

CONFLITS

1

AMSTRAD CPC
CBM 64/128,



MANUEL D'INSTRUCTIONS

WARGAMERS
SERIES

TABLE DES MATIERES

	Page
Introduction	2
Battle for Midway - le scénario	2
Battle of Britain - le scénario	3
Chargement des jeux	3
Battle for Midway - le jeu	
(i) Préparation du jeu	4
(ii) Mode carte	4
(iii) Manuel des unités	5
(iv) Rapports	6
(v) Déplacement d'une unité	6
(vi) Lancement d'avions	6
(vii) Avions - carburant et situation	6
(viii) Avions - atterrissage	7
(ix) Recherche aérienne	7
(x) Attaques	7
(xi) Jour et nuit	8
(xii) Sauvegarde/chargement/abandon	8
(xiii) Tactique de base	8
(xiv) Traduction du texte sur l'écran	9
Battle of Britain - le jeu	
(i) Préparation	11
(ii) Séquences des actions	11
(iii) Couleur/noir et blanc	11
(iv) Sélection du jeu	11
(v) Jeu de formation	11
(vi) Blitzkrieg	12
(vii) Jeu de campagne	12
(viii) Chargement/sauvegarde	12
(ix) Ecran de la carte	13
(x) Les villes	15
(xi) Les stations-radar	15
(xii) Les aérodromes	16
(xiii) Les escadrons	16
(xiv) Lancement/déplacement des escadrons	17
(xv) Combats	18
(xvi) Atterrissage	18
(xvii) Ravitaillement	19
(xviii) Interruption	19
(xix) Tactiques	19
(xx) Traduction du texte sur l'écran	20

© MCMLXXXVII PSS

Tous les droits du producteur et des propriétaires de l'ouvrage produit sont réservés. La reproduction, la location, le prêt, la représentation publique et la diffusion non autorisés de la présente cassette, du disque ou des documents connexes sont interdits. La maison d'édition décline toute responsabilité pour les erreurs éventuelles ou pour les dégâts découlant de son utilisation.

PSS 452 Stoney Stanton Road, Coventry, CV6 5DG, England

Tel. +44 203 667556

INTRODUCTION

Pour jouer à la plupart des jeux électroniques de salles de jeu, il suffit de charger le programme, de saisir le joystick et d'apprendre les règles du jeu au fur et à mesure. Les jeux présents n'appartiennent PAS à cette catégorie et, tout en n'étant pas complexes, il vous sera beaucoup plus facile de jouer et d'apprécier la *Bataille de l'île Midway* et la *Bataille d'Angleterre* après avoir lu entièrement les instructions.

BATTLE FOR MIDWAY

Le jeu concerne la bataille de l'île Midway que les flottes américaines et japonaise se livrèrent au mois de juin 1942. Vous jouez le rôle du commandant américain et votre tâche est d'empêcher les japonais d'envahir l'île Midway en coulant le plus de porte-avions ennemis possible. Vos principaux navires sont les porte-avions Enterprise, Hornet et Yorktown. Pour citer les mots célèbres du commandant en chef des forces des Etats-Unis; "Ces trois porte-avions sont tout ce qui sépare les japonais de la côte des Etats-Unis".

On jouera en sélectionnant un des trois niveaux, la difficulté augmentant au fur et à mesure; le niveau le plus réaliste est le deuxième niveau. Nous vous permettons également de varier la vitesse du jeu afin de vous donner le temps d'apprendre à jouer et d'essayer différentes stratégies.

On n'a pas oublié les joueurs de salles de jeux et le jeu comprend différentes séquences d'actions en temps réel afin de fournir à la fois une représentation visuelle de la simulation aux différents stades et de permettre des entrées supplémentaires à travers l'habileté des joueurs au joystick.

BATTLE OF BRITAIN

De juin à octobre 1940, la Luftwaffe allemande essaya d'assurer sa supériorité aérienne sur la Grande-Bretagne en tant que prélude pour l'opération 'Sealion' - l'invasion de la Grande-Bretagne. Le jeu simule la défense de l'espace aérien par les forces de la chasse britannique et vous êtes au commandement de dix-huit escadrons de l'aviation de chasse.

Le jeu a été mis au point aussi bien pour le stratège expérimenté que pour le novice. Pour le joueur expérimenté, nous avons ajouté un jeu de "campagne" qui fournit, dans la mesure du possible, une représentation précise des événements alors que, pour le novice, nous avons ajouté un jeu de formation comme initiation appropriée ainsi qu'une version "Blitzkrieg" dans laquelle il trouvera un grand nombre des éléments des jeux électroniques pour salles de jeu. En outre, on n'a pas oublié les 'mordus' de jeux électroniques: nous avons ajouté à leur intention des séquences d'action OPTIONNELLES au cours desquelles le joueur peut se placer aux commandes d'un avion de chasse en combat aérien ou tirer avec des batteries anti-aériennes dans des situations sol-air.

Ces deux jeux se jouent en temps réel et sont entièrement compatibles au joystick.

LE CHARGEMENT

On chargera les jeux en utilisant les commandes suivantes:

COMMODORE 64/128 - CASSETTE

Vérifier que la bande soit entièrement rebobinée puis appuyer sur SHIFT & RUN/STOP ensemble.

