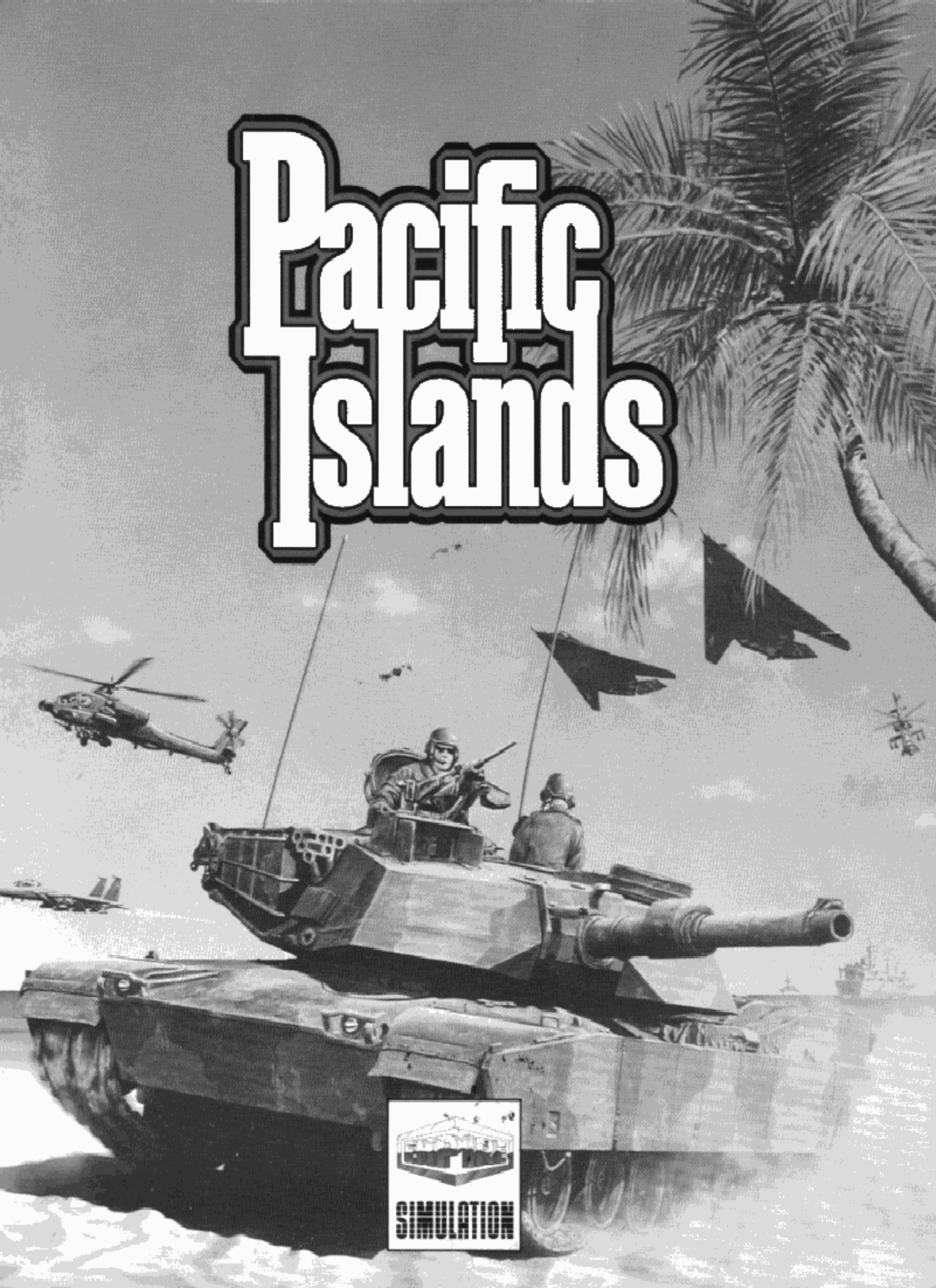
Pacific Islands



SIMULATION

INTRODUCTION
ET
PROLOGUE

INTRODUCTION

Pacific Islands est la suite du célèbre Team Yankee. Dans ce jeu, vous allez diriger le Team Pacific, en essayant de reprendre les cinq îles de l'atoll de Yama Yama, autrefois paisibles. La présentation générale du logiciel est semblable à celle de son prédécesseur. Si vous connaissez déjà Team Yankee, vous comprendrez rapidement le fonctionnement du jeu et dirigerez sans problèmes vos unités de blindés. Mais vous découvrirez également de nombreuses améliorations et des modifications qui font de Pacific Islands un jeu encore plus passionnant. Si vous ne connaissez pas Team Yankee, toutes les informations nécessaires se trouvent dans ce manuel. Mais, si vous aimez ce jeu, nous vous conseillons d'essayer également son prédécesseur.

Dans Pacific Islands, vous contrôlerez les quatre unités de blindés du Team Pacific. Votre mission consiste à reprendre les cinq îles de l'atoll de Yama Yama. Si vous devez attaquer chaque île dans un ordre bien précis, vous êtes libre de décider de l'ordre d'attaque des différentes zones sur chaque île. Vous serez également entièrement responsable du financement de votre campagne, et vous devrez acheter vos véhicules et vos armes. Au début de chaque bataille, vous pourrez acheter du matériel. Vous disposez d'une certaine somme d'argent au début du jeu, et vos performances au cours des batailles vous permettront éventuellement d'en gagner encore plus. Si vous réussissez à reprendre les zones contrôlées par l'ennemi, ou si vous détruisez ses installations vitales, vous aurez à votre disposition un certain crédit. Mais, si vous achetez un matériel inadapté, ou si vous tirez sur tout ce qui bouge, vous aurez rapidement des ennuis financiers.

Pacific Islands comporte un nouveau système de contrôle qui vous permet de diriger indépendamment et simultanément vos quatre unités de blindés. Vous avez accès à tout moment à des cartes détaillées, des vues en 3D en temps réel, et à des rapports sur l'état de vos véhicules. Si vous avez déjà joué à Team Yankee, vous verrez que les scenarii sont plus complexes, et que vous aurez à accomplir des missions et des missions secondaires dans les limites de temps imparties. Il y a également de nombreux objets et bâtiments nouveaux, qui sont très importants pour la réussite du jeu. Vous devrez détruire les centres de communications ennemis (antennes satellite, antennes radio, tours radar, etc...) lorsque vous les découvrirez. Si vous ne réussissez pas rapidement à neutraliser ces installations, l'ennemi aura plus d'informations sur votre offensive, et pourra facilement envoyer des forces pour contrer votre attaque.

Nous tenons à préciser que Pacific Islands n'a pas la prétention d'être la meilleure simulation de blindés sur le marché. Après tout, il faut de nombreuses années avant de devenir commandant de char, et vous serez certainement peu nombreux à vouloir vous investir aussi longtemps pour maîtriser complètement ce logiciel! Si nous avons essayé de respecter certains aspects pour que ce jeu soit le plus authentique possible, nous avons dû faire des concessions dans certains domaines. Nous en sommes con-

scients, mais nous l'avons fait dans l'intérêt même du jeu, et aussi pour pouvoir vous en faire profiter avant la fin du siècle! Pacific Islands et Team Yankee sont le fruit de six ans de développement. Si le résultat final peut déplaire à certains puristes, sachez que nous avons fait le maximum...

Pour réussir toutes les missions de Pacific Islands, il vous faudra faire preuve de stratégie, de flair, de courage et de volonté. Nous espérons de tout coeur que vous apprécierez ce logiciel autant que nous avons eu du plaisir à le développer pour vous...

PROLOGUE

Article Associated Press, 23 Mars: "Le petit atoll paisible de Yama Yama, dans le Pacifique, a été envahi hier soir. On pense qu'un certain nombre de soldats communistes russes démobilisés, soutenus par la Corée du Nord, sont responsables de cette invasion. Cette information n'a pas encore été confirmée par les services de renseignements américains ou le gouvernement de Corée du Nord. Aucune raison officielle n'a été donnée pour cette intrusion."

Communiqué de presse du Département d'Etat, 25 Mars: "L'attaque injustifiée de l'état indépendant de Yama Yama il y a 3 jours, avec le soutien de la Corée du Nord, est considéré comme une grave violation des lois internationales. Les Etats-Unis et les autres pays libres ne peuvent permettre que de telles actions ne soient pas réprimées. Le gouvernement américain envisage en ce moment même toutes les possibilités pour résoudre ce conflit de manière pacifique, mais une intervention militaire n'est pas exclue."

Communiqué de presse des Nations Unies, 26 Mars: "Après une nuit de débats, le Conseil de Sécurité des Nations Unies a voté à l'unanimité une résolution condamnant l'invasion d'un état membre. Le Conseil considère que cette intrusion est extrêmement grave, et demande à la Corée du Nord de procéder au retrait immédiat des forces

en présence. Les sanctions les plus sévères seront envisagées contre le gouvernement coréen en cas de refus."

Article Associated Press, 27 Mars: "Selon des sources proches de la Maison Blanche, les services de renseignements ont révélé que l'atoll de Yama Yama sert depuis quelques années de centre de relais de communications pour le système de surveillance par satellite de l'Océan Pacifique, ce qui expliquerait l'invasion des troupes proches de P'yongyang (capitale de la Corée du Nord). Il semble que les Etats-Unis soient contraints d'employer la force militaire, pour éviter que ces centres de communications secrets ne tombent aux mains de l'ennemi."

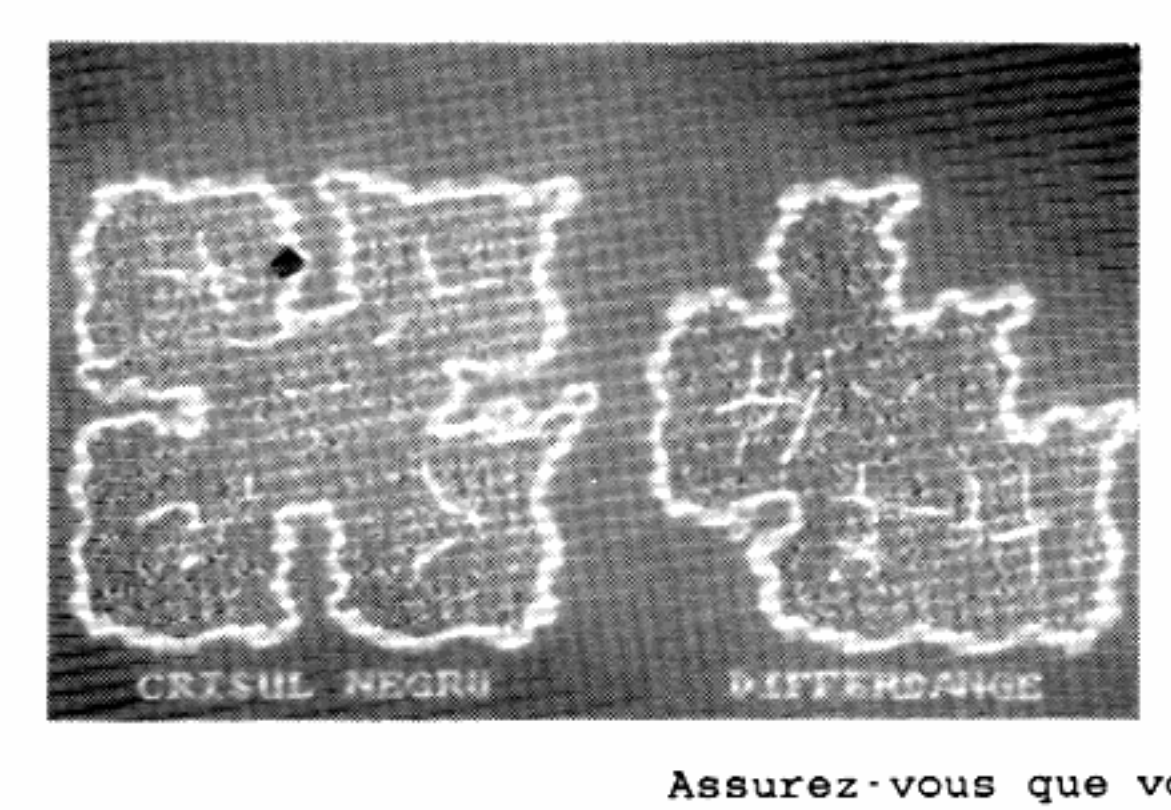
Communiqué de Presse du Département d'Etat, 28 Mars: "Le destroyer U.S.S Charles Logan, en patrouille dans les eaux internationales de l'atoll de Yama Yama, a été attaqué ce matin par des croiseurs nord-coréens. Les forces américaines ont répondu à cette attaque. Les dégâts subis et le nombre de victimes n'ont pas encore été communiqués."

Communiqué de Presse de la Maison Blanche, 29 Mars: "Considérant la crise actuelle dans le Pacifique, et étant donné l'absence de réponse du gouvernement Nord-Coréen, le Président des Etats-Unis lui a envoyé un ultimatum demandant le retrait immédiat des troupes de l'atoll de Yama Yama."

Journal télévisé, 30 Mars: "Nous pensons que les deux navires américains de la flotte du Pacifique les plus proches de l'atoll de Yama Yama ont acheminé sur place des unités de blindés en service dans le Golfe Persique. Les spécialistes pensent qu'une offensive de ce type, bien que très conventionnelle, serait le moyen le plus rapide pour repousser l'invasion des troupes soutenues par la Corée du Nord. Les centres de communications de Yama Yama sont maintenant totalement sous

contrôle ennemi. Une offensive massive réduirait à néant la plupart de ces installations."

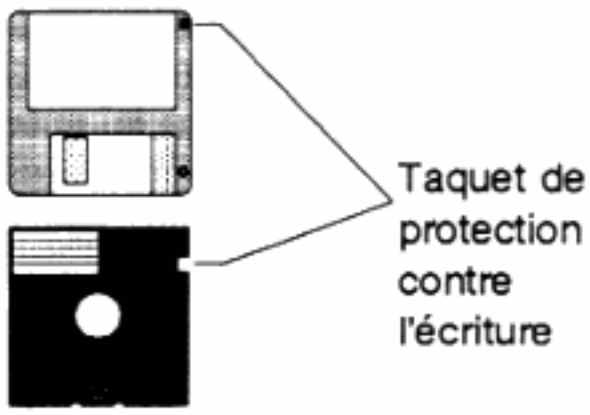
Top Secret: Ordres de mission du Capitaine Sean Bannon, 31 Mars: "Demain matin, à 09:15, votre unité, le Team Pacific, lancera la première offensive pour reprendre l'atoll de Yama Yama. Vous serez débarqués sur l'île d'Aloha, et recevrez d'autres instructions peu avant votre arrivée sur place. Cette campagne est assez inhabituelle. Comme vous le savez, nous n'employons pas les blindés pour ce genre d'offensive, du moins dans les manuels militaires. Mais nous devons faire très vite. Vous devrez également vous conformer aux récentes directives du Pentagone concernant le financement de ce type d'opérations. Vous aurez le contrôle total du financement de votre campagne, et devrez faire appel à votre jugement. Assurez-vous que vos hommes comprennent bien la situation, et sont préparés mentalement, et physiquement. Nous avons aménagé un site d'entraînement spécial pour vous et vos hommes sur une des îles voisines. Bonne chance!"



CHAPITRE 1:
Installation

1 - INSTALLATION

Copie de Sauvegarde



Les disquettes originales ne sont pas protégées, et nous vous conseillons d'effectuer des copies de sauvegarde avant d'utiliser le jeu. Auparavant, assurez-vous que les disquettes originales sont bien protégées contre l'écriture, en collant une protection (disquettes 5.25"), ou en ouvrant le taquet de protection (disquettes 3.5"). Utilisez vos copies de sauvegarde pour jouer (en vous assurant que ces copies ne sont pas protégées contre l'écriture, certaines données y étant inscrites au cours du jeu). N'utilisez que les disquettes originales pour faire d'autres copies de sauvegarde. Si vous ne connaissez pas bien la procédure à suivre pour effectuer une copie de disquette, consultez le manuel de votre ordinateur.

IBM PC et Compatibles

Pacific Islands fonctionnera sur tout PC compatible correspondant à la configuration suivante:

- 550 K ou plus de mémoire disponible. Lecteurs 3.5" ou 5.25".
- Cartes graphiques CGA, EGA, VGA ou Tandy 16 couleurs.
- MS-DOS 2.0 ou ultérieur
- Souris (recommandée) ou joystick.
- Carte sonore AdLib (option)

Allumez votre système comme d'habitude, et attendez l'affichage du message d'attente A>. Le jeu tournera plus vite si vous réduisez au maximum les programmes résidents en mémoire. Si vous avez des difficultés à charger le jeu, vous pouvez modifier votre fichier AUTOEXEC.BAT et supprimer le chargement de certains programmes lors du lancement du système. Insérez ensuite votre copie de sauvegarde de la disquette 1 dans un lecteur, et entrez PI, puis ENTER (ou RETURN). Après quelques instants, la séquence de présentation commencera. Pour passer cette séquence, appuyez sur la barre Espace. Vous devrez ensuite insérer la disquette 2, puis vous verrez l'écran des dossiers. Reportez-vous au chapitre 3 pour de plus amples informations.

