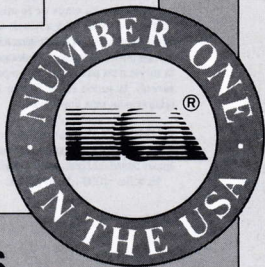


# MANUAL

## PHM **PEGASUS**



The Manual



### FRANCAIS

ELECTRONIC ARTS™



## 1ère Partie: Comment vous familiariser avec votre Hydroglisseur

**Formation Préliminaire:** Si ceci est la première fois que vous commandez un hydroglisseur, vous voudrez peut-être vous asseoir et observer une démonstration. Dans ce cas-là, vous procéderez de la manière suivante:

Dès que vous aurez mis votre ordinateur en état de marche (les détails vous sont donnés dans votre Sommaire des Commandes), il vous sera présenté une sélection de missions. Chacune d'entre elles vous emmènera dans une différente région sensible du monde. Les régions sont décrites de manière détaillée dans la 2ème partie de ce manuel. Pour observer la démonstration, sélectionnez **Mission 0** dans la liste des neuf missions. Pendant que vous observez, notez les deux "modes de visualisation" (*Passerelle* et *Carte des Opérations*), et les fonctions que vous pouvez contrôler dans chaque mode. Vous voudrez peut-être lire la 3ème partie de ce manuel pendant que vous observez la démonstration.

Lorsque vous vous estimerez prêt à entreprendre une vraie mission, appuyez sur **Shift-Q** pour quitter la démonstration, puis sélectionnez une autre mission. Nous vous suggérons de commencer avec l'une des premières missions avant d'entreprendre celles qui sont plus avancées.

## 2ème Partie: Missions

Dès que vous aurez reçu une formation de base dans la commande de l'hydroglisseur, vous serez en mesure d'entreprendre les missions suivantes en tant que membre du détachement spécial TAG. Sur ces huit missions, les deux premières font partie de votre formation avancée, et vous donne l'expérience de combat simulé. Nous vous recommandons instamment de devenir compétent dans les deux premières missions avant de procéder aux missions plus avancées.

A la fin de chaque mission, il vous sera conféré un score et un grade, qui seront fonction de vos performances au cours de la mission. Les scores sont calculés sur la base des cinq facteurs décrits ci-dessous. Il y a lieu de noter que les valeurs varieront d'une mission à l'autre, en raison des objectifs différents de chacune d'elles. Par exemple, dans la première mission (*Formation au combat*), la vitesse et la destruction représentent les facteurs les plus importants, tandis que la survie n'est pas un facteur important. Par contraste, dans la quatrième mission (*Pour plus de sûreté*), la survie est le facteur le plus important, tandis que la destruction des ennemis est relativement sans importance.

### SCORES

1. **Objectif principal:** Le score maximum est décerné si la mission a été menée à bien; aucun point n'est marqué si l'objectif principal n'a pas été réalisé.

Echelle: 1000 - 5000 points.

2. **Ennemis détruits:** Des points sont attribués pour chaque ennemi détruit.  
Echelle: 50 - 500 points.
3. **Ennemis endommagés:** Des points sont attribués pour chaque ennemi touché mais non pas détruit.  
Echelle: 25 - 250 points.
4. **Le temps qui reste:** Des points pour le temps qui reste sont attribués uniquement si la mission a été menée à bien avant l'expiration du délai. Les points sont attribués pour chaque minute du temps qui reste.  
Echelle: 1 - 4 points/minute.
5. **Prime de survie:** Des points sont attribués pour la survie, soit lorsque la mission a été menée à bien soit à l'expiration du délai, dans l'hypothèse que l'ennemi ne vous a pas détruit en mer. Des points sont attribués pour chacune des douze sections de l'hydroglisseur qui peuvent subir des dégâts (six pour la coque et six pour les systèmes). Le score maximum est décerné pour des sections non endommagées, la moitié des points pour des dégâts légers (couleur jaune sur l'affichage des dégâts), et aucun point n'est marqué pour les dégâts importants (couleur rouge sur l'affichage des dégâts).  
Echelle: 20 - 200.

## GRADES

Les grades se basent sur les points obtenus, et il est prévu des échelles différentes pour les missions, selon leur difficulté relative. Par exemple, l'exercice d'entraînement étant la mission la plus facile, vous ne pouvez devenir que Lieutenant de vaisseau, quel que soit votre score. Les missions plus difficiles, telles que *Recherche des terroristes*, vous permettront de devenir Capitaine de vaisseau, tandis que les missions les plus difficiles, tels que *Convoi de ravitaillement*, vous permettront d'obtenir le grade le plus élevé d'Amiral. Dans tous les cas, pour obtenir le grade le plus élevé au cours d'une mission quelconque, il vous faudra réaliser l'objectif principal.

Les différents grades sont les suivants: Membre d'équipage..., Enseigne de vaisseau, Lieutenant de vaisseau, Capitaine de frégate, Capitaine de vaisseau, Commodore, Contre-amiral, Amiral.

## MISSIONS

### 1. Formation au Combat

Dix navires ennemis seront introduits dans votre zone d'entraînement au large de Key West, un navire à la fois. Ces navires vont des simples patrouilleurs jusqu'aux corvettes lance-missiles puissantes Nanuchka II. Cet exercice est conçu pour vous familiariser avec le PHM et ses systèmes d'armes.



