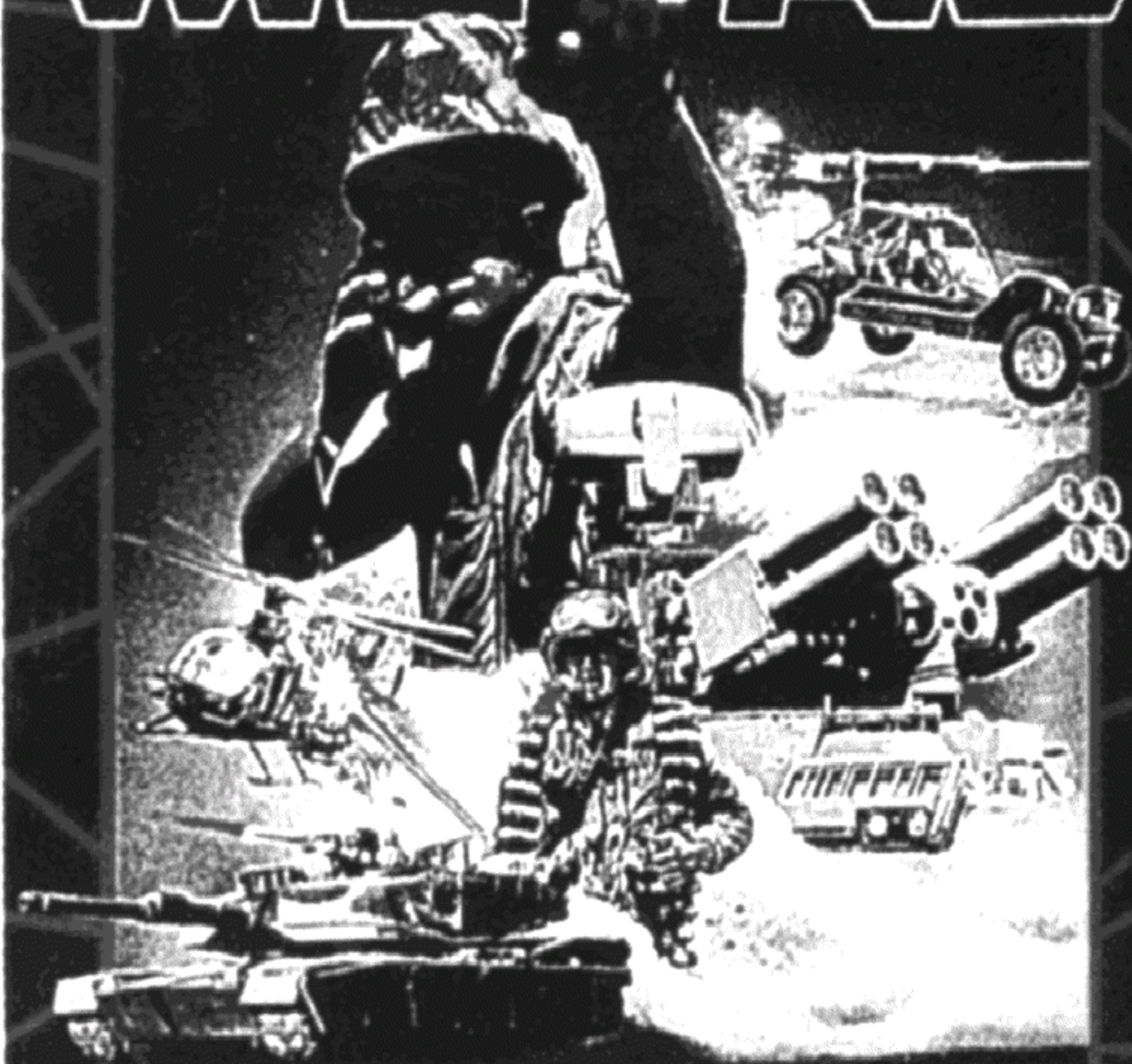


HEAVY METAL™



HEAVY METAL™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT (PC SEULEMENT)

Veillez suivre les instructions suivantes:

- Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons vivement de faire **une copie de sauvegarde de la disquette de jeu de Heavy Metal**. Vous sauvegarderez les noms des joueurs et les informations du jeu sur votre disquette de jeu. Arrêtez-vous maintenant et faites votre copie de sauvegarde. Pour savoir comment faire une copie de sauvegarde, veuillez consulter votre manuel DOS.
- JOYSTICK: Branchez le joystick dans la sortie de joystick #1 (optionnel).

CHARGEMENT DU JEU: (DISQUETTE)

1. Allumez votre ordinateur et amorcez-le avec le DOS que vous avez choisi.
 2. Insérez la disquette HEAVY METAL dans le lecteur A.
 3. Tapez A: et appuyez sur Enter
 4. Tapez "METAL" et appuyez sur Enter.
- Note: Il est possible que le fichier "README.BAT" contienne de nouveaux accessoires que vous ne trouverez pas dans le manuel.

INSTALLATION DE HEAVY METAL SUR DISQUE DUR:

Insérez la disquette HEAVY METAL dans le lecteur A et tapez:

n: [Enter]

cd\ [Enter]

A:install n [Enter]

NOTE: "n" est la lettre qui désigne l'entrée dans laquelle vous devez installer HEAVY METAL.

HINSTALL créera un sous-répertoire à partir du répertoire-souche de votre disque dur appelé "METAL". Vous pourrez commencer HEAVY METAL directement à partir de votre disque dur en tapant simplement:

n: [Enter] ("n" étant la lettre désignant votre disque dur.)

CD\METAL [Enter]

METAL [Enter]

ECRANS DES TITRES ET DE DEMO

Ecran des titres - (Versions C64, Atari ST, Amiga seulement)



Après avoir changé la disquette de face, la première chose que verrez s'appelle **L'ECRAN DES TITRES**. A partir de ce niveau vous pouvez choisir une ou deux options.

1. **PLAY THE GAME (Jouer le jeu)** - Allez à **PERSONNEL FILE** (Dossier Personnel).

2. **DEMONSTRATION** - Allez à **DEMO SCREEN** (L'Ecran de Démo) où vous verrez une avant-première de n'importe lequel des 4 principaux écrans d'action.

ECRAN DE DÉMONSTRATION

Cet écran vous permet de voir une séquence de démonstration de n'importe lequel des 4 principaux écrans d'action.

MBT - Principaux Tanks de Combat

ADAT - Système de Défense aérienne Anti-Tanks

FAV - Véhicule d'Attaque Rapide

TACC - Centre de Commandement Tactique (Version C64 seulement).

Pendant la démonstration, vous pouvez commencer le jeu et aller directement au Dossier Personnel en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Si vous préférez attendre et voir la démo dans sa totalité, vous retournerez à l'Ecran de Démonstration.

Choisissez **"EXIT"** pour retourner à L'Ecran de Titres.

LE JEU

Le Dossier Personnel (Personnel File)

Le Dossier Personnel récapitule les noms et les grades de tous les officiers. Si vous jouez pour la première fois, utilisez la fonction **"ADD NAME"** (AJOUTER UN NOM) pour ajouter VOTRE NOM à la liste. (Choisissez ADD NAME, tapez

votre nom et appuyez sur la touche **RETURN**).

Vous pouvez avoir jusqu'à 10 noms sur le dossier, et il doit y avoir une ligne vierge pour pouvoir ajouter un autre nom. S'il n'y a pas de ligne vierge, utilisez la fonction "**DELETE NAME**" (EFFACER UN NOM) pour effacer un des noms déjà sur la liste.