Pacific Islands peut être installé sur le disque dur de votre PC. Insérez la disquette 1 dans un lecteur (A ou B), et entrez les instructions suivantes, qui permettent de créer un répertoire PI sur le disque C:

```
A:
INSTALL C:
```

Puis suivez les instructions affichées sur l'écran pour changer les disquettes. Pour démarrer le jeu, entrez:

```
C:
CD\PI
PI
```

Si vous désirez installer le logiciel sur une partition différente, changez le C: de la commande INSTALL par la lettre correspondant à la partition de votre choix. Si vous voulez par exemple installer Pacific Islands dans le répertoire D:\GAMES\PI, entrez:

```
INSTALL D:\GAMES
```

Commodore Amiga

Pacific Islands fonctionne sur tous les Amiga 500, 500+, 1000 et 2000 avec au moins 512 Ko de RAM et Kickstart version 1.2 ou ultérieure. La vitesse du jeu sera meilleure si vous déconnectez les lecteurs externes et les périphériques, et si aucun autre programme n'est résident en mémoire.

Allumez votre ordinateur et insérez votre copie de sauvegarde de la disquette 1 de Pacific Islands au message d'attente du Workbench. Les utilisateurs d'Amiga 1000 doivent d'abord insérer la disquette Kickstart. Après quelques instants, vous verrez la séquence de présentation. Pour passer la présentation, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Vous devrez ensuite insérer la disquette 2, et verrez l'écran des dossiers. Consultez le chapitre 3 pour de plus amples informations.

Vous pouvez installer Pacific Islands sur disque dur avec le programme Install de la disquette 1. Le programme vous demandera de spécifier sur quel disque dur (éventuellement) et quelle partition vous désirez installer le jeu. Vous aurez besoin d'au moins 1.5 Mo de place disponible.

Atari ST

Pacific Islands fonctionne sur tout Atari ST ou STE à lecteur double face, avec au moins 512 Ko de RAM, et un moniteur couleur.

Insérez votre copie de sauvegarde de la disquette 1 dans le lecteur A, et allumez l'ordinateur. Vous verrez après quelques instants la séquence de présentation. Une fois cette séquence terminée, vous devrez ensuite insérer la disquette 2. Vous verrez alors l'écran des dossiers, dont le fonctionnement est détaillé dans le chapitre 3.

Vous pouvez installer Pacific Islands sur disque dur, avec le programme INSTALL.PRG de la disquette 1. Utilisez le sélecteur

de fichiers pour définir le nom de la partition où vous désirez installer le jeu. Vous aurez besoin d'au moins 1.5 Mo de disponibles sur votre disque dur.

Pour jouer, double-cliquez sur l'icône PI.TOS, ou sur l'icône PACIFIC.TOS pour passer la séquence de présentation.

CHAPITRE 2:
Controles

2 - CONTROLES

Pointeur de Pacific Islands

Avec un PC, Pacific Islands peut être contrôlé au clavier, avec un joystick analogique ou une souris compatible Microsoft. Sur Atari ST et Amiga, le jeu est contrôlé plus facilement à l'aide de la souris. Dans ce manuel, les phrases "cliquez sur l'icûne X" et "appuyez sur le bouton Feu en pointant sur l'icône X" sont équivalents aux commandes suivantes:

a) Clavier: Placez le pointeur sur l'icône X et appuyez sur Return.

b) Joystick: Placez le pointeur sur l'icône X et appuyez sur le bouton Feu du joystick (IBM PC seulement)

IBM PC Clavier

Les touches de directions correspondent par défaut aux TOUCHES FLECHEES, le bouton de tir à la BARRE ESPACE (ou bouton gauche de la souris), et la touche ENTER correspond au bouton droit de la souris. Vous pouvez modifier l'affectation de ces touches si vous le désirez. Au cours du jeu, vous pouvez utiliser les raccourcis claviers indiqués ci-dessous. De plus, en mode clavier, vous pouvez à tout moment appuyer sur une touche en maintenant simultanément la touche ALT enfoncée. La position du curseur sera mémorisée et associée à la touche désirée. Il vous suffit ensuite de presser la touche CONTROL et la touche définie pour rappeler la position du pointeur. Vous pouvez ainsi, si vous le désirez, définir une position du curseur pour chaque touche du clavier.

Raccourcis Clavier (Toutes machines)

Vous pouvez accomplir rapidement certaine actions en utilisant les nombreux raccourcis clavier du jeu, notamment si vous n'utilisez pas de souris.

Touche	Action	Touche	Action
F1 ou 1	Unité 1	**F2 ou 2**	Unité 2
F3 ou 3	Unité 3	**F4 ou 4**	Unité 4
F7 ou 7	Carte	**F8 ou 8**	3D
F9 ou 9	Ecran de statut		
F10, F0 ou 0	Commutation entre la carte, la vue 3D et l'écran de statut.		
Escape	Commutation entre les modes "Quadrant" et "Plein écran".		
Undo (ST)	Quitter le jeu Delete (Am) Quitter le jeu		
Help	Pause		

CHAPITRE 3:
L'Ecran des Dossiers

3 -L'ECRAN DES DOSSIERS

Si vous connaissez déjà Team Yankee et que vous contrôlez bien ce jeu, vous pouvez passer directement, si vous le désirez, au chapitre 11. Vous y trouverez de plus amples informations sur les différences entre les deux simulations. Vous pourrez ainsi entrer rapidement dans le feu de l'action de Pacific Islands.

L'écran de départ est un fichier de classement. Toutes les informations concernant vos performances lors des batailles peuvent être consultées dans ces dossiers. La figure ci-dessous vous montre cet écran. Sur le tiroir se trouvent 3 icônes. L'icône de gauche sert à QUITTER LE JEU. Si vous cliquez sur cette icône, un message de confirmation sera affiché. Au milieu se trouve l'icône LANGAGE, qui vous permet de définir la langue utilisée dans Pacific Islands. La langue choisie sera alors enregistrée, et automatiquement utilisée à chaque chargement. A droite se trouve l'icône ENTRAINEMENT, qui vous permet de vous entraîner à un scénario. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les différents contrôles. Nous vous recommandons de suivre cet entraînement avant de vous lancer dans des batailles de grande envergure. Consultez le chapitre 14 pour de plus amples informations sur la phase d'entraînement.

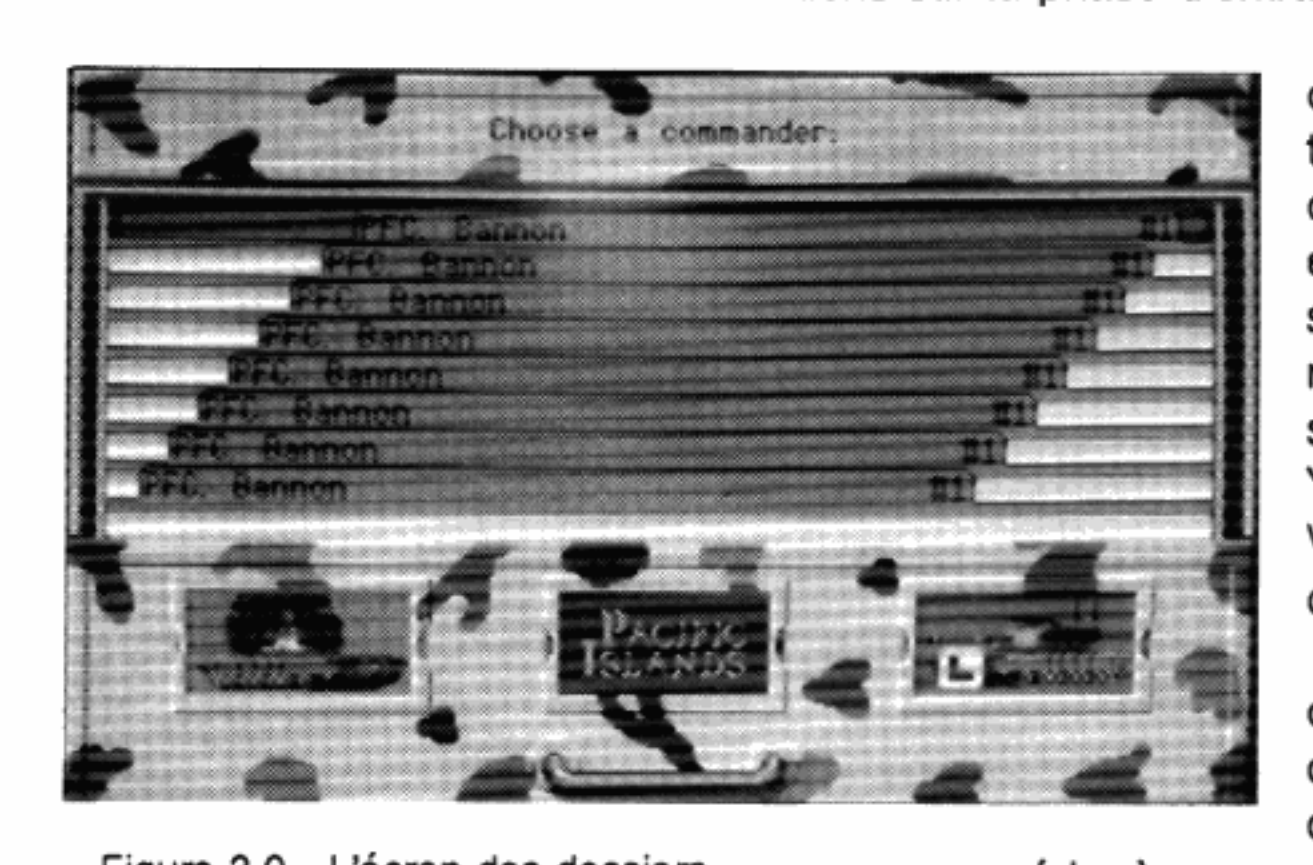


Figure 3.0 - L'écran des dossiers

Dans le tiroir se trouvent 8 dossiers, chacun d'eux contenant des informations sur l'une de vos campagnes. Au début du jeu, vous serez simple soldat, et le nom par défaut sur chaque dossier sera PFC.Bannon. A droite de chaque nom figure la mention #1. Elle correspond à la première île de l'atoll de Yama Yama que vous devez libérer. Vous devez en libérer 5 pour reconquérir les îles du Pacifique.

Vous devez vous enregistrer en tant que nouveau joueur. Cliquez sur l'un des 8 dossiers (ou bouton Feu). Le dossier choisi sortira du tiroir, et vous pourrez accéder à son contenu (voir figure 3.1). Entrez votre nom en haut du menu d'enregistrement. Le programme enregistrera alors automatiquement toutes vos batailles dans le dossier choisi. Au-dessous de votre nom sont indiqués les ennemis TUES et les PERTES subies. Les véhicules ennemis détruits et le nombre de vos propres véhicules perdus sont affichés. Au début du jeu, ces deux valeurs seront à 0. Le nom de l'île en cours d'attaque est

indiqué au milieu du dossier. Au bas de celui-ci se trouvent trois icônes.

L'icône **JEU**, à gauche, permet d'entrer dans le jeu, en passant par l'étape d'identification des véhicules détaillée dans le chapitre suivant. Si vous cliquez sur l'option JEU avant d'avoir entré votre nom, une boîte d'alerte vous demandera de l'enregistrer.

L'icône **ANNULE** permet de reclasser le dossier dans le tiroir.

L'icône **RESET** permet d'effacer toutes les informations contenues dans le dossier, si vous désirez recommencer la campagne.

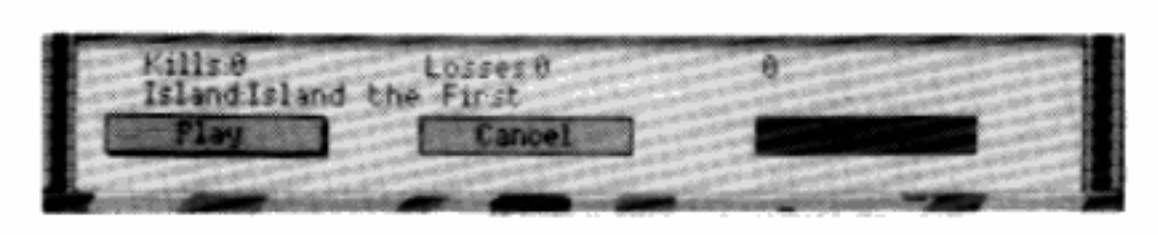
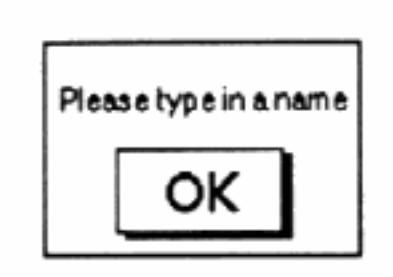


Figure 3.1
Le menu d'enregistrement

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 8 campagnes différentes dans les dossiers. Toutes les informations les concernant sont automatiquement enregistrées dans les dossiers à la fin de chaque campagne réussie. Vous pouvez ainsi effectuer une campagne précise avec l'un des personnages de vos dossiers. Une fois que la campagne est terminée, que vous ayez gagné ou perdu, le programme vous renvoie à l'écran des dossiers. Si vous avez gagné, le dossier est mis à jour, et vous pouvez passer à la bataille suivante. Si vous avez perdu, toutes les informations concernant votre dernière bataille sont effacées, et vous pouvez recommencer sans subir de pénalités financières.



Boîte d'alerte
d'enregistrement

La campagne de Pacific Islands est composée de cinq îles distinctes. Si vous réussissez à reprendre la première île en reprenant le contrôle de toutes les zones de combat, vous serez promu au rang de caporal. Vous pourrez ensuite vous attaquer à l'île suivante. Vous devrez élaborer des tactiques et une stratégie plus complexe. Vous devrez reprendre les 5 îles pour achever votre mission. Mais la victoire ne sera pas simple!

CHAPITRE 4:
Ecran D'Identification des Véhicules

4 - ECRAN D'IDENTIFICATION DES VEHICULES

Lorsque vous entrez dans le jeu, en dehors de la phase d'entraînement, vous devez passer par l'étape d'identification des véhicules pour pouvoir continuer. Vous verrez alors le profil d'un blindé américain ou ennemi, ainsi qu'une animation du même véhicule en rotation au centre de l'écran. Vous devez identifier ce véhicule en cliquant sur son nom à droite de l'écran.

Vous devrez identifier correctement trois véhicules différents. Cette phase est obligatoire au début de chaque partie, après le lancement du logiciel (voir figure 4.0).

Sur le champ de bataille, vous devrez faire au premier coup d'oeil la différence entre un M113 et un BMP-2, sinon vous risquez de tuer vos propres hommes! Nous vous conseillons de bien étudier le chapitre 12, consacré aux différents types de véhicules, pour obtenir toutes les informations nécessaires.

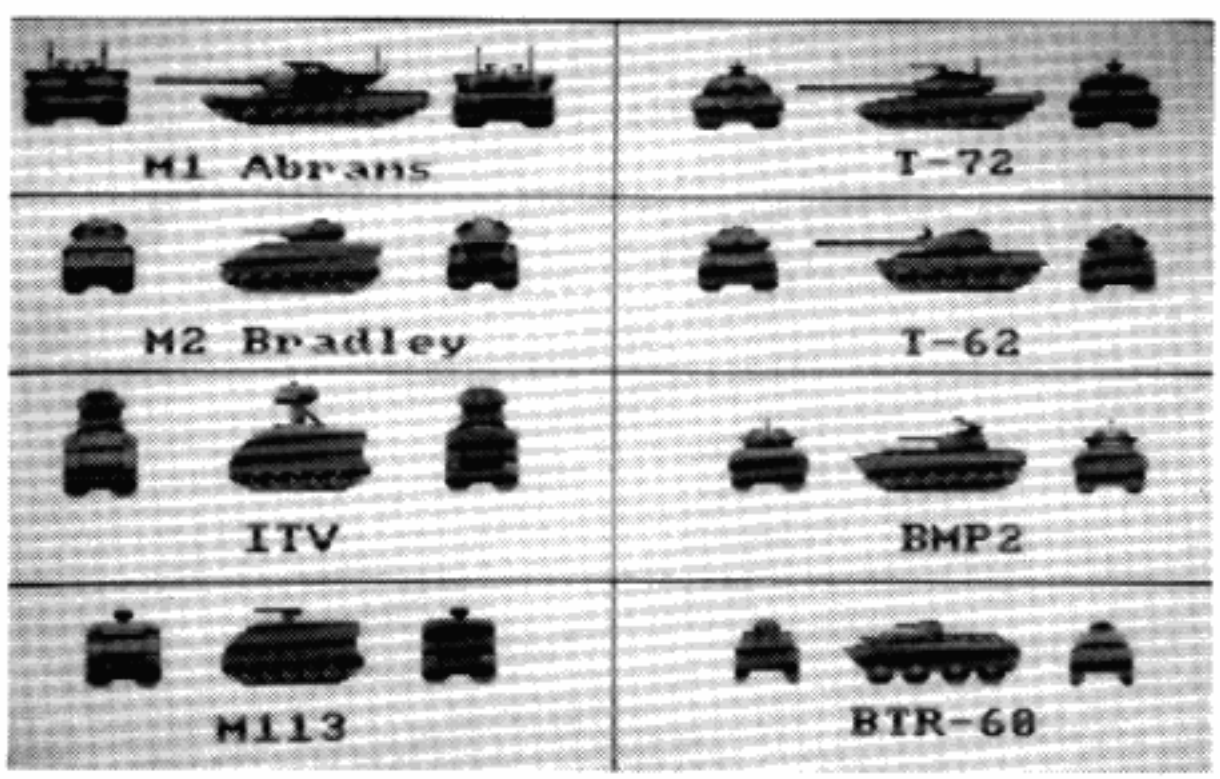


Figure 4.0

CHAPITRE 5:
Ecran de Selection des Batailles

5 - ECRAN DE SELECTION DES BATAILLES

Après la phase d'identification des véhicules, la carte de l'île sera affichée sur l'écran de sélection des batailles. Cette carte comporte les informations importantes sur l'île, ainsi que les routes et les villages qui ont une importance militaire et stratégique. Au début de l'offensive, vous verrez une grille de deux couleurs différentes sur la carte. Les carrés rouges représentent les zones de combat, qui sont les zones où vous devrez affronter l'ennemi. Votre offensive ne sera réussie que si vous parvenez à contrôler toutes les zones de combat de l'île. Les carrés bleus représentent les zones où vous pouvez vous déplacer librement pour atteindre les zones de combat (voir figure 5.0).