**Objectif:** Couler tous les navires ennemis simulés.

**Grade que peut être obtenu:** Lieutenant de vaisseau.

**Navires ennemis:** Patrouilleur; OSA I, Nanuchka II.

**Suggestions pour la stratégie:** Il s'agit là d'une mission idéale d'apprentissage. Servez-vous de votre canon sur les patrouilleurs, et réservez vos missiles pour les plus gros navires.

## 2. Exercice de perfectionnement

Au cours de cet exercice, tous les navires ennemis que vous avez rencontrés lors de la première mission s'attaqueront à vous en même temps, et feront de leur mieux pour vous détruire. Il est plus important pour vous de couler tous les navires ennemis le plus vite possible, plutôt que de survivre sans dégâts.

**Objectif:** Couler tous les navires ennemis simulés.

**Grade que peut être obtenu:** Lieutenant de vaisseau.

**Navires ennemis:** Patrouilleur; OSA I, Nanuchka II.

**Suggestions pour la stratégie:** Agissez immédiatement, autrement vous serez une cible facile. Servez-vous de vos missiles contre les navires éloignés et de votre canon contre les navires plus rapprochés. Observez au radar les points qui s'approchent rapidement de votre hydroglisseur. Il s'agit de missiles ennemis. Servez-vous de rubans métalliques anti-radar pour les faire dévier (les instructions pour l'utilisation des rubans métalliques sont données dans la 3ème partie de votre manuel).

## 3. Attaque par des Terroristes

Il y a huit heures environ, des terroristes ont attaqué une station balnéaire, et ont tué des dizaines de vacanciers et blessé des centaines d'autres. On a vu les terroristes prendre la fuite en direction ouest à bord de plusieurs différents patrouilleurs. Les témoins estiment qu'il y avait de sept à dix navires de types différents; certains d'entre eux seraient des navires lance-missiles OSA I, d'autres des petites patrouilles. Vous avez pour mission de rechercher et d'intercepter ces bâtiments, puis de les couler.

Sachez que des forces d'intervention venant de pays voisins pourront essayer d'aider les terroristes à regagner leur base. Soyez surtout sur vos gardes en ce qui concerne les navires ennemis naviguant en direction sud-ouest à partir des eaux syriennes. La base terroriste se trouverait quelque part à Chypre, mais les terroristes se sont séparés en quatre groupes au moins en prenant la fuite. Un bâtiment israélien *Flagstaff II* équipé de missiles Gabriel a été mis à disposition.



**Objectif:** Couler tous les navires ennemis.

**Grade que peut être obtenu:** Capitaine de frégate.

**Navires ennemis:** Patrouilleurs, OSA I, OSA II, Zhuk.

**Suggestions pour la stratégie:** Les navires utilisés par les terroristes se trouvent à l'ouest de votre position de départ, et ils se déplacent rapidement en direction nord. Essayez de les intercepter, tout en élundant (ou en détruisant) leurs navires alliés qui s'approchent venant du nord-est. Réservez vos missiles pour les navires de classe OSA.

#### 4. Pour Plus de Sûreté ..

La guerre se prépare en Amérique du Sud. Votre hydroglisseur PHM doit s'y trouver aussi vite que possible. Partant de votre base à Key West, vous devrez diriger votre hydroglisseur dans le détroit dangereux du Yucatan entre le Mexique et Cuba afin de vous rendre dans les eaux australes ... Pour réaliser votre objectif au cours de cette mission, il vous suffira de diriger le PHM à l'extrémité sud de la carte. Soyez sur vos gardes au cas où il y aurait des navires ennemis qui essaieraient de vous arrêter .. Servez-vous de votre hélicoptère SeaSprite pour protéger votre PHM et vous aider à élund l'ennemi, ou bien pour vous aider à le rechercher et le détruire.

**Objectif:** Vous échapper avec votre hydroglisseur de l'extrémité sud de la carte, avec le minimum de dégât possible.

**Grade que peut être obtenu:** Capitaine de frégate.

**Navires ennemis:** Navires lance-missiles Komar et Assad.

**Suggestions pour la stratégie:** Continuez de naviguer à pleine vitesse. Engagez le combat avec les navires ennemis à la limite de votre portée avec vos missiles si ces navires se trouvent sur votre chemin.

#### 5. Recherche des Terroristes

Deux corvettes lance-missiles ont attaqué, sans succès, une base américaine au large de la côte sud de la Sicile. Un hydroglisseur Sparviero (armé de missiles Exocet) et un hélicoptère AB 212 sont à disposition pour vous aider à les traquer. La mission a pour objectif de couler les deux corvettes (qui vont prendre la fuite en direction sud à destination d'un port ami) avant qu'elles ne s'échappent. On croit savoir que les corvettes se dirigent vers Tripoli, et on peut les distinguer d'autres bâtiments similaires d'après leur route. Bien qu'il y aura plusieurs différents navires ennemis en patrouille le long d'une ligne au nord de Tripoli, souvenez-vous que ce sont les corvettes en fuite qui constituent votre objectif principal.

**Objectif:** Couler les deux corvettes en fuite de type Nanuchka II.

**Grade qui peut être obtenu:** Capitaine de vaisseau.

**Navires ennemis:** OSA I, OSA II, Nanuchka II.

**Suggestions pour la stratégie:** Essayez d'éviter les autres navires en vous dirigeant vers votre objectif (les deux corvettes qui ont pris la fuite ensemble en direction sud). Réservez-leur vos missiles.