Appuyez sur la fonction "**CANCEL**" pour retourner à l'Ecran des titres.

Utilisateurs d'Amstrad:

Les versions sur disquettes sauvegardent le dossier personnel et le jeu **TACCOM** sur la face 'A' de la disquette du jeu. Les versions sur cassettes peuvent sauvegarder sur n'importe quelle cassette, mais le programme ne peut pas utiliser les dossiers nommés par l'utilisateur; c'est-à-dire il charge le premier dossier correct qu'il rencontre.

Le Dossier du Joueur

Chaque joueur a son propre dossier dans lequel les évaluations de ses performances, son temps dans la service, ses promotions sont automatiquement enregistrés et sauvegardés. Chaque nouveau venu dans le jeu doit commencer comme Elève Officier à l'Ecole de Formation d'Officier (OTS). Un joueur deviendra Officier (Grade de Sous-Lieutenant) après avoir qualifié dans chacun des trois Simulateurs de Combat. Se qualifier n'est pas difficile, mais les Elèves Officiers doivent démontrer leurs talents de combat en gagnant un minimum de 1,500 points pour chaque simulateur. Le joueur ne peut pas jouer la partie de Commandement Tactique avant d'être promu au grade de Sous-Lieutenant.

Promotion

Votre grade est déterminé par le total des points de promotion que vous avez accumulés à chaque fois que vous avez joué. Vérifiez bien qu'à chaque fois que vous jouez, vous jouez sous le même **PLAYER NAME (NOM DU JOUEUR)** pour que vos points s'accumulent.

GRADE	TOTAL DES POINTS DE PROMOTION
GENERAL (5 Etoiles)	86400 et plus
GENERAL (4 Etoiles)	73800-86399
GENERAL (3 Etoiles)	62100-62099
GENERAL (2 Etoiles)	51300-62099
GENERAL (1 Etoile)	41400-51299
COLONEL	32400-41399
LIEUTENANT-COLONEL	24300-32399
COMMANDANT	17100-24299
CAPITAINE	10800-17099
LIEUTENANT	5400-10799
SOUS-LIEUTENANT	0-5399

Ecole de Formation d'Officiers

Si vous ne vous êtes pas encore qualifié, vous irez automatiquement à l'écran OTS (reportez-vous à l'ordinogramme) et ensuite à l'ECRAN DE SIMULATION DE COMBAT.

Si vous vous êtes qualifié, vous irez automatiquement à l'ECRAN DES OPTIONS (reportez-vous à l'ordinogramme) à partir duquel vous pourrez choisir de jouer la partie de COMMANDEMENT TACTIQUE du jeu.

L'écran OTS

Si l'écran OTS (Ecole de Formation d'Officiers) apparaît, cela veut dire que vous êtes toujours un élève officier et vous n'avez pas encore été promu. Seuls les officiers (Sous-Lieutenant ou de grades supérieurs) ont le statut de COMMANDEMENT TACTIQUE. Après avoir quitté cet écran, vous irez directement à l'écran de SIMULATION DE COMBAT où vous aurez la chance de vous qualifier. Une fois qualifié dans chacun des trois simulateurs vous retournerez à l'écran OTS.

Simulation de Combat

Les Simulateurs de Combat sont conçus de façon à tester et à améliorer vos compétences dans des conditions de combat simulé.

Se qualifier

Pour vous qualifier il vous faut marquer un minimum de 5,000 points dans chaque des trois SIMULATEURS DE COMBAT. Vous obtiendrez l'avancement que votre temps de service et votre performance justifient.

Vous pouvez retourner aux SIMULATEURS DE COMBAT à tout moment pour améliorer vos qualités de combat ou pour vous mesurer contre d'autres officiers et obtenir les meilleurs scores. Vos derniers et meilleurs scores dans les simulateurs seront sauvegardés avec votre dossier personnel. Les meilleurs scores sont pris en considération au moment des promotions.

Opérer les Simulateurs de Combat

Les Simulateurs de Combat fonctionnent de la même façon que leurs contreparties sauf qu'ils ont une quantité illimitée de carburant et d'obus et un nombre fixe d'unités contre lesquelles se battre. Une fois toutes les unités détruites, la simulation est terminée. Votre performance est entièrement basée sur le nombre de points marqués pendant la simulation. Reportez-vous à la section Opérez Votre Matériel pour des informations plus détaillées sur la façon dont chaque pièce de votre hardware fonctionne.

JOUER LES OPTIONS

L'écran des options

Vous irez automatiquement à l'écran des options si vous avez un grade de Sous-Lieutenant ou un grade supérieur.

Cet écran vous permet de sélectionner soit le Commandement Tactique, soit la Simulation de Combat.

La Simulation de Combat est la même partie du jeu que vous deviez jouer quand vous étiez un Elevé Officier. Maintenant elle est optionnelle. Vous pouvez utiliser les simulateurs pour vous perfectionner avec une pièce de matériel. Vous pouvez aussi vous perfectionner avec une pièce de matériel. Vous pouvez aussi vous mesurer contre vos amis, à un niveau quelque plus d'"Arcade" dans lequel stratégie et organisation sont requises. Les simulateurs de combat conviennent ainsi mieux aux enfants plus jeunes.

Le Commandement Tactique est beaucoup plus stimulant que la simulation par elle-même. Il combine tous les articles des trois simulateurs avec des éléments de stratégie, des manoeuvres tactiques, de combat et de ravitaillement. **Vous devez montrer vos qualités de commandant supérieur si vous espérez recevoir d'importantes promotions.**

L'ECRAN TACC



TACC signifie TActical Command Centre (Centre de Commandement Tactique). C'est sur cet écran que toutes les décisions concernant le déploiement des forces, l'engagement avec l'ennemi, le ravitaillement etc. se prennent.

Les forces ennemies essaieront de capturer votre Quartier Général et vous essaierez de les arrêter. Après avoir déplacé vos forces pour un engagement avec l'ennemi, vous pouvez choisir de les regarder ou de vous joindre à vos hommes dans une des batailles. Si vous choisissez de regarder, vous perdrez sans doute et votre Général vous le fera payer. Si vous choisissez de vous battre, l'issue dépendra de beaucoup de votre performance.

Reportez-vous à la section de Commandement Tactique pour plus d'informations détaillées sur la façon de manoeuvrer vos forces et d'interpréter les informations provenant du TACC.

Ecran de Compte-Rendu de Fin de Mission

(Reportez-vous, s'il vous plaît, à l'ordinogramme du jeu). Après avoir terminé un jeu pendant le Commandement Tactique, vous irez à l'Ecran de Compte-Rendu pour une évaluation. Les points de promotion sont accordés selon la performance générale de votre jeu. Vous n'avez pas besoin de gagner pour obtenir un bon rang. Puisque l'ennemi sera toujours supérieur en nombre, il est plus important de réduire le plus possible sa supériorité que de gagner.

L'évaluation de votre performance est proportionnée à vos points de promotion comme il vous est montré ci-dessous.

Evaluation de Performance	Points de Promotion
Exceptionnelle	2200 ou plus
Supérieure	2000 à 2199
Exemplaire	1800 à 1999
Louable	1500 à 1799
Satisfaisante	1200 à 1499
Inférieure	900 à 1199
Affreuse	600 à 899
Minable	300 à 599
Dégoûtante	moins de 300

Après quelques secondes de Compte-Rendu dans le TACC vous verrez le Général.