Le carré bleu clignotant correspond à votre point de départ. Pour vous déplacer, vous devez cliquer sur un carré adjacent (ou bouton Feu). Vous pouvez également vous déplacer directement, lorsque c'est possible, avec les touches fléchées. Lorsque vous atteignez un carré rouge, vous commencez la bataille en appuyant sur le bouton Feu et passez à une autre phase de jeu. La direction de votre approche déterminera la position de départ de vos unités de blindés sur le champ de bataille. Si vous la gagnez, et que vous décidez de continuer les combats, vous verrez que la zone de combat est devenue jaune. Vous pouvez alors vous déplacer librement sur tout carré adjacent (bleu ou jaune) vers une autre zone de combat (rouge). Lorsque vous aurez repris le contrôle de toutes les zones de combat de l'île, vous pourrez passer à l'île suivante.

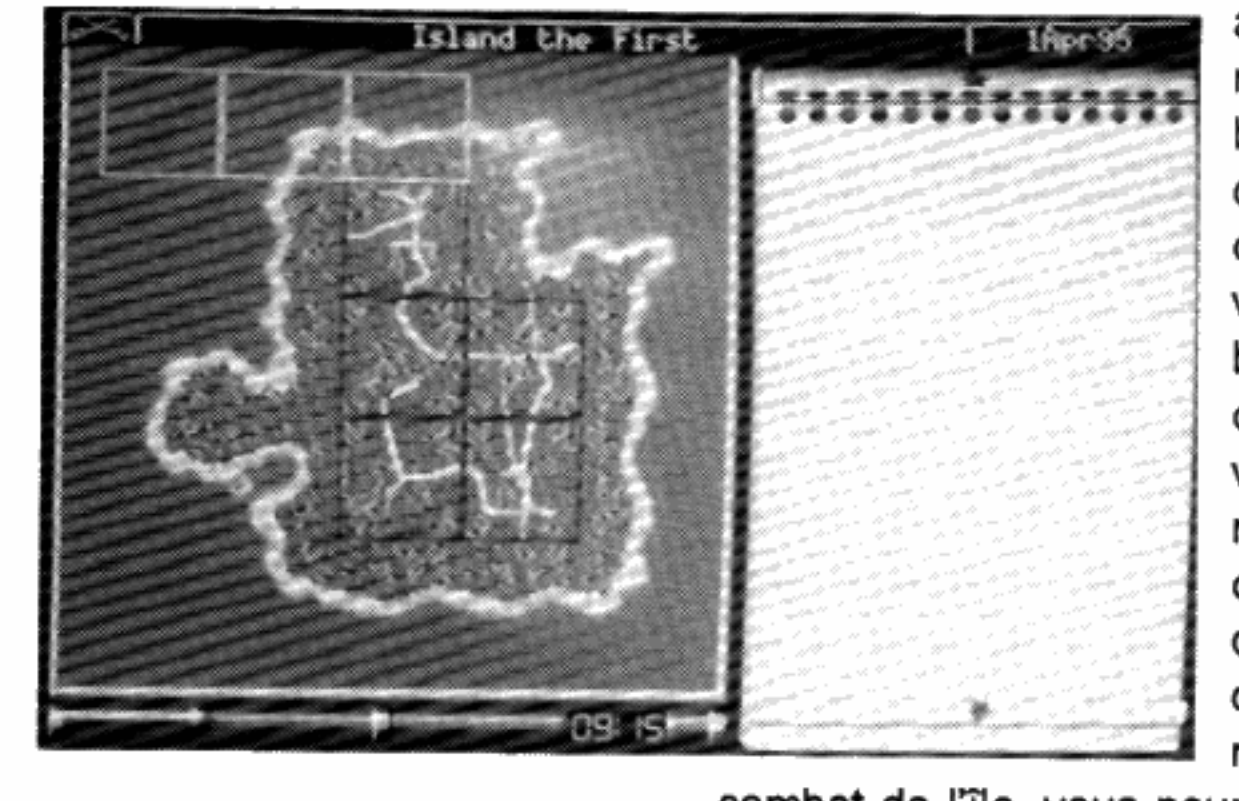


Figure 5.0
Ecran de sélection des batailles

Si vous échouez dans une zone de combat, vous revenez simplement à votre position de départ, sans aucune pénalité financière, et vous pouvez tenter un nouvel assaut.

Au cours du jeu, vous pourrez choisir l'ordre d'attaque des zones de combat, ainsi que la direction de votre attaque. Vous devrez bien évaluer les informations obtenues, et l'importance de la destruction rapide des centres de communications.

CHAPITRE 6:
Ecran d'Achat de Véhicules et de Munitions

6 - ECRAN D'ACHAT DE VEHICULES ET DE MUNITIONS

Au début de votre campagne, vous disposez d'une certaine somme pour son financement (55 millions de dollars). Ce financement est entièrement sous votre contrûle, et vous pouvez continuer indéfiniment jusqu'à la victoire finale et la conquête de l'atoll de Yama Yama, où jusqu'à l'épuisement de votre capital. Vous devrez répartir judicieusement vos dépenses, car vous n'avez pas droit au découvert. Si vous gagnez une bataille, ou si vous détruisez certaines installations ennemies stratégiques, votre compte sera crédité d'une certaine somme. Mais vous serez également débité pour tout "dommage collatéral" au cours de vos missions, et devrez payer pour remplacer un véhicule endommagé ou détruit, ainsi que pour les munitions utilisées lors des combats.

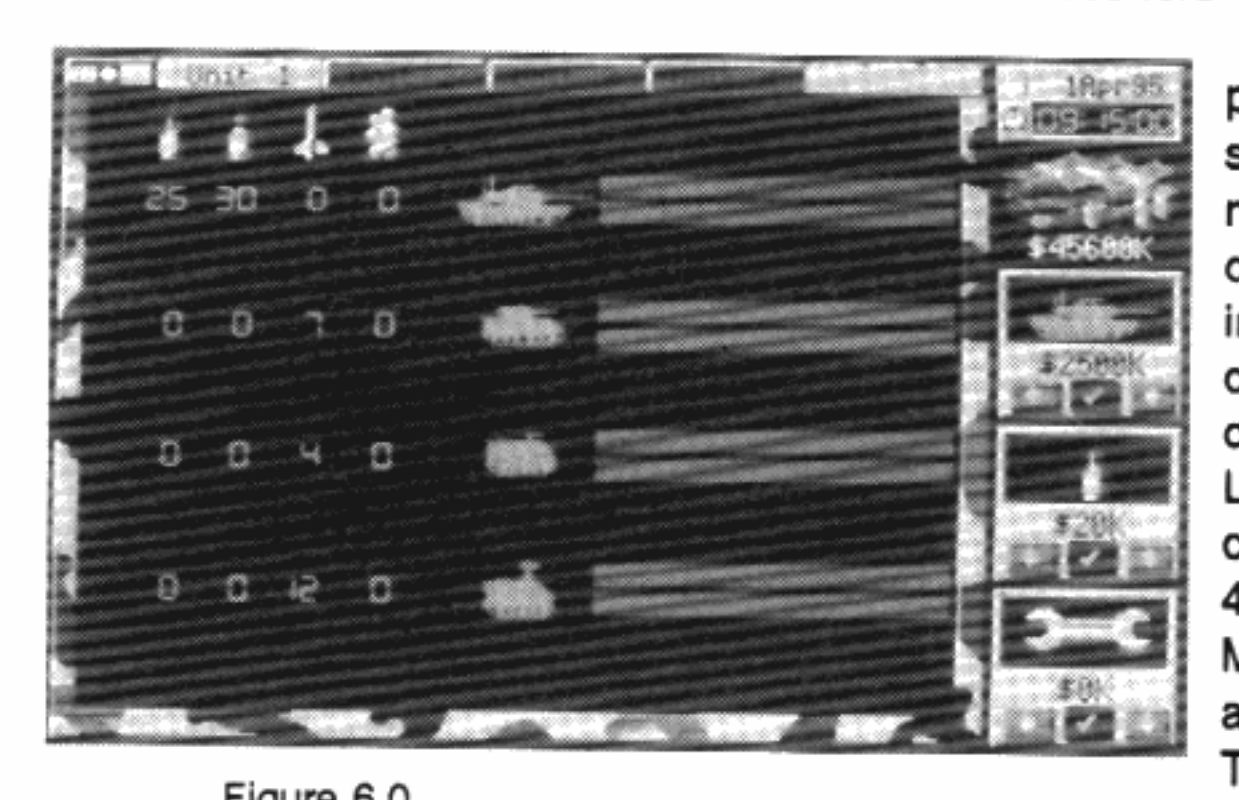
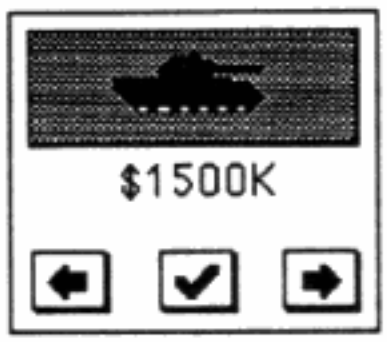


Figure 6.0
Ecran d'achat de véhicules et de munitions

Lors de votre première partie, vous pourrez éventuellement choisir une sélection par défaut d'achat de matériel. Si vous répondez OUI, les quatre unités du Team Pacific seront immédiatement prêtes à entrer sur le champ de bataille. L'unité 1 comprendra deux tanks Abrams M1 et deux ITV. Les unités 2 et 3 seront composées chacune de quatre Abrams M1. L'unité 4 comprendra deux Bradley M2 et deux M113 (voir le chapitre 12 pour de plus amples informations sur ces véhicules). Toutes les unités auront fait le plein de carburant et de munitions. Vous pouvez alors passer à la phase suivante en cliquant sur l'icône en haut à gauche de l'écran.

Si cette sélection par défaut ne vous convient pas, vous pouvez décider librement (avec une limite financière) du type de véhicules et de munitions qui équipera chacune de vos quatre unités. Chacune peut être composée d'un maximum de quatre véhicules, le Team Pacific comprenant au maximum 16 véhicules. N'oubliez pas qu'au début, vous n'avez aucun véhicule.

En haut de l'écran, figure le nom de chaque unité. L'unité affichée en jaune est celle qui est affichée à l'écran. Si vous voulez changer d'unité, cliquez simplement sur son nom. La somme totale dont vous disposez est affichée en à droite de l'écran.



l'achat de véhicules

Les montants dépensés sont immédiatement débités de votre compte.

Trois icônes principales se trouvent à droite de l'écran:

L'icône du haut correspond à l'achat de véhicules, et vous permet de choisir ceux qui équiperont votre team. Cliquez sur les flèches au bas de cette icône pour faire défiler les différents véhicules disponibles. Vous pouvez choisir parmi quatre types de véhicules: le célèbre Abrams M1, le Bradley M2 multi-usages, le véhicule blindé de transport de troupes M113, et l'ITV porteur de missiles TOW (Pour de plus amples informations sur ces véhicules, consultez le chapitre 12). Le prix d'achat est indiqué au-dessous de chaque véhicule. Vous verrez qu'il existe différentes versions "non-standard" vous permettant d'acheter certains véhicules à bas prix. Ils peuvent être utiles si vous avez des difficultés financières, mais ils ne seront pas aussi performants sur les champs de bataille que les versions complètes. Lorsque vous avez choisi le type de véhicule qui équipera votre unité, cliquez en bas de l'icône pour l'acheter. Vous pouvez choisir quatre véhicules par unité, tant que vous avez assez d'argent pour les payer. Attention: une fois que vous aurez décidé de votre achat, vous ne pourrez pas faire marche arrière. Choisissez donc bien les véhicules que vous achetez.

HEAT

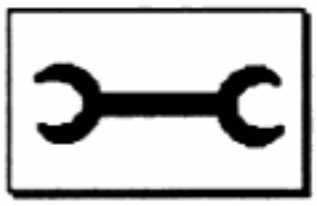
SABOT

TOW

FUMEE

Vous devez ensuite armer vos véhicules avec l'icûne centrale, correspondant à l'achat d'armement. Utilisez les flèches au-dessous de cette icône (comme pour les véhicules) pour faire défiler les différentes armes disponibles, et cliquez sur la marque au bas de l'icône pour valider votre achat. Il existe quatre types de munitions différentes: les missiles HEAT, SABOT, TOW et FUMEE (voir le lexique pour de plus amples informations sur ces armes). Chaque véhicule ne peut transporter qu'un certain type de missiles, le programme allouera automatiquement les munitions aux véhicules correspondants (Reportez-vous au chapitre 12 pour de plus amples informations sur les différents types de missiles correspondant aux véhicules). Vous ne pourrez pas acheter de munitions inadaptées, ou plus de munitions que le véhicule ne peut en transporter. Certains véhicules pouvant transporter un grand nombre d'armes (par exemple, un seul M1 peut transporter 30 missiles SABOT), vous pourrez acheter les missiles par groupes de 10, plutôt que d'acheter chaque missile séparément. Vous ne pouvez pas acheter d'armes séparément, mais uniquement pour en équiper un véhicule.

L'icône du bas, à droite, correspond aux extras. En cliquant sur les flèches, vous pouvez accéder à trois autres options. L'option Réparation vous permet de réparer les véhicules endommagés au cours des combats, ou les véhicules non-standard achetés à



Réparations

Moral

Temps

bas prix. Chaque click de la souris correspond à une certain pourcentage de réparations sur les véhicules de l'unité sélectionnée (correspondant au prix affiché). Lorsque la barre inférieure affichée à droite du véhicule est pleine, il est entièrement réparé. L'icône Moral vous permet de faire remonter le moral de vos troupes en leur accordant une période de détente et de repos. Le niveau de moral de l'équipage du véhicule est affiché dans la barre supérieure à droite du véhicule.

Les réparations et les périodes de détente coûtent non seulement de l'argent, mais prennent aussi du temps. Vous devrez en tenir compte, car si vous laissez trop de temps à l'ennemi, il pourra plus facilement se regrouper et contrer vos attaques avec plus de troupes.

L'option Temps vous permet d'avancer dans le temps par tranches d'une heure. Vous pouvez ainsi déterminer le moment de votre attaque. Cette option est surtout utilisée lorsque vous ne voulez pas attaquer de nuit Sur l'atoll de Yama Yama, il fait nuit entre 23h00 et 4h00.

Assurez-vous de bien avoir acheté les véhicules ET les armes pour TOUTES les unités de votre team avant de passer à la phase suivante. Vous ne pouvez pas changer de véhicules une fois qu'ils ont été achetés.

Lorsque vous avez terminé votre sélection, vous pouvez passer à l'écran du briefing en cliquant sur l'icône en haut à gauche de l'écran.

CHAPITRE 7:
L'Ecran du Briefing

7 - L'ECRAN DU BRIEFING

L'écran du briefing (figure 7.0) permet d'accéder à toutes les informations des services de renseignements et les ordres de mission, et de choisir les cibles de bombardements de l'artillerie, lorsque c'est possible.