#### 6. Convoi de Ravitaillement

Un dictateur s'est emparé d'un pays en Amérique du Sud, et il a réussi à transformer la mer des Caraïbes en une zone de guerre. Votre mission consiste à escorter un cargo rapide spécial transportant des médicaments et des vivres pour un groupe de réfugiés. Les forces armées du dictateur comportent deux types de bâtiment Vosper-Thornycroft convertible, équipé soit de deux missiles et d'un canon de petit calibre, soit tout juste d'un canon de 76mm identique au vôtre.

**Objectif:** Faire parvenir votre convoi à l'extrémité sud de la partie est de la carte.

**Grade qui peut être obtenu:** Amiral.

**Navires ennemis:** Vosper-Thornycroft de 37 mètres.

**Suggestions pour la stratégie:** Ménagez votre carburant en gardant le moteur réglé à un niveau égal ou inférieur à 2 autant que possible et en fonçant en avant à haute vitesse uniquement si vous avez repéré un ennemi ou bien si vous vous êtes laissé distancer par le navire que vous escortez. Faites avancer le convoi à pleine vitesse en direction sud du tiers est de la carte, et servez-vous de vos hélicoptères pour repérer les agresseurs avant qu'ils ne se rapprochent. Gardez votre hydroglisseur entre les agresseurs et le navire que vous escortez.

#### 7. Mission de Surveillance

On soupçonne que du matériel militaire est envoyé en contrebande au dictateur par l'intermédiaire d'un pays d'Amérique du Sud qui se dit neutre. Un cargo a été photographié en train d'être chargé de pièces pour avions et de chars dans la Baltique, et l'on croit savoir qu'il s'approche du Nicaragua. Sept autres navires du même type, transportant des machines agricoles et des produits de construction en bâtiment, sont également en train de pénétrer dans la zone afin de couvrir le navire qui transporte les armes. Votre mission consiste à retrouver les huit navires et à les photographier de près afin de pouvoir en établir les identités et les comparer à celle du navire soupçonné de transporter des armes. Vous pourrez photographier un navire en vous en approchant à moins de 1500 pieds et en braquant vos jumelles dessus (en le sélectionnant comme cible). *Veillez à ne pas le couler!* Si vous coulez l'un de ces navires, il s'ensuivra un incident international, et votre mission se soldera immédiatement par un échec. Servez-vous de vos deux hélicoptères Seahawk pour reconnaître les cargos. Certaines des forces armées du dictateur se trouveraient dans cette région; essayez donc d'identifier tous les navires que vous trouverez à la plus grande portée possible. Ménagez votre carburant!

**Objectif:** Trouver et photographier les huit cargos dans la mer des Caraïbes sans en couler un seul.

**Grade qui peut être obtenu:** Contre-Amiral.

**Navires ennemis:** Cargos, navires lance-missiles OSA II.

**Suggestions pour la stratégie:** Les cargos avancent lentement, mais ils sont dispersés partout en mer, et ils finiront par arriver à bon port. Déplacez-vous rapidement, et servez-vous de vos hélicoptères pour les trouver aussi vite que possible.





## 8. JIHAD

Votre mission consiste à escorter un navire de ravitaillement hors du Golfe Persique. La seule complication est le fait qu'il y a une guerre, et que des navires innocents sont attaqués sans préavis. Le navire de ravitaillement essaie d'évacuer des travailleurs occidentaux hors de la zone de combat, mais le commandant a trop peur d'essayer de prendre la fuite dans le maelström des factions en guerre qui remplissent le Golfe. Vous devez naviguer à travers le détroit de Hormuz pour vous rendre au Koweït où vous rejoindrez le navire de ravitaillement. Celui-ci réagira à vos commandes de la même façon qu'un hélicoptère auxiliaire (voir la 3ème partie de votre manuel).

Essayez d'éviter tout conflit si cela est possible. Les ennemis sont moins enclins à l'attaque si vos intentions sont pacifiques. Toutefois, si vous vous conduisez de manière hostile ou bien si vous vous rapprochez trop, ils donneront ordre à leur flotte d'attaquer. Le navire de ravitaillement sera toujours pour eux une cible attirante, et vous devrez donc bien le protéger. De toute manière, souvenez-vous que vous avez pour mission principale d'escorter le navire de ravitaillement hors du Golf en toute sécurité – les dégâts subis par votre hydroglisseur ne seront importants que dans la mesure où ils compromettent le succès de votre mission. Servez-vous de vos deux hélicoptères Seahawk pour obtenir des renseignements critiques sur les mouvements des navires. Faites attention aux batailles qui se déroulent - si vous vous rapprochez trop, vous serez jugé hostile et attaqué. Ménagez votre carburant et gardez-vous dans le délai!

*Objectif:* Escorter le navire de ravitaillement vers l'Océan Indien en toute sécurité.

*Grade qui peut être obtenu:* Amiral.

*Navires ennemis:* Corvettes lance-missiles OSA I et OSA II.

*Suggestions pour la stratégie:* C'est à vous de décider pour cette mission.

### 3ème Partie: Aux Commandes de l'Hydroglisseur

## INTRODUCTION

L'hydroglisseur est un système d'armes compact, rapide et tous-temps qui en font un bâtiment idéal pour les missions d'attaque, de patrouille et de surveillance. Grâce à ses patins totalement submergés (les détails techniques sont donnés dans la 4ème partie), l'hydroglisseur est capable de naviguer à haute vitesse en grosse mer, avec une manoeuvrabilité incomparable par rapport aux autres navires. Par ailleurs, l'hydroglisseur emporte un arsenal composé d'un canon de 76mm, de missiles (Gabriel, Exocet ou Harpoon, selon la configuration), et de rubans métalliques anti-radar.