COMMODORE 64/128 - DISQUE

Taper LOAD "BFM",8,1 suivi de RETURN (Battle for Midway);
Taper LOAD "BOB",8,1 suivi de RETURN (Battle of Britain).
Lorsque le rapport READY apparaît, taper RUN et RETURN.
(Nota: on enfichera le joystick dans le point d'accès 2)

AMSTRAD/CPC - CASSETTE

Vérifier que la bande soit entièrement rebobinée puis appuyer sur
CTRL & ENTER.

AMSTRAD/CPC - DISQUE

Taper RUN "BFM" et frapper sur ENTER (Battle for Midway);
Taper RUN "BOB" et frapper sur ENTER (Battle of Britain).

BATTLE FOR MIDWAY

PREPARATION

Après avoir chargé le jeu, vous disposez d'un choix de 3 niveaux. Le niveau 1 est le plus facile et les routes des flottes japonaises sont indiquées sur l'écran.

Dans le niveau 2, les japonais suivront un cours SEMBLABLE mais leurs routes ne seront pas visibles. Ce jeu est la simulation la plus réaliste des événements tels qu'ils se dérouleront.

Au niveau 3 on suppose que les japonais savent que les américains (c'est à dire vous-même) ont déchiffré leur code naval et ils leur tendent un piège.

Vous disposez également d'un choix de vitesses de jeu de 1 à 6, 1 étant le plus rapide. A ce niveau 3 secondes de temps réel équivalent à 10 minutes de temps de jeu alors qu'en vitesse 6 les mêmes manoeuvres dureront 30 secondes de temps réel.

MODE CARTE

Après avoir établi le jeu, l'écran s'effacera et votre carte de jeu principale sera affichée. Notez l'horloge 24 heures en haut de l'écran. Vous verrez l'île Midway près du centre de la carte et, si vous avez sélectionné le niveau 1, les routes des 3 flottes japonaises.

En outre l'écran comprend également la CASE DE COMMANDEMENT - un carré blanc qui pourra être déplacé dans l'écran au moyen du joystick et qui sert à donner des ordres à vos unités. Les symboles suivants peuvent être affichés sur la carte

<i>Couleur</i>	<i>Symbole de l'unité</i>	<i>Unité</i>
Blanc	1	T.F.16 (Flotte américaine)
Blanc	2 ou Z	T,F,17 (Flotte américaine)
Jaune	Avion	Avion de recherches améric.
Blanc	Avion	Avion d'assaut américain
Marron	Vide	Zone de recherches améric.
Rouge	J	Flotte japonaise
Rouge	Avion	Avions d'assaut japonais

Les couleurs se rapportent à la couleur d'arrière-plan de l'unité, tous les symboles sont noirs.

MANUEL D'UNITES

Lorsque vous vous trouvez en mode cartes, vous pouvez consulter le manuel d'unités qui représente les forces américaines et japonaises telles qu'elles se trouvent au commencement du jeu. Lorsque vous prenez une vue aérienne, il est utile d'établir avec quelle flotte japonaise vous avez affaire.

Touche 1:	T.F.16 US
Touche 2:	T.F.17 US
Touche 3:	Base US - Ile Midway
Touche 4:	1ère flotte mobile japonaise
Touche 5:	Corps principal de la flotte japonaise
Touche 6:	Force d'occupation japonaise

Les codes représentant les types d'unités sont basés sur ceux qui sont utilisés dans la marine des Etats-Unis. Ces codes sont utilisés, avec d'autres codes, dans le MANUEL D'UNITES ainsi que dans RAPPORTS. On a indiqué ci-dessous une liste de leur signification dans le jeu.

CODE	TYPE D'UNITE
AV	Hydravion
AP	Transporteur de troupes
BB	Bâtiment de ligne
CA	Croiseur lourd
CL	Croiseur léger
CV	Porte-avions
CVL	Porte-avions léger
DD	Contre-torpilleur
F	Chasseur
D	Bombardier en piqué
T	Bombardier torpilleur
R	Avion de reconnaissance
HB	Bombardier lourd

Lorsque vous consultez le manuel d'unités, le jeu est interrompu. Pour quitter le manuel, appuyez sur la barre d'espacement.

RAPPORTS

Déplacez la case de commandement sur une de vos propres unités (y compris Midway). La case de commandement deviendra MARRON sur les versions pour CBM ou ROUGE sur les versions Amstrad. Appuyez maintenant sur R. L'affichage représentera les navires et les avions dans cette unité. Pour revenir au mode carte, appuyez sur la barre d'espacement.

DEPLACEMENT D'UNE UNITE

Déplacez la case de commandement sur une de vos unités (*Nota*: vous ne pouvez pas déplacer l'île Midway!) et, lorsque la case de commandement change de couleur de la façon décrite dans RAPPORTS ci-dessus, appuyez sur le bouton de tir. La case de commandement deviendra verte sur les versions CBM ou bleu pâle sur l'Amstrad. Déplacez la case de commandement sur l'endroit où vous désirez amener l'unité puis appuyez de nouveau sur le bouton de tir. L'unité commencera alors à se déplacer. Il convient de rappeler que les navires se déplacent plus lentement que les avions.