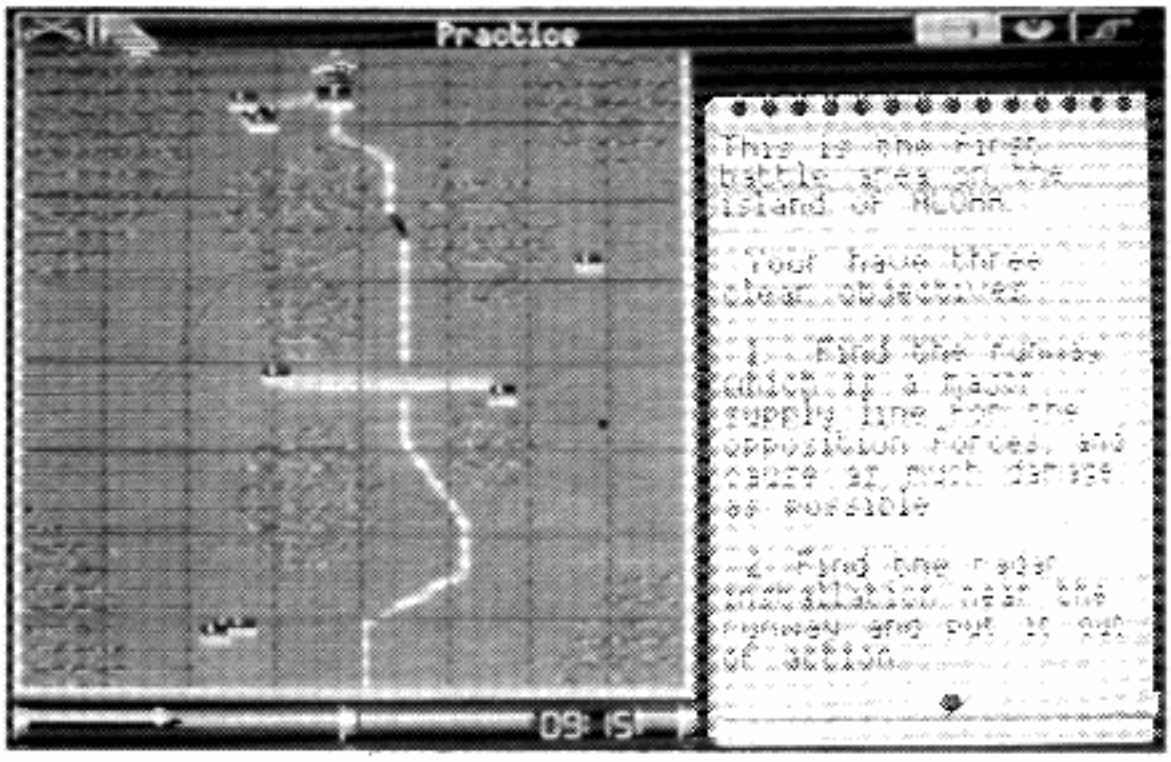


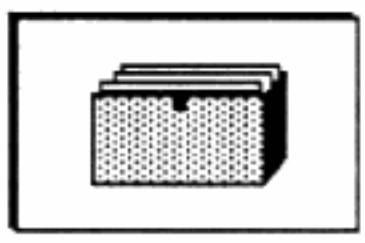
Figure 7.0
L'ecran du briefing

Au centre de l'écran, vers la gauche, est affichée la carte complète de la zone de combat. Elle indique les accidents et particularités du terrain (forêts, routes, rivières et villages), ainsi que la position de vos forces au début de la bataille. Chaque unité du Team Pacific est représentée par un drapeau américain. A droite de la carte se trouve le carnet de notes, qui contient tous les détails et les informations importantes relatives à votre mission. Vous pouvez faire défiler les pages du carnet en cliquant sur les flèches, en bas ou en haut de chaque page, selon le cas. Vous pouvez le consulter autant de fois que nécessaire. Au bas de la carte figure l'heure du début de l'affrontement.

Bataille

L'icône Bataille vous permet d'entrer dans le feu de l'action. Un message de confirmation est affiché lorsque vous cliquez sur cette icône. Ne cliquez que lorsque vous êtes fin prêt!

L'icône Notes réactive le carnet de notes, si vous avez déjà activé l'une des deux autres icônes. Il contient le briefing, basé sur toutes les informations disponibles avant le début de la bataille.



Notes

L'icône Information est une icône spéciale qui permet d'obtenir de plus amples informations sur la carte. En mode information, placez le pointeur sur la carte, et il se transformera en curseur. Si vous cliquez sur un point, un carré clignotant apparaîtra sur la carte. Celui-ci apparaît sur la position intéressante la plus proche de la position du curseur. Le carnet de notes contiendra également les informations relatives à la position indiquée sur la carte. Vous obtiendrez des informations détaillées sur la topographie locale avec cette option. Dans ce mode, vous pouvez également observez tous les points d'intérêt en faisant simplement défiler les pages du carnet de notes. Le point clignotant sur la carte se déplace pour correspondre aux renseignements affichés dans le carnet de notes.

Information

Cannon

L'icône Canon vous permet de mettre en place des barrages d'artillerie ou de poser des mines avant la bataille. Vous ne pourrez pas accéder à ces options au cours des combats. Vous pourrez parfois effectuer des barrages HE (Hautement Explosifs), DPICM (Munitions conventionnelles améliorées) lancer des obus fumigènes (FUMEE), ou encore poser des champs de mines sur une zone définie de 400 m2. La précision de votre artillerie dépendra de la bataille choisie, certaines d'entre elles ne permettant pas de tir d'artillerie ou la pose de mines. Les détails spécifiques pour chaque barrage d'artillerie défini peuvent varier selon les couvertures inscrites dans le carnet de notes. Vous pouvez modifier l'heure prévue pour un tir d'artillerie en cliquant sur les flèches à côté du chronomètre (figure 7.1). Cette option ne fonctionne pas pour la pose des champs de mines. Pour annuler un tir d'artillerie, cliquez sur la croix rouge.

Figure 7.1
Couverture de l'Artillerie

La zone à pilonner est indiquée sur la carte par un carré jaune clignotant. Vous pouvez choisir une autre position en déplaçant le curseur sur la carte et en cliquant sur l'endroit désiré. Pour de plus amples informations sur les différents types d'artillerie disponibles, consultez le lexique vers la fin de ce manuel.

CHAPITRE 8:
Ecrans de Jeu

8 - ECRANS DE JEU

Vous pouvez contrôler 16 véhicules du Team Pacific, et vous devrez diriger vos troupes avec discernement. En mode quadrant, où vous contrôlez les 4 unités, ou en mode plein écran, où vous ne vous occupez que d'une seule, vous pouvez choisir entre une carte des environs, une vue en 3D du champ de bataille, ou un écran de statut indiquant l'état de tous les véhicules d'une section. Quel que soit l'écran utilisé lors des combats, une colonne d'informations est affichée en permanence à droite de l'écran.

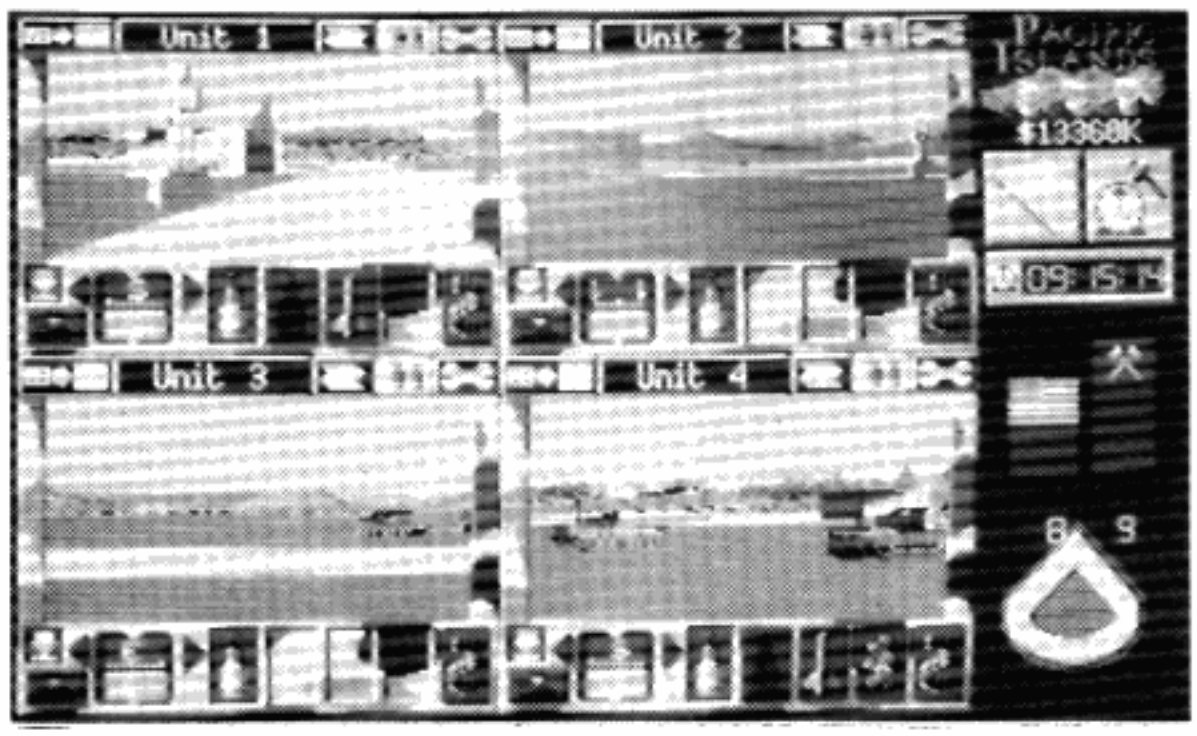


Figure 8.0
Ecran Mode "Quadrant"

Juste au-dessous du logo Pacific Islands est indiqué votre compte en banque, remis à jour immédiatement après chaque opération financière. L'icône située au-dessous, avec un drapeau blanc, permet de Quitter le champ de bataille, après confirmation.

A droite se trouve l'icône Pause, qui permet, justement, de faire une pause pendant une bataille. Au-dessous se trouve l'icône Temps, qui indique l'heure, les minutes et les secondes. Vous devez la surveiller pour savoir par exemple quand aura lieu le prochain pilonnage de l'artillerie, ou si votre mission comporte une limite dans le temps.

Quitter

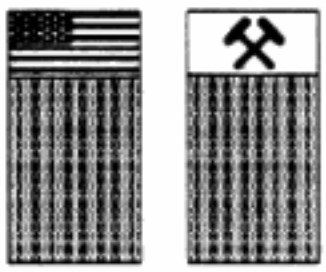
Au-dessous de l'horloge se trouvent deux barres surmontées des drapeaux américain et soviétique. Elles indiquent la force relative des deux puissances, calculée d'après les pertes et le moral des troupes. Votre GRADE est affiché en bas de cette colonne.

Pause

Les informations importantes sont affichées au cours du jeu sur une ligne au bas de l'écran (tirs d'artillerie prévus, pertes subies, dégâts causés à l'ennemi, etc...).

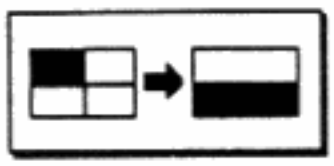
Temps

MODE QUADRANT

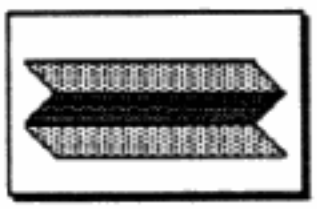


Histogramme des Forces

Lors de la première partie, vous serez par défaut en mode quadrant, où l'écran est divisé en 4 secteurs correspondant aux quatre unités du Team Pacific. La rangée d'icônes affichées en haut de chaque secteur vous permet d'intervenir. L'icône la plus à gauche permet de passer en mode Plein Ecran. L'unité con-

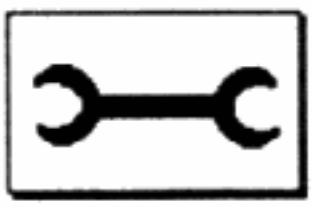


Plein Ecran



Carte

3-D



Statut

Arret

Zoom

Mouvements et Boussoles

cernée occupe alors la plus grande partie de l'écran. Dans ce mode, vous aurez accès à d'autres options, mais vous ne pourrez pas visualiser la totalité des combats. Le nom de l'unité est affiché au milieu de l'écran, qui comporte trois icônes à droite. L'icône Carte permet d'activer une carte du champ de bataille. L'icône 3D permet de passer à la simulation en 3D du champ de bataille. L'icône Statut permet de voir le statut des véhicules de l'unité. L'icône correspondant au mode actif est affichée en jaune. Vous trouverez de plus amples explications dans le chapitre 2 pour l'activation de ces options au clavier.

Au début du jeu, une vue simulée en 3D du champ de bataille est affichée dans chaque quadrant (Figure 8.0).

QUADRANT 3D

Lorsque vous passez en vue 3D, les icônes suivantes sont affichées au bas de l'écran:

A gauche se trouvent deux icônes, l'une au dessus de l'autre. L'icône rouge Arrêt vous permet de stopper totalement votre unité. Elle fonctionne en fait comme un interrupteur, et votre unité reprendra sa progression lorsque vous cliquerez à nouveau. Au début du jeu, vous êtes à l'arrêt. Vous ne pourrez définir votre direction et votre vitesse que sur la carte, et pas dans l'écran 3D.

L'icône Zoom permet d'agrandir le champ de vision par 6. Elle permet de passer du mode zoom au mode normal, et réciproquement.

A droite se trouve l'icône de Mouvements/Boussoles, qui comporte deux flèches rouges, une de chaque côté. Elle permet de faire pivoter le point de vue (360° dans les deux sens). C'est comme si vous étiez dans la tourelle d'un blindé, qui tourne de la même façon. CETTE ICONE NE VOUS PERMET PAS DE MODIFIER VOTRE DIRECTION. Entre les deux flèches se trouvent deux boussoles: celle du haut (en rouge) indique la direction à laquelle vous faites face (la tourelle). Celle du bas (en vert) indique la direction suivie par le véhicule. Pour pivoter dans la même direction que celui-ci, cliquez au centre des boussoles. Petite astuce pour les utilisateurs de souris: Si vous cliquez sur le bouton DROIT, la vue pivotera à une vitesse relative à la distance du pointeur par rapport au centre de la vue (plus le pointeur se trouve loin du centre, plus la rotation est rapide). A droite des boussoles se trouvent 5 icônes qui correspondent aux armes disponibles. Elles vous permettent de décider quelle arme vous allez utiliser. Lorsque vous avez fait votre choix, l'icône s'enfonce

HEAT

SABOT

TOW

FUMEE

Mitrailleuse

Zoom Avant

Zoom Arriere

(comme un bouton), et lorsque l'arme est chargée, l'icône s'allume. Vous entendrez également un signal vous indiquant que l'arme est chargée et prête à être tirée. Le temps de chargement correspond exactement au temps nécessaire dans la réalité sur le champ de bataille. Consultez le chapitre 12 pour de plus amples informations. Une fois que l'arme est chargée, le pointeur se transforme en une série de vues lorsque vous le déplacez sur l'écran 3D. Vous tirez sur un point précis du paysage en cliquant simplement avec la souris (avec un certain coefficient calculé d'imprécision). Les 5 types d'armes disponibles sont, de gauche à droite:

HEAT: Obus antichar explosif (voir le lexique)

SABOT: Obus en tungstène capable de transpercer les blindages (voir le lexique).

TOW: Missile antichar de longue portée (voir le lexique). Attention: ce missile ne peut être tiré que lorsque vous êtes A L'ARRET.

FUMEE: Grenade fumigène permettant de gêner la vision de l'ennemi (voir le Lexique).

MITRAILLEUSE: Arme disponible en permanence, avec munitions "illimitées" (voir le Lexique).

La plupart de vos unités ne pourront pas utiliser toutes les armes disponibles (par exemple, le M1 ne peut pas tirer de missiles TOW). Si une arme ne peut pas être utilisée, l'icône correspondante ne sera pas affichée. Lorsque votre unité n'a plus d'obus à tirer, vous devrez attendre avant de pouvoir tirer à nouveau, selon le temps de rechargement de vos armes. Tous ces écrans fonctionnent en multi-tâches. C'est-à-dire que si vous êtes, par exemple, en train d'attendre qu'une unité ait rechargé ses armes, vous pouvez prendre à tout moment le contrôle d'une autre unité.

CARTE

La carte de la figure 8.1 vous permet de modifier les mouvements et la formation de chaque unité. Vous pouvez visualiser la carte entièrement, ou zoomer sur un secteur du champ de bataille avec les icônes situées à droite de la carte. Tous les accidents de terrain sont affichés: les routes en gris, les rivières en bleu, les forêts sous forme de massifs verts, les bâtiments étant signalés par des carrés rouges et blancs. Les deux icônes où figure une loupe sont les icônes de Zoom. Celle du haut permet de faire un

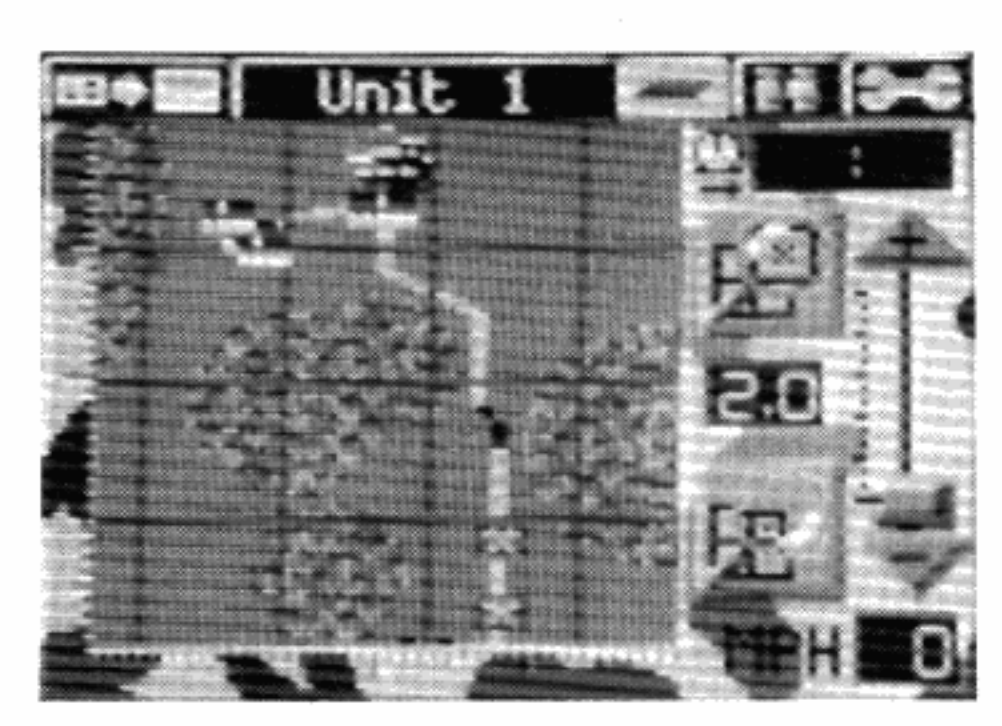


Figure 8.1
Carte

zoom avant sur la carte, celle du bas de faire un zoom arrière. Vous pouvez zoomer jusqu'à 7 fois. La plus grande échelle correspond à la vue intégrale du champ de bataille (4 miles, soit 6.5 km), alors qu'à l'échelle la plus petite, la largeur de la carte n'est plus que de 0.2 miles (300 mètres). La largeur totale de la carte correspondant à l'échelle utilisée est affichée entre les deux icônes. Si vous utilisez une souris et que vous ne voyez pas tout le champ de bataille, vous pouvez faire défiler la carte en plaçant le pointeur sur la carte et en cliquant avec le bouton droit. La carte défilera alors selon une vitesse relative à la position du curseur par rapport au centre de l'écran. Pour déplacer une unité, vous devez préciser sa direction et sa vitesse. Placez le pointeur sur la destination et cliquez (ou bouton Feu). Une croix indiquera sur la carte la destination choisie. Puis, avec le potentiomètre, décidez de la vitesse de l'unité. Vous pouvez cliquer sur les flèches en haut et en bas ou déplacer directement le curseur pour augmenter ou réduire la vitesse de l'unité. Celle-ci est affichée au-dessous du potentiomètre.