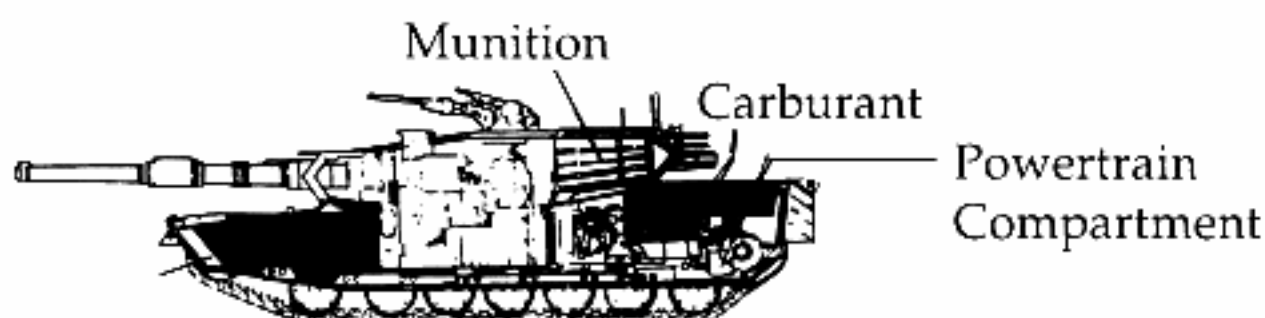
Appuyez sur le **BOUTON** ou la **BARRE D'ESPACEMENT** pour continuer.

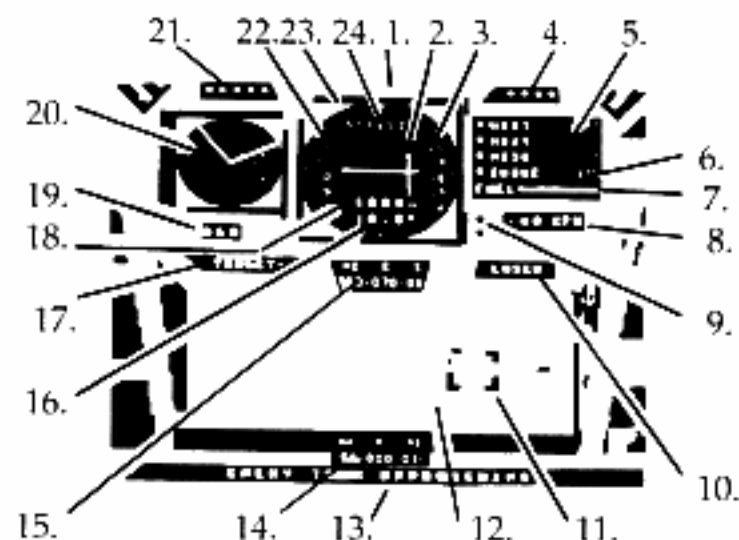
VOUS SERVIR DE VOTRE EQUIPEMENT

Opérer le M1A1 Abrams Principal Tank de Combat (MBT)

Objectif

Votre objectif est de détruire le plus possible de cibles ennemies tout en essuyant le moins de pertes possibles. Vous rencontrerez des tanks ennemis, de l'artillerie des tirs de mortiers et des systèmes de fusées à lancement multiple.





Principal Tank de Combat - Instruments

1. MARQUE
2. FLÉCHE D'ALIGNEMENT (Quand cette FLECHE est centrée sur votre cible, vous pointez directement sur elle) (Tournez-vous toujours VERS LA FLECHE).
3. PORTÉE DU PROJECTILE (Basée sur l'angle du canon).
4. FORCE DU JOUEUR.
5. QUANTITÉ DE MUNITIONS RESTANTE.
 M827 - la seule salve qui peut détruire un tank.
 M829 - Standard combat
 M830 - combat normal
6. QUANTITÉ de fumée restante
7. Jauge de carburant.
8. INDICATEUR DE VITESSE (Nombre négatifs veulent dire marche en arrière).
9. INDICATEUR DE MARCHE AVANT / ARRIÈRE (le bleu veut dire en avant)
10. ALERTE SCANOGRAPHIQUE À LASER DE L'ENNEMI (Accompagnée d'une alarme sonore).
11. CURSEUR DE CIBLE (Montre la position de la cible).
12. ECRAN PRINCIPAL D'OBSERVATION.
13. AFFICHAGE d'information et de messages.
14. DIRECTION DU CONDUCTEUR (Direction vers laquelle le tank se dirige).
15. DIRECTION DU CANON DE TOURELLE (La direction vers laquelle le canon 120mm est pointé).
16. ANGLE DU CANON.
17. ALERTE À LA CIBLE (Accompagnée d'un ton sonore).
18. PORTÉE DE LA CIBLE (Numérique)
19. DIRECTION DE LA CIBLE (Se dirigeant pour interception)
20. SYSTÈME DE THERMOGRAPHIE.
21. FORCE DE L'ENNEMI.
22. PORTÉE DE LA CIBLE (Analog) (Dans les 100 mètres)

23. VUE AU PÉRISCOPE AVEC Télémètre à Laser.

24. DIRECTION DE LA CIBLE (se dirigeant pour interception).

DESCRIPTION DES INSTRUMENTS DU MBT

Systèmes de Thermographie

Le système de thermographie infrarouge produit une image en devinant la chaleur se dégageant d'un objet. L'énergie détectée est convertie en signaux électriques et les images affichées sont projetées dans l'oculaire de l'artilleur. L'information est alors envoyée dans le télémètre à laser pour viser.

Télémètre a Laser

L'information donnée par le système de thermographie est passée au télémètre à laser qui à son tour calcule automatiquement la Direction de la Cible et sa Portée. Le système opère pratiquement instantanément et est extrêmement précis, permettant ainsi d'atteindre des cibles à longue distance et en mouvement. Le Télémètre à Laser élimine ainsi toute incertitude. L'artilleur n'a qu'à tourner la tourelle jusqu'à ce qu'elle pointe dans la direction de la cible. (La cible est indiquée sur l'écran principal d'observation par le CURSEUR DE CIBLE). Une fois la cible alignée approximativement, l'artilleur utilise la FLECHE D'ALIGNEMENT pour plus de précision. Quand la FLECHE est centrée sur l'image de la cible, le canon la vise directement. L'artilleur lève ou baisse l'angle de son canon jusqu'à ce que l'indicateur de la PORTEE DU PROJECTILE soit identique (plus ou moins) avec l'indicateur de la PORTEE DE LA CIBLE, et enfin il tire.

Vue au Périscope

Une image de la cible est automatiquement agrandie et affichée dans l'écran du périscope, la rendant ainsi facilement identifiable.

La Marque

Utilisée en simulation de combat pour connaître vos points de combat.

La Force du Joueur

Le nombre de tanks restant dans votre unité.

La Force de l'Ennemi

Indique la force relative de la division ennemi. Ce nombre ne diminue pas toujours quand la cible ennemie est détruite. Il vous faudra peut-être un ou deux tirs réussis pour réduire la force relative de l'ennemi d'une unité.

LES MUNITIONS

M827 - (APFSDS*-T)

Cette salve est faite d'uranium réduit et est l'arme la plus effective contre tout type de blindé. C'est la SEULE salve qui peut pénétrer le blindage d'un tank TR-80.