LANCLEMENT DES AVIONS

Placez le curseur sur une de vos flottes ou sur l'île Midway et appuyez sur P. L'écran représentera le GRAPHIQUE AERIEN pour l'unité, c'est à dire les unités aériennes présentes et leur statut courant. Seules les unités qui se trouvent SUR LE PONT peuvent être lancées. En outre, l'affichage indiquera probablement C.A.P. sur le pont; il s'agit de votre PATROUILLE AERIENNE DE COMBAT - un groupe d'avions de chasse utilisés pour la défense d'une unité plutôt que dans des opérations offensives contre l'ennemi. Vous ne contrôlez pas ces unités sauf pour le lancement et l'atterrissage.

Pour lancer une unité d'avions appuyez sur L. L'écran affichera "LAUNCHING UNDERWAY" (lancement en cours) et repassera en mode de carte. Au bout de 10 minutes de jeu, retournez à l'unité, sélectionnez de nouveau le graphique aérien et vous verrez (par exemple) que la patrouille aérienne de combat a décollé et qu'il y a de la place disponible sur le pont.

AVIONS - CARBURANT ET SITUATION

Les unités aériennes autres que la patrouille aérienne de combat peuvent être déplacées et contrôlées de la même façon que les unités navales. Avec un RAPPORT, on obtiendra le statut de l'unité aérienne, le nombre d'appareils, les BOMBES éventuellement

CHARGEES ou les BOMBES LARGUEES ainsi que le nombre d'heures de vol qui leur reste. Seules les unités aériennes avec BOMBES CHARGEES pourront mener une attaque et un message apparaîtra sur l'écran lorsque l'unité ne dispose que de 60 minutes de vol. Après son atterrissage, l'unité aérienne est ravitaillée et réarmée automatiquement au bout de 40 minutes.

AVIONS - ATERRISSAGE

Il suffit de déplacer une unité aérienne à proximité d'une flotte à porte-avions ou de la base de Midway, d'obtenir le graphique aérien pour l'unité que vous désirez faire atterrir puis d'appuyer sur K.

RECHERCHE AERIENNE

Déplacez normalement les unités aériennes de recherche (carré jaune/avion noir sur CBM, carré marron/avion blanc sur Amstrad) au moyen de la case de commandement. Le grand carré représente la portée de couverture et lorsqu'une unité ennemie se trouve à l'intérieur de ce carré, elle sera représentée sous forme de carré rouge avec un J noir sur CBM ou un J blanc avec Amstrad. Déplacez maintenant la case de commandement sur l'unité ennemie et appuyez sur R pour le rapport. Vous obtiendrez une vue aérienne de l'unité japonaise. En vous reportant au manuel d'unités, vous saurez de quelle flotte il s'agit. *Nota:* la manière la plus simple est de compter le nombre de porte-avions. Pour repasser en mode carte, appuyez sur la barre d'espace.

LES ATTAQUES

Pour attaquer une unité ennemie, il vous suffit de déplacer une de vos unités à côté de celle-ci. Les unités commenceront à 'trembloter'. Il en est de même lorsqu'un avion ennemi attaque une de vos unités.

Vous obtiendrez alors une représentation en temps réel des événements, du genre des jeux électroniques, et vous serez invité à y prendre part en tirant avec vos batteries anti-aériennes ou avec les grosses pièces de vos bâtiments.

Nota: Il est possible de tirer sur vos propres avions lorsqu'ils attaquent une flotte japonaise. On a maintenu cette fonction pour les joueurs de jeux électroniques qui ne manquent jamais de tirer sur tout ce qui bouge!

JOUR ET NUIT

A 19h.00 à l'horloge du jeu, le jour tombe et on enlèvera les avions de recherche de la carte. Les recherches aériennes ne peuvent pas être effectuées pendant la nuit. On peut faire atterrir des appareils qui reviennent tard. L'horloge du jeu va deux fois plus vite pendant la phase nocturne et le jour se lève à 04h.00.

SAUVEGARDE/CHARGEMENT/ABANDON

Lorsqu'on se trouve en mode carte, on peut, à tout moment, abandonner le jeu ou le sauvegarder dans la situation où il se trouve. Pour passer au menu correspondant, appuyez sur F1 avec le CBM ou sur ESC avec l'Amstrad.

Pour sauvegarder un jeu avec le CBM à cassette, appuyez sur C. Lorsque vous utilisez un disque, appuyez sur D. *Nota:* Le disque vide doit être formaté préalablement et vous ne pouvez sauvegarder qu'une position de jeu par disque.