En tant que commandant de l'hydroglisseur, vous pouvez sélectionner l'un ou l'autre des deux modes de visualisation: la passerelle de l'hydroglisseur et la Carte des Opérations. Chaque mode comporte son propre ensemble de commandes exécutées au niveau du clavier ou bien à l'aide de la manette. Les instructions particulières sont données dans le Sommaire des Commandes, qui est fourni dans votre pochette d'information.



## PASSERELLE

Veillez vous référer à la Figure 1 ci-dessous. La moitié supérieure de l'écran montre ce que vous pouvez voir de la passerelle. L'encart au haut de l'écran montre une vue rapprochée observée à la jumelle.

## CARTE DES OPÉRATIONS

Vous pouvez passer de la passerelle à une carte de la région locale (voir Figure 2). La carte montre la région complète des opérations pour la mission en cours. On peut y voir les principales régions terrestres, les limites de la zone de mission, la position actuelle de l'hydroglisseur, les positions de toutes les forces amies et toutes les forces ennemies qui se trouvent dans la portée radar. L'hydroglisseur est indiqué en blanc, avec sa portée radar. Par ailleurs, la Carte des Opérations montre les positions de vos hélicoptères (dans la mesure applicable, voir plus bas). La commande de ces hélicoptères ou bien d'un convoi escorté se fait à partir de la Carte des Opérations. Les détails sont donnés dans votre Sommaire des commandes.

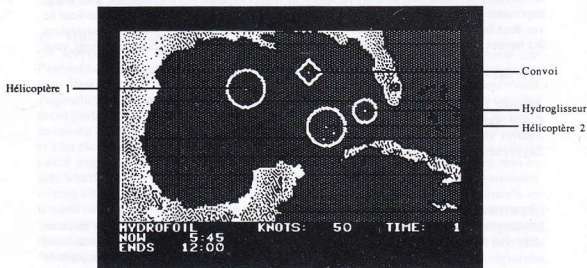


Figure 2: Carte des Opérations

## ARMES ET MOYENS DE DEFENSE

Votre hydroglisseur est équipé des armes offensives et tactiques les plus récentes. Vous trouverez, ci-dessous, une description générale de chaque arme et chaque système de défense. Les instructions particulières pour l'utilisation sont données dans la Sommaire des commandes.



**PRIM**  
**PEGASUS**

**Class:** SOVIET CARGO SHIP  
**Type:** Standard Soviet/Warsaw Pact Cargo Carrier

**Manufactured by:** U.S.S.R.  
**Used by:** Many  
**Length (feet):** 200 and up  
**Tons Disp. (full load):** 500 and up  
**Cruising speed (knots):** 8  
**Max speed (knots):** 15  
**Guns:** Unarmed  
**Anti-Ship Missiles:**  
**Other:**

**Notes:** Used to transport a variety of goods.

™ and © 1987 Lucalfilm Ltd.

**PRIM**  
**PEGASUS**

**Class:** NANUCHKA II  
**Type:** Missile Corvette

**Manufactured by:** U.S.S.R.  
**Used by:** Algeria, India, Libya, U.S.S.R.  
**Length (feet):** 198  
**Tons Disp. (full load):** 900  
**Cruising speed (knots):** 15  
**Max speed (knots):** 34  
**Guns:** Twin 57mm  
**Anti-Ship Missiles:** 4 SS-N-2C Styx  
**Other:** 1 SA-N-4 Anti-aircraft missile launcher

**Notes:** A Libyan ship of this class was sunk by US warplanes in April, 1986.

™ and © 1987 Lucalfilm Ltd.

**PRIM**  
**PEGASUS**

**Class:** Small Algot Variant  
**Type:** Special Fast Cargo Container Ship

**Manufactured by:** U.S.A.  
**Used by:** U.S.A.  
**Length (feet):** 250  
**Tons Disp. (full load):** 2000  
**Cruising speed (knots):** 20  
**Max speed (knots):** 33  
**Guns:** Unarmed  
**Anti-Ship Missiles:**  
**Other:**

**Notes:** Special ship designed for rapid movement of small, important cargo.

™ and © 1987 Lucalfilm Ltd.

**PRIM**  
**PEGASUS**

**Class:** KOMAR  
**Type:** Fast Attack Craft - Missile

**Manufactured by:** U.S.S.R.  
**Used by:** Cuba, Egypt, North Korea, Syria, Vietnam  
**Length (feet):** 88  
**Tons Disp. (full load):** 85  
**Cruising speed (knots):** 30  
**Max speed (knots):** 40  
**Guns:** Twin 25mm  
**Anti-Ship Missiles:** 2 SS-N-2A Styx  
**Other:**

**Notes:** This older class of ship has less endurance and range than the OSA

™ and © 1987 Lucalfilm Ltd.

**PRIM**  
**PEGASUS**

**Class:** OSA /OSAIL\*  
**Type:** Fast Attack Craft - Missile

**Manufactured by:** U.S.S.R.  
**Used by:** Algeria, Bulgaria, Cuba, Egypt, E. Germany, India, Libya, Syria, Iraq, Romania, Poland, U.S.S.R.  
**Length (feet):** 128  
**Tons Disp. (full load):** 210/214\*  
**Cruising speed (knots):** 30  
**Max speed (knots):** 38/40\*  
**Guns:** 2 twin 30mm  
**Anti-Ship Missiles:** 4 SS-N-2A Styx  
**Other:**

**Notes:** The SS-N-2C version of the Styx missile is six feet longer than the SS-N-2A of OSA I, and has almost double the range.