Largeur de la carte

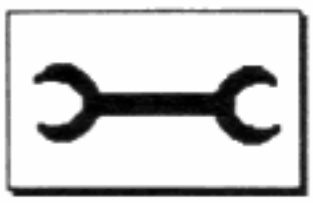
MPH 0

Potentiomètre

L'ETA (Estimated Time Arrival = Heure d'arrivée estimée) pour la destination choisie est affichée en haut à droite de la carte. Vous ne pouvez assigner qu'une seule destination à la fois pour chaque unité, mais vous pouvez la modifier à tout moment, même si vous n'avez pas encore atteint la destination précédente. La vitesse maximum d'un véhicule est de 50 mph. Cette vitesse maximum dépend du type de terrain traversé, les vitesses les plus élevées étant atteintes sur les routes. En tout-terrains, puis en forêt, celle-ci diminue, les rivières étant le type de terrain qui ralentit le plus votre unité. Si vous voulez vous rendre rapidement d'un point à un autre, il vaut mieux trouver une route utilisable.

Icüne ETA

ECRAN DE STATUT



Statut

L'icône Statut permet d'afficher l'écran correspondant. Chaque véhicule de l'unité sera alors affiché (Vous saurez alors, si tout va bien, reconnaître et identifier tous vos véhicules d'après leur profil!). Deux barres sont affichées à droite de chaque véhicule. La barre supérieure indique le niveau du moral de vos hommes.

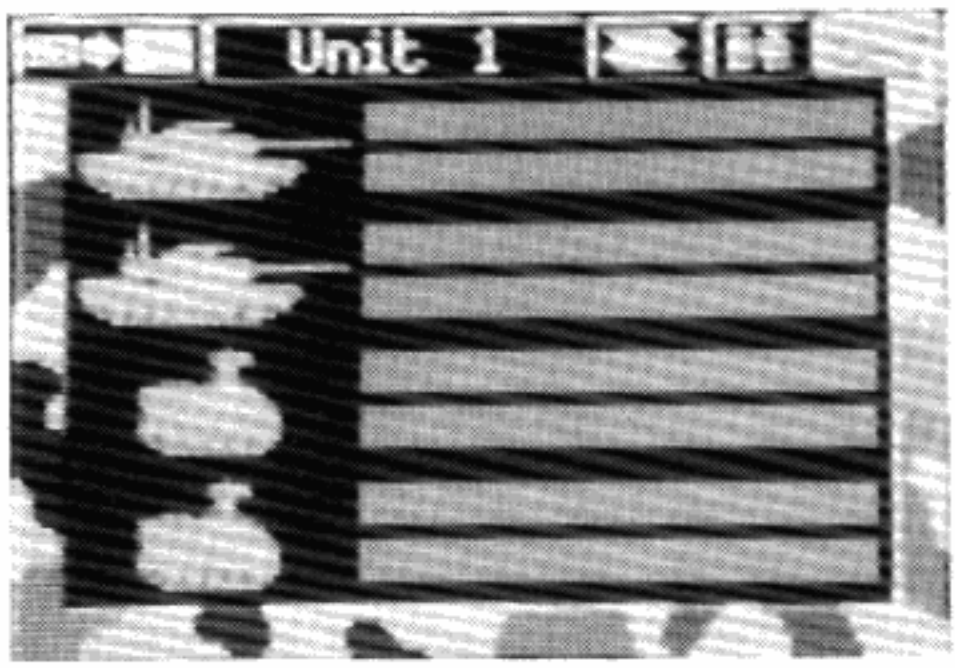
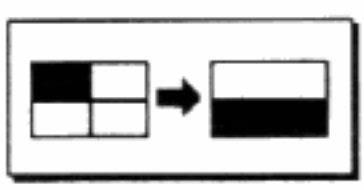


Figure 8.2
Ecran de Statut

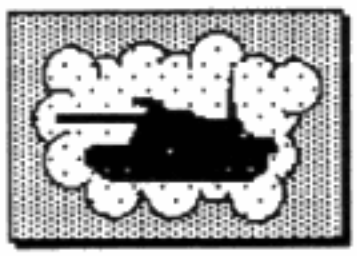
Celui-ci augmente lorsque le véhicule touche un blindé ennemi, et baisse lorsque l'unité est attaquée, ou que les troupes américaines subissent des pertes. La barre inférieure indique le degré d'efficacité du véhicule et des hommes à son bord. Celle-ci diminue lorsque le véhicule a été endommagé par le feu adverse. Les niveaux de moral et d'efficacité affectent les performances de votre unité (précision lors d'une attaque, rapidité à exécuter un ordre, à recharger les armes, etc...). Si un véhicule est gravement endommagé, il sera affiché en rouge. Ce véhicule et les hommes à son bord resteront immobilisés sur place et ne suivront plus l'unité dans ses mouvements. Si tous les véhicules d'une unité sont immobilisés, cette unité n'est plus opérationnelle, et un écran de statut rouge est alors affiché (voir figure 8.2). Dans ce cas, vous pouvez toujours passer de l'écran de statut à la carte du champ de bataille.



Plein Ecran

MODE PLEIN ECRAN

Vous pouvez visualiser une seule unité en cliquant sur l'icône en haut à gauche de chaque quadrant, ce qui aura pour effet d'activer le mode plein écran pour cette unité (voir figure 8.3). La rangée supérieure d'icônes fonctionne de la même façon qu'en mode quadrant. La seule différence est que les noms des unités sont affichés, l'unité sélectionnée étant affichée en jaune. Si vous cliquez sur une autre unité, vous passerez à celle-ci en mode plein écran.



Fumigènes

Infrarouge

PLEIN ECRAN 3D

Cette vue est identique au mode quadrant 3D, mais l'image occupe tout l'écran (!) et d'autres options sont disponibles. Le panneau de contrôle en bas de l'écran comporte les icônes suivantes:

Fumigènes: Permet à l'équipage du blindé de lâcher de la fumée. Cette option est très utile pour tromper l'ennemi, qui croira que vous êtes touché, si vous êtes en difficulté.

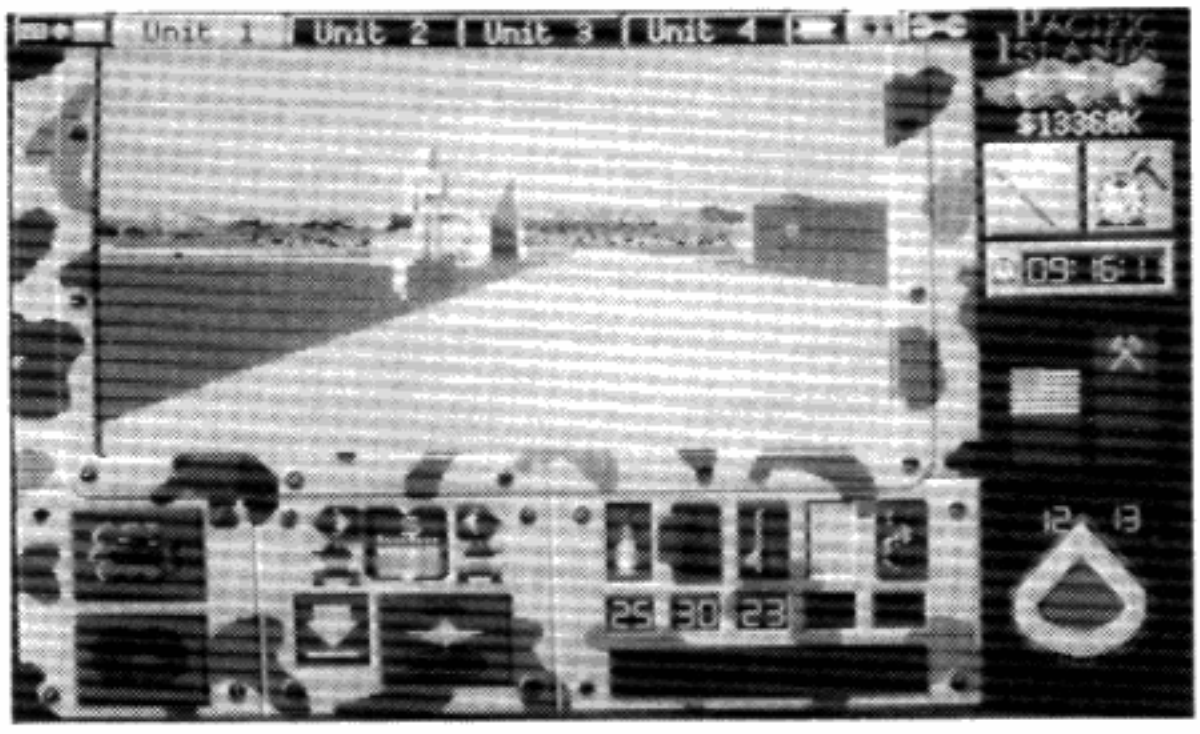


Figure 8.3
Mode Plein Ecran

Si au début vous vous faites fréquemment détruire par l'ennemi, utilisez plus souvent cette astuce.

Infrarouge: Ce système est indispensable pour voir la nuit, où à travers des écrans de fumée lâchés par l'ennemi. Toute source de chaleur peut-être détectée et visualisée avec les infrarouges. Vous apprendrez rapidement à reconnaître les véhicules d'après leur image thermique. Cette option est très utile pour repérer des véhicules camouflés à la lisière des forêts. L'image thermique dans un tank moderne est verte, et non rouge.

Mouvements-Boussoles

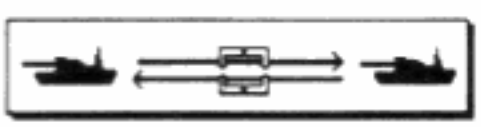
Mouvements et boussoles: Cette icône fonctionne de la même façon qu'en mode quadrant, et les contrôles à la souris sont identiques.

Arrêt: Cette option permet de vous arrêter instantanément. Elle est très utile si vous voyez soudain une cible, et que vous avez besoin de plus de précision, ou en cas d'utilisation de missiles TOW.

Zoom: Cette icône permet d'agrandir 6 fois la vue. Elle est très utile pour repérer les véhicules qui se trouvent à plus de 500 mètres de distance. La portée de certaines des vos armes (et de celles de l'ennemi) étant supérieure à 2 kilomètres, l'utilisation du zoom peut éviter la destruction inattendue et prématurée du Team Pacific. Si vous pivotez en mode Zoom, la vitesse de rotation est plus lente qu'en mode normal.

Zoom

Armement: Ces icônes fonctionnent de la même façon qu'en mode quadrant. La seule différence est le nombre restant de missiles de chaque type affiché sous chaque icône. Si vous avez plus de 100 missiles du même type, le chiffre affiché sera 99.



Télémètre laser

Télémètre laser: Sous les icônes d'armement se trouve le télémètre laser, qui est allumé (rouge) lorsqu'il est actif. Le télémètre se verrouille automatiquement sur une cible réfléchissante (comme par exemple un blindé) si le curseur est placé directement sur l'objet. Lorsque le système est verrouillé,

le curseur se transforme en rectangle. Le télémètre laser ne peut pas rester verrouillé sur un objet en mouvement, il est donc plus facile de l'utiliser à l'arrêt si vous tirez sur une cible immobile. N'oubliez pas non plus que lorsque vous êtes à l'arrêt, vous devenez une cible facile pour l'ennemi. Si l'utilisation du télémètre laser permet d'augmenter la précision des tirs, il ne permet pas 100% de réussite. Pour activer ou désactiver le télémètre laser, cliquez sur l'icône.

Scroll Icon

Dead Stop Icon

CARTE PLEIN ECRAN

La carte plein écran pour une unité fonctionne comme en mode quadrant, avec des options supplémentaires. Les drapeaux signalant la position des sections du Team Pacific comportent en plus le numéro de section de l'unité. Les icônes supplémentaires à droite de la carte ont les fonctions suivantes:

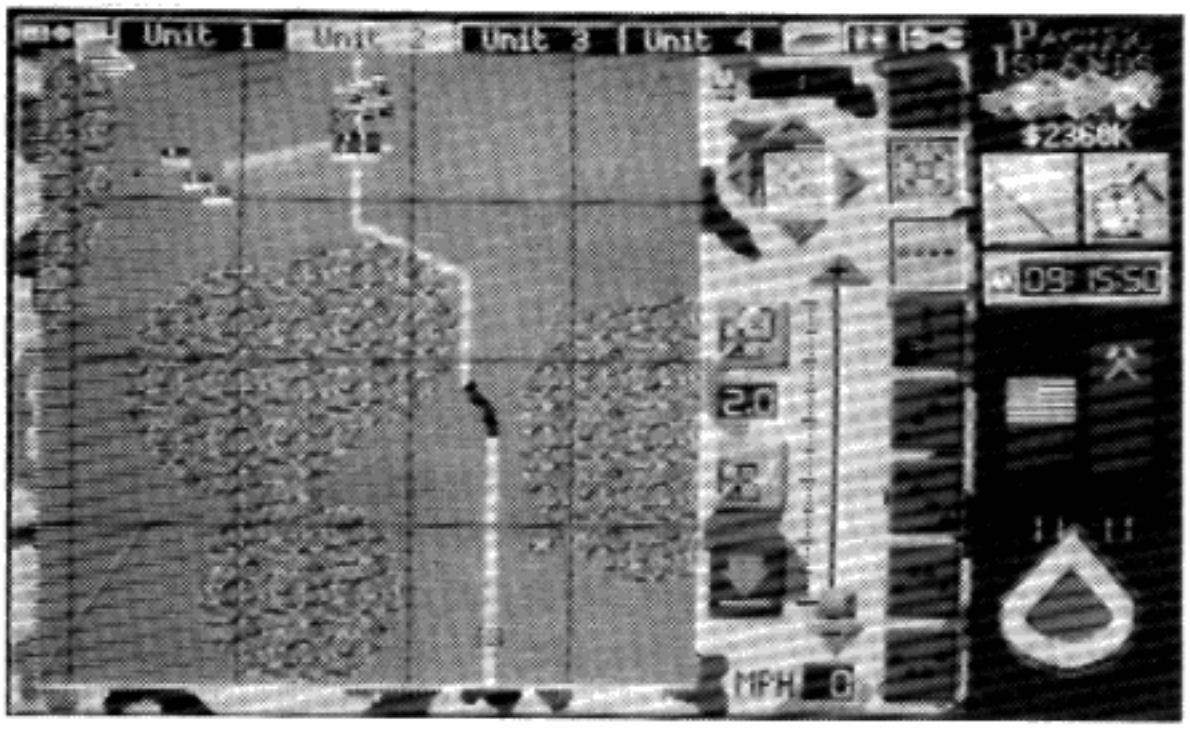
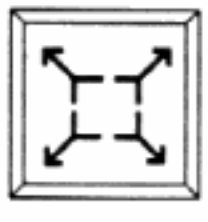


Figure 8.4
Full Screen Map View

Défilement: Les 4 flèches au-dessous de l'heure ETA vous permettent de faire défiler la carte dans les quatre directions. Vous pouvez là aussi faire défiler la carte en appuyant sur le bouton droit de la souris.

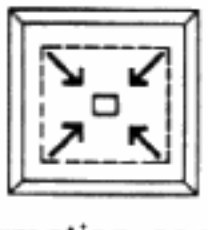
Arrêt: Cette icône rouge, en bas à gauche du potentiomètre de réglage de vitesse, permet d'arrêter complètement une unité.

Formation large: Cette icône permet d'augmenter la distance entre les véhicules de l'unité, qui sont alors séparés par 100 mètres. Vous aurez parfois besoin d'élargir la formation de votre unité, par exemple si vous passez par un passage étroit, entre deux forêts. Si l'ennemi vous repère dans le passage, vous aurez ainsi plus de temps pour réagir.