TACTIQUES DE BASE (COMMENT GAGNER)

1. Tout comme dans les combats réels, les japonais abandonneront le combat et batteront en retraite si l'on coule les quatre porte-avions de la 1ère flotte mobile.
2. Dès qu'il fait jour, lancez la patrouille aérienne de combat.
3. Rappelez vos unités aériennes à la base dès qu'elles ont effectué une attaque. Surveillez attentivement leur niveau de carburant. *Nota:* L'unité aérienne de Midway comprend des bombardiers lourds qui ne peuvent pas atterrir sur les porte-avions.
4. Evitez les attaques en surface - car les japonais gagneront!
5. Vous ne pouvez avoir qu'un maximum de deux unités aériennes sur une Force tactique ou une base aérienne à la fois (patrouilles aériennes de combat non comprises). Lorsque d'autres unités atterrissent sur les porte-avions, elles seront poussées à la mer et perdues. Lorsqu'une unité aérienne se trouve déjà sur le pont lorsque vous en faites atterrir une autre, vous vous trouvez dans la chaos le plus complet!
6. Souvenez-vous que votre objectif principal est de trouver les porte-avions japonais, puis de les toucher et de continuer à les toucher avec vos unités aériennes jusqu'à ce qu'ils coulent. Soyez agressifs avec vos unités aériennes et défensifs avec vos unités de surface. Le joueur qui sauvegarde ses unités aériennes et joue un jeu défensif est sûr de perdre.

TRADUCTION DU TEXTE SUR L'ECRAN

BATTLE FOR MIDWAY	BATAILLE DE MIDWAY
Loading - please wait	Chargement en cours - prière d'attendre
Press S for Joystick Press K for keyboard	Appuyez sur S pour joystick Appuyez sur K pour clavier
Press 1,2 or 3 to select game level	Appuyez sur 1,2 ou 3 pour la sélection du niveau du jeu
Press 1,2, 3,4,5 or 6 to select game speed	Appuyez sur 1,2,3,4,5 ou 6 pour sélectionner la vitesse du jeu
Press P to play Press R to reselect	Appuyez sur P pour jouer Appuyez sur R pour resélectionner
Press B to load old game	Appuyez sur B pour charger l'ancien jeu
Press S to save game	Appuyez sur S pour sauvegarder le jeu
Refer to manual	Voir le manuel
No.	N°
Type	Type
Name	Nom
Aircraft	Avion
Dam(age)	Dégâts
C.A.P. on deck	Patrouille aérienne de combat sur pont
C.A.P. is airborne	Patrouille aérienne de combat décollée
Press L to launch Press K to land	Appuyez sur L pour lancement Appuyez sur K pour l'atterrissage
Launching under way Ready to land Air unit arming	Lancement en cours Prêt à l'atterrissage Unité aérienne en cours d'armement

Air units	Unités aériennes
Task force 16	Force tactique 16
Fighters	Avions de chasse
Dive bombers	Bombardiers en piqué
Torpedo bombers	Bombardiers torpilleurs
Heavy bombers	Bombardiers lourds
Bombs loaded	Bombes chargées
Bombs gone	Bombes larguées
Flying time left 'x' minutes	Temps de vol restant: 'X' minutes
Low fuel warning -	Avertisseur bas niveau de carburant
flying time left 60	Temps de vol: 60 minutes
Fuel gone - crashing into sea	Carburant épuisé - atterrissage de détresse en mer
(Midway Island) Air alert	(Ile Midway) Alerte aérienne
Sea alert	Alerte navale
Japanese fleet (air alert)	Flotte japonaise (alerte aérienne)
American fleet (air alert)	Flotte américaine (alerte aérienne)
Gun destroyed by direct hit	Batterie prise de plein fouet et détruite
U.S. Search plane	Avion de recherches américain
Shells in flight	Obus tirés
Range long	Portée longue
Range short	Portée courte
Airfield	Aérodrome
U.S. Base Midway Island	Base US Ile Midway
Midway airfield destroyed	Aérodrome de Midway détruit
Task force 16 carrier destroyed	Porte-avions de la Force Tactique 16 détruit
Japanese/American victory	Victoire japonaise/américaine
Japanese/American carriers sunk "x"	Porte-avions japonais/ américains coulés 'X'

BATTLE OF BRITAIN

PREPARATION

Après avoir chargé le programme, le MENU PRINCIPAL vous sera présenté:

1. WITH(OUT) ACTION (avec/sans action)
2. COLOUR (Couleur - VERSION AMSTRAD/ SCHNEIDER SEULEMENT)
3. CAMPAIGN (Campagne)
4. TRAINING GAME (jeu de formation)
5. BLITZKRIEG

1. Sélection de la séquence d'action

La première option (1) vous permet de jouer à la Bataille d'Angleterre' avec ou sans séquences type jeux électroniques. Tel qu'il est chargé, le programme sera réglé AVEC ACTION. En appuyant sur 1, vous pourrez passer à SANS ACTION et aucune séquence type jeux électroniques n'apparaîtra. Si vous sélectionnez SANS ACTION et que vous ne voulez livrer aucune bataille en particulier, appuyez simplement sur la barre d'espacement lorsqu'on vous demande de sélectionner "Quelle bataille".

2. Ecrans monochrome/couleur (Amstrad seulement)

En appuyant sur 2 dans le menu principal, vous pouvez jouer soit sur un écran couleur ou sur un "écran vert" Amstrad. Par défaut, l'écran couleur sera sélectionné.

3. Sélection du jeu

Les options 3,4 & 5 (2,3 & 4 pour CBM 64) déterminent le style du jeu auquel vous jouez.