™ and © 1987 Lucalfilm Ltd.

**PRIM**  
**PEGASUS**

**Class:** ASSAD  
**Type:** Missile Corvette

**Manufactured by:** Italy  
**Used by:** Libya, Iraq  
**Length (feet):** 202  
**Tons Disp. (full load):** 670  
**Cruising speed (knots):** 14  
**Max speed (knots):** 32  
**Guns:** 76mm, twin 35mm  
**Anti-Ship Missiles:** 2, 4, or 6 Otomat  
**Other:** 6 Torpedo tubes, can lay mines

**Notes:** A powerful missile boat, capable of attacks at up to 80 miles away

™ and © 1987 Lucalfilm Ltd.



**Class:** ZHUK  
**Type:** Fast Attack Craft - Patrol

**Manufactured by:** U.S.S.R.  
**Used by:** Algeria, Angola, Bulgaria, Cuba, Ethiopia, Iraq, Mozambique, Nicaragua, Syria, U.S.S.R., Yemen  
**Length (feet):** 75  
**Tons Disp. (full load):** 50  
**Cruising speed (knots):** 16  
**Max speed (knots):** 30  
**Guns:** 2 twin 14.5mm  
**Anti-Ship Missiles:** None  
**Other:**

**Notes:** An older patrol craft, used mostly in coastal waters

™ and © 1987 Lucasfilm Ltd.



**Class:** Sikorsky Seahawk  
**Type:** LAMPS III helicopter

**Manufactured by:** U.S.A.  
**Used by:** U.S.A., Japan  
**Length (feet):** 40  
**Take-off weight (lbs):** 20,000  
**Cruising speed (knots):** 145  
**Max speed (knots):** 160  
**Guns:** None  
**Anti-Ship Missiles:** None  
**Other:** 2 Mk 46 torpedos

**Notes:** This later model variant of the Army's Blackhawk helicopter is much improved over the LAMPS I helicopter

™ and © 1987 Lucasfilm Ltd.



**Class:** Vosper-Thornycroft "121 ft"  
**Type:** Fast Attack Craft - Gun/Missile

**Manufactured by:** U.K.  
**Used by:** Venezuela  
**Length (feet):** 121  
**Tons Disp. (full load):** 170  
**Cruising speed (knots):** 16  
**Max speed (knots):** 41  
**Guns:** 76mm or 40mm  
**Anti-Ship Missiles:** May have 2 Otomat  
**Other:**

**Notes:** This is a variably armed ship. Some have the Otomat missile and a 40mm gun, used mostly for anti-aircraft. Others have only the 76mm Oto Meters

™ and © 1987 Lucasfilm Ltd.



**Class:** Kaman Seasprite  
**Type:** LAMPS I helicopter

**Manufactured by:** U.S.A.  
**Used by:** U.S.A.  
**Length (feet):** 38  
**Take-off weight (lbs):** 12,800  
**Cruising speed (knots):** 130  
**Max speed (knots):** 143  
**Guns:** None  
**Anti-Ship Missiles:** None  
**Other:** Can carry torpedos or depth charges

**Notes:** LAMPS stands for Light Airborne Multi-Purpose System, and is a U.S. Navy designation for their ship-based helicopters

™ and © 1987 Lucasfilm Ltd.



**Class:** LARGE PATROL CRAFT  
**Type:** Standard Patrol Vessel

**Manufactured by:** Many  
**Used by:** Many  
**Length (feet):** 125  
**Tons Disp. (full load):** 90  
**Cruising speed (knots):** 15  
**Max speed (knots):** 27  
**Guns:** Varies - twin 30mm or 40mm typical  
**Anti-Ship Missiles:** None  
**Other:**

**Notes:** This is a generic class representing many similar lightly armed patrol vessels

™ and © 1987 Lucasfilm Ltd.

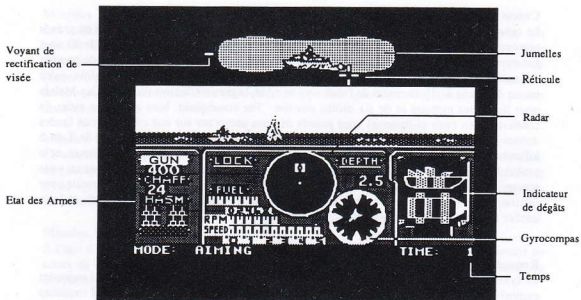


Figure 1: Vue de la Passerelle

La moitié inférieure de l'écran montre les instruments de l'hydroglisseur. Il s'agit des instruments suivants:

- Gyrocompas** — Indique le cap actuel de l'hydroglisseur; le nord est directement vers le haut.
- RPM (tr/mn)** — Indique le régime du moteur.
- Speed (vitesse)** — Indique la vitesse de l'hydroglisseur en noeuds (milles marins par heure).
- Radar** — Montre tous les bâtiments qui se trouvent dans la portée radar de l'hydroglisseur.
- Etat des Armes** — Indique quelles sont les armes actuellement utilisées ainsi que le nombre d'obus qui restent.
- Fuel (carburant)** — Indique la quantité de carburant qui reste.
- Voyants Avertisseurs** — Les voyants rouges indiquent un problème potentiel:
- Depth (profondeur):** Indique le risque de s'échouer. Le voyant de profondeur clignote pour indiquer que l'hydroglisseur se dirige vers la terre. Un système automatique empêche l'hydroglisseur de s'échouer; il vous suffira de changer de cap pour arrêter le voyant.
- Lock (accrochage):** Un ou plusieurs missiles ennemis sont fixés sur votre hydroglisseur. Cela signifie que l'ennemi a lancé (ou va lancer) des missiles contre vous.
- Dégâts** — Les indicateurs de dégâts montrent quelles sont les parties de l'hydroglisseur qui ont subies des dégâts légers ou importants. Veuillez vous référer à la discussion détaillée ci-dessous.