M829 - (APFSD*-T)

Salve de combat capable de pénétrer un blindé normal.

M830 - (HEATMP-T)

Salve de combat capable de pénétrer un blindé normal.

*Sabot de Largage Stabilisateur d'Empennage anti-Char.

Alerte Scanographique à Laser de l'Ennemi

Votre M1A1 est équipé de capacités de production de fumée afin de confondre les systèmes de visée de l'ennemi. Quand l'alarme de l'ALERTE SCANOGRAPHIQUE A LASER sonne, cela veut dire qu'un de vos senseurs a détecté un scan à laser ennemi. Vous devez alors émettre immédiatement de la fumée avant que le système de visée de l'ennemi ne se verrouille sur vous et tire. Si le tank ennemi est capable de vous atteindre dans le mille, votre tank sera détruite.

COMMANDES DU TANK PRINCIPAL DE COMBAT C64, ATARI ST, AMIGA ET PC

EN AVANT	TAB
EN ARRIERE	CONTROL
SORTIE DE LA SCENE	ESCAPE
STOP	BARRE D'ESPACEMENT
FAIRE PIVOTER SEULEMENT LA TOURELLE	< > (Z/X)
18 KPH	1
36 KPH	2
54 KPH	3
72 KPH	4
CHANGER DE TOURELLES	+/- (C64 ET PC - SEULEMENT)
COMBUSTIBLE SOLIDE ETEINT/ALLUME	INST DEL (C64 SEULEMENT)
COMBUSTIBLE SOLIDE ETEINT/ALLUME	F (PC SEULEMENT)
COMBUSTIBLE SOLIDE ETEINT/ALLUME	DELETE (AMIGA SEULEMENT)

COMBUSTIBLE SOLIDE

ETEINT/ALLUME

OBUS/UTILISER LES M827

UTILISER LES M829

UTILISER LES M830

PRODUIRE DE LA FUMEE

CHANGER ENTRE LA VUE

DE L'ARTILLEUR ET DU CONDUCTEUR **SHIFT** (ENTER - PC)

HELP (ATARI ST SEULEMENT)

F1

F2 (F3 SUR C64)

F3 (F5 SUR C64)

F4 (F7 SUR C64)

En avant - Baisser l'angle du canon

A gauche

A droite

Tournez le tank
vers la gauche

Tournez le tank
vers la droite

En arrière - Lever l'angle du canon

SPECTRUM

Touches

Q En haut

A En bas

O A gauche

P A droite

M, ESPACE Feu/Sélection

X Pause du sous-jeu

Q Abandon pendant pause

Manche à Balai: Sinclair 1/2 remplace les directions Kempston Curseur.

AMSTRAD

Touches

Q En haut

A En bas

O A gauche

P A droite

ESPACE Tirer/Sélectionner

ESC Pause du sous-jeu

Q Abandon pendant pause

Manche à Balai: Manche à balai 1 remplace les directions.

Additionnelement:-

TACCOM

Z,X,C,V Sélectionner l'unité du joueur.

E Entrer le sous-jeu.

MBT (TANK)

Q	Barillet du canon baissé.
A	Barillet du canon levé.
W	Accélérer
S	Ralentir
E	Sélectionner une arme
D	Fumée

ADAT

ESPACE Tir de Missile

PC

CLAVIER	CLAVIER	ACTION
-	8	Baisser Cannon
K	5	Hauser Cannon
J	4	Gauche
L	6	Droite

Additionnellement:-

TAB - En Avant

CTRL - En Arrière

SHIFT - Bouton De Feu

F7 - Dessiner Les Structures

F8 - Joystick Oui/Non

F10 - Activer Palette CGA

UTILISER LE TELEMETRE A LASER

Apprenez à compter sur votre Télémètre à Laser. C'est l'article offensif le plus puissant de votre M1. Suivez les instructions qui suivent tout en vous référant au **DIAGRAMME DES INSTRUMENTS**.

1. Tournez votre tank (si besoin) afin que la cible soit dans l'objectif du **PERISCOPE**.
2. Tout en regardant l'**ECRAN PRINCIPAL D'OBSERVATION**, tournez votre tank vers la gauche ou vers la droite (en utilisant votre manche à balai) jusqu'à ce que le barillet de votre canon soit pointé presque directement sur le **CURSEUR DE CIBLE**.
3. Maintenant regardez dans votre périscopie et notez la location de la **FLECHE D'ALIGNEMENT**.
4. Tournez-vous vers la **FLECHE** jusqu'à ce que celle-ci soit centrée sur l'image de la cible. **VOUS ETES MAINTENANT EN ALIGNEMENT HORIZONTAL**.
5. Ensuite, regardez la **PORTEE DE LA CIBLE** (La série de gauche des nombres verticaux).
6. Maintenant baissez ou levez l'angle de votre canon jusqu'à ce que la **PORTEE DU PROJECTILE** soit (presque) identique à la **PORTEE DE LA CIBLE**. (La portée du projectile est la série de droites des nombres verticaux). **VOUS ETES MAINTENANT EN ALIGNEMENT DE PORTEE**.

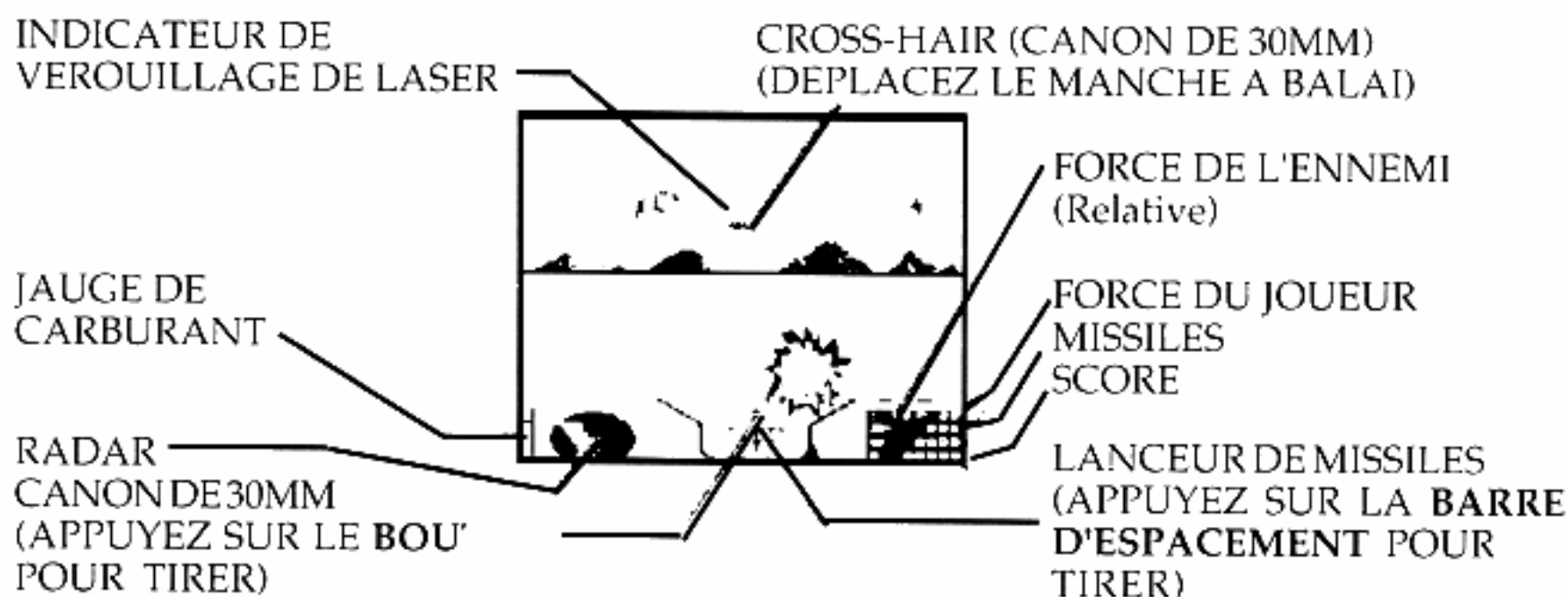
7. Si vous êtes toujours en alignement horizontal, vous devriez tirer au canon en appuyant sur le bouton de TIR.