- i) **Jeu de formation:** en appuyant sur 3 (2) on déclenche le jeu de formation. Ce jeu se déroule au cours d'une journée plutôt légère de la campagne; il est étudié pour vous introduire progressivement au jeu proprement dit. Il est conseillé de jouer à ce jeu quelque fois afin d'apprendre le mécanisme de la

Bataille d'Angleterre avant d'essayer Blitzkrieg ou le Jeu de Campagne.

- ii) **Blitzkrieg:** Pour commencer le jeu Blitzkrieg, appuyer sur la touche 4 (3). Ici aussi, le jeu se déroule pendant une journée de la campagne mais la Luftwaffe est programmée de façon à vous mener la vie la plus dure possible. Elle attaquera tous vos objectifs de façon intrépide. Blitzkrieg est un jeu extrêmement rapide qui n'est pas conseillé avant que vous ayez une bonne connaissance de toutes les commandes.

- iii) **Le jeu de Campagne:** pour obtenir le menu correspondant, appuyer sur la touche 5 (4). Ce jeu se déroule sur une période de 30 jours de la bataille réelle et a été étudiée de façon à suivre le plus fidèlement possible la stratégie de la Luftwaffe. Dans la campagne réelle, les attaques de Luftwaffe se divisèrent en 5 vagues du 10 juillet au 31 octobre. Nous avons concentré ces périodes en vous limitant aux trois phases principales de la campagne, à savoir 2,3 & 4. Une étude soigneuse de cette période vous permettra d'anticiper le programme. Nous avons également réduit le nombre de journées de 54 à 30 et doublé le nombre des victimes pour maintenir l'équilibre tout au long du jeu.

Ici aussi, le menu Campagne comprend cinq options:

1. LOAD DAY (CHARGER UNE JOURNEE)
2. SAVE DAY (SAUVEGARDER UNE JOURNEE)
3. START/CONTINUE CAMPAIGN (LANCER/CONTINUER CAMPAGNE)
4. SPEED (VITESSE) 1/2/3
5. RETOUR AU MENU PRINCIPAL

1/2 CHARGER/SAUVEGARDER UNE JOURNEE:

Etant donné que le jeu de Campagne se déroule sur une période aussi longue, nous avons introduit une fonction CHARGER/SAUVEGARDER afin de vous permettre d'arrêter de jouer au bout d'une journée quelconque et de sauvegarder toutes les données. Vous pouvez ensuite passer directement au jour suivant lorsque vous reprenez le jeu.

Pour sauvegarder une journée: Appuyer sur la touche 1 dans le menu Campagne, en vérifiant que le disque ou la bande appropriée se trouve dans la machine et que celle-ci soit placée sur 'play'. Sélectionnez ensuite C pour les cassettes ou D pour les disques. Après la sauvegarde, le jeu retourne au menu Campagne.

Pour charger une journée: Appuyez sur la touche 1 dans le menu de campagne, en vérifiant que le disque ou la bande appropriée se trouve dans la machine et que celle-ci soit placée sur 'play'. Sélectionnez ensuite C pour les cassettes ou D pour les disques. Après le chargement, le jeu retourne au menu Campagne.

3. **Mise en route du jeu Campagne:** L'option 3 commence un nouveau jeu ou une journée sauvegardée préalablement, ou continue le jeu lorsque vous êtes en plein milieu d'une campagne.
4. **Sélection de la vitesse**
Die Option 3 startet entweder ein neues Spiel, nimmt die Handlung an einem bereits abgespeicherten Tag auf oder fährt an der Stelle weiter, wo Sie zuletzt angelangt waren.
5. **Sélection de la vitesse**
Avec le jeu Campagne, vous pouvez sélectionner la vitesse au moyen de l'option 4. Appuyez sur la touche 4 pour changer de vitesse. Vous avez le choix entre 3 vitesses dont 1 est la plus lente.
6. **Retour au menu principal**
La touche 5 vous permet de sortir du menu Campagne et de retourner au menu principal pour resélectionner l'option du jeu.

Le jeu 'Battle of Britain'

L'écran à carte

Il s'agit du principal écran du jeu et le premier qui apparaîtra lors de la mise en route du jeu. Il représente la moitié sud de la Grande-Bretagne ainsi qu'une petite section de la France.

La ligne supérieure de l'affichage sert aux messages. Lorsqu'ils apparaissent, les messages sont accompagnés par un signal sonore. Chaque type de message produit un son différent; par conséquent, au bout d'un certain temps vous devriez être en mesure de distinguer les messages par leur tonalité.

La deuxième ligne de l'affichage se divise en deux. La moitié de gauche possède deux fonctions. Elles fournira soit un comptage mis à jour des pertes de la RAF et de la Luftwaffe ou bien, si votre case de commandement se trouve sur quelque chose, elle précisera le nom correspondant. Le côté droit de la ligne affiche la date et l'heure de la journée en cours.

La petite case blanche sur l'écran est votre CASE DE COMMANDEMENT. Il s'agit de l'outil de base du jeu qui vous fournira des informations et donnera des ordres de marche à votre unité. La case est commandée par le joystick (point d'accès 2 sur le CBM 64)

Lorsqu'on déplace la CASE DE COMMANDEMENT sur un aérodrome, une ville, une unité ou une station radar, son nom ainsi que tout autre renseignement disponible seront affichés en haut à gauche de l'écran.