### **Canon de 76mm**

Le canon automatique Oto-Melara de 76mm à refroidissement par eau est employé en grands nombres par les marines nationales dans le monde entier. Sa cadence de tir, qui est de 90 obus par minute, en fait une arme redoutable contre les avions et les missiles, et sa portée de presque dix milles permet de s'en servir contre les petits navires. Il y a lieu de noter, toutefois, qu'en raison du temps de déplacement de l'obus vers sa cible, la portée effective du canon Oto-Melara pour les cibles mobiles et de six milles environ. Par conséquent, bien que votre radar de conduite de tir (voir ci-dessous) vous permet de vous accrocher sur une cible, il vous faudra donner de "l'avance" à votre canon pour les cibles mobiles qui se trouvent à plus de 1 ou 2 kilomètres de distance. L'avance sera fonction de l'éloignement de la cible et de sa vitesse, et la probabilité d'erreur dépendra de cette avance. Vous obtiendrez les meilleurs résultats en vous servant du "voyant de rectification de visée" qui se trouve autour de la vue à la jumelle pour rectifier le tir (veuillez vous référer à **Visée et Mise à Feu des Armes**, plus bas), et faire tomber les obus progressivement plus près de la cible.

### **Roquettes Lance-Rubans Métalliques Anti-Radar**

Le système Chaffroc Mark 34 à bord de votre hydroglisseur vous permet de lancer des roquettes explosives remplies de rubans anti-radar en aluminium. Lorsqu'elles explosent, les roquettes éparpillent les rubans dans l'air, et ceux-ci attirent les missiles ennemis et les font dévier de votre bâtiment. Etant donné que les missiles ennemis ont tendance à suivre les rubans métalliques pendant que votre hydroglisseur s'éloigne, votre meilleure stratégie consistera à lancer les roquettes alors que vous déplacez à angle droit par rapport au missile qui s'approche. Le moment où la roquette est lancée est également important. Si vous la lancez trop tôt, les missiles s'accrocheront à nouveau sur vous après dispersion des rubans métalliques. Si vous la lancez trop tard, les missiles n'auront pas le temps de dévier vers les rubans avant l'explosion de leurs ogives à fusée de proximité. Il est recommandé de lancer les roquettes à rubans lorsque le missile ennemi se trouve à une distance de 1,5 kilomètres environ.



### **Missiles Harpoon**

Les missiles Harpoon constituent vos armes les plus précises et les plus meurtrières. Ils atteindront leur objectif dans 90 pour cent des cas, et ils détruiront la plupart des petits navires du premier coup. Votre radar est probablement plus précis, à longue portée, que celui de l'ennemi; par conséquent, vous pourrez détruire un navire ennemi en lançant un missile Harpoon à votre portée maximum de visée (40 milles), avant même que l'ennemi ait pu lancer un missile contre vous.

### **Missiles Gabriel (Hydroglisseurs israéliens uniquement)**

Ce missile est de plus courte portée que le missile Harpoon (voir plus haut), mais son système de guidage est réputé d'être légèrement plus précis que celui du Harpoon. Par ailleurs, il est doté d'une ogive explosive de 180 kg. Servez-vous des missiles Gabriel contre les navires qui se trouvent hors de portée du canon.

### **Missiles Exocet (Hydroglisseurs italiens uniquement)**

Il s'agit d'un missile de fabrication française, utilisé de manière très efficace par l'Argentine au cours de la guerre des Malouines. L'effet du missile Exocet est très similaire à celui du Harpoon.

### **Radar**

La portée de votre système est généralement de 40 milles, bien qu'elle soit supérieure depuis l'avant ou l'arrière de l'hydroglisseur. Vous pouvez tirer avantage de cela en orientant l'hydroglisseur vers la cible. Votre hydroglisseur est représenté par un "top" d'écho qui clignote au centre de l'écran. Si le top ne clignote pas, alors un autre navire se trouve très près de vous.

### **Appareils Auxiliaires**

Dans certaines missions, des hélicoptères de recherche sont utilisés. Ils sont alors commandés à partir de la Carte des Opérations (voir plus haut). Ceci s'applique également aux navires dans des convois éventuels.

### **DEGATS**

Votre hydroglisseur continuera d'être opérationnel, même s'il a subi des dégâts. Les paragraphes qui suivent décrivent les différents types de dégât ainsi que leur effet sur l'hydroglisseur. Veuillez vous référer à la Figure 3 ci-dessous.