OPERER LE SYSTEME AERIEN DE DEFENSE ANTI-TANK (ADAT)

Objectif

Votre objectif est de détruire les avions de chasse "MIG" ennemis et les tanks TR-80. Un avion peut-être détruit par vos missiles ou votre canon. Les tanks peuvent seulement l'être par un canon de 30mm. (C'est une limitation du jeu à cause de l'allocation sprite, ce n'est pas une limitation du matériel).

Commandes et Instruments ADAT



DESCRIPTION DES COMMANDES ET DES INSTRUMENTS DE L'ADAT

Indicateur de Verrouillage de Laser

Quand ces parenthèse carrées apparaissent sur l'écran, cela veut dire que votre système d'acquisition de cible est en train de suivre une cible. Lancez un missile en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou le **BOUTON DROIT** de votre souris. Votre système de recherche de cible est efficace à 90%.

Cross-Hair

C'est le 'viseur' de votre canon de 30mm. Déplacez-le verticalement en poussant votre manche à balai vers l'avant ou en le tirant vers l'arrière, et déplacez-le horizontalement en poussant le manche à balai vers la gauche ou vers la droite. (Atari ST/Amiga - utilisez la souris pour positionner le Cross-Hair et le bouton gauche de celle-ci pour tirer.

Carburant

Pendant la simulation de combat le carburant est illimité. Cependant pendant le jeu de COMMANDEMENT TACTIQUE, le carburant diminue. Si vous épuisez votre carburant, vous ne pouvez plus déplacer votre unité ADAT. Gardez toujours assez de carburant pour retourner au quartier général et vous réapprovisionner si besoin.

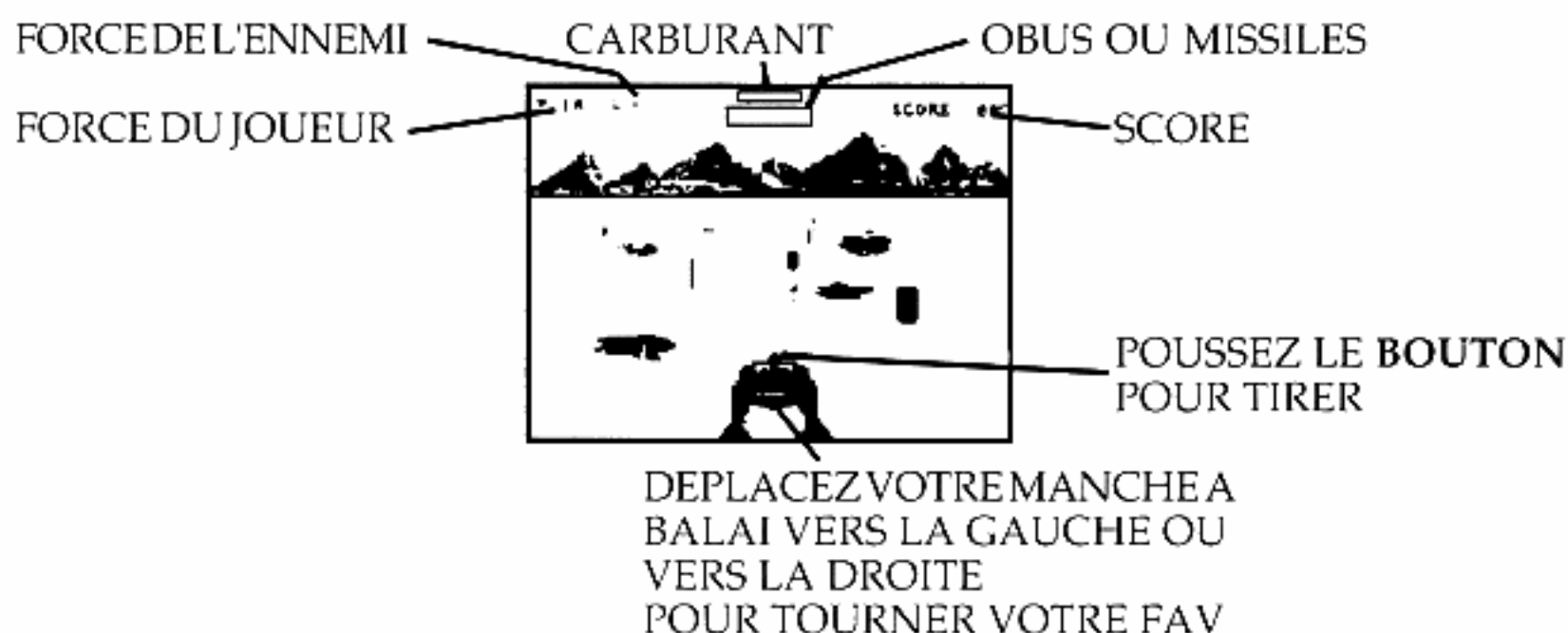
OPERER LE VEHICULE D'ATTAQUE RAPIDE (FAV)

Objectif

Pour marquer des points, vous devez détruire les obstacles et le matériel ennemis.

Dans la simulation on vous a donnée 10 véhicules et un approvisionnement illimité de carburant et de munitions. La plupart des objets sur l'écran sont des cibles potentielles et vous rapportent des points. Dans la section COMMANDEMENT TACTIQUE votre carburant et vos munitions seront éventuellement épuisés et vous aurez besoin de vous ravitailler.

COMMANDES ET INSTRUMENTS FAV



Vitesse D'Opération

La FAV fonctionne seulement à sa vitesse maximum et peut être contrôlé en déplaçant votre manche à balai vers la gauche ou vers la droite. A cette vitesse, tout objet que vous heurtez détruira votre FAV. Pour utiliser les missiles de remorquage, alignez-vous sur votre cible et appuyez sur le bouton de **TIR** de votre manche à balai.

Dangers

Non seulement vous aurez à éviter des dangers sur votre chemin, mais en plus vous aurez des hélicoptères et des tanks qui vous tireront.

dessus. Si vous entendez le sifflement d'obus vous arrivant dessus, déplacez votre FAV loin vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce que l'obus s'écrase au sol. La scène de FAV a 90 niveaux de défense différents qui deviennent progressivement plus difficiles.

COMMANDEMENT TACTIQUE

Vue Générale et Résumé

Le Commandement Tactique est votre chance de promotion. C'est en fait un commandement de terrain où votre abilité comme commandant supérieur sera jugée.

Quand vous choisissez l'option COMMANDEMENT TACTIQUE, vous allez au CENTRE DE COMMANDEMENT TACTIQUE (TACC). Vous y déploierez vos forces, engagerez le combat contre l'ennemi, vous vous retirerez pour vous ravitailler et, avec un peu de chance, défendrez votre Quartier Général contre des forces ennemies supérieures en nombre.