Juste en-dessous de la ligne des pertes, on peut voir une case contenant cinq

FTR:
BMB:
FUE:
AMO:
RAD:

Il s'agit d'informations sur la RAF et la Luftwaffe qui seront affichées ici lorsque la CASE DE COMMANDEMENT se trouvera dessus.

FTR: Ceci vous indique le nombre d'avions de chasse dans cette unité. On ne disposera que du nombre de chasseurs de la Luftwaffe lorsque l'unité se trouve au-dessus des terres étant donné que le RADAR n'était pas en mesure de distinguer les chasseurs des bombardiers et qu'il ne fournissait que le nombre des avions présents dans le groupe.

BMB: Indique le nombre de bombardiers dans une unité de la Luftwaffe; ici aussi il ne fonctionne que lorsque l'unité se trouve au-dessus des terres.

FUE: Indique la quantité de carburant dont dispose une certaine unité de la RAF. Toutes les unités de la RAF commencent avec 115 minutes de temps de vol et l'affichage le réduit par tranches de 5 minutes. Au cours des combats, on consommera plus de carburant.

Un signal avertisseur de bas niveau de carburant et l'unité perd le centre du tableau.

Lorsqu'une unité tombe en panne sèche au-dessus de la Grande-Bretagne, cet escadron sera perdu jusqu'au jour suivant. Ceci permet de simuler un atterrissage forcé hors de l'aérodrome et bien que les avions ne soient pas perdus, ils sont considérés comme étant hors de combat par manque de services d'appui/de ravitaillement. En cas de panne sèche au-dessus de la mer ou du territoire français, l'unité est considérée comme étant perdue.

AMO: Indique soit 1 ou 0. Avec 1, l'unité n'a pas mené d'attaque et possède des munitions. Après un combat, l'indicateur affichera 0. Cette fonction ne concerne que les unités de la RAF.

RAD: Indique le nombre d'appareils d'une unité de la Luftwaffe lorsqu'elle se trouve au-dessus de la mer et dans une zone couverte par le radar.

Les Villes

15 villes sont représentées sur la carte, de Derby au Nord à Folkestone au Sud-Est et Plymouth au Sud-Ouest.

Stations-Radar

Il y a 13 stations-radar tout autour de la côte du Royaume-Uni. En appuyant sur R vous obtenez une vue de la couverture radar dont vous disposez à n'importe quel moment au cours du jeu. Lorsqu'une station-radar est éliminée, un vide apparaîtra dans votre couverture et les unités de la Luftwaffe ne seront pas visibles dans ce secteur sauf lorsqu'une unité de la RAF se trouve à côté.

Lorsqu'elles sont éliminées, les stations-radar sont affichées sur fond rouge lorsque la CASE DE COMMANDEMENT se trouve dessus.

Lors de la mise au point de la Bataille d'Angleterre, nous avons rendu le bombardement des stations-radar plus efficace qu'il ne le fut en réalité: en outre nous avons utilisé un nombre de sites inférieur aux stations-radar dont on disposait. En outre, nous avons également réuni le radar de haut niveau et le radar de bas niveau en une seule unité.

Les aérodromes

Vous disposez de 9 aérodromes de COLTISHALL dans le Nord-Est à Middle Wallop juste au nord de Southampton. Ils représentent principalement des aérodromes de secteur et ceux qui participèrent à la bataille d'Angleterre. Tous les aérodromes utilisés appartenaient aux Groupes 11 ou 12.

Tout comme pour le radar, nous avons rendu le bombardement des aérodromes plus efficace qu'il ne le fut dans la réalité: en effet aucun aérodrome (à l'exception peut-être de MANSTON) ne fut mis hors de combat - les avions pouvaient être dispersés dans un champ des alentours. Dans le jeu, les bombardements simulent toutefois la perturbation dans la maintenance etc.

Lorsqu'un aérodrome est hors service par cause de brouillard ou d'une attaque, son nom sera affiché sur fond rouge lorsque la CASE DE COMMANDEMENT se trouve dessus. Lorsqu'il apparaît sur fond jaune, ceci signifie que les pistes sont défoncées à la suite d'une attaque et que vous risquez de subir des pertes à l'atterrissage.

Les Escadrons

Nous avons en fait diminué de moitié le nombre réel des avions à disposition en limitant le nombre des escadrons à 18, mais ceci était indispensable afin que le jeu soit réalisable.

La liste des escadrons est la suivante:

Escadron	Type	Situation
234	Spitfire	Middle Wallop
609	Spitfire	Middle Wallop
87	Hurricane	Middle Wallop
213	Hurricane	Middle Wallop
602	Spitfire	Tangmere
17	Hurricane	Tangmere

43	Hurricane	Northolt
1	Hurricane	Biggin Hill
501	Hurricane	Biggin Hill
54	Spitfire	Hornchurch
111	Hurricane	Debden
257	Hurricane	Debden
19	Spitfire	Duxford
310	Hurricane	Duxford
66	Spitfire	Coltishall
74	Spitfire	Coltishall
242	Hurricane	Coltishall

Lancement/déplacement d'un escadron

Déplacez la CASE DE COMMANDEMENT sur un aérodrome puis appuyez sur le bouton de tir. L'écran de l'aérodrome sera alors représenté.

