue les chars, les obus et les missiles.

## **Les Armes Nucléaires**

Les deux camps possèdent des armes nucléaires sous des formes très variées et en quantités diverses: obus, mines, torpilles, missiles de bombardement, missiles anti-aériens, bombes, grenades sous-marines. En dépit de la mise en application du Traité sur les FNI (Forces Nucléaires Intermédiaires), L'OTAN disposera toujours des armes suivantes qu'elle pourra utiliser dans le Théâtre : plus de 300 avions à capacité nucléaire, 100 missiles courte portée, 2000 pièces d'artillerie à capacité nucléaire et plus de 400 missiles lancés par sous-marins. Ces chiffres ne tiennent pas compte des Forces Nucléaires Stratégiques qui ont pu être positionnées dans le Théâtre . La capacité nucléaire du PACTE est encore plus considérable dans l'enceinte du Théâtre .

Nous pouvons conclure ici notre brève étude du champ de bataille européen. Nous préférons ne pas vous submerger d'informations techniques interminables mais plutôt vous donner un aperçu des forces intervenant dans la partie. Si vous souhaitez en apprendre plus sur l'aspect technique de ce jeu, vous pourrez consulter les livres qui figurent dans la bibliographie.

## **21 NOTE DU FABRICANT**

Dans CONFLICT EUROPE, nous avons essayé de concevoir un jeu qui soit informatif et d'un emploi aisé. Nous avons apporté des révisions et des changements nombreux à ce jeu avant qu'il ne prenne sa forme actuelle. Pour les joueurs experts en ce domaine, nous présentons nos excuses quant aux simplifications que nous nous sommes permis. Notre tâche visait à concevoir un jeu simple à utiliser et à la portée d'un large éventail d'âge, experts en stratégie militaire ou tout simplement novices. Nous espérons que le jeu tel qu'il





se présente saura répondre aux diverses aspirations des différents joueurs.

Au cours de la fabrication de ce jeu, nous avons posé certains postulats et nous souhaitons qu'ils soient acceptables:

1. L'OTAN remportera normalement la bataille ayant pour objectif le contrôle de l'Océan Atlantique.
2. Le PACTE s'emparera du contrôle de la Baltique.
3. L'opération du "pont" aérien Atlantique de l'OTAN réussira et permettra d'apporter des renforts aux divisions dont le matériel est retenu dans des sites Reforger.
4. La France prendra immédiatement part à la guerre aux côtés de l'OTAN.
5. L'Autriche, la Suède et la Suisse resteront neutres.
6. Les unités du PACTE non-russes demeureront loyales et "enthousiastes" (sauf dans le scénario 5).
7. Le PACTE ne commencera pas la guerre avec une forte attaque nucléaire.
8. Le choix de l'OTAN ne se portera pas automatiquement sur l'option nucléaire si elle n'est pas en mesure d'empêcher la marche du PACTE après un certain nombre de jours.
9. Les deux camps éviteront d'utiliser l'arme biologique.
10. Le PACTE passera à l'attaque en premier.

Le raisonnement et les objectifs sous-entendus dans certains aspects du jeu sont expliqués ci-dessous.

Certaines divisions et brigades sont regroupées en armées qui ne sont pas matérialisées pour faciliter le jeu. Les exemples les plus évidents en sont les 1ères Armées Aéroportées et Amphibies. Le PACTE DE VARSOVIE dispose d'unités permettant de former ces armées mais en réalité elles ne sont pas organisées.

Le Déplacement d'Echange permet surtout au PACTE DE VARSOVIE de faire passer à l'arrière les unités "grillées" et de les remplacer par des unités fraîches. Ce déplacement simule la doctrine de tactique du PACTE. La limite apportée aux déplacements aériens de la 1ère Armée Aéroportée sert à accorder un déplacement aériens plus "réaliste" au joueur. En fait, l'unité pourrait se déplacer dans l'air à n'importe quel endroit de la carte. Toutefois, nous pensons que le PACTE DE VARSOVIE ne pourrait pas assurer des renforts aériens au-delà de la portée aérienne de ses unités.



Le degré ARME d'une unité représente l'efficacité de combat de l'unité. Il ne s'agit pas seulement d'un compteur d'armes puisque d'autres facteurs sont également pris en considération. Pour illustrer ce point, nous verrons que les unités du PACTE sont pénalisées en raison d'une maintenance généralement très médiocre. Le niveau TAC AIR d'une unité reflète le nombre et la qualité des avions de renfort au sol, des hélicoptères et des armes anti-aériennes destinées à chaque unité.