Vous commencerez par jouer avec une unité chacune de TANKS, ADATS & FAVS. L'ordinateur déterminera le nombre de véhicules dans chaque unité. En plus de ces 3 unités programmées, vous aurez un quatrième groupe, appelé L'UNITE DE SUPPORT. Vous devez décider quel type de véhicule devra être utilisé et l'ordinateur déterminera leur nombre.

Votre objectif primaire est d'empêcher l'ennemi de s'emparer de votre QG. Votre second objectif est d'affaiblir des forces ennemies autant que possible. A chaque fois que vous jouez la simulation, l'ampleur de vos forces, la position et la force de l'ennemi seront différentes. La force totale de l'ennemi est souvent si écrasante que vous ne pourrez pas achever votre objectif premier. Votre performance générale sera donc fortement jugée sur les dégâts que vous infligerez à l'ennemi par rapport aux dégâts qu'il vous infligera.

Vous devez isoler l'ennemi au moment où il s'approche de votre QG. Quand vos troupes s'engagent au combat, vous pouvez choisir de vous battre vous-même ou vous pouvez laisser l'ordinateur décider de l'issue de la bataille. Si, cependant, l'ordinateur contrôle le combat, il basera ses décisions sur les forces du joueur et des divisions ennemies. Donc si la force ennemie est supérieure en nombre, au bout d'un moment, vous perdrez probablement votre unité.

En tant que commandant supérieur, vous êtes responsable du contrôle du carburant des munitions et du progrès de chaque unité. Vous devrez de temps en temps vérifier l'état de leur carburant et de leurs réserves. Si vous commencez à en manquer, vous aurez peut-être besoin de retourner au Quartier Général (HQ ou QG) pour vous réapprovisionner. Ceci ne peut être achevé que si vous avez assez de carburant pour rejoindre le QG et que celui-ci est sous votre contrôle.

Pour gagner vous devrez coordonner vos plus petites forces pendant la bataille,

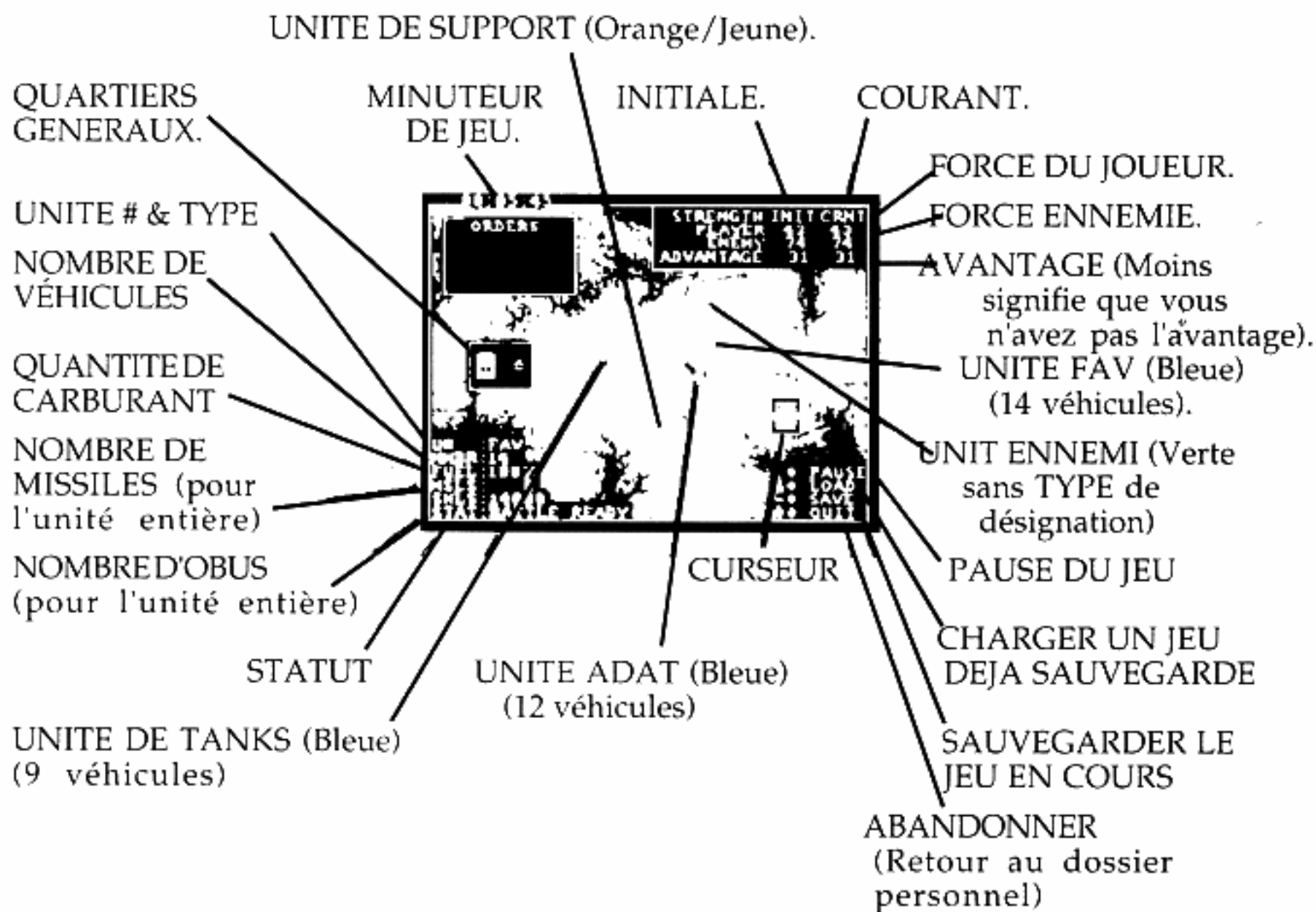
les ravitailler et vous battre vous-même dans les moments les plus critiques. Pendant le combat vous devrez vérifier le TACC (Centre de Commandement Tactique) à intervalles réguliers pour surveiller la situation et les besoins des autres unités.

Quand le jeu est terminé (que vous ayez gagné ou perdu), vous irez à la salle de COMPTE-RENDU DE FIN DE MISSION. On y jugera votre performance et vous accordera vos points de promotion.

OPERER LE CENTRE DE COMMANDEMENT TACTIQUE

En entrant dans la TACC, la première chose que vous devez faire est de désigner votre UNITE DE SUPPORT en appuyant sur les touches T, A ou F pour TANKS, ADATS ou FAVS.

Le jeu va commencer aussitôt après que vous ayez fait cela; vous ferriez donc peut-être mieux de lire les pages qui suivent avant de commence.



COMMANDES TACC

Le Curseur

Beaucoup de commandes se feront en déplaçant le CURSEUR dans différentes parties de l'écran. Pour cela vous devez déplacer le manche à balai vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, c'est à dire dans la direction où vous voulez aller.

Donner des ordres

Pour donner des ordres ou des commandes à une de vos unités vous devez suivre les instructions suivantes:

1. Etablir des communications avec l'unité désirée

Ceci est fait en appuyant sur les touches **1,2,3** ou **4** sur le clavier.