En haut de l'écran se trouve le nom de l'aérodrome. Juste en-dessous se trouve la situation présente - opérationnel ou hors de service. En-dessous, les escadrons présents sur l'aérodrome sont indiqués ainsi que la type d'avion, le nombre d'appareils et leur situation - prêt ou en cours de ravitaillement.

En bas de l'écran, on trouve l'état de la piste - en état ou défoncée. Lorsqu'elle est défoncée, vous risquez de subir des pertes à l'atterrissage.

En-dessous, on trouve le météo - avec HEAVY RAIN (pluie battante), votre temps de ravitaillement s'allongera. En cas de brouillard, l'aérodrome est fermé.

Pour LANCER un escadron, déplacez la flèche du côté droit de l'écran sur l'escadron que vous avez choisi, puis appuyez sur le bouton de tir. Sa situation indiquera alors DECOLLAGE IMMEDIAT et vous retournez au mode carte principal.

Vous pouvez quitter l'écran d'aérodrome lorsque vous le désirez en déplaçant le joystick à gauche ou à droite.

Pour DEPLACER un escadron, placez la CASE DE COMMANDEMENT sur celui-ci et appuyez sur le bouton de tir. La CASE DE COMMANDEMENT devient alors une croix. Déplacez la

croix (avec le joystick) là où vous désirez envoyer l'escadron et appuyez de nouveau sur le bouton de tir. La CASE DE COMMANDEMENT réapparaîtra et l'escadron s'envole vers cette destination.

Si vous désirez voir où vous avez décidé d'envoyer un certain escadron, il vous suffit de déplacer la CASE DE COMMANDEMENT sur celui-ci et une croix apparaîtra au lieu de destination.

LES COMBATS

La RAF (lorsqu'elle dispose de munitions) attaquera n'importe quelle unité adjacente de la Luftwaffe. En combat, les deux unités seront représentées en clignotement. Si vous avez opté pour jouer en séquences d'actions, on vous demandera alors: "SELECT WHICH BATTLE"? (sélectionnez votre combat). Déplacez la CASE DE COMMANDEMENT sur une de vos unités en combat et appuyez sur le bouton de tir. Vous vous trouvez alors aux commandes d'un Spitfire en combat aérien. Lorsqu'une unité de la Luftwaffe attaque un objectif au sol, elle clignotera également au moment de l'attaque et on vous demandera, ici aussi, de sélectionner un combat. Déplacez la CASE DE COMMANDEMENT sur l'unité clignotante de la Luftwaffe, appuyez sur le bouton de tir et vous vous trouverez aux commandes d'une batterie anti-aérienne. Ces séquences affecteront directement l'issue des combats.

Atterrissage d'un escadron

Pour effectuer l'atterrissage d'un escadron, déplacez-le juste au-dessus d'un aérodrome où il atterrira directement s'il le peut. Si le terrain est hors de service ou que 4 escadrons s'y trouvent déjà, il n'atterrira pas et un message apparaîtra. Vous devrez alors détourner l'escadron vers un autre aérodrome à moins que vous ne commandiez à un escadron qui s'y trouve déjà de décoller.

Fin de la journée

Au bout d'une journée dans un des 3 jeux, un écran de score est affiché: on y trouvera le nombre d'appareils perdus d'un côté et de l'autre, le nombre d'attaques réussies par la Luftwaffe et votre capacité de commandement en pourcentage.

En outre, vous recevrez, dans le jeu Campagne, un nombre de points général pour le jeu jusqu'à maintenant.

Pour renvoyer l'écran de score, appuyer sur la barre d'espacement. Dans le jeu de Campagne, ceci vous ramènera à l'ECRAN DE RENFORTS et, dans d'autres jeux, au menu principal.

ECRAN DE RENFORTS (Jeu de Campagne seulement)

Cet écran sert à vous fournir des renforts pendant la nuit. En haut se trouve la capacité des nouveaux pilotes, d'excellent à mauvais, au fur et à mesure de l'avancement de la campagne, afin d'essayer de refléter les pertes de pilotes expérimentés et leur remplacement par des pilotes ayant une expérience de combat limitée ou nulle. Bien entendu, leur efficacité au combat diminuera.

En-dessous, on trouvera la liste des escadrons, le nombre d'appareils dont ils disposent et leur emplacement. Les escadrons en rouge sont à effectifs réduits, alors que les escadrons en bleu disposent d'effectifs au complet; le blanc indique la position du curseur. En appuyant sur le bouton de tir, on en prélèvera un dans la réserve en haut et on l'ajoutera à l'escadron "blanc". En déplaçant le joystick en haut ou en bas, on déplace le curseur de la même façon. Vous disposez d'un maximum de 15 appareils par escadron.

Appuyez sur la barre d'espacement pour renvoyer l'écran et retourner au menu de la campagne. A remarque que la date a maintenant changé. En appuyant sur 3, la campagne se poursuivra.