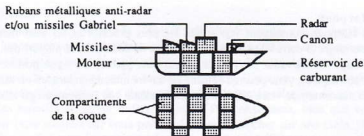


Figure 3: Indicateur de dégâts

#### Dégâts Subis par la Coque

La coque de l'hydroglisseur est divisée en six compartiments étanches. Des dégâts légers (indiqués en jaune sur l'indicateur de dégâts, Fig 3, ci-dessus) subis par l'un quelconque ou bien la totalité des six compartiments n'affecteront pas l'hydroglisseur; mais ils avertissent que d'autres coups au but provoqueront des gros dégâts. Les gros dégâts (indiqués en rouge sur l'indicateur de dégâts) subis par un nombre critique de compartiments peuvent faire couler votre hydroglisseur. Ce nombre critique de compartiments est variable selon les différents types d'hydroglisseur, à savoir: le *PHM* peut subir des gros dégâts dans quatre compartiments avant de couler; le *Flagstaff II* israélien coulera après que trois compartiments ont subi des gros dégâts; tandis que le *Sparviero* italien, qui est le plus petit des trois, coulera après des gros dégâts subis par deux compartiments. Il y a lieu de noter, toutefois, que même après des gros dégâts subis par le nombre critique de compartiments, un hydroglisseur restera à flot s'il est porté sur ses patins, et il coulera uniquement s'il est porté sur sa coque. A noter également que lorsque l'hydroglisseur est porté sur ses patins, une plus grande partie de votre coque est exposée au feu ennemi, augmentant ainsi la probabilité qu'elle sera endommagée par le tir.

#### Dégâts Subis par les Systèmes

**Canon de 76 mm:** Les dégâts légers feront rater votre canon; les gros dégâts le mettront totalement hors d'usage.

**Radar:** Les dégâts légers réduiront votre portée radar à 32 kilomètres; les gros dégâts la réduiront à 16 kilomètres. Même si votre radar a subi de gros dégâts, vous continuerez de pouvoir observer plus loin (bien que sur une distance réduite) sur votre Carte des Opérations, qui simule l'observation à la jumelle pour compenser le radar détruit.



**Rubans métalliques anti-radar:** Les dégâts légers pourront faire rater la mise à feu de vos roquettes lance-rubans, et vous faire perdre l'une d'elles. Les gros dégâts les mettront hors d'usage.

**Missiles:** Les dégâts légers pourront faire rater la mise à feu des missiles; les gros dégâts les mettront hors d'usage. Il en est de même pour les missiles Gabriel à bord des hydroglisseurs Flagstaff.

**Réservoirs de carburant:** Les dégâts légers augmentent la décharge de carburant; les gros dégâts l'augmenteront encore davantage. S'il ne vous reste plus de carburant, votre mission se soldera par un échec. Réduisez la vitesse de l'hydroglisseur si le carburant tire à sa fin.

**Moteurs:** Les dégâts légers réduisent votre vitesse maximum. Les gros dégâts la réduisent encore davantage, parfois au point où vous vous trouverez totalement immobilisé. A noter qu'avec des dégâts légers, vous pourrez disposer encore d'une puissance suffisante pour garder l'hydroglisseur sur ses patins; mais si vous êtes passé des patins à la coque, vous pourrez ne pas avoir suffisamment de puissance pour remonter sur les patins. Cela peut conduire à des décisions tactiques difficiles dans les cas où il vous faudra choisir entre les patins et une vitesse élevée d'une part et, d'autre part, la coque et une vitesse réduite pour ménager le carburant.

#### AUX COMMANDES DE L'HYDROGLISSEUR

Vous pouvez commander votre hydroglisseur soit à partir de la Passerelle soit à partir de la Carte des Opérations. Pour passer de l'une à l'autre, appuyez sur la touche V du clavier. Sur la Passerelle, vous pourrez manœuvrer l'hydroglisseur, ou bien sélectionner, viser et mettre à feu vos armes. Vous pourrez également ajuster la portée de balayage radar entre 2,5 milles et 40 milles. A partir de la Carte des Opérations, vous pourrez commander vos appareils ou bâtiments auxiliaires (des hélicoptères ou un convoi de navires, dans la mesure applicable), ou bien mettre votre hydroglisseur sur un cap donné à l'aide du pilote automatique. Certaines opérations sont prévues dans les deux modes. Par exemple, à partir de la Passerelle ou de la Carte des Opérations, vous pourrez marquer une pause puis reprendre le jeu, vous pourrez sortir du jeu et sélectionner une nouvelle mission, et vous pourrez augmenter ou réduire la cadence de déroulement du jeu. (Vous pouvez augmenter la cadence jusqu'à concurrence de 128 fois le temps réel; dans ce cas-là, chaque élément est affecté de la même manière).

Ces éléments sont examinés en plus grand détail ci-dessous. Les commandes particulières sont décrites dans le Sommaire des Commandes.

#### Passerelle

**Manoeuvre de l'Hydroglisseur:** Vous pouvez manœuvrer votre hydroglisseur au niveau du clavier ou bien à l'aide de la manette. Si vous déplacez la manette en avant, vous augmentez la vitesse de l'hydroglisseur, et si vous la déplacez en arrière, vous réduisez cette vitesse. Le déplacement de la manette à droite ou à gauche contrôle les mouvements de l'hydroglisseur à droite ou à gauche. Les touches équivalentes à appuyer sont décrites dans le Sommaire des Commandes. A noter que la commande manuelle de l'hydroglisseur à partir de la passerelle a pour effet de désengager le pilote automatique (voir le chapitre correspondante sous Carte des Opérations plus bas).