Le niveau d'APP (approvisionnement) comprend un supplément de missiles, de munitions conventionnelles, de pièces de rechange, de carburant, de nourriture, d'eau etc... La Phase de Reformation vise à expliquer les décisions à prendre dans l'attribution d'approvisionnement et de renfort. C'est là un excès dans la conception du jeu mais nous garderons la forme actuelle afin d'en faciliter l'usage. En effet, la Mission Chimique Spéciale vous autorise à utiliser l'arme chimique dans le Théâtre. Cela peut donner l'avantage à vos unités dans un premier temps mais l'effet s'estompe rapidement. Une fois l'ennemi habitué au "champ de bataille chimique" (et à une riposte en nature) vous avez peu à gagner en continuant d'utiliser ces armes.

Les éléments nucléaires de ce jeu ont posé de nombreux problèmes. Il nous a semblé contraire à la réalité de ne pas les prendre en compte mais nous n'avons pas voulu que le jeu dégénère en une sorte de "tennis de table nucléaire". La menace d'attaques nucléaires ou de représailles mettra une limite aux options des joueurs d'une façon qui nous semble réaliste. Vous conviendrez du fait que de telles attaques constituent un atout effroyable tant en stratégie d'attaque que de défense. Cependant, chaque utilisation engagera une riposte de la part de l'ennemi et une escalade éventuelle pourrait entraîner une guerre nucléaire totale. Le système Reflex vise à simuler le "système automatique de réaction contrôlé par ordinateur" qui a fait l'objet de discussions parmi les dirigeants des deux camps. Ce système constitue une "garantie" au cas où l'armée effectuerait une attaque nucléaire qui parviendrait à tuer toutes les responsables chargées de donner le feu vert à une contre attaque nucléaire. Si cela se produisait, l'ordinateur lancerait une attaque nucléaire sans attendre l'accord d'un humain. Il est évident qu'il n'y aurait pas de limite à la folie de l'homme si ce système devenait opérationnel. Le Plan de Feu utilisant l'arme chimique pour attaquer les réseaux et les centres d'approvisionnement donne une idée des terribles pertes civiles qu'une telle situation pourrait provoquer, même si l'on exclue l'utilisation d'armes nucléaires. Le Plan souligne des erreurs possibles de lancement chimiques au lieu d'attaques nucléaires.

Le Terminal Aérien répond aux problèmes posés par l'utilisation d'un segment de puissance aérienne qui soit d'un emploi facile et dont les effets soient réalistes. Au cours du jeu, vous conviendrez avec nous que la victoire de l'OTAN en matière de supériorité aérienne n'est pas aussi aisée à remporter que chacun pourrait le supposer.

Nous pensons qu'un ordinateur ne doit pas servir de tribune pour exprimer des messages politiques et nous nous sommes efforcés d'être impartiales lors de

l'élaboration de ce jeu, quelque soit notre position sur le sujet. Il est certain que nous avons été victimes des services de désinformation des deux camps pendant nos recherches et nous vous prions d'excuser les erreurs que cela a pu susciter. En dernier lieu, nous vous soumettons un problème. Veuillez d'abord lire la description qui suit puis répondre en toute honnêteté aux questions.

## **QUESTIONS**

Les deux tiers de la population de la planète souffrent de la faim ou sont en proie à une grave malnutrition. Une partie du tiers restant détruit les réserves de nourriture afin de maintenir les prix au plus haut. Dans le même temps, la population de la planète se divise en deux camps armés qui se partagent l'équivalent nucléaire de 3.5 TONNES d'explosifs puissants pour CHAQUE homme, femme et enfant de la planète.

Q1. Comment s'appelle cette planète?

Q2. Existe-t-il une forme de vie intelligente sur cette planète?



## 22 LISTES DES UNITES

UNITES DU PACTE DE VARSOVIE	ARMEE	AIR	APPROVISIONNE- MENT
--------------------------------	-------	-----	------------------------

(RUSSES)

10ème ARMEE	4	2	2
16ème ARMEE	4	2	2
21ème ARMEE	3	1	2
28ème ARMEE	7	3	4
41ème ARMEE	6	3	2
1ère ARMEE AEROPORTEE	3	1	1
1ère ARMEE AMPHIBIE	3	1	2
2ème REGIMENT	8	4	4
8ème REGIMENT	8	4	4
20ème REGIMENT	7	3	4
1ère BRIGADE DE COMBAT	8	4	4
3ème BRIGADE DE COMBAT	6	3	3
4ème BRIGADE DE COMBAT	6	3	3
8ème BRIGADE DE COMBAT	4	3	3
3ème REGIMENT DE CHOC	9	4	4

(NON-RUSSES)