Formation large

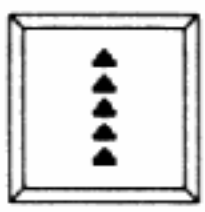
Formation serrée: L'espacement entre les véhicules est réduit à 50 mètres.



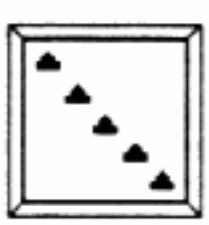
Formation serrée

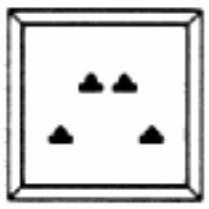
Les 6 icônes dans la colonne de gauche vous permettent de modifier le type de formation de l'unité.

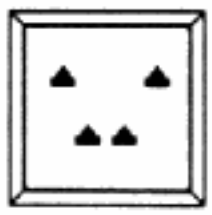
Formation en ligne


Formation en colonne

Formation droite


Formation gauche


Formation en "coin"


Formation en V

Formation en ligne: Les véhicules se déplacent selon une ligne perpendiculaire à la direction de l'unité.

Formation en colonne: L'unité avance en colonne.

Echelon droite: L'unité avance en formation d'"escalier".

Echelon gauche: Formation identique à la précédente, mais inversée.

Formation en "coin": Formation ressemblant à un "V" inversé.

Formation en V: Formation en forme de "V".

Le choix de la formation affectera, selon votre position, votre vulnérabilité aux tirs ennemis.

STATUT PLEIN ECRAN

Comme en mode quadrant, le moral et l'efficacité de l'unité sont affichés. En mode plein écran, le nombre d'armes disponibles pour chaque véhicule de l'unité est également affiché.

Tous les véhicules du Team Pacific disposent d'un nombre "illimité" de balles de mitrailleuses. Les dégâts subis par les véhicules sont affichés en rouge.

CHAPITRE 9:
Ecran de Debriefing

9 - ECRAN DE DEBRIEFING

Une bataille peut se terminer pour de nombreuses raisons. Vous pouvez avoir gagné en atteignant votre objectif, en ayant maintenu suffisamment longtemps vos positions défensives, ou après avoir détruit la plupart des forces ennemies en présence. Vous pouvez perdre également pour plusieurs raisons: si vous n'avez pas repris le contrôle d'une position, si vous n'avez pas maintenu assez longtemps votre position défensive, ou si vous avez perdu trop de véhicules du Team Pacific. En général, si vous n'atteignez pas votre objectif en 40 minutes de jeu, vous aurez perdu la bataille. Si vous atteignez tous les objectifs de la mission (présentés lors du briefing), vous devez avoir gagné. Sinon, vous perdrez certainement le combat.

Vous serez informé de la fin de la bataille et de son résultat en bas de l'écran. Vous pouvez alors cliquez sur cette ligne pour accéder à l'écran de debriefing, ou quitter le jeu (icône avec le drapeau blanc). Nous avons inclus cette option au cas où vous auriez gagné une bataille, mais perdu trop de véhicules ou été débité d'une somme importante sur votre compte. Il vaut mieux, dans ce cas, recommencer la mission. Si vous êtes victorieux et décidez de passer à l'écran de debriefing, toutes les informations concernant votre campagne sont sauvegardées avant le début de la prochaine mission. Vous pouvez examiner le statut de tous les véhicules de vos unités avant de passer à la phase de debriefing, ce qui met à jour votre dossier de jeu. Dans ce cas, vous ne pourrez pas recommencer la mission avec ce dossier. Si vous avez PERDU la bataille, vous devrez rejouer cette bataille, et aucune information ne sera sauvegardée dans vos dossiers.

L'écran de debriefing comporte un résumé de la bataille que vous venez de livrer. Pour sortir de l'écran de debriefing, cliquez (ou bouton Feu) pour revenir à l'écran de dossiers du début du jeu. Vous pouvez ensuite continuer la partie.

CHAPITRE 10:
Pacific Islands: Le Jeu

10 - PACIFIC ISLANDS: LE JEU

STRATEGIE

Avant de vous lancer sur le champ de bataille, il vaut mieux utiliser les informations reçues lors du briefing pour élaborer votre stratégie. Vous devrez souvent positionner rapidement vos véhicules, ou entrer dans le feu de l'action dès le début de la mission (notamment lors des missions défensives). Vous apprendrez peu à peu à bien évaluer la puissance de feu du Team Pacific, ainsi que celle de l'ennemi. Vous pourrez ainsi plus facilement choisir les véhicules dont vous aurez besoin avant chaque mission. Les informations du chapitre 12 concernant les différents types de véhicules et les indications du lexique vous donneront une idée plus précise de la puissance et de la portée des armes que vous utiliserez et que vous devrez affronter. Par exemple, un BTR a un blindage très mince, et n'est armé que d'une mitrailleuse. Si une unité est composée de tanks M1, un BTR ennemi n'aura pas grande importance, et vous pourrez très facilement vous en débarrasser, alors que l'attaque d'un T-72 est beaucoup dangereuse. Les missiles TOW qui équipent les M2 et les ITV sont les meilleures armes au niveau de la puissance et de la portée, mais les véhicules doivent être à l'arrêt avant de pouvoir tirer ces missiles. Comme vous devez contrôler 4 unités simultanément dans Pacific Islands, nous n'avons pas respecté exactement la réalité pour le tir de missiles. Vous devriez en principe contrôler le missile et viser pendant 15 secondes (ce qui vous empêcherait pendant ce temps-là de pouvoir contrôler le reste des véhicules). Mais nous avons programmé le tir de missiles TOW comme les tirs de missiles normaux: une fois lancé, il touchera le point que vous avez visé. Le temps de chargement des missiles est par contre conforme à la réalité et correspond au temps nécessaire pour recharger le missile lorsque le commandant (vous!) ordonne à ses hommes de le faire et de viser une cible. Dans la réalité, il faut parfois un certain temps avant de pouvoir charger le missile adéquat en cas de rencontre fortuite avec une cible potentielle, et c'est une des frustrations couramment ressenties par les hommes sur le champ de bataille. Les centres de communications de l'atoll de Yama Yama étant extrêmement importants, ils jouent un rôle crucial dans vos missions. Le paragraphe qui leur est consacré plus loin vous donne des informations détaillées sur cet aspect primordial de vos missions. N'oubliez pas que les combats entre blindés sont livrés généralement à grande distance. Si une unité de blindés se trouve au milieu d'un terrain découvert, elle devient de la "chair à canon" pour des blindés ennemis bien

placés. Les arbres des forêts et de la jungle constituent une excellente protection pour les blindés, qui peuvent s'y camoufler facilement. Dans Pacific Islands, vous remarquerez que les forêts et les jungles sur la carte de bataille s'étendent en réalité 75 mètres plus loin que lorsque vous êtes en mode 3D. Ce décalage correspond à la zone où vous pouvez vous placer pour examiner le champ de bataille, tout en étant encore camouflé aux yeux de l'ennemi. Cherchez toujours une ligne d'arbres lorsque vous élaborez vos manoeuvres. Mais dès que vous tirerez, vous donnez l'occasion à l'ennemi de vous repérer en 10 à 15 secondes, si jamais ils voient un panache de fumée sortir de votre canon. N'oubliez pas que l'ennemi peut utiliser la même tactique et se camoufler derrière les arbres. Le système infrarouge est extrêmement utile pour repérer des véhicules cachés par la végétation. Le zoom du mode 3D est très puissant. Comme vous pouvez détruire un véhicule qui se trouve à plus d'1 mile (1.6 km) de votre unité, vous l'utiliserez souvent pour localiser l'ennemi avant qu'il ne le fasse lui-même. Lorsque vous êtes attaqué, essayez de déterminer quel est le véhicule qui vous tire dessus, car il constitue la principale menace. Il vaut mieux s'occuper d'abord du véhicule qui vous tire dessus avant de s'occuper des autres! Les positions connues des unités ennemies seront souvent indiquées sur la carte, un drapeau représentant chaque unité. Ces drapeaux seront affichés si vous repérez une unité ennemie, ou si les services de renseignements américains ont reçu des informations. Mais si aucun drapeau n'apparaît sur la carte, cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'unité ennemie dans les environs. Par exemple, si des blindés ennemis sont camouflés dans une forêt ou à sa lisière, vous ne verrez aucune information sur la carte. C'est à vous de les repérer et de les détruire. Certains batailles se dérouleront inévitablement de nuit. Il fait nuit entre 23h00 et 4h00 du matin. Pendant cette période, vous ne pouvez rien voir, tout est noir. Si vous ne voulez pas livrer bataille la nuit, vous pouvez faire avancer le temps sur l'écran d'achat des véhicules. Mais dans cette campagne, le temps est très important, et vous perdez ainsi de précieuses heures. En cas d'affrontement de nuit, vous devrez utiliser en permanence les infrarouges. Vous serez certainement un peu déconcerté au début, mais vous devrez vous y faire!

CENTRES DE COMMUNICATIONS

Comme vous l'avez certainement déjà compris, l'un de vos objectifs permanents dans Pacific Islands est de localiser et de détruire le plus de centres de communications possibles. Ceux-ci ont été pris et améliorés par l'ennemi. Les renseignements

concernant le système de surveillance par satellite mis en place dans le Pacifique ne doivent absolument pas tomber aux mains du gouvernement de Corée du Nord. L'ennemi s'en sert également pour envoyer des informations sur vos positions, votre puissance et vos points faibles. Sur chaque île, plus vous mettez de temps à réussir et à détruire les centres de communications ennemis, plus celui-ci vous attaquera. Pensez-y lorsque vous prenez du temps pour réparer vos blindés ou que vous décidez d'accorder un peu de détente à vos hommes. Vous devez trouver l'équilibre idéal. Les services de renseignements localisent parfois un objectif avec une grande précision, et vous en serez informé lors du briefing. Mais de nombreux centres de communications peuvent leur avoir échappé, et vous devrez constamment chercher à les localiser au cours de vos missions. Les cartes de bataille n'indiquent pas les positions de la plupart des centres de communications, vous n'aurez donc aucune information supplémentaire.

UNITES DE RECONNAISSANCE

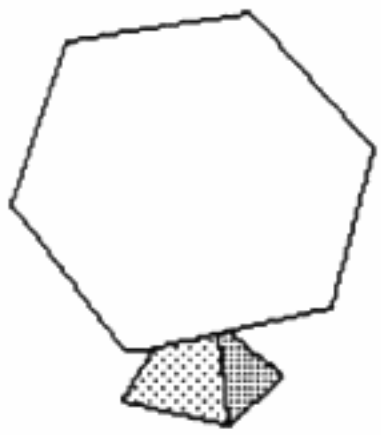
Dans de nombreuses zones de combat se trouvent des véhicules de reconnaissance, utilisés par l'ennemi pour vous localiser et étudier vos mouvements. Il s'agit de BTR modifiés, qui peuvent atteindre une vitesse relativement élevée. Ils apparaissent sur la carte de la même façon que les unités ennemies. S'ils ne peuvent pas vous causer de dégâts, vous devrez absolument localiser et détruire ces véhicules de reconnaissance, pour éviter que l'ennemi n'obtienne des informations sur vos positions et vos mouvements.

LES BATIMENTS DE YAMA YAMA

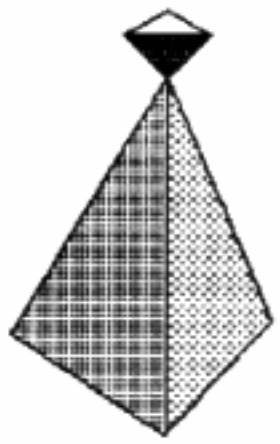
Vous rencontrerez de nombreux bâtiments et objets différents au cours de vos pérégrinations sur l'atoll de Yama Yama. Il peut s'agir de panneaux routiers, de maisons, d'usines, ou d'antennes satellite. Chaque objet peut être détruit. La force explosive nécessaire dépend du type de structure visée. Une statue ou un palmier seront facilement détruits par un missile HEAT. Une usine, par contre, nécessitera plusieurs missiles TOW avant de s'effondrer. Vous devez bien viser vers le centre de l'objet, pour éviter de gaspiller de précieuses munitions. Chaque objet détruit affectera votre balance budgétaire. Les bâtiments qui appartiennent aux citoyens de l'île et qui ne font pas partie de l'opposition ne doivent pas être détruits. Tout objet détruit alors qu'il ne doit pas l'être, même s'il l'est par l'ennemi, provoquera une amende, déduite immédiatement de votre compte. Vous apprendrez à bien mesurer les conséquences financières de ces charges im-

prévues. La destruction d'une église ou d'un hôpital sont considérées comme très graves, et punies par de très fortes amendes. Si le niveau de destruction est trop élevé, la bataille peut même parfois être purement et simplement être interrompue. Vous apprendrez ainsi peut-être à vos dépends qu'à notre époque, les pertes causées par votre propre camp sont politiquement inacceptables! Par contre, vous toucherez une prime pour chaque installation ennemie détruite, notamment les centres de communications. Ceci devrait satisfaire vos envies de destruction...

Les objets et structures que vous rencontrerez sont indiqués ci-dessous:

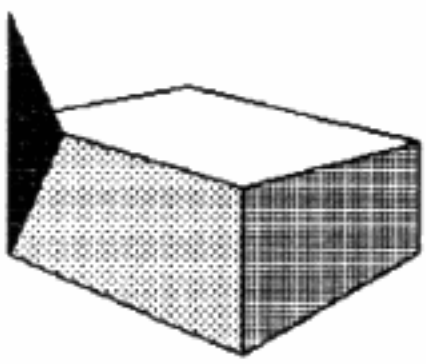


Antenne Satellite

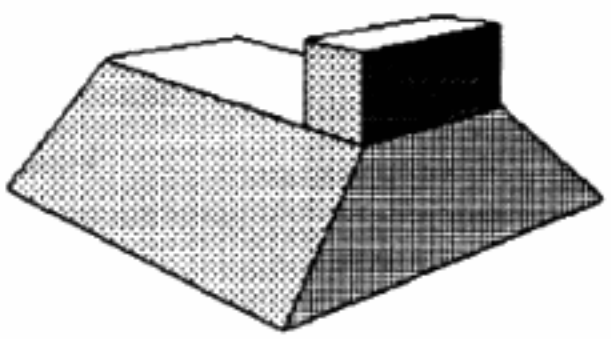


Tour Radar

Antenne Radio



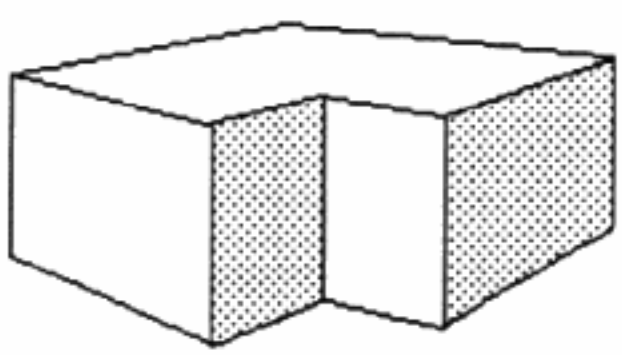
Maison avec antenne



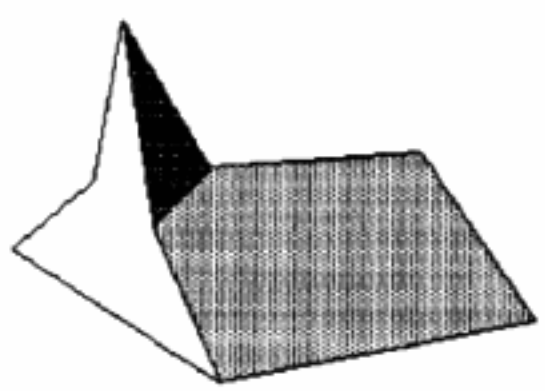
Usine

Dépôt de munitions

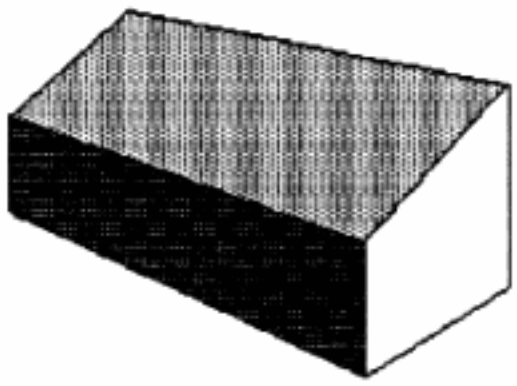
Dépôt de carburant



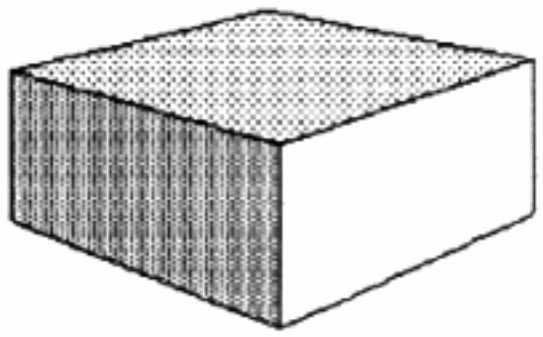
Hôpital



Eglise

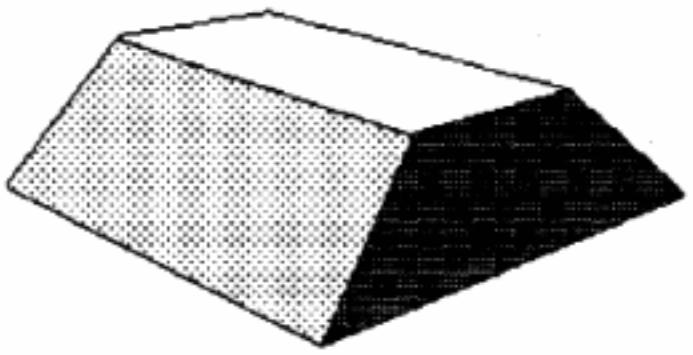


Maison



Maison

Dépôt de nourriture



Entrepôt

TERRAIN

Dans Pacific Islands, vous pouvez vous déplacer sur des types de terrains très divers. Vous ne pourrez atteindre votre vitesse maximum que sur les routes, représentées en gris sur la carte et en 3D. Les déplacements en tout-terrains ralentissent votre unité, et augmentent le "tangage" en vue 3D, ce qui rend l'affrontement avec un ennemi plus difficile. La vitesse est encore plus réduite dans les forêts et les lisières, mais ces endroits sont idéaux pour camoufler vos blindés (voir plus haut). Dans ces forêts, vous trouverez souvent des pistes (qui ressemblent à des routes, mais en terre, de couleur brune), qui vous permettront d'avancer plus vite qu'au milieu des arbres. Nous vous conseillons de bien localiser ces pistes et d'en tenir compte dans votre stratégie. Les rivières sont les plus lentes à traverser, et vous êtes alors très vulnérables au feu ennemi.