**Visée et Mise à Feu des Armes:** Vous pouvez vous servir aussi de la manette pour viser et mettre à feu vos armes. En appuyant sur la **barre d'espacement**, vous ferez passer la manette du mode *manoeuvre* de l'hydroglisseur au mode *visée* des armes. Pour viser une cible, il vous faudra d'abord la sélectionner parmi les bâtiments ennemis qui se trouvent dans votre portée radar en appuyant plusieurs fois sur la touche **T** jusqu'à ce que la cible soit encadrée sur votre écran radar. A ce moment-là, le navire visé apparaîtra dans la vue à la jumelle au haut de l'écran. Pour viser votre canon, déplacez le curseur de visée (voir la Figure 1) de manière à ce qu'il se trouve au-dessus de la cible dans la vue à la jumelle. Déplacez la manette en avant pour faire remonter le curseur, et en arrière pour le faire descendre. Le mouvement de la manette à droite ou à gauche fait déplacer le curseur à droite ou à gauche. Pour mettre à feu une arme, appuyez sur le bouton de mise à feu de la manette ou bien sur la touche **Return** du clavier. Vous pourrez rectifier votre tir en vous servant du voyant de rectification de tir (voir Figure 1, plus haut); déplacez le curseur vers le voyant de rectification, et tirez à nouveau. A noter qu'il vous suffira de viser votre canon. Les missiles se dirigent automatiquement vers le navire dans la vue à la jumelle au moment de la mise à feu, tandis que les rubans métalliques anti-radar affectent tous les missiles qui s'approchent, selon leur distance de l'hydroglisseur. Vous pourrez sélectionner au clavier parmi les armes disponibles. Les détails sont donnés dans le Sommaire des Commandes.

#### Carte des Opérations

**Pilote Automatique:** Pour mettre votre hydroglisseur sur un cap donné, assurez-vous d'abord que l'hydroglisseur a été sélectionné (en appuyant sur la touche appropriée, voir le Sommaire des Commandes). Placez le réticule sur votre point de destination et appuyez sur l'une des touches **1 à 5**. Si vous appuyez sur **5**, l'hydroglisseur se rendra vers son point de destination à pleine vitesse; par contre, la touche **1** le fera se déplacer à sa vitesse la plus basse. Si vous avez déjà sélectionné une vitesse, vous pouvez appuyer sur le bouton de la manette pour diriger l'hydroglisseur à sa nouvelle destination à la vitesse en question. Si vous appuyez sur **0**, ceci arrête l'hydroglisseur. Lorsque vous revenez à la passerelle, le changement de direction (au moyen du clavier ou de la manette) désengage le pilote automatique et vous remet en mode de commande manuelle. Vous pouvez toutefois modifier la vitesse de l'hydroglisseur à partir de la passerelle (en appuyant sur l'une des touches **1 à 5**) sans désengager le pilote automatique.

Pour réengager le pilote automatique, revenez à la Carte des Opérations, sélectionnez l'hydroglisseur, puis appuyez sur le bouton de la manette ou bien sélectionnez une vitesse comme auparavant. Votre hydroglisseur se dirigera alors vers la destination précédemment sélectionnée. Les messages sur la passerelle et la Carte des Opérations indiquent l'état actuel du pilote automatique.



**Commande des Appareils et Bâtiments Auxiliaires:** Lorsque vous vous trouvez dans la Carte des Opérations, vous pouvez également commander les appareils et bâtiments auxiliaires qui sont à votre disposition. Selon la mission en question, il peut s'agir d'hélicoptères ou bien d'un convoi de navires. Pour commander un appareil ou bâtiment auxiliaire, commencez par le sélectionner en appuyant sur la touche correspondante (les détails sont donnés dans le Sommaire des Commandes), puis placez le réticule sur le point de destination. Appuyez sur l'une des touches 1 à 5 pour sélectionner la vitesse de l'appareil ou bâtiment auxiliaire, et mettez-le en route vers sa destination.

Les appareils et bâtiments auxiliaires dans la Carte des Opérations ont un code couleur: les hélicoptères sont verts, et les convois de navires sont gris. Chaque appareil et bâtiment auxiliaire est aussi identifiable par sa propre icône. Pour afficher les icônes, appuyez sur la touche D. Ceci remplace les cercles radar (cercles autour de tous les appareils et bâtiments indiquant leur portée radar) par les icônes. Cela est particulièrement utile lorsque de nombreux ennemis sont à proximité.

**Cadence de Déroulement du Jeu:** Vous pouvez augmenter la cadence de déroulement du jeu dans la Carte des Opérations jusqu'à ce que vous parveniez au centre du combat. Vous pouvez ensuite ralentir à nouveau les événements, ou bien les laisser à la cadence accélérée. Si vous le désirez, vous pouvez jouer la mission complète à une cadence égale à 128 fois le temps réel. Si vous multipliez la cadence de plus de huit fois le temps réel, alors toute action prise par l'ennemi (par exemple le lancement d'un missile ou la mise à feu d'un canon) la réduira automatiquement huit fois ... Vous pouvez ainsi vous servir d'une plus grande cadence pour que vos missions soient plus stimulantes.

#### Notes

PHM Pegasus a été créé par la Lucasfilm Games Division. Noah Falstein était le concepteur et programmeur en chef. Larry Holland et Edwin Reich étaient les programmeurs pour les versions Apple II et Commodore 64. Ken Macklin s'est chargé des dessins et représentations, et Chris Grigg des sons et de la musique. Charlie Kellner, Ron Gilbert et Randy Farmer ont contribué des algorithmes ainsi que des sous-programmes spéciaux. Steve Arnold, Mary Paterno et Nancy Mohler ont apporté une contribution logistique et administrative. D'autres membres de la division ont aidé avec des essais et des suggestions.

Nous tenons à remercier spécialement George Lucas.

TM & © Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. PHM Pegasus et Lucasfilm Games sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Electronic Arts, Utilisateur agréé.  
Traduction: Alpha Translation. Cambridge



**ELECTRONIC ARTS®**  
Home Computer Software