Touche '1' - Unité **FAV** (Bleue)

Touche '2' - Unité **TANK** (Bleue)

Touche '3' - Unité **ADAT** (Bleue)

Touche '4' - Unité de **SUPPORT** (Orange/Jaune)

Vous pouvez aussi utiliser le manche à balai pour déplacer le CURSEUR sur l'unité désirée et appuyez ensuite sur le **BOUTON DE TIR**. Vérifiez que la croix (+) se trouve bien à l'intérieur du CADRE DU CURSEUR.

Une fois les communications établies. L'UNITE DESIGNEE DEVIENDRA BLANCHE et la SECTION D'INFORMATION SUR LES UNITES (en bas à gauche) vous montrera les données de cette unité.

2. Informez votre unité de ce qu'elle doit faire

La FENETRE DE COMMANDES (en haut à gauche) affichera les options suivantes:

RAVITAILLEMENT retournez à votre QG et ravitaillez-vous en carburant et en munitions. (Vous ne pouvez pas obtenir d'autres véhicules). une fois que vous vous êtes ravitaillé, l'unité restera au Quartier général jusqu'à ce qu'elle ait reçu de nouveaux ordres. Si le QG est sous contrôle ennemi, il deviendra vert. **Vous ne pouvez pas ravitailler lorsque le QG est sous contrôle ennemi.**

Si vous sélectionnez RESUPPLY (REAPPROVISIONNEMENT) et si le QG est sous votre contrôle, votre unité se retirera automatiquement du combat (si nécessaire) et se dirigera vers le QG. **SI VOTRE QG EST SOUS CONTROLE ENNEMI, VOTRE ORDRE DE RAVITAILLEMENT NE SERA PAS ACCEPTE.**

SE DEPLACER Déplacez-vous et attendez de nouveaux ordres.

Si vous choisissez MOVE (SE DEPLACER) vous devrez préciser L'ENDROIT OU ALLER. Pour cela vous devez déplacer votre CURSEUR (Avec le manche à balai) à l'endroit désiré et appuyez sur le **BOUTON DE TIR**.

ENGAGER LE COMBAT. Déplacez-vous pour intercepter une division ennemie et engagez le combat. Une fois au combat, votre unité continuera à se battre jusqu'à ce qu'elle gagne ou perde ou jusqu'à ce qu'elle reçoive de

nouveaux ordres. L'ordinateur s'occupera de la bataille à moins que vous ne choisissiez d' ENTRER dans la bataille (ENTER COMBAT) (voir ci-dessous).

Si vous choisissez ENGAGE (ENGAGER LE COMBAT) Vous devrez préciser contre QUELLE UNITE ENNEMIE. Pour cela vous devez déplacer votre CURSEUR (avec la manche à balai) sur l'unité désirée et appuyer sur le **BOUTON DE TIR**. Vérifiez que la crois (+) se trouve bien à l'intérieur du CADRE DU CURSEUR avant d'appuyer sur le bouton.

ANNULER (CANCEL) Tant pis. Ne donnez pas d'ordres.

SELECTIONNEZ une des options en déplaçant le manche à balai VERS LE HAUT ou VERS LE BAS jusqu'à ce que la FLECHE pointe sur l'OPTION voulue, appuyez ensuite sur le **BOUTON DE TIR**.

POUR ENTRER DANS LE COMBAT

Pour garder le moindre espoir de vous en sortir, vous devez joindre vos troupes dans la bataille. L'ordinateur se battra en votre absence, mais il ne pourra que "TENIR BON" contre l'ennemi. Une de vos décisions les plus difficiles à prendre sera de choisir quelle unité vous devez aller aider, car vous ne pouvez être qu'à un seul endroit à la fois. Notez: vous ne pouvez entrer au combat que lorsqu'une unité est déjà "en bataille"

POUR ENTRER EN COMBAT, appuyez sur la touche de COMMUNICATION (1,2,3 ou 4) pour l'unité appropriée et appuyez ensuite sur la touche E (pour ENTER).

Battez-vous aussi longtemps que cela est nécessaire puis appuyez sur la touche **RUN/STOP (ESC)** pour retourner au TACC.

UNITE D'INFORMATION

L'affichage de l'unité d'information (en bas, à gauche) montre toujours les données de la dernière unité sélectionnée par une des touches de communication (1,2,3 ou 4). Vous pouvez passer pas les 4 unités et vérifier leur statut en appuyant simplement sur les TOUCHES DE COMMUNICATIONS l'une après l'autre (1,2,3 ou 4).

Après avoir vérifié le statut de chacune, vous serez toujours en mode de commandement (donner les ordres). Si vous ne voulez pas donner un ordre (par exemple: ravitaillement, déplacement, engagement au combat), vous pouvez annuler tout commandement en appuyant sur la touche C ou sur le **BOUTON DE TIR**.

OPTIONS

Vos 4 options se trouvent en bas, dans le coin gauche de l'écran TACC; PAUSER, CHARGER, SAUVEGARDER et QUITTER.

Pour choisir une option il vous suffit de déplacer le CURSEUR près de l'option désirée. Le CURSEUR se transformera en une FLECHE. Maintenant placez le FLECHE au-dessus de la BALLE (diamant) qui est à gauche de l'option que vous voulez, puis appuyez sur le **BOUTON DE TIR**. Vous trouverez ci-dessous une description de chaque option.

PAUSER LE JEU Cette option mettra le jeu en mode de pause afin de respirer un peu.

CHARGER UN JEU Celle-ci chargera un jeu déjà sauvegardé dans la mémoire de l'ordinateur et commencera à le jouer. Pour charger un jeu, vous devez tout d'abord sélectionner l'OPTION CHARGER (LOAD). Choisissez ensuite un nombre (de 1 à 10) en déplaçant votre manche à balai vers la haut ou vers la bas jusqu'à ce que le nombre choisi soit affiché; appuyez ensuite sur le **BOUTON DE TIR**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à dix jeu sur une disquette.

SAUVEGARDER UN JEU - Et celle-là sauvegardera un jeu en cours pour que vous puissiez le continuer plus tard. Pour sauvegarder un jeu il vous suffit tout d'abord de sélectionner l'OPTION SAUVEGARDER (SAVE). Choisissez ensuite un nombre (de 1 à 10) au déplaçant votre manche à balai vers la haut ou vers le bas jusqu'à ce que le nombre choisi soit affiché; appuyez ensuite sur le **BOUTON DE TIR**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à dix jeu sur une disquette.

QUITTER UN JEU - Cette dernière abandonnera le jeu entier et retournera au **DOSSIER PERSONNEL**. (Voir l'ordinogramme du jeu).

SUGGESTIONS DE JEU TACC

Quand le jeu commence, les forces ennemies (en vert) commenceront à se déplacer vers votre Quartier Général.

Choisissez une de vos unités (appuyez sur 1,2,3 ou 4) et ordonnez-lui d'ENGAGER LE COMBAT (voir Donner des Ordres) contre une des divisions ennemies. Répétez cela avec deux ou trois unités pour que les trois divisions ennemies soient arrêtées et se battent. Sélectionnez maintenant votre quatrième unité et 'mettez-vous tous' contre une d'entre elles. Essayez de vous battre là où la force totale de vos deux unités est approximativement équivalente à la force de l'ennemi. Laissez cette bataille à l'ordinateur pendant que vous ENTREZ EN COMBAT avec une de vos unités 'seules à seules'. Pour 'ENTRER', sélectionnez l'unité en appuyant sur 1,2,3 ou 4 et ensuite appuyez sur la touche E. Participez au combat autant que vous l'osez et ensuite appuyez sur la touche

RUN/STOP (ESC) pour revenir et observer la situation de chacun.