CHAPITRE 11: Differences Entre Team Yankee et Pacific Islands

11 - DIFFERENCES ENTRE TEAM YANKEE ET PACIFIC ISLANDS

Si vous connaissez le premier jeu, les contrôles des unités vous sont déjà familiers. Ce bref chapitre souligne les différences notables entre les deux simulations, pour vous permettre de passer rapidement à l'action sans avoir à lire la totalité du manuel. Nous vous recommandons cependant de le consulter lors de certaines phases du jeu qui comportent de nouveaux aspects. Contrairement à Team Yankee, le jeu ne se déroule pas de façon exclusivement séquentielle, et vous ne pouvez pas recommencer la même mission avec un niveau de difficulté plus élevé. Chaque bataille est entièrement différente, et vous avez un certain contrôle sur l'ordre de ces batailles. Le premier écran que vous ne connaissez pas est celui du choix des batailles, abordé dans le chapitre 5. Une fois la zone de choisie, vous devrez acheter vos véhicules et vos munitions, comme expliqué dans le chapitre 6. Dans Pacific Islands, vous devrez financer entièrement votre campagne, ce qui permet d'ajouter une nouvelle dimension à cette simulation. Une fois vos achats effectués, vous passerez à l'écran du briefing. Il fonctionne de la même manière que celui de Team Yankee, avec une option supplémentaire, la pose de champs de mines. Vous choisissez son emplacement, marqué d'une croix sur la carte, chaque champ de mines couvrant une zone de 250 m2. Souvenez-vous bien de l'endroit où vous avez posé ces mines. Elles ne font pas la différence, et explosent aussi bien sous les chenilles de l'ennemi que sous vos propres véhicules! N'oubliez pas que l'ennemi peut lui aussi poser des champs de mines, vous vous en rendrez très vite compte si vous entrez sur un champs de mines ennemi!

L'écran de jeu fonctionne comme celui de Team Yankee. Les deux seules différences notables sont l'icône Arrêt et l'icône Zoom en mode quadrant 3D, et l'icône Arrêt en plein écran 3D. Nous avons fait ces modifications d'après les remarques des utilisateurs, qui en avaient assez de passer de l'écran 3D à la carte pour effectuer ces actions simples. Notez bien que toutes vos remarques et suggestions sont prises au sérieux!

Les objectifs de vos missions dans Pacific Islands sont plus complexes que ceux de Team Yankee. Il y aura souvent de multiples objectifs, et des objectifs secondaires, dans chacune de vos missions. Pour bien comprendre l'importance de ces objectifs, nous vous conseillons de lire le chapitre précédent. L'un des objectifs vitaux, qui n'est pas toujours précisé dans le briefing, est

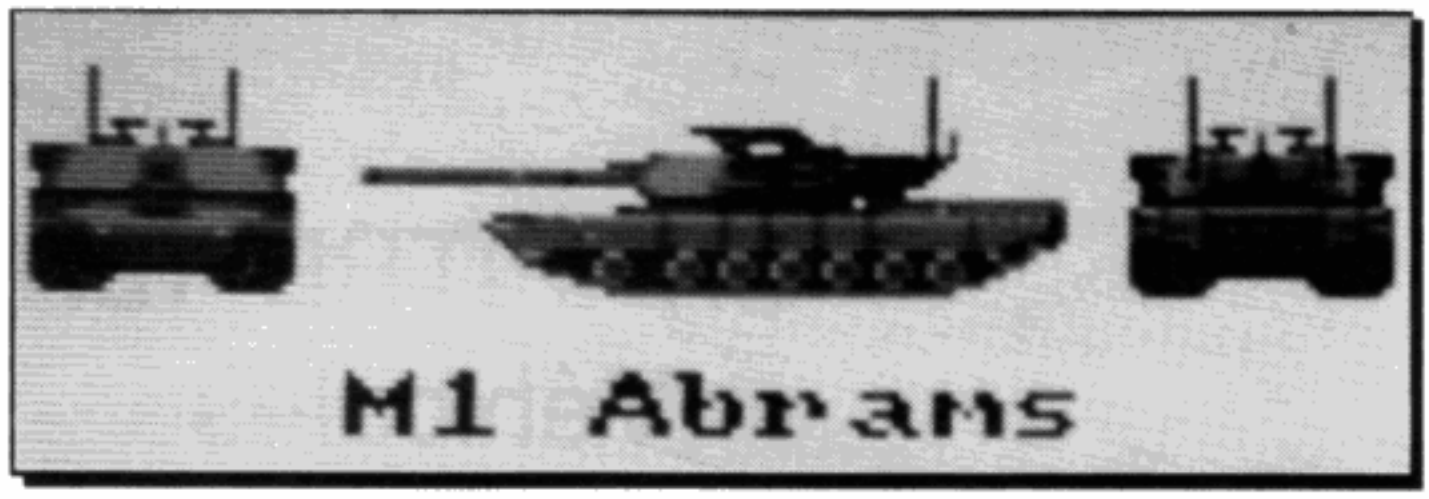
la destruction des centres de communications que vous localiserez. Vous pouvez aussi maintenant détruire tout objet qui se trouve dans votre champ de vision 3D, et nous espérons que cela contribuera au réalisme et à la jouabilité de cette simulation. Vous noterez d'autre améliorations: les routines 3D ont été accélérées, et nous pouvons maintenant générer des villages entiers, ce qui aurait considérablement ralenti les animations dans Team Yankee. La stratégie de l'ennemi est également gérée de façon "intelligente", et si le jeu s'en trouve plus difficile, il est aussi plus intéressant. Nous avons également programmé une ligne de mire, ce qui devrait ne plus vous poser aucun problème en cas d'attaque d'unités ennemies se trouvant dans une position imprenable. L'utilisation des lignes d'arbres pour le camouflage a également été améliorée. Si vous avez aimé Team Yankee, nous savons que vous aurez encore plus de plaisir avec Pacific Islands!

CHAPITRE 12:
Véhicules

Char de combat M-1 Abrams

L'Abrams M-1 est le blindé le plus rapide et le mieux protégé du monde à l'heure actuelle. Son canon de 105mm est extrêmement efficace, et, s'il n'a pas la vitesse initiale des canons lisses ultra-rapides de 125mm qui équipent les tanks soviétiques, ses munitions sophistiquées et son ordinateur balistique permettent des performances comparables, voire supérieures. Les nouveaux missiles SABOT (voir le lexique) ont encore amélioré ces performances. Son système de visée thermique permet au canonnier de voir dans l'obscurité et à travers des écrans de fumée, et donne à ce char un avantage unique sur ses adversaires. Le M-1 est équipé d'un blindage composite "Chobham", comportant une épaisse couche externe d'acier trempé, les couches internes étant composées d'autres métaux et de céramique. Ce type de blindage est très efficace pour absorber les gaz brûlants des missiles HEAT. La fiabilité et la facilité de maintenance de ce char ont été particulièrement soignées, et les constructeurs affirment que le moteur peut être déposé et remplacé en moins de 30 minutes.

Caractéristiques:
Equipage: 4
Poids (tonnes): 54.5
Longueur totale (cm): 977
Moteur: Turbine
Rayon d'action (route): 498
Vitesse maxi (kmh): 72.4
Vitesse maxi tout-terrains: 48.3
Blindage avant (mm): 380
Canon principal: Lisse
Calibre (mm): 105
Portée effective (m): 2500
Cadence maxi (coups/minute): 8
Munitions: 55 Missiles
HEAT: Oui Missiles
SABOT: Oui Missiles



Véhicules blindé de transport de troupes M-113

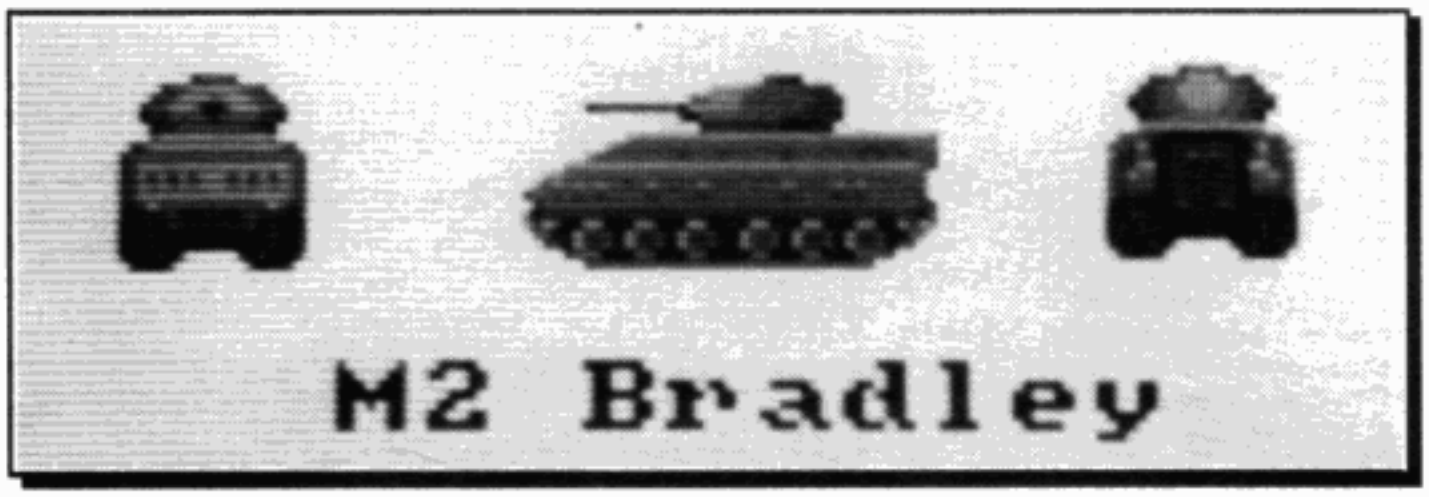
Le M-113 est le véhicule blindé de transport de troupes standard de l'armée américaine, et ce depuis la guerre du Viet-Nam. Il fut conçu en tant que véhicule léger de transport blindé amphibie et tout-terrains, adaptable à de nombreuses situations, pour les unités d'infanterie , de parachutistes et de blindés. La coque en aluminium entièrement soudée protège l'équipage des armes conventionnelles et des éclats d'obus. Il est entièrement amphibie, la propulsion dans l'eau étant assurée par les chenilles. Plusieurs versions de ce véhicule ont été élaborées avec succès, notamment la batterie anti-aérienne autonome M163 Vulcan, le Poste de Commandement M577, et le lance-missiles (TOW) M901. Le M-113 doit être remplacé par le Bradley M-2, mais, à cause des délais de livraison très longs, les unités motorisées de l'armée américaine continueront d'utiliser les M-113 pendant les années 90.

Caractéristiques:
Equipage (+ hommes): 2 (+11)
Poids (tonnes): 11.2
Longueur totale (cm): 486
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 321
Vitesse maxi (kmh): 64.4
Vitesse maxi (amphibie): 5.8
Blindage avant (mm): 38
Canon principal: Mitrailleuse
Calibre (mm): 12.7
Portée effective (m): 500
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: 1200 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: Non

Véhicule de combat pour l'infanterie Bradley M-2

Le Bradley est un véhicule d'infanterie moyennement blindé, extrêmement mobile et très bien armé. La coque du M-2 est composée d'un blindage d'aluminium soudé renforcé de plaques blindées sur l'avant, les côtés et l'arrière. Il est entièrement amphibie, et propulsé dans l'eau par les chenilles. En 1987, seulement 3000 Bradley avaient été livrés à l'armée américaine, sur une commande de près de 7000 véhicules. Le M-2 a été beaucoup critiqué pour son prix et les énormes délais de livraison, mais aussi parce que son blindage ne lui permet pas d'être opérationnel avec les tanks M1. Malgré tout, les sections de reconnaissance sont équipées de Bradleys. Le M-2 est équipé de deux postes de tir sur le côté et à l'arrière, et peut transporter une escouade complète de fusiliers. Les missiles TOW ne peuvent être lancés que lorsque le véhicule est à l'arrêt.

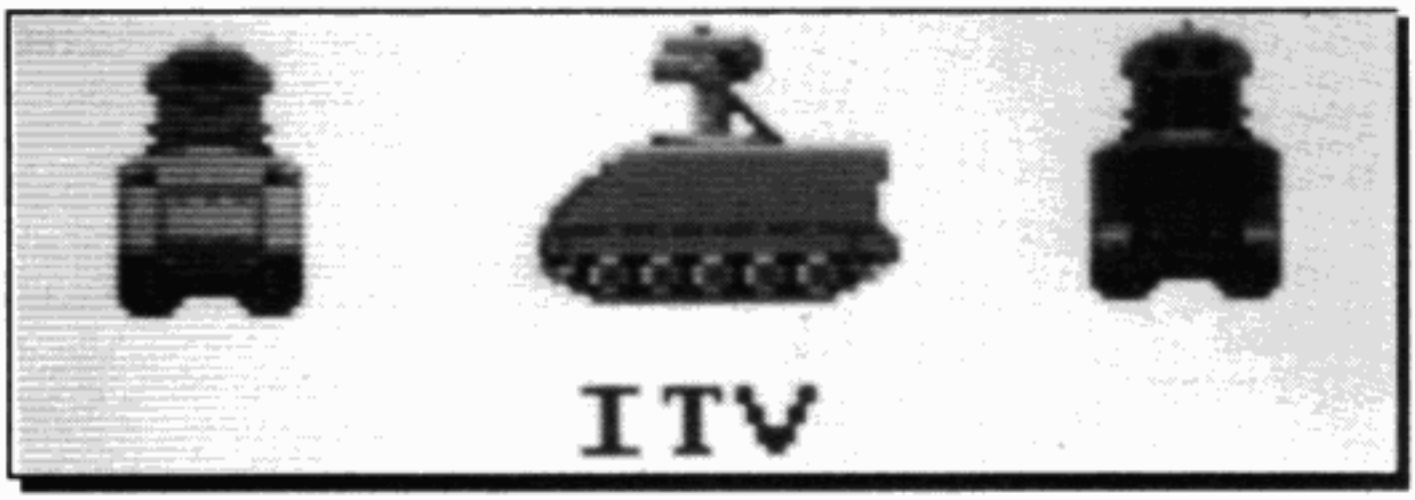
Caractéristiques:
Equipage (+ hommes): 3 (+6)
Poids (tonnes): 22.7
Longueur totale (cm): 645
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 483
Vitesse maxi (kmh): 66
Vitesse maxi tout-terrains: 7.2
Blindage avant (mm): 60
Canon principal: Canon
Calibre (mm): 25
Portée effective (m): 1000
Cadence maxi (coups/minute): 100
Munitions: 900 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: 2 + 5



Lance-missiles TOW amélioré M-901 (ITV)

Variante du M-113, équipé du lance-missiles TOW. Celui-ci est composé de deux tubes de lancement, 10 autres missiles étant transportés dans le véhicule. Ceci permet de camoufler l'ITV, en ne laissant dépasser que le lance-missiles. Il peut être rechargé de l'intérieur du véhicule. L'inconvénient majeur de ce système est que le poids du lance-missiles et des munitions transportées réduisent considérablement la mobilité du M-901. De plus, les missiles TOW ne peuvent être tirés qu'à l'arrêt. L'ITV est le lance-missiles antichar standard de l'armée américaine depuis 1979.