Interruption

Pour arrêter un jeu, appuyez sur P. PAUSE apparaîtra dans la case DATE/TIME (date/heure). On peut continuer à déplacer la CASE DE COMMANDEMENT mais on ne vous permettra pas de déplacer ou de contrôler une unité. Pour recommencer à jouer, appuyez de nouveau sur P.

Pour Quitter

Pour retourner à un menu à n'importe quel moment (sauf pendant les séquences d'actions), appuyez sur ESC (Amstrad) ou F1 (CBM 64).

La tactique

Lorsque vous jouez à la Bataille d'Angleterre, vous devez vous souvenir des trois objectifs principaux suivants:

1. Maintenir la RAF comme force de combat efficace
2. Infliger des pertes à la Luftwaffe
3. Défendre vos villes. La vue des raids de bombardement en masse sur les villes en plein jour n'inspirera pas beaucoup de sympathie à votre égard de la part de la population civile locale.

TRADUCTION DU TEXTE SUR L'ECRAN

BATTLE OF BRITAIN

Main Menu
Colour/Monochrome
With/Without action
Training game
Blitzkrieg
Campaign

Losses "x"
Aug(ust)
Sep(tember)
Oct(ober)

Ftr (fighter)
Bmb (bomber)
Fue (fuel)
Amo (ammunition)
Rad (radar report)

(Hornchurch) Airfield
Airfield status
operational/closed

Squadron Number
Aircraft type
Number
Present status
ready/refuel(ling)/scramble

Runway
clear/damaged/cratered

BATAILLE D'ANGLETERRE

Menu principal
Couleur/monochrome
Avec/sans action
Jeu de formation
Blitzkrieg
Campagne

Pertes "x"
Août
Septembre
Octobre

Chasseur
Bombardier
Carburant
Munitions
radar

Aérodrome
Situation de l'aérodrome
opérationnel/fermé

N° de l'escadron
Type d'avion
Nombre
Situation actuelle
prêt/en ravitaillement/décollage
immédiat
Piste
dégagée/endommagée/
défoncée

BISMARCK — MAI 1941

Un jeu de cache-cache en temps réel en plein Océan Atlantique. Le joueur peut soit commander le Bismarck qui essaie de s'échapper des flottes britanniques qui sont à sa poursuite ou commander les unités britanniques qui essaient de le couler.

BISMARCK — CHARACTERISTIQUES

Commande intégrale au joystick	Commandes du jeu
Commande par icônes	Option "préparation des Soubats"
Vitesse du jeu variable	Sauvegarde du jeu
Niveau de difficulté du jeu	Action en temps réel
Écran de carte principal	Commandes de la flotte
Écran de reconnaissance aérienne	Prévisions météorologiques
Recherche visuelle sur le pont	Commandes des navires
Recherche au radar	Affectation des dégâts à travers des vues détaillées sur plan
Réglage du cap, de la vitesse etc.	Attaques à la torpille (contre-torpilleurs seulement)
Tir aux grosses pièces	Simulateur de vol du Fairey Swordfish
Commande des pièces anti-aériennes	

TOBRUK — MAI 1942

Un jeu à étapes où vous jouez le rôle du maréchal Rommel. Vous disposez de 10 divisions de blindés et de troupes d'élite. Votre tâche — couper la ligne de Gazala et prendre Tobrouk.

TOBRUK — CHARACTERISTIQUES

Jouer contre ordinateur	Phase de ravitaillement
Jeu pour 2 joueurs	Pose de mines/déminage
2 jeux électroniques utilisant des Amstrads à gestion de réseau	Phase aérienne, avec: Attaque au sol
Commande intégrale au joystick	Air/air
Jeu progressif	Bombardement longue portée
Séquences type jeux électroniques en option	Phase de génie
Simulation intégrale de chars avec conduite	Option écran vert (amstrad seulement)
Canon principal	Récupération/sabotage de blindés
Mitrailleuse	

BATAILLE POUR R.F.A. — 17 JUIN 1989

Un jeu à étapes pour la stratégie sérieuse. L'action se déroule dans un avenir proche et, au moyen d'informations précises, bataille pour R.F.A. simule une offensive de grande envergure des forces du Pacte de Varsovie en Europe Occidentale.

BATAILLE POUR R.F.A. — LES CHARACTERISTIQUES

Commandez soit l'OTAN ou le Pacte de Varsovie
L'ordinateur est votre adversaire
Renseignements artistiques
Jeu à 1 ou 2 joueurs
Niveau de difficulté variable
Longueur du jeu variable
Option nucléaire
Grande carte à déroulement à base "hexa"
Affichages tactiques & stratégiques

ANNALES DE ROME — 273 av. J.-C. — 11ème siècle apr. J.-C.

Un grand jeu de stratégie basé sur la grandeur et la décadence de l'empire romain. Vous jouez le rôle du groupe de puissance dans le sénat romain — votre objectif: survivre.

ANNALES DE ROME — CHARACTERISTIQUES

Carte détaillée	Mouvement échelonné
Popularité	Taxes
Loyauté	Légions
Inflation	Empereurs
Dictateurs	Auxiliaires
Révoltes	Guerre civile etc etc