1ère ARMEE POLONAISE	5	2	2
2ème ARMEE POLONAISE	4	2	2
2ème ARMEE ROUMAINE	5	1	2
3ème ARMEE ROUMAINE	4	4	2



LES UNITES DE L'OTAN	ARMEE	AIR	APPROVISIONNE- MENT
-------------------------	-------	-----	------------------------

CORPS BELGES I	3	2	2
CORPS BRITANNIQUE II	4	2	3
CORPS DANOIS I	3	1	2
CORPS HOLLANDAIS I	3	1	2
CORPS FRANCAIS I	3	2	3
CORPS FRANCAIS II	2	1	2
CORPS ITALIENS II	2	1	1
CORPS ITALIENS V	3	1	2
CORPS AMERICAINS V	9	4	5
CORPS AMERICAINS VII	8	4	5
CORPS RFA I	7	3	3
CORPS RFA II	7	3	3
CORPS RFA III	5	2	3
CORPS RFA IV	5	2	3
WEST GERMAN IV CORPS	5	2	3

UNITES NEUTRES	ARMEE	AIR	APPROVISIONNE- MENT
-------------------	-------	-----	------------------------

ARMEE AUTRICHIENNE	2	1	1
ARMEE SUISSE	2	2	1
CORPS YUGOSLAVES I	2	1	1
CORPS YUGOSLAVES II	2	0	1

REMARQUE. Ces unités et forces armées ne sont valables que pour les scénarios 1 et 3.



## 23 PROGRAMME DE RENFORT

Ces programmes font état des meilleurs taux d'approvisionnement envisageables tant pour l'OTAN que pour le PACTE DE VARSOVIE. Les renforts arriveront le jour indiqué sauf si l'action de l'ennemi provoque des retards ou des pertes.

### OTAN

DAY JOUR	ARM ARMEE	TAC-AIR TAC-AIR	SUP APP	AIR AIR
1	1	1	1	0
3	4	4	6	1
5	6	6	8	3
7	1	0	4	7
9	1	2	6	6
11	1	1	8	1
13	2	4	9	1
15	2	3	8	2
17	1	1	8	2
19	3	4	9	1
21	0	1	8	1
23	1	0	4	2
25	1	3	5	0
27	1	2	4	1
29	2	1	4	1

### PACTE DE VARSOVIE

JOUR	ARMEE	TAC-AIR	APP	AIR
1	1	3	2	0
3	2	2	9	0
5	1	1	9	1
7	1	0	6	2
9	2	2	8	0
11	1	2	8	1
13	2	3	9	0
15	8	4	9	1
17	8	5	9	1
19	6	3	9	0
21	1	2	6	2
23	0	2	4	1
25	2	1	2	0
27	2	1	2	0
29	2	0	1	0

REMARQUE. Ces taux ne sont applicables que dans les scénarios 1 et 3.

## **24** **BIBLIOGRAPHIE**

Ci-dessous figurent les différentes sources où nous avons puisé l'information et les points de vue nécessaires à l'élaboration de ce jeu.

**BATAILLE AERIEENNE EN EUROPE CENTRALE**, par A Price  
**PUISSANCE DE GUERRE AMERICAINE**,

aux éditions Salamanders Books

**COMMENT FAIRE LA GUERRE**, par J.F. Dunnigan  
**JANES, PUBLICATION ANNUELLE**, divers numéros

**FAITS NUCLEAIRES**, par C. Campbell

**SANITY**, publié par le C.N.D.

**POUVOIR MILITAIRE SOVIETIQUE**,

publié par le Ministère de la Défense des Etats-Unis

**PUISSANCE DE GUERRE SOVIETIQUE**, édité par R. Bonds

**L'EQUILIBRE DES PUISSANCES MILITAIRES**,

aux éditions Salamander Books

**REVUE ANNUELLE DE L'ARMEMENT ET DU DESARMEMENT**,

publié par le S.I.P.R.I.

Brochure sur les effets chimiques et nucléaires, publiée par H.M.S.O.

Dépliants publiés par l'OTAN

Dépliants publiés par l'Ambassade des Etats-Unis

Dépliants publiés par l'Ambassade d'Union Soviétique

Revue de l'OTAN, numéro de février (du 1 au 6) à décembre 1988

Science Digest, mars 1985

### **Livres de fiction**

**LA MONTEE DU NUAGE ROUGE**, par T. Clancy

**LA TROISIEME GUERRE MONDIALE**,

par le Général John Hackett et la contribution d'autres auteurs.

**L'HISTOIRE INEDITE DE LA TROISIEME GUERRE MONDIALE**,

par le Général John Hackett



**© 1989 MIRRORSOFT LTD**

**The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of author and owner are reserved worldwide.**



© 1989 MIRRORSOFT Ltd

Mirrorsoft Limited  
Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW  
Telephone: 01-928-1454

MP1X-EUR F 3