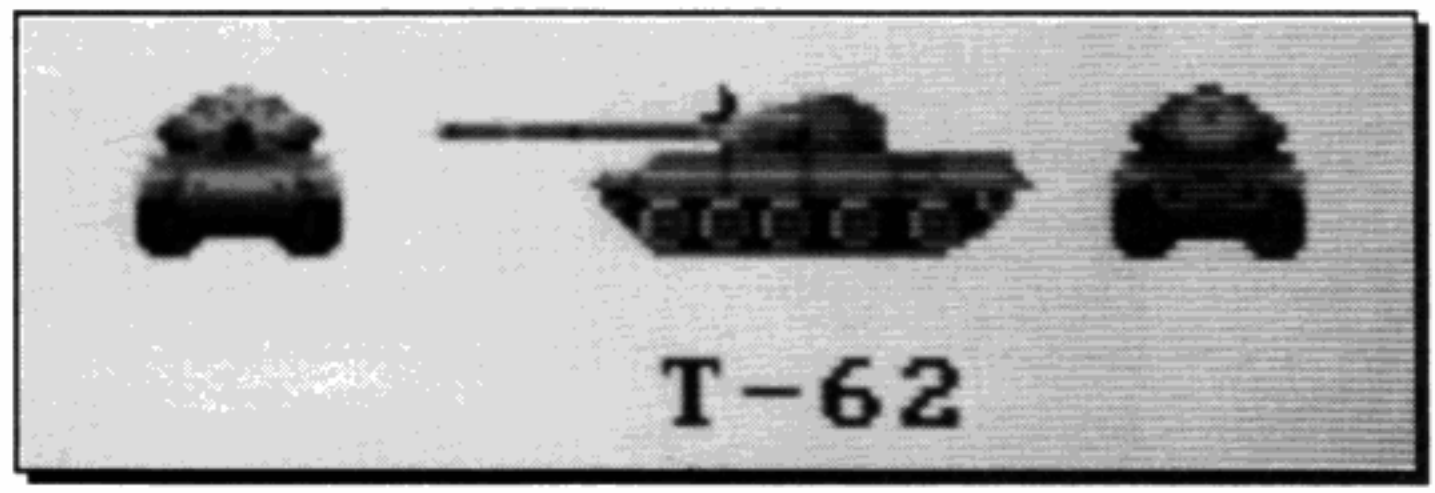
Caractéristiques:
Equipage: 4
Poids (tonnes): 11.2
Longueur totale (cm): 486
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 321
Vitesse maxi (kmh): 55
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 38
Canon principal: Aucun Calibre (mm): -
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: - Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: 2 +10
Portée des missiles TOW: 4000 m



Char de combat T-62

Lancé dans les années 60, le T-62 fut le premier char à être équipé d'un canon lisse. La conception même du tank entraîne certaines contraintes, notamment pour recharger le canon, opération qui ne peut être réalisée que lorsque la tourelle est placée selon un angle et un degré d'élévation bien précis. Le T-62 a été remplacé en service actif par des blindés plus modernes, comme le T-72. Le T-62 a été utilisé au combat par les armées libyennes et égyptiennes, ainsi que par l'Irak durant la guerre du Golfe. Bien que moins sophistiqué que les blindés de l'Ouest, le T-62 a prouvé sa solidité et sa fiabilité. On estime que l'Union Soviétique a construit au moins 40.000 T-62, et ce blindé est également en service en Afghanistan, en Algérie, à Cuba, en Inde, en Israël et en Corée du Nord.

Caractéristiques:
Equipage: 4
Poids (tonnes): 37.5
Longueur totale (cm): 933
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 450
Vitesse maxi (kmh): 50
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 200
Canon principal: Lisse
Calibre (mm): 115
Portée effective (m): 1500 C
adence maxi (coups/minute): 3-5
Munitions: 40 Missiles
HEAT: Oui Missiles
SABOT: Oui Missiles
TOW: Non



Char de combat T-72

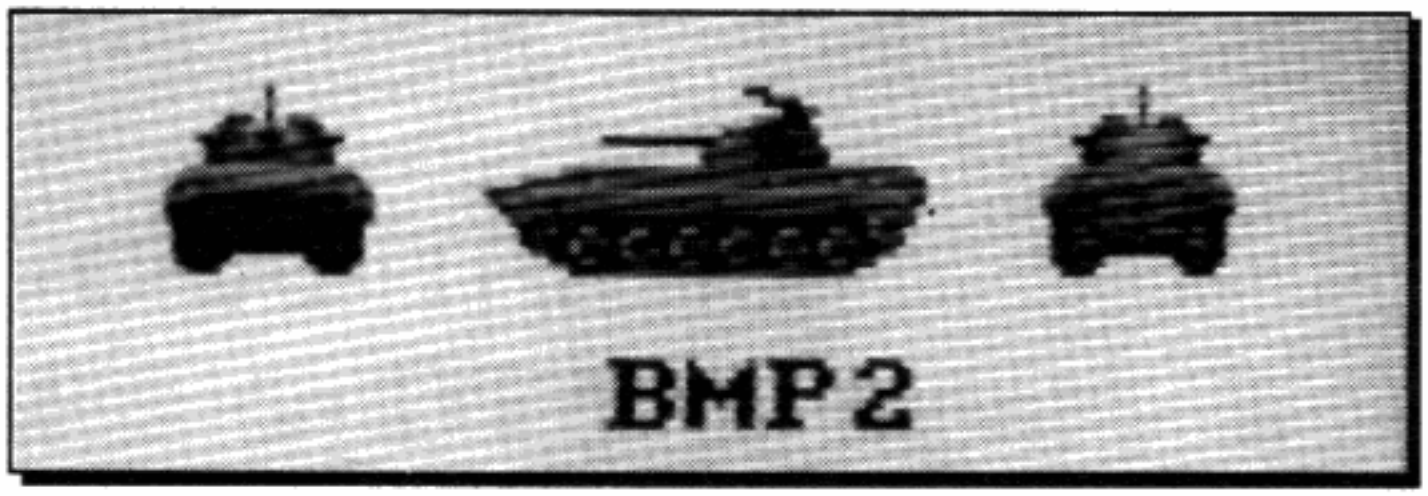
Le T-72 est l'un des blindés modernes qui équipent l'Armée Rouge, et fut le principal char d'assaut utilisé pendant les années 70. Il constitue une évolution logique du T-62, équipé d'un canon plus gros, d'un meilleur système de tir, d'un blindage plus épais, et d'un moteur plus puissant. Les étranges "fûts" à l'arrière du T-72 sont en fait des réservoirs supplémentaires. On pense que le système de contrôle de tir est équipé d'un télémètre laser. L'équipement standard comprend un système NBC, un système complet de vision nocturne et un schnorkel pour l'immersion. Vers la fin des années 80, un nouveau modèle fut repéré, avec une tourelle très bombée, et fut baptisé péjorativement "Super Dolly Parton". (NdT: Dolly Parton est une chanteuse américaine de country music, célèbre pour sa poitrine démesurée.)

Caractéristiques:
Equipage: 4
Poids (tonnes): 41
Longueur totale (cm): 953
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 450
Vitesse maxi (kmh): 70
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 250
Canon principal: Lisse
Calibre (mm): 125
Portée effective (m): 2000
Cadence maxi (coups/minute): 6-8
Munitions: 39 Missiles
HEAT: Oui Missiles
SABOT: Oui Missiles
TOW: Non

Véhicule de combat d'infanterie BMP-2

BMP est l'abréviation en russe de "Bronevaya Maschina Piekhota", ce qui en russe veut dire "véhicule blindé d'infanterie". Le BMP-1 fut le premier véhicule de combat d'infanterie équipé d'un canon et d'un lance-missiles antichar, ce qui permettait aux bataillons de fusiliers d'attaquer les blindés ennemis à moyenne portée avec des chances raisonnables de succès. Le nouveau BMP-2 est une version améliorée, équipé d'un canon de 30mm, et d'un lance-missiles antichar AT-5 Spandrel.

Caractéristiques:
Equipage (+ hommes): 3 (+6)
Poids (tonnes): 14.5
Longueur totale (cm): 674
Moteur: Diesel
Rayon d'action (route): 500
Vitesse maxi (kmh): 70
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 19
Canon principal: Automatique
Calibre (mm): 30
Portée effective (m): 1000
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: 40 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non
Munitions antichar: Oui
Portée antichar (m): 4000



Véhicule blindé de transport de troupes BTR-60

Le BTR-60 est un véhicule de transport blindé à roues qui équipe de nombreuses unités de fusiliers motorisées de l'armée soviétique. Les roues permettent d'atteindre des vitesses plus élevées sur route, de réduire les coûts de fabrication, et en général de faciliter la maintenance et d'augmenter la fiabilité mécanique. L'inconvénient majeur est que cette vitesse est largement inférieure en tout-terrains. Mais il est suffisamment rapide sur route pour pouvoir suivre des blindés qui avancent en tout-terrains.

Caractéristiques:
Equipage (+hommes): 2 (+12)
Poids (tonnes): 10.2
Longueur totale (cm): 722
Moteur: Essence
Rayon d'action (route): 500
Vitesse maxi (kmh): 80
Vitesse maxi tout-terrains: -
Blindage avant (mm): 9
Canon principal: Mitrailleuse
Calibre (mm): 14.5
Cadence maxi (coups/minute): -
Munitions: 500 Missiles
HEAT: Non Missiles
SABOT: Non Missiles
TOW: Non

CHAPITRE 13:
La Mission D'Entrainment

13 - MISSION D'ENTRAINMENT

Votre mission sur l'atoll de Yama Yama étant d'un extrême urgence, nous vous accordons 40 minutes d'entraînement, pour voir si vous êtes prêt à affronter les blindés ennemis. Si vous suivez bien les instructions suivantes et respectez les ordres de mission, nous aurons fait notre possible pour vous aider, quelle que soit l'issue de la bataille. Cliquez sur l'icône ENTRAINEMENT sur l'écran des dossiers, vous verrez alors l'écran de briefing. Consultez le chapitre 7 pour bien comprendre les différents contrôles de la simulation. Lisez la page 3 du briefing, et regardez sur la carte. Cliquez sur l'icône INFORMATION pour obtenir d'autres informations. Cliquez sur l'icône ARTILLERIE. Ne vous occupez pas des tirs HE et DIPCM, mais, si vous le désirez, essayez de poser des champs de mines, pour voir quel est leur effet sur l'ennemi. Cliquez ensuite sur l'icône en haut à gauche, et en route pour la mission d'entraînement! Consultez le chapitre 8 en cas de besoin, pour bien comprendre le fonctionnement des différents écrans. Cliquez sur l'icône Zoom de l'unité 3 et pivotez (avec les flèches de la boussole ou le bouton droit de la souris), jusqu'à ce que voue repériez un blindé sur la route principale. C'est l'un des tanks de l'unité 1. Faites maintenant pivoter le point de vue de l'unité 1, et remarquez comment vous pouvez voir la tourelle pivoter de votre point de vue (Unité 3). Les miracles de la technologie bit-map sont entre vos mains! Cliquez ensuite au centre de la boussole de l'unité 1, et remarquez que la tourelle pivote pour se mettre dans l'axe du char. Cliquez sur l'icône Zoom, et vous verrez un église droit devant vous. Il devrait y avoir beaucoup de bruit à l'arrière, c'est un barrage d'artillerie. L'unité 4 est en face d'une usine. Zoomez sur la maison à gauche de cette usine, et vous devriez voir les effets d'un pilonnage combiné HE et DIPCM. La maison en question devrait normalement être pulvérisée. Habituez-vous à passer d'un écran à l'autre pour chacune des quatre unités, et pour bien comprendre leurs fonctions indépendantes. En mode carte, cliquez sur les icônes de Zoom et habituez-vous à faire défiler la carte avec le bouton droit de la souris. Vers 09h19, des véhicules arriveront sur la piste, juste en face de l'unité 1. Pour mieux voir, passez en mode 3D plein écran (unité 1). Il suffit de cliquer sur l'icône dans le coin supérieur gauche de l'écran en mode zoom 3D. Suivez le véhicule du "regard", et observez-le bien. Une fois qu'il est passé (vers environ 09h23), il est temps de vous déplacer. Passez en mode carte pour l'unité 1. Zoomez jusqu'à obtenir une échelle de 0.5, vous pourrez alors voir chaque tank sur la carte. Faites défiler la

carte vers la droite jusqu'au virage, sur la route. Placez le curseur sur ce point, et réglez la vitesse au maximum. Sur la route, vous atteindrez votre vitesse maximum (62 kmh), mais vous serez ralenti lorsque vous passerez la piste. Passez ensuite en mode 3D et regardez les environs. En passant le pont, vous verrez un STOP rouge au milieu de la piste. Coupez le ZOOM, et essayez de vous arrêter juste en face du panneau stop, en cliquant sur l'icône ARRET. Repassez en mode Zoom et essayez de localiser et d'identifier les quatre véhicules qui se trouvent à proximité. Deux sont américains, deux autres sont des ennemis! Passez en mode carte pour voir les drapeaux correspondants aux véhicules ennemis. Vous pouvez maintenant utiliser une option très utile: cliquez sur l'un des drapeaux (en faisant bien attention de ne pas être en mouvement!), revenez à la vue 3D, et cliquez au centre de la boussole. Vous devriez alors voir un véhicule ennemi parfaitement identifiable (c'est un BMP-2). Cliquez sur une des icônes d'armement, et essayez de détruire le BMP. Observez ensuite les environs. Vous devriez repérer une station radar et deux dépôts de nourriture. Voyez donc combien de missiles sont nécessaires pour détruire la station radar... Nous allons maintenant déplacer les autres unités. Le but de cette mission d'entraînement est de vous familiariser avec le contrôle simultané des quatre unités. L'idée de base est de vous faire parcourir le circuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque fois que vous rencontrez un panneau stop sur une route, vous devez laisser une unité à l'arrière. A vous de déplacer les autres unités, de façon à ce qu'elles dépassent l'unité 1, sur la route. Vous remarquerez qu'aucune des unités ne peut atteindre sa vitesse maximum sur route si vous n'êtes pas en formation de COLONNE, car certains véhicules peuvent alors se trouver en dehors de la route, ralentissant ainsi les autres. Lorsque vous atteindrez le deuxième point d'arrêt, laissez l'unité 2 à l'arrière. Celle-ci devrait pouvoir facilement localiser deux petits magasins de munitions, et une antenne de communications au nord-ouest. A l'est et à l'ouest se trouvent deux unités de blindés, assez difficiles à repérer. Activez les infrarouges, et vous comprendrez pourquoi ce système est indispensable dans les blindés modernes. Vous devrez apprendre à identifier correctement les véhicules d'après leur image thermique, et il vaut mieux commencer tout de suite! Pour vous aider, sachez qu'il y a des M-113 à l'est et des BTR-60 à l'ouest. Essayez de détruire les BTR. Sur la carte, vous verrez également un bâtiment au nord-est. Centrez votre point de vue sur ce bâtiment, vous verrez qu'il s'agit d'un entrepôt. Si vous le détruisez, deux BMP en sortiront et avanceront très lentement vers vous. Voyons si vous êtes capable de détruire un véhicule en mouvement... ça

ne sera pas aussi facile sur le champ de bataille! Déplacez maintenant l'unité 3 jusqu'au prochain point d'arrêt, dans le coin nord-est du champ de bataille. Vous verrez une antenne satellite, quelques hélicoptères, deux dépôts de carburant, un groupe de T-62 et un autre groupe de Bradley M-2. Détruisez les installations et les véhicules ennemis, et voyez combien de munitions sont nécessaires pour cela. En mode carte, vous verrez également deux drapeaux ennemis en mouvement au nord-est. Ce sont des véhicules de repérage. Il s'agit de BTR améliorés, et ils se déplacent assez rapidement. Essayez de les détruire tous les deux. Votre tâche sera facilitée si vous utilisez le système infrarouge ET le télémètre laser. les BTR sont très petits à cette distance, même en mode Zoom (presque 2 kilomètres!). Amenez maintenant l'unité 4 sur la position finale. Vous devrez traverser une forêt en passant par une piste. Habituez vous à ces déplacements entre les arbres. Vous irez beaucoup plus lentement que sur la piste. Essayez ensuite de rester tout le temps sur celle-ci. Au centre de la forêt, vous devez localiser et détruite un T-72. Au dernier point, observez bien les véhicules et l'hôpital. Ensuite, localisez la statue, au-dessous des arbres, de l'autre côté de la piste par laquelle vous venez d'arriver. Approchez vous le plus près possible de la statue. Vous verrez que vous êtes toujours dans la forêt, et si vous observez vos tanks en mode zoom maximum sur la carte, ils seront dans la forêt. Vous êtes exactement à la lisière, et cette zone (environ 75 mètres tout autour de la forêt) vous permet de voir parfaitement le champ de bataille et de rester camouflés au yeux de l'ennemi. Le seul risque est que si vous tirez, l'ennemi peut repérer la fumée qui sort de votre canon, et vous localiser en une dizaine de secondes. Utilisez les lisières de forêt à bon escient lorsque vous combattrez sur l'atoll de Yama Yama. Voyons maintenant si vous êtes capables de contrôler simultanément les quatre unités dans une bataille! Lorsqu'il sera 09h51, chacune de vos unités devra détruire un groupe de véhicules ennemis qui se déplacent très lentement. Essayez de les détruire en mode quadrant. Vous verrez qu'un écran de fumée a été lâché pour gêner l'unité 4, vous devrez utiliser les infrarouges, au moins pour cette unité. Si vous réussissez à détruire la plupart des véhicules ennemis, vous aurez gagné la bataille! Vous pouvez alors essayer de reconquérir l'intégralité de l'atoll de Yama Yama. Si vous ne vous sentez pas encore tout à fait sûr de vous, vous pouvez recommencer cette mission d'entraînement. L'action sur le champ de bataille se déroulera beaucoup plus rapidement. De plus, l'ennemi sera très bien armé, et vous pourrez très facilement être détruit!

Bonne chance sur Yama Yama!