Si des forces ennemies pénètrent vos défenses et atteignent le QG sans être attaquées, le QG passera de jaune à vert et l'ennemi en gagnera temporairement le contrôle. **Si vous n'attaquez pas la division ennemi occupant le Quartier Général dans un certain temps limite, la bataille entière sera terminée.** Une fois le QG sous contrôle ennemi vous devez engager bataille avec la division ennemie l'occupant afin d'en reprendre le contrôle. Vos forces ne peuvent pas ravitailler votre QG tant que l'ennemi l'occupe.

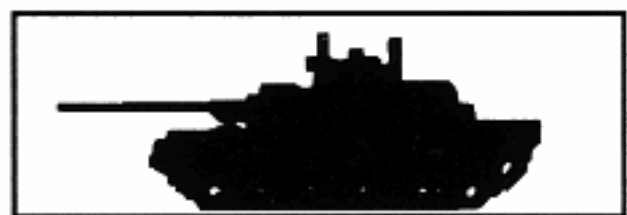
Rappelez-vous, si vous n'engagez pas bataille avec la division ennemie occupant votre QG dans un certain temps limite, le jeu se terminera. Si 2 ou 3 unités attaquent votre QG, le temps limite sera encore plus court, il est donc impératif que vous attaquiez les divisions occupant votre QG.

Faites attention à la différence de vitesse entre les trois types d'unités. Les FAVS sont les plus rapides, puis les TANKS et enfin les ADATs. Pensez- y quand vous envoyez une unité affronter l'ennemi.

Si une des vos unités est détruite ou tombe en panne de carburant elle deviendra grise et ne vous sera plus d'aucune utilité.

La meilleure façon d'apprendre comment devenir un bon commandant est de jouer. Ne vous découragez pas si vous ne gagnez pas. Concentrez-vous plutôt à réduire l'avantage de l'ennemi. Vos évaluations seront basées sur la qualité de votre performance plutôt que sur le fait que vous gagnez ou pas. Il vous faut de l'expérience pour apprendre comment déployer vos forces, quand quitter le combat, quand se réapprovisionner etc. N'oubliez pas, même George Patton a dû commencé quelque part.

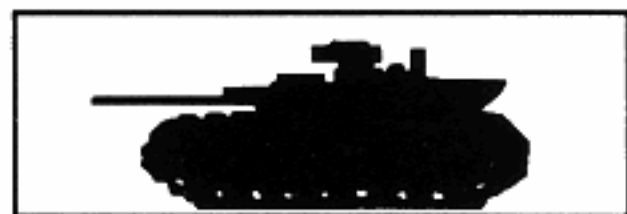
IDENTIFICATION DE VEHICULES (UTILISATEURS DE PC UNIQUEMENT)



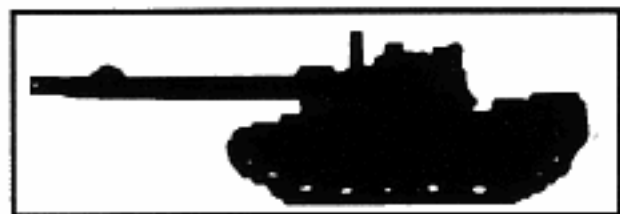
NAME: MK5 CHIEFTAIN
COUNTRY: UK



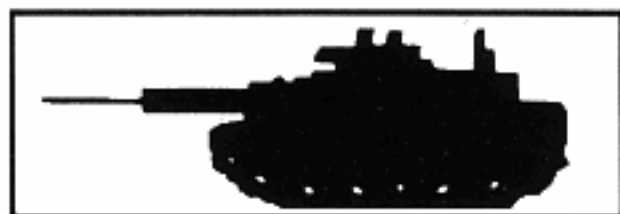
NAME: LEOPARD 2
COUNTRY: W.GERMANY



NAME: MERKAVA
COUNTRY: ISRAEL



NAME: CCVL
COUNTRY: USA



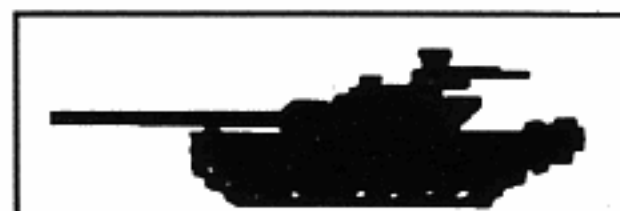
NAME: AMX 40
COUNTRY: FRANCE



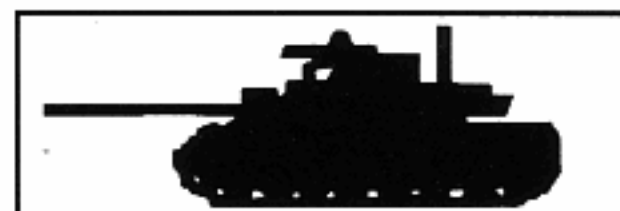
NAME: T54
COUNTRY: USSR



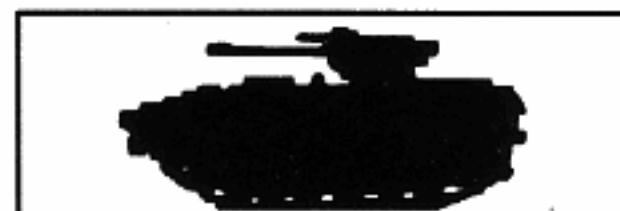
NAME: STRIDSVAGN
COUNTRY: SWEDEN



NAME: T72
COUNTRY: USSR



NAME: AMX 30
COUNTRY: FRANCE



NAME: AMX 10P
COUNTRY: FRANCE



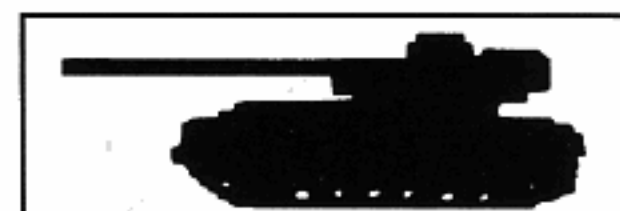
NAME: M60A1
COUNTRY: USA



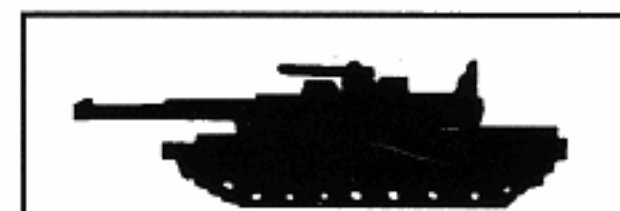
NAME: STINGRAY
COUNTRY: USA



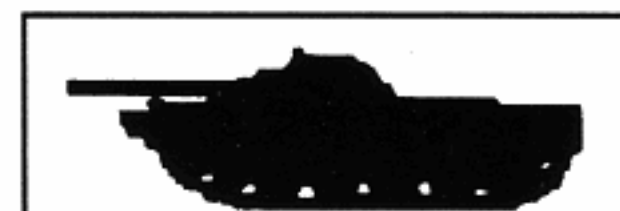
NAME: M48A3
COUNTRY: USA



NAME: AMX 13
COUNTRY: FRANCE



NAME: M1A1 ABRAMS
COUNTRY: USA



NAME: PT 76
COUNTRY: USSR

Droits d'auteur 1989, 1990 ACCESS Inc. Tous droits réservés.